



Adobe XD

Partie 1. Découverte de l'interface (5:16)

1-1. Présentation de l'interface

Écran d'accueil :

Possibilité de choisir la dimension sur laquelle on veut travailler.

Exemple : format de smartphone "iPhone 6, 7, 8"

NB : il est recommandé de partir d'une taille écran existante.

1-2. Présentation de l'espace de travail

- Navigation avec appui sur la barre d'espace pour se déplacer
- Zoom avec CTRL+ et CTRL-

Par défaut, la 1^{ère} page porte le nom du type de maquette

Exemple : "iPhone 6, 7, 8 – 1" car c'est le 1er plan de travail

- En bas de la barre d'outils, afficher les calques ou plans de travail en cliquant sur :



Lorsqu'un outil est actif son picto devient bleu :



La colonne affiche :



- **Modifier le titre** du plan de travail en cliquant sur son nom (au dessus du plan de travail - ou - dans la colonne de gauche)
Il se renomme automatiquement à l'autre endroit
L'ordre de la colonne de gauche fonctionne comme des calques (en s'empilant visuellement)
- **Dupliquer** le plan de travail (à la même dimension) :
 - cliquer en maintenant Alt enfoncé et déplacer
Vous voyez apparaître des repères intelligents et la valeur de l'écartement pour le positionner au mieux
 - - ou - cliquer en maintenant Alt enfoncé + Maj pour magnétiser l'alignement

1-3. Présentation des outils

NB : Les raccourcis apparaissent au survol de chaque picto outil.

-  Outil Sélection (raccourci V) : pour déplacer des objets
-  Outil Rectangle (raccourci R): pour tracé un rectangle
> maintenir Maj enfoncé pour garder l'homothétie

Les propriétés du rectangle apparaissent dans la colonne de droite :
transformation, apparence, etc

Apparence : réglages de l'aspect (fond, bordure, ombre)

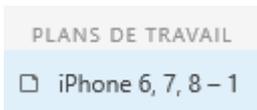
- Changer la couleur de fond en cliquant dessus

Le rectangle s'est automatiquement placé dans le plan de travail correspondant

Revenir en arrière avec la flèche de gauche dans la colonne de gauche :



Rentrer à l'intérieur d'un plan de travail en double cliquant sur le symbole à gauche du plan de travail pour et voir ses calques



Si je supprime le rectangle, le calque se supprime automatiquement.

-  Outil Ellipse (raccourci E): pour tracé une ellipse
-  Outil Polygone (raccourci Y): pour tracé une polygone
-  Outil Ligne (raccourci L): pour tracé un trait
-  Outil Plume (raccourci P): pour créer un tracé avec les courbes de bézier
-  Outil Texte (raccourci T): pour créer du texte
-  Outils Plan de travail (raccourci A) : pour revenir à toutes les tailles et dimensions de maquettes possible.
-  Outil Zoom (raccourci Z) : cliquer pour zoomer, maintenir ALT et cliquer pour dezoomer
- ou - avec le déplacement de 2 doigts sur le trackpad

NB : Raccourci Zoom à 100% : `Ctrl+1`



Outil Bibliothèque (Maj+Ctrl+Y) : fonctionne comme des symboles ou groupement d'éléments qui vont être "dynamiques" c-à-d réutilisable et modifiables sur toutes leurs instances dupliquées



Outil Calques (Ctrl+Y) : pour afficher les calques ou les plans de travail



Outil Plug-ins (Maj+Ctrl+P) : pour ajouter des plug-ins au logiciel

1-4. Présentation des onglets

En haut de la fenêtre, il y a 4 onglets :

1. **Accueil** : pour revenir à l'écran d'accueil du logiciel (créer un fichier, etc)
2. **Design** : sert à concevoir et maquetter
3. **Prototype** : dessiner des chemins de navigations entre les pages pour créer une interaction et de lier des parties / sections de page à d'autres ou des boutons
4. **Partager** : créer un lien de partage en ligne & inviter des personnes

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor \(XD 1/10 : Découvrez l'interface\)](#)

1-5. Présentation des types d'enregistrements

- 1^{ère} méthode : dans Creative Cloud (Ctrl+S) ou via le menu Fichier > Enregistrer... : en le nommant "Exercice 1" puis en cliquant sur Enregistrer



Un picto apparaît à gauche du titre du document qui n'y sera pas si l'enregistrement se fait en local.

Historique : au clic de la flèche à droite du nom > accès aux dernières versions enregistrées (possibilités de les nommer et de les ouvrir dans une nouvelle fenêtre). Les versions expirent au bout de 30 jours, marquez celles à conserver.

- 2^{ème} méthode : en local (Maj+Ctrl+Alt+S) ou via le menu Fichier > Enregistrement local...
Cette méthode ne possède pas d'historique.



Partie 2. Création de maquette (4:25)

- **Créer un nouveau document** : gabarit “iPhone 6, 7, 8”
- **Enregistrer le document**
- **Renommer le plan de travail** : “Accueil”

2-1. Gestion des images

- **Importer une image** :
 - **1^{ère} méthode** :
Menu Fichier > Importer... (Maj+Ctrl+I) : naviguer sur votre ordinateur et sélectionner le fichier à importer
Inconvénient : l'image n'est pas de la même taille que le plan de travail.
 - **Préférer la 2^{ème} méthode** :
Tracer une forme à la dimension souhaitée
Exemple : tracer un rectangle à la dimension du plan de travail avec les repères intelligents (qui s'affichent en bleu)
Ouvrir une fenêtre fichiers sur l'ordinateur, sélectionner l'image souhaitée et la faire glisser dans la forme préalable tracée.
L'image se met ainsi automatiquement à la dimension.
- **Repositionner l'image** à l'intérieur de sa forme :
en double cliquant sur la forme puis en le déplaçant.
Cliquer dans la zone extérieure à l'image pour sortir de la forme.
- **Renommer le calque** “Background photo” : en rentrant dans le plan de travail puis en double cliquant sur le calque actif bleuté (colonne gauche).

2-2. Création d'un bloc d'ombrage

- **Ajouter un effet d'ombrage** pour obscurcir le visuel
(afin d'y ajouter un texte visible en suivant)
 - Tracer un carré
 - Enlever son contour en décochant la case à gauche de Bordure dans ses propriétés (colonne de droite)

 - **Modifier le Fond** :
 - pour un dégradé > dans le panneau Couleur, en haut, dérouler les options pour choisir “Dégradé linéaire”

- avec des couleurs définies : en double cliquant sur les pastilles rondes dans la barre du dégradé horizontal

Dégradé linéaire ▼



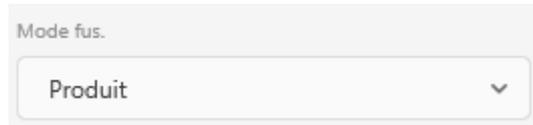
- A gauche sélectionner du noir
- A droite : sélectionner du blanc, appliquer une opacité à 0% via la barre de dégradé vertical

NB : garder une couleur en mémoire en appuyant sur le + en bas de cette fenêtre



Cliquer dans la zone extérieure à la fenêtre pour sortir

- **Appliquer un mode de fusion** : en sélectionnant le carré et en lui appliquant comme mode de fusion "Produit" (dans ses propriétés)



- Renommer le calque de la forme carré "Ombrage"

2-3. Gestion des textes

Possibilités de mise en page

- typographie,
- couleur,
- alignement,
- positionnement
- rotation,
- miroir,
- interlettrage,
- interligne,
- espacement des paragraphes,
- ombres portées.

Différence entre texte et zone de texte

Possibilité de travailler le texte sous 2 formes :

Le texte de point et le texte de zone.

Le texte de point, s'active en écrivant un texte par un simple clic à l'endroit où le texte doit se placer. Cette technique est souvent utilisée pour installer les titres principaux et permet d'effectuer simplement les déformations du texte lui-même. (rotation, agrandissement, etc.)

Le texte de zone doit être créé en dessinant une zone (un cadre) avec l'outil texte. C'est dans cette zone que le texte va pouvoir être inséré. Celui-ci sera contraint de s'afficher dans le cadre dessiné par mise à la ligne automatique. Les zones sont en général utilisées pour afficher des blocs de texte courant.

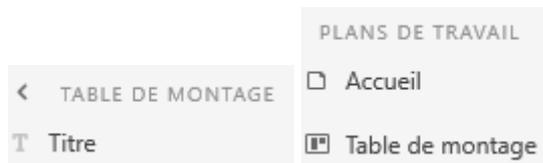
Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base de l'article "[Adobe XD : le texte](#)" de TEKNIKA learning

NB : double clic sur une zone de texte pour la réduire au format

Application

- **Ajouter un titre :**

Sélectionner l'outil Texte (T) : cliquer en dehors du plan de travail puis taper "Titre"
Le calque s'est ajouté dans Table de montage : c'est tout ce qui est autour et hors d'un plan de travail.



Déplacer ce calque avec l'outil Sélection (V) et le remettre sur le plan de travail "Accueil". *Il se range automatiquement.*

- **Modifier les propriétés du titre :**

- **typographie** : en saisissant *Oswald* dans le champ - ou - en cherchant la typo via la liste déroulante
- **majuscules** : à activer à l'aide du bouton picto  regarder les autres options disponibles (minuscules, indice, soulignement, etc)
- **taille** : saisir une valeur de 40
En double cliquant sur la valeur, les flèches Haut et Bas du clavier permettent d'ajuster la taille
- **couleur** : sélectionner du blanc dans la palette de couleur - ou - en saisissant dans le champ du code hexadécimal #FFFFFF
 Hex ▼ #FFFFFF

- **ombre** : à activer et en réglant les valeurs de couleur (noir), d'opacité (50%), de distance (axes X & Y : 2) et de diffusion (8)

Hex #000000

50 %



NB : pipette disponible dans le panneau c

- **position** : au centre du plan de travail avec le bouton d'alignement  (en haut de la colonne des propriétés)

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor \(XD 2/10 : Créez votre première page\)](#)

Partie 3. Ajout des éléments UI de base (5:16)

3-1. Ajouter un bouton d'interaction

- Tracé une forme avec l'outil rectangle
- Choisir à l'aide la pipette un couleur présente dans l'image pour créer une cohérence graphique
- Tirer sur les poignées des angles intérieurs pour ajouter un arrondi
L'agrandissement du bouton ne déformera pas les contours
- Rédiger un texte positionner à l'intérieur de ce bouton
- Grouper ces 2 calques (CTRL G) ou Menu Object > Grouper
 - Renommer le groupe "Bouton 1"

Créer un groupe global "Design", verrouiller avec



3-2. Gagnez du temps grâce aux kits UI

Trouvez des idées, de l'inspiration et des kits d'interfaces utilisateur personnalisés pour votre prochain projet Adobe XD.

Ajouter une barre des tâches pour plus de réalisme :

- Fichier > Kit d'interfaces utilisateur...
Télécharger le kit "[Responsive Design](#)"
 - Dans le plan de travail "Mobile 1",
copier le calque "header" > Copier le calque "Status Bar Light"
Le coller dans votre maquette
- Ajouter une icône de menu :
Télécharger le kit "[Google Material Design](#)"
Fichier [Light Theme] XD-Material-Design 201218.xd
 - Dans le plan de travail "Master Icons" copier les calques
 - "icon/navigation/menu_24px"

- "icon/action/search_24px"
 - Les coller dans votre maquette
 - Renommer les calques des 3 composants :
"Interface top", "Picto burger menu" & "Picto search"
 - Grouper les 2 derniers et renommer "Nav bar"

3-3. Utilisation des composants

Tutoriel Adobe

Modifier un composant déjà existant :

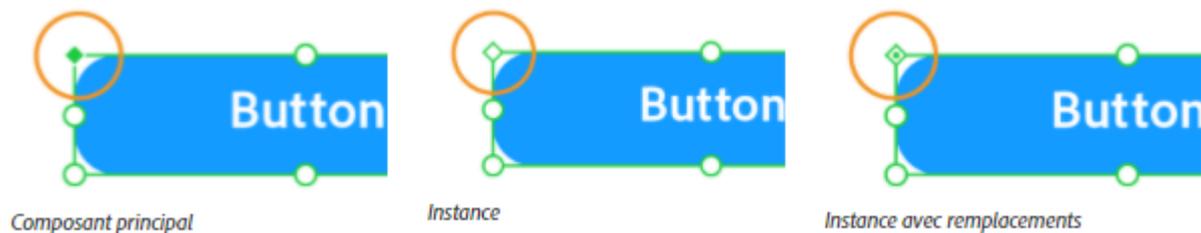
- Clic droit "Modifier le composant principal" (Ctrl+Maj+K)
changer sa couleur, agrandir les dimensions

Créer son propre Composant :

- Créer un rond de 24x24px, double cliquer pour accéder aux point de vecteurs, double cliquer sur le point en haut pour enlever la tangente de la courbe de bézier, puis la déplacer de 10px
- Renommer le Tracé 1 "Picto goutte"
- Ouvrir l'outil Bibliothèque, appuyer sur l'outil + à droite de Composants (CTRL+K)

Réutilisation des composants avec drag & drop dans la liste des composants.

Infos sur les composants :



Remplacement d'instance

Les remplacements sont des modifications uniques qui s'appliquent uniquement à cette instance et non au composant principal. Si vous modifiez une propriété dans une instance, XD marque cette propriété comme un remplacement. Vous pouvez remplacer les propriétés d'une instance sans rompre sa connexion au composant principal.

Dissocier une instance de composant unique :

utilisez l'option Dissocier le composant dans le menu contextuel.



NB : cependant, si vous souhaitez dissocier toutes les instances de la zone de travail, utilisez l'option Supprimer du panneau Actifs.

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

Partie 4. Ligne graphique (5:20)

4-1. Définition

Ensemble des composantes graphiques d'un projet ou d'une enseigne (logo, couleurs, typographie, visuels photos ou illustrations...). La respecter permet de garder une cohérence entre tous les supports de communication. On parle également de Charte Graphique.

4-2. Styles de textes

Ajouter un style de caractère

Clic droit sur le texte à enregistrer > choisir Ajouter le style de caractère dans Actifs.
On constate que le style s'est ajouté sur le panneau de gauche (dans le Style de caractère),

Modifier un style de caractère

Clic droit sur le style de caractère > Modifier

4-3. Créer une gamme de couleur

Dans bibliothèque, liste Couleurs : ajouter à l'aide du plus la couleur d'un élément
(exemple : le vert du bouton de la page d'accueil).

4-4. Exemple d'application

- Créer un composant pour "Nav bar"
- Dupliquer le plan de travail "Accueil"
Renommer ce plan "Menu"

Flouter le background :

- Créer un rectangle de la taille du plan de travail et cocher sa propriété :



Renommer "flou" et le passer en 1^{er} dans le groupe Design

Design du menu :

- Créer un rectangle de la taille du plan de travail et modifier sa taille
Application de calcul
Exemple : pour $\frac{2}{3}$, ajouter après sa largeur / 3 * 2
- Appliquer le Vert de la gamme de couleur
Régler l'opacité à 75%
- Renommer ce rectangle "Fond menu" et le passer en 1^{er} dans le groupe Design
- Copier le texte du bouton de l'accueil
Modifier pour "Titre menu 1" et mettre en propriété un alignement gauche
Le placer 40px en dessous du Picto menu burger (taille recommandée pour une zone de clic au doigt)

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

Partie 5. Grille de répétition (5:04)

- Ajouter un trait en dessous du texte "Titre menu 1"
Régler ses propriétés de bordure > couleur : blanc, épaisseur : 2px
Le placer 20px en dessous du texte

Connaître les marges entre les éléments

Sélectionner un élément, maintenir Alt, survoler l'élément à comparer pour afficher la valeur de marge entre les 2 éléments.

Créer une grille de répétition

- Grouper le texte et le trait
- Cliquer sur Grille de répétition dans les propriétés de la colonne de droite



2 poignées vertes apparaissent sur le contour du bloc, elles vont me permettre de le dupliquer dans les 2 sens, de façon latérale ou verticale.

- Utiliser la poignée du bas pour allonger la hauteur du bloc et dupliquer ainsi 5 fois le groupe pour créer une liste
- Au survol entre les différents groupes dupliqués, un surlignage rose indique les marges et permet de régler l'écartement
Adapter ces dernières au maintien du clic de la zone rose si besoin



Ajouter un élément à la grille de répétition

- Double cliquer dans la grille de répétition pour rentrer à l'intérieur
- Tracer un cercle de 40x40px, fond blanc, sans bordure
- Placer le coller à droite de la zone verte
- Dans ses propriétés : enlever 20px à son axe X pour le décaler vers la gauche avec une règle de calcul -20
- Corriger le placement du haut de la grille pour corriger le rognage dû au dépassement du cercle :
sélectionner les 3 éléments qui composent la grille pour les déplacer de 7px vers le bas afin d'ajuster le début.

Insérer une sélection d'image dans une grille de répétition

Sélectionner plusieurs fichiers, les faire glisser vers la zone du cercle

Adapter les textes - ou - Dissocier la grille pour que chaque groupe deviennent indépendants.

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

Partie 6. Mode prototype (3:03)

Passer dans l'onglet Prototype (Onglet en haut).



Définir la 1^{ère} page du prototype

- Sélectionner le plan de travail "Accueil"
- Cliquer sur le picto en haut à gauche pour expliquer au logiciel que c'est la 1^{ère} page.

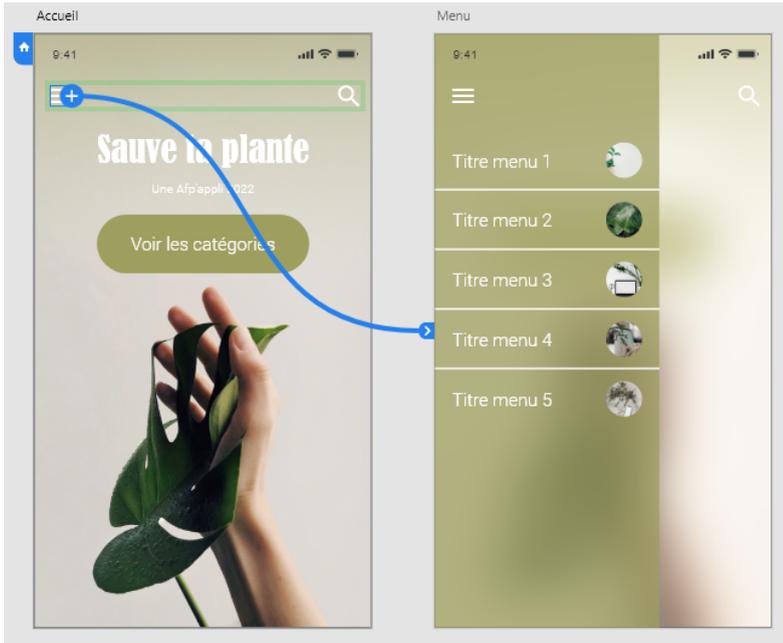


Relier des pages entre elles

Relier la page Accueil à la page Menu :

- Sélectionner le Picto menu burger, faire glisser la pastille bleue vers le plan de travail





Réglages des propriétés :

Exemple : glisser vers la droite

Choisir le rythme et la durée de transition :



Tester le rendu de l'animation

en cliquant sur l'aperçu sur l'ordinateur (en haut à droite) :

La 1^{ère} page est bien le plan de travail "Accueil" & au survol du Picto burger menu, le curseur de la souris devient une main pour montrer que c'est cliquable.

Créer une interaction de retour :

Méthode 1 :

Revenir dans l'onglet Design

- Dans le kit "[Responsive Design](#)"

- Dans le plan de travail “Mobile 3”, copier le composant “Arrow Back” coller dans votre maquette
- Le renommer “Picto menu retour”
- Modifier le composant principal (en blanc, dimensions 24x24px)
- Positionner ce picto sur le “Picto burger menu”
-  Supprimer le “Picto burger menu” dans la “Nav bar” (*modifications uniques qui s’appliquent uniquement à cette instance et non au composant principal*)

Revenir dans l’onglet Prototype

- **Relier la page Menu à la page Accueil :**
Sélectionner “Picto menu retour”, faire glisser la pastille bleue vers le plan de travail “Accueil”

NB : Pour être cohérent , régler la propriété Animation : Glisser vers la gauche

Méthode 2 :

Dans le futur on préférera une animation de type “Plan de travail précédent” pour revenir à l’écran d’où l’on vient.



En effet, le Menu va s’ouvrir depuis différentes pages, on veut donc revenir en arrière plutôt que de revenir sur l’Accueil.

Pour cela, on peut utiliser la “croix” (*à la place de la flèche de retour en arrière*) présente dans le kit “[Google Material Design](#)”

Fichier [Light Theme] XD-Material-Design 201218.xd,
plan de travail “Master Icons”, calque “icon/navigation/close_24px”

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

Partie 7. Ergonomie

7-1. Introduction

Un site est dit ergonomique lorsqu’il répond aux besoins des internautes et ne leur oppose pas de problème d’interface. L’ergonomie web repose à la fois sur des critères scientifiques et une bonne dose de bon sens !

2 notions indissociables : il s'agit de l'utilité (utility) et de l'utilisabilité (usability). C'est parti pour une petite définition...

7-2. Quelques définitions

- **L'utilité permet de répondre à un besoin utilisateur.** Les contenus du site, ainsi que ses fonctionnalités peuvent par exemple satisfaire à un besoin d'information ou d'acquisition (achat).
- **L'utilisabilité permet une expérience utilisateur agréable et sans contraintes :** l'internaute est bien guidé, il navigue naturellement jusqu'à l'information voulue, sans se poser de questions. Un site utilisable se doit d'être efficace, efficient et attractif.



Étapes de la satisfaction :

1. Fonctionnel
2. Accessible
3. Utilisable
4. Intuitif
5. Persuasif

Les critères de l'utilisabilité sont :

- **l'efficacité** : le produit permet à ses utilisateurs d'atteindre le résultat prévu ;
- **l'efficience** : atteint le résultat avec un effort moindre ou requiert un temps minimal ;
- **la satisfaction** : confort et évaluation subjective de l'interaction pour l'utilisateur.



ou



Sources manquantes symbolisées par une pastille sur l'outil Bibliothèque

Exemple de police manquante :



Clic droit :

- ...mettre en surbrillance sur la zone de travail : pour voir où elle se trouve
- ...sur la police concernée > Remplacer la police
- ou - installer la typo puis fermer & relancer le logiciel XD.

Exemple de composant manquant :



Clic droit :

- Mettre en surbrillance sur la zone de travail : pour voir où il se trouve
- Rendre l'élément local : pour désactiver le lien

7-3. Et le webdesign dans tout ça ?

Un beau site sera toujours plus vendeur, plus appréciable, mais ses **qualités esthétiques ne seront jamais suffisantes**. Il faut se préoccuper en majeure partie de l'**aspect fonctionnel et pratique**.

Jakob Nielsen* (expert dans le domaine de l'ergonomie informatique et de l'utilisabilité des sites web) rappelle : si un site est difficile à comprendre, à utiliser, que l'information voulue est introuvable – et donc supposée inexistante : alors les utilisateurs partent !

En réalité, le webdesign sert à révéler l'ergonomie :

Tel contenu est important, il doit être inratable ? Alors le webdesign doit le mettre en valeur avec le vocabulaire qui lui est propre : couleurs, polices, et formes.

Jakob Nielsen* conseille dans son étude "Usability 101: Introduction to Usability" de consacrer environ 10% du budget global d'un projet web sur la partie "étude ergonomique".

*Jakob Nielsen est un expert dans le domaine de l'ergonomie informatique et de l'utilisabilité des sites web, titulaire d'un doctorat en interactions homme-machine, obtenu à l'Université technique du Danemark.

Source 7-1 à 7-3 : article "[Ergonomie web et webdesign](#)" de web-creatif

Lire l'article : "[Optimiser l'ergonomie d'un site web : focus sur la navigation](#)" de web-creatif

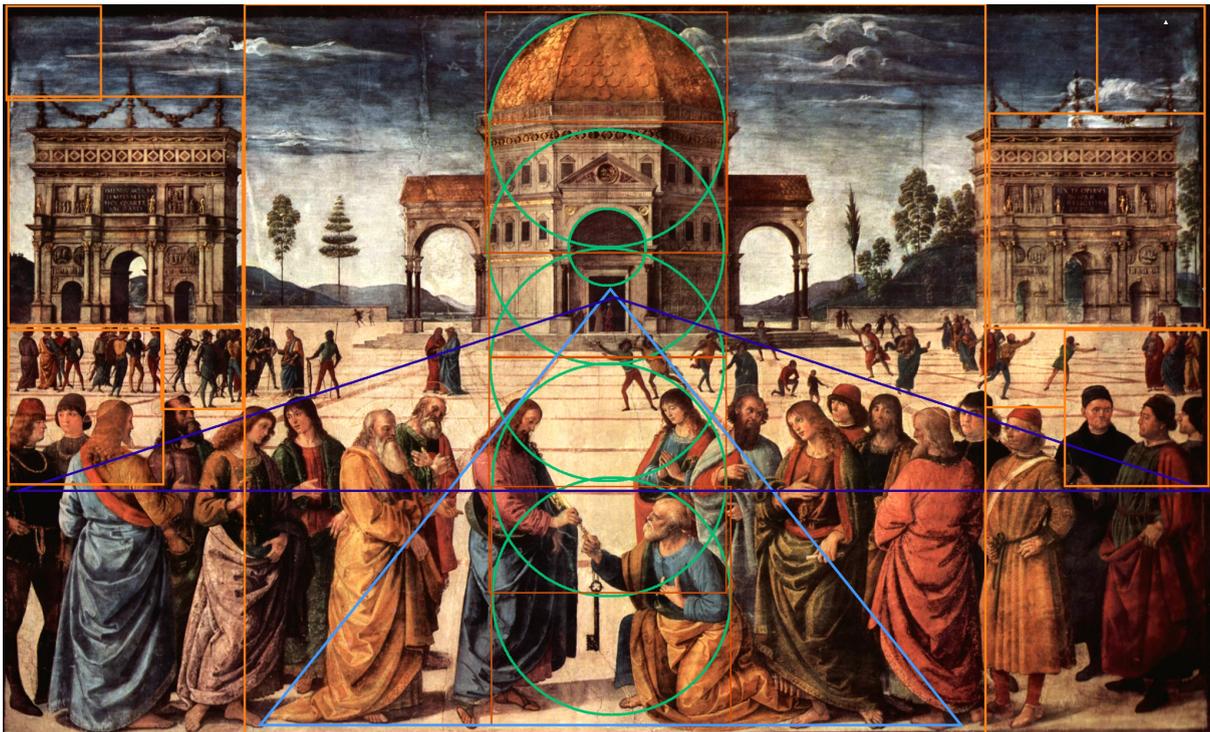
A retenir :

- Un site internet laisse une 1^{ère} impression dès les 1^{ères} secondes.
- La présentation des informations doit être claire.
- La structure doit apparaître concrètement.
- La première zone à optimiser est la navigation :
Une navigation bien rangée et intuitive va éviter la saturation de la mémoire de travail.
- La fausse règle des 3 clics :
Le nombre de clics n'a pas de lien avec la satisfaction d'un visiteur (étude menée par l'User Interface Engineering)
- Le nombre magique de Miller :
le seuil maximal de notre mémoire de travail est de 7.
- Certains ergonomes préfèrent se fier à la loi de Hick :
il est plus facile et plus rapide de choisir parmi un nombre réduit d'éléments.

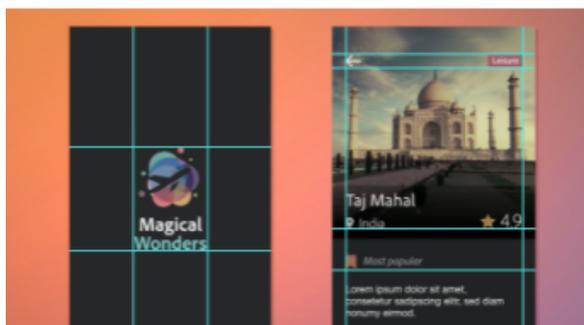
7-5. Utiliser des repères et des grilles

Lorsque vous travaillez sur vos conceptions, vous pouvez utiliser des repères pour aligner des objets ou gérer l'espacement entre les éléments d'un plan de travail. **Les grilles servent de framework** pour organiser vos éléments de conception (images, glyphes, paragraphes) et assurer la symétrie de la mise en page.

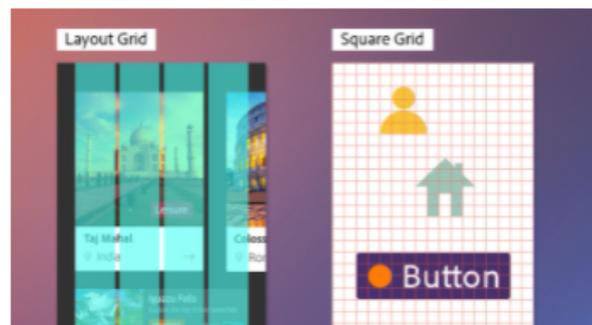
Rappel : les bonnes pratiques de la mise en page par grille de composition existe depuis avant le numérique.



Source : tableau "La remise des clefs à St Pierre", Sixtine



Repères dans XD



Grilles de mise en page et grilles quadrillées dans XD

Modification de la grille de mise en page et du quadrillage dans les propriétés du plan de travail sélectionné.

Récupérer la grille avec “Définir par défaut”, & le réutiliser avec “Paramètres par défaut”.



Raccourcis :

- afficher/masquer les repères : Ctrl+;
- afficher/masquer la grille de mise en page : Maj+Ctrl+!
- afficher/masquer le quadrillage : Ctrl+!

Lire l'article complet : [aide Adobe "Utiliser des repères et des grilles dans XD"](#)

7-6. Exemple d'intégration de la notion d'usabilité (4:10)

Définir un chemin de navigation pour intégrer les notions d'usabilité :

Un utilisateur doit savoir s'il a cliqué sur un bouton.

Exemple : ajout aux favoris

On duplique la même page.

- Page 1 : “Ajouter à mes favoris” + picto plus
- Page 2 : “Ajouté à mes favoris + picto tick & style de bouton différent

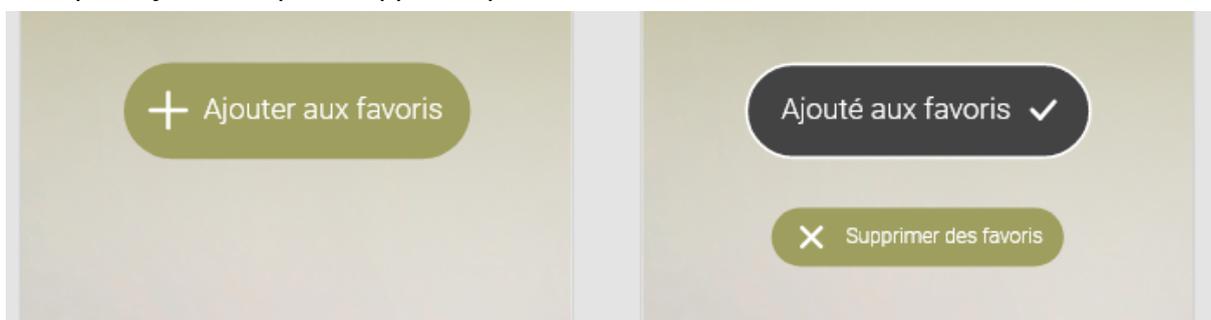


Vous aider ainsi l'utilisateur dans sa navigation car il a compris que le bouton avait été cliqué.

NB : Animation de prototype entre les 2 pages en fondu très approprié.

Intégrer des notions d'usabilité veut également dire penser aux aller-retours. Toujours prévoir de revenir en arrière sur la page précédente et de désactiver une option..

Exemple : ajouter un picto supprimer pour l'enlever des favoris.



Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

7-7. Mise en forme du texte

Lire l'article : ["Mettre en forme le texte pour plus de lisibilité"](#) de studiovitamine

7-8. Création d'un état au survol

Styles d'états possibles :

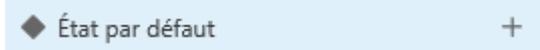
- **état de survol** : changement et affichage d'un état différent au survol
- **état de bascule** : comportement de bascule interactif tel qu'un commutateur, un bouton radio, une case à cocher, etc.

NB : vous pouvez renommer et supprimer des états uniquement dans le composant principal. *Vous ne pouvez pas renommer l'état par défaut.*

Lire l'article complet : [aide Adobe "Utilisation de composants"](#)

Application d'un état :

- Créer un composant
- **Ajouter un état** à l'aide du bouton + dans ses propriétés :



- Cliquer sur "État au survol" - ou "État de bascule" pour le modifier : appliquer la modification, puis revenir sur son état par défaut,

tester avec l'Aperçu



Partie 8. Tester le produit en direct (4:44)

Définir des zones cliquables sur des éléments assez grands (taille d'un doigt).

Lorsqu'il y a beaucoup d'interactions, en double cliquant sur la pastille bleu d'un élément (en mode prototype) :



Réglages des propriétés :

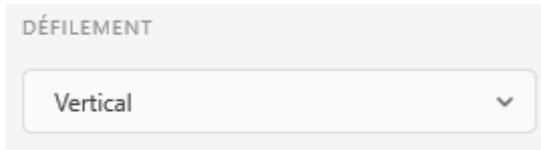


Suppression d'un lien d'interaction : sélectionner un chemin d'interaction, puis Suppr.

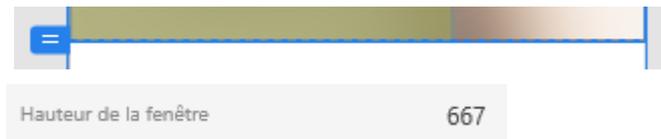
Activer un défilement vertical "scrolling" :

Si des éléments dépassent du plan de travail, ils ne s'affichent pas au-delà.

- Adapter la hauteur du plan de travail en sélectionnant ce dernier et en ajustant avec la poignée de redimension située en bas, ou en réglant la taille dans les propriétés.



- La ligne de flottaison est indiquée par le curseur bleu et dans les propriétés “Hauteur de la fenêtre” :



Rendre des éléments fixes lors du défilement avec la propriété :

Position fixe lors du défilement

Enregistrer une vidéo de démonstration

Dans la prévisualisation d’aperçu du prototype
cliquer sur le bouton Enregistrer (en haut à gauche de la fenêtre)



NB : sur Windows >



Démarrer un enregistrement avec l’outil Capturer > démarrer l’enregistrement

ou avec



Aperçu sur l’appareil

- Cliquer sur le bouton 
 - Connexion de l’appareil en câble USB (enregistrement sur l’appli mobile XD)
observation en temps réel des modifications

- Enregistrer votre fichier en ligne pour l'ouvrir à l'aide de l'application mobile XD



Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

Partie 9. Partagez votre prototype (2:00)

9-1. Conception collaborative

Travailler à plusieurs sur le même document

En 2019, Adobe annonce l'arrivée du coediting*, la conception collaborative, sur XD. L'objectif est de permettre à plusieurs collaborateurs de travailler conjointement, et en même temps, sur un même document. Le coediting est désactivé par défaut, vous pouvez activer l'option pour chaque document. Chaque participant visualise les modifications apportées par un autre designer en temps réel.

**La fonctionnalité coediting, est accessible à tous les utilisateurs des plans payants d'Adobe XD.*

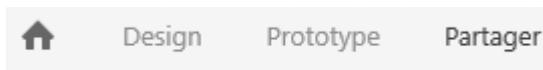
Inviter à accéder au document

Pour inviter des collaborateurs à accéder à votre document et à le modifier

Cliquer (en haut à droite de la fenêtre) sur le bouton 

9-2. Partager un prototype

Toutes les options de partage (dans l'onglet Partager) :



Réglages des propriétés (colonne de droite)



1. Nom du lien :

2. Type de configuration :

-  **Examen de la conception** : obtenir des commentaires sur vos design et prototypes
-  **Développement** : partager votre design ou prototype avec des développeurs
-  **Présentation** : optimiser une présentation de votre design
-  **Test utilisateur** : tester votre prototype auprès d'utilisateurs
-  **Personnalisation** : personnaliser l'expérience de visionnage

3. Accès :

- a. Toute personne ayant le lien
- b. Personnes invitées uniquement
- c. Toutes personnes disposant du mot de passe



Un bouton apparaît au dessus du plan de travail définit comme Accueil :



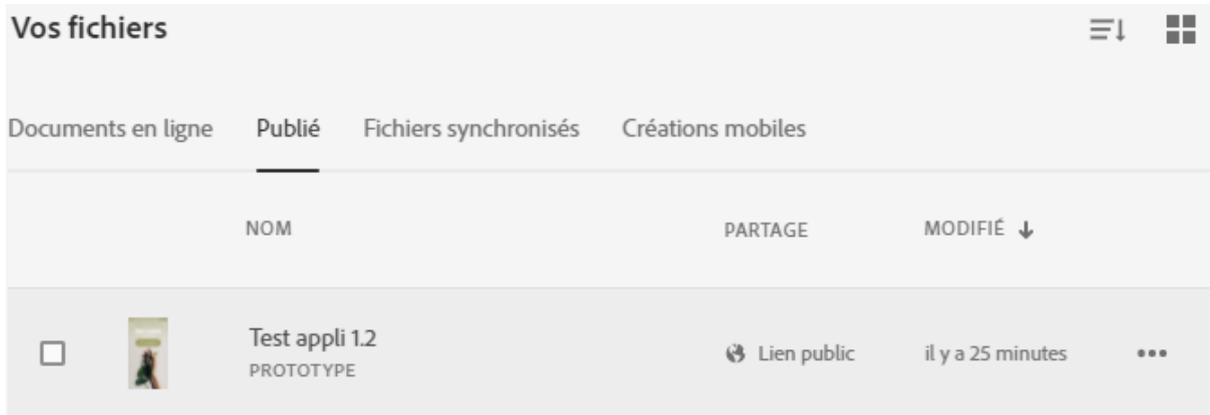
Renommer le nom (double clic sur "Flux 1") & copier son lien ().

Possibilités après la création d'un lien

- **Mettre à jour un lien**
Enregistrer le fichier, puis dans l'onglet Partager :



- **Gérer les liens** (via Creative Cloud)



NB : voir les options au clic droit

- **Nouveau lien**
- **Intégrer le lien** : si vous possédez un site web vous pouvez intégrer directement sur une page de votre site la maquette interactive que vous venez de créer.

Source : contenu rédigé et mis à jour sur la base du [tutoriel vidéo de Laurène Castor](#)

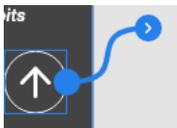
Partie 10. Aller plus loin

10-1. Faire une ancre dans une page

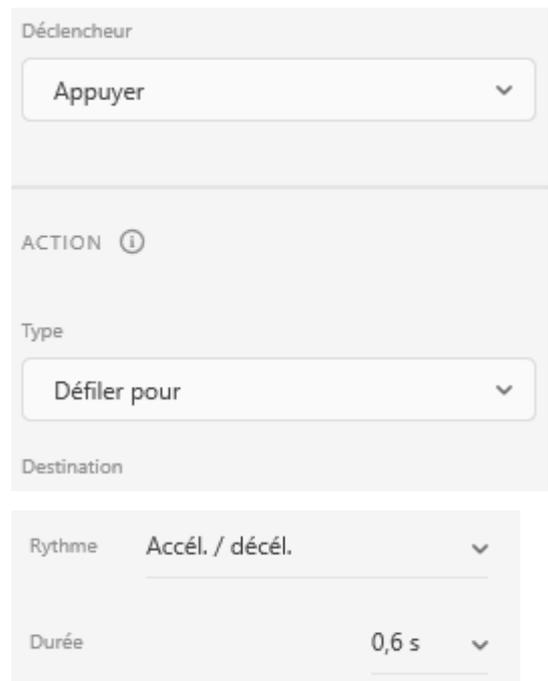
Dans Prototype, sélectionner la zone d'ancre puis sur la pastille d'interactivité (rond bleu +) double cliquer - ou - maintenir pour déposer sur l'élément cible.

Exemple : Retour haut de page

Créer un composant "Back to top"



- Régler Déclencheur : Appuyer
- Action : Défiler pour
- Destination :
nom du calque/groupe cible
- Le décalage en Y : (exemple -10 si besoin)
- Rythme :
- Durée :



Source : ["Comment faire une ancre dans une page sur Adobe XD ?" par Tutos Adobe XD](#)

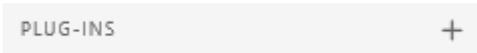
10-2. Installer/supprimer un plugin

Installation :

Ajouter des plugins dans l'Outil Plugin 

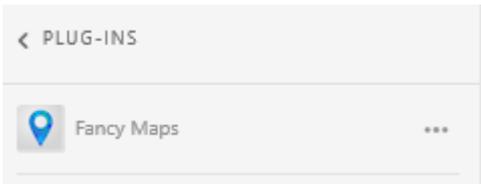


Ou en appuyer sur le "+"

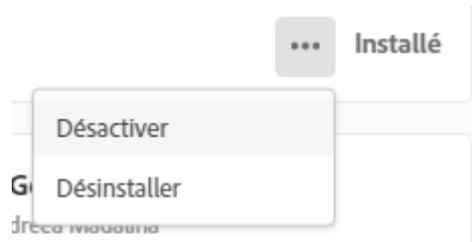


Suppression :

Cliquer sur le plugin, puis à droite du nom du plugin 



cliquer sur "Gérer des plugins", puis dans Creative Cloud :



10.3. Récupérer le CSS d'un élément

Pour le développement front-end, ce plugin fait gagner en temps et en productivité. Il suffit de sélectionner l'élément (par exemple un texte) pour en obtenir le CSS.



Copy CSS to Clipboard
Quickly copy CSS code for...

★★★★☆
21 notes

... Installé

Quickly copy CSS code for text styles, colors, gradients, shadows, etc. to the clipboard.

This plugin is open source and only 200 lines of code!

Nouveautés

1.1.0 — 2 janvier 2019
(À jour)

Generates 'backdrop-filter' CSS for background blur effects.

Notes

Laisser votre avis de développeur

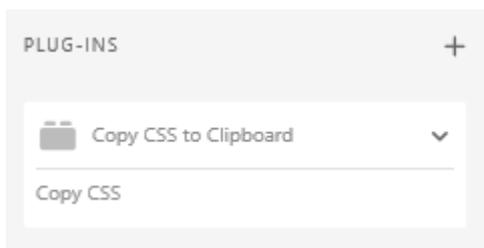
Donnez une note
★★★★☆

3,9
★★★★☆
21 notes

- Installer le plugin “Copy CSS to Clipboard”

Utilisation :

- ouvrir le menu plugin
- sélectionner l'élément dont vous voulez connaître le CSS
- cliquer sur “Cpy CSS”
- coller le dans votre feuille de style en prenant soin de cibler l'élément souhaité.



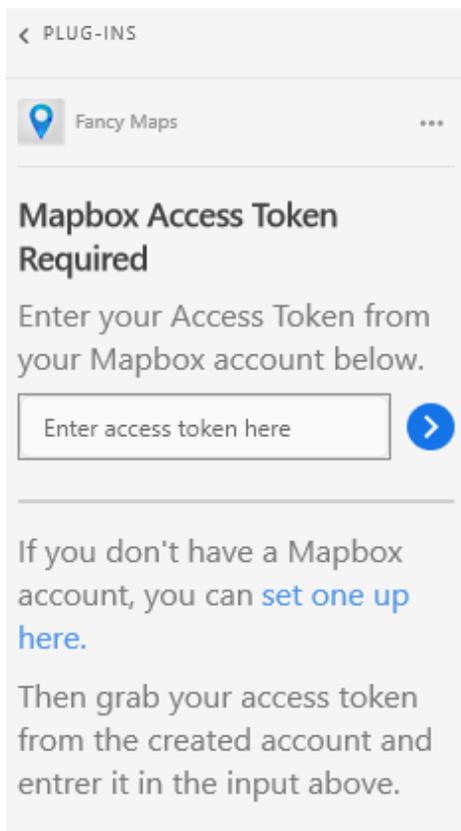
Exemple :

```
h1 {  
  font-family: BigNoodleTitling;  
  font-weight: normal;  
  font-size: 40px;  
  text-align: center;  
  color: #89ba25;  
}
```

10.4. Créer des Maps stylisées avec Francy Maps

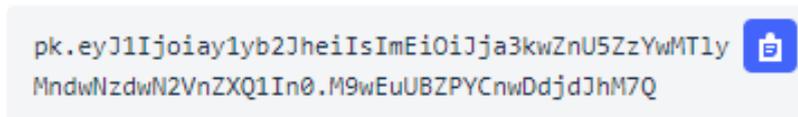
Insérer une map aux projets se résume souvent à faire un screenshot de Google Map et de l'insérer au document. Ce plugin vous permettra de générer des map directement depuis Adobe XD.

- Installer le plugin “Fancy Maps”



- Cliquer sur “set on up here” pour créer un compte.
NB : Validation de votre email pour poursuivre

- Aller dans la section Token et copier le code :
Token



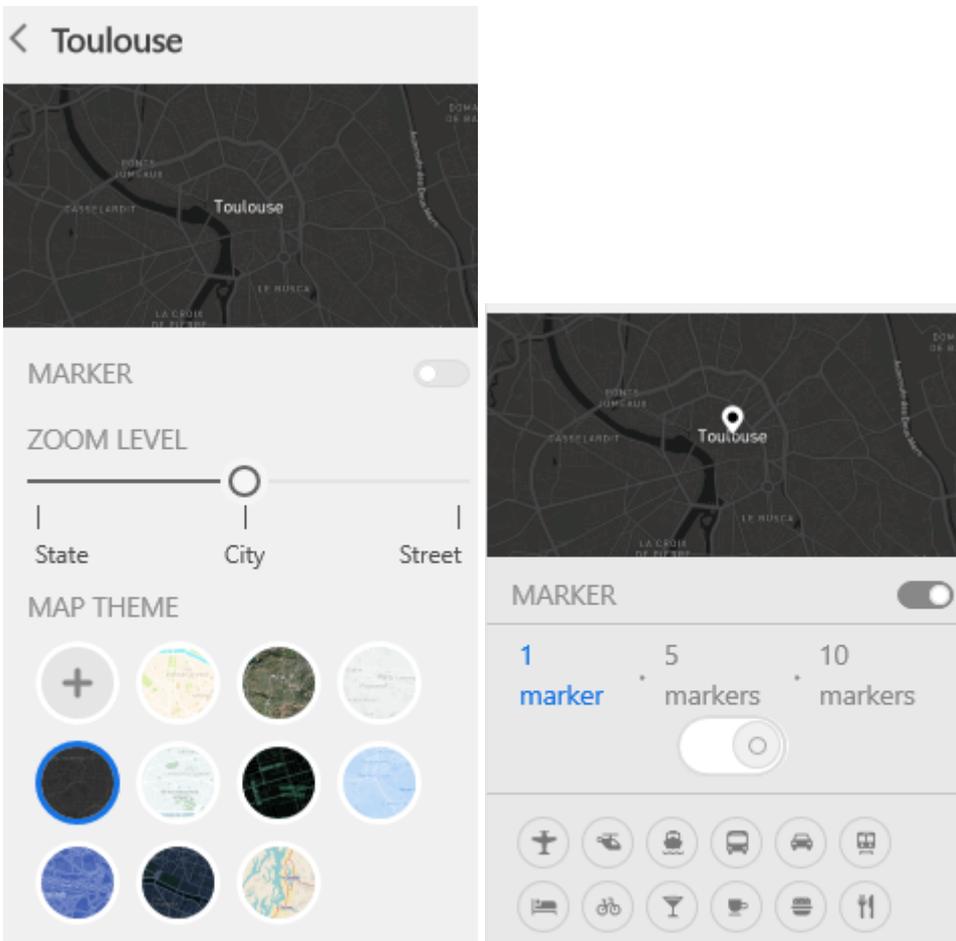
- Coller dans le champs et valider avec la pastille flèche :



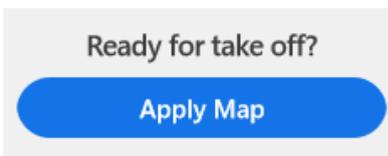
- Dans l'onglet "Maps" descendre jusqu'au champ :



- Faire les réglages de zoom et de style, ajouter un marqueur, le personnaliser, etc :



- Sélectionner une zone de destination ou dessiner la puis appuyer sur :



NB : Vous pouvez ensuite redimensionner ou zoomer la zone pour agrandir la maps.