

SCRAPBOOKING

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur DVD-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 DVD-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.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR DVD-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

ARTICLE 1 -ACCEPTATION DES CONDITIONS

Par le seul fait d'installer le logiciel contenu sur le support ou de le télécharger, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

ARTICLE 2 -OBJET DU CONTRAT

Le présent contrat a pour objet de définir les principes et conditions aux termes desquels ANUMAN INTERACTIVE concède au client un droit d'utilisation non exclusif et non transmissible du logiciel pour les seuls besoins internes du client.

ARTICLE 3 - OFFRE DE LICENCE

En acquérant le support inclus ou en téléchargeant le logiciel, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du logiciel contenu sur ce support ou téléchargé. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du logiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu. Ce logiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

ARTICLE 4 – DUREE DU CONTRAT

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du logiciel, sous réserve du respect des conditions d'utilisation du logiciel.

ARTICLE 5 - OBLIGATION DU CLIENT

- Le client s'engage à ne pas procéder ou faire procéder à une reproduction, hormis la copie de sauvegarde, ou une modification, partielle ou totale du logiciel, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque le logiciel est fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

- Le client s'engage à ne pas réaliser, ni distribuer de copies du logiciel, ni transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre ou sur un réseau.

- Le client s'engage à ne pas altérer, fusionner, modifier, adapter ou convertir le logiciel, à ne pas décompiler (ingénierie inverse), désosser, désassembler ou autrement réduire le logiciel à une forme déchiffrable.

- Le logiciel est conçu pour un l'usage strictement privé du client, qui s'engage donc à ne pas louer, prêter à bail, commercialiser ou accorder de sous-licence du logiciel.

- Le client s'engage à ne pas modifier le logiciel ni créer de travaux dérivés basés sur le logiciel.

De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux. Ces restrictions concernent le logiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le logiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

ARTICLE 6 - RESPONSABILITE

ANUMAN est soumis à une obligation de moyen, à l'exclusion de toute autre. Il garantit la conformité du logiciel aux spécifications décrites dans sa documentation. Le client à toutes les responsabilités autres que celle de conformité du logiciel aux spécifications et notamment celles qui concernent :

- l'adéquation du logiciel à ses besoins,
- l'exploitation du logiciel.

Le client reconnaît expressément avoir reçu d'ANUMAN INTERACTIVE toutes les informations nécessaires lui permettant d'apprécier l'adéquation du logiciel à ses besoins et de prendre toutes précautions utiles pour sa mise en oeuvre et son exploitation.

ANUMAN INTERACTIVE ne sera en aucun cas tenu de réparer d'éventuels dommages directs ou indirects, même si il a été informé de la possibilité de tels dommages.

Le client sera seul responsable de l'utilisation du logiciel.

ARTICLE 7 - GARANTIES

ANUMAN INTERACTIVE garantit le bon fonctionnement du logiciel téléchargé, sous réserve d'en faire un usage normal. Cependant, ANUMAN INTERACTIVE ne peut garantir que ses logiciels fonctionnent sur l'intégralité des systèmes. A ce titre le client est tenu de s'informer sur les caractéristiques du produit en se reportant sur les descriptions du produit présent sur le site.

ANUMAN INTERACTIVE n'est en aucun cas responsable du contenu et du fonctionnement des logiciels shareware (logiciel contributif) qu'elle édite et qui restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

ANUMAN INTERACTIVE reste tenu des vices cachés tel que définit par les Articles 1641 et suivants du Code Civil, en tant que défaut grave, inhérents à la chose, antérieur à la vente et compromettant l'usage du/des logiciel(s). Cependant, il incombe à l'acheteur de rapporter la preuve de ces différents caractères.

Dans le cas où la défectuosité ou la non-conformité du produit téléchargé est dûment constatée, ANUMAN INTERACTIVE s'engage à échanger dans le délai d'un mois le produit défectueux ou non-conforme. Dans tous les cas, la responsabilité d'ANUMAN INTERACTIVE ne pourra être engagée qu'à hauteur du prix de vente du produit téléchargé.

ARTICLE 8- SUPPORT TECHNIQUE

ANUMAN INTERACTIVE vous propose un service, dit "Support technique" ou "hot line", habilité à traiter vos problèmes relatifs à nos produits. Notre support technique est réservé à nos clients, soit ceux qui ont régulièrement acquis auprès de nous ou de nos revendeurs, nos produits.

ACCORD DE SOUSCRIPTION ANUMANLIVE

Le présent Accord de Souscription AnumanLive (« l'Accord ») est un document à valeur juridique qui explique vos droits et obligations en tant que Souscripteur. En cliquant afin de signifier votre acceptation à la lecture d'une version électronique de cet Accord, vous acceptez tous les termes du présent Accord.

1. ENREGISTREMENT ET ACTIVATION

AnumanLive est un service en ligne (« AnumanLive ») proposé par ANUMAN INTERACTIVE SA (« ANUMAN INTERACTIVE »).

En installant le Logiciel client AnumanLive et en remplissant la fiche d'inscription AnumanLive, vous devenez Souscripteur d'AnumanLive (« le Souscripteur »). Par ailleurs, en tant que Souscripteur, vous pouvez bénéficier de certains services, Logiciels et contenus (« les Souscriptions ») proposés aux Souscripteurs. La conclusion du présent Accord entre ANUMAN INTERACTIVE et vous est effective dès votre connexion au service AnumanLive après acceptation du présent Accord, dans les conditions énoncées ci-dessus.

Le présent Accord ne vous autorise pas à exploiter tout ou partie du Logiciel AnumanLive dans quelque but commercial que ce soit y compris, notamment, l'utilisation dans un cybercafé, un centre de jeu ou tout autre site localisé.

Chaque Souscription vous permet d'accéder à différents services, logiciels et autres contenus conformément aux conditions de chacune de ces Souscriptions et du présent Accord. Des conditions supplémentaires complétant chaque Souscription (« les Conditions de Souscription ») peuvent s'appliquer à l'utilisation d'une Souscription donnée, et font partie du présent Accord. En outre, des conditions générales de vente et de téléchargement sont publiées sur <http://www.anuman-interactive.com> ou au sein du service AnumanLive et font partie du présent Accord. En tant que Souscripteur, vous manifestez votre accord vis-à-vis de l'ensemble des dispositions des conditions générales de vente et de téléchargement consultables sur le site <http://www.anuman-interactive.com>.

Dans certains cas, ANUMAN INTERACTIVE peut proposer une Souscription gratuite à certains services, logiciels et contenus. Comme pour toutes les Souscriptions, dans tous les cas, il vous incombe de faire face aux frais de fourniture d'accès à Internet, de téléphone et aux frais liés à d'autres types de connexion nécessaires à l'utilisation d'AnumanLive, même lorsque ANUMAN INTERACTIVE vous propose une Souscription gratuite.

Une fois la procédure d'inscription à AnumanLive effectuée, vous créez un compte AnumanLive (« le Compte »). Votre Compte peut également inclure les informations en matière de facturation que vous nous fournissez lors de l'achat de Souscriptions. Vous êtes entièrement responsable de l'ensemble des activités effectuées sur votre Compte et de la sécurité de votre système informatique. Vous n'êtes pas autorisé à révéler ou partager votre mot de passe, ni à permettre à des tiers d'utiliser votre mot de passe ou votre Compte. Vous acceptez d'être personnellement responsable de l'utilisation qui est faite de votre mot de passe et de votre Compte et de toutes les communications et activités sur AnumanLive résultant de l'utilisation de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, à céder à des tiers le droit d'utilisation de votre Compte, ni à le transférer.

2. LICENCES

A. Conditions de licence

AnumanLive et votre(vos) Souscription(s) nécessitent le téléchargement et l'installation du Logiciel, des autres contenus et des mises à jour sur votre ordinateur (« le Logiciel AnumanLive »). Vous n'êtes pas autorisé à utiliser le Logiciel AnumanLive pour une utilisation autre que l'accès à AnumanLive et dans le cadre de vos Souscriptions. Vous acceptez que le Logiciel AnumanLive démarre automatiquement au lancement de Windows sur votre ordinateur. Si vous ne le souhaitez pas, vous disposez du droit de désactiver le démarrage automatique du Logiciel AnumanLive en cliquant sur l'icône AnumanLive située en bas à droite de votre écran et en décochant l'option « Lancer au démarrage de Windows ». Vous reconnaissez que pour des raisons liées notamment à la sécurité du système de sécurité et la stabilité, AnumanLive peut être amené, de manière automatique, à mettre à jour, pré-charger, créer de nouvelles versions du Logiciel AnumanLive ou à l'améliorer, et que par conséquent la configuration système nécessaire à l'utilisation du Logiciel AnumanLive peut varier dans le temps. Vous êtes conscient que ni le présent Accord ni les conditions associées à une Souscription donnée ne vous autorisent à bénéficier des mises à jour futures, des nouvelles versions ou des autres améliorations apportées au Logiciel AnumanLive et associées à une Souscription donnée, même si ANUMAN INTERACTIVE peut décider de fournir certaines de ces mises à jour etc., et ce à son entière discrétion.

Par le présent Accord, ANUMAN INTERACTIVE vous concède, et vous acceptez, une licence non exclusive, résiliable et limitée, ainsi que le droit d'utiliser le Logiciel AnumanLive pour votre usage personnel conformément aux termes du présent Accord et de la Souscription.

ANUMAN INTERACTIVE se réserve la propriété complète du Logiciel, ainsi que tout droit, titre et intérêt relatif au Logiciel à l'exclusion de ceux expressément cédés dans le présent Accord.

Par ailleurs, par le présent Accord, ANUMAN INTERACTIVE vous concède, et vous acceptez, une licence non exclusive, résiliable et limitée (« la Licence d'Installation ») pour reproduire et distribuer un nombre illimité de copies exactes du Logiciel d'installation du client AnumanLive (« le Programme d'Installation AnumanLive ») par téléchargement en ligne, sous réserve que les conditions suivantes soient remplies :

- (i) Vous devez redistribuer le Programme d'Installation AnumanLive dans son intégralité ;
- (ii) Vous ne devez, d'aucune manière que ce soit, modifier le Programme d'Installation AnumanLive ni l'intégrer dans ou le combiner à un autre logiciel ;

- (iii) Vous devez redistribuer le Programme d'Installation AnumanLive de manière non-commerciale (vous ne pouvez ni appliquer des frais ni recevoir de dédommagement en échange de votre redistribution) ;
- (iv) Vous devez inclure tout accord de licence ANUMAN INTERACTIVE fourni avec le Programme d'Installation AnumanLive ;
- (v) Vous devez conserver, dans toutes les copies du Programme d'Installation AnumanLive, toutes les mentions légales et tous les droits d'auteur liés à la copie du Programme d'Installation AnumanLive que vous avez reçue.

A l'exception de copies de sauvegarde à l'usage unique de l'utilisateur ayant réalisé l'installation du Logiciel, ANUMAN INTERACTIVE n'autorise aucune reproduction de tout ou partie du Logiciel installé, à l'exception du fichier contenant le présent Accord.

B. Conditions applicables au Logiciel Bêta

ANUMAN INTERACTIVE peut, de temps à autre, mettre à votre disposition via AnumanLive des logiciels avant leur commercialisation pour le grand public (« le Logiciel Bêta »). Vous n'êtes pas tenu d'utiliser le Logiciel Bêta, mais si ANUMAN INTERACTIVE le propose, vous pouvez choisir de l'utiliser selon les conditions ci-après. Le Logiciel Bêta est réputé être un Logiciel AnumanLive et chaque copie fournie du Logiciel Bêta sera réputée constituer une Souscription au dit Logiciel Bêta. Les dispositions suivantes s'appliquent de manière particulière au Logiciel Bêta :

- (i) Votre droit d'utilisation de la licence du Logiciel Bêta est effectif jusqu'au premier des événements suivants : (a) ANUMAN INTERACTIVE cesse de mettre à votre disposition le Logiciel Bêta ; (b) ANUMAN INTERACTIVE commercialise une version finale du Logiciel qui correspond au Logiciel Bêta ; ou (c) ANUMAN INTERACTIVE résilie ce droit conformément à la Section 10 ci-dessous ;
- (ii) Certains Logiciels bêta peuvent être mis à votre disposition sous réserve de Conditions de Souscription supplémentaires que vous devez accepter comme conditions d'utilisation du Logiciel Bêta ;
- (iii) ANUMAN INTERACTIVE peut vous demander ou exiger que vous lui fournissiez des suggestions, des commentaires ou des données concernant votre utilisation du Logiciel Bêta, considérées comme des Informations Générées par l'Utilisateur conformément à la Section 6 ci-dessous ;
- (iv) Outre les renoncements et les limitations de responsabilité concernant le Logiciel AnumanLive conformément à la Section 7 ci-dessous, vous reconnaissez en particulier que le Logiciel Bêta n'est pas une version définitive et qu'il peut entraîner des incompatibilités ou endommager votre ordinateur, vos données et/ou logiciels. Vous décidez d'installer et/ou d'utiliser des Logiciels Bêta à vos risques et périls.

C. Propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle relatifs au Logiciel AnumanLive et toutes les copies de celui-ci sont la propriété d'ANUMAN INTERACTIVE et/ou de ses concédants.

D. Restrictions

Que ce soit de manière intégrale ou partielle, vous n'êtes pas autorisé à copier, photocopier, reproduire, traduire, effectuer de l'ingénierie inverse, modifier le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des oeuvres dérivées ou supprimer les mentions de propriété du Logiciel AnumanLive et de tout logiciel accessible via AnumanLive sans l'accord écrit préalable d'ANUMAN INTERACTIVE.

Vous êtes autorisé à utiliser le Logiciel AnumanLive à titre personnel, mais vous n'êtes pas autorisé à : (i) vendre, accorder un privilège ou transférer des reproductions du Logiciel AnumanLive à des tiers d'une façon quelconque, ni à louer, donner en location-bail ou concéder sous licence le Logiciel AnumanLive à des tiers sans l'accord écrit préalable d'ANUMAN INTERACTIVE ; (ii) détourner le canal de communication d'AnumanLive vers des serveurs tiers;(iii) exploiter le Logiciel AnumanLive ou une toute partie de celui-ci pour quelque but commercial que ce soit.

3. ARTICLES

Anuman Interactive peut, de temps à autre, proposer à la vente via AnumanLive des produits autres que du contenu de logiciels et des services (« les Articles »). ANUMAN INTERACTIVE peut proposer des Articles indépendamment ou non des Souscriptions étant entendu que ces Articles sont annexes par rapport aux Souscriptions, l'objectif premier d'AnumanLive demeurant de proposer des Souscriptions et des services connexes. Toute offre d'achat via AnumanLive est soumise aux conditions générales de vente et de téléchargement accessibles sur le site <http://www.anuman-interactive.com>.

4. CONTENUS DE TIERS

Par « Contenu de Tiers », on entend le Logiciel et les autres contenus fournis par des tiers, autres qu'ANUMAN INTERACTIVE et conçus pour fonctionner conjointement avec le Logiciel AnumanLive. En ce qui concerne le Contenu de Tiers, ANUMAN INTERACTIVE n'agit qu'en simple prestataire de services intermédiaire. ANUMAN INTERACTIVE n'évalue pas les Contenus de Tiers disponibles sur AnumanLive ou au travers d'autres sources. ANUMAN INTERACTIVE n'assume aucune responsabilité vis-à-vis de l'utilisation de Contenus de Tiers.

5. INFORMATIONS GENERERES PAR L'UTILISATEUR

Les « Informations Générées par l'Utilisateur » recouvrent toutes informations mises à la disposition d'ANUMAN INTERACTIVE de par votre utilisation du Logiciel AnumanLive. Les informations générées par l'utilisateur peuvent comprendre notamment des participations à des forums, des noms d'écran, des sélections de jeux, des performances de joueurs, des données d'utilisation, des suggestions concernant les produits ou services ANUMAN INTERACTIVE et des signalements d'erreurs. Dans les limites de la réglementation applicable, le cas échéant, vous accordez à ANUMAN le droit de reproduire, distribuer, diffuser sur tout support et par tout procédé connu ou inconnu à ce jour les Informations Générées par l'Utilisateur, à quelque titre que ce soit.

ANUMAN INTERACTIVE s'engage à ne pas divulguer à des tiers les informations nominatives que vous nous communiquez. Celles-ci sont confidentielles. Elles seront utilisées par ses services internes uniquement pour le traitement de vos commandes et pour renforcer et personnaliser la communication et l'offre culturelle et produit réservées aux clients d' ANUMAN INTERACTIVE, notamment par les lettres d'informations d'ANUMAN INTERACTIVE et/ou d'AnumanLive auxquelles, vous vous serez abonnés ainsi que dans le cadre de la personnalisation du site en fonction de vos centres d'intérêts. Toutefois, lorsque vous vous rendez sur <http://www.anuman-interactive.com> à partir de certains sites partenaires d'ANUMAN INTERACTIVE et identifiés comme tels, les données vous concernant sont susceptibles d'être exceptionnellement communiquées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas et conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, et d'opposition aux données personnelles vous concernant. Pour exercer ce droit, adressez-vous à :

Anuman Interactive, 66 rue Marceau 93100 MONTREUIL.

6. RESPONSABILITE-GARANTIES

Anuman Interactive déclare fournir ses meilleurs efforts pour assurer le meilleur fonctionnement possible d'AnumanLive, du Logiciel AnumanLive et des Articles.

Dans toute la mesure permise par la réglementation applicable, ANUMAN INTERACTIVE exclue toute sorte de garantie explicite ou implicite et fournit à l'utilisateur le service en ligne Anuman-Live, le Logiciel AnumanLive, les Articles et toute information y afférente en l'état et avec toutes ses imperfections. En outre, Anuman Interactive exclue par les présentes toute garantie légale, expresse ou implicite relative à Anuman-Live, le Logiciel AnumanLive, les Articles et toute information y afférente y compris, mais de manière non limitative (le cas échéant), toute garantie : de propriété, d'absence de contrefaçon, de qualité marchande, d'adéquation à un usage particulier, d'absence de virus, de précision ou d'exhaustivité des réponses, des résultats obtenus, d'absence de négligence ou de défaut de fabrication, d'absence de trouble de possession.

L'utilisateur du Logiciel assume tous les risques résultant de, ou liés à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser Anuman-Live, le Logiciel AnumanLive et les Articles pour les dommages, pour les effets directs ou indirects, pour les coûts directs ou indirects.

Dans toute la mesure permise par la réglementation applicable, ANUMAN INTERACTIVE ne pourra être tenue responsable de tout dommage spécial, accessoire, incident ou indirect de quelque nature que ce soit, y compris, mais de manière non limitative les pertes de bénéfices, pertes d'informations confidentielles ou autres informations, interruption d'activité, préjudice corporels, atteintes à la vie privée, manquement à toute obligation (y compris l'obligation de bonne foi ou de diligence) pour des actes de négligence, et pour toute perte pécuniaire ou autre, résultant de, ou liés à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser Anuman-Live, le Logiciel AnumanLive et les Articles, même si ANUMAN INTERACTIVE a été avisée de l'éventualité de tels dommages.

L'équipement connecté au serveur télématique étant sous votre entière responsabilité, ANUMAN INTERACTIVE n'est en rien responsable de tous dommages pouvant survenir à ces équipements résultant de, ou liés à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Logiciel.

ANUMAN INTERACTIVE ne garantit pas le fonctionnement et l'accès continu, libre d'erreurs, de virus ou de danger à AnumanLive, au Logiciel AnumanLive, à votre compte et/ou à vos souscriptions.

7. SERVEUR TELEMATIQUE

ANUMAN INTERACTIVE se réserve le droit d'interrompre à tout moment, de façon temporaire ou définitive le fonctionnement du serveur télématique avec lequel AnumanLive et le Logiciel AnumanLive communique, sans obligation de préavis, sans que l'utilisateur puisse prétendre à une quelconque indemnisation.

8. MODIFICATIONS

Les termes du présent Accord pourront, le cas échéant, être modifiés à l'initiative d'ANUMAN INTERACTIVE.

L'Accord de souscription publié sur Internet, accessible à partir du site web <http://www.anuman-interactive.com>, prévaut sur le présent Accord de souscription.

9. RESILIATION

A. Résiliation de votre fait

Des informations concernant la manière d'annuler votre Compte ou une Souscription donnée sont disponibles sur <http://www.anuman-interactive.com>. ANUMAN INTERACTIVE se réserve le droit de percevoir les frais, les suppléments ou les coûts encourus avant l'annulation de votre Compte ou d'une Souscription particulière. En outre, vous êtes responsable de l'ensemble des frais encourus vis-à-vis de fournisseurs tiers ou de fournisseurs de contenu tiers avant votre annulation. En cas de résiliation ou d'annulation de votre Compte ou d'une Souscription donnée de votre fait, aucun remboursement ne sera accordé, pas même pour des frais de Souscription. En cas de résiliation ou d'annulation de votre Compte ou d'une Souscription donnée par ANUMAN INTERACTIVE due à une violation du présent Accord ou à des activités impropres ou illégales, aucun remboursement ne sera accordé, pas même portant sur des frais de Souscription.

B. Résiliation par ANUMAN INTERACTIVE

ANUMAN INTERACTIVE pourra résilier toute ou partie de votre souscription après avertissement adressé par mail, dans l'éventualité où vous ne respecteriez pas les dispositions du présent Accord ainsi que les dispositions des Conditions générales de vente et de téléchargement disponibles sur le site <http://www.anuman-interactive.com> ou si vous aviez fourni des informations erronées. ANUMAN INTERACTIVE pourra notamment résilier toute ou partie de votre souscription si votre carte bancaire n'est pas valable lors de la souscription initiale ou lors de tout renouvellement, pour quelque raison que ce soit, ou qu'ANUMAN INTERACTIVE ne reçoit pas le paiement correspondant à la souscription. Si vous ne remédiez pas à ce manquement dans les 8 (huit) jours à compter de la réception de l'avertissement, la résiliation de votre souscription interviendra de plein droit sans dédommagement.

10. LOI APPLICABLE-JURIDICTION

Dans l'éventualité où l'une quelconque des dispositions du présent Accord serait déclarée nulle ou sans effet, de quelque façon et pour quelque motif que ce soit, elle serait réputée non écrite et n'entraînerait pas la nullité des autres dispositions.

Le présent Accord est régi par la Loi Française. Toutes les contestations qui pourraient s'élever entre les parties à l'occasion de l'interprétation et/ou de l'exécution du présent contrat seront soumises, à défaut d'accord amiable, aux Tribunaux de Paris.

Je m'engage à respecter les dispositions du présent Accord. Je reconnais et accepte également que le présent Accord (y compris les Conditions Générales de vente et de téléchargement consultables sur le site <http://www.anuman-interactive.com>) constitue l'exposé complet et exclusif de l'accord entre ANUMAN INTERACTIVE et moi-même, et que le présent Accord remplace tout accord précédent ou existant, ou toute communication, aussi bien orale qu'écrite, entre ANUMAN INTERACTIVE et moi-même.

AnumanLive © 2008

Sommaire

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCTION..... | 13 |
| Configuration minimum..... | 13 |
| Installation du logiciel..... | 13 |
| A propos de Scrapbooking..... | 13 |
| PRISE EN MAIN..... | 14 |
| Terminologie..... | 14 |
| Le poste de contrôle..... | 14 |
| MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT..... | 16 |
| Mode Simple..... | 16 |
| Mode avancé..... | 18 |
| La fenêtre de l'éditeur..... | 18 |
| Les outils de mise en forme..... | 18 |
| La barre d'outils..... | 19 |
| La barre de sélection..... | 20 |
| Les fenêtres d'options | 21 |
| CRÉER UN MODÈLE DE PAGE..... | 26 |
| Avec assistant..... | 26 |
| Sans assistant..... | 27 |
| CRÉER UN MODÈLE D'ETIQUETTE..... | 29 |
| CRÉER UN MODÈLE DE FOND..... | 30 |
| UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING »..... | 31 |
| Répertoire..... | 31 |
| Envoyer par courriel..... | 31 |
| IMPRIMER UN MODÈLE | 32 |
| ASSISTANCE TECHNIQUE..... | 33 |

INTRODUCTION

▪ Configuration minimum

- A partir de Pentium® 380 MHz ou compatible
- Windows 98/2000/XP/Vista™
- 256 Mo de RAM
- 1,2 Go d'espace disque
- Lecteur de DVD-ROM
- Imprimante

▪ Installation du logiciel

Placez le DVD-ROM original de *Scrapbooking* 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:Menu** et cliquez sur **OK**. Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de DVD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil de *Scrapbooking*.

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

▪ A propos de **Scrapbooking**

Scrapbooking est un logiciel qui vous permet de mettre en scène vos photos en toute simplicité en créant des pages d'album originales. Il contient des modèles prêts à l'emploi et personnalisables à l'infini grâce auxquels vous allez créer des albums photos magiques et des pages uniques !

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.

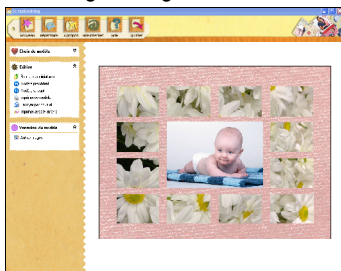
Editeur : fenêtre qui s'ouvre lorsque l'on crée un nouveau modèle ou que l'on modifie un modèle existant.

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 *Scrapbooking* grâce aux boutons de la barre d'outil, en haut de cette fenêtre :



Permet de créer un nouveau modèle.



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



Permet de gérer le répertoire.



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



Affiche les informations légales sur le logiciel.



Permet de quitter le logiciel.

Depuis la fenêtre principale, vous pouvez sélectionner, créer, modifier les pages de Scrapbooking.

A gauche de la fenêtre, le menu arborescent **Choix du modèle** permet de choisir un modèle parmi les répertoires de modèles fournis sur le DVD-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 **Edition** et **Variantes du modèle** apparaissent dans la partie gauche. Ils vous permettent de gérer les modèles et d'afficher les différentes variantes d'images pour le modèle affiché dans la fenêtre centrale.

Cliquez sur **Retour en mosaïques** 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.

MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT

Vous disposez de 2 interfaces différentes pour modifier un modèle :

- **Le mode Simple** vous permet de remplacer facilement les images proposées et d'insérer rapidement vos propres photos.
- **Le mode Avancé** vous permet de réaliser toutes les modifications que vous souhaitez (déplacer les objets, en insérer d'autres...) et vous laisse libre de recréer le modèle en entier.

Cliquez sur l'un des modèles du cadre principal pour le sélectionner. Cliquez une deuxième fois sur le modèle pour le modifier dans la fenêtre qui apparaît.

Vous pouvez dès lors choisir le mode qui vous convient.

Vous pouvez changer de mode de travail à tout moment en cliquant sur le **bouton Simple / Avancé** de la barre d'outils.

Note : cochez la case « Ne plus afficher ce message » pour entrer directement dans le mode sélectionné lors de votre dernière utilisation.

▪ Mode Simple

Lorsque vous ouvrez un modèle avec le mode Simple, vous disposez des possibilités suivantes :

- **Changer les dimensions et la position des images** : Fenêtre Position
- **Remplacer les images du modèle** : Fenêtre Edition

- Cliquez sur l'image que vous souhaitez remplacer pour la sélectionner.

Dans la fenêtre d'options, vous avez le choix entre : **Choisir une image de la base, Charger une image personnelle, Importer depuis un scanner ou un appareil photo.**

Vous pouvez également choisir une image dans la fenêtre **Mes images**, qui affiche les dernières images que vous avez sélectionnées.

- **Recadrer l'image** : Fenêtre Edition
- Cliquez sur l'image que vous souhaitez recadrer pour la sélectionner.
- Dans la fenêtre d'options Edition, cliquez sur le lien **Recadrer l'image**

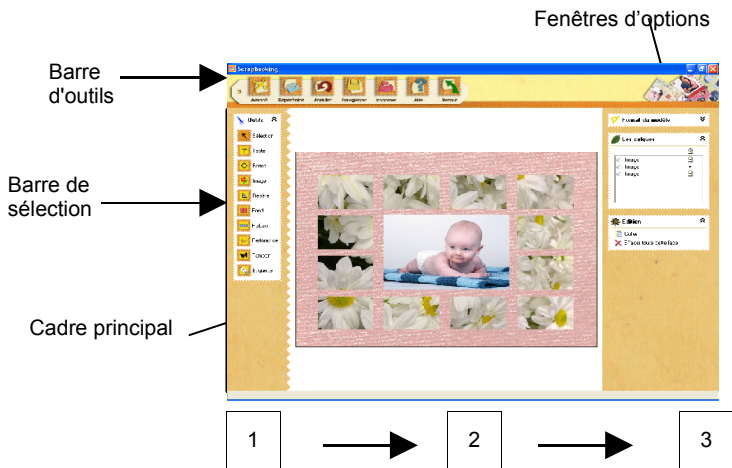
- **Modifier le texte** : Fenêtre Texte

Cliquez sur la zone de texte pour la sélectionner puis tapez le texte de votre choix dans la fenêtre texte de l'éditeur.

- **Modifier une forme** : Fenêtre Forme
- Cliquez sur la forme que vous souhaitez changer.
- Dans la fenêtre Forme, sélectionnez le type de forme que vous souhaitez puis cliquez sur celle de votre choix.

- **Imprimer** : Cliquez sur le bouton Imprimer de la barre d'outils.

▪ **Mode avancé**



• **La fenêtre de l'éditeur**

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

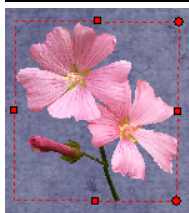
1. Sélection du Mode de Création : Texte, Forme, Image, Tampon, Perforatrice...
2. Sélection de l'objet à modifier dans le cadre principal.
3. Sélection de l'option désirée dans les fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.

• **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 puis 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.

▪ 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, les didacticiels vidéos et le glossaire.



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, pour insérer des formes incluses dans la base.



Image : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Image et insérer une image.



Repère : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Repère, afin d'insérer une ligne de repère sur la page.



Fond : cliquez ici pour accéder au Mode Fond, afin d'insérer un fond de page.



Perforatrice : cliquez ici pour accéder au Mode Perforatrice, qui permet de découper la page selon la forme de votre choix.



Tampon : cliquez ici pour accéder au Mode Tampon, qui permet d'ajouter une forme de la couleur de votre choix sur le modèle.



Ruban : ce bouton permet d'insérer un ruban ou un nœud.



Étiquette : cliquez ici pour insérer une étiquette parmi les modèles proposés ou celles que vous aurez enregistrées dans Mes étiquettes.

▪ 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 (**Sélection, Texte, Forme, Image, Tampon, Perforatrice...**).

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'options permanentes

a) Menu contextuel Format du modèle

1. 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.
2. Pour conserver les proportions du modèle, cochez la case Conserver les proportions.
3. Vous pouvez aussi changer la couleur du papier.
- 4.

b) Menu contextuel - Les calques

Chaque calque correspond à un objet (image, 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 Edition

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

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

- **Coller** : colle l'objet précédemment copié.
- **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.
- **Ajouter à mes images** : endroit où toutes les images utilisées sont stockées.
- **Choisir une image de la base**: 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.
- **Appliquer des effets graphiques** : ouvre la fenêtre **Effets graphiques**, à partir de laquelle vous pourrez appliquer des effets sur l'image sélectionnée.
- **Recadrer l'image** : vous permet de recadrer votre image.
- **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, ruban, perforatrice, tampon...).

✓ 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 dans la fenêtre **Mes images**, en bas à droite du cadre principal.

A partir du menu **Edition**, vous pouvez importer une 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**. Pour ajouter l'une des images utilisées dans cette fenêtre, sélectionnez-la puis cliquez sur **Ajouter à Mes images** dans la fenêtre **Edition**.

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

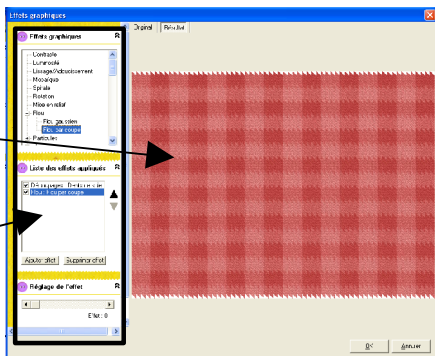
2/ Modifier une image

Dans le menu **Edition**, 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



- **Effets graphiques** : Cliquez sur les croix à gauche des titres des effets graphiques pour afficher leur contenu et sélectionner un effet.
- **Les 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.

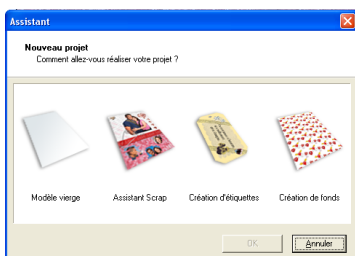
Notez que, pour les effets relatifs aux couleurs une deuxième barre de défilement s'ajoute à la première pour agir séparément sur la couleur du premier et du deuxième plan.

CRÉER UN MODÈLE DE PAGE

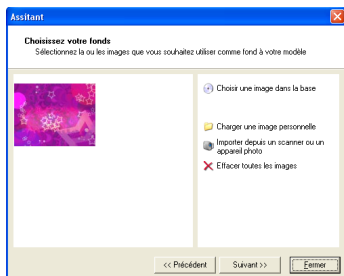
Ce logiciel vous permet de créer un modèle de page de scrapbooking de A à Z. Vous avez 2 possibilités pour créer un modèle : avec ou sans assistant.

▪ Avec assistant

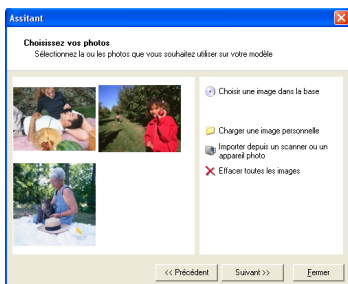
Dans le Poste de contrôle, cliquez sur le bouton **Nouveau**.



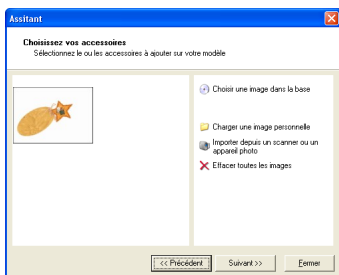
Dans la fenêtre qui apparaît, **cliquez sur Assistant Scrap**, puis cliquez sur le bouton **OK**.



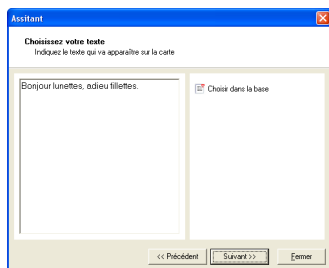
Choisissez le fonds que vous souhaitez pour votre page parmi les images de la base ou vos images personnelles puis cliquez sur **Suivant**.



Sélectionnez les photos que vous souhaitez utiliser dans votre modèle. Une fois vos photos sélectionnées, cliquez sur **Suivant**.



Sélectionnez les accessoires que vous souhaitez utiliser dans votre modèle (étiquettes, embellissements...) puis cliquez sur **Suivant**.

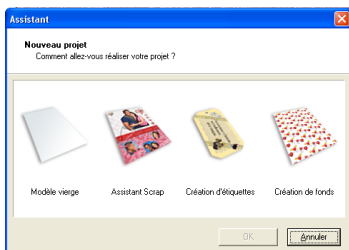


Tapez le texte que vous voulez voir apparaître sur vos modèles ou, si vous êtes à court d'idée, choisissez du texte dans la base. Cliquez ensuite sur **Suivant**.

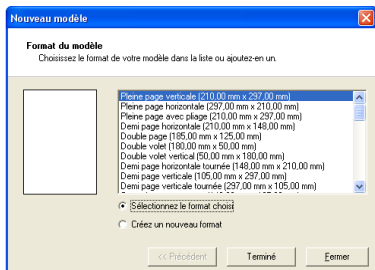
La fenêtre suivante vous indiquera l'état d'avancement de la création des modèles. Une fois leur création terminée, cliquez sur **Terminer** pour retourner au **Poste de contrôle** et sélectionner l'un des modèles qui a été généré.

▪ Sans assistant

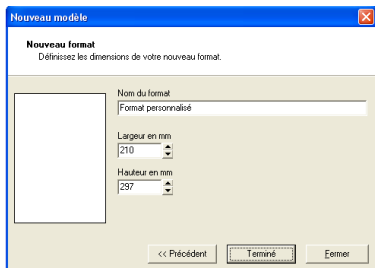
Dans le Poste de contrôle, cliquez sur le bouton **Nouveau**.



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



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**.

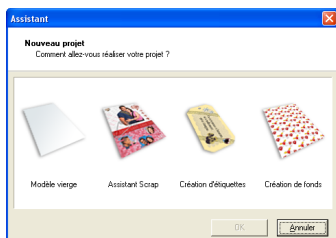


Si vous préférez définir votre propre format de carte, cochez la case **Créer un nouveau format** puis sur le bouton **Suivant >>**. Dans la fenêtre qui apparaît, nommez et indiquez les dimensions de votre modèle. Pour valider votre format, cliquez sur le bouton **Terminer**.

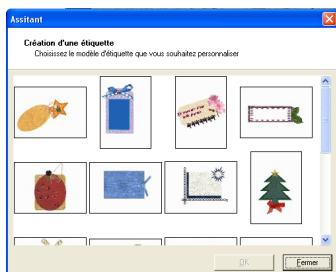
Le format que vous avez créé est automatiquement sauvegardé dans la liste des formats prédéfinis. Vous pouvez alors créer votre page en insérant textes, images, formes, perforatrices, tampons, fonds...

CRÉER UN MODÈLE D'ÉTIQUETTE

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



Dans la fenêtre qui apparaît, cochez l'option **Création d'étiquette**, puis cliquez sur **OK**.



Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez l'étiquette que vous souhaitez modifier puis cliquez sur **OK**.

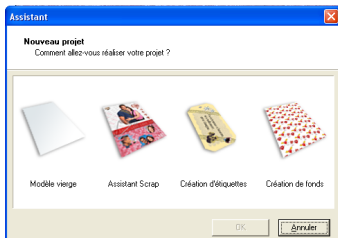
L'éditeur d'étiquettes s'ouvre alors. Vous pouvez alors modifier votre étiquette avec le mode **Simple** ou **Avancé** du logiciel.

Lorsque vous avez créé l'étiquette de votre choix, cliquez sur **Enregistrer** pour l'enregistrer dans **Mes étiquettes** (Outil **Étiquette** de l'éditeur).

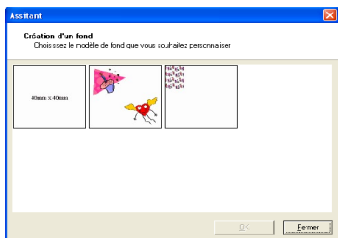
Imprimez-la pour la coller où vous le souhaitez !

CRÉER UN MODÈLE DE FOND

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



Dans la fenêtre qui apparaît, cochez l'option **Création de fonds**, puis cliquez sur **OK**.



Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez le fond que vous désirez modifier puis cliquez sur **OK**.

L'éditeur de fonds s'ouvre alors. Vous pouvez insérer les images, textes pour créer le motif que vous désirez.

En cliquant sur **Enregistrer**, vous générez un fond qui démultiplie le motif que vous avez créé. Ces fonds seront disponibles pour créer des pages à partir du bouton **Fonds** de l'éditeur.

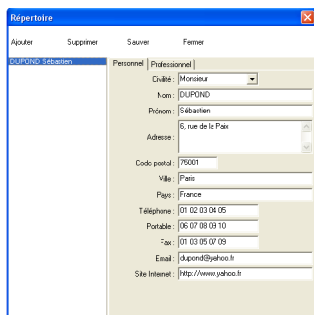
Cliquez sur **Imprimer** pour avoir des papiers originaux afin de créer vos pages et y coller vos photos.

UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING »

Vous pouvez utiliser la fonction **Envoyer par mail** pour faciliter l'envoi de vos pages et ne pas 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.

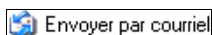
- **Répertoire**



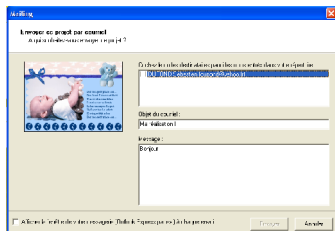
Sur la partie gauche de la fenêtre, vous trouverez la liste des contacts que vous avez saisis. Chaque contact possède 2 onglets : **Personnel** et **Professionnel**.

L'intérêt du répertoire est de permettre l'envoi par mail de vos modèles si vous souhaitez les faire admirer autour de vous.

- **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.

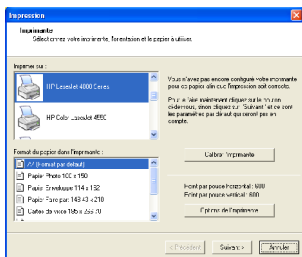


Sélectionnez ensuite vos destinataires en cochant les cases correspondantes. Vérifiez l'intitulé et personnalisez le contenu du mail, puis cliquez sur **Envoyer**.

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 :



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

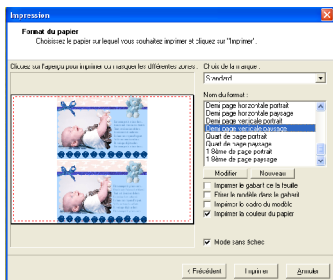
Cliquez sur **Calibrer l'imprimante** pour sélectionner votre type d'imprimante.

Si vous désirez calibrer votre imprimante (cette étape n'est pas nécessaire à chaque impression) :

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

Insérez une seconde feuille et cliquez sur **Suivant** pour l'imprimer. 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**. Sélectionnez-y le format et la marque de votre papier.



Vous avez la possibilité d'imprimer les gabarits afin de vérifier l'alignement de votre imprimante, d'ajuster la taille des modèles au papier et d'imprimer leur cadre.

Vous avez également la possibilité de cocher ou non la case **Imprimer l'image de fond** : cette fonction vous permet d'imprimer votre modèle sans le fond afin de coller les éléments de votre page sur un autre papier.

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

Voilà votre création est prête !

INFORMATIONS UTILES

Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes pour installer le logiciel, vous pouvez contacter le service assistance technique par :

Courriel :

à l'adresse suivante : <http://www.anuman.fr>

puis téléchargez l'application AnumanLive

Téléphone :

Au 0825 15 00 30 (0,15 Euro TTC/minute à partir d'un poste fixe en France métropolitaine uniquement)

Horaires d'ouverture : de 10 H 00 à 16 H 00 du lundi au vendredi

Courrier :

Anuman Interactive SA

Service consommateurs

66 rue Marceau

93100 MONTREUIL

Service consommateurs

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

Courriel :

à l'adresse suivante : info@anuman.fr

Courrier :

Anuman Interactive SA

Service consommateurs

66 rue Marceau

93100 MONTREUIL