



**CLIC & GO – CRÉER**

**CARTES DE VISITE**

---

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

---

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

---

## **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM**

---

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

---

## **LICENCE D'UTILISATION DES FORMATS AUDIO**

---

© 2004, Xiph.Org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

## LICENCE D'UTILISATION

---

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureaux.

# SOMMAIRE

---

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
Configuration requise.....	4
Installation du logiciel.....	4
A propos de Cartes de visite.....	4
<b>PRISE EN MAIN.....</b>	<b>5</b>
Terminologie.....	5
Le poste de contrôle.....	5
Le répertoire.....	7
<b>MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT.....</b>	<b>8</b>
La fenêtre de l'éditeur.....	8
Les outils de mise en forme.....	9
L'aperçu.....	10
La barre d'outils.....	10
La barre de sélection.....	10
Les fenêtres d'options.....	11
<b>CRÉER UN MODÈLE DE CARTE.....</b>	<b>18</b>
Avec assistant.....	18
Sans assistant.....	19
<b>CONSULTER L'AIDE ET LES DIDACTICIELS.....</b>	<b>21</b>
<b>UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING ».....</b>	<b>22</b>
<b>IMPRIMER UN MODÈLE.....</b>	<b>23</b>
<b>IMPRIMER UN MODÈLE SUR DU PAPIER PHOTO AVEC MYPIXMANIA.....</b>	<b>25</b>
<b>150 000 CLIPARTS.....</b>	<b>27</b>
Rechercher une image.....	27
Exportez une image.....	28
<b>INFORMATIONS UTILES.....</b>	<b>29</b>

## INTRODUCTION

---

### Configuration requise

- Win98/Me/NT/2000/XP
- Processeur 400 Mhz mini
- 64 Mo de RAM
- 400 Mo d'espace disque
- Imprimante
- Lecteur CD-ROM et/ou DVD-ROM

### Installation du logiciel

Placez le CD-ROM original de *Cartes de visite* dans le lecteur.

Attendez quelques instants que le programme démarre.

Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D:Clic** et cliquez sur **OK**. Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil de *Cartes de visite*.

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

### A propos de Cartes de visite

*Cartes de visite* est un logiciel qui vous permet de créer en toute simplicité vos cartes de visite personnelles ou professionnelles. Il contient des modèles prêts à l'emploi et personnalisables à volonté (photos, images, cliparts, textes...) et un répertoire qui conserve toutes vos coordonnées personnelles et privées.

## PRISE EN MAIN

### Terminologie

**Poste de contrôle** : fenêtre principale du logiciel, qui s'ouvre au lancement de l'application. Le poste de contrôle comporte la liste des modèles et une prévisualisation de ceux-ci.

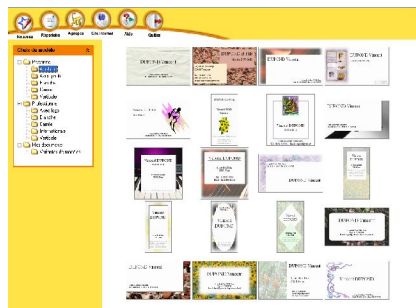
**Editeur** : fenêtre qui s'ouvre lorsque l'on crée un nouveau modèle ou que l'on modifie un modèle existant.

**Champ** : correspond à une zone du répertoire (exemple : Nom, Société) ou à un texte prédéfini (début, fin)

**Code de champ** : expression telle que <société> ou <adresse> que l'on peut inclure dans un texte du modèle et qui sera remplacée automatiquement par son équivalent dans le répertoire.

### Le poste de contrôle

Au démarrage du logiciel, vous accédez au Poste de contrôle.



Vous pouvez accéder à toutes les fonctions de *Cartes de visite* grâce aux boutons de la barre d'outil, en haut de cette fenêtre :



Nouveau

Permet de créer un nouveau modèle.



Site Internet

Vous connecte directement au site d'*Anuman Interactive*.



Répertoire

Gestion du répertoire.



Aide

Lance le fichier d'aide au format PDF et les didacticiels vidéos.



A propos

Affiche les informations légales sur le logiciel.



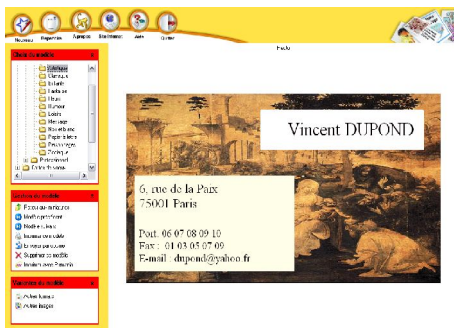
Quitter

Permet de quitter le logiciel.

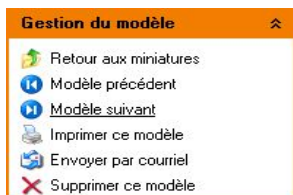
Depuis la fenêtre principale, vous pouvez sélectionner, créer, modifier les documents.

A gauche de la fenêtre, le menu arborescent **Choix du modèle** permet de choisir un modèle parmi les répertoires de modèles fournis sur le CD-ROM ou les documents que vous avez créés ou modifiés (dossier **Mes Documents**).

L'écran central de visualisation affiche les miniatures des différents modèles (mosaïque). Vous pouvez cliquer sur l'une d'elles pour en avoir un plus grand aperçu.



Les menus **Gestion du modèle** et **Variantes du modèle** apparaissent dans la partie gauche. Ils vous permettent de gérer les modèles et d'afficher les différentes variantes de formats ou d'images pour le modèle affiché dans la fenêtre centrale.



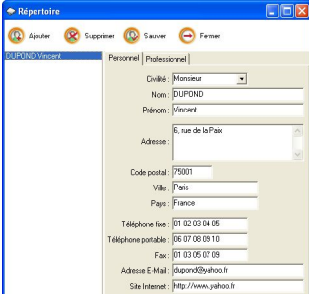
Cliquez sur **Retour aux miniatures** pour afficher tous les modèles du répertoire en cours.

Pour modifier un modèle dans l'éditeur de modèles, double-cliquez sur sa miniature dans le poste de travail.

## Le répertoire

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre d'assistant vous permettant de gérer votre carnet d'adresse et vos albums. Sélectionnez **Répertoire** et cliquez sur **OK**.

### Assistant répertoire



Sur la partie gauche de la fenêtre, vous trouverez la liste des contacts que vous avez saisis. Chaque contact possède 2 onglets : **Personnel** et **Professionnel**.

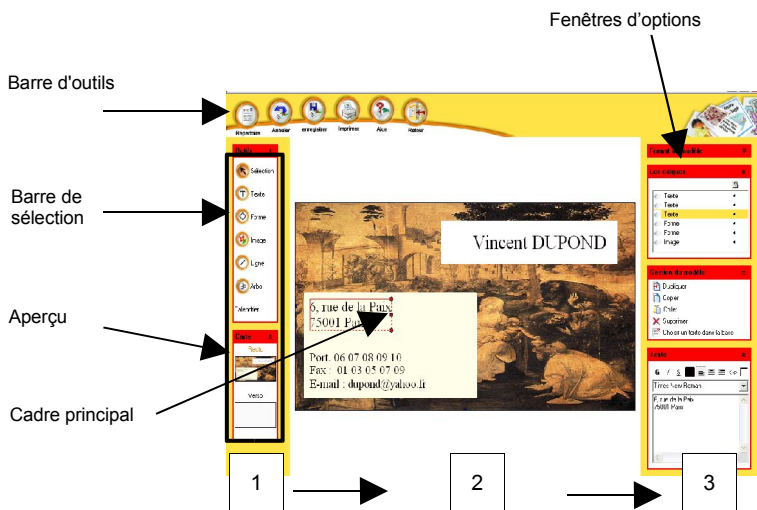
L'intérêt du répertoire est de permettre le remplissage automatique des modèles avec les coordonnées de la personne choisie grâce à un système de codes de champ.

Les modèles prédéfinis utilisent ce système de code mais vous pouvez également insérer vous-même vos codes de champ.



## MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT

Cliquez sur l'un des modèles du cadre principal, pour le sélectionner. Cliquez une deuxième fois sur le modèle pour le modifier. L'écran suivant apparaît :



### La fenêtre de l'éditeur

C'est dans cette fenêtre que vous allez modifier votre jaquette. Vous êtes logiquement amené à suivre les étapes suivantes :

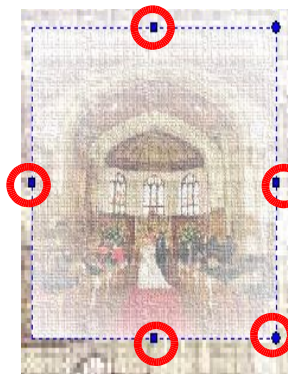
1. Sélection du Mode de Création : Texte, Forme, Image, Ligne...
2. Sélection de l'objet à modifier dans le cadre principal.
3. Sélection de l'option désirée dans les fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.

## Les outils de mise en forme

Lorsque vous cliquez dans un espace texte, image, forme ou ligne, vous le sélectionnez. Vous pouvez alors modifier la taille, faire une rotation et déplacer l'objet sélectionné.

### Déplacer un objet

Si vous voulez déplacer un objet, il suffit de le sélectionner en cliquant dessus, avec le bouton gauche de votre souris, puis de le faire glisser en maintenant enfoncé le bouton de la souris le temps du déplacement.



### Redimensionner un objet

Les poignées désignent les petits carrés aux bordures de l'objet.

On peut étirer un objet très facilement :

Cliquez dessus pour faire apparaître les poignées

Placez la souris sur l'une des poignées et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris lors de votre étirement.

Notez que vous pouvez redimensionner votre objet en conservant le ratio longueur x largeur : il vous suffit de maintenir enfoncés la touche **Shift** de votre clavier (symbolisée par une flèche au-dessus de la touche **Ctrl**) et le bouton gauche de votre souris lors de votre étirement.

**Attention** : Cette action n'est possible qu'avec la poignée située à l'angle inférieur droit de votre objet.

### Faire pivoter un objet

Sélectionnez l'objet en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris pour faire apparaître ses poignées.

Placez le curseur de votre souris sur la poignée située à l'angle supérieur droit de l'objet.

Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur la poignée lors de votre pivotement.

**Note** : La rotation de votre objet n'est possible que pour les images, les textes et les formes et ne concerne pas les cliparts.

## L'aperçu



Cette fenêtre permet d'avoir un aperçu général du recto et du verso.

Cliquez sur la face désirée pour l'afficher dans le cadre principal.

## La barre d'outils



Répertoire

**Répertoire** : ouvre le répertoire.



Annuler

**Annuler** : annule la ou les actions antérieures.



enregistrer

**Enregistrer** : enregistre le modèle sélectionné dans le dossier **Mes Documents**.



Imprimer

**Imprimer** : ouvre l'assistant d'impression.



aide

**Aide** : Lance le fichier d'aide au format PDF et les didacticiels vidéos.



Retour

**Retour** : permet de retourner au poste de contrôle.

## La barre de sélection

La barre de sélection permet de choisir le mode de travail. A chaque mode correspond une série de fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.



**Flèche de sélection** : cliquez ici pour accéder au Mode Sélection, afin de sélectionner un objet, une zone de texte ou une image.



**Texte** : ce bouton permet d'accéder au Mode Texte, afin d'insérer du texte



**Forme** : cliquez ici pour accéder au Mode Forme, afin d'insérer des formes incluses dans la base.



**Image** : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Image, afin d'insérer une image.



**Ligne** : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Ligne, afin d'insérer une ligne ou créer une forme dans votre modèle.

## Les fenêtres d'options

A chaque fois que vous sélectionnez un mode, des fenêtres d'options correspondant au mode sélectionné apparaissent à droite du cadre principal.

Il existe différentes fenêtres d'options. Certaines sont présentes en permanence, d'autres apparaissent en fonction du mode sélectionné (modes **Sélection**, **Texte**, **Forme**, **Image**, **Ligne**).

Notes :

- Cliquez sur les petites flèches en haut à droite de la fenêtre d'options pour dérouler ou fermer son menu.
- Lorsque vous ne sélectionnez aucun mode particulier, le mode **Sélection** s'affiche automatiquement.

### ✓ Fenêtres d'option permanente



#### a) Menu contextuel du Format

Vous pouvez modifier le format d'un modèle, c'est-à-dire sa largeur et sa hauteur, données en millimètres. Cliquez sur les flèches à droite des dimensions, ou bien saisissez vous-même les valeurs dans les champs.

Pour conserver les proportions du modèle, cochez la case **Conserver les proportions**.

#### b) Menu contextuel des Calques

Chaque calque correspond à un objet (ligne, forme...). Cette fenêtre affiche tous les calques des objets utilisés dans le modèle. Elle vous permet de mettre les objets les uns devant ou derrière les autres, en premier plan ou arrière-plan. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'un des calques et, tout en maintenant

appuyé le bouton gauche de la souris, de le faire glisser vers le haut ou vers le bas dans la liste des calques.

Notez que vous pouvez verrouiller ou déverrouiller un calque en cliquant respectivement sur la puce noire ou le verrou. Lorsqu'un calque est verrouillé, vous ne pouvez pas le sélectionner pour le modifier. Cliquez à l'endroit du verrou pour (dé)verrouiller le calque.

### **c) Menu contextuel de la Gestion du modèle**

Cette fenêtre affiche des fonctions à appliquer à l'objet sélectionné. Celles-ci varient suivant la nature de l'objet (image, texte, ligne, forme...).

**Tout copier sur l'autre face** : copie l'ensemble de la face sélectionnée et le colle sur l'autre face. Cette option ne fonctionne que si aucun des éléments de la carte n'est sélectionné.

**Effacer toute cette face** : rend la page vierge de tout objet.

**Dupliquer** : copie l'objet sélectionné.

**Copier** : copie l'objet sélectionné.

**Coller** : colle l'objet précédemment copier.

**Supprimer** : supprime l'objet sélectionné.

**Mettre en image de fond** : affiche l'image sélectionnée en fond de carte.

**Redresser** : réinitialise la position de l'objet lorsqu'il a subi une rotation.

**Importer depuis un scanner ou un appareil photo** : importe l'image depuis un scanner ou un appareil photo.

**Choisir une image d'un thème** : importe l'image depuis votre ordinateur

**Choisir un texte dans la base** : importe un modèle de texte depuis la base de textes incluse dans le logiciel.

**Charger une image personnelle** : vous permet d'insérer une image issue de votre disque dur dans le modèle en cours. Il permet également de charger une image des 150 000 cliparts. (voir partie Cliparts)

**Appliquer des effets graphiques** : ouvre la fenêtre **Effets graphiques**, à partir de laquelle vous pourrez appliquer des effets sur l'image sélectionnée.

**Choisir la couleur transparente** : ouvre la fenêtre **Couleur transparente**, dans laquelle vous pourrez rendre transparente une ou plusieurs couleur(s) de l'image. Cette fonction est très utile lorsque plusieurs images se chevauchent.

Notes :

- Toutes les options ci-dessus varient suivant l'objet sélectionné.

- Vous pouvez annuler votre opération à tout moment grâce au bouton **Annuler** de votre barre d'outils.

✓ **Fenêtres d'options du mode Sélection**

Les menus contextuels du mode Sélection reprennent ceux proposés ci-dessous, en fonction de la nature de l'objet (image, texte, forme, ligne...).

✓ **Fenêtres d'options de Texte**

### 1/ Importer un texte

Cliquez sur **Texte** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Texte**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre zone de texte. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Tapez ensuite votre texte dans la fenêtre **Texte**, au bas à droite du cadre principal.

### 2/ Modifier un texte

- Sélectionnez une zone de texte.

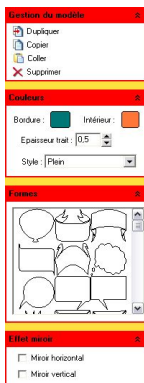
- Modifiez les caractéristiques de la police à l'aide du menu texte en bas à droite de l'écran.

- Cliquez sur **<x>** pour insérer les codes de champ. Cette fonction est utile pour la fonction **Mailing**, car chaque code de champ sélectionné sera automatiquement remplacé par l'information qui lui correspond dans la fiche du destinataire choisi dans le répertoire.

- Cliquez sur  pour sélectionner l'ancrage du texte. La fonction **Ancrage** permet de fixer un angle de départ dans le cadre de texte pour le défilement du texte : centré, haut gauche / droit, bas gauche / droit.

-  sont les boutons d'alignement du texte : à gauche, centré, à droite.

### ✓ Fenêtres d'options de **Forme**



Cliquez sur **Forme** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Forme**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre forme. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Sélectionnez ensuite votre objet parmi les nombreuses formes qui vous sont proposées dans la fenêtre **Forme**, à droite du cadre principal.

Modifiez la couleur, les contours et le style de l'objet sélectionné grâce à la fenêtre **Couleurs**, à droite du cadre principal, et activez l'**Effet miroir** pour afficher la forme inverse symétrique de l'objet.

### ✓ Fenêtres d'options du mode **Image**

#### 1/ Insérer une image

Cliquez sur **Image** dans la barre d'outils verticale pour sélectionner le mode **Image**.

Cliquez sur le modèle à l'endroit où vous désirez insérer une image. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise grâce à votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider les dimensions de l'objet.

Sélectionnez ensuite votre image soit dans la fenêtre **Mes images préférées**, en bas à droite du cadre principal.

A partir du menu **Gestion du modèle**, vous pouvez importer votre image depuis votre scanner, votre appareil photo, votre ordinateur et la base d'images incluse dans le logiciel. Sélectionnez l'une des options : une fenêtre s'ouvre, à partir de laquelle vous pouvez choisir l'image à insérer.

Vos images favorites et celles insérées lors des travaux précédents sont placées dans la fenêtre dossier **Mes images préférées**. Pour ajouter l'une des images utilisées dans cette fenêtre, sélectionnez-la puis cliquez sur **Ajouter à Mes images préférées** dans la fenêtre **Gestion du modèle**.

Notez que vous pouvez supprimer une de vos images favorites du dossier **Mes images préférées**, en la sélectionnant puis en cliquant sur **Supprimer de mes images** dans la fenêtre **Gestion du modèle**.

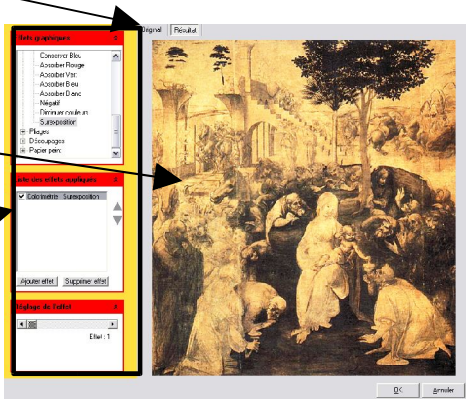
## 2/ Modifier une image

Dans le menu **Gestion du modèle**, l'option **Appliquer des effets graphiques** ouvre une fenêtre vous permettant de modifier graphiquement votre image.

Onglets : modèle initial et modèle modifié

Cadre de visualisation

Menus contextuels



- **Liste des effets graphiques** : Cliquez sur les croix à gauche des titres des effets graphiques pour afficher leur contenu et sélectionner un effet.
- **Liste des effets appliqués** : Affiche la liste des effets que vous avez utilisés

Vous pouvez ajouter ou supprimer un effet grâce aux boutons au bas de ce menu.

Vous pouvez isoler ou accumuler des effets en les cochant.

- **Réglage de l'effet** : Réduit ou augmente l'intensité de l'effet sélectionné grâce à la barre de défilement horizontale.

Pour certains effets, vous avez la possibilité de changer de couleur de fond en cliquant sur l'échantillon de couleur.

Notez que, pour les effets relatifs aux couleurs une deuxième barre de défilement s'ajoute à la première pour agir séparément sur la couleur du premier et du deuxième plan.



## ✓ Fenêtres d'options de Ligne

Cliquez sur **Ligne** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Ligne**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre ligne. Dimensionnez-la à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Modifiez la couleur, l'épaisseur et le style du trait grâce à la fenêtre **Ligne**.

Le mode **Ligne** vous propose un nombre infini de possibilités :

**Tracer un trait**

Cliquez avec le bouton gauche de votre souris une 1<sup>ère</sup> fois pour définir le 1<sup>er</sup> point, une 2<sup>e</sup> fois pour définir le 2<sup>e</sup> point, etc.

**Tracer une figure composée de plusieurs points**

1 clic gauche pour marquer le 1<sup>er</sup> point,

1 clic droit pour insérer le point suivant,

1 clic gauche pour marquer le dernier point.

**Ne déplacer qu'un seul point d'une figure**

Touche **Shift** (symbolisée par une flèche au-dessus de la touche Ctrl de votre clavier) + clic gauche sur le point lors du déplacement

Touche **Ctrl** + clic gauche sur un point.

**Arrondir une ligne**

Par la suite, lorsque ce point est sélectionné, des puces supplémentaires apparaissent pour modifier l'arrondi.

*Note* : Plus vous éloignez les puces du point sélectionné, plus l'arrondi augmente.

Sélectionnez un point en cliquant dessus et laissez le curseur de votre souris sur celui-ci pour qu'il reste jaune.

**Insérer un point dans une figure**

Appuyez sur la touche **Inser** de votre clavier, au-dessus de la touche **Suppr** : un nouveau point est inséré dans la forme, à la suite du point sélectionné, suivant l'ordre de création des points.

Sélectionnez toute la forme en cliquant sur un des ses points. Tous les points de la forme doivent être rouges. La touche **Suppr** du clavier (à droite de la touche **Entrée**) supprime toute la forme.

**Supprimer une figure**

Vous pouvez également supprimer la forme sélectionnée en cliquant sur **Supprimer** dans la fenêtre **Gestion du modèle**, à droite du cadre principal.

**Supprimer un point d'une figure**

Sélectionnez un point en cliquant dessus et laissez le curseur de votre souris sur celui-ci pour qu'il reste jaune.

Appuyez sur la touche **Suppr** de votre clavier, à droite de la touche **Entrée** pour supprimer le point ainsi que les 2 droites créées par l'intersection de ce point. Une nouvelle forme est alors créée.

Notez qu'avec la fonction **Motif** de la fenêtre **Couleurs**, vous pouvez insérer un motif (lignes, diagonales, croix) à l'intérieur de votre forme. En augmentant l'épaisseur de votre trait, vous pouvez également appliquer cette fonction à une ligne.

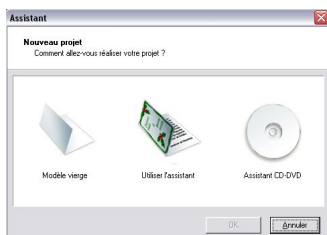
N'oubliez pas que votre trait n'est sélectionnable qu'en cliquant sur l'une de ses deux extrémités.

## CRÉER UN MODÈLE DE CARTE

Ce logiciel vous permet de créer un modèle de carte de A à Z. Vous avez 2 possibilités pour créer un modèle : avec ou sans assistant.

### Avec assistant

Dans le Poste de contrôle, cliquez sur le bouton **Nouveau**.



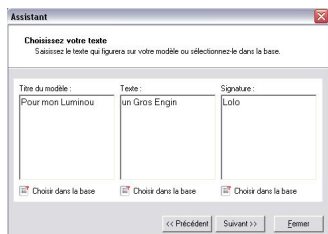
Dans la fenêtre qui apparaît, cochez l'option **Utiliser l'assistant**, puis cliquez sur le bouton **Suivant >>**.



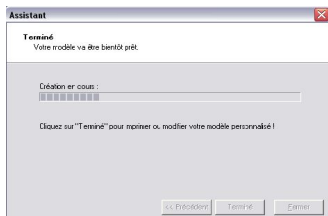
Vous êtes à présent sur la page d'accueil de l'assistant de création. Cliquez sur le bouton **Suivant >>** pour créer votre carte.



Sélectionnez les images que vous souhaitez utiliser dans votre modèle. Notez que vous pouvez choisir autant d'images que vous le souhaitez. Une fois vos images sélectionnées, cliquez sur **Suivant >>**.



Tapez le texte que vous voulez voir apparaître sur vos modèles ou, si vous êtes à court d'idée, choisissez du texte dans la base. Cliquez ensuite sur **Suivant**.



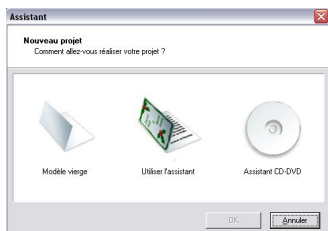
La fenêtre suivante vous indique l'état d'avancement de la création des modèles. Une fois leur création terminée, cliquez sur **Terminer** pour retourner au **Poste de contrôle** et sélectionner l'un des modèles qui a été généré.

Les modèles générés sont automatiquement sauvegardés dans le répertoire **Modèles automatiques**.

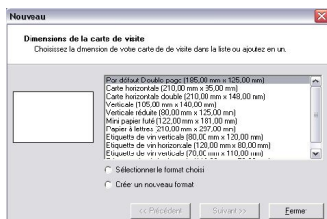
A tout moment vous pouvez cliquer sur **<< Précédent** pour revenir sur l'étape précédente.

## Sans assistant

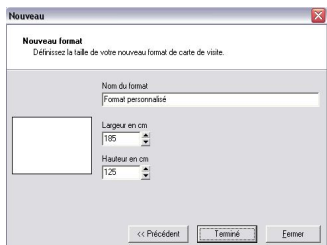
Dans le Poste de contrôle, cliquez sur le bouton **Nouveau**.



Dans la fenêtre qui apparaît, cochez l'option **Modèle vierge**, puis cliquez sur **Suivant >>**.



Vous pouvez utiliser un format de carte prédéfini dans la liste déroulante de la fenêtre qui s'affiche. Pour valider votre choix, cochez la case **Sélectionnez le format choisi** puis cliquez sur le bouton **Terminer**.



Si vous préférez définir votre propre format de carte, cochez la case **Créer un nouveau format** puis sur le bouton **Suivant >>**.

Dans la fenêtre qui apparaît, nommez et indiquez les dimensions de votre modèle. Pour valider votre format, cliquez sur le bouton **Terminer**.

Le format que vous avez créé est automatiquement sauvegardé dans la liste des formats prédéfinis. Vous pouvez alors créer votre carte en insérant textes, images, formes...

## CONSULTER L'AIDE ET LES DIDACTICIELS



aide

L'aide se lance à partir de ce bouton dans la barre d'outils.



La fenêtre qui s'affiche vous laisse le choix entre le manuel d'utilisation au format PDF ou les didacticiels vidéos.

Cliquez sur **Manuel d'utilisation** ou **Pas à pas vidéos** et confirmez avec **OK**.



Si vous lancez les **Pas à pas vidéos**, cette fenêtre s'affiche.

Vous avez alors le choix entre 20 didacticiels couvrant les fonctionnalités principales du logiciel.

Cliquez sur la fonctionnalité qui vous intéresse pour lancer la vidéo correspondante.

## UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING »

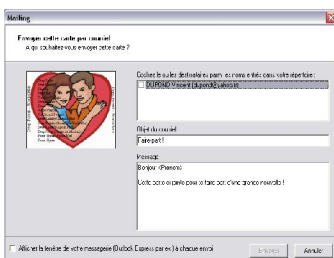
Vous pouvez utiliser la fonction **Envoyer par mail** pour faciliter l'envoi de vos jaquettes et ne plus perdre de temps à écrire les coordonnées de votre destinataire.

Assurez-vous tout d'abord que les coordonnées de vos destinataires soient bien saisies dans le répertoire.



Envoyer par courriel

Cliquez sur ce bouton dans le cadre **Gestion du modèle du Poste de contrôle**. La fenêtre **Mailing** s'affiche alors sur votre écran.



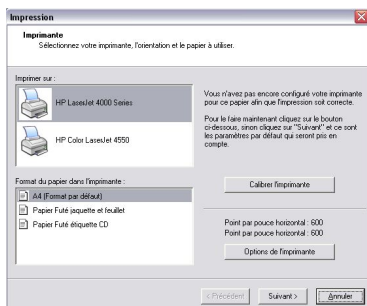
Sélectionnez ensuite vos destinataires en cochant les cases correspondantes. Vérifiez l'intitulé et personnalisez le contenu du mail, puis cliquez sur **Envoyer**.

Note : Votre programme de messagerie peut vous demander une confirmation d'envoi.

## IMPRIMER UN MODÈLE

Une fois que vous avez créé votre modèle, cliquez sur le bouton **Imprimer ce modèle**, dans le **Poste de contrôle**.

La fenêtre **Impression** apparaît. À partir de celle-ci, vous allez sélectionner votre imprimante, la calibrer et choisir le type de papier utilisé.



Sélectionnez votre imprimante dans le premier cadre, puis le format du papier dans le cadre inférieur.

Cliquez sur **Calibrer l'imprimante** pour sélectionner votre type d'imprimante.

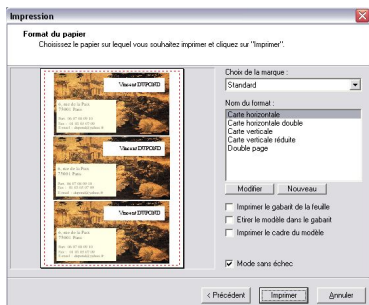


Insérez une première feuille de test et cliquez sur **Suivant** pour imprimer la feuille de test. Indiquez ensuite les dimensions relevées sur la feuille imprimée puis cliquez sur **Suivant**.

Insérez une seconde feuille et cliquez sur **Suivant** pour imprimer la feuille de test. Indiquez ensuite les dimensions relevées sur la feuille imprimée puis cliquez sur **Terminé**.

Une fois votre imprimante sélectionnée, cliquez sur **Suivant** pour afficher la fenêtre **Format du papier**.





Sur la gauche se trouve un aperçu de l'impression en fonction du papier choisi.

Vous pouvez déterminer le nombre de modèles à imprimer. Cliquez sur un modèle, dans la fenêtre de visualisation, pour le supprimer. Cliquez à nouveau pour le faire réapparaître.

Un menu déroulant sur la droite vous permet de choisir votre marque de papier. Sélectionnez ensuite le format de votre papier.

Vous avez la possibilité d'imprimer les gabarits afin de vérifier l'alignement de votre imprimante, d'étirer les modèles dans le gabarit et d'imprimer le cadre du modèle afin d'avoir les lignes de découpe.

Cliquez sur **Imprimer** pour lancer l'impression.

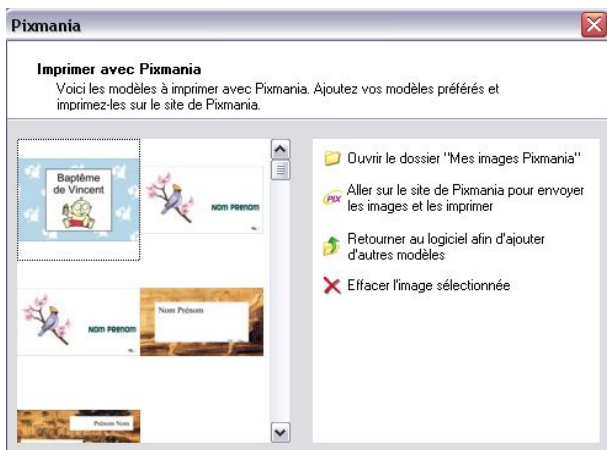
Voilà votre création est prête !

## IMPRIMER UN MODÈLE SUR DU PAPIER PHOTO AVEC MYPIXMANIA

Cette fonction vous permet de transformer vos cartes en images et de les télécharger sur le site MyPIXmania.com afin de les recevoir sur du papier photo.

Attention : pour pouvoir envoyer vos cartes sur le site MyPIXmania.com, vous devez disposer d'une connexion Internet.

Dans le menu déroulant **Gestion du modèle** du poste de travail, cliquez sur **Imprimer avec Pixmania** pour afficher la fenêtre **Pixmania** suivante.



Cette fenêtre vous permet de visualiser les images qui seront téléchargées sur le site MyPIXmania.com.

Les images prêtes à être envoyées se trouvent sur la partie gauche de la fenêtre.

Cliquez sur **Retourner au logiciel afin d'ajouter d'autres modèles** pour pouvoir ajouter de nouvelles images.

Si vous souhaitez en supprimer, cliquez sur une image pour la sélectionner puis sur le bouton **Effacer l'image sélectionnée**.

Pour ouvrir le dossier contenant les images à télécharger, cliquez sur **Ouvrir le dossier "Mes images Pixmania"**. Vous pouvez ajouter manuellement vos images au format JPG dans ce dossier ; celles-ci sont automatiquement affichées dans la partie gauche de la fenêtre **Pixmania**.

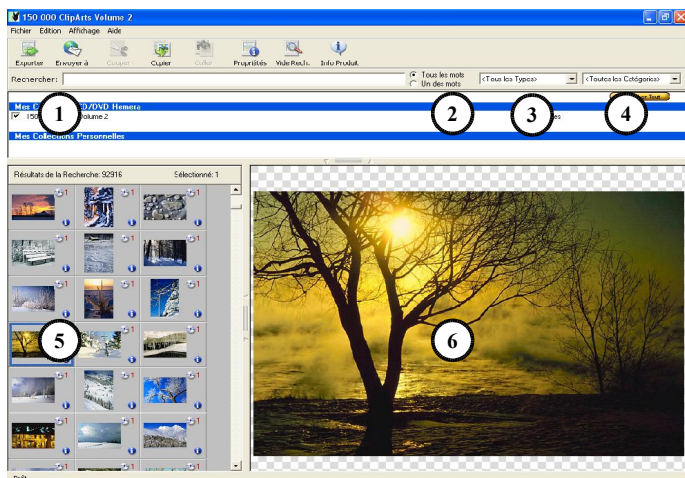
Lorsque vos images sont prêtes, cliquez sur **Aller sur Pixmania pour envoyer les images et les imprimer** pour vous rendre sur le site MyPIXmania.com.

Une fois sur le site, rendez-vous dans l'**ESPACE MEMBRE** (vous devrez vous inscrire si vous ne l'êtes pas encore) et suivez les indications pour recevoir vos tirages photos chez vous.

## 150 000 CLIPARTS

Vous trouverez ici comment sélectionner et exporter les images et cliparts du DVD **150 000 Cliparts**.

### Rechercher une image



(1) Dans cette zone, entrez les mots clés qui se rapportent aux images que vous recherchez (par exemple : enfants, chiens, roses...).

Vous pouvez combiner plusieurs mots clés afin d'affiner votre recherche.

(2) Lorsque vous entrez plusieurs mots clés, indiquez si le logiciel doit rechercher des images qui correspondent exactement à tous les mots indiqués ou uniquement à l'un d'entre eux.

Par exemple, si vos mots clés sont **voiture** et **bleu**, vous pouvez décider de rechercher les images comportant des voitures et les images comportant une couleur bleue (ou les deux) ou bien rechercher uniquement les images qui comportent une voiture bleue.

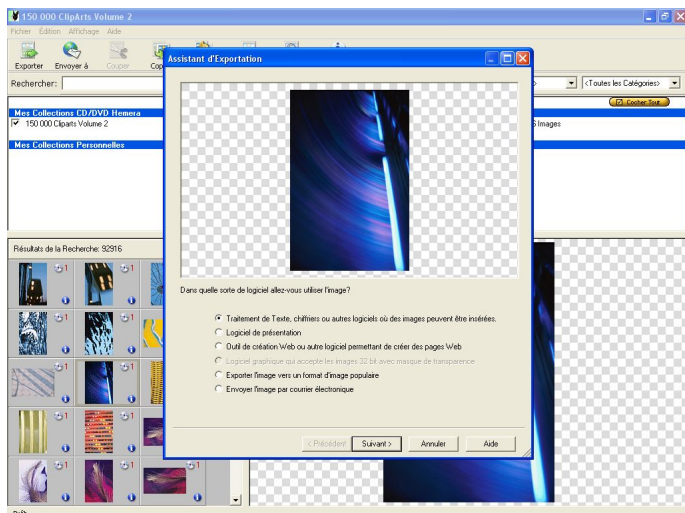
(3) Indiquez quel type d'image vous recherchez : cliparts vectoriels, photos couleurs...

(4) Indiquez dans quelle catégorie vous voulez effectuer votre recherche : Architecture, Commerce et industrie, Faune, flore et animaux...

- (5) Les images qui correspondent aux critères que vous avez entés apparaissent dans cette partie de l'écran sous forme de miniatures.
- (6) Double-cliquez sur une miniature pour prévisualiser l'image sélectionnée.

## Exportez une image

Double-cliquez sur la prévisualisation d'une image pour lancer l'assistant d'exportation :



L'assistant d'exportation vous permet de paramétrer le rendu de votre image afin de l'adapter au mieux à l'utilisation que vous allez en faire : insertion dans un document texte, dans une présentation, dans un courrier électronique...

Sélectionnez de préférence **Exporter l'image vers un format d'image populaire** lorsque vous sélectionnez des images à insérer dans vos modèles.

Le logiciel vous proposera ensuite de changer les dimensions de votre image et vous demandera de choisir le répertoire où sera exportée et enregistrée votre image.

Une fois les images et cliparts enregistrés sur le disque dur de votre ordinateur, vous pourrez les insérer dans vos modèles comme n'importe quelle photo ou image, en utilisant la commande "Charger une image personnelle" du logiciel *Cartes de visite*.

## INFORMATIONS UTILES

---

### Service technique

Si vous avez une difficulté avec un de nos logiciels ou si vous avez besoin d'une aide technique, contactez-nous :

Tél. : 0825.15.00.30 (0,15 euro/min TTC - 0,98 F/min TTC quelle que soit l'origine de l'appel, France métropolitaine).

Du lundi au vendredi de 10h à 19h et le samedi de 10h à 18h.

### Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits, notre entreprise, ou si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

**Par courrier :**

#### **ANUMAN Interactive – Clic & Go**

Service consommateurs

28, rue Ligner

75020 PARIS

**Par Internet : 7j/7j**

[info.consommateurs@clic-go.com](mailto:info.consommateurs@clic-go.com)

**ANUMAN Interactive** [www.anuman-interactive.com](http://www.anuman-interactive.com)