



これから始める Sketch 3

Sketch 3 Book for Beginner

こもりまさあき

Sketch 3 Book for Beginner

これから始める Sketch 3

MASAAKI KOMORI

This book is for sale at <http://leanpub.com/sketch3book>

This version was published on 2014-05-19



This is a [Leanpub](#) book. Leanpub empowers authors and publishers with the Lean Publishing process. [Lean Publishing](#) is the act of publishing an in-progress ebook using lightweight tools and many iterations to get reader feedback, pivot until you have the right book and build traction once you do.

©2014 MASAAKI KOMORI

Contents

はじめに	1
Chapter 1 Sketch について	2
Sketch について	3
Sketch の主な機能	6
Sketch のリソース	7
Chapter 2 Sketch の全体像	8
Sketch のインターフェイス	9
Sketch の初期設定	14
Sketch のメニュー	17
Changelog	26

はじめに

Web の閲覧環境の多様化にともない、Web 制作の現場もそのワークフローや制作手法が変わろうとしている中、2013 年に米 Adobe 社が発表した Fireworks の新規開発中止のニュースによって、突如として注目を集めることとなったソフトウェアが「Sketch」です。Sketch は以前より一部の制作者の間では使われていたベクタードローイングツールですが、2014 年の 4 月に新バージョン「Sketch 3」がリリースされました。

発売されて間もないこの時期にあえて本書をリリースしたのは、「買ってみたは良いけど使ってない」「いまいちどう使っているかわからない」という方のために、まずは Sketch の基本的な使い方から紹介するのが良いのではないかと考えたためです。それにともない、内容はより詳細な Tips や作例が満載の技術解説ではなく、Sketch の基本操作が中心の解説になっています。

執筆開始から約 2 日間で仕上げたもので、全体の確認はしたものの内容に不備がある可能性は捨てられません。しかし、そこは電子書籍の強みを活かし、大幅な修正などがあつた場合には、アップデート版を提供する方向で考えております。今回は電子書籍のデータだけでなく、実際に本書を執筆する際に使用した Sketch のソースファイルも提供します。

本書がこれから Sketch を使おうとお考えの皆さんの一助になれば幸いです。

こもりまさあき

今回本書を執筆するにあたり、最新バージョンである Ver. 3.0.2 を使用しております。また、本書籍は「EPub/Mobi/PDF」の 3 種類のファイル形式で提供していますが、LeanPub の自動生成システムを使用しているため、その体裁は基本リフロー型のレイアウトになっています。レターサイズの PDF 換算で約 140P 程度ありますが、若干レイアウト面において空白などが目に付く部分もあるかもしれません。その点あらかじめご了承くださいと思います。

変更履歴（詳細は巻末に記載）

- Ver. 0.4.1: Chapter 1 への本文追加、Chapter 7 の最新情報への更新 (3.0.2 対応)
- Ver. 0.4: Sketch 3.0.2 による変更の反映 (初期設定)、ズーム操作解説、Sketchtool の解説など新規追加多数

※ 本書に掲載した会社名、プログラム名、システム名、サービス名などは一般に各社の商標または登録商標です。本文中において ™、® は必ずしも明記していません。


Chapter 1 Sketch について

初めて使う方のためにも、簡単に Sketch の紹介をしておきましょう。

Sketch について

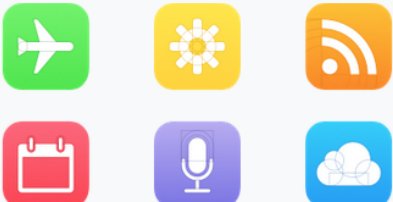
「Sketch」は、オランダのアムステルダムをベースにしている [Bohemian Coding](#) 社が開発・販売するベクター・ドローイングツールです。2013 年、Adobe 社の Fireworks の新規開発中止のニュースをうけて注目を集めたようですが、以前から他のドローイングツールに比べて比較的安価なこと、書き出しのオプションが豊富なこともあって、世界の Web 制作者・アプリ制作者の間で愛用されています。Sketch がどのような現場で活用されているかは、[公式サイト](#)に名だたる企業が並んでいることからもおわかりいただけるでしょう。

Sketch には Photoshop のような高度なビットマップ画像編集機能こそありませんが、Web サイトやアプリケーションのインターフェイス制作においては、他のツールに負けないぐらいの機能を搭載しています。Sketch は動作も軽快で、複雑な操作を必要としません。ベクターベースの再利用可能な状態でテンプレートやアセットを管理し、またそれを簡単に使い回せるというのも Sketch が選ばれる理由のひとつでしょう。



Work better, faster.

Sketch is built for modern graphic designers, and it shows in every fibre of the app. From a flexible workflow with support for [Multiple Pages and Artboards](#), to advanced [Export Options](#) that can export your layers to any size. Powerful features like [Symbols and Shared Styles](#) are there to make reusing elements quick and easy. Sketch has everything you need to help you design the best you can.



Produce better results.

Easily create complex shapes with our state-of-the-art vector boolean operations and take advantage of our extensive layer styles. Sketch's fully vector-based workflow makes it easy to create beautiful, high-quality artwork from start to finish.

In the end, getting your assets out of Sketch is a cinch with our advanced slice tool and automatic Retina scaling. Export to industry-standard vector and bitmap formats at any scale imaginable.

Sketch の公式サイトより

特に最近の Web 制作の現場では、多様なデバイス環境を想定した Web デザインが求められつつあり、これまで以上に制作時の負荷が増えているのではないのでしょうか。これまではワイヤーフレームを作成し、Photoshop や Fireworks でデザインキャンパスを作成したあと、デザインされた画面をスライスしたり配置された個々のパーツとして書き出してコーディングするという作業の流れが一般的なものでした。しかし、デバイスが多様化している中、より最適化された画像をサイトに適用しようと考えれば、書き出す画像サイズが最大の 1 種類ではパフォーマンスの観点からもあまり理想的とはいえません。とはいえ、書き出す画像フォーマットやサイズが多岐にわたるようになると、デザイナーやコーディングをするエンジニアの負荷も増えてしまいます。

そんな中、CSSHat など Photoshop の拡張機能を開発・販売する source 社が、「Avocode」という Photoshop を起動することなくパーツを取り出せるツールを開発中です。開発にあたって [β テストの登録ユーザー向けにアンケート](#)をおこなっています。Photoshop の利用者が多いのは言うまでもありませんが、実は Sketch の利用者が Illustrator や Fireworks よりも多いという結果が出ています。

1. Avocode supports more design formats including Sketch

Designers have different workflows and each of them uses a different design app. How are you supposed to know about all the ways to crop an image in Photoshop or Sketch? You are a developer not a designer after all. Avocode provides the same experience for all developers, regardless of the designer's software. The designer can use Photoshop or Sketch but there is only one place to share the designs with you — Avocode.



2. It's cross-platform

When you work with Photoshop files you can't use Linux and you can only use Mac if you work with Sketch designs. I know how annoying it is to

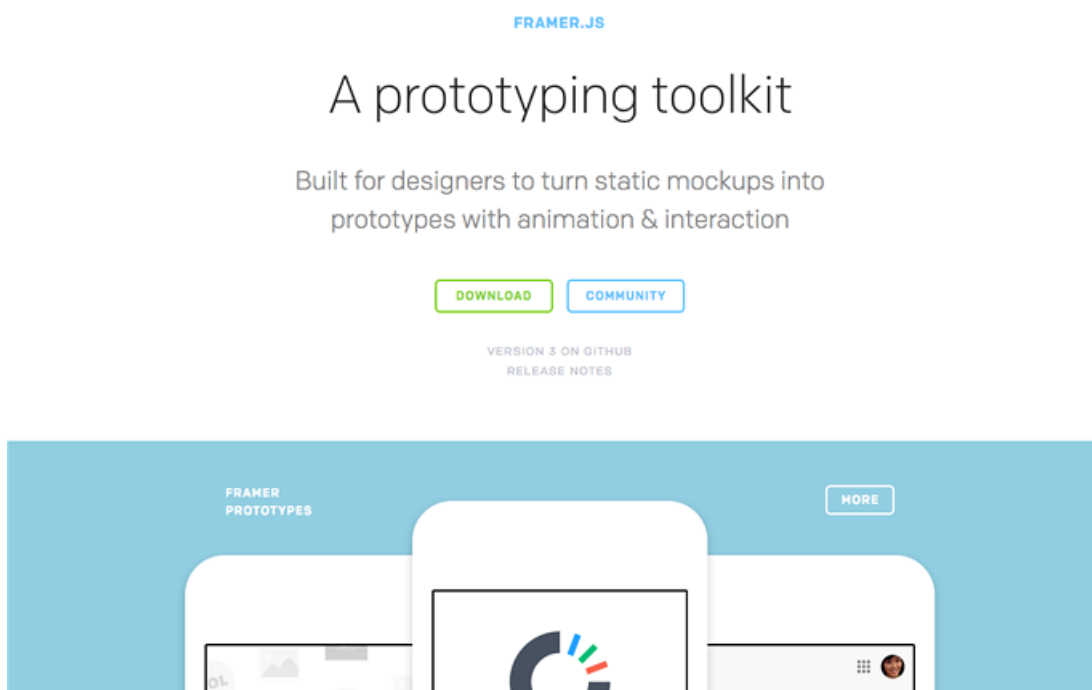
<https://medium.com/avocode-stories/e84699fd0321>

Sketch には既に Chapter 3 で紹介している「Sketchtool」というツールがありますが、Avocode は書き出し元のファイルの対象に Sketch も入れているようですのでリリース後が楽しみです。そして Avocode だけではありません。静止画像を使って動くプロトタイプを作る「Framer」というツールも 2014 年 5 月に最新版がリリースされていますが、こちらもパーツを抜き出すジェレネータが Sketch にも対応されるようです。Framer の実体は JS フレームワークですので、今でもパーツさえ書き出せば問題はありません（※Sketch には以前から「Sketch Framer」というプラグインがあり、現在最新版に対応した「Sketch Framer 3」も並行して開発中）。

それほど Sketch は世界の Web 制作者、ツールの開発者の中でも見過ごせない存在となっているのです。



Avocode



Framer

Sketch の主な機能

Web サイトやアプリケーションのデザイン・UI 制作時に必要な機能はひとつとおり搭載されています。

- ・ベクターベースの描画
- ・複数ページの管理
- ・無限のキャンバスとアートボード
- ・テキストスタイルの管理
- ・共用スタイルの管理
- ・スクリプトによる拡張(プラグイン)
- ・オブジェクトの CSS 書き出し
- ・画面全体やパーツ毎の書き出し(複数サイズ・ファイル形式)
- ・Sketch Mirror を使ったプレビュー

たとえば、複数のデバイス向けに Web サイトを作るとしましょう。

Sketch では、Illustrator のようにサイズが異なる複数のアートボードを一枚のキャンバス上で扱えます。これは、複数のデバイスへの展開を想定した Web サイトの構成を考えたり、アプリケーションのワイヤーフレームやデザインカンプを作成するときに役立ちます。デザインカンプをもとにしてコーディングする時はパーツの書き出し作業が必要ですが、Sketch では等倍サイズの PNG や JPG だけでなく、0.5 倍、2 倍、3 倍の画像を同時に、かつさまざまなファイル形式で書き出せるので便利です。

Sketch 3 の新機能

Sketch 3 では、前バージョンからある機能をリファインするだけでなく、制作時に役立つ多くの新機能も追加されました。

- ・シンボル機能の追加
- ・書き出し機能の強化
- ・共通カラーの抽出
- ・無限の塗り機能
- ・ノイズ処理の改善
- ・ビットマップ編集機能
- ・ベクターモードの改善
- ・テキストリストの追加
- ・グリッド機能の強化
- ・Sketch Mirror との連携強化
- ・プレゼンテーションモードの追加
- ・SVG/PDF サポートの改善
- ・デバイステンプレートの追加

ここにあげた以外にも随所に改善点がみられ、前バージョンよりは使いやすいものになっています。

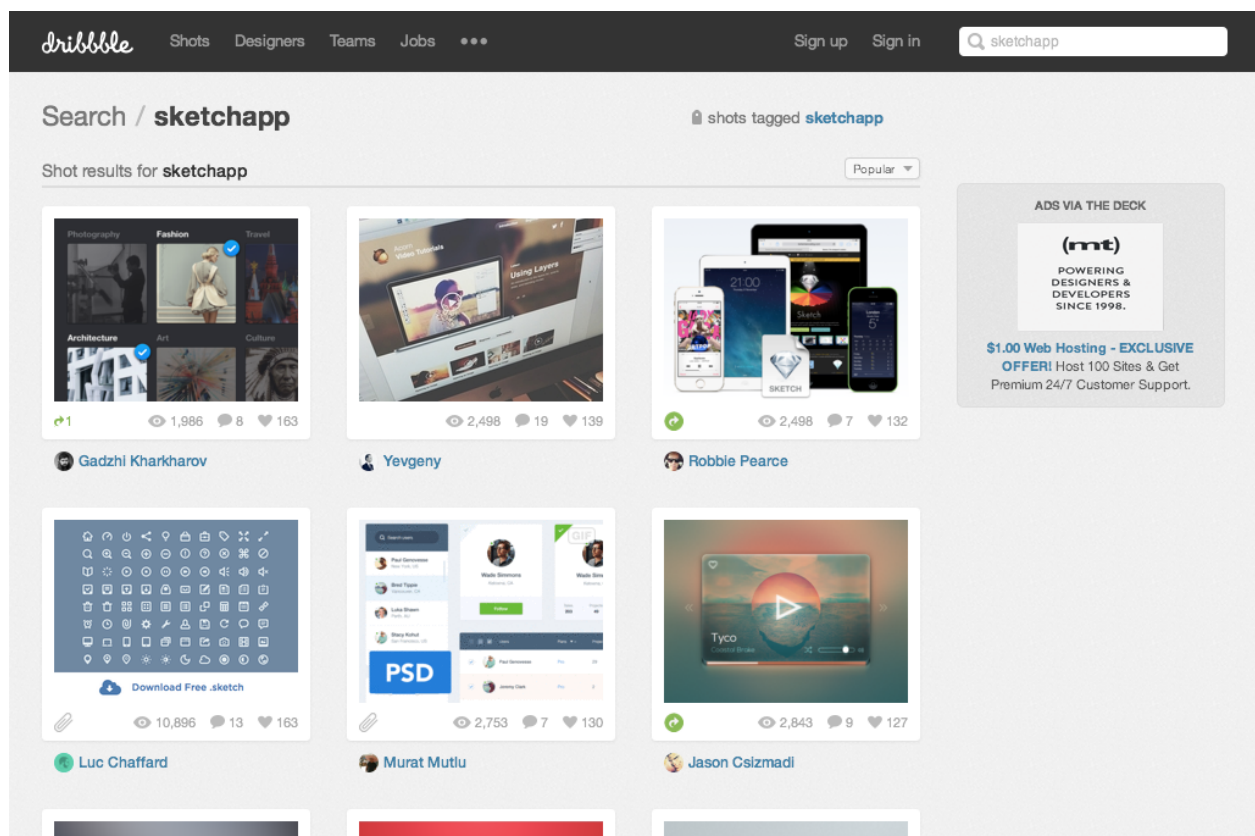
Sketch における日本語の扱い

Sketch は、複数行の日本語の行間処理に若干問題があります(欧文書体では問題ないため、日本語書体限定)。これは、デザインキャンプなどの作成時にあらかじめテキストスタイルを作ること回避できる問題で、Web 制作に限っていえば段落テキストとして処理する部分である以上、それはデメリットというほどのものではないでしょう。

Sketch のリソース

公式のブログをはじめとして、既にいくつかのリソースサイトが公開されています。

- [SKETCH TIPS & TRICKS BLOG](#)
- [Sketch App Sources](#)
- [SketchMine](#)
- [BrilliantSketch](#)



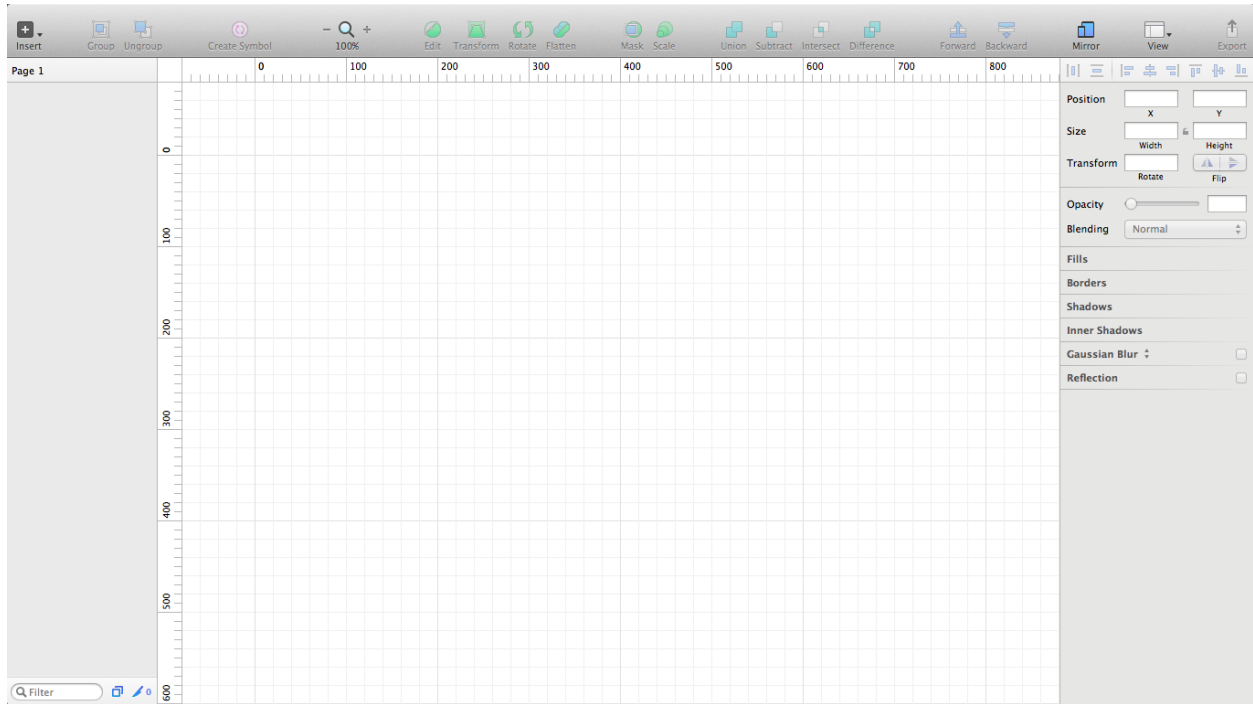
Dribbble に投稿されている Sketch の作例

Chapter 2 Sketch の全体像

まずはインターフェイスや初期設定、メニュー項目を確認しておきましょう。

Sketch のインターフェイス

Sketch のインターフェイスはシンプルそのものです。



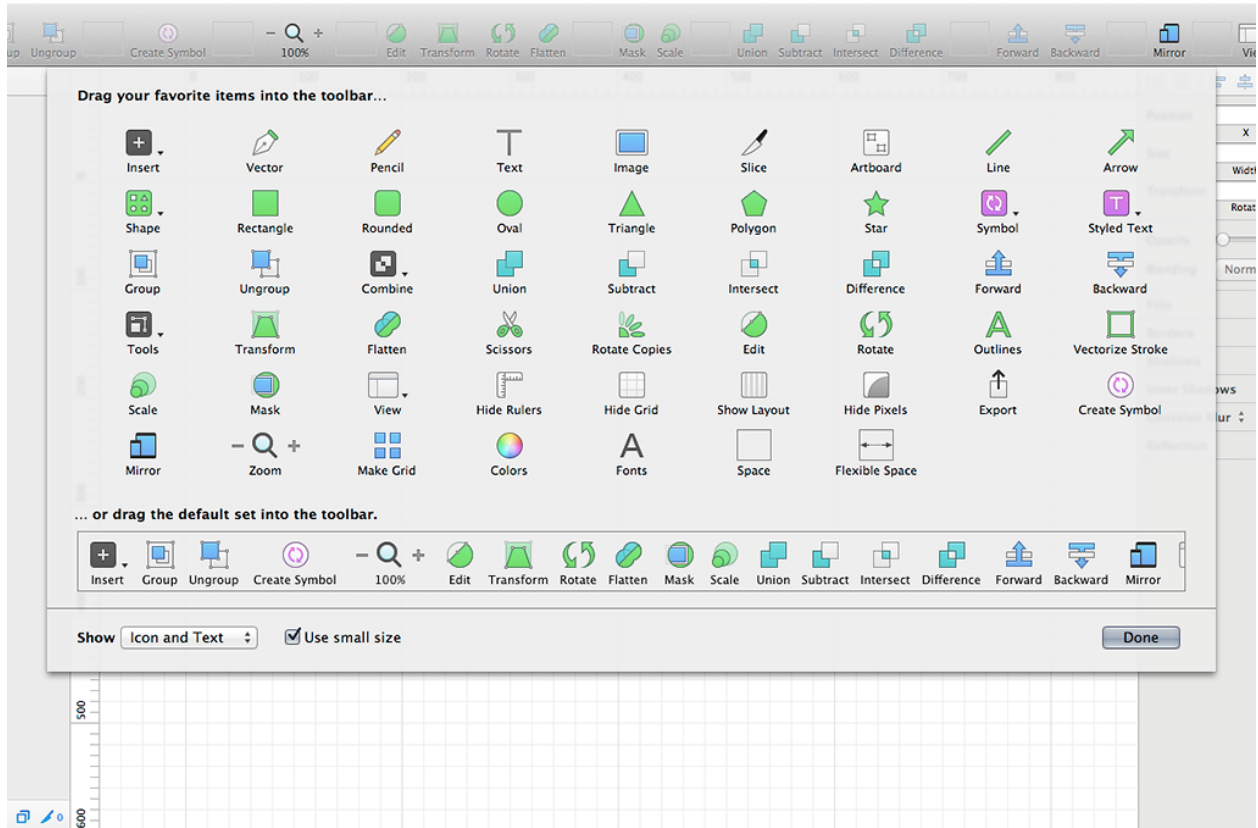
Sketch のインターフェイス

ウィンドウ上部には OS X 専用のアプリケーションではおなじみのツールバー。ウィンドウ左側には、レイヤーリストが配置されており、ページやレイヤー（アートボード）を管理します。中央には無限のキャンバス、そしてウィンドウ右側に各種インスペクタ群が並ぶ構成になっています。インスペクタパネルの表示内容は、選択したツールや描画したオブジェクトの種類によって切り替わります。

Sketch の初期設定やメニューは英語になっています。本書では必要な部分のみ解説しています。すべての対応が必要な場合は、@littlebusters氏の「[Sketch 3 のメニューと環境設定の意識をしましたよ。](#)」にある Sketch ファイル(もしくは PDF)を参考にしてください。

ツールバー

ウィンドウ上部にはツールバーが配置されています。

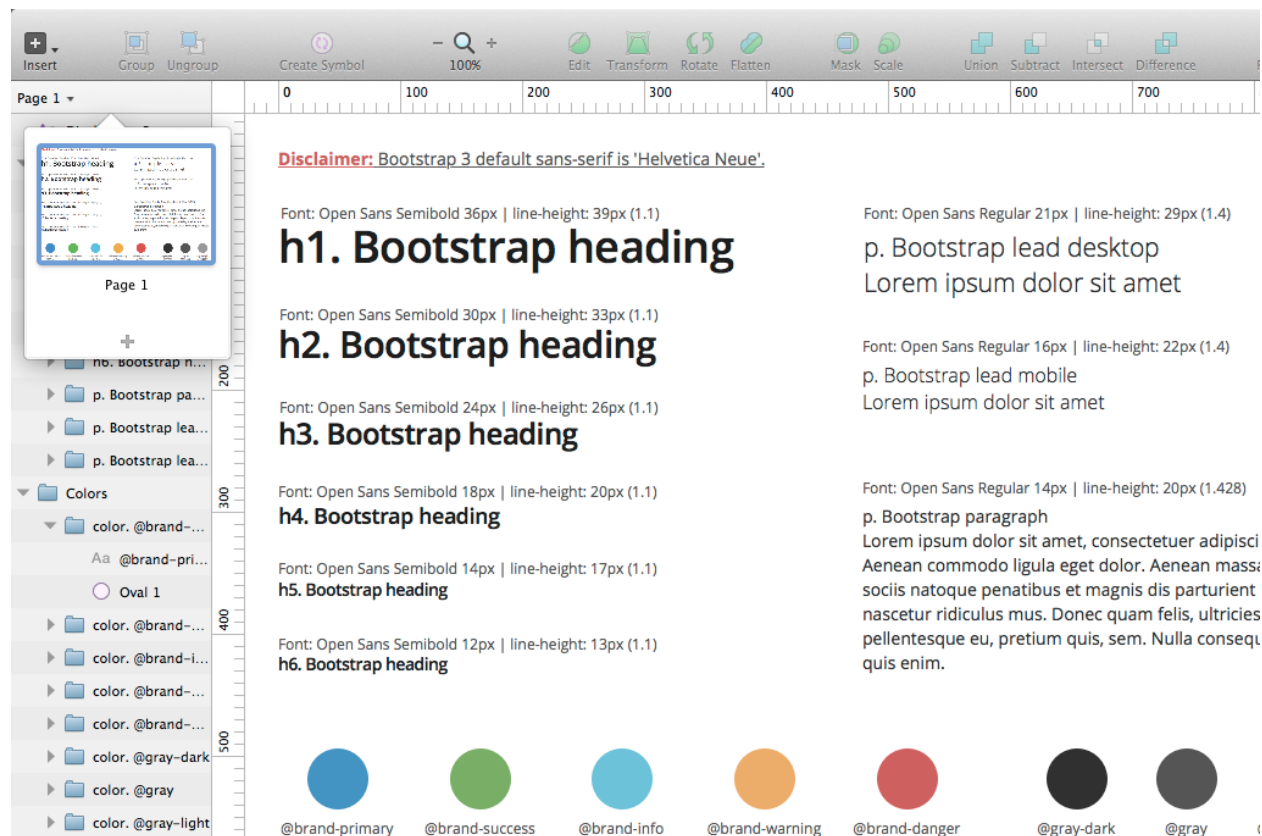


ツールバーのボタン

ツールバーからオブジェクトやシンボルの作成、オブジェクトの変形、書き出しといった操作をおこなうことが可能です。他のアプリケーション同様、ツールバーを右クリックして「Customize Toolbar...」を選べば、自分がよく使うボタンに並べかえられます。

レイヤーリスト

ウィンドウ左側のペインは、レイヤーリストです。

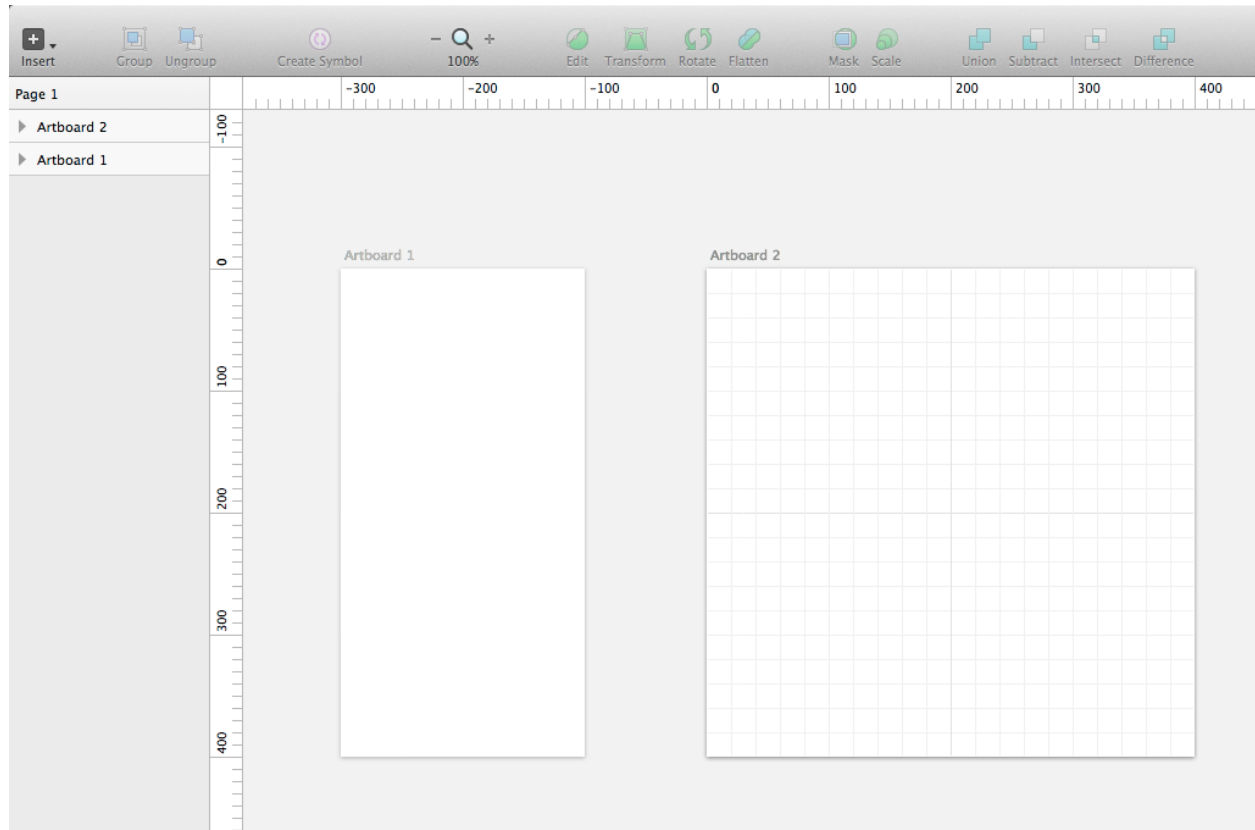


レイヤーリスト

新規書類作成時のレイヤーリストは空の状態ですが、アートボードやオブジェクトを追加すればここに表示されます。各種レイヤーやオブジェクトは他のアプリケーション同様に、上下の重なり順を入れ替えたりといった操作が可能です。このレイヤーリストは、レイヤーの名称や書き出し指定の有無などでフィルタをかけて絞り込みができるようになっています（ペイン最下部のフィルタ欄）。Sketch には「ページ」という概念もあるので、ひとつのファイル中に複数のページを保持できます。これは最上部の「Page」のボタンから操作します。

メインウィンドウ（キャンバス）

メインウィンドウは、無限のキャンバスです。

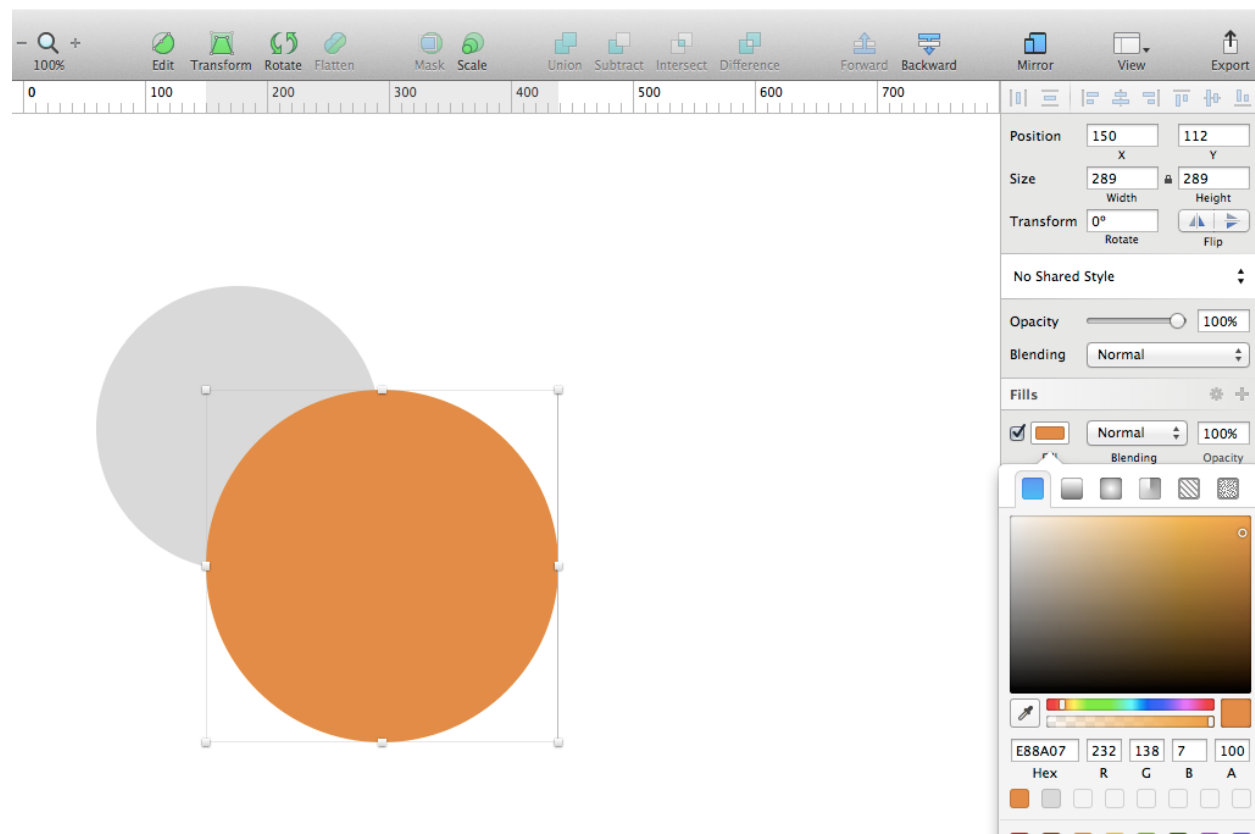


キャンバスにアートボードを作成

Sketch では、Illustrator と同じようにひとつのキャンバスに複数のアートボードを持つことができます。アートボードについては Chapter 4 で詳しく解説しますが、ひとつのキャンバス上で同一サイズで遷移する複数ページのデザインをしたり、サイズの異なるアートボードを複数用意してマルチデバイス向けの Web サイトのワイヤーフレームやデザインカンプを作ることが可能です。ボタンなどのパーツをひとつ作るといった用途であれば、特にページやアートボードを意識せずにそのまま描画しはじめても構いません。描画したオブジェクトはそのままレイヤーとなって、左のレイヤーリストに表示されます。

インスペクタ

ウィンドウ右側に各種インスペクタパネルが並びます。



インスペクタパネル

インスペクタパネルは、選択中のレイヤーやオブジェクトによって表示内容が切り替わります。アートボードの場合はアートボード用のパネル、描画したオブジェクトの場合はそれ用の塗りや線、サイズの指定のパネル、それに加えて適用できるフィルタ類のパネルになるといった仕組みです。パネルの最上部には整列パネル、パネルの一番下には書き出しオプションを指定するためのパネル「Make Exportable」が常に表示されます。

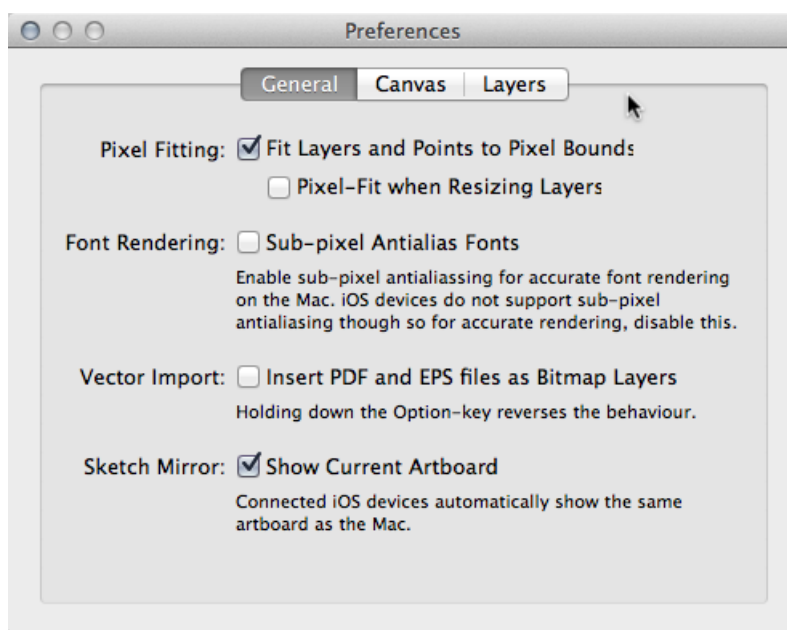
Sketch の初期設定

初期設定では、環境に合わせたアプリケーションの挙動の微調整ができます。

General タブ

General タブは、アプリケーション全体の動作設定です。

- Pixel Fitting: キャンバス上のレイヤーなどをピクセルにあわせるか
- Font Rendering: フォントのサブピクセルアンチエイリアスを有効にするか
- Vector Import: PDF や SVG をインポートするときにビットマップとして扱うか
- Sketch Mirror: Sketch Mirror を使ってミラーリングする時の挙動



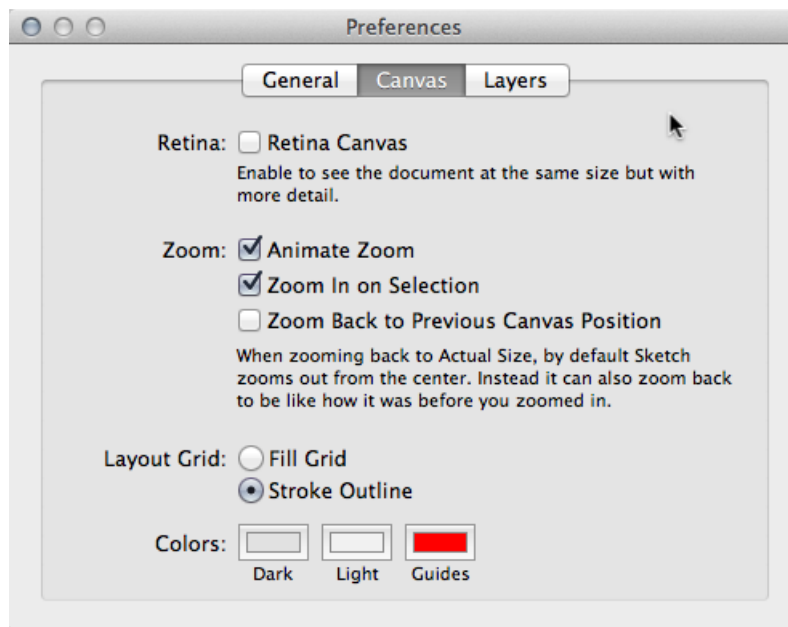
General タブ

「Pixel Fitting」はキャンバス上のレイヤーをピクセルにフィットさせるかどうかの指定です (Sketch 3.0.2 からピクセルやガイドへの吸着が強く設定されています)。「Font Rendering」のチェックボックスは、iOS 向けの開発をしている場合はサブピクセルアンチエイリアスをサポートしていないのでオフにしておきます。「Sketch Mirror」は、Sketch で作業中のファイルを iOS デバイスにミラーリングする iOS アプリケーションで [iTunes Store](#) から入手可能です。

Canvas タブ

Canvas タブでは、キャンバスの描画に関する項目が並びます。

- Retina: キャンバスを Retina 対応するか
- Zoom: ズーム時の挙動の設定
- Layout Grid: グリッド表示の設定
- Colors: グリッドの色指定



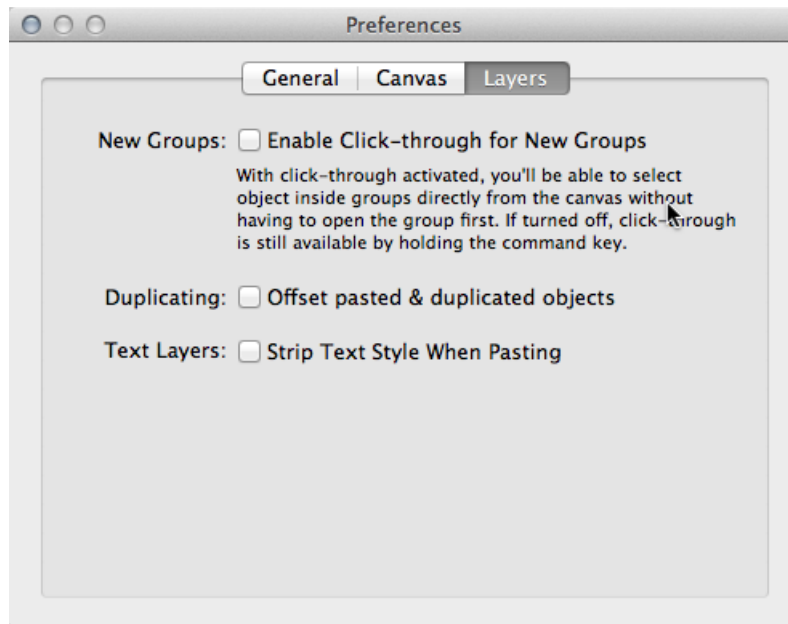
Canvas タブ

キャンバスの項目は特に難しい設定はありません。Sketch ではズームの機能をうまく使うことで作業効率が変わってきます。「Zoom」の動作は自身の好みで調整しましょう。グリッドは「Show Grid」メニューを実行して表示されます。

Layers タブ

Layers タブは、レイヤー操作に関する設定です。

- New Groups: 新規グループ作成時の挙動(グループ化されたオブジェクトの変形・選択方法)
- Duplicating: オブジェクトやレイヤー複製時の挙動
- Text Layers: ペースト時のテキストのスタイルの扱い



Layers タブ

Layers タブは、グループ化したオブジェクトの操作、複製時の動作などを設定します。複製時の標準の挙動は、アートボードの場合は一番右側に、描画したオブジェクトの場合はその真上に複製されます。オブジェクトの位置をずらしたい場合は「Offset pasterd & duplicated objects」にチェックを入れます。

以上これらの 3 つのタブが Sketch の初期設定です。

※Sketch 3.0.2 から、General タブの「At Launch」「Undo」の項目がなくなりました。

Sketch のメニュー

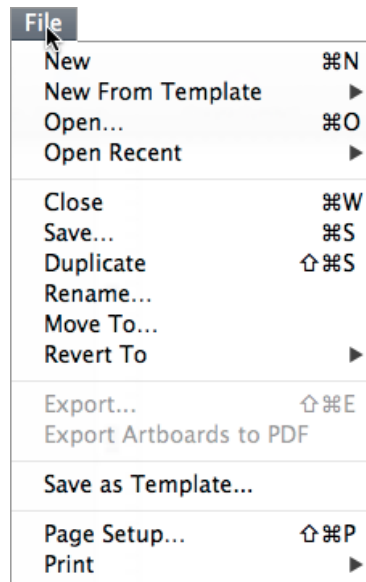
Sketch は、アプリケーションの操作はさほど複雑ではありません。

- File: ファイルメニュー。書き出しやテンプレートへ保存するといったメニュー
- Edit: 編集メニュー。一般的なアプリケーションとほぼ同じ項目
- Insert: オブジェクトなどの挿入メニュー(描画ツールの選択)
- Layer: シンボルの作成、オブジェクトの結合・変形、マスクといったレイヤー操作に関するメニュー
- Type: テキストまわりのメニュー。パネルから操作できるものがほとんど
- Arrange: 同一レイヤー上のオブジェクトの重なり順、レイヤーのグループ化などのメニュー
- Plugins: サードパーティ製のプラグインをインストールした場合にはここに表示される
- View: ウィンドウ全体(パネルやグリッド含)の表示に関するメニュー

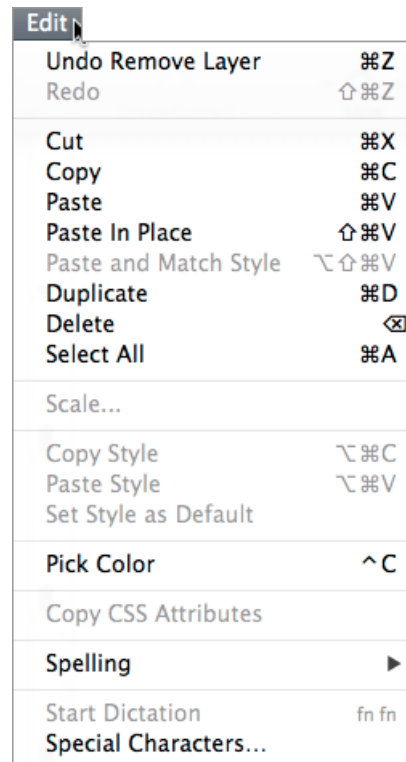
メニューには、Sketch の操作で必要最低限の項目が並んでいます。その大半の操作は、ツールバーやパネル、右クリック後のコンテキストメニューなどで実行することが可能です。

メニューの対訳が必要な場合は、@littlebusters氏の「[Sketch 3 のメニューと環境設定の意識をしましたよ。](#)」にある Sketch ファイル(もしくは PDF)を参考にしてください。

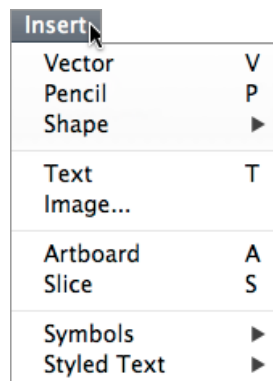
File メニュー



一般的なアプリケーションと同じようなメニューが並びます。一般的なグラフィックアプリケーションではあまり見かけない「Move To」は、iCloud などへファイルを移動します。「Revert To」では自動保存された過去のバージョンをブラウズすることが可能です。開いている Sketch ファイルを Sketch テンプレートとして保存する場合は「Save as template...」、保存したテンプレートをもとに新規書類を作成する場合は「New From Template」からテンプレートを選択しましょう。

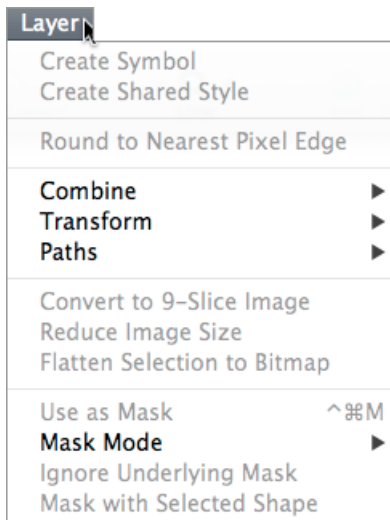
Edit メニュー

こちらも一般的なアプリケーションと同じようなメニュー構成です。「Set Style as Default」は新規作成するオブジェクトのスタイルを任意のものにしたい場合に、選択したオブジェクトのスタイルを登録します（オブジェクトの新規作成時のデフォルトスタイルはグレーの塗りと線が指定されています）。「Pick Color」を選択するとカラーピッカーが表示され、任意の場所の色を抽出することができます。

Insert メニュー

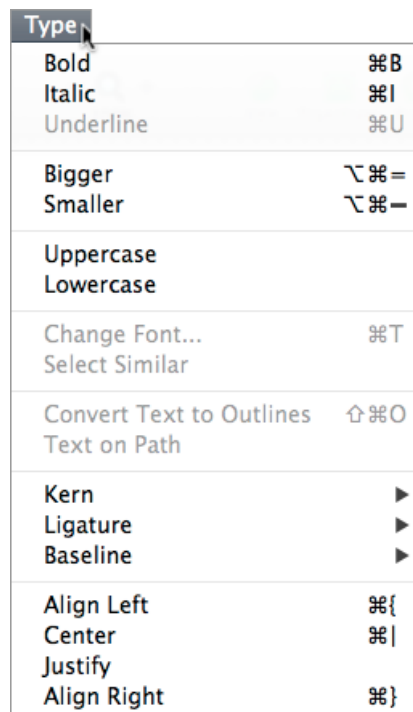
オブジェクトを描画するツールの選択、シンボルや設定済みのテキストスタイルを挿入するメニューです。アートボードやスライスを追加したい場合もこちらから。こちらのメニューは、ツールバーにある「Insert」ボタンと同じものです。

Layer メニュー



この Layer メニューに並ぶ項目は、オブジェクトの変形、マスク処理、ベクターのビットマップ化といったレイヤー上のオブジェクトを処理するためのメニューです。パスの結合やパスを閉じるといった操作は、「Paths」メニューの中にいくつかのメニューが用意されています。「Convert to 9-Slice Image」は、アプリケーションの UI など 9 分割したイメージを用意する場合に使います。ベクターオブジェクトでは実行できないので、一度「Flatten Selection to Bitmap」でビットマップ化した後にオブジェクトを選択すると実行可能です。

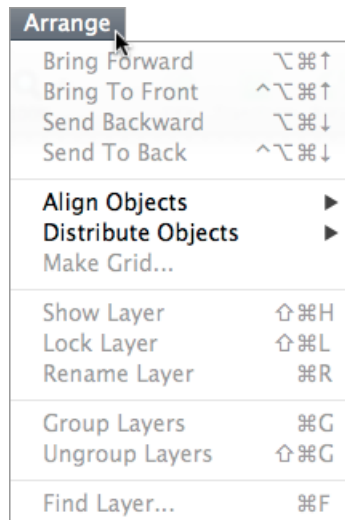
Type メニュー

A screenshot of the 'Type' menu in the Sketch application. The menu is open, showing various text formatting options. The 'Type' title bar is at the top. The menu items are listed in a table-like structure with their corresponding keyboard shortcuts on the right. The items are: Bold (⌘B), Italic (⌘I), Underline (⌘U), Bigger (⇧⌘=), Smaller (⇧⌘-), Uppercase, Lowercase, Change Font... (⌘T), Select Similar, Convert Text to Outlines (⇧⌘O), Text on Path, Kern, Ligature, Baseline, Align Left (⌘{), Center (⌘|), Justify, and Align Right (⌘}).

Type	
Bold	⌘B
Italic	⌘I
Underline	⌘U
Bigger	⇧⌘=
Smaller	⇧⌘-
Uppercase	
Lowercase	
Change Font...	⌘T
Select Similar	
Convert Text to Outlines	⇧⌘O
Text on Path	
Kern	▶
Ligature	▶
Baseline	▶
Align Left	⌘{
Center	⌘
Justify	
Align Right	⌘}

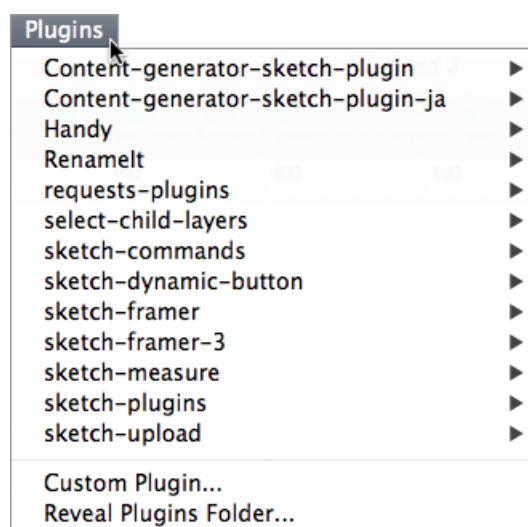
文字まわりの操作に関するメニューです。項目の多くは、右側のインスペクタパネルからボタンやスライダーなどを使って調整できます。

Arrange メニュー



レイヤーオブジェクトや同一レイヤーに含まれるオブジェクトの重なり順を変更したり、整列などをおこなうメニューです。「Make Grid」は、選択したオブジェクトからグリッドを指定して繰り返しのオブジェクトを生成します。オブジェクトをグループ化 [Cmd + G] したり、ロックするメニュー (Cmd + Shift + L) もこちらにあります。グループ化などのショートカットは、大半が他のアプリケーションと同じですが、ロックなどのように Shift キーが必要なものもあつたりするので一度確認しておきましょう。

Plugins メニュー



オープンソースなどで公開されている Sketch 用のプラグインをインストールするとこのメニューにリストされます。プラグインのインストールは、Sketch 3 用のプラグインフォルダにコピーします。プラグインフォルダを開くには「Reveal Plugins Folder...」を実行しましょう。

Sketch のプラグインは、Ver. 2 の頃から多くのものが公開されていますが、既存のプラグインがそのまま Sketch 3 で動作するわけではありません。Sketch プラグインは Chapter 1 で紹介したリソースサイトの他、「[Sketch Plugin Directory](#)」にまとめられています(旧 URL より移転)。

新たに「[Sketch App Plugin Registry - Sketchpack.in](#)」というプラグインレジストリが公開され、プラグイン作者による登録が始まっています。今後はこちらのサイトが有力な情報源となるでしょう。

Sketch 3.0.2 より、プラグインの開発・実行環境が変更になったため、Ver. 3.0.1 で動作していたプラグインも動作しないものが出ています。

View メニュー

View	
Zoom In	⌘ +
Zoom Out	⌘ -
Actual Size	⌘ 0
Center Canvas	⌘ 1
Zoom Selection	⌘ 2
Center Selection	⌘ 3
Show Artboard Preview	
Hide Layers List	⇧ ⌘ 1
Hide Inspector	⇧ ⌘ 2
Hide Layers and Inspector	⇧ ⌘ 3
Presentation Mode	⌘ .
Hide Rulers	⇧ R
Show Grid	⇧ G
Show Layout	
Grid Settings...	
Show Colors	
Show Fonts	
✓ Show Layers	
✓ Show Slices	
Collapse Groups	
Hide Pixels	⇧ P
Hide Layer Guides	⇧ L
Hide Selection Handles	⇧ H
Hide Layer Highlight	
Hide Pixel Grid	⇧ X
Hide Artboard Shadow	
Hide Toolbar	⇧ ⌘ T
Customize Toolbar...	
Exit Full Screen	⇧ ⌘ F

ウィンドウの表示全般に関わるメニューです。拡大縮小、パネルの表示／非表示などはここで操作します。メニュー上部のズーム関係のショートカットは、他のアプリケーションには存在しないものもあります。無限キャンバスの Sketch では、この 5 ～ 6 個のショートカットを覚えるとスムーズに作業ができます。また、新しく追加された「Presentation Mode」への切り替えもここでおこないます。

ガイドの表示／非表示は「Show(Hide)Layer Guides」でおこないますが、Sketch では他のグラフィックエディタのようにルーラーからガイドをひく機能がありません(基本はオートガイド)。任意のガイドを指定する場合は、Chapter 7 で紹介している「Sketch-Commands」プラグインを追加すると良いでしょう。

Changelog

- 2014.05.20: Chapter 1 への本文追加、Chapter 7 の「プラグインをフル活用する(更新)」、Chapter 7 の「`sketch-dynamic-button`(3.0.2 対応版への情報更新)」、など(Ver. 0.4.1)
- 2014.05.18: Sketch 3.0.2 による変更の反映(初期設定)。Chapter 2「Plugins メニュー(画像変更・追記)」、Chapter 3「オブジェクトの移動(追記)」「Sketchtool による書き出し(新規追加)」、Chapter 4「拡大縮小操作をマスターしよう(新規追加)」、Chapter 7「Sketch-Commands(ガイド指定を追加)」「`sketch-dynamic-button` の 3.0.2 対応(追記)」「RenameIt プラグイン(新規追加)」「プラグインへのショートカット指定(新規追加)」など(Ver. 0.4)
- 2014.05.08: Chapter 7 の構成を変更し、プラグインの活用、Web フォントの作り方を追加。ソースファイルに「`c07-02.sketch`」を追加(Ver. 0.3)
- 2014.04.27: Chapter 2、3、4、5、6 に本文の加筆修正(Ver. 0.2)
- 2014.04.23: 初版発行(Ver. 0.1)