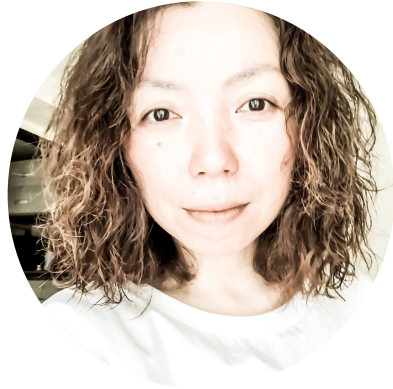


Sketchでマテリアルアイコン を描こう！（ハンズオン）

山本麻美 / ABC2018 Autumn



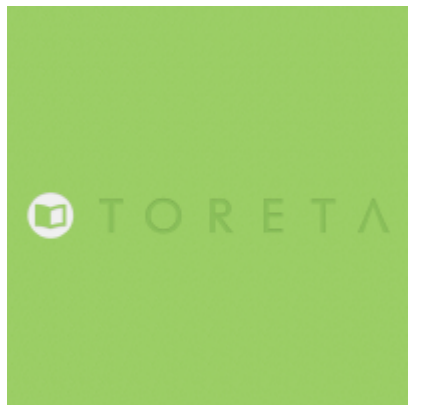
山本麻美

1997年からフリーランス
Web制作、ケータイサイト制作など

2010年
Androidの会に行ったことがきっかけで
スマートフォンアプリのUIデザインに特化。

企画段階からプロジェクトメンバーとして参加
することがほとんど。

東洋美術学校、ロクナナワークショップ 講師

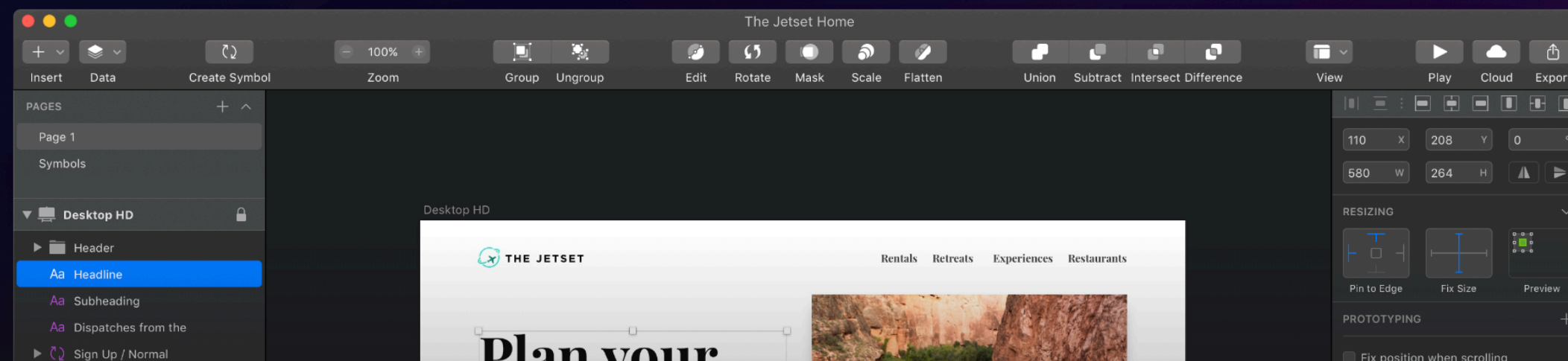


Sketch

[EXTENSIONS](#)[LEARN](#)[COMMUNITY](#)[SUPPORT](#)[PRICING](#)[TRY FOR FREE](#)

Find your focus


Introducing Dark Mode in Sketch. Hit the lights, lose the distractions and watch your designs come to life, letting you focus on what matters most — your work.

[Try for Free ↓](#)[Watch the Video](#)


マテリアルアイコン作成のポイント


1. デザイン原則を読む
2. アートボードサイズは“24px”にする
3. 線も角丸もすべて“2”で作る
4. 線のストロークは“内側”で
5. パスを統合する

1. デザイン原則を読む


 MATERIAL DESIGN

DesignDevelopTools



 Filter by name

THEMES

 Filled

☐ Outlined

☒ Rounded

☒ Two-Tone

☐ Sharp

CATEGORIES

All

Icons

Material icons are delightful, beautifully crafted symbols for common actions and items. Download on desktop to use them in your digital products for Android, iOS, and web.

Fit for use

Each symbol is available in five themes and a range of downloadable sizes and densities.

Also available as a [git repository](#).

Icon font

For web projects, the best format is our easy-to-use icon web font.

Learn how to use icon fonts in our [developer guide](#).


RELATED CONTENT


Icon design principles


Animated icons


Icon themes


Action


 3d_rotation


 accessibility


 accessibility...


 accessible

 accessible_fo...

 account_balan...

 account_balan...

 account_box

 account_circl...

色々書いてあります

マテリアルシステム

前書き

材料研究

マテリアルファンデーション

財団の概要

環境

レイアウト

ナビゲーション

色

タイポグラフィ

凶像

製品アイコン

システムアイコン

デザイン原則

デザイン原則

概念

システムアイコンは、シンプルで、モダンで、フレンドリーで、時には奇妙なものになるように設計されています。各アイコンは最小限のフォームに縮小され、本質的な特徴を表しています。



2. アートボードサイズは“24px”にする

材料設計

前書き

材料研究

マテリアルファンデーション

財団の概要

環境

レイアウト

ナビゲーション

色

タイポグラフィ

画像

製品アイコン

システムアイコン

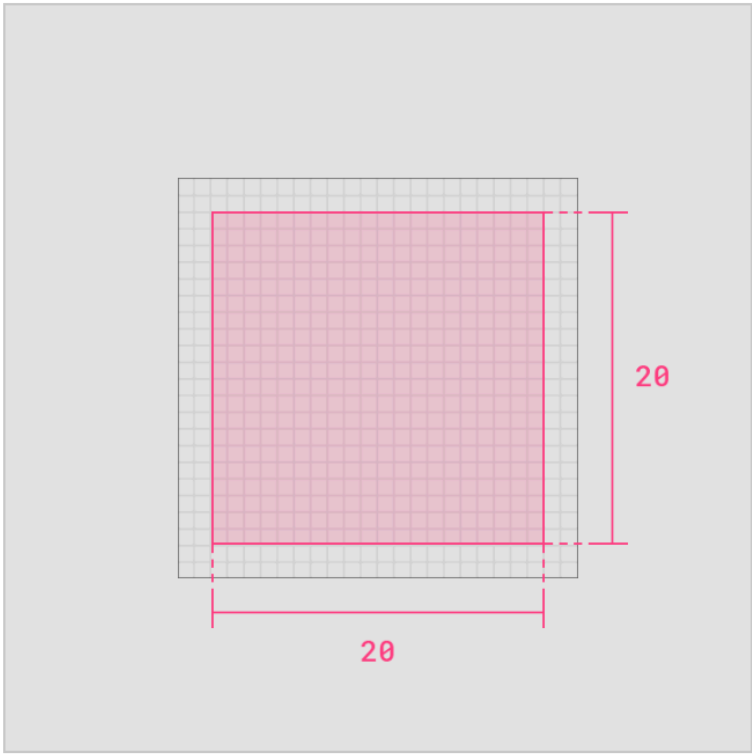
デザイン原則

画像 > システムアイコン > グリッドとキーラインの図形

レイアウト

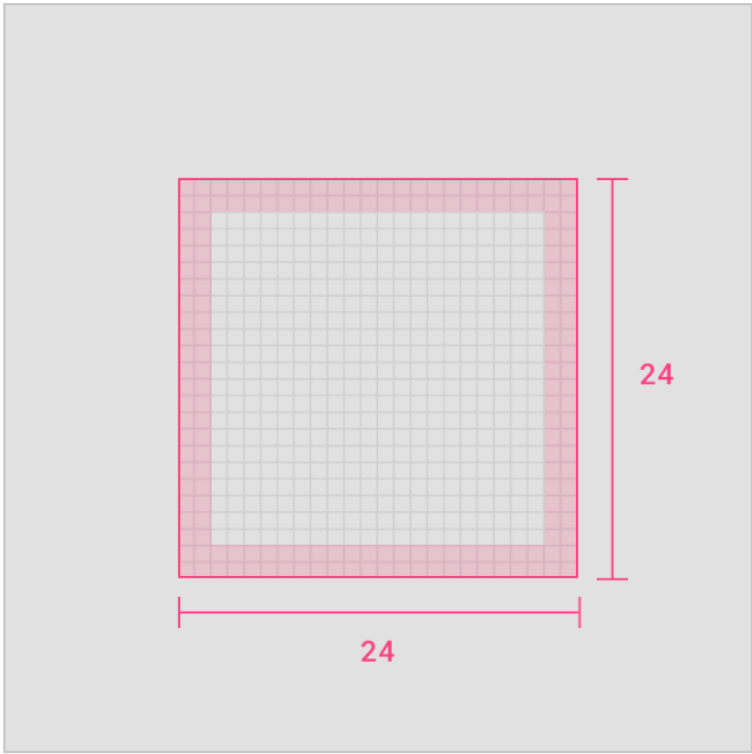
アイコンの内容は、内部に残るべきである**住んでいる地域**（例えば、サイドバーがスクロールする際に表示されたときのように）視界から隠されにくい画像の領域です。

追加の視覚的な重みが必要な場合は、ライブ領域と**トリム領域**（グラフィックの完全なサイズ）の間のパディングにコンテンツが拡張されます。アイコンのどの部分もトリム領域の外側に伸びてはいけません。



ライブエリア

アイコンのコンテンツは、20dp x 20dpのライブ領域に制限され、周囲に2dpのパディングがあります。

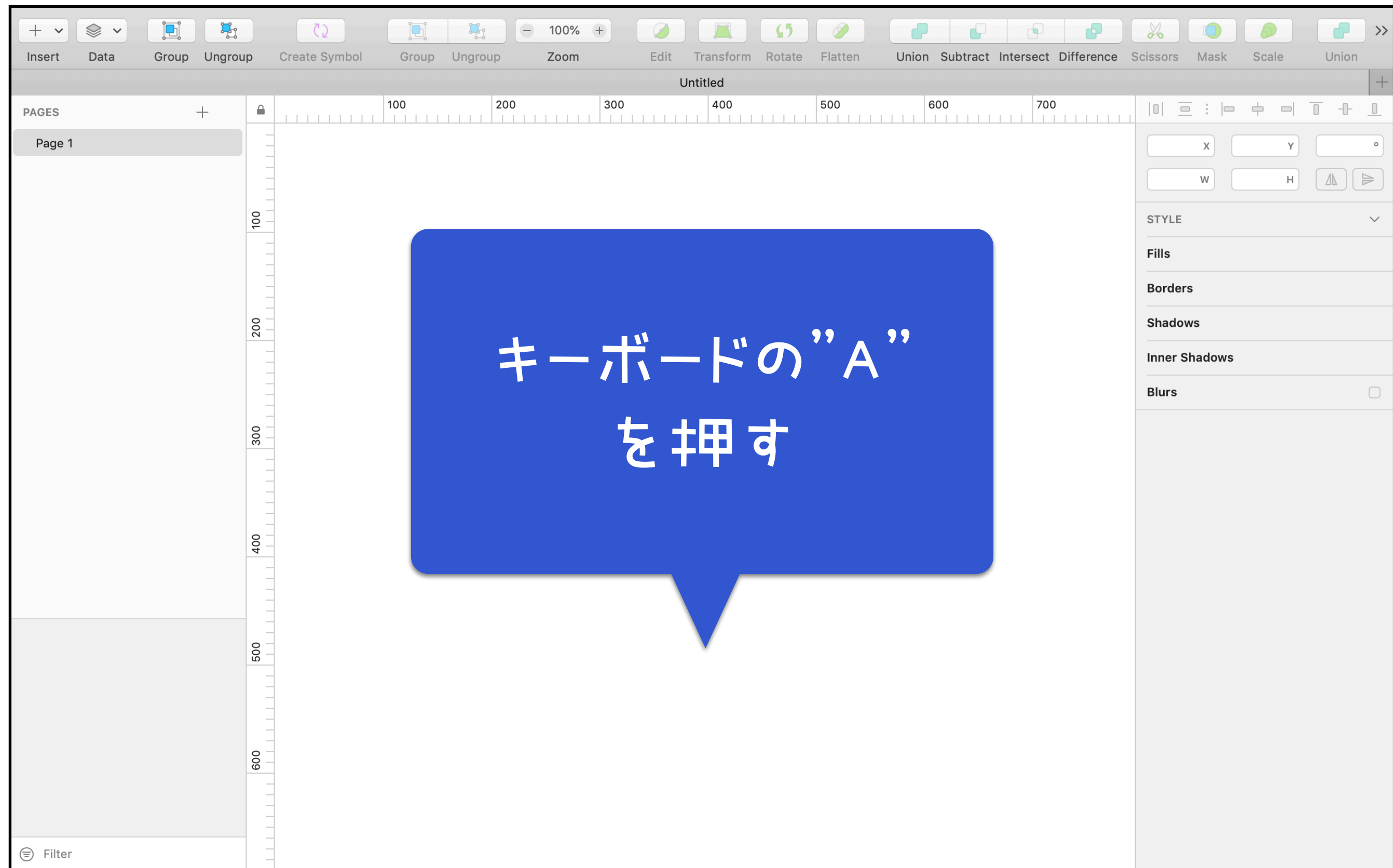


パディング

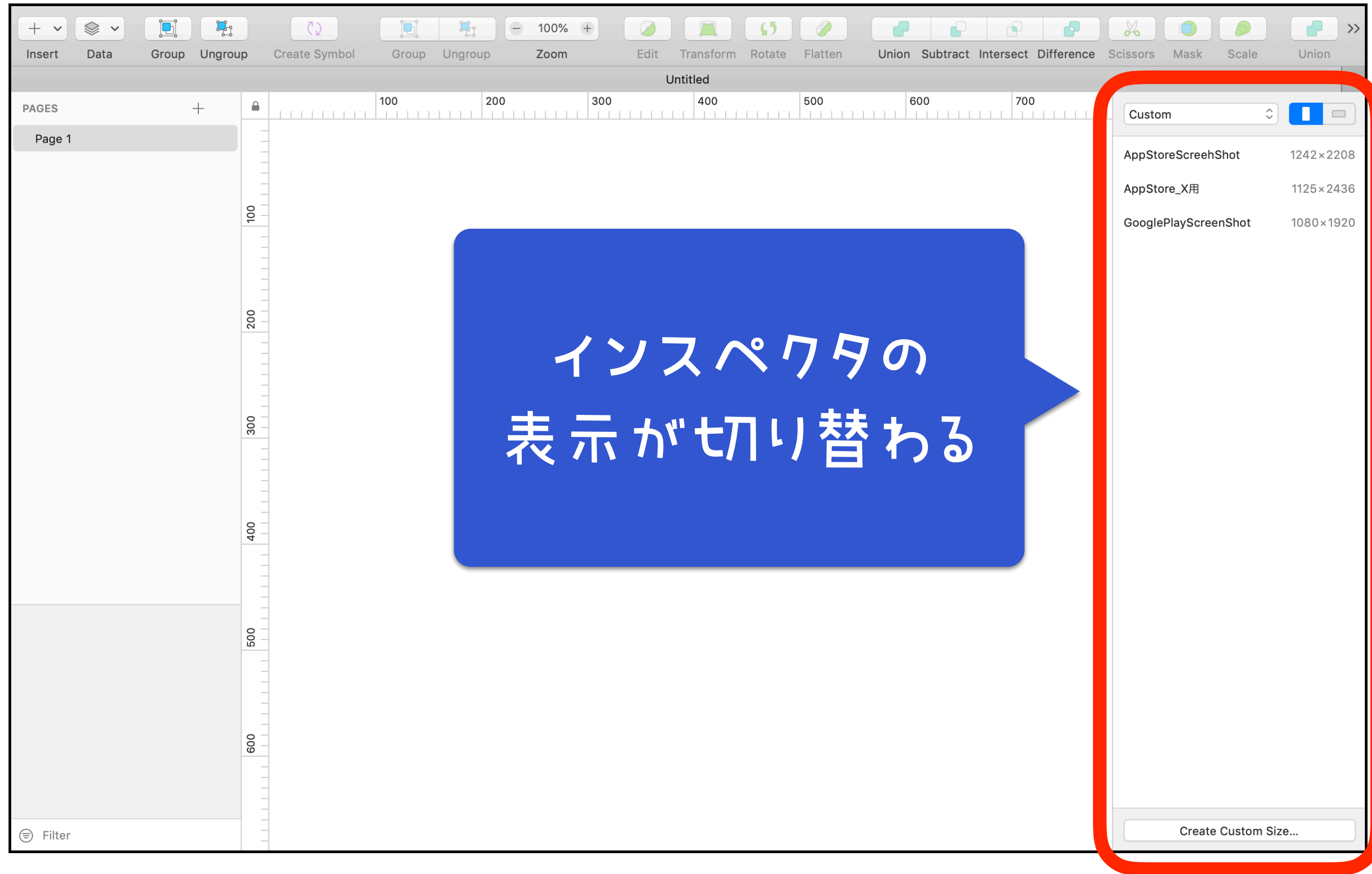
2dpの空きスペースが20dp x 20dpのライブエリアを囲むパディングを構成します。

アートボード

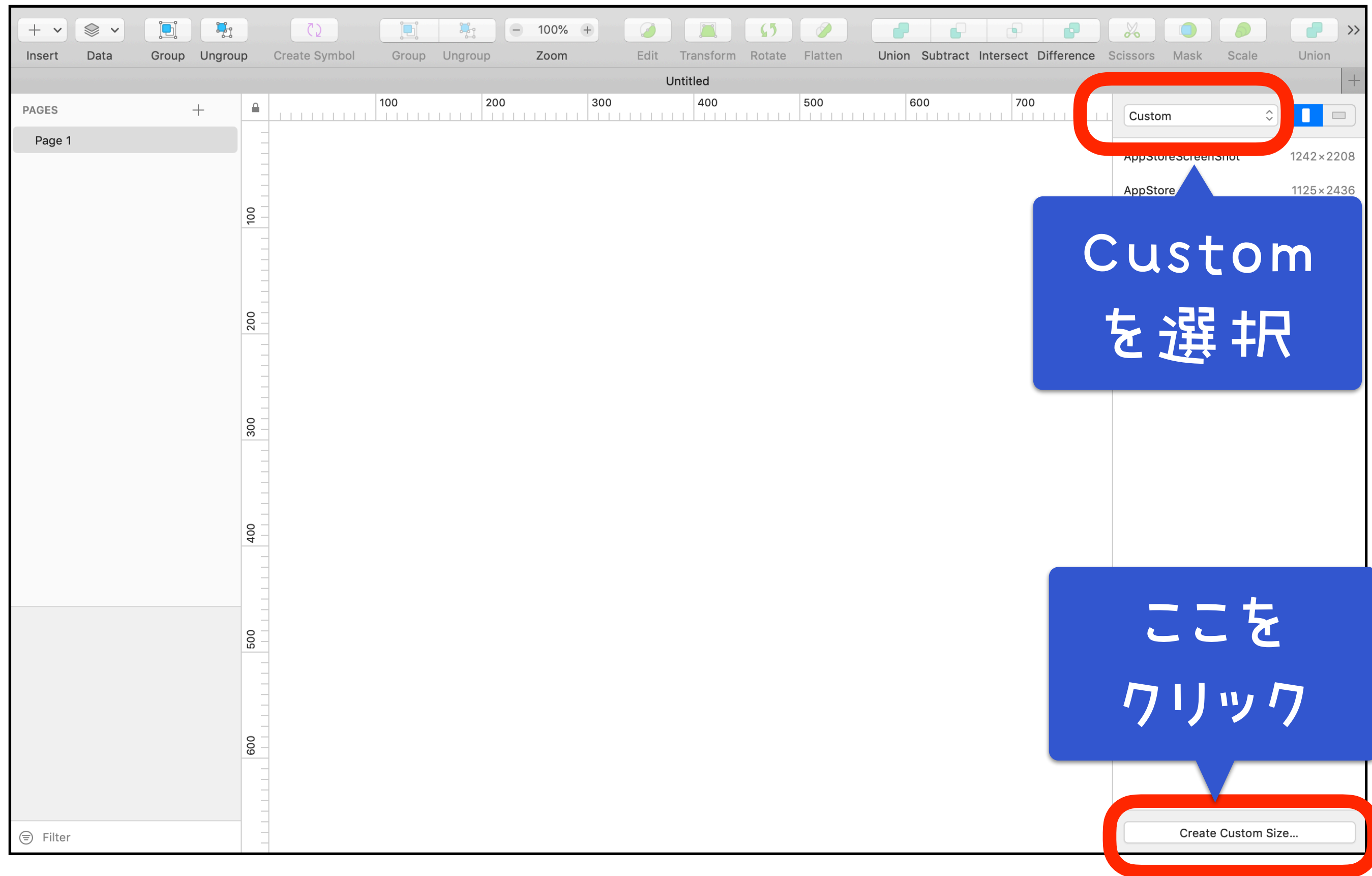
アイコン用アートボードを作る



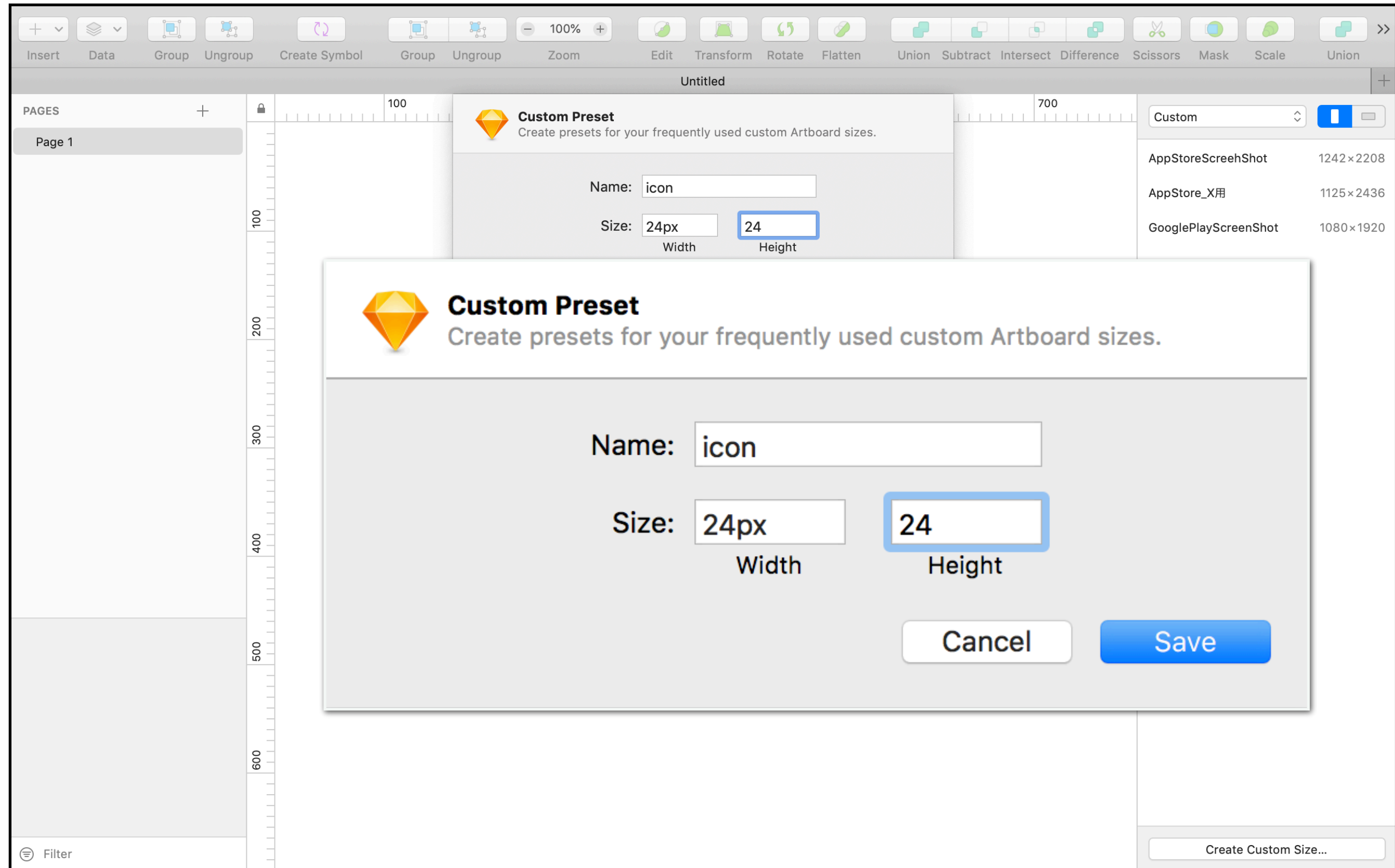
アイコン用アートボードを作る



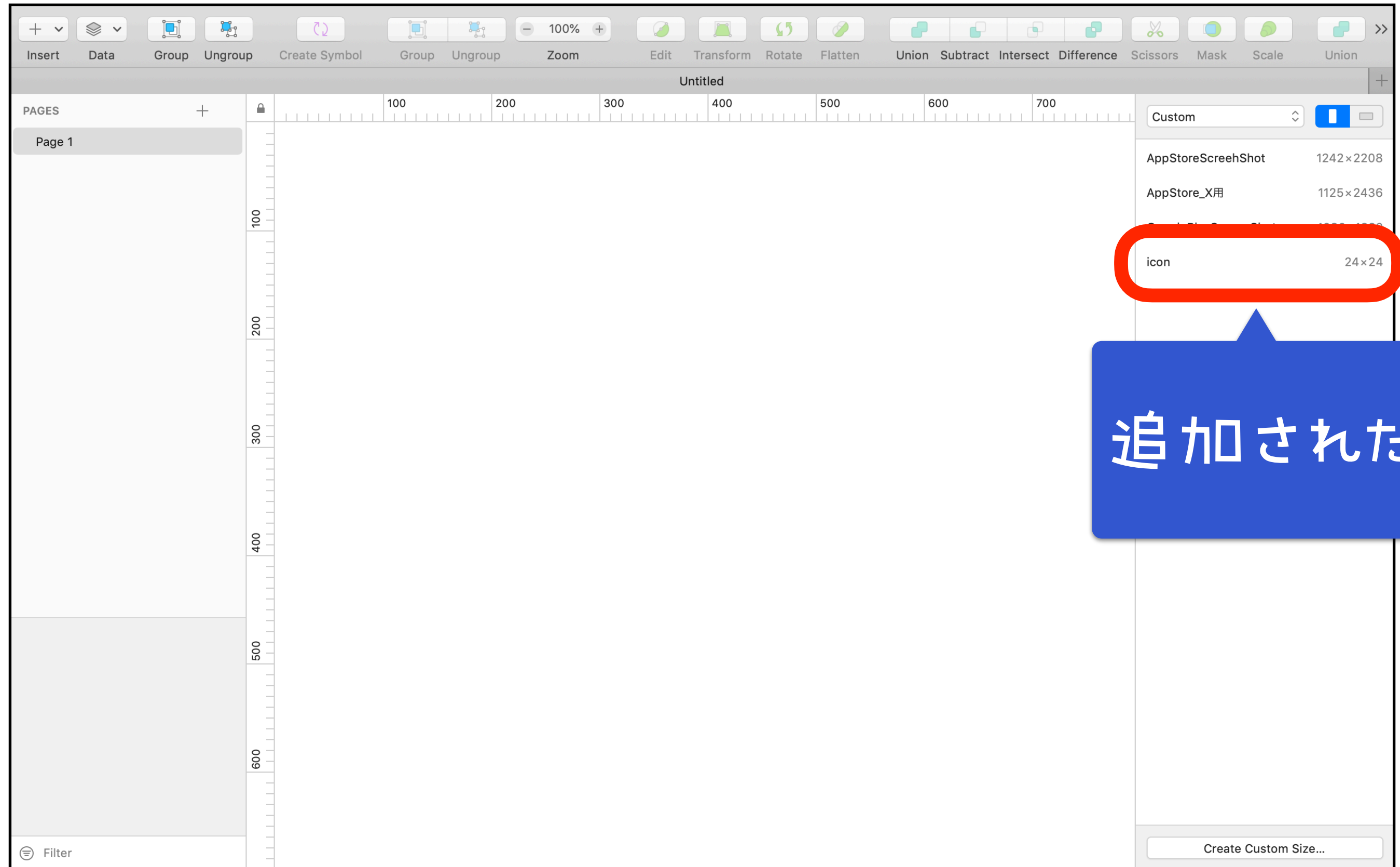
アイコン用アートボードを作る



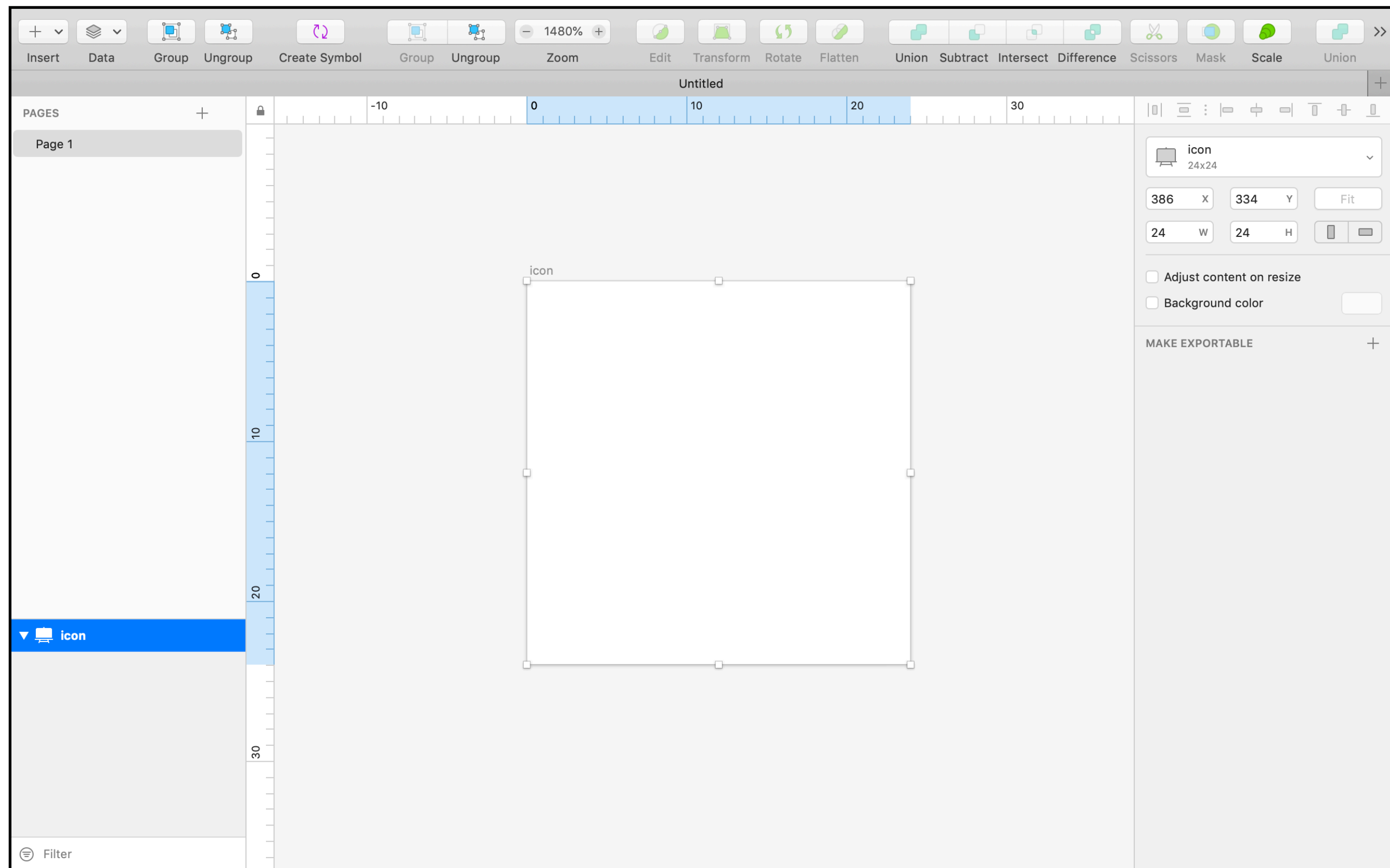
24p×四方にする



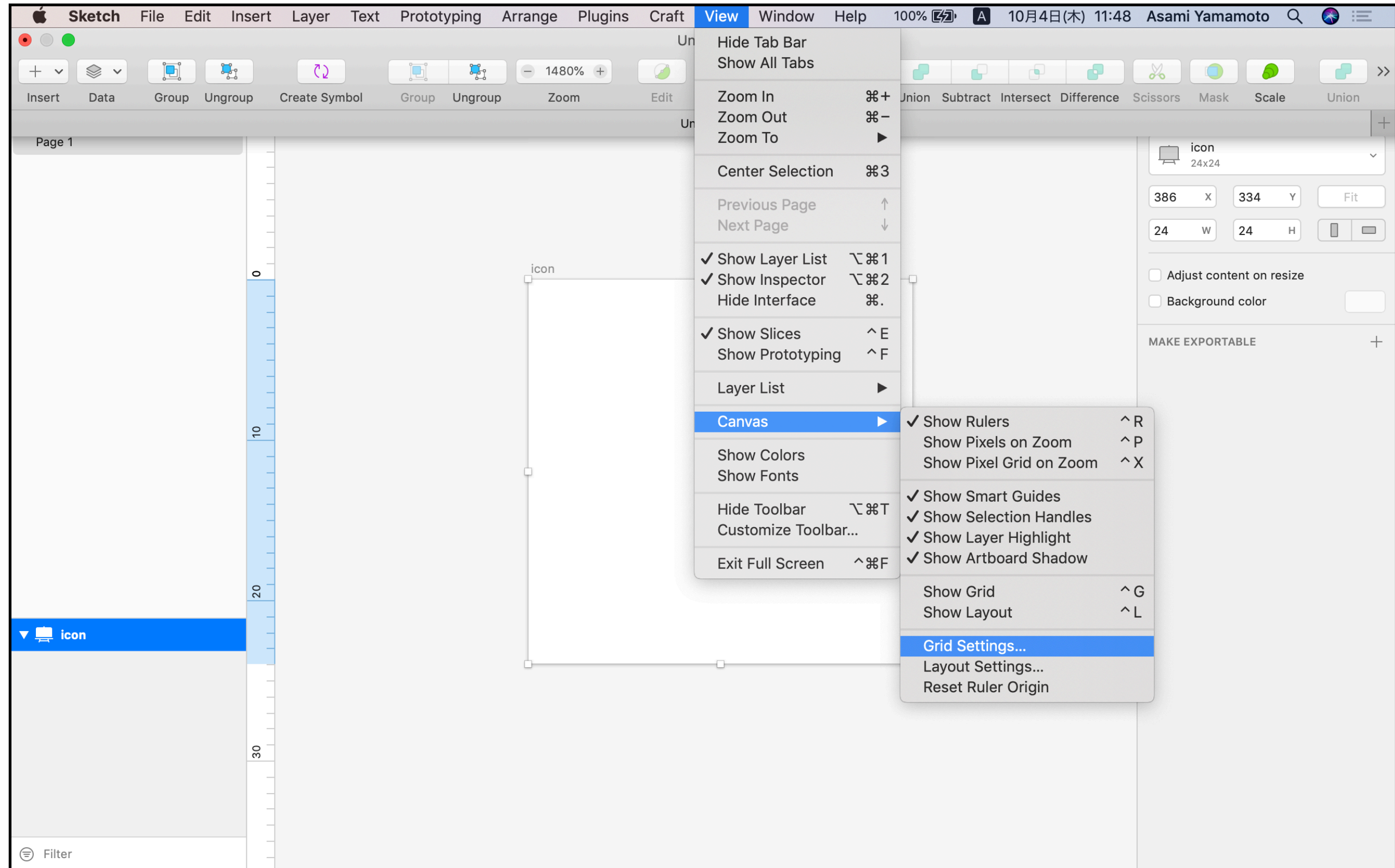
カスタムサイズのアートボード



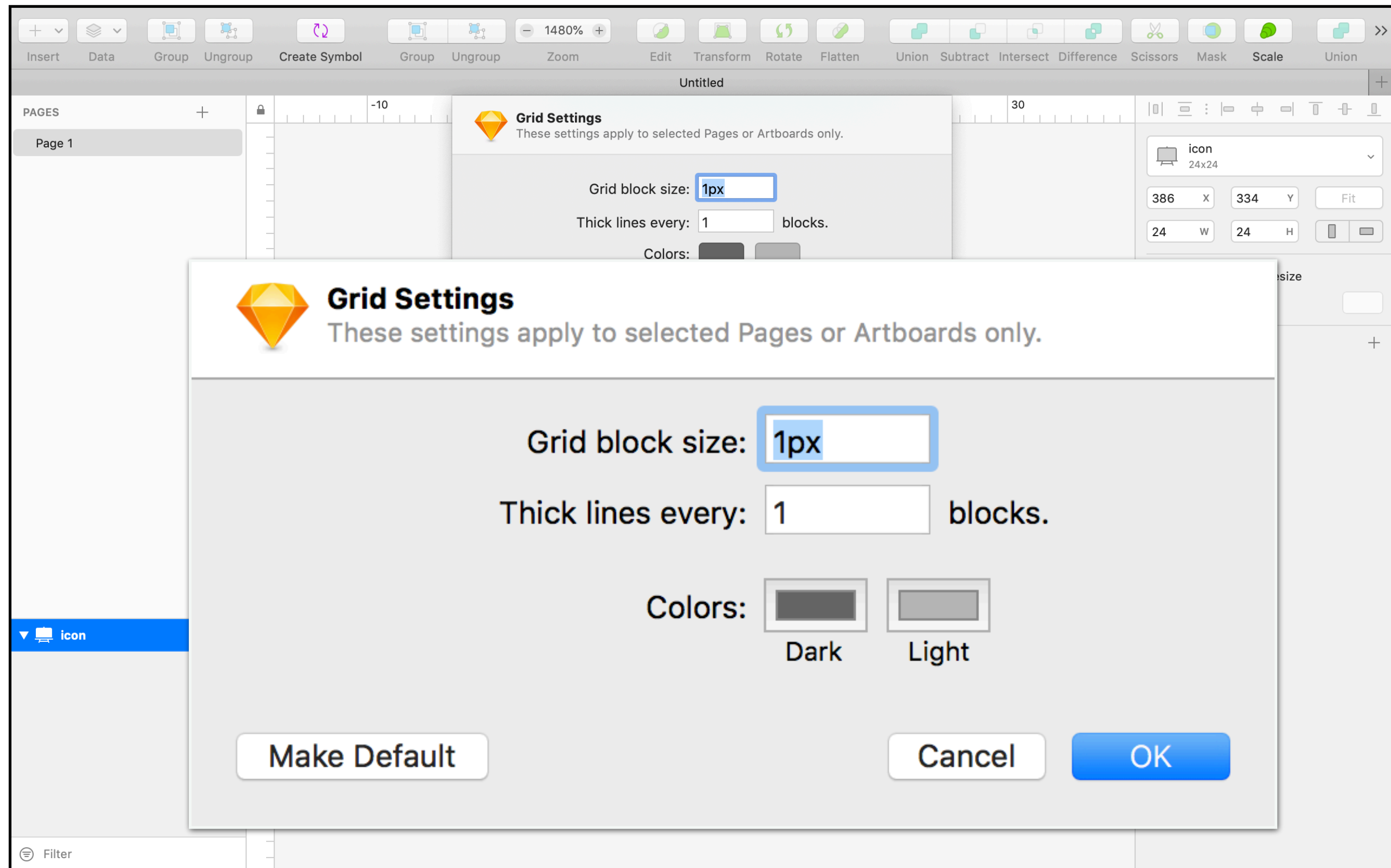
アートボードを作成



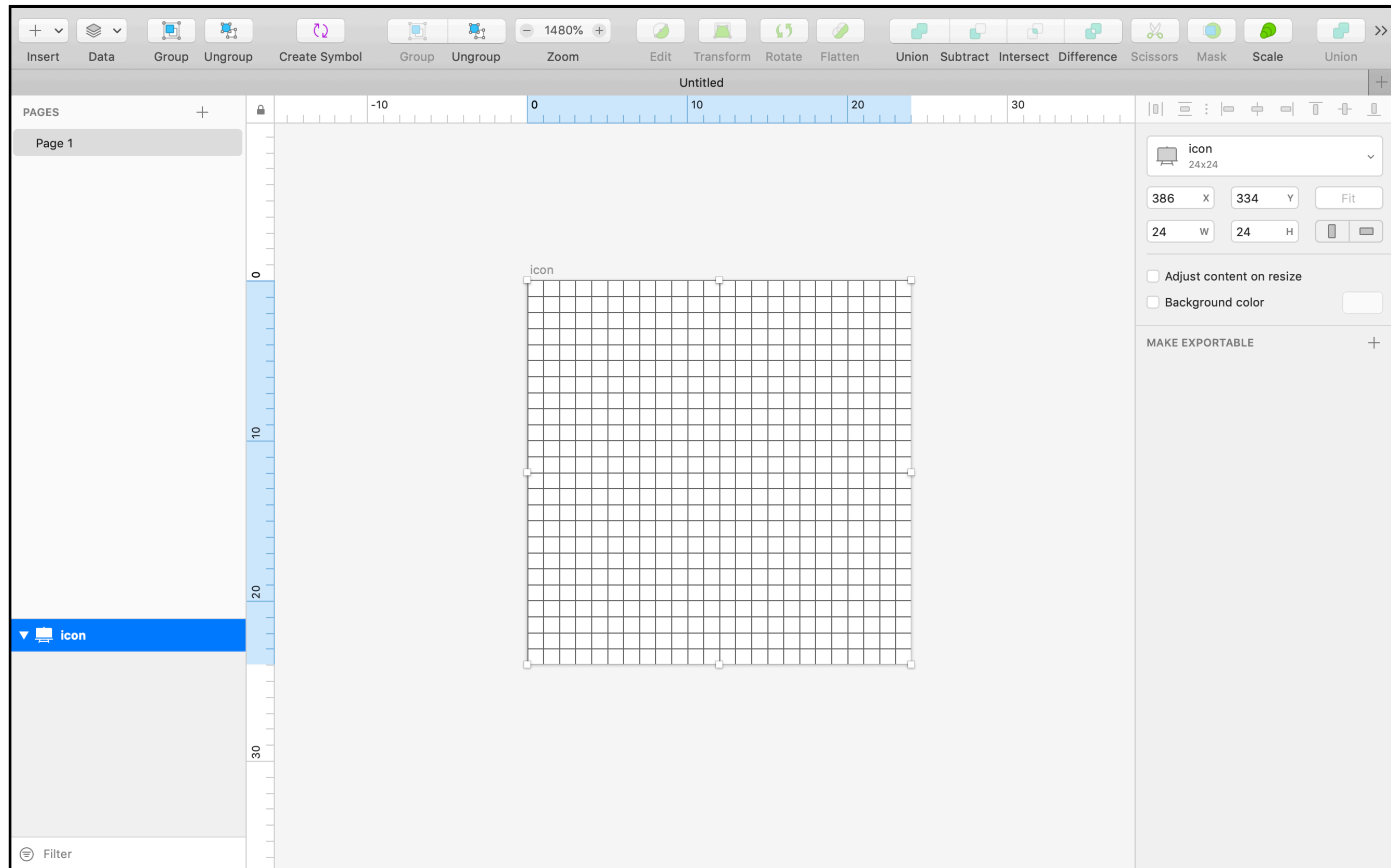
グリッドの設定



1px, 1block に設定



グリッド引いた!



3. 線も角丸もすべて“2”で作る

MATERIAL DESIGN

DesignDevelopTools

Material System

Introduction

Material studies

Material Foundation

Foundation overview

Environment

Layout

Navigation

Color

Typography

Iconography

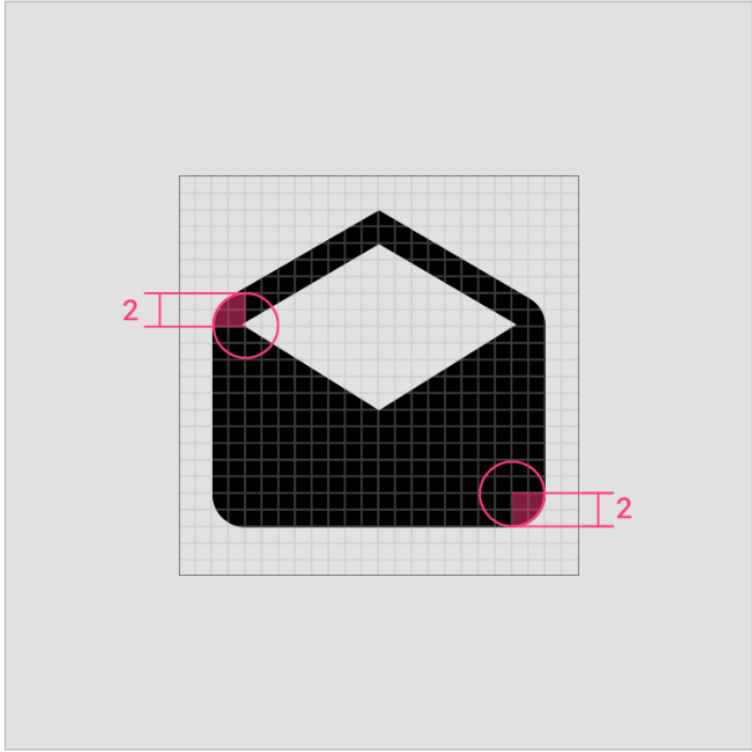
Product icons

System icons

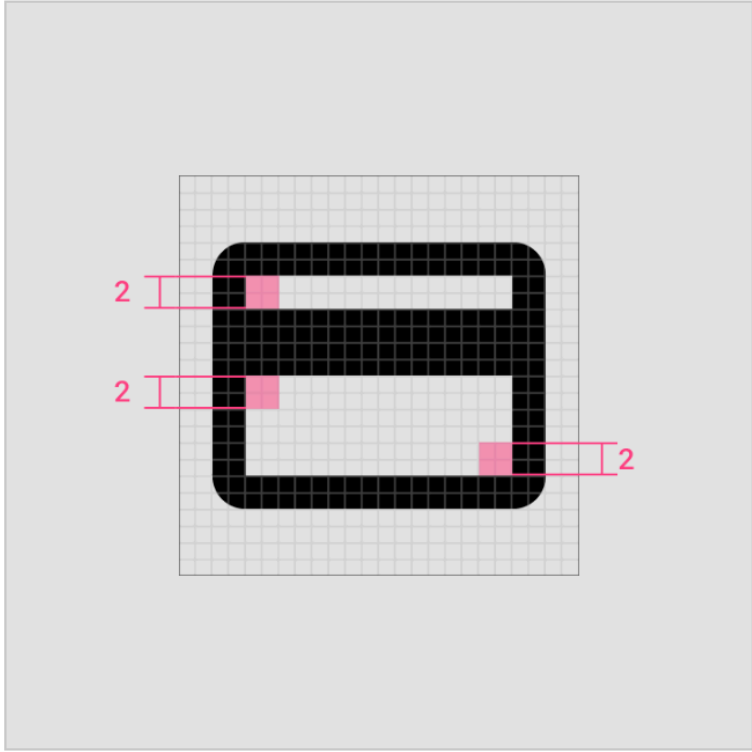
Design principles

Corners

Corner radiuses are 2dp by default. Interior corners should be square, not rounded. For shapes 2dp wide or less, stroke corners shouldn't be rounded.



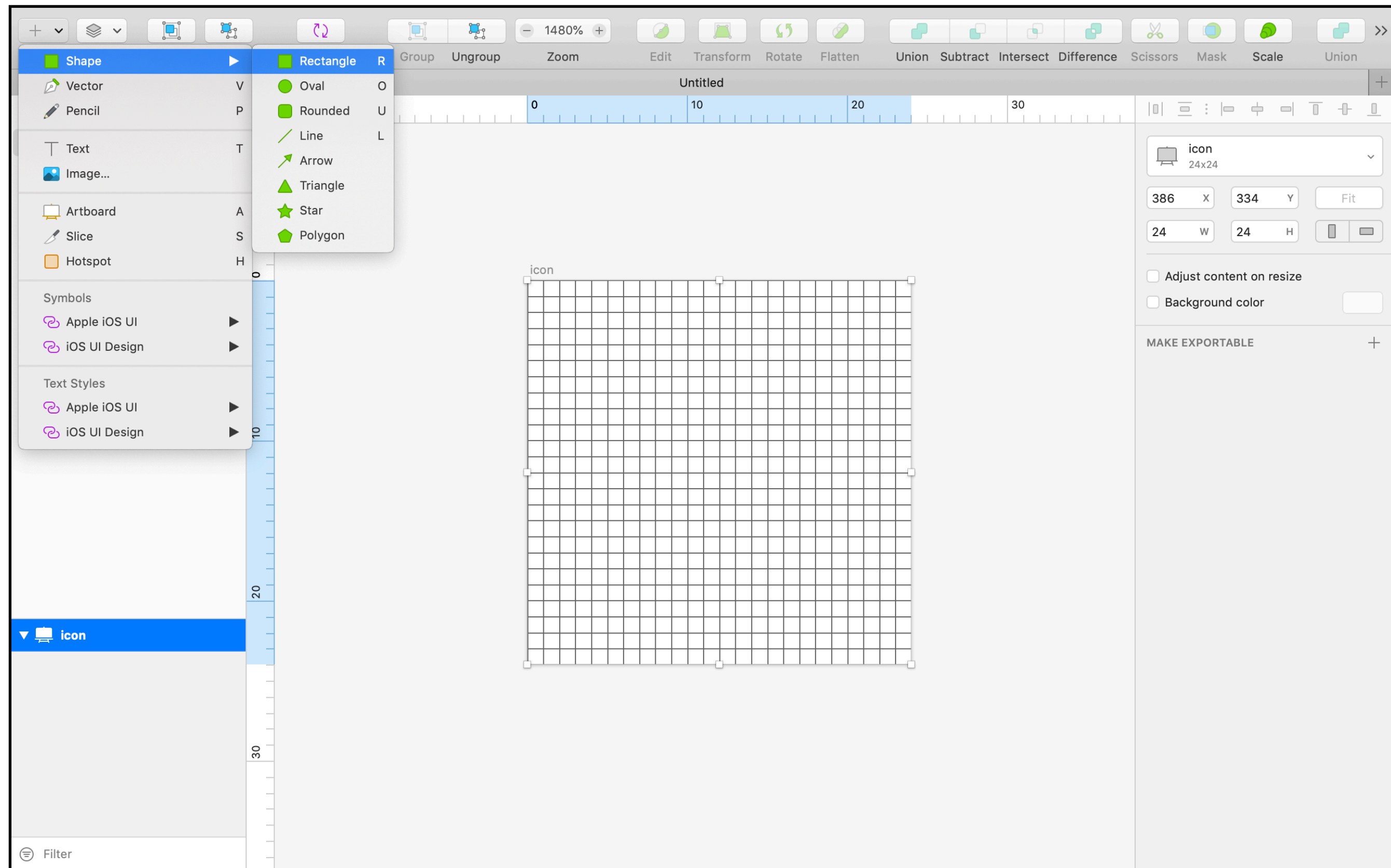
Exterior corners with 2dp corner radii



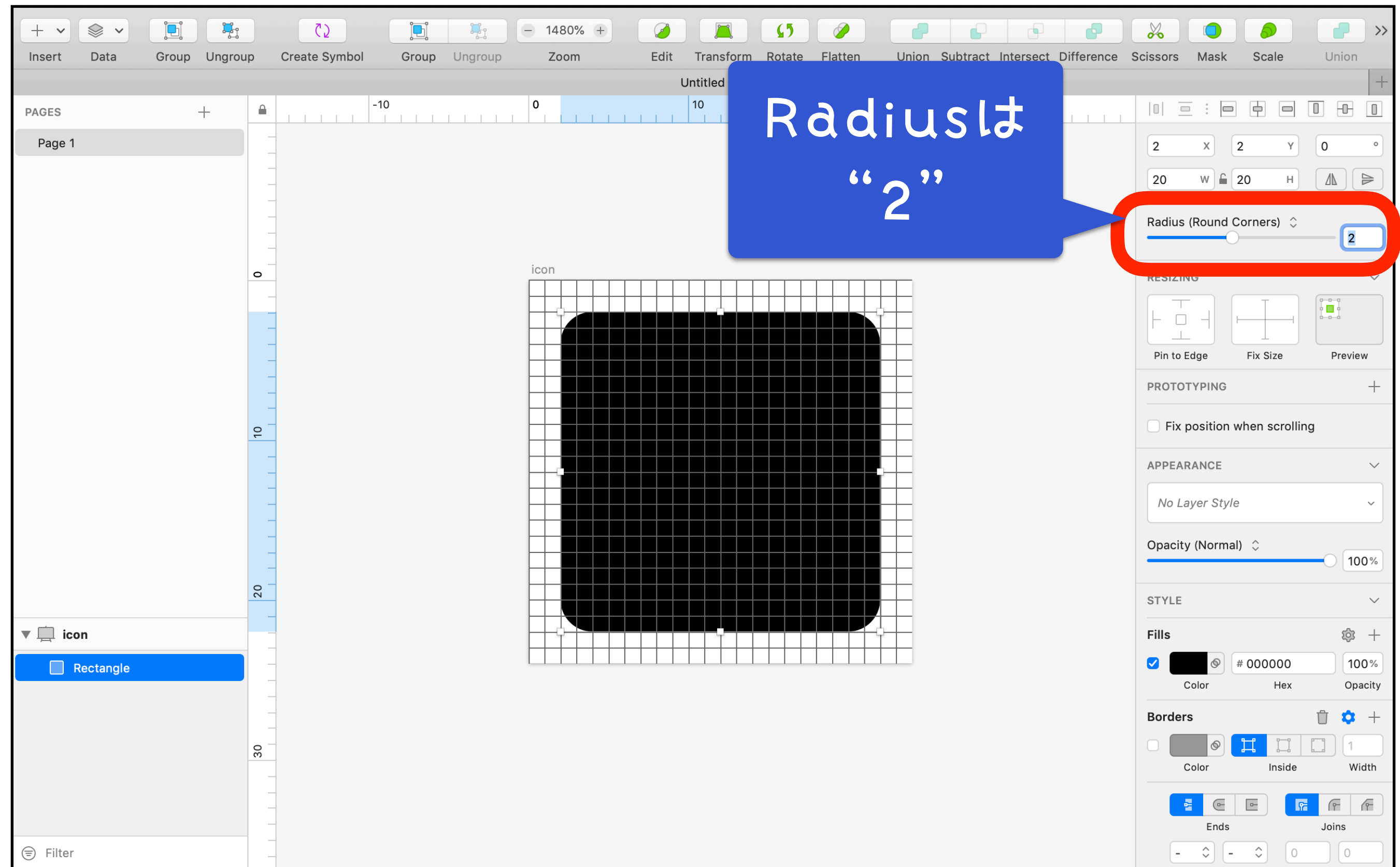
Interior corners

シェイプ

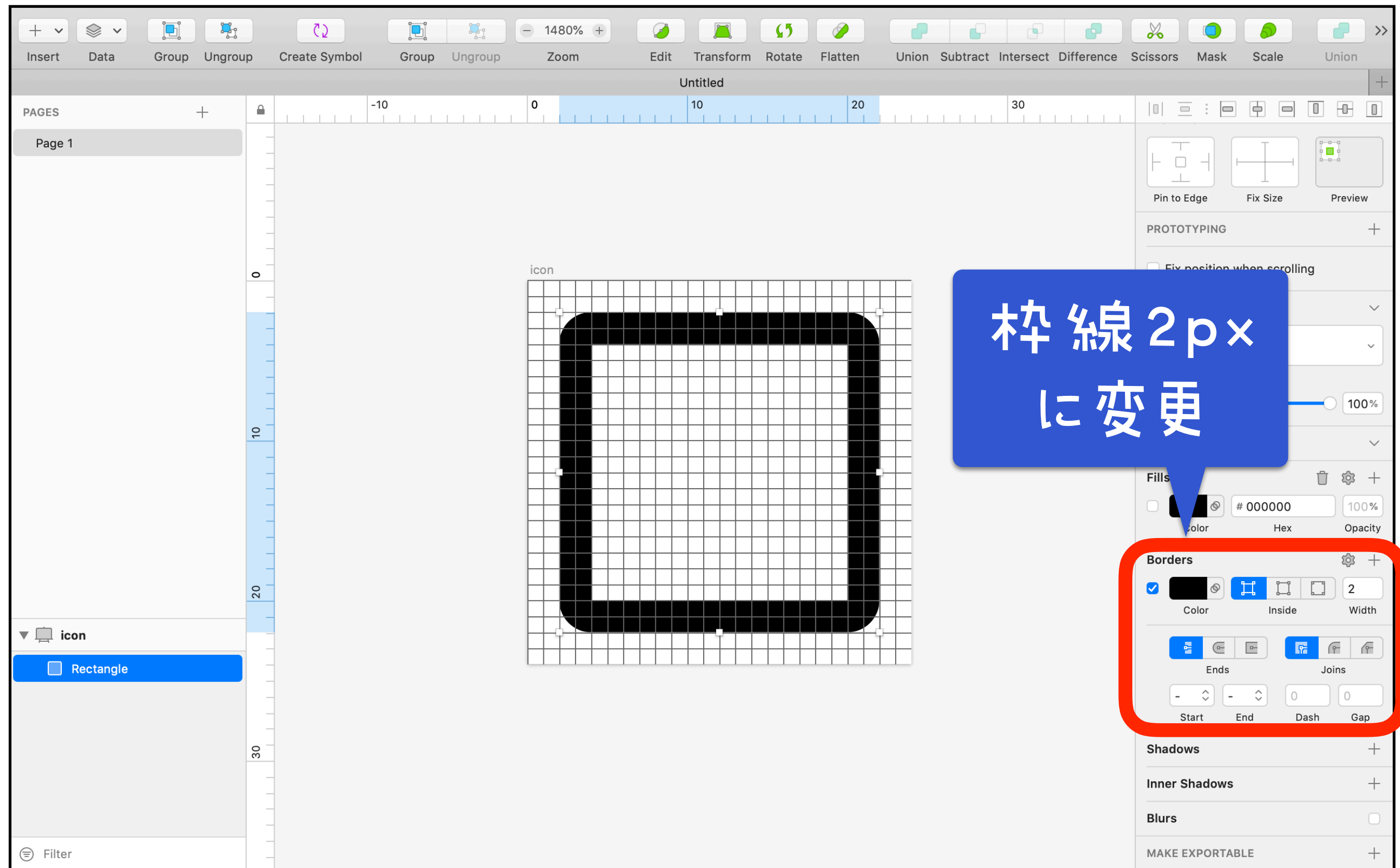
Shape > Rectangleを選択



角丸の四角形を描く

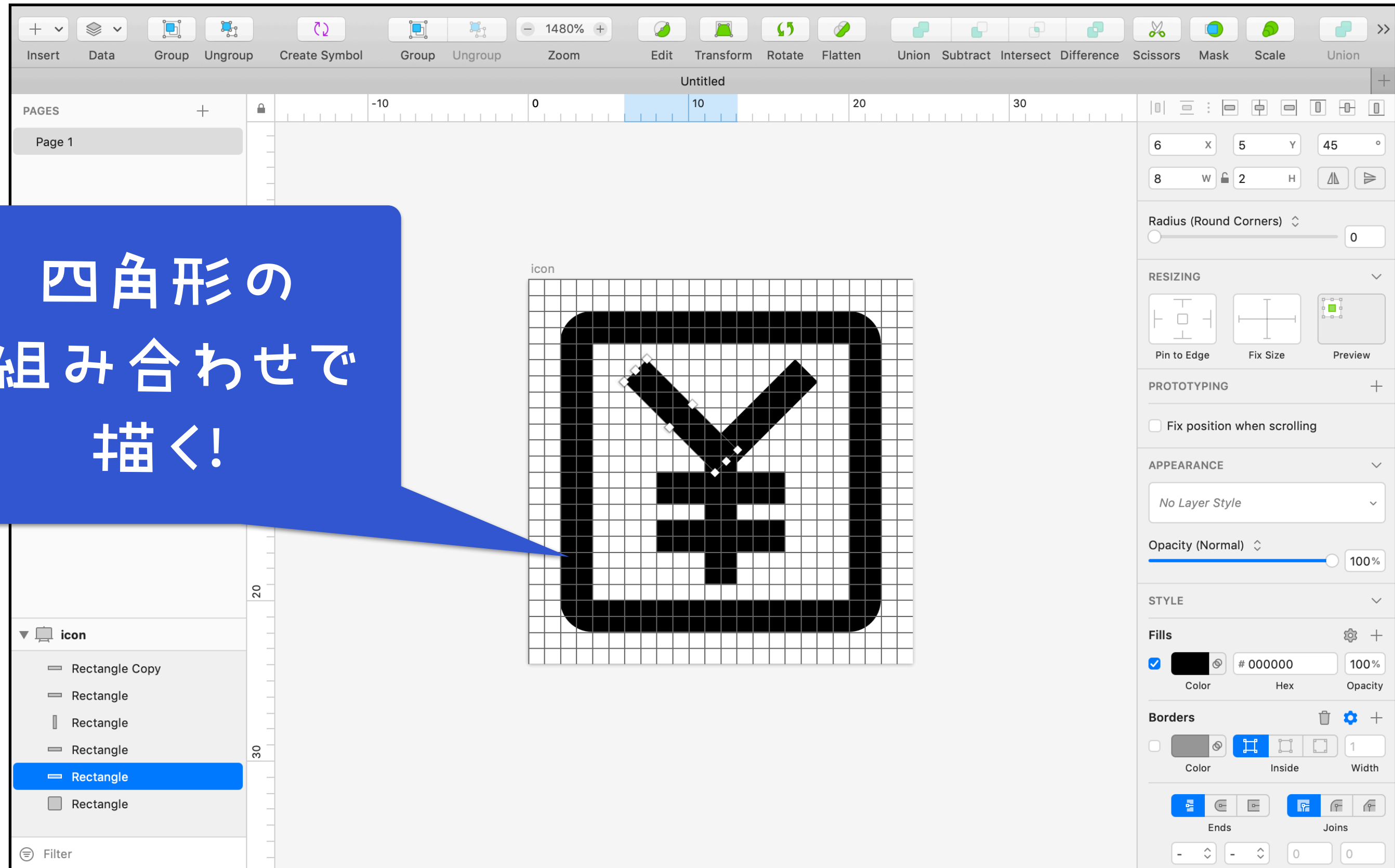


Fills, Borders

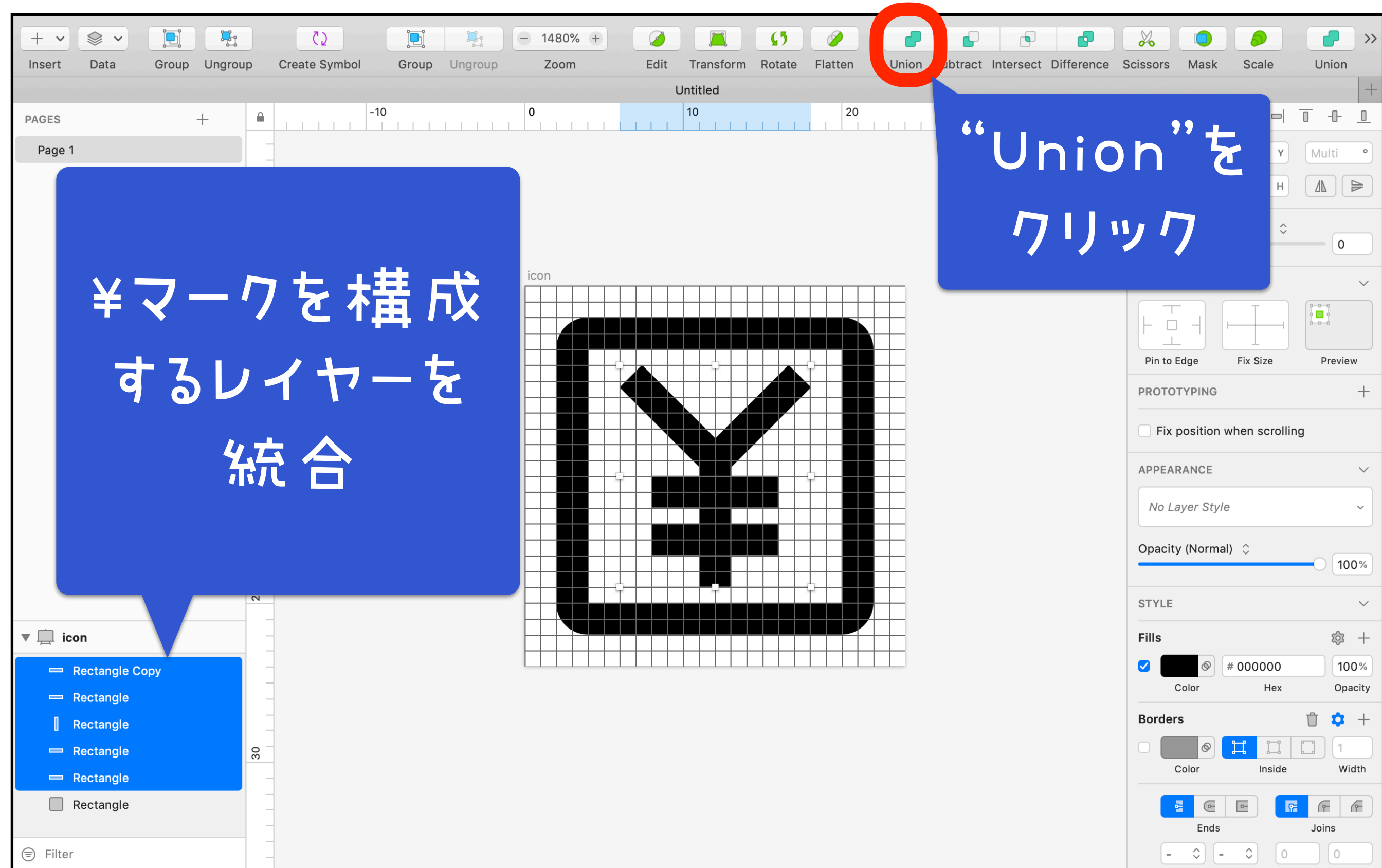


Shape, 回転

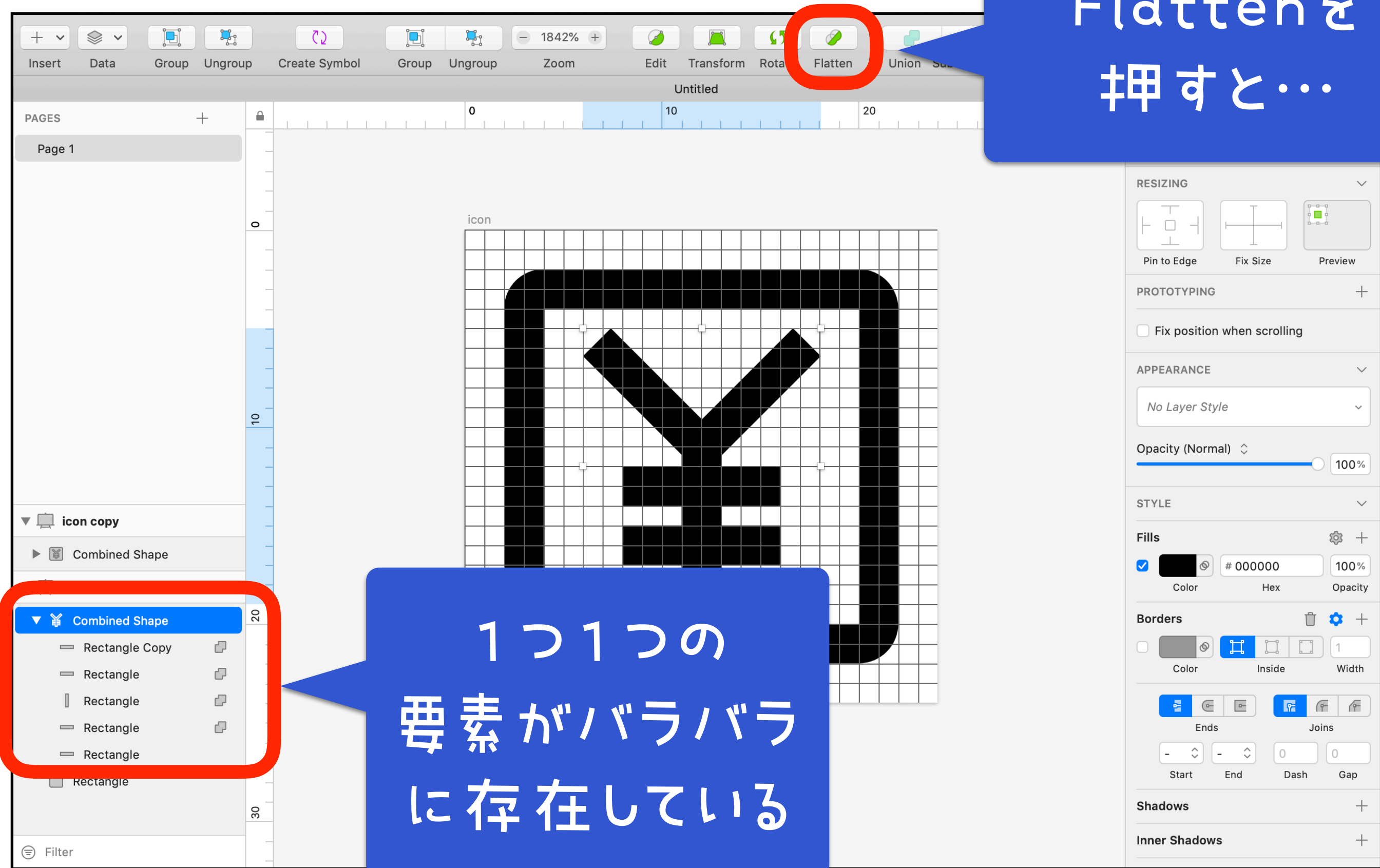
四角形の
組み合わせで
描く!



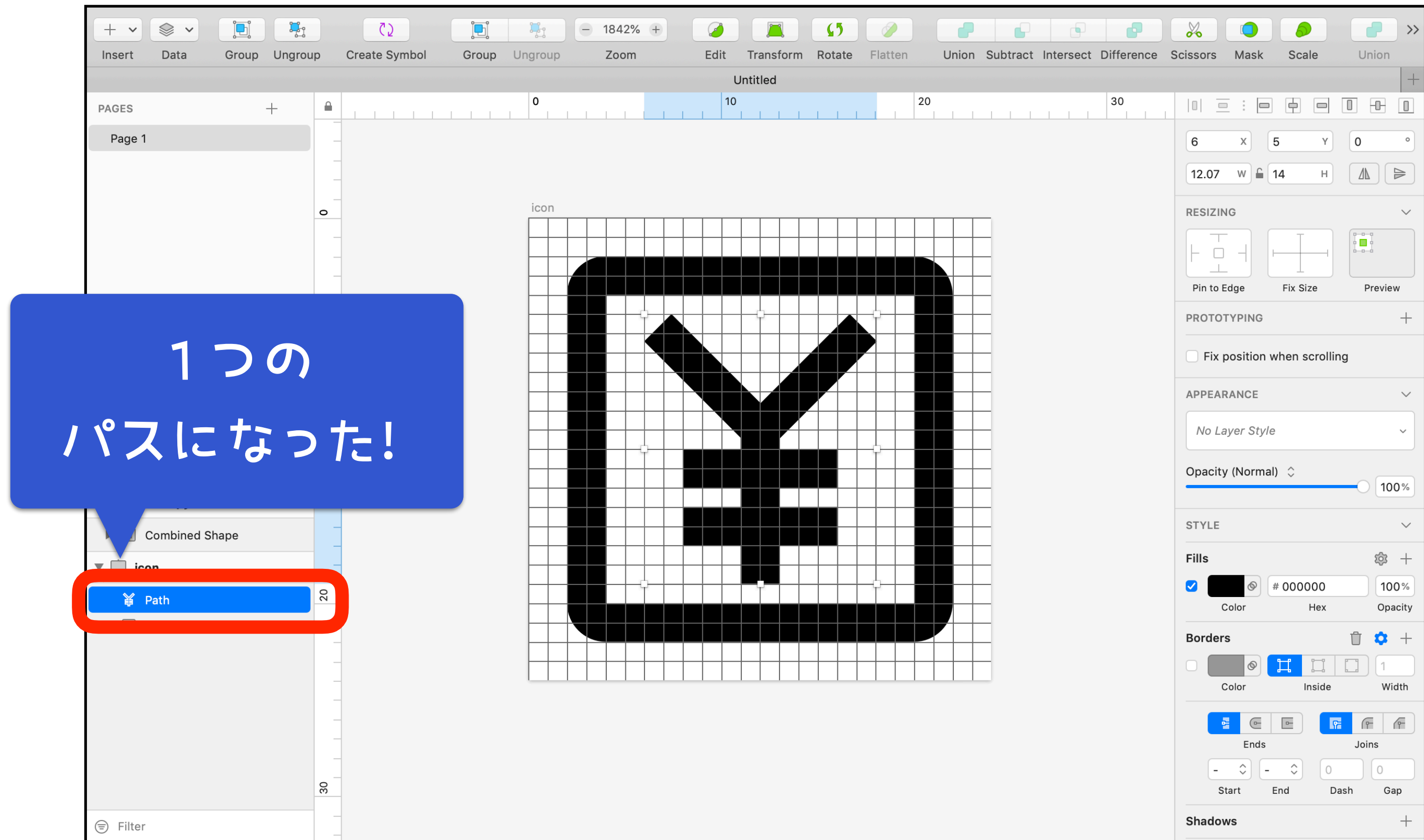
Union



Union



Flatten



4. 線のストロークは ”内側” で

▼ 材料設計

設計 開発する ツール 検索を

マテリアルシステム

前書き

材料研究

マテリアルファンデーション

財団の概要

環境

レイアウト

ナビゲーション

色

タイポグラフィ

図像

製品アイコン

システムアイコン

デザイン原則

ストロークアライメント

ストロークの配置は、ストロークがシェイプの内側、中央、外側のどちらに配置されているかによって、アイコンの全体的な外観に影響します。ほとんどの場合、ストロークは形状の内側と最もよく揃えられます。



1 2 3 4

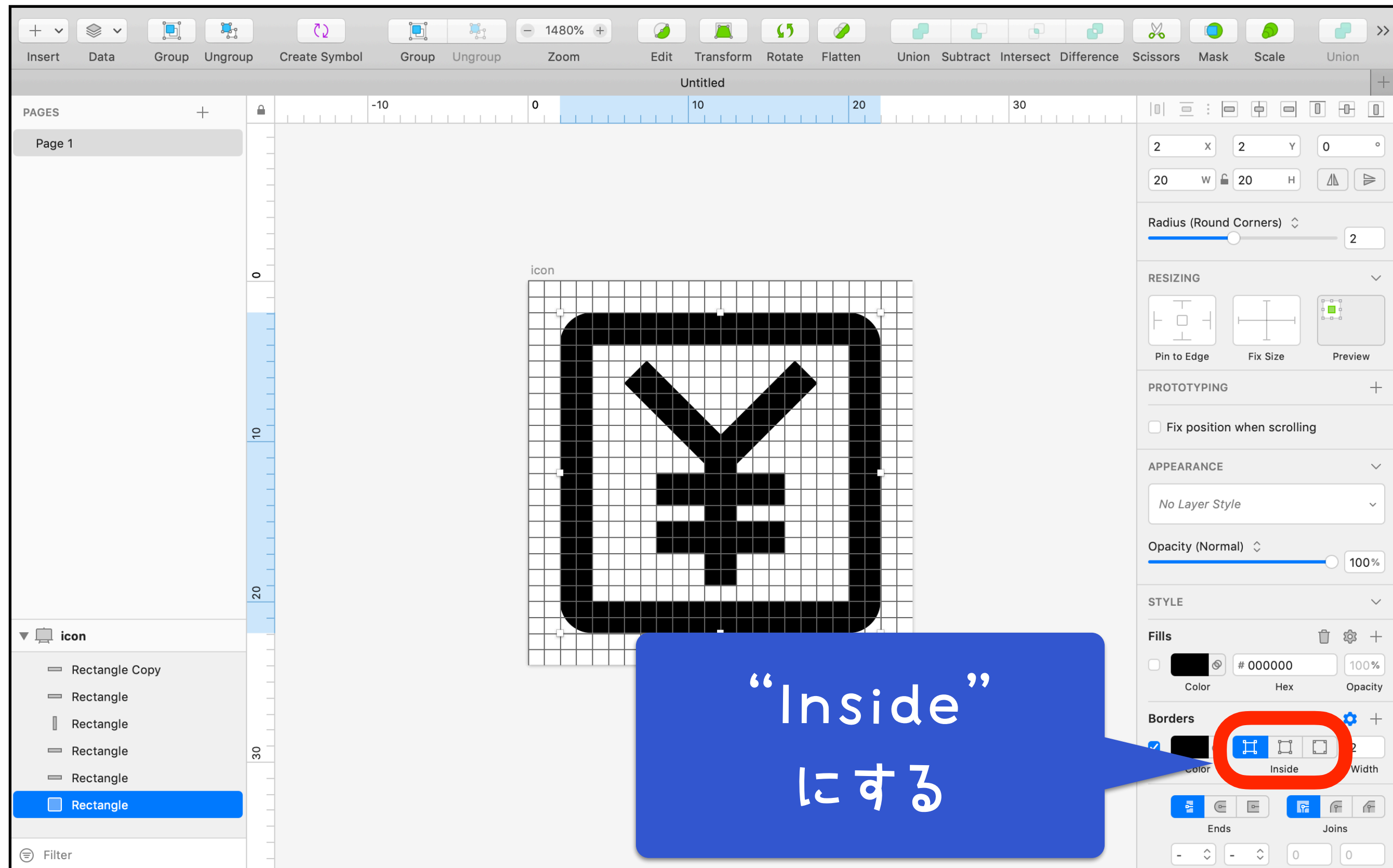
1. 標準マテリアルアイコン

2. ストロークアラインメントの内側

3. センターストロークアラインメント

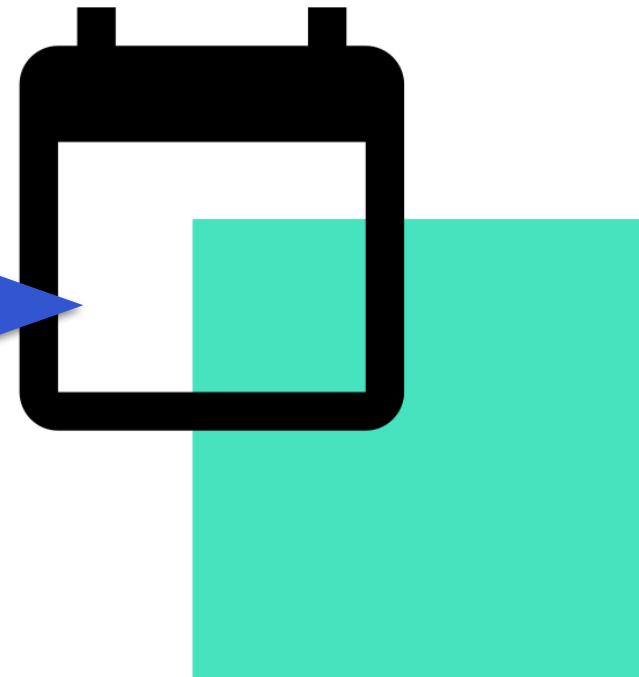
4. 外側ストロークアラインメント

Borders

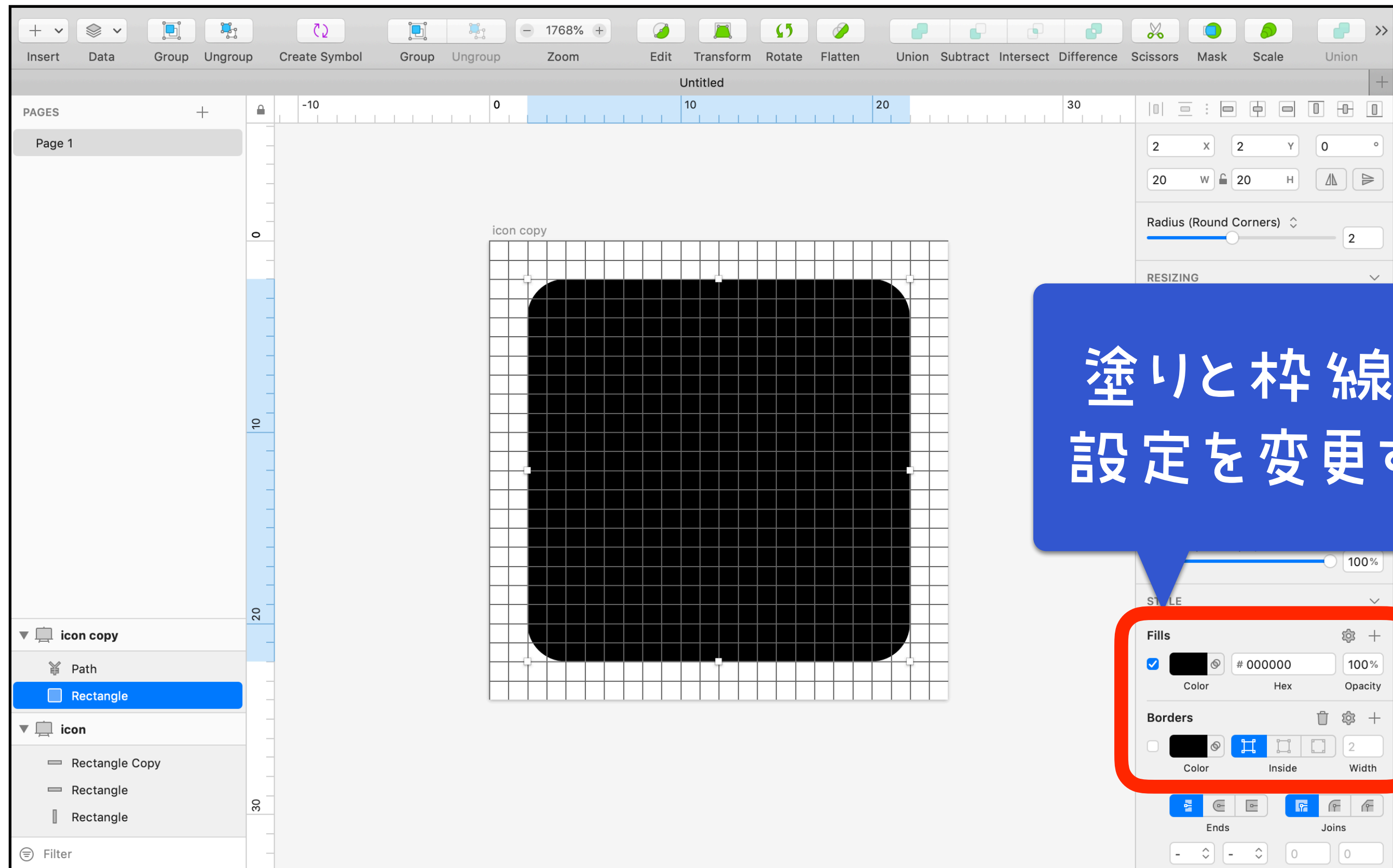


5. パスを統合する

白い四角形を重ねる
のではなく、
くり抜きましょう

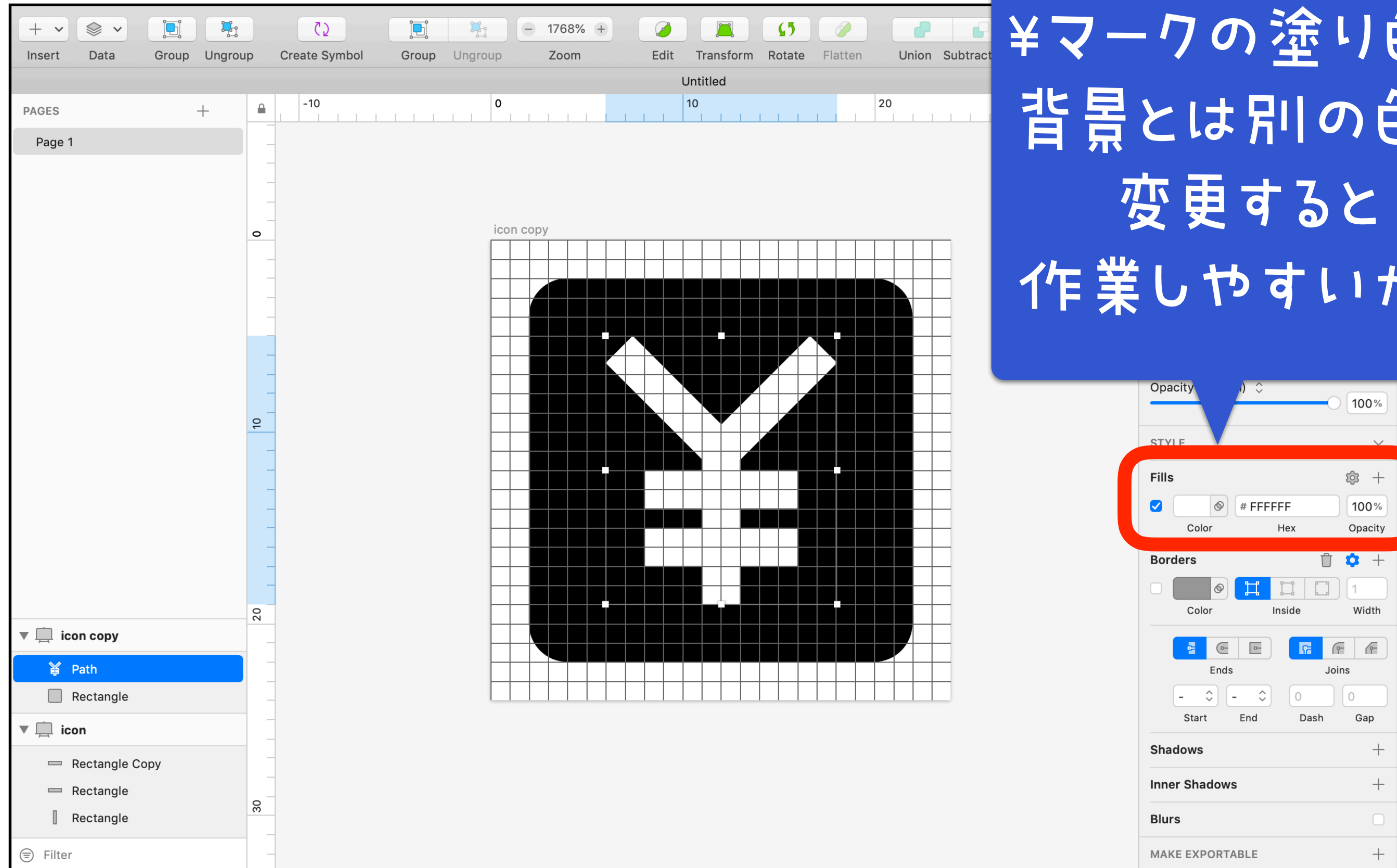


Subtract



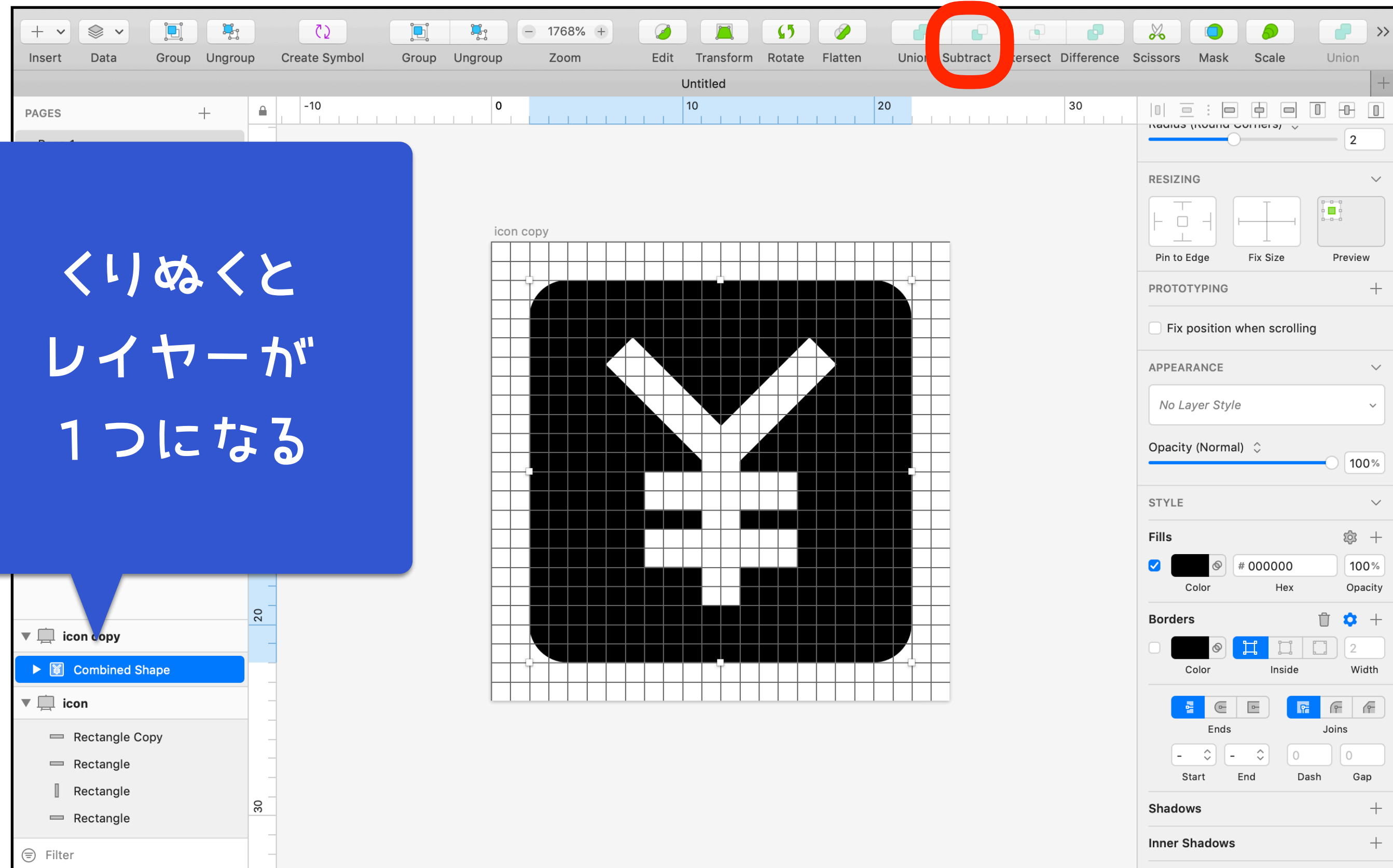
Subtract

¥マークの塗り色を
背景とは別の色に
変更すると
作業しやすいかも

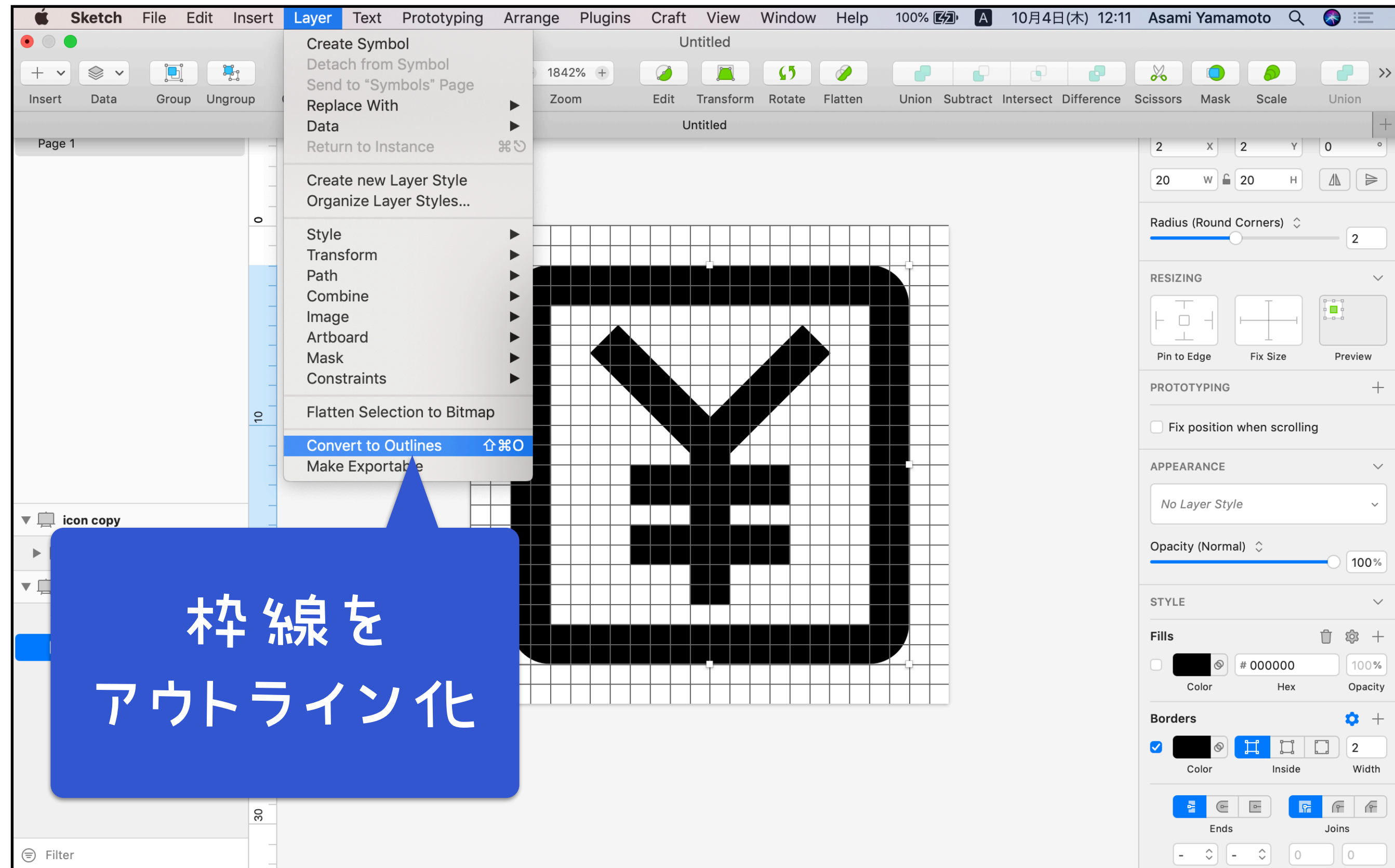


Subtract

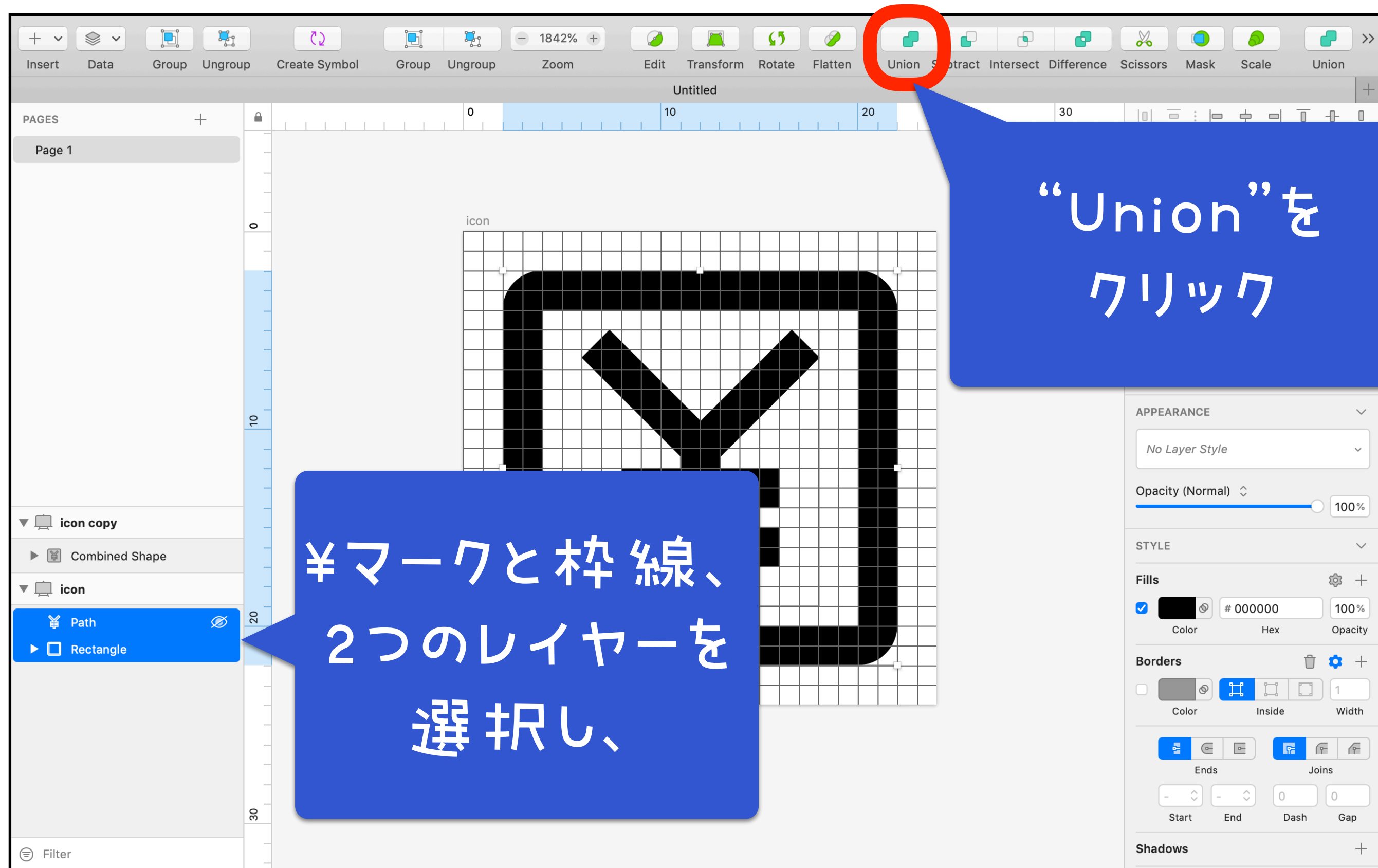
くりぬくと
レイヤーが
1つになる



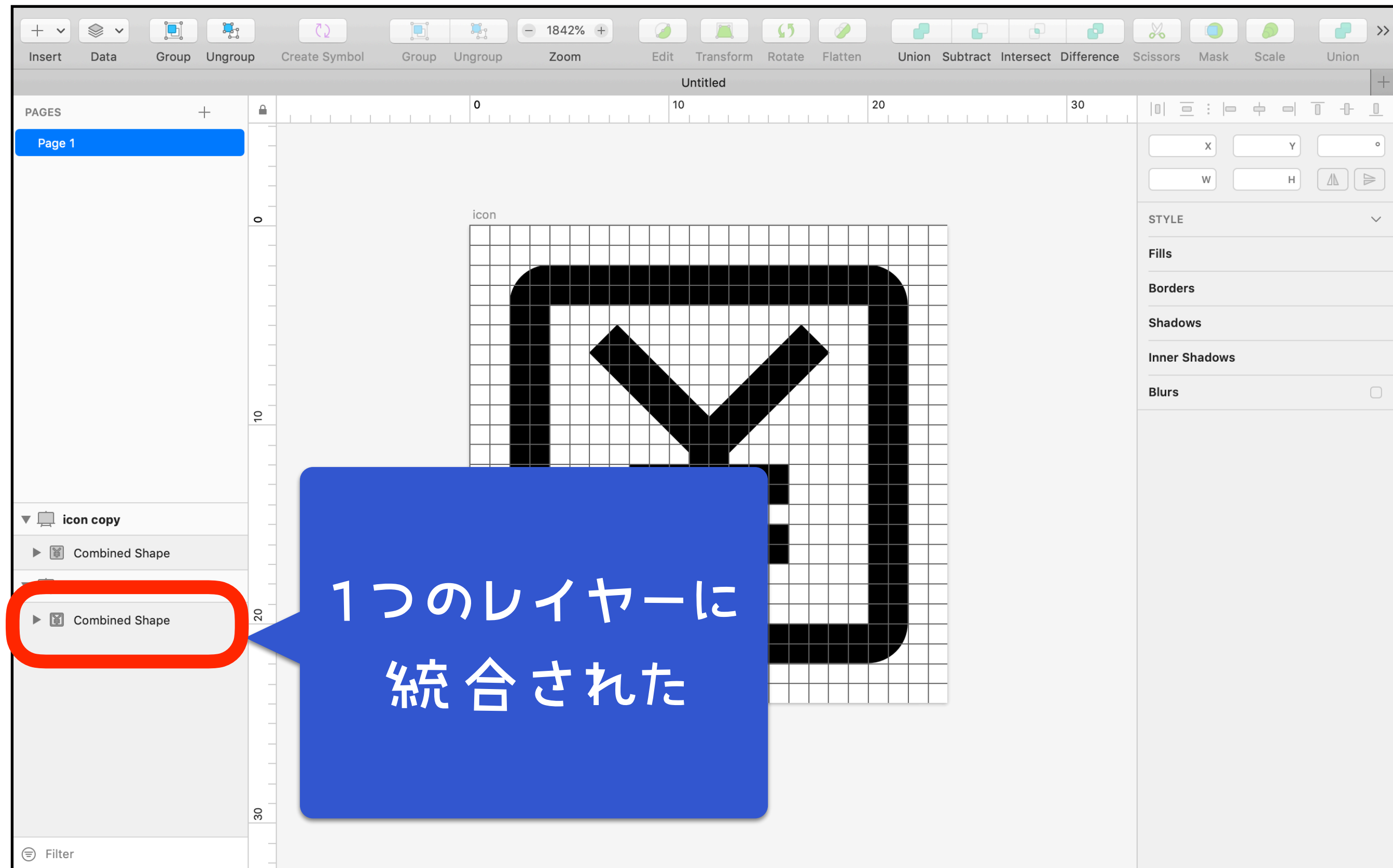
Convert to Outlines



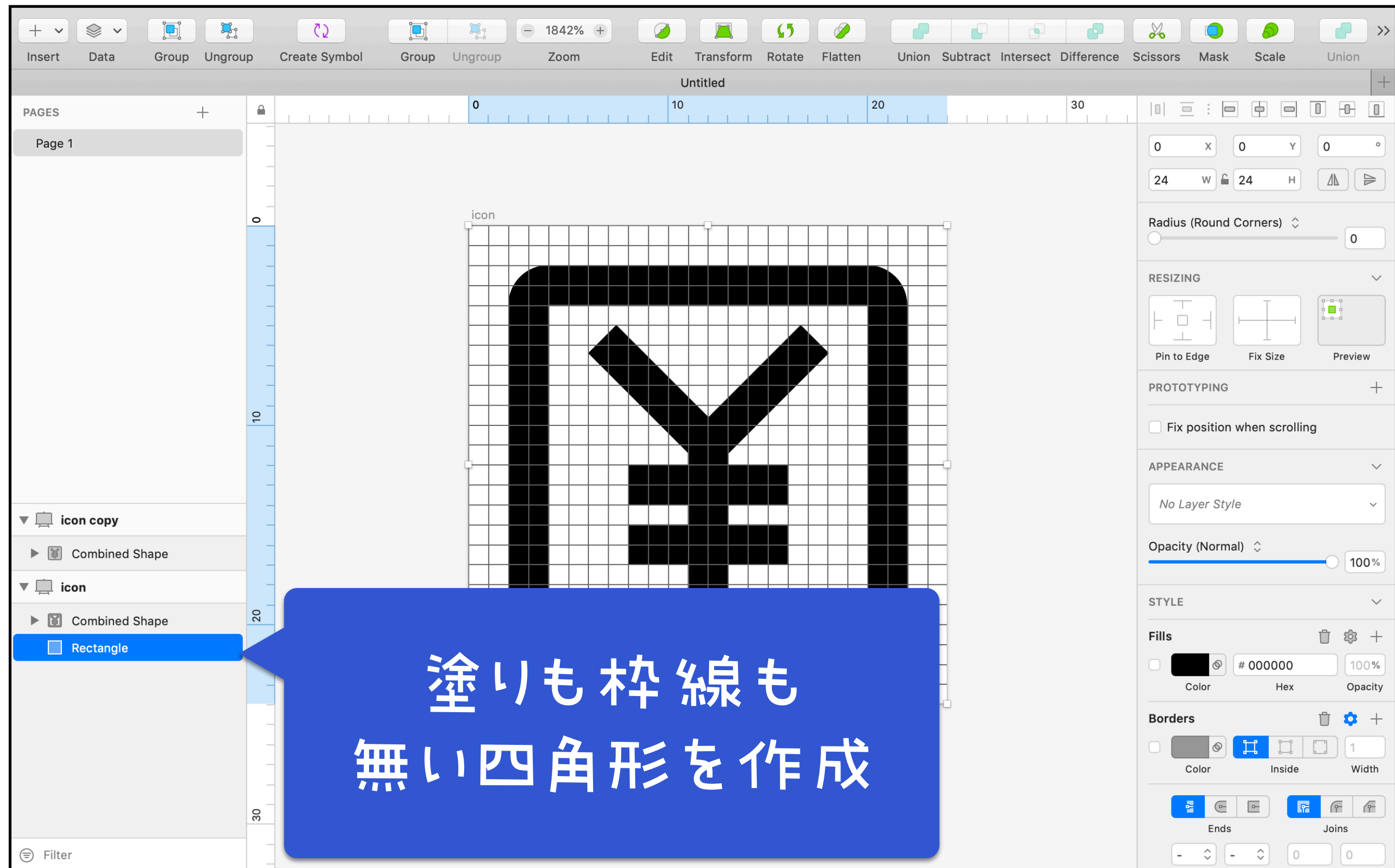
Union



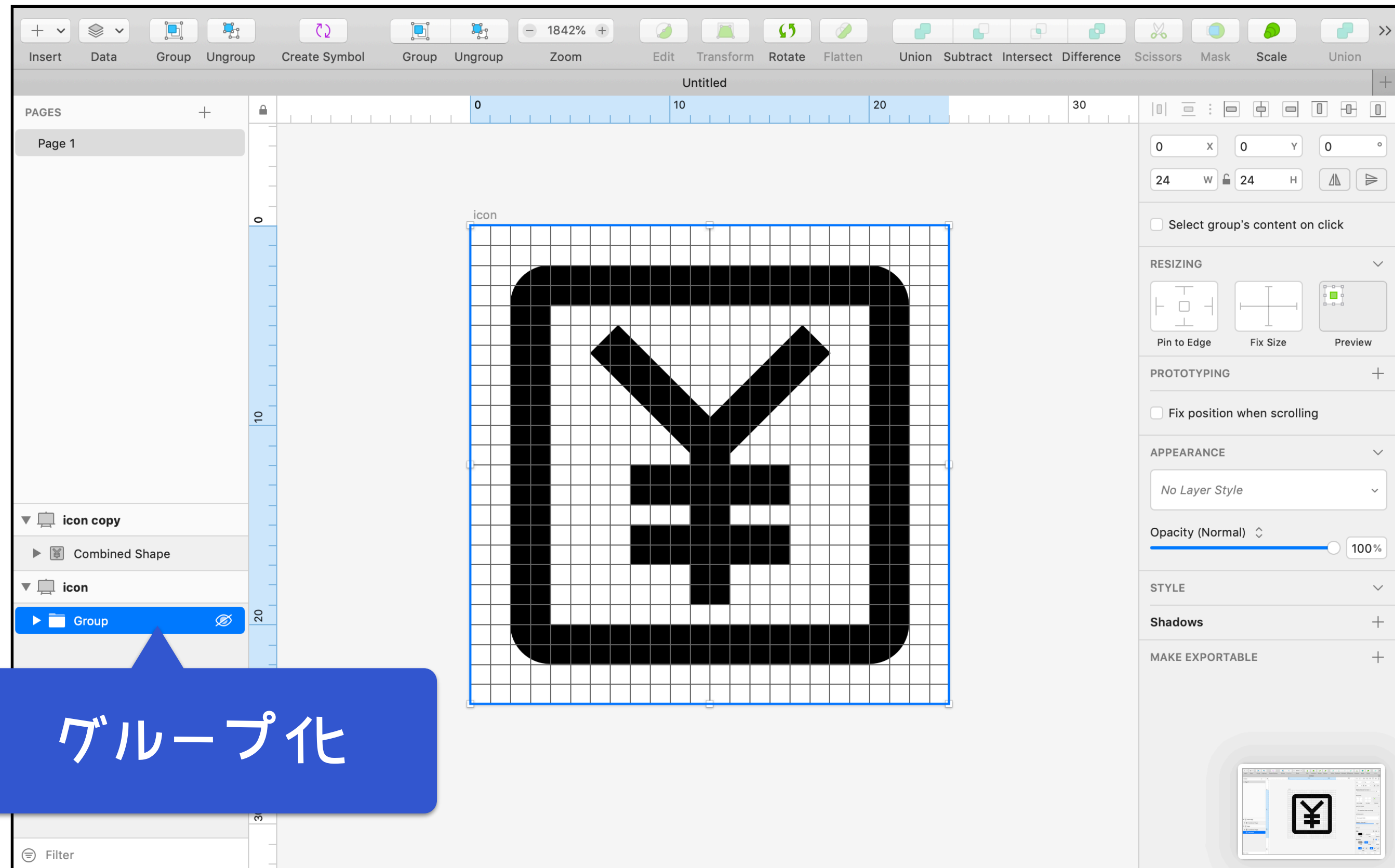
Union



仕上げ



仕上げ



リサイズ

同じ大きさの正方形で
アイコンを作成しておくこと
で、扱いやすくなる!

