

Xd

Adobe XDの自動アニメーション で作るプロトタイプ

松下 絵梨

松下 絵梨

 matsu_eri

まつした えり

- Web/DTPデザイナー
- 京都造形芸術大学 非常勤講師
- デジタルハリウッド大阪校 主幹講師
- コンピュータ専門学校HAL 非常勤講師
- CSS Nite in Osaka 実行委員長
- 「Adobe XD ユーザーグループ大阪」 主宰



ベスト・セッション

Best 10 Session

CSS Nite Best Sessions 2018



大阪 Adobe XD Meeting

公開グループ



あなた個人の名前で
操作中

情報

ディスカッション

メンバー

イベント

写真

グループインサイト

グループのモデレーショ...

このグループを検索



x d

Adobe XD Meeting

O S A K A

参加済み ▼

✓ お知らせ

➦ シェア

... その他

✎ 投稿する

📷 写真・動画

📹 ライブ動画

... その他



テキストを入力...

グループの管理者:



Adobe XD User Group Japan

213人が「いいね！」しました

グループをスタート



写真・動画



友達と一緒に...



動画ウォッチ...

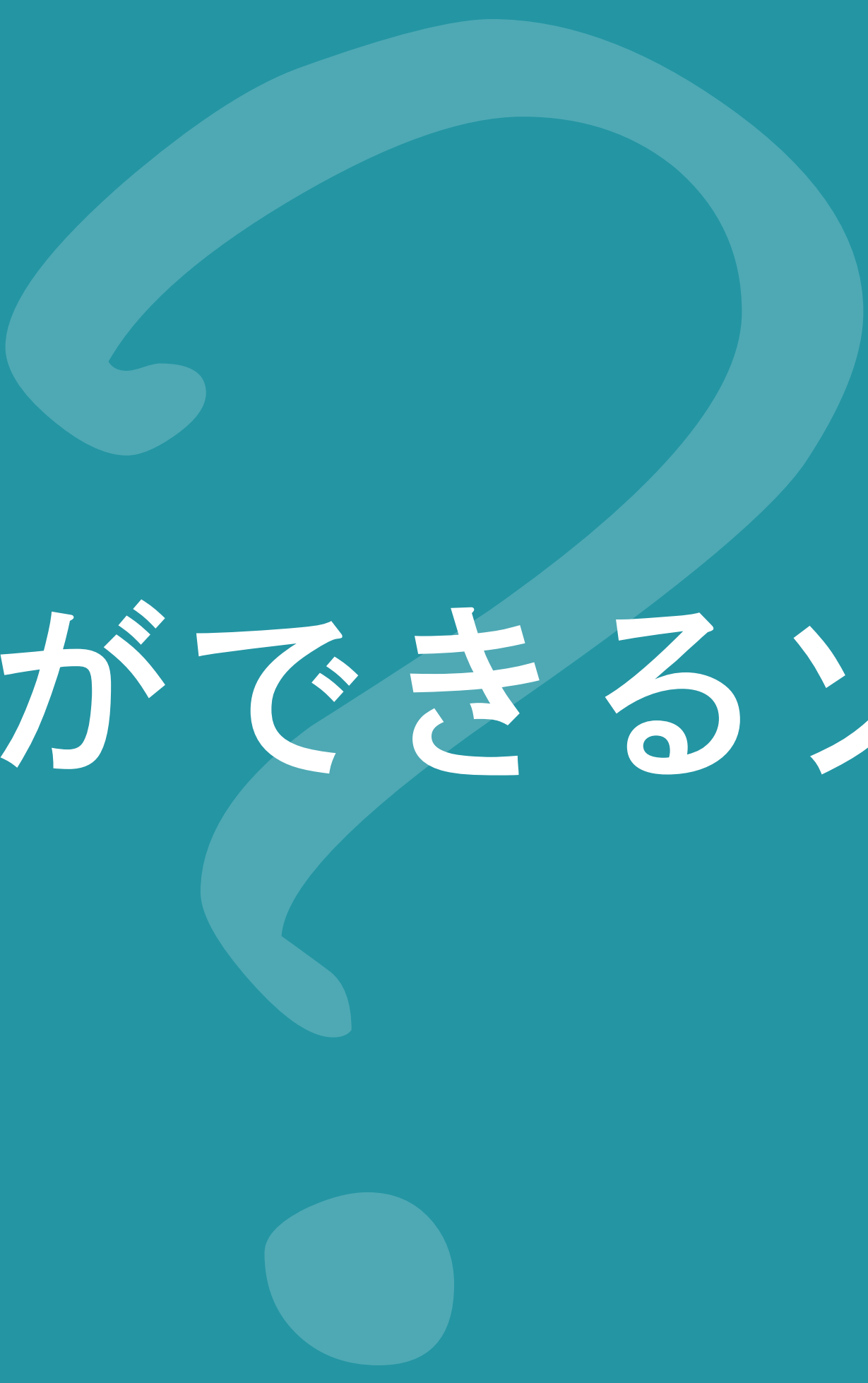


fb.com/groups/xdstudy.osaka/









XDは何ができるソフト？

Design

デザイン

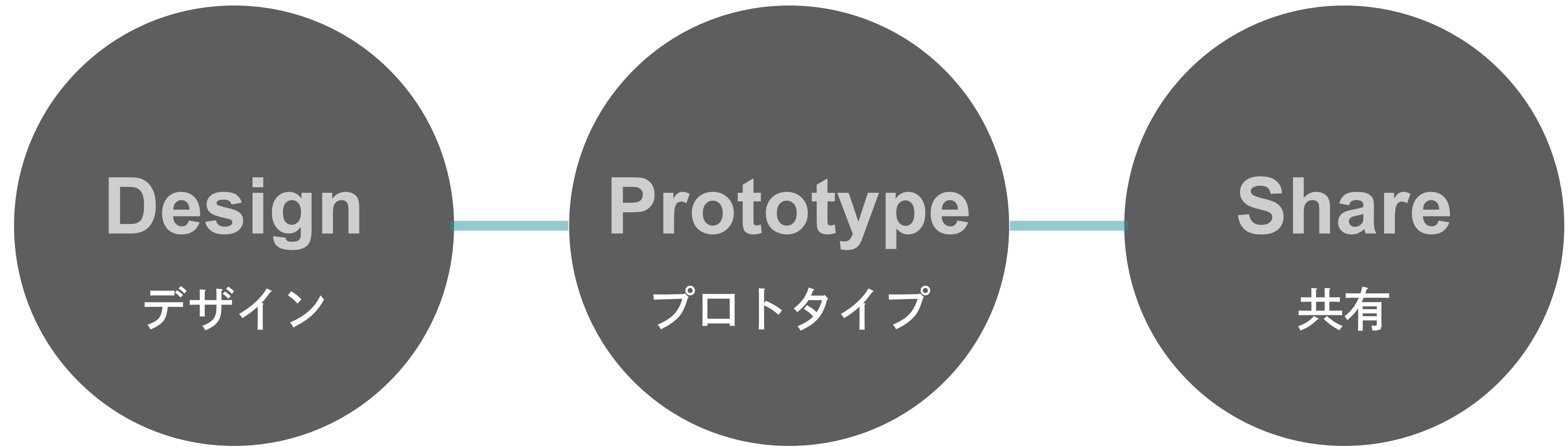
Prototype

プロトタイプ

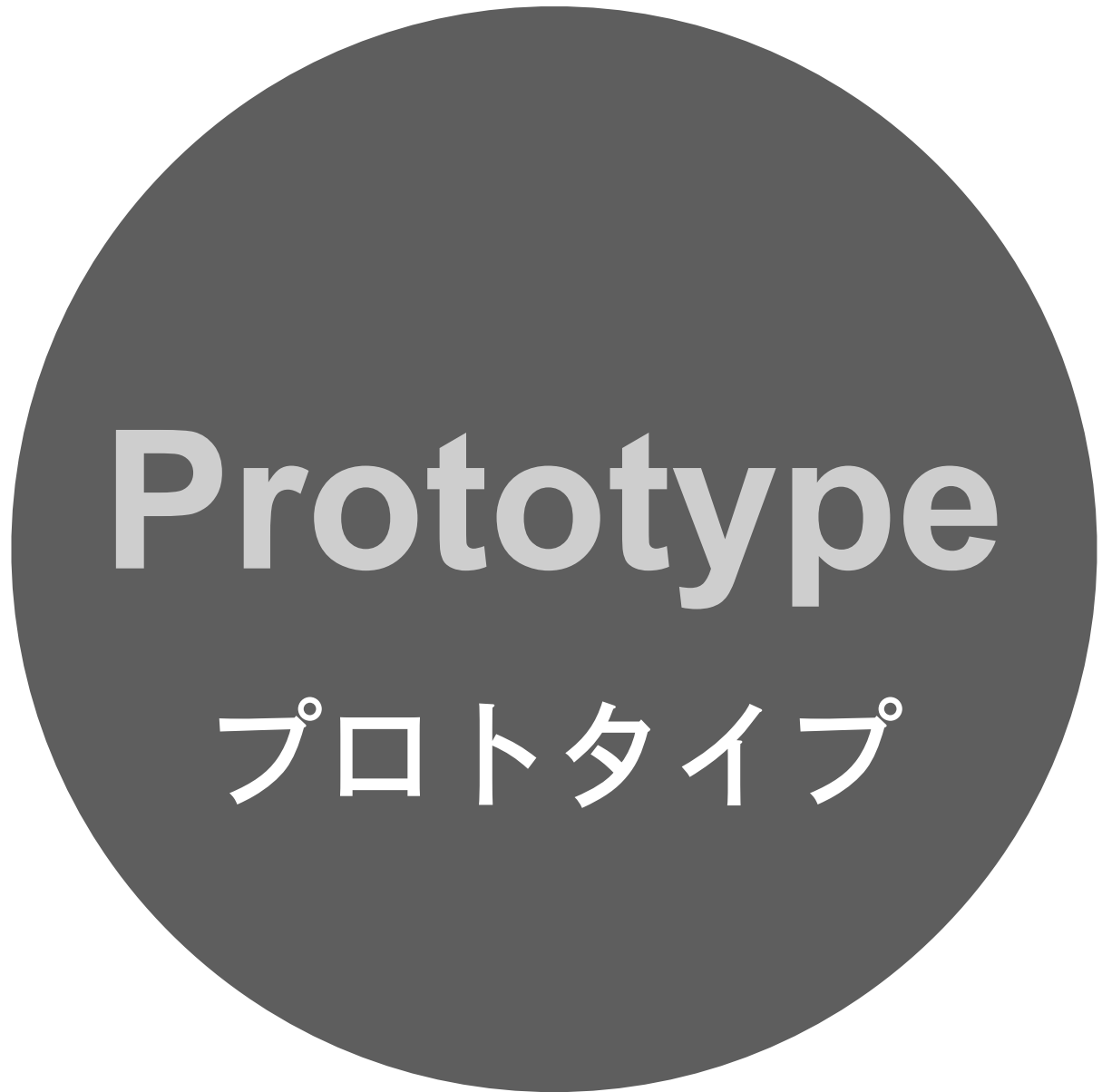
Share

共有

プロトタイプ=試作品



アートボードをつないで
画面遷移を作成する



Prototype

プロトタイプ

「動くプロトタイプ」を作ろう！

インタラクションパネル

トリガー

タップ
ドラッグ
時間 ※アートボードを選択時
音声
キーとゲームパッド

アクション

トランジション
自動アニメーション
オーバーレイ
音声を再生
ひとつ前のアートボード

インタラクション		
トリガー	タップ ▼	
アクション	トランジション ▼	
☐	スクロール位置を保持	
移動先	(アートボードを選択) ▼	
アニメーション	ディゾルブ ▼	
イージング	なし	▼
継続時間	1 秒	▼
スクロール		
☐	スクロール時に位置を固定	

アニメーション

なし
ディゾルブ

左にスライド
右にスライド
上にスライド
下にスライド

左にプッシュ
右にプッシュ
上にプッシュ
下にプッシュ

イージング

なし
イーズアウト
イーズイン
イーズイン / アウト
スナップ
ウィンドアップ
バウンス

トリガー

タップ

ドラッグ

時間

音声

キーとゲームパッド

アクション

トランジション

自動アニメーション

オーバーレイ

音声を再生

ひとつ前のアートボード

何をきっかけにして 何が起こるか

トリガー

タップ

ドラッグ

時間

音声

キーとゲームパッド



アクション

トランジション

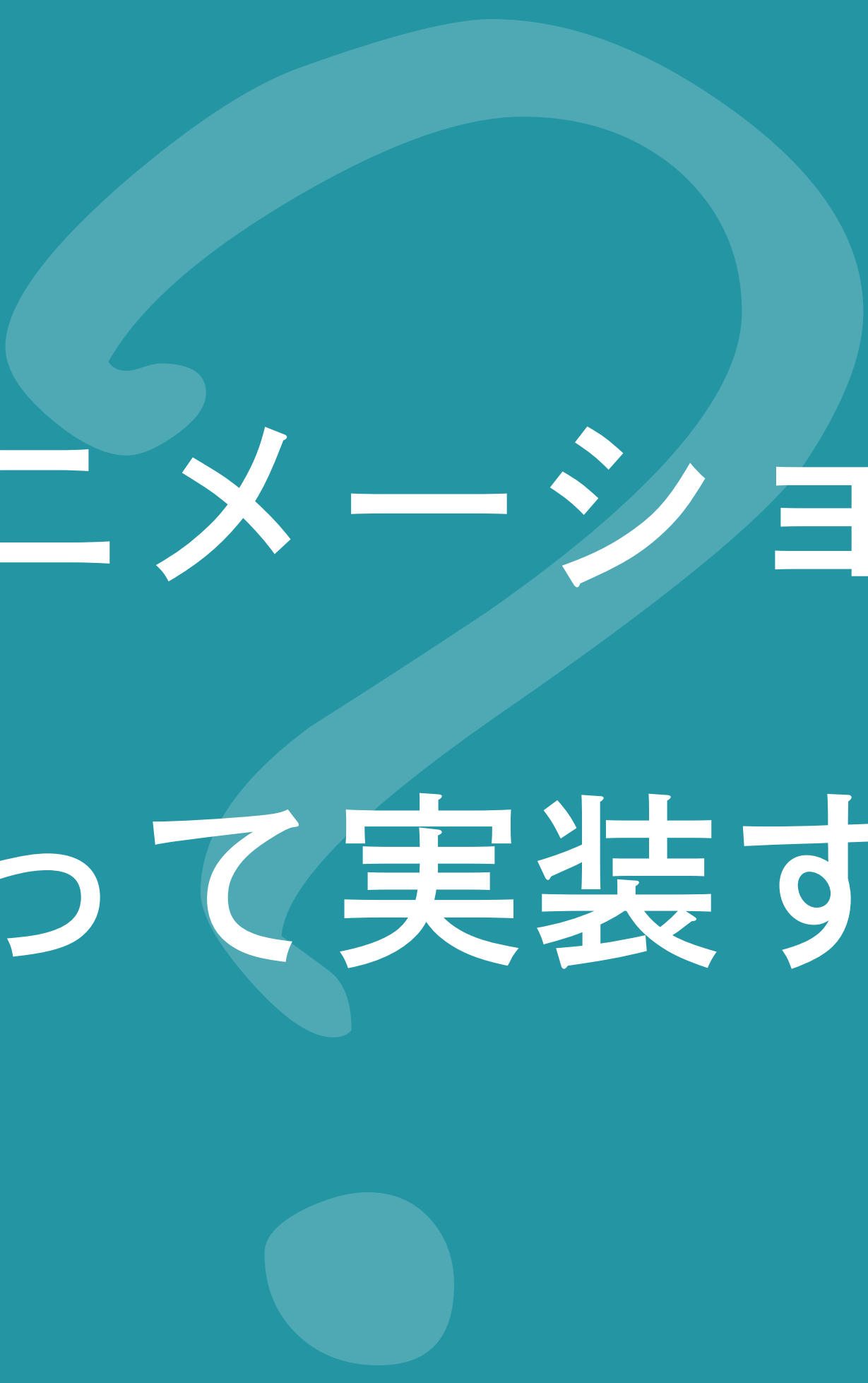
自動アニメーション

オーバーレイ

音声を再生

ひとつ前のアートボード

Demo



アニメーション
どうやって実装するの？

CSSアニメーション

CSS Animation

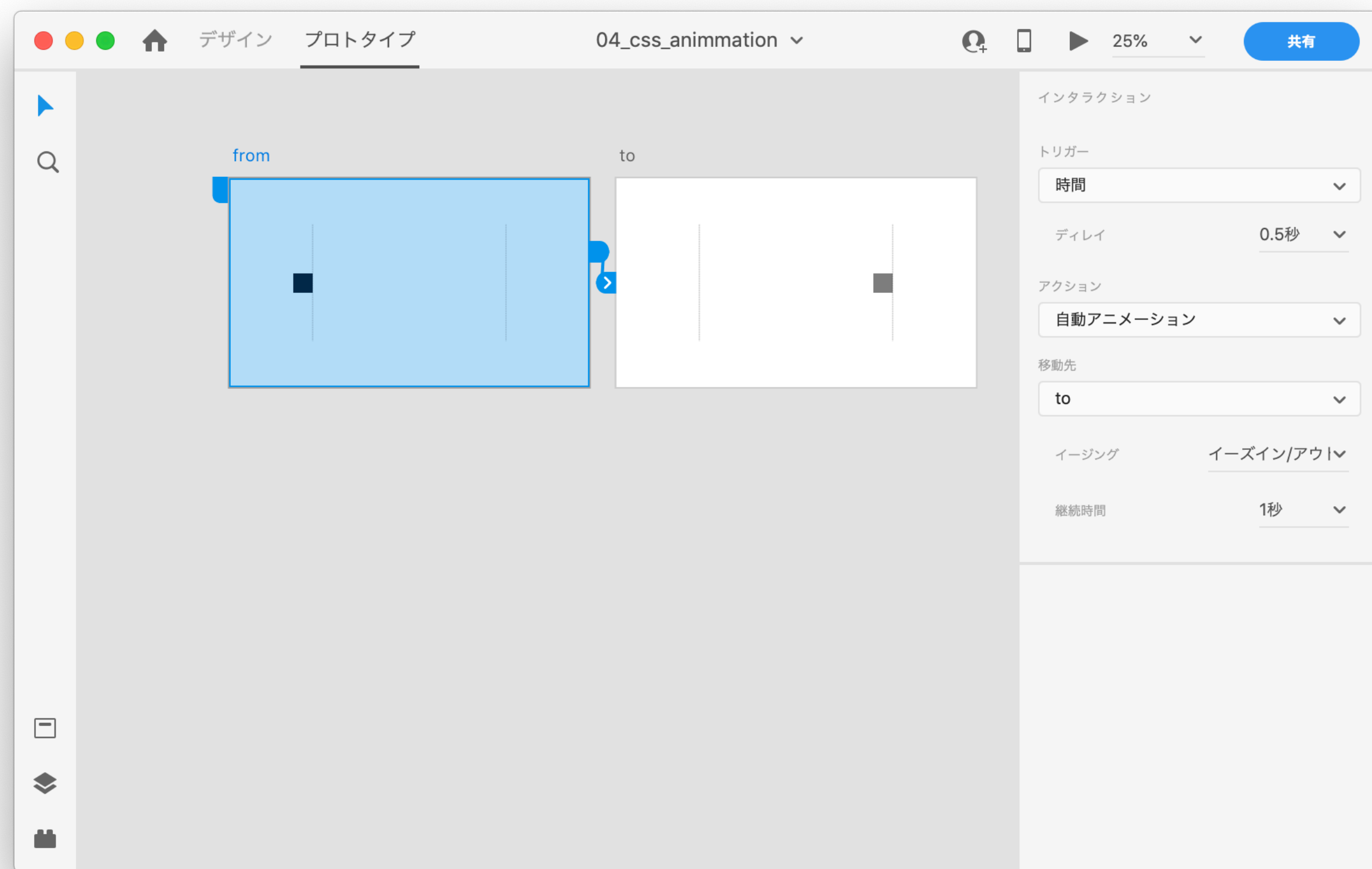
animationのプロパティ

——→ プロトタイプモードで確認

@keyframesの内容

——→ デザインモードで、プロパティの変化を確認

animationのプロパティ



プロトタイプモードで
インタラクションを確認

インタラクション

トリガー

時間



ディレイ

0.5秒



アクション

自動アニメーション



移動先

to



イーasing

イーズイン/アウト



継続時間

1秒

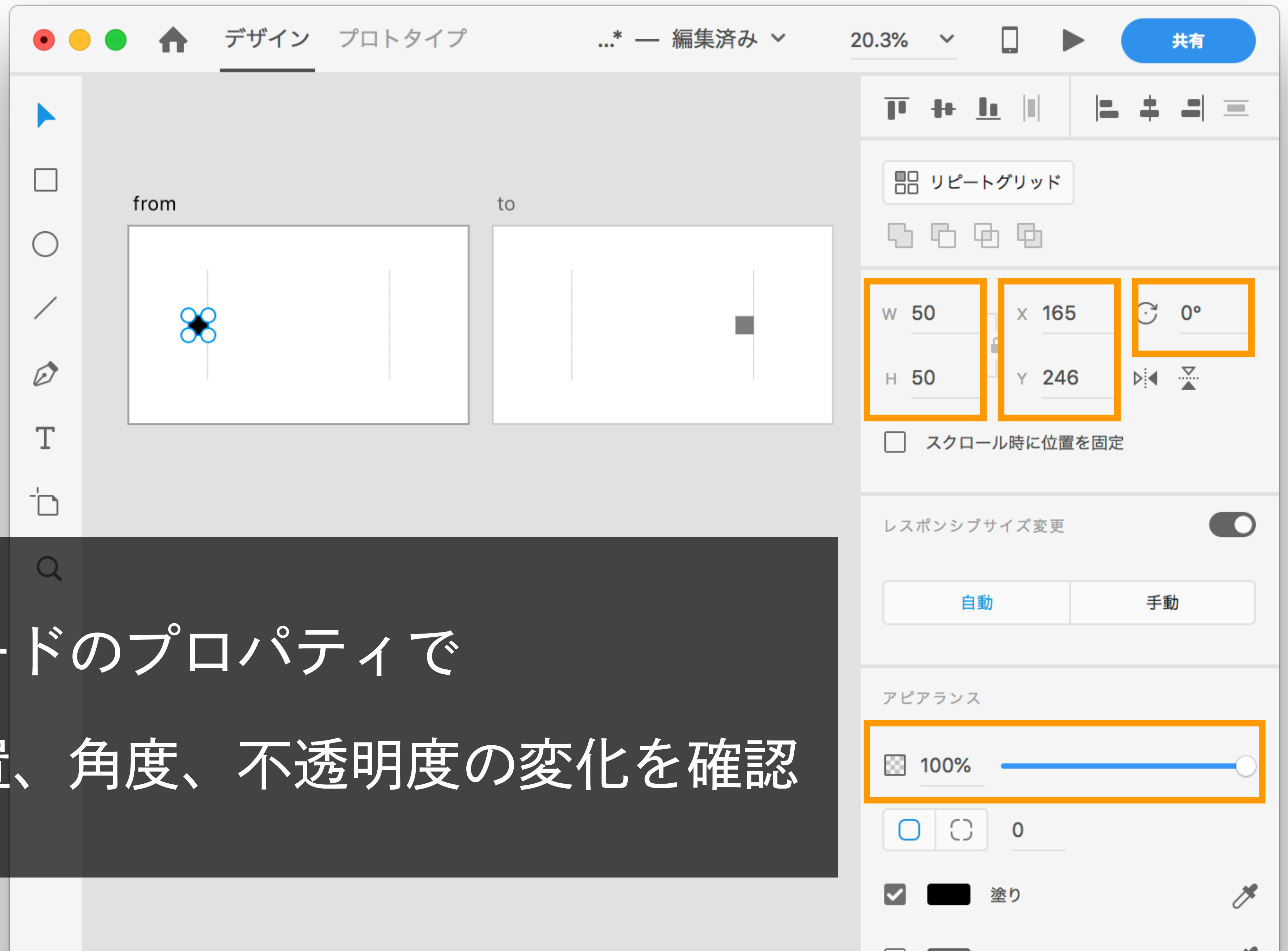


animation-delay: 0.5s;

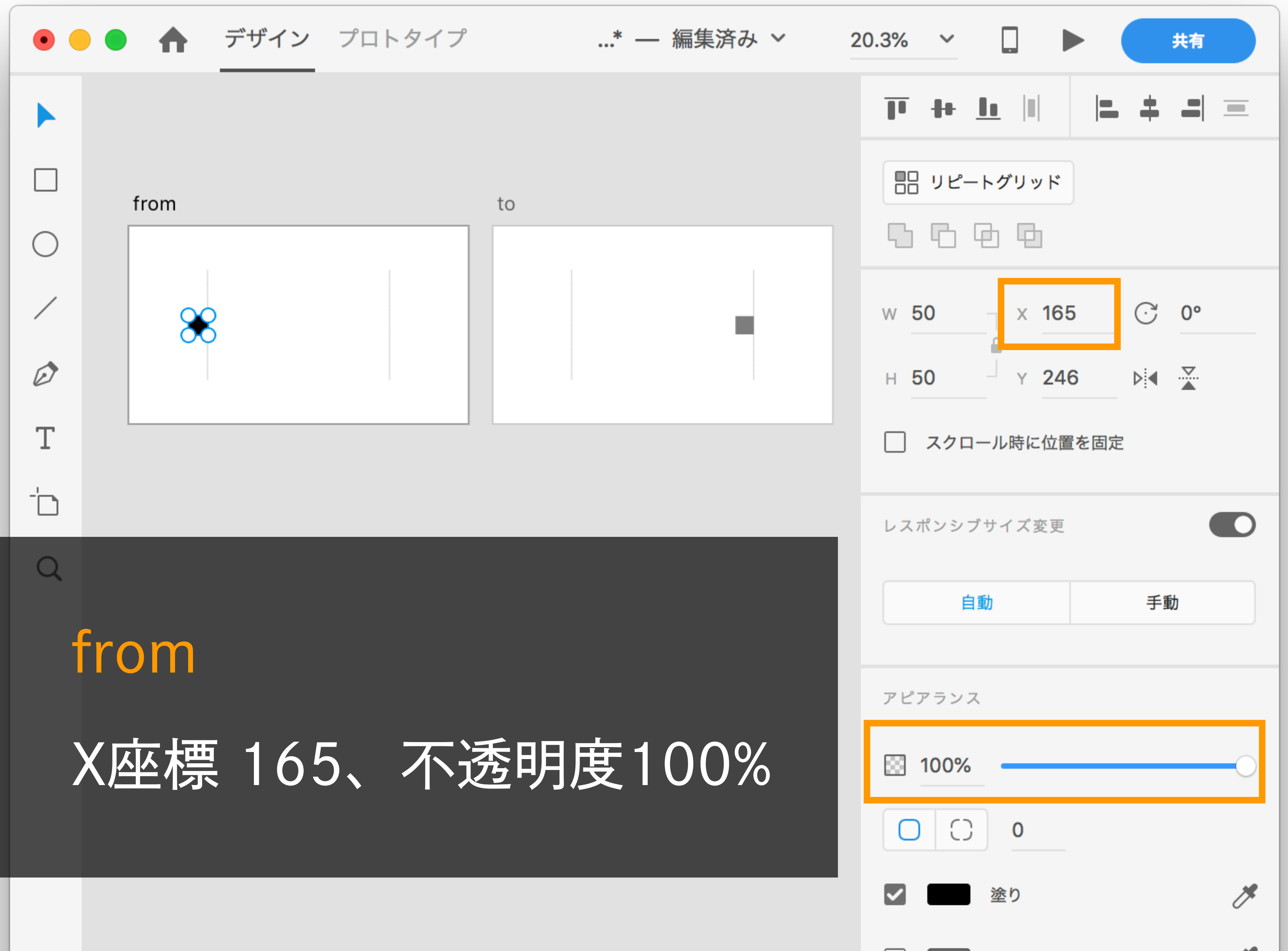
animation-timing-function: ease-in-out;

animation-duration: 1s;

@keyframes

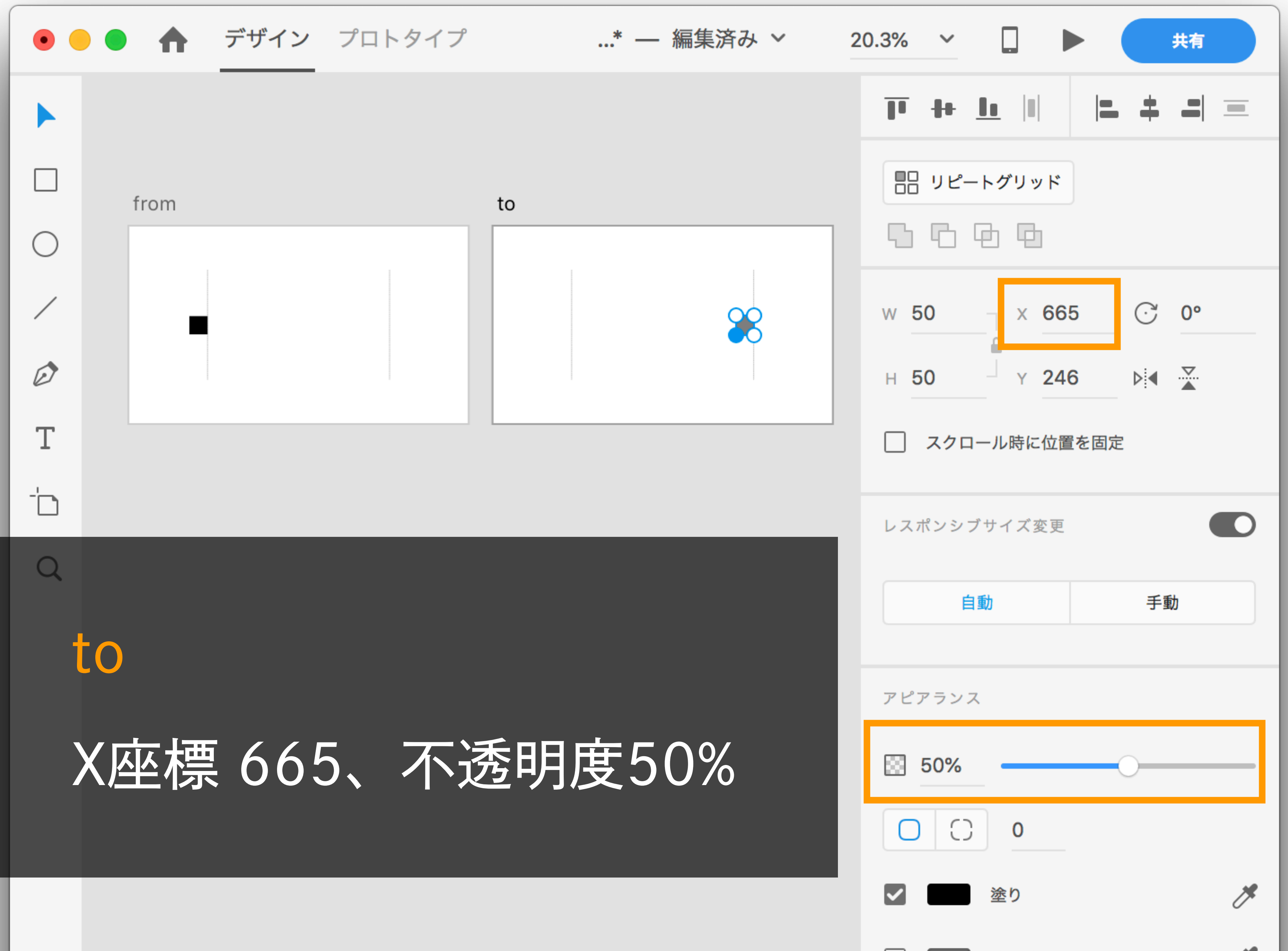


デザインモードのプロパティで
大きさ、位置、角度、不透明度の変化を確認



from

X座標 165、不透明度100%



from

X 0

不透明度 100%

to

X 500

不透明度 50%



from {

transform:translateX(0);

opacity:1;

}

to {

transform:translateX(500px);

opacity:0.5;

}

```
p {  
  animation-name: sample-animation;  
  animation-duration: 1s;  
  animation-delay: 0.5s;  
  animation-timing-function: ease-in-out;  
}
```

```
@keyframes sample-animation {  
  from {  
    transform:translateX(0);  
    opacity:1;  
  }  
  to {  
    transform:translateX(500px);  
    opacity:0.5;  
  }  
}
```

イージングの種類

インタラクション

トリガー

タップ

▼

アクション

トランジション

▼

☐ スクロール位置を保持

移動先

(アートボードを選択)

▼

アニメーション

ディゾルブ

▼

イージング

なし



継続時間

スクロール

☐ スクロール時に位置を

- なし
- イーズアウト
- イーズイン
- イーズイン / アウト
- スナップ
- ウィンドアップ
- バウンス

なし

イーザアウト

イーザイン

イーザイン / アウト

スナップ

ワインドアップ

バウンス

イージング



animation-timing-function



なし

イーズアウト

イーズイン

イーズイン / アウト

スナップ

ウィンドアップ

バウンス

イージング



animation-timing-function



なし

linear

イーズアウト

ease-out

イーズイン

ease-in

イーズイン / アウト

ease-in-out

スナップ

ウィンドアップ

バウンス

Easing Functions Cheat Sheet

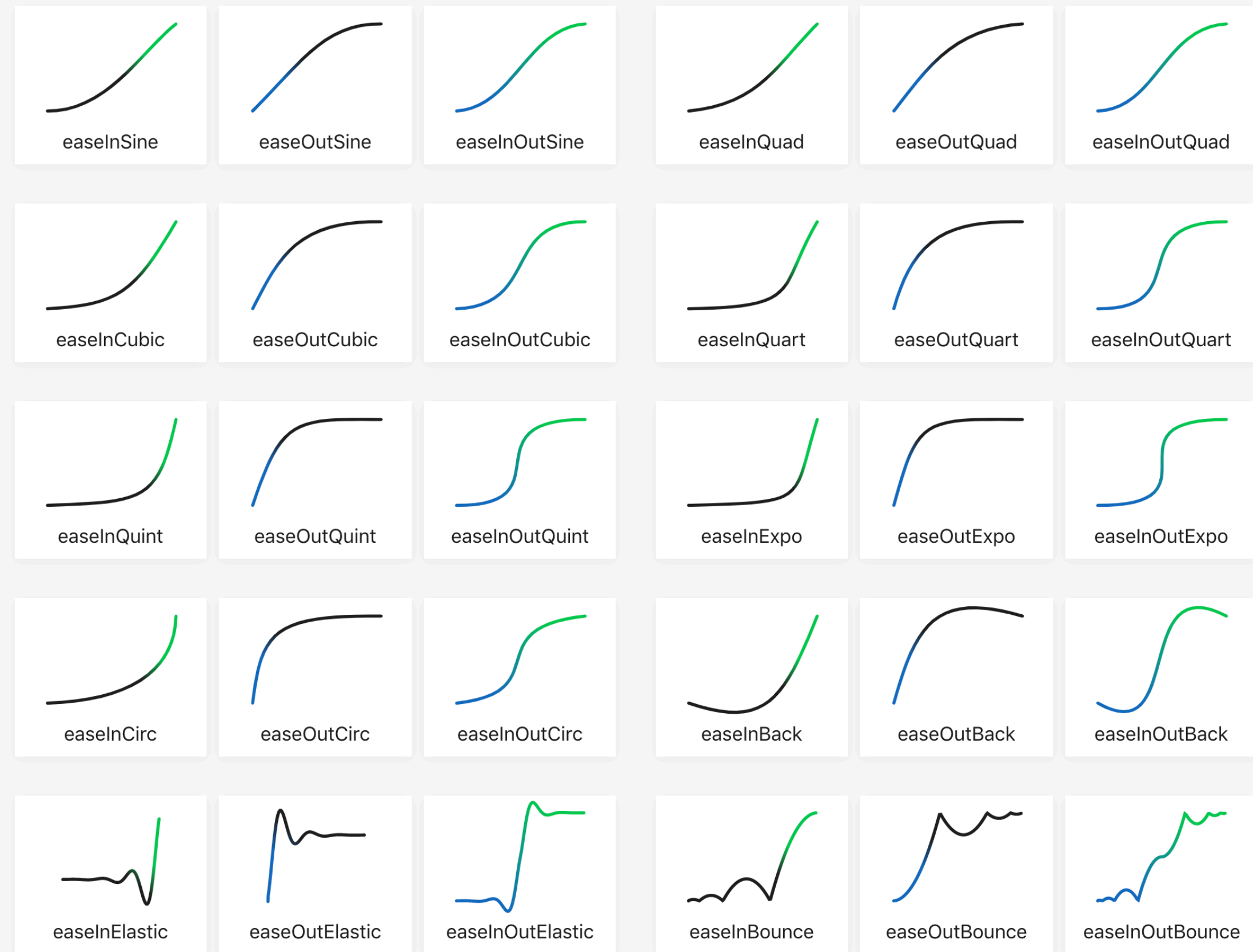
Easing functions specify the rate of change of a parameter over time.

Objects in real life don't just start and stop instantly, and almost never move at a constant speed. When we open a drawer, we first move it quickly, and slow it down as it comes out. Drop something on the floor, and it will first accelerate downwards, and then bounce back up after hitting the floor.

This page helps you choose the right easing function.

 [Open Source](#)

Help translate
site to your language



<https://easings.net/>



easeInOutQuint



easeInExpo



easeOutExpo

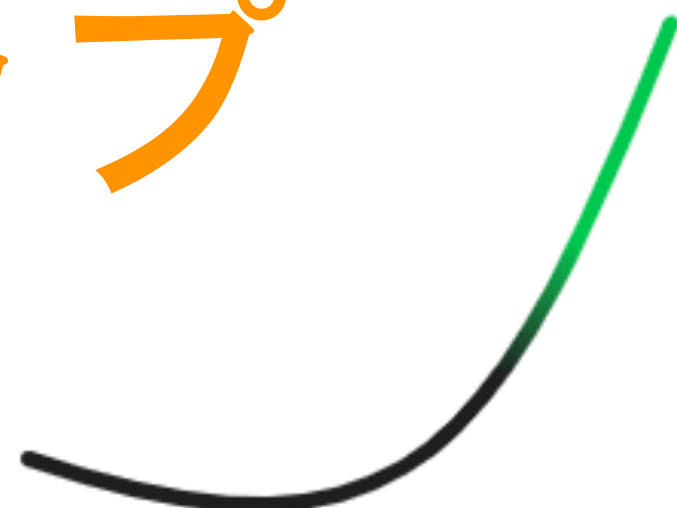


easeInOutExpo

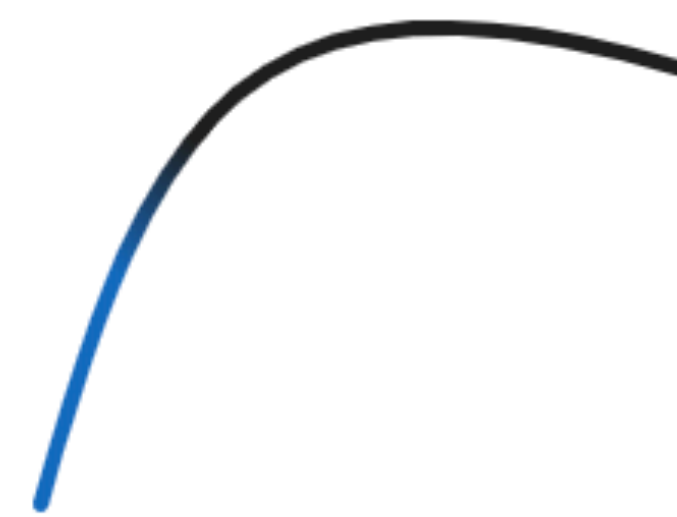
ウィンドアアップ



easeInOutCirc

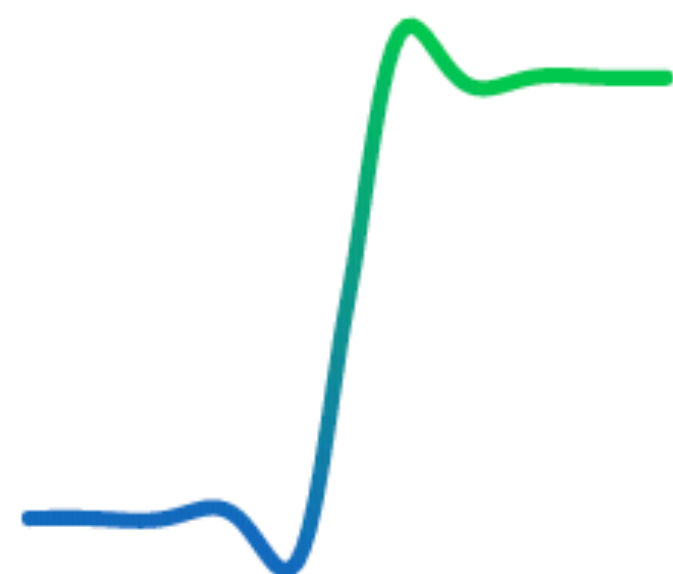


easeInBack

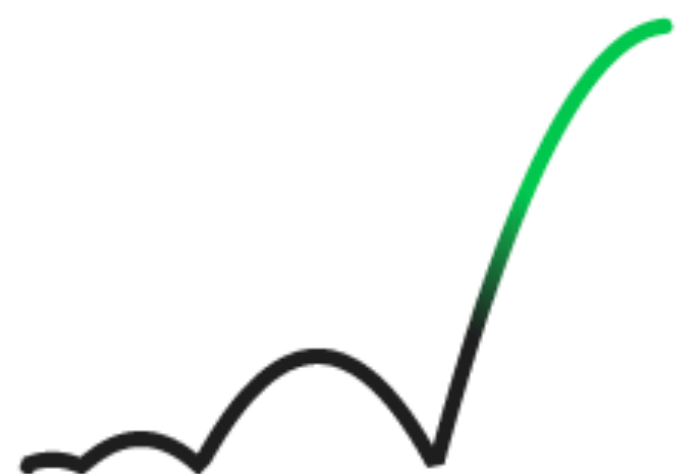


easeOutBack

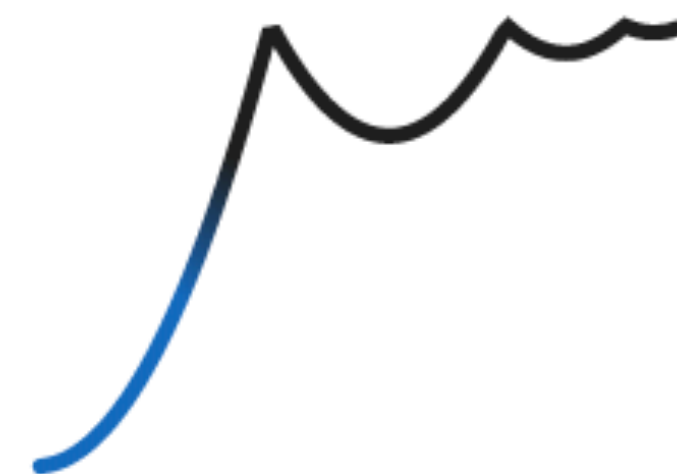
スナッチ



easeInOutElastic



easeInBounce



easeOutBounce

バウンス



easeInBounce

イージング



animation-timing-function



なし

linear

イーズアウト

ease-out

イーズイン

ease-in

イーズイン / アウト

ease-in-out

スナップ

ウィンドアップ

バウンス

イージング



animation-timing-function



なし

linear

イーズアウト

ease-out

イーズイン

ease-in

イーズイン / アウト

ease-in-out

スナップ

easeOutBack が近い

cubic-bezier(0.175, 0.885, 0.32, 1.275);

ウィンドアップ

easeInBack が近い

cubic-bezier(0.6, -0.28, 0.735, 0.045);

バウンス

easeOutBounce が近い

@keyframes で細かく設定

イージング



animation-timing-function



実装しやすさ

なし

linear

イーズアウト

ease-out

イーズイン

ease-in

イーズイン / アウト

ease-in-out

スナップ

easeOutBack が近い

cubic-bezier(0.175, 0.885, 0.32, 1.275);

ウィンドアップ

easeInBack が近い

cubic-bezier(0.6, -0.28, 0.735, 0.045);

バウンス

easeOutBounce が近い

@keyframes で細かく設定

イージング		animation-timing-function		実装しやすさ
-------	---	---------------------------	---	--------

なし	linear	
----	--------	---

イーズアウト	ease-out	
--------	----------	---

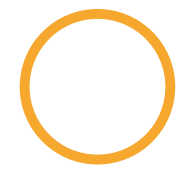
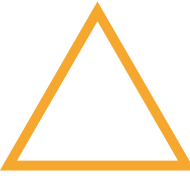
イーズイン	ease-in	
-------	---------	---

イーズイン / アウト	ease-in-out	
-------------	-------------	--

スナップ	easeOutBack が近い	cubic-bezier(0.175, 0.885, 0.32, 1.275);
------	-----------------	--

ウィンドアップ	easeInBack が近い	cubic-bezier(0.6, -0.28, 0.735, 0.045);
---------	----------------	---

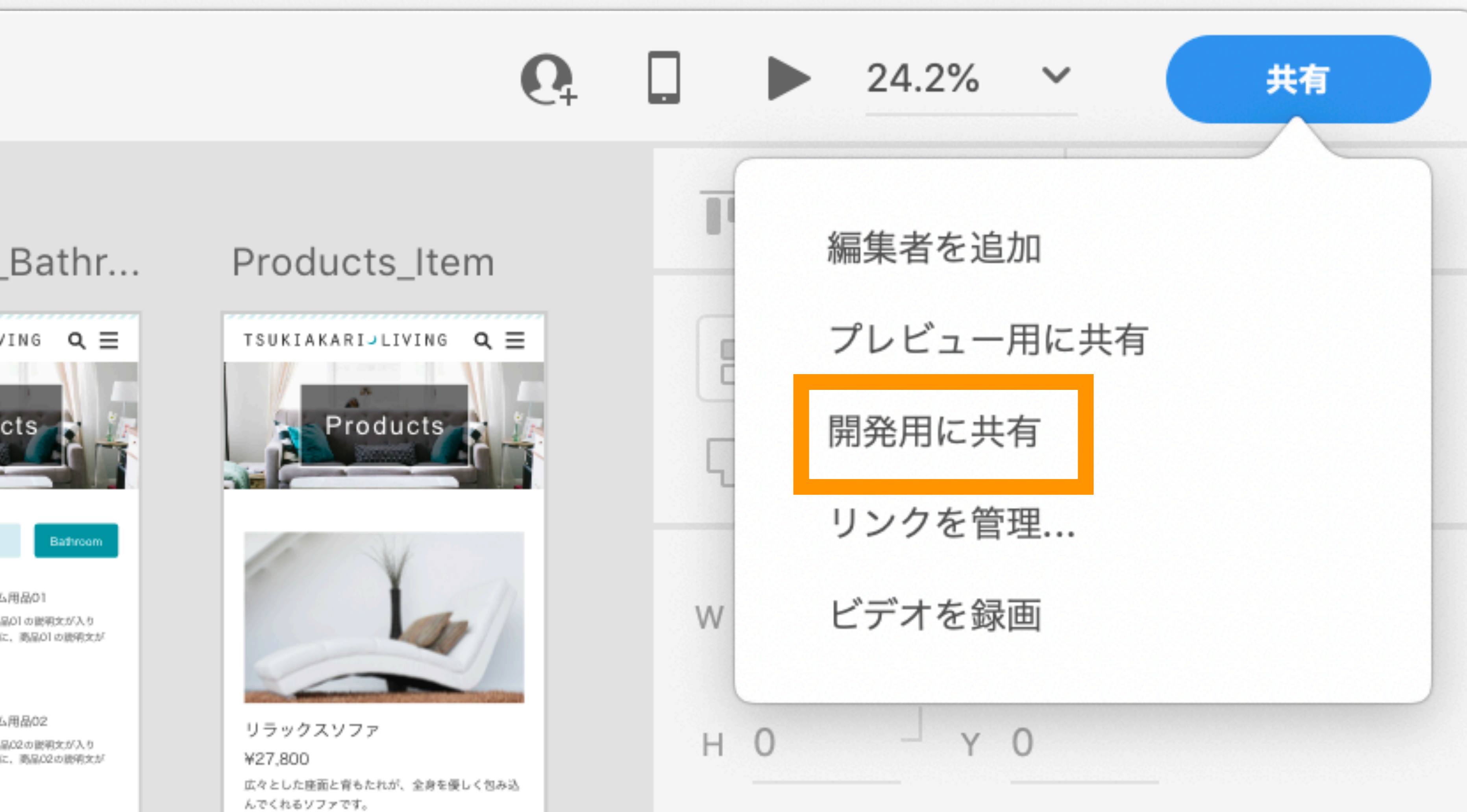
バウンス	easeOutBounce が近い	@keyframes で細かく設定
------	-------------------	-------------------

イージング		animation-timing-function		実装しやすさ
なし		linear		
イーズアウト		ease-out		
イーズイン		ease-in		
イーズイン / アウト		ease-in-out		
スナップ		easeOutBack が近い	cubic-bezier(0.175, 0.885, 0.32, 1.275);	
ウィンドアップ		easeInBack が近い	cubic-bezier(0.6, -0.28, 0.735, 0.045);	
バウンス		easeOutBounce が近い	@keyframes で細かく設定	

共有機能

デザインスペックの共有

デザインスペックの共有 = 開発用に共有



まとめ

何をきっかけにして 何が起こるか

トリガー × アクション

「イージング」を使い分けると
より自然なインタラクションが実現できる

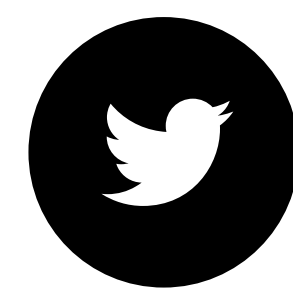
「デザインスペックの共有」や「コメント機能」で
コミュニケーションが取りやすくなる



「動くプロトタイプ」を作ろう！

Xd

ありがとうございました。



matsu_eri