



---

# 어도비 XD CC 2020 무작정 따라하기

---

김두한 지음

---

CC 2020

# 목차

## 0

### Part 시작하기 전에

## 1

### Part 어도비 XD CC 시작하기

머리말	003
이 책의 구성 미리보기	004
길벗출판사 홈페이지 소개	006
어도비 XD 설치 Q&A	007
<b>01   어도비 XD를 학습하기 전에 미리 알아두기</b>	<b>016</b>
1 와이어프레임과 프로토타이핑 제작 도구	016
2 어도비 XD 기능 알아두기	017
3 예제 작업 시 필요한 용어 확인하기	020
<b>02   어도비 XD 설치하기</b>	<b>023</b>
1 어도비 XD 최신 버전(2020) 설치하기	023
<b>01   어도비 XD는 어떻게 생겼을까?</b>	<b>028</b>
1 어도비 XD 홈 화면 살펴보기	028
2 어도비 XD 디자인 모드 화면 살펴보기	029
3 프로토타입 모드 화면 살펴보기	030
<b>02   아트보드 만들기</b>	<b>031</b>
1 새 아트보드 만들기	031
<b>03   쉽고 빠르게 여러 가지 도형 그리기</b>	<b>034</b>
1 둥근 사각형 그리기	034
2 타원, 다각형 그리기	036
<b>04   선 도구로 다양한 선 그리기</b>	<b>037</b>
1 직선 그리기	037
2 다양한 점선 그리기	038
<b>05   펜 도구와 패스 기능 익히기</b>	<b>039</b>
1 개곡선과 폐곡선 그리기	039
2 기준점을 편집하여 변경하기	041
3 호 형태의 닫힌 폐곡선 그리기	042
<b>06   오브젝트 정렬과 재구성하기</b>	<b>043</b>
1 오브젝트 정렬하기	043
2 오브젝트 정렬과 배치하기	045
3 오브젝트를 앞으로 가져오기	047
4 오브젝트 편집하기	048
<b>07   색상 적용하기</b>	<b>050</b>
1 오브젝트에 테두리 만들기	050
2 오브젝트에 불투명도 지정하기	052
<b>08   그레이디언트 적용하기</b>	<b>053</b>
1 선형 그레이디언트 적용하기	053
2 방사형 그레이디언트 적용하기	055

# 2

## Part

### UI 디자인의 기본, 아이콘 만들기

<b>09   이미지 편집하기</b>	<b>058</b>
1 이미지를 확대, 축소하기	058
2 이미지에 불투명도 조정하기	060
<b>10   마스크 적용하기</b>	<b>062</b>
1 오브젝트에 이미지 삽입하기	062
2 모양으로 마스크 기능으로 마스크 만들기	065
<b>11   반복 그리드 익히기</b>	<b>066</b>
1 이미지 적용 반복 그리드 사용하기	066
2 텍스트 적용 반복 그리드 사용하기	070
<b>01   알림 아이콘 만들기</b>	<b>074</b>
1 사각형 도구로 알림 아이콘 본체 만들기	074
2 선과 원형으로 아이콘 완성하기	075
<b>02   설정 아이콘 만들기</b>	<b>077</b>
1 슬라이더 형태의 선 그리기	077
2 선 간격 조정하고 원을 그려 완성하기	078
<b>03   다운로드 버튼 만들기</b>	<b>079</b>
1 둥근 사각형 만들기	079
2 다운로드 화살표 만들기	080
<b>04   스텝퍼 버튼 만들기</b>	<b>084</b>
1 둥근 사각형 만들기	084
2 그레이디언트 적용하기	086
3 -, + 기호 만들기	087
<b>05   페이지네이션 아이콘 만들기</b>	<b>088</b>
1 일련 번호가 있는 둥근 사각형 만들기	088
2 페이지 선택 아이콘 만들기	090
<b>06   온도 조절 아이콘 만들기</b>	<b>092</b>
1 원형에 테두리와 그림자 효과 만들기	092
2 온도 문자 입력하기	094
<b>07   달력 아이콘 만들기</b>	<b>095</b>
1 달력 레이아웃 구성하기	095
2 달력 문자 입력하기	097
<b>08   스톱워치 버튼 만들기</b>	<b>099</b>
1 시간 표시창 만들기	099
2 플레이 버튼 만들기	102
3 정지 버튼 만들기	103
<b>09   위치 표시 아이콘 만들기</b>	<b>105</b>
1 위치 표시 아이콘 형태 구성하기	105
2 그레이디언트로 입체감 표현하기	108
<b>10   음악 플레이 아이콘 만들기</b>	<b>111</b>
1 LP판 형태의 아이콘 형태 구성하기	111
2 하이라이트 효과 적용하기	114

# 3

## Part

### UI 디자인 애니메이션 만들기

<b>11   시계 GUI 아이콘 만들기</b>	<b>117</b>
1 원형의 시계 형태 만들기	117
2 시침과 분침 만들기	119
<b>12   열기구 아이콘 만들기</b>	<b>122</b>
1 타원 형태의 입체 구 만들기	122
2 하단 몸체 만들기	124
3 입체 느낌 적용하기	126
<b>13   합격 부적 아이콘 만들기</b>	<b>128</b>
1 부적 형태 구성하기	128
2 격자 테두리 만들기	129
<b>14   러닝 거리 아이콘 만들기</b>	<b>132</b>
1 그리드 눈금자 만들기	132
2 눈금자 치수 입력하기	134
<b>15   초콜릿 아이콘 만들기</b>	<b>136</b>
1 초콜릿 형태 구성하기	136
2 초콜릿 배열하기	139
<b>16   온도계 아이콘 만들기</b>	<b>141</b>
1 온도계 형태 구성하기	141
2 눈금자와 수치 입력하기	144
<b>17   태극기 아이콘 만들기</b>	<b>146</b>
1 태극 문양 만들기	146
2 간곤감리 구성하기	149
3 입체 구 만들기	150
<b>01   서서히 나오는 동그란 점 로딩 UI 디자인하기</b>	<b>154</b>
1 원형의 점 구성하기	154
2 로딩 애니메이션 만들기	156
<b>02   위로 열리는 자물쇠 잠금 UI 디자인하기</b>	<b>158</b>
1 자물쇠 형태의 아이콘 만들기	158
2 잠금 해제되는 애니메이션 만들기	162
<b>03   신호등이 깜빡이는 제한속도 UI 디자인하기</b>	<b>164</b>
1 신호등 형태의 아이콘 만들기	164
2 신호가 작동되는 애니메이션 만들기	168
<b>04   왼쪽에서 오른쪽으로 미는 스위치 UI 디자인하기</b>	<b>170</b>
1 둥근 사각형의 스위치 버튼 만들기	170
2 오른쪽으로 밀리는 버튼 애니메이션 만들기	174
<b>05   동그랗게 회전하는 스피너 로딩 UI 디자인하기</b>	<b>176</b>
1 원형 도형 형태 만들기	176
2 회전하는 스피너 로딩 애니메이션 만들기	179
<b>06   위로 사라지는 캐쉬 UI 디자인하기</b>	<b>181</b>
1 입체 캐쉬 이미지 만들기	181
2 애니메이션 배경 만들기	184
3 동전이 위로 사라지는 애니메이션 만들기	185

# 4

## Part

### 웹&앱 페이지 디자인하기

<b>01   프로필 만들기</b>	190
1 원형 오브젝트에 이미지 삽입하기	190
2 효과 테두리 적용하기	193
<b>02   운동화 상품 페이지 만들기</b>	195
1 상단 상품 이미지 만들기	195
2 광고 타이포 구성하기	197
<b>03   피자 주문 팝업창 만들기</b>	199
1 상품과 상품명 배치하기	199
2 선택 옵션 디자인하기	202
<b>04   이커머스 화면 만들기</b>	206
1 메뉴 리스트 구성하기	206
2 상품 이미지 배치하기	209
3 상품 정보 표시하기	211
<b>05   카드 팝업창 만들기</b>	213
1 팝업 버튼 구성하기	213
2 그림자 효과 적용하기	217
<b>06   지출 내역 인포그래픽 만들기</b>	218
1 도넛 형태의 그래프 만들기	218
2 수치 데이터 입력하기	222
<b>07   방사형 그래프 만들기</b>	223
1 방사형 오브젝트 만들기	223
2 선형 그래프 추가하기	225
<b>08   세일 팝업창 만들기</b>	228
1 도트 패턴 만들기	228
2 세일 문자 구성하기	230
<b>09   계산기 만들기</b>	233
1 계산기 형태 디자인하기	233
2 버튼 문자 작성하기	235
<b>10   인테리어 앱 만들기</b>	237
1 레이아웃 구성하기	237
2 이미지 확대 아이콘 작성하기	240

# 5

## Part

### 앱 디자인에 인터랙션 적용하기

<b>01   좌우로 드래그하는 스파클링 와인 팝업창 만들기</b>	244
1 원형 드래그 버튼 만들기	244
2 하단 드래그 버튼 만들기	247
3 탭 버튼 만들기	248
4 드래그하면 표시되는 화면 만들기	252
5 스와이프 인터랙션 적용하기	254
<b>02   클릭하면 나타나는 로그인 화면 만들기</b>	256
1 로그인 화면 만들기	256
2 초기 배경 화면 만들기	260
3 오버레이 효과 적용하기	264
<b>03   터치하면 키보드가 위로 올라오는 여행 앱 만들기</b>	266
1 입력 검색창 만들기	266
2 슬라이드 되어 올라오는 키보드 인터랙션 적용하기	270
<b>04   버튼을 터치하면 절단되는 팝업 영수증 만들기</b>	273
1 팝업 영수증 형태 구성하기	273
2 영수증 문자 입력하기	278
3 절단되는 영수증 만들기	280
<b>05   문자가 표시되는 헤드폰 구매 페이지 만들기</b>	284
1 방사형 구매 상품 레이아웃 구성하기	284
2 시간 간격을 두고 표시되는 문자 구성하기	287

# 6

## Part

### 사용자 편의를 위한 앱 UI 디자인하기

<b>01   메시지 앱 화면 UI 디자인하기</b>	294
1 메시지 앱 상단 메뉴 화면 UI 디자인하기	294
2 메시지 앱 하단 입력창 화면 UI 디자인하기	299
<b>02   카메라 앱 화면 UI 디자인하기</b>	301
1 카메라 앱 촬영 화면 UI 디자인하기	301
2 카메라 앱 편집 화면 UI 디자인하기	308
<b>03   커피 앱 주문 화면 UI 디자인하기</b>	314
1 커피 앱 주문 화면 상세 메뉴 UI 디자인하기	314
2 커피 앱 주문 화면 전체 메뉴 UI 디자인하기	321
<b>04   조명 앱 화면 UI 디자인하기</b>	325
1 조명 앱 메인 화면 UI 디자인하기	325
2 조명 앱 설정 화면 UI 디자인하기	333
<b>05   스마트홈 앱 조절 화면 UI 디자인하기</b>	338
1 스마트홈 앱 난방 제어 조절 화면 UI 디자인하기	338
2 스마트홈 앱 가스 제어 조절 화면 UI 디자인하기	347
3 스마트홈 앱 엘리베이터 호출 화면 UI 디자인하기	351
<b>06   마이크 녹음 앱 화면 UI 디자인하기</b>	354
1 마이크 화면 UI 디자인하기	354
2 녹음 화면 UI 디자인하기	362

# 7

## Part 실무 프로젝트 활용하기

<b>07   알람 앱 예약 화면 UI 디자인하기</b>	<b>365</b>
1 알람 앱 예약 확인 화면 UI 디자인하기	365
2 알람 앱 예약 설정 화면 UI 디자인하기	376
<b>08   날씨 앱 안내 화면 UI 디자인하기</b>	<b>380</b>
1 날씨 앱 '날씨 맑음' 안내 화면 UI 디자인하기	380
2 날씨 앱 '날씨 흐림' 안내 화면 UI 디자인하기	388
3 날씨 앱 '날씨 비움' 안내 화면 UI 디자인하기	389
<b>01   러닝 앱 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기</b>	<b>394</b>
1 러닝 앱 시작 화면 UI 디자인하기	394
2 러닝 앱 상세 보기 화면 UI 디자인하기	402
3 러닝 앱 활동 화면 UI 디자인하기	407
4 러닝 앱 인터랙션 적용하기	410
<b>02   음악 앱 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기</b>	<b>416</b>
1 음악 앱 재생 목록 UI 디자인하기	416
2 음악 앱 재생 화면 UI 디자인하기	421
3 음악 앱 볼륨 조절 인터랙션 적용하기	432
<b>03   앱 메뉴 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기</b>	<b>435</b>
1 앱 메뉴 화면 UI 디자인하기	435
2 앱 메뉴 화면 오버레이 인터랙션 적용하기	440
<b>04   배터리 충전 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기</b>	<b>444</b>
1 배터리 충전 화면 UI 디자인하기	444
2 배터리 충전 화면 인터랙션 적용하기	451
<b>05   공유 자전거 앱 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기</b>	<b>455</b>
1 공유 자전거 앱 시작 화면 UI 디자인하기	455
2 공유 자전거 앱 위치 공유 화면 UI 디자인하기	461
3 공유 자전거 앱 인터랙션 적용하기	467
찾아보기	470

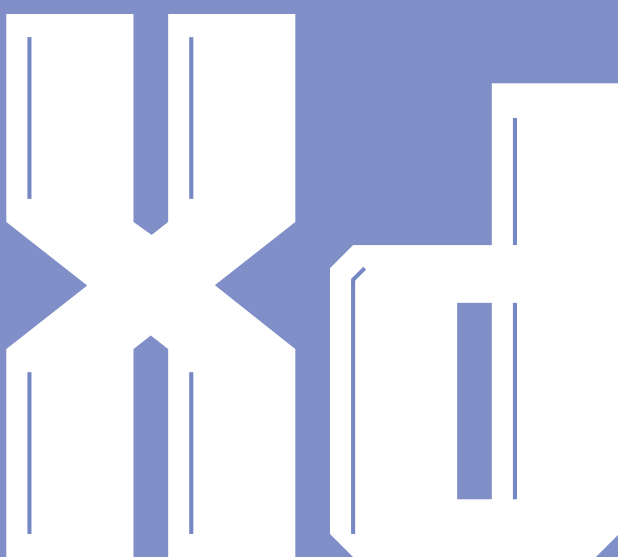
## 다운로드

### 예제 및 완성 파일

이 책에 사용된 예제 파일과 완성 파일은 길벗 홈페이지(<http://www.gilbut.co.kr>)에서 다운로드할 수 있습니다. 홈페이지에 접속 후 검색창에 “어도비 XD CC 2020 무작정 따라하기”를 입력하고 <검색> 버튼을 클릭합니다. 도서가 표시되면 [자료실] 탭을 선택합니다. 자료실 항목에서 실습 예제를 다운로드한 다음 압축을 풀어 사용합니다.

#### 예제 및 완성 파일

예제를 따라하면서 꼭 필요한 이미지 파일과 완성 파일들을 담았습니다. 작업한 내용을 저장하려면 실습하기 전에 반드시 하드디스크에 폴더째 복사해 두고 사용하는 것이 좋습니다.



CC  
2020

---



P A R T

0

---

# 시작하기 전에

어도비 XD 작업을 시작하기 전에 알아야 할 기본 이론에 대해서 살펴봅니다.  
어도비 XD에서 디자인 작업하고 프로토타이핑의 제작 및 협업을 통하여 UI 디자인을 할 수 있습니다.  
어도비 XD 설치 방법에 대해서 알아봅니다.

01 | 어도비 XD를 학습하기 전에 미리 알아두기

02 | 어도비 XD 설치하기

A D O B E X D

---

# 01

## CHAPTER

# 어도비 XD를 학습하기 전에 미리 알아두기

웹 사이트와 모바일 앱, 음성 인터페이스, 애니메이션 게임 등 다양한 디자인 작업이 가능한 어도비 XD에 대해 알아보겠습니다.

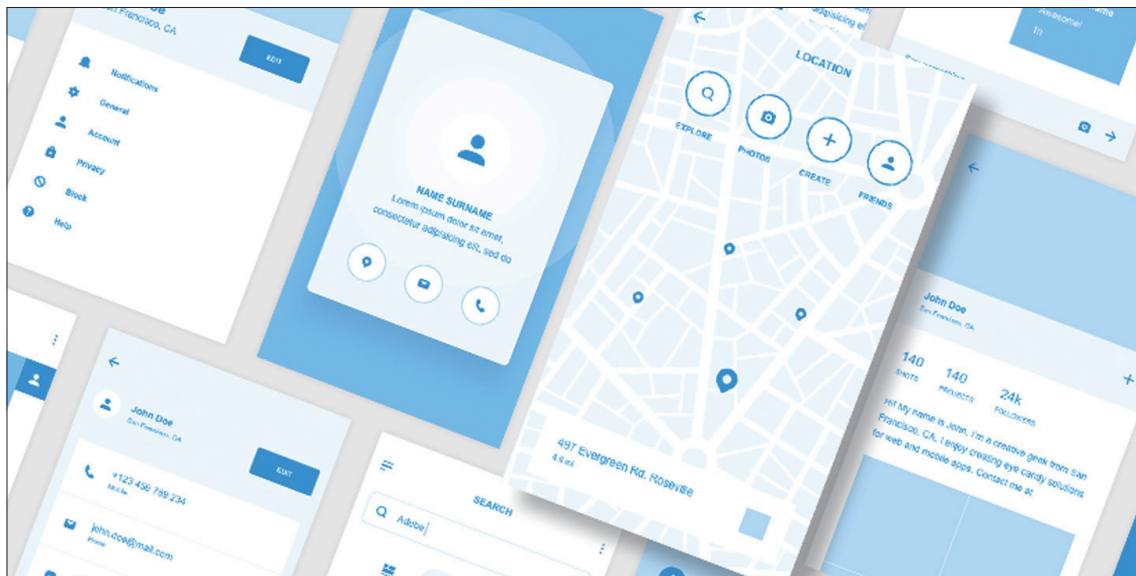
## 01

필수 이론

## 와이어프레임과 프로토타이핑 제작 도구

어도비 XD는 UI/UX 디자이너를 위한 와이어프레임(화면을 구성한 디자인) 제작 도구입니다. 어도비 XD를 사용하면 하나의 도구로 빠르게 디자인을 하고 와이어프레임을 제작하거나 UI 요소를 만들 수 있습니다. 사용자에게 앱이나 웹을 어떻게 사용하는지 알려주고, 화면의 연결 상태를 정의할 수 있습니다. 와이어프레임 링크를 통해 디자인에 참여한 디자이너 및 개발자 모두가 동일한 페이지에서 디자인 수정을 원활하게 시작할 수 있습니다.

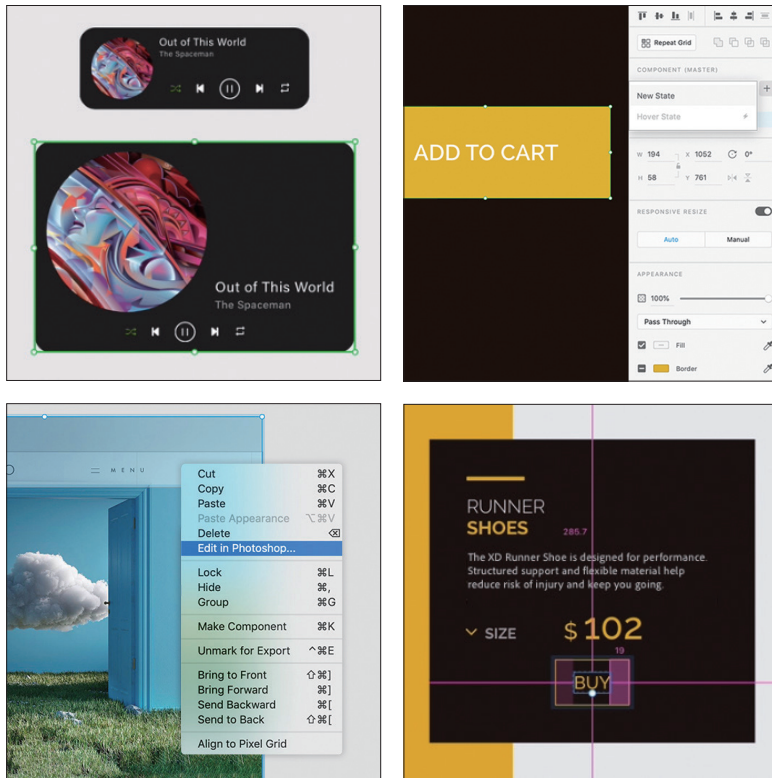
어도비 XD는 UI/UX 디자이너를 위한 프로토타이핑 제작 도구입니다. 전체 디자인을 어도비 XD 하나의 툴을 통해 와이어프레임, UI 디자인, 앱/웹 디자인을 시뮬레이션한 목업과 인터랙티브한 프로토타입으로 빠르게 제작할 수 있습니다. 한 번의 클릭으로 아트보드를 와이어로 연결하고 앱/웹 사용자의 동작 흐름을 정의하거나 전환 및 애니메이션을 추가할 수 있습니다. 또한 탭, 드래그, 음성 명령, 키보드 단축키 등 모든 유형의 인터랙티브한 요소를 정의하여 디자인 프로세스를 간소화할 수 있고 어도비 XD를 통해 UI 요소로 프로토타이핑할 수 있습니다.



## 사용자 경험 디자인을 빠르게 진행할 수 있습니다

어도비 XD에 있는 이미지를 포토샵에서 열어 편집할 수 있고 이미지가 편집되면 어도비 XD에서 자동으로 업데이트되고 누락된 글꼴은 XD 문서를 열어 Adobe Fonts가 자동으로 활성화됩니다.

펜 도구 및 도형 도구, 도형 재설정 등 기타 벡터 편집 기능을 사용하여 와이어프레임, 아이콘, UI 디자인 구성 요소 및 기타 시각적인 다양한 디자인 요소를 만들 수 있고 다양한 크기의 화면에 맞게 오브젝트 또는 UI 디자인 구성 요소의 크기를 손쉽게 조정할 수 있습니다.



## 인터랙티브 요소, 모션, 애니메이션을 적용하여 프로토타입을 제작할 수 있습니다

아트보드를 연결하여 앱/웹을 사용하는 흐름과 스타일을 사용자에게 전달할 수 있고 다양한 트리거와 인터랙션을 사용하여 디자이너가 터치 제스처, 키보드 입력, 음성 명령 등 다양한 사용자 경험을 전달하기 위한 프로토타입을 제작할 수 있습니다.

아트보드에서 디테일(시간, 크기 및 위치)한 인터랙션을 만들 수 있고 UI 디자인 요소를 복제하고 속성을 변경하면 어도비 XD에서 원래 요소와 바뀐 요소의 차이점을 식별하여 애니메이션이 자동 적용됩니다. 앱 디자인의 경우 오버레이되는 메뉴, 대화상자, 가상 키보드 등의 시각적 UI 디자인 요소를 빠르게 추가할 수 있고 디자인된 화면에서 UI 디자인 요소를 고정시키면 사용자가 스크롤하더라도 움직이지 않게 할 수 있는 기능이 있습니다.

# 11

## CHAPTER

# 반복 그리드 익히기

오브젝트를 그리고 반복 그리드를 선택하여 상/하, 좌/우 조절합니다. 오브젝트에 이미지를 드래그해서 마스크 크를 적용합니다. 또한, 텍스트를 입력하고 반복 그리드를 선택하여 TXT 파일을 드래그해서 TXT 파일의 내용을 적용합니다.

## 01

따라하기

## 이미지 적용 반복 그리드 사용하기

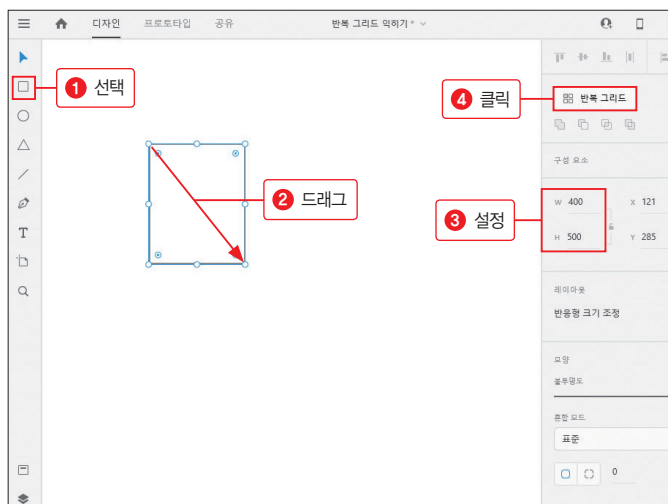
### 01

시작 화면에서 사용자 정의 크기를 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다.



### 02

사각형 도구(□)를 선택하고 아트보드에 드래그하여 W/H가 '400, 500' 크기인 직사각형 오브젝트를 그립니다. 오른쪽 패널에서 <반복 그리드> 버튼을 클릭합니다.



# 02

## CHAPTER

# 설정 아이콘 만들기

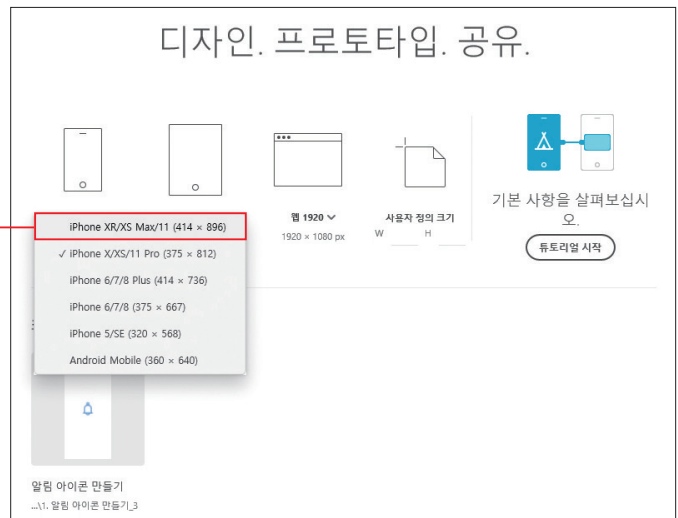
선 도구를 활용하여 같은 간격으로 가로 선을 그리고 타원 도구를 활용하여 정원을 그린 다음 설정 아이콘을 디자인합니다.

## 01

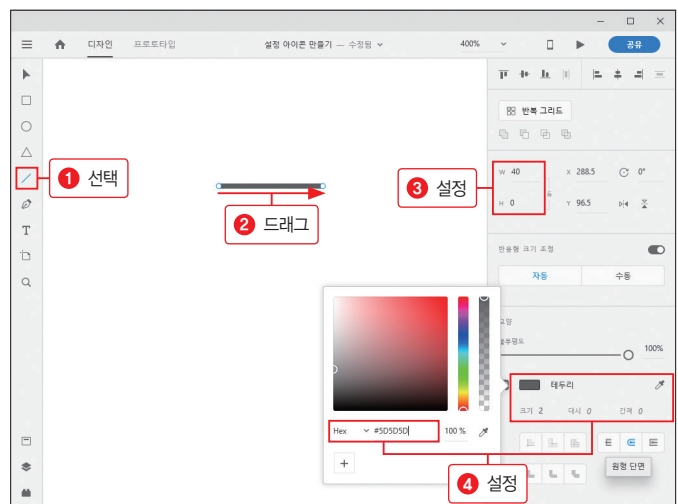
따라하기

## 슬라이더 형태의 선 그리기

01 시작 화면에서 'iPhone XR/XS Max/11 (414x896)'을 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다.



02 선 도구(☞)를 선택하고 아트보드에 드래그하여 길이가 '40'인 가로 선을 그립니다. 오른쪽 패널에서 테두리의 Hex를 '#5D5D5D', 크기를 '2'로 설정합니다.

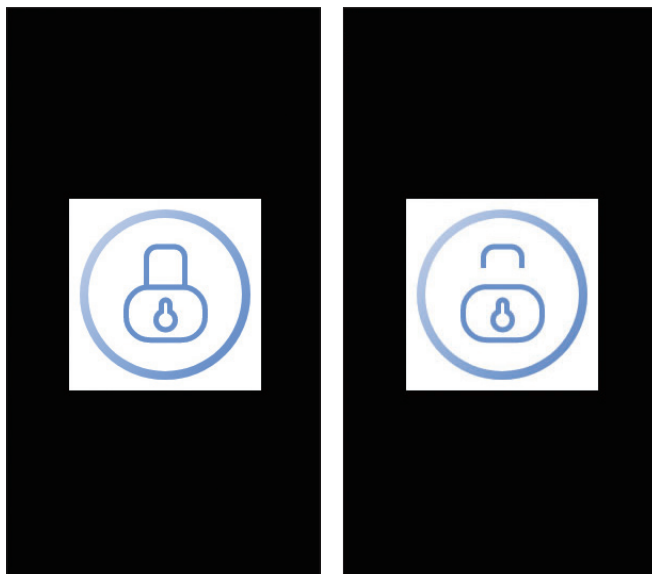


# 02

## CHAPTER

# 위로 열리는 자물쇠 잠금 UI 디자인하기

도형 도구를 활용하고 컬러 및 선형 그라데이션트를 적용하여 도형을 재구성한 다음 잠금 아이콘을 디자인합니다. 잠금 아이콘에 마스크를 적용하고 트리거는 '탭', 액션은 '전환', 애니메이션은 '디졸브'를 설정하여 잠금 아이콘을 터치하면 자물쇠가 열리는 전환 애니메이션이 됩니다.



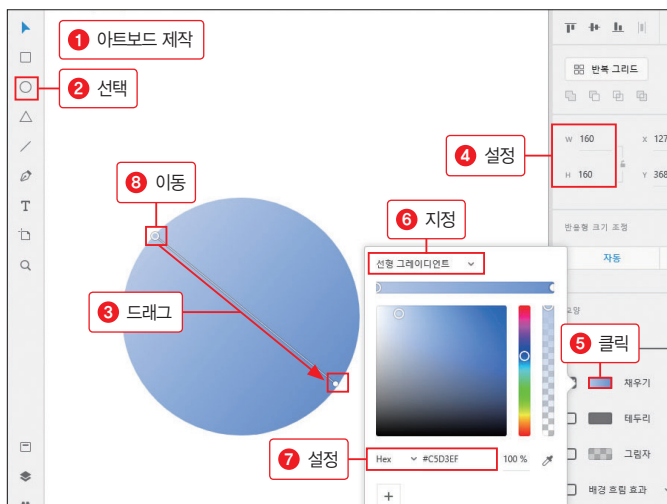
완성파일 : 자물쇠\_완성.xd



## 01

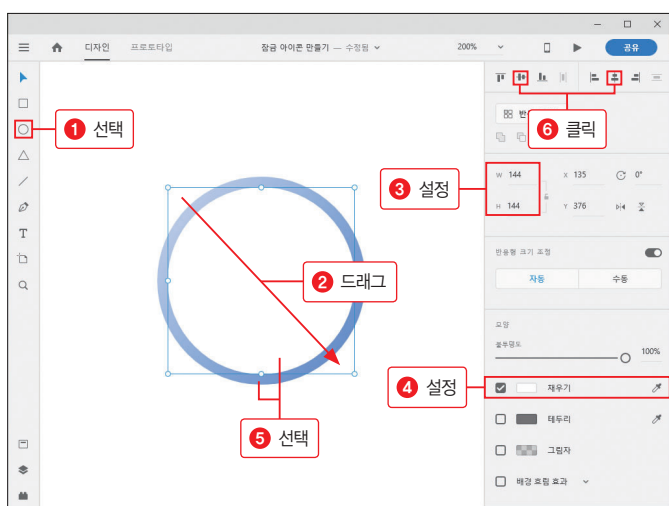
따라하기


## 자물쇠 형태의 아이콘 만들기

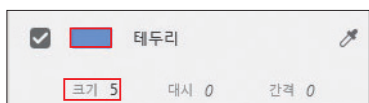
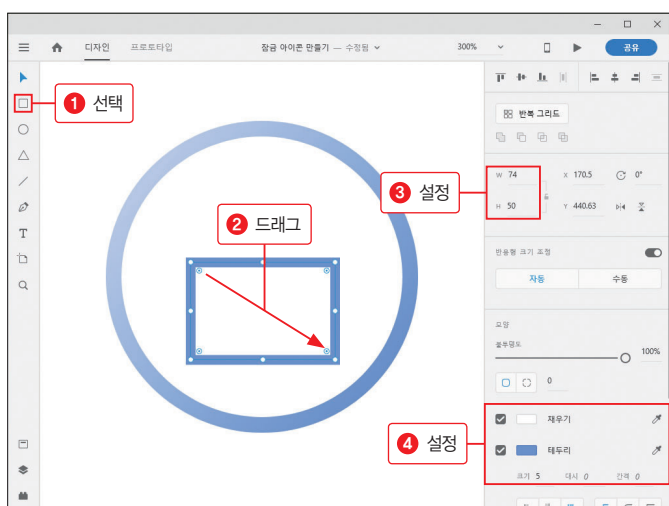
**01** 시작 화면에서 'iPhone XR/XS Max/11 (414x896)'을 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다. 타원 도구(○)를 선택하고 아트보드에 드래그하여 W/H가 '160' 크기인 정원을 그립니다. 오른쪽 패널에서 채우기를 '선형 그라데이션'로 지정합니다. 컬러 바에서 왼쪽 조절점의 Hex를 '#C5D3EF', 오른쪽 조절점의 Hex를 '#7199E8'로 설정하고 그라데이션을 대각선 방향으로 적용합니다.




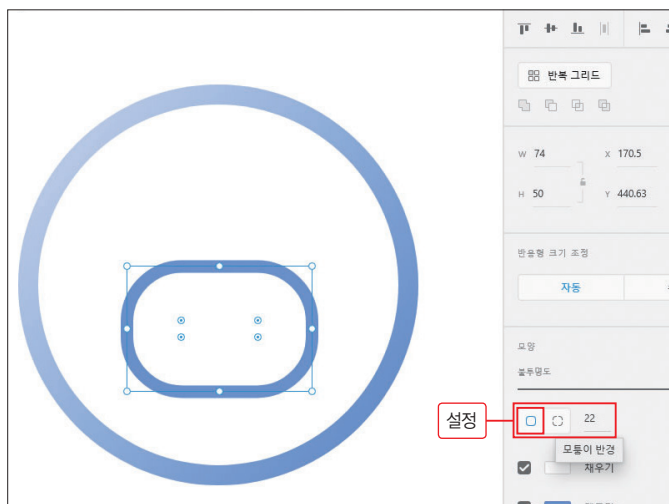
**02** W/H가 '144' 크기인 정원을 그립니다. 오른쪽 패널에서 채우기의 Hex를 '#FFFFFF'로 설정하고 큰 정원 오브젝트와 같이 선택한 다음 중간 정렬(세로)() , 가운데 정렬(가로)()을 합니다.



**03** 사각형 도구()를 선택하고 W/H가 '74, 50' 크기인 직사각형을 그립니다. 오른쪽 패널에서 채우기의 Hex를 '#FFFFFF', 테두리의 Hex를 '#7199E8', 크기를 '5'로 설정하고 배치합니다.



**04** 오른쪽 패널에서 '모든 모퉁이에 대해 동일한 반경' 아이콘()을 클릭한 다음 '22'로 설정하여 둥근 직사각형으로 변경합니다.



# 08

## CHAPTER

# 세일 팝업창 만들기

텍스트 오브젝트를 패스로 변환합니다. 정원 오브젝트를 그리고 반복 그리드를 활용하여 도트 패턴을 만든 다음 마스크를 적용하여 세일 팝업창을 디자인합니다.



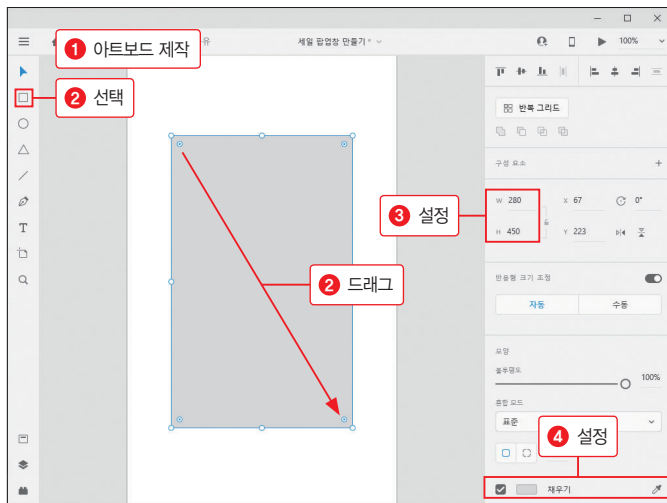
완성파일 : 세일\_완성.xd

## 01

따라하기

## 도트 패턴 만들기

01 시작 화면에서 'iPhone XR/XS Max/11 (414x896)'을 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다. 사각형 도구(□)를 선택하고 아트보드에 드래그하여 W/H가 '280, 450' 크기인 직사각형을 그립니다. 오른쪽 패널에서 채우기의 Hex를 '#DCDCDC'로 설정합니다.





# 10

CHAPTER

## 인테리어 앱 만들기

오브젝트의 간격을 똑같이 배치하고 이미지를 마스크 적용하여 통일감 있는 인테리어 앱을 디자인합니다.



예제파일 : 인테리어1.jpg, 인테리어2.jpg  
인테리어3.jpg, 인테리어4.jpg  
완성파일 : 인테리어\_완성.xd

### 01 따라하기

### 레이아웃 구성하기

01 시작 화면에서 'iPhone XR/XSMax/11 (414x896)'을 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다.

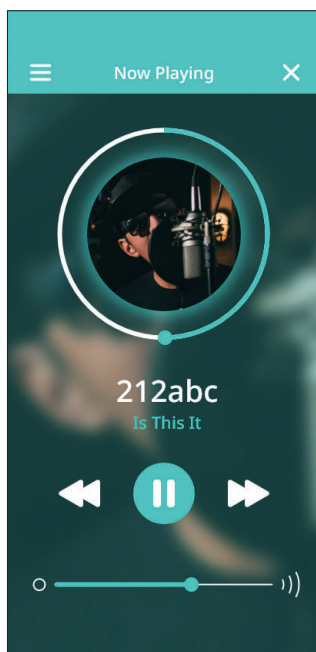


# 02

## CHAPTER

# 음악 앱 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기

사각형 오브젝트에 이미지를 삽입하고 카드형 플레이리스트에 반복 그리드를 적용하여 음악 앱 재생 목록 UI를 디자인합니다. 그리고 오브젝트 흐림 효과를 활용하여 이미지를 블러 효과로 적용하고 다양한 도구를 활용하여 아이콘을 그려 재생 화면 UI를 디자인합니다. 그런 다음 트리거의 '드래그'를 활용하여 볼륨 조절 인터랙션을 적용합니다.



예제파일 : 음악.jpg, 음악01.jpg  
음악02.jpg  
완성파일 : 음악재생목록\_완성.xd  
음악볼륨조절\_완성.xd

## 01

따라하기

## 음악 앱 재생 목록 UI 디자인하기

01 시작 화면에서 'iPhone XR/XS Max/11 (414x896)'을 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다.

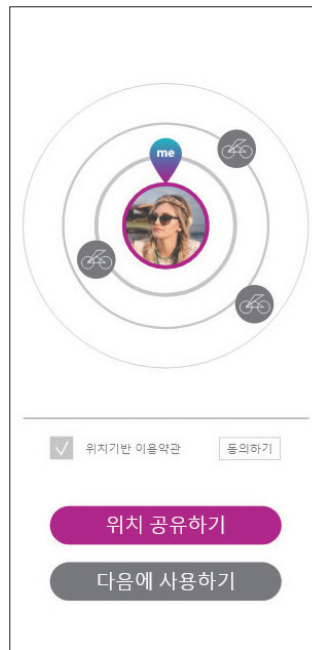
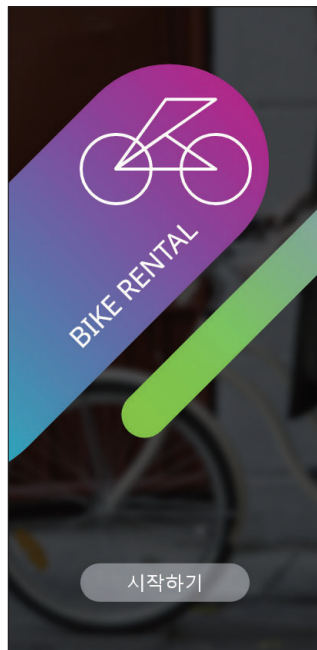


# 05

## CHAPTER

# 공유 자전거 앱 화면 UI 디자인과 인터랙션 적용하기

오브젝트에 선형 그라데이션트를 적용 및 회전한 다음 도형 도구를 활용하여 자전거 아이콘을 그리고 공유 자전거 앱 시작 화면 UI를 디자인합니다. 그리고 정원 오브젝트를 정렬하고 변형하여 공유 자전거 앱 위치 공유 화면 UI를 디자인한 다음 버튼에 '마우스 오버 상태'를 적용하고 아래에서 위로 슬라이딩되는 인터랙션을 적용합니다.



예제파일 : 자전거.jpg, me.jpg  
완성파일 : 자전거앱\_완성.xd

## 01

따라하기

## 공유 자전거 앱 시작 화면 UI 디자인하기

01 시작 화면에서 'iPhone XR/XS Max/11 (414x896)'을 선택하여 새로운 아트보드를 만듭니다.

