collection Jeunes Créateurs

Jeune Styliste 1 Haute couture

Crée tes collections de haute couture

Fais défiler tes modèles

Installation et démarrage

PC ET COMPATIBLES

• Si le mode « lecture automatique » de l'ordinateur fonctionne, le programme d'installation sera exécuté automatiquement.
• Dans le cas contraire, lancez le programme « setup.exe » du CD-ROM. Suivez les indications à l'écran. L'installation créera un répertoire, un groupe de programme et une icone « Jeune Styliste ». Elle créera également une icone de désinstallation.

Désinstallation sur PC seulement
• L'icone « désinstallation JS » permet de supprimer tous les éléments du programme à l'exception des modèles et collections créés par les utilisateurs. Ainsi, si vous réinstallez le programme au même endroit, vous pourrez retrouver les anciens modèles et collections de chaque utilisateur.
• Vous pouvez également supprimer les éléments du programme en lançant « Ajout / suppression de programmes » depuis le panneau de configuration.

MACINTOSH

Pour installer le programme, recopiez le « dossier Jeune Styliste » sur votre disque dur. Lancer le programme à partir du disque dur en cliquant sur l'icone « Jeune Styliste » figurant dans ce dossier.

• Mac OS X
Pour utiliser le programme sur MAC OS X, le système MAC OS 9 doit impérativement être présent sur votre ordinateur. Le lancement est possible uniquement en mode « Classic »

PROBLÈMES ÉVENTUELS

• Vérifiez tout d'abord que la configuration de votre ordinateur correspond aux configurations minimales indiquées sur le dos de la boîte du CD-ROM.
• Lorsqu'un message d'alerte signale qu'il est préférable de quitter l'application, ou lorsque l'application ne semble plus réagir normalement (lenteur anormale), quittez l'application et, suivant les cas, essayez de libérer de la mémoire, ou de redémarrer l'ordinateur, ou encore de procéder à une vérification du disque dur.
• Dans le cas où le programme ne pourrait plus être utilisé, supprimez entièrement le répertoire dans lequel le programme « Jeune Styliste » a été installé et procédez à sa réinstallation.
• Pour plus d'informations sur les problèmes éventuels, consultez le fichier « lisez-moi » présent sur le CD.

POUR TOUT PROBLÈME TECHNIQUE, VOUS POUVEZ CONTACTER
(en indiquant la marque et le modèle de votre ordinateur)

• SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE TÉLÉPHONIQUE •
0892 700 265 (0,34 euros/mn) du lundi au samedi de 9h00 à 21h00

• SERVEUR D'ASSISTANCE TECHNIQUE EN LIGNE •
Site Internet : http://support.ubisoft.fr

Par mail : contact@jeunestyliste.com

La visite guidée



Visiter une maison de couture, cela n'arrive pas tous les jours !

Alors si c'est la première fois, laisse-toi guider par **Anna.**

Écoute bien car cette visite n'est accessible qu'au lancement du CD-ROM !

Ton nom de styliste



Après la visite, choisis ton nom de styliste.

10 stylistes peuvent jouer à partir du même CD-Rom.

Tous les modèles et collections créés sous un nom sont accessibles dès lors que tu sélectionnes ce nom à l'entrée du CD-ROM.

À chaque fois que tu reviens sur la façade, un simple clic sur l'auvent te permet de sélectionner un nom existant ou d'en créer un nouveau.

Caractères autorisés pour la saisie des noms

Le premier caractère d'un nom d'utilisateur, de modèle ou de collection doit être une lettre, suivie d'autres lettres, de chiffres ou d'une apostrophe.

Nombre maximum de caractères :

- Nom d'utilisateur : 16 caractères
- Nom de modèle : 12 caractères
- Nom de collection : 21 caractères

La barre de menus générale



En bas, à gauche de ton écran, un petit triangle noir te permet d'accéder à une barre de menus présente tout au long du CD-ROM. Cette barre de menus te donne accès à cinq fonctions :

ANNA ?

Clique sur **Anna ?** et celle-ci te donne des informations sur les divers lieux ainsi que des indications générales sur les différentes étapes de création d'une collection.

ANNA EST TON AMIE ET TA CONSEILLÈRE. INVISIBLE, ELLE EST POURTANT L'ÂME DE CETTE MAISON DE COUTURE. EN DEHORS DE CETTE BARRE DE MENUS, TU RETROUVERAS ANNA À DIFFÉRENTS MOMENTS. ELLE TE DONNERA DES CONSEILS, TE RÉVÉLERA QUELQUES TRUCS, TE TAQUINERA AUSSI, UNE VRAIE COPINE, QUOI !



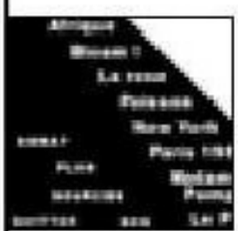
•PLAN

Une autre manière de te déplacer dans la maison de couture. Sur la silhouette de la maison, choisis l'endroit où tu désires te rendre. Clique et hop ! tu y es. Magique non ?



•SON

Trop fort ? Pas assez fort ? No problem !
Tu peux régler le volume avec + ou -.
Dans l'atelier, tu peux couper l'ambiance sonore en cliquant sur **STOP**.



•SOURCES

Choisis l'une des **neuf sources d'inspiration** proposées. Un clic et te voilà dans l'atelier de ta source préférée. Enfin, cela pour les blasé(e)s... Si c'est la première fois que tu utilises le CD-ROM il serait vraiment dommage de ne pas aller fouiller dans la pièce à idées...
C'est un si joli endroit.

•QUITTER

Pour abandonner le programme. Tu peux aussi utiliser les touches CTRL + Q sur PC ou Commande + Q sur Mac.

La façade



C'est vraiment bien les rêves qui se réalisent !

On l'a souhaité très fort et tout à coup, un jour, en ouvrant les yeux, on se retrouve devant sa propre maison de couture.

Alors, ne te précipite pas, prends ton temps. Approche-toi, détaille la **façade**.

Reviens la voir de temps en temps : tu la découvriras sous un autre jour...

Le vestibule



Ne te fie pas aux apparences. Cet endroit n'est pas aussi désert qu'il en a l'air ! Promène-toi... Clique sur ce qui scintille...

Bon, il faudrait peut-être penser à te mettre au travail sinon ta collection ne sera jamais prête pour le défilé.

Première étape indispensable : trouver une source d'inspiration. Où ? Franchement, ça ne te intrigue pas, toi, cette lueur orange au fond à droite ?

La pièce à idées



« Les idées neuves ne tombent pas du ciel » comme le dit notre chère Anna.

Tout créateur trouve son inspiration dans des images, des objets, des souvenirs de voyage...

La **pièce à idées** est le point de départ de ton travail de création. C'est dans cet endroit magique, où même les tableaux parlent, que tu choisis une source d'inspiration.

Choisis ta source d'inspiration

Promène ta souris dans la pièce : il y a **neuf sources d'inspiration** à découvrir.
Lorsque la petite main blanche apparaît, tu accèdes à une première animation : écoute, laisse-toi séduire. Tu aimes ?
Alors clique pour en savoir plus !
Tu aimes vraiment ? Clique à nouveau et pars avec le polaroïd de ta source dans l'**atelier de création**.

Pièce à idées en 2D ou 3D ?

Mode 2D, pour tous les ordinateurs
Pour te déplacer dans la pièce à idées, positionne ton curseur sur les bords gauche ou droit de ton écran jusqu'à ce qu'un triangle blanc apparaisse. Clique une fois pour accéder à une autre partie de la pièce.

Mode 3D, pour les ordinateurs puissants : 32 Mo minimum et 200 Mhz
La visite en 2D t'est proposée d'emblée. Pour accéder à la visite en 3D, clique sur le petit cube à droite. Lorsque la visite en 3D est « chargée », ton curseur se transforme en une petite croix. À toi les commandes ! En haut, en bas, à gauche, à droite...
Pour zoomer dans l'image en avant ou en arrière, appuie sur les touches « ctrl » et « majuscule » de ton clavier.

Si le mode 3D ne fonctionne pas de manière satisfaisante, quitte le programme, relance-le et reste en mode 2D.

L'atelier de création



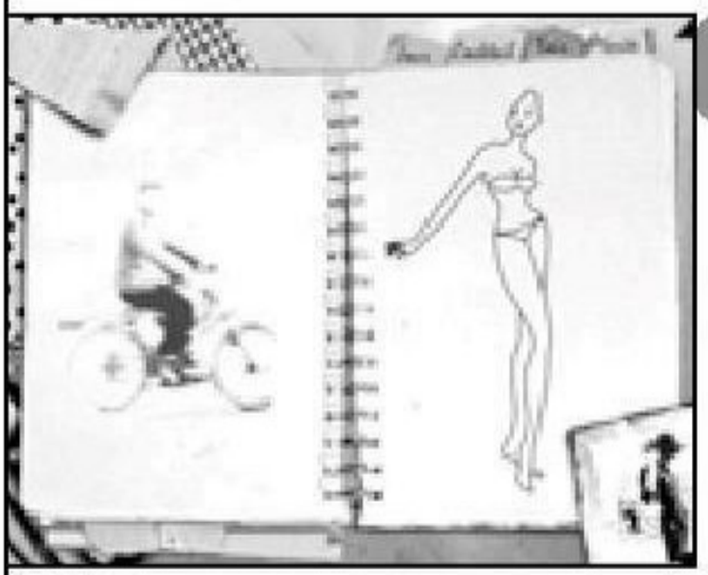
L'atelier – Vue générale

Ton univers de création ! Fouille l'atelier. N'hésite pas à cliquer partout : il y a plein de choses à y découvrir !

La petite flèche noire, en haut à droite de l'écran, te permet de changer de plan.



À CHAQUE ÉTAPE DE TON TRAVAIL CONSULTE TA SOURCE D'INSPIRATION : ELLE A BEAUCOUP À TE DIRE ! CLIQUE SUR LE POLAROÏD, EN BAS À DROITE DU CAHIER.



Le cahier de croquis
Crée tes modèles

Pour créer tes modèles, rapproche-toi de la table et du cahier de croquis.
Avant tout, décide si tu désires faire une tenue de jour, de cocktail, du soir ou de mariée.
N'oublie pas qu'il faut de tout pour faire une collection !
Tu veux créer un vêtement de jour ? Alors, clique sur l'étiquette « Jour ».

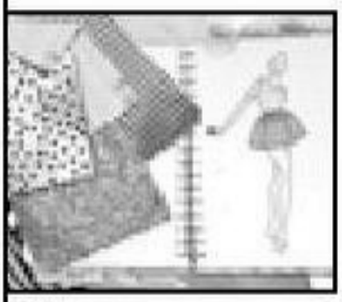


En bas de ta page de gauche, 3 étiquettes : *haut, bas, accessoires.*
Choisis et mets d'abord les formes (un haut et un bas) sur la silhouette de ton mannequin.



N'oublie pas les accessoires !
C'est le petit « plus » qui donne souvent tout son chic à une tenue.

Une flèche à côté du dessin d'une forme ou d'un accessoire ? Clique dessus pour en savoir plus !



Choisis tes tissus.
Clique sur les échantillons derrière le cahier (en haut à gauche).

Attention ! Tu dois impérativement mettre un tissu – même uni – sur le vêtement, sinon Anna ne te laissera jamais accéder à l'étape suivante !



Dernière étape : les couleurs !
Clique sur la boîte d'aquarelles (en bas à gauche). Pose tes couleurs sur les échantillons de tissus. Pour colorier les accessoires, clique d'abord sur le calque qui les dissimule.
Il n'est pas indispensable de colorier chaque motif mais il faut toujours mettre une couleur sur le fond du tissu, sinon tu ne pourras pas garder ton modèle.

Pour modifier ou supprimer un élément, reviens à la page de gauche correspondante : hauts, bas, accessoires, tissus, couleurs...

La barre d'outils de ton cahier de croquis



Pour ouvrir la barre d'outils du cahier de croquis, va sur le petit rectangle noir, en bas à droite de ton écran.

- **X** - Pour refermer cette barre d'outils.
- **JETER** - Clique sur **JETER** pour faire disparaître à jamais un modèle enregistré.
- **GARDER** - Tu désires enregistrer un modèle ? Clique sur **GARDER** et donne-lui un nom. Clique sur OK pour valider.
- **RETROUVER** - Tu as déjà enregistré des modèles ? Clique sur **RETROUVER**, sélectionne le modèle que tu désires revoir ou modifier, puis valide en cliquant sur OK.
- **GOMMER** - Pour repartir d'une page blanche, clique sur **GOMMER** et commence un nouveau modèle.
- **IMPRIMER** - Pour admirer ton œuvre sur papier.

Tu peux garder jusqu'à 500 modèles par source d'inspiration.

Jeune Styliste ton magazine préféré



DANS CHAQUE ATELIER DE CRÉATION, TU RETROUVERAS LE MAGAZINE JEUNE STYLISTE (EN BAS À DROITE)... OUVRE-LE.

SUR LA PAGE DE DROITE, CLIQUE UNE FOIS ET FAIS DÉFILER TOUS LES MODÈLES QU'IL EST POSSIBLE DE RÉALISER DANS CET ATELIER... DES MILLIERS DE MODÈLES...
UNE TENUE TE PLAÎT ? CLIQUE DEUX FOIS ET EMPORTE-LA SUR TON CAHIER DE CROQUIS POUR LA RETRAVAILLER OU BIEN L'ENREGISTRER DIRECTEMENT DANS TA SÉLECTION DE MODÈLES.

Le salon d'essayage



Pour entrer dans le salon d'essayage, emprunte la petite porte, au fond à droite de l'atelier.

C'est dans le **salon d'essayage** que tu vas organiser ta collection pour le défilé final, en choisissant les mannequins, leurs coiffures et chapeaux.

Tu peux garder jusqu'à 100 collections par source d'inspiration.

Prépare ta collection pour le défilé

•Dans le cadre rouge (le tableau de collection), clique sur un des dix numéros.
•Choisis un modèle dans le cadre bleu et clique sur **OK.**
•Le nom du modèle s'inscrit alors dans le tableau de collection.
Choisis une coiffure, un chapeau et surtout ton mannequin.
•Lorsque tu as choisi ton mannequin, un petit rond apparaît : c'est validé.
•Répète l'opération pour tous les autres numéros.
•Clique sur **GARDER** et enregistre ta collection en lui donnant un nom. Cette opération est possible dès le premier modèle sélectionné ; mais à chaque fois que tu modifies ta collection, clique à nouveau sur **GARDER.**
•Lorsque le tableau de collection a ses 10 modèles validés, clique sur **DÉFILER** et admire !

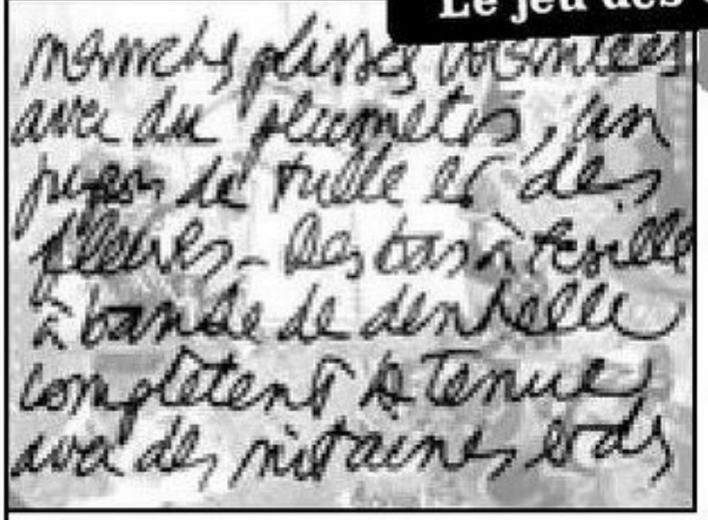
Tu veux revenir dans l'atelier ? Clique sur la verrière, bord gauche de l'écran. Attention ! N'oublie pas de sauvegarder ta collection en cours en cliquant sur GARDER.

La barre d'outils du salon d'essayage



• **GARDER - RETROUVER - JETER - X** - le principe de fonctionnement de ces outils est le même que pour la barre d'outils du cahier de croquis.
• **GOMMER** - Pour gommer la coiffure ou le mannequin choisi.
• **IMPRIMER** - Pour imprimer le modèle affiché dans le miroir du salon d'essayage.
• **NOUVEAU** - Pour composer une nouvelle collection.
• **EXPORTER** - Pour envoyer par disquette ou par Internet une de tes collections à un autre utilisateur du CD-ROM *Jeune Styliste1 Haute couture*. Dans la fenêtre qui apparaît à l'écran lorsque tu fais Exporter, donne un nom au fichier que tu veux exporter. Fais attention à l'endroit où tu enregistres ce fichier dans ton ordinateur, afin de le retrouver facilement !

Le jeu des Couturiers



Avec John Galliano
pour Christian Dior,
Jean-Paul Gaultier,
Christian Lacroix
et Paco Rabanne !

Retrouve le modèle original créé par chacun de nos grands couturiers !

• Fouille l'atelier des couturiers et trouve les indices qui te mettront sur la bonne voie.
• Va sur ton cahier et essaie de retrouver les formes et accessoires du modèle original !

Tu peux également imaginer d'autres modèles en mélangeant les styles de chacun des couturiers. N'hésite pas à les imprimer !

Tu peux accéder aux deux fonctions de cet atelier — **GOMMER et IMPRIMER** — en allant sur le petit rectangle noir, en bas et à droite de l'écran.

LE JEU DES COUTURIERS N'EST ACCESSIBLE QU'À PARTIR DU VESTIBULE, MAIS SI VRAIMENT TU NE TROUVES PAS, VOICI LE SECRET QUI TE PERMETTRA D'Y ALLER DIRECTEMENT : FAIS SUR TON CLAVIER «CONTRÔLE»+«SHIFT»+«C».



Jeune Styliste 1 Haute couture, une coproduction : Carré multimédia – Ubisoft Entertainment
Idée originale et conception éditoriale : Pascale d'Andon, Olivier Richard – Carré *multimédia*
Conseil éditorial : Véronique Chalandar, Albert Filhol, Virginie Martin – Ubisoft
Réalisation : Ariane Chabert – MediaLine Production
Direction artistique : Patrick Pleutin
Scénario multimédia : Claire Maillet
Adaptation du scénario, textes et dialogues : Catherine Pouligny
Stylisme, création des modèles : Pascale d'Andon assistée par Isabelle Lepeytre
Décors : Bangala
Photographies : Gérard Sergent
Réalisation sonore et musique : Alain Schneider, Jean-Yves Rigaud – Studio MidiSync
© Tous droits réservés, *Jeune Styliste 1 Haute couture,* 1998 – Carré *multimédia,* Ubisoft Entertainment

Distribution : UBISOFT

Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques d' Ubisoft Entertainment en France et/ou autres pays.

www.jeunestyliste.com

RETROUVE ANNA ET TOUTE LA COMMUNAUTÉ DES JEUNES STYLISTES SUR LE SITE INTERNET DE JEUNE STYLISTE. DES SURPRISES, DES JEUX, DES CONCOURS, UN FORUM...

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I > Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II > Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Garanties
Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, contactez notre support technique (reportez-vous à la rubrique « Ubi Soft à votre service » de ce manuel pour nos coordonnées) qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.
Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Support Technique Ubi Soft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3.

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

SUPPORT TECHNIQUE :
Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?
Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

SITE INTERNET : http://support.ubisoft.fr **NOUVEAU !**

- Notre guide de dépannage « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos FAQ (Questions/Réponses)
- Posez vos questions à nos techniciens
- Grâce à votre messagerie Ubi Soft, bénéficiez des solutions les plus récentes
- Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros/mn) du lundi au samedi 9h00 – 21h00.
Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

ASTUCES, SOLUCES, CODES, INFORMATIONS :
Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?
Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

TÉLÉPHONE : 0.892.70.50.30 (0,34 Euros/mn)

- L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes de nos jeux sont répertoriées ici
- Serveur vocal accessible 24h sur 24 et 7 jours sur 7
- Parlez en direct avec nos spécialiste jeux : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

Site Internet :
http://support.ubisoft.fr rubrique « Astuces – Soluces »

- Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos spécialistes jeux par e-mail

www.ubi.com

INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 92 70 50 30
3615 UBI SOFT