

## Comment utiliser RETRO DESIGN ?

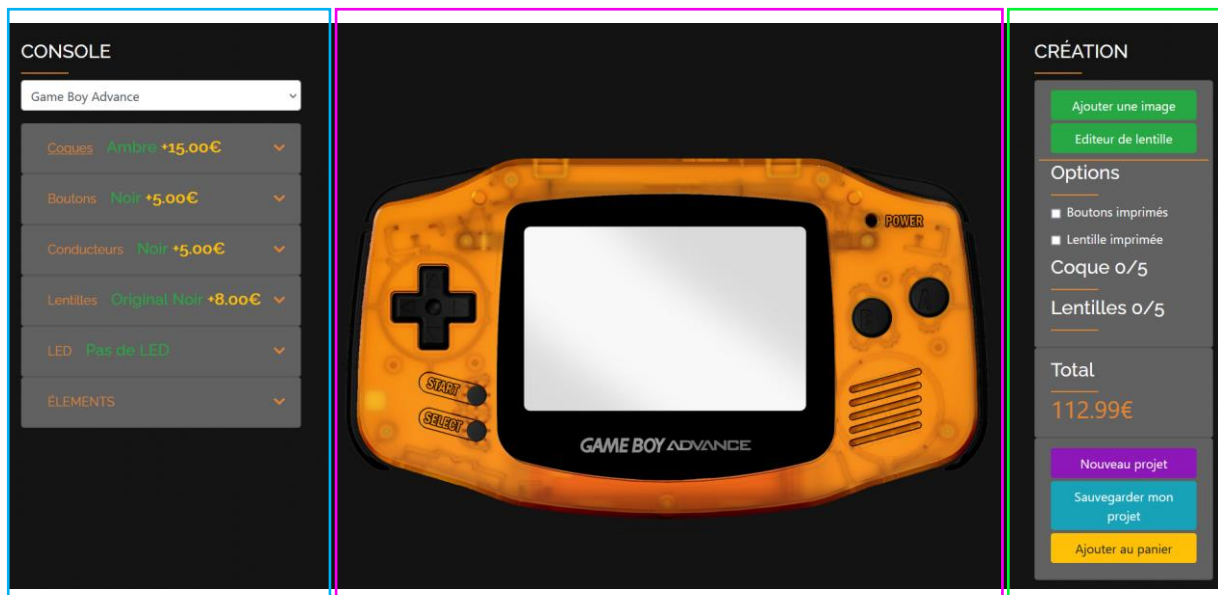
RETRO DESIGN a été conçu pour créer votre console avec vos designs. Même si l'utilisation d'un logiciel de retouche peut être envisageable, cela n'est pas forcément nécessaire si vous disposez d'images convenables.

RETRO DESIGN se compose en 3 parties :

Le menu de gauche qui contient tous les éléments qui composent la console.

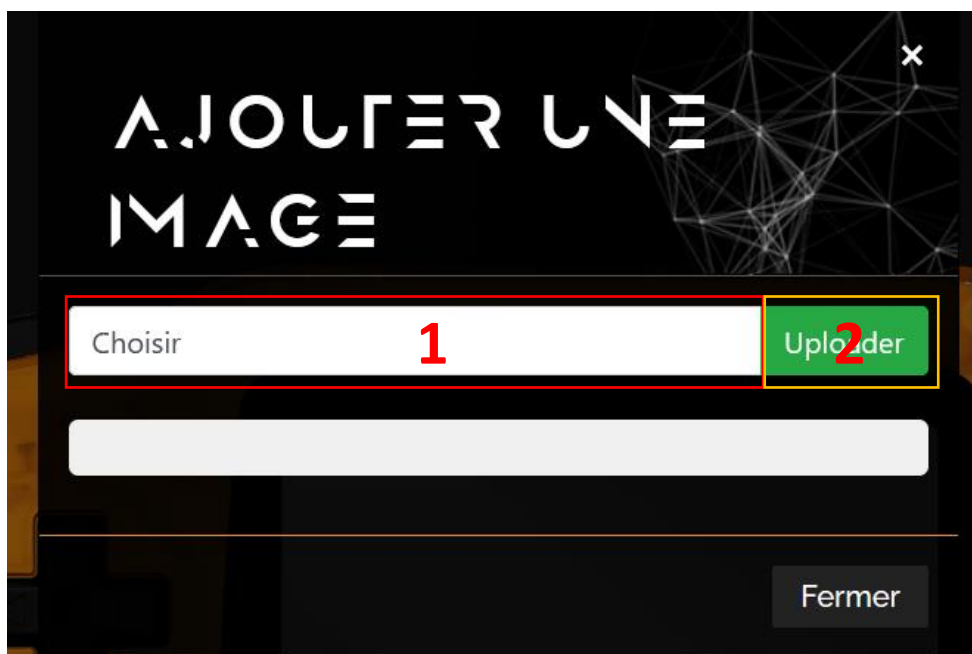
Le rendu de la console au centre.

Le menu de droite qui sert à la personnalisation de la console.

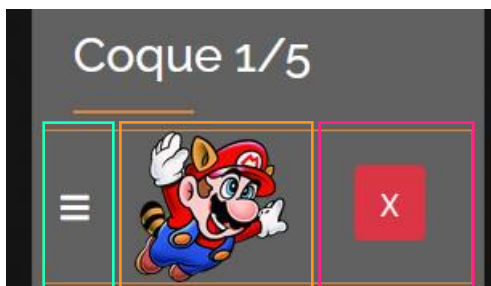


## Comment ajouter une image sur ma console ?

RETRO DESIGN accepte plusieurs formats d'images comme le JPEG ou le PNG pour les images avec fond transparent. Pour ajouter une image, il suffit de cliquer sur **Ajouter une image** dans le menu de droite. Une fenêtre s'ouvre et vous demande de choisir un fichier.



Cliquez dans la zone 1 pour sélectionner une image depuis votre ordinateur, puis cliquez sur **Uploader** pour ajouter votre image. Une fois ajouté, votre image apparaît dans le menu de droite. Vous ne pouvez ajouter que 5 images max.

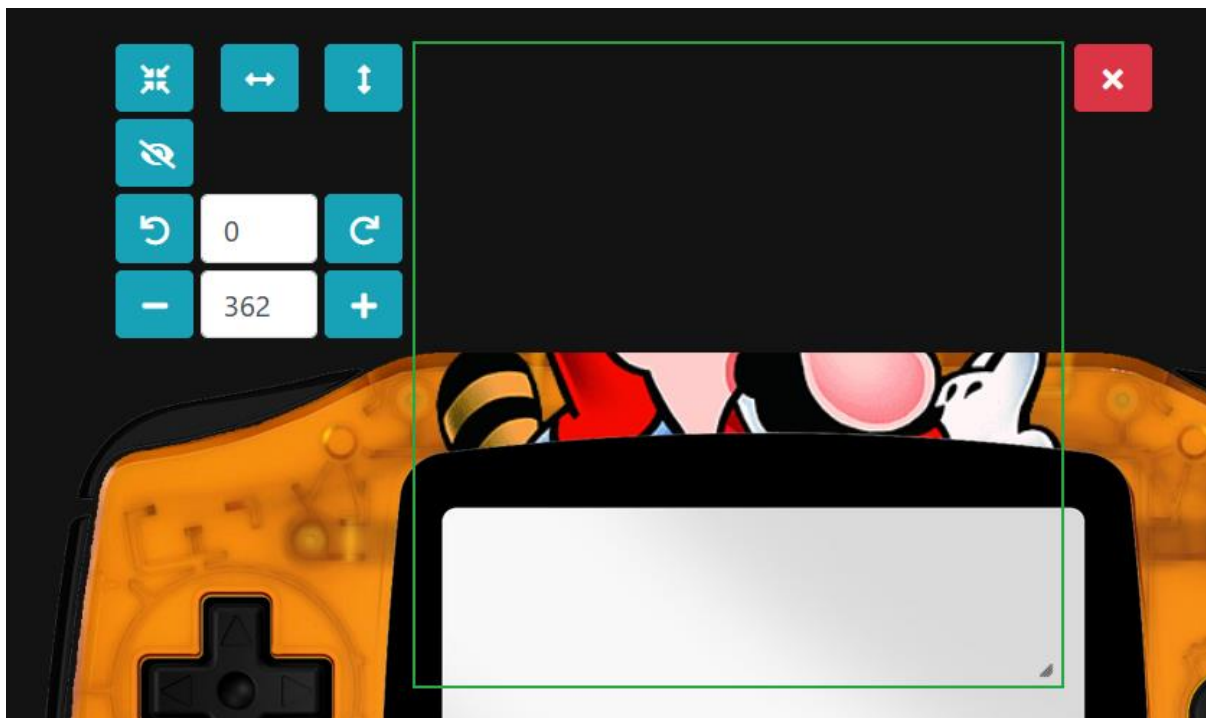


Cette partie permet de déplacer l'image par rapport à une autre. On parle dans ce cas de superposition des images, la plus haute dans la liste sera la première visible et ainsi de suite. Maintenir le clic gauche et déplacer l'image, relâcher pour valider.

Cliquez sur l'image pour faire apparaître le cadre de déplacement dans la zone centrale.

Permet de supprimer une image.

Vous venez de cliquer sur l'image, un cadre apparaît dans la zone centrale.



Une fois le cadre apparu, les commandes d'édition apparaissent pour l'image sélectionnée.

 Centre l'image horizontalement et verticalement.

 Centre l'image horizontalement.




 Centre l'image verticalement.

 Masque et affiche l'image.

 0  Rotation de l'image.

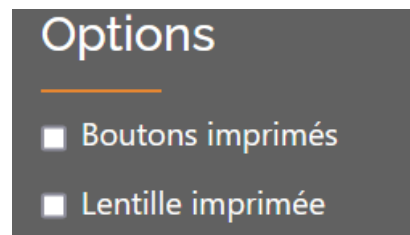
 362  Taille de l'image.

 Supprime le cadre mais pas l'image.

Il est possible de redimensionner l'image en plaçant la souris sur le cadre, vous verrez apparaître ces icônes   .

L'icône de déplacement  apparaît quand vous survolez l'image.

Vous disposez également de 2 options dans le menu de droite :



Boutons imprimés permet l'impression de l'image sur les boutons tout en ajoutant un masque.



Lentille imprimée permet l'impression de l'image sur la lentille tout en ajoutant un masque.



## Comment créer ma lentille ?

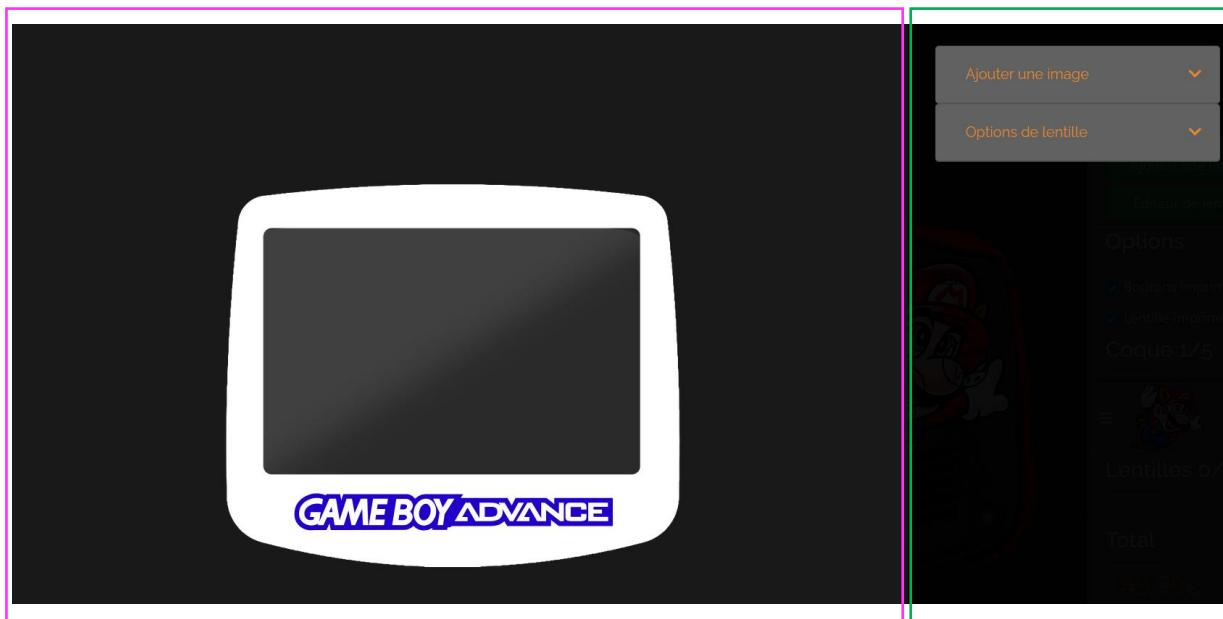
RETRO DESIGN intègre également un éditeur de lentille

Editeur de lentille

L'éditeur de lentille se compose en 2 parties :

Le rendu de la lentille.

Le menu de droite qui sert à la personnalisation de la lentille.



L'ajout d'une image sur la lentille est similaire à celui de l'ajout d'une image sur la coque. Les commandes d'édition sont également similaires.

L'éditeur de lentille dispose d'options :

### Lentille

- Le type de lentille (Original ou IPS)
- La couleur de la lentille (blanche par défaut)

### Logo

- La couleur du texte (blanche par défaut)
- La couleur du fond (bleu par défaut)
- La taille du logo réglable à l'aide d'une barre de choix ou d'un champ de saisi.

Il est possible de mettre une couleur en transparence pour la faire disparaître.

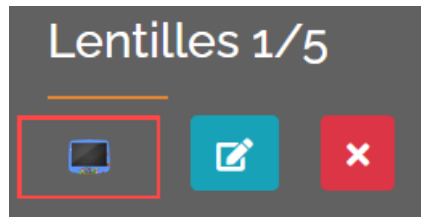
Dans mon exemple, j'ai choisi un type IPS et d'enlever le logo. J'ai également positionné 2 images dans la lentille.



Une fois votre lentille ajustée, il suffit de cliquer sur le bouton [Ajouter](#) qui se trouve en bas de la modal.



La lentille est ajoutée sur la coque et elle apparait dans le menu de droite.



En cliquant sur l'image de la lentille, vous la sélectionnez dans le rendu de la console (zone centrale). Vous avez toujours la possibilité de choisir l'une des lentilles proposées dans les éléments du menu de gauche.



Ce logo permet de modifier la lentille en ouvrant à nouveau l'éditeur de lentille. Attention toutefois, en cliquant à nouveau sur **Ajouter**, vous n'écrasez pas l'ancienne lentille mais en créez une nouvelle.



Permet de supprimer la lentille.

## Comment créer mes stickers ?

RETRO DESIGN intègre aussi un éditeur de stickers

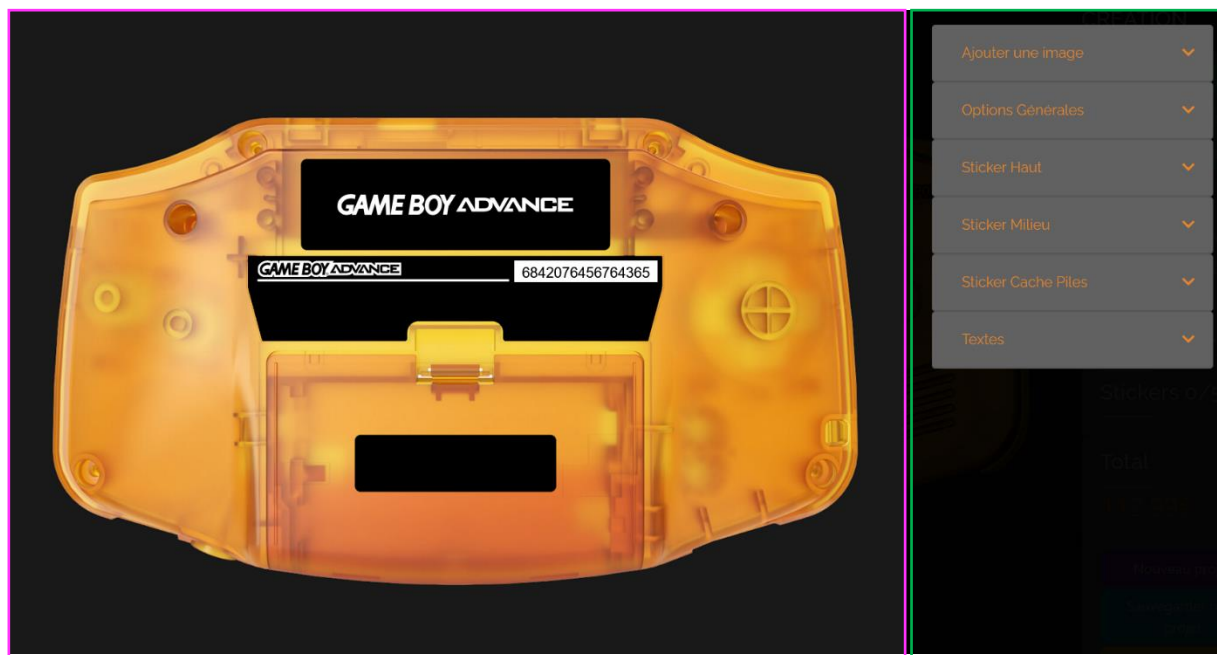
Editeur de stickers

L'arrière de la coque est sélectionné en fonction de la face avant sélectionné parmi les coques.

L'éditeur de stickers se compose en 2 parties :

Le rendu des stickers.

Le menu de droite qui sert à la personnalisation des stickers.



L'ajout d'une image sur les stickers est similaire à celui de l'ajout d'une image sur la lentille. Les commandes d'édition sont également similaires.

L'éditeur de stickers permet la personnalisation de chaque sticker.

### Options générales

- La finition des stickers (Normal ou Holographique)

### Sticker Haut

- La couleur du sticker (noire par défaut)
- La couleur du logo (blanche par défaut)
- La couleur de fond du logo (noire par défaut)
- La taille du logo réglable à l'aide d'une barre de choix ou d'un champ de saisi.

Il est possible de mettre une couleur en transparence pour la faire disparaître.

### Sticker Milieu

- La couleur du sticker (noire par défaut)
- La couleur du logo et du code barre (blanche par défaut)
- Le texte du code barre

Il est possible de cacher ces éléments en mettant la couleur du logo ou du code barre en transparence.

### Sticker Cache Piles

- La couleur du sticker (noire par défaut)

### Textes

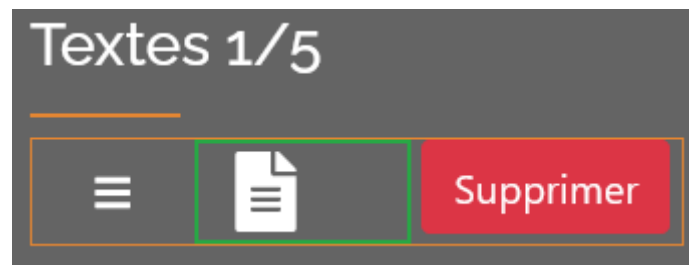
- Ajouter et éditer des zones de texte.

Vous pouvez ajouter une zone de texte en cliquant sur [Ajouter un texte](#).



De nombreuses fonctionnalités sont disponibles afin de personnaliser au maximum votre texte.

Vous pouvez déplacer la zone de texte de la même façon qu'une image en cliquant sur son icône.

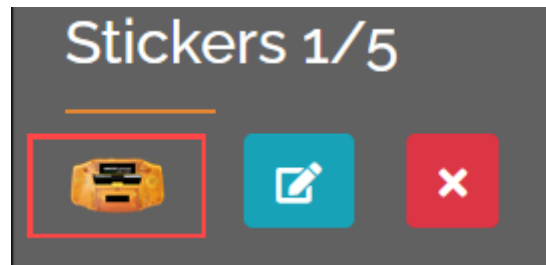


Cela aura pour effet de rendre visible la zone de déplacement.



Une fois vos stickers ajustés, il suffit de cliquer sur le bouton [Ajouter](#) qui se trouve en bas de la modal.

Ils apparaissent ensuite dans le menu de droite.



En cliquant sur l'image des stickers, vous les sélectionnez pour le choix final de votre console. En supprimant tous vos stickers, vous choisissez les stickers par défaut pour votre console.



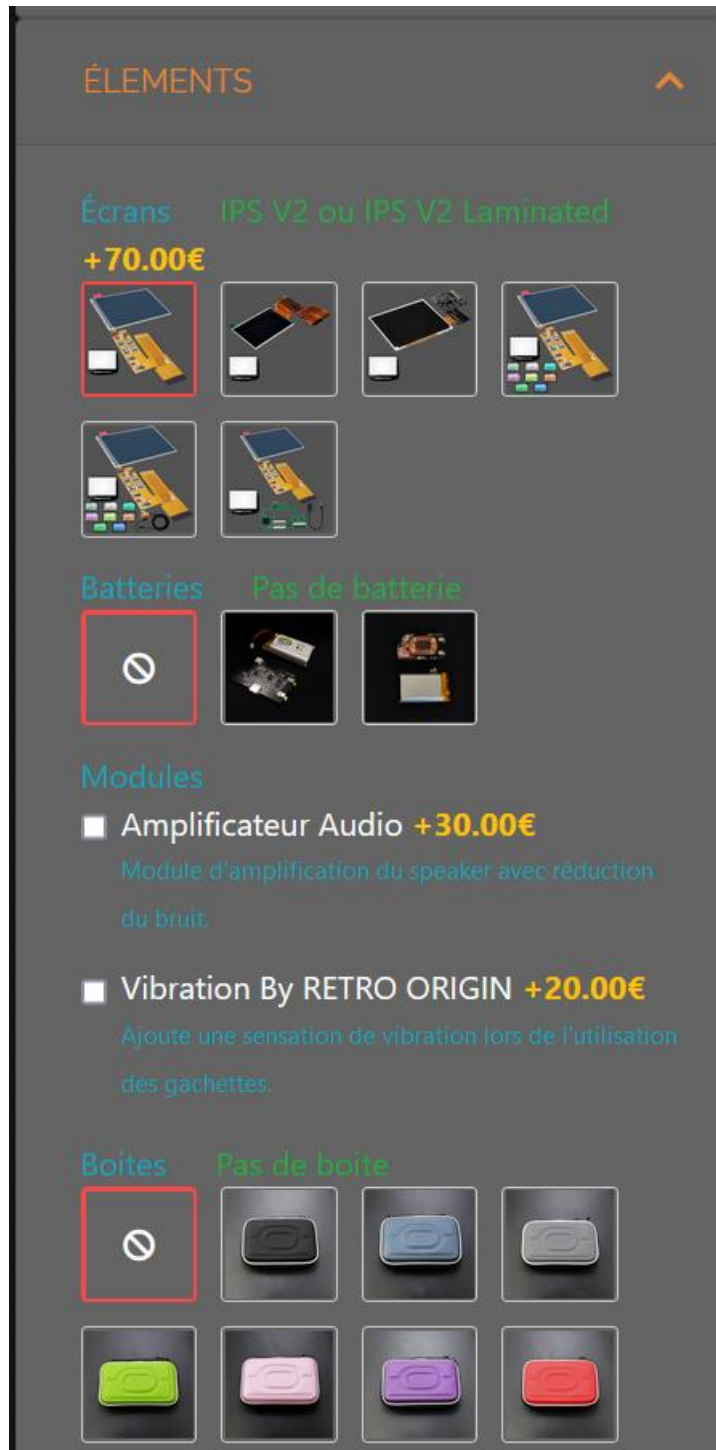
Ce logo permet de modifier les stickers en ouvrant à nouveau l'éditeur de stickers. Attention toutefois, en cliquant à nouveau sur [Ajouter](#), vous n'écrasez pas les anciens stickers mais en créez des nouveaux.



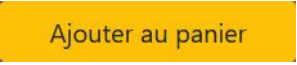
Permet de supprimer les stickers.

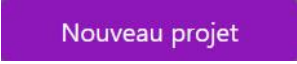
## Choix des pièces

Une fois votre design complet, il ne vous reste plus qu'à sélectionner les pièces qui constitueront votre console dans la partie Éléments du menu de gauche.



## Ajout et sauvegarde

Votre console est terminée et vous êtes prêt à passer commande, il vous suffit de cliquer sur le bouton . Cette action sauvegarde votre projet dans un nouveau projet et vous donne un lien qu'il faudra garder si vous souhaitez retrouver votre projet.

 Nouveau projet

Permet de repartir de zéro. Les projets non sauvegardés sont perdus.

 Sauvegarder mon projet

Sauvegarde votre projet et vous envoie un lien par mail.