



Gabarit Bandit Manchot

Modèle SPREAD One Click



INTRODUCTION

Si vous le souhaitez vous avez la possibilité de personnaliser les éléments de l'animation Bandit Manchot. Pour cela vous devrez personnaliser 9 éléments : le fond de l'image, le fond des icônes, la machine, la bandelette icônes, les 3 textes, le manche du levier et la boule du levier. Dans les pages suivantes vous découvrirez le descriptif de tous les éléments personnalisables ainsi que les différentes règles à respecter pour les personnaliser et enregistrer vos fichiers au bon format.

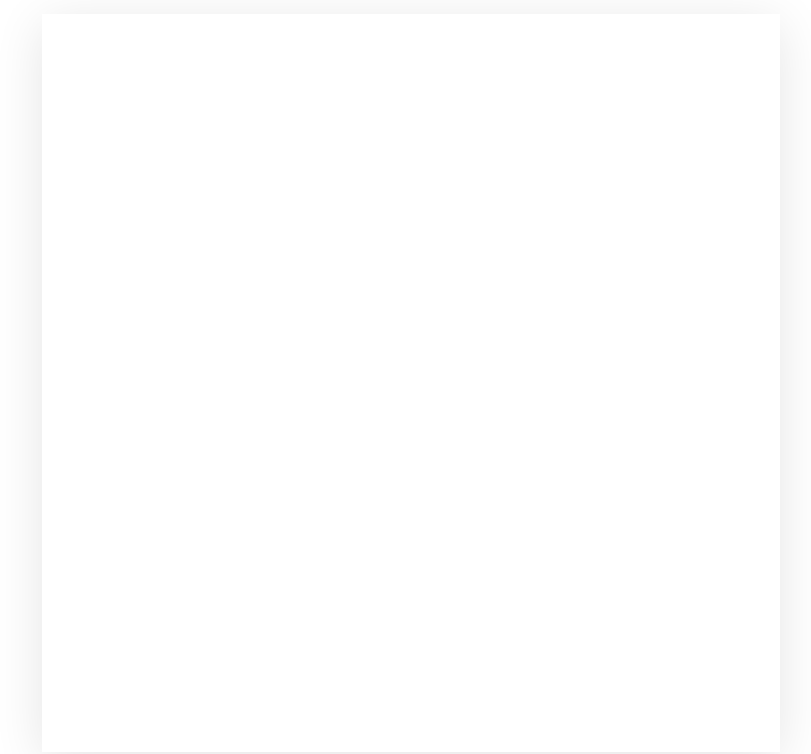
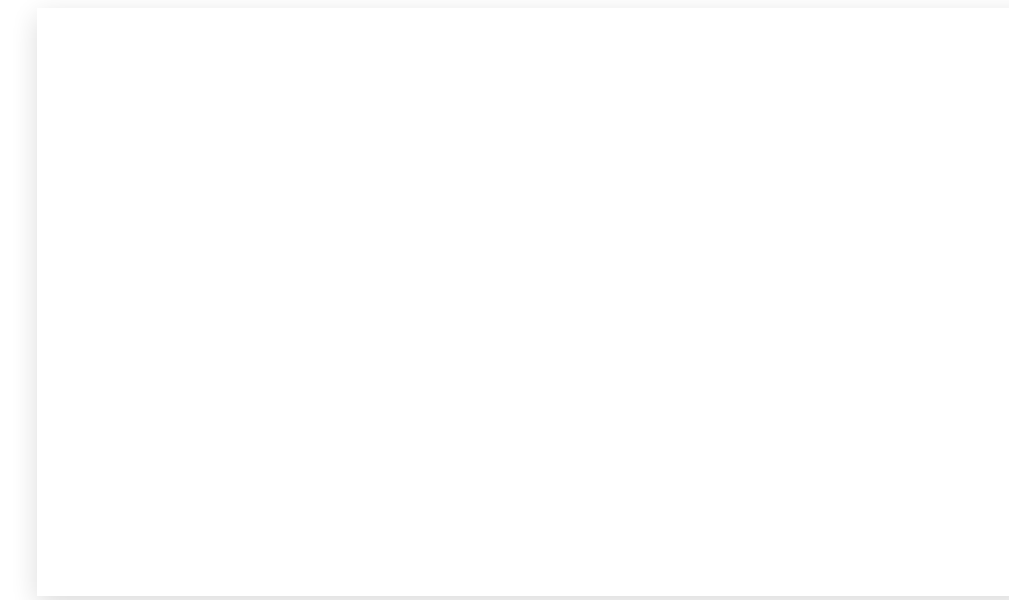
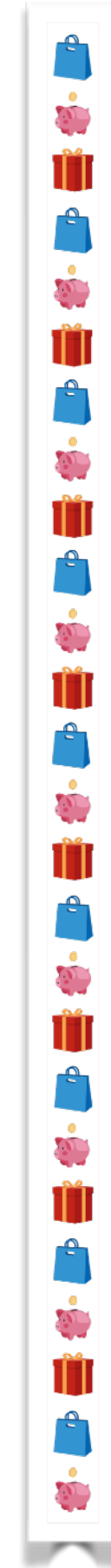
NIVEAU DE DIFFICULTÉ :



VOUS AUREZ BESOIN DE :



Adobe Photoshop



PERDU

CLIQUEZ SUR LE LEVIER

BRAVO

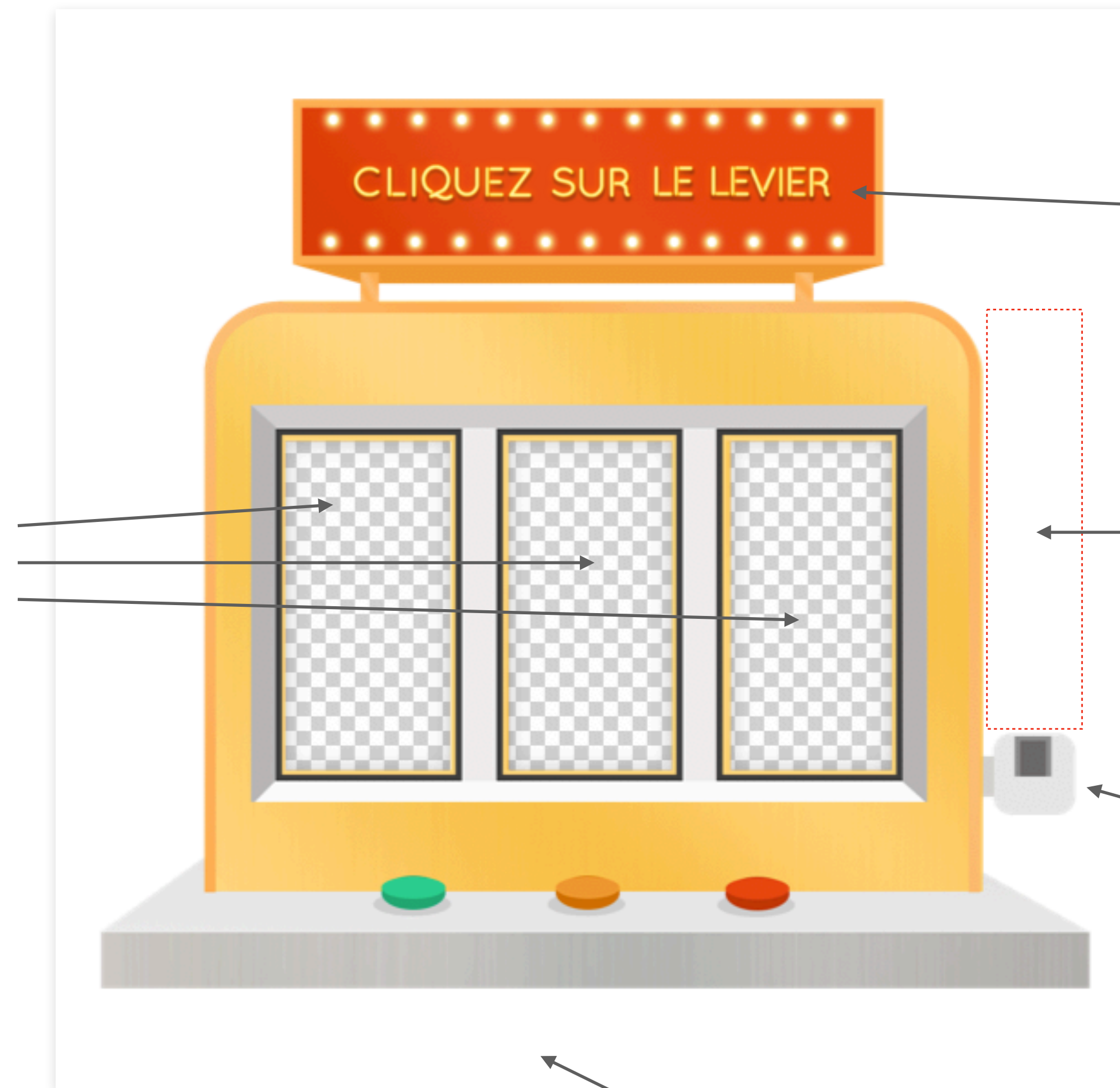


ZONES DE DÉFILEMENT DES ICÔNES

Les cases dans lesquelles défilent les pictos, **ne doivent pas changer de place ni de dimension**. Attention, les cases doivent être **transparentes** au moment de l'enregistrement du gabarit fond-machine.psd (format d'enregistrement .png obligatoire pour conserver la transparence).

Détails p.5 et p.6

Vous pouvez également modifier la couleur de fond de défilement des icônes. Détails p.10



ZONE TEXTE

Les différents titres apparaîtront dans l'encart situé au dessus de la machine. Vous ne pouvez en aucun cas modifier son emplacement. Vous pouvez cependant changer sa couleur et éventuellement sa forme, mais votre création doit contenir un espace identique pour laisser apparaître les textes. Détails p.6

Les textes sont modifiables en respectant certaines spécifications. Détails p.9

ZONE DU LEVIER

La zone entourée de pointillés rouges doit être libre de tout élément car à cet emplacement sera inséré le levier animé de la machine.

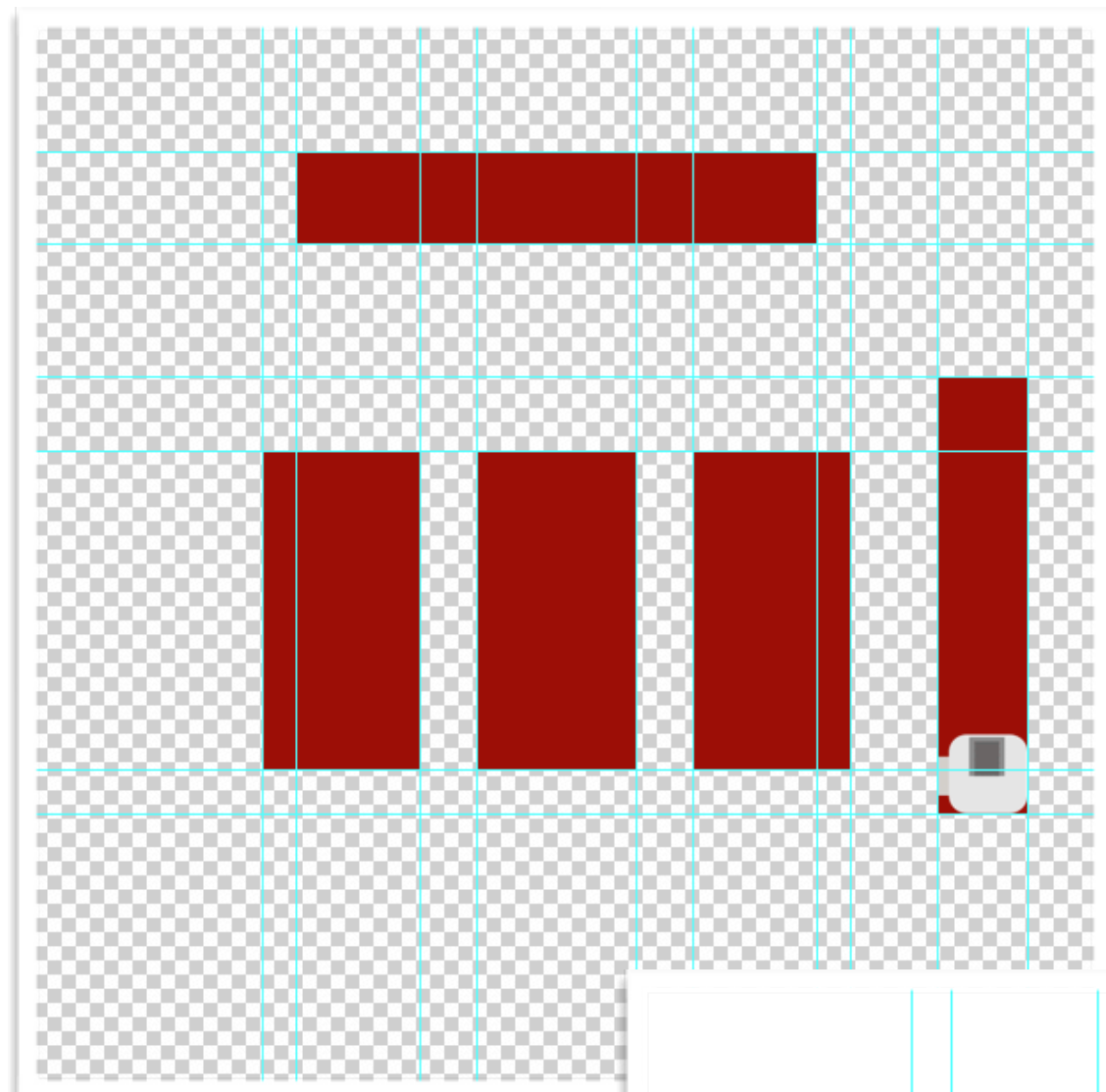
SOCLE DU LEVIER

Le socle du levier situé en bas à droite de l'image ne peut **PAS** changer de place ni de forme. Il est fixe et doit être conservé lors de l'enregistrement de votre création. Détails p.6

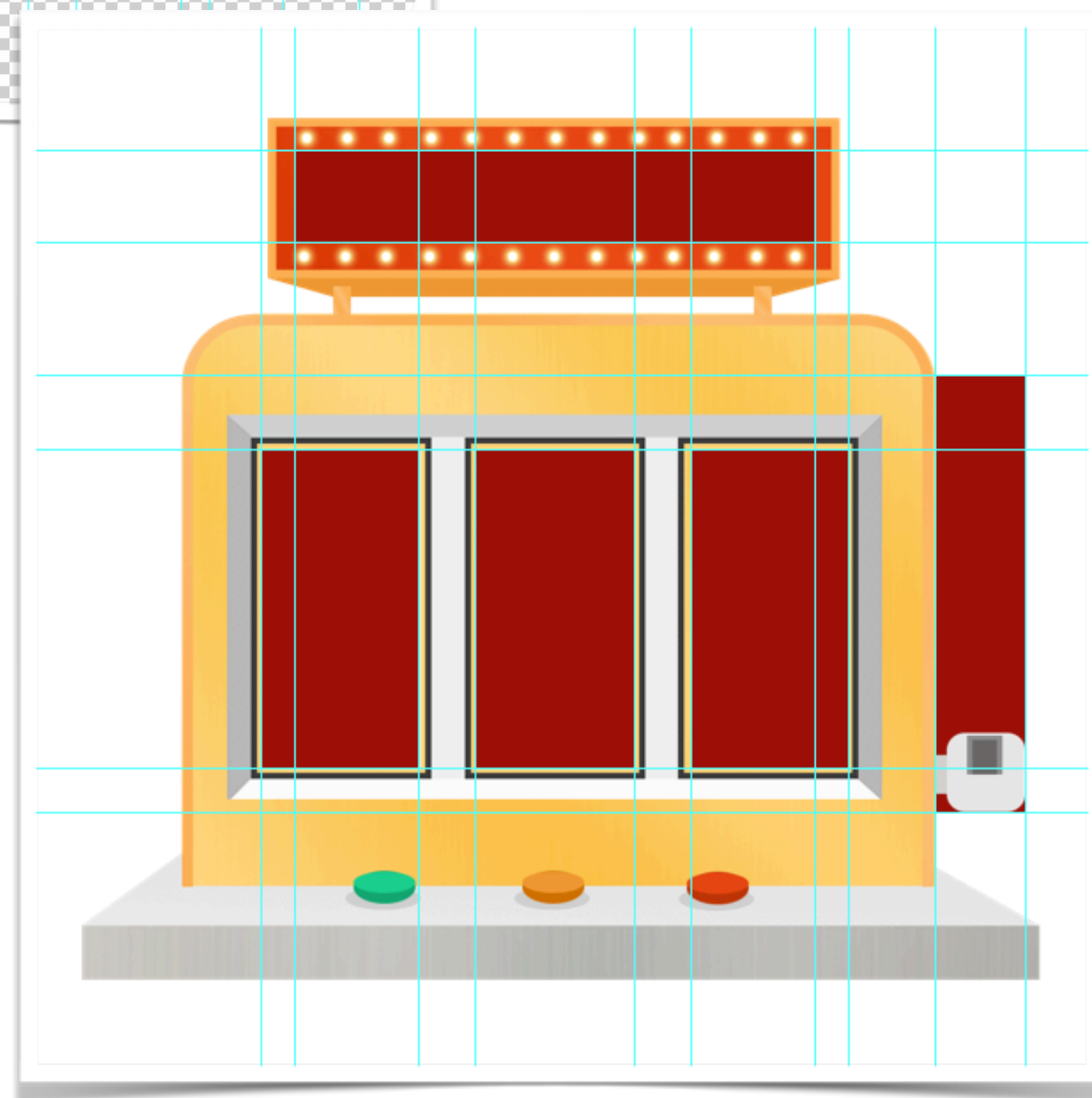
FOND DE L'IMAGE

Sur notre animation de base le fond de l'image est blanc. Vous pouvez modifier cette couleur lors de la création de votre fichier si vous le souhaitez.

Détails p.11



Gabarit sans le calque exemple



Gabarit avec le calque exemple SPREAD activé

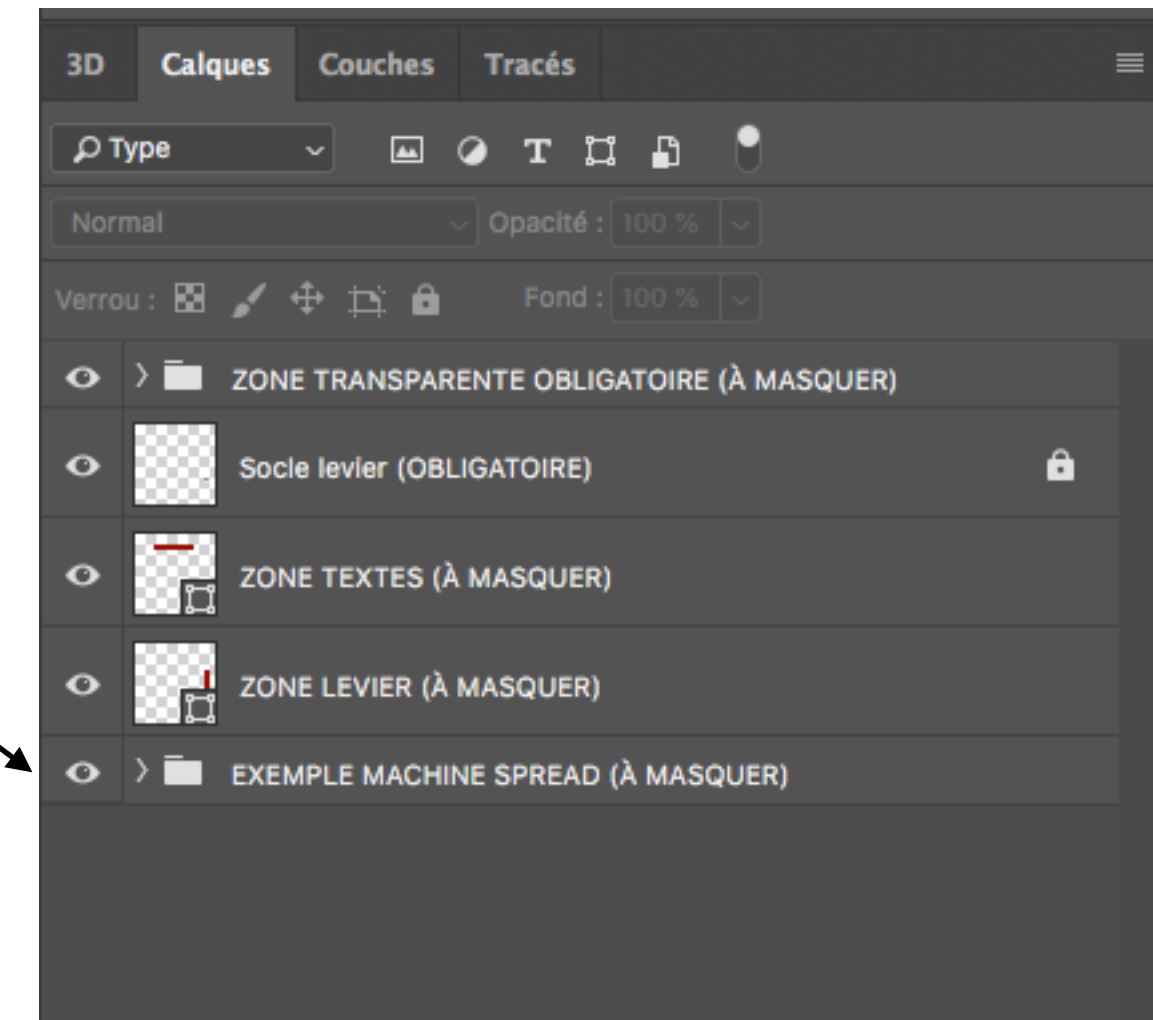
LE BAGARIT

Pour vous aider à respecter toutes les directives et tous les emplacements vous devez utiliser notre gabarit Photoshop.

Dans ce fichier, vous trouverez des traits / repères bleus, qui indiquent les différents emplacements des éléments. Ces traits sont automatiquement masqués par le logiciel lorsque vous enregistrez le fichier.

Par ailleurs, vous trouverez différents calques avec des exemples ou des indications. Tous les calques contenant la mention « À MASQUER » devront être masqués avant l'enregistrement du fichier final en .png

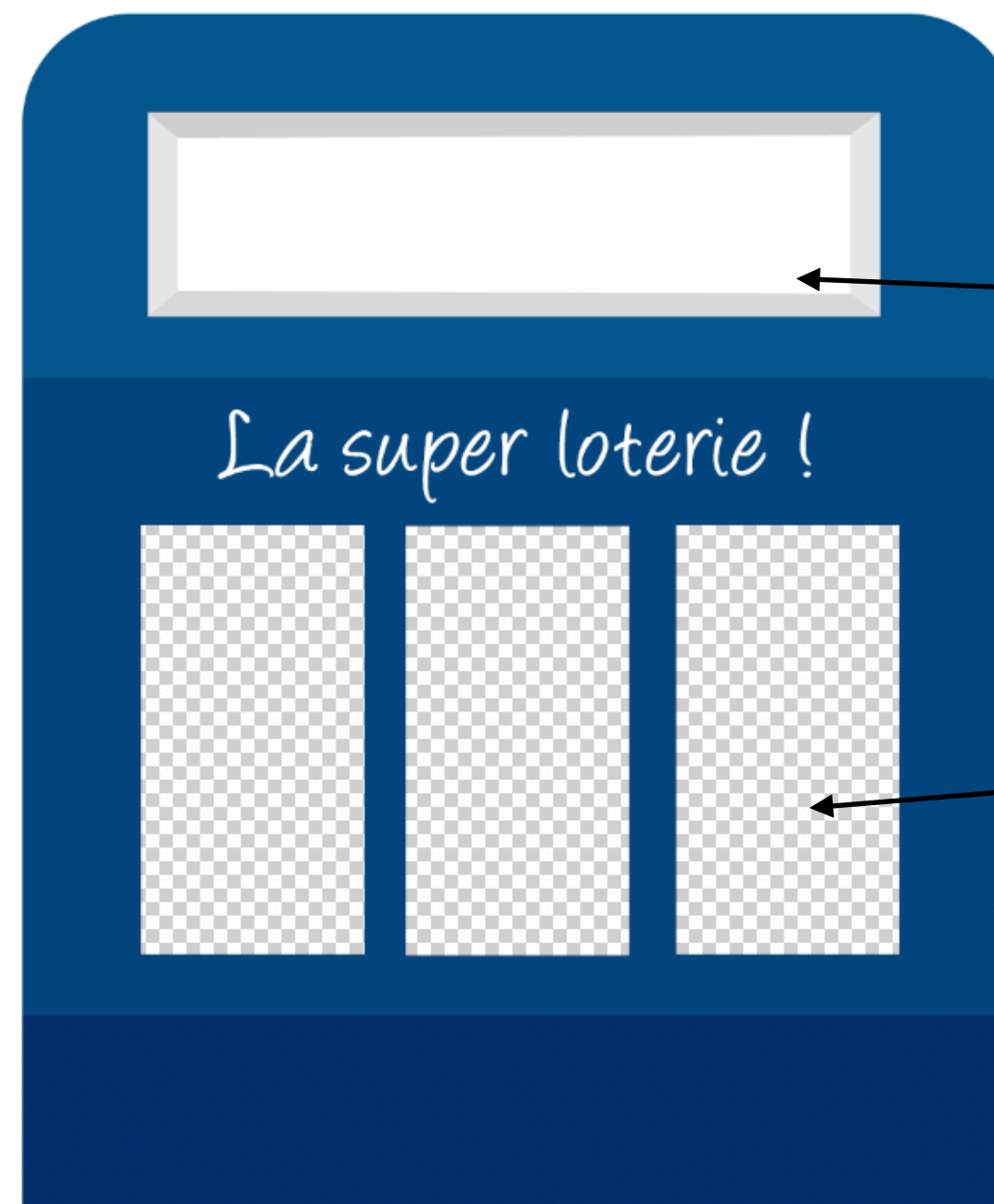
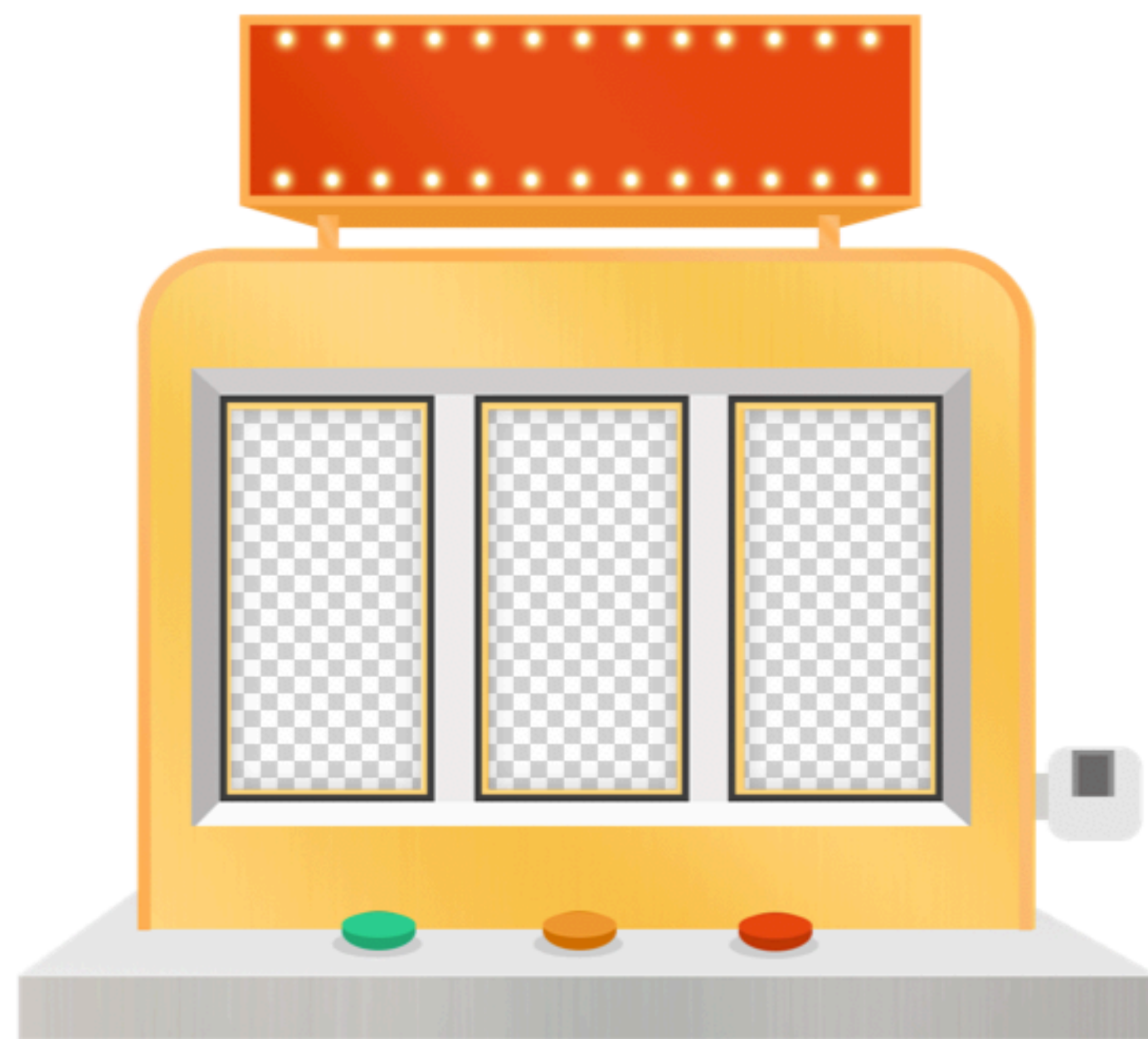
Le design de la machine est libre, mais **vous devez impérativement respecter les emplacements de la zone de texte, des zones de défilement des icônes et de la zone du levier**. Ces zones sont représentées dans le gabarit par les rectangles rouges. Ces rectangles devront être masqués avant l'enregistrement du fichier.



VOTRE MACHINE PERSONNALISÉE

En prenant soin de respecter les indications spécifiées dans la page précédente, vous pouvez réaliser le design de votre choix pour la machine. Sa forme et ses couleurs peuvent varier à votre guise, comme dans cet exemple.

EXEMPLE DE PERSONNALISATION



Emplacement et espace de la zone de texte respectés ✓

Emplacement zone levier respecté ✓

Cases de la zone de défilement respectées et transparentes ✓

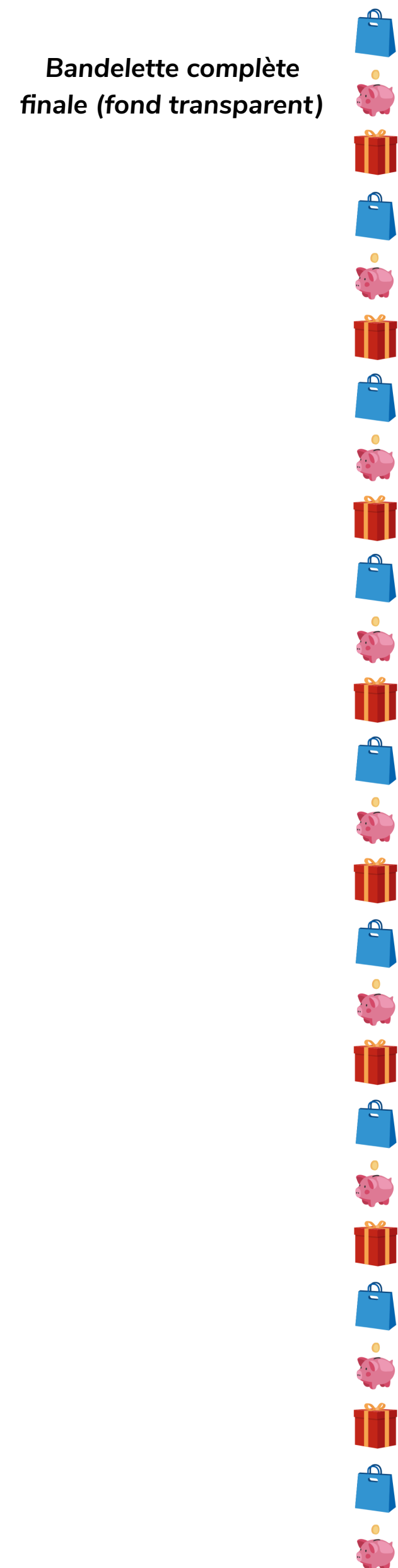
Emplacement et aspect du socle du levier respecté. ✓



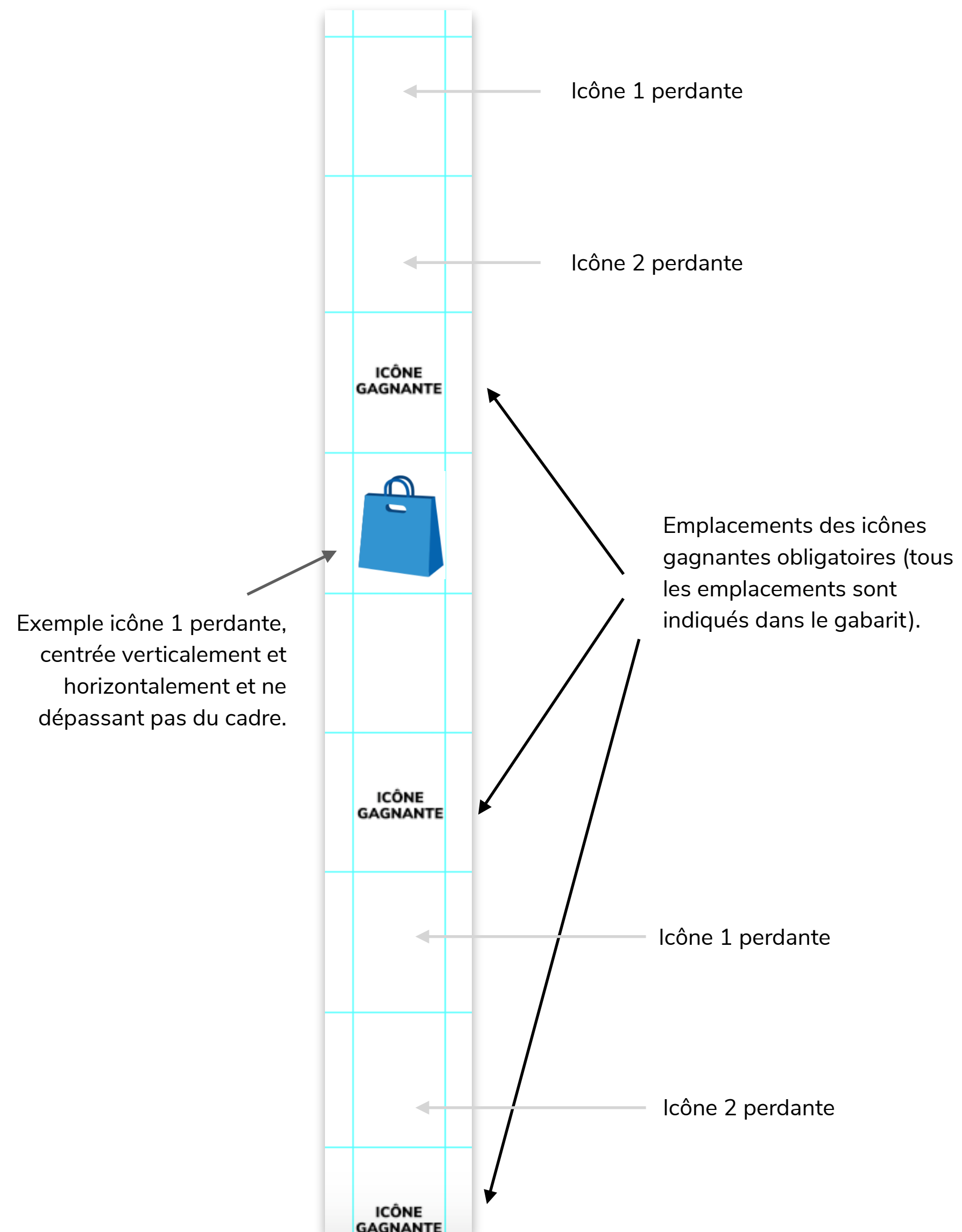
ENREGISTREMENT FICHER

Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.png** (fond transparent).

Modification de la bandelette icônes



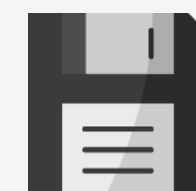
Zoom sur le gabarit photoshop



VOS ICÔNES

Afin de rester en cohérence avec votre univers et avec le design de votre machine, vous pouvez créer votre propre bandelette icônes en utilisant le **gabarit photoshop** fourni.

- ▶ Vous devez impérativement respecter les **emplacements spécifiés** pour les icônes gagnantes. Cela permettra aux trois icônes de s'aligner dans la version gagnante de l'animation.
- ▶ Dans le reste des cases, vous pouvez insérer les icônes de votre choix (différentes de l'icône gagnante). Veillez à insérer **au moins deux icônes perdantes distinctes** les unes des autres (cela permettra d'avoir des icônes différentes dans la version perdante du jeu). Vous pouvez vous inspirer du schéma de la bandelette exemple à gauche de cette page.
- ▶ Les traits bleus situés sur le gabarit photoshop de la bandelette sont des repères pour positionner vos icônes. Veillez à bien **centrer verticalement et horizontalement vos icônes** dans ces repères, et à ne pas dépasser le cadre bleu (voir exemple de l'icône sac bleu). Les repères bleus seront automatiquement rendus invisibles par photoshop lors de l'enregistrement de votre fichier.



ENREGISTREMENT FICHER

Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.png** (fond transparent).



Si vous avez besoin d'inspiration pour vos icônes, n'hésitez pas à en télécharger quelques unes gratuitement sur le site www.flaticon.com

Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité de modifier la couleur du manche et de la boule du levier.
ATTENTION, vous ne pouvez pas modifier leurs formes.

Exemple SPREAD



Exemple personnalisation



LE MANCHE DU LEVIER

Afin de rester en cohérence avec votre univers et avec le design de votre machine, vous pouvez modifier la couleur du manche du levier.



ENREGISTREMENT FICHER

Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.png** (fond transparent).

Exemple SPREAD



Exemple personnalisation



LA BOULE DU LEVIER

Afin de rester en cohérence avec votre univers et avec le design de votre machine, vous pouvez modifier la couleur de la boule du levier.



ENREGISTREMENT FICHER

Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.png** (fond transparent).

Si vous changez l'aspect de la zone d'apparition des textes, nous vous conseillons fortement d'adapter les différents textes qui apparaissent en haut de la machine. Vous pouvez par exemple utiliser la police de votre marque et mettre une couleur en adéquation avec votre fond.

Exemple SPREAD



Fichiers textes exemple SPREAD

CLIQUEZ SUR LE LEVIER

BRAVO

PERDU

Exemple personnalisation



Fichiers textes exemple personnalisation

Cliquez sur le levier

Bravo !

Perdu...

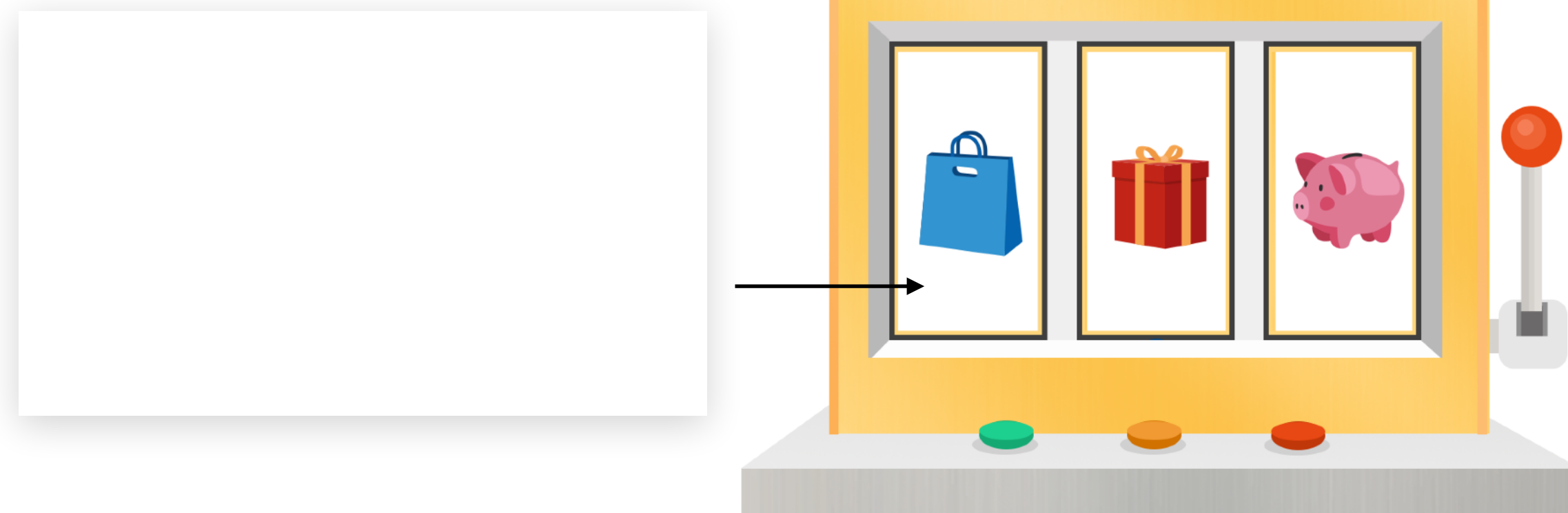


ENREGISTREMENT FICHIERS TEXTES

Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.png** (fond transparent).

Comme spécifié en page 7, votre bandelette d'icônes doit avoir un fond transparent. Cependant, vous avez la possibilité de générer une couleur de fond pour les icônes. Cela peut-être utile si vous souhaitez que vos icônes soient de couleur claire. Pour modifier cette couleur de fond, vous devez modifier le fichier « fond-icone.psd » Ouvrez simplement le gabarit correspondant et sélectionnez la couleur de votre choix.

Exemple SPREAD fond blanc



Exemple personnalisation

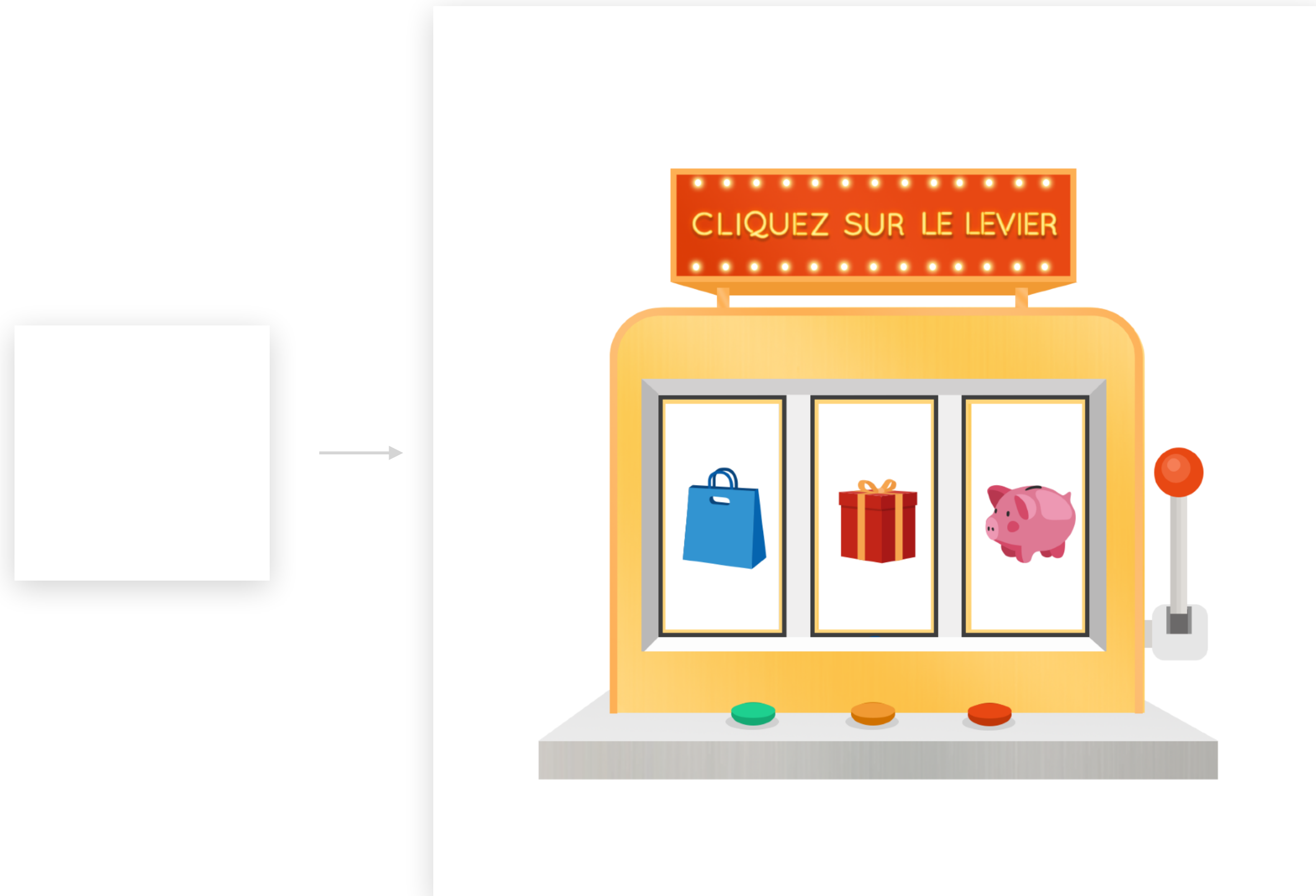


ENREGISTREMENT FICHIERS TEXTES

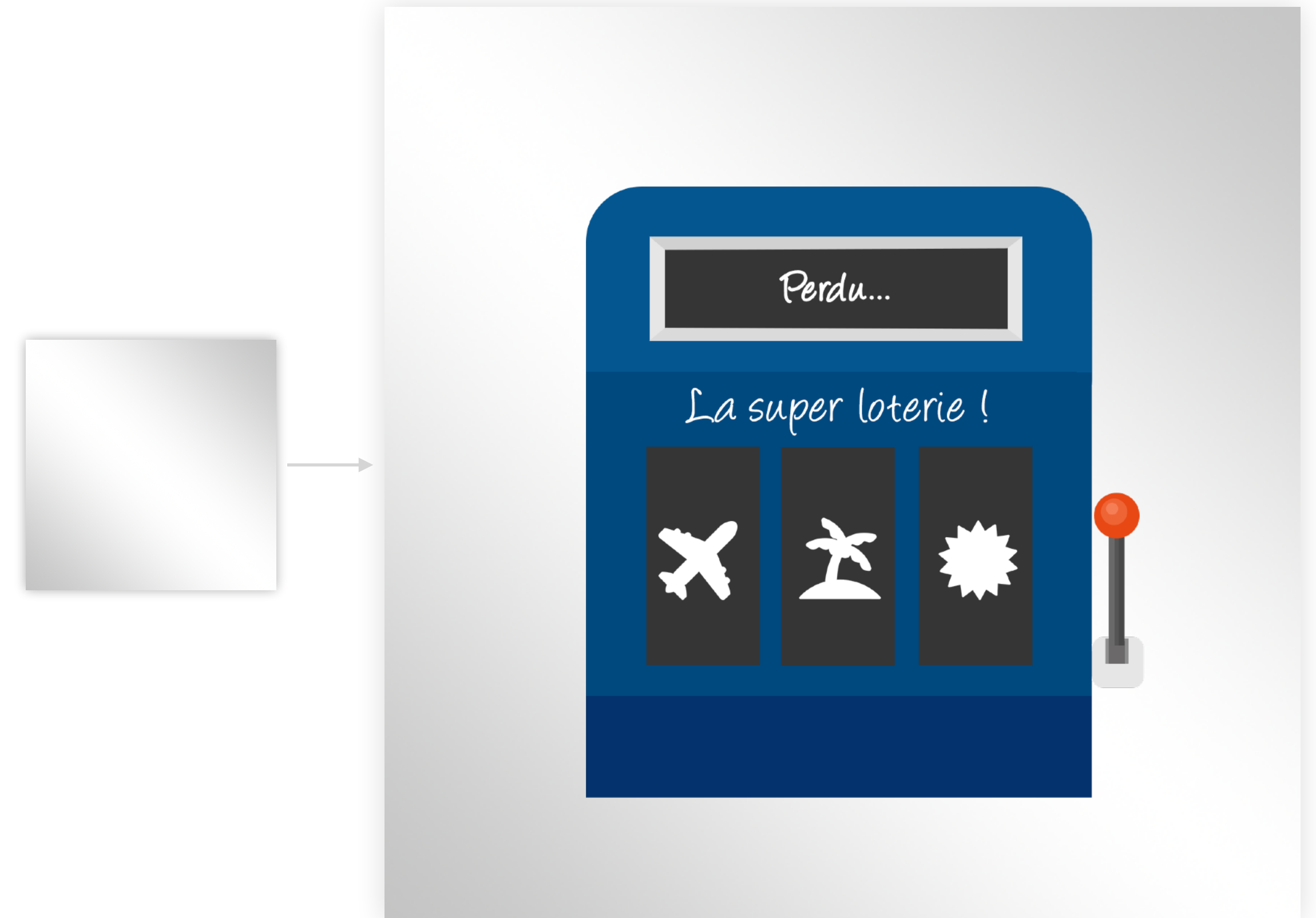
Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.jpg ou .jpeg**

Vous pouvez modifier la couleur de fond de l'animation en utilisant le gabarit appelé « machine-fond.psd ». Vous pouvez insérer tous les éléments désirés (couleur, motifs, textures, textes, dégradés...) dans ce fichier en respectant bien un format final de 600px x 600px.

Exemple SPREAD fond blanc



Exemple personnalisation



ENREGISTREMENT FICHIERS TEXTES

Une fois votre fichier prêt, masquez les différents calques contenant la mention « À MASQUER » et enregistrez votre fichier en **.jpg** ou **.jpeg**



Gabarit Bandit Manchot
