

# Formation

## Pencil Project

Jeudi 14 mars 2019 :

*Objectif : « découvrez comment réaliser une interface visuelle »*

1. Présentation + Installation
2. Interface
3. Cas d'utilisation



## I) Présentation du logiciel

Pencil Project est un logiciel libre de prototypage d'interface graphique à source ouverte disponible pour toutes les plates-formes (GNU/Linux, Mac Os, Windows, etc.). Plus simplement, ce logiciel permet de réaliser un mockup/maquette qui en design d'interface est une schématisation de l'apparence de l'organisation de l'écran avec ses zones et éléments (boutons, champs de saisie, ...) afin de créer un site web ou une application pour mobile. Pour vous permettre de créer rapidement l'aperçu d'une interface pour une application ou un site web, vous avez accès à une bibliothèque comportant plusieurs éléments d'interfaces différents. La dernière version stable de Pencil Project est la version 3.0.4 qui date du 27 juin 2017. En plus d'être simple d'utilisation et d'être riche en matière de contenu, ce logiciel propose une fonctionnalité qui va permettre de simuler partiellement la navigation entre vos écrans. On pourra aussi utiliser cette application pour créer des diagrammes et des organigrammes. L'export se fera aux formats HTML, PDF ou encore images (Svg ou Png) et même au format odt.



Concernant l'installation, il vous suffit de vous rendre sur le site officiel <https://pencil.evolus.vn/Downloads.html> et de télécharger Pencil Project selon votre système d'exploitation.

### Standalone version for your own operating system

Different builds of Pencils are made for popular operating systems. Please select the build on the right side and start installing Pencil.



- Fedora 64 bit RPM package
- Fedora 32 bit RPM package
- Ubuntu 64 bit .DEB Package
- Ubuntu 32 bit .DEB Package

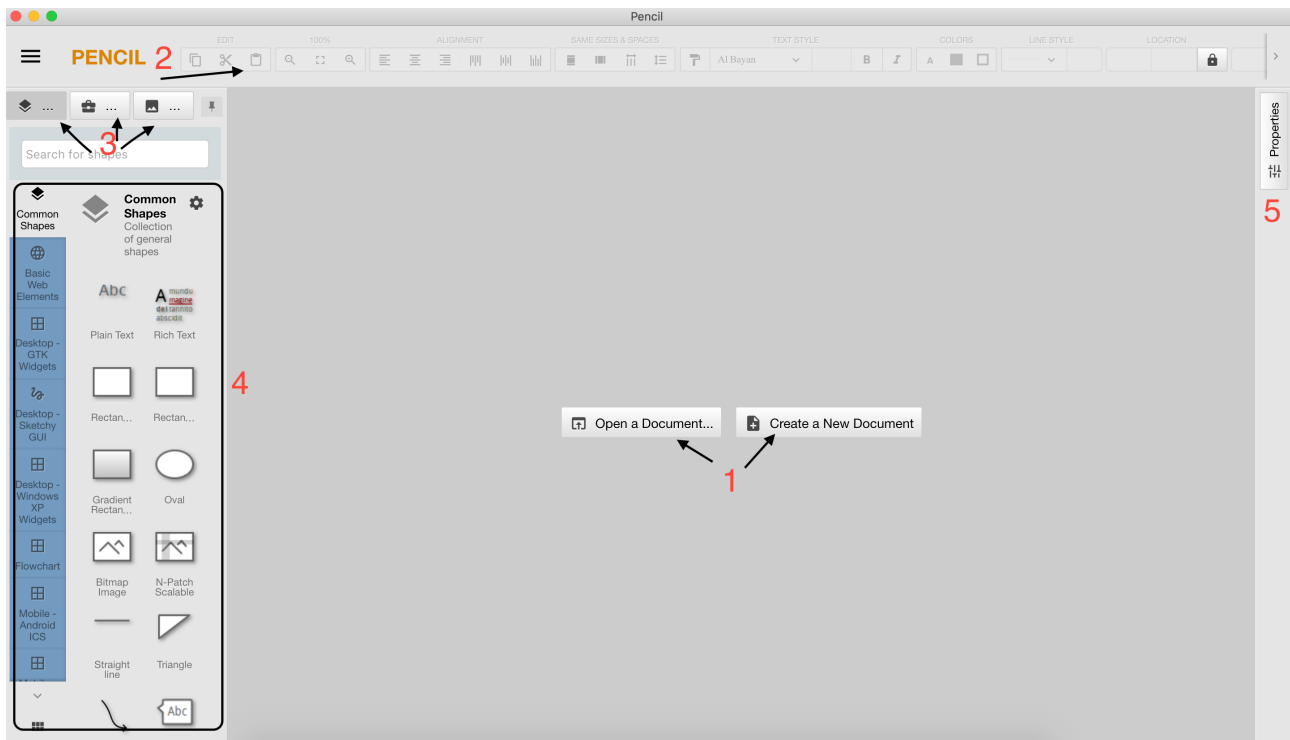


Windows Installer (32 and 64 bit)  
73 MB, .exe file



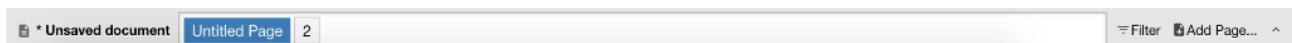
- Mac OSX .dmg Image
- Mac OSX .zip archive

## II) Interface



L'interface de Pencil Project est à la fois simple et complète, après l'ouverture de cet outil, on accède directement à notre plan de travail (1). On pourra donc, tout d'abord, soit ouvrir un document soit en commencer un nouveau. Sur le haut de notre interface (2), on retrouve une barre d'outil avec des fonctionnalités classiques comme copier / couper / coller, les fonctions d'alignements (centrer, aligner à gauche / à droite, etc.), ou encore les fonctions de zoom. On y retrouve également des fonctions pour gérer la taille et les espaces, changer la police, sa taille et sa couleur et interagir avec la position, la rotation et l'échelle des éléments. En (3), nous avons 3 onglets, l'onglet gauche correspond à la bibliothèque qui comporte, dans plusieurs catégories différentes, de nombreux éléments d'interfaces. Ces éléments d'interfaces sont utilisés en les déplaçant sur le plant de travail (1). L'onglet au centre permet de chercher et d'importer des formes pour pouvoir les utiliser de la même façon que les éléments de la bibliothèque. Enfin, l'onglet de droite permet de chercher et d'importer des images via OpenClipart.org. En (4) on a un aperçu de la bibliothèque, celle-ci comporte 10 catégories différentes, certaines pour mobile et d'autres pour ordinateur. Les éléments qu'on peut retrouver dans celle-ci sont principalement des boutons, des textes et des formes. Cependant, il y a aussi des éléments très spécifiques comme des fenêtres Windows ou encore des claviers Android, etc. Néanmoins, le fait que la dernière version date de 2017, créer un léger décalage avec le design actuel

de certaines icônes. Comme dernier élément de l'interface du logiciel on peut retrouver sur la droite du plan de travail une zone « propriétés » (5). Cette partie du logiciel va permettre de modifier et d'éditer les différents éléments qui sont placés sur la zone de travail, on peut par exemple influencer sur la couleur d'un bloc que l'on va placer sur notre maquette, ou encore sur la couleur des bordures et leur taille. On peut aussi éditer plus facilement à travers cette fenêtre la police et donc tous les éléments qui vont avec. Mais, cette fonctionnalité ne marche pas forcément avec les différents éléments que l'on peut retrouver dans la partie recherches de formes comme par exemple avec la forme du téléphone qui n'est pas forcément modifiable ou niveau de la couleur.



Enfin, en bas de l'interface on retrouve les différentes pages qu'on a créées, par exemple ici on a une page n°1 nommé « Untitled Page » et une page n°2 nommés « 2 ». Le fait de pouvoir créer plusieurs plans de travail différents va permettre de simuler partiellement la navigation entre vos écrans. Par exemple, votre page 1 peut être la page d'accueil d'un site web, et la page 2 sera la partie contact du site web. Grâce à cette fonctionnalité vous pouvez aisément réaliser la maquette d'un site web ainsi que toute son arborescence.

### III) Cas d'exemples

Nous avons, conçus trois wireframes différentes pour vous montrer une partie des possibilités du logiciel.

Format web





Format téléphone

Format tablette

