

第1章 Procreateの基本

Section 01	Procreateでできること	010
Section 02	Procreateの利用に必要なデバイス	012
Section 03	iPad版とiPhone版の違い	014
Section 04	Procreateをインストールする	016
Section 05	基本画面を確認する	018
Section 06	自分に合わせて環境設定を変更する	022
Section 07	QuickMenuを活用する	026
Section 08	ジェスチャで操作する	028

第2章 ギャラリーで管理する

Section 09	ギャラリー画面を確認する	034
Section 10	新規キャンバスを作成する	037
Section 11	カスタムキャンバスを作成する	038
Section 12	スタックを作成してギャラリーを整理する	040
Section 13	ファイルを読み込む／アートワークを共有する	042
Section 14	タイムラプスビデオを書き出す	044
Section 15	アートワークを削除する	046

第3章 ブラシの活用

Section 16	キャンバスに線を描く	048
Section 17	ブラシのライブラリを確認する	051
Section 18	ブラシの種類	054
Section 19	ブラシをカスタマイズする	060
Section 20	ブラシを読み込む	064

第4章 レイヤーの活用

Section 21	レイヤーでできること	068
Section 22	レイヤーパネルを確認する	070
Section 23	新規レイヤーを追加する	072
Section 24	画像をレイヤーとして読み込む	073
Section 25	不透明度を変更する	074
Section 26	レイヤーをグループ化する	075
Section 27	レイヤーオプションを活用する	076
Section 28	ブレンドモードで加工する	081
Section 29	背景色を指定する	085
Section 30	レイヤーをロックする	086
Section 31	レイヤーを複製する	087
Section 32	レイヤーを削除する	088

第5章 カラーの活用

Section 33	カラーパネルを確認する	090
Section 34	ColorDropで塗りつぶす	092
Section 35	連続して塗りつぶす	094
Section 36	スポイトで色を選択する	095
Section 37	ディスクで色を指定する	096
Section 38	クラシックで色を指定する	098
Section 39	ハーモニーで色を指定する	100
Section 40	値で色を指定する	102
Section 41	パレットで色を指定する	104
Section 42	カラープロファイルを利用する	106

第6章 選択と変形で整える

Section 43	選択と変形でできること	108
Section 44	選択の基本操作	109
Section 45	選択モードを変更する	110
Section 46	選択範囲を編集する	112
Section 47	変形の基本操作	115
Section 48	変形モードを変更する	116
Section 49	変形の種類	118

第7章 調整で加工する

Section 50	色を調整する	122
Section 51	ぼかす	126
Section 52	加工する	129

第8章 描画ガイドで効率化する

Section 53	QuickShapeで図形を描く	138
Section 54	描画ガイドを表示する	142
Section 55	2Dグリッドを編集する	144
Section 56	アイソメトリックガイドを編集する	145
Section 57	遠近法ガイドを編集する	146
Section 58	対称ガイドを編集する	148

第9章 3Dペイントの活用

Section 59	3Dペイントでできること	152
Section 60	3Dペイントの操作方法	154
Section 61	レイヤーを使って3Dモデルにペイントする	156
Section 62	照明スタジオで3Dモデルを仕上げる	158
Section 63	3Dモデル/3Dペイントを共有する	160

第10章 アニメーション/漫画の作成

Section 64	アニメーションを作成する	164
Section 65	フレームを操作する	166
Section 66	ループアニメにする	168
Section 67	フレームオプションでできること	169
Section 68	アニメーション背景を設定する	170
Section 69	アニメーションを共有する	171
Section 70	複数ページの作品を作成する	172
Section 71	ページアシストでできること	174
Section 72	テキストを追加する	176
Section 73	ページを管理する	178

第11章 s!onのメイキング

Making 1-1	下書き	180
Making 1-2	カラーラフ	181
Making 1-3	厚塗り	184
Making 1-4	調整	190
Making 2-1	下書き・線画	192
Making 2-2	カラーラフ	193
Making 2-3	取捨選択	196
Making 2-4	背景	201
Making 2-5	調整	202
	索引	204

Section
01

Procreate でできること

「Procreate」はiPadで利用できるデジタルイラストレーションアプリです。ここでは、Procreateでできることを紹介します。

Procreate でできるさまざまなこと

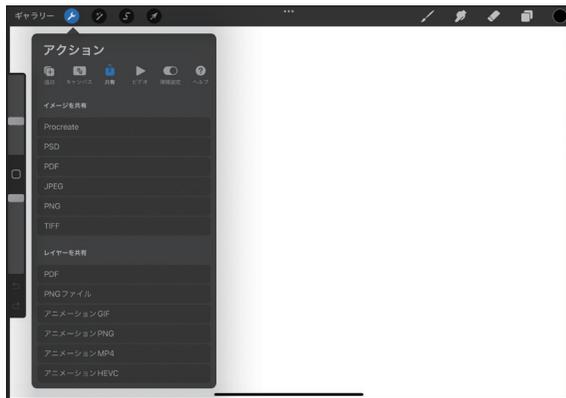
デジタルイラストの作成

Procreateには鉛筆やゲルペン、水彩など200種類以上のブラシを使用できます。自分の好きなブラシを見つけて、キャンバスに絵を描いてみましょう。また、ブラシは自分好みに加工したり (Sec.19参照)、ほかの人が作成したブラシを読み込んだり (Sec.20参照) することも可能です。



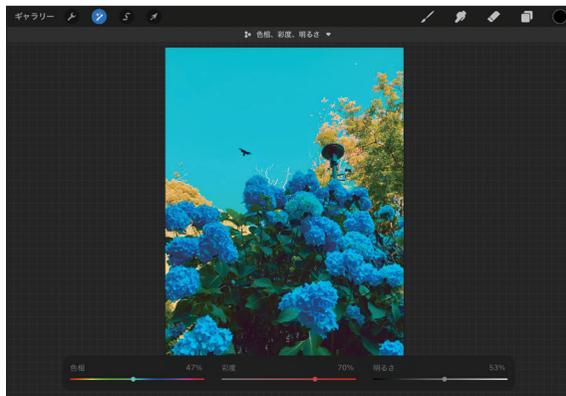
さまざまなファイルでの出力

Procreateでは、Procreateデータ、PSD、PDFなど6種のファイルでの出力ができます。アニメーション (第10章参照) の場合はGIFやMP4なども選択可能です。



写真の読み込み、加工

ギャラリーやレイヤーに写真や画像を読み込むことができます (Sec.24参照)。Procreateには加工ツールも充実しているため、写真を読み込んで色合いやゆがみを調整することも可能です (第7章参照)。料理の写真をよりおいしく見せたい、夜景をよりきれいにしたいといった場合に役立ちます。



PDFファイルの閲覧、書き込み

PDFをProcreateに読み込むと1ページを1レイヤーとして閲覧できるようになります。もちろんメモやイラストを描き込むことも可能です。打ち合わせなどでノート代わりとして役立ちます。



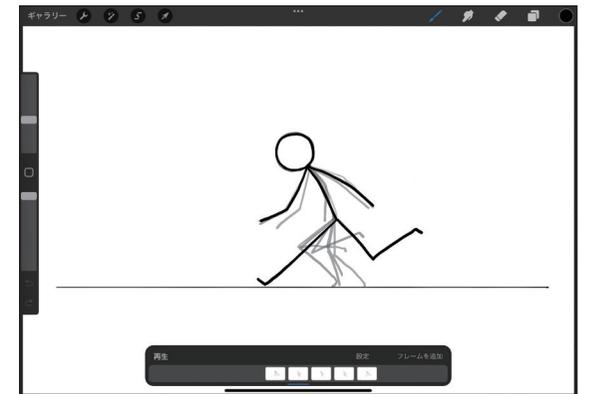
3Dモデルへのペイント

Procreateでは3Dモデルの読み込み、3Dモデルへの描き込みが可能です。Procreateに用意されているモデルや、ほかのサービスで作成したモデルに絵付けするようにペイントすることができます。



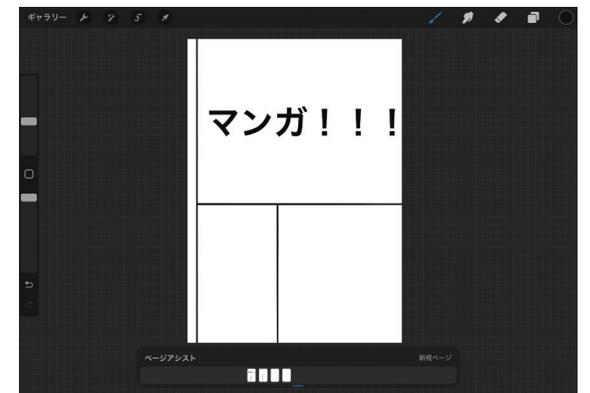
アニメーションの作成

アニメーションアシスト (Sec.64参照) を使用すると、アニメーションの作成も可能です。作成できたらGIFやMP4で書き出して共有しましょう。



漫画の作成

ページアシスト (Sec.71参照) やテキストの追加 (Sec.72参照) といった漫画を作成する際に役立つ機能も充実しています。



Section
05

基本画面を確認する

Procreateはシンプルなインターフェースと直感的な操作が特徴です。ここではキャンバス画面のインターフェースと基本操作を紹介します。

キャンバス画面のインターフェース

ギャラリー

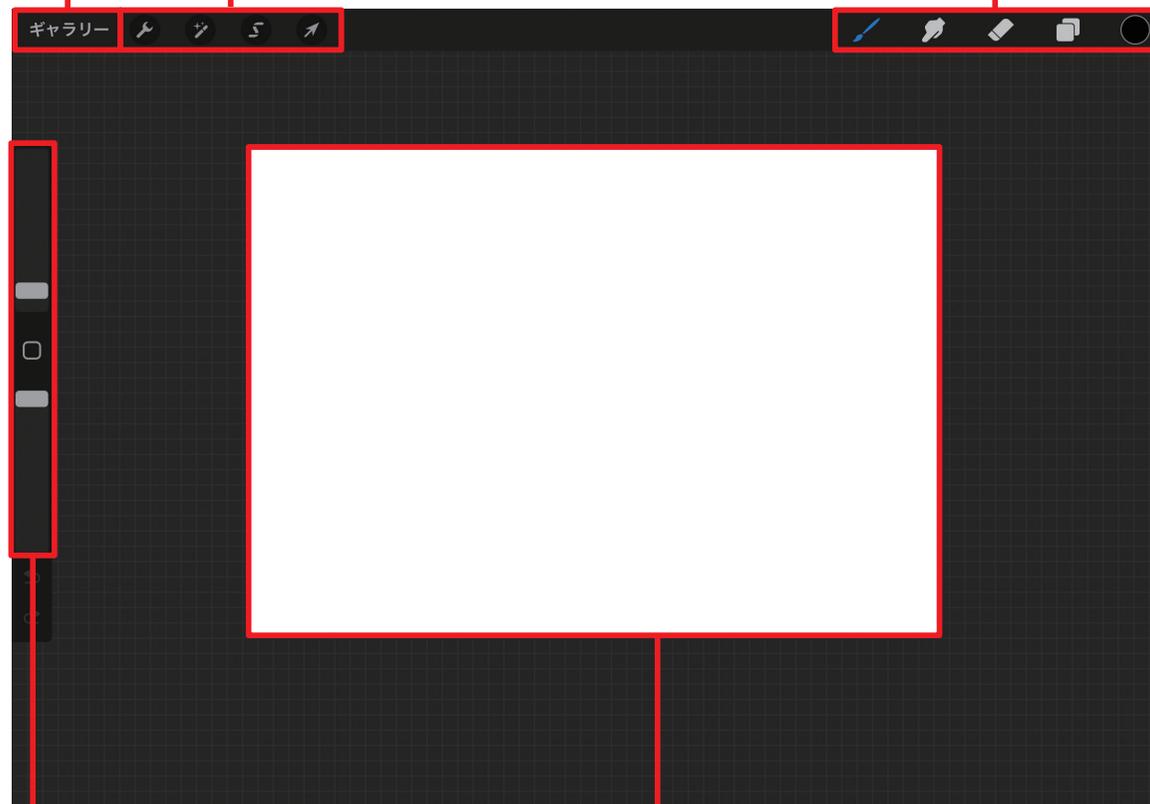
タップするとキャンバスを保存し、ギャラリー (Sec.09 参照) に戻ります。

高度な機能

写真の挿入といったアクションや環境設定、キャンバスの調整などを使用できるツールです。

描画ツール

ペイントやレイヤー、カラーなど描画に関するツールです。



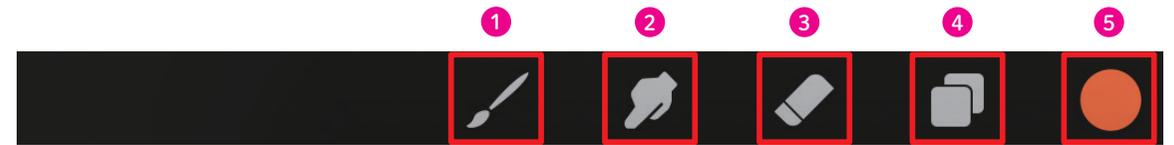
サイドバー

ブラシのサイズや不透明度の設定、もとに戻す、やりなおすなどの操作ができます。初期設定では左側に配置されていますが、右側に変更することも可能です (Sec.06 参照)。

キャンバス

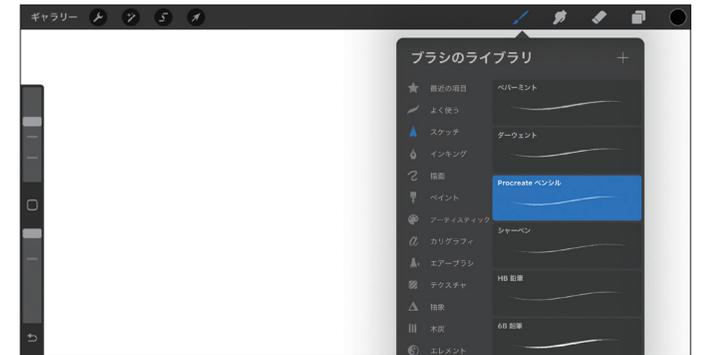
描画できる範囲です。ピンチイン/ピンチアウトで表示サイズを変更できます。

描画ツール



1 ペイント

キャンバス上に描画するとき 사용합니다。ペイントを選択した状態で  をタップすると「ブラシのライブラリ」画面が表示され、ブラシを変更できます (第3章参照)。



2 ぼかし

隣り合わせの色を混ぜたり、線をぼかしたりするとき 사용합니다。ペイントと同様に、ぼかしを選択した状態で  をタップすると「ブラシのライブラリ」画面を表示できます (第3章参照)。

3 消しゴム

描画した内容を消したいとき 사용합니다。ペイントやぼかしと同様に、消しゴムを選択した状態で  をタップすると「ブラシのライブラリ」画面を表示できます (第3章参照)。

4 レイヤー

レイヤーを一覧表示します。不透明度の変更やブレンドモードの適用など、レイヤーの設定はこの画面から行えます (第4章参照)。



5 カラー

カラーパネルを表示します。色の変更や履歴の確認などができます。なお、アイコンに表示されている色は現在選択している色です (第5章参照)。



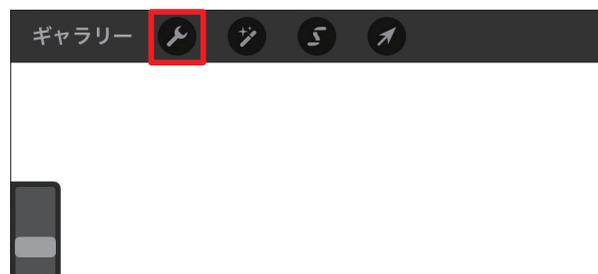
Section 06

自分に合わせて環境設定を変更する

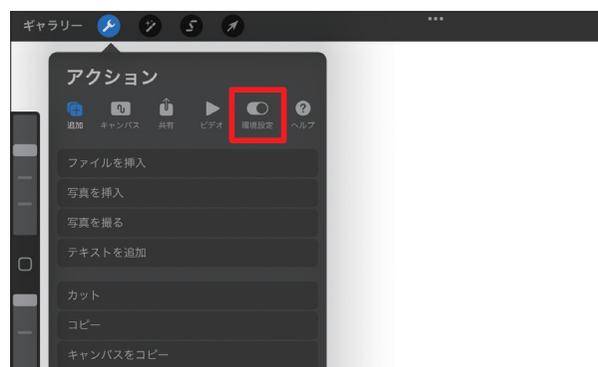
インターフェース (Sec.05参照) は利き腕や好みによって、ボタンの配置、表示モードなどを変更することができます。自分好みの環境にすることで、作業効率もアップします。

環境設定を変更する

1 キャンバス画面で をタップします。

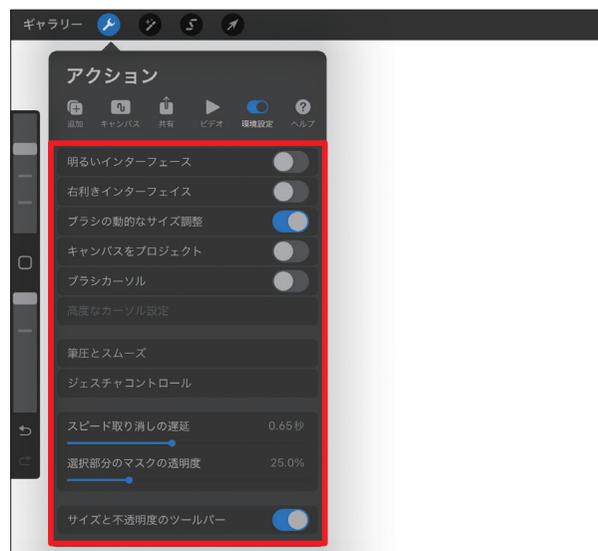


2 [環境設定] をタップします。



[ヘルプ] → [高度な設定] の順にタップすると、iPadの「設定」アプリからアプリのアクセス許可や言語、書き出しの際に優先するフォーマットなどを設定できます。

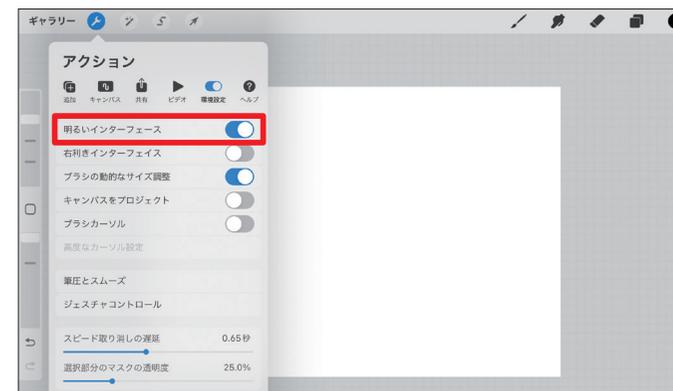
3 設定を変更できる項目が一覧表示されます。任意の項目をタップして変更します。



変更できる項目

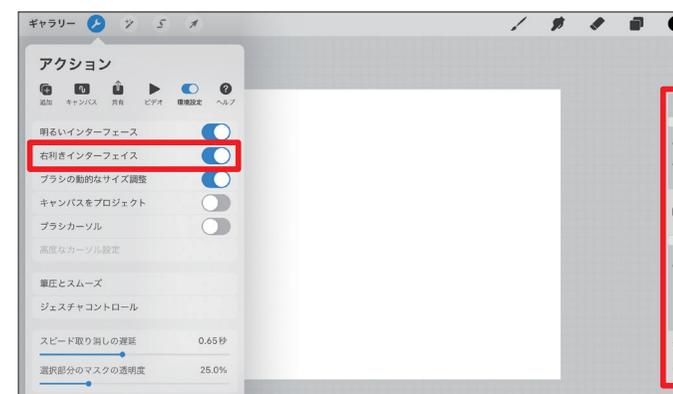
明るいインターフェース

「明るいインターフェース」の をタップして有効にすると、画面が黒を基調にしたものから白を基調したものに変更されます。環境に合わせて変更することで目の疲れを軽減させます。



右利きインターフェイス

「右利きインターフェイス」の をタップして有効にすると、サイドバーが右側に固定されます。使いやすいように変更しましょう。

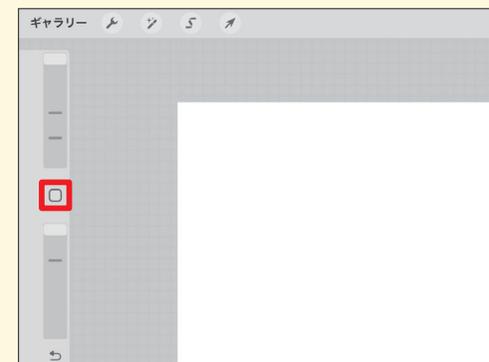


ブラシの動的なサイズ調整

初期設定では、キャンバス自体の大きさに対してブラシのサイズが一定になるよう設定されているため、キャンバスの表示サイズを大きくするとブラシも大きく表示されます。「ブラシの動的なサイズ調整」の をタップして無効にすると、キャンバスの表示サイズを変更しても、ブラシのサイズが変更されなくなります。

MEMO ▶ サイドバーの高さを調整する

サイドバーの高さは調整が可能です。 を右方向にドラッグ（「右利きインターフェイス」を有効にしている場合は左方向にドラッグ）したまま上下に動かすと、サイドバーが移動します。任意の位置で指を離すと高さが決定します。



Section
16

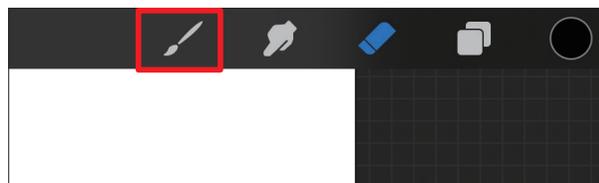
キャンバスに線を描く

新規キャンバス (Sec.10 参照) を作成したらさっそく描画してみましょう。Procreateでは描画するためのツールとして、「ペイント」「ぼかし」「消しゴム」が用意されています。

ペイントで描画する

- 1 キャンバス画面で画面右上の  をタップします。

新規キャンバスの作成についてはSec.10を参照してください。

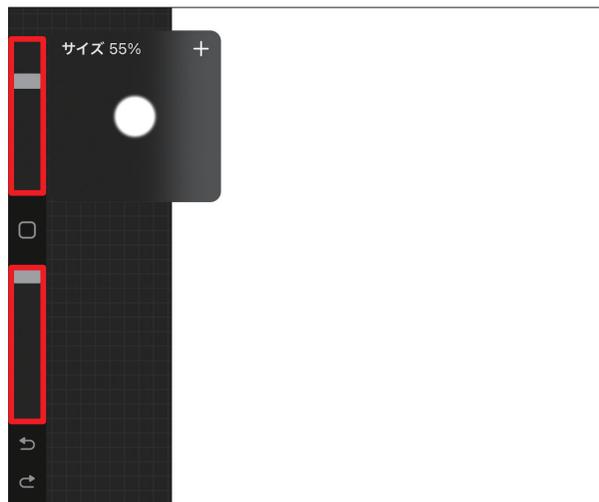


- 2 ペイントが選択された状態になります。

選択されたツールは白色 (明るいインターフェース (Sec.06 参照) の場合は黒色) から青い表示に変わります。

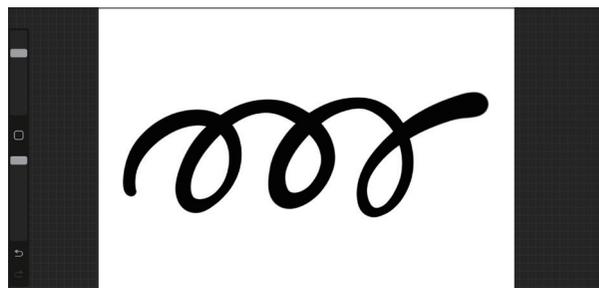


- 3 画面左側のサイドバー (Sec.05 参照) でブラシのサイズや不透明度を設定します。



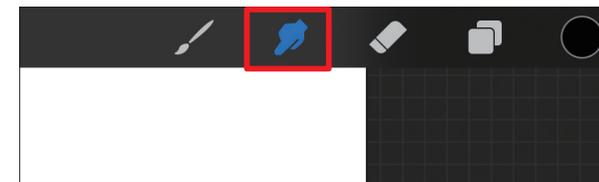
- 4 キャンバスをなぞると描画できます。

思ったような描画ができない場合はブラシの設定によるものかもしれません。ブラシのライブラリ (Sec.19 参照) を一度確認することをおすすめします。



ぼかしで線や色をぼかす

- 1 キャンバス画面で画面右上の  をタップします。



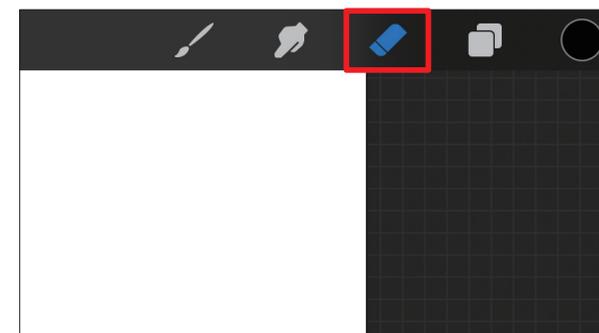
- 2 ぼかしが選択された状態になります。キャンバスをなぞると描画をぼかすことができます。

サイズや不透明度の変更方法は、ペイントや消しゴムと同じです。



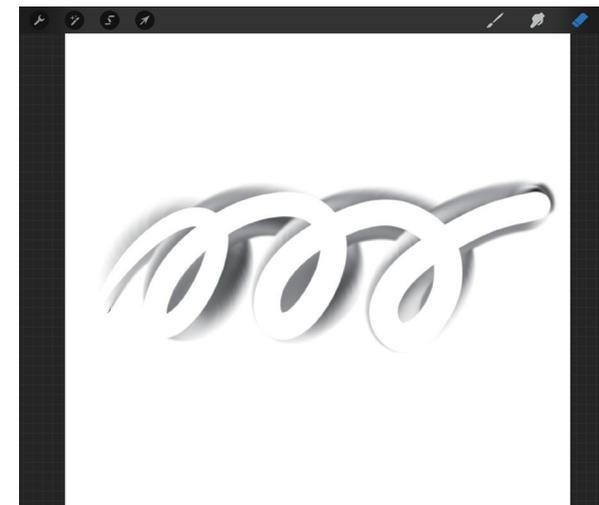
消しゴムで描画を消す

- 1 キャンバス画面で画面右上の  をタップします。



- 2 消しゴムが選択された状態になります。キャンバスをなぞると描画を消すことができます。

サイズや不透明度の変更方法は、ペイントやぼかしと同じです。



Section
20

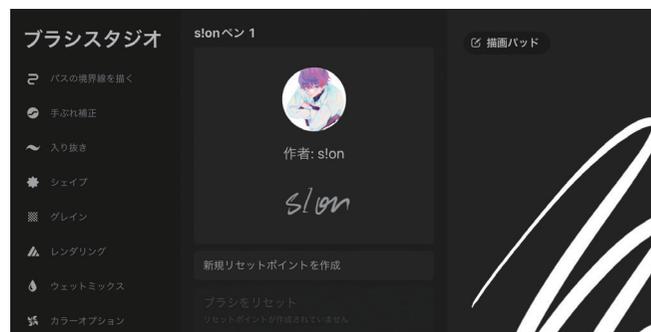
ブラシを読み込む

ほかのユーザーが作成したカスタムブラシはダウンロードすることで自分の Procreate でも使うことができます。ここではブラシを読み込む方法と注意点を紹介します。

カスタムブラシをダウンロードする際の注意点

カスタムブラシを配布しているユーザーのサイトに注意事項が記載されている場合は必ず注意事項を守りましょう。注意事項としては、無断転載や再配布をしないこと、改変して販売しないこと、自作発言をしないことなどが挙げられます。ユーザーによっては利用範囲を限定していることもあります。ダウンロードページをよく読み、ユーザーの指示に従ったうえで利用しましょう。

カスタムブラシには署名することができます。トラブルを防止するためにも活用しましょう。



MEMO ▶ ブラシの販売、配布場所

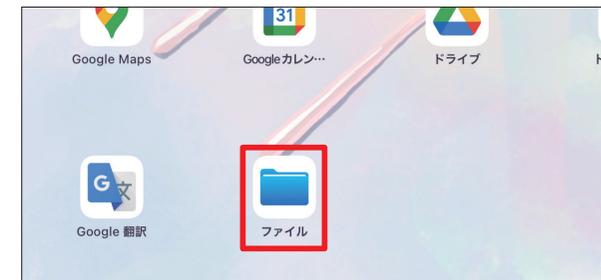
ブラシはbooth (<https://booth.pm/ja>) やpixivFANBOX (<https://www.fanbox.cc/>) などのネットショップでも配布、販売されています。iPadの「Safari」アプリなどからアクセスし、サイト内の「ダウンロード」をタップすることで「ファイル」アプリに保存できます。なお、購入方法は各サイトを確認してください。



ダウンロードしたブラシを展開する

- 1 ネットショップなどからブラシデータをダウンロードしたら、ホーム画面で「ファイル」をタップします。

ダウンロードしたデータが「.zip」ファイルでない場合は、この手順は不要です。P.066を参考に読み込んでください。



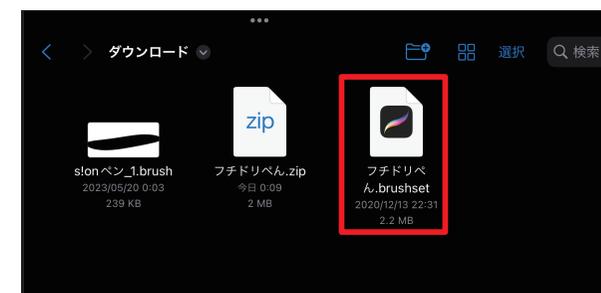
- 2 「ファイル」アプリが起動します。「ダウンロード」をタップします。



- 3 ブラシが「.zip」形式で保存されています。ブラシをタップします。



- 4 データが展開されます。



MEMO ▶ ブラシ/ブラシセットを共有する

ブラシやブラシセットは共有することができます。ブラシのライブラリ画面で共有したいブラシを左方向にスワイプし「共有」をタップして、共有方法を選択しましょう。ブラシセットの場合は、ブラシのライブラリ画面でブラシセットをタップし、「共有」をタップして共有方法を選択します。なお、共有できるブラシセットは作成したブラシセットのみです。

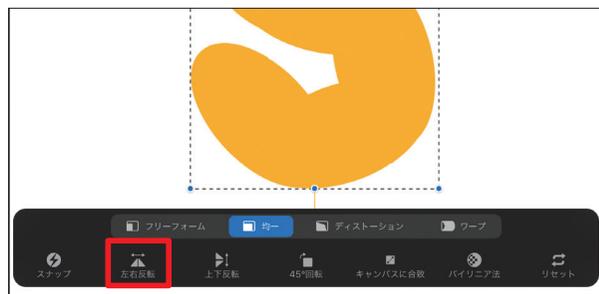
Section
49

変形の種類

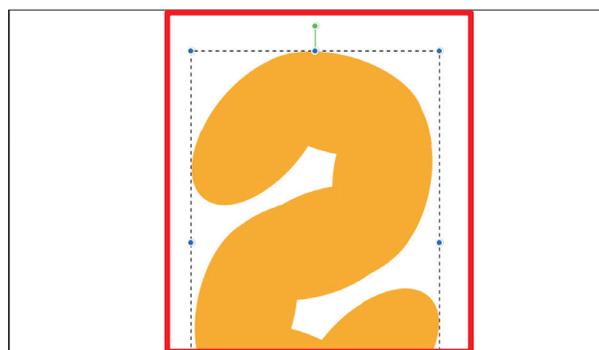
アスペクト比を変更せずに正確に反転や回転をしたいときは「上下反転」や「45°回転」を使うと簡単に変形できます。数値の入力による変形も可能です。

変形する

- 1 **■**をタップして変形ツールバーを表示し、編集ツール（ここでは[左右反転]）をタップします。



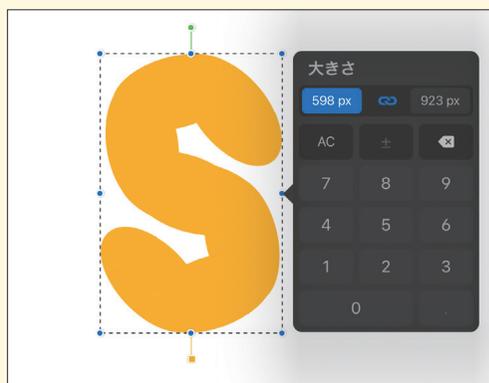
- 2 描画内容が左右反転されます。



選択 (Sec.44参照) で範囲を選択していると、選択範囲内のみが反転します。範囲を選択していない場合は、レイヤーが反転します。

MEMO ▶ 数値を入力して変形する

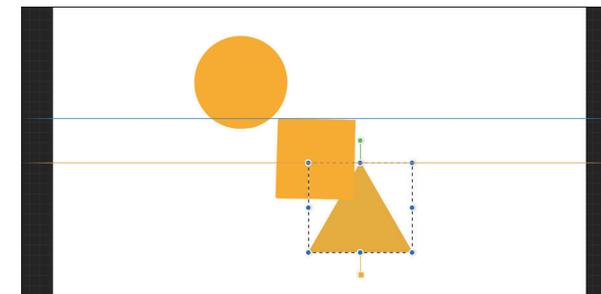
バウンディングボックスを表示した状態で、**●** (変形ノード) や **●** (回転ノード) をタップすると、入力画面が表示されます。任意の数値を入力すると、大きさや角度が変わります。なお、大きさの入力画面で **■** が青く表示されている場合は、大きさのアスペクト比が固定されているため、一方を変更するともう一方も自動で入力されます。縦と横の大きさを自由に決めたい場合は、**■** をタップして無効にしましょう。



変形の種類

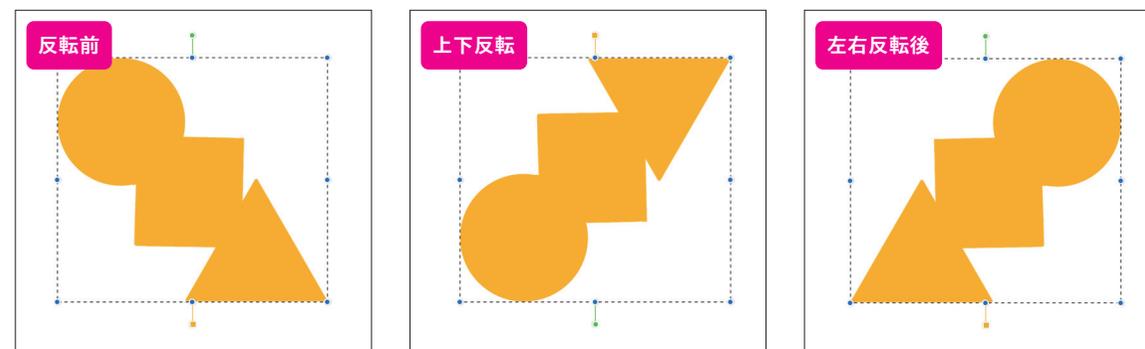
スナップ

スナップを有効にすると、移動や大きさを変更する際にガイドラインが表示されるようになります。ほかの描画内容と高さを揃えたい、キャンパスの中心に移動したいといったときに活用されます。



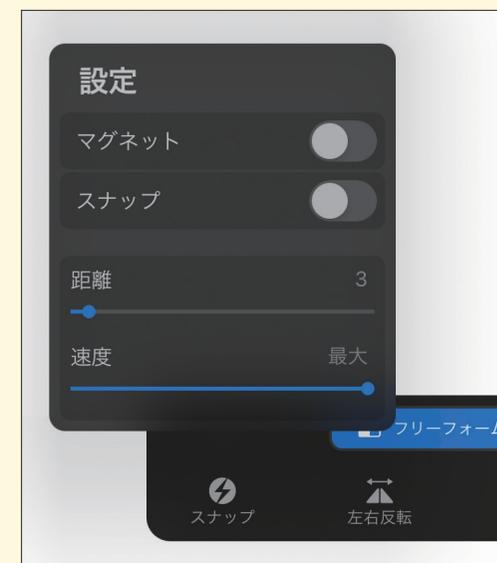
上下反転/左右反転

描画内容を上下、左右にそれぞれ反転できます。変形ノードをドラッグすることでも反転できますが、[上下反転][左右反転]をタップするほうが正確です。



MEMO ▶ スナップの設定

変形ツールバーを表示し、[スナップ]をタップすると「設定」画面が表示されます。「マグネット」の **●** をタップして有効にすると、描画内容を参考にしたガイドラインが青い線で表示されるようになり、線に合わせるように引き付けられます。「スナップ」の **●** をタップして有効にすると、キャンバスを参考にしたガイドラインが黄色い線で表示されるようになります。「距離」では、描画内容がガイドラインにスナップするまでの距離の調整が可能です。数字が小さいほど、微調整できるようになります。「速度」は、ガイドラインの表示速度です。「なし」に設定すると、ガイドラインが表示されなくなります。



Section
61

レイヤーを使って 3Dモデルにペイントする

3Dモデルはパーツごとにレイヤーが分けられています。描画したい箇所のレイヤーを選択してから描き込みましょう。新規レイヤーの追加も可能です。

レイヤーパネルのインターフェース

テクスチャセット

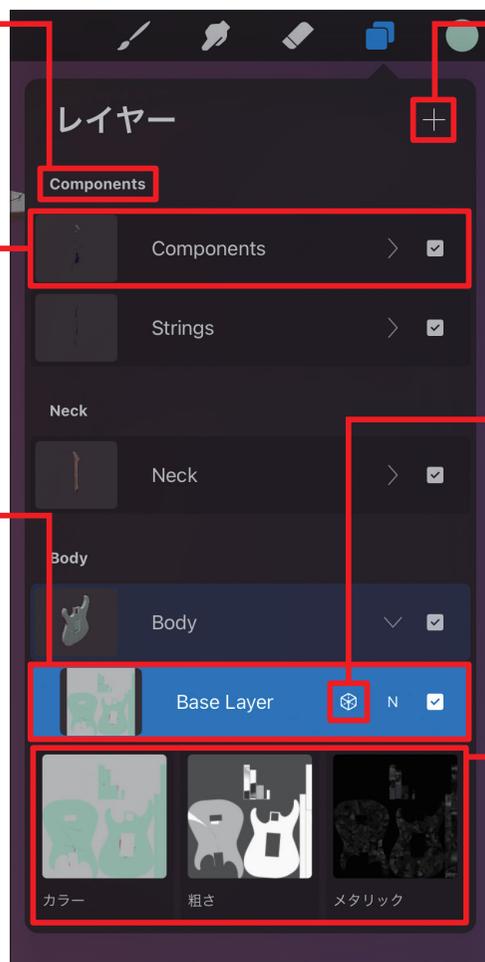
3Dモデルのメッシュとレイヤーがまとめられています。

メッシュ

立体を構成するデータです。

ベースレイヤー

3Dモデルの初期設定の色や粗さ、メタリックに関する情報が含まれています。描画することも可能です。



新規レイヤーの作成

選択中のレイヤーの上に新規レイヤーを追加します。

素材アイコン

カラー、粗さ、メタリックの3素材の表示/非表示を切り替えられます。

カラー/粗さ/メタリック

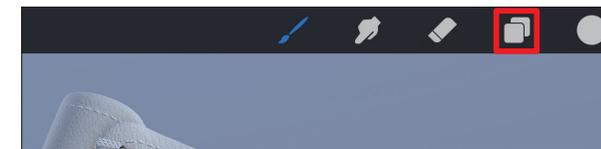
レイヤー内の色や光沢、マットの加減についての情報が含まれています。

MEMO ▶ メッシュとベースレイヤー

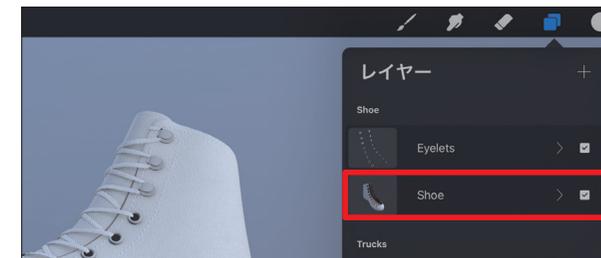
ベースレイヤーはメッシュにマスクされているため、ブラシサイズを大きくして描画した場合でもはみ出さずに塗り込むことができます。しかし、ベースレイヤーに直接描画すると、3Dモデルの初期設定であるカラーやテクスチャに影響するため注意が必要です。

3Dモデルにペイントする

1 キャンバス画面でペイント (Sec.16 参照) を選択した状態で、 をタップします。



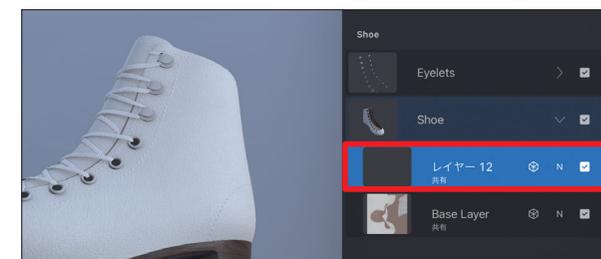
2 描画したい箇所のテクスチャセットをタップします。



3 ベースレイヤーが表示されます。 をタップします。

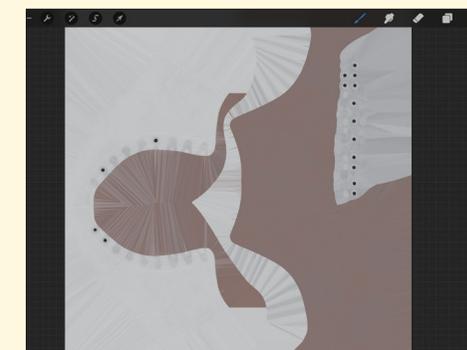


4 レイヤーが追加されます。キャンバス画面をタップし、ペイントをします。



MEMO ▶ 3Dペイントでの「基準」機能

3Dペイントで「基準」(P.102MEMO参照)を表示した場合は、2D、3D、イメージの3種類の表示で3Dモデルを確認できます。2Dでは選択中のテクスチャセットの描画内容がフラット化した状態で確認できます。3Dでは3Dモデルの全容を確認でき、回転や移動も可能です。イメージでは写真やファイルを読み込むことができます。参考資料があるときなどに利用します。



Making
2-1

下書き・線画

次に「ナース」のイラストを制作します。まずは下書きをしていきましょう。
コンセプトを決めると描きやすいのでおすすめです。

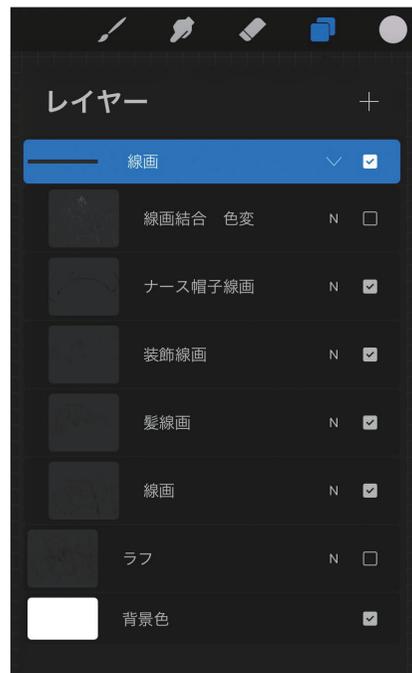
線を意識して描く

自分が描きたいと思うキャラクターを描きます。ナース服でこちらを威嚇している女性のキャラクターを描こう
と思い、描き進めました。



下書きの段階で、位置やバランスを7割以上決めます。線の流れ、強弱を意識しながら線画を描きます。

線画の時点で、レイヤーを「体」「髪」「装飾」などのように部位ごとに分けると、修正があった際に便利です。たとえば髪型を変えたいといったときに対応ができます。



こまめにレイヤー名を書いたり残したりするのは作業ミスした際の保険にもなります。間違ったレイヤーに色を塗ってしまったときなどに役立てましょう。

Making
2-2

カラーラフ

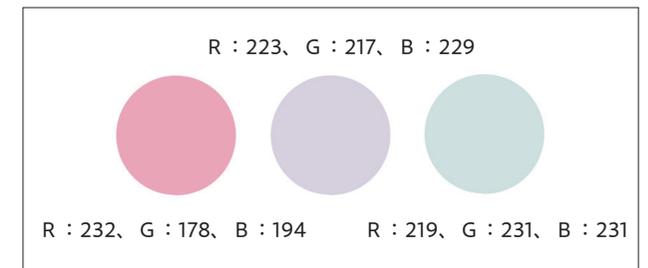
下書きが描けたらカラーラフを進めていきます。
どう絵を進めていきたいのかを考えながら塗っていきましょう。

好きな色を置いていく

好きな色や使いたい色を塗っていきます。カラーラフのときはイラストを描くモチベーションを保ち、クオリティ向上に繋がります。



線画を描いてからカラーラフを作成したため、この時点ではほぼ完成のように見えますが、「まだまだ」と思って描き進めます。



一色塗ったら、それを広げるようにして濃淡や陰影を表現すると、手際よく作業が進みます。広げる際は不透明度を下げたブラシやぼかしを使います。



MEMO ▶ 線画と厚塗り

ひとくくりに「絵」といってもさまざまな描き方や用途があります。パーツごとに絵を動かすような、ミュージックビデオやLive2Dなどへの使用を意識すると線画のレイヤー分けは都合がよいです。もちろん、厚塗りでレイヤー分けは可能ですが、絵の基本である線をあえて取り入れて取り入れて厚塗りするというのも使用用途の幅が増えるためよいのではないかと考えています。