

Travaux pratiques

Sketch

Maîtrisez l'UX/UI Design

OLIVIER KRAKUS

DUNOD

Toutes les marques citées dans cet ouvrage sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Mise en pages réalisée par Lumina Datamatics, Inc.

<p>Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.</p> <p>Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements</p>	 <p>DANGER LE PHOTOCOPIAGE TUE LE LIVRE</p>	<p>d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.</p> <p>Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

© Dunod, 2020
11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff
www.dunod.com
ISBN 978-2-10-080713-0

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Table des matières

Avant-propos	1
--------------------	---

INTRODUCTION

Présentation de l'interface et des menus	3
Présentation des exercices	4

DESIGN D'UN PICTOGRAMME ET D'UN LOGO

 TP 1	Template / nouveau document.....	8
 TP 2	Les outils de formes et crayon	14
 TP 3	La plume.....	19
 TP 4	Les outils de texte.....	23
 TP 5	Ajouter des images - Data.....	25
 TP 6	Les <i>Pathfinders</i>	30
 TP 7	Création d'un pictogramme	34
 TP 8	Création d'un logo.....	37
 TP 9	Exportation.....	41

DESIGN D'UNE APPLICATION MOBILE

 TP 10	Les symboles	48
 TP 11	Les styles de caractères	51
 TP 12	Les artboard / Les page.....	55
 TP 13	Les outils d'alignement.....	60
 TP 14	Préparation des éléments.....	65
 TP 15	Création de la page recette.....	68
 TP 16	Création d'une page produit	73
 TP 17	Création de la page d'accueil.....	78
 TP 18	Découper et exporter la maquette.....	83
 TP 19	Prototypage.....	86
 TP 20	Synchronisation avec Invision.....	89

DESIGN D'UNE INTERFACE WEB

 TP 21	Création d'une grille	94
 TP 22	Wireframe de la page d'accueil.....	97
 TP 23	Création de la page d'accueil.....	100



 TP 24	Déclinaison des pages <i>Contact</i>	104
 TP 25	Déclinaison des pages <i>Biographie</i> et <i>Portfolio</i>	107
 TP 26	Exportation.....	111

CRÉATION D'ÉLÉMENTS DE DATA VISUALISATION

 TP 27	Comprendre la data visualisation.....	116
 TP 28	Création d'un histogramme	118
 TP 29	Création d'un diagramme.....	121
 TP 30	Exemple de data visualisation 1	126
 TP 31	Exemple de data visualisation 2	130
 TP 32	Exemple de data visualisation 3	134
	Index	137

**LES + EN
LIGNE**



Vous trouverez sur la page de présentation de l'ouvrage du site Dunod (www.dunod.com)

six TP complémentaires sur les plugins indispensables (Zeplin, Craft, Anima, Icondrop, FontBuddy et Map Generator).

Avant-propos

Prébiscité par les créatifs du monde entier depuis maintenant quelques années, le logiciel Sketch de l'éditeur néerlandais Bohemian Coding, véritable concurrent de la suite Adobe en termes de prototypage d'applications, de maquettes de site internet ou encore d'éléments graphiques, a vu le jour le 7 septembre 2010. Le logiciel est essentiellement pensé pour les métiers liés à l'UX (*user experience* ou expérience utilisateur) et l'UI (*user interface* ou interface utilisateur). Il prend ainsi en charge les éléments vectoriels (contrairement à Photoshop par exemple) et bitmap. Le but du fondateur était de créer une application de dessin simple et intuitive uniquement dédiée au web. Sketch a su très rapidement se faire une place dans le cœur des utilisateurs du monde entier malgré un développement uniquement sur OS Apple (Mac OS) – bien que cela soit contrebalancé par un grand nombre de plugins, outils et widgets d'éditeurs extérieurs qui offrent la possibilité de partager et de transférer facilement des données depuis Sketch vers d'autres applications.

En ce qui concerne le fonctionnement des licences pour Sketch, il diffère de certains de ses concurrents – Adobe par exemple – par l'utilisation d'une licence propriétaire. Jusqu'en 2015, l'application était disponible sur l'Apple Store mais depuis, l'éditeur a fait le choix de vendre ses licences directement sur son site internet en raison de la lenteur de Apple dans les démarches liées aux applications externes. À l'heure de l'écriture de ces lignes, le fonctionnement concernant les licences est le suivant : une licence a un coût de 99 dollars et comprend un an de mises à jour. Une fois l'année arrivée à son terme, vous gardez l'accès à Sketch. En revanche, vous n'aurez plus la possibilité de mettre à jour votre logiciel à moins de payer à nouveau votre licence. Il faut savoir également que le prix des licences est dégressif suivant le nombre donc si vous êtes une entreprise, une école ou des étudiants, il peut être utile de prendre des licences à plusieurs pour obtenir des prix plus attractifs.

Par ailleurs, un autre atout non négligeable de Sketch est l'important nombre de logiciels tiers ou de plugins d'éditeurs externes disponibles afin de gagner du temps lors de la création de maquettes, de visuels ou autres éléments graphiques. On y retrouve deux grands classiques comme Jira et Slack mais aussi de nombreuses extensions devenues essentielles pour une grande partie de la communauté des designers et utilisateurs de Sketch. C'est le cas par exemple de Zeplin qui permet de réaliser un partage et un export pour les développeurs afin de leur faciliter le travail. Si vous souhaitez en savoir plus sur ces plugins, pas d'inquiétude, vous pourrez retrouver un chapitre inédit qui leur est dédié sur le site www.dunod.com regroupant les extensions les plus utiles et importantes pour la création de documents sur Sketch.

Après cette introduction sur le logiciel que vous allez découvrir au cours des pages de cet ouvrage, une présentation de ce qui vous attend et de ce que vous allez découvrir et apprendre, s'impose.

Avant toute chose, sachez que ce livre sur Sketch se veut tout public et compréhensible par toutes et tous. Afin de permettre cela, vous découvrirez près de quarante travaux pratiques allant du plus simple au plus complexe. Ces TP sont regroupés en cinq parties qui sont autant de projets que vous pourrez mettre en œuvre afin de tester vos nouvelles connaissances. Dans l'ordre, les thématiques des cas pratiques sont les suivantes :

- création de pictogrammes et logos ;
- création d'une maquette d'application ;
- création d'une maquette de site internet ;
- création d'éléments de data visualisation ;
- les plugins indispensables (sur le site www.dunod.com) ;

Les travaux pratiques sont pensés pour vous permettre de partir de zéro afin de découvrir et comprendre au mieux le fonctionnement et l'utilisation de Sketch. Vous commencerez par un premier TP de création de documents et de

templates puis découvrez les outils formes et de dessin pour augmenter en difficulté au fur et à mesure de votre apprentissage. Bien sûr, chaque TP peut être pris indépendamment des autres et est conçu pour vous permettre de découvrir et apprendre une fonctionnalité spécifique de Sketch. Chaque exercice pratique nécessite entre 10 minutes et 45 minutes. Le temps indicatif de chaque TP n'est qu'un exemple, vous pouvez bien sûr y passer plus de temps. Cela est même recommandé afin de bien comprendre les outils, leurs fonctions et leurs paramètres. N'hésitez pas à aller plus loin que ce que proposent les exercices, ou à essayer des paramètres ou des mises en pages différentes. La pratique et les expériences sont les meilleurs moyens de comprendre un outil et de le maîtriser.

Vous trouverez sur la page de présentation de l'ouvrage du site Dunod (www.dunod.com) les fichiers sources des exercices employés dans ce livre. Vous devrez les télécharger et les installer sur votre ordinateur. Je vous recommande de le faire dans un dossier dédié dans Documents, sous le nom TP_SKETCH. Vous y trouverez les fichiers Sketch des différents éléments réalisés au cours des travaux pratiques. Ils sont disponibles au format .sketch. Vous trouverez également les images utilisées pour les exercices afin de pouvoir reproduire au mieux les travaux pratiques de cet ouvrage.

Présentation de l'interface et des menus

Si vous êtes utilisateur des produits Adobe et que vous passez sur Sketch, l'interface risque de vous rappeler son principal concurrent, Adobe XD. Le logiciel est composé de plusieurs sections, chacune ayant bien sûr sa propre utilité et apportant son lot de fonctionnalités. Il faut savoir que le logiciel n'existe à ce jour pas en français donc les noms des différents menus, outils et sections sont en anglais.

Vous trouverez tout d'abord, dans le haut du logiciel, les différents menus de Sketch comme *Layer*, *Text* ou encore *Window*. C'est dans cette partie du logiciel que vous pourrez le personnaliser mais aussi accéder à vos designs si vous n'êtes pas adepte des raccourcis. Vous y retrouverez aussi la quasi intégralité des options de Sketch.

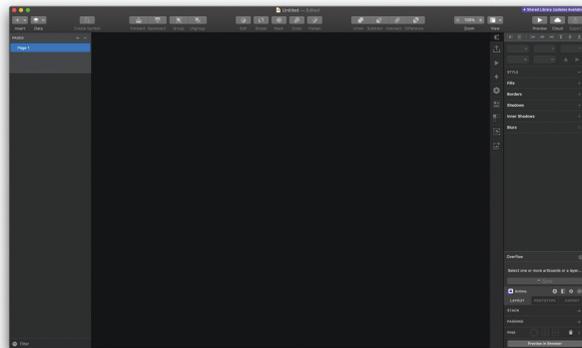
Vient ensuite la barre d'outils. Vous y retrouverez tous les outils de création de forme, de texte, d'artboard, les outils de masque, d'échelle, de pathfinder ou encore de transformation ainsi qu'un grand nombre d'autres fonctionnalités que vous découvrirez dans l'ouvrage.

La section la plus à gauche du logiciel contient des éléments indispensables à connaître et utiliser. Il s'agit des pages, des artboards et surtout, des calques de vos projets. Chaque forme, texte, image, etc. ajouté à vos projets sera automatiquement visible dans cette partie du logiciel.

La zone centrale quant à elle regroupe vos différents artboards, entre le plan de travail sur lequel vous réaliserez vos designs de site, d'appli ou encore vos symboles et autres pictogrammes. Dans cette zone, vous pouvez placer vos artboards comme vous le souhaitez, les renommer et les modifier à tout moment. Petite astuce, utilisez la barre d'espace pour vous déplacer dans la zone de dessin et ainsi passer d'un plan de travail à un autre. Vous pouvez aussi utiliser les touches *Cmd* et *+* pour zoomer ou *Cmd* et *-* pour dézoomer et avoir une meilleure vision de votre espace de travail.

Enfin, il reste la section la plus à droite qui est aussi la plus importante du logiciel. C'est à cet endroit que vous pouvez choisir les paramètres de vos formes et de vos textes. Vous pourrez par exemple y modifier les couleurs de fond, de contours, les ombres, mais aussi la taille, l'orientation, le placement et bien d'autres choses encore. C'est également ici que vous pourrez réaliser des styles de calques pour les éléments graphiques.

Bien sûr, d'autres sections qui ne sont pas visibles de prime abord peuvent apparaître par la suite dans le logiciel. C'est le cas lors de l'utilisation des fonctions de prototypage ou de l'installation et l'utilisation de plugins comme Zeplin qui ouvriront de nouvelles fenêtres dans Sketch. Dernier conseil avant de commencer la découverte du logiciel à travers les cas pratiques de l'ouvrage : prenez bien le temps de connaître l'interface et apprenez où sont placés les différents éléments. Cela vous permettra de gagner du temps et de ne pas chercher inutilement.



Présentation des exercices

BLOC-NOTE

À chaque début d'exercice, un bloc-note vous indique le numéro du TP. Ce numéro est utile car il sert de référence pour d'autres exercices.

FICHIERS SOURCES

Les TP sont toujours accompagnés des fichiers sources présents au format Sketch, ainsi que des images. Ils vous permettront de visualiser les exercices terminés et de les modifier afin d'apprendre à utiliser les fonctionnalités du logiciel. Il est toutefois possible que certaines typographies ne soient pas présentes pour cause de droits d'auteur car protégées par un copyright, le logiciel vous en proposera alors d'autres. Prenez bien le temps d'observer et tester les fichiers pour comprendre le fonctionnement des calques et outils, cela vous permettra de gagner du temps plus tard.

INTRODUCTION

L'introduction fournit des indications sur l'exercice à venir et contient un encadré précisant les TP éventuellement prérequis et les fichiers d'exercices employés (à télécharger sur le site des éditions Dunod, www.dunod.com). Une estimation du temps à accorder à chaque exercice est également présente.



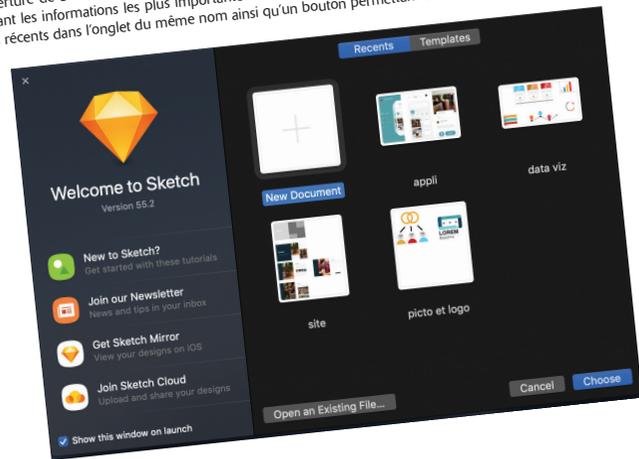
Template / nouveau document

La première chose à effectuer lors d'un travail sur Sketch est la création d'un nouveau document ou l'utilisation d'un template. Ce premier TP vous permettra de découvrir les options relatives à cela. Vous découvrirez comment créer ou modifier votre espace de travail pour une création de document optimale.

Prérequis : néant
Fichier exemple : picto et logo.sketch
Durée nécessaire : 5 minutes

1

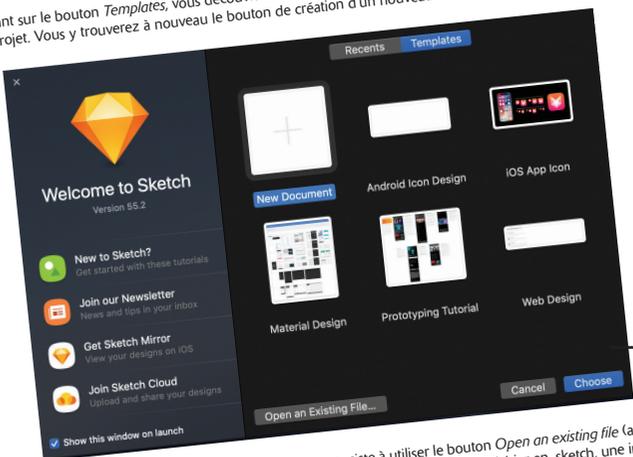
À l'ouverture de Sketch, la première page qui s'ouvre contient deux sections verticales. À gauche, une note de version contenant les informations les plus importantes et liens vers Mirror et le Cloud du logiciel. À droite, vous trouverez vos fichiers récents dans l'onglet de même nom ainsi qu'un bouton permettant de créer un nouveau document.



TP 1 • Template / nouveau document

2

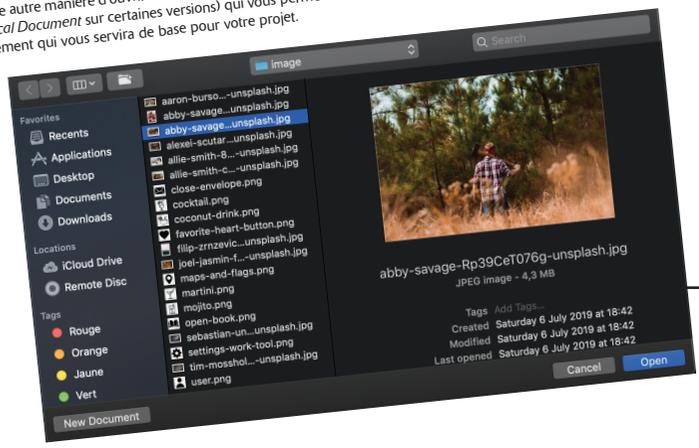
En cliquant sur le bouton *Templates*, vous découvrirez des éléments de base disponibles dans Sketch pour bien commencer un projet. Vous y trouverez à nouveau le bouton de création d'un nouveau document si vous en avez besoin.



PICTOGRAMME ET LOGO

3

Une autre manière d'ouvrir un document dans Sketch consiste à utiliser le bouton *Open an existing file* (aussi appelé *Open Local Document* sur certaines versions) qui vous permet d'ouvrir directement un fichier en .sketch, une image ou un autre élément qui vous servira de base pour votre projet.



ZOOM

Le plus souvent, les captures d'écran sont recadrées sur la zone pertinente.

CAPTURES

Les copies d'écran présentées dans ce livre sont réalisées sur un ordinateur exécutant Mac avec Sketch version 55. Si vous possédez une autre version ou si la fenêtre de votre programme est de taille différente, vous pourriez remarquer certaines dissemblances.

PUCES

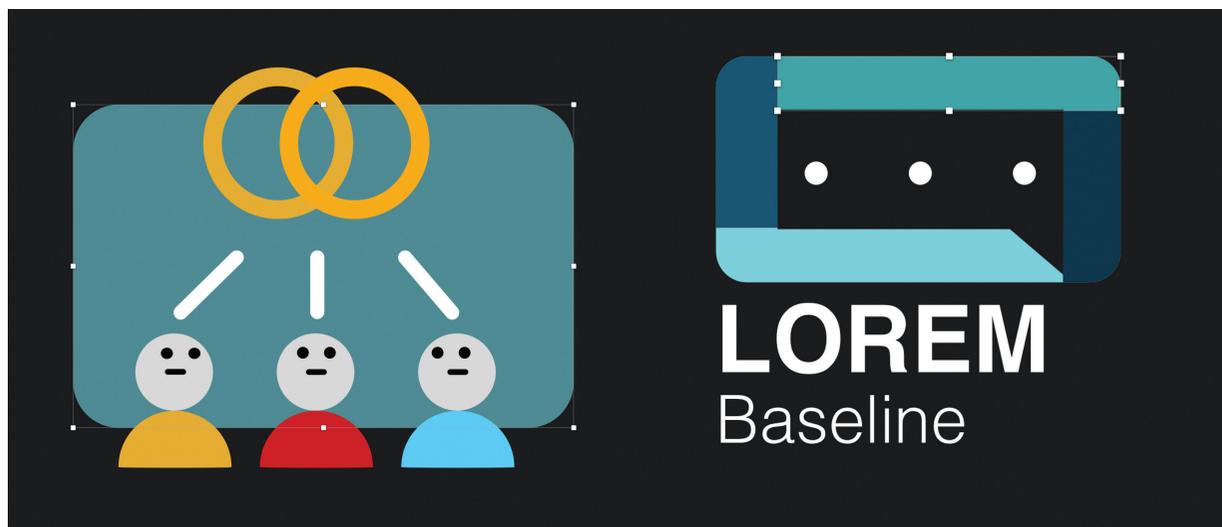
Les puces des pas à pas vous aident à suivre l'ordre de lecture de l'exercice.

© Dumed... Toute reproduction non autorisée est un délit

9

Design d'un pictogramme et d'un logo

Avant de commencer à réaliser des maquettes et prototypes d'applications sur Sketch, il est important de maîtriser les outils de création de documents, de formes ou encore d'éléments graphiques. Dans ce premier chapitre, vous apprendrez comment utiliser les outils de création vectorielle, de texte et d'ajout d'image. Vous verrez également comment paramétrer vos nouveaux documents et enregistrer vos propres templates. Vous découvrirez enfin des cas pratiques permettant de réaliser des pictogrammes mais aussi des logotypes que vous pourrez ensuite utiliser dans vos travaux de sites ou d'applications. Quand vous aurez la totale maîtrise des outils de création, vous pourrez réaliser toutes les compositions et éléments graphiques que vous voudrez. Les fichiers sources des exercices sont disponibles sur le site de Dunod pour vous permettre de tester les calques.





Template / nouveau document

La première chose à effectuer lors d'un travail sur Sketch est la création d'un nouveau document ou l'utilisation d'un template. Ce premier TP vous permettra de découvrir les options relatives à cela. Vous découvrirez comment créer ou modifier votre espace de travail pour une création de document optimale.

Prérequis : néant
Fichier exemple : picto et logo.sketch
Durée nécessaire : 5 minutes

1 À l'ouverture de Sketch, la première page qui s'ouvre contient deux sections verticales. À gauche, une note de version contenant les informations les plus importantes et liens vers Mirror et le Cloud du logiciel. À droite, vous trouverez vos fichiers récents dans l'onglet du même nom ainsi qu'un bouton permettant de créer un nouveau document.

