

Pour tout savoir sur votre PC !

# Débuter sur PC

# POUR LES NULS

2<sup>e</sup> Édition

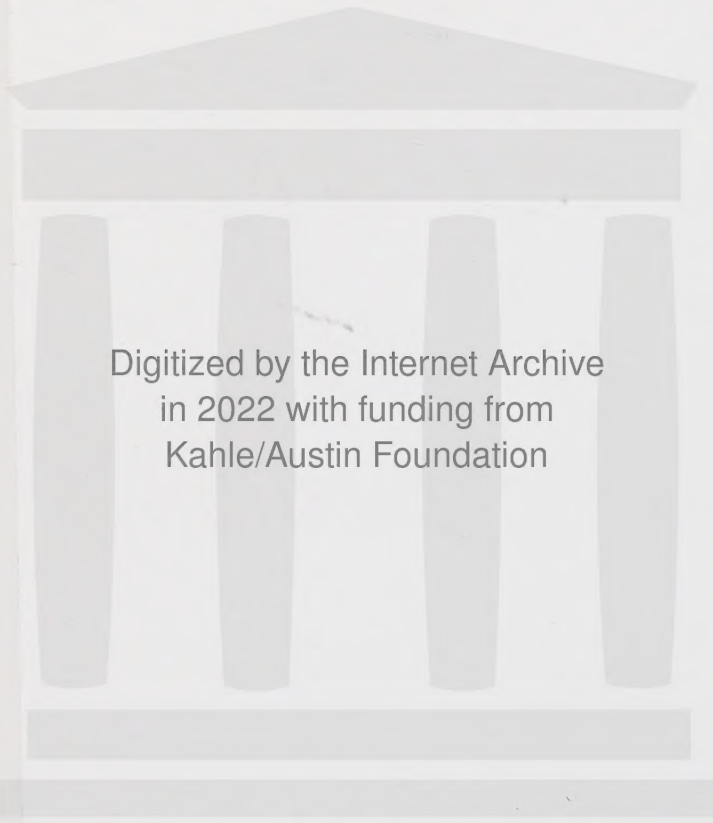
**A mettre**  
entre toutes  
**les mains !**

Tout savoir sur votre  
PC, ses périphériques  
Windows Vista et  
Internet !

Informatique et Internet

**Dan Gookin**  
**Andy Rathbone**





Digitized by the Internet Archive  
in 2022 with funding from  
Kahle/Austin Foundation

# Sommaire

|                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introduction .....</b>                                   | <b>XV</b> |
| <b>Première partie : Bienvenue Mr PC .....</b>              | <b>1</b>  |
| <b>Chapitre 1 : Ordinateur ? PC ? C'est quoi ça ? .....</b> | <b>3</b>  |
| Un ordinateur, c'est bête comme chou .....                  | 3         |
| Entrées et sorties .....                                    | 4         |
| Traitement .....                                            | 5         |
| Stockage .....                                              | 6         |
| Matériel et logiciel .....                                  | 6         |
| Le système d'exploitation de l'ordinateur .....             | 7         |
| Les autres logiciels .....                                  | 7         |
| Ce que vous produisez .....                                 | 8         |
| Le PC (pour les Nuls) .....                                 | 8         |
| <b>Chapitre 2 : Le tour du propriétaire .....</b>           | <b>11</b> |
| Variations sur le thème du PC .....                         | 11        |
| Le matériel de base .....                                   | 12        |
| Un coup d'œil à l'unité centrale .....                      | 14        |
| En façade de l'unité centrale .....                         | 15        |
| L'arrière de l'unité centrale .....                         | 18        |
| Le panneau E/S .....                                        | 19        |
| Des symboles et des couleurs .....                          | 22        |
| <b>Chapitre 3 : On branche tout .....</b>                   | <b>25</b> |
| Le montage du PC .....                                      | 25        |
| On déballe tout .....                                       | 26        |
| Installez d'abord l'unité centrale .....                    | 26        |
| Audio .....                                                 | 27        |
| Audio optique .....                                         | 28        |
| Clavier et souris .....                                     | 28        |
| FireWire .....                                              | 29        |
| Imprimante .....                                            | 29        |
| Modem .....                                                 | 30        |
| Moniteur .....                                              | 30        |
| Réseau .....                                                | 31        |
| S-Vidéo .....                                               | 31        |



|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Série .....                               | 31 |
| USB .....                                 | 32 |
| Les connexions sans fil .....             | 33 |
| On envoie le jus ! .....                  | 33 |
| L'indispensable barrette multiprise ..... | 33 |

## **Chapitre 4 : Allumer le feu ! ..... 37**

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Allumer le PC .....                          | 37 |
| N'allumez pas certains appareils .....       | 39 |
| Identifier vos programmes de démarrage ..... | 39 |
| Problème au pays du démarrage .....          | 40 |
| Et voici Windows ! .....                     | 40 |
| Session, l'invité mystère .....              | 41 |
| Bienvenue dans le Bureau ! .....             | 42 |
| Cesser d'utiliser l'ordinateur .....         | 43 |
| Eteindre l'ordinateur .....                  | 43 |
| Mettre l'ordinateur en veille .....          | 45 |
| La mise en veille prolongée .....            | 46 |
| Les joies du redémarrage .....               | 47 |
| Arrêter ce satané machin .....               | 48 |
| Paramétrer le bouton Marche/Arrêt .....      | 49 |

## **Deuxième partie : Lève le capot qu'on voie le moteur ! ..... 51**

### **Chapitre 5 : Anatomie d'un ordinateur ..... 53**

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Sous le capot .....                             | 53 |
| Les tripes du PC .....                          | 54 |
| Ouvre-le si tu oses ! .....                     | 55 |
| Fermer le capot .....                           | 56 |
| Tout sur ma (carte) mère .....                  | 56 |
| Le microprocesseur .....                        | 57 |
| Appelez-le par son nom .....                    | 59 |
| Les performances d'un microprocesseur .....     | 60 |
| Quel processeur choisir ? .....                 | 61 |
| Le processeur peut-il être mis à niveau ? ..... | 62 |
| Connecteurs d'extension .....                   | 63 |
| Quelle heure est-il à votre PC ? .....          | 64 |
| Mon horloge retarde .....                       | 65 |
| Régler l'horloge .....                          | 65 |
| L'heure Internet .....                          | 66 |
| Des précisions sur la pile du PC .....          | 66 |
| Le BIOS .....                                   | 67 |
| L'alimentation .....                            | 68 |

### **Chapitre 6 : De port en port ..... 71**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Qu'est-ce qu'un port ? ..... | 71 |
|------------------------------|----|



|                                                       |            |
|-------------------------------------------------------|------------|
| Les ports d'ancienne génération .....                 | 72         |
| Souris et clavier .....                               | 72         |
| Le port Imprimante .....                              | 72         |
| Le port Série .....                                   | 74         |
| Le roi USB .....                                      | 74         |
| Connecter un périphérique USB .....                   | 76         |
| Où est l'alimentation ? .....                         | 76         |
| Débrancher un périphérique USB .....                  | 77         |
| L'expansion de l'univers USB .....                    | 78         |
| Le port FireWire .....                                | 79         |
| <b>Chapitre 7 : La mémoire .....</b>                  | <b>81</b>  |
| Qu'est-ce que la mémoire ? .....                      | 81         |
| Utiliser de la mémoire .....                          | 82         |
| Les barrettes de mémoire .....                        | 84         |
| Mesure de la mémoire .....                            | 85         |
| Quiz sur la mémoire .....                             | 86         |
| "Combien de mémoire y a-t-il dans ce PC ?" .....      | 87         |
| Le PC risque-t-il d'être à court de mémoire ? .....   | 87         |
| Qu'est-ce que la mémoire virtuelle ? .....            | 87         |
| Qu'est-ce que la mémoire vidéo ? .....                | 88         |
| Ajouter de la mémoire dans votre PC .....             | 89         |
| <b>Chapitre 8 : Moniteurs et écrans .....</b>         | <b>93</b>  |
| Moniteur plus carte graphique .....                   | 93         |
| Les deux types de moniteurs .....                     | 95         |
| Les cartes graphiques .....                           | 96         |
| Votre moniteur chéri .....                            | 98         |
| L'aspect physique .....                               | 98         |
| L'aspect technique .....                              | 99         |
| Régler l'affichage .....                              | 100        |
| Régler le moniteur dans Windows .....                 | 102        |
| La boîte de dialogue des propriétés d'affichage ..... | 102        |
| Régler la résolution et les couleurs .....            | 104        |
| Changer l'arrière-plan (le papier peint) .....        | 105        |
| Utiliser un écran de veille .....                     | 107        |
| Mettre le moniteur en veille .....                    | 109        |
| <b>Chapitre 9 : Clavier et souris .....</b>           | <b>111</b> |
| Evidemment que votre PC a besoin d'un clavier ! ..... | 111        |
| Le clavier standard .....                             | 112        |
| Composition classique d'un clavier .....              | 112        |
| Les touches particulières .....                       | 114        |
| Les touches de verrouillage .....                     | 115        |
| Les touches étranges venues d'ailleurs .....          | 116        |
| Touches spéciales de claviers spéciaux .....          | 118        |
| Régler le clavier dans Windows .....                  | 118        |

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| La bonne position au clavier .....                   | 119        |
| Une souris sous la main .....                        | 120        |
| La souris est indispensable .....                    | 121        |
| La souris générique .....                            | 121        |
| Souris optique contre souris mécanique .....         | 122        |
| La souris sans fil .....                             | 123        |
| Les autres espèces de souris .....                   | 124        |
| Manier la souris .....                               | 126        |
| Quelques réglages .....                              | 127        |
| J'ai perdu le pointeur de la souris ! .....          | 128        |
| Le double clic ne fonctionne pas ! .....             | 129        |
| Je suis gaucher et les boutons sont inversés ! ..... | 129        |
| Quand la souris se fait stylet .....                 | 130        |
| <b>Chapitre 10 : I comme Imprimante .....</b>        | <b>133</b> |
| Bonjour, je suis l'imprimante, ton amie ! .....      | 134        |
| Les catégories d'imprimantes .....                   | 134        |
| Le tour de l'imprimante .....                        | 135        |
| Le panneau de commande .....                         | 137        |
| Alimenter l'imprimante, Partie I : L'encre .....     | 139        |
| Alimenter l'imprimante, Partie II : Le papier .....  | 141        |
| Les types de papier .....                            | 142        |
| Installer l'imprimante .....                         | 143        |
| Windows et votre imprimante .....                    | 144        |
| Installer manuellement une imprimante .....          | 145        |
| Choisir l'imprimante par défaut .....                | 147        |
| Les tâches d'impression élémentaires .....           | 147        |
| Les options de mise en page .....                    | 149        |
| <b>Chapitre 11 : Modem mania .....</b>               | <b>151</b> |
| Qu'est-ce qu'un modem ? .....                        | 151        |
| Les types de modem .....                             | 152        |
| Le modem téléphonique traditionnel .....             | 153        |
| Toujours plus rapide : le haut débit .....           | 153        |
| Limites de vitesse .....                             | 155        |
| Connecter un modem .....                             | 156        |
| Raccorder un modem téléphonique (RTC) .....          | 156        |
| Connecter un modem haut débit .....                  | 157        |
| Les règles de numérotation .....                     | 158        |
| Changer la localisation d'un modem RTC .....         | 158        |
| <b>Chapitre 12 : Un PC chanteur ! .....</b>          | <b>161</b> |
| Un PC peut faire du bruit .....                      | 161        |
| Du matériel qui fait du bruit .....                  | 161        |
| Haut-parleurs et enceintes .....                     | 162        |
| Les options du microphone .....                      | 164        |
| Amusez-vous avec les sons de Windows .....           | 165        |



|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| Les types de fichiers audio .....            | 165 |
| Le son dans Windows .....                    | 166 |
| Affecter des sons .....                      | 166 |
| Régler le volume .....                       | 168 |
| Utiliser le contrôle général du volume ..... | 169 |

### **Chapitre 13 : Les périphériques (ou tout ce qui tourne autour...) ..... 171**

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| Qu'est-ce qu'un périphérique ? .....                                      | 172 |
| Installer un périphérique .....                                           | 172 |
| C'est branché, ça marche ! .....                                          | 173 |
| "Windows est idiot, il ne reconnaît pas mon nouveau périphérique !" ..... | 174 |
| Quelques périphériques courants .....                                     | 174 |
| Souriez, vous êtes filmé ! .....                                          | 175 |
| Numérise-moi cette photo de digitale ! .....                              | 176 |
| Méga photo numérique .....                                                | 177 |

## ***Troisième partie : Les éléments de Windows Vista que vous êtes censé déjà connaître ..... 181***

### **Chapitre 14 : Tout sur les fenêtres ..... 183**

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Dissection d'une fenêtre typique .....                        | 183 |
| Tirer une fenêtre par sa Barre de titre .....                 | 185 |
| La Barre d'adresse de Windows .....                           | 187 |
| Activer la barre de menus cachée de Vista .....               | 189 |
| Choisir le bon bouton .....                                   | 190 |
| Raccourcis rapides avec le Volet de navigation .....          | 192 |
| Le volet de détails .....                                     | 195 |
| Se déplacer dans un dossier avec la barre de défilement ..... | 196 |
| Bordures ménagères .....                                      | 197 |
| Interagir avec les boîtes de dialogue .....                   | 198 |
| Cliquer sur le bon bouton de commande .....                   | 198 |
| Choisir parmi les boutons d'option .....                      | 199 |
| Taper dans une zone de texte .....                            | 200 |
| Choisir des options dans des zones de liste .....             | 201 |
| Les zones de listes déroulantes .....                         | 203 |
| Les cases à cocher .....                                      | 204 |
| Les glissières .....                                          | 204 |
| Déplacer des fenêtres sur le Bureau .....                     | 205 |
| Placer une fenêtre au premier plan .....                      | 205 |
| Déplacer une fenêtre de ci de là .....                        | 206 |
| Ouvrir la fenêtre en plein écran .....                        | 206 |
| Fermer une fenêtre .....                                      | 207 |
| Redimensionner une fenêtre .....                              | 207 |
| Disposer deux fenêtres côte à côte .....                      | 208 |
| Rouvrir une fenêtre à la même taille .....                    | 208 |



|                                                              |            |
|--------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Chapitre 15 : Fichiers, dossiers, disquettes, CD...</b>   | <b>211</b> |
| Parcourir le classeur à tiroirs informatisé                  | 211        |
| Tout sur les dossiers, ou presque                            | 214        |
| Lorgner dans les lecteurs et les dossiers                    | 218        |
| Voir les fichiers d'un lecteur                               | 218        |
| Voir ce que contient un dossier                              | 220        |
| Créer un nouveau dossier                                     | 223        |
| Renommer un fichier ou un dossier                            | 225        |
| Sélectionner des lots de fichiers ou de dossiers             | 226        |
| Supprimer un fichier ou un dossier                           | 227        |
| Copier ou déplacer des fichiers et des dossiers              | 228        |
| Obtenir plus d'informations sur les fichiers et les dossiers | 230        |
| Graver des CD et des DVD                                     | 233        |
| Acheter des CD et DVD vierges pour la gravure                | 234        |
| Copier des fichiers depuis ou vers un CD ou un DVD           | 236        |
| Disquettes et cartes mémoire                                 | 240        |

## ***Quatrième partie : Travailler avec les programmes et les fichiers ..... 243***

|                                                    |            |
|----------------------------------------------------|------------|
| <b>Chapitre 16 : Programmes et documents</b>       | <b>245</b> |
| Démarrer un programme                              | 246        |
| Ouvrir un document                                 | 248        |
| Enregistrer un document                            | 250        |
| Choisir le programme qui ouvre un fichier          | 251        |
| Mon fichier s'ouvre dans un autre programme !      | 252        |
| Aucun programme n'ouvre mon fichier !              | 254        |
| Prendre un raccourci                               | 256        |
| L'incontournable guide du Couper, Copier et Coller | 258        |
| Le couper-coller facile                            | 259        |
| Sélectionner les éléments à couper ou à copier     | 259        |
| Couper ou coller une sélection                     | 262        |
| Coller les données                                 | 263        |
| Les programmes livrés avec Vista                   | 264        |
| Écrire des lettres avec WordPad                    | 265        |
| Gérer les rendez-vous avec Calendrier              | 266        |
| Insérer des symboles avec la Table des caractères  | 268        |

|                                                                                            |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Chapitre 17 : Vite perdu, plus vite retrouvé</b>                                        | <b>271</b> |
| Retrouver les fenêtres égarées sur le Bureau                                               | 271        |
| Localiser un programme, un courrier électronique, un morceau de musique, un document, etc. | 273        |
| Retrouver un fichier manquant dans un dossier                                              | 276        |
| Trier, regrouper et empiler des fichiers                                                   | 279        |
| Retrouver des photos égarées                                                               | 281        |
| Trouver d'autres ordinateurs sur un réseau                                                 | 282        |
| Trouver des informations sur l'Internet                                                    | 282        |

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| Enregistrer les recherches .....                 | 283 |
| Demander à Vista de mieux chercher .....         | 284 |
| Affiner les recherches de Vista .....            | 285 |
| Ajouter des emplacement à l'index de Vista ..... | 285 |
| Reconstruire l'index .....                       | 287 |

## **Chapitre 18 : Faire bonne impression ..... 289**

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| Imprimer vos œuvres .....                 | 289 |
| Configurer la mise en page .....          | 291 |
| Régler les paramètres d'impression .....  | 294 |
| Annuler une impression .....              | 295 |
| Imprimer une page Web .....               | 297 |
| Installer de nouvelles polices .....      | 300 |
| Résoudre les problèmes d'impression ..... | 301 |

## **Cinquième partie : Personnaliser Vista et le mettre à jour ..... 305**

### **Chapitre 19 : Personnaliser Windows Vista avec le Panneau de configuration ..... 307**

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| Trouver la bonne option dans le Panneau de configuration .....     | 308 |
| Système et maintenance .....                                       | 310 |
| Comptes d'utilisateurs et protection des utilisateurs .....        | 310 |
| Sécurité .....                                                     | 311 |
| Apparence et personnalisation .....                                | 311 |
| Changer l'arrière-plan du Bureau .....                             | 312 |
| Choisir un écran de veille .....                                   | 314 |
| Modifier le thème de l'ordinateur .....                            | 315 |
| Modifier la résolution de l'écran .....                            | 317 |
| Modifier les connexions de réseau et Internet .....                | 320 |
| Régler la date, l'heure, la langue et les options régionales ..... | 320 |
| Matériel et audio .....                                            | 321 |
| Régler le volume et le son .....                                   | 322 |
| Installer ou configurer les enceintes .....                        | 324 |
| Ajouter une imprimante .....                                       | 326 |
| Installer ou paramétrer d'autres éléments .....                    | 328 |
| Ajouter de nouveaux périphériques .....                            | 331 |
| Ajouter ou supprimer des programmes .....                          | 332 |
| Supprimer ou modifier des programmes .....                         | 333 |
| Ajouter un programme .....                                         | 334 |
| Ajouter ou supprimer des éléments de Vista .....                   | 336 |
| Modifier Vista pour les handicapés .....                           | 338 |
| Les options pour ordinateurs portables .....                       | 340 |
| Les options supplémentaires .....                                  | 340 |

### **Chapitre 20 : Éviter que Vista plante ..... 343**

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Créer un point de restauration ..... | 343 |
|--------------------------------------|-----|



|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Régler Vista avec les outils de maintenance .....             | 344 |
| Sauvegarder les fichiers .....                                | 345 |
| Trouvez des informations techniques sur l'ordinateur .....    | 350 |
| Libérer de l'espace sur le disque dur .....                   | 352 |
| Ajouter des fonctions au bouton d'alimentation .....          | 354 |
| Configurer des périphériques rétifs (choisir un pilote) ..... | 355 |

## **Chapitre 21 : Partager l'ordinateur en famille ..... 359**

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Les bons comptes font les bons utilisateurs .....       | 360 |
| Configurer ou modifier des comptes d'utilisateurs ..... | 362 |
| Passer rapidement d'un utilisateur à un autre .....     | 365 |
| Modifier l'image d'un compte d'utilisateur .....        | 367 |
| Mot de passe et sécurité .....                          | 368 |

## **Chapitre 22 : Relier des ordinateurs en réseau ..... 373**

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Les composants d'un réseau .....                         | 374 |
| Configurer un petit réseau .....                         | 377 |
| Acheter les éléments du réseau .....                     | 378 |
| Installer un réseau filaire .....                        | 380 |
| Se connecter en Wi-Fi .....                              | 382 |
| Configurer un point d'accès ou un routeur sans fil ..... | 383 |
| Paramétrer Vista pour la connexion sans fil .....        | 385 |
| On partage tout .....                                    | 389 |
| Partager une imprimante sur le réseau .....              | 393 |
| Dépanner le réseau .....                                 | 395 |

## **Sixième partie : Internet, me voilà ! ..... 397**

### **Chapitre 23 : Votre réseau et l'Internet ..... 399**

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| La connexion Internet à haut débit .....       | 399 |
| Les types de modems à haut débit .....         | 400 |
| Connecter le modem à haut débit au PC .....    | 402 |
| Signaler le modem à haut débit à Windows ..... | 404 |
| Partager la connexion à haut débit .....       | 407 |
| Tester la connexion Internet .....             | 409 |
| L'importance d'un pare-feu .....               | 409 |
| Activer le pare-feu de Windows .....           | 410 |
| Les pare-feu tiers .....                       | 413 |

### **Chapitre 24 : Surfer sur l'Internet ..... 415**

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Une brève description d'Internet .....                           | 415 |
| Idées fausses sur l'Internet .....                               | 416 |
| Obtenir des informations par Internet .....                      | 416 |
| Comment accéder à l'Internet ? .....                             | 417 |
| Les cinq éléments indispensables pour "aller sur Internet" ..... | 417 |
| Configurer Windows pour l'Internet .....                         | 418 |



|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| Se connecter à l'Internet .....        | 420 |
| Ne pas se connecter à l'Internet ..... | 421 |
| Vous voilà sur l'Internet ! .....      | 422 |
| Goodbye, Internet ! .....              | 423 |

## **Chapitre 25 : Ballade sur le Web ..... 425**

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| Dites bonjour à votre navigateur .....         | 425 |
| Démarrer Internet Explorer .....               | 426 |
| Découvrir la fenêtre d'Internet Explorer ..... | 427 |
| Quitter Internet Explorer .....                | 428 |
| Visiter une page Web .....                     | 428 |
| Ramène-moi à la maison ! .....                 | 428 |
| Taper l'adresse d'une page Web .....           | 430 |
| Cliquer sur le lien d'une page Web .....       | 432 |
| Naviguer sur le Web .....                      | 433 |
| Chercher... et surtout trouver ! .....         | 434 |
| Les moteurs de recherche .....                 | 435 |
| Les clés d'une recherche fructueuse .....      | 435 |
| Nous avons tous nos favoris .....              | 436 |
| Organiser les Favoris .....                    | 437 |
| Utiliser la barre Liaisons .....               | 439 |
| L'Historique de navigation .....               | 439 |
| Jeter un œil à l'Historique .....              | 439 |
| Effacer l'Historique .....                     | 440 |

## **Chapitre 26 : Le courrier électronique ..... 443**

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Lancer Windows Mail .....                                      | 443 |
| La boîte de réception .....                                    | 445 |
| Quitter Windows Mail .....                                     | 445 |
| Ecrire et répondre à du courrier .....                         | 446 |
| Envoyer du courrier .....                                      | 447 |
| Lire le courrier .....                                         | 449 |
| Après avoir lu un message .....                                | 450 |
| Le précieux Carnet d'adresses .....                            | 452 |
| Ajouter un nom dans le Carnet d'adresses .....                 | 453 |
| Utiliser le Carnet d'adresses lors d'un envoi de message ..... | 454 |
| Créer un groupe .....                                          | 455 |

## **Chapitre 27 : Quand les fichiers voyagent ..... 459**

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| Récupérer des éléments sur une page Web .....   | 459 |
| Enregistrer une page Web .....                  | 460 |
| Enregistrer une image d'une page Web .....      | 461 |
| Enregistrer un extrait de page Web .....        | 461 |
| Trouver des logiciels sur l'Internet .....      | 462 |
| Chercher des programmes .....                   | 463 |
| Créer un dossier pour les téléchargements ..... | 463 |
| Télécharger un fichier depuis l'Internet .....  | 464 |

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Installer et utiliser des programmes téléchargés ..... | 465 |
| Mais oui, c'est une pièce jointe ! .....               | 466 |
| Récupérer une pièce jointe avec Windows Mail .....     | 466 |
| Envoyer un fichier joint avec Windows Mail .....       | 468 |

## ***Septième partie : Musique, films et souvenirs ..... 471***

### **Chapitre 28 : Écouter et copier de la musique avec le Lecteur**

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| <b>Windows Media .....</b>                           | <b>473</b> |
| La bibliothèque du Lecteur Windows Media .....       | 474        |
| Parcourir les bibliothèques .....                    | 478        |
| Les commandes du Lecteur Windows Media .....         | 480        |
| Lire des CD .....                                    | 482        |
| Lire des DVD .....                                   | 484        |
| Voir des vidéos et des émissions de télévision ..... | 486        |
| Lire des fichiers MP3 et WMA .....                   | 487        |
| Écouter des stations de radio Internet .....         | 488        |
| Créer, enregistrer et modifier des sélections .....  | 489        |
| Copier des CD dans le PC .....                       | 491        |
| Graver des CD de musique .....                       | 494        |
| Copier des morceaux dans un lecteur mobile .....     | 495        |
| Acheter de la musique et des films en ligne .....    | 497        |
| Windows Media Center .....                           | 499        |
| Les menus de Windows Media Center .....              | 501        |
| Tirer le meilleur de Windows Media Center .....      | 503        |

### **Chapitre 29 : Photos et films ..... 505**

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| La boîte à chaussures numérique .....                                   | 506 |
| Transférer les photos dans l'ordinateur .....                           | 507 |
| Visionner les photos dans la Galerie de photos Windows .....            | 510 |
| Visionner un diaporama .....                                            | 514 |
| Corriger les photos .....                                               | 516 |
| Envoyer des photos par courrier électronique .....                      | 524 |
| Imprimer les photos .....                                               | 525 |
| Créer, monter et visionner des films numériques et des diaporamas ..... | 527 |
| Étape 1 : Importer la vidéo, les photos et la musique .....             | 530 |
| Étape 2 : Monter le film .....                                          | 534 |
| Étape 3 : Enregistrer le film ou le diaporama .....                     | 539 |
| Graver un film ou un diaporama avec DVD Maker .....                     | 540 |

## ***Huitième partie : Les dix commandements ..... 543***

### **Chapitre 30 : Dix erreurs de débutant ..... 545**

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| Ne pas quitter Windows sauvagement ..... | 545 |
| Acheter trop de logiciels .....          | 546 |

|                                                  |            |
|--------------------------------------------------|------------|
| Acheter des accessoires incompatibles .....      | 546        |
| Ne pas acheter suffisamment de fournitures ..... | 547        |
| Ne pas enregistrer votre travail .....           | 547        |
| Ne pas sauvegarder les fichiers .....            | 547        |
| Ouvrir ou supprimer des fichiers inconnus .....  | 548        |
| Démarrer avec une disquette inconnue .....       | 549        |
| Répondre aux e-mails indésirables ou spams ..... | 549        |
| Ouvrir un programme joint à un e-mail .....      | 549        |
| <b>Glossaire .....</b>                           | <b>551</b> |
| <b>Index .....</b>                               | <b>581</b> |





# Introduction

**C**e livre révèle les bases d'un PC : comment il fonctionne, ce qu'il sait faire, avec en prime les réponses à toutes les questions auxquelles vous n'auriez jamais pensé. A vrai dire, un ordinateur n'est pas si difficile à utiliser ni à comprendre.

Cet ouvrage décrit l'utilisation d'un ordinateur en termes simples et souvent irrévérencieux. L'informatique n'a rien de sacré. Ce livre se concentre sur vous et vos besoins. Vous y découvrirez tout ce que vous aimeriez savoir sur votre ordinateur, mais sans le jargon indigeste qui accompagne souvent ce genre de littérature, et sans avoir besoin d'appartenir à la lignée des grands gourous docteurs ès informatique.

## *Contenu de ce livre*

Ce livre s'adresse à tous les utilisateurs de PC tournant sous le système d'exploitation Windows Vista. Si votre ordinateur est équipé d'une version antérieure de Windows, ou si votre PC est complètement dépassé, je vous invite à acquérir rapidement un nouvel ordinateur équipé de Windows Vista. Vous apprécierez sa puissance et sa convivialité.

Voici quelques sujets contenus dans cette édition :

- ✓ Des informations détaillées sur la mise en réseau d'ordinateurs domestiques, y compris les connexions Internet et les réseaux sans fil.
- ✓ Des explications élémentaires sur ce qu'est un ordinateur et comment il fonctionne.

- ✓ Une explication détaillée sur l'essence même des fichiers. Lorsque vous serez à l'aise avec ce concept, l'ordinateur vous paraîtra beaucoup moins mystérieux.
- ✓ Des informations récentes sur les modems pour le haut débit.
- ✓ Des explications détaillées sur les ports USB.
- ✓ Encore plus d'informations sur le paramétrage et la configuration du PC.
- ✓ Des informations actualisées sur tous les aspects de la technologie, du matériel et des logiciels, trop nombreux pour être mentionnés ici.
- ✓ Windows Vista : boutons, barres, fenêtres et boîtes de dialogue.
- ✓ Personnaliser Windows Vista.

Bien entendu, vous trouverez aussi les informations essentielles, toujours décrites sur un ton détendu destiné à apaiser les affres du débutant.

## *Où commencer ?*

Ce livre est destiné à être utilisé comme un outil de référence : vous pouvez l'ouvrir à n'importe quelle page et commencer à lire. Il contient 28 chapitres. Ces chapitres sont tous autonomes, chacun s'attachant à un aspect particulier de votre ordinateur : mise en route, utilisation d'une imprimante, lancement de logiciels, etc. Chaque chapitre est divisé en entités indépendantes, centrées autour d'un thème principal. Voici quelques exemples de sections :

- ✓ Eteindre cet engin.
- ✓ Où se trouve le cordon d'alimentation ?
- ✓ L'arrêt d'urgence de l'imprimante.
- ✓ Tester le réseau.



Vous n'avez pas besoin de mémoriser quoi que ce soit dans ce livre. Laissons donc cette tâche à la mémoire de l'ordinateur. Chaque chapitre contient des informations qui peuvent être lues et assimilées rapidement, de sorte que vous puissiez reposer le livre et continuer à utiliser l'ordinateur. Lorsque survient un événement technique, vous en êtes prévenu à temps afin de pouvoir l'éviter.

## *Les conventions de cet ouvrage*

Ce livre est un ouvrage de référence : commencez par le sujet qui vous intéresse le plus et reportez-vous à l'index ou au sommaire pour y trouver les numéros des pages qui sauront répondre à votre demande. Lisez les pages qui vous intéressent, puis fermez le livre et mettez-vous au travail. Bien entendu, si vous souhaitez un complément d'information, il vous est toujours loisible de continuer la lecture et de profiter des nombreuses références croisées mises à votre disposition.

Lorsqu'un message apparaît à l'écran, il est reproduit dans ce livre de la manière suivante :

A screenshot of a message box on a computer screen. The box is light gray with a thin border. Inside, the text "Ceci est un message à l'écran" is displayed in a standard font. There is a small icon in the top-left corner of the box.

Ceci est un message à l'écran

et le texte à taper est présenté ainsi :

### **Tapez ça**

Vous pourrez saisir le texte **Tapez ça** comme indiqué, et appuyer ensuite sur la touche Entrée.

Les commandes Windows apparaissent de la façon suivante :

Choisissez Fichier/Quitter.

Vous devez sélectionner le menu Fichier, puis choisir la commande Quitter. Vous pouvez utiliser la souris pour cela ou appuyer sur la touche Alt et la lettre soulignée de la commande, F puis Q dans cet exemple.

Les combinaisons de touches apparaissent de la façon suivante :

Ctrl+S

Vous devez maintenir la touche Ctrl enfoncée, appuyer sur la touche S puis relâcher les deux touches en même temps.

## *Ce que vous pouvez éviter de lire*

L'utilisation d'un ordinateur entraîne la consultation de nombreuses informations techniques. Pour mieux vous en prémunir, nous les avons isolées dans des encadrés clairement identifiés. Inutile de les lire si vous n'y tenez pas vraiment. Le plus souvent, il s'agit d'explications plus détaillées sur un sujet déjà traité dans le chapitre, qui ne sont pas indispensables à sa compréhension.

## *A qui s'adresse ce livre*

Ce livre suppose que vous possédez – ou comptez acquérir – un ordinateur et que vous désirez l'utiliser au mieux. Ce livre est consacré à Windows Vista. Les versions précédentes ne sont pas abordées.

Dans ce livre, le bouton Démarrer est celui qui se trouve en bas à gauche de Windows Vista.

## *Les icônes utilisées dans ce livre*



Cette icône vous prévient que des informations techniques superflues vous attendent au tournant. Certaines sont très intéressantes, mais si vous n'êtes pas friand de jargon informatique, passez votre chemin, on ne vous en voudra pas.



Cette icône annonce des raccourcis et astuces utiles qui vous aideront à utiliser au mieux votre PC. Par exemple, lorsque vous répandez de l'acide sulfurique concentré fumant sur votre ordinateur, pensez à porter des gants et des lunettes de protection.



Cette icône est un pense-bête. Elle vous rappelle qu'il faut éteindre le gaz avant de quitter la maison ou vérifier votre fermeture Eclair avant de vous présenter devant un large public.



Cette icône prévient d'un danger et indique généralement ce qu'il ne faut *pas* faire.



Vous passez de Windows XP à Windows Vista ? Ce pictogramme signale les différences fondamentales entre les deux systèmes d'exploitation.

## *A vous de jouer !*

Avec ce livre en main, vous êtes prêt à mater le PC le plus rétif. Vous pouvez commencer par consulter le sommaire ou l'index. Choisissez un sujet, allez à la page indiquée, et lancez-vous. N'hésitez pas à prendre des notes, à corner les pages et à faire tout ce qui ferait blêmir de rage un bibliothécaire. Bonne lecture...

### **Avertissement aux lecteurs**

Les éditions First attirent l'attention de leurs lecteurs sur les risques encourus par le téléchargement illégal, sur Internet, ou la gravure de fichiers protégés par des droits d'auteur.

Les éditions First rappellent que la copie partielle ou totale, et, par voie de conséquence, le téléchargement d'oeuvres littéraires, cinématographiques ou musi-cales sont strictement interdits sans autorisation expresse des ayants droit. En l'absence d'une telle autorisation, les utilisateurs d'Internet téléchargeant des oeuvres protégées s'exposent aux peines prévues à l'article L. 335-4 du Code de la propriété intellectuelle.

Quel que soit leur pays, les lecteurs sont invités à prendre connaissance des lois locales portant sur la protection des oeuvres intellectuelles.





# Première partie

## Bienvenue Mr PC



### *Dans cette partie...*

**N'**importe qui sait à quoi ressemble un ordinateur. Même un chineur farfouillant dans une brocante en reconnaîtrait un (entre le moule à gaufre rouillé et la chaise à trois pieds rustique). Mais savez-vous vraiment ce qu'est un PC ?

Un ordinateur, c'est bien plus qu'un objet de consommation acheté sur une irrésistible impulsion et qui fonctionne tout de suite. En dépit des progrès pour le rendre plus convivial, l'ordinateur reste un objet de haute technologie. Pour l'exploiter au mieux, vous devez vous familiariser avec la bête. C'est le but de cette partie du livre.

# Chapitre 1

## Ordinateur ? PC ? C'est quoi ça ?

### *Dans ce chapitre :*

- Les bases d'un ordinateur.
- Les entrées/sorties.
- Matériel et logiciels.
- Le système d'exploitation.

**P**our séduire les consommateurs, les vendeurs d'informatique s'évertuent de les persuader qu'un ordinateur n'est pas plus difficile à utiliser qu'un four à micro-ondes ou un téléphone mobile. Et des gens sont hélas tout disposés à le croire. Il est certes possible de commencer à utiliser un ordinateur en n'y connaissant rien et en se formant sur le tas, mais ce n'est pas le moyen le plus efficace.

Ce chapitre présente les notions de base d'un PC, indispensables pour comprendre la machine que vous comptez acheter, que vous possédez depuis peu ou depuis fort longtemps. Vous découvrirez qu'il n'y a là rien de sorcier.

### *Un ordinateur, c'est bête comme chou*

Les appareils sont généralement assez simples : un grille-pain grille du pain, un four à micro-ondes chauffe ce que l'on y enfourne, une voiture roule et le téléphone sert à communiquer

à distance. L'usage de tout appareil se rapporte à sa description la plus élémentaire. Mais qu'en est-il de l'ordinateur ?

Un ordinateur n'est pas un outil extraordinaire. Il ne fait fondamentalement qu'une seule chose : acquérir des données en entrée, les traiter puis les restituer en sortie (voir Figure 1.1). C'est en réalité l'énorme potentiel de cette simple activité qui fait paraître l'ordinateur compliqué.

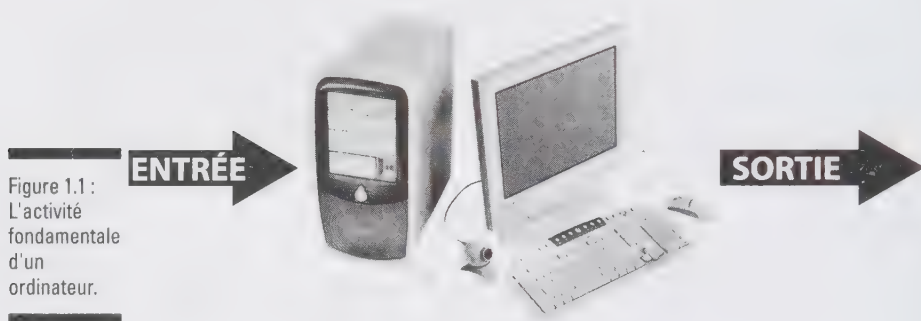


Figure 1.1 :  
L'activité  
fondamentale  
d'un  
ordinateur.

Trois notions permettent de comprendre le principe d'un ordinateur :

- ✓ Les entrées/sorties.
- ✓ Le traitement.
- ✓ Le stockage.

Examinons cela en détail.

## ***Entrées et sorties***

"Ne sois ni emprunteur ni prêteur."

*Hamlet*, acte I, scène 3.

Les entrées/sorties, communément appelées E/S, sont les deux tâches dont un ordinateur s'acquitte au mieux. C'est même quasiment la seule chose qu'il sait faire. Quand vous



aurez assimilé la notion d'E/S, vous aurez tout compris de l'ordinateur. Enfin, presque tout... ou presque...

- ✓ Les appareils - ou, plus exactement, les *périphériques* - reliés à l'ordinateur sont soit dévolus aux entrées, soit dévolus aux sorties. Il existe des périphériques d'entrée et des périphériques de sortie.
- ✓ Les *périphériques d'entrée* envoient des données vers l'ordinateur. Le clavier et la souris sont des périphériques d'entrée, de même qu'un scanneur ou un appareil photo numérique.
- ✓ Les *périphériques de sortie* sont les équipements que l'ordinateur utilise pour présenter les données, comme l'écran ou l'imprimante.
- ✓ Certains périphériques sont à la fois d'entrée et de sortie. C'est le cas des disques durs et des modems. L'ordinateur s'en sert pour recevoir des données et pour en envoyer.

## Traitement

Si un ordinateur ne savait pas traiter des données, ce ne serait qu'un tas de ferraille sans utilité. Le traitement transforme les données reçues.

- ✓ Le traitement est pris en charge par un composant électronique - une "puce" - appelé *microprocesseur* ou, plus simplement, *processeur*.
- ✓ A vrai dire, le processeur ne sait pas exactement que faire de toutes les entrées qui lui parviennent. C'est le *logiciel* qui lui indique ce qu'il doit en faire. Nous y reviendrons plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Toutes les entrées sont *numériques*, c'est-à-dire constituées de 0 et de 1. C'est incroyable quand on y pense : l'image la plus spectaculaire, le poème le plus émouvant

ou une symphonie se réduisent à une succession de 0 et de 1 traités par le processeur.

## Stockage

Sur un ordinateur moderne, il existe deux sortes de stockage : temporaire et à long terme.

Le stockage temporaire s'effectue dans la *mémoire vive*. C'est là que les programmes sont exécutés lorsque vous les utilisez. La mémoire vive est le lieu de travail du processeur.

Le disque dur se charge du stockage à long terme. L'information qui s'y trouve est réutilisable par la suite. Les données que le processeur n'utilise pas pour le moment sont stockées dans le disque dur, en attendant d'être lues.

- ✓ Tous les ordinateurs ont besoin d'une unité de stockage.
- ✓ La mémoire vive est parfois appelée RAM, acronyme de *Random Access Memory*, mémoire à accès aléatoire. Ou plus simplement, "la mémoire".
- ✓ La mémoire vive, ou RAM, est un stockage temporaire.
- ✓ Il existe différentes sortes de disques durs : internes et amovibles, et de différentes marques et capacités. Les disques durs sont aussi appelés *mémoire de masse*.
- ✓ Ne vous laissez pas impressionner par tous ces termes. Vous vous y ferez peu à peu, car nous n'avons pas fini d'en parler.

## Matériel et logiciel

Le matériel est l'élément tangible de l'ordinateur : vous pouvez le voir et le toucher. Le boîtier, le moniteur, le clavier et la souris font partie du matériel.

Le logiciel est le cerveau de l'ordinateur. Il dicte au matériel ce qu'il doit faire.

D'une certaine manière, on peut considérer l'ordinateur comme un orchestre symphonique. Le matériel est constitué des musiciens et de leurs instruments. Le logiciel est la partition.

Sans logiciel, l'ordinateur est un objet inerte. Sans instruction, il ne saura rien faire, un peu comme un orchestre sans partition, de surcroît incapable de produire le moindre couac.

## *Le système d'exploitation de l'ordinateur*

Le système d'exploitation est le logiciel le plus important de l'ordinateur. Il remplit plusieurs fonctions :

- ✓ Contrôle du matériel.
- ✓ Gestion de tous les logiciels.
- ✓ Organisation des fichiers et de tout ce que vous créez avec l'ordinateur.
- ✓ Interface avec vous, l'humain.

Pour l'ordinateur, c'est une vaste tâche. Vous pouvez remercier les programmeurs d'avoir mis au point un logiciel qui orchestre tout ça. Un système d'exploitation, ça bosse fort (comme on dit du côté d'Istanbul).

## *Les autres logiciels*

Le système d'exploitation n'est pas le seul logiciel de votre ordinateur. Un utilisateur "lambda" en aura installé des dizaines d'autres, voire des centaines, selon les activités qu'il effectue.

Les logiciels sont appelés sous différents noms. En plus du terme générique "logiciel", vous rencontrerez :

- ✓ **Application** : Cette catégorie de logiciels est utilisée pour des tâches productives ou pour créer des documents. Les applications sont des logiciels productifs.

- ✓ **Programme** : Ce sont des logiciels dont la finalité n'est pas de produire. Les jeux vidéo ou les lecteurs de CD sont des programmes.
- ✓ **Utilitaire ou outil** : Ces programmes contribuent au bon fonctionnement de l'ordinateur ou de ses équipements. Ils servent par exemple à optimiser les performances du disque dur ou à compresser des données.

Vous rencontrerez plus rarement le terme "progiciel". Il désigne des applications professionnelles : les logiciels de comptabilité, de gestion d'un cabinet médical sont des progiciels.

La quatrième partie de ce livre est consacrée aux logiciels.

## ***Ce que vous produisez***

Vous utilisez les logiciels pour contrôler le matériel informatique et obtenir un résultat. Ce dernier peut être un document écrit, de la musique, de la vidéo, un graphisme, etc. Cette production est stockée dans une entité appelée *fichier*.

C'est le système d'exploitation qui indique aux diverses applications et programmes où et sous quelle forme ils doivent enregistrer ce que vous créez, c'est-à-dire les fichiers. C'est lui qui se charge d'organiser le disque dur et qui impose les règles de nommage permettant de retrouver aisément tous ces fichiers.

## ***Le PC (pour les Nuls)***

L'ordinateur que vous possédez, ou que vous envisagez d'acheter, est un PC. Il existe beaucoup de types d'ordinateurs, des superordinateurs occupant l'étage entier d'un bâtiment aux ordinateurs de poche. Mais le plus courant est le PC.

Un PC est aujourd'hui tout ordinateur capable de tourner sous le système d'exploitation Windows. Il existe de subtiles différences entre les matériels, selon les fabricants, mais en règle



générale un ordinateur équipé de Windows est forcément un PC (cela n'inclut pas les machines à coudre, trottinettes ou respirateurs artificiels susceptibles de tourner sous Windows).

- ✓ Qu'on se le dise : un PC n'est pas un Macintosh. Si vous avez un Mac, vous devrez lire l'un des nombreux *Pour les Nuls* consacrés aux Mac et à OS X, leur système d'exploitation.
- ✓ Si vous avez un PC portable, je vous recommande le *PC portables pour les Nuls*, de mon ami Dan Gookin.



## Chapitre 2

# Le tour du propriétaire

### *Dans ce chapitre :*

- Les différents types de PC.
- L'équipement de base d'un PC.
- Connecteurs, prises et orifices.
- Les symboles et les couleurs.

**D**es deux composants d'un ordinateur, le matériel et les logiciels, c'est le matériel qui intéresse le plus les gens, bien que les logiciels soient le plus important. Ce chapitre donne une vue d'ensemble sur ce qu'est un PC et ce que l'on y trouve.

## *Variations sur le thème du PC*

Il n'existe pas plus de PC type qu'il n'existe de voiture type. Bien que l'on trouve des éléments communs sur tous les PC, et des éléments communs sur toutes les voitures, leur conception et leurs caractéristiques varient d'un fabricant à un autre. Voici un rapide aperçu des différents types de PC :

- ✓ **La mini-tour** : C'est la configuration la plus répandue. L'ordinateur est hébergé dans un boîtier parallélépipédique en hauteur, posé sur ou sous le bureau.
- ✓ **L'ordinateur de bureau** : Semblable à la mini-tour, mais couché sur le côté, l'écran est posé dessus. Désigne aussi tout ordinateur utilisé en bureautique qui n'est pas un ordinateur portable.

- ✓ **La tour** : Boîtier dont la hauteur est souvent supérieure à 60 cm. Une tour contient suffisamment de place pour différents équipements. C'est la configuration de choix pour le matériel professionnel, notamment les serveurs de réseau. Les fans d'informatique l'affectionnent aussi en raison de son évolutivité, autrement dit la place pour y fourrer un invraisemblable fourbi.
- ✓ **L'ordinateur portable** : Ordinateur compact auquel l'écran est intégré. A quelques exceptions près, mentionnées dans ce livre, un ordinateur portable offre les mêmes fonctionnalités qu'un ordinateur de bureau.
- ✓ **Les mini PC** : Ce sont des ordinateurs ultra portables qui pèsent parfois moins de un kilo. Ils sont en général équipés d'un écran d'environ 9 pouces et fonctionnent sous Windows XP ou une version spéciale du système Linux. Leur capacité en mémoire et leur connectique sont limitées.

Le choix du type d'ordinateur dépend de vos besoins. Ceux qui s'en servent intensivement apprécient l'évolutivité des tours, voire des mini-tours. Les utilisateurs nomades préfèrent les portables.

## *Le matériel de base*

La Figure 2.1 montre un ordinateur type. Il est important d'appeler chaque chose par son nom (un chat est un chat).

**Unité centrale** : C'est le boîtier central, appelé aussi tout simplement "l'ordinateur", puisqu'il contient toute l'électronique de la bête, ainsi que divers boutons, voyants lumineux et prises en tous genres auxquelles vous branchez le restant de l'installation.

**Moniteur** : Périphérique de sortie arborant un bel écran. Appelé aussi tout simplement "écran".



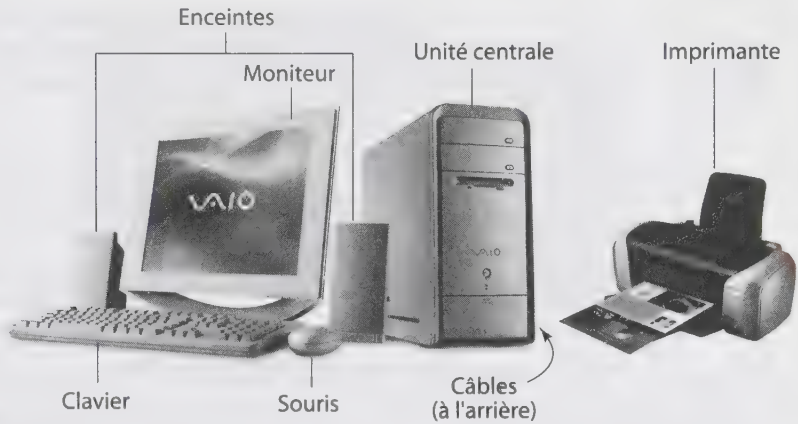


Figure 2.1 :  
Un ordinateur  
de base mais  
complet.

**Clavier :** Périphérique d'entrée comportant une centaine de touches. C'est le principal moyen de communication avec l'ordinateur.

**Souris :** Ni mulot ni Marsupilami, la souris est un périphérique fort utile pour sélectionner ou actionner des éléments à l'écran ou pour dessiner.

**Enceintes :** Sans elles, le PC n'émettrait que de lamentables *bips*. Parfois intégrées à l'unité centrale ou au moniteur, les enceintes restituent un son digne de ce nom. En cassant votre tirelire, vous pourrez ajouter un caisson de basses qui fera trembler les fenêtres des voisins.

**Imprimante :** C'est grâce à elle que vous pouvez obtenir une "sortie imprimante" de vos textes et de vos images.

En plus de ces éléments de base, un ordinateur peut être équipé d'un scanner, d'un disque dur externe, d'un modem à haut débit, d'une manette de jeu, ou communiquer avec un appareil photo numérique ou avec d'autres ordinateurs. Ce ne sont pas les options qui manquent !

Ce que ne montre pas la Figure 2.1, ni d'ailleurs les publicités, c'est la filasse qui s'étale à l'arrière d'un ordinateur. Un inextricable plat de nouilles !



- ✓ Sachez toujours où se trouvent les différents éléments d'un ordinateur. Si l'imprimante n'est pas à côté, elle est peut-être dans une autre pièce, reliée au réseau informatique.
- ✓ Incroyable mais vrai : des gens croient encore que l'écran est l'ordinateur (NdT : les possesseurs d'un iMac G5 sont excusés, car l'unité centrale et l'écran forment effectivement un ensemble).
- ✓ Les différents éléments de la Figure 2.1 sont décrits en détail dans la Deuxième partie du livre.

La Figure 2.2 vous montre le top en matière de configuration pour les accrocs du jeu vidéo.



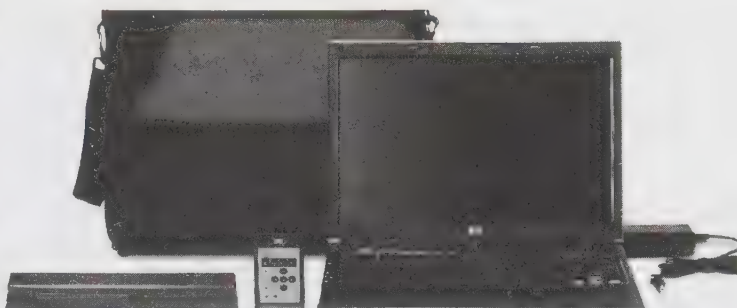
Figure 2.2 :  
Un ordinateur  
pour les  
fondus de jeu  
vidéo.

La Figure 2.3 montre un ordinateur portable avec sa housse de transport. Les portables d'aujourd'hui offrent une puissance quasiment équivalente à celle des machines de bureau et leurs ventes s'accroissent d'année en année.

## *Un coup d'œil à l'unité centrale*

L'unité centrale, qui est en réalité l'ordinateur, n'est pas indépendante. C'est en effet à cet élément que vous branchez tout le fourbi qui constitue votre installation informatique. A cette fin, l'unité centrale est constellée d'un grand nombre de

Figure 2.3 :  
Un ordinateur  
portable, sa  
housse et  
quelques  
accessoires :  
un pavé  
numérique et  
une batterie  
de rechange.



prises et de connecteurs, parfois cachés derrière une porte. Placé aussi en évidence que la cerise sur le gâteau, se trouve le bouton d'allumage et d'extinction. Voyons cela de plus près :

- ✓ Trouvez sur votre PC tous les éléments mentionnés dans cette section. Sachez où ils se trouvent et connaissez leur nom officiel (celui de la documentation).
- ✓ Toutes les unités centrales ne sont pas pareilles. Cette section n'est qu'un guide général.

## *En façade de l'unité centrale*

Vous accédez à la façade de l'unité centrale pour interagir avec l'ordinateur en insérant ou retirant des CD ou des disquettes, en observant les témoins lumineux, en appuyant sur des boutons et en branchant parfois un accessoire plus ou moins particulier.

Reportez-vous à la Figure 2.4 pour identifier les éléments suivants :

**Lecteur de CD/DVD :** A l'instar d'un lecteur de CD ou de DVD de salon, le PC est équipé en façade d'un tiroir coulissant servant à insérer et éjecter les disques compacts. Certains ordinateurs sont équipés de deux lecteurs (un lecteur et un lecteur/graveur), d'autres n'ont qu'un lecteur/graveur.



**Lecteur multicarte :** Ce lecteur permet de lire différents types de cartes mémoire équipant appareils photos, baladeurs, téléphone portables, etc. Les cartes SD, Compact Flash, SmartMedia, MemoryStick et autres s'insèrent dans ces connecteurs.

**Baies d'extensions futures :** Des caches en plastique masquent des orifices de la taille d'un lecteur de CD ou de disquettes. Ce sont des emplacements destinés à recevoir les périphériques que vous ajouterez peut-être.

**Lecteur de disquettes :** Vous y insérez les disquettes. Aujourd'hui, tous les ordinateurs n'en sont plus équipés (NdT : il est toutefois possible de brancher des lecteurs de disquettes externes USB).

**Fanons d'aération :** C'est par là qu'entre l'air qui contribue à refroidir l'ordinateur. Ne les bouchez pas avec des Post-It ou des livres placés tout contre.

**Trappe des connecteurs :** Des ordinateurs domestiques sont équipés d'une trappe qui masque les inesthétiques connecteurs. Vous y trouverez des prises pour la manette de jeu, le microphone, le casque et autres accessoires que vous utiliserez de temps en temps.

**Boutons et voyants :** La plupart des boutons d'un ordinateur se trouvent sur le clavier. Les plus importants se trouvent cependant sur l'unité centrale, parfois agrémentés de voyants lumineux plus ou moins bizarroïdes. Ce sont notamment :



- ✓ **Le bouton Marche/Arrêt :** Il sert à allumer et à éteindre l'ordinateur, des opérations que vous découvrirez au Chapitre 4.



- ✓ **Le bouton de réinitialisation :** Devenu rare sur les modèles récents, ce bouton oblige l'ordinateur à redémarrer sans avoir à utiliser le bouton Marche/Arrêt, ce qui évite de malmener l'alimentation. Si l'ordinateur est dépourvu de bouton de réinitialisation, appuyer cinq secondes sur le bouton Marche/Arrêt produit le même résultat.



- ✓ **Le bouton de mise en veille :** Ce bouton rarissime plonge l'ordinateur dans une profonde léthargie. Son activité est suspendue sans avoir à l'éteindre. Sur certains PC, ce bouton et le bouton Marche/Arrêt sont les mêmes.



- ✓ **Les témoins de disques :** Ils clignotent irrégulièrement selon l'activité du disque dur ou de la disquette, prouvant ainsi qu'il se passe quelque chose. Sur les lecteurs externes, le témoin indique que l'ordinateur lit ou écrit des données.

D'autres éléments peuvent orner la façade de l'ordinateur. La plupart sont spécifiques à telle ou telle marque d'ordinateur.

- ✓ Le logo du constructeur et parfois celui du fabricant du microprocesseur.
- ✓ Un autocollant arborant le numéro de série de Windows (NdT : recopiez-le dès à présent sur papier - surtout pas



dans un fichier informatique ! - pour le cas où il vous serait demandé par l'ordinateur, ce qui arrivera tôt ou tard).

- ✓ Pour en savoir plus sur les connecteurs planqués sous la trappe, reportez-vous à la section "Le panneau des E/S", plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Ne bouchez pas les fanons d'aération car l'ordinateur chaufferait exagérément, au risque d'abîmer les composants internes.



## *L'arrière de l'unité centrale*

L'arrière de l'unité centrale est bien pourvu. C'est là que se trouvent les divers connecteurs auxquels vous branchez la foultitude de vos périphériques : le moniteur, le clavier, la souris, les enceintes, bref, tout ce que vous avez extrait de l'emballage du PC.

Basez-vous sur la Figure 2.5 pour identifier les principaux éléments qui agrémentent l'arrière du PC. Notez que certains peuvent se présenter différemment, et que d'autres peuvent ne pas s'y trouver.

**Prise secteur :** C'est là que vous branchez le cordon d'alimentation relié à la prise électrique.

**Ventilateur :** Il évacue l'air chaud de l'unité centrale et favorise l'aspiration d'air frais à travers les fanons d'aération.

**Commutateur de voltage :** Rare. S'il existe, veillez à ce qu'il affiche le voltage en vigueur là où vous utilisez l'ordinateur.

**Baies d'extension :** Donnent accès aux *cartes d'extension* que vous installerez éventuellement dans votre PC : carte vidéo, graphique, audio... Lorsqu'une baie n'est pas utilisée, elle est masquée par un opercule en fer.

**Fanons d'aération :** Entrées d'air favorisant le refroidissement de l'intérieur de l'unité centrale. Il est souvent possible

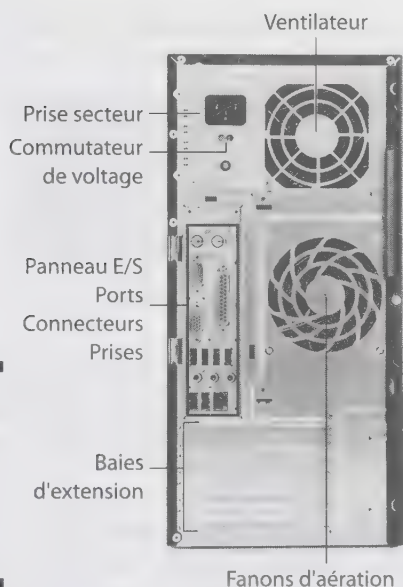


Figure 2.5 :  
Les  
principaux  
éléments à  
l'arrière de  
l'unité  
centrale.

d'ajouter un ventilateur à cet emplacement, si vous estimez que l'ordinateur a tendance à chauffer.

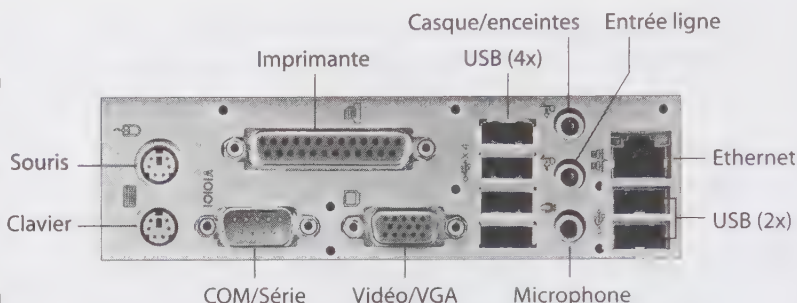
**Panneau des entrées/sorties :** Hormis le cordon d'alimentation et ce qui se branche aux cartes d'extension, c'est là que vous brancherez bon nombre de périphériques. Les détails sont fournis dans la prochaine section.

## *Le panneau E/S*

Que ce soit pour réunir tous les connecteurs en un seul endroit ou seulement pour en rajouter à l'inextricable enchevêtrement de câbles, tout PC de bureau est équipé d'un panneau des entrées/sorties, généralement placé à l'arrière du boîtier. C'est là que vous branchez le matériel que montre la Figure 2.1.

La Figure 2.6 montre un panneau type, tous ne sont pas représentés car tout dépend de votre configuration et du matériel installé sur votre machine. Les connecteurs sont parfois identifiés par du texte ou par l'un des symboles du Tableau 2.1.

Figure 2.6 :  
Les  
connecteurs  
standards du  
panneau des  
entrées/  
sorties.



**Connecteur du clavier :** C'est dans cette prise au format mini-DIN que vous branchez le clavier. Sur certains ordinateur récents, elle n'existe plus, vous obligeant à l'utiliser que des clavier équipés d'une prise USB.

**Connecteur pour la souris :** Il est identique au connecteur du clavier. Généralement, une icône en forme de clavier ou de souris différencie les deux prises (NdT : il existe un moyen mnémotechnique pour reconnaître le connecteur de la souris. Il est vert, comme dans la comptine "Une souris verte..."). A l'instar de la prise du clavier, certains ordinateur en sont dépourvus.

**Ports USB :** Cette prise rectangulaire reçoit les périphériques USB (*Universal Serial Bus*, bus série universel). Ce standard est décrit au Chapitre 7.

**Ports Série ou COM :** Un PC a au moins un de ces ports, nommé COM1. Il peut en exister d'autres, numérotés COM1, COM2, etc.

**Connecteur Vidéo/VGA :** Vous branchez le cordon vidéo du moniteur dans cette prise à 15 broches. Une seconde prise vidéo peut se trouver juste à côté, réservée aux écrans plats numériques. Le plus souvent, ces connecteurs se trouvent sur la carte d'extension vidéo, et non sur le panneau E/S.

**Entrée et sortie S/PDIF :** Ces connecteurs reçoivent le câble à fibre optique utilisé pour l'audio numérique. Le son arrive dans la prise parfois marquée In, et sort par la prise parfois marquée Out.

**Jack du microphone :** Vous branchez là le microphone utilisé pour enregistrer du son, ou pour la téléphonie sur l'Internet (pour un *chat* sauvage, par exemple).

**Jack de l'entrée Ligne :** Vous y branchez une chaîne stéréo ou un magnétoscope afin de récupérer leur son.

**Jack de la sortie audio :** C'est là que vous branchez le casque audio ou les enceintes sonores. Il se trouve parfois sous la trappe située en façade.

**Modem téléphonique :** Vous insérez dans cette prise au format RJ-11 le câble qui est branché, à l'autre extrémité, dans la prise du téléphone. Parfois, une seconde prise RJ-11 est prévue. C'est un dédoublement permettant d'y brancher le téléphone. Il n'est cependant pas possible d'utiliser à la fois le combiné et le modem. La prise RJ-11 ne sert pas à brancher un modem ADSL ni le câble.

**Connecteur Ethernet :** Cette prise au format RJ-45, un peu plus grande que celle du téléphone, sert aux connexions avec un réseau local. C'est là aussi que vous branchez un modem à haut débit. Tous les ordinateurs ne sont pas équipés d'une prise RJ-45.

**Port imprimante :** Vous branchez l'imprimante sur ce gros connecteur.

**Les ports FireWire :** Comparable au port USB, le port FireWire est destiné aux connexions avec un disque dur externe, un appareil photo ou un caméscope numérique, etc. L'étiquette IEEE qui l'identifie parfois fait allusion à son standard : IEEE 1396. Il existe deux types de connecteur : FireWire à 6 broches et i-Link à 4 broches, utilisé pour la vidéo numérique.

Les connecteurs suivants, non représentés Figure 2.6, sont présents sur divers PC :

**S-Vidéo Out :** Si le PC est équipé d'un lecteur de DVD, ce connecteur de sortie permet de le relier à un téléviseur.

**Port Joystick :** Ce connecteur à 15 broches a longtemps servi à brancher une manette de jeu (certains PC en possédaient

même deux). Toutes les manettes ayant opté pour le port USB, ce connecteur est devenu obsolète.

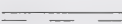
## Des symboles et des couleurs

Bien que les divers connecteurs de PC soient très différents les uns des autres, les fabricants se sont mis d'accord sur les symboles et les couleurs à utiliser, que présente le Tableau 2.1.

**Tableau 2.1 : Symboles et couleurs des connecteurs.**

| Nom                | Connecteur                                                                          | Symbole                                                                             | Couleur  |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| COM/Série          |    |    | Cyan     |
| Vidéo numérique    |    |    | Blanc    |
| Ethernet/RJ-45     |    |    | -        |
| FireWire           |    |    | -        |
| FireWire mini      |   |   | -        |
| Infrarouge         |  |  | -        |
| Joystick           |  |  | Moutarde |
| Clavier            |  |  | Pourpre  |
| Entrée ligne audio |  |  | Gris     |
| Microphone         |  |  | Rose     |



| Nom              | Connecteur                                                                        | Symbole                                                                           | Couleur    |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| RJ-11/modem      |  |  | -          |
| Moniteur (écran) |  |  | Bleu       |
| Souris           |  |  | Vert       |
| Secteur          |  |  | Jaune      |
| Imprimante       |  |  | Violet     |
| S/PDIF In        |  | <b>IN</b>                                                                         | Rose/blanc |
| S/PDIF Out       |  | <b>OUT</b>                                                                        | Noir       |
| Casque/enceintes |  |  | Citron     |
| S-Vidéo          |  |  | Jaune      |
| USB              |  |  | -          |



## Chapitre 3

# On branche tout

### *Dans ce chapitre :*

- Assembler les éléments de l'ordinateur.
- Se dépêtrer de la filasse.
- Brancher tout le fourbi.
- Utiliser une barrette d'alimentation.

**A**ssembler tous les éléments d'un ordinateur n'est pas bien compliqué. Un enfant y parviendrait. Enfin, un enfant un peu doué...

Ce chapitre explique comment monter l'ordinateur, c'est-à-dire comment brancher tout ce qui est fourni avec. Ce n'est pas plus difficile que de brancher A dans B, à condition de savoir qui est A et où se trouve B.

- ✓ Ce chapitre est consacré à l'assemblage des éléments de base de l'ordinateur. La mise en marche de la bête est expliquée au Chapitre 4.
- ✓ Reportez-vous au Chapitre 7 pour les détails sur les ports USB, FireWire et autres possibilités d'extension de votre PC.

## *Le montage du PC*

Vous allez être emballé : un PC fonctionne mieux quand il est déballé.

## On déballe tout

Un ordinateur est livré dans un ou plusieurs cartons. Avec un peu de chance, tout est dans la même boîte. Sinon, commencez par ouvrir celle contenant l'unité centrale.

Assurez-vous d'avoir bien tout extrait de la boîte. Certains fabricants cachent des éléments importants sous la mousse de calage du fond, ou entre les cales. Regardez soigneusement partout.

Ouvrez toutes les boîtes qui se trouvent dans le carton et assurez-vous d'avoir toutes les pièces nécessaires. Reportez-vous au Chapitre 2 ou, mieux, à la documentation de l'ordinateur pour connaître ces pièces. Si l'une manque, appelez immédiatement le magasin.



- ✓ Conservez le bon de commande, le bon de livraison, la garantie et autres documents importants.
- ✓ Ne remplissez pas le bon de garantie avant que l'ordinateur ait été installé et essayé. Car si vous devez le rapporter au magasin, il est préférable que la carte de garantie soit vierge.



- ✓ Conservez l'emballage et les cales en mousse, pour le cas où vous devriez rapporter l'ordinateur. Le carton d'origine est le moyen le plus sûr de transporter le matériel.
- ✓ Si votre ordinateur est livré avec un schéma et des instructions de montage, basez-vous sur ce document et ne considérez les informations qui suivent que comme des suggestions.

## Installez d'abord l'unité centrale

L'unité centrale étant, comme son nom l'indique, au cœur de votre installation, placez-la près de l'endroit qui lui est destiné.

### C'est un PC, pas un four ou un réfrigérateur

Un PC apprécie les climats tempérés. Il est étudié pour fonctionner entre 4 et 27 °C. En cas de canicule, l'ordinateur se comporte bizarrement : son processeur ralentit, d'où des lenteurs d'exécution, ou encore il redémarre spontanément. Si la température est très faible, le PC peut refuser de démarrer.

Le PC déteste l'humidité. J'ai entendu parler d'ordinateurs qui moisissaient sous les tropiques, un peu comme un administrateur colonial d'antan. Si vous habitez dans une région humide, installez le PC dans une pièce climatisée.

Arrangez-vous pour que la face arrière soit accessible, car vous devrez y connecter bon nombre d'éléments. Prévoyez de la place entre l'ordinateur et le mur afin de ne pas coincer les câbles.



- ✓ L'unité centrale doit être ventilée. Ne la placez pas dans un endroit confiné, ou dans une armoire où l'air ne circule pas.
- ✓ N'exposez pas l'unité centrale au soleil. Un ordinateur supporte mal une forte chaleur ou le grand froid.
- ✓ Placé près d'une fenêtre d'un rez-de-chaussée, un ordinateur peut tenter un voleur.

## Audio

Le connecteur audio des PC est généralement un jack stéréo de 3,5 mm utilisable avec la plupart des enceintes et microphones légers. Un adaptateur peut être acheté si le jack d'un équipement est trop grand.

- ✓ Les enceintes du PC se connectent à la prise Sortie ligne, Haut-parleur ou Casque de l'unité centrale.
- ✓ Le microphone se connecte à la prise prévue à cet effet.
- ✓ Le connecteur Entrée ligne sert à connecter des sources audio non amplifiées : chaîne stéréo, magnétoscope,



platine tourne-disque, moulin à café ou autre engin bruyant.

- ✓ Eh oui ! la différence entre Entrée ligne et Microphone est que le périphérique branché à l'entrée ligne n'est pas amplifié.
- ✓ Voyez s'il n'existe pas une prise Microphone à l'avant de l'unité centrale. Cet emplacement est plus commode qu'à l'arrière.
- ✓ Si le PC est équipé d'un lecteur de DVD, branchez les enceintes à la prise de ce lecteur, plutôt qu'à la sortie audio du panneau E/S.



## Audio optique

Les nouveaux connecteurs S/PDIF permettent d'utiliser des périphériques audio numériques. Ils doivent être équipés de connecteurs S/PDIF et vous devez utiliser un câble optique assez onéreux.

- ✓ Branchez l'entrée audio optique au connecteur S/PDIF In de l'ordinateur. Pour utiliser la sortie audio optique de l'ordinateur, branchez le câble au connecteur S/PDIF Out.
- ✓ L'audio optique est facultatif.
- ✓ S/PDIF signifie *Sony/Philips Digital Interconnect Format* (format d'interconnexion numérique Sony/Philips). Il est parfois écrit sous la forme S/PDIF ou S/P-DIF.

## Clavier et souris

Le clavier se branche à l'arrière de l'unité centrale, de même que la souris. Remarquez que les deux ports sont du même type (mini-DIN à 6 broches), mais de couleur différente. Ne les confondez pas, car le matériel ne fonctionnerait pas.

- ✓ Si vous utilisez un clavier ou une souris USB, branchez-le à un port USB.
- ✓ Certains claviers ou souris USB sont livrés avec adaptateur pour les brancher au connecteur mini-DIN. Utilisez-le, car vous libérerez ainsi un port USB pour d'autres usages.

## FireWire

Sur un PC, le port FireWire sert principalement à connecter des périphériques audiovisuels, le caméscope numérique étant le plus connu. Des disques durs externes et des scanners peuvent eux aussi être branchés à ce port.

Beaucoup de PC n'étant pas équipés d'un port FireWire, c'est le port USB qui est alors utilisé. Mais si un port FireWire est indispensable, sachez qu'il est possible d'ajouter une carte d'extension qui en est équipée.

Un périphérique FireWire peut être branché à l'ordinateur à n'importe quel moment, même si ce dernier est allumé. Vérifiez cependant dans la documentation du périphérique que cette règle est respectée.

## Imprimante

Sauf si elle est de type USB, auquel cas elle se branche sur un port USB, une imprimante se branche au port Imprimante de l'unité centrale. Les extrémités du câble sont très différentes, ce qui évite de se tromper.



- ✓ Si une imprimante offre à la fois une connexion Imprimante et une connexion USB, privilégiez l'option USB.
- ✓ Assurez-vous que le câble de l'imprimante est bidirectionnel. C'est souvent indispensable pour que le logiciel d'impression fonctionne correctement.

- ✓ L'accès à l'imprimante peut s'effectuer au travers d'un réseau. Reportez-vous à la troisième partie pour en savoir plus sur la mise en réseau.

## Modem

Un modem téléphonique se connecte au réseau téléphonique par un cordon de téléphone standard (très certainement livré avec la PC) branché à demeure à la prise de type RJ-11. Le modem "raccroche" à la fin d'une connexion, comme un téléphone classique.

Si le PC est équipé d'une seconde prise RJ-11, branchez-y votre téléphone. Vous pourrez ainsi l'utiliser sans voir à débrancher le câble du modem de la prise murale. Les modems externes sont équipés d'un interrupteur marche-arrêt.

- ✓ Les modems à haut débit - ADSL, câble ou satellite - se branchent dans la prise Réseau. Reportez-vous à la section "Réseau", un peu plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Vous ne risquez pas de confondre la prise téléphonique RJ-11 avec la prise de réseau RJ-45, car cette dernière est nettement plus grande.

## Moniteur

Communément appelé "écran", le moniteur se branche à la prise VGA de la carte graphique, à l'arrière de l'unité centrale. Si le moniteur est numérique, branchez-le au connecteur numérique (ou DVI), s'il en existe un. Certains moniteurs sont équipés de connexions VGA et DVI, ou d'un adaptateur DVI-VGA.



Si l'unité centrale est équipée de deux connecteurs VGA, utilisez celui de la carte graphique plutôt que celui du panneau E/S.

## Réseau

Branchez le câble de réseau - souvent de type Cat-5 (catégorie 5) - dans la prise RJ-45 à l'arrière de l'unité centrale. Elle sert aussi à connecter un modem à haut débit.

La mise en réseau d'ordinateurs est décrite dans la troisième partie du livre.

## S-Vidéo

Le connecteur S-Vidéo sert à envoyer un signal vidéo de l'ordinateur vers un téléviseur ou vers n'importe quel appareil équipé d'une entrée S-Vidéo. Vous pourrez ainsi connecter l'ordinateur à un écran de télé grand format pour jouer à un jeu vidéo. C'est plus spectaculaire que sur un écran informatique.

- ✓ La connexion S-Vidéo ne transmet que l'image, pas le son.

## Série

Le port Série, ou COM, n'est plus aussi populaire qu'autrefois et sur certains ordinateurs récents, il a carrément disparu. Vous trouverez cependant des modems téléphoniques et des souris qui s'y branchent.

- ✓ COM est l'abréviation de *communication*.
- ✓ Si plusieurs ports COM sont présents, ils sont numérotés COM1, COM2, etc.
- ✓ Le port Série est aussi appelé "port RS-232C", du nom de sa norme.



## USB

Un périphérique USB se branche à l'un des ports USB de l'unité centrale ou, si l'ordinateur en manque, à un réplicateur USB autoalimenté ou alimenté par un transformateur.

Un câble USB possède deux extrémités distinctes, A et B. Le connecteur de type A, plat, se branche à l'ordinateur, tandis que le connecteur de type B, trapézoïdal, se branche au périphérique. La plupart des câbles sont de type A-B, mais il existe des rallonges A-A. Ne les confondez pas.

- ✓ C'est probablement par un câble USB que vous connecterez votre appareil photo numérique ou votre scanner à l'ordinateur.
- ✓ Bon nombre de périphériques USB sont équipés d'un réplicateur de ports USB, ce qui permet de brancher encore plus d'équipements.
- ✓ Les câbles USB existent en diverses longueurs, mais jamais plus de 3 ou 4 mètres. Au-delà, le signal n'est plus assez puissant.
- ✓ Les ports USB au standard 2.0 High Speed sont plus de quarante fois plus rapides que les ports USB 1.0 et 1.1. Gare à l'arnaque avec le standard 2.0 *Full Speed*, qui n'est pas plus rapide que l'USB 1.1 ! La plupart des PC sont dotés de plusieurs ports USB 2.0 *High Speed* (le seul, le vrai, l'unique !). Si ce n'est pas le cas du vôtre, vous pouvez en ajouter grâce à une carte d'extension.
- ✓ Des périphériques USB peuvent être branchés ou débranchés "à chaud", c'est-à-dire pendant que l'ordinateur est allumé. Il reconnaît aussitôt le périphérique, qui est immédiatement utilisable.
- ✓ Certains périphériques USB ne doivent pas être débranchés avant que l'ordinateur ait fini de les utiliser. Reportez-vous au Chapitre 7 pour en savoir plus à ce sujet.



## *Les connexions sans fil*

Le "sans fil" ne signifie pas qu'il n'y a plus de fil. Un clavier ou une souris sans fil n'ont certes plus de fil à la patte, mais le transmetteur, lui, est relié à l'unité centrale par un câble USB, FireWire ou réseau. Mais, en fin de compte, il y a quand même moins de filasse.

C'est pareil pour le réseau sans fil, qui est plus ou moins sans fil. L'adaptateur installé sur l'unité centrale possède une petite antenne, mais ailleurs sur le réseau, une liaison filaire sera nécessaire.

## *On envoie le jus !*

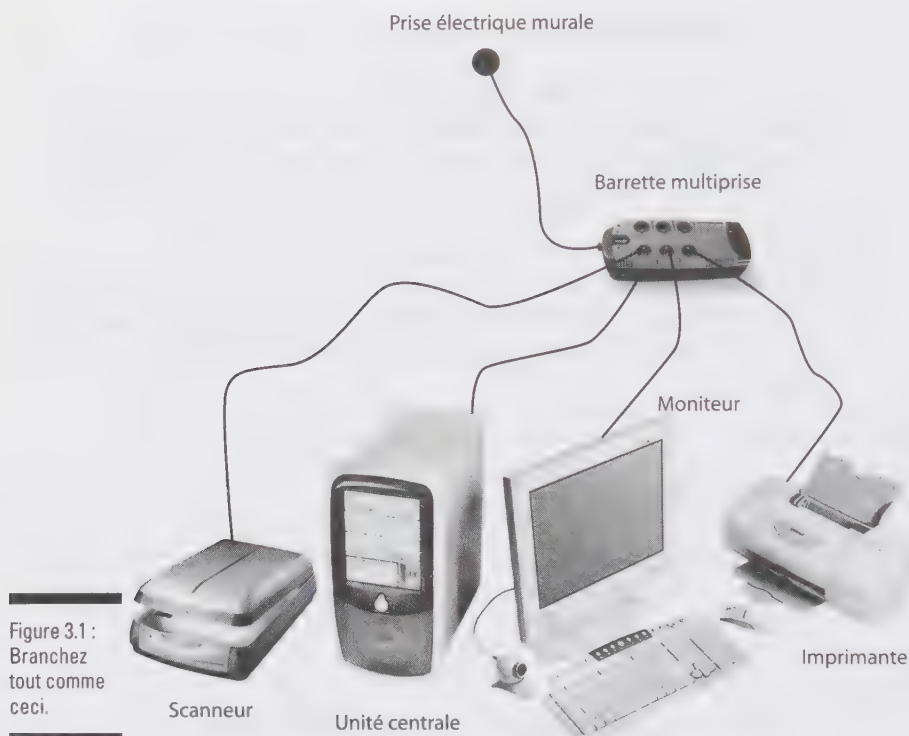
Après avoir branché tous les équipements à l'unité centrale, il ne reste plus qu'à brancher l'ordinateur à la prise de courant. Car il lui faut de l'énergie pour fonctionner.

## *L'indispensable barrette multiprise*

Vous remarquerez sans doute que vous avez plus d'équipements à brancher que vous n'avez de prises électriques au mur. Pas de problème, car c'est bien pour cela que les barrettes multiprises ont été inventées ! Il suffit de tout brancher dessus et de brancher la barrette au mur, comme l'illustre la Figure 3.1.

Procédez comme suit :

1. **Assurez-vous que l'interrupteur de chaque équipement est en position Arrêt.**
2. **Vérifiez que l'interrupteur de la barrette est en position Arrêt.**
3.  **Branchez tout à la barrette multiprise.**
4. **Mettez l'interrupteur de chacun des équipements en position Marche.**



Vous êtes maintenant prêt à allumer l'ordinateur en appuyant sur l'interrupteur de la barrette multiprise. Mais ne le faites pas ! La procédure préconisée se trouve au Chapitre 4. Avant d'en prendre connaissance, je vous recommande vivement de terminer la lecture de ce chapitre.

- ✓ La plupart des barrettes multiprises ont cinq ou six prises, ce qui est suffisant pour la plupart des ordinateurs. Au besoin, prévoyez une seconde barrette que vous brancherez à une autre prise murale.
- ✓ Essayez de trouver une barrette équipée d'un filtrage des parasites électriques ou, mieux, d'une barrette parasurtenseur. Elle est parfaite pour le matériel électronique.



- ✓ Je recommande la barrette Kensington SmartSocket. Contrairement aux barrettes bon marché, les prises sont bien espacées, ce qui facilite l'utilisation des transformateurs un peu encombrants.
- ✓ Ne branchez pas une imprimante laser sur une barrette multiprise. Ce matériel consomme beaucoup de courant, ce qui réduit la sécurité d'un tel branchement. Une imprimante laser doit être branchée directement à une prise murale (c'est du moins ce que préconise le manuel de la mienne).



# Chapitre 4

## Allumer le feu !

### *Dans ce chapitre :*

- Allumer l'ordinateur.
- Présentation de Windows.
- Ouvrir une session Windows et la quitter.
- Mettre l'ordinateur en veille.
- Redémarrer l'ordinateur.
- Eteindre l'ordinateur.

**E**n vérité, il n'y a qu'un seul gros bouton rouge qui met en marche et éteint l'ordinateur. Bien sûr, cet interrupteur n'est pas toujours gros, ni rouge, mais laissons là ces petits détails. Mais ne vous inquiétez pas, ce chapitre vous aidera à franchir cette étape difficile que constitue l'allumage d'un ordinateur, et tout ce qui se passe juste après, sans négliger toutes ces petites formalités concernant la mise hors tension de la machine. Vous apprendrez également qu'il existe une catégorie d'utilisateurs qui laissent leur machine allumée tout le temps.

### *Allumer le PC*

Tout étant branché et prêt à fonctionner (reportez-vous au Chapitre 3), l'ordinateur est mis en marche de la manière suivante :

1. Allumez tout sauf l'unité centrale.



## 2. Allumez l'unité centrale en dernier.

Si tout l'équipement est branché à une barrette multiprise, appuyez tout bonnement sur son interrupteur.

Si l'unité centrale et le moniteur sont branchés à un onduleur, qui est allumé en permanence, et le restant à une barrette multiprise, procédez comme suit :

### 1. Allumez la barrette. Tous les éléments externes à l'ordinateur, ou *périphériques*, sont allumés.

### 2. Allumez l'écran.

### 3. Allumez l'unité centrale.

Des indices permettent de savoir si la procédure est bien engagée. D'abord, vous entendez les ventilateurs du boîtier, puis l'amorçage des disques durs. Ensuite, la carte graphique donne l'ordre au moniteur d'afficher des informations (que vous ne verrez que si l'écran est allumé). Le scanner et l'imprimante peuvent émettre des bruits mécaniques, signe de leur initialisation.



- ✓ En allumant l'unité centrale en dernier, vous laissez le temps aux autres périphériques d'effectuer une première initialisation matérielle qui sera validée par une initialisation logicielle quand vous accéderez à Windows.
- ✓ Tous les périphériques raccordés à un ordinateur ont un bouton Marche/Arrêt, à l'exception toutefois de certains appareils USB dont l'alimentation est directement contrôlée par cette prise de l'ordinateur.
- ✓ Vous n'êtes pas obligé de tout allumer au démarrage de l'ordinateur. Par exemple, si vous n'envisagez pas d'imprimer, il est inutile d'allumer l'imprimante. Avec la plupart des imprimantes, vous ne le faites que quand vous en avez besoin.
- ✓ Certains équipements peuvent rester allumés en permanence. Par exemple, votre imprimante peut être dotée

d'un mode d'économie d'énergie qui la met en veille. Il est alors préférable de la laisser allumée toute la journée au lieu de l'éteindre et la rallumer plusieurs fois par jour.

- ✓ Le modem ADSL ou le modem câble peuvent rester allumés en permanence.
- ✓ Le plus gros bouton situé en façade de l'ordinateur permet de l'allumer.
- ✓ Reportez-vous à la section "Faut-il laisser l'ordinateur allumé en permanence ?", plus loin dans ce chapitre, pour en savoir plus.
- ✓ Le bouton le plus gros, sur un moniteur, allume l'écran. Sur d'anciens modèles, un commutateur se trouve sous ou à l'arrière de la façade, parfois près du cordon d'alimentation.
- ✓ Si un périphérique ne s'allume pas, vérifiez qu'il est bien connecté à la prise de courant et que la prise est totalement enfoncée. Vérifiez tout son câblage.

## *N'allumez pas certains appareils*

N'allumez pas systématiquement tous vos appareils. Par exemple, si vous n'envisagez pas d'utiliser votre scanner, laissez-le éteint ! De même, l'imprimante n'a besoin d'être allumée que si vous vous en servez.

En revanche, certains appareils doivent toujours être allumés. C'est le cas des modems ADSL ou câble.

## *Identifier vos programmes de démarrage*



Dans l'écran de démarrage qui correspond à la phase d'initialisation de vos appareils, vous voyez certaines combinaisons de touches qu'il suffit de presser pour ouvrir le programme de configuration du PC. Méfiez-vous de ces touches !

Le programme de configuration du PC s'appelle le BIOS. Entrez-y si et seulement si vous savez ce que vous allez y faire ! Ce programme permet d'activer certains éléments de votre carte mère. De ce fait, vous risquez d'en désactiver qui sont essentiels à la reconnaissance et au fonctionnement de vos périphériques.



- ✓ Notez au début ou à la fin de ce livre la combinaison de touches permettant d'accéder au programme de configuration ou BIOS.
- ✓ Les touches les plus communément utilisées pour accéder au BIOS sont Suppr (ou Del sur certains claviers), F1, F2, F10, F11 ou la barre Espace.
- ✓ Le BIOS de votre ordinateur fait partie du matériel. Il n'appartient pas à Windows.

## *Problème au pays du démarrage*

Dans la majorité des cas, Windows démarre correctement et vous pouvez travailler avec en toute confiance. Malheureusement, personne n'est à l'abri de quelques désagréments.

Le message d'erreur le plus fréquent, *Invalid system disk* ou Disque système non valide, apparaît quand vous oubliez une disquette dans le lecteur. Comme la majorité des BIOS sont configurés pour vérifier la présence d'un système sur la disquette, ce qui est un peu ridicule pour démarrer Windows, mais bien utile pour préparer un ordinateur sans système d'exploitation, l'ordinateur vérifie le contenu du lecteur en premier. Comme il y trouve une disquette avec des fichiers ne permettant aucun démarrage, il vous invite à la retirer puis à appuyer sur n'importe quelle touche.

## *Et voici Windows !*

Après le démarrage de votre ordinateur (matériel), le système d'exploitation (logiciel) prend la main. Rappelez-vous, le

logiciel contrôle le matériel, et le cerveau est le système d'exploitation. C'est donc ce système d'exploitation (Windows) qui se met à fonctionner en premier.

## *Session, l'invité mystère*

La première fois que vous démarrez Windows, vous exécutez quelques tâches de configuration. Ensuite, vous devez ouvrir une session et vous identifier. C'est à la fois une mesure de sécurité et un moyen de faire en sorte que vos documents ne se mêlent pas à ceux des autres utilisateurs de l'ordinateur.

Choisissez votre compte dans la liste et, facultativement, tapez le mot de passe s'il vous est demandé. La Figure 4.1 montre un écran d'accueil. Remarquez que plusieurs utilisateurs s'en servent. Reportez-vous à un ouvrage comme *Windows Vista - Pour les Nuls* pour tout savoir sur les comptes d'utilisateurs.



Figure 4.1 :  
Dans  
l'antichambre  
de Windows  
Vista.

Pour ouvrir une session Windows, suivez ces étapes :

**1. Cliquez sur l'image correspondant à votre nom de compte.**

Si vous n'avez pas créé de nom de compte d'utilisateur, Windows Vista apparaît spontanément, sauf si vous avez défini un mot de passe lors de son installation.

**2. Saisissez votre mot de passe s'il vous est demandé.**

Tapez-le soigneusement, en respectant les majuscules et les minuscules. S'il n'est pas reconnu, vous devrez recommencer en vous aidant éventuellement d'un pense-bête que vous aurez indiqué au moment de son choix.

**3. Cliquez sur la flèche ou appuyez sur la touche Entrée afin que Windows vérifie la validité du mot de passe.**

Si tout s'est bien passé, vous voyez apparaître le *Bureau* de Windows.

- ✓ L'écran que montre la Figure 4.1 s'appelle *l'écran d'accueil*.
- ✓ Vous identifier auprès de Windows s'appelle *ouvrir une session*. Le terme *se connecter* est parfois utilisé, mais il prête à confusion avec l'ouverture d'une connexion Internet.

## ***Bienvenue dans le Bureau !***

Ce qui apparaît à présent à l'écran (Figure 4.2) s'appelle le *Bureau*. C'est une métaphore virtuelle d'un véritable bureau, avec toute la paperasse qui traîne dessus et de quoi travailler.

Ce que vous ferez ensuite dépend des raisons qui vous ont amené à acquérir un ordinateur. Ce livre en tient compte, mais rappelez-vous qu'il s'agit d'un ouvrage de référence et non d'un didacticiel. Pour ce qui est du démarrage de l'ordinateur, c'est fait.





Figure 4.2 :  
Un Bureau de  
Windows Vista  
pas encore  
bien rempli,  
mais cela ne  
saurait  
tarder.

## Cesser d'utiliser l'ordinateur

L'allumage ou l'extinction de l'ordinateur, ce n'est pas tout. Faut-il le laisser en marche tout le temps ? Temporairement ? Ou seulement un peu de temps en temps ? Le seul fait qu'un PC soit dépourvu d'un interrupteur - c'est un bouton de mise en marche - justifie que tout un chapitre soit consacré à l'allumage de cet invraisemblable machin.

### Eteindre l'ordinateur

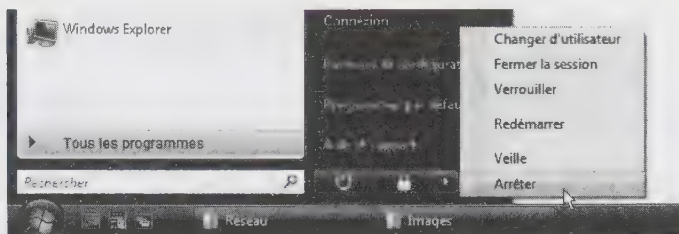
Pour envoyer Windows Vista faire dodo, cliquez sur le bouton Démarrer - eh oui... -, puis cliquez sur le petit bouton fléché tout en bas à droite du panneau. Plusieurs options se présentent :

- ✓ **Changer d'utilisateur** : Choisissez cette option si quelqu'un veut vous emprunter l'ordinateur pour quelques

minutes. L'écran d'accueil apparaît, mais Windows laisse vos programmes ouverts en arrière-plan. Quand vous récupérez l'ordinateur, vous retrouvez tout à la même place.

- ✓ **Fermer la session** : Choisissez cette option quand vous avez fini de travailler sur le PC et que quelqu'un d'autre veut l'utiliser. Windows enregistre votre travail et votre configuration et retourne à l'écran d'accueil, prêt à recevoir un autre utilisateur.
- ✓ **Verrouiller** : Prévue pour un rapide pèlerinage à la machine à café, cette option verrouille le PC et affiche l'image de votre compte d'utilisateur. De retour, tapez votre mot de passe et Vista réaffiche aussitôt le Bureau tel qu'il était avant. Cette option est disponible sur les ordinateurs de bureau et portables.
- ✓ **Redémarrer** : Ne choisissez cette option que si Vista a fait des siennes : blocage de programme(s), comportement bizarre... Windows Vista s'arrête puis il est rechargé, en espérant que tout soit entre temps rentré dans l'ordre...
- ✓ **Veille** : Cette option enregistre une copie de votre travail dans la mémoire du PC, mais aussi sur le disque dur, puis elle passe à un état de moindre consommation électrique. Quand vous réveillez le PC, Vista affiche de nouveau le Bureau comme si de rien n'était. Sur un ordinateur portable, Veille n'enregistre le travail qu'en mémoire vive. Si le niveau de la batterie est dangereusement faible, le contenu de la mémoire est transféré sur le disque dur et l'ordinateur est éteint.
- ✓ **Veille prolongée** : Présente sur certains ordinateurs portables, cette option copie votre travail sur le disque dur puis éteint la machine. Ce processus consomme plus de courant que le mode Veille.
- ✓ **Arrêter** : Choisissez cette option (voir Figure 4.3) si personne d'autre n'utilisera le PC avant un bon moment. Windows Vista enregistre tout et éteint l'ordinateur.

Figure 4.3 :  
Arrêter  
Windows.



Sur beaucoup de PC, y compris les portables, pouvez également arrêter l'ordinateur en appuyant brièvement sur le bouton de mise en marche.

## *Mettre l'ordinateur en veille*

La fonction de mise en veille a été conçue pour économiser l'énergie. Elle met l'ordinateur dans un mode spécial où il est peu alimenté en électricité. L'écran s'éteint, le disque dur cesse de fonctionner, l'ordinateur ne consommant que l'énergie suffisante pour conserver son état antérieur en mémoire et se réveiller le moment venu.

Voici comment mettre votre PC en veille :

### **1. Enregistrez votre travail.**

Cette étape est fondamentale. Vous risquez en effet de perdre vos dernières modifications si une panne survient en cours de veille.

### **2. Cliquez sur le bouton Démarrer.**

### **3. Cliquez sur le bouton fléché, en bas à droite du panneau.**

Le menu de la Figure 4.3 apparaît.

### **4. Choisissez l'option Veille.**

L'ordinateur entre en léthargie. Il semble arrêté mais ne vous y fiez pas, ce n'est pas le cas.

Pour le réveiller, il suffit d'appuyer sur une touche ou bouger la souris. Le PC est de nouveau à pied d'œuvre en quelques secondes.

## La mise en veille prolongée

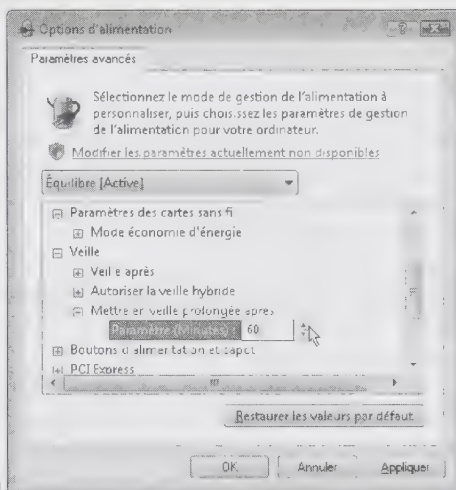
La mise en veille prolongée (NdT : fort justement nommée *hibernation*, en anglais) est bien plus sécurisée que les autres options. Contrairement au mode veille, la veille prolongée ne permet pas de réveiller l'ordinateur par un simple déplacement de la souris ni en tapant sur une touche. L'ordinateur est bel et bien éteint !

- ✓ Tous les PC ne sont pas capables de se mettre en veille prolongée.
- ✓ Si le bouton Veille prolongée ne figure pas parmi les options d'extinction, c'est que votre PC est dépourvu de cette option. Vérifiez cela dans le Panneau de configuration. Double-cliquez sur la catégorie Système et maintenance et choisissez Options d'alimentation. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur le lien Modifier les conditions de mise en veille de l'ordinateur puis, dans le panneau qui apparaît, cliquez sur le lien Modifier les paramètres d'alimentation avancés. La boîte de dialogue de la Figure 4.4 apparaît. Déroulez l'option Veille, comme dans l'illustration. Si la veille prolongée ne figure pas dans les sous-options, c'est que votre ordinateur n'est pas prévu pour hiberner.
- ✓ La mise en veille prolongée économise l'électricité, puisque l'ordinateur est vraiment éteint, et du temps car vous n'avez plus à patienter lors du démarrage.



Si plusieurs systèmes d'exploitation sont installés sur votre PC - mais c'est assez rare -, un menu de démarrage apparaît. Choisissez Windows Vista. Windows sort de son état de veille prolongée, vous permettant de reprendre votre travail.

**Figure 4.4 :**  
Si l'option  
Veille  
prolongée ne  
figure pas  
parmi les  
sous-options  
de Veille,  
cela signifie  
que  
l'ordinateur  
ne la prend  
pas en  
charge.



Pour sortir de l'état d'hibernation, appuyez brièvement sur le bouton Marche/Arrêt du boîtier. L'intérêt est que vous retrouvez votre Bureau, c'est-à-dire votre environnement de travail, dans le même état que lorsque vous êtes passé en veille prolongée. Vous pouvez immédiatement reprendre votre rude labeur.

## Les joies du redémarrage

Le redémarrage s'impose dans deux circonstances. La première lors de l'installation de nouveaux programmes ou pilotes de périphériques. Dans ce cas, vous cliquez sur le bouton Redémarrer de la boîte de dialogue Arrêter l'ordinateur. La seconde découle d'un blocage de la machine sans que vous en connaissiez la cause. Dans bien des cas, le redémarrage remet tout à zéro et l'ordinateur se comporte de nouveau normalement.

Pour redémarrer Windows Vista dans les règles de l'art :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer.
2. Cliquez sur le bouton fléché en bas à droite du panneau.





La boîte de dialogue de la Figure 4.3 apparaît.

### **3. Choisissez Redémarrer.**

Windows ferme toutes les applications et vous invite à enregistrer les dernières modifications apportées à vos documents. Une fois tous les paramètres sécurisés, il ferme la session et redémarre le PC.

Si des fichiers n'ont pas été enregistrés, Windows vous propose de le faire.

Il vous arrivera de rencontrer des boîtes de dialogue Terminer maintenant. Elles sont produites par des programmes qui s'obstinent à ne pas quitter (il y en a comme ça, qu'il faut vraiment pousser vers la sortie...). Cliquez sur le bouton Terminer maintenant afin de reprendre la procédure de redémarrage.

Windows peut redémarrer de lui-même. C'est le cas lors d'une mise à jour, ou si vous avez cliqué sur un bouton Redémarrer l'ordinateur, proposé par un programme d'installation.

## ***Arrêter ce satané machin***

Voici la procédure à suivre pour éteindre correctement un PC :



- 1. Cliquez sur le bouton Démarrer.**
- 2. Cliquez sur la petite flèche en bas à droite du panneau.**
- 3. Dans le menu, choisissez Arrêter.**

L'ordinateur finit par s'éteindre.

Si des documents ou des fichiers ne sont pas enregistrés, Windows vous demande de le faire avant de tout arrêter.

L'unité centrale éteinte, vous devez éteindre tous les périphériques qui y sont raccordés comme le moniteur, le scanner et d'autres appareils externes. Vous pouvez aussi tout étein-

dre d'un seul coup en appuyant sur le bouton Marche/Arrêt de la barrette électrique.

Si vous possédez un onduleur, ne l'éteignez pas. Ses batteries resteront ainsi chargées en permanence.

- ✓ Certains programmes refusent de se fermer. Vous devrez alors procéder manuellement, en suivant les procédures classiques de fermeture des applications. Evitez d'éteindre sauvagement.
- ✓ Si votre ordinateur s'éteint et redémarre immédiatement, vous avez un problème. Contactez votre revendeur.

## *Paramétrer le bouton Marche/Arrêt*

Eh oui, ça fait longtemps que les PC n'ont plus d'interrupteur Marche/Arrêt, mais un bouton de mise sous tension. Quel est l'avantage ? Eh bien, ce bouton est programmable ! Vous pouvez le configurer pour indiquer à l'ordinateur ce qu'il doit faire lorsque vous appuyez dessus.

En général, appuyer sur le bouton de mise sous tension équivaut à fermer Windows : quand vous appuyez dessus, l'ordinateur exécute automatiquement toutes les étapes que nous venons d'évoquer, mais ce n'est qu'une parmi plusieurs actions possibles. Pour connaître les autres, procédez comme suit :

### **1. Ouvrez le Panneau de configuration.**



Panneau de configuration

Consultez le Chapitre 5 pour savoir comment accéder à ce panneau.

### **2. Cliquez suzr la rubrique Système et maintenance.**

### **3. Double-cliquez sur Options d'alimentation.**



4. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur le lien **Modifier le comportement des boutons d'alimentation**.
5. Sélectionnez une option dans la liste Lorsque j'appuie sur le bouton de mise sous tension.
  - **Ne rien faire** : Il ne se passe rien quand vous appuyez sur le bouton.
  - **Mettre en veille** : L'ordinateur passe en veille quand vous appuyez sur le bouton.
  - **Mettre en veille prolongée** : L'ordinateur passe en veille prolongée quand vous appuyez sur le bouton.
  - **Arrêter** : L'ordinateur s'arrête quand vous appuyez sur le bouton.

Tous les ordinateurs n'ont pas de boutons programmables. Par conséquent, ne soyez pas désappointé si le vôtre ne peut pas être configuré.

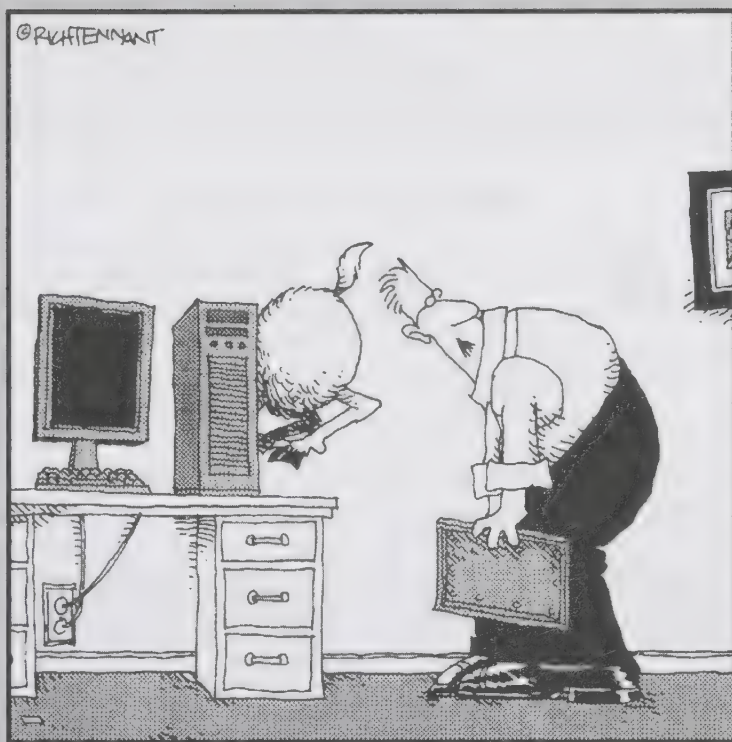


Voici une astuce à n'utiliser qu'en désespoir de cause. Généralement, le bouton de mise sous tension force l'extinction de l'ordinateur quand vous appuyez dessus pendant deux ou trois secondes, ou un peu plus. C'est l'équivalent du bouton de réinitialisation, qui a disparu sur de nombreux ordinateurs.



Certains ordinateurs sont dotés d'un interrupteur Marche/Arrêt, en plus du bouton de mise sous tension. Il se trouve à l'arrière de l'unité centrale. Ne l'utilisez qu'en cas d'urgence ou de nécessité extrêmes.

Deuxième partie  
**Lève le capot  
qu'on voie le moteur !**



"Je vois... Le mouton d'éjection est resté coincé.  
Ce sera réparé en un tour de bain."

### *Dans cette partie...*

**U**n ordinateur, ce n'est pas qu'un engin équipé d'un clavier, d'une souris et d'un écran, auquel une imprimante est éventuellement branchée. Pour bien le connaître, vous devez savoir ce qu'il y a sur et sous le capot, connaître le nom de différents éléments et savoir à quoi ils servent. Dans cette partie du livre, vous mettrez enfin un nom sur tous ces trucs et ces machins qui vous intriguent.



## Chapitre 5

# Anatomie d'un ordinateur

### *Dans ce chapitre :*

- Un coup d'œil dans l'unité centrale.
- La carte mère.
- Le microprocesseur.
- Ajouter des cartes d'extension.
- Régler l'heure.
- Comprendre le programme d'initialisation (BIOS).
- L'alimentation électrique.

**E**n dépit de sa complexité apparente, l'unité centrale n'est pas une cité interdite. La plupart sont faciles à ouvrir et ce pour une raison toute simple : il faudra parfois ajouter du nouveau matériel. Ce chapitre vous explique comment procéder sans peine et sans prendre de châtaigne.

### *Sous le capot*

Vous n'aurez pas forcément à ouvrir le capot de l'unité centrale, car il existe plein d'autres manières d'étendre les capacités de l'ordinateur sans bidouiller dedans. Je vous conseille cependant vivement de vous familiariser avec sa configuration interne, ne serait-ce que pour savoir qui est quoi et comment ça s'appelle.

## Les tripes du PC

La Figure 5.1 montre les éléments les plus importants de l'unité centrale. Le schéma montre une tour vue de côté, l'avant se trouvant à gauche, l'arrière à droite.

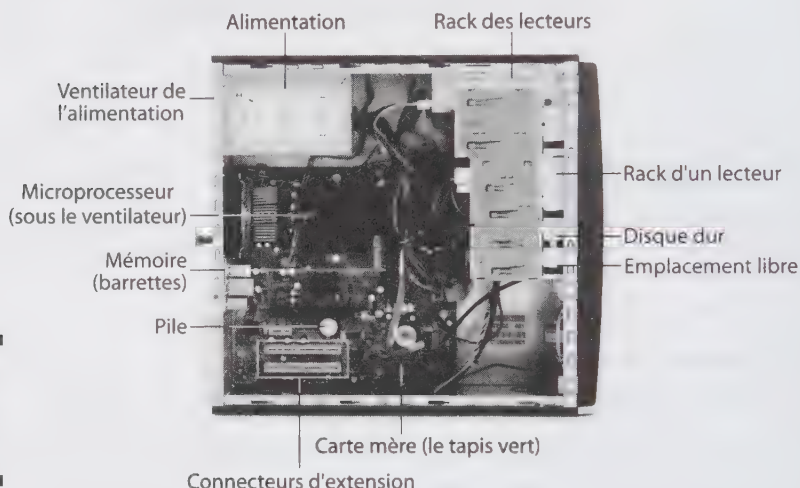


Figure 5.1 :  
L'intérieur  
d'une unité  
centrale.

Est absent, Figure 5.1, l'enchevêtrement de câbles qui forment les boyaux de la bête. Selon le type du boîtier et ses dimensions, l'unité centrale est plus ou moins bourrée de matériel. Si vous possédez le PC depuis un moment, ajoutez une bonne couche de poussière, voire des poils de chat.

Les trois éléments principaux d'une unité centrale sont :

- ✓ Le rack des lecteurs.
- ✓ L'alimentation.
- ✓ La carte mère.

Le *rack des lecteurs* est un logement où prennent place le lecteur de disquette, de CD-ROM, de DVD, le disque dur et parfois un lecteur de disquettes. Des emplacements libres permettent d'ajouter des lecteurs supplémentaires. Ils se trouvent généralement juste derrière la façade.

L'alimentation nourrit la bête de cet ingrédient indispensable appelé "électricité". Vous en apprendrez plus à la section "L'alimentation", à la fin de ce chapitre.

Enfin, la *carte mère* est le principal circuit électronique de l'ordinateur. Etant donné son importance, une section entière lui sera consacrée d'ici peu.

Tout, dans un PC, est modulaire. Les éléments peuvent être remplacés aussi facilement que dans un jeu de construction. C'est cette modularité qui assure le succès durable du PC.

## *Ouvre-le si tu oses !*

Rien ne vous oblige à visiter l'intérieur d'une unité centrale. Vous pouvez la confier à un technicien ou à quelqu'un qui s'y connaît. Mais, si vous êtes un tant soit peu adroit de vos mains, vous constaterez qu'il est très facile d'intervenir sous le capot et de remplacer des éléments.

Voici les étapes que je conseille pour ouvrir une unité centrale :

### **1. Eteignez l'ordinateur.**

Reportez-vous au Chapitre 4.

### **2. Retirez le cordon d'alimentation de l'unité centrale.**

Eteindre l'unité centrale n'est pas suffisant. Il faut aussi enlever le cordon. Sauf si vous devez déplacer l'unité centrale, débrancher les autres câbles est inutile.

### **3. Eloignez l'unité centrale du mur. Placez-là à un endroit où vous avez de la place.**

### **4. Otez le capot de l'unité centrale.**

La procédure dépend du boîtier. Pour certains, vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme. D'autres peuvent être ouverts à main nue.

Vous voici prêt à plonger vos mains dans les boyaux du monstre. Reportez-vous à la Figure 5.1 pour vous y retrouver. Que de câbles ! Un véritable cauchemar filandreux !



✓ Ne rebranchez jamais l'unité centrale pendant qu'elle est ouverte. Si vous devez tester un élément, refermez-la d'abord.

✓ Vous ouvrez classiquement l'unité centrale pour trois bonnes raisons : ajouter de la mémoire, ajouter une carte d'extension ou remplacer la petite pile.



✓ Pendant que vous intervenez dans l'unité centrale, arrangez-vous pour qu'une main touche toujours le châssis. Vous évacuerez ainsi l'électricité statique qui pourrait endommager l'ordinateur.

## *Fermer le capot*

Votre intervention terminée, fermez aussitôt l'unité centrale. Assurez-vous que tous les câbles ont été rebranchés et qu'aucun outil n'a été oublié dans le boîtier.

Remplacez le couvercle ou le capot puis rebranchez l'unité centrale. Allumez l'ordinateur en espérant que tout fonctionnera bien.

✓ Ne remettez pas les vis tant que vous n'êtes pas certain que tout s'est bien passé.

## *Tout sur ma (carte) mère*

La *carte mère* est la pièce maîtresse des circuits internes de votre ordinateur (Figure 5.2). C'est sur elle que sont greffés les éléments les plus importants du PC.

✓ Le microprocesseur.

✓ Les jeux de composants électroniques.

✓ La mémoire vive.

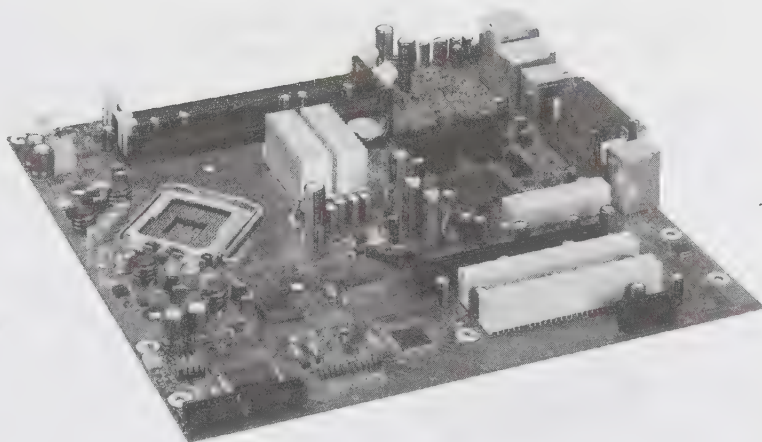


Figure 5.2 :  
Une carte  
mère de PC.

- ✓ La pile.
- ✓ Les connecteurs d'extension.
- ✓ Les connecteurs d'entrées/sorties.
- ✓ Les pièces électroniques.

Les *connecteurs d'entrées/sorties* sont de simples emplacements sur la carte mère où sont enfilés les panneaux E/S. Un connecteur est réservé au câble du disque dur, et d'autres connecteurs reçoivent l'électricité fournie par l'alimentation. Les pièces électroniques sont les condensateurs, résistances, diodes, etc., parsemés sur les circuits imprimés.

- ✓ La carte mère est le principal circuit électronique du PC.
- ✓ Plusieurs composants peuvent se trouver sur la carte mère. Le plus important est le *microprocesseur*. La carte mère est toujours conçue en fonction de lui.

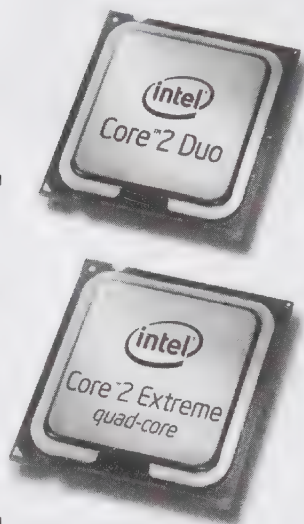
## Le microprocesseur

Au cœur de tout ordinateur bat le *microprocesseur*. C'est la puce principale de l'ordinateur.



Notez que le microprocesseur n'est pas le cerveau du PC. La matière grise de l'ordinateur, ce sont les logiciels. Le microprocesseur n'est que du matériel : il fait ce que lui commandent les programmes. La Figure 5.3 montre un microprocesseur de type Core 2.

Figure 5.3 :  
Les microprocesseurs de type Core 2 Duo et Core 2 Extrême fabriqués par Intel sont les plus performants du moment.



Le microprocesseur traite avec des éléments externes de l'ordinateur. Ces éléments fournissent soit des *entrées*, soit des *sorties* (ou *E/S*, pour *entrées/sorties*). Les *entrées* sont des données à traiter acheminées au microprocesseur. Les *sorties* sont les résultats que le microprocesseur génère et recrache.

Toute l'activité de l'ordinateur tourne en fait autour de ces entrées et sorties.

- ✓ La puce principale de l'ordinateur est le *microprocesseur*, qui est essentiellement une calculatrice dont le coût est inversement proportionnel à la taille.
- ✓ Le microprocesseur est également appelé *CPU* (*Central Processing Unit*, unité centrale de traitement). Les accros du franglais informatique utilisent ce terme pour frimer.

- ✓ Pour économiser votre salive, vous pouvez simplement dire *processeur*.
- ✓ Les microprocesseurs des PC modernes chauffent énormément. Pour dissiper la chaleur, ils sont équipés de petits ventilateurs.

## *Appelez-le par son nom*

Les premiers microprocesseurs portaient des numéros : 8088, 8086, 80286, 80386, 80486. Aujourd'hui, ils ont de vrais noms. Pour célébrer leur puissance, on aurait pu choisir Papillon ou Libellule, mais non. Leurs noms évoquent plutôt la pharmacie ou la science-fiction. En voici quelques-uns :

**Core 2** : Processeur le plus performant du moment développé par Intel dans de nombreuses versions (dont des versions portable basse consommation).

**Pentium** : Processeur domestique au départ haut de gamme et devenu moyen de gamme développé par Intel, le leader en ce domaine.

**Celeron** : Version économique du Pentium destinée aux ordinateurs d'entrée de gamme. Windows Vista ne peut pas être installé sur un ordinateur équipé de ce type de processeur.

**Athlon** : Concurrent du Pentium développé par AMD, le rival d'Intel. L'Athlon est aussi performant que le Pentium, mais moins cher.

**Duron** : Fabriqué par AMD, c'est l'équivalent du Celeron.

Il existe d'autres modèles de processeurs. Peu importe leur suffixe, car l'industrie informatique évolue trop vite pour que nous nous y attachions. Hormis son prix, le seul élément d'évaluation important d'un processeur est sa vitesse, ce que nous verrons dans la prochaine section.

- ✓ Le processeur Pentium actuellement le plus vendu est le Pentium 4.

- ✓ Le Pentium est décliné en deux versions haut de gamme destinés aux serveurs : Itanium et Xeon.
- ✓ Intel reste le leader du marché des microprocesseurs. Cette firme avait créé le processeur 8088 qui équipait le premier PC IBM.
- ✓ Les processeurs se différencient aussi par leur brochage, qui impose tel ou tel socle, ou *socket*. Cette information n'est primordiale que pour ceux qui construisent eux-mêmes leur PC.
- ✓ La différence est ténue entre un processeur Intel et un processeur non Intel. Au niveau de vos logiciels, peu importe quel est son fabricant. Sachez toutefois que les joueurs préfèrent généralement ceux d'AMD, et que certaines applications haut de gamme exigent en revanche un Pentium.

## ***Les performances d'un microprocesseur***

Les microprocesseurs sont jugés sur deux éléments : leur puissance de calcul et leur cadence, improprement appelée "vitesse".

La puissance du microprocesseur se mesure au nombre de bits - autrement dit, de 0 et de 1 - qu'il est capable de traiter. Tous les Pentium travaillent sur des données de 32 bits et, plus rarement, de 64 bits. On peut comparer le nombre de bits aux couloirs d'une autoroute : plus ils sont nombreux, plus le trafic peut être élevé et fluide.

La montée en puissance des processeurs s'évalue actuellement en *gigahertz*, c'est-à-dire en milliards de cycles par seconde. En principe, plus cette valeur est élevée, plus le microprocesseur est rapide. En réalité, à cadences égales, un Athlon d'AMD est plus performant qu'un Pentium d'Intel. Les processeurs les plus rapides sont actuellement cadencés à plus de 4 GHz.

NdT : Il existe depuis quelques mois des processeurs à double, voire quadruple cœur. Le composant, - la puce, si vous préférez - héberge deux ou quatre unités de calcul qui fonctionnent en parallèle, augmentant sensiblement les performances du processeur. Il existe aussi un modèle spécial de processeur Pentium 4, appelé HT (pour *HyperThreading*) qui simule un deuxième processeur. Sans aussi performant qu'un véritable processeur double cœur - reconnaissable à la mention Dual Core -, le Pentium 4 HT est une bonne solution.

La puissance et la vitesse d'un PC ne se ramènent pas qu'à la cadence du microprocesseur. Tous les composants de l'ordinateur participent aux performances, y compris la mémoire et le disque dur. C'est pourquoi deux PC cadencés à la même vitesse ne sont pas forcément aussi rapides l'un que l'autre.

## Quel processeur choisir ?

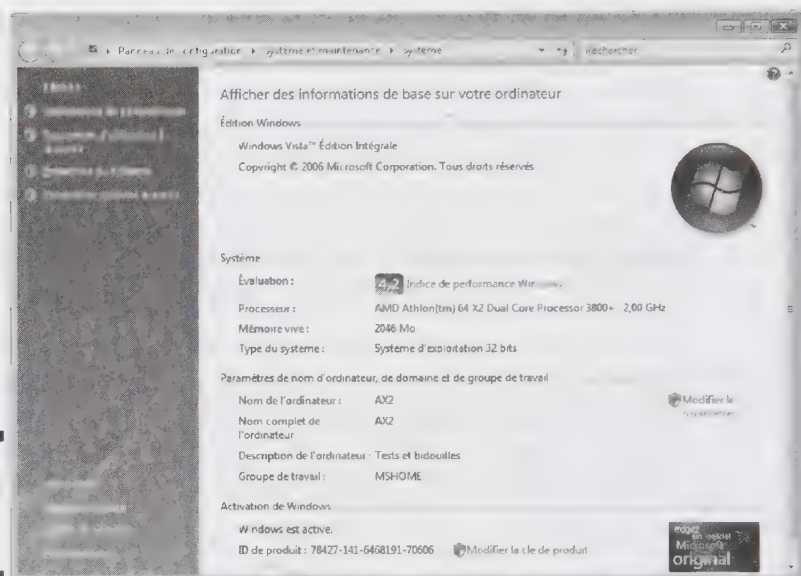
Comment savoir quel microprocesseur anime votre PC ? Comme il est caché sous un ventilateur, lui-même posé sur un dissipateur thermique en contact avec le processeur par le truchement d'un enduit conducteur, rien ne sert d'ouvrir l'unité centrale. La technique la plus simple consiste à cliquer sur le bouton Démarrer, puis cliquer du bouton droit sur Ordinateur, à droite dans le panneau, et choisir Propriétés. Ceci ouvre la boîte de dialogue Système que montre la Figure 5.4.

Cette boîte de dialogue peut aussi être affichée en appuyant sur les touches Win+Pause.

La Figure 5.4 révèle que le PC est équipé d'un microprocesseur Athlon 64 à double cœur cadencé à 2 GHz. La mémoire vive est de 2 Go. Notez l'indice de performance Windows qui évalue les performances globales de l'ordinateur sur une échelle de 0 à 5. L'indice de 4,2 révèle que cet ordinateur est une bonne bécane.

- ✓ L'indice de performance permet de comparer entre eux les ordinateurs tournant sous Vista.

Figure 5.4 :  
La boîte de  
dialogue  
Système.



- ✓ CPU-Z est l'un de mes programmes préférés pour examiner en détail les caractéristiques microprocesseur. Vous pouvez le télécharger sur ce site :

<http://www.cpuid.org/cpuz.php>

## *Le processeur peut-il être mis à niveau ?*

Certaines publicités laissent entendre que vous pouvez procéder à une mise à niveau ultérieure pour bénéficier d'un processeur plus rapide. C'est vrai : sur la plupart des PC, il peut être remplacé par un nouveau, mais je ne conseille pas de le faire.

Pour exploiter pleinement une nouvelle technologie, il faut plus qu'un nouveau processeur. Il faut aussi changer de carte mère, de mémoire et, tant qu'à faire, de lecteurs. Sinon, les avantages du nouveau processeur seraient neutralisés par l'ancienne circuiterie.



Un autre point est le coût : acheté à l'unité, un nouveau micro-processeur est onéreux, surtout si le modèle vient de sortir. Il est souvent plus rentable d'acheter une nouvelle unité centrale.

## Connecteurs d'extension

Pour ajouter des fonctionnalités à votre PC, la carte mère propose des connecteurs d'extension que l'on appelle aussi *slots d'extension*. Ils sont destinés à recevoir des *cartes d'extension* qui augmentent les possibilités de votre machine.

Le nombre de connecteurs d'extension varie en fonction du modèle de votre carte mère. Certains systèmes, notamment les ordinateurs portables, n'ont pas de connecteurs supplémentaires comme les PC de bureau.

Les connecteurs d'extension sont déclinés en plusieurs types :

- ✓ **ISA.** Le plus ancien des connecteurs d'extension. ISA est l'acronyme de *Industry Standard Architecture*. Aujourd'hui, ce connecteur a disparu des cartes mères des ordinateurs. L'avènement du PCI, du PCI-Express et des périphériques USB et FireWire a marqué la fin du bus ISA qui assurait un transfert relativement lent des données à traiter.
- ✓ **PCI.** Le connecteur PCI (*Peripheral Component Interconnect*) est le plus répandu des connecteurs de nos PC modernes. Votre carte mère ne dispose plus d'aucun connecteur ISA, mais de un à six connecteurs PCI. Très rapides, ils permettent d'étendre efficacement les possibilités de votre PC.
- ✓ **PCI-Express.** Destiné à succéder au standard PCI et à concurrencer le port AGP décrit ci après, il offre une meilleure bande passante, donc des performances accrues.
- ✓ **AGP.** AGP sont les initiales de *Accelerated Graphics Port*. Ce type particulier de connecteur est uniquement

destiné aux cartes graphiques. Il est en voie d'obsolescence, supplanté par les connecteurs PCI-Express.

Un côté d'une carte ISA, PCI ou PCI-E est plaqué contre la fente à l'arrière de l'unité centrale, obturée par une lamelle métallique lorsqu'elle n'est pas utilisée. Il existe deux largeurs de cartes : normale et compacte ; cette dernière est réservée aux tours minces, élégantes, mais un peu moins évolutives que les boîtiers larges.

Ajouter des cartes d'extension est une bonne chose, mais pas forcément indispensable. Beaucoup de périphériques peuvent désormais être connectés à l'ordinateur par le port USB ou FireWire.

- ✓ Ne vous faites pas refiler une vieille carte ISA. Vous ne pourriez sans doute rien en faire. Attention aussi aux cartes graphiques AGP : il existe plusieurs versions, incompatibles entre elles (différents brochages, différents voltages).
- ✓ Les PC compacts contiennent peu de connecteurs d'extension. Les boîtiers "tour" en ont le plus.
- ✓ Les cartes d'extension sont parfois appelées "cartes filles". Et pourquoi pas "cartes cousines germaines" ou "cartes parents éloignés" ?

## *Quelle heure est-il à votre PC ?*

Tous les ordinateurs sont équipés d'une horloge interne. Elle possède sa propre petite pile bouton qui lui permet de fonctionner en permanence, que le PC soit branché ou non.

L'horloge interne sert non seulement à afficher l'heure, mais aussi à dater les fichiers et vos courriers électroniques, et à gérer vos rendez-vous si vous possédez un logiciel de gestion du temps.

Pour connaître l'heure, jetez un œil à la petite horloge située à l'extrémité droite de la barre des tâches.

- ✓ L'heure est affichée dans la zone de notification. Immobiliser la souris sur l'heure fait apparaître une info-bulle indiquant le jour et la date.
- ✓ La présentation de la date et de l'heure dépend de la configuration de votre PC. Elle est basée sur les choix dans la boîte de dialogue Options régionales et linguistiques, accessible via Démarrer/Panneau de configuration.

## *Mon horloge retarde*

Les ordinateurs sont d'excellents outils à usages multiples, mais de bien piètres horloges. Après une semaine ou deux, il n'est pas rare que l'horloge interne se dérègle à cause des nombreuses activités qui se produisent dans l'ordinateur. La mise en veille (voir Chapitre 4) a souvent pour effet de fausser l'heure.

En revanche, l'horloge tient compte du changement d'heure d'été et d'hiver. Windows retarde ou avance automatiquement l'heure le dernier week-end de mars et le dernier week-end d'octobre.

Que faire si l'heure n'est pas exacte ? Eh bien, vous le saurez dans une minute.

## *Régler l'horloge*

Pour définir ou modifier la date et l'heure de votre PC, cliquez sur l'horloge dans la barre des tâches et choisissez Modifier les paramètres de la date et de l'heure. Dans la boîte de dialogue Date et heure, cliquez sur le bouton Changer la date et l'heure. La boîte de dialogue Réglage de la date et de l'heure apparaît, comme à la Figure 5.5.

Pour modifier l'heure, cliquez sur l'une des valeurs puis sur les flèches de réglage. Pour modifier le jour, cliquez dans le calendrier. Les flèches de part et d'autre du mois servent à changer le mois et l'année.

Figure 5.5 :  
La boîte de  
dialogue de  
réglage de la  
date et de  
l'heure.



## L'heure Internet



Pour régler l'heure avec exactitude, utilisez la fonction de réglage automatique. Elle synchronise l'horloge du PC avec l'un des nombreux serveurs de temps disséminés dans le monde. Un *serveur de temps* est un ordinateur dont la seule fonction est de fournir l'heure calculée par une horloge atomique.

Pour régler l'heure du PC, cliquez sur l'onglet Temps Internet, dans la fenêtre Date et heure, puis sur le bouton Modifier les paramètres. Vous pouvez choisir un serveur de temps dans la liste Serveur. Celui proposé par défaut devrait convenir. Ensuite, cliquez sur le bouton Mettre à jour : l'horloge du PC est réglée à l'heure exacte.

## Des précisions sur la pile du PC

Tous les ordinateurs possèdent une pile interne. Elle fait partie intégrante de la carte mère.

La pile assure le bon fonctionnement de l'horloge, même quand l'ordinateur est éteint.

La pile bouton dure environ six ans. Lorsqu'elle est vide, l'horloge commence à faire des siennes ; le BIOS du PC perd ses paramètres et demande l'heure et la date à chaque allumage. Dans le meilleur des cas, un message vous informe qu'il faut changer la pile. Vous en trouverez une facilement dans les magasins (boutique d'informatique ou de photo, grandes surfaces...).

- ✓ Eh oui, vous devez ouvrir le capot de l'unité centrale pour accéder à la pile. Elle n'est pas toujours facile à localiser, et parfois délicate à extraire.
- ✓ La pile sert aussi à mémoriser des paramètres système comme le nombre et le type de disques durs, la configuration de la mémoire et autres données dont l'ordinateur ne saurait se passer.
- ✓ La pile de la carte mère s'ajoute à une éventuelle batterie, celle d'un portable par exemple, qui est la source d'alimentation principale de ce type d'ordinateur.

## Le BIOS

Un microprocesseur et de la mémoire ne sont pas suffisants. L'ordinateur doit également obtenir des instructions lui indiquant tout ce qu'il doit faire au démarrage. Ces instructions sont inscrites sur une mémoire spéciale, un composant appelée BIOS (*Basic Input/Output System*, système d'entrée/sortie de base).

La fonction principale du BIOS est la communication. Il permet au microprocesseur de contrôler les différents éléments de votre ordinateur (l'écran, l'imprimante, le clavier, etc.) et de dialoguer avec eux. Ces instructions ont été écrites par les fabricants de votre ordinateur et sont gravées de façon définitive sur le composant BIOS soudé à même la carte mère.



- ✓ Le BIOS gère le démarrage de votre ordinateur. En fait, vous voyez probablement ses messages sibyllins chaque fois que vous allumez votre PC. Il existe différents modèles de BIOS fabriqués par diverses sociétés.

## *L'alimentation*

Pour que l'ordinateur et les cartes d'extension fonctionnent, le PC doit être alimenté électriquement. C'est le rôle de l'*alimentation*.

- ✓ L'électricité provient du "secteur", c'est-à-dire une prise murale de votre appartement. Le courant alternatif 220 volts est transformé par le bloc d'alimentation en courant continu de 12 et 5 volts.
- ✓ L'électricité alimente la carte mère qui elle-même alimente tous les autres circuits dont les connecteurs d'extension AGP, PCI ou PCI-E.
- ✓ L'alimentation fournit l'électricité aux disques durs.
- ✓ Des ventilateurs refroidissent l'intérieur de l'unité centrale.
- ✓ L'alimentation est le premier élément qui se mette en marche quand vous appuyez sur le bouton Marche/Arrêt, ou de mise sous tension, de votre ordinateur.

L'alimentation est prévue pour encaisser tous les dommages lors d'une surtension, et se sacrifier pour que le restant de l'ordinateur soit sauf. Comme elle est facile à remplacer et peu onéreuse, c'est sans regret.

- ✓ L'alimentation est aussi l'élément le plus bruyant de l'ordinateur.
- ✓ La puissance des alimentations est exprimée en *watts*. Plus vous installez d'accessoires, de lecteurs, de barrettes de mémoire, de cartes d'extension, etc., plus l'alimentation doit être puissante. Celle d'un PC est généralement de 150 à 200 watts. Des systèmes plus puissants

nécessitent une alimentation plus forte, supérieure à 300 watts.



- ✓ Une manière de protéger votre alimentation - et l'ordinateur - est d'acquérir une barrette de protection antisurtension (ou parasurtenseur). Reportez-vous au Chapitre 3 pour en savoir plus.



## Chapitre 6

# De port en port

### *Dans ce chapitre :*

Tout sur le port.

Les ports anciens.

Le port USB.

Brancher des périphériques USB.

Débrancher des périphériques USB.

Ajouter de nouveaux ports USB.

Le port FireWire.

**L**e PC doit son succès, depuis plus d'un quart de siècle, à ses possibilités d'extension. Il est non seulement possible d'ajouter des éléments dans l'unité centrale, grâce aux connecteurs d'extension, mais aussi tout autour grâce à une kyrielle de prises spéciales appelées "ports".

### *Qu'est-ce qu'un port ?*

En jargon informatique, un "port" est l'endroit où des données parviennent à l'ordinateur ou en sortent. Pour être exact, il faudrait parler de "ports d'entrée/sortie", mais - cochon qui s'en dédit -, "port" fait aussi bien l'affaire.

Pour des raisons tant techniques qu'historiques, un PC comporte une impressionnante diversité de ports. Certains sont spécifiques, comme celui de l'imprimante, de la souris ou du clavier. D'autres sont généralistes, comme les ports USB ou FireWire.

- ✓ Reportez-vous au Chapitre 3 pour savoir comment brancher tout votre attirail aux différents ports.

## *Les ports d'ancienne génération*

Lorsque le PC a été conçu, les éléments externes étaient connectés à l'unité centrale au travers de ports dûment nommés : il y avait des ports clavier, souris et imprimante.

Ces ports dédiés, d'ancienne génération, ont été peu à peu supplantés par le port USB, qui est généraliste et sur lequel on peut brancher indifféremment un clavier, une souris, une imprimante ou tout autre périphérique. Les anciens ports ont cependant perduré, de sorte que l'on retrouve sur des PC ces héritages des tout premiers *Personal Computer* d'IBM.

### *Souris et clavier*

Les ports clavier et souris ont été conçus à une seule fin : communiquer avec le clavier et avec la souris. Bien que les connecteurs soient identiques, l'un de ces périphériques ne peut pas être branché à la place de l'autre. C'est pourquoi ils sont différenciés par une couleur (vert pour la souris, comme dans la comptine).

Des claviers et des souris sans fil utilisent encore ces ports (NdT : bien qu'en réalité le clavier ait été naguère branché à une prise DIN 5 broches et la souris sur un port Série), car c'est à ces emplacements que vous branchez leur émetteur-récepteur.

### *Le port Imprimante*

Il va de soi qu'une imprimante puisse être connectée à un port Imprimante. Peut-être ignorez-vous qu'il était, à l'origine, appelé port LPT, abréviation inventée par IBM pour *Line Printer*, imprimante ligne par ligne. Il est aussi parfois appelé



PRN (NdT : ou encore "port parallèle" ou "port Centronics" ; ce n'est plus un port, c'est un troupeau !).

Je recommande vivement l'utilisation du port USB, décrit plus loin dans ce chapitre, plutôt que le recours au vieux port Imprimante, qui a fait son temps.

Autrefois, le port Imprimante - ou "parallèle" - servait aussi à communiquer avec d'autres périphériques comme un scanner ou un lecteur de disques Zip Iomega. Ces appareils pouvaient être chaînés, comme l'illustre la Figure 6.1. Cette technique n'est plus nécessaire ; il est beaucoup plus facile de tout brancher à un port USB.

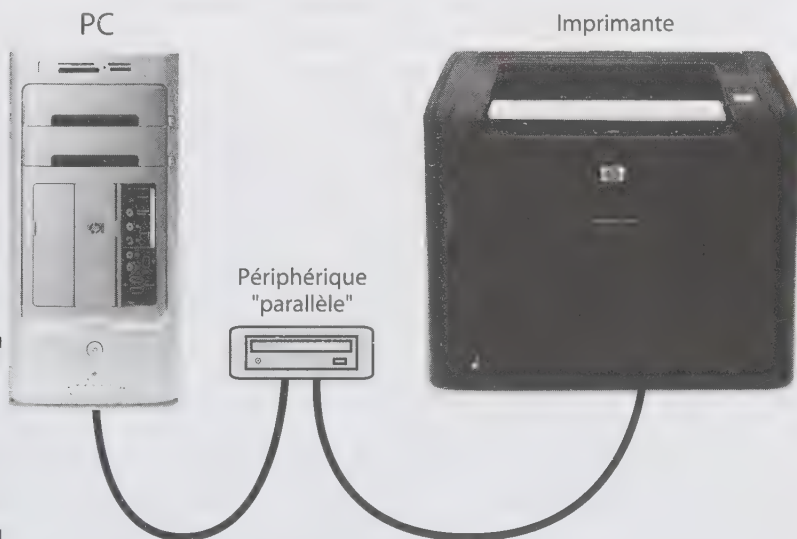


Figure 6.1 :  
Un chaînage  
de périphéri-  
ques à un  
ancien port  
Imprimante.

Ceux qui travaillent avec deux ordinateurs utilisent souvent un commutateur mécanique pour basculer l'imprimante de l'un à l'autre. Cette solution archaïque est peu à peu abandonnée au profit de la mise en réseau des ordinateurs et de l'imprimante, plus commode et avec en prime le partage de la connexion Internet. Nous y reviendrons à la troisième partie de ce livre.

## Le port Série

Avant le port USB, le port Série fut le plus polyvalent des connecteurs. Il est actuellement en voie d'obsolescence rapide. Contrairement aux autres ports de plus ancienne génération, il accueille divers équipements : souris, scanner, modem téléphonique... Ce qui n'a rien à voir avec son nom : si le port Série s'appelle ainsi, c'est parce que les données se succèdent au lieu d'être acheminées simultanément sur plusieurs brins à la fois, comme c'est le cas sur le port parallèle ou Imprimante. La plupart des PC sont équipés de deux ports Série ou... d'aucun.

- ✓ Les ports Série utilisent un connecteur à 9 broches. Autrefois, ce connecteur avait 25 broches. Il existe des adaptateurs dans un sens ou dans l'autre appelés "convertisseurs de genre".
- ✓ Le port Série est aussi appelé COM ou encore RS-232C, du nom de son standard, ou encore *port modem*.
- ✓ Le port Série servait aussi à brancher les modems téléphoniques. Les modems à haut débit - ADSL, câble et satellite - se branchent sur la prise de réseau Ethernet ou sur une prise USB. Nous en reparlerons dans la troisième partie de ce livre.

## Le roi USB

Le port USB est la prise polyvalente par excellence, puisque le U signifie "universel. Les appareils les plus divers peuvent y être branchés : moniteur, enceintes, manette de jeu, scanner, imprimante, appareil photo et caméscope numériques, webcam, lecteur de disquettes, lecteur de CD et DVD, disque dur externe, lecteur de mémoire photo, périphériques de réseau, petits ventilateurs, éclairage de clavier, machine à remonter le temps... La liste ne cesse de s'allonger. Des périphériques USB apparaissent tous les jours.

Le plus fabuleux est qu'il suffit souvent de brancher ce matériel, et c'est tout.

- ✓ USB signifie *Universal Serial Bus*, "bus série universel".
- ✓ A l'instar d'un port USB, une prise US arbore le symbole visible dans la marge.
- ✓ Reportez-vous au Chapitre 2 pour savoir où trouver le ou les ports USB sur votre unité centrale.
- ✓ Si le nombre de ports USB de votre PC est insuffisant, il est possible d'en ajouter grâce à une carte d'extension. Vérifiez soigneusement que les ports sont de type USB 2.0 High Speed (voir encadré "Les versions du port USB").



### Les versions du port USB

Il existe deux versions du port USB : l'actuelle, l'USB 2.0 High Speed, qui est la plus rapide avec un débit de 480 mégabits par seconde, et l'ancienne, l'USB 1.1, dont le débit n'est que de 12 mégabits par seconde. Les PC récents sont tous équipés de ports USB 2.0, mais sont capables d'utiliser des périphériques au standard 1.1. Evidemment, ces appareils ne seront pas pour autant plus rapides. Pour bénéficier d'un taux de transfert élevé, ordinateur et périphériques doivent tous deux être au standard 2.0.

En revanche, un ordinateur ancien équipé de ports USB 1.1 ne pourra pas utiliser de périphériques prévus pour l'USB 2.0. Un message d'erreur vous en informera.

NdT : Attention aussi à l'appellation USB 2.0 qui recouvre une arnaque de première magnitude. Beaucoup de périphériques, des clés USB et des magnétophones numériques sont estampillés USB 2.0 "Full Speed", qui n'est rien de plus que de l'USB 1.1, donc 40 fois plus lent : un transfert qui s'effectue en 10 secondes en High Speed exige plus de 7 minutes en Full Speed. Conclusion : n'achetez que du matériel certifié USB 2.0 "High Speed". Que faire si ce n'est pas précisé sur l'emballage ? Dans ce cas, la méfiance s'impose : abstenez-vous d'acheter et choisissez une marque plus sérieuse.

## Connecter un périphérique USB

Contrairement aux autres ports du PC, le port USB est intelligent. Quand on y branche un périphérique, Windows le reconnaît instantanément et établit la procédure d'installation.

Dans certains cas, vous devrez toutefois installer d'abord un logiciel avant de brancher le périphérique USB. Mais ensuite vous pourrez le brancher et le débrancher à votre guise. La seule exception concerne les unités de stockage, comme nous le verrons à la section "Débrancher un périphérique USB".

## Où est l'alimentation ?

L'autre avantage de l'USB réside dans le fait que bon nombre de périphériques n'ont pas besoin d'une alimentation externe. Ils sont alimentés par le courant électrique fourni par le port USB. C'est ce que l'on appelle un *périphérique autoalimenté*, bien que le terme soit inadéquat.

Certains utilisateurs n'apprécient pas l'absence de bouton Marche/Arrêt. Mais à quoi servirait-il ? Si vous n'avez plus besoin de l'appareil, retirez son câble du port USB.

- ✓ Les périphériques USB exigeant une puissante alimentation sont alimentés par leur propre transformateur branché sur le secteur.
- ✓ Certains périphériques doivent être branchés directement au port USB de l'ordinateur. S'ils le sont par le truchement d'un réplicateur de ports, ce dernier doit être alimenté par un transformateur externe pour fournir le courant nécessaire. Reportez-vous à la section "L'expansion de l'univers USB", plus loin dans ce chapitre, pour en savoir plus sur les réplicateurs alimentés et ceux qui ne le sont pas.

## Débrancher un périphérique USB

Ça a l'air tout bête : pour ôter un périphérique USB, débranchez-le. Oui, mais seulement si le périphérique n'est pas un disque externe, une clé USB ou un autre truc de ce genre. Car, dans ce cas, vous devez impérativement le *démonter* avant de le débrancher.

Pourquoi s'ennuyer à le faire ? Parce qu'un programme peut être en train de lire ou d'écrire des données. Si vous débranchez sauvagement le disque pendant que des données y sont écrites, vous perdrez non seulement le fichier concerné, mais peut-être aussi d'autres données. C'est pourquoi vous devez démonter le lecteur dans les règles.

- 1. Cliquez sur le bouton Démarrer puis, à gauche du panneau, cliquez sur le bouton Ordinateur.**

Ou affichez la fenêtre Ordinateur d'une manière ou d'une autre.

- 2. Localisez le périphérique, sans doute nommé Disque amovible.**

Dans le menu, choisissez Affichage/Réorganiser les icônes par/Afficher par groupe, si vous avez du mal à localiser le disque amovible.

- 3. Cliquez sur l'icône du disque amovible afin de le sélectionner.**

Bien souvent, une icône générique est associée au disque, bien que certains équipements USB possèdent une icône particulière.

- 4. Dans la barre d'outil au-dessus de la fenêtre, choisissez Ejecter.**

Notez que l'icône peut ne pas disparaître de la fenêtre Ordinateur tant que le périphérique n'est pas détaché.

Un message d'erreur signale que le disque est occupé ou en cours d'utilisation. Vous devrez patienter puis recommencer.



Si l'erreur persiste, éteignez l'ordinateur. Détachez le périphérique. Redémarrez l'ordinateur.

Une technique plus rapide pour démonter un disque USB consiste à trouver, dans la zone de notification, l'icône Retirer le périphérique en toute sécurité (elle a la forme d'une petite clé USB verte). Cliquer dessus affiche une liste de disques amovibles. Choisissez celui que vous désirez démonter et Windows s'occupe du reste. Une info-bulle vous prévient dès que vous pouvez retirer le périphérique en toute sécurité.



✓ Retirez toujours un disque USB dans les règles.

✓ Par "disque USB", il faut aussi comprendre "clé USB" et "carte mémoire d'appareil photo".



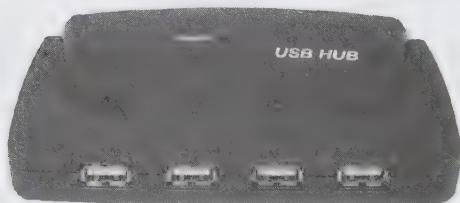
✓ Je conseille de brancher un disque dur externe directement à l'onduleur. Cela évitera à Windows de mal réagir si, le courant étant coupé, ce lecteur est soudainement indisponible.

## L'expansion de l'univers USB

Vous n'aurez jamais assez de ports USB. Fort heureusement, il reste la possibilité de recourir à un réplicateur de ports, parfois appelé *hub*.

Un réplicateur, ou hub USB, est parfait pour étendre les possibilités de branchement USB. Comme le montre la Figure 6.2, il se branche à l'un des ports USB du PC afin de le démultiplier.

Figure 6.2 :  
Démultipliez  
un port USB  
grâce à un  
réplicateur.



- ✓ Si un réplicateur ne suffit pas, ajoutez-en un autre ! Ils peuvent être chaînés.
- ✓ Les réplicateurs permettent de brancher du matériel jusqu'à concurrence de 127 périphériques. Vous manquerez de place sur la table avant d'y arriver.
- ✓ Notez que certains périphériques doivent de préférence être branchés directement au port USB de l'unité centrale. Leur manuel signale cette exigence.
- ✓ Certains périphériques ne peuvent être branchés que sur un réplicateur alimenté par un transformateur.
- ✓ Un clavier USB ou une souris USB sont des exemples types de périphériques autoalimentés.

## Le port FireWire

Le second type de port polyvalent est le port FireWire. Il est comparable au port USB 2.0 High Speed et, comme lui, contribue à étendre les possibilités de connexions à l'ordinateur. Lui aussi peut servir à brancher un disque dur externe, un scanner ou du matériel audiovisuel. Comme l'USB, le branchement et le débranchement peuvent s'effectuer à chaud, sans devoir éteindre le PC.

Le port FireWire est le port de prédilection de la vidéo numérique. Si vous possédez un caméscope numérique, le transfert des séquences s'effectue sans doute par une connexion FireWire.

Comme bon nombre de PC ne sont pas encore pourvus de port FireWire, vous pourrez y remédier en installant une carte d'extension.



- ✓ Les ports FireWire sont identifiés par le symbole ci-contre.
- ✓ Apple a successivement développé deux standards : le FireWire 400 (prise à 6 broches) et le FireWire 800 (prise à 9 broches), encore peu répandu. Les chiffres sont

ceux des taux de transfert, respectivement 400 et 800 mégabits par seconde.

- ✓ Développé par Sony, le port i-Link est au standard FireWire mais ne comporte que 4 broches.
- ✓ Les câbles FireWire sont différents des câbles USB.
- ✓ Il existe aussi des réplicateurs (*hubs*) FireWire.
- ✓ Si un disque dur externe comporte deux ports FireWire, vous pouvez utiliser n'importe lequel. L'autre servira à chaîner un autre périphérique FireWire.
- ✓ Vous pouvez chaîner jusqu'à 64 périphériques FireWire (contre 127 en USB).

# Chapitre 7

## La mémoire

### *Dans ce chapitre :*

- Qu'est-ce que la mémoire ?
- SIMM et DIMM
- Kilo-octets et mégaoctets.
- De combien de mémoire dispose votre PC ?
- La mémoire virtuelle.
- Ajouter de la mémoire à votre ordinateur.

**A** l'instar du disque dur, la mémoire vive ou RAM (*Random Access Memory*, mémoire à accès aléatoire) est un ensemble de composants électroniques dans lesquels l'ordinateur place temporairement des informations. Mais, à l'inverse du disque dur, qui n'est qu'une unité de stockage, c'est dans la mémoire vive que s'accomplit le véritable travail. Pour bien comprendre, imaginez la RAM comme la surface d'un bureau et le disque dur ses rangements ( tiroirs, dossiers, fichiers, etc.). Plus vous disposez de place pour sortir et étaler votre matériel de travail (vos programmes), mieux vous travaillez. Et ce n'est pas tout : plus vous disposez de mémoire, plus l'ordinateur est capable d'exécuter de lourdes tâches comme le traitement des images, des animations, du son et de la musique.

### *Qu'est-ce que la mémoire ?*

Tous les ordinateurs ont besoin de mémoire, mais c'est le logiciel qui est important. Le microprocesseur n'est qu'une

calculatrice qui ne se souvient de rien. Il a certes une mémoire, mais très modeste et volatile.

Le disque dur, qui est une mémoire de masse, offre un vaste espace de stockage pour les données. Elles sont ensuite transférées dans la mémoire vive, ou RAM, où le microprocesseur peut les traiter.

- ✓ Tous les ordinateurs nécessitent une mémoire vive.
- ✓ La mémoire informatique est à l'ordinateur ce que le bloc-notes est à l'être humain : c'est là qu'il couche les informations et les garde pour plus tard.
- ✓ Plus l'ordinateur dispose de mémoire, mieux le travail s'effectue. Une capacité importante permet de travailler sur de grands documents ou de vastes feuilles de calcul, et profiter des applications audiovisuelles.
- ✓ Le terme RAM est souvent utilisé pour parler de la mémoire vive. C'est la même chose. RAM est l'acronyme de Random Access Memory, c'est-à-dire *mémoire à accès aléatoire*.

## Utiliser de la mémoire

La *mémoire* est un espace de stockage temporaire. En d'autres termes, les applications s'y chargent, Windows par exemple, et elles y placent les données à traiter. Comme la mémoire est très rapide, le traitement effectué par le CPU est d'autant plus efficace.

Par exemple, lorsque vous créez un document à l'aide de votre traitement de texte, chaque caractère que vous tapez est enregistré dans un endroit spécifique de la mémoire. Lorsque vous avez terminé, vous devez sauvegarder le document entier sur disque de façon permanente. Ensuite, vous pouvez le recharger sur la mémoire pour que le microprocesseur le traite de nouveau.



Le seul petit problème avec la mémoire est sa volatilité. Chaque fois que vous éteignez l'ordinateur, le contenu de sa mémoire se vide (comme si la femme de ménage jetait tout ce qui traîne sur votre bureau). Tout va bien si vous avez préalablement enregistré vos documents sur disque (rangé vos affaires dans les tiroirs du bureau) ; autrement, tout est irrémédiablement -et même diablement- perdu.

- ✓ Lorsque vous quittez Windows et éteignez votre ordinateur, le *contenu* de la mémoire disparaît.
- ✓ La mémoire vive est rapide. Le microprocesseur analyse des millions d'octets - l'équivalent des œuvres complètes de Molière ou de Victor Hugo - en une fraction de seconde.
- ✓ Le disque dur est une unité de stockage à long terme dont les données ne sont pas volatiles, contrairement à la RAM. Quand éteignez l'ordinateur, les données du disque dur ne sont pas effacées. Vous les retrouvez à chaque redémarrage du PC.
- ✓ Tous les ordinateurs ont une quantité de mémoire limitée, ce qui veut dire qu'un jour ou l'autre vous la saturerez. Le cas échéant, vous verrez un message apparaître sur votre écran, du style : "Mémoire insuffisante." Si cela vous arrive, ne paniquez pas, l'ordinateur peut s'en sortir. Il suffit de libérer un peu de mémoire, généralement en fermant des programmes dont vous ne vous servez pas pour le moment.
- ✓ Lorsque vous ouvrez un document préalablement enregistré, l'ordinateur récupère ces informations sur le disque et les copie dans la mémoire, unique endroit où elles pourront être examinées et modifiées. Lorsque vous enregistrez de nouveau ces données, l'ordinateur les retire de la mémoire pour les copier sur le disque.
- ✓ Enregistrez systématiquement et fréquemment votre travail sur le disque dur. Ce n'est qu'à ce moment que vous êtes sûr de ne pas le perdre.

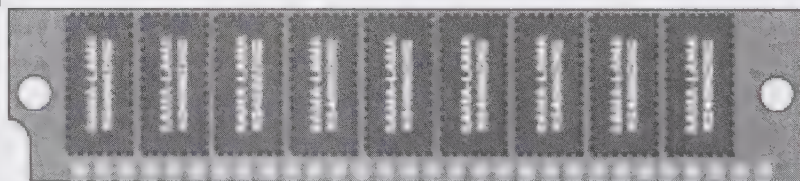


## Les barrettes de mémoire

La mémoire de votre PC se trouve sur la carte mère, près du microprocesseur. Elle se présente sous la forme d'une ou plusieurs barrettes sur lesquelles sont disposés des composants électroniques. Une longue rangée de broches plaquées or assure le contact avec le connecteur. Cette mémoire est appelée *DRAM* (et il y en a même de drôles, le cinéphiles me comprendront) Selon leur format, ces barrettes sont de type SIMM ou de type DIMM.

La Figure 7.1 montre une barrette de mémoire. Dans la réalité, elle est plus petite et les broches beaucoup plus nombreuses. Une barrette comportant des composants de mémoire de chaque côté est appelée *Dual Inline Modular Memory*, module de mémoire double en ligne. Si elle n'en a que d'un seul côté, c'est une mémoire SIMM (*Single Inline Memory Module*, module de mémoire simple en ligne).

Figure 7.1 :  
Une barrette  
DIMM  
presque  
grandeur  
nature.



Chaque barrette DIMM contient 64, 128, 256, 512 Mo ou 1, 2 voire 4 Go de mémoire.

Ces barrettes sont enfichées dans des emplacements adéquats sur la carte mère. Ces emplacements sont prévus pour recevoir un type particulier de barrette, par exemple quatre barrettes de mémoire DIMM.

- ✓ DRAM signifie *Dynamic Random-Access Memory*, mémoire à accès aléatoire dynamique. C'est le type de mémoire le plus répandu.

- ✓ Il existe d'autres types de mémoire, comme la mémoire EDO (désormais obsolète) ou RAMBUS, chère, rapide et que quasiment plus aucune carte mère ne reconnaît.

## Mesure de la mémoire

La mémoire est mesurée en *octets*. Un *octet* peut être comparé à un caractère, une lettre d'un mot. Par exemple, les mots "spatule", "pustule" et "bidules" seraient composés chacun de sept octets.

Une demi page de texte contient à peu près 1 000 octets. Pour que ce nombre soit plus facile à mémoriser, les accros de la micro remplacent *mille* par *kilo*, ce qui donne 1 *kilo-octet* ou 1K, ou encore 1 Ko.

Un mégaoctet correspond à 1 024 Ko, soit environ un million d'octets. Le M de Mo signifie *méga*. De ce fait, 128 Mo signifie cent vingt-huit mégaoctets de mémoire.

Alors que la mémoire des micro-ordinateurs expérimentaux des années 1970 n'était que de 256 à 1 000 octets, c'est aujourd'hui par centaines de millions, voire de milliards d'octets, que se mesure celle des ordinateurs récents. Mais trêve de chiffres abscons ; reportez-vous au Tableau 7.1 pour connaître les unités de mémoire.

**Tableau 7.1 : Les unités de mesure de la mémoire informatique.**

| Terme      | Abréviation | Approximation            | Exactement               |
|------------|-------------|--------------------------|--------------------------|
| Octet      |             | 1 octet                  | 8 bits                   |
| Kilo-octet | Ko          | 1 000 octets             | 1 024 octets             |
| Mégaoctet  | Mo          | 1 000 000 d'octets       | 1 048 576 octets         |
| Gigaoctet  | Go          | 1 000 000 000 d'octets   | 1 073 741 824 octets     |
| Téraoctet  | To          | 1 000 000 000 000 octets | 1 099 511 627 776 octets |

Au-dessus du mégaoctet se trouve le *gigaoctet*. Comme vous pouvez le deviner, ce terme désigne le milliard d'octets, soit environ 1 000 mégaoctets. Le téraoctet correspond à un million de mégaoctets, ou 10 puissance 12 octets.

Bavardage supplémentaire à propos de la mémoire :

- ✓ Le terme *giga* vient du grec *gigas* qui signifie *géant*.
- ✓ Le terme *tera* vient également du grec et signifie *monstre*.
- ✓ Un emplacement spécifique dans la mémoire de votre ordinateur est appelé *adresse*.
- ✓ La quantité de stockage d'un disque dur se mesure également en octets.
- ✓ Un PC fonctionnant sous Windows Vista nécessite 512 Mo pour fonctionner, et au moins 1 Go de mémoire pour fonctionner décentement.
- ✓ La capacité des disques durs est généralement de général 60 à 300 *gigaoctets*, et des disques durs de 1 téraoctet commencent à voir le jour. Impressionnant ? Autant que le disque dur de 1 Go il y a moins d'une dizaine d'années.

## Quiz sur la mémoire

A priori, votre cerveau dispose de la mémoire suffisante à toute votre vie. Même si nous nous souvenons de moins en moins de choses à mesure que nous avançons en âge, les scientifiques assurent que notre mémoire reste intacte. Des expériences réalisées sous hypnose ont permis d'arriver à une telle conclusion.

Votre ordinateur a vraiment des trous de mémoire. Chaque programme ouvert s'accapare un morceau de la RAM. Des données y sont traitées avec soin, mais dès que l'ordinateur est éteint ou que vous fermez un programme sans enregistrer votre travail, tout est perdu.

## **"Combien de mémoire y a-t-il dans ce PC ?"**

Cette information peut être un mystère pour vous, mais pas pour votre PC. La réponse se trouve dans la boîte de dialogue Système : cliquez sur le bouton Démarrer. Cliquez ensuite du bouton droit sur le bouton Ordinateur et, dans le menu contextuel, choisissez Propriétés. Vous accédez à la boîte de dialogue représentée, au Chapitre 5, à la Figure 5.4.

La quantité de mémoire est affichée à la rubrique Système, sous le type du microprocesseur. Dans la Figure 6.4, il apparaissait que l'ordinateur dispose de 2 Go de RAM, ce qui est très correct pour Vista. Cliquez sur OK pour quitter la boîte de dialogue.

## ***Le PC risque-t-il d'être à court de mémoire ?***

Pas du tout. Contrairement au disque dur qui risque un jour d'être saturé, la mémoire d'un PC ne peut pas l'être. Il fut un temps où le message "Mémoire pleine" s'affichait fréquemment, mais ce n'est aujourd'hui plus le cas - ou presque plus - grâce à la *mémoire virtuelle*.

## ***Qu'est-ce que la mémoire virtuelle ?***

Windows a recours à une astuce intelligente pour empêcher la saturation de la mémoire vive : il crée de la mémoire virtuelle.

La mémoire virtuelle est une feinte : elle laisse croire à l'ordinateur qu'il dispose de plus de mémoire que la RAM physique. Pour cela, il accapare de vastes blocs de mémoire sur le disque dur. Comme Windows gère à la fois la RAM et la mémoire, il sait toujours où il en est en permutant sans cesse les blocs de données. Voilà pourquoi le redouté message "Mémoire insuffisante", plus de mémoire, est tombé aux oubliettes.



Cette mémoire est définie automatiquement. Ne vous en préoccupez pas. Vous remarquerez cependant un ralentissement général des performances de votre PC quand un ou plusieurs programmes utilisent la mémoire virtuelle.

- ✓ Pour éviter le recours à la mémoire virtuelle et ses inconvénients, ajoutez de la mémoire dans votre PC.
- ✓ Les ordinateurs qui travaillent avec des applications graphiques ont besoin de plus de mémoire que les autres. Les stations graphiques disposent au moins de 512 Mo de RAM.
- ✓ Windows affichera rarement "Mémoire insuffisante". La mémoire virtuelle entre en jeu. Regardez le témoin d'activité de votre disque dur clignoter à outrance pour vous en convaincre.
- ✓ La mémoire virtuelle est contrôlée par la boîte de dialogue Propriétés système. Vous n'avez cependant aucune raison de la modifier, car Windows Vista la gère parfaitement.



## Qu'est-ce que la mémoire vidéo ?

La mémoire utilisée par le système vidéo de votre PC est appelée *mémoire vidéo*. On parle ici des puces qui se trouvent sur la carte graphique de votre ordinateur. Cette mémoire permet d'afficher plus de couleurs, des résolutions impressionnantes, des graphismes en 3D et, surtout, de faire tourner des jeux impressionnants.

Il est parfois possible d'augmenter la mémoire vidéo de votre PC. Bien souvent, cette augmentation se traduit par le changement pur et simple de votre carte graphique pour un modèle supérieur.

La *mémoire vidéo partagée* est une solution économique sur les ordinateurs d'entrée de gamme. L'ordinateur est pourvu de peu de mémoire vidéo - radins, va ! - et, s'il lui en faut davantage, il l'emprunte à la mémoire principale. C'est acceptable



pour de la bureautique, mais pas du tout pour les jeux vidéo ou les logiciels de retouche photo.

## *Ajouter de la mémoire dans votre PC*

Il n'existe aucun dopant pour redonner un peu d'ardeur à votre PC. En revanche, vous pouvez "gonfler" sa mémoire et le rendre plus rapide en lui ajoutant des barrettes de RAM.

Ajouter de la mémoire à un ordinateur est aussi simple que d'assembler des Lego. La seule différence est qu'un jeu de RAM coûte plus cher.

Augmenter la mémoire d'un ordinateur implique cinq étapes complexes et rébarbatives :

### **1. Définissez la quantité de RAM que vous devez ajouter.**

Par exemple, votre ordinateur est équipé de 1 Mo de RAM, ce qui est suffisant pour utiliser Windows Vista. Mais si vous utilisez des applications gourmandes en mémoire ou créez des projets nécessitant l'utilisation simultanée de plusieurs logiciels, il faudra doubler la RAM, voire plus.

### **2. Définissez la quantité de RAM qui peut être installée.**

Cette deuxième étape est technique. Vous devez savoir s'il reste des emplacements libres, pour quel type de barrettes, de quelle capacité, et jusqu'à quelle capacité totale maximale. Après, c'est relativement simple. S'il n'y a pas d'emplacement libre, voyez avec votre revendeur informatique ou votre gourou préféré, car cela risque d'être cher et compliqué.

### **3. Achetez.**

Ne chipotez pas sur la qualité des barrettes. Une mémoire bon marché n'est pas une bonne mémoire.

### **4. Confiez le travail à quelqu'un qui s'y connaît.**

Vous pouvez le faire vous-même, mais à votre place je m'adresserais à quelqu'un d'expérimenté.

### 5. Réjouissez-vous.

Peut-être pensez-vous que pour doubler la RAM il suffit d'installer une autre barrette de 1 Go ? Eh bien non ! Il est probable que vous soyez obligé d'acheter la totalité des 2 Go. Cela dépend des emplacements de mémoire disponibles dans votre PC et des capacités acceptées, comme l'illustre la Figure 7.2.

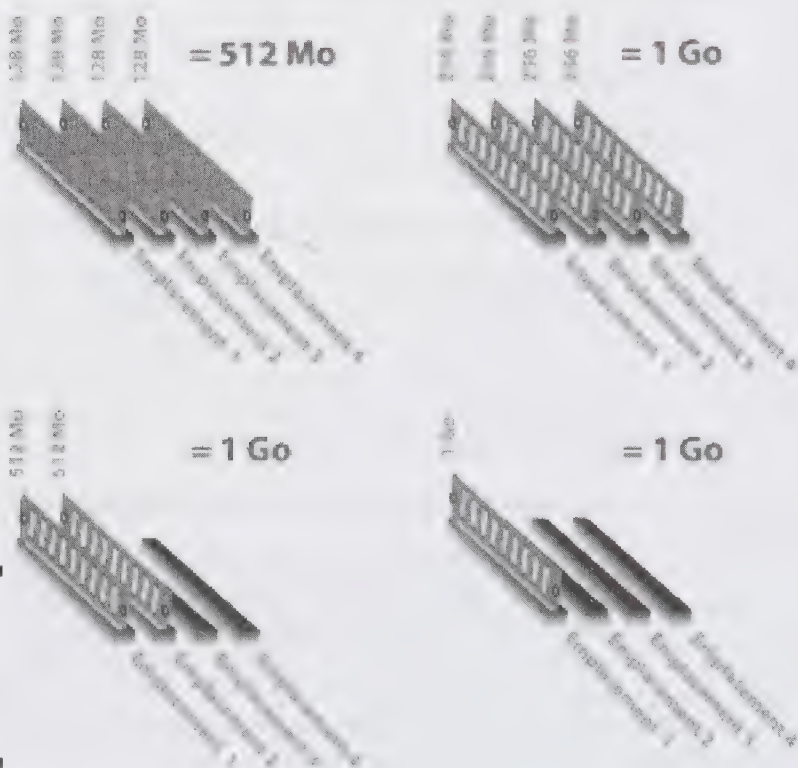


Figure 7.2 :  
Différentes  
manières  
d'augmenter  
la mémoire  
vive.

Supposons que votre PC soit équipé de quatre emplacements pour la mémoire et que chacun ne contienne qu'une barrette DIMM de 128 Mo, ce qui est le minimum vital pour Vista. Pour augmenter la mémoire, vous devrez ôter toutes ces barrettes et les remplacer soit par quatre barrettes DIMM de 512 Mo, ce

qui est l'option économique, soit par deux barrettes DIMM de 1 Go, ou une seule de 2 Go, solution plus onéreuse, mais la plus rationnelle pour une évolution future.



- ✓ Avant d'acheter de la mémoire, vérifiez la configuration des barrettes telle qu'elle se présente sur la carte mère. Il existe différents brochages et différentes rapidités (eh oui, les mémoires aussi ont une vitesse de lecture et d'écriture, exprimée en nanoseconde). Oter les mémoires et noter leurs références exactes est une sage précaution.
- ✓ Si vous tenez absolument à installer la mémoire vous-même, ne vous gênez pas. De nombreux livres et articles de magazines informatiques grand public expliquent les procédures à suivre de manière claire et assez simple. Mais je vous recommande toutefois de faire appel à quelqu'un qui s'y connaît.



## Chapitre 8

# Moniteurs et écrans

### *Dans ce chapitre :*

- Le guide de base des moniteurs et cartes graphiques.
- A la découverte du moniteur.
- La carte graphique.
- Modifier la résolution.
- Utiliser l'écran de veille.
- Utiliser un thème.
- Mettre un moniteur en veille.

**L**e moniteur d'un PC est ce que vous remarquez en premier. Si le PC était un être vivant, le moniteur lui tiendrait lieu de visage. Ce chapitre parle du visage de votre ordinateur, et des talents de maquilleur exercés par Windows pour le rendre séduisant.

### *Moniteur plus carte graphique*

Le moniteur attire sans doute toute l'attention, mais ce n'est que la partie visible de ce que l'on pourrait appeler le "système graphique de l'ordinateur". Celui-ci est composé de deux éléments :

- ✓ Le moniteur.
- ✓ La carte graphique.



Le moniteur est la partie passive : il se contente d'afficher les données. Il se trouve à part de l'unité centrale, qui contient la partie active du système : la carte graphique.

C'est la carte graphique qui indique au moniteur ce qu'il doit afficher et comment, avec combien de couleurs et dans quelle résolution. C'est de lui que dépendent les capacités graphiques de votre ordinateur.

La Figure 8.1 illustre les rapports entre moniteur et carte graphique. Cette carte peut être une carte d'extension, comme dans la figure, ou un composant intégré à la carte mère. Bien entendu, le moniteur est alimenté par un cordon branché à une prise électrique.

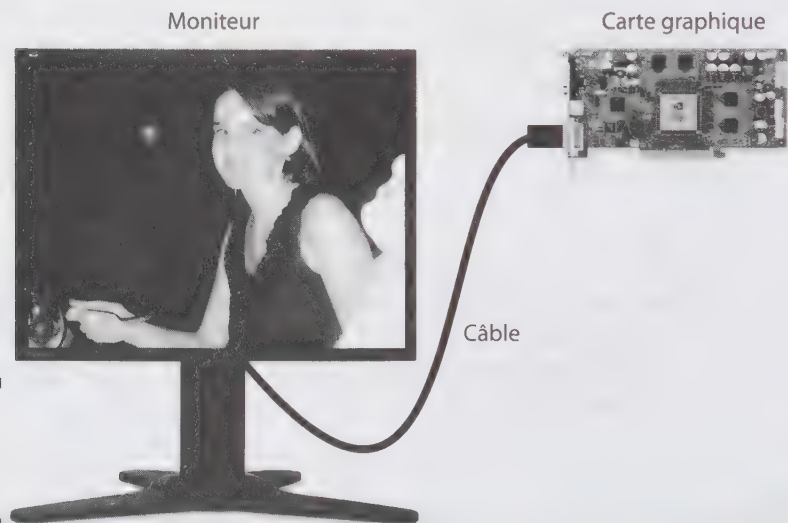


Figure 8.1 :  
Un moniteur  
et une carte  
graphique.

- ✓ Vous utilisez à la fois le moniteur et la carte graphique.
- ✓ La carte graphique est parfois appelée *carte vidéo*.
- ✓ Si votre PC est branché à plusieurs moniteurs (oui, c'est possible), il doit avoir aussi plusieurs cartes graphiques, une pour chaque moniteur, ou alors une carte graphique spéciale prévue pour deux moniteurs.

## Les deux types de moniteurs

Deux types de moniteurs se partagent actuellement le marché :

- ✓ Le classique moniteur à tube cathodique, qui ressemble à un téléviseur.
- ✓ Le moniteur à cristaux liquides (LCD).

Des deux, le moniteur à cristaux liquides accapare une part grandissante du marché. Son prix ne cesse de baisser, et il offre l'avantage de la compacité et d'un poids très réduit. Bien que bradés, les pesants moniteurs à tube cathodique ne séduisent plus guère la clientèle. La Figure 8.2 montre un écran de type LCD.



Figure 8.2 :  
Un écran à  
cristaux  
liquides  
(LCD).

L'écran cathodique surclasse toutefois l'écran plat dans deux domaines : l'infographie, car il affiche de meilleures couleurs que les diodes des écrans plats, et les jeux vidéo, car l'écran cathodique est quasiment dépourvu de rémanence. Mais ceci

tend à changer rapidement. La Figure 8.3 montre un écran de type Cathodique (CRT).

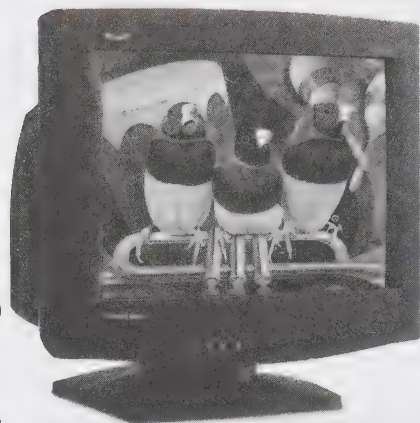


Figure 8.3 :  
Un écran  
cathodique.

- ✓ L'appellation CRT, parfois utilisée, signifie *Cathode Ray Tube*, tube à rayons cathodiques.
- ✓ LCD signifie *Liquid Crystal Display*, affichage à cristaux liquides.
- ✓ Il existe des moniteurs à tube cathodique plat. La dalle frontale est plane, ce qui procure une vision plus agréable que sur un écran bombé, mais ce n'est pas pour autant un écran à cristaux liquides. Ne vous y trompez pas.
- ✓ Tous les écrans à cristaux liquides sont plats.

## Les cartes graphiques

La carte graphique est la partie cachée du système d'affichage du PC. C'est une carte d'extension qui se trouve sur la carte mère de votre unité centrale. Elle permet d'afficher à l'écran les textes et les images de votre ordinateur.

Il existe toute une gamme de cartes graphiques destinées aux professionnels du graphisme, aux fans de jeux vidéo ou à vous et moi. Trois caractéristiques méritent votre attention :

- ✓ La quantité de mémoire.
- ✓ L'existence d'un processeur graphique.
- ✓ Le type d'adaptateur.

Sur un PC, le graphisme exige une mémoire distincte de la mémoire principale. Cette mémoire est appelée *mémoire vidéo* ou encore VRAM. Plus elle est élevée, plus les couleurs sont riches et la résolution élevée, avec en prime des effets spéciaux (transparences, lueurs, reflets...) du plus bel effet.

La mémoire d'une carte graphique s'étend de 0 Mo (aucune mémoire) à 512 Mo et plus. Pour Windows Vista, une carte graphique équipée, d'au moins 128 Mo de mémoire vidéo est requise. Si elle n'est pas assez puissante, les versions de Vista dotées de fonctions graphiques avancées comme Aero et le défilement de fenêtres en 3D, autrement dit toutes les versions sauf l'Edition Familiale basique, ne pourront pas exploiter ces effets spéciaux.

Gardez à l'esprit que si vous utilisez des applications graphiques gourmandes en mémoire, comme par exemple les jeux vidéos ou les logiciels de création et d'animation en 3D comme 3ds max, vous aurez besoin d'une carte graphique équipée de beaucoup de mémoire, entre 512 Mo et 1 Go.

L'autre élément digne d'intérêt est la présence d'un microprocesseur spécifique ou GPU (*Graphic Processing Unit*, processeur graphique). Conçu pour prendre en charge les opérations graphiques, il libère le microprocesseur central tout en améliorant considérablement la qualité et la vitesse des graphismes.

Enfin, il faut tenir compte de la *connectique*, c'est-à-dire de la manière dont la carte graphique communique dans la carte mère. Jusqu'à présent, le port AGP, qui procure un accès direct au microprocesseur et à la mémoire, était la voie

royale. Il est aujourd'hui en voie d'obsolescence rapide, remplacé par le connecteur PCI-Express.

Voici en gros ce qu'il faut retenir :

- ✓ L'élément essentiel est la mémoire vidéo. Plus elle est élevée, plus l'écran pourra afficher de couleurs et plus la résolution pourra être élevée.
- ✓ Deux processeurs graphiques sont très répandus : Radeon et GeForce. Ils se valent à peu près au niveau des performances.
- ✓ Les cartes disposant de sorties S-Vidéo permettent d'afficher les images du DVD sur l'écran grand format d'un téléviseur et.

## *Votre moniteur chéri*

Le moniteur d'un PC est un véritable périphérique. Vous pouvez acheter d'une part l'unité centrale, et d'autre part le moniteur qui vous convient. Il existe de nombreux modèles, présentant des caractéristiques différentes selon la marque, mais ils ont tous la même fonction : afficher les informations générées par l'ordinateur.

### *L'aspect physique*

Le moniteur branché d'une part par un cordon à la prise murale pour l'alimentation électrique, de l'autre, par un câble vidéo au connecteur de la carte graphique à l'arrière de l'unité centrale. Ce connecteur est aussi appelé *port VGA* ou, pour la connexion à un écran plat équipé d'une sortie numérique, *port DVI*.

Le bouton Marche/Arrêt du moniteur est le plus souvent sur la façade avant, du côté droit (encore une manifestation de la vaste conspiration anti gauchers).



La façade du moniteur comporte d'autres boutons servant à contrôler l'affichage. Nous les verrons en détail un peu plus loin dans ce chapitre.

Certains moniteurs affichent des messages lorsque vous les allumez avant l'unité centrale (le moniteur ne reçoit pas de signal de la part du PC). Le message peut être *Invalid Sync* ou *No Signal*, ou *Vérifiez la connexion*. Pas de problème, le moniteur s'allume dès que l'unité centrale démarre.

## *L'aspect technique*

On utilise souvent un jargon absurde pour décrire les caractéristiques du moniteur. Pourtant, quelques notions seulement sont réellement indispensables :

- ✓ **Taille de l'écran** : C'est la dimension de la diagonale de l'image sur votre écran coin à coin. Plus les écrans sont grands, plus ils sont onéreux. Les tailles standards sont 15, 17, 19, 21 et 22 pouces. Les plus en vogue sont les 17 pouces.
- ✓ **Taille du pas de masque** : C'est l'écart entre deux points ou *pixels* sur l'écran. Cette distance est mesurée de centre à centre. Plus les points sont rapprochés, meilleure est la qualité de l'image. Un pas de masque, ou *pitch*, de 0,28 mm, c'est bien ; un pitch de 0,26 ou 0,25 mm, c'est encore mieux.
- ✓ **Entrelacé/non entrelacé** : Sur un moniteur *non entrelacé*, une image est affichée en une seule passe (ou, en jargon technique, "en une seule trame"). Cela évite le scintillement au détriment d'une image moins précise, mais pour le plus grand confort de vos yeux. Quand l'image est entrelacée, elle est affichée en deux passes, ou trames : les lignes impaires d'abord, les lignes paires ensuite (ou inversement).

Les autres aspects de l'affichage, comme la résolution, le nombre de couleurs et la mémoire vidéo, concernent la carte



graphique, pas le moniteur. Ces termes sont étudiés ailleurs dans ce chapitre.

D'autres termes, parfois abscons ou ronflants, sont utilisés pour décrire un moniteur. La plupart sont des inventions du marketing qui ne s'appliquent pas forcément à votre écran.

## Régler l'affichage

Sur les premiers PC, votre moniteur disposait, si vous étiez chanceux, d'un réglage du contraste et de la luminosité. Aujourd'hui, vous disposez d'une infinité de réglages. Parfois, ils s'opèrent par de simples boutons placés sur la façade du moniteur, parfois en appuyant un certain nombre de fois sur tel ou tel bouton comme pour régler votre radioréveil.

Si votre moniteur est pourvu d'une rangée de boutons, chacun d'eux règle un aspect de l'affichage (Figure 8.4). Souvent, deux boutons à part, plus (+) et moins (-), servent au réglage sélectionné. Par exemple, pour régler le contraste, on presse le bouton contraste, puis le bouton "plus" ou "moins". Et vous observez ce qui se passe à l'écran. La Figure 8.5 montre un panneau de réglage d'un moniteur LCD.

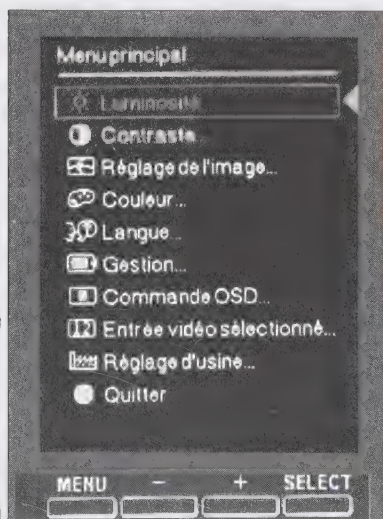
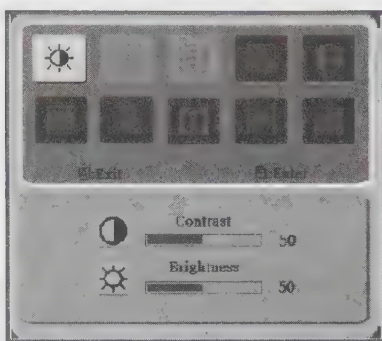


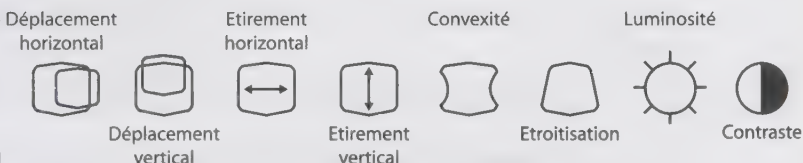
Figure 8.4 :  
Les  
commandes  
de réglage  
d'un  
moniteur CRT.

Figure 8.5 :  
Les  
commandes  
de réglage  
d'un  
moniteur LCD.



Certains moniteurs ont très peu de boutons et affichent les fonctions de réglage à l'écran, comme le montre la Figure 8.6. Remarquez les icônes décrivant les différents réglages.

Figure 8.6 :  
Un exemple  
de réglages à  
l'écran.



- ✓ Il serait temps de normaliser ces réglages.
- ✓ Le réglage à l'écran vient se superposer à l'image en cours d'affichage, sans la modifier.
- ✓ C'est l'utilisation conjointe de ces réglages qui permet de centrer l'image et de l'étaler sur toute la surface d'affichage.
- ✓ Les moniteurs peuvent aussi afficher des informations sur les fréquences verticale et horizontale, par exemple 31 KHz/60 Hz, au moment où le mode d'affichage change. C'est le cas lorsque vous lancez certains jeux.
- ✓ Certains moniteurs sont capables de mémoriser vos réglages préférés, sans aucune intervention de votre part.



## Régler le moniteur dans Windows

Vous pouvez non seulement jouer avec les boutons situés à l'avant (ou à l'arrière) de votre moniteur pour régler la luminosité et le contraste, mais également modifier toute une panoplie de paramètres d'affichage grâce à Windows et à son Panneau de configuration.

L'icône à utiliser pour personnaliser votre affichage réside dans le Panneau de configuration. Les sections suivantes expliquent ce que vous pouvez y faire.

### *La boîte de dialogue des propriétés d'affichage*

Voici comment modifier la résolution d'affichage de votre moniteur :

1. Cliquez sur le Bureau avec le bouton droit de la souris.
2. Dans le menu contextuel, choisissez Personnaliser.

Vous accédez à la boîte de dialogue Personnaliser l'apparence et les sons que montre la Figure 8.7.



Vous pouvez accéder à cette boîte de dialogue en double-cliquant sur l'icône Personnalisation, dans le Panneau de configuration.

3. Cliquez sur le bouton Paramètres d'affichage.

La boîte de dialogue Paramètres d'affichage apparaît (voir Figure 8.8.).



Pour prévisualiser vos modifications, cliquez sur le bouton Appliquer : le moniteur affiche un écran noir, se stabilise et montre l'aspect de votre bureau avec les nouveaux réglages. Si le résultat est satisfaisant, cliquez sur OK, sinon sur Annuler. Procédez alors à d'autres réglages.

Figure 8.7 : Cette boîte de dialogue présente les diverses options de personnalisation de l'affichage et des sons.

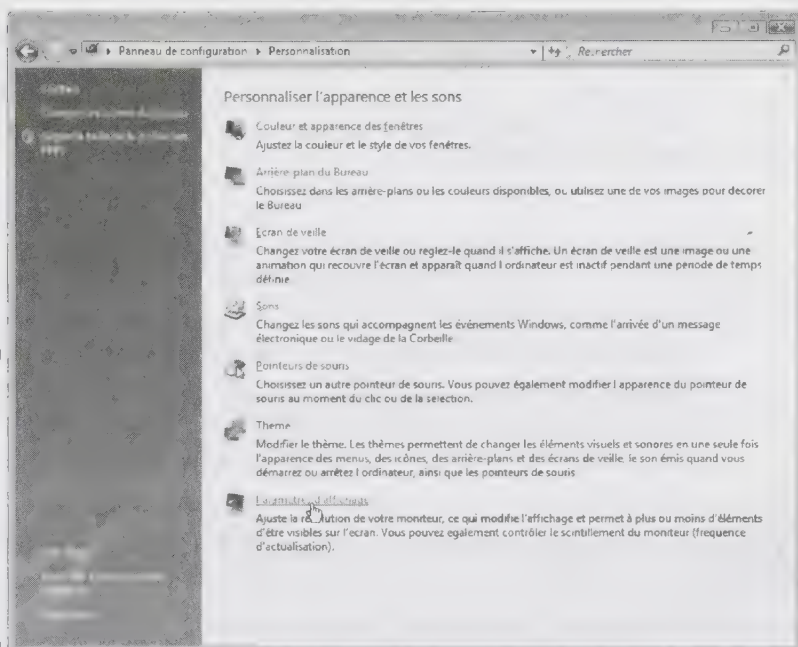
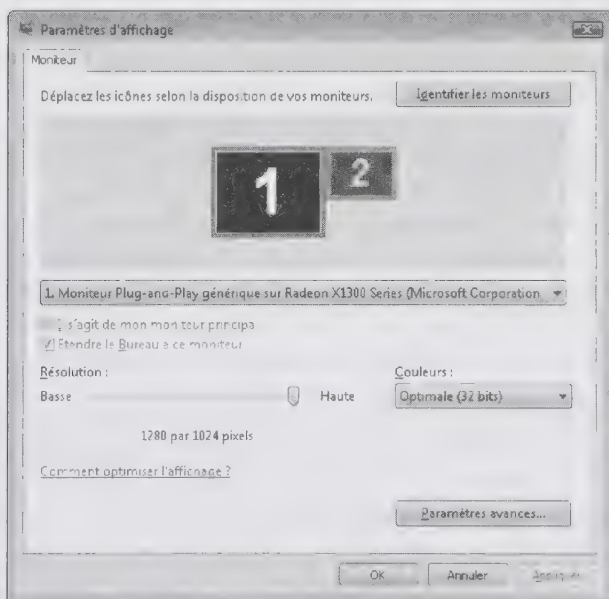


Figure 8.8 : La boîte de dialogue de personnalisation de l'affichage.



Certaines boîtes de dialogue Paramètres d'affichage ont des onglets spécifiques à la carte graphique installée dans le PC. Par exemple, si vous possédez une carte ATI, l'installation de son pilote aura certainement ajouté des onglets proposant des réglages avancés.

## Régler la résolution et les couleurs

La glissière Résolution de l'écran (reportez-vous à la Figure 8.8) règle la résolution de l'affichage exprimée en nombre de pixels à l'horizontale et en hauteur. Plus elle est élevée, plus vous pouvez afficher de données. Une résolution faible affiche moins d'éléments, mais en plus gros.



Basez-vous sur le petit aperçu en haut au milieu de la boîte de dialogue pour estimer l'effet de la résolution sélectionnée sur l'affichage.

Le menu Couleurs règle le nombre de couleurs disponibles pour une résolution donnée. Deux options sont proposées : Moyenne (16 bits) et Optimale (32 bits). La première, Moyenne, propose un code des couleurs sur 16 bits, ce qui autorise 65 536 couleurs. C'est plus qu'il n'en faut, penserez-vous ? Pas du tout. Affichez la photo d'un beau ciel bleu, foncé en altitude et clair vers l'horizon, et vous constaterez d'inesthétiques effets de bandes, à la place du délicat dégradé. Cette option est réservée aux ordinateurs équipés d'une carte graphique pauvre en mémoire. L'option Optimisée propose un affichage codé du 24 bits, soit plus 16,7 millions de couleurs, qui restitue parfaitement les nuances de teintes. Et les 8 bits restant de l'affichage en 32 bits ? C'est une couche spéciale appelée "alpha", qui produit 256 niveaux de transparence.

- ✓ Résolution et nombre de couleurs sont liés : augmenter un paramètre réduit les possibilités de choix de l'autre. Pour éviter ces dilemmes cornéliens, utilisez une carte graphique de bonne qualité.
- ✓ Pour des applications graphiques comme la retouche photo, vous devez choisir la couleur de la meilleure qualité possible.



- ✓ Les résolutions élevées conviennent mieux aux écrans de grande taille.
- ✓ La résolution de la plupart des écrans plats (LCD) est limitée à la résolution native, définie en usine, généralement de 1 024 x 768 ou 1 280 x 1 024.
- ✓ La résolution maximale ou le nombre maximal de couleurs dépendent de la qualité de la carte vidéo et non de la taille du moniteur. Plus la mémoire vidéo de la carte est élevée, plus les performances sont élevées.
- ✓ Certains jeux modifient automatiquement la résolution de l'écran lorsqu'ils sont lancés. La résolution d'origine est rétablie en quittant le jeu.



### Améliorer la visibilité

Si vous éprouvez des difficultés pour distinguer les petits éléments, réglez la résolution d'affichage. Par exemple, optez pour du 800 x 600 voire du 640 x 480. Tirez profit de la fonction zoom de certaines applications, accessible par le menu Affichage.

Vous pouvez modifier la taille d'affichage des icônes de Windows Vista à l'aide du curseur accessible en cliquant sur le bouton Affichages, en haut de la plupart des fenêtres de Vista.

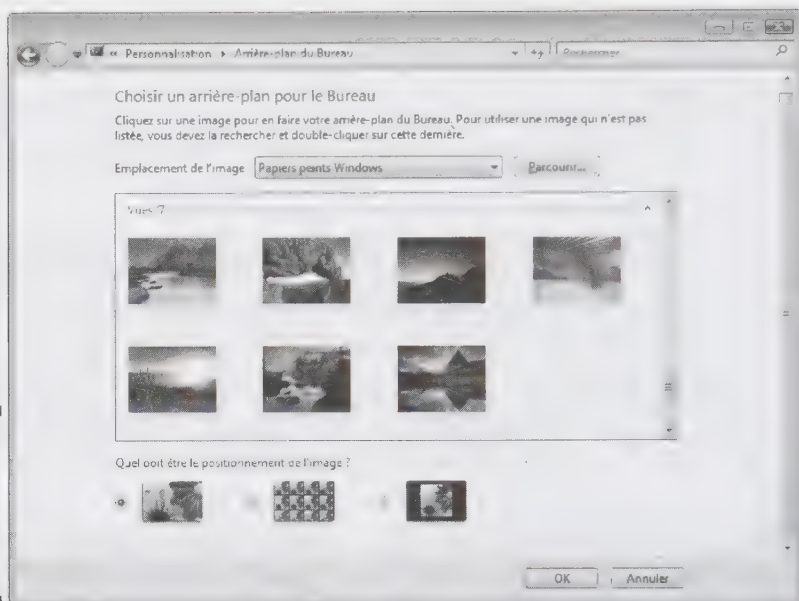
## Changer l'arrière-plan (le papier peint)

L'arrière-plan, ou *papier peint*, est le fond qui orne le Bureau. Il peut s'agir d'un motif, d'une jolie photo ou de toute autre chose que ce tristounet aplatis vert-de-gris proposé par Windows.

Ouvrez la boîte de dialogue Personnaliser l'apparence et les sons comme nous l'avons expliqué précédemment puis cliquez sur le lien Arrière-plan du Bureau pour afficher la boîte de dialogue de la Figure 8.9.



Figure 8.9 : Sélectionnez un papier peint dans cette boîte de dialogue.



Choisissez l'une des images visibles dans la fenêtre puis cliquez sur OK.

Si aucune ne vous convient, déroulez le menu Emplacement de l'image. Il propose cinq options :

- ✓ **Papiers peints Windows** : Affiche le contenu du dossier C:\Windows\Web\Wallpaper. C'est là que se trouvent les arrière-plans que Vista propose d'emblée.
- ✓ **Images** : Affiche les photos contenues dans le dossier Images de l'utilisateur (chaque utilisateur a son propre dossier Images).
- ✓ **Echantillon d'images** : Affiche une quinzaine de belles photos gracieusement offertes par Microsoft.
- ✓ **Images publiques** : Affiche le contenu du dossier Images publiques. Contrairement à celles du dossier Images, réservée à l'utilisateur courant, celles du dossier Images publiques sont accessibles à tous les utilisateurs de l'ordinateur.

- ✓ **Couleurs unies** : Contient un nuancier de 39 aplats. Cliquez sur le lien Autres, sous le nuancier, pour définir une teinte qui ne s'y trouverait pas.

Si l'image sélectionnée est assez grande, elle recouvrira la totalité de l'écran. Dans le cas contraire, vous pouvez recourir à l'option de centrage, à droite en bas de la boîte de dialogue, pour placer l'image au milieu de l'écran, à l'option de gauche pour l'assujettir aux bords de l'écran (attention aux proportions !) ou à l'option du milieu pour dupliquer l'image sélectionnée sur toute la surface du bureau. Les options d'affichage se trouvent sous l'intitulé Quel doit être le positionnement de l'image ?

Pour appliquer le nouveau papier peint, cliquez sur OK.

- ✓ Pour définir en tant que papier peint une image du Web, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel, choisissez Choisir comme image d'arrière-plan.
- ✓ Il est facile de créer son propre papier peint, soit avec le logiciel de dessin Paint, soit avec une photo numérique ou un document scanné.



## Utiliser un écran de veille

Un *écran de veille* - appelé aussi "économiseur d'écran" - est une image ou une animation affichée à l'écran après une période d'inactivité prédéfinie. Par exemple, quand vous abandonnez l'ordinateur pendant une demi-heure, la photo d'un aquarium apparaît, ce qui intrigue beaucoup le chat de la maison.

Pour définir un écran de veille, ouvrez la boîte de dialogue Personnaliser l'apparence et les sons comme nous l'avions expliqué précédemment. Cliquez sur le lien Ecran de veille pour afficher les options correspondantes. Ceci ouvre une boîte de dialogue semblable à celle de la Figure 8.10.

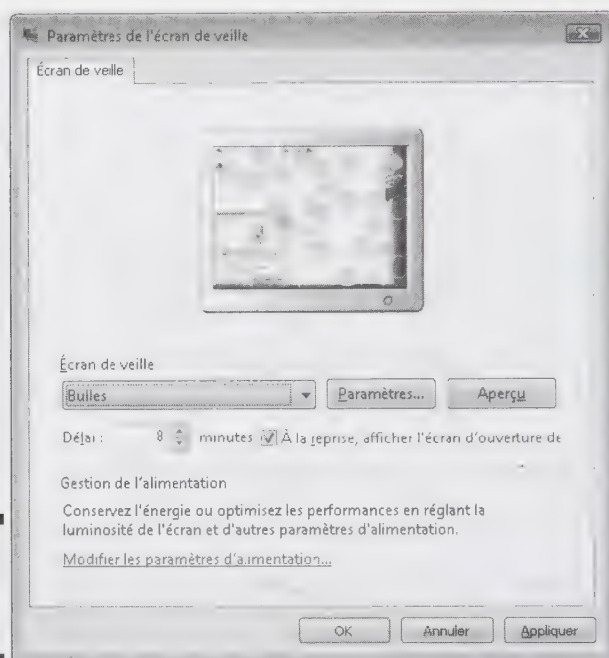


Figure 8.10':  
Choisissez  
ici un écran  
de veille.

Cliquez sur le bouton Paramètres pour effectuer quelques réglages sur l'écran sélectionné (tous ne sont pas paramétrables).

Cliquez sur le bouton Aperçu pour tester l'effet. Déplacez la souris pour désactiver aussitôt l'écran de veille.

Dans le champ situé entre les termes "Délai" et "minutes", saisissez la durée d'inaction qui doit précéder le déclenchement de l'écran de veille.

- ✓ Vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour désactiver l'écran de veille, mais utilisez de préférence la touche Ctrl. Cette dernière n'affectera jamais l'application masquée par l'économiseur d'écran.
- ✓ Contrairement aux versions précédentes de Windows, la boîte de dialogue Paramètres de l'écran de veille ne propose plus de créer un mot de passe au moment de quitter l'économiseur, une option pourtant fort utile

lorsque des fouineurs n'attendent que la première occasion où vous vous absentez momentanément pour visiter votre ordinateur.

- ✓ Les économiseurs d'écran étaient initialement prévus pour réduire la dégradation progressive du revêtement luminescent de l'écran, à base de phosphore, lorsqu'une même image était affichée longtemps au même endroit (formation d'une image fantôme). Ce phénomène est quasiment inexistant avec les tubes cathodiques modernes. Quant aux écrans plats, ils ne risquent rien.
- ✓ Méfiez-vous des écrans de veille téléchargés sur Internet. Certains sont des bannières publicitaires impossibles à désinstaller ou à supprimer, voire des nids à virus.



## *Mettre le moniteur en veille*

moniteur est une alternative à l'économiseur d'écran. C'est une fonction d'économie d'énergie qui bascule le moniteur dans un état de léthargie au bout d'un certain temps d'inactivité du PC, avec l'avantage de pouvoir être protégé par un mot de passe demandé au moment de rétablir l'affichage normal. Pour définir ce délai, ouvrez la boîte de dialogue Paramètres de l'écran de veille et cliquez sur le lien Modifier les paramètres d'alimentation (reportez-vous à la Figure 8.10).

Dans le volet de gauche, cliquez sur Choisir quand éteindre l'écran, puis, dans le menu Eteindre l'écran, sélectionnez le laps de temps qui doit s'écouler entre le moment où vous ne touchez plus à l'ordinateur et celui où le moniteur doit basculer en veille. Si vous ne désirez pas mettre l'écran en veille, choisissez Jamais.

Cliquez sur Enregistrer les modifications afin que Vista prenne bonne note de votre choix.

- ✓ Si vous utilisez un économiseur d'écran, choisissez un délai de mise en veille supérieure à celle qui déclenche l'économiseur.



- ✓ Je n'utilise jamais d'écran de veille, préférant la mise en veille du moniteur après une heure d'inactivité.
- ✓ Vous pouvez accéder aux options d'alimentation en double-cliquant sur l'icône homonyme du Panneau de configuration.



## Chapitre 9

# Clavier et souris

### *Dans ce chapitre :*

- Le clavier.
- Les touches importantes.
- Les touches Windows.
- Taper sans se faire mal.
- Travailler avec la souris dans Windows.
- Problèmes de souris.

**R**ien ne vaut un clavier dont les touches s'enfoncent délicatement sous une légère pression des doigts, peut-être même en renvoyant quelques "clapatap-tap-tap" d'accompagnement. Un clavier qui émet des cliquetis lorsque vous tapotez conforte l'impression de beaucoup travailler. Si seulement les souris pouvaient couiner pour manifester votre zèle !

### *Evidemment que votre PC a besoin d'un clavier !*

Votre clavier est la voie de communication directe entre vous et l'ordinateur. Un PC n'a pas d'oreilles. Vous pouvez toujours essayer de crier, d'agiter les bras, il ne voit ni n'entend rien. Pour communiquer avec lui, vous devez taper ce que vous voulez lui dire.

- ✓ Le clavier est le périphérique de saisie standard de l'ordinateur. Reportez-vous au Chapitre 1 pour en savoir plus sur la notion d'entrée des données.

## Le clavier standard

La Figure 9.1 montre un clavier PC type de 105 touches. Vous pouvez vérifier, si vous avez du temps à perdre.



## Composition classique d'un clavier

Un clavier peut être divisé en quatre parties principales, visibles à la Figure 9.1 :

**Les touches de fonction** : Elles se trouvent au-dessus du clavier alphanumérique et sont identifiées par la lettre F suivie d'un nombre : F1, F2, F3, jusqu'à F12.

**Les touches alphanumériques** : Ce sont les mêmes touches que sur les machines à écrire. Elles comprennent les lettres, les nombres et les signes de ponctuation.

### Les touches de déplacement du curseur (pavé directionnel) :

Elles sont divisées en deux parties : les "flèches", qui permettent de déplacer le curseur sur l'écran dans le sens de la flèche, et les touches Inser, Suppr, Pge Préc., Pge Suiv., Origine et Fin, qui sont regroupées au-dessus de ces quatre touches.

**Le pavé numérique :** Il ressemble à celui d'une calculatrice. Vous pouvez le verrouiller pour qu'il n'affiche que des chiffres. Sinon, il se comporte également comme le pavé directionnel.

Le clavier de la Figure 9.1 n'est pas très sexy. Il en existe heureusement d'autres, plus séduisants et surtout ergonomiques (Figures 9.2 et Figure 9.3). D'autres sont truffés de boutons supplémentaires. Nous y reviendrons dans les sections suivantes.

Figure 9.2 :  
Un clavier de  
compétition  
pour gagner.



Figure 9.3 :  
Celui-ci  
mérite le prix  
du design.



- ✓ Le *pointeur* est la flèche qui, à l'écran, indique où se trouve la souris.
- ✓ Le *curseur* est une marque qui indique où, dans le document, vous allez taper du texte. Il est aussi appelé *barre d'insertion*.

- ✓ Reportez-vous à la section "Les touches de verrouillage", plus loin dans ce chapitre, pour en savoir plus sur certaines subtilités du clavier.

## Les touches particulières

Quatre touches du clavier sont des *touches modificatrices*. Elles sont utilisées avec d'autres touches pour produire un effet particulier. Il s'agit de :

- ✓ Maj (majuscule)
- ✓ Ctrl (contrôle)
- ✓ Alt (alternante)
- ✓ Win (Windows)

Vous utilisez ces touches en les maintenant enfoncées et en appuyant sur une autre touche. L'effet qui en résulte dépend de la combinaison de touches et de la manière dont le logiciel les interprète.

- ✓ La touche Majuscule (ou Maj) sert à mettre les lettres en capitale, à écrire les chiffres à partir du clavier alphanumérique, et à utiliser une partie des signes de ponctuation et des signes spéciaux.
- ✓ Les touches Ctrl et Alt sont utilisées conjointement avec d'autres touches, notamment pour exécuter des commandes. Par exemple, lorsque vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et que vous appuyez sur S, vous activez la commande Enregistrer. La combinaison de touches Alt+F4, elle, ferme la fenêtre active.
- ✓ Appuyer sur la touche Windows déploie le menu Démarrer. Elle est utilisable avec d'autres touches. Par exemple, Win+E affiche Windows Explorer, et Win+D affiche le Bureau (répétez cette séquence pour retrouver les fenêtres) et sur les versions de Vista autre que Basique, Win+Alt fait défiler les fenêtres avec un bel effet 3D qui leur donne l'impression de jouer à saute-mouton.





- ✓ Bien que dans ce livre les combinaisons de touches soient écrites en majuscules, comme Ctrl+S, cela ne signifie pas qu'il faille appuyer aussi sur la touche Maj. C'est simplement un choix typographique, plus esthétique que Maj+s. En revanche, l'appui sur Maj est obligatoire pour Ctrl+1, à moins de recourir au pavé numérique.
- ✓ Ne soyez pas surpris de découvrir parfois des combinaisons à trois touches, comme Ctrl+Alt+Suppr. Dans ce cas, enfoncez-les les unes après les autres puis relâchez-les toutes.

NdT : A ces touches particulières s'en ajoute une autre fort utile : l'accent circonflexe/tréma. Cette touche, à droite du P, est une touche morte : appuyer dessus ne produit rien. Il faut ensuite taper une voyelle pour que cette dernière apparaisse avec l'accent circonflexe ou, si la touche Maj était enfoncée, un tréma. Notez que ces signes sont utilisables avec des majuscules : Maj+" suivi de Maj+E donne Ê, comme dans NOËL.

## *Les touches de verrouillage*

Trois touches modifient le fonctionnement général du clavier :

**Verr Maj** : Cette touche a la même fonction que Maj, si ce n'est qu'elle évite les crampes de votre petit doigt. Une fois verrouillée, tout ce que vous tapez apparaît en lettres capitales, et les chiffres sont tapés directement. Pour revenir aux minuscules, appuyez de nouveau sur cette touche.

**Verr Num** : Appuyez sur cette touche et le pavé numérique à droite du clavier produira exclusivement des chiffres. Pressez de nouveau dessus et il permute en touches de déplacement du curseur, pour déplacer le point d'insertion à l'écran, par exemple.

**Arrêt Défil** : Cette touche n'a aucune raison d'être. J'ai vu autrefois des tableurs sous DOS l'utiliser, mais plus aucun programme ne s'en sert aujourd'hui. Qu'elle repose en paix !



Le verrouillage des touches Maj, Num et Défil est signalé par un voyant lumineux.

- ✓ La touche Verr Maj affecte la totalité du clavier alphanumérique.
- ✓ Si vous appuyez sur la touche Maj quand les majuscules sont verrouillées, les lettres retrouvent leur état initial de minuscules.
- ✓ Si vous saisissez **Ce Texte Ressemble A Une Note De Service** et que s'affiche cE tEXTE, rESSEMBLE, a, uNE, nOTE, dE, sERVICE, c'est que la touche Caps Lock est active. Appuyez dessus pour revenir à la normale.

## *Les touches étranges venues d'ailleurs*

Nous avons vu les touches particulières, voici à présent une description des touches qui intriguent la plupart de ceux qui découvrent un clavier informatique :



- ✓ N'importe quoi ! La "n'importe quelle touche" n'existe pas ! Le vieux message "Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer" a semé le trouble chez beaucoup de débutants - l'acteur Micel Blanc, complètement déboussolé dans un mémorable "Surprise surprise" - qui la recherchaient désespérément sur le clavier.

Si jamais vous rencontrez ce message, appuyez sur la touche Entrée ou Espace. Ou sur n'importe quelle touche pour continuer.



- ✓ La touche Attn (Attention), ou Break sur certains claviers, ne sert plus à grand-chose, à tel point que parfois elle n'est même plus mentionnée.

La touche Attn est la même que la touche Pause. C'est en fait l'équivalent de Alt+Pause.



- ✓ La touche Entrée est la plus connue du clavier. Dans un traitement de texte, elle produit un retour à la ligne.



Dans une boîte de dialogue, elle équivaut à cliquer sur OK.

Une autre touche Entrée se trouve en bas à droite du pavé numérique. Elle facilite les saisies comptables.



- ✓ La touche Echap permet d'échapper à une situation bloquée. C'est l'équivalent d'un clic sur un bouton Annuler, ou un moyen de mettre fin à une action, et parfois à un programme (comme une présentation PowerPoint).



- ✓ Chaque fois que vous avez besoin d'aide, appuyez sur la touche F1. Dans la plupart des logiciels, et aussi dans Windows, elle affiche l'aide en ligne.



- ✓ Dans Windows, la touche Pause ne sert à rien. En revanche, la combinaison Win+Pause affiche la boîte de dialogue Propriétés système.



- ✓ La barre inclinée est utilisée comme séparateur (comme dans 19/12/2005) ou comme opérateur arithmétique pour la division, dans un tableur.



- ✓ La barre inverse est utilisée dans les noms des chemins (exemple : C:\WINDOWS\system32). Ce domaine complexe n'est pas abordé ici.



- ✓ La touche Syst (Système) ne sert à rien. Elle aussi a disparu des claviers récents.



- ✓ Cette touche contextuelle affiche le menu contextuel associé à l'élément actuellement sélectionné. C'est l'équivalent du clic du bouton droit sur cet élément. Autant dire que cette touche sert peu.



Utilisez la touche Tab (tabulation) plutôt que la touche Entrée lorsque vous remplissez un formulaire dans un logiciel ou sur l'Internet. Dans une boîte de dialogue, elle fait aller d'une option à une autre. Vous passerez ainsi d'un champ à un autre, sans en oublier aucun.

- ✓ La touche Tab est souvent signalée par deux flèches superposées pointant chacune en sens inverse, en haut à gauche du clavier.
- ✓ Dans un formulaire ou dans une boîte de dialogue, la combinaison de touches Maj+Tab fait reculer d'un champ ou d'une option.
- ✓ Pour l'ordinateur, une tabulation est un seul caractère et non une succession d'espaces. Lorsque vous en effacez une avec la touche Suppr, vous l'ôtez d'un coup, non pas espace après espace.

## *Touches spéciales de claviers spéciaux*

Si les 105 touches d'un clavier ne vous suffisent pas, achetez un clavier disposant de touches spéciales. Mais peut-être que l'ordinateur que vous venez d'acquérir est livré avec un tel clavier ? Généralement, ces touches se trouvent au-dessus des touches de fonction. Elles exécutent des tâches particulières qui permettent, par exemple, de se connecter à l'Internet, de régler le volume sonore du PC, de copier et coller, d'aller d'une application ouverte à une autre, etc.



Ces boutons ne sont pas standards. Cela signifie qu'on ne les trouve pas sur tous les claviers et qu'ils diffèrent d'un clavier spécial à un autre. Les boutons sont programmables pour lancer les applications que vous utilisez régulièrement.

## *Régler le clavier dans Windows*

Les touches alphanumériques du clavier sont répétitives. Lorsque vous en enfoncez une continûment, elle se répète à une cadence élevée : Ehhhhhhhhh oui !



L'intervalle qui sépare deux répétitions de la touche est le *délai avant répétition*. La vitesse à laquelle le caractère se répète est la *fréquence de répétition*. Ces deux paramètres se règlent dans la boîte de dialogue Paramètres de Clavier que

montre la Figure 9.4. Pour l'afficher, ouvrez le Panneau de configuration puis double-cliquez sur l'icône Clavier.

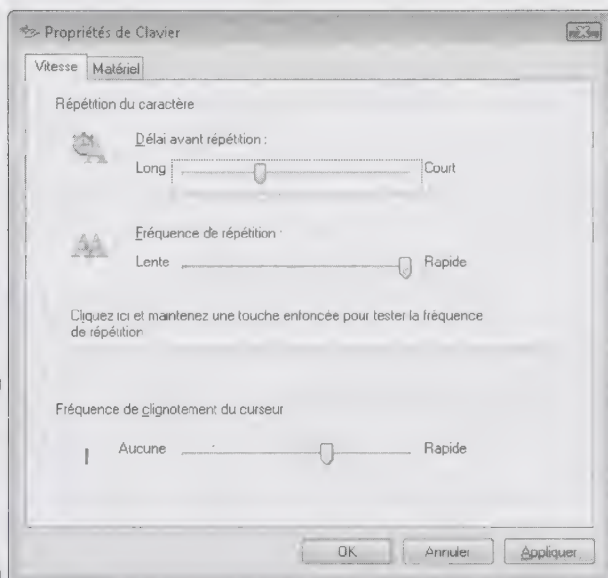


Figure 9.4 :  
C'est là que  
vous réglez le  
comporte-  
ment du  
clavier.

Utilisez la souris pour actionner les curseurs et régler ainsi le délai avant répétition ainsi que la fréquence de répétition. Testez ensuite l'effet après avoir cliqué dans le champ prévu à cet effet. Cliquez sur OK ou sur Appliquer pour valider vos réglages.

Si le clavier comporte des boutons spéciaux, un onglet supplémentaire peut apparaître dans la boîte de dialogue Propriétés de Clavier. C'est le cas, dans la Figure 9.4, de l'onglet Configuration des touches. Il permet d'affecter des commandes ou des actions aux boutons programmables.

## La bonne position au clavier

La posture face à un ordinateur, et notamment face au clavier, est importante pour éviter une fatigue excessive susceptible d'entraîner des problèmes de santé, comme le bien connu

syndrome du canal carpien, qui se manifeste par des douleurs importantes au niveau du poignet.

Voici quelques conseils pour éviter ces problèmes :

**Utilisez un clavier ergonomique.** Même si vos poignets sont souples comme une liane, envisagez l'achat d'un clavier ergonomique pour prévenir tout incident.

**Utilisez un repose-poignets.** Le repose-poignets place vos mains et vos poignets à la bonne hauteur de saisie et de maîtrise de tous les aspects d'un clavier.

**Réglez votre chaise.** Asseyez-vous de manière que vos coudes soient au même niveau que vos poignets.

**Réglez votre moniteur.** Votre tête ne doit pas s'incliner de haut en bas quand vous regardez l'écran. Elle doit rester droite, sans tension néfaste au niveau du cou.

- ✓ Les claviers ergonomiques sont un peu plus chers que les claviers standards, mais ils assurent, à qui sait bien les utiliser, un confort de travail sans équivalent.
- ✓ Certains tapis de souris sont dotés d'un repose-poignets surélevé. Ils sont destinés à ceux qui manipulent intensivement le petit rongeur.
- ✓ La plupart des claviers sont équipés de pattes de surélévation permettant d'incliner le clavier pour faciliter la frappe.

## *Une souris sous la main*

Si la souris s'appelle ainsi, c'est sans doute en raison de sa forme ramassée et de sa longue queue, et de sa propension à fureter dans tous les coins du tapis où elle est confinée. Peut-être même qu'elle pourrait couiner, si elle avait des rouages en métal susceptibles de s'encrasser. Hélas ! la bête est électronique et silencieuse. Et c'est tant mieux pour le confort de travail.

NdT : Le "mulot", terme facétieux que vous rencontrerez de temps en temps, est le nom qu'utilisa le président Jacques Chirac lors de l'inauguration de la Bibliothèque nationale de France en décembre 1996. Popularisé par les Guignols de l'Info, il connaît depuis un succès grandissant. Ne tentez cependant pas de vous singulariser en appelant une souris "Mickey". Car en informatique un "mickey" est une unité de déplacement du mulot, oups... de la souris, de 1/200<sup>e</sup> de pouce, soit environ 0,13 mm. Tout ceci laisse rongeur...

## *La souris est indispensable*

La souris de l'ordinateur est un *périphérique d'entrée*, et celle qui visite le garde-manger est un *muridé*. Bien que le clavier - un autre périphérique d'entrée - puisse quasiment tout faire, la souris est indispensable pour exécuter des actions graphiques (dessin, retouche...), et surtout pour utiliser au mieux une interface graphique comme Windows.

Votre ordinateur a été livré avec une souris, mais rien ne vous empêche de la remplacer par une autre de votre choix.

## *La souris générique*

La Figure 9.5 montre une souris type, mais il en existe beaucoup d'autres, de diverses formes. Mais fondamentalement, leur anatomie est identique.

**Le corps de la souris :** Il est de la taille d'une savonnette et se niche au creux de la main, les doigts reposant sur les boutons.

**Les deux boutons standards :** Une souris pour PC possède au moins deux boutons. Celui de gauche tombe pile sous l'index. C'est le bouton *principal* et c'est lui qui exécute l'action de *cliquer*. Lorsqu'il faut appuyer sur l'autre bouton, on parle de "clic du bouton droit" ou de *clic-droit*.

**La molette :** Elle se trouve entre les deux boutons précités et remplit deux fonctions : faire défiler le contenu d'une





Figure 9.5 :  
Une souris  
classique.

application, comme les pages dans un traitement de texte ou un navigateur Web. Ensuite, elle fait office de troisième bouton dont vous pouvez programmer l'action quand vous appuyez dessus au lieu de la faire tourner. La molette de certains modèles de souris est capable de déplacer une page horizontalement en la poussant de côté.

La souris est généralement placée à droite du clavier (encore un coup des droitiers !). Il lui faut un peu d'espace pour évoluer, l'équivalent de la surface de ce livre.

## ***Souris optique contre souris mécanique***

Vous actionnez la souris en la déplaçant sur votre bureau (le vrai, tangible). Son déplacement est détecté soit mécaniquement, soit optiquement.

La *souris mécanique* traditionnelle contient une boule qui roule selon le mouvement que vous lui imprimez. Deux rouleaux perpendiculaires, en contact avec la boule, transmettent le mouvement à des disques ajourés. Des cellules photoélectriques internes détectent la rotation des disques et la convertissent en données que l'ordinateur interprète.



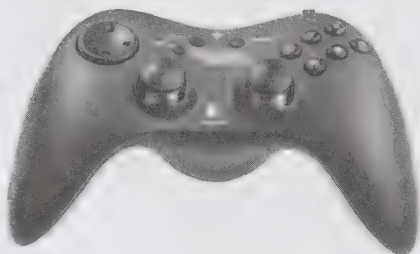
La *souris optique* n'a aucune partie mobile. Des diodes électroluminescentes détectent le déplacement sur la surface où elle repose.

Des deux procédés, celui fondé sur la détection optique est le meilleur. La longévité de la souris optique est meilleure, et elle est plus facile à nettoyer. De plus, elle n'a pas besoin de tapis, indispensable en revanche avec une souris mécanique afin que sa boule puisse rouler. Une souris optique fonctionne sur n'importe quelle surface non réfléchissante.



Bien que la majorité des joueurs préfèrent la manette de jeu, ou joystick (voir Figure 9.6), quelques-uns sont des fans de la souris. Pour eux, la souris mécanique est bien meilleure que l'optique, car elle réagit plus rapidement.

Figure 9.6 :  
L'instrument  
indispensable  
des fous  
de jeux vidéo.



## La souris sans fil

La mode étant au "sans fil", la souris ne pouvait échapper à cette tendance. Elle y a perdu sa queue. Deux types de souris sans fil rôdent près de nos claviers :

**La souris sans fil à infrarouge (IR) :** Ce type de souris fonctionne si et seulement si aucun obstacle ne vient perturber la liaison entre sa cellule photoélectrique et celle du module branché à l'ordinateur. C'est le même principe que la télécommande de votre téléviseur. Si les batteries sont à plat ou si un obstacle coupe le rayon, la petite bête ne répond plus !

**La souris sans fil à fréquence radio (RF) :** Contrairement à la souris infrarouge, la souris radio se rit des obstacles, l'essentiel

étant que la distance entre l'émetteur et le récepteur ne soit pas trop importante. Pour plus de discrétion, ce dernier peut être caché derrière l'unité centrale.

Les souris sans fil ont besoin d'une alimentation externe, par des piles.

## *Les autres espèces de souris*

De tous les périphériques informatiques, la souris est sans doute la plus polymorphe. Il y en a de toutes sortes.

L'alternative la plus courante à la souris standard est un modèle comportant plus de boutons, susceptibles d'être programmés pour surfer sur l'Internet ou tourner les pages lors de la lecture d'un document. Combien de boutons ? La plupart des mulots évolués en ont cinq, mais le record que j'ai vu est 57 boutons. Une vraie poussée d'urticaire ! La Figure 9.7 montre une souris de compétition !



---

Figure 9.7 :  
Une souris  
optique  
sophistiquée  
avec sa base  
de recharge.

---

Le *trackball*, ou boule de pointage, n'est rien d'autre qu'une souris renversée. Au lieu de le déplacer pour faire rouler la boule, vous l'actionnez directement avec le pouce ou l'index. L'engin lui-même reste en place, de sorte qu'il ne faut pas beaucoup d'espace pour l'utiliser, et son fil n'est pas gênant. Le trackball est l'outil de pointage préféré des infographistes, car il est souvent plus précis que la "savonnette au bout d'un fil". La Figure 9.8 montre un trackball.



Figure 9.8 :  
Un trackball  
avec sa boule  
caractéristi-  
que.

Autre mutation plaisante du rongeur : le stylet utilisé avec une tablette graphique. Les modèles les plus perfectionnés sont sensibles à la pression, à l'inclinaison et même à la rotation, ce qui en fait les outils idéals avec les logiciels de peinture artistique.

Et pour finir il existe des souris 3D sans fil, que l'on pointe vers l'écran comme une télécommande. Terrifiant...

## Manier la souris



La souris d'un PC commande un pointeur (aussi appelé *curseur*) à l'écran. Lorsque vous déplacez la souris en la faisant rouler sur votre bureau, le pointeur se déplace de la même manière à l'écran. Si vous la dirigez vers la droite, le pointeur se dirigera vers la droite. Si vous la faites tourner en rond, le pointeur fera de même. Faites tomber la souris et vous entendrez un "Aïe !" en provenance du PC (non, je plaisante !).

Voici les actions de base que vous effectuez avec une souris :

**Pointer** : Rien à voir avec la pétanque. Si l'on vous demande de "pointer" à l'aide de la souris sur un objet précis, cela signifie que vous devez déplacer la souris sur votre bureau pour positionner le curseur à l'écran de sorte qu'il pointe sur cet objet.

**Cliquer** : Ce terme est employé par la plupart des programmes. Il signifie pointer sur un objet de l'écran et appuyer sur le bouton de la souris. Cette action produit un léger déclic. Cliquer sert à enfoncer un bouton virtuel, à positionner le curseur ou à sélectionner un élément.

**Cliquer du bouton droit** : Dans Windows, cette action déroule souvent un menu contextuel. L'effet réellement obtenu peut varier considérablement d'un logiciel à un autre.

**Double-cliquer** : Cela signifie qu'il faut appuyer sur le bouton de la souris deux fois de suite, au même endroit et à intervalle très réduit (sinon, vous effectuez deux clics successifs, dont l'effet est très différent). Sous Windows, vous double-cliquez pour ouvrir un élément.

**Faire glisser la souris** : Il s'agit de déplacer la souris tout en maintenant enfoncé le bouton gauche pour sélectionner des objets ou les déplacer (cela dépend du programme).



✓ La meilleure méthode pour utiliser une souris est de jouer à l'un des jeux de cartes livré avec Windows comme le Solitaire ou FreeCell.



- ✓ Inutile de vous crisper sur la souris... elle ne va pas se sauver !
- ✓ Pour cliquer, appuyez sur le bouton et, surtout, relâchez-le aussitôt.
- ✓ Si vous avez double-cliqué et qu'il ne se passe rien, vous n'avez peut-être pas double-cliqué assez vite. Reportez-vous à la section "Le double clic ne fonctionne pas !", plus loin dans ce chapitre.

## Quelques réglages



Quelque part dans le Panneau de configuration de Windows sommeille l'icône Souris qui, d'un double clic, ouvre la boîte de dialogue Propriétés de Souris que montre la Figure 9.9. C'est là que vous réglez le comportement de la bestiole.

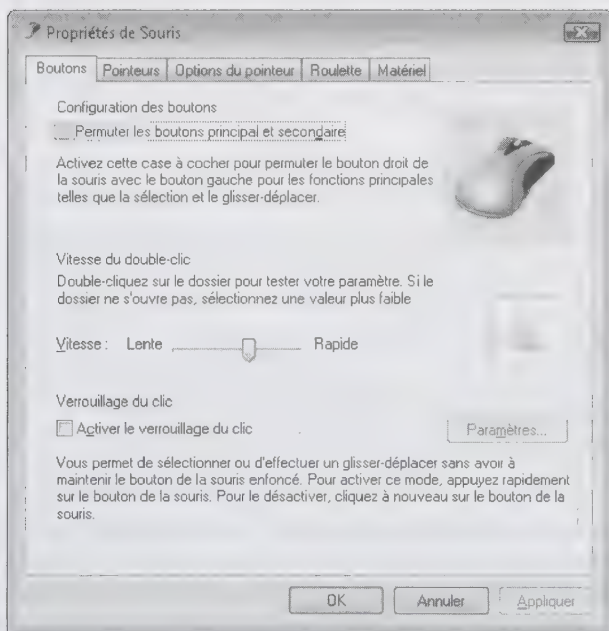


Figure 9.9 :  
La boîte de  
dialogue  
Propriétés de  
Souris.



Notez que la boîte de dialogue Propriétés de Souris peut se présenter différemment selon le modèle de la souris. Les onglets génériques restent les mêmes, mais d'autres peuvent s'y ajouter, spécifiques au matériel.

## *J'ai perdu le pointeur de la souris !*

Cela arrive à tout le monde. Heureusement, la boîte de dialogue Propriétés de Souris contient un onglet Options du pointeur qui localise un pointeur subitement devenu invisible (voir Figure 9.10).

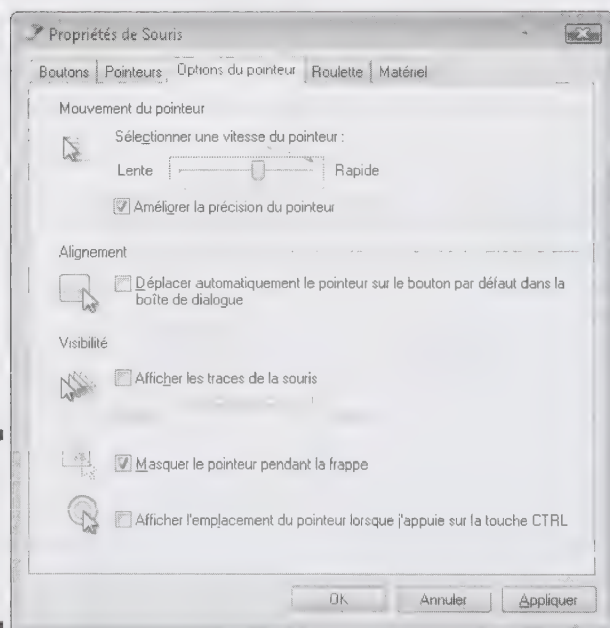


Figure 9.10 : Quelques moyens pour retrouver un pointeur capricieux.

- ✓ L'option Afficher les traces de la souris simule une rémanence qui suit la souris et permet de bien identifier la direction du déplacement, mais aussi de retrouver un pointeur disparu.
- ✓ L'option Afficher l'emplacement du pointeur lorsque j'appuie sur la touche Ctrl produit une sorte d'onde

- comme un caillou jeté dans l'eau - révélant la position du pointeur.

- ✓ L'option Alignement place automatiquement le pointeur sur le bouton principal d'une boîte de dialogue (à vrai dire, je trouve cette option superflue).

## ***Le double clic ne fonctionne pas !***

Si rien ne se passe lorsque vous double-cliquez sur un élément, une de ces deux éventualités peut en être la cause : soit vous bougez légèrement la souris entre les deux clics, soit la vitesse du double clic est trop rapide pour un être humain comme vous et moi.

Pour paramétrer le double clic, ouvrez l'onglet Actions de la boîte de dialogue Propriétés de Souris. Déplacez le curseur de la section Vitesse du double clic, pour définir s'il doit y avoir un laps de temps plus au moins long entre les deux clics pour que Windows les considère comme un double clic. Effectuez un test dans la Zone test.

## ***Je suis gaucher et les boutons sont inversés !***

Eh, les gauchers ! N'avez-vous pas l'impression de vivre dans un monde dominé par les droitiers ? Dans Windows, vous pouvez renverser la situation et même installer votre souris à gauche du clavier.

Ouvrez la boîte de dialogue Propriétés de Souris en suivant la procédure décrite plus haut dans ce chapitre. Dans le volet Boutons, cliquez sur le bouton radio Gaucher ou inversez les actions des boutons proposées par le pilote de votre souris. Cette opération bascule virtuellement les boutons dans la mémoire de Windows : les tâches propres au bouton gauche sont alors réalisées par le bouton droit et vice versa.



- ✓ Ce livre, ainsi que tous les autres manuels et ouvrages informatiques, part du principe que le bouton gauche de la souris est le bouton principal. Si vous adoptez la configuration pour gaucher, vous indiquerez à Windows d'inverser les boutons de la souris. Aussi, lorsqu'un manuel vous demandera de cliquer sur le bouton droit, ne devrez-vous pas oublier de cliquer sur le gauche.
- ✓ Il existe des souris pour gauchers dont la forme est adaptée à la main gauche.
- ✓ Il n'y a aucune configuration spéciale pour ambidextres. Désolé !

## *Quand la souris se fait stylet*

Pour terminer ce chapitre, je vais parler d'un périphérique qui fait un peu bande à part : la tablette graphique.

Elle permet de dessiner à l'aide d'un stylet, restituant à l'utilisateur toutes les sensations qu'il peut avoir en maniant un crayon, un pinceau, un feutre ou un aérographe. L'essayer, c'est l'adopter.

Une tablette graphique pour professionnel est onéreuse, mais il existe des modèles grand public d'excellente qualité, comme la Graphire de Wacom ([www.wacom-europe.com/fr](http://www.wacom-europe.com/fr)).

Les infographistes utilisent des tablettes de grande dimension dont le prix dépasse allègrement plusieurs centaines d'euros. Le modèle de la Figure 9.11 est doté d'une zone active d'environ 15 x 20 cm. Il existe un modèle plus petit, dont la surface active est d'environ 10 x 13 cm, largement suffisant pour un travail sporadique. La tablette Graphire est livrée avec un stylet et une souris sans fil, ce qui permet de passer rapidement de l'un à l'autre de ces périphériques.

Pour les graphistes professionnels, l'utilisation de deux écrans en plus d'une tablette graphique permet d'afficher sur l'un des écrans les menus et palettes du logiciel et sur l'autre l'image ou l'illustration sur laquelle ils travaillent (Figure 9.12)

Figure 9.11 : Les retouches compliquées sont beaucoup plus faciles à réaliser avec une tablette graphique comme la Graphire de Wacom.



Figure 9.12 : Avec deux écrans c'est encore mieux.







## Chapitre 10

# I comme Imprimante

### *Dans ce chapitre :*

- Les imprimantes pour PC.
- Jets d'encre contre laser.
- Mettre l'imprimante hors ligne.
- Ejecter une page.
- Sélectionner un papier.
- Installer une nouvelle imprimante.
- Définir les marges.

**L'**imprimante est un périphérique très ancien qui a connu divers avatars : imprimante à chaîne et à turbine des années 1970, aussi bruyante qu'un avion au décollage, imprimante à marguerite, imprimante matricielle sur papier thermique, puis sur du papier normal, à jets d'encre, laser, à sublimation... Les techniques n'ont cessé de progresser.

Aujourd'hui, les imprimantes font plus qu'imprimer. La grande mode est aux imprimantes multifonctions faisant aussi office de scanner, photocopieur, télécopieur - indépendant ou empruntant le modem de l'ordinateur - et même lecteur de cartes d'appareils photo. En dépit de ces talents multiples, la fonction première d'une imprimante reste l'impression, qui est le sujet de ce chapitre.

## *Bonjour, je suis l'imprimante, ton amie !*

Une imprimante, disions-nous, sert avant tout à imprimer, c'est-à-dire à coucher un pigment sur du papier. Tout le reste n'est que littérature (imprimée).

### *Les catégories d'imprimantes*

Il existe différentes catégories d'imprimantes, qui se distinguent les unes des autres par la technique d'impression utilisée. En voici une brève liste :

- ✓ Les imprimantes à jets d'encre.
- ✓ Les imprimantes laser.
- ✓ Les imprimantes photo.
- ✓ Les imprimantes multifonctions, ou tout-en-un.
- ✓ Les imprimantes matricielles.

Les imprimantes à jets d'encre, photo et multifonctions reposent toutes sur le même principe d'impression : la projection sur le papier de microscopiques gouttelettes d'encre. Elles n'ont pas besoin de ruban ni de cartouches de pigments, car l'encre est directement projetée sur le papier, d'où le nom du procédé.

Les imprimantes laser se trouvent plutôt dans les entreprises, où on leur confie beaucoup de travail. Leur principe est celui des photocopieurs. La seule différence est que le contenu de la page est tracé par un rayon laser et non par la barrette lumineuse que vous voyez se déplacer lorsque vous photocopiez un document.

Les imprimantes à marguerite et matricielles sont tombées en désuétude. Elles utilisaient un ruban encreur qu'elles plaquaient contre le papier, et étaient beaucoup plus lentes que le matériel d'aujourd'hui. Comme elles fonctionnent par impacts, on en trouve cependant encore dans certaines

entreprises, car elles sont capables d'imprimer des factures et des bons de commande par liasse.

- ✓ Les imprimantes à jets d'encre ne posent aucun problème. L'encre est déjà sèche lorsque le papier sort de la machine.
- ✓ Il existe des imprimantes laser en couleurs.
- ✓ Les imprimantes à jets d'encre d'entrée de gamme sont bon marché parce qu'elles sont rudimentaires. Elles ne contiennent pas l'électronique interne qui prend en charge la création des graphismes. De ce fait, c'est à l'ordinateur de s'en acquitter, ce qui ralentit la tâche.
- ✓ Les imprimantes haut de gamme produisent une meilleure impression, plus rapidement, et leur électronique est plus performante.

## *Le tour de l'imprimante*

Accordez-vous un moment pour examiner l'imprimante et découvrir ses principaux éléments (voir Figure 10.1). La Figure 10.2 montre une imprimante laser, la Figure 10.3 une imprimante multifonctions, et enfin la Figure 10.4 montre une imprimante photo.

**Bac d'alimentation feuille à feuille :** C'est à cet endroit que vous placez les feuilles de papier qui seront imprimées. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Alimenter l'imprimante, Partie II : Le papier", plus loin dans ce chapitre.

**Bac manuel, pour enveloppes :** Des imprimantes ont un bac spécial, destiné à l'alimenter avec des papiers spéciaux ou avec des enveloppes. Il n'est pas toujours très visible et n'est pas sur la Figure 10.1.

**Bac de sortie du papier :** Le papier sort de l'imprimante et s'empile dans le bac de sortie. Si les feuilles se présentent face imprimée vers le haut, ne manquez pas de lire la section "Imprimer en ordre inverse", plus loin dans ce chapitre.

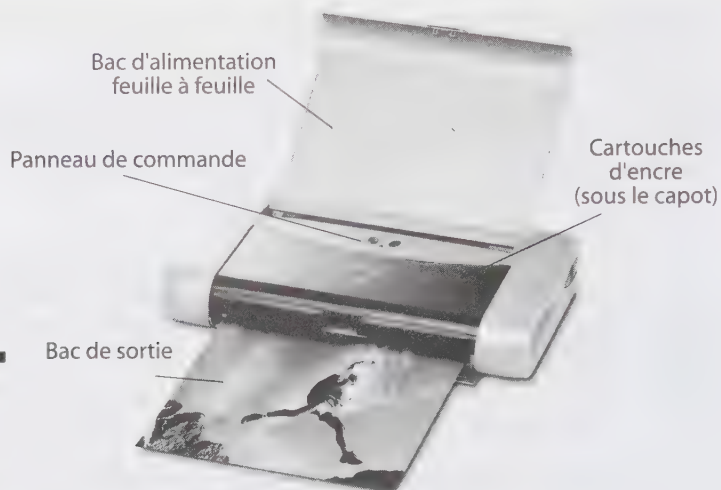


Figure 10.1 :  
Une  
imprimante à  
jets d'encre.



Figure 10.2 :  
Une  
imprimante  
laser.

**Panneau de commande :** Reportez-vous à la prochaine section pour en savoir plus.

**Remplacement des cartouches d'encre :** Une imprimante finit par manquer d'encre. Vérifiez que vous savez ouvrir l'imprimante pour accéder aux cartouches. Voyez aussi la section "Alimenter l'imprimante, Partie I : L'encre", plus loin dans ce chapitre.



Figure 10.3 :  
Une  
imprimante à  
tout faire.



Figure 10.4 :  
L'idéal pour  
imprimer vos  
photos.

## *Le panneau de commande*

Toute imprimante est équipée d'un panneau de commande. Les plus perfectionnées sont dotées d'un écran à cristaux liquides affichant des phrases comme *Bourrage de papier*, *Plus de papier* ou *Niveau d'encre insuffisant*. Les plus rudimentaires n'ont que quelques boutons dont :

- ✓ En ligne.
- ✓ Saut de page.

Le bouton En ligne indique si l'imprimante doit communiquer ou non avec l'ordinateur. Il peut parfois être utile de laisser l'imprimante allumée pour accéder à certaines de ses fonctionnalités ou pour réaliser des tâches impossibles à effectuer si une impression est en cours, comme un débouillage de papier.

Le bouton Saut de page sert à éjecter une feuille. Par exemple, si une feuille à moitié imprimée est restée dans l'imprimante, ce bouton la fera sortir.

- ✓ Une imprimante ne peut travailler que si elle communique avec l'ordinateur.
- ✓ Vous mettez l'imprimante hors ligne pour débouiller du papier ou éjecter une feuille. Parfois, un bourrage exige l'extinction de l'imprimante.
- ✓ Si l'imprimante est dépourvue de panneau de commande, c'est peut-être parce qu'elle est contrôlée par un logiciel dans Windows. Reportez-vous à son manuel pour en savoir plus.
- ✓ Les imprimantes équipées d'un afficheur à cristaux liquides sont souvent commandées par des menus.
- ✓ Les imprimantes multifonctions ont des boutons supplémentaires pour le scanner et la photocopie, par exemple. Un logiciel permet de paramétrer ces fonctionnalités. Notez que ce logiciel est spécifique à l'imprimante ; il ne fait pas partie de Windows lui-même.
- ✓ Si vous optez pour une imprimante multifonction équipée d'une fonction Fax, vérifiez si elle possède son propre modem. Elle pourra ainsi envoyer des télécopies sans que l'ordinateur doive être allumé.
- ✓ Conservez le manuel de l'imprimante à portée de la main. Vous n'en aurez peut-être jamais besoin, mais si vous voyez s'afficher une Erreur 34, par exemple, vous aurez la chance de savoir de quoi il s'agit (c'est la voix de l'expérience qui parle ici).





## Alimenter l'imprimante, Partie I : L'encre

On a beau être au XXI<sup>e</sup> siècle, l'humanité laborieuse imprime toujours comme les Chinois il y a des siècles de cela : avec de l'encre sur du papier. Le type d'encre et son stockage dépendent du modèle d'imprimante.

Les imprimantes à jets d'encre, dont font partie les imprimantes photo et multifonctions, utilisent des *cartouches d'encre*. Les imprimantes laser utilisent un pigment pulvérulent appelé *toner*, lui aussi présenté en cartouche. Les deux sont chers, surtout le toner.

Pour remplacer une cartouche, il faut d'abord ôter l'ancienne. Déballez soigneusement la nouvelle, ôtez les adhésifs qui s'y trouvent éventuellement. Insérez ensuite la cartouche dans le logement en respectant les instructions prodiguées par le manuel. Placez l'ancienne cartouche dans l'emballage vide ou, si le fabricant y a pensé, dans une enveloppe que vous posterez afin que la cartouche soit recyclée.

Les imprimantes laser utilisent du toner. Le toner est facile à mettre en place. Gardez-vous simplement de souffler dessus. Là aussi, des fabricants fournissent une enveloppe permettant de retourner l'ancienne cartouche afin de la recycler.

Toutes les imprimantes utilisent de l'encre ou du toner noir. Les imprimantes couleurs utilisent trois autres encres ou toner, de couleurs magenta, cyan et jaune. Pour assurer des résultats impeccables, les imprimantes photo utilisent plusieurs encres supplémentaires, voire plusieurs noirs supplémentaires.

Parfois, une imprimante n'est pas équipée de cartouche de noir. Il est produit par le mélange des trois couleurs primaires magenta, cyan et jaune ; le résultat, un brun noirâtre, n'est guère probant. Ou encore, les trois couleurs se trouvent dans une même cartouche : si une teinte vient à manquer, vous devez jeter la cartouche bien qu'elle contienne encore de l'encre des deux autres couleurs. Veillez toujours à acheter une imprimante avec des cartouches séparées pour chaque couleur.



- ✓ Ayez toujours sous la main la référence de vos cartouches, pour pouvoir les remplacer au plus vite.
- ✓ Eh oui, les consommables - encres ou toner - finissent très vite par coûter plus cher que l'imprimante. C'est la bonne vieille technique de marketing "donnez-leur le rasoir et vendez-leur les lames" qui marche à tous les coups.
- ✓ Il existe des kits de remplissage des cartouches. Ils permettent de réduire la facture si vous consommez beaucoup d'encre, mais leur utilisation n'est pas aussi simple qu'on veut bien le faire croire.
- ✓ En revanche, le rechargement d'une cartouche de toner est une solution économique et efficace.



- ✓ Suivez à la lettre les instructions concernant le remplacement des cartouches. Si l'encre d'une cartouche se répand, l'imprimante risque d'être endommagée. Au mieux, vous en aurez plein les doigts ! Prévoyez de l'essuie-tout et utilisez des gants de protection jetables.
- ✓ CMJN est l'abréviation de cyan, magenta, jaune et noir. Les trois premières sont les couleurs primaires dont le mélange est censé produire du noir. Mais, pour que le résultat soit plus probant (noir plus profond), une encre noire est utilisée.



- ✓ L'usage de la couleur n'est pas toujours nécessaire. En vous servant de l'impression à l'encre noire, vous ferez pas mal d'économie. La boîte de dialogue de l'imprimante permet de choisir entre noir et couleur.
- ✓ Si l'imprimante laser indique que le niveau de toner est faible, vous pourrez grappiller quelques pages en agitant doucement la cartouche. Secouez-la de manière à distribuer régulièrement la poudre sur toute la surface.
- ✓ Certaines imprimantes proposent un mode d'impression "économique". La quantité d'encre utilisée est alors réduite, la qualité du document est médiocre, mais ce

mode peut être utilisé pour éditer un brouillon ou pour consulter un texte hors écran.

- ✓ Quelques modèles dits *haut de gamme* disposent d'une cartouche par couleur. Quand le bleu est vide, vous ne remplacez que la cartouche Cyan. L'économie est appréciable.
- ✓ Ne laissez jamais le contenu du toner atteindre un niveau trop faible ou les cartouches jets d'encre s'assécher. Je sais qu'il est toujours intéressant de tirer jusqu'à la dernière goutte, mais votre imprimante n'aime pas beaucoup cela.



## ***Alimenter l'imprimante, Partie II : Le papier***

Le papier est fort heureusement meilleur marché que l'encre. En gâcher un peu ne ponctionnera pas votre budget.

Le papier est placé soit dans un bac d'alimentation horizontal, soit dans un bac vertical incliné.

Les imprimantes laser se chargent avec une rame de papier de la même manière qu'un photocopieur. Veillez à ce qu'elle soit insérée bien à fond.

Assurez-vous que le papier a été placé dans le bon sens, la face à imprimer vers le haut ou vers le bas. L'insertion du papier dépend du type d'imprimante. Les icônes suivantes permettent de comprendre quelle face va être imprimée :

- ✓ Le papier se charge face imprimable retournée, le haut de la feuille placé vers le haut.
- ✓ Le papier se charge face imprimable retournée, le haut de la feuille placé vers le bas.
- ✓ Le papier se charge face imprimable visible, le haut de la feuille placé vers le haut.





- ✓ Le papier se charge face imprimable visible, le haut de la feuille placé vers le bas.
- ✓ Assurez-vous d'avoir toujours suffisamment de papier. On n'en a jamais assez.

## Les types de papier

Il n'y a pas de "papier standard". Il existe en effet divers formats, grammages (poids au mètre carré), couleurs, textures, styles, etc.

Le meilleur papier à tout faire est le papier pour photocopie. Mais si vous recherchez une impression soignée, le papier pour imprimante à jets d'encre, bien que plus cher, donnera un meilleur résultat. Les papiers pour imprimantes à jets d'encre de qualité supérieure sont parfaits pour imprimer la couleur, car ils sont traités pour absorber correctement l'encre.

Le très haut de gamme est constitué par les papiers spéciaux comme les papiers photo proposés en mat, satiné ou brillant, les feuilles pour les transparents et les feuilles pour les trans-ferts sur les tee-shirts. C'est dans la boîte de dialogue accessible par Fichier/Mise en page que vous sélectionnez la taille du papier.

- ✓ Evitez les papiers traités au talc qui risquent de projeter de fines particules solides dans la mécanique de l'imprimante.
- ✓ Evitez les papiers épais - à fort grammage, au-dessus de 80 g - qui risquent de bourrer (ils plient très mal le long du tambour d'impression).
- ✓ Certaines imprimantes peuvent utiliser des papiers de grand format (A3, par exemple). Si c'est le cas, assurez-vous que la feuille est correctement positionnée et sélectionnez l'option adéquate dans Windows ou dans le logiciel d'impression.

- ✓ N'imprimez pas systématiquement sur du papier coûteux. Certaines images sortent très bien sur du papier couché plutôt que glacé.
- ✓ J'aime beaucoup le papier pour impression laser pour son aspect satiné et son toucher parcheminé.

## Installer l'imprimante

L'imprimante fait aujourd'hui partie des périphériques les plus faciles à installer. Après l'avoir déballée et débarrassée des cales en mousse, localisez la prise pour le cordon secteur, puis celle du câble de liaison avec l'unité centrale.

Tiens, il n'y a pas de câble de liaison ? Eh non, vous devez en acheter un, qu'il s'agisse d'un câble USB ou d'un câble pour imprimante bidirectionnel. Reportez-vous au Chapitre 3 pour savoir comment tout cela se branche.

Il existe maintenant des imprimantes WiFi qui ne nécessitent aucun câble. Il suffit que votre PC dispose d'une carte WiFi, et le tour est joué !

Vérifiez dans le manuel s'il ne faut pas commencer par installer les logiciels avant de brancher l'imprimante. Autrement, allumez-la. Une imprimante USB est automatiquement reconnue et configurée par Windows.

Les imprimantes reliées à l'aide du traditionnel câble d'imprimante - ou câble Parallèle - requièrent plus de travail, de même que les imprimantes de réseau. Reportez-vous à la section "Installer manuellement une imprimante", plus loin dans ce chapitre.

A l'instar des ordinateurs, la plupart des imprimantes peuvent rester allumées en permanence. Elles se mettent automatiquement en mode "économie d'énergie", c'est-à-dire en veille, lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Mais si vous n'imprimez que de temps en temps, et non quotidiennement, éteindre l'imprimante est une bonne solution.



- ✓ Placez l'imprimante près de l'unité centrale, à portée de main.
- ✓ Certaines imprimantes USB doivent être directement connectées au port USB de l'ordinateur et pas via un répartiteur (*hub*) USB.
- ✓ Un ordinateur est capable de gérer plusieurs imprimantes.

## Windows et votre imprimante



L'impression sous Windows Vista se déroule dans la fenêtre Imprimantes et télécopieurs. Pour y accéder, cliquez sur Démarrer/Panneau de configuration/Imprimantes. Vous accédez à la boîte de dialogue représentée Figure 10.5.

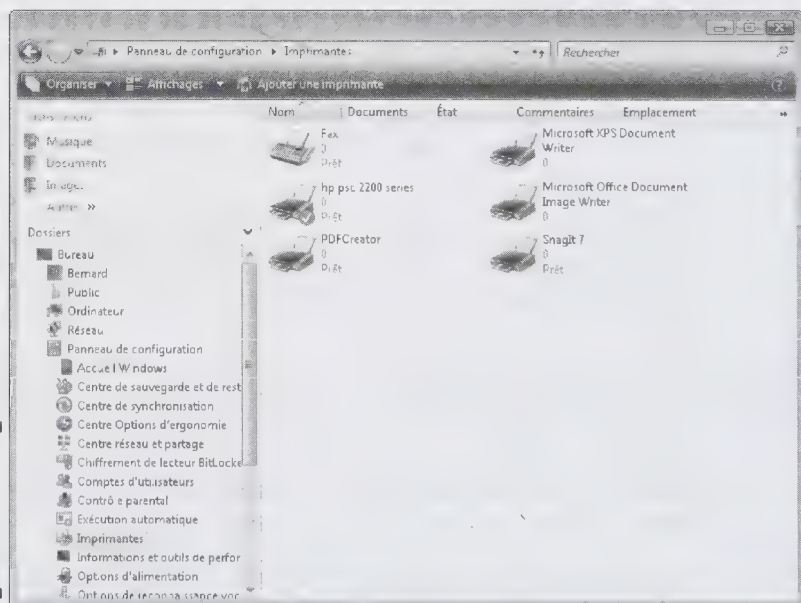


Figure 10.5 :  
La fenêtre  
des  
imprimantes  
de Vista.

Votre fenêtre différera sans doute de celle-ci, et sera peut-être même vide. Différentes icônes signalent divers types d'imprimantes :





**Imprimante par défaut :** Signalée par un cercle coché, c'est l'imprimante qui sera systématiquement sélectionnée quand vous exécuterez la commande Imprimer d'un programme. Ne vous inquiétez pas ! Il est possible de choisir, le cas échéant, une autre imprimante.



**Télécopieur :** Cette icône représente le modem fax du PC, s'il en possède un. Envoyer une télécopie fonctionne comme l'impression d'un document.



**Imprimante partagée :** Les imprimantes portées par une main sont connectées à votre PC et peuvent être utilisées par tous les autres ordinateurs connectés au réseau.



**Imprimante réseau :** Les imprimantes raccordées à une sorte de tuyau appartiennent à un réseau. Elles sont utilisables comme n'importe quelle autre imprimante. Généralement, l'imprimante de réseau se trouve dans un local loin de votre bureau. Imprimer devient alors un exercice physique, car vous devez courir jusqu'à l'imprimante pour récupérer vos pages.

L'icône de l'imprimante est générique. Seul le nom ajouté à l'icône permet d'identifier celle que vous utilisez.

## *Installer manuellement une imprimante*

L'imprimante était probablement installée lorsque vous avez démarré votre ordinateur pour la première fois. Windows a posé quelques questions à son sujet, auxquelles vous avez répondu, et c'était fait. Mais lorsqu'il s'agit d'ajouter une autre imprimante, notamment un modèle qui n'est ni USB ni pour le réseau, il y a un peu plus à faire. Ce n'est toutefois pas très compliqué. Il suffit de suivre ces étapes :

1. **Allez dans le menu Démarrer puis cliquez sur le bouton Panneau de configuration puis double-cliquez sur l'icône Imprimantes.**

2. Dans la barre de menu au-dessus de la fenêtre, choisissez **Ajouter une imprimante**.

Une fenêtre propose deux options :

- **Ajouter une imprimante locale** : Choisissez cette option pour installer une imprimante branché au port Parallèle. Plusieurs boîtes de dialogue permettent de définir l'emplacement et le type de l'imprimante.
- **Ajouter une imprimante réseau, sans fil ou Bluetooth** : Allumez l'imprimante puis cliquez sur ce bouton. Windows Vista recherche l'imprimante (une barre de progression indique l'avancement de l'opération), la détecte et affiche son icône.

3. Double-cliquez sur l'icône de l'imprimante.

Windows demandera probablement d'installer le pilote de l'imprimante. Cliquez sur OK et laissez-le rechercher le pilote de l'imprimante parmi ceux, nombreux, qu'il a dans sa base de données. S'il ne le trouve pas, vous devrez insérer le CD de l'imprimante.

Ne vous compliquez pas l'existence avec les options de Plug and Play ("branchez, ça marche"). Windows reconnaît spontanément toutes les imprimantes Plug and Play dès que vous en connectez une.

Si l'imprimante que vous venez d'acheter est accompagnée d'un CD, vous devrez installer un programme avant de brancher l'imprimante (surtout si elle est USB, car avec ce type de connexion, les logiciels doivent toujours être installé avant de brancher le matériel). Reportez-vous au manuel.

4. L'étape finale s'achève par l'impression d'une page de test.

Si elle s'imprime correctement, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes.

Vous pouvez à présent commencer à utiliser l'imprimante. Son icône figure dans la fenêtre Imprimantes.

## *Choisir l'imprimante par défaut*

Si votre PC est connecté à plusieurs imprimantes, ou s'il a accès à plusieurs d'entre elles, vous pouvez choisir celle que vous désirez utiliser chaque fois que vous vous apprêtez à imprimer. L'option qui conditionne ce choix est présentée dans toutes les boîtes de dialogue Imprimer, comme le montre la section suivante.

Quand vous ne choisissez pas spécifiquement une imprimante, Windows sélectionne l'imprimante *par défaut*. Procédez comme suit pour définir une imprimante par défaut :

1. **Ouvrez la fenêtre Imprimantes comme nous l'avons expliqué précédemment dans la section "Windows et votre imprimante".**
2. **Cliquez du bouton droit sur l'imprimante que vous comptez utiliser le plus souvent et, dans le menu contextuel, choisissez Définir comme imprimante par défaut.**

Le petit cercle coché, à côté de l'icône de l'imprimante, confirme que cette imprimante sera désormais sélectionnée par défaut.

Une autre imprimante par défaut peut être définie à tout moment grâce à cette procédure.

## *Les tâches d'impression élémentaires*

Sous Windows, lancer une impression s'effectue en un clin d'œil : choisissez Fichier/Imprimer, dans le menu, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Imprimer (voir Figure 10.6) et "bzz-bz-bzzz..." vous avez votre sortie imprimante.

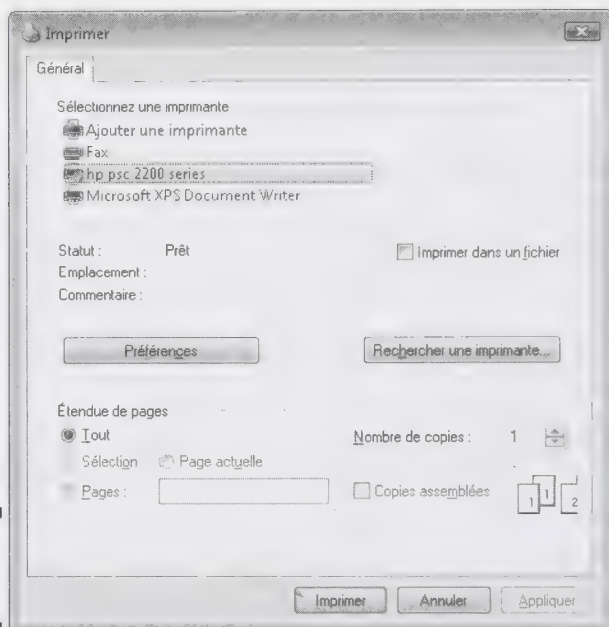


Figure 10.6 :  
Une fenêtre  
d'impression.

La boîte de dialogue Imprimer de la figure est celle du Bloc-notes de Windows. D'autres diffèrent quelque peu, mais le principe reste le même. Cliquer sur le bouton Préférences permet de configurer la qualité de l'impression et sa présentation.

Il est possible de choisir une autre imprimante dans la liste proposée, et aussi de sélectionner les pages à imprimer dans la zone Étendue de pages, ainsi que le nombre d'exemplaires.

La boîte de dialogue peut proposer d'autres boutons, comme Propriétés, Configuration ou Options, qui permettent de définir d'autres aspects spécifiques ou de contrôler le fonctionnement de l'imprimante : sortie en noir ou en couleurs, rendu des graphismes, bac d'alimentation de papier à utiliser, etc.

- ✓ Sous Windows, le raccourci universel de la commande Impression est Ctrl+P.

- ✓ Pour éviter de gâcher du papier, choisissez la commande Fichier/Aperçu avant impression, ou cliquez sur cette icône si elle figure dans la barre d'outils du programme. Windows affichera la ou les pages à peu près telles qu'elles seront imprimées.
- ✓ La majorité des applications ont une barre d'outils standard contenant l'icône d'une imprimante. Cliquez dessus pour lancer directement l'impression. Si vous désirez accéder aux options d'impression, cliquez non pas sur l'icône mais choisissez Fichier/Imprimer.
- ✓ Bon nombre d'applications proposent une icône Imprimer. Cliquez dessus - une seule fois ! - pour lancer l'impression.

## Les options de mise en page

La boîte de dialogue Imprimer ne prend en charge que l'impression proprement dite, pas la mise en forme. Pour régler les marges, la taille du papier et d'autres aspects de la présentation, vous devrez ouvrir la boîte de dialogue Mise en page (voir Figure 10.7), proposée par de nombreux programmes.

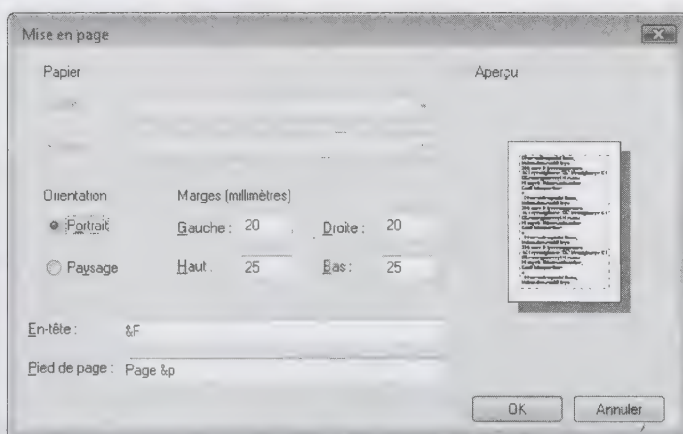


Figure 10.7 :  
La boîte de  
dialogue  
Mise en  
page.

Pour accéder à cette boîte de dialogue, choisissez Fichier/Mise en page, dans le menu de l'application. A l'instar de la boîte de dialogue Imprimer, la boîte de dialogue Mise en page diffère quelque peu d'un logiciel à un autre.

- ✓ C'est dans la boîte de dialogue Mise en page que vous réglez les marges, la taille du papier et autres paramètres. Pas dans la boîte de dialogue Imprimer.
- ✓ Cette boîte de dialogue permet d'imprimer en Paysage ou en Portrait. La présentation Portrait est l'orientation normale du papier, en hauteur. La présentation Paysage, qui imprime dans la plus grande largeur, est commode pour les tableaux de chiffres ou les organigrammes. Une zone d'aperçu montre la mise en page du document.
- ✓ C'est ici que vous indiquez le format du papier utilisé comme A4, Lettre, etc. Bien évidemment, sélectionnez un format de papier qui correspond à celui que vous avez chargé dans votre imprimante. Windows ne sait pas encore faire cela à votre place.



# Chapitre 11

## Modem mania

### *Dans ce chapitre :*

- ▶ Qu'est-ce qu'un modem ?
- ▶ Utiliser un modem téléphonique.
- ▶ Les joies du haut débit.
- ▶ Estimer la vitesse d'un modem.
- ▶ Installer un modem.
- ▶ Faire reconnaître le modem par Windows.
- ▶ Configurer le site d'appel.

**S**ans modem, vous ne pouvez pas vous connecter à l'Internet ni relever votre courrier électronique. Souvent intégré à la carte mère, le modem téléphonique fait désormais partie de l'ordinateur. Quant au modem pour le haut débit, bien que toujours vendu à part, il s'est lui aussi banalisé.

### *Qu'est-ce qu'un modem ?*

La principale raison d'être du modem est la connexion à l'Internet. C'est grâce à lui que votre PC peut s'ouvrir aux vastes univers du cyberspace.

Un modem convertit les signaux numériques de l'ordinateur en signaux analogiques capables d'être acheminés par les lignes du réseau téléphonique, sur la ligne du câble ou sur le faisceau hertzien, si vous utilisez un modem par satellite. A l'autre extrémité d'une de ces lignes ou faisceau, un autre modem reconvertit le signal analogique en signal numérique.

Le modem travaille tout seul dans son coin, sans que vous ayez à intervenir. Le boîtier d'un modem externe ne comporte aucun bouton de réglage, mais seulement des témoins qui indiquent s'il est en marche, connecté, en train d'échanger des données, etc.

- ✓ Modem est la contraction de modulateur/démodulateur.
- ✓ Comme la plupart des périphériques, un modem est régi par un logiciel. C'est lui qui établit notamment la connexion avec l'Internet.
- ✓ Les modems haut débit ne *modulent* pas et ne *démodulent* pas, puisque leurs signaux sont entièrement numériques. Malgré tout, nous continuons à les appeler *modems*.
- ✓ Un modem téléphonique (bas débit) est utilisable en même temps qu'un modem à haut débit. Leurs communications n'interfèrent pas.
- ✓ L'écran du PC peut être transformé en Minitel en utilisant le modem téléphonique et un logiciel approprié. Le Minitel est aussi accessible via l'Internet.

## Les types de modem

Un modem se présente sous diverses formes : composant intégré à la carte mère, carte d'extension insérée dans un connecteur PCI ou encore boîtier externe. Il existe deux types de modem :

- ✓ Téléphonique.
- ✓ Haut débit.

Le modem téléphonique, ou RTC, utilise la ligne de téléphone normale. Le modem haut débit peut être de type ADSL, câble ou satellitaire.

## *Le modem téléphonique traditionnel*

Les assembleurs et les vendeurs de PC répondent à un besoin : surfer sur le Net. Pour cette raison, les ordinateurs d'aujourd'hui sont généralement livrés avec un modem. Le modem est un périphérique peu onéreux présent soit à l'intérieur de la machine (modem interne sur connecteur PCI ou intégré à la carte mère), soit à l'extérieur (modem externe), branché à un port COM ou USB.

Le modem préinstallé dans un ordinateur est dit "téléphonique" ou RTC. Il permet de surfer à un débit maximal de 56,6 kilobits par seconde (Kbps), une vitesse honorable mais sans commune mesure avec le haut débit ADSL ou câble, ou encore le satellite, onéreux et très peu répandu en France.

L'avantage du modem téléphonique est la possibilité de l'utiliser partout où une ligne téléphonique est disponible. Il suffit de le relier à la prise téléphonique et de se connecter. Le coût est celui de l'appel au numéro du fournisseur d'accès, qui n'est pas forcément à proximité.

L'inconvénient du modem téléphonique, comparé à d'autres moyens de se connecter à l'Internet, est sa lenteur.

- ✓ Un modem téléphonique est aussi appelé "modem à bas débit". Au moins, c'est clair...
- ✓ Un modem à bas débit est appelé "modem téléphonique" ou "modem RTC". Ces initiales sont celles du Réseau Téléphonique Commuté, autrement dit l'ensemble des lignes de téléphone.

## *Toujours plus rapide : le haut débit*

Les modems haut débit font partie d'une famille dite à *large bande* (sous-entendu : "passante"). Ils permettent de se connecter à l'Internet à grande vitesse sans pour autant atteindre des sommets (mais c'est toujours mieux qu'une connexion RTC classique). Le revers de cette vitesse est que vous devez souscrire un abonnement haut débit auprès d'un fournisseur

d'accès dont les prix sont très variables. La concurrence étant féroce, les forfaits deviennent de plus en plus avantageux.

Les modems et services haut débit sont de trois types :

- ✓ **Câble.** C'est une option intéressante si vous optez pour les services de télévision que proposent les câblo-opérateurs. Le modem est vendu ou loué en sus de l'abonnement au câble.
- ✓ **ADSL.** Après un aménagement de votre ligne téléphonique (totalement transparent puisque France Télécom ne vient même pas chez vous), vous pouvez surfer à une vitesse allant de 128 à 1 024 kilobits par seconde et plus, en passant par 512 Kbps, la vitesse la plus couramment utilisée. Vous connectez un filtre ADSL sur votre prise téléphonique afin de pouvoir l'utiliser pour téléphoner, y raccordez votre modem connecté au PC par un port USB ou Ethernet, et à vous l'Internet à haut débit !
- ✓ **Satellite.** C'est une technologie qui commence à émerger en France. Elle permet de recevoir et d'envoyer des données via une parabole et un modem spécifique. Ce type d'installation est indispensable à tous ceux qui habitent dans des villes et des villages non desservis par le câble ou l'ADSL. Des formules permettant de surfer aussi vite qu'en ADSL sont annoncées.

En France, vous payez un abonnement auprès d'un FAI (fournisseur d'accès Internet) en fonction de la vitesse de connexion. En général, vous n'êtes pas limité par le temps passé sur le Net. Moi qui vous parle, je reste connecté toute la journée, ne fermant ma connexion que lorsque j'éteins mon PC. Cela me permet de prendre instantanément connaissance de mes nouveaux courriers et d'aller sur Internet dès que mon travail l'exige.



- ✓ Large bande ou bande passante élevée signifient accès Internet à haut débit.
- ✓ ADSL sont les initiales de *Asymetrical Digital Susbcriber Line*, ligne d'abonné numérique asymétrique.

(NdT : pourquoi asymétrique ? Parce que la vitesse n'est pas la même dans un sens que dans l'autre. Vous recevez des données à 512 Kbps, par exemple, mais vous les envoyez à 128 Kbps seulement. Un détail qui compte lorsque vous transmettez de gros fichiers.)

## *Limites de vitesse*

Le débit - ou vitesse - d'un modem est exprimé en kilobits par seconde (Kbps), c'est-à-dire en milliers de 0 et de 1 envoyés sur le réseau. Pour vous donner une idée de la vitesse, 100 Kbps est à peu près l'équivalent d'une ligne de texte de ce livre. Si ce livre, transmis par modem, apparaissait à raison d'une ligne par seconde, la connexion serait à 100 kilobits par seconde ou 100 Kbps.

Les modems les plus lents du marché sont des modems téléphoniques. Ils acheminent les données à 56 600 bits par seconde, soit environ 14 pages de texte (de ce livre) par seconde.

Les modems les plus rapides transmettent plusieurs millions de bits par seconde. Cela fait beaucoup de pages, mais c'est surtout pour la transmission de gros fichiers audiovisuels, ou l'affichage de films en temps réel, qu'ils sont utiles.

- ✓ La vitesse des modems est donnée à titre indicatif. Il est rare qu'un modem transmette les données au débit annoncé. Par exemple, un modem téléphonique à 56,6 Kbps culmine généralement à 48 Kbps. C'est normal.
- ✓ Les valeurs égales ou supérieures à 1 000 Kbps s'écrivent 1 Mbps (mégabit par seconde).
- ✓ Windows affiche le débit d'un modem téléphonique lors de la connexion. Pour la connaître, immobilisez le pointeur de la souris un moment sur son icône, dans la zone de notification.



## Connecter un modem

Connecter un modem est d'une simplicité enfantine. Un modem téléphonique se branche à la prise du téléphone (prise RJ-11), un modem à haut débit au port Réseau (prise RJ-45) ou au port USB.



- ✓ Les modems ADSL, câble ou satellite sont externes. Ils doivent être branchés à une prise électrique. Je conseille de les connecter à un onduleur afin qu'ils continuent à fonctionner même en cas de coupure de courant.
- ✓ En règle générale, les modems à haut débit restent allumés en permanence.



- ✓ Veillez à placer un filtre ADSL dans toutes les prises téléphoniques de la ligne ADSL. Autrement, il vous serait difficile de l'utiliser pour téléphoner.

## Raccorder un modem téléphonique (RTC)



Windows reconnaît automatiquement les périphériques USB et certains modems internes. Les modems externes et quelques modèles atypiques doivent être configurés manuellement. Pour ce faire, vous devez cliquer sur l'icône Options de modems et téléphonie, dans le Panneau de configuration, puis cliquer sur l'onglet Modems (NdT : si aucun modem n'a été préinstallé, vous devrez d'abord indiquer le pays et l'indicatif régional pour accéder à cette boîte de dialogue).

Pour ajouter manuellement un nouveau modem, cliquez sur le bouton Nouveau, sous l'onglet Modems de la boîte de dialogue Options de modems et téléphonie. Cette action déclenche l'un des assistants Windows. Suivez les instructions afin qu'il détecte et installe votre modem.



Je conseille de ne pas demander à votre assistant Windows de détecter automatiquement le modem, mais de le sélectionner



dans la liste des fabricants et des modèles, ou d'utiliser le CD livré avec le modem.

Après l'installation, le CD est prêt à l'emploi avec Windows. Son nom apparaît dans la liste des modems, sous l'onglet Modems de la boîte de dialogue Options de modems et téléphonie.

- ✓ Le meilleur moyen d'utiliser un modem téléphonique est de lui réserver une ligne téléphonique. Quasiment chaque installation d'un appartement est prévue pour ouvrir une seconde ligne. Vous devrez cependant souscrire un second abonnement.
- ✓ Le téléphone n'est pas utilisable pendant que le modem RTC fonctionne. Si quelqu'un décroche un autre poste sur la ligne, il brouillera le signal, au risque de provoquer une déconnexion, sans parler de l'horrible crépitement qu'il entendra. Reportez-vous à la section "Les règles de numérotation", plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Si Windows semble ne plus reconnaître votre modem, redémarrez le PC. Bien souvent, Windows le retrouve. S'il s'agit d'un modem externe, éteignez-le puis rallumez-le. Il y a de fortes chances pour que Windows le détecte de nouveau.



## Connecter un modem haut débit

La notion de modem à haut débit est plus proche de celle des réseaux que de celle des modems classiques.



### Dépannage universel des modems haut débit

Les modems haut débit sont des périphériques robustes et fiables, mais ils ne sont pas à l'abri d'une défaillance. Il suffit parfois de débrancher la prise USB du modem et de la rebrancher pour résoudre le problème. Une nouvelle procédure d'initialisation intervient et l'appareil fonctionne de nouveau.

## Les règles de numérotation

Le réseau téléphonique est bien conçu : vous n'avez pas à lui signaler que vous allez téléphoner en local ou à longue distance. Il le sait grâce au numéro que vous avez composé.

En revanche, il faut signaler au modem si vous téléphonez en local ou à longue distance et, contrairement au téléphone, il doit avoir reçu des instructions précises. C'est ce que nous verrons dans cette section.

### Changer la localisation d'un modem RTC

Votre modem doit savoir comment vous composez un numéro. Même si vous n'envisagez pas de modifier le numéro de téléphone grâce auquel vous vous connectez à l'Internet, il est conseillé d'appliquer ces étapes :



1. Ouvrez le Panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône Options de modems et téléphonie.
2. Si aucun site d'appel n'est configuré, cliquez sur le bouton Nouveau afin d'en créer un. Autrement, sélectionnez le site courant puis cliquez sur le bouton Modifier.

Dans les deux cas, la boîte de dialogue de la Figure 11.1 apparaît.

3. Tapez un nom dans le champ Nom du site.

Par exemple, si vous appelez de chez vous, saisissez **Domicile**. Si l'ordinateur est au bureau, saisissez **Bureau**.

4. Remplissez éventuellement les autres champs de saisie.

Choisissez votre pays ou votre région et indiquez l'indicatif régional de sa zone téléphonique.

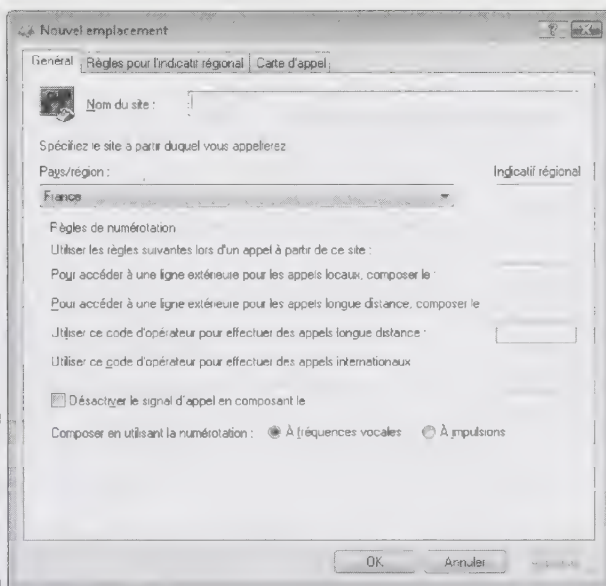


Figure 11.1 :  
Les règles de  
numérotation  
s'établissent  
ici.

Facultativement, validez la désactivation des appels en attente en précisant si la ligne est à impulsions ou à fréquences vocales.

Si vous désirez vous connecter à divers fournisseurs d'accès Internet avec le modem, vous devrez ouvrir l'onglet Règles pour l'indicatif régional, dans la boîte de dialogue Nouveau site. Mais si le PC ne change pas de place, il est inutile de le faire.

### 5. Cliquez sur OK.

Vous ne devez fournir que les informations de base à votre modem téléphonique, notamment si l'ordinateur est fixe et que vous n'utilisez qu'un seul numéro de téléphone pour vous connecter à l'Internet.





## Chapitre 12

# Un PC chanteur !

### *Dans ce chapitre :*

Découvrir la carte son.

Installer les enceintes.

Le son dans Windows.

Régler le volume.

**L**e premier PC avait bien un haut-parleur, mais seul un *bip* aigu en sortait. Les jeux étaient accompagnés de sons synthétiques peu harmonieux. Heureusement sont apparues les cartes son, et les joueurs ont pu entendre de la vraie musique et de vrais bruitages. En ajoutant une paire d'enceintes stéréo, vous obtenez le PC musical d'aujourd'hui.

## *Un PC peut faire du bruit*

Le PC produit du son grâce à un système audio composé de différents éléments matériels et logiciels. D'une certaine manière, le système audio ressemble au système graphique. A l'instar du moniteur, seules les enceintes sont externes. L'essentiel se déroule dans l'unité centrale.

## *Du matériel qui fait du bruit*

Un PC est équipé d'un composant audio soudé sur la carte mère. Le matériel audio prend en charge et joue tous les sons enregistrés sous forme numérique, lit les CD audio et produit

de la musique grâce à un synthétiseur intégré. Pour la plupart des utilisateurs, c'est tout ce qu'il faut pour utiliser l'ordinateur, jouer à des jeux, écouter de la musique, bref, s'amuser un peu.

Le matériel audio plus perfectionné se présente sous la forme d'une carte d'extension. Il n'est indispensable que pour les mélomanes invétérés, les compositeurs de musique ou ceux qui ont fait de leur PC le cœur de leur chaîne stéréo. Hormis ces exigences, le composant audio de l'ordinateur est plus que suffisant.

- ✓ Le son du PC est échantillonné sur 16 bits, ce qui est évidemment mieux que sur 8 bits. Il existe des cartes audio 32 bits, mais elles n'intéressent que les spécialistes du son et de la musique.
- ✓ Si votre PC manque de connecteurs PCI pour recevoir une carte audio, il reste la solution d'ajouter un périphérique externe comme le système SoundBlaster Audigy. C'est un excellent moyen pour obtenir un son correct avec un ordinateur portable.

## ***Haut-parleurs et enceintes***

La plupart des PC possèdent un affreux petit haut-parleur. Il sert à produire un signal sonore lorsque l'ordinateur n'est pas branché à un ensemble audio, ou à émettre des *bips* ou un son de sirène en cas de problème au démarrage ou en cours d'utilisation.

Multimédia oblige, la plupart des PC sont vendus avec haut-parleurs. Pour profiter de toute l'étendue sonore des programmes actuels, des jeux surtout, procurez-vous des enceintes de bonne qualité et un caisson de basses.

La Figure 12.1 montre un équipement audio typique. Remarquez le positionnement des enceintes droite et gauche, placées par rapport à l'utilisateur et non par rapport au moniteur.



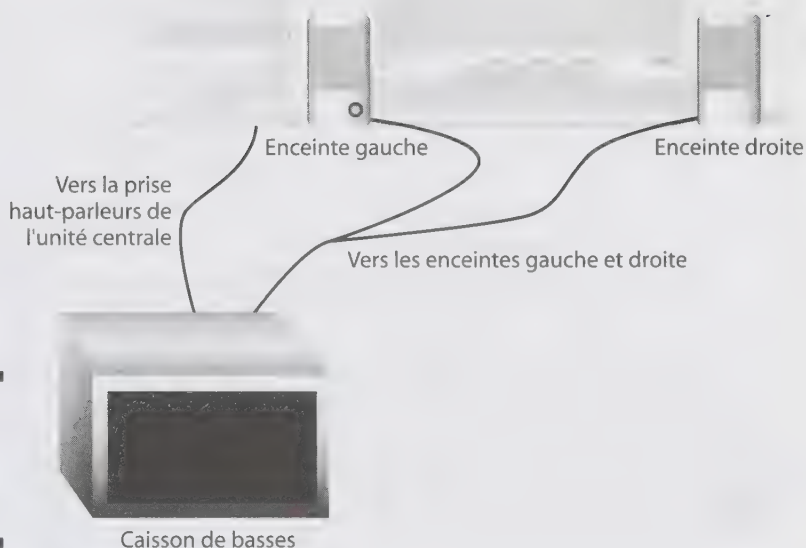


Figure 12.1 :  
Répartition  
d'un  
équipement  
audio.

Dans la Figure 12.1, le son produit au niveau de l'unité centrale est d'abord acheminé vers le caisson de basses, puis vers les enceintes gauche et droite. Parfois, l'enceinte de gauche est reliée directement à celle de droite, ou inversement. A vrai dire, l'ordre de connexion de ce matériel n'est pas normalisé.

La configuration supérieure à celle des deux enceintes et du caisson de basses est le son Surround Dolby, comparable à celui du *home cinema*. Quatre enceintes et le caisson de basses entourent l'utilisateur.

Le son Surround Dolby n'est utilisable que si le matériel audio du PC et le logiciel le supportent. Il existe deux standards : le Dolby 5.1 (cinq enceintes et un caisson de basses) et le Dolby 6.1, avec une enceinte supplémentaire centrale placée à l'arrière.



- ✓ N'importe quel ensemble de petites enceintes stéréo bon marché peut être branché à un PC. Si vous êtes mélomane, ou si vous composez de la musique avec votre ordinateur, choisissez des enceintes de bonne qualité.
- ✓ Il est préférable d'acheter des enceintes alimentées par une prise électrique, plutôt que par des piles. Achetez au besoin un transformateur universel.
- ✓ Les haut-parleurs sont parfois intégrés au moniteur, mais leur qualité laisse souvent à désirer.
- ✓ Le caisson de basses (ou *subwoofer*) amplifie les tonalités basses de la musique et des sons provenant du PC. Il contribue à restituer le relief sonore et donne littéralement du punch à vos jeux d'action.
- ✓ Reportez-vous au Chapitre 3 pour savoir où se branche exactement l'équipement audio.
- ✓ Si votre PC est équipé d'une carte d'extension pour DVD, assurez-vous d'y avoir branché les enceintes.



## Les options du microphone

Tous les types de micros fonctionnent sur un PC. Si vous tenez à obtenir une bonne, notamment si votre ordinateur équipe un studio audionumérique, investissez dans un micro à la hauteur de votre carte son. Autrement, n'importe quel micro fait l'affaire.

- ✓ Deux types de micros sont utilisés avec les PC : à condensateur et dynamique. Un microphone à condensateur, ou statique, peut être branché directement à la prise Micro du PC. Un microphone dynamique doit être amplifié et branché à la prise Entrée ligne. Pour un meilleur résultat, un préamplificateur sera peut-être nécessaire.



- ✓ Si vous envisagez de parler sur Internet ou de dicter à un logiciel, achetez un micro-casque. Vous pourrez ainsi parler sans être obligé de tenir un microphone ou d'en placer un à proximité sur un support.

## *Amusez-vous avec les sons de Windows*

Si vous avez du temps à perdre, vous pouvez convertir votre très strict ordinateur professionnel en un ordinateur tout aussi professionnel mais rigolo. Il suffit de remplacer les sons habituels de Windows ou d'en ajouter.

### *Les types de fichiers audio*

Les sons enregistrés sur un ordinateur sont dits *bruts*, c'est-à-dire qu'il s'agit de données numériques stockées sur un disque dur. C'est l'opposé des informations analogiques (signal sinusoïdal) que l'on trouve par exemple sur une cassette audio. Comme toutes les autres données, le son est conservé dans un fichier. Les fichiers audio sont de trois types principaux : WAV, MP3 et MIDI.

- ✓ **WAV** : Il représente le son sous la forme d'une onde et contient les valeurs des échantillons audionumériques. La majorité des sons que vous entendez sous Windows, ou des sons que vous enregistrez vous-même, sont au format WAV.
- ✓ **MP3** : Le format MP3 est un fichier musical de qualité comparable au format WAV, mais compressé pour occuper moins d'espace sur le disque dur (un mégaoctet environ par minute de son).
- ✓ **MIDI** : Il s'agit d'un format de fichier qui ne contient pas de son, mais simplement des instructions codées qui permettent à un périphérique externe, comme un synthétiseur ou un instrument de musique, de reproduire la mélodie programmée.

Il existe d'autres formats audio, comme AU et AIFF, trop nombreux pour être tous mentionnés. Les trois que nous venons de citer sont les plus répandus avec Windows.

- ✓ Windows conserve les fichiers audio dans le dossier Ma musique qui lui-même se trouve dans le dossier Mes documents.
- ✓ MIDI signifie *Musical Instrument Digital Interface*. C'est un standard pour l'enregistrement musical électronique.
- ✓ Des logiciels permettent d'enregistrer des sons et de les convertir d'un format en un autre. L'éditeur de sons que je recommande est Audacity. Gratuit et en français, il est téléchargeable à l'adresse <http://audacity.sourceforge.net>.
- ✓ Les fichiers audio, en particulier les fichiers WAV, occupent énormément d'espace sur le disque dur.

## Le son dans Windows

Rien n'est plus facile que d'écouter un fichier audio avec Windows : il suffit de double-cliquer dessus. Le son est joué à l'aide du Lecteur Windows Media. Utilisez les commandes de ce logiciel pour démarrer l'écoute, la suspendre ou la répéter. Le Lecteur Windows Media fonctionne comme une chaîne stéréo ou un lecteur de CD. Vous ne serez pas dépaycé par ses boutons.

- ✓ MusicMatch Jukebox est une excellente alternative au Lecteur Windows Media. Vous pouvez télécharger une version gratuite depuis le site [www.musicmatch.com/](http://www.musicmatch.com/) (cliquez ensuite sur le lien Français).

## Affecter des sons

Les divers événements, actions et messages qui se produisent dans Windows peuvent être sonorisés. C'est dans le Panneau de configuration, et plus précisément dans la boîte de dialogue

Propriétés de Sons et périphériques audio, que vous les définissez :

1. Dans le Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône Son.
2. Cliquez sur l'onglet Sons.

La liste Événements présente plusieurs opérations majeures qui peuvent se produire sous Windows ou dans des applications.

Chacune de ces opérations peut être signalée par un son particulier. Dans la Figure 12.2, l'événement Arrêt critique - mauvais dans Windows - est sélectionné. Le son qui lui est associé par défaut est le fichier Arrêt critique.wav ; c'est lui qui est émis en cas d'incident.

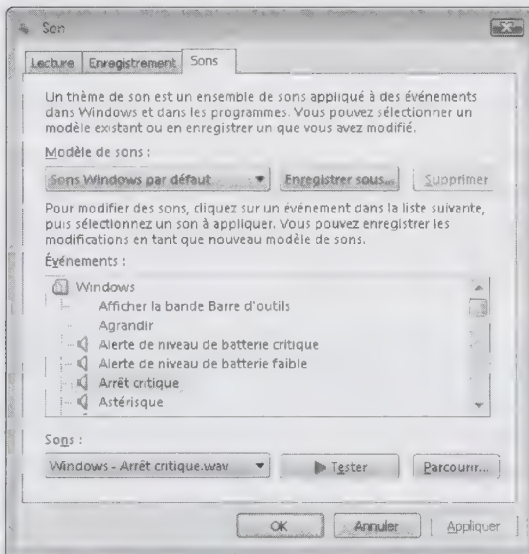


Figure 12.2 : L'affectation d'un son à un événement.

3. Sélectionnez un événement auquel vous désirez affecter un son.

Par exemple, la notification de l'arrêt critique sera beaucoup plus impressionnante avec un bruitage d'arc électrique.

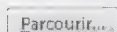


#### 4. Testez le son sélectionné.



Pour cela, cliquez sur le bouton Tester.

#### 5. Affectez un nouveau son.



Pour assigner un nouveau son à un événement, cliquez sur le bouton Parcourir. Dans vos différents lecteurs, choisissez le fichier WAV qui s'exécutera quand l'événement sélectionné se produira.

Affectez éventuellement d'autres sons à d'autres actions (remarquez que toutes ne sont pas encore sonorisées).

#### 6. Cliquez sur le bouton OK pour valider vos choix.

Il est possible d'enregistrer les affectations de sons que vous venez de définir. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Enregistrer sous, dans la boîte de dialogue Propriétés de Sons et périphériques audio, sous l'onglet Sons. Nommez votre modèle de sons, puis cliquez sur OK. Vous pourrez ainsi créer une bibliothèque d'affectations et en changer à volonté.



✓ Pour supprimer un son affecté à un événement, choisissez Aucun dans la liste Sons.

✓ Si l'événement ne figure pas dans la liste, vous ne pouvez pas assigner de sons.



✓ La boîte de dialogue Propriétés de Sons et périphériques audio permet d'affecter des fichiers WAV à des événements. Windows n'est pas équipé pour lire directement des fichiers MIDI et MP3 qui leur auraient été assignés.

✓ Les meilleures sources sonores se trouvent sur l'Internet. Consultez les pages Web adéquates pour télécharger des milliers de sons libres de droits.

## Régler le volume

Le volume peut se régler à deux endroits. Le premier se trouve sur le matériel lui-même : généralement les haut-parleurs sont



équipés d'un bouton permettant de régler le volume des enceintes.

Le second est l'icône Volume qui se trouve dans la zone de notification. Elle se reconnaît à un petit haut-parleur.

Pour régler le volume, cliquez une fois sur Volume. Actionnez le curseur pour augmenter ou diminuer l'intensité sonore. Ou alors cliquez directement sur la glissière pour régler le volume à ce niveau.

Pour ne plus entendre de son, cochez la case Muet.



Si l'icône du Volume n'apparaît pas dans la zone de notification, ouvrez le Panneau de configuration. Double-cliquez sur l'icône Sons. Dans l'onglet Volume, cochez la case Placer l'icône de volume dans la Barre des tâches.

## Utiliser le contrôle général du volume

Le Volume est un contrôle général. Pour contrôler spécifiquement le volume du PC des périphériques audio, cliquez sur l'icône Volume et, dans le panneau, cliquez sur Mélangeur. La fenêtre du Mélangeur de volume apparaît. Elle dispose d'un potentiomètre par élément audio et d'une option Muet, comme le montre la Figure 12.3.

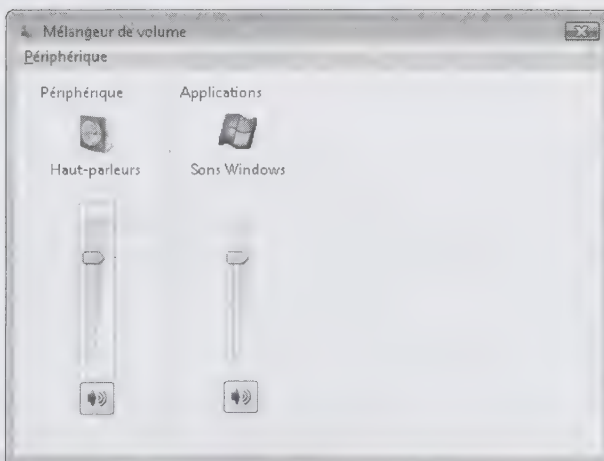


Figure 12.3 : Les canaux audio du PC. Ce panneau peut en comporter beaucoup d'autres.



## Chapitre 13

# Les périphériques (ou tout ce qui tourne autour...)

### *Dans ce chapitre :*

- Etendre les capacités de l'ordinateur.
- Aider Windows à découvrir de nouveaux matériels.
- Ajouter des disques durs externes.
- Connecter un scanner.
- Connecter un appareil photo numérique.

**L**e PC doit son succès à son évolutivité. IBM avait encouragé les fabricants et les programmeurs à travailler pour le PC en leur offrant toute la documentation technique qu'ils désiraient. Le résultat ne se fit pas attendre : le PC est devenu la plate-forme la plus ouverte à toutes sortes de matériels et de logiciels.

L'évolutivité du PC est loin de s'arrêter. Grâce à des connecteurs d'extension et à des ports polyvalents, comme l'USB, il est possible d'ajouter une foule de nouveaux accessoires. Dans ce chapitre, nous verrons quelques-uns des périphériques les plus répandus.

## Qu'est-ce qu'un périphérique ?

Le terme *périphérique* se rapporte à ce "qui est autour du centre". Pour mémoriser cette appellation, pensez au boulevard périphérique d'une ville. En ce qui concerne les ordinateurs, un périphérique est un équipement accessoire ou auxiliaire que vous pouvez acheter et brancher sur votre ordinateur.

Les périphériques vous permettent d'étendre les capacités de votre ordinateur sans avoir à en acheter un autre. Vous pouvez ajouter ces accessoires vous-même ou demander à un spécialiste de la micro d'opérer à votre place.

Il existe une profusion de périphériques prêts à équiper votre ordinateur. Les plus courants sont les imprimantes, scanners, graveurs, appareils photo numériques, disques durs externes et quantité d'autres appareils.

- ✓ Tous les périphériques sont des éléments matériels.
- ✓ En principe, tout ce qui est extérieur à l'unité centrale est considéré comme périphérique. La souris, l'imprimante, le moniteur sont des périphériques.
- ✓ Les périphériques permettent d'étendre les possibilités de l'ordinateur. Ils sont plus ou moins faciles à installer. Parfois, l'intervention d'un spécialiste est nécessaire, mais heureusement pas toujours.
- ✓ Bien que le terme *périphérique* désigne tout élément qui se trouve à l'extérieur d'un ordinateur, vous pouvez également ajouter des périphériques internes, c'est-à-dire dans l'unité centrale. On considère comme périphérique tout ce qui n'est pas livré en standard avec l'ordinateur.

## Installer un périphérique

L'aspect matériel de l'installation n'est vraiment pas compliqué. La plupart des périphériques prennent place à l'extérieur du PC. Il suffit de les brancher sur le connecteur approprié.

Bien sûr, d'autres instructions vont suivre, mais l'essentiel est fait.

Certains périphériques doivent s'installer à l'intérieur de l'unité centrale (graveur, lecteur de DVD). Là encore, ce n'est pas bien compliqué, mais il n'y a pas à rougir si vous demandez l'aide de quelqu'un.

- ✓ La plupart des périphériques se branchent sur les connecteurs standards de l'unité centrale.
- ✓ Les périphériques USB sont les plus faciles à installer. Il n'est même pas nécessaire d'éteindre le PC. Branchez le câble, et voilà !

## C'est branché, ça marche !

L'ordinateur se compose de deux parties : la partie matérielle et la partie logicielle. L'installation matérielle est très simple. Pour l'installation logicielle, il faut en référer à Windows. Il doit en effet détecter et reconnaître le nouvel arrivant.



Bien que la détection du nouveau matériel soit automatique, vous devez cependant lire les instructions d'installation qui l'accompagnent. Parfois, rien de spécial n'est signalé, mais dans d'autres cas il faut impérativement installer le ou les logiciels avant de brancher le matériel.

Heureusement, beaucoup de nouveaux périphériques sont du type *plug and play*, c'est-à-dire "branchez et utilisez". Lorsque vous relancez Windows après l'installation, il reconnaît le nouveau matériel. Si c'est du matériel USB, il n'est même pas nécessaire de relancer Windows.

- ✓ Aujourd'hui les périphériques sont *plug and play* ("branchez, ça marche"). Vous connectez le matériel, démarrez Windows, et celui-ci l'identifie. Il demande parfois d'insérer le CD contenant les pilotes du périphérique.
- ✓ Le logiciel qui contrôle un élément matériel est appelé *pilote*. Si l'on vous dit un jour qu'il faut un nouveau

pilote, cela signifie que vous devez installer une version plus récente du logiciel. Elle est souvent téléchargée depuis le site Internet du constructeur.

## ***"Windows est idiot, il ne reconnaît pas mon nouveau périphérique !"***

Dans certains cas (rares), Windows ne reconnaît pas le nouveau matériel. Par exemple, lorsque le périphérique n'est pas *plug and play* ou quand vous installez un modem externe.



Quand Windows ne détecte pas le nouveau périphérique, vous devez démarrer un assistant d'installation. Pour ce faire, exécutez la commande Panneau de configuration du menu Démarrer, puis double-cliquez sur l'icône Ajout de matériel. En quelques minutes, votre nouveau périphérique est reconnu et installé confortablement auprès de ses nouveaux amis.

Suivez les étapes pour installer le pilote correct. Lisez attentivement la totalité du contenu de chaque panneau (j'insiste sur ce point !). Cliquez sur le bouton Suivant après avoir renseigné une fenêtre de l'assistant.

La grande décision à prendre est : Windows doit-il rechercher lui-même ou non le meilleur pilote pour mon matériel ? Je vous conseille de procéder à l'installation du pilote livré avec le matériel. Insérez le CD-ROM et indiquez à l'assistant que vous possédez une disquette (oui, c'est curieux, mais c'est encore comme ça). Là, parcourez les lecteurs pour indiquer le chemin d'accès au CD et au dossier contenant les pilotes. Validez avec OK. Normalement l'installation se déroule sans problème.

## ***Quelques périphériques courants***

Ce chapitre est de plus en plus court au fil des ans. Ce n'est pas parce qu'il s'en fabrique de moins en moins, mais parce que de nombreux équipements qui étaient autrefois optionnels, donc



vendus comme périphériques, sont désormais intégrés à la plupart des ordinateurs.

Pour connaître les périphériques actuellement proposés, rien ne vaut une visite dans une boutique d'informatique. Arpenter les longs linéaires alignés vous donnera une bonne idée de l'offre. Il existe aussi des boutiques en ligne, sur l'Internet, dont les pages du catalogue sont bien fournies.



L'un des gros avantages des périphériques externes est qu'ils ont toutes les chances de survivre à votre actuelle configuration informatique. Par exemple, mon disque dur externe Fire Wire sera branché au prochain ordinateur que j'achèterai. Je n'aurai pas à copier son contenu, qui sera aussitôt disponible.

## ***Souriez, vous êtes filmé !***

Voici un accessoire intéressant pour votre PC : une caméra vidéo ou *webcam*. Cet œil informatique que l'on place généralement au-dessus du moniteur peut enregistrer des films ou des images fixes, et les communiquer via l'Internet.

### **J'ai du pognon à claquer dans du matos**

Un ordinateur est censé durer quatre à six ans. Après, non seulement c'est une vieille babasse, mais les composants commencent à se faire la malle : le disque dur (dur dur...), puis tout le reste. Mais surtout, après ce laps de temps, l'informatique a fait tant de progrès qu'il est plus rentable d'acheter un nouvel ordinateur que de retaper l'ancien. Mais entre-temps vous pouvez mettre les composants matériels à niveau, si votre budget le permet.

Le premier élément à mettre à niveau est la mémoire. En ajouter améliore les performances globales de l'ordinateur. Il n'en a jamais assez.

Ensuite, c'est au tour du disque dur. Plutôt que de remplacer celui qui s'y trouve, ajoutez-en un autre, ou optez pour un disque dur externe USB. Vous y stockerez les fichiers encombrants : photos, vidéo, son...

Le dernier élément que vous mettrez à niveau est le microprocesseur, mais ce n'est pas rentable. Souvent, l'achat d'un nouvel ordinateur est plus avisé que d'acheter un processeur seul.

- ✓ J'ai une webcam chez moi. Si vous voulez voir où j'habite, allez sur le site [www.wambooli.com/fun/live](http://www.wambooli.com/fun/live) (tenez compte du décalage horaire).
- ✓ Le logiciel livré avec la caméra est important. Pour de la vidéoconférence, il faut un logiciel particulier.

## Numérise-moi cette photo de digitale !

La digitale, ou doigtier, est une fleur de la famille des scrofulariacées (extrait de l'impérissable ouvrage *L'informatique mène à tout à condition d'en sortir*).

Un scanner est un chouette appareil comparable à un photocopieur. Mais, au lieu de produire une copie sur papier, le scanner convertit l'image en fichier informatique. Vous pouvez ensuite la modifier, l'enregistrer sur le disque dur, l'insérer dans un document ou l'envoyer en pièce jointe par courrier électronique. C'est ça qui est fabuleux.

La Figure 13.1 montre un scanner. Si je la publie, ce n'est pas parce que je doute que vous en ayez jamais vu un, mais parce que cette illustration me plaît.

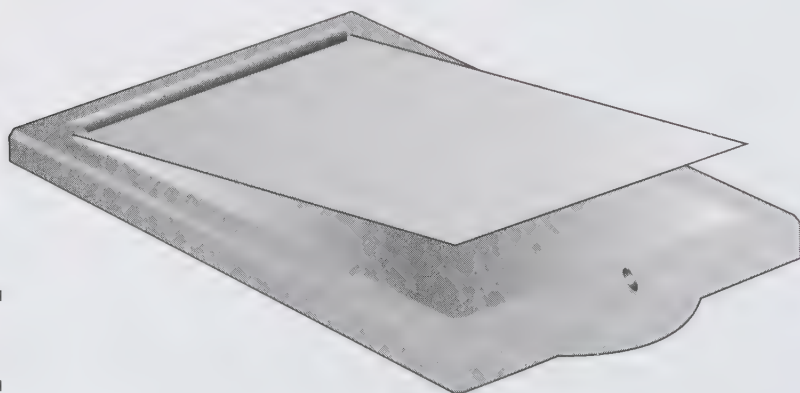


Figure 13.1 :  
Un scanner.

Si vous comptez acheter un scanner, plusieurs paramètres doivent être pris en compte :

- ✓ La qualité d'un scanner se juge à sa résolution optique, mesurée en points par pouce (ppp). Plus elle est élevée, meilleure est l'image.
- ✓ Si vous avez l'intention de numériser des diapositives et des négatifs, assurez-vous que le scanner est livré avec un adaptateur pour films et négatifs.
- ✓ Un scanner est livré avec des logiciels : l'utilitaire qui pilote le scanner, un logiciel de retouche comme Photoshop Elements et un logiciel de reconnaissance optique de caractères (ROC ou encore OCR, *optical character recognition*), capable de convertir l'image numérisée en document modifiable dans un traitement de texte.
- ✓ La qualité d'un scanner est proportionnelle à son prix. Des modèles d'entrée de gamme sont vendus moins de 100 ou 150 euros, tandis que les modèles haut de gamme, destinés aux infographistes, coûtent plusieurs milliers d'euros.
- ✓ Ne croyez pas qu'un scanner peut remplacer un photocopieur. Il est certes possible de numériser un document puis de l'imprimer, mais le procédé est beaucoup plus long et fastidieux. En revanche, les imprimantes multifonctions, elles, sont capables de photocopier vite et bien.



## Méga photo numérique

L'appareil photo numérique connaît un succès grandissant. Ce magnifique objet a non seulement vu son prix baisser spectaculairement, mais la qualité des images rivalise à présent avec celle d'un appareil traditionnel.

D'un point de vue informatique - l'optique et l'ergonomie sont d'autres domaines -, trois paramètres doivent être pris en compte : la résolution, le support de stockage des images et leur transfert vers l'ordinateur.

**Résolution :** En photo numérique, elle s'évalue en mégapixels (MP), c'est-à-dire le nombre de millions de pixels du capteur photosensible. Plus il est élevé, plus la photo peut être agrandie, sur papier, en conservant une qualité correcte. Une résolution faible - moins de deux ou trois mégapixels - produit des photos juste bonnes pour être visionnées sur l'Internet ou envoyées par courrier électronique.

**Support de stockage :** La plupart des appareils photo numériques stockent les images sur une carte mémoire insérée dans le boîtier. Plus la capacité de la carte est élevée, plus elle pourra contenir de photos ou de séquences (car depuis peu beaucoup d'appareils photo ont une fonction vidéo). La carte mémoire est amovible, ce qui augmente l'autonomie de prise de vue.

**Transfert des images vers l'ordinateur :** Il s'effectue par un câble spécial, généralement au standard USB. Le transfert peut aussi s'effectuer vers une unité de stockage indépendante, c'est-à-dire un disque dur qui n'a pas besoin d'être connecté à un ordinateur pour récupérer les images.

Voici quelques conseils utiles :

- ✓ Evitez les appareils dont la résolution est inférieure à 3 MP.
- ✓ Les appareils photo numériques sont équipés, pour la visée, d'un écran à cristaux liquides. Une visée optique - comme sur les appareils traditionnels compacts - facilite le cadrage en plein jour, lorsque la lecture de l'écran est difficile à cause du soleil.
- ✓ Méfiez-vous des appareils truffés de boutons compliqués et difficiles à comprendre.
- ✓ Je préfère les appareils utilisant des piles standards, faciles à trouver et à remplacer, plutôt que des accus à recharger. L'accu est économique à l'usage, mais il faut parfois des heures pour le recharger.



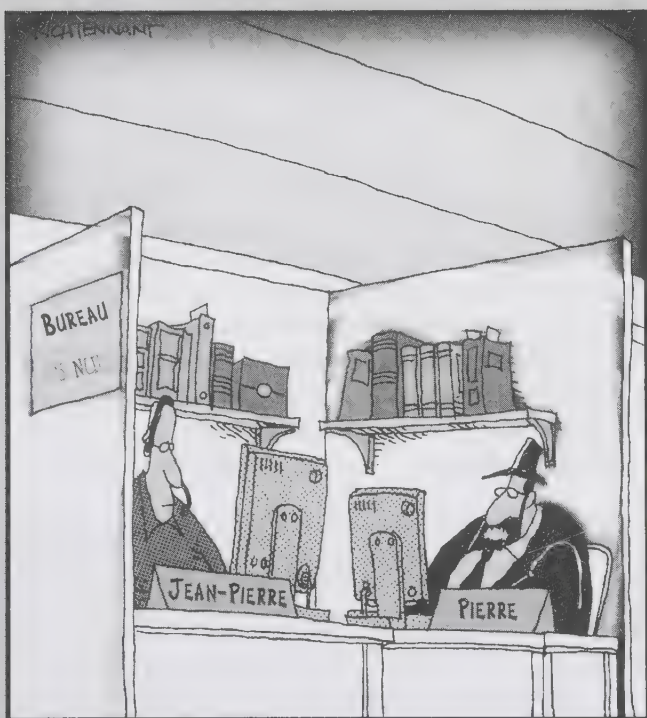
- ✓ Achetez quelques cartes mémoire supplémentaires, de grande capacité, pour être sûr d'avoir une autonomie suffisante.





Troisième partie

# **Les éléments de Windows Vista que vous êtes censé déjà connaître**



"J'annonce B7 !"  
"Coulé !"

### *Dans cette partie...*

**W**indows Vista est imposé à de nombreux utilisateurs sans qu'ils aient le choix, car ce système d'exploitation est installé dans leur nouvel ordinateur. Ou alors, leur entreprise a opté pour Vista, contraignant tout le monde à s'y mettre, sauf le patron, qui n'a pas d'ordinateur. Ou alors, vous avez été séduit par la publicité de Microsoft.

Quoi qu'il en soit, cette partie reprend les bases de Windows Vista et de ses concepts, comme le glisser-déposer, le couper-coller et le déplacement des barres d'outils.

## Chapitre 14

# Tout sur les fenêtres

### *Dans ce chapitre :*

- Les différentes parties d'une fenêtre.
- Se familiariser avec les boutons, barres et zone de texte.
- Trouver et utiliser les menus.
- Comprendre les nouveaux panneaux d'aperçu et la nouvelle navigation.
- Parcourir un document dans une fenêtre.
- Remplir des zone de texte.
- Déplacer et redimensionner des fenêtres.

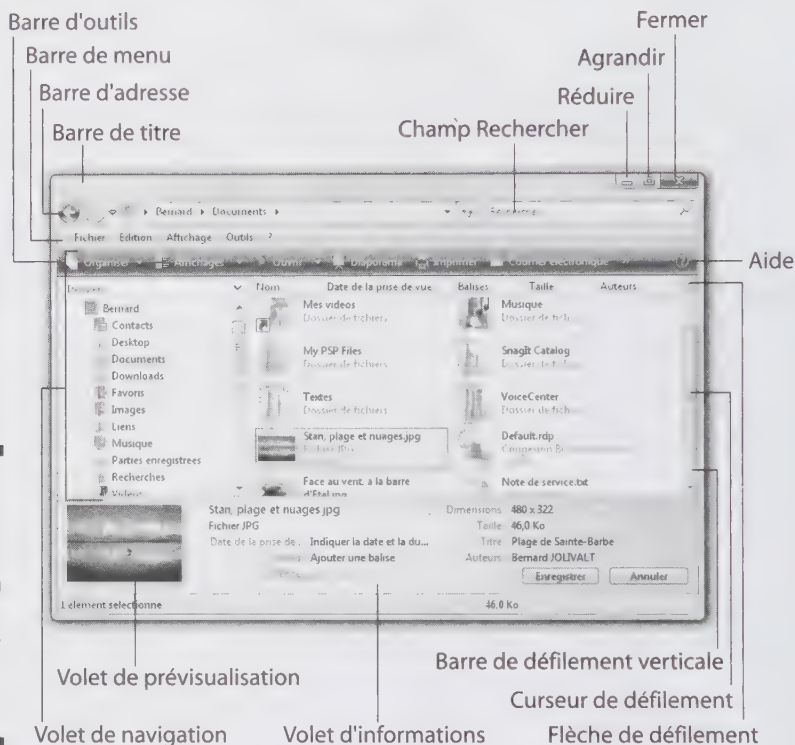
**C**e chapitre s'adresse à ceux qui veulent connaître Windows par le menu. Il s'adresse aussi à tous ceux qu'intriguent tous ces boutons, bordures et champs éparpillés dans Vista, et qui demandent ce qui se passe en cliquant dessus ou dedans.

### *Dissection d'une fenêtre typique*

La Figure 14.1 montre une fenêtre avec ses différentes parties. Vous aurez reconnu la fenêtre du dossier Documents où vous stockez la plus grande partie de votre travail.

Une fenêtre se comporte différemment selon l'endroit où l'on clique. Les quelques sections qui suivent décrivent les parties principales de la fenêtre du dossier Documents, expliquent comment cliquer dedans et comment Windows réagit à ces sollicitations.

Figure 14.1 :  
Voici les  
éléments  
d'une fenêtre  
de Vista. Rien  
à voir avec  
les fenêtres à  
meneaux  
d'un château  
de la Loire.



- ✓ Ceux qui connaissent Windows XP se souviennent du dossier Mes documents où ils fourraient tous leurs fichiers. Dans Vista, l'adjectif possessif Mes a disparu pour ne laisser qu'un dossier Documents. Les dossiers Mes images et Ma musique ont subi le même sort.
- ✓ Windows Vista regorge de petits boutons aux formes bizarres, de bordures et de zones de texte. Vous n'êtes pas obligé de retenir le nom de chacun de ces éléments, bien que cela vous sera utile le jour où vous recourrez au système d'aide de Windows.
- ✓ Beaucoup d'actions, dans Windows, s'effectuent en cliquant, double-cliquant ou en cliquant du bouton droit, des choix expliqués dans l'encadré "Clic, double-clic et clic droit". Un conseil : dans le doute, commencez toujours par un clic du bouton droit.

### Clic, double-clic et clic droit

Le clic et le double-clic régissent presque tout dans Windows. Or, Microsoft lui-même semble bien en peine d'expliquer la différence entre les deux. Selon lui, le clic sert à sélectionner un élément tandis que le double-clic sert à le choisir. Limpide, n'est-ce pas ?

Vous sélectionnez un élément en le mettant en surbrillance (en langage clair : sur fond coloré). Par exemple, vous cliquez dans une zone de texte, dans une fenêtre ou sur un nom de fichier pour les sélectionner. Ce clic fait généralement apparaître l'élément sur un fond de couleur plus sombre, curieusement appelé "surbrillance" dans le jargon des informaticiens. L'élément sélectionné est alors prêt pour d'autres actions.

En revanche, choisir un élément est plus décisif : un double-clic sur un fichier invite Windows à l'ouvrir immédiatement.

Ces arguties microsoftiennes m'ennuient. C'est pourquoi j'opte toujours pour la troisième voie : le clic du bouton droit. Il déploie presque inmanquablement un menu – appelé "menu contextuel", car son contenu varie d'un élément à un autre – qui liste toutes les actions possibles. Je choisis une option et Windows s'occupe du reste.

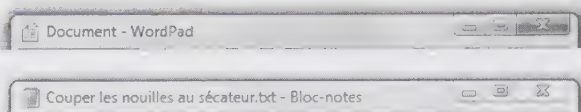
Conclusion : dans le doute, cliquez toujours du bouton droit.

- ✓ Après avoir cliqué de ci de là dans quelques fenêtres, vous vous rendrez compte combien il est facile de travailler avec. Le plus dur est de trouver la bonne commande la première fois (un peu comme pour les téléphones mobiles).

### *Tirer une fenêtre par sa Barre de titre*

Surmontant quasiment toutes les fenêtres, la Barre de titre affiche généralement le nom du fichier ouvert et celui du programme. La Figure 14.2 montre celle de WordPad (en haut) et du Bloc-notes (en bas). La Barre de titre de WordPad mentionne uniquement "Document" car son inavouable contenu n'a pas encore été enregistré.

Figure 14.2 :  
Une Barre de  
titre de  
WordPad (en  
haut) et du  
Bloc-notes  
(en bas).



Sous sa modeste apparence, la banale Barre de titre cache une puissance insoupçonnée, révélée dans les paragraphes qui suivent :

- ✓ Les barres de titre servent à déplacer commodément les fenêtres sur le Bureau. Cliquez sur une Barre de titre et, le bouton de la souris enfoncé, déplacez-la où bon vous semble. La fenêtre suit le mouvement. Vous avez trouvé où la déposer ? Relâchez le bouton de la souris et la fenêtre reste à son nouvel emplacement.
- ✓ Double-cliquez sur la Barre de titre, et la fenêtre occupe la totalité de l'écran. Double-cliquez de nouveau dessus, et la fenêtre se remet à la taille précédente.
- ✓ Dans Windows XP, toutes les barres de titre mentionnaient le titre de ce qui se trouvait dans la fenêtre. Mais Vista ne le fait plus, préférant afficher un bandeau vide à la place du nom du dossier (reportez-vous à la Figure 14.1). Bien que bon nombre de barres de titre de Vista n'affichent plus de titre, elles n'en fonctionnent pas moins comme telles. Vous pouvez donc les déplacer sur le Bureau exactement comme vous le faisiez sous Windows XP.
- ✓ Trois boutons carrés se trouvent à l'extrémité droite de la Barre de titre. Il s'agit, de gauche à droite, des boutons Réduire, Niveau inférieur (ou Agrandir) et Fermer. Ils sont décrits plus loin dans ce chapitre, dans la section "Manœuvrer les fenêtres sur le Bureau".





## Glisser, déposer et se carapater

Bien que le terme "glisser-déposer" évoque le patinage artistique – mais sans laisser choir sa partenaire –, c'est avant tout une action fréquemment utilisée partout dans Windows. Elle sert à déplacer un élément d'un endroit à un autre.

Pour faire glisser une icône, cliquez dessus avec le bouton gauche ou droit de la souris – je préfère le droit – et déplacez-la sur le Bureau tout en maintenant le bouton enfoncé. Arrivée à destination, relâchez le bouton : l'icône est déposée. Délicatement.

Effectuer le glisser-déposer avec le bouton droit fait apparaître un utile petit menu demandant si vous désirez copier ou seulement déplacer l'icône.

Vous avez commencé à déplacer un élément et vous vous rendez compte qu'il ne fallait pas le déplacer ? Ne relâchez pas le bouton de la souris, mais appuyez sur Échap pour annuler l'action. Ouf ! Mais si vous aviez relâché le bouton, rien n'était perdu : il aurait suffi de choisir Annuler dans le menu contextuel.

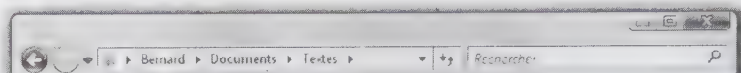


- ✓ Dans Windows XP, la fenêtre dans laquelle vous étiez en train de travailler arborait toujours une Barre de titre en surbrillance, ou plus exactement d'une couleur différente de celles des autres fenêtres ouvertes. Par contre, celles de Vista sont toutes de la même couleur. Pour savoir dans quelle fenêtre vous travaillez actuellement, jetez un coup d'œil sur le bouton rouge Fermer, à droite de la Barre de titre. C'est l'état de ce bouton qui différencie la fenêtre active – celle dans laquelle vous travaillez (en haut dans la Figure 14.2) – des autres (en bas dans la Figure).

## La Barre d'adresse de Windows

Sous la barre de titre d'un dossier se trouve une Barre d'adresse semblable à celle de la Figure 14.3. Elle rappelle quelque chose aux vieux de la vieille d'Internet : mais c'est bien sûr, elle vient tout droit d'Internet Explorer !

Figure 14.3 :  
Chaque  
dossier est  
doté d'une  
Barre  
d'adresse qui  
ressemble à  
celle  
d'Internet  
Explorer.



La Barre d'adresse est divisée en trois parties :



- ✓ **Les boutons *Retour à* et *Avancer à* :** Ces deux flèches conservent la trace de votre périple parmi les dossiers du PC. Le bouton *Retour à* vous fait revenir au dossier que vous venez de visiter. Le bouton *Avancer à* vous en ramène. Cliquez sur la minuscule flèche à droite de la flèche du bouton *Avancer à* pour afficher la liste des emplacements précédemment visités ; cliquez sur l'un d'eux pour y retourner.
- ✓ **La Barre d'adresse :** À l'instar de la barre d'adresse d'Internet Explorer qui affiche l'adresse du site Web que vous visitez, celle de Vista affiche l'adresse du dossier courant. Par exemple, à la Figure 14.3, la Barre d'adresse affiche *Bernard, Documents, Textes*. Cette formulation indique que vous travaillez dans le dossier *Textes*, qui se trouve dans le dossier *Documents* du compte d'utilisateur *Bernard*. Eh oui, cette notion d'adresse est suffisamment compliquée pour que tout un chapitre – le quatrième – lui soit consacré.



Vous pouvez bien sûr taper une adresse Internet, comme [www.efirst.com](http://www.efirst.com), dans la Barre d'adresse de n'importe quel dossier. Ceci entraînera le démarrage d'Internet Explorer, qui ouvrira le site Web indiqué.

- ✓ **Le champ *Rechercher* :** Autre apparemment avec Internet Explorer, tous les dossiers de Vista sont dotés d'un champ *Rechercher*. Sauf qu'au lieu de s'effectuer sur l'Internet, c'est dans le dossier en cours que la

recherche est faite. Si vous tapez le mot **carotte** dans le champ (jeu de mot involontaire), Vista examine le contenu du dossier et signale chaque fichier contenant ce mot.



Pour étendre la recherche au-delà du dossier en cours, cliquez sur la petite flèche à côté de la loupe, à gauche du champ. Un menu permet d'effectuer la recherche dans la totalité de l'ordinateur, voire sur l'Internet.

D'autres parties de la Barre d'adresse méritent d'être mentionnées :



- ✓ Vous avez remarqué les petites flèches entre les mots Bernard, Documents et Textes ? Elles procurent un accès rapide vers d'autres dossiers. Cliquez sur l'une d'elles, celle de Documents par exemple : un petit menu permet d'aller vers l'un des sous-dossiers qui s'y trouvent.
- ✓ Quand vous lancez une recherche sur l'Internet, le champ Rechercher utilise le moteur de recherche de Microsoft (cet arrangement permet à Microsoft de récolter un peu de sous par la publicité). Pour effectuer la recherche avec Google ou tout autre moteur, démarrez Internet Explorer, cliquez sur la petite flèche près de la loupe du champ Rechercher et sélectionnez Find More Providers.

## Activer la barre de menus cachée de Vista

Les menus de Windows Vista sont plus variés que ceux d'un restaurant chinois. Afin que les utilisateurs pensent plutôt à leur ordinateur qu'au canard laqué, Vista cache tous les éléments de menus dans une barre de menus (voir Figure 14.4).

Figure 14.4 :  
La barre de  
menus.

Fichier Edition Format Affichage ?

Chaque entrée de la barre de menus contient des options. Pour les voir, cliquez sur un mot, comme Édition (Figure 14.5). Le menu qui apparaît présente toutes les options relatives à l'édition – la modification, si vous préférez – d'un fichier.

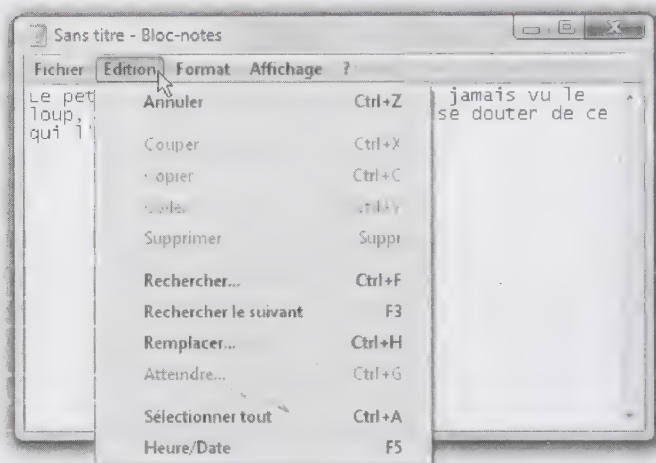


Figure 14.5 : Cliquez sur un menu pour accéder aux commandes qui sont associées.

De même qu'un plat peut ne plus être disponible au restaurant, il arrive parfois que Windows ne puisse pas accéder à un élément du menu. Ces options indisponibles, comme Couper, Copier, Coller et Attendre, dans la Figure 14.5, sont en grisé.



Si vous avez accidentellement cliqué sur le mauvais terme, dans une barre de menus, déployant ainsi un menu erroné, cliquez simplement sur le terme que vous désiriez. Windows ne vous en voudra pas et affichera aussitôt l'autre menu.

Pour quitter complètement un menu, cliquez ailleurs, n'importe où dans l'espace de travail de la fenêtre.

## Choisir le bon bouton



Les anciens de Windows XP conservent un souvenir ému du Volet des tâches de leurs dossiers, un panneau commodément placé à gauche qui contenait des boutons pour les tâches les

plus communes. Il n'y en a plus dans Vista. Ces boutons et les tâches qu'ils représentent ont été relégués dans des petites barrettes appelées "barres d'outils". La Figure 14.6 montre celle du dossier Ordinateur.

Figure 14.6 :  
La barre  
d'outils du  
dossier  
Ordinateur.



Il est inutile d'en savoir long sur les barres d'outils car Vista place automatiquement les boutons appropriés sur le dossier qui en a besoin. Ouvrez le dossier Musique, et Vista affiche aussitôt un bouton Lire tout, permettant d'écouter tous les morceaux qui s'y trouvent. Ouvrez le dossier Images, et l'amicale barre d'outils propose un bouton Diaporama.

Si la signification d'un bouton vous échappe, immobilisez le pointeur de la souris dessus. Un petit message explique sa raison d'être. Voici à quoi servent certains d'entre eux :



- ✓ **Organiser** : Présent dans la barre d'outils de chaque dossier, ce bouton permet de modifier la présentation d'un dossier en choisissant l'un de ces panneaux d'information qui bordent la fenêtre. Vous pouvez activer ou désactiver le Volet de navigation, qui contient des raccourcis. Ou alors, vous pouvez désactiver le Volet d'informations qui fournit des informations sur le fichier sélectionné, en bas de chaque dossier.



- ✓ **Affichages** : Ce deuxième bouton présent en haut de chaque dossier est sans doute le plus utile, car il permet de varier l'affichage des fichiers. Maintenez le clic pour passer d'une taille d'icône à une autre, et arrêtez de cliquer pour conserver la taille qui vous plaît. Pour sélectionner un type d'affichage, cliquez sur la flèche à côté du bouton pour voir la liste des présentations disponibles. Choisissez Détails, par exemple, pour





afficher un maximum d'informations sur les fichiers : sa taille, sa date de création et autres renseignements. Les photos gagnent à être présentées avec l'option Grandes icônes ou Très grandes icônes.

Les icônes dans vos dossiers sont trop grandes ou trop petites ? La touche Ctrl enfoncée, actionnez la molette de votre souris dans un sens pour les agrandir, dans l'autre pour les réduire.



- ✓ **Partager** : Cliquez sur ce bouton pour partager le ou les fichiers sélectionnés avec quelqu'un sur un autre ordinateur, à condition toutefois qu'il ait un compte d'utilisateur et un mot de passe sur votre ordinateur. Cette fonctionnalité n'est visible et utile que si l'ordinateur est relié à un réseau informatique.



- ✓ **Graver** : Cliquez ici pour copier les éléments sélectionnés sur un CD ou sur un DVD. Si vous n'avez rien sélectionné dans le dossier, la totalité du dossier est gravée. Un moyen commode pour procéder à une sauvegarde rapide.



- ✓ **Aide** : Cliquez sur le point d'interrogation bleu, en haut à droite de chaque dossier, pour obtenir une aide sur chaque élément présentement affiché.

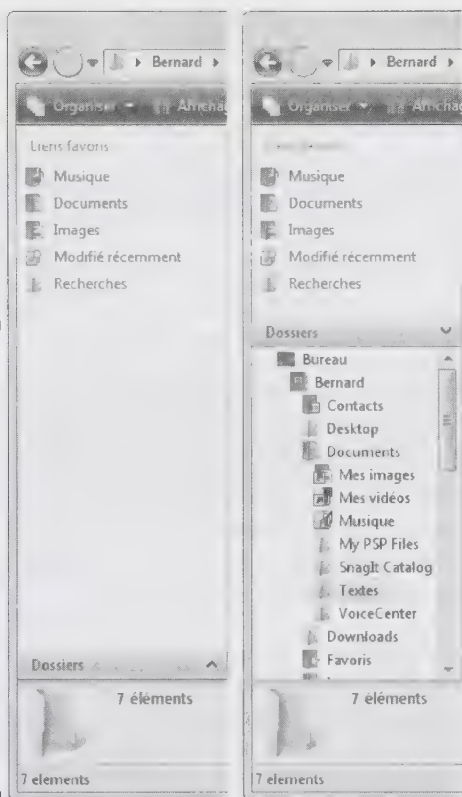
## *Raccourcis rapides avec le Volet de navigation*

Examinez un véritable bureau et vous constaterez que les éléments les plus fréquemment utilisés se trouvent à portée de main : le bac à courrier, l'agrafeuse et peut-être quelques viennoiseries rapportées du snack-bar. Dans le même esprit, Vista recueille tous les éléments fréquemment utilisés, dans le PC, et les place dans le nouveau Volet de navigation que montre la Figure 14.7.

Situé à gauche de chaque dossier, le Volet de navigation est divisé en deux parties. Celle du haut, appelée Liens favoris,



Figure 14.7 : Le Volet de navigation contient des raccourcis vers les dossiers fréquemment visités (à gauche). Cliquez sur le mot Dossiers pour afficher leur arborescence (à droite).



contient une liste d'éléments ; celle du bas, visible après avoir cliqué sur la barre Dossiers, affiche l'organisation des dossiers. Voici une description plus détaillée de ces deux parties du Volet de navigation :

- ✓ **Liens favoris** : Ne les confondez pas avec les Favoris d'Internet Explorer. Les Liens favoris du Volet de navigation sont en effet des raccourcis qui renvoient aux dossiers fréquemment visités situés dans votre ordinateur.
- **Documents** : Cliquez sur ce raccourci pour aller directement à la racine de tous vos dossiers, le dossier Documents.
- **Modifiés récemment** : Vous l'avez deviné, cliquer sur ce raccourci liste tous les fichiers qui ont été

modifiés au cours des 30 derniers jours. Ils sont classés par date, les plus récents en haut. C'est un moyen commode pour accéder rapidement à vos travaux en cours.

- **Images** : Ce raccourci ouvre le dossier Images, réceptacle de vos photos numériques.
- **Musique** : Eh oui, ce raccourci pointe vers le dossier Musique, où un seul double-clic suffit pour écouter un morceau de votre choix.
- **Recherches** : Cliquez sur ce raccourci pour accéder aux recherches que Vista a sauvegardées quand vous les aviez lancées. Plusieurs types de recherches fort utiles sont réunies là : tous les courriers électroniques reçus au cours des sept derniers jours par exemple, les morceaux récemment acquis et vos dernières photos numériques.

✓ **Dossiers** : Cliquer sur ce mot, en bas du panneau, donne accès à la deuxième partie du Volet de navigation. Elle affiche une arborescence des dossiers. C'est un moyen commode d'accéder rapidement à n'importe quel dossier de l'ordinateur.

Les conseils qui suivent vous permettront d'exploiter plus efficacement le Volet de navigation :



- ✓ Ne vous privez pas de personnaliser le Volet de navigation en y glissant et déposant des dossiers ou des raccourcis. Vous les aurez ainsi toujours sous la main. Pour en supprimer un, cliquez dessus du bouton droit et choisissez Supprimer le lien.

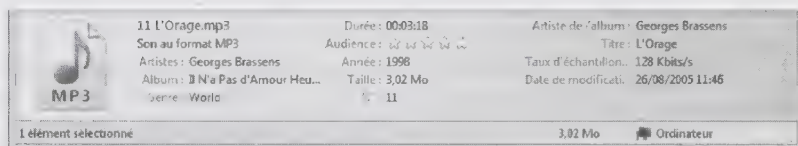


- ✓ Si vous avez supprimé des liens favoris par mégarde, demandez à Vista de réparer votre erreur en cliquant n'importe où dans le Volet de navigation et en choisissant Restaurer les versions précédentes.

## Le volet de détails

Le nouveau volet de détails que montre la Figure 14.8 se trouve au pied de chaque dossier. Comme l'indique son nom, ce petit bandeau divulgue des informations concernant le fichier actuellement affiché. Les fanas de technique en raffoleront.

Figure 14.8 :  
Le volet de  
détails  
affiche des  
informations  
concernant le  
fichier sur  
lequel vous  
venez de  
cliquer.



Ouvrez un dossier, et le volet de détails indiquera le nombre de fichiers qu'il contient. Il précise même si ces fichiers sont dans votre ordinateur ou ailleurs sur un réseau.

La véritable information apparaît quand vous cliquez sur un fichier : sélectionnez un fichier de musique, et le volet de détails montre une vignette de son album, le titre du morceau, le nom de l'artiste, la durée et la taille du fichier et même la note que vous lui avez attribuée dans le Lecteur Windows Media. Cliquez sur le fichier d'une photo pour voir un aperçu, la date à laquelle vous l'avez prise et ses dimensions.

- ✓ Le volet de détails en sait plus qu'il n'en dit. Comme il est redimensionnable, tirez son bord supérieur légèrement vers le haut. L'agrandir ainsi révèle encore plus d'informations sur le fichier : sa taille, sa date de création, la date de la dernière modification et autres renseignements. Après les avoir lus, ramenez le bord du volet vers le bas.

- ✓ Si vous trouvez que le volet de détails occupe trop de place, tirez son bord supérieur vers le bas ou mieux,

désactivez-le : cliquez sur le bouton Organiser, tout à fait à gauche dans le coin, cliquez sur Disposition dans le menu déroulant puis sur Volet des détails (refaites cette manipulation pour réafficher le volet de détails).

## *Se déplacer dans un dossier avec la barre de défilement*

La barre de défilement, qui évoque une cage d'ascenseur (voir Figure 14.9), se trouve à la bordure de toute fenêtre bien remplie. Dans la barre, un curseur de défilement – parfois surnommé "ascenseur" – monte et descend lorsque vous parcourez un document. La position du curseur dans la barre indique si vous êtes plutôt au début, au milieu ou à la fin du contenu de la fenêtre.



Figure 14.9 :  
Une barre de  
défilement.

Vous pouvez voir le curseur descendre et monter comme un ludion en appuyant sur les touches PageBas et PageHaut (on s'amuse follement avec Vista). Mais le déplacer avec la souris est encore plus drôle : cliquer de ci de là dans la barre fait aller directement à tel ou tel endroit dans le document.

Mais assez ri, passons aux choses sérieuses :

- ✓ Cliquer dans la barre au-dessus du curseur fait reculer d'une page, exactement comme si vous aviez appuyé sur la touche PageHaut. De même, cliquer sous le curseur équivaut à appuyer sur PageBas. Plus l'écran est grand, plus vous verrez des données sur chaque page.
- ✓ Pour décaler le contenu ligne par ligne, cliquez sur l'une des flèches de défilement en haut ou en bas de la barre de défilement.
- ✓ Une barre de défilement peut aussi se trouver en bas d'une fenêtre. Elle est commode pour parcourir une feuille de calcul ou tout autre document large. Le déplacement s'effectue horizontalement.
- ✓ La fenêtre est dépourvue de barre ? C'est parce que la totalité de son contenu est visible. À quoi bon des barres ?
- ✓ Pour aller très vite, prenez l'ascenseur. Autrement dit, faites glisser le curseur de défilement avec la souris. Le contenu de la fenêtre défile à toute vitesse. Arrivé à la bonne page, relâchez le bouton de la souris.
- ✓ Vous utilisez une souris à molette ? Actionnez-la et le contenu de la fenêtre défilera verticalement comme avec l'ascenseur (NdT : le défilement horizontal est possible avec certains modèles de souris, en appuyant latéralement sur la molette).

## ***Bordures ménagères***

La plupart des fenêtres sont entourées d'une bordure. Comparée à la barre de défilement, elle est vraiment mince.

Pour modifier les dimensions d'une fenêtre, tirez sa bordure dans un sens ou dans l'autre. Notez que tirer un coin est encore plus pratique.

Certaines fenêtres n'ont pas de bordure (dur, dur...). Elles ne peuvent donc pas être redimensionnées, même si leur taille ne vous convient pas.

Hormis pour le redimensionnement, vous n'utiliserez guère les bordures.

## *Interagir avec les boîtes de dialogue*

Tôt ou tard, Windows Vista se mettra en mode "Rond-de-cuir tatillon", vous obligeant à remplir d'ennuyeux formulaires avant de répondre à votre demande. Pour cette paperasserie informatique, Vista utilise des boîtes de dialogue.

Une boîte de dialogue est une fenêtre affichant un petit formulaire ou une check-list. Elle peut comporter plusieurs parties, évoquées dans les sections qui suivent. Ne vous fatiguez pas à essayer de retenir le nom de chaque partie ; il est plus important de retenir à quoi elles servent.

## *Cliquer sur le bon bouton de commande*

Un bouton de commande est sans doute l'élément le plus facile à identifier, car son usage est inscrit dessus. Vous êtes censé cliquer sur l'un d'eux après avoir rempli le formulaire. Selon le bouton sur lequel vous avez cliqué, Windows fait ce que vous lui avez demandé (s'il le veut bien) ou affiche un autre formulaire (souvent).

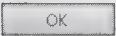
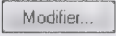
Le Tableau 14.1 montre les boutons auxquels vous serez confrontés un jour ou l'autre.

- ✓ La bordure du bouton OK est généralement plus sombre que celle des autres. Cela signifie qu'il est sélectionné (en "surbrillance", en jargon informatique). Il suffit alors d'appuyer sur la touche Entrée, ce qui vous évite l'incommensurable tâche de cliquer sur OK.
- ✓ Si vous avez cliqué sur le mauvais bouton mais *que vous ne l'avez pas relâché*, n'en faites rien ! Car un bouton de





**Tableau 14.1 : Les boutons de commande communs de Vista.**

| Bouton                                                                           | Description                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Cliquer sur le bouton OK revient à dire : "J'ai fini de remplir le formulaire et je suis prêt à passer à autre chose". Vista prend connaissance de votre requête et la traite.                                                                                         |
|  | Si vous avez un doute sur ce que vous avez saisi dans le formulaire, cliquez sur le bouton Annuler. Vista fait disparaître le formulaire, comme si de rien n'était. Ouf ! Notez que le petit bouton "X", en haut à droite de la fenêtre, agit comme le bouton Annuler. |
|  | Cliquez sur le bouton Suivant pour passer à la prochaine phase. Vous voulez plutôt revenir en arrière ? Cliquez sur le bouton Précédent.                                                                                                                               |
|  | Si vous rencontrez un bouton dont le nom est suivi de points de suspension, vous n'êtes pas sorti de l'auberge : cliquer dessus ouvre en effet un autre formulaire où vous devrez entrer d'autres choix, paramètres et options.                                        |
|  | Pour changer un paramètre douteux, cliquez sans état d'âme sur le bouton Par défaut ou Restaurer. Vista rétablira les paramètres d'origine (ceux au moment de l'installation).                                                                                         |

commande n'agit pas tant que le bouton de la souris est enfoncé. Le doigt toujours appuyé, glissez-la afin que le pointeur quitte le bouton erroné, puis relâchez le doigt.



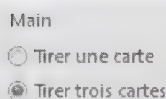
- ✓ Intrigué par les options obscures d'une boîte de dialogue ? Cliquez sur le point d'interrogation en haut à droite de la fenêtre puis cliquez sur la commande pour obtenir une explication. Parfois, immobiliser le pointeur de la souris sur une option est suffisant pour que Vista condescende à afficher une info-bulle explicative.

## Choisir parmi les boutons d'option

Windows Vista oblige souvent à ne choisir qu'une seule option dans une liste. Par exemple, un jeu pourra être joué au niveau Débutant ou Intermédiaire. Comme il est impossible d'être les deux à la fois, Vista n'accepte qu'une de ces options.

Quand un seul choix est possible, Windows Vista a recours à des boutons d'option (voir Figure 14.10). Quand vous sélectionnez une option, puis une autre, la marque de validation disparaît de la première pour apparaître dans la deuxième. Vous en trouverez dans beaucoup de boîtes de dialogue.

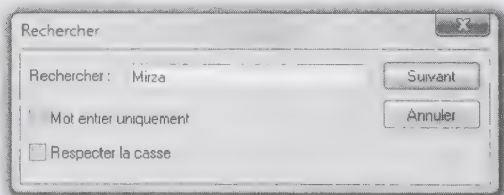
Figure 14.10 :  
Sélection  
d'une option.



## *Taper dans une zone de texte*

Une zone de texte ressemble aux zones vides d'un formulaire administratif que vous devez remplir. Elle peut recevoir n'importe quel type de données : des mots, des chiffres, un mot de passe ou des épithètes plus ou moins flatteurs. La Figure 14.11 montre la boîte de dialogue qui apparaît lorsque vous désirez rechercher un ou plusieurs mots dans un document. La zone de texte est l'endroit où vous les tapez.

Figure 14.11 :  
Cette boîte de  
dialogue  
contient une  
zone de texte.



- ✓ Quand une zone de texte est active, c'est-à-dire prête à recevoir votre prose, elle est entourée d'une bordure spéciale indiquant qu'elle est sélectionnée, ou alors, une barre d'insertion clignote dedans.
- ✓ Si la zone de texte n'est pas sélectionnée et que rien ne clignote dedans, c'est qu'elle n'est pas prête à recevoir

vosre saisie. Pour annoncer votre intention, vous devez d'abord cliquer dedans.

- ✓ Pour utiliser une zone de texte qui contient déjà des mots, supprimez-les avant de commencer à taper. Ou alors et mieux : double-cliquez dans le texte existant, ce qui le sélectionne, et tapez directement votre prose ; elle remplacera l'ancien texte.
- ✓ Eh oui, une zone de texte obéit à beaucoup de règles.

## Choisir des options dans des zones de liste

Certaines zones, opportunément appelées "zones de liste", n'acceptent aucune saisie. Elles se contentent d'afficher une liste d'éléments dans laquelle vous faites votre choix. C'est le cas de la liste des polices de caractères disponibles dans un traitement de texte, comme le montre la Figure 14.12.

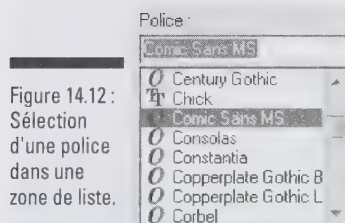


Figure 14.12 :  
Sélection  
d'une police  
dans une  
zone de liste.

- ✓ Vous avez remarqué comment la police Comic Sans MS est en surbrillance dans la Figure 14.12 ? C'est parce qu'elle est actuellement sélectionnée dans la liste. Appuyez sur Entrée, ou cliquez sur le bouton OK, s'il est proposé, afin que le programme utilise désormais cette police.
- ✓ Vous avez remarqué la barre de défilement le long de la zone de liste ? Elle fonctionne comme toutes les autres : cliquez sur les flèches ou appuyez sur les touches

fléchées Haut et Bas pour faire défiler les noms des polices.

- ✓ Certaines zones de listes sont surmontées d'une zone de texte. Quand vous choisissez un nom dans la liste, il apparaît dans la zone. Vous pourriez bien sûr taper vous-même le nom dans la zone de texte, mais ce serait bien moins drôle.
- ✓ Si une liste est interminable, tapez les premières lettres du nom que vous recherchez. Windows Vista se positionnera aussitôt au premier nom qui commence par ces caractères.



## Les sélections multiples

En général, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul élément dans une zone de liste. Mais d'autres listes, comme celle des fichiers dans l'Explorateur Windows, permettent de sélectionner plusieurs éléments à la fois. Voici comment procéder :

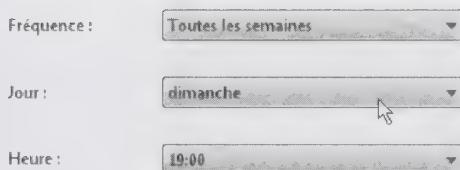
- ✓ Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur chacun d'eux.
- ✓ Pour sélectionner une plage d'éléments adjacents, cliquez sur le premier d'entre eux. Ensuite, touche Majuscule enfoncée, cliquez sur le dernier élément de la plage. Ces deux éléments ainsi que tous ceux qui se trouvent entre seront sélectionnés (si vous remarquez des éléments que vous ne désirez finalement pas retenir dans la sélection multiple, cliquez dessus, touche Ctrl enfoncée, et ils seront désélectionnés).
- ✓ Enfin, pour sélectionner un groupe d'éléments, il reste la solution du lasso : cliquez près d'un élément et, bouton de la souris enfoncé, tirez de façon à englober tous les éléments à sélectionner, puis relâchez le bouton. La sélection globale est faite.

## Les zones de listes déroulantes

Les zones de liste sont certes pratiques, mais elles prennent de la place. C'est pourquoi Vista les réduit parfois, à l'instar des menus déroulants. Vous devez alors cliquer au bon endroit pour déployer la liste et la parcourir.

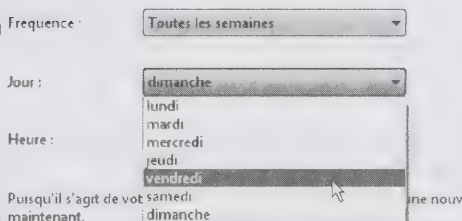
C'est où, le bon endroit ? Il est généralement indiqué par un petit bouton orné d'une flèche pointant vers le bas, semblable à celle qui se trouve à droite dans les boutons de la Figure 14.13 (le pointeur de la souris est prêt à cliquer dessus).

Figure 14.13 : Cliquez sur le petit bouton fléché pour dérouler une liste d'options d'alignement.



La Figure 14.14 montre la liste déployée, après le clic. Cliquez ensuite sur l'option désirée.

Figure 14.14 : La liste déroulante affiche les options d'alignement.



- ✓ Pour parcourir rapidement une longue liste déroulante, appuyez sur la première lettre de l'élément recherché. Le premier élément correspondant sera immédiatement sélectionné. Utilisez les touches fléchées pour rechercher les mots situés un peu plus haut ou plus bas.

- ✓ Un autre moyen de parcourir rapidement une longue liste déroulante consiste à cliquer dans sa barre de défilement.
- ✓ Vous ne pouvez choisir qu'un seul élément dans une liste déroulante.

## Les cases à cocher

Il est parfois possible de choisir plusieurs options, dans une boîte de dialogue, en cliquant dans des petites cases. Celles de la Figure 14.15 permettent de configurer les options du jeu FreeCell.

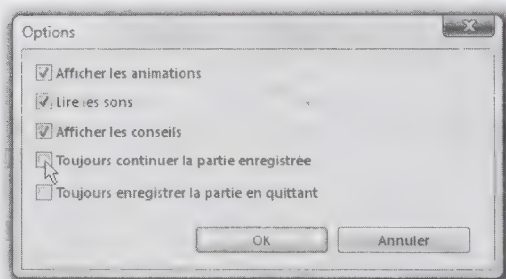


Figure 14.15 : Cliquez pour cocher ou décocher une case.

Cliquer dans une case vide sélectionne l'option correspondante. Si la case est déjà cochée, le clic ôte la coche, désélectionnant cette option.

Contrairement aux boutons d'options, vous pouvez cocher autant de cases que vous le désirez.

## Les glissières

Inspirés des potentiomètres linéaires, les glissières de Vista servent à régler des paramètres sans solution de continuité.

Des glissières sont horizontales, d'autres verticales (mais il n'y en a pas en diagonale). Pour actionner une glissière dans



Vista, comme celle du volume sonore que montre la Figure 14.16, cliquez sur le curseur et faites-le glisser.

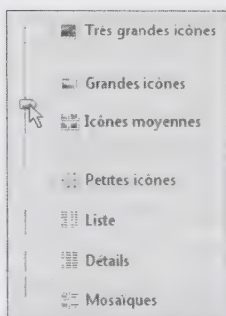


Figure 14.16 :  
Une glissière.

## Déplacer des fenêtres sur le Bureau

Windows Vista n'est pas très doué pour ouvrir les fenêtres. Il les place un peu n'importe où sur le Bureau, où elles se chevauchent et empiètent les unes sur les autres. Cette section explique comment empiler toutes les fenêtres en ordre, en plaçant votre fenêtre préférée en haut de la pile. Ou encore à les étaler comme des mains de poker. En prime, vous pourrez changer leur taille et faire en sorte qu'elles s'ouvrent aux dimensions que vous aurez choisies.

### Placer une fenêtre au premier plan

La fenêtre placée au premier plan, sur laquelle se porte l'attention, est appelée "fenêtre active". C'est celle qui est prête à recevoir ce que vous tapez au clavier.

Il existe deux manières de placer une fenêtre au premier plan afin de la rendre active :

- ✓ Si un petit bout de la fenêtre dépasse de la pile des autres fenêtres, il vous suffit de cliquer dessus. Aussitôt, Windows Vista l'active et la place au premier plan.

- ✓ Cliquez, dans la Barre des tâches, sur le bouton de la fenêtre à activer.

Si vous désirez placer deux fenêtres au premier plan, lisez la section "Disposer deux fenêtres côte à côte", un peu plus loin.

## *Déplacer une fenêtre de ci de là*

Vous voudrez parfois placer une fenêtre ailleurs sur le Bureau, afin de mieux la centrer, pour la rapprocher d'une autre ou pour toute autre raison.

Pour déplacer une fenêtre, tirez-la par sa Barre de titre (si vous n'êtes pas à l'aise avec le glisser-déposer, reportez-vous à l'encadré "Glisser, déposer et se carapater", précédemment dans ce chapitre). Quand vous déposez la fenêtre, cette dernière est non seulement placée où vous le désirez, mais elle est aussi au premier plan.

## *Ouvrir la fenêtre en plein écran*

Une fenêtre peut occuper la totalité de l'écran. Pour cela, double-cliquez sur sa Barre de titre. La fenêtre s'étend alors au maximum sur le Bureau, couvrant toutes les autres fenêtres.

Pour ramener la fenêtre à sa taille initiale, double-cliquez de nouveau dans la Barre de titre.



- ✓ Au lieu de double-cliquer dans la barre de titre, vous pouvez cliquer sur le bouton Agrandir. C'est celui du milieu, parmi les trois qui se trouvent à droite, dans la Barre de titre.



- ✓ Quand une fenêtre est en plein écran, le bouton Agrandir devient le bouton Niveau inférieur. Cliquez dessus et la fenêtre devient plus petite.

## *Fermer une fenêtre*



Quand vous avez fini de travailler dans une fenêtre, fermez-la en cliquant sur le petit "X" en haut à droite.

Si vous tentez de fermer une fenêtre sans avoir enregistré préalablement votre travail, Windows ne manque jamais de demander s'il doit le faire. Cliquez sur Oui en n'oubliant pas, le cas échéant, de nommer le fichier afin que vous puissiez le retrouver rapidement par la suite.

### **Alt-Tab et Windows+Tab**

Parfois, les fenêtres s'accumulent à tel point sur le Bureau qu'il devient difficile d'en retrouver une. Pour les parcourir, maintenez les touches Alt et Tab appuyées. Une petite barre, au milieu de l'écran, montre les icônes de toutes les fenêtres ouvertes. La touche Alt toujours enfoncée, appuyez plusieurs fois sur Tab jusqu'à ce que vous ayez sélectionné l'icône de la fenêtre recherchée. Relâchez alors les touches et Windows place la fenêtre au premier plan.

## *Redimensionner une fenêtre*

Les fenêtres de Windows ont tendance à s'empiler pêle-mêle. Pour les disposer plus régulièrement, vous pouvez les redimensionner en tirant leur bordure vers l'intérieur ou vers l'extérieur. Voici la manipulation :

1. **Placez le pointeur de la souris sur un coin. Lorsqu'il se transforme en flèche à deux pointes, enfoncez le bouton de la souris et tirez afin de modifier les dimensions de la fenêtre.**
2. **Relâchez le bouton lorsque la taille de la fenêtre vous paraît correcte.**

Dans Windows, une petite fenêtre ne s'appelle pas une lucarne.

## *Disposer deux fenêtres côte à côte*

Voir deux fenêtres à la fois est souvent très utile, surtout lorsque vous désirez copier d'un document pour coller dans un autre. Avec un peu de pratique, vous saurez redimensionner des fenêtres et les juxtaposer parfaitement.

Ou alors, cliquez dans une partie vide de la Barre des tâches (même dans l'horloge) et, dans le menu, choisissez Afficher les fenêtres côte à côte afin de disposer les fenêtres les unes à côté des autres, en colonnes. Choisissez Afficher les fenêtres empilées pour les superposer horizontalement. Si plus de trois fenêtres sont ouvertes, l'option Afficher les fenêtres empilées les dispose en mosaïque.



Quand plus de deux fenêtres sont ouvertes, minimisez celles qui ne doivent pas être affichées en mosaïque. Utilisez ensuite la commande Afficher les fenêtres côte à côte afin de juxtaposer les deux fenêtres restantes.

## *Rouvrir une fenêtre à la même taille*

Parfois, une fenêtre s'ouvre en carré. Une autre fois, elle emplit tout l'écran. Mais c'est bien rarement qu'elle s'ouvre aux dimensions voulues, à moins de connaître ce petit truc : régler manuellement leur taille. Dans ce cas, Windows mémorise les dimensions et rouvre toujours la fenêtre à la même taille. Voici comment il faut procéder :

### **1. Ouvrez une fenêtre.**

Elle s'ouvre comme d'habitude, c'est-à-dire pas à la taille désirée.

### **2. Dimensionnez la fenêtre à la taille désirée en la tirant par un coin. Repositionnez-la éventuellement.**

Veillez à redimensionner la fenêtre manuellement en tirant l'un des bords ou un coin. Se contenter de cliquer sur le bouton Agrandir ne sert à rien.

### 3. Fermez immédiatement la fenêtre.

Windows Mémoire la taille et l'emplacement de la fenêtre. Quand vous la rouvrirez, elle s'ouvrira à la taille où vous l'aviez laissée. Notez que cette manipulation ne compte que pour le programme auquel vous l'avez appliquée. Par exemple, un changement appliqué à la fenêtre d'Internet Explorer ne sera mémorisé que pour Internet Explorer, et non pour d'autres programmes.

La plupart des fenêtres obéissent à ces règles, mais celles de quelques programmes dissidents peuvent faire bande à part. Ne manquez pas de vous en plaindre auprès de leur auteur.





## Chapitre 15

# Fichiers, dossiers, disquettes, CD...

### *Dans ce chapitre :*

- Comprendre le nouveau programme Ordinateur de Vista.
- Naviguer parmi les lecteurs et les dossiers.
- Créer et nommer des dossiers.
- Sélectionner et désélectionner des éléments.
- Copier et déplacer des fichiers et des dossiers.
- Enregistrer sur des CD, des cartes mémoire et des disquettes.

**O**rdinateur est le programme qui tire l'utilisateur de Windows de son doux rêve où Windows serait convivial, et le fait se jeter sous son oreiller pour échapper au cauchemar. Il avait eu la naïveté de croire que l'informatique ferait disparaître les papiers, chemises et dossiers entassés dans son vieux classeur à tiroirs.

Ce chapitre explique par le menu – si l'on peut dire... – comment utiliser le programme d'archivage nommé Ordinateur (dans Windows XP, c'était le Poste de travail). Windows ressuscite certes le vieux classeur, mais au moins, les tiroirs ne coïncent plus et les dossiers ne tombent plus derrière.

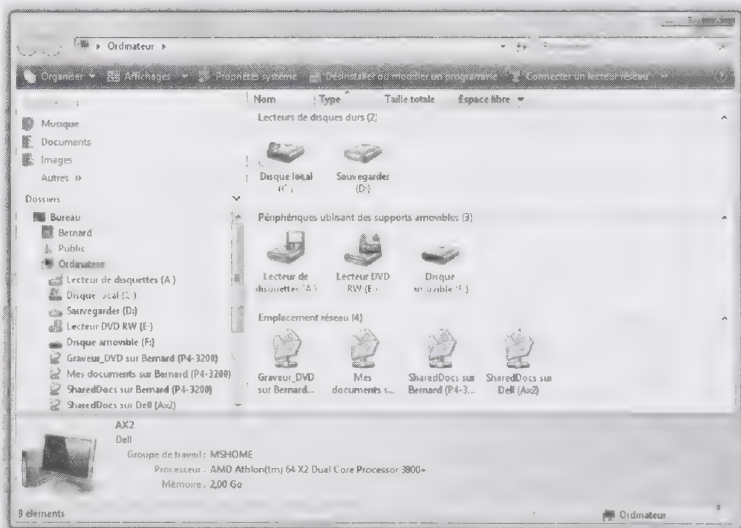
## *Parcourir le classeur à tiroirs informatisé*

Afin que vos programmes et documents soient rationnellement rangés, Windows a gratifié la métaphore du classeur à

tiroir de jolies petites icônes. Vous y accédez au travers du programme Ordinateur présent dans le menu Démarrer. C'est là que se trouvent les zones de stockage de votre ordinateur, où vous pourrez copier, déplacer, renommer ou supprimer des fichiers.

Pour ouvrir vos tiroirs virtuels, appelés "lecteur" ou "disque" en jargon informatique, cliquez sur le menu Démarrer puis sur le mot Ordinateur. Bien que la fenêtre Ordinateur diffère sans doute quelque peu de celle de la Figure 15.1, les éléments de base – décrits dans les prochaines sections – sont les mêmes.

Figure 15.1 : La fenêtre Ordinateur affiche les zones de stockage contenant vos fichiers.



Windows peut afficher la fenêtre Ordinateur sous diverses formes. Pour obtenir la même présentation que dans la Figure 15.1, cliquez sur la petite flèche à droite du bouton Affichages, dans la barre de menus et, dans la liste, choisissez Mosaïques. Enfin, cliquez dans une partie vide de la fenêtre, puis choisissez Réorganiser les icônes par, puis sélectionnez Types.

Voici les éléments de base de la fenêtre Ordinateur :

- ✓ **Le volet de navigation** : Situé à gauche de la plupart des fenêtres, l'appréciable volet de navigation contient la liste des dossiers contenant vos biens virtuels les plus précieux, nommés Documents, Images et Musique.

- ✓ **Lecteurs de disques durs** : Visible à la Figure 15.1, cette zone montre le ou les disques durs, c'est-à-dire les mémoires de masse les plus importantes de votre PC. Tout ordinateur en possède au moins un. Vous pouvez aussi y voir éventuellement une clé USB, cette minuscule mémoire amovible aujourd'hui très répandue. Double-cliquer sur l'icône d'un disque dur affiche ses dossiers et ses fichiers, mais vous trouverez rarement des informations utiles ; au lieu d'explorer le disque dur, ouvrez le menu démarrer et lancez des programmes.

Vous avez remarqué le petit logo Windows sur l'icône d'un disque dur ? Il indique que Windows Vista est installé dans ce disque.

- ✓ **Périphériques utilisant des supports amovibles** : Cette zone montre tous les équipements amovibles connectés à votre ordinateur. Voici les plus courants :

- **Lecteur de disquettes** : En voie d'obsolescence, ces périphériques équipent encore les PC anciens. Comme seuls des fichiers de petite taille peuvent être stockés sur ce matériel vieux de plus de 20 ans, la plupart des utilisateurs leur préfèrent les CD et les DVD.
- **CD et DVD** : Comme le révèle la Figure 15.1, Vista indique si un lecteur ne peut que lire, ou lire et écrire sur des supports. Par exemple, si un graveur de DVD porte la mention DVD-RW, cela signifie qu'il peut à la fois lire (*Read* en anglais) et écrire (*Write*). Un lecteur qui ne peut que graver des CD porte la mention CD-RW.
- **Lecteur de cartes mémoire** : Il possède une ou plusieurs fentes permettant d'introduire des cartes mémoire d'appareil photo numérique, de lecteur



MP3 ou autres machins du même genre. L'icône montre une fente vide, même si une carte est présente dans le lecteur.

- **Lecteurs MP3** : Bien que Vista affiche une jolie icône pour quelques lecteurs MP3, il arbore une icône de carte USB générique ou de disque dur pour le populaire iPod.
- **Appareils photo** : Dans la fenêtre Ordinateur, un appareil photo numérique apparaît généralement sous la forme d'une icône. Assurez-vous qu'il est allumé et en mode Visionnage plutôt que Prise de vue. Pour récupérer les photos, double-cliquez sur l'icône de l'appareil. Après avoir procédé au transfert, Vista place les photos dans le dossier Images.
- **Emplacement réseau** : Cette icône, visible seulement sur les PC reliés à un réseau informatique, représente un dossier relié à un câble de connexion.



Quand vous connectez un caméscope numérique, un téléphone mobile ou tout autre périphérique à votre PC, la fenêtre Ordinateur s'orne d'une nouvelle icône le représentant. Double-cliquez dessus pour voir le contenu du périphérique ; cliquez dessus du bouton droit pour savoir ce que Vista vous permet de faire. Pas d'icône ? Peut-être devez-vous installer un pilote pour votre périphérique.



Cliquez sur quasiment n'importe quelle icône, dans la fenêtre Ordinateur. Un volet d'informations, en bas, affiche des informations la concernant : taille, date de création, place disponible dans un dossier ou dans un lecteur... Pour obtenir encore plus d'informations, agrandissez le volet d'informations en tirant son coin supérieur vers le haut. Plus vous l'étendez, plus vous aurez d'informations.

## Tout sur les dossiers, ou presque

Ce sujet est un peu aride, mais si vous le sautez, vous risquez d'être aussi perdu que vos fichiers.

Un dossier est une zone de stockage sur le disque dur. On peut le comparer à un véritable dossier en carton. Windows Vista divise le ou les disques durs de votre ordinateur en autant de dossiers thématiques que vous le désirez. Par exemple, les morceaux de musique sont stockés dans le dossier Musique, et les photos dans le dossier Images. Vous et vos programmes les retrouvez ainsi facilement.

Tout type de lecteur peut être divisé en dossiers, mais c'est surtout sur le disque dur que cette organisation s'impose, car il contient des milliers de fichiers.

Le programme Ordinateur de Windows permet de visiter divers dossiers et d'examiner les fichiers qui s'y trouvent. Pour découvrir les dossiers que Vista a créés à votre intention, cliquez sur le nom du compte d'utilisateur, en haut du menu Démarrer. Les dossiers suivants, visibles dans la Figure 15.2, apparaissent :

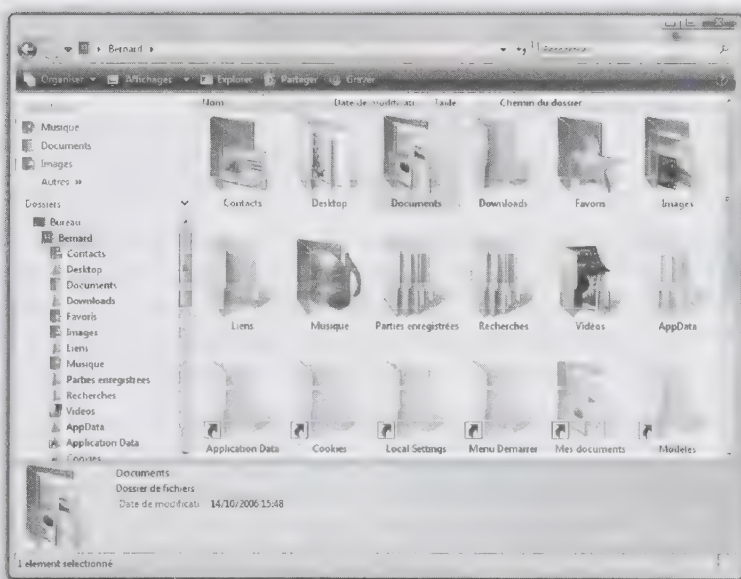


Figure 15.2 : Vista fournit ces mêmes dossiers à tout le monde, mais sans mélanger ceux des uns avec ceux des autres.

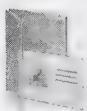
➤ **Votre nom de compte :** Un clic sur votre nom de compte d'utilisateur, en haut du menu Démarrer, ouvre





vosre dossier d'utilisateur, comme le montre la Figure 15.2. Point d'entrée dans vos archives, ce dossier contient tous les fichiers que vous créez, répartis dans plusieurs importants dossiers.

Dans Windows XP, le dossier Mes documents contenait tout ce qui appartenait à votre compte d'utilisateur, y compris les dossiers Ma musique et Mes images. En revanche, dans Vista, votre dossier Compte d'utilisateur – celui qui apparaît quand vous cliquez sur votre nom, dans le menu Démarrer – contient non seulement tous vos dossiers, y compris Documents, Musique et Images, mais aussi ceux-ci, qui sont nouveaux :



- ✓ **Contacts** : Vous avez envoyé un courrier électronique avec le programme Mail intégré à Vista ? Vista place automatiquement le nom de cette personne dans le dossier Contacts, répertorié sur une petite carte de visite qui s'ouvre d'un double-clic. Cliquez du bouton droit sur le nom d'un contact, choisissez Action puis sélectionnez Envoyer un message pour ouvrir un panneau pré-adressé où vous taperez votre texte. Le clic du bouton droit est souvent un moyen plus rapide d'envoyer un courrier que d'ouvrir Mail et risquer d'être submergé par le contenu de la boîte Réception.



- ✓ **Bureau** : Pour Vista, le Bureau est un dossier. Tout ce que vous y placez se trouve dans un dossier Bureau. Comme le Bureau est plus commode pour pointer et cliquer, vous n'utiliserez probablement pas le dossier lui-même, bien caché dans votre ordinateur.



- ✓ **Documents** : Pour diverses raisons, je vous invite à placer tout votre travail dans ce dossier. En conservant tous vos fichiers à un seul endroit, vous les retrouverez plus facilement. De plus, vous seul avez accès à ce dossier ; les autres utilisateurs de l'ordinateur ne peuvent pas y farfouiller. En revanche, vous pouvez y créer autant de sous-dossiers que vous le désirez.



- ✓ **Downloads** : Vous avez téléchargé quelque chose depuis l'Internet ? C'est dans ce dossier – qui aurait



mieux fait de s'appeler "Téléchargements" – qu'Internet Explorer engrange ce que vous récoltez sur le Web, ce qui vous permet de les retrouver plus facilement que jamais dans votre disque dur.

- ✓ **Favoris** : Dans Internet Explorer, vous conservez l'adresse de vos sites préférés dans des favoris, qui sont bien sûr stockés dans le menu Favoris, où elles sont utilisables d'un seul clic. Ces favoris apparaissent aussi dans ce dossier, où un double-clic sur l'icône d'un site Web démarre Internet Explorer et ouvre le site en question.
- ✓ **Liens** : Ce dossier répertorie tous les emplacements listés dans le Volet de navigation qui se trouve à gauche de la plupart des dossiers. Déposer des icônes à cet endroit les ajoute au Volet de navigation.
- ✓ **Musique** : C'est là que se retrouvent les morceaux que vous extrayez d'un CD audio avec le Lecteur Windows Media. Ils sont placés dans un sous-dossier portant le nom du CD.
- ✓ **Images** : Stockez toutes vos images ici, qu'il s'agisse de photos provenant de votre appareil numérique, d'images numérisées avec un scanner ou de graphismes piqués sur un site Web. Le dossier Images affiche une miniature de vos photos, permet de transférer les photos d'un appareil connecté au PC, de créer des diaporamas et de tirer encore plus de plaisir de vos photos.
- ✓ **Parties enregistrées** : Vous avez enregistré un jeu d'échecs, de FreeCell ou de tout autre jeu livré avec Vista ? C'est là qu'ils nichent, attendant que votre directeur quitte le bureau. Vous y trouverez aussi les jeux d'autres éditeurs.
- ✓ **Recherches** : Toutes vos recherches apparaissent ici. Vous les trouverez aussi en cliquant sur le mot Rechercher, dans le Volet de navigation.



- ✓ **Vidéos** : Les vidéos transférées d'un caméscope ou téléchargées depuis l'Internet résident dans ce dossier. C'est l'endroit où des programmes vidéo comme Movie Maker stockent leurs fichiers.

Souvenez-vous de tous ces dossiers lorsque vous cherchez des fichiers dans Vista.



- ✓ Vous pouvez ignorer les dossiers et placer tous vos fichiers sur le Bureau de Vista. Mais c'est comme tout entasser sur le siège arrière de la voiture et se demander, un mois après, où peut bien se cacher le petit sachet de mouchoirs en papier. On s'y retrouve mieux avec un peu d'organisation.
- ✓ Si vous êtes pressé de créer un ou deux dossiers – ce qui est très facile –, reportez-vous à la section "Créer un nouveau dossier", plus loin dans ce chapitre.

Les dossiers d'un ordinateur sont organisés en arborescence dont la racine se trouve au niveau du disque dur, comme le montre la Figure 15.3. Elle se divise en branches qui sont autant de dossiers et de sous-dossiers.

## *Lorgner dans les lecteurs et les dossiers*

Savoir ce que sont les lecteurs et les dossiers, c'est bien pour impressionner les filles ou les garçons, mais c'est surtout utile pour trouver un fichier (reportez-vous à la section précédente pour savoir quel dossier contient quoi). Coiffez votre casque de chantier, empoignez la lourde clé à molette de 500 mm et parcourez les lecteurs et les dossiers de votre ordinateur en vous servant de cette section comme guide.

### *Voir les fichiers d'un lecteur*

À l'instar de presque tout dans Windows Vista, les lecteurs de disque sont représentés par des boutons, ou icônes. L'icône Ordinateur affiche aussi des informations sur d'autres zones,



Figure 15.3 : Les dossiers de Windows sont organisés en arborescence, le dossier principal se divisant en sous-dossiers.

comme un lecteur MP3, un appareil photo numérique ou un scanner (ces icônes ont été expliquées à la section "Parcourir le classeur à tiroirs informatisé", précédemment dans ce chapitre.

Ouvrir ces icônes donne généralement accès à leur contenu et permet de gérer les fichiers, comme dans n'importe quel autre dossier de Vista.

Quand vous double-cliquez sur une icône dans Ordinateur, Vista devine ce que vous comptez faire avec et entreprend une action : double-cliquez sur un disque dur, par exemple, et Vista l'ouvre promptement afin de vous montrer ce qui s'y trouve.

En revanche, si vous double-cliquez sur l'icône d'un CD après avoir introduit un CD audio, Vista ne l'ouvre pas toujours pour

montrer les pistes. A la place, il démarre généralement le Lecteur Windows Media et commence à jouer le premier morceau. Pour modifier l'action de Vista lorsque vous insérez un CD, un DVD ou une clé USB, cliquez sur son icône et, dans le menu, sélectionnez Exécution automatique. Vista répertorie tout ce que vous pouvez faire et vous demande de choisir l'action à entreprendre.

Le réglage Exécution automatique est particulièrement commode pour les clés USB. Si elle contient quelques morceaux, Vista démarrera le Lecteur Windows Media pour les jouer – effet garanti sur le lieu de travail –, ralentissant l'accès aux autres fichiers.



- ✓ Si vous ne savez pas à quoi sert une icône dans Ordinateur, cliquez dessus du bouton droit et Vista présente un menu de toutes les possibilités. Vous pourrez par exemple choisir Ouvrir pour voir tous les fichiers d'un CD que Vista peut lire avec le Lecteur Windows Media.
- ✓ Si vous cliquez sur l'icône d'un CD, d'un DVD ou d'une disquette alors que le lecteur est vide, Vista vous invite gentiment à insérer un disque avant de continuer.
- ✓ Vous avez remarqué l'icône sous l'en-tête de Emplacement réseau ? C'est une porte dérobée permettant de lorgner, le cas échéant, dans les autres ordinateurs du réseau.

## *Voir ce que contient un dossier*

Les dossiers étant en quelque sorte des chemises à documents, Windows Vista s'en tient à cette représentation.

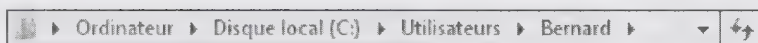
Pour voir ce que contient un dossier, qu'il soit dans Ordinateur ou sur le Bureau, double-cliquez sur son icône en forme de chemise. Une nouvelle fenêtre surgit, montrant ce qu'il y a dedans. Un autre dossier se trouve dedans ? Double-cliquez sur ce sous-dossier pour découvrir ce qu'il recèle. Cliquez ainsi jusqu'à ce que vous trouviez le fichier désiré ou arriviez dans un cul-de-sac.



Vous êtes au fond du cul-de-sac ? Si vous avez malencontreusement cherché dans le mauvais dossier, revenez en arrière comme vous le feriez sur le Web : cliquez sur la flèche Précédent, en haut à gauche de la fenêtre. Vous reculez ainsi d'un dossier. En continuant à cliquer sur la flèche Précédent, vous finissez par revenir au point de départ.

La Barre d'adresse est un autre moyen d'aller rapidement en divers endroits du PC. Tandis que vous naviguez de dossier en dossier, la Barre d'adresse du dossier – la petite zone de texte en haut de la fenêtre – conserve scrupuleusement une trace de vos pérégrinations. La Figure 15.4 montre la Barre d'adresse lorsque vous parcourez le dossier Musique. Vous avez remarqué les petites flèches entre chaque mot, comme Bernard et Musique ?

Figure 15.4 :  
Les petites  
flèches entre  
les noms de  
dossiers  
permettent  
d'aller vers  
d'autres  
dossiers.



Ces petites flèches sont des raccourcis vers d'autres dossiers et fenêtres. Cliquez sur l'une d'elles : le menu qui apparaît propose des emplacements où aller depuis ce point. Par exemple, cliquez sur la flèche après Ordinateur, comme à la Figure 15.5, pour atteindre rapidement le lecteur de CD.

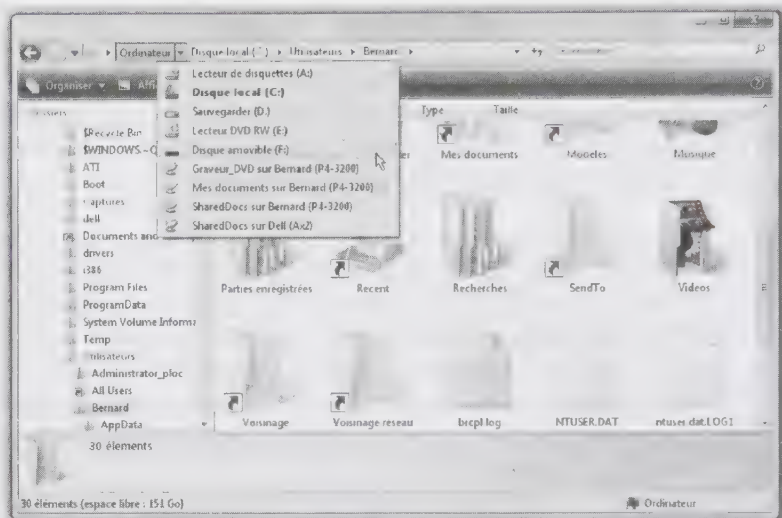
Voici quelques astuces pour trouver votre chemin dans et hors des dossiers :



- ✓ Un dossier contient parfois trop de sous-dossiers et de fichiers pour tenir dans la fenêtre. Cliquez dans la barre de défilement pour voir les autres.



Figure 15.5 : Cliquez sur la flèche après Ordinateur pour aller vers n'importe quel emplacement du dossier Ordinateur.



- Quand vous farfouillez profondément dans vos dossiers, la flèche Pages récentes est un moyen de retourner rapidement dans n'importe quel dossier que vous venez de visiter : cliquez sur la petite flèche pointant vers le bas, à côté de la flèche Suivant en haut à gauche de la fenêtre. Le menu déroulant mémorise tous les dossiers que vous avez parcourus. Cliquez sur le nom de celui où vous désirez retourner.
- Impossible de retrouver un dossier ou un fichier ? Au lieu d'errer comme une âme en peine dans l'arborescence, utilisez la commande Rechercher, dans le menu Démarrer. Windows sait retrouver vos dossiers et vos fichiers égarés.
- Face à une interminable liste de fichiers triés alphabétiquement, cliquez n'importe où dans la liste puis tapez rapidement une ou deux lettres du début du nom de fichier. Windows se positionne aussitôt sur le premier nom de fichier commençant par cette ou ces lettres.



## *Créer un nouveau dossier*

Quand vous rangez un document dans un classeur à tiroirs, vous prenez une chemise en carton, vous écrivez un nom dessus puis vous y placez votre paperasserie. Pour stocker de nouvelles données dans Windows Vista – vos échanges de lettres acerbes avec un service de contentieux, par exemple – vous créez un nouveau dossier, pensez à un nom qui lui convient bien, et le remplissez avec les fichiers appropriés.

Pour créer rapidement un nouveau fichier, cliquez sur Organiser parmi les boutons de la barre d'outils du dossier et choisissez Nouveau dossier, dans le menu contextuel. Si la barre n'est pas visible, voici une technique sûre et éprouvée :

- 1. Cliquez du bouton droit dans le dossier et choisissez Nouveau.**

Le tout-puissant menu contextuel apparaît sur le côté.

- 2. Sélectionnez Dossier.**

Choisissez Dossier, comme le montre la Figure 15.6, et un sous-dossier apparaît dans le dossier où vous avez cliqué, prêt à être nommé.

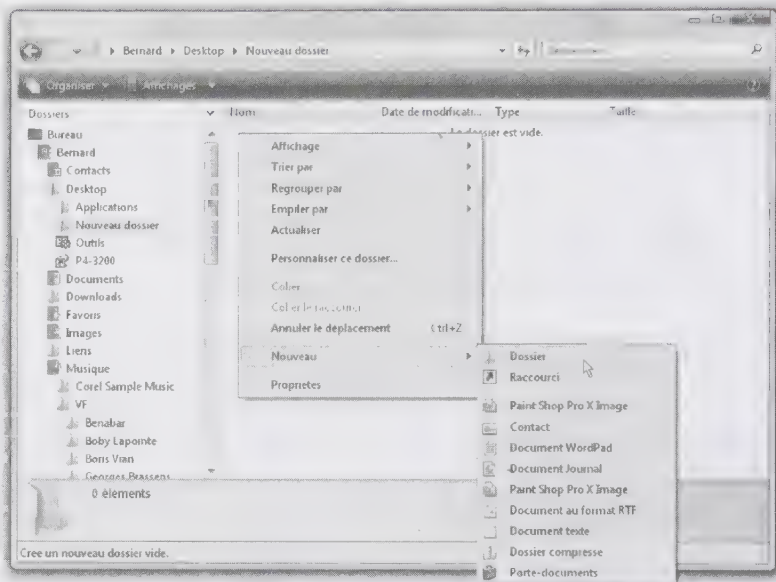
- 3. Tapez le nom du nouveau dossier.**

Tout dossier venant d'être créé porte le nom peu attrayant de Nouveau dossier. Dès que vous tapez au clavier, Vista l'efface et le remplace par le nom que vous avez choisi. C'est fait ? Validez le nouveau nom, soit en appuyant sur Entrée, soit en cliquant ailleurs.

Si vous vous êtes fourvoyé et que vous désirez recommencer, cliquez du bouton droit sur le dossier, choisissez Renommer et recommencez.

Certains caractères et symboles sont interdits. Vous n'aurez jamais de problème en vous en tenant aux bons vieux chiffres et lettres.

Figure 15.6 : Cliquez du bouton droit là où vous désirez créer un sous-dossier. Dans le menu, choisissez Nouveau, puis Dossier.



## Les noms de dossiers et de fichiers admis

Windows est plus que pinailleur sur les caractères utilisables ou non pour des noms de fichier ou de dossier. Pas de problème si vous n'utilisez que des lettres et des chiffres. En revanche, les caractères que voici sont interdits :

: / \ \* | &lt; &gt; ? "

Si vous tentez de les utiliser, Windows Vista affichera un message d'erreur et vous devrez changer le nom. Voici quelques noms de fichiers inutilisables :

1/2 de mon travail

Travail : 2

UN&gt;DEUX

Pas de "rejets" ici

Ces noms sont admis :

La moitié de mon boulot

Travail = OK

Deux est plus grand qu'un

#@\$% de ! et j'en dis pas plus !



Le lecteur perspicace aura remarqué, dans la Figure 15.6, que Windows propose bien d'autres options que la création d'un dossier, lorsque vous cliquez sur Nouveau. Cliquez du bouton droit dans un dossier pour créer un raccourci ou tout autre élément courant.

L'observateur décontenancé le sera sans doute plus encore en constatant qu'en cliquant du bouton droit, son menu est différent de celui de la Figure 15.6. Rien d'étonnant à cela : des programmes installés par la suite ajoutent souvent leurs propres raccourcis aux menus contextuels, d'où leur différence d'un PC à un autre.

## *Renommer un fichier ou un dossier*

Un nom de fichier ou de dossier ne convient plus ? Modifiez-le. Pour ce faire, cliquez du bouton droit sur l'icône incriminée puis, dans le menu, choisissez Renommer.

Windows sélectionne l'ancien nom du fichier, qui disparaît aussitôt que vous commencez à taper le nouveau. Appuyez sur Entrée ou cliquez dans le Bureau pour le valider.

Ou alors, vous pouvez cliquer sur le nom du fichier ou du dossier afin de le sélectionner, attendre une seconde puis cliquez de nouveau dans le nom afin de modifier tel ou tel caractère. Sélectionner le nom et appuyer sur la touche F2 est une autre technique de renommage.

- ✓ Quand vous renommez un fichier, seul son nom change. Le contenu reste le même, de même que sa taille et son emplacement.
- ✓ Pour renommer simultanément un ensemble de fichiers, sélectionnez-les tous, cliquez du bouton droit sur le premier et choisissez Renommer. Tapez ensuite le nouveau nom et appuyez sur Entrée : Vista renomme tous les fichiers en les numérotant : chat, chat(2), chat(3), chat(4) et ainsi de suite.



- ✓ Renommer des dossiers peut semer une redoutable pagaille dans Windows Vista, voire le déstabiliser ou le bloquer. Ne renommez jamais des fichiers comme Documents, Images ou Musique.

## Sélectionner des lots de fichiers ou de dossiers

La sélection d'un fichier, d'un dossier ou de tout autre élément peut sembler particulièrement ennuyeuse, mais c'est le point de passage obligé pour une foule d'autres actions : supprimer, renommer, déplacer, copier et bien d'autres bons plans que nous aborderons d'ici peu.

Pour sélectionner un seul élément, cliquez dessus. Pour sélectionner plusieurs fichiers et dossiers épars, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur les noms ou sur les icônes. Chacun reste en surbrillance.

Pour sélectionner une plage de fichiers ou de dossiers, cliquez sur le premier puis, la touche Majuscule enfoncée, cliquez sur le dernier. Ces deux éléments ainsi que tous ceux qui se trouvent entre sont sélectionnés (en surbrillance, dans le jargon informatique).



Windows Vista permet aussi de sélectionner des fichiers et des dossiers avec le lasso. Cliquez à proximité d'un fichier ou d'un dossier à sélectionner puis, bouton de la souris enfoncé, tirez de manière à englober les fichiers et/ou dossiers à sélectionner. Un rectangle coloré montre l'aire de sélection. Relâchez le bouton de la souris. Le lasso disparaît, mais les fichiers englobés restent sélectionnés.

- ✓ Il est possible de glisser et déposer de gros ensembles de fichiers.
- ✓ Vous pouvez simultanément couper, copier ou coller ces gros ensembles à n'importe quel autre emplacement, par n'importe laquelle des techniques décrites

dans la section "Copier ou déplacer des fichiers et des dossiers", plus loin dans ce chapitre.

- ✓ Ces gros ensembles de fichiers et de dossiers peuvent être supprimés d'un seul appui sur la touche Suppr.
- ✓ Pour sélectionner simultanément tous les fichiers et sous-dossiers, choisissez Sélectionner tout, dans le menu Édition du dossier. Pas de menu ? Appuyez sur Ctrl+A. Voici une autre manip sympa : pour tout sélectionner sauf quelques éléments, appuyez sur Ctrl+A puis, touche Ctrl enfoncée, cliquez sur les éléments à ne pas prendre en compte.



## Supprimer un fichier ou un dossier

Tôt ou tard, vous vous débarrasserez de fichiers ou de dossiers – lettres d'amours défuntes ou photo embarrassante... – qui n'ont plus de raisons d'exister. Pour supprimer un fichier ou un dossier, cliquez sur leur nom du bouton droit et choisissez Supprimer, dans le menu contextuel. Cette manipulation des plus simples fonctionne pour presque n'importe quoi dans Windows : fichiers, dossiers, raccourcis...

Pour supprimer rapidement, cliquez sur l'élément condamné et appuyez sur la touche Suppr. Le glisser et le déposer dans la Corbeille produit le même effet.

L'option Supprimer supprime la totalité d'un dossier, y compris tous les fichiers et sous-dossiers qui s'y trouveraient. Assurez-vous d'avoir bien choisi le dossier à jeter avant d'appuyer sur Suppr.



- ✓ Après avoir choisi Supprimer, Windows demande confirmation. Si vous êtes sûr, cliquez sur Oui. Si vous êtes lassé de cette sempiternelle question, cliquez du bouton droit sur la Corbeille, choisissez Propriétés puis décochez la case Afficher la demande de confirmation de la suppression. Windows supprime désormais sans autre forme de procès.





- ✓ Assurez-vous plutôt deux fois qu'une de ce que vous faites lorsque vous supprimez une icône arborant une petite roue dentée. Ces fichiers sont généralement des fichiers techniques sensibles, cachés, que vous n'êtes pas censé bidouiller.



- ✓ Les icônes avec une petite flèche dans un coin sont des raccourcis, autrement dit des boutons qui se contentent de charger des fichiers. Les supprimer n'élimine donc que leur icône, mais en aucun cas le fichier ou le programme, qui ne sont en rien affectés.

## Copier ou déplacer des fichiers et des dossiers

Pour copier ou déplacer des fichiers vers d'autres dossiers du disque dur, il est parfois plus facile d'effectuer un glisser-déposer avec la souris. Par exemple, voici comment déplacer le fichier Voyageur du dossier Maison vers le dossier Maroc.

- 1. Positionnez le pointeur de la souris sur le fichier ou le dossier à déplacer.**

Il s'agit en l'occurrence du fichier Voyageur.

- 2. Le bouton droit de la souris enfoncé, déplacez l'élément jusqu'à ce qu'il se trouve sur le dossier de destination.**

Comme le révèle la Figure 15.7, le fichier Voyageur est glissé du dossier Maison jusqu'à dans le dossier Maroc.

Le fichier suit le pointeur de la souris, tandis que Vista indique que vous déplacez un fichier (Figure 15.7). Veillez à ce que le bouton droit reste enfoncé pendant toute la manœuvre.

Faites toujours glisser l'icône avec le bouton droit de la souris. Vista présentera ainsi un menu contextuel proposant des options lorsque vous positionnez l'icône, et vous pouvez choisir de copier, déplacer ou créer un





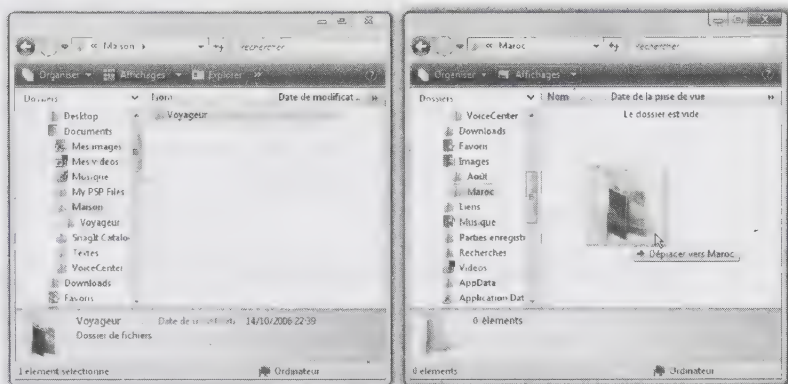


Figure 15.7 : Faites glisser un fichier ou un dossier d'une fenêtre à une autre.

raccourci. Lorsque vous utilisez le bouton gauche, Vista ne sait parfois pas si vous désirez copier ou déplacer.

### 3. Relâchez le bouton de la souris et, dans le menu, choisissez Copier ici, Déplacer ici ou Créer les raccourcis ici.

A vrai dire glisser et déposer un dossier est très facile. Le plus dur est d'afficher à la fois le dossier d'origine et le dossier de destination, notamment quand l'un d'eux est profondément enterré dans l'ordinateur.

Si le glisser-déposer prend trop de temps, Windows propose quelques autres manières de copier ou déplacer des fichiers. Certains des outils qui suivent seront plus ou moins appropriés selon l'arrangement de l'écran :

- ✓ **Les menus contextuels** : Cliquez du bouton droit sur un fichier ou sur un dossier et choisissez Couper ou Copier. Cliquez ensuite du bouton droit dans le dossier de destination et choisissez Coller. C'est simple, ça fonctionne à tous les coups et il n'est pas nécessaire d'afficher deux fenêtres à l'écran.
- ✓ **Les commandes de la barre de menus** : Cliquez sur le fichier et appuyez sur Alt pour révéler les menus cachés du dossier. Dans le menu, cliquez sur Édition et choisissez Copier dans un dossier ou Déplacer vers un dossier.

Une nouvelle fenêtre apparaît, répertoriant tous les lecteurs de l'ordinateur. Cliquez dans un lecteur et dans ses dossiers pour atteindre le dossier de destination, et Windows se charge d'exécuter la commande Copier ou Déplacer. Un peu laborieuse, cette technique convient si vous connaissez l'emplacement exact du dossier de destination.

- ✓ **L'affichage des dossiers dans le Volet de navigation :** Le bouton Dossiers affiche la liste des dossiers dans le Volet de navigation, ce qui permet d'y déposer facilement des fichiers, sans la corvée de devoir ouvrir le dossier de destination.

## *Obtenir plus d'informations sur les fichiers et les dossiers*

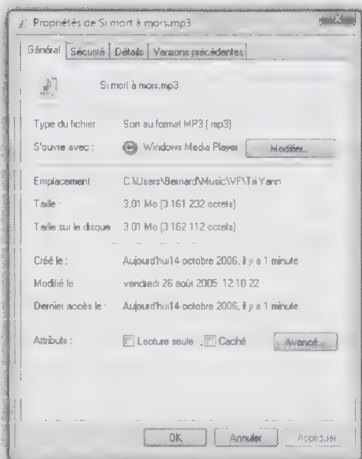
Chaque fois que vous créez un fichier ou un dossier, Vista révèle des informations le concernant : la date de création, sa taille, et autres renseignements plus banaux. Parfois, il vous permet même d'ajouter vos propres informations : des paroles ou une critique d'un morceau de musique, ou la miniature de chacune de vos photos.

Vous pouvez parfaitement ignorer toutes ces informations, mais parfois, elles vous permettront de résoudre un problème.

Pour les découvrir, cliquez du bouton droit sur un fichier ou un dossier et, dans le menu, choisissez Propriétés. Par exemple, les propriétés d'un morceau de Tri Yann révèlent une quantité d'informations, comme le montre la Figure 15.8. Voici la signification de chaque onglet :

- ✓ **Général :** Ce premier onglet (à gauche dans la Figure 15.8) indique le type du fichier, un fichier MP3 du morceau *Si mort à mors* en l'occurrence, sa taille (3,1 Mo), le programme qui l'ouvre (le Lecteur Windows Media) et son emplacement.

Figure 15.8 : Les propriétés d'un fichier indiquent le programme qui l'ouvre automatiquement, la taille du fichier ainsi que d'autres informations.



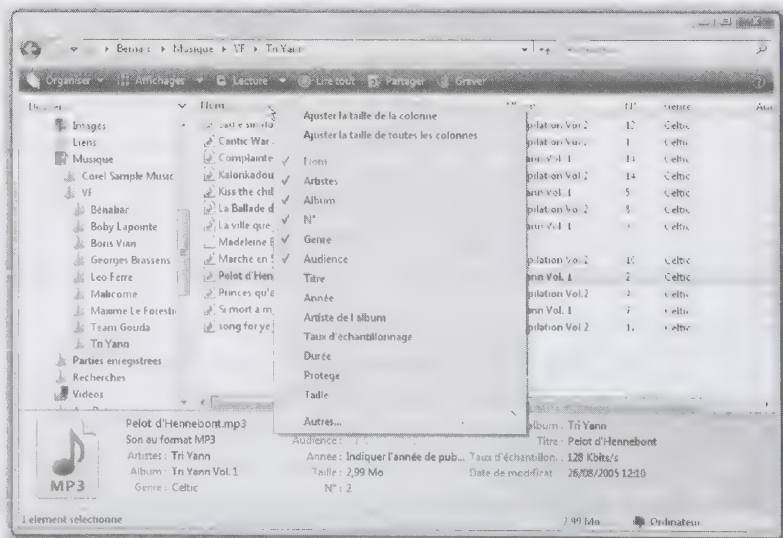
Le programme qui ouvre le fichier n'est pas le bon ? Cliquez du bouton droit sur le fichier, choisissez Propriétés et, sous l'onglet Général, cliquez sur le bouton Modifier. Sélectionnez ensuite votre programme préféré dans la liste.

- ✓ **Sécurité** : Sous cet onglet, vous contrôlez les permissions, c'est-à-dire qui a le droit d'accéder au fichier et ce qu'il peut faire avec, des détails qui ne deviennent une corvée que lorsque Vista empêche l'un de vos amis – ou même vous – d'ouvrir un fichier. Si ce problème s'avère ardu, copiez le dossier dans dossier Public. C'est un espace d'accès libre, où tout le monde peut accéder au fichier.
- ✓ **Détails** : Cet onglet révèle des informations supplémentaires concernant un fichier. Si c'est celui d'une photo numérique, cet onglet répertorie les données EXIF (*Exchangeable Image File Format*, format de fichier d'image échangeable) : marque et modèle de l'appareil photo, diaphragme, focale utilisée et autres valeurs que les photographes apprécient. Pour un morceau de musique, cet onglet affiche son identifiant ID3 (*Identify MP3*) : artiste, titre de l'album, année, numéro de la piste, genre, durée et autres informations.

- **Versions précédentes** : Collectionneur impénitent, Vista conserve toujours les versions précédentes de vos fichiers. Vous avez commis une bourde calamiteuse dans une feuille de calcul ? Pas de panique : allez ici et choisissez la copie de Hier de la feuille de calcul. La fonction Versions précédentes de Vista fonctionne de pair avec la Restauration du système qui a fait ses preuves dans Windows XP.

Normalement, tous ces détails restent cachés à moins de cliquer du bouton droit sur un fichier et de choisir Propriétés. Mais un dossier peut fournir simultanément des détails de la totalité des fichiers, ce qui est commode pour des recherches rapides. Pour choisir le type de détail – le nombre de mots dans un document Word, par exemple – cliquez du bouton droit sur n'importe quel terme figurant en haut d'une colonne, comme à la Figure 15.9. Cliquez sur Autres, en bas de la liste, pour découvrir d'autres détails, dont Nombre de mots.

Figure 15.9 : Cliquez du bouton droit sur l'en-tête d'une colonne. Une fenêtre permet de sélectionner les détails des fichiers à faire apparaître dans le dossier.



- Pour changer l'affichage des fichiers dans un dossier, cliquez sur la flèche jouxtant le bouton Affichages, dans

la barre d'outils. Le menu ainsi déployé propose sept manières de montrer les fichiers : Très grandes icônes, Grandes icônes, Icônes moyennes, Petites icônes, Liste, Détails et Mosaïques. Essayez-les et faites votre choix. Notez que Vista mémorise votre choix pour chaque dossier.



- ✓ Si vous ne vous souvenez plus de la fonction d'un bouton de la barre d'outils, immobilisez le pointeur de la souris dessus. Vista affiche alors une info-bulle expliquant succinctement à quoi il sert.
- ✓ Bien que les informations supplémentaires puissent être appréciables, elles occupent de la place au détriment du nombre de fichiers affichés dans la fenêtre. N'afficher que le nom des fichiers est souvent une meilleure option. C'est seulement lorsque vous voudrez en savoir plus sur un fichier ou un dossier que vous essayerez l'astuce qui suit.



- ✓ Dans un dossier, les fichiers sont habituellement triés alphabétiquement. Pour les trier différemment, cliquez dans une partie vide du dossier et choisissez Trier par. Un menu déroulant propose de trier par nom, taille, type, etc. Cliquer sur le bouton Autres, en bas du menu, vous étonnera, car 250 autres manières de trier des fichiers sont proposées.



- ✓ Si vous êtes lassé du menu Trier par, cliquez sur l'entête en haut de chaque colonne. Cliquez sur Taille, par exemple, pour placer rapidement les fichiers les plus volumineux en haut de la liste. Cliquez sur Date de modification pour trier les fichiers selon la date de modification la plus récente (NdT : cliquer une seconde fois inverse l'ordre de tri).

## Graver des CD et des DVD

La plupart des ordinateurs actuels savent graver des CD ou des DVD. Pour savoir si votre lecteur de CD et aussi un graveur de



CD, ôtez tout disque se trouvant dans le tiroir, puis ouvrez Ordinateur à partir du menu Démarrer et examinez l'icône de votre lecteur de CD ou de DVD. Elle doit comporter les lettres RW.



Si le lecteur porte la mention DVD/CD-RW, comme sur l'icône en marge, cela signifie qu'il est capable de lire et de graver des CD, mais seulement de lire – et non graver – des DVD.



Si le lecteur porte la mention Lecteur DVD-RW, il peut lire et graver des CD et aussi des DVD.



Vista est la première version de Windows capable de graver des DVD, une tâche que Windows XP était incapable d'exécuter sans l'aide de programmes tiers.

## Acheter des CD et DVD vierges pour la gravure

Il existe deux types de CD : les CD-R (comme *Recordable*, "enregistrable", en anglais) et CD-RW (comme *ReWritable*, "réinscriptible"). Voici la différence :

- ✓ **CD-R** : La plupart des gens achètent des CD-R car ils sont bon marché et sont parfaits pour stocker de la musique ou des fichiers. Vous pouvez graver les données jusqu'à ce qu'ils soient pleins, mais c'est tout. Il est impossible de modifier le contenu. Ce n'est pas un problème car ceux qui utilisent ce support ne veulent pas que leurs CD risquent d'être effacés. Ils sont aussi utilisés pour les sauvegardes.
- ✓ **CD-RW** : Les CD réinscriptibles servent notamment à faire des sauvegardes temporaires. Vous pouvez les graver tout comme un CD-R, à la différence près que le CD-RW peut être entièrement effacé – l'effacement partiel est impossible – et réutilisé. Ce type de CD est cependant plus onéreux.



À l'instar des CD, les DVD existent eux aussi en versions enregistable et réinscriptible. Hormis cela, c'est la pagaille : les fabricants multiplient les formats, semant la confusion parmi les consommateurs. Avant d'acheter des DVD vierges, vérifiez les formats acceptés par votre lecteur : DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW et/ou DVD-RAM. La plupart des lecteurs récents reconnaissent les quatre premiers formats, ce qui facilite votre choix.

- ✓ La vitesse de rotation du disque, indiquée par l'opérateur x (comme dans 8x, 40x...) indique la rapidité de la gravure : un CD 40x est gravé cinq plus rapidement qu'un CD 8x. Achetez des CD dont la vitesse maximale est compatible avec celle de votre graveur.
- ✓ Le format et la vitesse de votre lecteur de CD ou de DVD figurent souvent sur sa façade. Si ce n'est pas le cas, vérifiez la documentation, voire la facture détaillée, de votre ordinateur. Si vous ne trouvez toujours pas d'indice, achetez des disques moyennement rapides. Un graveur lent parvient toujours à graver sur des disques rapides, mais pas avec la célérité d'un graveur plus rapide.
- ✓ Les CD vierges sont bon marché. Pour un essai, demandez-en un à un ami : si la gravure s'effectue sans problème, achetez-en d'autres du même type. En revanche, les DVD vierges étant plus chers, il vous sera plus difficile d'en obtenir un pour un test.
- ✓ Bien que Vista gère parfaitement les tâches de gravure de CD simples, il est extraordinairement compliqué lorsqu'il s'agit de copier des CD audio. La plupart des utilisateurs renoncent rapidement et préfèrent s'en remettre à des logiciels de gravure tiers, comme ceux édités par Roxio ou Nero.
- ✓ La copie des CD audio et des DVD est soumise aux lois du droit d'auteur.

## *Copier des fichiers depuis ou vers un CD ou un DVD*

Il fut un temps où CD et DVD étaient à l'image de la simplicité : il suffisait de les introduire dans un lecteur de salon pour les lire. Mais, dès lors que ces disques ont investi les ordinateurs, tout se compliqua. A présent, lorsque vous gravez un CD ou DVD, vous devez indiquer au PC ce que vous copiez et comment vous comptez le lire : sur un lecteur de CD audio ? Sur un lecteur de DVD ? Ou ne s'agit-il que de fichiers informatiques ? Si vous avez mal choisi, le disque ne sera pas lisible.

Voici les règles régissant la création d'un disque :

- ✓ **Musique** : Vous utiliserez le Lecteur Windows Media.
- ✓ **Films et diaporamas** : Vous utiliserez le nouveau programme DVD Maker.

Mais il en va différemment si vous désirez seulement copier des fichiers informatiques sur un CD ou un DVD, à des fins de sauvegarde ou pour les envoyer à quelqu'un.

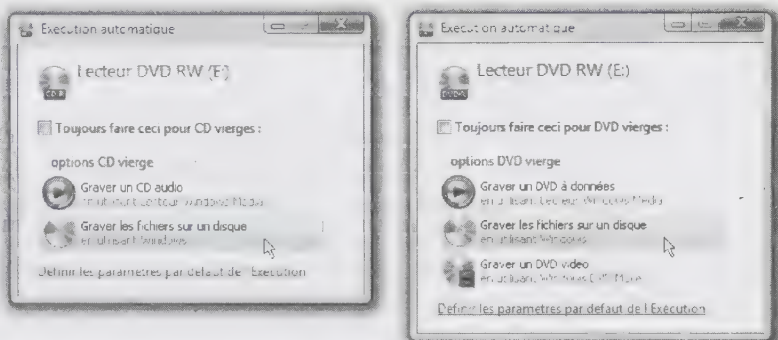
Suivez ces étapes pour graver des fichiers sur un CD ou un DVD vierge (si vous ajoutez les données à un disque qui en contient déjà, passez à l'Étape 4).

*Remarque* : Si vous avez installé un logiciel de gravure tiers dans votre PC, il risque de démarrer automatiquement dès l'insertion du CD, outrepassant toutes les étapes. Vous devrez le désactiver si vous désirez graver avec Vista ou tout autre programme. Cliquez ensuite sur l'icône du lecteur et choisissez Ouvrir la lecture automatique. Vous pourrez ainsi indiquer à Vista comment il doit réagir à l'insertion d'un CD vierge.

### **1. Insérez le disque vierge dans le graveur et choisissez Graver les fichiers sur un disque.**

Vista réagit différemment selon que vous avez inséré un CD ou un DVD, comme le montre la Figure 15.10.

Figure 15.10 : L'insertion d'un CD (à gauche) ou d'un DVD (à droite) affiche la boîte de dialogue appropriée. Choisissez Graver un CD pour copier les fichiers sur le disque.



**CD :** Vista propose deux options :

- **Graver un CD audio :** Cette option demande au Lecteur Windows Media de créer un CD audio lisible par la plupart des lecteurs de CD.
- **Graver les fichiers sur un disque :** Choisissez cette option pour copier des fichiers sur un CD.

**DVD :** Vista offre trois options :

- **Graver un DVD à données :** Choisir cette option demande au Lecteur Windows Media de sélectionner des fichiers de musique dans votre bibliothèque afin de les copier sur un DVD à des fins de sauvegarde. Si votre lecteur de DVD de salon supporte les fichiers MP3 ou WMA, il pourra *peut-être* le lire.
- **Graver les fichiers sur un disque :** Choisissez cette option pour copier des fichiers informatiques sur le DVD.
- **Graver un DVD vidéo :** Cette option démarre le programme DVD Maker. Il sert à créer des films ou des diaporamas.

2. Saisissez un nom pour le disque puis cliquez sur **Suivant**.

Après avoir inséré le disque et choisi Graver les fichiers sur un disque, à l'Étape 1, Vista affiche la boîte de dialogue Graver un disque et vous demande de trouver un titre pour le disque.

Hélas, Vista limite la longueur des titres des CD et DVD à 16 caractères. Au lieu de taper **Pique-nique familial à Trifouilly-les-Oies en 2006**, vous devrez vous limiter à **Trifouilly 2006**. Ou vous contenter de cliquer sur Suivant et accepter le nom par défaut imposé par Vista : la date d'aujourd'hui.

Après avoir entré un nom, Vista se prépare à recevoir les fichiers qu'il devra graver. Pour le moment, la fenêtre du disque est vide.

### 3. Indiquez à Vista les fichiers qu'il doit graver.

Le disque étant prêt à recevoir des données, il doit indiquer à Vista où il les trouvera. Vous pouvez le faire de diverses manières :

- Cliquez du bouton droit sur l'élément à copier, qu'il s'agisse d'un seul fichier, d'un dossier, ou d'un ensemble de fichiers et de dossiers sélectionnés. Dans le menu contextuel qui apparaît, choisissez Envoyer vers puis sélectionnez le graveur.
- Faites glisser les fichiers et/ou les dossiers et déposez-les sur la fenêtre du graveur, ou sur l'icône du graveur, dans la fenêtre Ordinateur.
- Choisissez le bouton Graver, dans la barre d'outils de n'importe quel dossier du dossier Musique. Tous les dossiers de musique – ou les fichiers audio sélectionnés – seront copiés sur le disque en tant que fichiers informatiques, lisibles par les chaînes stéréo et autoradio capables de lire des fichiers WMA ou MP3.
- Choisissez le bouton Graver, dans la barre d'outils de n'importe quel dossier du dossier Images. Toutes les photos du dossier Images – ou celles que vous



avez sélectionnées – seront copiées sur le disque, à des fins de sauvegarde ou pour les diffuser autour de vous.



- Choisissez le bouton Graver, dans la barre d'outils, de n'importe quel dossier du dossier Documents. Les fichiers qui s'y trouvent seront copiés sur le disque.
- Demandez au logiciel que vous utilisez actuellement d'enregistrer le fichier sur le disque compact plutôt que sur le disque dur.

Quelle que soit la technique choisie, Vista examine scrupuleusement les données puis les grave sur le disque.

#### 4. Fermez la session de gravure en éjectant le disque.



Quand vous avez fini de copier des fichiers sur un disque, indiquez-le à Vista en fermant la fenêtre Ordinateur : double-cliquez sur le petit "X" dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Appuyez ensuite sur le bouton d'éjection du disque, ou cliquez du bouton droit sur l'icône du lecteur, dans Ordinateur, et choisissez Ejecter. Vista ferme la session en veillant à ce que le disque soit lisible par d'autres PC.

Par la suite, vous pouvez graver d'autres fichiers sur le même disque jusqu'à ce que Windows vous informe qu'il est plein. Vous devrez alors mettre fin à la gravure, comme à l'Étape 4 précédemment, insérer un disque vierge puis tout recommencer à partir de l'Étape 1.



Si vous tentez de copier un ensemble de fichiers plus volumineux que ce que peut héberger le disque, Vista le signalera aussitôt. Réduisez le nombre de fichiers à copier sur un disque en les répartissant sur plusieurs.



La plupart des programmes permettent d'enregistrer directement sur un CD. Choisissez Fichier, puis Enregistrer, et sélectionnez le graveur. Insérez un disque dans le lecteur – de préférence pas trop plein – pour démarrer le processus.



### Dupliquer un CD ou un DVD

Windows Vista ne possède pas de commande de duplication de disque compact. Il n'est pas même capable de copier un CD audio, ce qui explique pourquoi beaucoup de gens achètent des logiciels de gravure.

Il est cependant possible de copier tous les fichiers d'un CD ou d'un DVD dans un disque vierge en procédant en deux étapes :

1. Copiez les fichiers et dossiers du CD ou du DVD dans un dossier de votre PC.
2. Copiez le contenu de ce dossier sur un CD ou un DVD vierge.

Vous obtenez ainsi une copie du CD ou du DVD, commode lorsque vous tenez à conserver deux sauvegardes essentielles.

Ce procédé ne fonctionne pas avec un CD audio ou un film sur DVD (j'ai essayé). Seuls les disques contenant des programmes ou des données informatiques peuvent être dupliqués.

## Disquettes et cartes mémoire

Les possesseurs d'appareil photo numérique sont sans doute familiarisés avec les cartes mémoire, ces petites plaquettes en plastique qui remplacent la pellicule. Vista est capable de lire les photos numériques directement sur l'appareil, pour peu qu'il soit connecté au PC. Mais Vista est aussi capable de lire les cartes mémoire, une technique prisée par tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser le câble de connexion.

Mais pour cela, le PC doit être équipé d'un lecteur de cartes mémoire, dans lequel vous insérez la carte bourrée de photos. Pour le PC, c'est un dossier comme un autre.

Les boutiques d'informatique vendent des lecteurs de cartes mémoire externes acceptant les formats les plus répandus : Compact Flash, Secure Digital, Mini-Secure Digital, Memory Stick, et d'autres encore.



Un lecteur de cartes mémoire est d'une agréable convivialité : après avoir inséré la carte, vous pouvez ouvrir son dossier dans le PC et voir les miniatures des photos qui s'y trouvent. Toutes les opérations de glisser-déposer, copier-coller et autre manipulations décrites précédemment dans ce chapitre sont applicables. Vous déplacez et organisez vos photos intuitivement.



✓ Formater une carte mémoire efface irrémédiablement toutes les photos et autres données qui s'y trouvent. Ne formatez jamais une carte mémoire sans avoir préalablement vérifié ce qu'elle contient.

✓ La procédure, maintenant : si Windows se plaint de ce qu'une carte nouvellement insérée n'est pas formatée – un problème qui affecte surtout les cartes ou disquettes endommagées –, cliquez du bouton droit sur son lecteur et choisissez Formater. Parfois, le formatage permet d'utiliser la carte avec un autre appareil que celui pour lequel vous l'aviez achetée : un lecteur MP3 acceptera par exemple celle que l'appareil photo refuse.



✓ Les lecteurs de disquette n'équipent plus que les PC les plus anciens (NdT : ils sont parfois proposés en option et il existe aussi des lecteurs de disquette externes). Ils fonctionnent comme les lecteurs de cartes mémoire : insérez la disquette puis double-cliquez sur son icône, dans Ordinateur, pour accéder aux fichiers.



✓ Appuyez sur la touche F5 chaque fois que vous insérez une nouvelle disquette dans le lecteur, afin que Windows Vista mette la fenêtre à jour. Autrement, elle afficherait toujours les fichiers de la disquette précédente (cette formalité n'est obligatoire que pour les disquettes).



Quatrième partie

# Travailler avec les programmes et les fichiers



### *Dans cette partie...*

**V**ous venez de faire connaissance avec Vista et d'apprendre les bases de son utilisation, notamment cliquer çà et là.

Dans cette partie du livre, vous serez enfin productif. C'est ici que vous apprendrez à démarrer des programmes, à ouvrir des fichiers, à créer et enregistrer les vôtres, et imprimer vos œuvres. Vous saurez aussi tout sur les incontournables commandes Couper, Copier et Coller.

Et si des fichiers prennent soudainement la clé des champs – c'est dans leur nature –, le Chapitre 17 vous expliquera comment lancer une recherche à leurs trousses et les ramener au bercail.

## Chapitre 16

# Programmes et documents

### *Dans ce chapitre :*

- Ouvrir un programme ou un document.
- Changer le programme qui ouvre un document.
- Créer un raccourci.
- Couper ou copier, et coller.
- Utiliser les programmes livrés avec Vista.

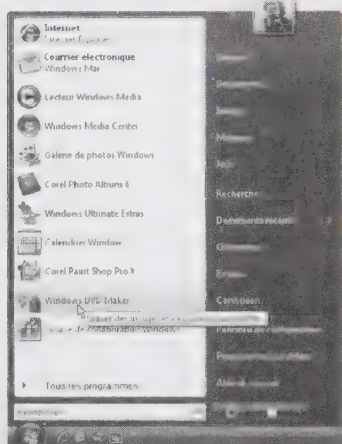
**D**ans Windows, les programmes – ou logiciels – sont vos outils. Ils vous permettent de calculer, d'écrire et d'abattre des vaisseaux spatiaux. En revanche, les documents sont ce que vous créez à l'aide d'un programme : une feuille de calcul révélant que vous vivez au-dessus de vos moyens, une lettre à l'eau de rose, les scores de vos jeux.

Ce chapitre commence par les bases : ouvrir des programmes, créer des raccourcis, couper et coller des données entre des documents... J'en profiterai pour vous montrer quelques trucs, comme l'ajout d'un signe © (copyright) dans le document, par exemple. Enfin, nous ferons le tour des programmes livrés avec Windows Vista, vous apprendrez à créer une lettre que vous agrémenterez de caractères spéciaux ou de symboles.

## Démarrer un programme

Cliquer sur le bouton Démarrer déploie le menu Démarrer, qui est la rampe de lancement de vos programmes. Le menu Démarrer est remarquablement intuitif. Par exemple, si Vista s'aperçoit que vous gravez beaucoup de DVD, le menu Démarrer place l'icône du programme DVD Maker en bonne place dans la liste, comme l'illustre la Figure 16.1.

Figure 16.1 : Cliquez sur le bouton Démarrer puis sur le programme à ouvrir.



Votre programme favori n'est pas visible dans le menu Démarrer ? Cliquez sur Tous les programmes, en bas du menu. Il propose une liste exhaustive de tous les programmes installés dans l'ordinateur, dûment répertoriés. Le programme n'est toujours pas visible ? Il se trouve sans aucun doute dans l'un des dossiers de Tous les programmes. Cliquez sur l'un ou l'autre de ces dossiers pour le découvrir (NdT : Ces dossiers portent souvent le nom de l'éditeur du programme).

Après avoir repéré le programme, cliquez sur son nom. Il s'ouvre sur le Bureau, prêt à servir.

Si le programme ne figure pas dans le menu Démarrer, Windows Vista propose plusieurs moyens de l'ouvrir, dont ceux-ci :



- ✓ Ouvrez le dossier Documents, dans le menu Démarrer, et double-cliquez sur le fichier sur lequel vous comptez travailler. Le programme approprié démarre et ouvre le fichier en question.
- ✓ Double-cliquez sur un raccourci du programme. Les raccourcis, souvent placés sur le Bureau, sont des boutons très commodes pour démarrer des programmes ou ouvrir des fichiers. Ils sont décrits en détails à la section "Prendre un raccourci", plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Si l'icône du programme se trouve dans la barre d'outils Lancement rapide – elle jouxte le menu Démarrer –, cliquez dessus et le programme entre en action.
- ✓ Cliquez du bouton droit sur le Bureau, choisissez Nouveau et sélectionnez le type de document à créer. Windows démarrera le programme approprié.
- ✓ Tapez le nom du programme dans le champ Rechercher, en bas du menu Démarrer, et appuyez sur Entrée.

### Y a-t-il un Administrateur dans l'ordinateur ?

NdT : Il arrivera que l'ordinateur vous demande de démarrer un programme, pour la première fois, en tant qu'Administrateur. Or, vous avez beau être l'Administrateur de l'ordinateur – son propriétaire et seul utilisateur, par exemple –, rien n'y fait. Chaque fois que vous tentez d'ouvrir le programme depuis le menu Démarrer, l'ordinateur demande obstinément d'ouvrir le programme en tant qu'Administrateur.

Le problème réside sur le fait qu'en ouvrant le programme depuis le menu Démarrer, vous cliquez sur un raccourci. Or, c'est directement sur le fichier du programme, en aval du dossier Program File, que vous devez cliquer. Trouver l'exécutable du fichier (reconnaissable à son extension .exe) n'est pas toujours facile, car le programme peut être dans un sous-dossier au nom de l'éditeur.

Tout ça peut sembler compliqué au débutant. Mais si ce dernier connaît quelqu'un qui s'y connaît un peu en informatique, il saura le tirer d'affaire.

## Ouvrir un document

Windows Vista adore tout ce qui est normalisé. La preuve ? Tous les programmes chargent les documents – souvent appelés "fichiers" – et les ouvrent de la même manière :

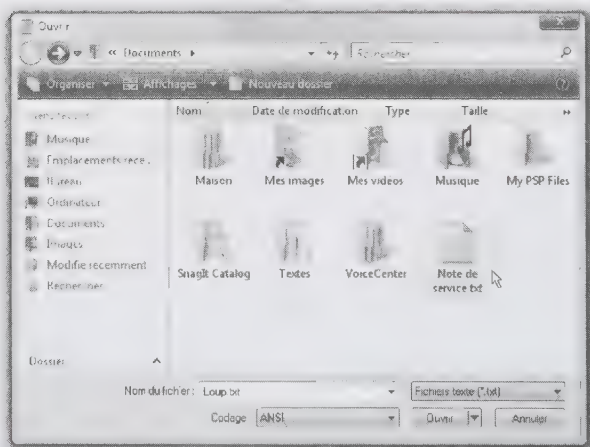
1. Cliquez sur l'option **Fichier**, dans la barre de menus située en haut de n'importe quel programme.

Pas de barre de menus ? Appuyez sur Alt pour la faire apparaître.

2. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Ouvrir**.

La boîte de dialogue **Ouvrir**, que montre la Figure 16.2, suscite une impression de déjà-vu, et pour cause : elle ressemble et se comporte comme le dossier **Documents** décrit au Chapitre 15.

Figure 16.2 : Double-cliquez sur le nom du fichier à ouvrir.



Il y a cependant une grande différence : cette fois, le dossier ne montre que les fichiers que le programme est capable d'ouvrir. Il exclut tous les autres.

3. Vous avez vu la liste de documents dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, à la Figure 16.2 ? Cliquez sur le document désiré puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Le programme ouvre le fichier et affiche son contenu.

Cette technique d'ouverture d'un fichier fonctionne avec n'importe quel programme, qu'il soit édité par Microsoft, un autre éditeur ou programmé par le boutonneux féru d'informatique au coin de la rue.



- ✓ Pour aller plus vite, double-cliquez sur le nom du fichier désiré. Il est aussitôt ouvert, la boîte de dialogue Ouvrir se fermant toute seule.
- ✓ Si le fichier désiré ne figure pas dans la liste, commencez à parcourir le disque dur avec les boutons visibles à gauche, dans la Figure 16.2. Par exemple, cliquez sur le dossier Documents pour voir les fichiers qui y sont stockés. Cliquez sur Récemment modifiés pour voir les fichiers que vous avez utilisés ces derniers jours. Dès que vous avez repéré le fichier désiré, double-cliquez dessus.
- ✓ Les gens fourrent souvent leurs papiers, photos et CD dans des boîtes en carton, mais l'ordinateur, lui, stocke ses fichiers dans des petits compartiments dûment étiquetés appelés "dossiers". Double-cliquez sur l'un d'eux pour voir ce qu'il contient, et reportez-vous au Chapitre 15 si la navigation parmi les dossiers vous paraît compliquée.
- ✓ Chaque fois que vous ouvrez un fichier et que vous le modifiez, même rien qu'en appuyant sur la barre Espace par mégarde, Windows Vista présume que vous aviez une bonne raison de le faire. C'est pourquoi, si vous tentez de fermer le fichier, Vista vous demande s'il faut enregistrer la modification. Si vos modifications l'ont été à bon escient, cliquez sur Oui. Mais si vous avez semé la pagaille ou ouvert un mauvais fichier, cliquez sur Non ou sur Annuler.



- ✓ Tous ces boutons et icônes en haut et à gauche de la boîte de dialogue Ouvrir vous intriguent ? Immobilisez la souris sur l'un d'eux et une info-bulle vous renseignera.

## Enregistrer un document

Enregistrer signifie que vous inscrivez votre travail sur la surface magnétique d'un disque dur ou sur tout autre support afin de le conserver. Tant qu'un travail n'est pas enregistré, il réside dans la mémoire vive de l'ordinateur, qui est vidée dès que l'ordinateur est éteint. Vous devez spécifiquement indiquer à l'ordinateur d'enregistrer votre travail en lieu sûr.

Fort heureusement, Microsoft a imposé que la même commande Enregistrer apparaisse dans tous les programmes de Windows Vista, quel qu'en soit le programmeur ou l'éditeur. Cliquez sur Fichier, dans la barre de menus, choisissez Enregistrer et mettez votre travail en lieu sûr dans le dossier Documents afin de le reprendre ultérieurement.

Quand vous enregistrez pour la première fois, Windows Vista demande d'indiquer le nom du fichier. Efforcez-vous d'être descriptif et de n'utiliser que des lettres, des chiffres et des espaces (NdT : tiret, apostrophe, parenthèses et caractères accentués ou à cédille sont toutefois admis). N'essayez pas d'utiliser un des caractères interdits, décrits au Chapitre 15, car Vista refuserait le nom.

- ✓ Choisissez toujours un nom descriptif pour vos fichiers. Vista octroie 255 caractères, c'est-à-dire plus qu'il n'en faut. Un fichier nommé *Rapport Juin* ou *Prévision des ventes* sera plus facile à retrouver qu'un fichier laconiquement nommé *Lettre*.
- ✓ Vous pouvez enregistrer un fichier dans n'importe quel dossier, sur un CD voire dans une carte mémoire. Mais c'est en les enregistrant dans le dossier Documents que vous le retrouverez le plus facilement. Ne vous privez néanmoins pas d'enregistrer un deuxième exemplaire sur un CD, comme sauvegarde.
- ✓ La plupart des programmes peuvent enregistrer des fichiers directement sur un CD : choisissez Enregistrer, dans le menu Fichier, puis sélectionnez le graveur de CD. Insérez un CD dans le lecteur, et c'est parti !



### Quelle est la différence entre Enregistrer et Enregistrer sous ?

Enregistrer sous quoi ? La table ? Le tapis ? Que nenni, bonnes gens ! La commande Enregistrer permet d'enregistrer un fichier sous un autre nom et/ou à un autre emplacement.

Supposons que le fichier *Ode à Tina* se trouve dans le dossier Documents et que vous désiriez modifier quelques phrases. Vous désirez enregistrer cette modification, mais sans perdre la version originale. Pour conserver les deux versions de cette impérissable littérature, vous choisirez Enregistrer sous, et vous renommerez le fichier *Ode à Tina - Ajouts*.

Lors d'un premier enregistrement, les commandes Enregistrer et Enregistrer sous sont identiques : les deux vous invitent à nommer le fichier et à choisir son emplacement.



- ✓ Si vous travaillez sur quelque chose d'important – c'est presque toujours le cas –, utilisez la commande Enregistrer toutes les quelques minutes. Ou mieux, appuyez sur les touches Ctrl+S (touche Ctrl enfoncée, appuyez brièvement sur S). La première fois, le programme demandera d'indiquer le nom et l'emplacement du fichier, mais par la suite, le processus sera quasiment instantané.

## Choisir le programme qui ouvre un fichier

Le plus souvent, Windows Vista sait quel programme il doit utiliser pour ouvrir tel ou tel fichier. Double-cliquez sur un fichier, et Vista démarre le programme, charge le fichier et l'ouvre dedans. Mais quand Vista ne s'en sort plus, c'est à vous de jouer.

Les deux prochaines sections expliquent ce qu'il faut faire lorsqu'un fichier n'est pas ouvert par le programme prévu, ou pire, si aucun programme n'est censé l'ouvrir.



## Mon fichier s'ouvre dans un autre programme !

Double-cliquer sur un fichier lance le programme approprié, généralement celui qui a servi à créer le document en question. Mais parfois, le programme qui apparaît n'est pas le bon. C'est fréquent avec les lecteurs de média, qui s'approprient constamment et sans vergogne les associations avec les fichiers audio et vidéo.

Voici comment rétablir le bon programme lorsqu'un fichier s'ouvre dans un autre programme :

1. Cliquez du bouton droit sur le fichier qui pose problème et, dans le menu contextuel, choisissez Ouvrir avec.

Comme le montre la Figure 16.3, Windows propose quelques-uns des programmes que vous aviez précédemment utilisés pour ouvrir ce type de fichier.

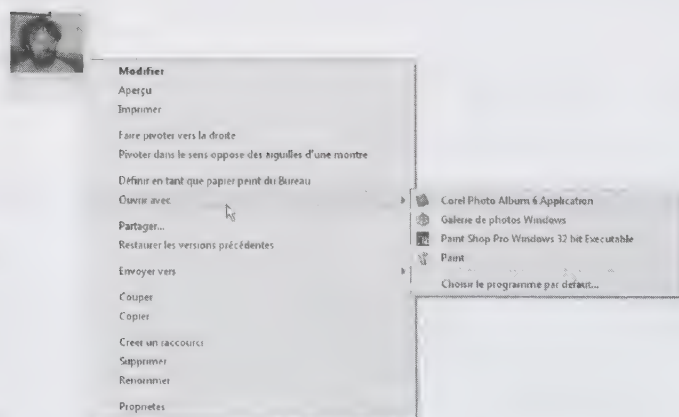


Figure 16.3 : Cliquez sur le programme qui doit ouvrir le fichier.

L'option Ouvrir avec ne figure pas dans le menu ? Choisissez alors Ouvrir. Vista affiche la fenêtre Ouvrir avec, représentée à la Figure 16.5, un peu plus loin.



## 2. Cliquez sur Choisir le programme par défaut et sélectionnez celui qui doit ouvrir le fichier.

La fenêtre Ouvrir avec, que montre la Figure 16.4, répertorie beaucoup plus de programmes. Si votre programme favori s'y trouve, vous pourriez double-cliquer dessus pour ouvrir immédiatement le fichier. Mais cela n'empêcherait pas le problème de se reproduire. La prochaine étape règle cette difficulté.

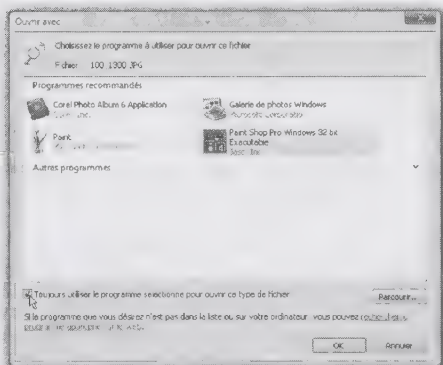


Figure 16.4 : Choisissez le programme à utiliser et cochez la case en bas à gauche.



Si votre programme favori n'est nulle part mentionné, vous devrez le chercher vous-même. Cliquez sur le bouton Parcourir et naviguez jusque dans le dossier contenant le programme à utiliser (un conseil : immobilisez le pointeur de la souris sur les dossiers, et Windows listera quelques-uns des fichiers et programmes qui s'y trouvent).

## 3. Cochez la case Toujours utiliser ce programme pour ouvrir ce type de fichier. Cliquez ensuite sur OK.

Cocher cette case crée une association. Par exemple choisir Paint Shop Pro et cocher la case précitée oblige Windows à toujours ouvrir Paint Shop Pro chaque fois que vous double-cliquez sur ce type de fichier.

Parfois, vous voudrez alterner entre deux programmes lorsque vous travaillez sur un même document. Pour ce



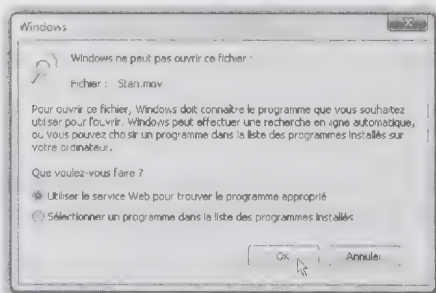
faire, cliquez du bouton droit sur le document, choisissez Ouvrir avec puis sélectionnez le programme dont vous avez besoin à ce moment-là.

Il est parfois impossible de faire en sorte que votre programme favori ouvre un fichier particulier tout simplement parce que le programme ne sait pas quoi faire. Par exemple, le Lecteur Windows Media lit les vidéos, sauf quand elles sont au format QuickTime, développé par Apple. La seule solution consiste alors à installer QuickTime ([www.apple.com/fr/quicktime/](http://www.apple.com/fr/quicktime/)) et à l'utiliser pour ouvrir ce type de vidéo.

Pas moyen de trouver un programme pour ouvrir ce satané fichier ? Dans ce cas, vous lirez avec intérêt la prochaine section.

## *Aucun programme n'ouvre mon fichier !*

Il est énervant de voir plusieurs programmes s'évincer les uns les autres pour ouvrir un type de fichier, mais c'est encore pire quand aucun programme ne parvient à le faire. Double-cliquer sur le fichier affiche l'ésotérique message d'erreur de la Figure 16.5.



**Figure 16.5 :**  
Parfois,  
Windows est  
incapable  
d'ouvrir un  
fichier.

Si vous savez quel programme ouvre ce type de fichier, choisissez la seconde option : Sélectionner le programme dans la liste des programmes installés. Cette action fait apparaître la

familière fenêtre de la Figure 16.4, permettant de choisir un programme et cliquer sur OK pour ouvrir le fichier.

Mais si vous n'avez pas la moindre idée du programme qui pourrait ouvrir le mystérieux fichier, choisissez l'option Utiliser le service Web pour trouver le programme approprié, puis cliquez sur OK. Windows écume l'Internet à la recherche du programme idoine. Avec un peu de chance, Internet affiche un site Web de Microsoft. Là, Microsoft identifie le fichier, décrit son type de contenu et suggère un site Web d'où vous pourrez télécharger le programme approprié. Cette opération implique le téléchargement et l'installation du programme, après avoir vérifié son innocuité avec un logiciel antivirus. Après quoi le problème est résolu.

Parfois, Microsoft vous envoie directement vers un site Web, comme celui de la Figure 16.6, d'où vous pourrez télécharger le programme qui ouvre votre fichier.

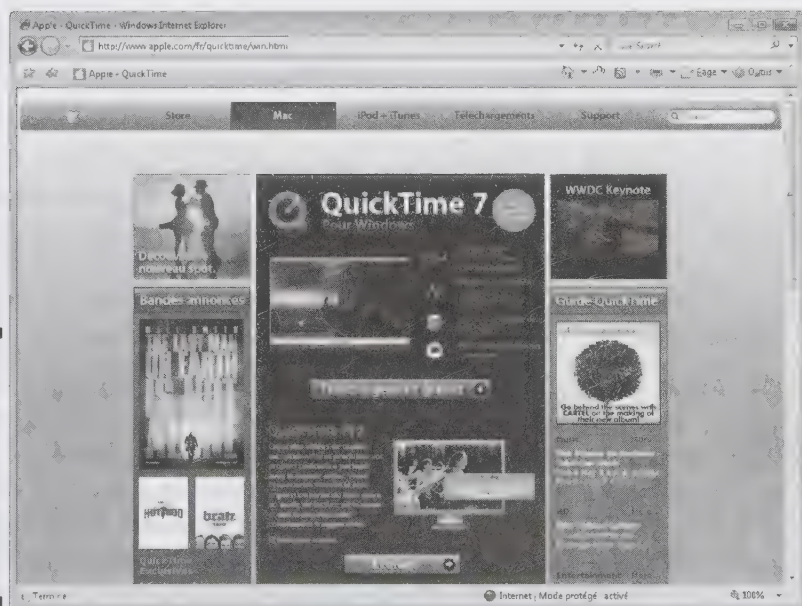


Figure 16.6 : Windows vous aide parfois à trouver le programme qui ouvrira un fichier orphelin.

✓ À la Figure 16.6, Microsoft a identifié un fichier vidéo QuickTime, édité par Apple – un concurrent de

Microsoft – que le Lecteur Windows Media ne peut pas ouvrir. Pas rancunier, Microsoft vous envoie néanmoins au site Web de QuickTime, où vous pouvez télécharger et installer le lecteur QuickTime pour Windows.

- ✓ Quand vous visitez un site Web afin de télécharger un programme suggéré, comme QuickTime ou RealPlayer, deux versions sont parfois proposées : l'une gratuite, l'autre appelée Professionnelle – car ça en jette – mais payante. La version gratuite répond souvent à vos besoins ; donc, commencez par elle.
- ✓ Si vous ne trouvez aucun programme capable d'ouvrir le fichier, vous êtes bien embêté... Il ne vous reste plus qu'à contacter la personne qui vous l'a remis en lui demandant avec quel programme il faut l'ouvrir. Dans le pire des cas, vous devrez l'acheter (NdT : mais il existe, sur le Web, des visionneuses souvent gratuites pour des milliers de types de fichiers).

## Prendre un raccourci

Certains éléments sont profondément enfouis dans votre ordinateur. Si vous en avez assez de parcourir l'arborescence des dossiers à la recherche d'un programme, lecteur, document, voire un site Web, créez un raccourci. C'est une petite icône qui pointe vers l'inavouable objet de votre désir, auquel vous accédez d'un seul clic.



Un raccourci n'étant tout bonnement qu'un bouton indépendant qui démarre quelque chose, vous pouvez déplacer, supprimer ou copier les raccourcis sans que l'original en pâtisse. Ils sont sûrs, commodes et faciles à créer. Il est impossible de les confondre avec des originaux grâce à la petite flèche dans leur coin inférieur gauche, visible ici sur le raccourci du jeu FreeCell.

Voici quelques instructions expliquant comment créer ces irremplaçables raccourcis :

- ✓ **Dossiers ou documents** : Cliquez du bouton droit sur le dossier ou le document, choisissez Envoyer vers et sélectionnez l'option Bureau (créer un raccourci). Après son apparition sur le Bureau, faites-le glisser où bon vous semble.
- ✓ **Sites Web** : Vous avez remarqué la petite icône qui précède l'adresse du site Web dans la Barre d'adresse d'Internet Explorer ? Faites-la glisser et déposez-la sur le Bureau ou ailleurs (décalez légèrement la fenêtre d'Internet Explorer vers l'extérieur afin d'avoir de la place pour votre manipulation). Vous pouvez aussi placer les sites Web intéressants parmi vos Favoris.
- ✓ **N'importe quoi dans le menu Démarrer** : Cliquez du bouton droit sur une icône du menu Démarrer et choisissez Copier. Cliquez ensuite du bouton droit là où le raccourci doit apparaître et choisissez Coller le raccourci.
- ✓ **Presque n'importe quoi** : Le bouton droit de la souris enfoncé, faites glisser un objet jusqu'à un autre emplacement. Le bouton relâché, choisissez l'option Créer les raccourcis ici.
- ✓ **Panneau de configuration** : Vous avez découvert un paramètre particulièrement intéressant dans le Panneau de configuration, qui est la plaque tournante de Windows Vista ? Tirez l'utile icône jusque sur le Bureau, jusque sur un dossier du Volet de navigation ou n'importe où ailleurs, et l'icône est aussitôt convertie en raccourci.
- ✓ **Lecteurs de disque** : Ouvrez Ordinateur, dans le menu Démarrer. Cliquez du bouton droit sur le lecteur désiré et choisissez Créer un raccourci. Windows le place sur le Bureau.

Voici quelques astuces supplémentaires :

- ✓ Pour graver rapidement des CD, placez un raccourci du graveur sur le Bureau. Il suffira ainsi de glisser et





déposer les fichiers sur l'icône du raccourci. Insérez un CD vierge, confirmez les paramètres et la gravure commence.



- ✓ Vous pouvez librement déplacer des raccourcis de ci de là, mais ne déplacez jamais les éléments qu'ils démarrent. Autrement, le raccourci ne les retrouverait plus, obligeant Windows à parcourir le disque dur à leur recherche, souvent en vain.

## ***L'incontournable guide du Couper, Copier et Coller***

Windows Vista a emprunté à l'école maternelle les petits ciseaux à bouts ronds et le pot de colle à papier. Enfin, leur version informatique... Vous pouvez électroniquement couper ou copier, puis coller, quasiment tout ce que vous voulez, et tout cela avec la plus grande facilité.

Les programmes de Windows sont conçus pour travailler ensemble et partager des données, ce qui permet par exemple de placer très facilement le plan d'un quartier, préalablement numérisé avec un scanner, sur le carton d'invitation créé avec WordPad. Vous pouvez déplacer des fichiers en les coupant ou en les copiant, et en les collant ensuite à un autre emplacement. Rien n'est plus simple, dans un traitement de texte, que de couper un paragraphe et le coller ailleurs.

Avec Windows Vista, toutes ces opérations s'effectuent sans peine parmi les fenêtres ouvertes.



Ne considérez par le Copier et le Coller comme des brouilles. Copier le nom et l'adresse d'un contact est moins fastidieux que les taper dans la lettre. Et si quelqu'un vous envoie une adresse Internet à rallonge, il sera plus sûr – et là encore moins fastidieux – de la copier et la coller dans la Barre d'adresse d'Internet Explorer. Il est aussi très facile de copier la plupart des éléments d'une page Web, au grand dam des photographes professionnels.



## Le couper-coller facile



En accord avec le Département "Lâche-moi la grappe avec ces ennuyeux détails", voici, en trois étapes, comment couper, copier et coller :

1. **Sélectionnez l'élément à couper ou à coller : quelques mots, un fichier, une adresse Web ou n'importe quoi d'autre.**
2. **Cliquez du bouton droit dans la sélection et choisissez Couper ou Copier, dans le menu, selon vos besoins.**

Utilisez Couper lorsque vous désirez déplacer un élément, et Copier lorsque vous voulez le dupliquer en laissant l'original intact.

Les raccourcis clavier sont : Ctrl+X pour Couper, Ctrl+C pour Copier.

3. **Cliquez du bouton droit sur l'élément de destination et choisissez Coller.**

Le raccourci clavier de Coller est Ctrl+V.

Les trois prochaines sections détaillent ces actions.

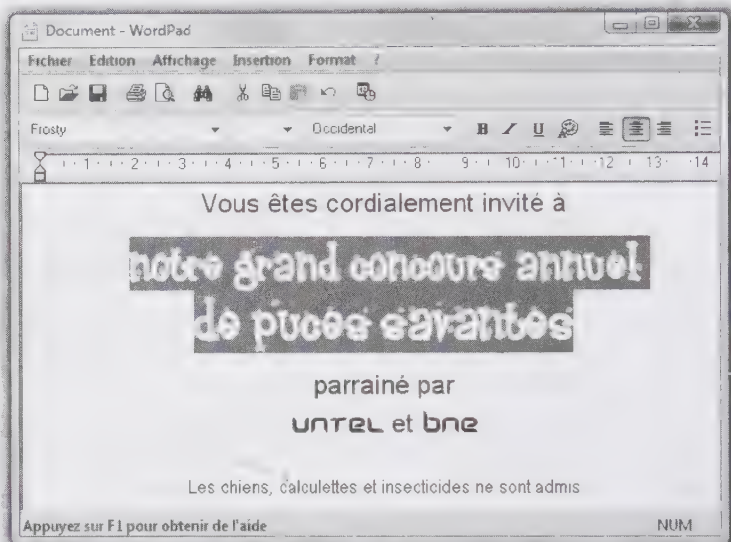
## Sélectionner les éléments à couper ou à copier

Avant de trimballer des éléments ailleurs, vous devez indiquer à Windows Vista desquels il s'agit. Le meilleur moyen est de les sélectionner à la souris. Il suffit généralement de cliquer dessus, ce qui met les éléments en surbrillance.

- ✓ **Sélectionner du texte dans un document, un site Web ou une feuille de calcul :** Placez le pointeur de la souris au début des données à sélectionner puis cliquez et maintenez le bouton enfoncé. Tirez ensuite la souris jusqu'à l'autre bout des données. Cette action surligne – met en surbrillance – tout ce qui se trouvait entre le clic

et l'endroit où vous avez libéré le bouton, comme l'illustre la Figure 16.7.

Figure 16.7 : Windows surligne le texte sélectionné – il le met en surbrillance – avec une autre couleur pour mieux le mettre en évidence.



Soyez prudent après avoir sélectionné du texte. Si vous appuyez accidentellement sur une touche, le *b* par exemple, Windows remplace toute la sélection par la lettre *b*. Pour corriger cette bourde, choisissez Annuler, dans le menu Édition ou mieux, appuyez sur Ctrl+Z, qui est le raccourci de cette commande.

✓ **Pour sélectionner un fichier ou un dossier :** Cliquez dessus pour le sélectionner. Procédez comme suit pour sélectionner plusieurs éléments :

- **S'il s'agit d'une plage de fichiers :** Cliquez sur le premier de la série, maintenez la touche Majuscule enfoncée et cliquez sur le dernier. Windows sélectionne le premier élément, le dernier et tous ceux qui se trouvent entre.

- **Si les fichiers sont éparpillés** : Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur les fichiers et les dossiers à sélectionner.

Les éléments étant sélectionnés, la prochaine section explique comment les couper ou les copier.



- ✓ Après avoir sélectionné quelque chose, ne tardez pas à le couper ou à le copier. Car si vous cliquez distraitemment ailleurs, votre sélection disparaît, vous obligeant à la refaire entièrement.
- ✓ Appuyez sur la touche Suppr pour supprimer un élément sélectionné, qu'il s'agisse d'un fichier, d'un paragraphe, d'une photo, etc.



### Sélectionner des lettres, des mots, des paragraphes et plus encore

Quand vous travaillez sur des mots, dans Windows Vista, ces raccourcis vous aideront à sélectionner rapidement des données :

- ✓ Pour sélectionner une seule lettre ou caractère, cliquez juste avant. Ensuite, la touche Majuscule enfoncée, appuyez sur la touche fléchée Droite. Maintenez-la enfoncée pour sélectionner davantage de texte.
- ✓ Pour ne sélectionner qu'un mot, double-cliquez dessus. Le mot est surligné. La plupart des traitements de texte permettent de déplacer un ou plusieurs mots sélectionnés par un glisser-déposer.
- ✓ Pour sélectionner une seule ligne de texte, cliquez dans la marge, à la hauteur de la ligne. Le bouton de la souris enfoncé, tirez vers le haut ou vers le bas pour ajouter d'autres lignes à la sélection. Vous pouvez aussi ajouter des lignes en appuyant, touche Majuscule enfoncée, sur les touches fléchées Haut et Bas.
- ✓ Pour sélectionner un paragraphe, double-cliquez dans sa marge gauche. Le bouton enfoncé, déplacez la souris vers le haut ou vers le bas pour ajouter d'autres paragraphes à la sélection.
- ✓ Pour sélectionner la totalité d'un document, appuyez sur les touches Ctrl+A. Ou alors, choisissez Sélectionner tout, dans le menu Édition.

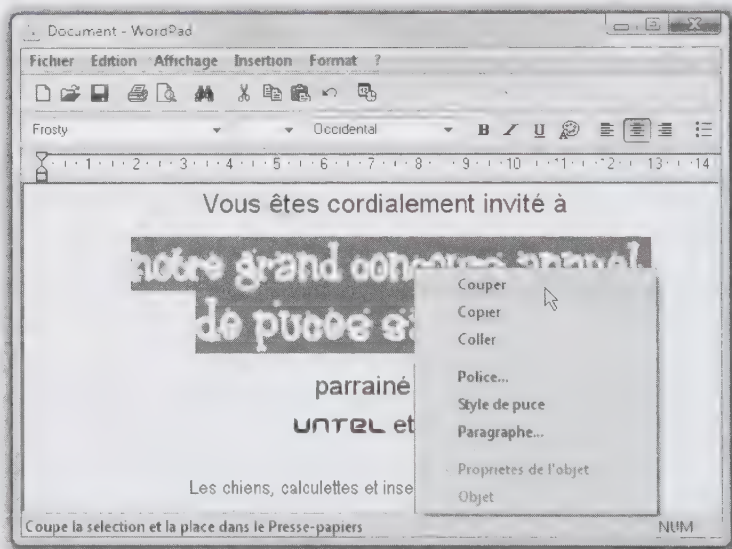
## Couper ou coller une sélection

Après avoir sélectionné des données, vous pouvez commencer à les manipuler, notamment les couper ou les copier, voire les supprimer en appuyant sur la touche Suppr.



Après avoir sélectionné un élément, cliquez dessus du bouton droit. Dans le menu contextuel, choisissez Couper ou Copier, selon vos besoins, comme le montre la Figure 16.8. Ensuite, cliquez dans la destination et choisissez Coller.

Figure 16.8 : Pour déplacer une sélection, cliquez dedans du bouton droit et choisissez Couper.



Les options Couper et Coller sont fondamentalement différentes. Laquelle choisir ?

- ✓ **Choisissez Couper pour déplacer des données.** Cette commande supprime les données sélectionnées, mais elles ne sont pas perdues. Windows les conserve en effet dans une fenêtre cachée de Windows Vista, le Presse-papiers.



Vous pouvez couper et coller des fichiers entiers dans différents dossiers. Quand vous coupez un fichier dans

un dossier, l'icône du fichier s'assombrit jusqu'à ce que vous l'ayez collé (la faire disparaître serait trop stressant). Vous changez d'avis au cours de la manipulation ? Appuyez sur la touche Échap et l'icône redevient normale.

- ✓ **Choisissez Copier pour dupliquer des données.** Lorsque vous utilisez cette commande, rien ne semble se passer à l'écran, car les données originales subsistent. Elles n'en sont pas moins copiées dans le Presse-papiers.



Pour copier l'image du Bureau de Vista dans le Presse-papiers, c'est-à-dire la totalité de l'écran, appuyez sur la touche Impr.écran (le nom peut parfois différer). Vous pourrez ensuite coller l'image où bon vous semble. NdT : pour ne copier que la fenêtre active, appuyez sur Alt+Impr.écran.

## Coller les données

Les données coupées ou copiées, qui résident à présent dans le Presse-papiers de Vista, sont prêtes à être collées à presque n'importe quel emplacement.

Coller est une opération simple :

1. **Ouvrez la fenêtre de destination et cliquez là où les données doivent apparaître.**
2. **Cliquez du bouton droit et, dans le menu déroulant, choisissez Coller.**

Et hop ! Les éléments que vous aviez coupés ou copiés apparaissent.

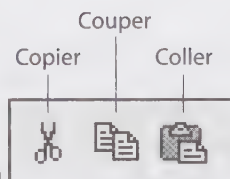
Ou alors, si vous voulez coller un fichier sur le Bureau, cliquez du bouton droit sur le Bureau et choisissez Coller. L'icône du fichier apparaît là où vous avez cliqué.

- ✓ La commande Coller insère une copie des données résidant dans le Presse-papiers. Elles y restent, prêtes à être collées ailleurs autant de fois que vous le désirez.



- ✓ La barre d'outils de nombreux programmes contient des boutons Couper, Copier et Coller, comme le montre la Figure 16.9.

Figure 16.9 :  
Les boutons  
Couper,  
Copier et  
Coller.



## Annuler des actions

Windows propose une foule de manières d'exécuter une même action, mais quatre seulement pour accéder à la commande Annuler et corriger ainsi vos bourdes :

- ✓ La touche Ctrl enfoncée, appuyez sur Z. La dernière action est annulée. Si le programme comporte un bouton Rétablir, vous pouvez annuler une annulation.
- ✓ La touche Alt enfoncée, appuyez sur la touche Retour arrière. Vista fait marche arrière et récupère ce que vous venez de supprimer.
- ✓ Cliquez sur Édition et, dans le menu, choisissez Annuler. La dernière commande est aussitôt annulée.
- ✓ La touche Alt enfoncée, appuyez sur la touche E (comme Édition) puis A (comme Annuler). La dernière action est annulée.

Ne vous compliquez pas la vie à apprendre toutes ces techniques. Retenez par exemple Ctrl+Z et oubliez toutes les autres.

## Les programmes livrés avec Vista

Vista, la version la plus sophistiquée de Windows, est livré avec de nombreux programmes comme le Lecteur Windows Media et Mail. Ces "plus" font le bonheur des clients, dont



certain ont la naïveté de croire que ces programmes sont gratuits. En fait, vous les avez payés avec Vista.

## *Écrire des lettres avec WordPad*

WordPad est loin d'être aussi perfectionné que les onéreux traitements de texte professionnels. Il ne peut ni créer des tableaux, ni présenter du texte sur plusieurs colonnes comme celle d'un journal ou d'un bulletin d'information, ni régler l'interlignage. Et bien sûr, il est dépourvu de correcteur orthographique.

En revanche, il est parfait pour des lettres courtes, des rapports simples et autres tâches élémentaires. Vous pouvez choisir la police de caractères. Et, comme tous les utilisateurs de Windows ont WordPad, la plupart des possesseurs d'ordinateur peuvent lire les fichiers.

Pour découvrir WordPad, ouvrez le menu Démarrer, choisissez Tous les programmes, puis Accessoires et cliquez sur WordPad.

► Tous les programmes



Si vous venez de vous débarrasser de votre vieille machine à écrire électrique pour Windows, notez bien ces règles : sur la machine à écrire, vous deviez appuyer sur la touche Retour à la fin de chaque ligne, sinon la frappe se poursuivait hors du papier. Cela ne risque pas d'arriver avec un ordinateur, car il effectue automatiquement le retour à la ligne.

- ✓ Pour changer de police dans WordPad, sélectionnez les mots à modifier, ou la totalité du document en choisissant Sélectionner tout, dans le menu Édition. Choisissez ensuite Format, puis Police. Cliquez sur le nom de la police à utiliser – la rubrique Aperçu montre à quoi elle ressemble – puis sur OK, et WordPad affiche la nouvelle typographie.

- ✓ Insérez rapidement la date et l'heure courantes en choisissant, dans le menu Insertion, l'option Date et heure. Sélectionnez ensuite une des présentations proposées et cliquez sur OK,

## Gérer les rendez-vous avec Calendrier



Vista est doté d'un nouveau programme, Calendrier, qui n'existait pas dans Windows XP. Comme le suggère son nom, il s'agit d'un logiciel de gestion du temps qui remplace avantageusement les innombrables Post-it collés contre le réfrigérateur. Ouvrez-le – le programme, pas le réfrigérateur – en choisissant Démarrer, Tous les programmes, puis Calendrier Windows.

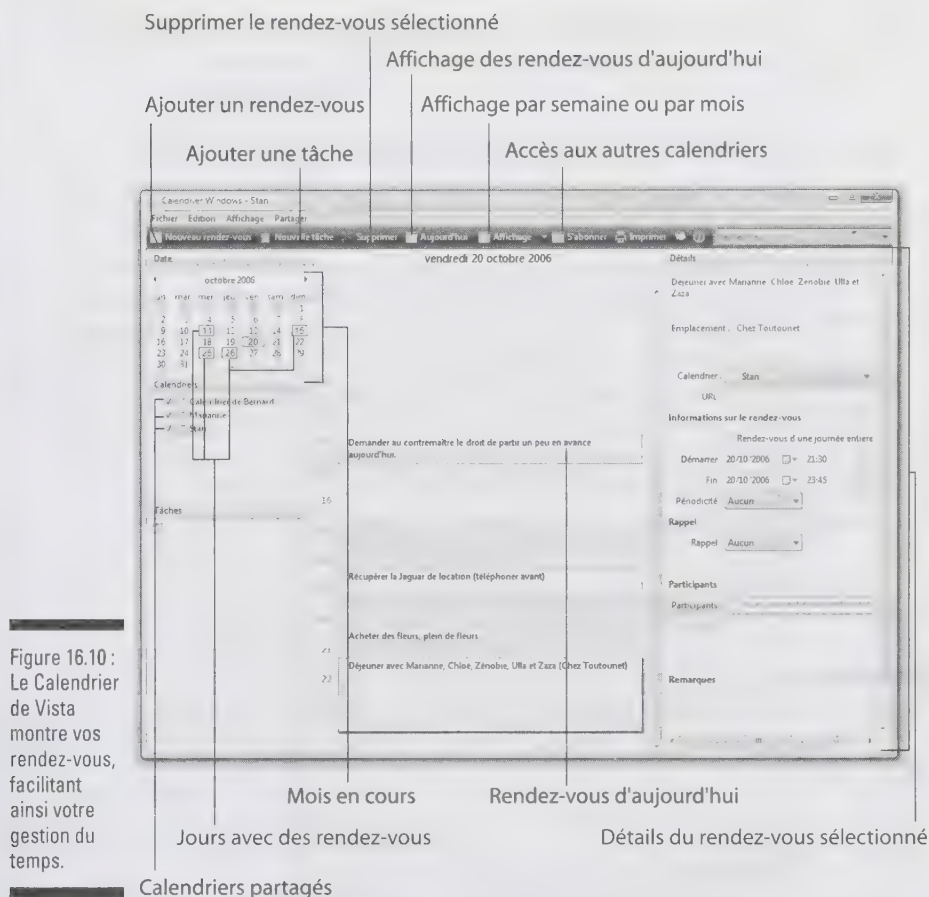
Représenté à la Figure 16.10, Calendrier arbore un calendrier par mois dans le volet gauche, les rendez-vous du jour dans le volet du milieu, et les détails du rendez-vous sélectionné dans le volet de droite.

Pour ajouter un rendez-vous, cliquez sur un jour du calendrier puis sur l'heure. Tapez l'objet du rendez-vous et remplissez les détails complémentaires à droite.

L'énorme avantage de Calendrier est la possibilité de communiquer les rendez-vous par courrier électronique ou de les publier sur un site Web où vos correspondants pourront s'y abonner ; le calendrier sera téléchargé et affiché sur leur ordinateur.

L'inconvénient de Calendrier est que vous n'aurez plus aucune excuse d'être en retard.

- ✓ Le programme Calendrier permet de partager des calendriers avec des utilisateurs de la messagerie Outlook (Microsoft), d'iCal (Apple) et avec le calendrier en ligne Google Agenda ([www.google.com/calendar](http://www.google.com/calendar)). Pour une efficacité maximale, le calendrier devrait aussi être accessible depuis votre lieu de travail. Renseignez-vous auprès du responsable informatique.



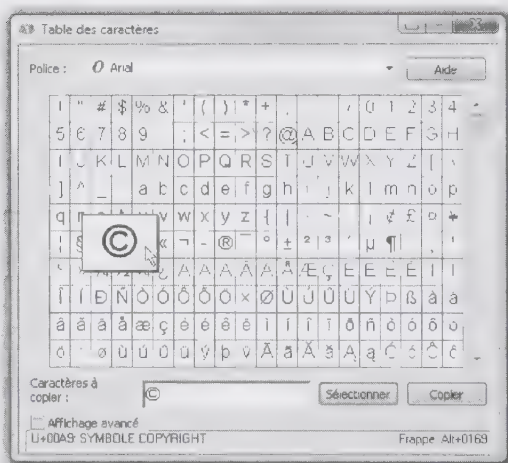
- Pour partager votre propre calendrier avec d'autres personnes, cliquez sur son nom dans le panneau Calendriers (voir Figure 16.10) puis, dans le menu Partager, choisissez Envoyer par courrier électronique. Le calendrier est envoyé à vos correspondants, où il apparaîtra dans leur programme Calendrier.
- Le programme permet d'affecter différentes couleurs aux calendriers de vos correspondants, ce qui permet de savoir facilement à quelle personne correspond un rendez-vous. Pour supprimer les rendez-vous avec quelqu'un, dans votre calendrier, cliquez sur le nom de

son calendrier et appuyez sur Suppr : tous les rendez-vous sont effacés.

## Insérer des symboles avec la Table des caractères

La Table des caractères permet d'insérer des caractères spéciaux ou étrangers dans vos documents, ce qui leur donne un aspect plus soigné. Ce petit programme bien pratique affiche une fenêtre semblable à celle de la Figure 16.11, contenant tous les caractères et symboles disponibles.

Figure 16.11 : La Table des caractères contient des symboles et des caractères étrangers.



Procédez comme suit pour insérer le symbole du copyright (©) dans votre document :

1. Cliquez sur le menu Démarrer, choisissez Tous les programmes, puis Accessoires, Outils système, et sélectionnez Table des caractères.

Assurez-vous que la police courante figure bien dans le champ Police.

Si la police en cours d'utilisation dans votre document n'est pas affichée, cliquez sur la flèche à droite du champ Police et sélectionnez-la dans la liste.

2. Parcourez la Table des caractères jusqu'à ce que vous ayez trouvé le symbole recherché. Double-cliquez ensuite dessus.

Le symbole apparaît dans le champ Caractères à copier.

3. Cliquez du bouton droit dans le document, là où le symbole doit apparaître, et choisissez Coller.

Le symbole est inséré, avec la même police.



Si vous utilisez fréquemment des termes étrangers, placez un raccourci sur le Bureau pointant vers la Table des caractères, afin d'y accéder rapidement : dans le menu Démarrer, cliquez du bouton droit sur l'icône Table des caractères et choisissez Copier. Cliquez du bouton droit sur le Bureau et choisissez Coller le raccourci : ¡*Que conveniencia!*

Le Tableau 16.1 répertorie les raccourcis des symboles et caractères les plus usités.

**Tableau 16.1 : Les codes de quelques caractères utiles.**

| Pour insérer ceci : | Tapez cela : |
|---------------------|--------------|
| ©                   | Alt+0169     |
| ®                   | Alt+0174     |
| ™                   | Alt+0153     |
| •                   | Alt+0149     |
| ×                   | Alt+0215     |
| €                   | Alt+0128     |
| ¢                   | Alt+0199     |
| Æ                   | Alt+0198     |
| æ                   | Alt+0230     |
| œ                   | Alt+0156     |





## Chapitre 17

# Vite perdu, plus vite retrouvé

### *Dans ce chapitre :*

- Retrouver des fenêtres et des fichiers égarés.
- Retrouver des programmes, des courriers électroniques, des morceaux de musique et des documents.
- Trouver d'autres ordinateurs sur un réseau.
- Trouver une information sur l'Internet.
- Enregistrer les recherches communes.
- Affiner les recherches de Vista.

**T**ôt ou tard, Vista vous laissera dans la perplexité : "Ce fichier était là il y a une seconde. Où a-t-il bien pu se fourrer ?" Si Vista se met à vous faire des cachotteries, ce chapitre vous expliquera où chercher et comment mettre fin à son jeu idiot.

## *Retrouver les fenêtres égarées sur le Bureau*

Windows Vista ressemble plus à un pique-notes qu'à un bureau. Chaque fois que vous ouvrez une nouvelle fenêtre, c'est comme si vous placiez une autre note sur la pique. La fenêtre du dessus est facile à lire, mais atteindre l'une de celles d'en dessous est plus compliqué. Si une petite partie

dépasse, il suffit de cliquer dessus pour la mettre au premier plan.



Quand une fenêtre est complètement recouverte par d'autres, recherchez-la dans la Barre des tâches, en bas de l'écran (si elle ne veut pas se montrer, appuyez sur la touche Windows). Cliquez sur le nom de la fenêtre et la voilà qui émerge du tas.

Toujours introuvable ? Essayez la remarquable nouvelle vue en 3D de Vista (voir Figure 17.1), où les fenêtres semblent léviter dans l'espace virtuel. La touche Windows enfoncée, appuyez plusieurs fois sur Tab, ou actionnez la molette de la souris pour placer tour à tour chaque fenêtre au premier plan (NdT : pour faire défiler les fenêtres à rebours, maintenez aussi la touche Majuscule enfoncée). Lorsque la fenêtre désirée apparaît, relâchez la touche Windows.

Figure 17.1 : La touche Windows enfoncée, appuyez répétitivement sur Tab pour parcourir les fenêtres. Relâchez la touche Windows pour déposer la fenêtre au premier plan sur le Bureau.



Si votre PC n'est pas capable de gérer l'affichage en 3D de Vista, faute d'une carte graphique suffisamment puissante, maintenez la touche Alt enfoncée et appuyez sur Tab pour

bénéficier de l'ancienne technique en deux dimensions, qui fonctionne tout aussi bien, voire mieux. Relâchez la touche Alt pour placer la fenêtre sélectionnée sur le Bureau.



Si vous êtes sûr qu'une fenêtre est ouverte mais qu'elle reste introuvable, répartissez-les toutes sur le Bureau. Pour ce faire, cliquez du bouton droit sur la Barre des tâches et, dans le menu, choisissez Afficher les fenêtres côte à côte. C'est la solution de dernier recours, mais qui peut vous faire retrouver la fenêtre égarée.

## *Localiser un programme, un courrier électronique, un morceau de musique, un document, etc.*

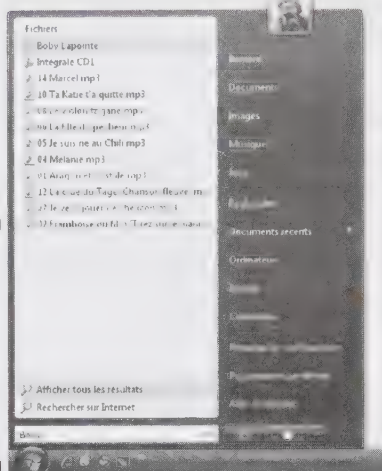
Trouver une information sur l'Internet n'excède guère quelques minutes, même si la recherche doit porter sur des milliards de pages dispersées dans des milliers d'ordinateurs de par le monde. En revanche, retrouver un document dans votre PC peut s'avérer beaucoup plus ardu, voire vain.

Pour résoudre ces problèmes de recherche, Vista s'est inspiré des moteurs de recherche comme celui de Google, et il crée un index des principaux fichiers de votre PC. Pour trouver un fichier égaré, ouvrez le menu Démarrer et cliquez dans le champ Rechercher, en bas du panneau.

Tapez les premières lettres d'un mot, d'un nom ou d'une phrase figurant dans le fichier recherché. Dès que vous commencez à taper, le menu Démarrer propose une liste d'occurrences. Chaque lettre tapée affine la recherche. Après en avoir saisi suffisamment, le document perdu se retrouve en haut de la liste, d'où vous pouvez l'ouvrir d'un double-clic.

Par exemple, taper **Boby** dans le champ Rechercher du menu Démarrer affiche tous les morceaux de Bobby Lapointe stockés dans le PC (Figure 17.2).

Figure 17.2 : Vista localise les fichiers en plaçant les meilleures occurrences en tête de liste.



Lorsque vous avez repéré le fichier qui vous intéresse, cliquez sur son nom, dans le menu Démarrer, pour l'ouvrir. Ou alors, cliquez dessus du bouton droit et, dans le menu, choisissez Ouvrir l'emplacement du fichier pour accéder au dossier où le fichier se cachait.

- ✓ Vista indexe tous les fichiers qui se trouvent dans les dossiers Documents, Images, Musique et Vidéos, d'où l'importance de stocker vos fichiers dans ces emplacements. Notez que Vista n'autorise pas la recherche parmi les fichiers des autres comptes d'utilisateurs.
- ✓ L'indexation prend en compte tous les fichiers placés sur le Bureau, les fichiers récemment supprimés qui se morfondent dans la Corbeille, les coordonnées de vos contacts et tous les courriers électroniques. Vista indexe aussi tous les fichiers partagés du dossier Public, auquel d'autres PC du réseau ont accès.
- ✓ Si vous cherchez un mot très courant et que Vista trouve de ce fait une infinité de fichiers, restreignez la recherche en tapant une courte phrase : **Bobby Lapointe écouté mardi soir**. Plus vous tapez de lettres, plus vous avez de chances de réduire la recherche à un fichier particulier.



- ✓ Lors d'une recherche de fichier, tapez toujours un mot à partir de la première lettre. Si vous tapez **pointe**, Vista trouvera des occurrences comme pointes, pointer, pointeur, mais pas Lapointe, même si la chaîne de caractères "pointe" fait partie de son nom.
- ✓ Le champ Rechercher ignore les majuscules. Pour lui, **Puce** et **puce** sont le même insecte.

### Quand la recherche ne donne rien

Un jour ou l'autre, votre fidèle outil de recherche ne trouvera rien. Face à une liste vide, ces conseils vous aideront peut-être à retrouver ce qui lui avait échappé.

- ✓ Vérifiez l'orthographe. Vista est incapable de deviner qu'en tapant "accueil", vous pensiez à "accueil". Une faute de frappe compromet toujours une recherche.
- ✓ Recourez à la recherche avancée. Le champ Rechercher du menu Démarrer est simple et rapide. Mais s'il ne trouve rien, utilisez plutôt la commande Rechercher du menu Démarrer. Elle ouvre une fenêtre truffée d'options assez trapues. Décrites à la section "Demander à Vista de mieux chercher", la fenêtre Rechercher peut sauver la mise en cas d'urgence.
- ✓ Étendez l'indexation. Les recherches de Vista s'effectuent normalement dans le dossier de votre compte d'utilisateur, qui contient les dossiers Documents, Images et Musique, ainsi que vos courriers électroniques et les sites Web téléchargés. Mais si vous avez stocké des fichiers ailleurs, sur un disque dur externe par exemple, ou dans une clé USB, Vista ne les trouvera pas, à moins que vous lui demandiez d'y aller voir, comme l'explique la section "Affiner les recherches de Vista", plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Reconstituez l'index. Des fichiers sont constamment déplacés, entrés ou sortis du PC. L'index de Vista s'efforce de rester à jour mais parfois, il ne sait plus ce qui est quoi. Pour rétablir un index sain, demandez à Vista de reconstruire l'index, une tâche expliquée à la section "Affiner les recherches de Vista". Bien que cette reconstruction s'effectue en tâche de fond, pendant que vous travaillez, il lui faut plusieurs heures pour être menée à bien. Pour plus d'efficacité, démarrez la réindexation le soir, en laissant le PC allumé toute la nuit.



- ✓ Si Vista découvre plus d'occurrences qu'il peut en afficher dans le petit menu Démarrer, cliquez sur Afficher tous les résultats, juste au-dessus du champ Rechercher. Vous accédez ainsi à la fonction Recherche avancée, décrite plus loin dans ce chapitre, à la section "Demander à Vista de mieux chercher".
- ✓ Vous voulez rechercher sur l'Internet plutôt que sur le PC ? Après avoir tapé vos mots, cliquez sur Rechercher sur Internet, juste au-dessus du champ Rechercher. Vista transmet votre requête au moteur de recherche défini dans Internet Explorer.

## *Retrouver un fichier manquant dans un dossier*

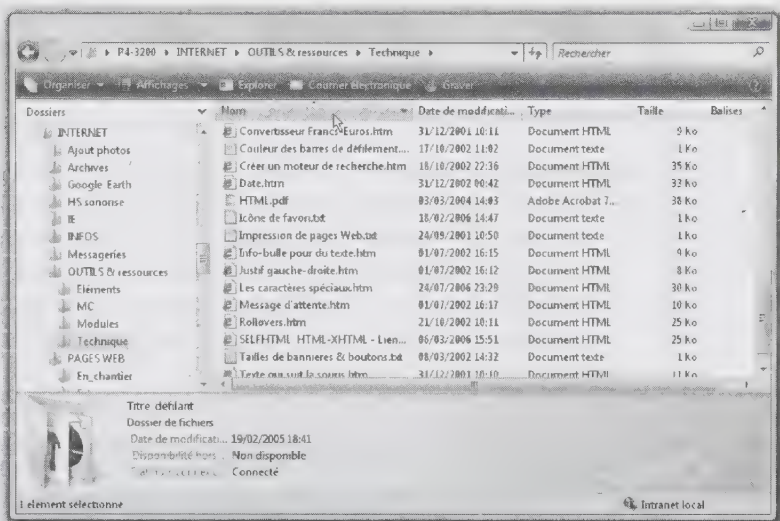
Le champ Rechercher du menu Démarrer explore minutieusement l'index tout entier. Mais c'est exagéré lorsque vous ne recherchez un fichier égaré que dans un seul dossier. Pour vous aider lorsqu'un fichier est perdu dans un océan d'autres fichiers, Vista a placé un champ Rechercher en haut à droite de chaque dossier. Ce champ n'examine que le dossier courant.

Pour trouver un fichier perdu dans un dossier, cliquez dans le champ Rechercher du dossier et tapez quelques lettres ou mots qui se trouvent dans le fichier. Le filtrage des fichiers commence dès la frappe de la première lettre. La recherche se restreint ensuite jusqu'à ce que ne soient affichés que les quelques dossiers parmi lesquels se trouve, avec un peu de chance, celui que vous recherchez.

Quand une recherche dans un dossier trouve de trop nombreuses occurrences, il reste un autre moyen de la réduire : les en-têtes de colonnes, lorsque l'affichage est en mode Détails, comme à la Figure 17.3. La première colonne, Nom, répertorie les noms de fichiers. Les autres colonnes fournissent des détails plus spécifiques.



Figure 17.3 : L'affichage en mode Détails permet de trier les fichiers par nom ou par un autre critère, ce qui facilite les recherches.



Vous avez remarqué les en-têtes de colonnes Nom, Date de modification et Type ? Cliquez sur l'un d'eux pour trier les fichiers selon les critères suivants :

- ✓ **Nom** : Vous connaissez les premières lettres du nom du fichier ? Cliquez sur cet en-tête pour trier les fichiers alphabétiquement, puis parcourez la liste. Cliquez de nouveau sur Nom pour inverser l'ordre du tri.
- ✓ **Date de modification** : Cliquez sur cet en-tête si vous vous souvenez vaguement de la date à laquelle vous avez modifié le document pour la dernière fois. Les fichiers les plus récents sont ainsi placés en haut de la liste. Cliquer de nouveau sur Date de modification inverse l'ordre, un bon moyen pour retrouver des fichiers anciens.
- ✓ **Type** : Cet en-tête trie les fichiers selon leur contenu. Toutes les photos sont regroupées, et aussi tous les documents textuels. Commode pour retrouver les quelques photos perdues parmi une quantité de fichiers de texte.

- ✓ **Auteur :** Microsoft Word, Excel et d'autres programmes intègrent votre nom d'utilisateur aux fichiers que vous créez. Cliquez sur cet en-tête pour trier les fichiers par auteur.
- ✓ **Balise :** Vista permet souvent d'ajouter des balises à des documents, comme vous le découvrirez plus loin dans ce chapitre. Ajouter une balise "Photos de fromages qui puent" à cette série qui fleure bon le munster coulant permettra de récupérer les photos, soit en tapant l'intitulé de leur balise, soit en triant les fichiers d'un dossier par balises.

### Tri approfondi

Lorsqu'un dossier est affiché en mode Détails, comme à la Figure 17.3, le nom des fichiers figure dans une colonne, les colonnes de détails se trouvant à droite. Vous pouvez trier le contenu d'un dossier en cliquant sur l'en-tête de l'une des colonnes : Nom, Date de modification, Auteur, etc. Mais Vista est capable de trier selon bien d'autres critères, comme vous le constatez en cliquant sur la petite flèche pointant vers le bas, à droite de chaque nom de colonne.

Cliquez sur la petite flèche de Date de modification, par exemple, et un calendrier se déploie. Cliquez sur une date et le dossier n'affiche que les fichiers modifiés ce jour-là, filtrant tous les autres. Sous le calendrier, des cases permettent de ne voir que les fichiers créés Aujourd'hui, Hier, La semaine dernière, Plus tôt ce mois, Plus tôt cette année ou encore, Il y a longtemps.

De même, cliquer sur la flèche à côté de Auteur déploie une liste des auteurs de chacun des documents du fichier. Cochez les cases des auteurs dont vous voulez voir les fichiers, et Vista filtre tous les autres.

Cacher ainsi des fichiers n'est pas sans risque, car il est facile d'oublier qu'un filtrage est en cours. Une coche, à côté de l'en-tête d'une colonne, le signale toutefois. Pour désactiver le filtrage et voir tous les fichiers du dossier, cliquez sur la coche et examinez le menu déroulant. Cette action décoche les cases et supprime le filtrage.

Que les fichiers soient affichés sous forme de miniatures, d'icônes ou par leur nom, les en-têtes de colonne offrent toujours un moyen commode de les trier rapidement.



Les dossiers affichent généralement cinq colonnes de détails, mais vous pouvez en ajouter d'autres. En fait, des fichiers peuvent être triés par nombre de mots, durée des morceaux, dimensions des photos, dates de création et beaucoup d'autres critères. Pour en voir la liste, cliquez du bouton droit sur un en-tête et, dans le menu déroulant, choisissez Autres. La boîte de dialogue Choisir les détails apparaît. Cochez les cases des détails à faire apparaître dans les fenêtres des dossiers.

## *Trier, regrouper et empiler des fichiers*

Trier les fichiers par nom, date de modification ou type, comme nous venons de le voir, est suffisant pour beaucoup de gens. Mais à l'intention des pinailleurs, Vista propose aussi deux autres moyens d'organiser les fichiers : en les regroupant et en les empilant. Quelle est la différence ?

L'empilement est comparable aux bacs à courrier des bureaux. Dans l'un, vous déposez les lettres du jour sur une pile, dans un autre s'empilent les lettres de la semaine dernière. Ou encore, l'un contient toutes les factures impayées, un autre des relevés bancaires.

Vista fait à peu près de même quand vous choisissez d'empiler les fichiers par dates de modification, comme à la Figure 17.4. Le travail en cours est placé dans une pile, celui du mois précédent dans une autre. Ou encore, vous pouvez empiler par Type afin de séparer les feuilles de calcul des courriers.

La fonction Regrouper se charge elle aussi de réunir des éléments similaires. Mais, au lieu d'en faire de hautes piles, Vista les répartit à plat, les éléments similaires se trouvant côte à côte. Regrouper des éléments par date de modification, comme à la Figure 17.5, réunit les fichiers par date, avec une

Figure 17.4 : Pour bien classer vos documents, cliquez du bouton droit dans une partie vide d'un dossier et choisissez Empiler par.

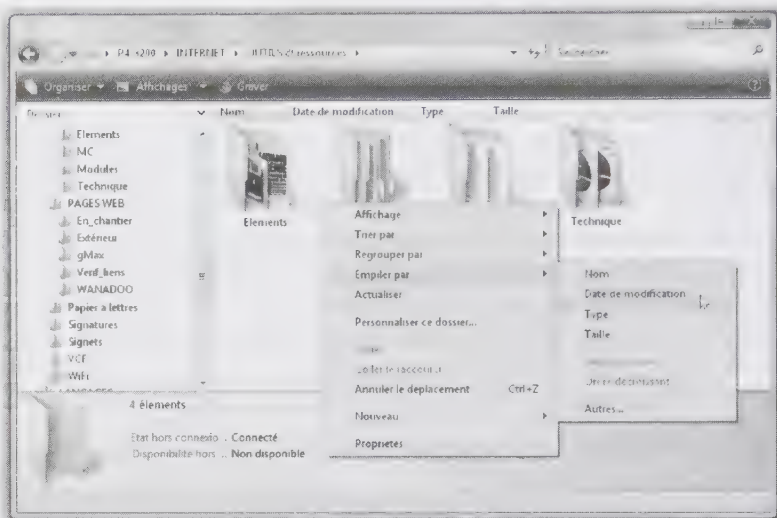
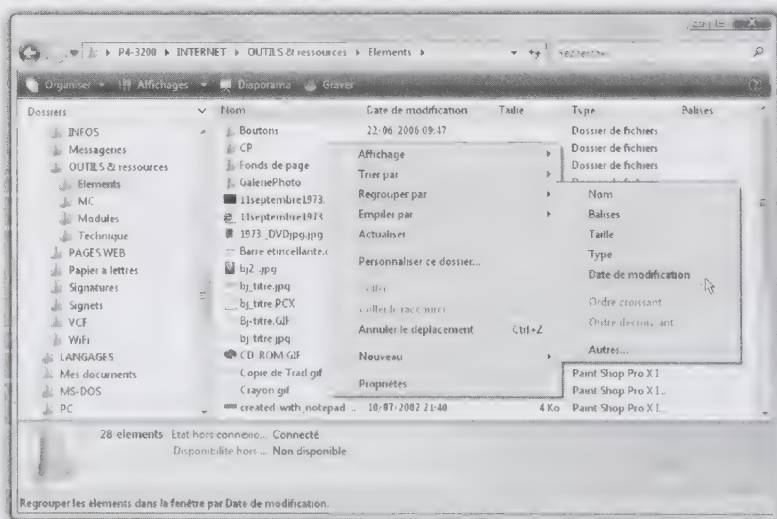


Figure 17.5 : Pour réunir des fichiers similaires, cliquez du bouton droit dans une partie vide d'un dossier et choisissez Regrouper par.



étiquette pour chaque groupe : La semaine dernière, Plus tôt ce mois, Plus tôt cette année, etc.



Pour empiler ou grouper vos fichiers, cliquez du bouton droit dans un dossier et, dans le menu contextuel, choisissez, soit



l'option Regrouper par, soit l'option Empiler par. Veillez à bien cliquer dans une partie vide, ce qui n'est pas toujours facile quand un dossier est bien rempli. Pour dégroupier ou désempiler, procédez de même, mais en choisissant l'option Aucun.

Il est aussi possible de grouper ou d'empiler en appuyant sur la touche Alt, en cliquant sur le menu Affichage et en choisissant Regrouper par, ou Empiler par.

## *Retrouver des photos égarées*

Windows Vista indexe vos courriers du premier au dernier mot, mais il est incapable de faire la différence entre une photo de la tour Eiffel et celle d'un bébé à la plage. Lorsqu'il s'agit d'identifier une photo, tout dépend de vous. Les quatre conseils qui suivent facilitent la tâche :

- ✓ **Ajoutez des balises à vos photos :** Quand vous connectez votre appareil photo numérique au PC, Vista propose aimablement de transférer les photos. Au cours de la copie, Vista vous demande de leur ajouter une balise. C'est le moment d'introduire quelques mots qui les décrivent. Vista indexe les balises, ce qui facilite les recherches ultérieures.
- ✓ **Stockez les séries de prises de vue dans des dossiers séparés.** Le programme d'importation de photos de Vista, crée automatiquement un nouveau dossier pour chaque série de photos, selon la date courante et la balise choisie. Mais si vous utilisez un autre logiciel pour transférer vos photos, veillez à créer un dossier pour chaque journée ou série, et nommez-le judicieusement : Soirée sushi, Planches de Deauville ou Cueillette de champignons.
- ✓ **Renommez les photos :** Au lieu de laisser vos photos de vacances aux Seychelles nommées DSCM1045, DSCM1046 et ainsi de suite, donnez-leur un nom plus parlant. Sélectionnez tous les fichiers du dossier en

appuyant sur les touches Ctrl+A. Cliquez ensuite du bouton droit dans la première image, choisissez Renommer et tapez **Seychelles**. Windows les renommera Seychelles, Seychelles (2), Seychelles (3) et ainsi de suite.

Appliquer ces quatre règles simples évitera que votre photothèque devienne un fâcheux fouillis de fichiers.

## *Trouver d'autres ordinateurs sur un réseau*

Un réseau est un groupe d'ordinateurs reliés entre eux, permettant de partager ainsi des fichiers, une imprimante ou la connexion Internet. Beaucoup de gens utilisent un réseau quotidiennement sans même le savoir : lorsque vous relevez vos courriers électroniques, le PC se connecte à un autre ordinateur afin d'y télécharger les messages en attente.

Le plus souvent, vous n'avez pas à vous soucier des autres PC du réseau. Mais, si vous voulez trouver un PC connecté, pour y chercher des fichiers, par exemple, Vista se fera une joie de vous aider.

Pour trouver un PC sur le réseau, choisissez Réseau dans le menu Démarrer. Vista montre tous ceux qui sont reliés à votre propre PC (Figure 17.6). Double-cliquez sur le nom d'un ordinateur et parcourez les fichiers qui s'y trouvent.

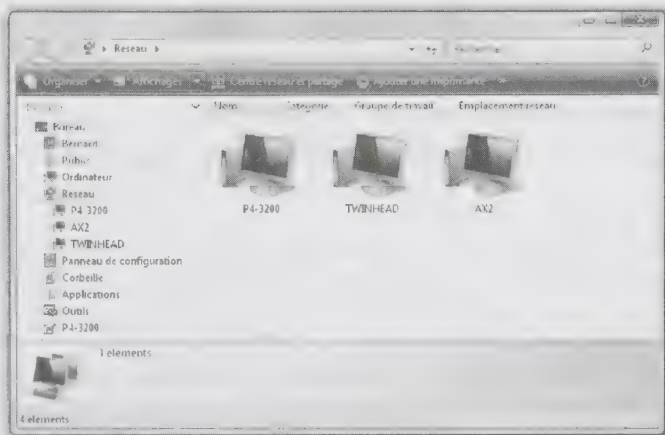
## *Trouver des informations sur l'Internet*

Si Vista ne trouve pas une information dans l'ordinateur, demandez-lui d'aller voir sur l'Internet. Bien que vous puissiez utiliser Internet Explorer, vous irez plus vite avec le champ Rechercher, dans le menu Démarrer. Cliquez dedans, tapez quelques mots, puis cliquez sur Rechercher sur Internet, juste au-dessus du champ.

Vista transmet votre requête au moteur de recherche habituellement utilisé par le champ Rechercher d'Internet Explorer.



Figure 17.6 : Pour trouver les ordinateurs reliés à votre PC, cliquez sur Réseau, dans le menu Démarrer.



## Enregistrer les recherches

Si vous lancez fréquemment une même recherche, vous gagnerez du temps en l'enregistrant. Ceci fait, Vista la mémorise et y ajoute automatiquement, au fur et à mesure de leur création, les nouveaux éléments répondant aux critères.

Cliquez sur le nom d'une recherche enregistrée, et elle s'ouvre comme n'importe quel autre dossier, montrant ce qui a été trouvé. A titre d'exemple, cliquez sur le mot Rechercher qui se trouve dans le Volet de navigation de chaque dossier. Vista affiche dedans quelques recherches enregistrées vous permettant de retrouver les fichiers que vous avez récemment modifiés.

Pour enregistrer une recherche, cliquez sur le bouton Enregistrer la recherche, en haut de la fenêtre de recherche. Nommez votre recherche puis cliquez sur Enregistrer.



Une recherche enregistrée n'a plus lieu d'être ? Cliquez du bouton droit sur son nom et choisissez Supprimer. Notez que

cette action ne supprime que la recherche, pas les fichiers sur laquelle elle porte.

## *Demander à Vista de mieux chercher*

Le champ Rechercher du menu Démarrer est remarquable pour la plupart des requêtes. Il est simple et plutôt rapide. Alors, en quoi la commande Rechercher, elle aussi dans le menu Démarrer, diffère-t-elle du champ Rechercher ?

Eh bien, la commande Rechercher est plus efficace lorsque le champ Rechercher a trouvé trop de résultats. Par exemple, une recherche sur "glace" peut trouver des recettes de dessert, des articles sur la climatologie, des photos de voyage ou de vacance, et une phénoménale quantité de sites Web, etc.

Pour restreindre ces résultats, cliquer sur la commande Rechercher, dans le menu Démarrer, ouvre le dossier Rechercher. Il arbore un champ Rechercher standard, dans le coin supérieur droit, mais aussi une rangée de boutons en haut : Tous, Courrier électronique, Document, Image et Musique. Chaque bouton agit comme un filtre qui réduit la portée de la recherche.

Tapez la recherche dans le champ Rechercher – **glace**, par exemple – pour voir tous les fichiers où il en est question. Cliquez ensuite sur les boutons pour limiter les résultats. Cliquez sur le bouton Courrier électronique pour ne rechercher ce mot que dans votre messagerie, ou sur Image pour n'obtenir que des photos dont la balise contient le mot "glace".

Recourir à la commande Rechercher n'est justifié que si la quantité de fichiers trouvés est très élevée. Dans ce cas, vous l'apprécierez.

## *Affiner les recherches de Vista*

La fonction Rechercher de Vista cache deux lourds secrets. Le premier est que Vista n'indexe pas la totalité des fichiers du PC. Cette limitation accélère certes les recherches, mais au risque de ne jamais trouver certains documents.

Le deuxième est que Vista se détériore avec l'âge, comme une vulgaire bagnole. Cette section explique comment résoudre ces deux problèmes.

### *Ajouter des emplacement à l'index de Vista*

Vista indexe les fichiers que, selon lui, vous utilisez : tous ceux des dossiers Documents, Images et Musique, vos courriers électroniques, vos contacts, et d'autres encore. Mais beaucoup de gens stockent des fichiers ailleurs, hors d'atteinte de l'index. Peut-être avez-vous connecté un disque dur externe à l'ordinateur, ou stocké des données importantes dans un PC en réseau situé dans une autre pièce.

Suivez ces étapes pour étendre l'indexation à ces emplacements particuliers. Sachez que vous devez disposer d'un compte Administrateur pour pouvoir inclure d'autres dossiers dans l'indexation.

#### **1. Ouvrez le menu Démarrer et choisissez Panneau de configuration.**

Le Panneau de configuration, truffé d'options et de commutateurs fait une apparition remarquée.

#### **2. Ouvrez la fenêtre Options d'indexation.**

Sur certains PC, vous devrez d'abord cliquer sur Système et maintenance. La fenêtre Options d'indexation s'ouvre, indiquant le nombre de fichiers indexés et les dossiers où ils se trouvent.

#### **3. Cliquez sur le bouton Modifier.**

La fenêtre Emplacements indexés apparaît (voir Figure 17.7), vous permettant de choisir les dossiers qui doivent être indexés.

*Remarque* : Seuls les Administrateurs peuvent voir ou modifier les emplacements indexés. Si votre compte d'utilisateur est plus limité, vous devrez cliquer sur le bouton Afficher tous les emplacements et entrer le mot de passe d'un compte d'Administrateur pour voir tous les endroits visibles en haut, dans la Figure 17.7.

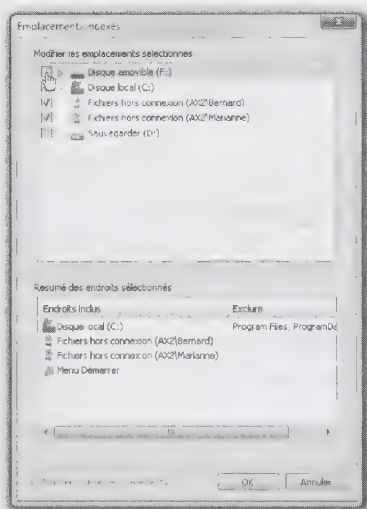


Figure 17.7 : Cliquez dans les cases des zones à ajouter à l'indexation.

#### 4. Sélectionnez les zones à indexer puis cliquez sur OK.

Dans Vista, les disques durs externes et les clés USB sont des lecteurs amovibles. Donc, pour obliger Vista à indexer un dossier présent dans le lecteur F, vous devrez cliquer sur la petite flèche pointée vers le bas près du nom du lecteur F, comme dans la Figure 17.7. Les noms des dossiers se trouvent en aval du nom du lecteur.

Après avoir cliqué sur OK, Vista indexe l'emplacement, un processus qui peut durer de quelques minutes à quelques heures selon le nombre de fichiers.

## *Reconstruire l'index*

Si la fonction de recherche de Vista ralentit considérablement ou si elle ne parvient pas à trouver des fichiers alors que vous êtes sûr qu'ils sont là, vous devrez demander à Vista de tout réindexer.

Vista reconstruit l'index en tâche de fond pendant que vous travaillez, mais pour ne pas subir le ralentissement de l'ordinateur, il est préférable d'effectuer la reconstruction au cours de la nuit. Ainsi, Vista moulinera pendant votre sommeil, et vous livrera un index tout neuf avec les croissants du petit déjeuner.

Procédez comme suit pour lancer la réindexation :

- 1. Ouvrez le menu démarrer et cliquez sur Panneau de configuration.**

Le Panneau de configuration apparaît.

- 2. Cliquez sur l'icône Options d'indexation.**

Y'a pas ? Cliquez sur Système et maintenance, puis sur Options d'indexation.

- 3. Cliquez sur le bouton Avancé puis sur le bouton Reconstruire.**

Vista vous prévient que cela risque d'être long.

- 4. Cliquez sur OK.**

Vista réindexe tout. L'ancien index ne sera supprimé que quand le nouveau sera prêt.





## Chapitre 18

# Faire bonne impression

### *Dans ce chapitre :*

- Imprimer des fichiers, des enveloppes et des pages Web.
- Régler les paramètres d'impression.
- Installer des polices.
- Résoudre les problèmes d'impression.

**U**ous apprendrez dans ce chapitre comment faire tenir un document sur une feuille sans qu'il soit tronqué. Nous aborderons aussi la mystérieuse et méconnue notion de file d'attente, qui permet d'annuler l'impression de documents envoyés à l'imprimante, avant qu'ils gâchent du papier. Quand vous serez prêt à agrémenter votre travail par de nouvelles polices typographiques, vous découvrirez comment les installer et les visionner.

## *Imprimer vos œuvres*

Windows Vista connaît une bonne demi-douzaine de façons d'envoyer votre travail à l'imprimante. Voici les plus connues :

- ✓ Choisissez l'option Imprimer, dans le menu Fichier.
- ✓ Cliquez du bouton droit sur l'icône d'un document et choisissez Imprimer.
- ✓ Cliquez sur le bouton Imprimer, dans la barre d'outils d'un programme.

- ✓ Faites glisser l'icône d'un document et déposez-la sur l'icône de l'imprimante.

Si une boîte de dialogue apparaît, cliquez sur OK, et Vista envoie aussitôt la page à l'imprimante. Pour peu que l'imprimante soit allumée et contienne de l'encre et du papier, Windows se charge de tout en tâche de fond, pendant que vous continuez à travailler.

Si la page n'est pas bien imprimée – texte tronqué, caractères grisâtres... –, vous devrez modifier les paramètres d'impression ou changer de qualité de papier, comme l'expliquent les sections qui suivent.



- ✓ Si une page de l'aide de Windows vous paraît utile, cliquez dessus du bouton droit et choisissez Imprimer. Ou alors, cliquez sur l'icône Imprimer, si vous en voyez une.

### Examiner la page avant de l'imprimer

Pour beaucoup, l'impression relève du mystère : ils cliquent sur Imprimer, et s'interrogent avec une pointe d'anxiété sur ce que la grosse boîte qui ronronne leur sortira. Avec un peu de chance – et du gros sel jeté par-dessus l'épaule gauche –, la page est bien imprimée. Autrement, une feuille aura été gâchée (sans parler du sel).

L'option Aperçu avant impression, qui figure dans le menu Fichier de la plupart des programmes, permet de vérifier la mise en page. Elle affiche le travail en cours en tenant compte des paramètres d'impression, montrant ainsi le document tel qu'il sera imprimé. L'aperçu avant impression est commode pour repérer des problèmes de marge, des tailles de caractères mal choisies et autres défauts typographiques.

L'aperçu avant impression varie d'un programme à un autre, certains étant plus précis que d'autres. Mais tous montrent assez fidèlement ce que sera l'impression.

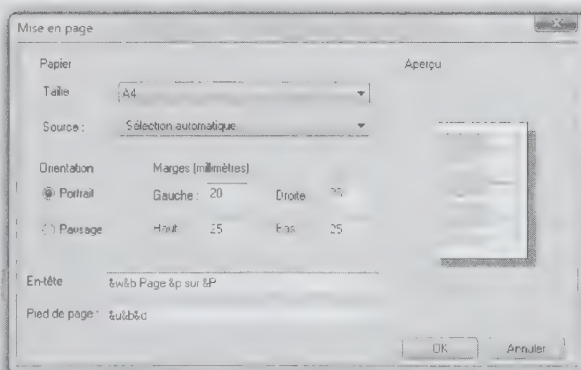
Si l'aperçu vous convient, cliquez sur le bouton Imprimer, en haut de la boîte de dialogue. Mais si quelque chose ne va pas, cliquez sur le bouton Fermer pour revenir à votre travail et effectuer les corrections qui s'imposent.

- ✓ Pour accéder rapidement à l'imprimante, cliquez du bouton droit sur son icône et choisissez Créer un raccourci. Cliquez sur Oui pour confirmer et Vista place le raccourci de l'imprimante sur le Bureau. Pour imprimer, il suffit désormais de déposer l'icône du document sur l'icône de l'imprimante. Vous trouverez une icône de l'imprimante en ouvrant le Panneau de configuration, dans le menu Démarrer, et en choisissant Imprimantes, à la rubrique Matériel et audio.
- ✓ Pour imprimer rapidement un lot de documents, sélectionnez toutes les icônes. Cliquez ensuite du bouton droit dans la sélection et choisissez Imprimer. Vista les envoie tous à l'imprimante, d'où ils émergeront les uns après les autres.

## Configurer la mise en page

En théorie, Windows affiche toujours votre travail tel qu'il sera imprimé. C'est ce que les Anglo-Saxons appellent WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, "ce que vous voyez est ce que vous obtiendrez", poétiquement traduit par "tel écran, tél écrit" (et tel est vision). Si ce que vous imprimez diffère sensiblement de ce qui était affiché, un petit tour dans la boîte de dialogue Mise en page s'impose (Figure 18.1).

Figure 18.1 : Choisissez l'option Mise en page, dans le menu Fichier d'un programme, pour peaufiner le positionnement de votre travail dans la feuille de papier.



L'option Mise en page, qui figure dans le menu Fichier de la plupart des programmes, sert à peaufiner le positionnement du document dans la page. La boîte de dialogue n'est pas la même d'un programme à un autre, mais le principe général ne change guère. Voici les paramètres les plus courants et à quoi ils servent :

- ✓ **Taille** : Indique au programme le format du papier actuellement utilisé. Laissez cette option sur A4 afin d'utiliser les feuilles normalisées, ou choisissez un autre format (A3, A5, Enveloppe...) le cas échéant. Reportez-vous éventuellement à l'encadré "Imprimer des enveloppes sans finir timbré".
- ✓ **Source** : Choisissez Sélection automatique ou Bac, à moins que vous possédiez une de ces imprimantes haut de gamme alimentées par plusieurs bacs de feuilles de divers formats. Quelques imprimantes proposent une option Feuille à feuille, où vous devez manuellement introduire chaque feuille.
- ✓ **En-tête et Pied de page** : Vous tapez un code spécial, dans ces zones, pour indiquer à l'imprimante ce qu'elle doit y placer : numéro de page, date et heure, nom et/ou chemin du fichier... Par exemple, à la Figure 18.1, le code `&u&b&d`, dans le pied de page, imprime l'adresse Web de la page en bas à gauche ainsi que la date en bas à droite.



Malheureusement, tous les programmes n'utilisent pas les mêmes codes de mise en page. Si un bouton en forme de point d'interrogation se trouve en haut à droite de la boîte de dialogue, cliquez dessus puis dans une zone En-tête ou Pied de page pour en savoir plus. Pas de bouton d'aide ? Appuyez sur la touche F1 et faites une recherche sur **Mise en page** dans le système d'aide.

- ✓ **Orientation** : Laissez cette option sur Portrait pour imprimer des pages en hauteur, mais choisissez Paysage si vous préférez imprimer en largeur. Cette option est commode pour les tableaux (notez qu'il n'est pas nécessaire d'introduire le papier de côté, dans une imprimante à large laize).

- ✓ **Marges** : Réduisez les marges pour faire tenir plus de texte dans une feuille. Il faut parfois les régler lorsqu'un document a été créé sur un autre ordinateur.
- ✓ **Imprimante** : Si plusieurs imprimantes ont été installées dans l'ordinateur ou sur le réseau, cliquez sur ce bouton pour sélectionner celle que vous désirez utiliser. Cliquez aussi ici pour modifier ses paramètres, une tâche abandonnée à la prochaine section.

Après avoir configuré les paramètres utiles, cliquez sur OK pour les mémoriser. Et revoyez une dernière fois l'aperçu avant impression pour vous assurer que tout est correct.



Pour trouver la boîte de dialogue Mise en page dans certains programmes, dont Internet Explorer, cliquez sur la petite flèche près de l'icône de l'imprimante et choisissez Mise en page, dans le menu.

Ou alors, faites vous faire un tampon en caoutchouc à vos nom et adresse. C'est plus rapide que l'imprimante et les autocollants.

### Imprimer des enveloppes sans finir timbré

Bien qu'il soit très facile de cliquer sur l'option Enveloppe, dans la boîte de dialogue Mise en page, imprimer l'adresse au bon endroit est extraordinairement difficile. Sur certains modèles d'imprimantes, les enveloppes doivent être introduites à l'endroit, sur d'autres il faut les présenter à l'envers. Si vous n'avez plus le manuel de l'imprimante, le meilleur moyen de trouver le bon sens – si ces mots en ont encore un – est de faire des essais.

Après avoir trouvé comment introduire les enveloppes, mettez un pense-bête sur l'imprimante (l'utilisateur est oublieux) indiquant le sens à respecter.

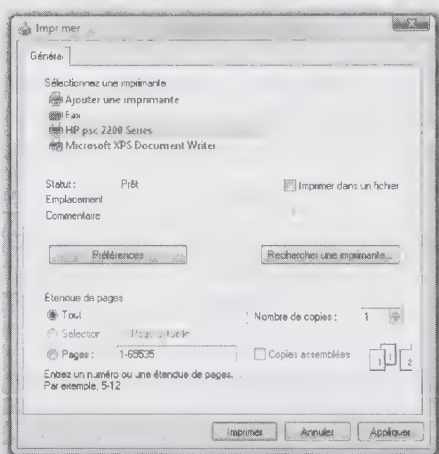
Si l'impression d'enveloppes est vraiment un calvaire, essayez les étiquettes. Achetez celles de la marque Avery puis téléchargez un logiciel d'impression gratuit ([www.avery.fr/fr1/index.jsp](http://www.avery.fr/fr1/index.jsp)). Compatible avec Microsoft Word – PC et Mac –, il affiche des petits rectangles de la taille des étiquettes dans une page. Tapez les adresses dedans, insérez une feuille d'étiquettes dans l'imprimante, et Word sortira une planche d'autocollants parfaitement présentés. Il n'est même plus nécessaire de les humecter sur la truffe du chien.



## Régler les paramètres d'impression

Quand vous choisissez Imprimer, dans le menu Fichier d'un programme, Windows vous offre une dernière chance de peaufiner la page. La boîte de dialogue de la Figure 18.2 permet de diriger l'impression vers n'importe quelle imprimante installée dans l'ordinateur ou sur le réseau. Pendant que vous y êtes, il est encore possible de régler les paramètres d'impression, choisir la qualité du papier et sélectionner les pages à imprimer.

Figure 18.2 : La boîte de dialogue Imprimer permet de choisir l'imprimante et de la paramétrer.



Vous trouverez très certainement ces paramètres dans la boîte de dialogue :

- ✓ **Sélectionnez une imprimante** : Ignorez cette option si vous n'avez qu'une seule imprimante, car Windows la sélectionne automatiquement. Mais si l'ordinateur accède à plusieurs imprimantes, c'est ici que vous en choisirez une.



L'imprimante que vous risquez de trouver, nommée Microsoft XPS Document Writer, envoie votre travail dans un fichier au format particulier, généralement pour être utilisé par un imprimeur ou tout autre professionnel de la PAO (Publication Assistée par Ordinateur).

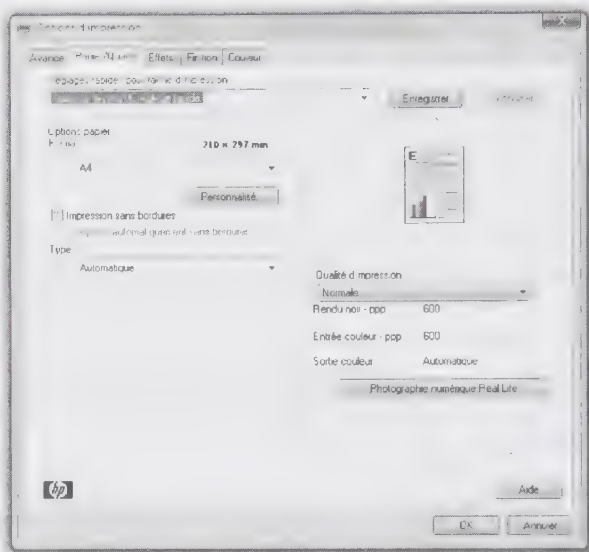
Vous n'utiliserez probablement jamais cette imprimante virtuelle.

- ✓ **Étendue de pages** : Sélectionnez Tout pour imprimer la totalité du document. Pour n'imprimer qu'une partie des pages, sélectionnez l'option Pages et indiquez celle qu'il faut imprimer. Par exemple, si vous tapez **1-4, 6**, vous imprimez les quatre premières pages d'un document ainsi que la sixième, mais ni la cinquième ni les autres. Si vous avez sélectionné un paragraphe, choisissez Sélection pour n'imprimer que lui. C'est un excellent moyen pour n'imprimer que les parties intéressantes d'une page Web, et non la totalité (qui peut être fort longue).
- ✓ **Nombre de copies** : Le plus souvent, les gens n'impriment qu'un exemplaire. Mais s'il vous en faut davantage, c'est ici que vous l'indiquerez. L'option Copies assemblées n'est utilisable que si l'imprimante dispose de cette fonctionnalité, ce qui est rare ; vous devrez trier les feuilles vous-même.
- ✓ **Préférences** : Cliquez sur ce bouton pour accéder à la boîte de dialogue de la Figure 18.3, où vous choisissez les options spécifiques à votre modèle d'imprimante. Elle permet notamment de sélectionner différents grammages de papier, de choisir entre l'impression en couleur ou en niveaux de gris, de régler la qualité de l'impression et procéder à des corrections de dernière minute de la mise en page.

## *Annuler une impression*

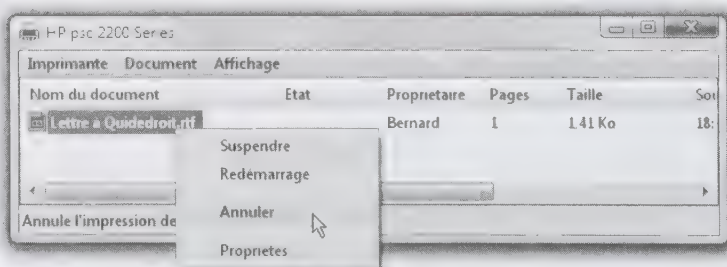
Vous venez de réaliser qu'il ne fallait surtout pas envoyer le document de 26 pages vers l'imprimante ? Dans la panique, vous êtes tenté de l'éteindre tout de suite. Ce serait une erreur car après le rallumage, la plupart des imprimantes reprennent automatiquement l'impression.

Figure 18.3 : Réglez les paramètres spécifiques à votre imprimante, notamment le type de papier et la qualité d'impression.



Pour éliminer le document de la mémoire de l'imprimante, double-cliquez sur son icône, qui se trouve généralement dans la Zone de notification de la Barre des tâches. Vous affichez ainsi la file d'attente visible dans la Figure 18.4. Cliquez du bouton droit sur le document incriminé et choisissez Annuler. Quand vous rallumerez l'imprimante, elle ne continuera plus de sortir ce satané document.

Figure 18.4 : Ôtez un document de la file d'attente pour annuler son impression.



✓ Si vous ne trouvez pas l'icône de l'imprimante, ouvrez le menu Démarrer, aller dans le Panneau de configuration et choisissez l'icône Imprimantes.

- ✓ La file d'attente – appelée aussi "spouleur" – répertorie tous les documents qui attendent patiemment leur tour pour être imprimés. Vous pouvez modifier l'ordre par des glisser-déposer. En revanche, et en toute logique, rien ne peut être placé avant le document en cours d'impression.
- ✓ Si l'imprimante s'arrête en cours d'impression faute de papier, ajoutez-en. Vous devrez appuyer sur un bouton de l'imprimante pour reprendre l'impression. Ou alors, ouvrez la file d'attente, cliquez du bouton droit sur le document et choisissez Redémarrer.
- ✓ Vous pouvez envoyer des documents vers une imprimante même quand vous travaillez au bistrot du coin avec votre ordinateur portable. Quand vous le connectez à l'imprimante du bureau, la file d'attente s'en aperçoit et envoie vos fichiers. Attention : une fois qu'ils ont été placés dans la file d'attente, les documents sont mis en forme pour l'imprimante en question. Si par la suite vous connectez le portable à un autre modèle d'imprimante, l'impression ne sera peut-être pas correcte.

## *Imprimer une page Web*

Très tentante de prime abord, l'impression des pages Web est rarement satisfaisante, notamment à cause de la marge droite qui tronque souvent la fin des lignes. La phénoménale longueur de certaines pages, ou les caractères si petits qu'ils sont à peine lisibles, font aussi partie des inconvénients.

Pire, la débauche de couleurs des publicités peut pomper les cartouches d'encre en un rien de temps. Quatre solutions sont cependant envisageables pour imprimer correctement des pages Web. Les voici par ordre d'efficacité décroissante :

- ✓ **Utilisez l'option Imprimer intégrée à la page Web.**  
Quelques sites Web proposent une discrète option Imprimer cette page, ou Version texte, ou Optimisé pour l'impression, etc. Elle élimine tout le superflu des pages

Web et refait la mise en page en fonction des feuilles de papier. C'est le moyen le plus sûr d'imprimer une page Web.

- ✓ **Dans le navigateur Web, choisissez Fichier puis Imprimer.** Au bout de 15 ans, certains concepteurs de pages Web ont enfin compris que des visiteurs impriment leurs pages. Ils se sont donc débrouillés pour qu'elles se remettent d'elles-mêmes en forme lors de l'impression.
- ✓ **Copier la partie qui vous intéresse et la coller dans WordPad.** Sélectionnez le texte désiré, copiez-le et collez-le dans WordPad ou n'importe quel traitement de texte. Profitez-en pour supprimer les éléments indésirables ou superflus. Réglez les marges et imprimez tout ou une partie seulement.
- ✓ **Copier la totalité de la page Web et la coller dans un traitement de texte.** C'est beaucoup de travail, mais cela fonctionne. Choisissez Sélectionner tout, dans le menu Édition d'Internet Explorer. Choisissez ensuite Copier – qui est dans le même menu – ou appuyez sur Ctrl+C. Ouvrez ensuite Microsoft Word ou un autre traitement de texte haut de gamme, et collez-y le document. En coupant les éléments indésirables et en remettant les paragraphes en forme, vous obtiendrez un document parfaitement imprimable.

Ces conseils vous aideront eux aussi à coucher une page Web sur papier :

- ✓ Le seul moyen d'imprimer sans problème une page Web est la présence, si le concepteur y a pensé, d'une option d'impression. Si une page vous intéresse mais qu'elle n'a pas d'option d'impression, envoyez-la à vous-même par courrier électronique. L'impression de ce message sera peut-être plus réussie.
- ✓ Pour n'imprimer que quelques paragraphes d'une page Web, sélectionnez-les avec la souris. Dans Internet Explorer, choisissez Fichier, puis Imprimer. La boîte de



dialogue de la Figure 18.2 s'ouvre. A la rubrique Étendue de pages, cliquez sur Sélection.



- ✓ Si dans une page Web, un tableau ou une photo dépasse du bord droit, essayez de l'imprimer en mode Paysage plutôt que Portrait.

## Imprimer le Carnet d'adresses

Bien que la sauvegarde des courriers électroniques soit essentielle, sauvegarder la liste des contacts ne l'est pas moins. Vous pouvez aussi imprimer les coordonnées des personnes que vous rencontrerez ce jour. Voici comment imprimer le contenu d'un carnet d'adresses :

1. Ouvrez le dossier Contacts et sélectionnez ceux que vous désirez imprimer.

Cliquez sur votre nom d'utilisateur (pas sur l'icône), en haut du menu Démarrer, puis ouvrez le dossier Contacts. Appuyez sur Ctrl+A pour sélectionner la totalité des contacts ou alors, touche Ctrl enfoncée, ne cliquez que sur ceux à imprimer.

2. Cliquez sur le bouton Imprimer du dossier, sélectionnez éventuellement l'imprimante et choisissez votre style d'impression.

La rubrique Style d'impression propose trois présentations pour votre liste de contacts :

- ✓ Memo : Toutes informations concernant le contact sont imprimées.
- ✓ Carte de visite : Imprime une carte de visite standard de chaque personne (nom, téléphone, adresse, société et adresse électronique).
- ✓ Liste téléphonique : Imprime, pour chaque contact, son nom et ses numéros de téléphones (fixe domicile, fixe bureau, mobile et télécopie).

3. Cliquez sur Imprimer.

Windows Mail imprime une liste bien présentée, selon vos spécifications. Si vous n'avez jamais imprimé vos contacts auparavant, faites un essai avec les trois présentations. Ce ne sera pas du papier gâché en vain.



## Installer de nouvelles polices

La police change l'apparence des caractères, suggérant le ton général d'un écrit. Windows Vista est livré avec près de 300 polices, assez faciles à voir.

Pour voir toutes les polices installées, ouvrez le Panneau de configuration à partir du menu Démarrer, cliquez sur Affichage classique puis sur l'icône Polices. Windows Vista répertorie toutes les polices par le nom de la police (NdT : qui diffère du nom du fichier de la police). Double-cliquez sur l'icône de l'une d'elles, du Palatino Linotype, à la Figure 18.5, pour la voir. Cliquer sur le bouton imprimer permet d'obtenir une version sur papier.

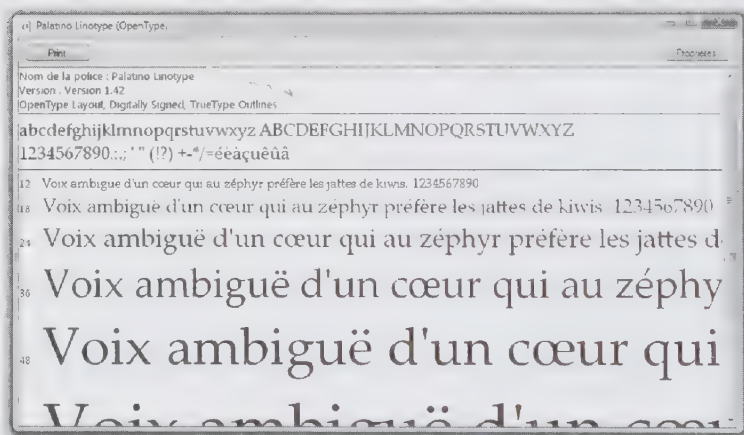


Figure 18.5 : Double-cliquez sur un fichier de police pour afficher la typographie.

Si les polices livrées avec Vista ne vous satisfont pas, vous pouvez en télécharger ou en acheter d'autres et les installer dans l'ordinateur. La plupart des polices vendues sont livrées avec un programme d'installation qui vous épargne de laborieuses manipulations. Mais voici comment procéder si une police n'est pas accompagnée d'un installateur :

### 1. Placez la nouvelle police dans le dossier Documents.

Bon nombre de polices sont livrées dans un dossier compressé, reconnaissable à sa fermeture Éclair. Si c'est

le cas de la vôtre, cliquez sur l'icône du bouton droit, choisissez Extraire tout et laissez l'ordinateur placer son contenu dans le dossier Documents.



Si vous prévoyez d'installer de nombreuses polices, créez un dossier Polices dans le dossier Documents, et faites-y transiter les fichiers que vous extrayez.

## 2. Cliquez du bouton droit dans une police extraite ou téléchargée et choisissez Installer.

L'icône d'une police téléchargée ressemble à l'une de celles visibles dans la marge. Quand vous choisissez Installer, Vista ajoute la police dans la zone Polices du Panneau de configuration, où elle est accessible à tous les programmes.

Pour supprimer des polices indésirables, cliquez sur leur nom, dans le Panneau de configuration, et choisissez Supprimer.



Ne supprimez jamais une police livrée avec Windows Vista. Ne supprimez que celles que vous avez installées. La suppression de certaines polices utilisées par l'interface de Windows viderait les menus de leur texte, ce qui rendrait Windows encore plus difficile à utiliser.

Si vous êtes tenté de télécharger des polices depuis l'Internet, sachez que Windows Vista gère les polices de type TrueType, OpenType et PostScript. Mais si vous vous sentez l'âme d'un typographe, achetez un logiciel de gestion de polices. Enfin, soumettez tous les fichiers téléchargés à un antivirus.

## Résoudre les problèmes d'impression

Si un document refuse d'être imprimé, assurez-vous que l'imprimante est allumée, son cordon branché à la prise, et qu'elle est connectée à l'ordinateur.

Si c'est le cas, branchez-la à différentes prises électriques en l'allumant et en vérifiant si le témoin d'allumage est éclairé. Si ce n'est pas le cas, l'alimentation de l'imprimante est sans doute morte.



Il est souvent moins cher de racheter une imprimante que de la faire réparer. Si vous tenez à la vôtre, faites établir un devis de réparation avant de vous en débarrasser.

Vérifiez ces points si le témoin d'allumage réagit :

- ✓ Assurez-vous qu'un papier n'a pas bouché le mécanisme d'entraînement. Une traction régulière vient généralement à bout d'un bouchage. Certaines imprimantes ont une trappe prévue à cette fin. Sinon, ouvrir et fermer le couvercle décoince parfois le papier.



- ✓ Y a-t-il encore de l'encre dans la cartouche, ou du toner dans l'imprimante Laser ? Essayez d'imprimer une page de test : ouvrez le menu Démarrer et, dans le Panneau de configuration, choisissez Imprimantes. Cliquez du bouton droit sur l'icône, choisissez Propriétés et cliquez sur le bouton Imprimer une page de test. Vous saurez si l'ordinateur et l'imprimante parviennent à communiquer.

- ✓ Procédez à la mise à jour du pilote de l'imprimante, un petit programme qui facilite la communication entre Vista et les périphériques. Allez sur le site Web du fabricant, téléchargez le pilote le plus récent pour votre modèle d'imprimante, puis installez-le en double-cliquant dessus.

Voici pour finir deux conseils qui contribueront à protéger votre imprimante et ses cartouches :

- ✓ Éteignez l'imprimante quand vous ne l'utilisez pas. Autrement, la chaleur qu'elle dégage risque de dessécher l'encre de la cartouche, réduisant sa durée de vie.



- ✓ Ne débranchez jamais une imprimante par sa prise pour l'éteindre. Utilisez toujours le bouton marche/arrêt. L'imprimante peut ainsi ramener la ou les cartouches à

leur position de repos, évitant qu'elles sèchent ou se bouchent.

## Choisir le bon papier

Si vous vous êtes arrêté un jour au rayon des papiers pour imprimantes, vous avez sans doute été étonné de la variété du choix. Parfois, l'usage du papier est clairement indiqué mais souvent, les caractéristiques sont sibyllines. Voici quelques indications :

- ✓ **Le grammage** : Il indique le poids d'une feuille de un mètre carré. Celui d'un papier de bonne tenue doit être d'au moins 80 grammes. Un papier trop épais (au-delà de 120 ou 130 grammes) risque non seulement de bourrer dans l'imprimante, mais il coûte aussi plus cher en frais postaux.
- ✓ **Le papier pour imprimante à jet d'encre** : Le dessus est traité pour que l'encre ne diffuse pas et produise un lettrage bien net. Veillez à l'insérer de manière que le côté traité soit encré, et non le dessous, ce qui réduirait la qualité de l'impression.
- ✓ **Le papier pour photocopie** : Il est traité pour accrocher les pigments de toner et résister à la température élevée de ces équipements. La technologie des photocopieuses et des imprimantes à laser étant la même, le papier pour photocopies convient aussi aux imprimantes laser.
- ✓ **Le papier pour photos** : D'un grammage élevé et ayant reçu une couche de résine – ce qui justifie son prix relativement élevé –, le papier photo est réservé aux tirages. Quand vous l'insérez dans l'imprimante, veillez à ce que l'impression se fasse du côté brillant. Certains papiers sont équipés d'un petit carton qui facilite le cheminement parmi les rouleaux d'entraînement.
- ✓ **Étiquettes** : Il en existe à toutes les tailles. Attention au risque de décollement lorsque la feuille se contorsionne à l'intérieur de l'imprimante. Vérifiez, dans le manuel, si les planches d'étiquettes sont acceptées ou non.
- ✓ **Transparents** : Ce sont des feuilles en plastique spéciales, à séchage rapide, résistant à la fois aux contraintes mécaniques de l'imprimante et à la chaleur des rétroprojecteurs.

Avant tout achat, assurez-vous que le papier – surtout les papiers spéciaux – soit spécifiquement conçu pour votre type d'imprimante.





Cinquième partie

# Personnaliser Vista et le mettre à jour



## *Dans cette partie...*

**Q**uand votre vie change, vous voulez que Windows Vista change aussi. C'est de cela qu'il est question ici. Vous découvrirez le Panneau de configuration entièrement revu qui permet de modifier une kyrielle de paramètres.

Le Chapitre 20 explique comment maintenir l'ordinateur au mieux de sa bonne forme et effectuer des sauvegardes. S'il est partagé avec d'autres, vous découvrirez comment créer des comptes d'utilisateurs pour chacun, tout en vous réservant le droit de décider qui peut faire quoi.

Enfin, si vous êtes tenté d'acheter un deuxième, un troisième, un quatrième voire un cinquième ordinateur, un chapitre vous expliquera comment créer un réseau domestique permettant de partager la connexion Internet, l'imprimante et les fichiers.

## Chapitre 19

# Personnaliser Windows Vista avec le Panneau de configuration

### *Dans ce chapitre :*

- Personnaliser le Panneau de configuration.
- Modifier l'apparence de Vista.
- Changer de mode vidéo.
- Installer ou supprimer des programmes.
- Régler la souris.
- Régler automatiquement la date et l'heure de l'ordinateur.

**L**e Panneau de configuration de Vista se trouve en toute logique dans le menu Démarrer.

Vous trouverez dans ce panneau des dizaines de boutons et d'options permettant de personnaliser l'apparence, l'utilisation et l'impression générale de Windows. Ce chapitre présente les boutons et glissières que vous pouvez régler, et vous signale aussi ceux auxquels il vaut mieux ne pas toucher.

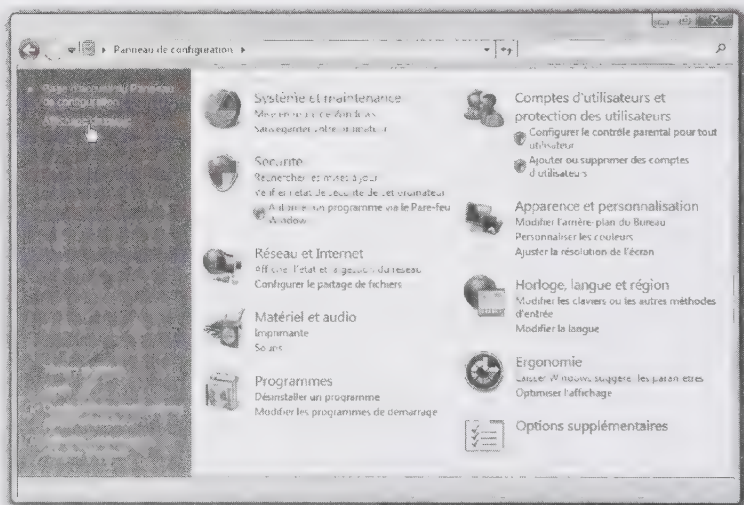
Certains paramètres ne peuvent être modifiés que par un utilisateur ayant les privilèges d'Administrateur. C'est généralement le propriétaire de l'ordinateur : peut-être vous, peut-être quelqu'un qui se trouve à l'autre bout du pays...

## Trouver la bonne option dans le Panneau de configuration

Ouvrez le Panneau de configuration de Vista, et vous pourrez passer une bonne semaine à cliquer sur des icônes et des options. En affichage classique, il héberge plus d'une cinquantaine d'icônes, dont certaines donnent accès à des boîtes de dialogue contenant plus d'une vingtaine de paramètres et tâches.

Pour vous éviter une pénible errance à la recherche de la bonne option, le Panneau de configuration peut être affiché par catégories, comme le montre la Figure 19.1.

Figure 19.1 : Les paramètres sont plus faciles à localiser lorsqu'ils sont regroupés par catégories.



Sous chaque nom de catégorie se trouvent des liens vers les sujets principaux. Par exemple, après avoir cliqué sur l'icône de la catégorie Sécurité, vous accédez à d'autres liens permettant notamment de télécharger les dernières mises à jour de sécurité ou de vérifier l'état de la sécurité de Windows.



Les anciens de Windows XP, familiarisés avec les icônes du Panneau de configuration, peuvent opter pour l'affichage Classique (c'est le lien pointé du doigt dans la Figure 19.1).

Cette présentation présente toutes les icônes à la fois, comme le révèle la Figure 19.2.

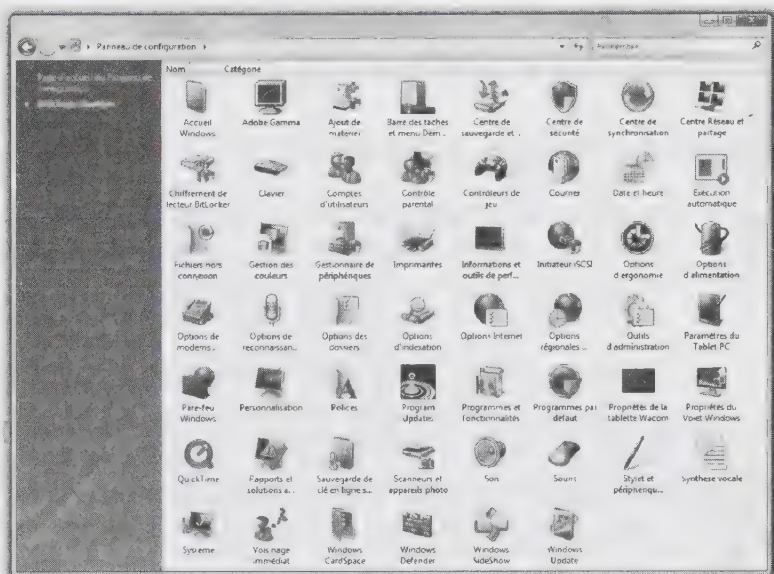


Figure 19.2 : Conçue pour les utilisateurs de Windows expérimentés, l'affichage Classique du Panneau de configuration montre la totalité des icônes.

Ne vous inquiétez pas si votre Panneau de configuration diffère quelque peu de celui de la Figure 19.2. Différents programmes, accessoires et modèles d'ordinateurs y ajoutent souvent leurs propres icônes. Les différentes versions de Vista, omettent ou ajoutent également des icônes.



Immobilisez le pointeur de la souris sur une catégorie ou une icône du Panneau de configuration, et Vista explique longuement son usage.



Le Panneau de configuration réunit tous les principaux commutateurs de Vista dans un seul emplacement, mais ce n'est pas le seul endroit permettant de modifier les paramètres de Vista. Vous pouvez accéder à la plupart d'entre eux en cliquant du bouton droit sur l'élément à modifier, qu'il s'agisse du Bureau, du menu Démarrer ou d'un dossier, en choisissant Propriétés, dans le menu contextuel.



Le reste de ce chapitre est consacré aux catégories du Panneau de configuration visibles dans la Figure 19.1, aux raisons pour lesquelles vous vous absteniez d'en visiter certaines, et aux raccourcis permettant d'accéder directement aux paramètres désirés.

## Système et maintenance



Comme d'une Ford Mustang des années 1960, Windows Vista nécessite occasionnellement de la maintenance. En fait, un peu de maintenance peut faire tellement mieux tourner Vista que le meilleur du Chapitre 20 est consacré à ce sujet.

Ce chapitre explique comment accélérer Windows, libérer de la place sur le disque dur, sauvegarder vos données et créer un filet de sécurité appelé Restauration du système.



À l'instar de la plupart des catégories du Panneau de configuration, la partie Système et maintenance est truffée d'options. Pour vous y retrouver plus aisément, double-cliquez sur la barre de menus afin que le panneau couvre tout l'écran. Au besoin, faites défiler la fenêtre pour découvrir les icônes qui se cachent en bas.

## Comptes d'utilisateurs et protection des utilisateurs



Le Chapitre 21 explique comment créer des comptes séparés pour tous ceux qui utilisent l'ordinateur. Ceci permet de limiter les risques encourus par Windows et vos fichiers.

Voici un rappel, si vous ne tenez pas à lire le Chapitre 21 dès maintenant : choisissez le Panneau de configuration, dans le menu Démarrer puis, dans la zone Comptes d'utilisateurs et protection des utilisateurs, cliquez sur Ajouter ou supprimer des comptes d'utilisateurs.

Vous accédez ainsi à la page des comptes d'utilisateurs, où vous pouvez en créer, modifier ceux qui existent, y compris leur mot de passe et leur image.

## Sécurité



La catégorie Sécurité du Panneau de configuration contient toute une escouade de sbires prêts à défendre Windows. Les options – Pare-feu Windows, Windows Update, Windows Defender et le nouveau Contrôle parental.

## Apparence et personnalisation



L'une des catégories les plus populaires, Apparence et personnalisation, permet de modifier le look de Vista de diverses manières. Ouvrez cette catégorie pour découvrir les six icônes suivantes :



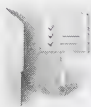
- ✓ **Personnalisation** : Pour beaucoup de gens, cette icône est un vrai terrain de jeu. Choisissez-la pour placer une nouvelle image ou une photo numérique sur le Bureau, choisir l'écran de veille qui démarrera quand vous vous éloignez du PC, changer la couleur des cadres de Windows, et aussi la résolution d'écran du moniteur, s'il le permet (ceux des écrans plats est optimisée pour une seule résolution). C'est un bon moyen d'afficher plus d'informations.



- ✓ **Barre des tâches et menu Démarrer** : Vous voulez remplacer l'image en haut du menu Démarrer par un portrait de vous ? Vous voulez personnaliser la Barre des tâches en bas de l'écran ? C'est ici que vous pouvez.



- ✓ **Centre Options d'ergonomie** : Conçues pour venir en aide aux handicapées, ces options facilitent l'usage de Windows par les malvoyants, les malentendants et les personnes souffrant d'autres handicaps physiques. Une section est consacrée plus loin à ces paramètres.



- ✓ **Options de dossiers :** Principalement mises en œuvre par les utilisateurs expérimentés, cette zone permet de configurer subtilement l'aspect et le comportement des dossiers.



- ✓ **Polices :** C'est ici que vous installez les nouvelles polices qui agrémenteront vos textes. L'installation et l'usage des polices sont décrits au Chapitre 18, consacré à l'impression.



- ✓ **Propriétés du Volet Windows :** Cette catégorie permet d'ajouter des gadgets au Volet Windows, une nouveauté de Vista.

Dans les quelques sections à venir, nous verrons quelles sont, dans ces catégories, les tâches que vous effectuerez le plus souvent.

## Changer l'arrière-plan du Bureau

L'arrière-plan, parfois appelé aussi "papier peint", est une image de fond couvrant le Bureau. Procédez comme suit pour la changer :



Cliquer du bouton droit sur le Bureau, choisir Personnaliser et sélectionner Arrière-plan du Bureau vous mène directement à l'Étape 3.

1. Cliquez sur le menu Démarrer, choisissez Panneau de configuration et trouvez la catégorie Apparence et personnalisation.



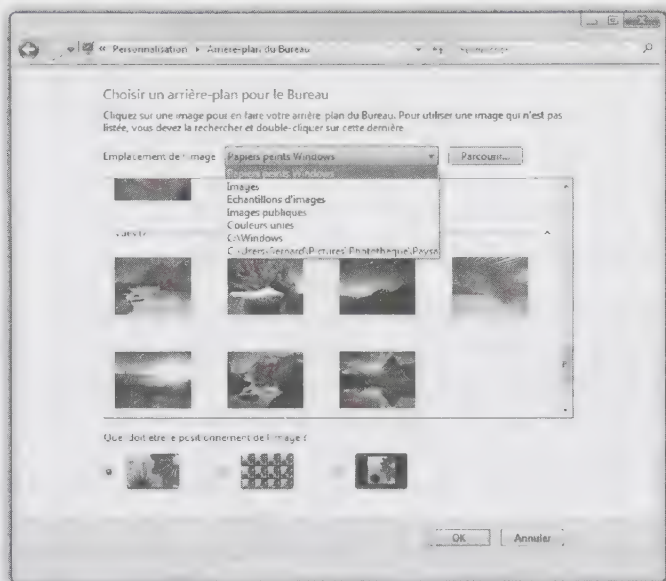
2. Dans la section Personnalisation, choisissez Modifier l'arrière-plan du Bureau.

La fenêtre de la Figure 19.3 apparaît.

3. Cliquez sur une nouvelle image pour en faire l'arrière-plan.

Veillez à cliquer sur le menu déroulant, visible dans la Figure 19.3, pour voir toutes les photos, textures,

Figure 19.3 : Cliquez sur le menu déroulant pour trouver d'autres images à placer comme arrière-plan sur le Bureau.



peintures et atmosphères légères offertes par Vista. Cliquez sur Parcourir pour farfouiller dans des dossiers non répertoriés dans le menu. N'hésitez pas à chercher parmi vos propres photos.

Quand vous cliquez sur une nouvelle image, Vista la place aussitôt sur le Bureau. Si elle vous plaît, passez à l'Étape 5.

#### 4. Décidez si l'image doit être étirée, répétée ou centrée.

Toutes les images ne sont pas à la taille de l'écran. Une image de petites dimensions doit être, soit étirée pour remplir tout l'espace, soit répétée à la manière des timbres-poste sur une feuille de timbres neufs. Si l'étirement ou la répétition sont disgracieux, centrez l'image en laissant du vide autour.

#### 5. Cliquez sur OK pour enregistrer l'image actuellement utilisée comme arrière-plan.



Vous avez remarqué une fabuleuse image lors de vos pérégrinations sur le Web avec Internet Explorer ? Cliquez dessus du bouton droit et sélectionnez Choisir comme image d'arrière-plan. Windows copie furtivement l'image et l'étale sur le Bureau, où elle devient un nouvel arrière-plan.

## Choisir un écran de veille

A l'époque des premiers PC, les écrans avaient une fâcheuse tendance à conserver une image fantôme de ce qui s'y affichait longtemps à la même place, comme des cadres par exemple. Pour éviter cet inconvénient, les utilisateurs activaient ce que l'on appelait aussi un "économiseur d'écran". Il affichait un motif mouvant – feu d'artifice, lignes en mouvement... – empêchant l'usure du phosphore. Les actuels moniteurs ne souffrant plus de cet effet, les gens n'utilisent un écran de veille que pour son esthétique.

Windows est livré avec plusieurs écrans de veille. Procédez comme suit pour en essayer un :



Cliquer du bouton droit sur le Bureau, choisir Personnaliser puis Écran de veille vous mène directement à l'Étape 3.

- 1. Cliquez sur le menu Démarrer, choisissez Panneau de configuration et trouvez la catégorie Apparence et personnalisation.**

La catégorie choisie apparaît.

- 2. Dans la zone Personnalisation, choisissez Modifier l'écran de veille.**

La boîte de dialogue Paramètres de l'écran de veille apparaît.

- 3. Cliquez sur la flèche pointée vers le bas et sélectionnez un écran de veille.**

Après avoir choisi un écran de veille, cliquez sur le bouton Aperçu pour voir son effet en plein écran.



Visionnez-en autant que vous le désirez avant d'en choisir un.

N'oubliez pas de cliquer sur le bouton Paramètres, car la plupart des écrans de veille offrent des options. Vous pouvez par exemple régler la vitesse du diaporama et le sens du déplacement des photos à travers l'écran.

**4. Au besoin, renforcez la sécurité en cochant la case À la reprise, afficher l'écran de reprise de session.**

Ce système de sécurité évite aux intrus de fouiller dans votre ordinateur pendant que vous êtes à la machine à café. Dès que l'écran de veille cesse, Windows demande en effet le mot de passe (les mots de passe sont expliqués au Chapitre 21).

**5. Après avoir paramétré l'écran de veille, cliquez sur OK.**



Pour prolonger efficacement la vie de votre moniteur et faire aussi des économies d'électricité, abandonnez les écrans de veille et, à l'Étape 3, cliquez plutôt sur Modifier les paramètres d'alimentation. La fenêtre qui apparaît permet de régler Vista pour qu'il éteigne le moniteur après une durée d'inactivité que vous aurez paramétrée.

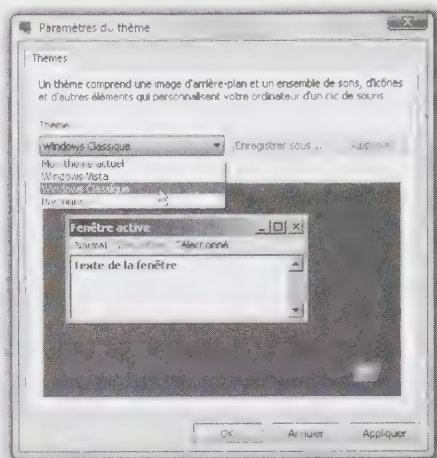
## *Modifier le thème de l'ordinateur*

Les thèmes sont simplement des ensembles de paramètres. Vous pouvez par exemple enregistrer l'écran de veille et l'arrière-plan du Bureau dans un thème, ce qui permet de passer rapidement de la présentation d'origine de Vista à la vôtre et inversement.

Si vous n'avez pas créé vos propres thèmes, vous n'en trouverez pas beaucoup dans Windows Vista. Pour en essayer un, cliquez du bouton droit sur le Bureau, choisissez Personnaliser puis Thème. La boîte de dialogue de la Figure 19.4 apparaît.

Windows Vista liste les quelques thèmes donnés en cadeau et propose une option permettant de créer les vôtres. Cliquez

Figure 19.4 : Choisissez un thème prédéfini pour changer l'apparence et les sons de Windows.



sur l'un des thèmes suivants pour voir l'effet dans la fenêtre d'aperçu visible à la Figure 19.4 :

- ✓ **Mon thème actuel** : Si vous vous êtes mélangé les pinceaux en modifiant les paramètres d'apparence – mais que vous ne les avez pas encore enregistrés – choisir cette commande rétablit le dernier thème enregistré.
- ✓ **Windows Vista** : Ce paramètre rétablit le thème "d'usine" de Vista, celui qui était installé en tout premier.
- ✓ **Windows Classique** : Les nostalgiques des vénérables PC tournant sous Windows 98 opéreront pour ce thème au *look* rétro.
- ✓ **Parcourir** : Cliquez ici pour récupérer un thème que vous avez enregistré dans un dossier spécifique. Vista les stocke normalement dans le dossier Program Files.

Choisissez n'importe quel thème, et Vista enfile aussitôt ses nouveaux habits. Pour voir l'effet d'un thème présent dans la liste, cliquez dessus et regardez la fenêtre Aperçu.

Au lieu d'opter pour les thèmes prédéfinis de Vista, créez les vôtres en modifiant l'arrière-plan, les couleurs, l'écran de veille et autres éléments graphiques ou sonores. Enregistrez ensuite le thème en cliquant sur le bouton Enregistrer sous, puis nommez-le.

- ✓ Après un certain temps, on a vite fait le tour des outils de base pour créer des thèmes. Si vous êtes vraiment intéressé par la création de thèmes pour Windows, optez pour un programme comme WindowBlinds ([www.windowblinds.net](http://www.windowblinds.net)). Vous pouvez télécharger des thèmes vraiment spectaculaires créés par les utilisateurs de ce logiciel sur le site WinCustomize ([www.wincustomize.com](http://www.wincustomize.com)).



- ✓ Avant de télécharger des thèmes sur le Web ou les obtenir en pièce jointe, assurez-vous d'avoir installé un antivirus et qu'il est à jour. Les virus sont souvent propagés par des thèmes.



- ✓ Pour changer rapidement de thèmes, cliquez du bouton droit sur le Bureau et choisissez Personnaliser. Dans la zone Personnalisation du Panneau de configuration, cliquez sur Thème et choisissez-en un.

## Modifier la résolution de l'écran

Paramètre souvent mésestimé, la résolution de l'écran détermine la quantité d'informations susceptibles d'être affichées en une seule fois. L'augmenter permet d'afficher davantage d'éléments, mais en plus petit, tandis que la réduire affiche les éléments en plus gros, mais aussi en moins grand nombre.

Procédez comme suit pour trouver la résolution la plus confortable (NdT : si vous possédez un écran plat, consultez son manuel car beaucoup n'acceptent qu'une seule résolution) :

1. Dans le menu Démarrer, choisissez **Panneau de configuration** puis la catégorie **Apparence et personnalisation**.

La zone Apparence et personnalisation répertorie les différentes manières de modifier la présentation de Vista.

## 2. Dans la zone Personnalisation, choisissez Ajuster la résolution de l'écran.

La boîte de dialogue Paramètres d'affichage apparaît (Figure 19.5).

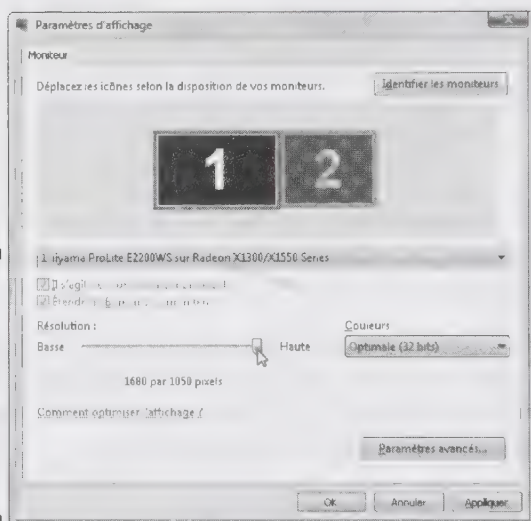


Figure 19.5 : Selon la résolution de l'écran, Windows affichera plus ou moins d'informations.

## 3. Modifiez le nombre de couleurs affichées, si vous le désirez.

Vista permet de choisir parmi plusieurs options, dans le menu Couleurs.

Pour admirer vos photos dans toute leur splendeur, assurez-vous que Vista affiche le nombre le plus élevé de couleurs. En mode 32 bits, les images sont affichées en plus de 16,7 millions de couleurs et des transparences. En mode moyen (16 bits), 65 535 couleurs seulement sont affichées, d'où une différence très sensible du rendu.

#### 4. Pour changer la résolution d'écran, actionnez le curseur de la glissière Résolution.

Observez le petit aperçu de l'écran, pendant que vous actionnez la souris. Il montre les proportions de l'écran. Sachez aussi que plus vous tirez vers la droite, plus vous affichez d'éléments à l'écran, mais en contrepartie, ils sont plus petits.

Il n'y a pas de bon ou de mauvais choix, mais un conseil s'impose : la plupart des sites Web ne tiennent pas dans un écran en 640 x 480 pixels. Une résolution de 800 x 600 est meilleure, et 1024 x 768 conviendra à tous les sites Web que vous visiterez. De nombreux écrans plats offrent une résolution de 1280 x 1024 et plus.

#### 5. Testez ce que donnent les modifications en cliquant sur le bouton Appliquer.

Quand Vista passe à une nouvelle résolution, il vous accorde un délai de 15 secondes pour approuver la modification. En effet, si l'écran devient tout noir, plus aucun bouton n'est visible. Si passé ce délai vous n'avez pas cliqué, Vista rétablit la résolution antérieure.

#### 6. Cliquez sur OK afin de mémoriser vos réglages.



### Étendre votre espace de travail avec un second moniteur

Vous avez un deuxième écran chez vous, provenant peut-être d'un PC mis au rebut ? Connectez-le à votre ordinateur et vous disposerez d'un espace de travail plus vaste, s'étendant sur les deux écrans. Vous pourrez ainsi afficher une encyclopédie en ligne dans l'un tandis que vous tapez votre texte dans l'autre.

Pour bénéficier de cet avantage, la carte graphique de votre PC doit être équipée de deux ports, qui doivent être du même type que ceux de votre moniteur (NdT : ou d'un seul port double, divisible grâce à un câble en "Y"), des détails techniques que vous trouverez dans mon livre *PC Mise à niveau et dépannage Pour les Nuls*, édité aux Editions First.



Après avoir défini le nombre le plus élevé de couleurs et une résolution confortable, vous ne reviendrez sans doute plus dans cette boîte de dialogue. À moins que vous branchiez un second écran, comme il est expliqué dans l'encadré.

## *Modifier les connexions de réseau et Internet*



Normalement, Windows Vista accède automatiquement à l'Internet et à d'autres PC. Établissez une connexion à l'Internet, et Vista commence aussitôt à glaner des informations sur le Web. Reliez-le à un autre PC, et Vista s'efforce de créer un réseau.

Mais si Vista ne parvient pas se débrouiller seul, vous devrez recourir à la catégorie Réseau et Internet du Panneau de configuration.

Le Chapitre 22 est entièrement consacré à la mise en réseau.

## *Régler la date, l'heure, la langue et les options régionales*

Microsoft a surtout conçu ces paramètres pour les possesseurs d'ordinateurs portables qui voyagent beaucoup et changent fréquemment de fuseau horaire. Autrement, vous ne réglerez ces paramètres qu'une seule fois, au moment de la configuration initiale de l'ordinateur. Ce dernier mémorise la date et l'heure même lorsque l'ordinateur est éteint, grâce à une petite pile bouton située sur la carte-mère.



Pour accéder à tous ces paramètres, cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez le Panneau de configuration puis cliquez dans la catégorie Horloge, langue et région. Elle est divisée en deux parties : Date et heure, et Options régionales et linguistiques. Vous y effectuerez les tâches suivantes :

- ✓ **Date et heure** : Vous y réglez ces paramètres. Cliquer sur l'horloge, dans la barre des tâches, et choisir Modifier les paramètres de la date et de l'heure, accède à la même boîte de dialogue.
- ✓ **Options régionales et linguistiques** : Vous voyagez au Brésil ? Cliquez sur cette option et, dans le menu déroulant Format actuel, choisissez Portugais (Brésil). Windows applique la langue de ce pays, le symbole monétaire du real, et le format de date. Pendant que vous y êtes – dans la boîte de dialogue, pas au Brésil –, cliquez sur l'onglet Emplacement et choisissez Brésil.

Les polyglottes modifient souvent les options régionales et linguistiques pour obtenir les caractères typographiques des différentes langues. Parfois, il est nécessaire d'installer une autre police – c'est par exemple le cas pour l'amharique, la langue officielle éthiopienne –, une opération expliquée au Chapitre 18.

## Matériel et audio

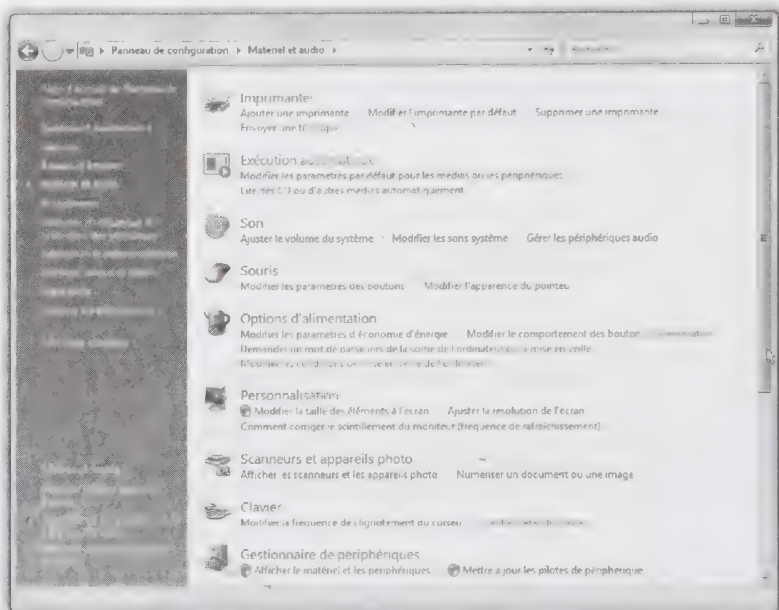


La catégorie Matériel et audio contient une foule d'icônes en tous genres, comme le montre la Figure 19.6. C'est une débâche de commutateurs qui contrôlent le matériel composant votre PC : la souris, le clavier, l'imprimante, les enceintes, le téléphone, le scanner, l'appareil photo numérique, le contrôleur de jeu, et pour vous qui avez une âme d'artiste, la tablette graphique et son stylét.

Vous ne vous attarderez guère ici, en tout cas pas en passant par le Panneau de configuration, car la plupart des paramètres apparaissent ailleurs, à portée d'un clic du bouton droit qui vous mènera directement aux paramètres désirés.

Que vous arriviez à ces pages par le Panneau de configuration ou par un raccourci, cette section explique les meilleures raisons de s'y intéresser.

Figure 19.6 :  
La catégorie  
Matériel et  
audio est  
bien fournie.



## Régler le volume et le son

La zone Son permet d'ajuster le volume du PC et aussi de connecter jusqu'à sept enceintes et caissons de basses, une fonctionnalité appréciée par les inconditionnels du jeu massivement multijoueur World of Warcraft.



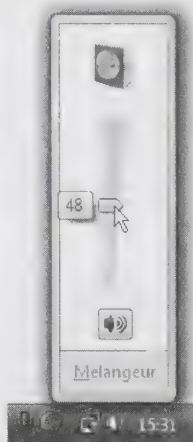
Pour baisser le volume du PC, cliquez sur le petit haut-parleur près de l'horloge et tirez le curseur vers le bas (Figure 19.7). Pas de petite icône de haut-parleur dans la Barre des tâches ? Rétablissez-la en cliquant du bouton droit sur l'horloge, choisissez Propriétés et cochez la case Volume.

Pour rendre le PC muet, cliquez sur le bouton en forme de haut-parleur, sous la glissière. Cliquer de nouveau dessus pour ravoïr du son.



Vista surenchérit sur Windows XP en permettant de régler le volume différemment pour différents programmes.

Figure 19.7 : Cliquez sur l'icône en forme de haut-parleur puis actionnez le curseur afin de régler le volume sonore.



Vous pouvez atténuer les détonations dans le jeu Démineur et augmenter le son de Windows Mail afin de bien entendre les notifications d'arrivée de courrier. Procédez comme suit pour régler le volume des programmes :



Double-cliquer sur le petit haut-parleur, dans la Barre des tâches, vous amène directement à l'Étape 3.

1. Choisissez **Panneau de configuration**, dans le menu **Démarrer**, puis **Matériel et audio**.

La zone **Matériel et audio**, montrée à la Figure 19.6, affiche ses outils.

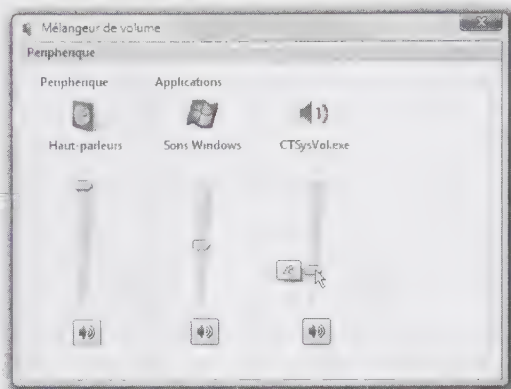
2. Trouvez l'icône **Son** puis cliquez sur **Ajuster le volume du système**.

La boîte **Mélangeur de volume** (Figure 19.8) apparaît.

3. Réglez les volumes à l'aide des glissières.

Fermez le **Mélangeur de volumes** en cliquant sur le bouton "X", en haut à droite.

Figure 19.8 :  
Baissez le  
volume des  
programmes  
sans affecter  
les autres.



## Installer ou configurer les enceintes

La plupart des PC ne sont livrés qu'avec une paire d'enceintes, mais certains en ont quatre et les PC utilisés pour le home cinéma ou pour les jeux peuvent en avoir jusqu'à huit. Pour s'accommoder de cette diversité de configurations, Vista est doté d'une zone de configuration des haut-parleurs, complète avec un test audio.

Si vous installez de nouvelles enceintes, ou si vous n'êtes pas sûr que les anciennes fonctionnent, suivez ces étapes afin de les mettre correctement en liaison avec Vista :



Cliquez du bouton droit sur l'icône Volume, dans la Barre des tâches, et choisissez Périphériques de lecture pour passer directement à l'Étape 2.

1. Cliquez sur le bouton Démarrer; choisissez **Panneau de configuration et sélectionnez la catégorie Matériel et audio.**

La familière catégorie Matériel et audio de la Figure 19.6 apparaît.

2. Dans la zone Son, choisissez **Gérer les périphériques audio.**



La boîte de dialogue Son apparaît, ouverte sur l'onglet Lecture qui liste vos haut-parleurs.

**3. Cliquez sur votre haut-parleur ou sur l'icône des enceintes, puis cliquez sur Configurer.**

La boîte de dialogue Configurer les haut-parleurs apparaît (Figure 19.9).

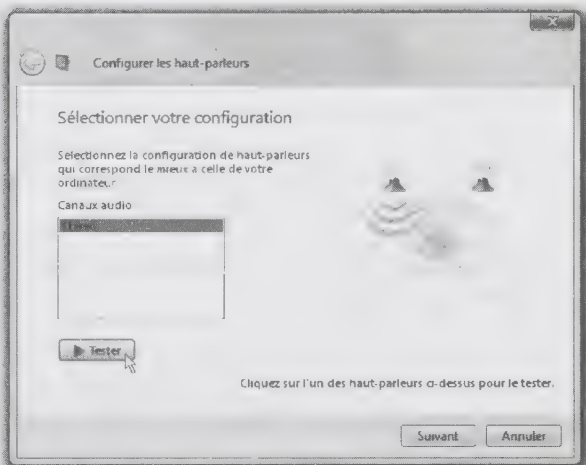


Figure 19.9 : Cliquez sur Tester pour écouter chacune de vos enceintes.

**4. Cliquez sur le bouton Test, ajustez les paramètres du haut-parleur puis cliquez sur Suivant.**

Vista vous propose de sélectionner les haut-parleurs les uns après les autres et de les tester selon leur emplacement, ce qui permet de les vérifier selon l'emplacement qu'ils occupent.

**5. Réglez tous les autres périphériques audio puis cliquez quand vous aurez terminé.**

Vérifiez aussi le volume sonore des enceintes en cliquant sur l'onglet Enregistrement, à l'Étape 2, et aussi sur les autres onglets pour découvrir d'autres paramètres.

## Ajouter une imprimante

Les fabricants d'imprimantes n'ont jamais réussi à se mettre d'accord sur la manière dont une imprimante doit être installée :

- ✓ Certains fabricants préconisent de simplement brancher l'imprimante, en insérant la petite prise rectangulaire dans un port USB. Allumez-la ensuite, et Vista la reconnaît aussitôt et la fait sienne. Assurez-vous que la cartouche d'encre et le papier sont en place, et vous pouvez imprimer.
- ✓ D'autres fabricants préconisent d'installer les logiciels de l'imprimante avant de la connecter à l'ordinateur. Autrement, elle ne fonctionnerait pas.

Le seul moyen de savoir comment procéder est de consulter le manuel de l'imprimante.

Si votre imprimante n'est pas accompagnée d'un logiciel d'installation, placez d'abord la ou les cartouches et le papier, puis procédez comme suit :

### **1. Vista étant en service, connectez l'imprimante au PC et allumez-la.**

Si le connecteur de l'imprimante est une petite prise rectangulaire, l'imprimante est de type USB, ce qui est le cas de presque tous les modèles actuels. Vista affichera un message confirmant que l'installation de l'imprimante est réussie, mais appliquez néanmoins les étapes suivantes afin de la tester.

Si la prise de votre imprimante est un gros connecteur trapézoïdal à deux rangées de broches, sa connexion est de type "parallèle", appelée aussi LPT en jargon informatique. Branchez-la au port Imprimante de l'ordinateur (NdT : les PC récents sont souvent dépourvus de ce port aujourd'hui désuet).

### **2. Dans le menu démarrer, choisissez Panneau de configuration.**

Le Panneau de configuration affiche les catégories de paramètres.

**3. Ouvrez la catégorie Matériel et audio et choisissez Imprimantes.**

La fenêtre Imprimante apparaît. Elle montre l'icône de toutes les imprimantes reliées à l'ordinateur. Si votre imprimante USB figure dans la fenêtre, cliquez dessus du bouton droit, choisissez Propriétés puis cliquez sur le bouton Imprimer une page de test. Si elle sort correctement, le test est terminé. Si le nom de l'imprimante n'apparaît pas dans la fenêtre, continuez à l'Étape 4.

**4. Dans la barre d'outils de la fenêtre, cliquez sur le bouton Ajouter une imprimante.**

Dans la fenêtre Ajouter une imprimante, choisissez Ajouter une imprimante locale (si vous installez une imprimante de réseau, reportez-vous au Chapitre 22).

**5. Choisissez le type de port par lequel l'imprimante est connectée puis cliquez sur Suivant.**

Choisissez LPT1 si la connexion est de type Parallèle (connecteur trapézoïdal à deux rangées de broches). Si l'imprimante est de type USB, cliquez sur Annuler, installez son logiciel puis recommencez. Elle n'a pas de logiciel ? Téléchargez-le depuis le site Web du fabricant.

**6. Choisissez le port de l'imprimante et cliquez sur Suivant.**

Quand Vista demandera quel port choisir, sélectionnez LPT1.

**7. Sélectionnez le fabricant et le modèle de l'imprimante, puis cliquez sur Suivant.**

Dans la boîte de dialogue Ajouter une imprimante, la liste des fabricants se trouve à gauche, leurs modèles d'imprimantes à droite (Vista en reconnaît des centaines).

Vista peut demander d'insérer le CD approprié. Vous ne l'avez pas ? Cliquez sur le bouton Windows Update : Vista se connecte à l'Internet pour trouver le logiciel de cette imprimante.

Après un moment, une nouvelle liste d'imprimantes apparaît. Imprimez la page de test comme le suggère Vista.

Et voilà ! En principe, votre imprimante devrait fonctionner à merveille. Si ce n'est pas le cas, vous trouverez quelques conseils et dépannages au Chapitre 18.



Si plusieurs imprimantes sont connectées à l'ordinateur, cliquez du bouton droit sur l'icône de celle que vous utilisez le plus fréquemment et, dans le menu, choisissez Définir comme imprimante par défaut. Windows Vista l'utilisera systématiquement, à moins que vous lui en indiquiez une autre.

- ✓ Pour supprimer une imprimante inutilisée, cliquez du bouton droit sur son nom et, dans le menu, choisissez Supprimer. Cette imprimante ne figurera plus dans la liste des imprimantes disponibles, dans la fenêtre Imprimer des différents programmes. Si Vista propose de désinstaller les pilotes et logiciels de l'imprimante, cliquez sur Oui, sauf si vous envisagez de réinstaller cette imprimante ultérieurement.
- ✓ Les options d'impression peuvent être modifiées à partir de beaucoup de programmes. Choisissez Fichier dans la barre de menus puis l'option Mise en page ou Imprimer. A partir de là, vous accéderez généralement à la même boîte de dialogue que celle du Panneau de configuration. Vous pourrez modifier le format du papier, l'orientation et choisir les types de graphisme.

## *Installer ou paramétrer d'autres éléments*

La zone Matériel et audio du Panneau de configuration contient des éléments attachés à la plupart des PC : la souris, le clavier, un scanner, un appareil photo numérique, une ma-

nette de jeu, voire un téléphone. Cliquez sur le nom d'un élément afin de le paramétrer.

Le reste de cette section explique comment ajuster la plupart de ces équipements.

Pour atteindre ces diverses zones, choisissez Panneau de configuration, dans le menu Démarrer, puis Matériel et audio. Cliquez ensuite sur la zone à paramétrer.

## *Souris*

Vous trouverez de nombreux réglages d'une souris à deux boutons. Certains sont un peu futiles, comme le changement du pointeur.

Les gauchers pourront permuter les boutons en cochant la case Permuter les boutons principal et secondaire. Le changement est immédiat, avant même d'avoir cliqué sur Appliquer.

Ceux qui manquent de dextérité régleront la rapidité du double-clic. Testez la vitesse actuelle en double-cliquant sur la représentation d'un dossier. S'il s'ouvre, les paramètres sont parfaits. Sinon, réduisez la rapidité du double-clic à l'aide de la glissière.

Les possesseurs de souris à boutons supplémentaires ou sans fil trouveront des paramètres supplémentaires.

## *Scanneurs et appareils photo*

Cliquez ici pour voir les scanneurs et/ou appareils photos actuellement installés. Ou, pour en installer de nouveaux, connectez-les et allumez-les. Windows Vista les reconnaît presque tous par leur nom. Si d'aventure ce n'était pas le cas, voici comment faire :

1. Dans le menu Démarrer, cliquez sur Panneau de configuration et choisissez Matériel et audio.
2. Cliquez sur l'icône Scanneurs et appareils photo.



La fenêtre Scanneurs et appareils photo apparaît, montrant tous les scanners et appareils détectés par Vista.

**3. Cliquez sur le bouton Ajouter un périphérique, puis sur Suivant.**

Vista démarre l'assistant Installation de scanner et d'appareil photo.

**4. Choisissez le fabricant et le modèle puis cliquez sur Suivant.**

Cliquez sur le nom du fabricant à gauche et sur le nom du modèle à droite.

**5. Nommez votre scanner ou votre appareil photo, cliquez sur Suivant puis sur Finir.**

Tapez un nom pour identifier votre périphérique, ou conservez celui qui est suggéré. Si le scanner ou l'appareil photo est branché, Windows devrait le reconnaître et placer une icône pour ce matériel dans la zone Ordinateur et dans la zone Scanneurs et appareils photo du Panneau de configuration.



L'installation d'un scanner ou d'un appareil photo un peu ancien n'est malheureusement pas toujours aussi simple. Si Windows n'accepte pas spontanément votre équipement, utilisez le logiciel d'installation qui était livré avec. Il devrait fonctionner (NdT : rien n'est moins sûr, car Vista refuse parfois de lancer des logiciels qui testent la version de Windows ; dans ce cas, allez sur le site du fabricant pour télécharger la mise à jour), mais vous ne pourrez pas utiliser le logiciel de transfert d'images intégré à Vista.

## Clavier



Si le clavier n'est pas connecté ou en panne, votre ordinateur le signalera dès l'allumage. Si vous voyez s'afficher le message Erreur de clavier – Windows ne le trouvera pas davantage –, le moment est venu d'en acheter un autre. Il sera aussitôt reconnu.

Si votre clavier est doté de boutons supplémentaires, comme Web/Démarrage, Courrier, Calendrier, Fichiers..., vous devez installer le logiciel du clavier pour que ces boutons fonctionnent. Les claviers sans fil exigent presque tous l'installation de leur logiciel.

N'entrez dans cette zone que pour des réglages mineurs du clavier, comme la vitesse de rééééépétition de la frappe.

### *Options de modem et téléphonie*



Vous modifierez rarement ces options de modem et de téléphonie, sauf si vous possédez un ordinateur portable et changez souvent de zone téléphonique. Si tel est votre cas, cliquez sur Configurer les règles de numérotation et ajoutez vos nouveaux sites d'appel et indicatifs téléphoniques régionaux.

Windows enregistre toutes ces informations. Ainsi, lorsque vous revenez à tel ou tel endroit, sélectionnez le site d'appel correspondant afin de ne pas avoir à tout reconfigurer.

### *Contrôleur de jeu*



Windows Vista reconnaît la plupart des nouveaux contrôleurs de jeu comme les manettes, pads, manches et palonniers pour la simulation de vol et autres équipements ludiques. Cliquez dans cette zone pour régler leur sensibilité et leur comportement.

## *Ajouter de nouveaux périphériques*

Dès que vous connectez un périphérique au port USB du PC, qu'il s'agisse d'un iPod, d'un appareil photo ou d'un scanner, Vista le reconnaît presque toujours et permet de l'utiliser aussitôt. Mais s'il ne le reconnaît pas, faites appel à l'Assistant Ajout de matériel :

1. **Choisissez Panneau de configuration, dans le menu Démarrer et cliquez sur Affichage classique.**



Comme le montre la Figure 19.2 au début de ce chapitre, l'affichage classique montre toutes les icônes. C'est la voie royale vers l'Assistant Ajout de matériel.

2. **Double-cliquez sur l'icône Ajout de matériel, cliquez sur Continuer (dans la boîte d'alerte, si elle apparaît) puis sur Suivant afin que l'assistant puisse rechercher et installer automatiquement le matériel.**

L'Assistant Ajout de matériel présente à Windows tous les périphériques connectés à l'ordinateur, si Vista les reconnaît.

Voici où cela se corse :

- **Si Windows localise le nouveau matériel**, cliquez sur son nom dans la liste, cliquez sur Terminer et suivez les instructions restantes de l'assistant.
- **Si l'assistant ne localise pas le matériel**, cliquez sur Suivant et suivez les instructions. Avec un peu de chance, le nom du périphérique figure dans la liste. Cliquez dessus pour que Windows l'installe.

Mais si Windows ne parvient pas à le localiser automatiquement, vous devrez contacter le fabricant et demander un pilote – un petit programme qui permet à Vista de prendre en charge un équipement – conçu pour Windows Vista. Ils sont souvent téléchargeables depuis le site Web des fabricants. Certains sont livrés avec le logiciel d'installation. La chasse aux pilotes – rien à voir avec les pilotes de chasse – est évoquée au Chapitre 20.

## *Ajouter ou supprimer des programmes*



Que vous ayez acquis un nouveau programme ou que vous désiriez vous débarrasser d'un, c'est à la catégorie Programmes du Panneau de configuration que vous confierez la tâche.

Cliquez sur l'icône. Dans la nouvelle fenêtre, la catégorie Programmes et fonctionnalités répertorie tous les programmes actuellement installés, comme le montre la Figure 19.10. Cliquez sur celui que vous désirez supprimer ou modifier.

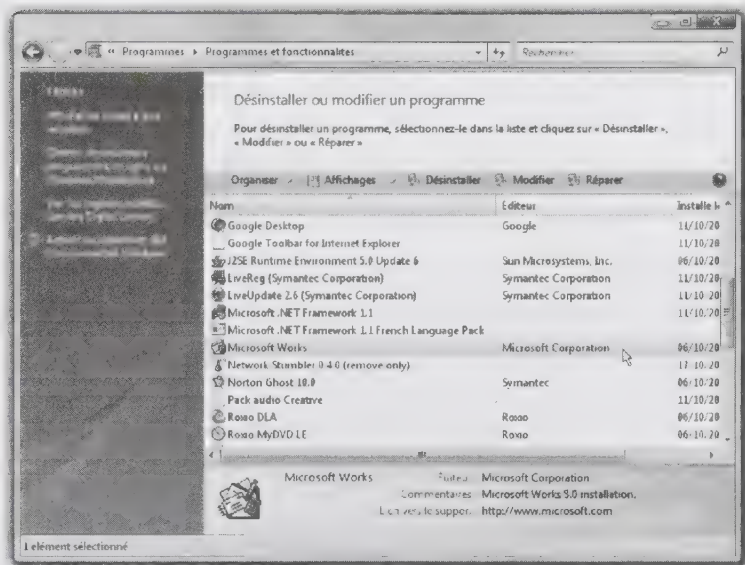


Figure 19.10 : La fenêtre Désinstaller ou modifier un programme permet de supprimer un programme.

La prochaine section explique comment supprimer ou modifier un programme, et comment en installer un nouveau.

## Supprimer ou modifier des programmes

Procédez comme suit pour supprimer un programme ou modifier ses paramètres :

1. Choisissez **Panneau de configuration**, dans le menu **Démarrer** et, dans la zone **Programmes**, choisissez **Désinstaller un programme**.

La fenêtre **Désinstaller ou modifier un programme**, similaire à celle de la Figure 19.10, apparaît. Elle répertorie les programmes actuellement installés, leur éditeur,

leur taille sur le disque dur ainsi que la date d'installation.

**2. Cliquez sur le programme à supprimer puis cliquez sur le bouton Désinstaller, Modifier ou Réparer.**

Le bouton Désinstaller est toujours présent sur la barre de menus. Les deux autres boutons, Modifier et Réparer, n'apparaissent que pour certains programmes. S'ils sont affichés, cliquez dessus. Vista tente alors de réparer le programme ou de modifier certains de ses composants. Il arrive que ces commandes corrigent un dysfonctionnement, mais vous aurez souvent besoin du CD d'origine.

**3. Vista demande si vous êtes sûr : cliquez sur Oui.**

Vista démarre le programme de désinstallation associé au logiciel à supprimer, ou parfois, supprime le programme sans autre forme de procès, redémarrant l'ordinateur si c'est nécessaire.

Une fois supprimé, un programme l'est définitivement ; il ne transite pas par une corbeille. C'est pourquoi, veillez à toujours posséder son CD d'installation, pour le cas où vous désiriez le réinstaller.



Utilisez toujours la fenêtre Désinstaller ou modifier un programme lorsque vous vous débarrassez d'un logiciel. Se contenter de placer ses dossiers dans la Corbeille n'est ni suffisant ni à faire. Procéder ainsi provoque presque inévitablement une instabilité du système qui envoie en retour d'affreux messages d'erreurs.

## ***Ajouter un programme***

Vous n'aurez peut-être jamais à utiliser cette fonction, car de nos jours, presque tous les programmes s'installent d'eux-mêmes sitôt que leur CD a été inséré dans le lecteur. Si vous ne savez pas si un programme a bien été installé, cliquez sur le



bouton Démarrer et cherchez dans la liste Tous les programmes. S'il s'y trouve, c'est que tout s'est déroulé normalement.

Si un programme ne s'installe pas spontanément, voici quelques conseils qui vous aideront :

- ✓ Vous devez disposer d'un compte d'Administrateur pour installer des programmes. C'est généralement le cas du possesseur de l'ordinateur. Ceci empêche les enfants et ceux qui possèdent un compte limité ou Invité d'installer des programmes n'importe comment. Les comptes d'utilisateurs sont expliqués au Chapitre 21.

### Quand un programme est dépourvu de logiciel d'installation...

Des programmes, notamment ceux de petite taille téléchargés depuis l'Internet, sont parfois dépourvus d'un installateur. Si vous en avez téléchargé un, créez un nouveau dossier à son intention et placez-y le fichier téléchargé (non sans l'avoir préalablement analysé avec l'antivirus). Double-cliquez ensuite sur le fichier du programme ; c'est souvent celui dont l'icône est la plus sophistiquée. L'une de ces deux choses peut se produire :

- ✓ Le programme démarre tout simplement : Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire de l'installer. Tirez son icône jusque sur le bouton Démarrer et déposez-le afin de l'ajouter au menu Démarrer. Pour désinstaller le programme, cliquez dessus du bouton droit et choisissez Supprimer. Ce type de programme apparaît très rarement dans la liste de la fenêtre Désinstaller ou modifier un programme.
- ✓ Le programme s'installe de lui-même : Cela signifie que c'est fait. Le programme d'installation a été lancé, vous épargnant tout problème. Pour désinstaller le programme, utilisez la commande de désinstallation du Panneau de configuration.

Si le programme se trouve dans un dossier compressé, reconnaissable à sa fermeture Éclair, une autre étape est nécessaire. Cliquez du bouton droit dans le dossier compressé – ou "zippé", en jargon informatique –, choisissez Extraire tout, puis cliquez sur Extraire. Windows décompresse le contenu du dossier et le place dans un nouveau dossier dont le nom est généralement celui du programme. Vous pouvez à présent démarrer le programme directement ou, s'il a un installateur, le démarrer.

- ✓ Vous avez téléchargé un programme ? Vista le stocke généralement dans le dossier Downloads, accessible en cliquant sur votre nom d'utilisateur, dans le menu Démarrer. Double-cliquez sur le nom du programme téléchargé pour l'installer.
- ✓ Beaucoup de programmes nouvellement installés veulent placer un raccourci sur le Bureau, dans le menu Démarrer et dans le menu Lancement rapide. Refusez toutes ces propositions hormis celle du menu Démarrer. Tous ces raccourcis finissent en effet par encombrer l'écran, rendant la recherche d'un programme difficile et fastidieuse. Vous pouvez supprimer sans problème ces raccourcis superflus en cliquant dessus du bouton droit et en choisissant Supprimer.



- ✓ Il est vivement recommandé de créer un point de restauration avant d'installer un nouveau programme (les points de restauration sont décrits au Chapitre 20). Ainsi, si le nouveau programme se détraque, vous pourrez utiliser la fonction de restauration du système pour rétablir l'ordinateur tel qu'il était avant l'installation du fauteur de troubles.

## *Ajouter ou supprimer des éléments de Vista*

Vous pouvez aussi vous défaire des parties de Windows Vista dont vous n'avez que faire, les jeux par exemple, si vous voulez empêcher vos employés d'y jouer.

Suivez ces étapes pour connaître les parties de Vista que vous pouvez ôter :

1. Cliquez sur le menu Démarrer, choisissez Panneau de configuration et cliquez sur l'icône Programmes.
2. Dans la zone Programmes et fonctionnalités choisissez Activer ou désactiver des fonctionnalités Windows. Cliquez au besoin sur Continuer.

Windows ouvre une fenêtre répertoriant toutes ses fonctionnalités. Celles qui sont cochées sont déjà installées, celles qui ne le sont pas ne sont évidemment pas installées. Si une case est remplie (ni vide ni cochée) cela signifie qu'une partie seulement des composants est installée. Cliquez sur le bouton avec un signe "+" pour afficher tous ces composants et savoir lesquels sont installés et lesquels ne le sont pas.

**3. Pour ajouter un composant, cliquez dans sa case vide. Pour un ôter un, l'ensemble des jeux par exemple, décochez la case Jeux.**

**4. Cliquez sur le bouton OK.**

Windows Vista ajoute et/ou supprime le ou les programmes. Le DVD de Vista vous sera peut-être demandé.

### **Choisir le programme par défaut**

Microsoft permet aux fabricants de remplacer Internet Explorer, le Lecteur Windows Media, Outlook Express et Windows Messenger par des programmes d'autres éditeurs. C'est ainsi que votre nouvel ordinateur peut être équipé du navigateur Mozilla Firefox, à la place d'Internet Explorer. Sur certains PC, les deux sont installés.

Quand plusieurs programmes peuvent effectuer une même tâche – ouvrir un lien Web, par exemple –, Vista doit savoir lequel il doit lancer. C'est là que le choix du programme par défaut s'impose. Pour cela, ouvrez le Panneau de configuration depuis le menu Démarrer, choisissez Programmes, sélectionnez Programmes par défaut et cliquez sur Choisissez vos programmes par défaut.

Dans la fenêtre éponyme, les programmes sont répertoriés à gauche. Cliquez sur celui que vous utilisez le plus fréquemment puis choisissez Définir ce programme comme programme par défaut. Faites de même pour d'autres programmes de la liste puis cliquez sur OK.

## Modifier Vista pour les handicapés



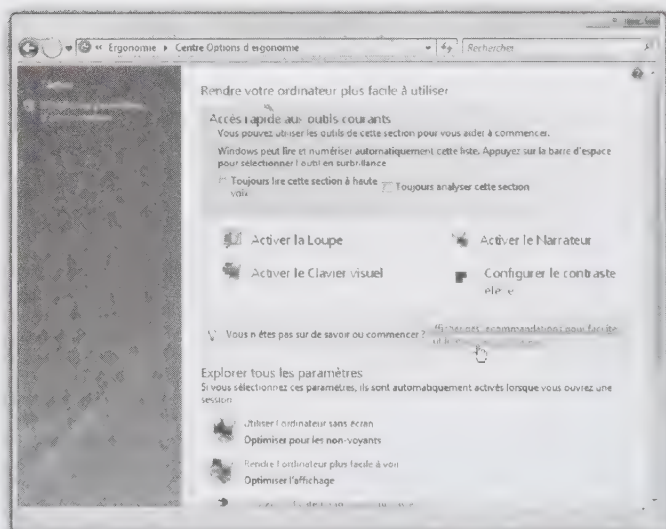
Windows peut être d'un abord difficile pour beaucoup de gens, mais pour d'autres s'ajoute un handicap physique. Le panneau Ergonomie a été conçu pour les aider et leur faciliter l'usage de Windows Vista.

Procédez comme suit pour modifier les paramètres de Vista :

1. Cliquez sur le menu **Démarrer**, choisissez **Panneau de configuration** et cliquez sur l'icône **Ergonomie** et choisissez **Centre Options d'ergonomie**.

La fenêtre de la Figure 19.11 apparaît.

Figure 19.11 : La zone Centre Options d'ergonomie contient de nombreux paramètres susceptibles de faciliter l'usage de Windows par les handicapés physiques.



2. Cliquez sur le lien **Afficher les recommandations pour faciliter l'usage de l'ordinateur**.

Cette option est pointée du doigt à la Figure 19.11. Windows pose une série de questions permettant d'évaluer les paramétrages nécessaires. Ensuite, Vista les applique et c'est tout.

Les changements de Vista ne sont pas satisfaisants ?  
Passez à l'Étape 3.

### 3. Effectuez les changements manuellement.

La fenêtre Centre Options d'ergonomie contient des commutateurs qui facilitent l'utilisation du clavier, de la souris, de l'écran et du son :

- **Activer la loupe** : Conçue pour ceux qui ont une mauvaise acuité visuelle, cette option grossit l'écran autour du pointeur de la souris.
- **Activer le narrateur** : Une voix féminine lit le texte affiché à l'écran.
- **Activer le clavier visuel** : Affiche un clavier cliquable en bas de l'écran, permettant d'écrire en n'utilisant que la souris.
- **Configurer le contraste élevé** : Ce paramètre atténue considérablement les couleurs, mais permet aux malvoyants de mieux distinguer le contenu de l'écran et le pointeur.

Choisissez n'importe laquelle de ces options, qui devient immédiatement active. Fermez la fenêtre associée à la fonction si l'option d'ergonomie complique les choses au lieu de les arranger.

Si vous n'êtes toujours pas satisfait, passez à l'Étape 4.

### 4. Choisissez un paramètre spécifique dans la zone Explorer tous les paramètres.

C'est ici que Vista passe aux choses sérieuses, en permettant d'optimiser Vista pour :

- Les aveugles et les malvoyants.
- Utiliser un autre périphérique que la souris ou le clavier.



- Permettre le réglage de la sensibilité du clavier et de la souris afin de compenser la limitation des mouvements.
- Activer des alertes visuelles à la place des notifications sonores.
- Faciliter la concentration sur les zones de lecture et d'écriture.

Certains centres pour handicapés disposent de logiciels et d'une assistance qui aident à tirer parti de ces modifications.

## *Les options pour ordinateurs portables*



La zone PC mobile, visible uniquement sur les ordinateurs portables, permet de régler des paramètres que les utilisateurs nomades connaissent bien : la luminosité de l'écran, le réglage du volume sonore, l'économie de la batterie, la vérification du signal d'un réseau sans fil et la configuration d'affichages externes ou de projecteurs.

## *Les options supplémentaires*



Quand Windows Vista est tout beau tout neuf, cette zone est vide. Mais au fur et à mesure que vous installerez d'autres logiciels ou équipements, comme une tablette graphique ou le module Quicktime, elle se remplira d'icônes supplémentaires, comme le montre la Figure 19.12.

Notez que si vous avez opté pour l'affichage classique du Panneau de configuration, les icônes des options supplémentaires seront placées (dans l'ordre alphabétique) parmi celles qui se trouvent habituellement dans le Panneau de configuration.

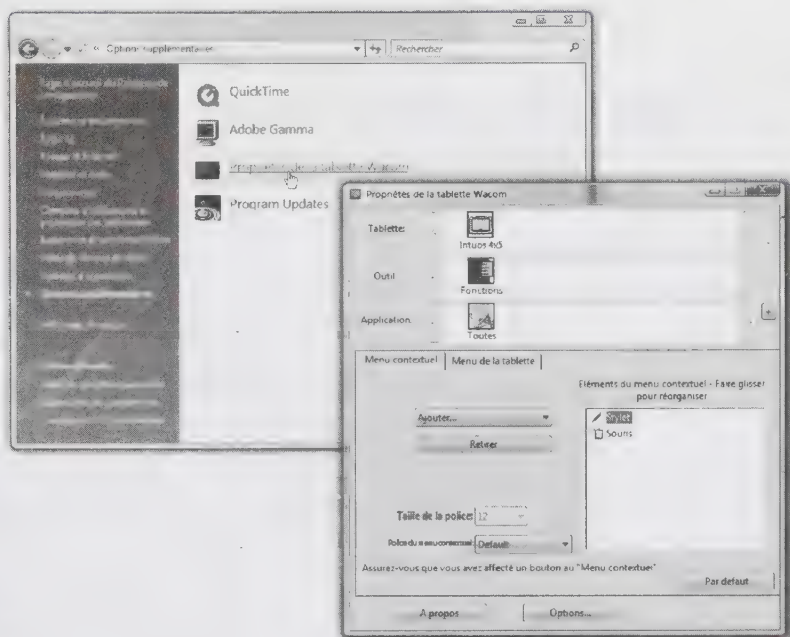


Figure 19.12 : Les nouveaux équipements apparaissent dans la zone Options supplémentaires du Panneau de configuration.



## Chapitre 20

# Éviter que Vista plante

### *Dans ce chapitre :*

- Créer un point de restauration.
- Sauvegarder les données de l'ordinateur.
- Libérer de l'espace sur le disque dur.
- Faire que l'ordinateur tourne plus vite.
- Rechercher et installer un nouveau pilote.

**D**ans ce chapitre, chaque section décrit une tâche relativement facile et indispensable pour que Windows tourne au mieux. Il n'est pas nécessaire de faire appel à un passionné d'informatique car la plus grande partie de cet entretien s'effectue avec les outils de maintenance intégrés à Windows – comme le programme Nettoyage de disque pour libérer de l'espace dans un disque dur encombré – ou à des produits de nettoyage ménagers.

Vous apprendrez aussi à venir à bout de l'ennuyeux et sempiternel problème de "mauvais" pilote.

## *Créer un point de restauration*

Quand votre ordinateur est mal en point, le programme Restauration du système permet de remonter dans le temps jusqu'à une époque où l'ordinateur se portait comme un charme. Bien qu'il crée automatiquement des points de restauration, rien ne vous empêche de créer les vôtres. Un point

de restauration permet de revenir à un point où votre ordinateur fonctionnait sans problème.

1. Dans le menu **Démarrer**, cliquez sur **Tous les programmes**, **Accessoires**, **Outils système** puis **Restauration du système**.

La fenêtre Restauration du système apparaît.

2. Cliquez sur le lien **Ouvrez Protection système** et cliquez sur le bouton **Créer**.

Située en bas à droite de la fenêtre Restauration du système, l'option Ouvrez Protection système donne accès à la page Propriétés système.

3. Cliquez sur **Créer**, nommez le nouveau point de restauration puis cliquez sur **Créer** afin de l'enregistrer.

Windows Vista crée un point de restauration portant ce nom, vous laissant avec une tapée de fenêtres à fermer.

## *Régler Vista avec les outils de maintenance*



Vista contient toute une panoplie d'outils destinés à le faire tourner le mieux possible. Plusieurs sont lancés automatiquement, limitant votre intervention à vérifier des commutateurs qui doivent être sur **Activé**. D'autres vous préparent à échapper au pire – la perte de vos données – en sauvegardant vos fichiers. Pour voir ces outils, cliquez sur le menu **Démarrer**, choisissez le **Panneau de configuration** et sélectionnez la catégorie **Système et maintenance**.

Voici les outils auxquels vous recourrez le plus souvent :

- ✓ **Centre de sauvegarde et de restauration** : Windows Vista est livré avec un programme de sauvegarde peu commode. Mais comme il est livré avec, vous n'avez aucune excuse de ne pas sauvegarder vos fichiers. Tout



disque dur finit par tomber en panne, anéantissant tout ce qui s'y trouvait.

- ✓ **Système** : Les petits génies du support technique y font des incursions. La zone Système contient votre version de Vista, la puissance de votre PC et l'état du réseau, et aussi un indice de performance Windows.
- ✓ **Windows Update** : Ces outils permettent à Microsoft de greffer des mises à jour et des correctifs de sécurité sur votre PC, par une connexion Internet, ce qui est généralement une bonne chose. C'est là aussi que vous pouvez désactiver Windows Update, si vous le jugez utile.
- ✓ **Options d'alimentation** : Cette partie vous laisse choisir le degré de léthargie de votre PC quand vous appuyez sur le bouton Arrêt (ou, pour les possesseurs d'ordinateurs portables, quand ils referment l'écran).
- ✓ **Outils d'administration** : L'un d'eux est particulièrement utile car il permet de libérer de l'espace dans le disque dur en éliminant tout ce qui ne sert plus à rien.

Toutes ces tâches seront décrites plus en détail dans les cinq prochaines sections de ce chapitre.

## *Sauvegarder les fichiers*

Un disque dur n'est pas à l'abri des pannes et dans ce cas, il emporterait avec lui tout ce qui s'y trouvait : des années de photos numériques, de morceaux de musique, de lettres, de documents administratifs, commerciaux ou bancaires, d'éléments numérisés avec le scanner, bref tout ce que vous avez engrangé dans l'ordinateur.

C'est pour éviter une telle catastrophe que vous devez sauvegarder régulièrement vos fichiers. Vos archives seront ainsi à l'abri le jour où le disque dur rendra soudainement l'âme.

Le programme de sauvegarde de Vista se distingue des autres en ce sens qu'il est à la fois très basique et malcommode à

utiliser. Mais, si vous avez plus de temps que d'argent, c'est à lui que vous confierez la sauvegarde de fichiers importants. Si vous préférez un programme plus convivial, faites un tour dans une boutique informatique.

Trois ingrédients sont nécessaires pour utiliser le programme de sauvegarde de Vista :

- ✓ **Un graveur de CD ou de DVD, ou un disque dur externe** : Le programme de sauvegarde de Vista grave aussi bien des CD que des DVD, mais rien ne vaut un disque dur externe. Il suffit de le brancher sur le port USB 2.0 ou FireWire, et Vista le reconnaît instantanément.
- ✓ **Un compte d'Administrateur** : Vous devez avoir ouvert une session comme administrateur. Les comptes d'utilisateurs et les mots de passe sont expliqués au Chapitre 21.
- ✓ **Le programme de sauvegarde de Vista** : Il est livré avec toutes les versions de Windows Vista. Il ne fonctionne hélas pas automatiquement dans la version Édition Familiale Basique. Vous devez penser à le démarrer tous les soirs.

Ces trois éléments étant réunis, effectuez ces étapes afin que votre ordinateur sauvegarde vos fichiers automatiquement tous les mois (bien), toutes les semaines (c'est mieux) ou toutes les nuit (c'est parfait) :

### 1. Ouvrez le Centre de sauvegarde et de restauration de Vista.

Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Panneau de configuration, sélectionnez la catégorie Système et maintenance puis cliquez sur Centre de sauvegarde et de restauration.

### 2. Cliquez sur le bouton Sauvegarder les fichiers.

Si vous utilisez la version Édition intégrale ou Entreprise, le Centre de sauvegarde et de restauration pro-

pose deux moyens légèrement différents de sauvegarder le PC. Mais là, vous cliquez sur le bouton Sauvegarder les fichiers.

Le programme demande fort judicieusement où vous désirez sauvegarder les fichiers.

**3. Choisissez l'emplacement de la sauvegarde puis cliquez sur Suivant.**

Vista est capable de sauvegarder sur presque tous les supports : CD, DVD, clé USB, disque dur externe et même sur un lecteur se trouvant sur un autre ordinateur du réseau (voir Chapitre 22).

Bien que le choix dépende de la quantité de données à sauvegarder, la meilleure solution reste le disque dur externe, connecté à un port USB ou FireWire, permettant des sauvegardes à l'improviste.

Si vous n'en avez pas, les CD et DVD sont une bonne solution.

**4. Choisissez les types de fichiers à sauvegarder puis cliquez sur Suivant.**

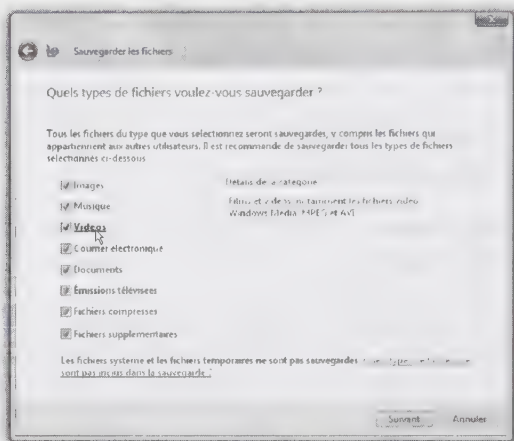
Bien que Vista laisse le choix des types de fichiers à sauvegarder, comme le montre la Figure 20.1, il les sélectionne en fait tous. Si vous avez de bonnes raisons de ne pas sauvegarder certains d'entre eux, décochez-les dans la liste.

Si vous ne décochez aucune case, Vista sauvegarde tous les fichiers de tous les comptes d'utilisateurs du PC.

En revanche, Vista ne sauvegarde pas les programmes. Mais, comme vous avez sans doute bien rangé leurs disques d'installation, il vous suffira de les réutiliser au besoin.

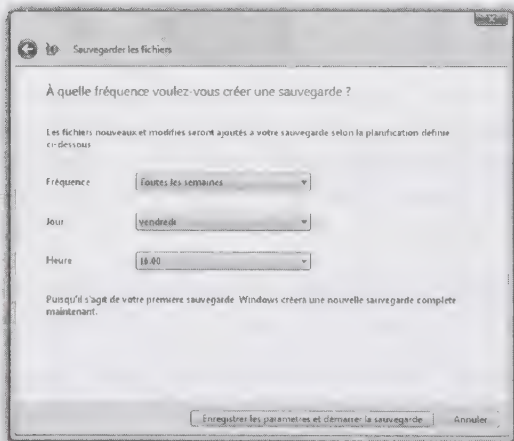
**5. Choisissez l'intervalle entre les sauvegardes, puis cliquez sur le bouton Enregistrer les paramètres et démarrer la sauvegarde.**

Figure 20.1 : Choisissez les types de fichiers à sauvegarder.



Choisissez entre la sauvegarde mensuelle, hebdomadaire (Figure 20.2) ou quotidienne, ainsi que l'heure où elle doit se produire. Vous pouvez choisir une heure où vous travaillez sur le PC, mais l'opération ralentit l'ordinateur.

Figure 20.2 : Choisissez la fréquence, le jour et l'heure des sauvegardes automatiques.



Pour plus de commodité, choisissez une sauvegarde quotidienne aux petites heures du matin. Si vous éteignez le PC le soir, choisissez un moment dans la journée.

Après avoir cliqué sur le bouton Enregistrer les paramètres et démarrer la sauvegarde, Vista commence immédiatement à transférer des données, même si aucune sauvegarde n'a été planifiée. C'est parce que le très vigilant Vista tient à ce que tout soit mis en lieu sûr maintenant, sans tarder, avant qu'un incident se produise.

## 6. Restaurez quelques fichiers afin de tester la qualité de la sauvegarde.

Vérifiez que tout s'est bien déroulé. Répétez la première étape, mais choisissez Restaurer les fichiers. Suivez les indications de Vista jusqu'à ce que vous puissiez parcourir la liste des fichiers sauvegardés. Restaurez l'un d'eux en vous assurant qu'il est copié à son emplacement initial.



Le programme de sauvegarde de l'Édition Familiale Basique ne peut pas être planifié. Si vous possédez cette version, vous devrez vous rappeler de sauvegarder vos fichiers au moins une fois par semaine.



- ✓ Pour que la sauvegarde se produise chaque nuit, l'ordinateur doit rester allumé ; en revanche, l'écran peut être éteint. Mon ordinateur tourne 24 heures sur 24, car la plupart des PC consomment moins de courant qu'une ampoule.
- ✓ Vista enregistre la sauvegarde dans un dossier nommé Vista, à l'emplacement choisi à l'Étape 3. Ne le déplacez pas car Vista serait incapable de le retrouver lors des restaurations.
- ✓ Après la première sauvegarde, Vista ne sauvegarde plus que les fichiers qui ont été modifiés depuis la dernière sauvegarde. Ne soyez pas surpris si les sauvegardes subséquentes sont beaucoup plus rapides ou exigent moins de CD ou de DVD. Éventuellement, Vista vous avisera que le moment est venu d'une sauvegarde complète qui, elle, est plus longue.



## Faut-il sauvegarder l'intégralité du PC ?

Le Centre de sauvegarde et de restauration propose deux manières de sauvegarder le PC, très différentes l'une de l'autre :

- ✓ **Sauvegarder les fichiers** : C'est l'option choisie par la plupart des gens, et la seule disponible dans Vista Édition Familiale et dans Vista Édition Familiale Basique. Tous les fichiers sont réunis dans un dossier géant qui, au besoin, peut être réparti sur plusieurs CD ou DVD. Cette option permet de restaurer tout ou partie des dossiers et des fichiers.
- ✓ **Sauvegarder l'ordinateur** : Disponible seulement dans les versions Entreprise et Édition intégrale, cette option crée une "image" de la totalité du disque dur et la place dans un fichier géant, tout comme avec la technique "dossiers et fichiers". La différence réside dans le fait que la sauvegarde intégrale ne permet pas de restaurer quelques dossiers ou fichiers spécifiques, mais seulement la totalité de l'ordinateur, en écrasant tous les fichiers créés depuis la sauvegarde.

La sauvegarde de l'ordinateur est commode pour un nouveau PC, ou un PC que vous avez laborieusement configuré à votre manière. Vous disposez ainsi d'une base sûre que vous pourrez réinstaller en cas d'incident majeur. Mais pour la plupart des utilisateurs, c'est la sauvegarde des fichiers qui est la solution la plus souple et la plus commode.

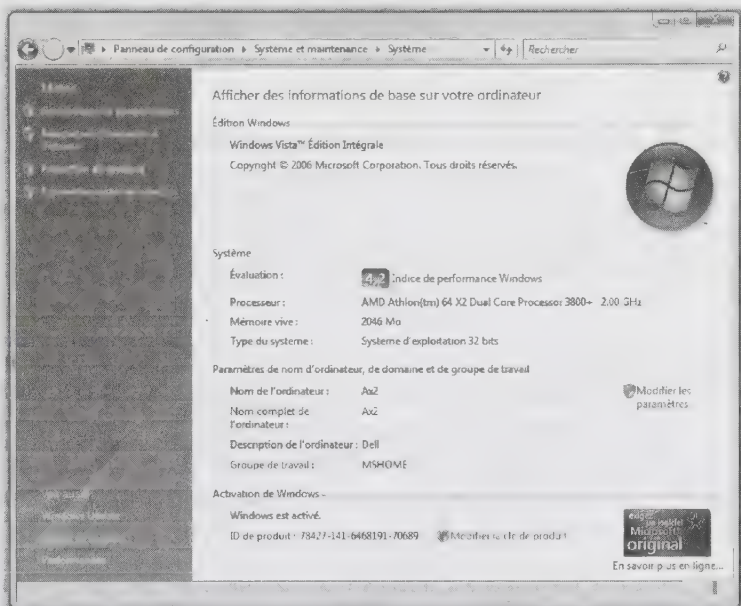
## Trouvez des informations techniques sur l'ordinateur



Pour savoir ce que Vista a dans les tripes, ouvrez le Panneau de configuration, choisissez Système et maintenance, puis Système. La fenêtre que montre la Figure 20.3 est une fiche technique pleine d'enseignements. Elle mentionne en effet :

- ✓ **La version de Windows** : Vista est décliné en plusieurs versions. Si vous devez travailler avec un ordinateur que vous ne connaissez pas, vous apprendrez ici laquelle est installée.

Figure 20.3 :  
Cliquer sur  
l'icône  
Système  
affiche les  
spécifica-  
tions  
techniques  
de votre  
ordinateur.



- ✓ **Le système :** Vista évalue les performances du PC et attribue un indice de performance de 1 (malingre) à 5 (costaud). Le type du microprocesseur est également mentionné ici, de même que la quantité de mémoire vive.
- ✓ **Le nom de l'ordinateur et le groupe de travail :** Ces informations sont indispensables pour connecter l'ordinateur à un réseau local.
- ✓ **Activation de Windows :** Pour éviter qu'un exemplaire de Vista soit installé sur plusieurs ordinateurs à la fois, Microsoft exige qu'il soit activé, ce qui l'associe à un seul et unique PC.

Le volet de gauche donne accès à quelques tâches plus avancées que vous apprécierez sans doute quand le PC fait des siennes :

- ✓ **Gestionnaire de périphériques :** Il recense tous les éléments matériels de votre PC, mais en termes assez

techniques. Les éléments précédés d'un point d'exclamation posent problème. Double-cliquez dessus et choisissez Diagnostiquer.

- ✓ **Paramètres d'utilisation à distance** : Rarement utilisé, ce paramétrage compliqué autorise quelqu'un à contrôler votre PC au travers de l'Internet, généralement pour corriger un problème. Si vous connaissez l'une de ces personnes secourables, laissez-la vous expliquer par téléphone ou par un courrier électronique ce qu'il faut faire.
- ✓ **Protection du système** : Cette option sert à créer des points de restauration, décrits à la première section de ce chapitre, et à restaurer l'un d'eux afin de ramener l'ordinateur à un moment où il fonctionnait sans problème.
- ✓ **Paramètres système avancés** : Les techniciens professionnels passent beaucoup de temps ici. Les autres passent leur chemin.

La plupart des éléments de la zone Système de Vista sont assez compliqués. N'y touchez pas si vous n'êtes pas sûr de ce que vous faites, ou si quelqu'un du support technique ne vous a pas demandé de modifier un paramètre.

## *Libérer de l'espace sur le disque dur*

Vista occupe plus de place sur le disque dur – une bonne dizaine de giga-octets – que n'importe quelle autre version de Windows. S'il est très rempli et que des programmes se plaignent de ne pas avoir assez de place, cette manipulation leur en fera :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Panneau de configuration, puis la catégorie Système et maintenance. Ensuite, à la rubrique Outils d'administration, cliquez sur Libérer de l'espace disque.

Vista demande s'il faut supprimer uniquement vos fichiers superflus ou ceux de tous les comptes d'utilisateurs.

## 2. Choisissez l'option Les fichiers de tous les utilisateurs.

Cette étape vide la Corbeille et élimine les fichiers inutiles – notamment des fichiers temporaires générés par divers programmes – de tous les comptes d'utilisateurs.

Si le PC demande quel disque il doit nettoyer, choisissez le premier de la liste, C:, puis cliquez sur OK.

## 3. Vérifiez tous les éléments puis cliquez sur OK.

Vista présente la fenêtre Nettoyage de disque dur de la Figure 20.4. Cochez toutes les cases et cliquez sur OK. Quand vous sélectionnez l'intitulé d'une case, la rubrique Description, dans la partie inférieure de la fenêtre, explique ce que vous supprimerez.

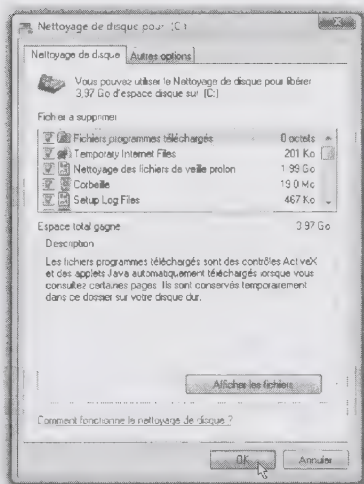


Figure 20.4 :  
Veillez à  
cocher toutes  
les cases.

## 4. Cliquez sur Supprimer les fichiers, lorsque Vista vous demandera confirmation.

Vista vide ensuite la Corbeille, détruit les fichiers laissés dans l'ordinateur par des pages Web et supprime bien d'autres scories abandonnées dans le disque dur par divers programmes.



Pour obtenir un raccourci vers le nettoyeur de disque, cliquez sur le bouton Démarrer et tapez Nettoyeur de disque dans le champ Rechercher.

## *Ajouter des fonctions au bouton d'alimentation*

Normalement, un appui prolongé sur le bouton marche-arrêt de votre PC l'éteint, que Vista soit prêt ou non. C'est pourquoi vous devez systématiquement quitter Vista avec son propre bouton, que vous trouvez en bas à droite du menu Démarrer, après avoir cliqué sur le petit bouton fléché à côté de l'icône en forme de cadenas. Vista se prépare alors à la fermeture.

Pour éviter de malmener Vista par une extinction intempestive, reprogrammez le bouton marche-arrêt de votre ordinateur portable ou de bureau de manière à ce qu'il n'éteigne pas le PC. Faites qu'il le mette en veille, le nouveau mode d'économie d'énergie de Vista.

Pour modifier le comportement du bouton marche-arrêt, choisissez Démarrer, Panneau de configuration, et sélectionnez la catégorie Système et maintenance. Choisissez Options d'alimentation. La fenêtre qui apparaît propose plusieurs configurations d'alimentation.

Dans le volet de gauche, cliquez sur Choisir l'action des boutons d'alimentation. Vous pouvez faire en sorte que les boutons d'alimentation et de mise en veille mettent l'ordinateur en veille, en veille prolongée, l'arrêtent, ou ne fassent rien.

Pour plus de sécurité, cliquez sur Exiger un mot de passe afin que quiconque réveille le PC doive entrer un mot de passe pour accéder à vos données.





Pour accéder rapidement à cette fenêtre, tapez **Options d'alimentation** dans le champ Rechercher du menu Démarrer. Les possesseurs d'ordinateur portable trouveront une option supplémentaire permettant de modifier son comportement lorsqu'ils referment l'écran.

## *Configurer des périphériques rétifs (choisir un pilote)*

Windows est doté d'une kyrielle de pilotes, ces petits programmes qui permettent à Windows de communiquer avec les périphériques que vous connectez à l'ordinateur. Normalement, Vista reconnaît un nouveau matériel, qui fonctionne aussitôt. Parfois, Vista fait une incursion sur l'Internet afin d'y récupérer quelques instructions avant de finir l'installation.

Mais de temps en temps, vous installez un périphérique qui est, soit trop nouveau pour Vista, qui n'a pas encore le pilote approprié, soit trop vieux pour que Vista ait cru bon de s'embarasser d'un pilote hors d'âge. Ou alors, un équipement relié au PC fonctionne mal, et le Centre d'accueil de Vista couine qu'il faut un nouveau pilote.

Si Vista ne reconnaît ni n'installe automatiquement un nouveau périphérique qui vient d'être connecté, et cela même après avoir redémarré le PC, essayez ce qui suit :

### **1. Visitez le site Web du fabricant et téléchargez le plus récent pilote pour Windows Vista.**

L'adresse du site d'un fabricant figure souvent sur l'emballage, dans le manuel ou dans le CD d'installation. Si vous ne le trouvez pas, recherchez le nom du fabricant sur Google ([www.google.fr](http://www.google.fr)) et localisez son site Web.

NdT : Sur un emballage, l'adresse Web d'un fabricant est souvent celle de la maison mère, et le site est en anglais. Essayez l'adresse avec une extension .fr (exemple : [www.netgear.fr](http://www.netgear.fr) au lieu de [www.netgear.com](http://www.netgear.com)) pour



accéder directement au site francophone. Cette astuce fonctionne souvent mais pas toujours.

Le site ne propose aucun pilote pour Vista ? Essayez avec celui pour Windows XP ou Windows 2000, car ils conviennent souvent (et n'oubliez pas de soumettre *tous* les fichiers téléchargés à l'antivirus).

## 2. Exécutez le programme d'installation du pilote.

Parfois, double-cliquer sur le fichier téléchargé démarre le programme d'installation, qui se charge de tout. Dans ce cas, vous en avez fini. Autrement, passez à l'Étape 3.



Si le fichier téléchargé arbore une fermeture Éclair, cliquez dessus du bouton droit et choisissez Extraire tout afin de décompresser son contenu dans un nouveau dossier. Ce dernier porte le même nom que le fichier décompressé, ce qui permet de le localiser plus facilement.

## 3. Dans le Panneau de configuration, choisissez Matériel et audio puis sélectionnez Gestionnaire de périphériques.

Le Gestionnaire de périphériques contient l'inventaire de tous les éléments matériels à l'intérieur de l'ordinateur ou qui sont connectés.

## 4. Cliquez sur Action, dans la barre de menus du Gestionnaire de périphériques, et choisissez Ajouter un matériel hérité.

L'Assistant Ajout de matériel vous guide à travers les étapes de l'installation de votre nouveau périphérique et, au besoin, installe le nouveau pilote.

Évitez les problèmes en procédant à la mise à jour du pilote. Celui qui était dans l'emballage est peut-être déjà ancien. Visitez le site Web du fabricant et téléchargez la dernière version. Il est possible qu'il corrige des problèmes signalés par les premiers utilisateurs.

Des problèmes avec un nouveau pilote ? Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez le Panneau de configuration et ouvrez la catégorie Système et maintenance. Cliquez sur Gestionnaire de périphériques puis double-cliquez sur le nom de la pièce incriminée, *Claviers* par exemple. Vista révèle la marque et le modèle de votre matériel. Double-cliquez sur son nom et, dans la fenêtre Propriétés de Périphérique, cliquez sur l'onglet Pilote. Cliquez sur le bouton Version précédente. Windows Vista remplace le nouveau pilote par le précédent.



## Chapitre 21

# Partager l'ordinateur en famille

### *Dans ce chapitre :*

- Les comptes d'utilisateurs.
- Configurer, supprimer ou modifier des comptes d'utilisateurs.
- Se connecter à l'écran d'accueil.
- Passer rapidement d'un utilisateur à un autre.
- Les mots de passe.

**L'**un des points les plus cruciaux de la sécurité est de permettre à plusieurs personnes d'utiliser un même ordinateur sans que les uns puissent farfouiller dans les fichiers des autres.

Comment ? En attribuant à chacun un compte d'utilisateur qui sépare nettement l'actuel utilisateur de l'ordinateur de ceux qui y ont aussi accès. Quand quelqu'un ouvre une session avec son propre compte d'utilisateur, l'ordinateur affiche un Vista fait sur mesure : il retrouve son Bureau avec son arrière-plan personnalisé, ses icônes, ses programmes et bien sûr ses fichiers, mais sans pouvoir accéder aux éléments d'autrui.

Ce chapitre explique comment configurer un compte d'utilisateur pour chaque membre de la famille – ou tout groupe de personnes – et faire en sorte qu'un visiteur puisse relever son courrier électronique et vaquer à quelques menues tâches informatiques.



## Les bons comptes font les bons utilisateurs

Windows Vista exige la création d'un compte d'utilisateur pour toutes les personnes utilisant votre PC. Il existe trois sortes de comptes : Administrateur, Standard et Invité. Lorsqu'il s'installe devant l'ordinateur, un utilisateur clique sur son nom de compte, comme à la Figure 21.1.

Figure 21.1 : Dans Windows Vista, l'utilisateur clique sur son compte pour accéder à sa zone de travail.



L'intérêt de ces différents types de comptes est que chacun permet ou ne permet pas d'effectuer telle ou telle tâche. Si l'ordinateur était un vaste appartement, le compte Administrateur serait le propriétaire, chaque compte Standard un locataire, et le compte Invité quelqu'un qui voudrait utiliser la salle de bains. Voici l'équivalent de ce petit monde dans l'univers informatique :

- ✓ **Administrateur** : Le compte Administrateur contrôle la totalité de l'ordinateur, décidant qui utilise quoi et ce que chacun a le droit d'en faire. C'est généralement le

propriétaire de l'ordinateur qui bénéficie de ce droit absolu. Il octroie les comptes à chacun des membres de la famille et use de son droit régalien pour décider selon son bon plaisir ce que chacun a l'insigne privilège de pouvoir faire.



✓ **Standard** : Les possesseurs d'un compte Standard peuvent utiliser largement l'ordinateur, mais sans pouvoir le modifier significativement. Ils ne peuvent pas installer des programmes, mais peuvent les exécuter. Dans Windows XP, ces comptes Standard s'appelaient des "comptes limités".

✓ **Visiteur** : Les visiteurs peuvent utiliser l'ordinateur, mais ils ne sont pas reconnus par leur nom. Un compte Visiteur ressemble à un compte Standard, mais sans confidentialité : quiconque ouvre une session Visiteur trouve le Bureau tel que le prédécesseur l'a laissé en sortant.



Voici comment les comptes sont généralement répartis :

- ✓ Dans une famille, les parents détiennent généralement un compte Administrateur, les enfants des comptes Standard et la baby-sitter ouvre une session avec le compte Invité.
- ✓ Dans une collectivité ou une colocation, le propriétaire détient le compte Administrateur, et les autres personnes ont un compte Standard ou Invité, selon le degré de confiance qui leur est accordé (et le désordre qu'ils ont laissé dans la cuisine).



Pour éviter que quelqu'un d'autre ouvre une session avec votre compte d'utilisateur, vous devez le protéger par un mot de passe. Cette formalité est décrite à la section "Mot de passe et sécurité", plus loin dans ce chapitre.



Dans Windows XP, tout nouveau compte que vous créez était *ipso facto* de type Administrateur, sauf si vous cliquiez sur le bouton d'option Limité. Pour plus de sécurité, Vista inverse la procédure : désormais, tout nouveau compte est Standard. Un compte Administrateur doit être expressément demandé.

### **S'octroyer un compte Standard**

Lorsqu'un programme malveillant parvient à s'introduire dans l'ordinateur, et que la session est ouverte avec un compte Administrateur, ce logiciel bénéficie de tous vos pouvoirs. C'est dangereux car un compte d'administrateur permet de supprimer quasiment n'importe quoi. C'est pourquoi Microsoft suggère de créer deux comptes pour vous-même : l'un Administrateur, l'autre Standard. C'est ce dernier que vous utiliserez pour votre travail quotidien.

En procédant ainsi, Vista vous traite comme n'importe quel utilisateur Standard. Si une activité nuisible s'engage dans l'ordinateur, Vista demande de taper le mot de passe d'un compte Administrateur. Si vous le faites, Vista autorise l'exécution de cette activité. Mais si cette demande d'exécution est inattendue, vous saurez qu'elle est suspecte et vous réagirez en conséquence.

Ce deuxième compte peut certes être une gêne, mais bien faible comparée à la sécurité accrue qu'il apporte.

## ***Configurer ou modifier des comptes d'utilisateurs***

En tant que citoyens de seconde zone, les possesseurs de comptes Standard manquent de pouvoir. Ils peuvent exécuter des programmes et modifier l'image de leur compte, par exemple, voire changer leur mot de passe. Mais ce sont les Administrateurs qui détiennent le véritable pouvoir : ils peuvent créer ou supprimer n'importe quel compte, interdisant effectivement à quelqu'un d'utiliser l'ordinateur (voilà pourquoi il ne faut jamais se brouiller avec l'administrateur d'un ordinateur).

En tant qu'Administrateur, vous créerez des comptes d'utilisateurs Standard pour tous ceux avec qui vous partagez l'ordinateur. Ils sont suffisamment puissants pour que l'on ne vienne pas vous enquiquiner à tout bout de champ, tout en empêchant la suppression accidentelle de fichiers importants et la pagaille que quelqu'un pourrait semer dans l'ordinateur.

Procédez comme suit pour ajouter un autre compte au PC ou modifier un compte existant :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Panneau de configuration et, dans la zone Comptes d'utilisateurs et protection des utilisateurs, choisissez Ajouter ou supprimer des comptes d'utilisateurs.

La fenêtre de la Figure 21.2 apparaît.



Figure 21.2 :  
Le gestionnaire de comptes sert à créer ou modifier des comptes d'utilisateurs.

2. Créez un nouveau compte, si vous le désirez.

Après avoir cliqué sur Créer un nouveau compte, Windows vous laisse choisir entre un compte Standard ou Administrateur.

Choisissez Standard, sauf si vous avez de bonnes raisons de créer un autre compte Administrateur. Tapez le nom du compte puis cliquez sur Créer un compte pour terminer.

Passez à l'Étape 3 si vous désirez modifier un compte d'utilisateur.

3. Cliquez sur le compte que vous désirez modifier.

Cliquez, soit sur le nom du compte, soit sur sa photo. La page qu'affiche ensuite Vista permet de :

- **Modifier le nom du compte** : C'est le moment de corriger un coquille ou une faute d'orthographe, ou de choisir un pseudonyme.
- **Créer un mot de passe** : Chaque compte d'utilisateur devrait en avoir un afin d'éviter qu'il soit squatté par quelqu'un d'autre. C'est ici que vous pouvez le créer ou le modifier.
- **Supprimer le mot de passe** : Vous ne devriez pas utiliser cette option, mais elle a le mérite d'exister.
- **Modifier l'image** : N'importe quel possesseur de n'importe quel type de compte peut modifier la photo. Il n'est donc pas nécessaire de le faire dès maintenant.
- **Configurer le contrôle parental** : Le contrôle parental permet de restreindre les activités sur un compte. Vous apprenez quels programmes ont été utilisés par le détenteur du compte et quels sites Web il a visité, listés par date et heure.
- **Modifier le type de compte** : Allez en ce lieu pour promouvoir un utilisateur Standard méritant en Administrateur tout puissant (la flagornerie est parfois payante), ou rétrogradez un Administrateur véreux en utilisateur lambda, c'est-à-dire Standard.
- **Supprimer le compte** : N'utilisez surtout pas cette fonction inconsidérément, car la suppression d'un compte entraînerait la disparition de tous les fichiers de son détenteur. Même la Restauration du système serait incapable de les récupérer.
- **Gérer un autre compte** : Enregistrez les modifications que vous venez de faire et commencez à modifier le compte de quelqu'un d'autre.



#### 4. Les modifications terminées, fermez la fenêtre en cliquant sur le petit "X", en haut à droite.

Les modifications sont immédiatement prises en compte.

## Passer rapidement d'un utilisateur à un autre

Windows Vista permet à une famille, une petite communauté ou un petit bureau d'utiliser le même ordinateur. Mieux, l'ordinateur conserve les programmes des uns et des autres ouverts, de sorte que Tatïe Daniële peut jouer aux échecs puis quitter la partie un moment afin que Chloë puisse relever son courrier électronique. Quand Tatïe Daniële reprend l'ordinateur quelques minutes plus tard, la partie d'échecs est au point où elle était précédemment, au moment où elle s'apprêtait à sacrifier le fou – c'est dingue... – pour sauver la reine.

Appelée "changement rapide d'utilisateur", la permutation entre les utilisateurs est des plus faciles. La touche Windows enfoncée – elle se trouve entre les touches Ctrl et Alt –, appuyez sur la touche L. Le bouton Changer d'utilisateur apparaît immédiatement, permettant de passer la main à quelqu'un d'autre.

Lorsque cette personne a terminé, elle ferme sa session normalement, en cliquant sur la petite flèche près du bouton Arrêt, dans le menu Démarrer, et en choisissant Fermer la session.



- ✓ Avec toutes ces permutations, vous finissez par vous demander dans quel compte vous vous trouvez. Pour le savoir, ouvrez le menu Démarrer : le nom du détenteur du compte figure en haut à droite. De plus, dans l'écran d'ouverture de Vista, la mention Session ouverte figure sous l'image de chaque utilisateur actuellement connecté.



- ✓ Ne redémarrez pas le PC pendant que d'autres personnes ont ouvert des sessions, faute de quoi elles

perdraient tout leur travail en cours. Vista vous prévient de ce risque, donnant une chance aux autres utilisateurs de sauvegarder leurs fichiers.

- La permutation entre les utilisateurs est aussi possible en cliquant sur le bouton Démarrer, puis sur la petite flèche à droite du cadenas, et en choisissant enfin l'option Changer d'utilisateur.

### Les servitudes des comptes Standard

Les détenteurs de compte Standard accèdent librement à leurs propres fichiers. Mais ils ne peuvent rien faire qui affecterait les autres utilisateurs, comme supprimer des programmes ou modifier des paramètres de l'ordinateur, ni même régler l'horloge. S'ils essayent, Vista gèle l'écran, exigeant un mot de passe d'Administrateur. C'est alors qu'un administrateur doit se déranger – jamais tranquille... – pour accéder à la demande.

Bien que certaines personnes apprécient ce surcroît de sécurité, d'autres ont l'impression d'être inféodés à leur PC. Il existe diverses manières de rendre Vista moins exigeant. Aucune n'est malheureusement la panacée :

- Accordez un compte Administrateur à tout le monde : Cette promotion autorise tout le monde à taper le mot de passe que demande l'écran d'alerte. C'est extrêmement risqué car n'importe qui peut faire n'importe quoi, y compris supprimer des comptes d'utilisateurs et tous les fichiers personnels qu'ils contiennent.
- Désactiver le contrôle du compte d'utilisateur : Choisissez cette option et Vista cesse d'être aux petits soins. Il n'affiche plus le panneau de demande de permission et ne s'occupe plus de la sécurité.
- Faire avec : Vous pouvez considérer que les incessantes interventions des écrans sécuritaires de Vista sont le prix à payer pour vivre à peu près tranquille dans ce qui est devenu une véritable jungle informatique. Définissez vous-même le degré de confort et de sécurité.

Si vous avez désactivé le contrôle du compte d'utilisateur et que vous désirez le rétablir, ouvrez le Panneau de configuration, choisissez la catégorie Comptes d'utilisateurs et protection des utilisateurs, puis Comptes d'utilisateurs et enfin, Activer ou désactiver le contrôle des comptes d'utilisateurs.



- ✓ Si vous désirez modifier un paramètre de sécurité pendant que votre enfant est sur l'ordinateur, il n'est pas nécessaire d'activer un compte Administrateur. Modifiez directement le paramètre et, à l'instar de ce qui se serait produit si votre enfant l'avait fait, Vista demande un mot de passe. Tapez celui d'un Administrateur et Vista vous permet de changer la configuration, exactement comme si vous aviez ouvert une session sous votre nom.



- ✓ La fonction Changement rapide d'utilisateur ralentit les ordinateurs qui manquent de mémoire. Évitez-la si votre PC rame lorsque plusieurs comptes sont ouverts. N'ouvrez qu'un seul compte à la fois, en demandant à la personne qui l'utilise de le fermer lorsqu'elle cesse de travailler sur l'ordinateur.

## Modifier l'image d'un compte d'utilisateur

Passons aux choses sérieuses : le changement de la photo un peu mièvre que Windows assigne automatiquement aux comptes d'utilisateur. Elle est choisie aléatoirement parmi des photos d'animaux et d'objets hétéroclites. Il est beaucoup plus gratifiant de remplacer le portrait de chaton ou de robot par le portrait des détenteurs de comptes, à commencer par vous.



Pour changer l'image d'un compte, cliquez sur le bouton Démarrer puis sur photo, tout en haut du panneau. Dans la fenêtre qui apparaît, choisissez l'option Modifier votre photo. Vista permet de choisir dans la modeste photothèque que montre la Figure 21.3.

Pour utiliser une photo qui ne figure pas dans la photothèque, cliquez sur le lien Rechercher d'autres images. La fenêtre qui s'ouvre est celle du dossier Images, que Vista utilise notamment pour stocker les photos transférées depuis votre appareil photo numérique. Double-cliquez sur une photo qui vous plaît et Vista la colle aussitôt dans le petit cadre en haut du menu Démarrer.

Figure 21.3 : Vista propose ces photos comme images de compte, mais vous pouvez utiliser les vôtres.



Vous désirez une image qui se trouve dans votre appareil photo ou provenant du scanner ? Voici quelques options supplémentaires :

- ✓ Vous pouvez récupérer n'importe quelle image sur l'Internet et l'enregistrer dans votre dossier Images pour en faire une image de compte.
- ✓ Ne vous inquiétez pas si l'image est trop grande ou trop petite. Vista la met automatiquement à la taille d'un timbre-poste afin qu'elle tienne dans le cadre (NdT : En revanche, veillez à ce qu'elle soit carrée, sinon le redimensionnement la déformera).
- ✓ Tous les utilisateurs, quel que soit leur type de compte – Administrateur, Standard ou Invité – peuvent modifier l'image de leur compte. C'est même une des rares choses qu'un compte Invité puisse changer.

## Mot de passe et sécurité

Rien ne sert d'avoir un compte d'utilisateur s'il n'est pas protégé par un mot de passe. Autrement, n'importe qui pourrait

profiter d'un moment où vous n'êtes pas là pour fouiller dans l'ordinateur.

Les comptes Administrateurs se doivent d'avoir un mot de passe. Autrement, il serait non seulement possible de fouiller dans l'ordinateur, mais aussi d'y causer des dégâts irréparables. A l'apparition du panneau de permission, il suffirait d'appuyer sur Entrée pour que le loup soit dans la bergerie.

Voici comment créer ou modifier un mot de passe :

1. Ouvrez le menu Démarrer, choisissez Panneau de configuration puis sélectionnez Comptes d'utilisateurs et protection des utilisateurs.

La fenêtre des comptes d'utilisateur s'ouvre.

2. Choisissez Modifier votre mot de passe Windows.

Ceux qui n'ont pas encore créé de mot de passe doivent, à la place, choisir Créer un mot de passe pour votre compte.

3. Choisissez un mot de passe facile à retenir et tapez-le dans le champ Nouveau mot de passe (Figure 21.4). Retapez-le dans le champ Confirmer le nouveau mot de passe. C'est un moyen de détecter une éventuelle faute de frappe.

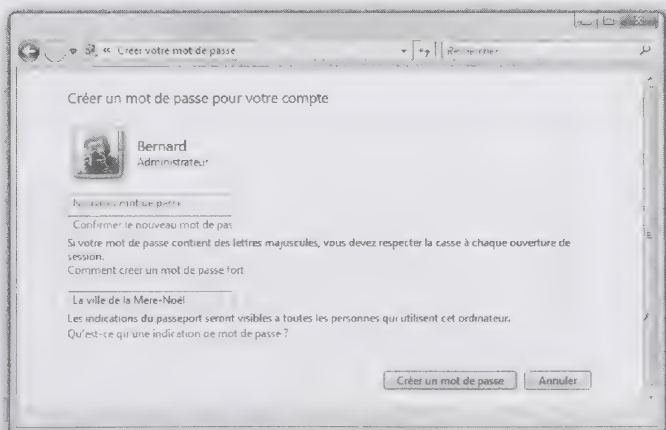


Figure 21.4 : Tapez votre mot de passe.



La modification d'un mot de passe s'effectue un peu différemment : la fenêtre affiche un champ Mot de passe actuel dans lequel vous devez, en toute logique, taper d'abord le mot de passe existant.

Vous trouverez un peu plus loin des conseils pour créer de mots de passe sûrs.

4. **Dans le champ Entrez une indication de mot de passe, tapez un indice qui vous permettra de retrouver le mot de passe si vous l'avez oublié.**

Veillez à ce qu'il ne soit compréhensible que par vous seul. Ne choisissez pas "Ma couleur de cheveux". Au travail, vous pouvez choisir "La marque de croquettes du chat" ou "Mon metteur en scène préféré". A domicile, choisissez quelque chose que vous seul connaissez, et surtout pas les enfants. N'hésitez pas à modifier le mot de passe de temps en temps.

5. **De retour dans la fenêtre des comptes d'utilisateurs, cliquez sur Créer un disque de réinitialisation de mot de passe, dans le volet gauche.**

Ce disque peut être créé sur une disquette, dans une carte mémoire ou dans une clé USB.

Si vous oubliez le mot de passe, le disque de réinitialisation de mot de passe sera votre clé. Windows Vista vous autorisera à choisir un nouveau mot de passe. Mettez le disque en lieu sûr car quiconque le trouve aura accès à votre compte.



Voici quelques conseils pour créer de meilleurs mots de passe :

- ✓ Mélanger des lettres, des chiffres et des symboles et optez pour une longueur de 7 à 14 caractères. N'utilisez jamais votre nom ou votre nom d'utilisateur. C'est la première chose que les filous essaient lorsqu'ils tentent de s'introduire dans l'ordinateur.

- ✓ Ne choisissez pas un nom commun comme "ornithorynque". Pensez à un mot qui ne figure pas dans un dictionnaire. Combinez deux mots pour en faire un troisième (c'est ce que l'on appelle des "mots-valise"). NdT : Ou alors, utilisez un mot dans une langue rare comme l'amharique, le malayalam, le tagalog ou le suisse-allemand du canton d'Appenzell.
- ✓ Les majuscules et les minuscules sont différenciées. *PopCorn* n'est pas la même chose que *popcorn*.



## Chapitre 22

# Relier des ordinateurs en réseau

### *Dans ce chapitre :*

- 1 Les composants d'un réseau.
- 2 Choisir entre un réseau filaire et un réseau sans fil.
- 3 Acheter et installer le matériel.
- 4 Configurer un réseau domestique.
- 5 Relier deux ordinateurs rapidement et facilement.
- 6 Partager une connexion Internet, des fichiers et des imprimantes.
- 7 Localiser les autres ordinateurs sur un réseau.
- 8 Dépanner un réseau.

**L'**achat d'un deuxième ordinateur pose un problème nouveau : comment deux PC peuvent-ils partager la même connexion Internet et la même imprimante ? Et comment faire migrer les fichiers de l'ancien vers le nouveau PC ?

La solution réside dans un réseau informatique. En reliant les réseaux par un câble, Windows Vista les met en relation les uns avec les autres, leur permettant ainsi d'échanger des données, se connecter à l'Internet et utiliser la même imprimante.

Ce chapitre explique différentes manières de relier un groupe d'ordinateurs. Mais soyez prévenus : ce domaine est assez compliqué. Ne vous y aventurez pas sans avoir des droits d'Administrateur, un minimum de culture informatique

et les nerfs assez solides, car il peut se passer un certain temps avant que tout fonctionne enfin.

## Les composants d'un réseau

Un réseau est un groupe d'ordinateurs reliés entre eux afin qu'ils puissent partager des données. Qu'ils soient d'une grande simplicité ou horriblement compliqués, tous les réseaux ont trois éléments en commun :

- ✓ **Une interface de réseau** : Chaque ordinateur d'un réseau doit être équipé de sa propre interface de réseau. Il en existe de deux types : si le réseau est filaire, il s'agit d'une carte de réseau équipée d'une prise pour le câble (sur beaucoup d'ordinateurs de bureau et tous les portables, l'interface est intégrée à la carte mère).

### Que choisir ? Filaire ou sans fil ?

Aujourd'hui, le mot Wi-Fi – abrégé de *Wireless Fidelity* – est entré dans le langage courant. Le Wi-Fi a mis fin en grande partie aux fouillis de câbles qui dégoulaient de la table de l'ordinateur pour se répandre dans toute la maison et dans lesquels on se prenait les pieds. Le réseau sans fil est plus discret et plus élégant. Il repose sur des adaptateurs, en réalité des émetteurs-récepteurs qui convertissent les données en ondes radio à très haute fréquence et inversement.

L'inconvénient du Wi-Fi est l'atténuation du signal selon la distance et les obstacles. Plus elle est importante, plus le débit est ralenti. Si les ondes radio doivent franchir plus de deux murs, les ordinateurs risquent de ne pas pouvoir communiquer. Les réseaux sans fil sont aussi plus longs à réaliser car il faut configurer beaucoup plus de paramètres.

Les réseaux filaires ont un débit supérieur, sont plus efficaces et moins onéreux. Mais s'il n'est pas question qu'un câble traverse le salon et la salle de bains, le Wi-Fi est la meilleure solution. Rappelez-vous que les réseaux filaires et sans fil peuvent coexister.

Pour qu'un réseau sans fil puisse accéder à l'Internet, le routeur doit être équipé d'un point d'accès sans fil incorporé.



S'il s'agit d'un réseau sans fil, cette interface peut être une carte, voire une clé USB, qui sert d'émetteur-récepteur. Il est possible de créer un réseau filaire et sans fil car les deux technologies font bon ménage.

- ✓ **Un routeur :** Quand vous ne reliez que deux ordinateurs, chacun est capable d'échanger des données avec l'autre. En revanche, dès qu'ils sont plus nombreux, il leur faut une sorte de plaque tournante : le routeur. Chaque ordinateur est relié à un boîtier qui aiguille les données vers l'ordinateur auquel elles sont destinées.
- ✓ **Des câbles ou des émetteurs-récepteurs :** Les données sont acheminées, soit par des câbles de réseau, soit par une liaison hertzienne.

Après avoir connecté les ordinateurs entre eux par des câbles, une liaison sans fil, ou les deux à la fois, Windows Vista se mêle de la partie. S'il est dans ses bons jours, il établit aussitôt les échanges et tout communique. La plupart des réseaux informatiques sont en étoile, comme le montre la Figure 22.1.

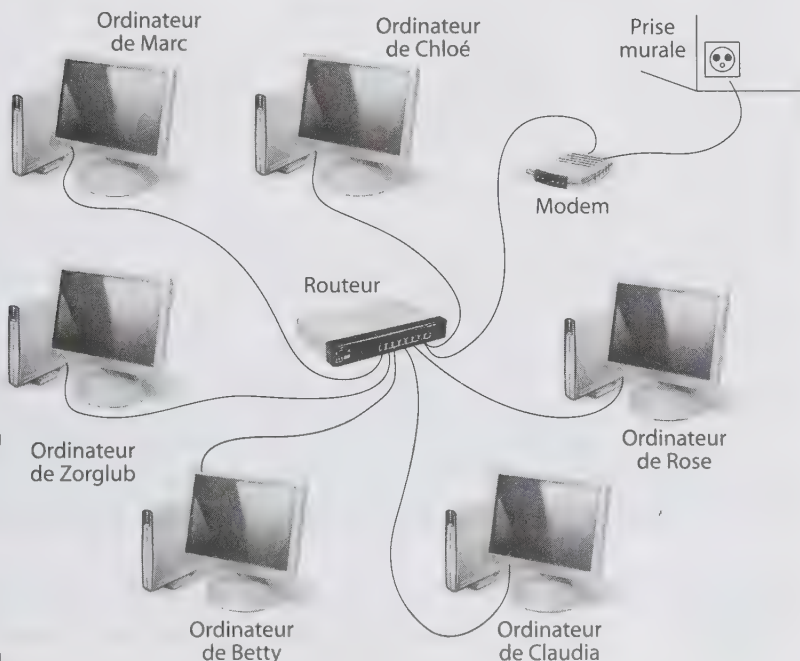


Figure 22.1 : Dans un réseau en étoile, le routeur est au centre du dispositif.

La topographie d'un réseau sans fil est fondamentalement identique, mais sans les câbles. Il est possible de mêler un réseau filaire à un réseau Wi-Fi, comme dans la Figure 22.2. Beaucoup de routeurs sont hybrides, à la fois filaires et sans fil, permettant de relier les ordinateurs aussi bien par des câbles Ethernet que par des liaisons hertziennes.

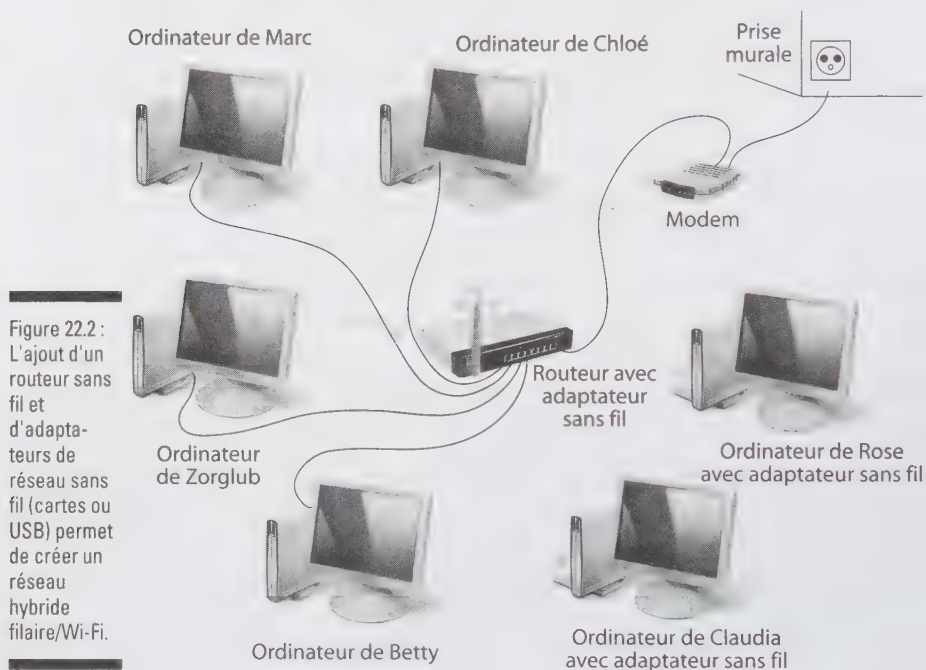


Figure 22.2 : L'ajout d'un routeur sans fil et d'adaptateurs de réseau sans fil (cartes ou USB) permet de créer un réseau hybride filaire/Wi-Fi.

- ✓ Windows Vista se débrouille très bien avec les ordinateurs du réseau. Il laisse chacun se connecter à l'Internet, permettant à tous les utilisateurs de surfer sur le Web et d'accéder à leur messagerie sans se gêner les uns les autres. Chaque ordinateur peut aussi se connecter à l'imprimante. Si deux personnes envoient simultanément un document à l'imprimante, Windows met l'un d'eux en attente en attendant d'être de nouveau disponible.
- ✓ Vous ne savez pas si le PC est connecté au réseau ou si d'autres ordinateurs le sont ? Cliquez sur le bouton



Démarrer puis sur Réseau. Vista recherche le réseau puis affiche les noms de tous les ordinateurs qui y sont connectés. Pour accéder à l'un d'eux et voir son contenu,

double-cliquez sur son nom ou sur son icône. Vista vous permet d'y circuler tout comme si c'était le vôtre.

## Configurer un petit réseau

Trêve de bavardage, voyons comment configurer, étape par étape, un petit réseau peu onéreux. Les sections qui suivent expliquent comment acheter les trois éléments d'un réseau – adaptateurs de réseau, câbles et routeur – pour que l'information puisse circuler entre tous les ordinateurs.

### Le moyen le plus facile de relier des ordinateurs

Peut-être voudrez-vous seulement relier deux ordinateurs rapidement et facilement afin de transférer des données de l'un à l'autre. Si tous deux sont équipés d'un port FireWire – c'est le cas de beaucoup d'ordinateurs portables – la configuration est très simple : reliez-les par un câble FireWire, et le réseau est prêt à fonctionner, car Vista détecte aussitôt la connexion.

Pas de port FireWire ? Achetez alors deux cartes réseau (les PC récents sont équipés d'origine d'une prise pour le réseau) ainsi qu'un câble de réseau *croisé*, qui est une variante du câble Ethernet. Assurez-vous au moment de l'achat que le câble est bien croisé (c'est écrit en clair sur l'emballage), car avec un câble droit, la connexion ne pourrait pas s'établir. Reliez les deux ordinateurs et Vista se charge de les faire communiquer. Si l'un des ordinateurs accède à l'Internet, l'autre devrait également bénéficier de la connexion Internet.

Pour connecter deux ordinateurs équipés d'adaptateurs de réseau sans fil, laissez Vista établir la liaison en mode *Ad-hoc*, sur le même canal, avec le même nom de groupe et le même type de sécurité et de mot de passe. Attention : tout cela est compliqué.



Vous trouverez des instructions plus détaillées sur la mise en réseau dans mon livre *PC Mise à niveau et dépannage Pour les Nuls* (NdT : Et aussi dans *Les Réseaux Pour les Nuls* de Doug Lowe, et dans *Créer un réseau sans fil Pour les Nuls*, de Danny Briere, Walter R. Bruce III et Pat Hurley).

## Acheter les éléments du réseau

Entrez dans une boutique d'informatique et ressortez-en avec, dans votre besace, les éléments ci-dessous, et vous serez paré pour créer le réseau :

**Des câbles Fast Ethernet ou 100BaseT :** Achetez un câble pour chaque ordinateur non équipé du Wi-Fi. Exigez du câble Ethernet, dont les prises ressemblent à celles du téléphone, mais un peu plus grosses (les connecteurs de téléphone sont de type RJ-11, ceux du câble Ethernet de type RJ-45). Les câbles Ethernet sont aussi appelés Cat-5 (de catégorie 5) ou TPE (*Twisted Pair Ethernet*, paire torsadée Ethernet). Leur dénomination comporte parfois aussi un chiffre qui quantifie leur débit maximal : 10, 100 ou 1 000. Dans le doute, achetez du câble Fast Ethernet ou 100BaseT.

Quelques immeubles sont précâblés, avec des prises de réseau aux murs, ce qui évite de devoir tirer des câbles à travers les pièces. Si vos ordinateurs sont trop éloignés pour envisager le câble, achetez du matériel Wi-Fi, décrit un peu plus loin.

**Des adaptateurs réseau :** Chaque ordinateur du réseau doit être équipé d'une carte réseau interne ou externe. Sur les ordinateurs récents et bon nombre de portables, la carte est intégrée, avec en plus des fonctionnalités Wi-Fi, ce qui permet de se connecter à n'importe quel réseau, filaire ou non.

Si vous devez acheter des cartes réseau, vérifiez que :

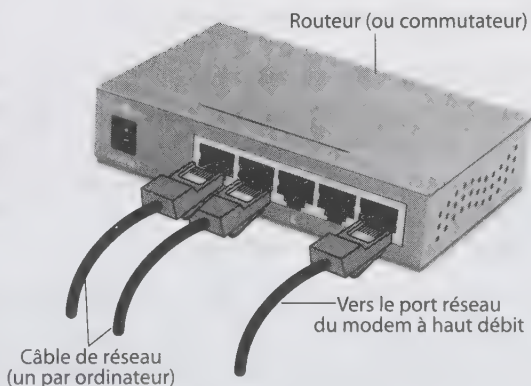
- ✓ La carte réseau est équipée d'un connecteur Ethernet 10/100. Elle peut se brancher à un port USB ou être insérée dans un emplacement libre à l'intérieur du PC.

- ✓ L'emballage indique qu'elle est Plug and play ("branchez, ça marche") et compatible Windows Vista.

**Le routeur :** Beaucoup de routeurs sont aujourd'hui Wi-Fi et certains intègrent même un modem. Votre achat dépendra de votre connexion Internet et des cartes réseau :

- ✓ Les bénéficiaires d'une connexion à haut débit doivent acheter un routeur (Figure 22.3) équipé de suffisamment de ports pour tous les ordinateurs du réseau. Si vous avez besoin d'une connexion sans fil, peut-être pour vous installer à l'extérieur avec votre portable, achetez un routeur doté d'un accès sans fil. Ceux qui se connectent en bas débit feront une économie en achetant un commutateur, beaucoup moins cher, équipé lui aussi de suffisamment de ports pour tous les ordinateurs. Un commutateur fonctionne exactement comme un routeur, sauf qu'il n'a pas de prise permettant d'y brancher un modem à haut débit (NdT : Il est toutefois possible de brancher le modem ADSL ou câble au port USB d'un des ordinateurs, et brancher la totalité du parc d'ordinateur au commutateur. Cette configuration est efficace et très bon marché.

Figure 22.3 :  
Le routeur ou le commutateur doit comporter suffisamment de ports pour chaque câble relié à un ordinateur. Si c'est un routeur, comme sur l'illustration, il doit aussi avoir un port réservé au modem.







- ✓ Si tout ou une partie de vos ordinateurs communiquent sans fil, assurez-vous que le routeur possède des capacités Wi-Fi. Si vous utilisez un commutateur, reliez-le à un point d'accès. Ce dernier peut desservir simultanément des dizaines d'ordinateurs Wi-Fi à la fois.
- ✓ Acheter la même marque de routeurs Wi-Fi et d'adaptateur de réseau Wi-Fi facilite leur configuration.

Voilà pour la liste d'achat. Il ne vous reste plus qu'à vous précipiter à la boutique informatique.

## Installer un réseau filaire

Après avoir acheté les éléments du réseau, vous devrez les relier entre eux. Windows Vista devrait reconnaître automatiquement les nouvelles cartes réseau et les faire joyeusement communiquer :

1. **Éteignez et débranchez tous les ordinateurs de votre futur réseau.**  
Débranchez-les aussi de la prise électrique.
2. **Débranchez tous les périphériques de tous les ordinateurs : moniteurs, imprimantes, modems...**
3. **Installez des adaptateurs de réseau.**

Insérez les adaptateurs USB dans les ports USB des ordinateurs. Si vous avez acheté des cartes réseau, ôtez le capot de chaque ordinateur puis insérez chaque carte dans le connecteur approprié. Si votre environnement est chargé en électricité statique, touchez le châssis de l'ordinateur afin de la décharger.



Ne forcez pas une carte qui semble ne pas s'insérer dans le connecteur. Il existe en effet différents types de cartes pour différents types de connecteurs. Peut-être tentez-vous d'insérer une carte inappropriée. Voyez si elle s'insère mieux dans un autre connecteur (reportez-vous

à mon livre *PC Mise à niveau et dépannage Pour les Nuls* pour en apprendre plus sur les divers connecteurs).

**4. Remontez les capots des ordinateurs puis tirez des câbles entre le routeur (ou le commutateur) et chaque ordinateur.**

A moins d'utiliser des adaptateurs sans fil, vous devrez tirer des fils à travers la pièce, en les faisant passer sous les tapis ou contourner les portes. La plupart des routeurs doivent aussi être branchés sur le secteur.

**5. Les abonnés à l'Internet à haut débit doivent brancher leur modem à la prise WAN du routeur.**

Sur les routeurs, le port WAN (*Wide Area Network*, réseau étendu) est réservé au modem. Les ordinateurs se branchent sur les ports LAN (*Local Area Network*, réseau local), qui sont numérotés.

Les utilisateurs qui se connectent en bas débit peuvent laisser leur modem téléphonique branché à l'ordinateur. Lorsque ce dernier sera allumé et connecté, tous les autres ordinateurs auront accès à l'Internet.

**6. Allumez tous les ordinateurs et leurs périphériques.**

Rallumez les ordinateurs, les écrans, imprimantes, modems, etc.

**7. Sélectionnez un emplacement pour le réseau.**

Lorsqu'au démarrage Vista détecte le nouvel équipement de réseau, il demande de préciser son emplacement : au domicile, sur le lieu de travail ou dans un lieu public. Vista adapte automatiquement le niveau de sécurité à l'environnement choisi : sûr chez soi ou au bureau, moins sûr en public.

Si tout se passe bien, Vista établit aussitôt la communication. Si l'adaptateur de réseau était livré avec un CD d'installation, insérez-le maintenant (si l'installation ne

démarré pas automatiquement, double-cliquez sur le fichier Setup pour la lancer).

Si au contraire tout ne s'est pas bien passé, vous avez sans doute besoin d'un nouveau pilote pour l'adaptateur de réseau, une tâche expliquée au Chapitre 20.

Vista se débrouille très bien avec les ordinateurs du réseau. Après les avoir correctement connectés et redémarrés, il y a de fortes chances qu'ils communiquent désormais tous entre eux. Autrement, redémarrez-les.

Gardez ces quelques recommandations à l'esprit lorsque vous configurez votre réseau :

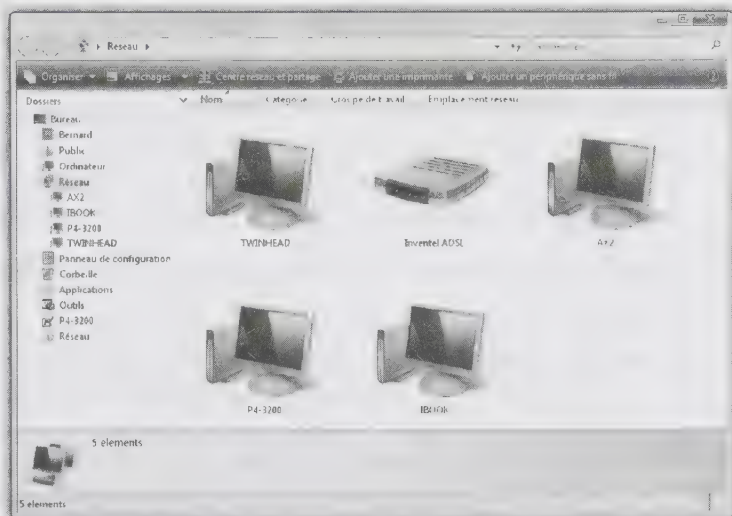
- Windows Vista partage automatiquement un document avec tous les PC du réseau : le dossier Public ainsi que les sous-dossiers qu'il contient. Tout fichier que vous placez dedans est disponible à tous les utilisateurs de votre PC et aussi à tous ceux sur le réseau. Le partage des fichiers, dossiers, imprimantes et autres éléments est expliqué plus loin dans ce chapitre, à la section "On partage tout."
- Dans Windows XP, le dossier partagé s'appelait "Documents partagés". Dans Vista, il se nomme "Public", mais les deux ont le même usage : fournir un emplacement accessible à tous les autres utilisateurs, sur le réseau.
- Cliquez sur le menu Démarrer et choisissez Réseau pour voir tous les autres ordinateurs du réseau (Figure 22.4).
- Si les PC ne communiquent pas entre eux, assurez-vous que tous utilisent le même nom de groupe.



## Se connecter en Wi-Fi

La création d'un réseau domestique sans fil s'effectue en deux phases :

Figure 22.4 : Tous les ordinateurs de ce réseau hybride (filaire et Wi-Fi) et de surcroît hétérogène (trois PC et un iBook d'Apple) sont visibles.



- ✓ La première consiste à configurer le point d'accès ou le routeur qui enverra les données vers les PC et en recevra d'eux.
- ✓ La seconde est la configuration de Vista sur chacun des PC afin qu'ils puissent détecter le signal puis échanger des informations.

Cette section est consacrée à ces deux délicates tâches.

## Configurer un point d'accès ou un routeur sans fil

Le Wi-Fi apporte le même confort que la téléphonie sans fil, mais il est autrement plus compliqué à configurer qu'une connexion filaire. Il s'agit en effet de configurer des petits émetteurs-récepteurs radio branchés à votre ordinateur. Vous devez vous soucier de la force du signal hertzien, trouver le signal approprié et aussi entrer des mots de passe afin d'éviter les gens du voisinage de s'introduire dans votre réseau.

Le transmetteur sans fil, connu sous le nom de WAP (*Wireless Access Point*, point d'accès sans fil), est soit intégré au routeur, soit connecté à l'un de ses ports. Les diverses marques d'équipement sans fil ont hélas développé chacune leur propre programme d'installation, de sorte qu'il est impossible de proposer des instructions étape par étape pour configurer un routeur en particulier.

Toutefois, les logiciels d'installation ont en commun ces trois paramètres :

- ✓ **Un nom de réseau** : Ce nom appelé SSID (*Service Set Identifier*, identifiant de l'ensemble des services) identifie votre réseau. Choisissez-en un facile à retenir. Par la suite, lorsque vous vous connecterez au réseau sans fil avec l'un des ordinateurs, c'est ce nom que vous sélectionnez. Si plusieurs SSID sont affichés, les autres sont sans doute ceux de voisins disposant eux aussi d'un réseau sans fil.



NdT : Les équipements de réseau sans fil sont vendus avec un SSID par défaut, par exemple WANADOO-0123 pour la Livebox ou NETGEAR pour les routeurs de cette marque. Tous les acheteurs d'un même équipement auront donc le même nom de réseau, ce qui peut poser problème lorsqu'ils sont voisins et à portée les uns des autres. C'est pourquoi il est vivement recommandé de toujours personnaliser le SSID de votre réseau.

- ✓ **L'infrastructure** : C'est l'une des deux options systématiquement proposées, et que vous devez choisir. L'autre s'appelle Ad-hoc.
- ✓ **La sécurité** : Cette option crypte les données envoyées dans les airs. Activez-la en utilisant les paramètres recommandés.

Certains routeurs sont équipés d'un programme d'installation qui permet de modifier ces paramètres. D'autres contiennent un programme incorporé auquel vous accédez avec le navigateur Web de Windows.





Notez sur un bout de papier les trois paramètres que nous venons de citer, car vous devrez les entrer dans les différents ordinateurs du réseau sans fil, une tâche décrite dans la prochaine section.

## *Paramétrer Vista pour la connexion sans fil*

Après avoir configuré le routeur ou le point d'accès pour qu'ils émettent des signaux, vous devez indiquer à Vista comment il peut les recevoir.

Voici comment faire pour vous connecter à un réseau sans fil, que ce soit d'un lieu public (un cybercafé, un hôtel, un aéroport...) ou chez soi :

### **1. Activez l'adaptateur réseau, si nécessaire.**

Sur de nombreux ordinateurs portables, l'adaptateur Wi-Fi est inactif afin d'économiser la batterie. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Démarrer, ouvrez le Panneau de configuration, choisissez PC mobile et, dans le Centre de mobilité, cliquez sur le bouton Activation sans fil. Il ne se passe rien ? Dans ce cas, vous devrez étudier attentivement le manuel.

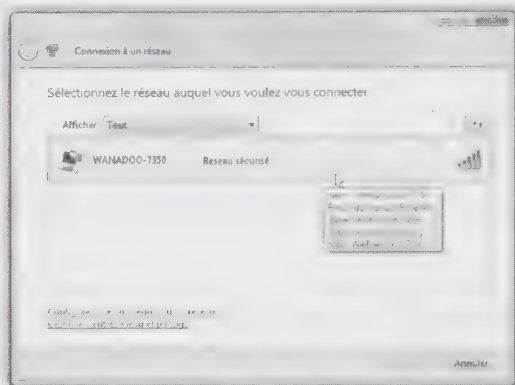
### **2. Dans le menu Démarrer, choisissez Connexion.**

Windows montre tous les réseaux sans fil qui se trouvent à portée et indique la force de leur signal (Figure 22.5). Ne vous étonnez pas de voir plusieurs réseaux en même temps.

Au moment de se connecter à un réseau sans fil, Vista affiche trois paramètres :

- **Le nom du réseau :** C'est, comme nous l'avons expliqué précédemment, son SSID. Comme plusieurs réseaux sans fil peuvent émettre dans une même zone et s'interpénétrer, leur SSID permet de les différencier. Choisissez le SSID de votre routeur

Figure 22.5 : Vista a repéré un réseau à portée de l'ordinateur. Il affiche son nom (le SSID), indique si le réseau est sécurisé et montre la force du signal.



ou de votre point d'accès ou, en voyage, celui du réseau sans fil du cybercafé ou de l'hôtel.

- **Sécurité** : Les réseaux apparaissant avec la mention "Réseau non sécurisé" n'exigent pas de mot de passe. Cela signifie que vous pouvez vous y connecter et surfer aussitôt sur le Web gratuitement, même si vous ne savez pas à qui peut bien appartenir ce réseau. Sans mot de passe, un réseau est ouvert à n'importe qui. Les réseaux non sécurisés sont parfaits pour une incursion rapide sur le Web, mais ne sont pas du tout sûrs pour des achats en ligne. Un réseau sécurisé est en revanche plus sûr car le mot de passe filtre tous les importuns.
  - **Force du signal** : Ce système à barre est comparable à l'indicateur de la qualité de réception d'un téléphone mobile : plus les barres sont nombreuses, plus le signal est fort. Si deux barres ou moins sont affichées, la connexion est terriblement sporadique.
3. **Connectez-vous au réseau de votre choix en cliquant sur son nom puis sur Connexion.**

Si vous avez repéré le nom (ou SSID) de votre réseau, cliquez dessus puis sur **Connecter**. Sinon, passez à l'Étape 6.

#### 4. Choisissez si vous vous connectez depuis la Maison, le Travail, ou un Lieu public.

Au moment de vous connecter, Vista demande si vous vous connectez de chez vous, sur votre lieu de travail ou depuis un lieu public afin de sélectionner le niveau de sécurité approprié, qui est respectivement moyen, fort ou renforcé.

Si vous vous connectez à un réseau non sécurisé, sans mot de passe, Vista vous prévient de cette particularité. Cliquez sur **Connexion** et vous voilà en ligne.

Mais si vous vous connectez à un réseau sécurisé, Vista exige un mot de passe, comme il l'est expliqué à la prochaine section.

#### 5. Entrez un mot de passe s'il est exigé, puis cliquez sur Connexion.

Lorsque vous tentez de vous connecter à une connexion sans fil sécurisée, Vista affiche la boîte de dialogue de la Figure 22.6, où Vista demande le mot de passe.

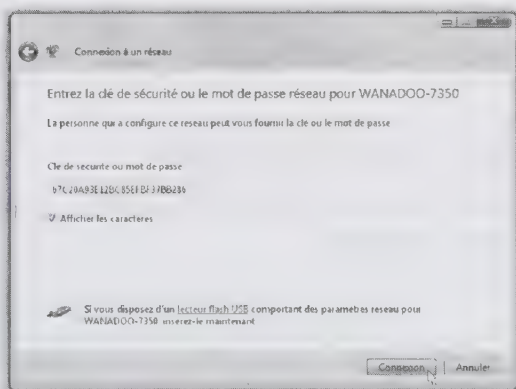


Figure 22.6 : Entrez le mot de passe du réseau puis cliquez sur **Connexion**.

Ce mot de passe est celui que vous avez entré dans le routeur en configurant votre réseau sans fil.

Si vous vous connectez au réseau sans fil d'un lieu public, il est possible que la connexion soit payante. Dans ce cas, préparez votre carte bancaire.

Le nom du réseau sans fil n'est pas affiché ? Passez à l'Étape 6.

#### **6. Connectez-vous à un réseau non listé.**

Si le nom de votre réseau sans fil n'apparaît pas, cela peut être pour deux causes :

- **Un signal trop faible** : A l'instar des stations de radio et des émetteurs de téléphones mobiles, les réseaux sans fil ont une portée limitée. En terrain libre, sans obstacle, le signal Wi-Fi porte à une centaine de mètres, mais en intérieur, les murs, planchers et plafonds réduisent sensiblement la zone couverte. Dans ce cas, essayez de rapprocher l'ordinateur du point d'accès ou du routeur sans fil. Essayez différents emplacements en cliquant chaque fois sur le bouton Actualiser jusqu'à ce que le réseau apparaisse.
- **Il est masqué** : Pour des raisons de sécurité, certains réseaux sans fil apparaissent avec la mention Sans nom. Cela signifie que vous devez connaître le nom réel du réseau et le taper pour pouvoir vous y connecter. Si vous pensez que c'est là votre problème, passez à l'Étape suivante.

#### **7. Cliquez sur un réseau sans fil nommé Sans nom puis cliquez sur Connexion.**

Lorsqu'il vous le sera demandé, entrez le nom du réseau – son SSID – et, si exigé, le mot de passe. Après avoir obtenu ces deux informations, Vista ouvre la connexion.

Une fois connectés, les autres ordinateurs du réseau peuvent tous accéder à l'Internet. Si vous rencontrez toujours des

problèmes de connexion, voici quelques conseils qui pourront s'avérer utiles :

- ✓ Quand Vista ne parvient pas à établir la connexion au réseau sans fil, il propose deux choix : Diagnostiquer la connexion ou Se connecter à un autre réseau. Ces deux messages peuvent se traduire par : "Rapprochez-vous du point d'accès ou du routeur sans fil."
- ✓ Si vous ne parvenez pas vous connecter au réseau désiré, essayez plutôt avec un réseau non sécurisé. Il est parfait pour surfer sur le Web tant que vous ne divulguez pas de renseignements confidentiels (mot de passe, numéro de carte bancaire ou autres informations sensibles).
- ✓ À moins de lui avoir spécifié le contraire, Vista mémorise le nom et le mot de passe des réseaux auxquels vous avez réussi à vous connecter précédemment, vous épargnant ainsi la corvée de les taper à nouveau. Le PC s'y reconnectera automatiquement chaque fois qu'il est à portée.
- ✓ Les téléphones sans fil et les fours à micro-ondes ont tendance à interférer avec les réseaux sans fil. Évitez que le téléphone sans fil se trouve à proximité du PC et ne réchauffez pas votre quiche lorraine pendant que vous surfez sur le Web.
- ✓ Si vous tenez à en savoir plus sur les réseaux, je vous recommande la lecture de mon livre *PC Mise à niveau et dépannage Pour les Nuls* (NdT : Et *Les Réseaux Pour les Nuls* et *Créer un réseau sans fil Pour les Nuls*, déjà cités dans ce chapitre).

## On partage tout

Même après avoir configuré votre réseau, Vista ne vous permettra pas encore de voir les ordinateurs connectés au réseau ou leurs fichiers. Rien d'étonnant à cela, car une autre mesure de sécurité empêche les ordinateurs de communiquer



ou de partager des fichiers sur votre réseau privé. Voici comment rendre Vista un peu moins porté sur la sécurité :

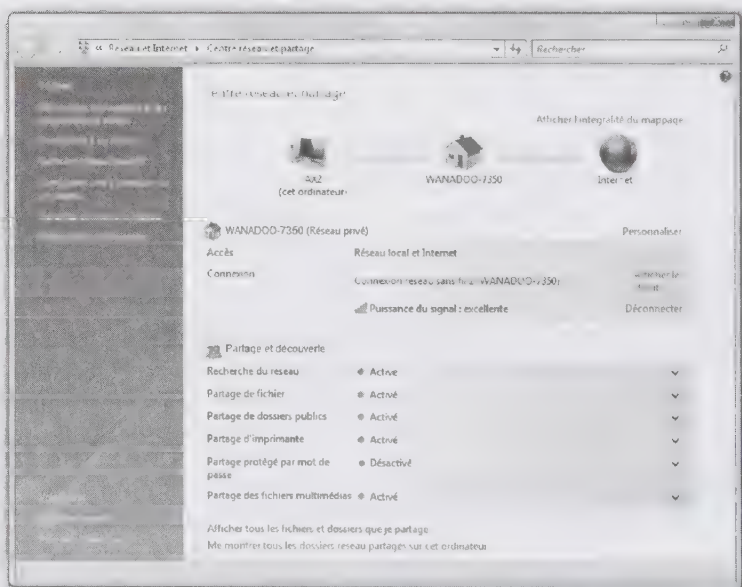
### 1. Cliquez sur le bouton Démarrer et choisissez Réseau.

Vous verrez sûrement les icônes de tous les ordinateurs connectés au réseau (reportez-vous à la Figure 22.4, précédemment). Pour vous connecter à l'un d'eux, double-cliquez sur son nom ou sur son icône. Vous risquez toutefois d'accéder aux fichiers qui sont sur votre PC, mais à aucun des autres PC tournant sous Vista. Pour voir ces fichiers, passez à l'étape suivante.

### 2. Cliquez sur le bouton Centre réseau et partage.

Ce bouton, visible dans la barre d'outils de la Figure 22.4, vous amène à la fenêtre du Centre réseau et partage (Figure 22.7).

Figure 22.7 : Cliquez sur le bouton Démarrer, puis sur Réseau, puis sur le bouton Centre réseau et partage, pour examiner la connexion au réseau.



### 3. Activez l'option Partage de dossiers publics puis cliquez sur le bouton Appliquer.

Cliquez sur le mot Désactivé et Vista déroule une liste de paramètres à appliquer (voir Figure 22.8). Si vous désirez partager des fichiers, choisissez l'option Activer le partage afin que toute personne avec un accès réseau puisse ouvrir, modifier et créer des fichiers.

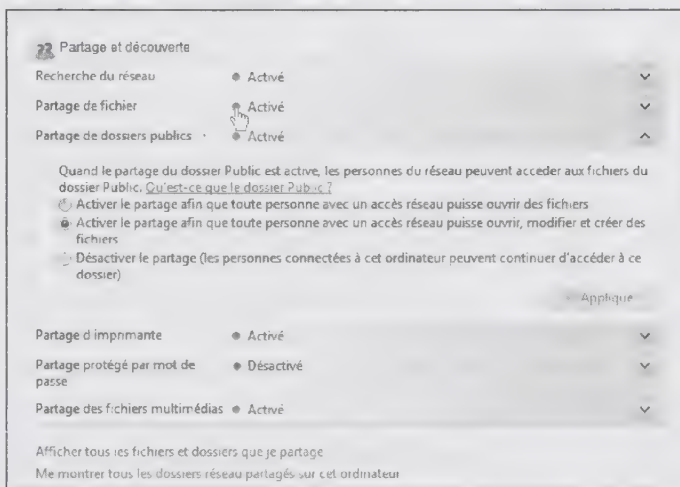


Figure 22.8 :  
Les  
paramètres  
de partage du  
dossier  
Public et de  
ses sous-  
dossiers.

Désormais, le dossier Public est accessible par toutes les personnes connectées au réseau. Elles peuvent ouvrir ou modifier des fichiers et en déposer. Pour permettre à ces personnes de copier dans leur PC les fichiers qui se trouvent dans votre dossier Public, choisissez l'option Activer le partage afin que toute personne avec un accès réseau puisse ouvrir des fichiers.

#### 4. Désactivez le Partage protégé par mot de passe et cliquez sur Appliquer.

Il y a là un dernier obstacle : lorsque quelqu'un, sur le réseau, essaie de voir ce qui se trouve dans le dossier Public d'un PC, il doit entrer le nom et le mot de passe d'un compte ouvert sur ce PC. Le nom d'utilisateur et le mot de passe du PC d'où accède cette personne ne sont pas acceptés.

Bien que ces mesures sécurisent beaucoup le PC, c'est sans doute en faire trop pour un PC familial. Pour les ôter, cliquez sur **Activé**, à droite de **Partage de dossiers publics**. Dans le menu de la Figure 22.8, choisissez **Désactiver le partage**.

### 5. Déposez dans le dossier **Public** de votre PC les fichiers et dossiers à partager.

Le plus dur est de trouver ce satané dossier **Public** que Vista a enfoui dans les profondeurs de son arborescence. Pour le trouver, cliquez sur le bouton **Démarrage** et choisissez un dossier (**Documents** fera très bien l'affaire). Ensuite, cliquez sur le mot **Dossier**, dans la barre de volet bleu clair, en bas à gauche de la fenêtre, pour afficher l'arborescence des dossiers. Parcourez-la ensuite pour trouver le dossier **Public**, puis cliquez dessus. Son contenu est alors affiché dans le volet de droite.

Si votre PC ne peut voir les autres ordinateurs, ou ces derniers ne peuvent voir votre PC, vérifiez les points suivants :

- ✓ Éteignez tous les PC, le routeur et le modem à haut débit. Rallumez ensuite, dans l'ordre suivant et avec un intervalle d'une trentaine de secondes entre chacun d'eux : le modem, puis le routeur, puis chacun des ordinateurs.
- ✓ Revoyez toutes les étapes, en vous assurant que le **Partage de dossiers publics** est **activé**, et le **Partage protégé par mot de passe** **désactivé**.

ATTENTION !

### Pas de Corbeille pour les PC distants

Normalement, tout ce que vous supprimez dans votre PC se retrouve dans la Corbeille, laissant une possibilité de récupérer tel ou tel fichier ou dossier. Mais cela n'est pas le cas lorsque vous travaillez dans le dossier **Public** ou dans l'un de ses sous-dossiers. Ce que vous supprimez est aussitôt définitivement détruit, sans aucune chance de pouvoir le récupérer. Pensez-y.

- ✓ Assurez-vous que tous les ordinateurs ont le même nom de groupe.

## *Partager une imprimante sur le réseau*

Beaucoup de foyers ou de bureaux ont plusieurs ordinateurs, mais une seule imprimante. Afin que tout le monde puisse en profiter, partagez-la en appliquant cette procédure sur l'ordinateur sous Vista auquel l'imprimante est connectée et allumée :

1. **Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Réseau puis, dans la barre d'outils, cliquez sur Centre réseau et partage.**

Le Centre réseau et partage apparaît (reportez-vous à la Figure 22.7).

2. **Activez le Partage d'imprimante et cliquez sur Appliquer.**

A la catégorie Partage d'imprimante, cliquez sur le bouton Désactivé afin de déployer le menu. Choisissez l'option Activer le partage d'imprimante puis cliquez sur Appliquer.

Il faut à présent indiquer aux autres ordinateurs du réseau qu'ils peuvent accéder à l'imprimante :

1. **Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Panneau de configuration et, dans la catégorie Matériel et audio, choisissez Imprimante.**

La fenêtre Imprimante contient une icône pour chaque imprimante installée (ignorez l'imprimante Microsoft XPS Documents Writer, car ce n'est pas une véritable imprimante).

2. **Cliquez sur le bouton Ajouter une imprimante.**

La fenêtre du même nom s'ouvre.

**3. Choisissez Ajouter une imprimante réseau, sans fil ou Bluetooth, puis cliquez sur Suivant.**

Le PC parcourt le réseau à la recherche d'autres imprimantes à partager. Dès qu'il en a trouvé une, cliquez sur son nom puis sur Suivant afin de l'installer. S'il n'en trouve pas, passez à l'Étape 4.

**4. Choisissez L'imprimante recherchée ne figure pas dans la liste puis cliquez sur Parcourir.**

Cliquer sur Parcourir affiche la liste des ordinateurs du réseau. Double-cliquez sur celui auquel l'imprimante est connectée et Vista affiche son nom.

**5. Double-cliquez sur l'icône de l'imprimante partagée puis cliquez sur Suivant.**

Vista se connecte à l'imprimante en réseau. Vous devrez peut-être installer son logiciel avant de pouvoir l'utiliser.

### **Est-il risqué de visiter indûment un ordinateur du réseau ?**

Les gens vous disent généralement où se trouvent les fichiers sur le réseau. Mais si personne ne vous a renseigné, ne vous gênez pas pour revêtir votre casque de spéléologue et explorer le dédale des dossiers des ordinateurs distants. Pour ce faire, choisissez Réseau, dans le menu Démarrer. Vous avez des scrupules à entrer dans l'ordinateur d'autrui ? Pas de problème car Windows Vista vous laissera rarement jeter un coup d'œil dans les parties de l'ordinateur distant où vous n'êtes pas censé aller.

En fait, Vista est si maniaque, question sécurité, qu'il vous empêche parfois même de voir ce à quoi vous devriez avoir accès. Si vous tentez d'ouvrir un dossier protégé, vous aurez simplement droit à un message d'accès refusé. Il n'y a ni sirène, ni pitbull ni videur.

Si vous vous retrouvez dans un dossier où vous n'avez manifestement pas à être – celui du coupeur de tête chargé de votre évaluation –, faites-en la remarque à l'administrateur, mais avec beaucoup de tact (autrement, couic !).



## Dépanner le réseau

Le paramétrage est la partie la plus ardue de la mise en réseau. Après que les ordinateurs se soient reconnus mutuellement, et connectés à l'Internet, soit directement, soit au travers d'un autre ordinateur, le réseau tourne sans problème. Sauf quand il s'en présente un... Dans ce cas, voici quelques pistes :

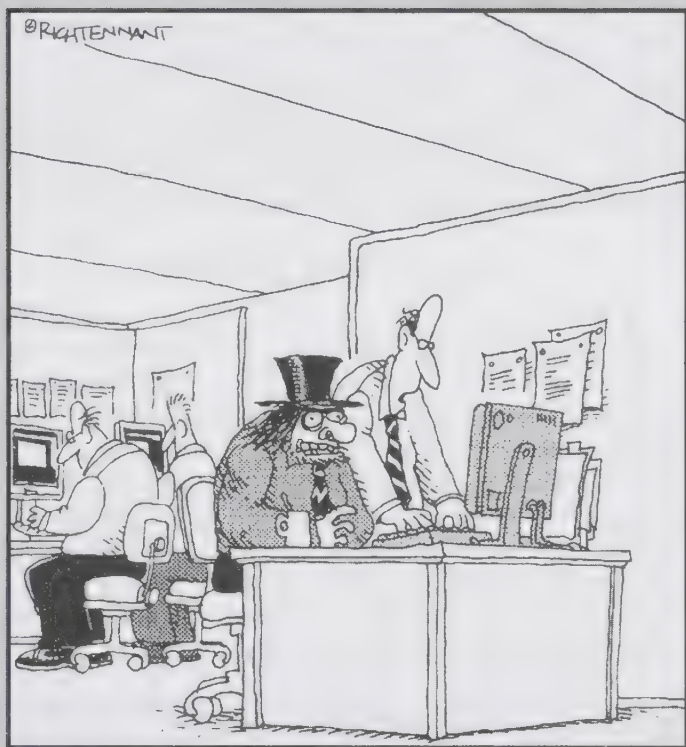
- ✓ Assurez-vous que le nom de groupe de chaque ordinateur du réseau est le même. Cliquez du bouton droit sur Ordinateur, dans le menu Démarrer, et choisissez Propriétés. Dans le volet gauche, choisissez Paramètres système avancés, cliquez sur le bouton Modifier puis vérifiez le nom dans Groupe de travail.
- ✓ Éteignez chaque ordinateur (proprement, avec l'option Arrêt du menu Démarrer). Vérifiez les câbles. Si vous n'utilisez pas de routeur, allumez l'ordinateur connecté à l'Internet. Lorsque la connexion Internet est établie, allumez un autre ordinateur, puis un autre.
- ✓ Au besoin, demandez à Windows Vista de vérifier puis réparer la connexion. Dans le menu Démarrer, choisissez Panneau de configuration et sélectionnez Réseau et Internet. Cliquez sur Centre réseau et partage et, dans le volet de gauche, cliquez sur Gérer les connexions réseau. Cliquez du bouton droit sur celle qui ne fonctionne pas et choisissez Diagnostiquer.
- ✓ Dans le menu Démarrer, choisissez Aide et support puis tapez **Dépannage réseau** dans le champ Rechercher de l'aide. Windows est doté de nombreux outils de diagnostic et de réparation du réseau qui vous seront proposés dans l'aide en ligne.





## Sixième partie

# Internet, me voilà !



"Ecoute, Jekyll, cet ordinateur n'a qu'un seul compte d'utilisateur. Tu n'as pas besoin d'identités multiples."

### *Dans cette partie...*

**I**l n'y a pas si longtemps, mettre des ordinateurs en réseau et se connecter à Internet était une affaire de spécialistes grassement payés pour le faire. Ils savaient brancher la filasse et configurer les machines. Ces grands prêtres connaissaient les mystérieuses commandes permettant de communiquer avec les disques durs et les imprimantes. Leur temps était précieux. Pour s'attirer leurs bonnes grâces, on leur donnait en offrande des chips et des pizzas. Mais ce temps est révolu.

## Chapitre 23

# Votre réseau et l'Internet

### *Dans ce chapitre :*

- Accéder à l'Internet à haut débit.
- Qu'est un modem à haut débit ?
- Connecter un modem à haut débit.
- Partager la connexion modem.
- Utiliser un pare-feu.

**C**ela vous surprendra peut-être, comme cela a surpris beaucoup de monde : lorsque vous faites l'acquisition d'un modem à haut débit - ADSL, câble, satellite ou autre -, même si vous n'avez qu'un seul ordinateur, vous utilisez du matériel de réseau pour établir la connexion.

## *La connexion Internet à haut débit*

Peut-être avez-vous déjà lu des publicités concernant la rapidité des différentes connexions Internet. Selon l'une, l'ADSL serait plus lent que le câble. C'est vrai, mais ce que la publicité ne précise pas, c'est que la vitesse du câble n'est pas garantie. Quoi qu'il en soit, ce qu'aucune ne dit, c'est que pour connecter un modem à haut débit, il faut un PC équipé d'une carte réseau. (NdT : c'est une option, pas une obligation. De nombreux modems à haut débit, comme les divers Speedtouch de Thomson, se connectent en effet au port USB et donnent entière satisfaction.)





Il paraît qu'un PC tournant sous Windows doit être connecté au moins 20 minutes avant de risquer d'être attaqué par un virus ou par un ver. Croyez-moi, les affreux qui programment ces horreurs tiennent à infecter votre ordinateur aussi vite que possible, même si la connexion est à haut débit. C'est parfois fait en moins de trente secondes.

Deux options sont envisageables pour protéger votre PC : l'une consiste à utiliser un routeur et à le configurer comme nous l'expliquons dans ce chapitre ; l'autre à configurer un pare-feu, comme décrit dans ce même chapitre. Ne tardez pas, faites-le immédiatement !

## *Les types de modems à haut débit*

Il existe trois types de connexion pour le haut débit :

- ✓ Câble
- ✓ ADSL
- ✓ Satellite

**Câble** : C'est une solution rapide et bon marché, à condition d'habiter dans une zone desservie par un câblo-opérateur. Le modem se branche à la prise du câble, comme le téléviseur.

Pour la vitesse, le câble est imbattable, mais elle n'est pas garantie. Si tout le monde, dans votre voisinage, utilise son modem câble en même temps, le débit décroît rapidement. Mais comme cela arrive heureusement rarement, le câble reste la meilleure solution.

**ADSL** : La connexion ADSL (*Asymetrical Digital Subscriber Line*, ligne d'abonné numérique asymétrique) est la deuxième option envisageable pour une connexion à haut débit. La vitesse proposée est de 128 kilobits par seconde, 512 Kbps, 1 024 Kbps et plus. A l'heure où ces lignes sont écrites, des offres à 20 mégabits par seconde (théoriques) sont proposées.

La vitesse d'une connexion est exprimée par deux chiffres : le premier est la vitesse d'émission, ou voie montante, le second

la vitesse de réception, ou voie descendante. Celle d'une connexion ADSL sera par exemple de 128/512 Kbps. C'est en raison de cette différence qu'elle est appelée "asymétrique". Si vous devez envoyer souvent de gros fichiers, vous devrez souscrire à une ligne de type DSL, sur laquelle les données transitent à la même vitesse dans les deux sens, mais elle généralement beaucoup plus onéreuse.

Le débit d'une ligne DSL ou ADSL dépend de la distance qui vous sépare du central de l'opérateur. Les offres d'accès à plusieurs mégabits par seconde ne sont techniquement réalisables qu'à proximité du central. Au-delà, c'est... de la publicité mensongère.

**Satellite :** La connexion par satellite n'est justifiée que dans les zones non desservies par le câble et l'ADSL, et qui ne le seront pas de sitôt. Moins répandue que ces deux derniers, elle exige un équipement plus lourd.

Je recommande la connexion satellitaire bidirectionnelle. Evitez celles qui ne fonctionnent qu'en voie descendante, et qui exigent une connexion de type RTC (téléphonique).

Mais surtout renseignez-vous sérieusement sur les offres, qui sont certes nombreuses, mais hélas ! confuses, touffues et mal documentées.

- ✓ La vitesse d'un modem se mesure en kilobits par seconde ou Kbps et Mbps (mégabits par seconde). C'est le nombre de milliers ou de millions de 1 et de 0 qui parcourent la ligne.
- ✓ Certains câblo-opérateurs garantissent un débit minimal élevé, mais au prix fort.
- ✓ Une connexion DSL, dont la vitesse est la même en émission et en réception, est appelée *bidirectionnelle* ou *symétrique*. Sinon, c'est une connexion asymétrique (ADSL).
- ✓ DSL est une appellation générique. Outre l'ADSL, il existe le VDSL (*Very high bit rate DSL*, ligne d'abonné numérique à très haut débit), l'ADSL2+ (à très haut



### Les autres connexions à haut débit

Une option qui s'imposera rapidement est la connexion sans fil à un réseau étendu. Cela n'a rien à voir avec un réseau local sans fil. La connexion à laquelle je fais allusion se passe même de modem ; elle repose sur une carte réseau sans fil qui capte les signaux hertziens numériques.

L'autre option pour le haut débit, utilisée principalement dans les entreprises, est la ligne T1, ou encore la ligne T1 fractionnaire, qui relie directement un bureau à la compagnie de téléphone. La vitesse est garantie, mais elle n'est pas aussi rapide que le câble et cette solution est extrêmement onéreuse. A moins de recourir à une ligne T3, plus performante mais d'un coût encore plus élevé. Si vous ajoutez le câble optique, vous entrez dans un domaine qui reste à défricher.

débit) et le SDSL (*Symmetric Digital Subscriber Line*, ligne d'abonné numérique symétrique). Inutile d'entrer dans les détails.

## Connecter le modem à haut débit au PC

Des modems à haut débit sont en vente à la boutique informatique du coin, d'autres sont loués, voire offerts par le fournisseur d'accès Internet.

Si le câblo-opérateur ou l'opérateur du téléphone ne s'est pas chargé lui-même de l'installation, ce sera à vous de le faire. Les instructions, fournies avec le modem, ne sont pas compliquées. Souvent, elles se limitent à insérer un CD dans l'ordinateur et à suivre les étapes.



Avant d'installer votre modem ADSL, vous devez placer les filtres ADSL sur les prises téléphoniques. Un filtre ADSL ressemble à une prise gigogne de téléphone que vous insérez dans la prise de téléphone conventionnelle. Vous branchez le modem dans la prise RJ-11 du filtre, et le téléphone, téléco-pieur, répondeur-enregistreur ou n'importe quel autre appareil téléphonique dans la prise gigogne (eh oui, les gigognes sont de retour...). L'utilisation du filtre ADSL est obligatoire,

car autrement, le modem parasiterait terriblement le téléphone.

Pour les utilisateurs de modem câble, le filtrage de la ligne n'est pas nécessaire.

Si le modem est accompagné d'instructions, suivez-les à la lettre. Autrement, procédez comme suit :

- 1. Branchez le modem dans la prise du câble ou du téléphone.**
- 2. Branchez le câble dans la prise RJ-45 (Ethernet) de l'ordinateur.**

Si l'ordinateur appartient à un réseau local, les choses se passent différemment. Reportez-vous à la section "Partager une connexion à haut débit", plus loin dans ce chapitre.

Certains modems se branchent sur un adaptateur Ethernet-USB, qui se connecte au port USB de l'ordinateur. D'autres se branchent directement au port USB.

Si vous avez suivi mon conseil et acheté un routeur, branchez-y le modem puis branchez le PC au routeur. Reportez-vous à l'encadré "Conseil pour configurer un routeur", plus loin dans ce chapitre, pour en savoir plus.

- 3. Branchez le modem à la prise électrique.**

Je recommande vivement de le brancher à un onduleur afin qu'il reste opérationnel même en cas de coupure de courant.

- 4. Allumez le modem, si c'est prévu.**

Certains modems n'ont pas d'interrupteur.

Vérifiez les témoins lumineux après l'allumage. Ils indiquent :

- ✓ Si le modem est en marche.
- ✓ Si le modem reçoit un signal.

- ✓ Si le modem envoie ou reçoit des données.
- ✓ Si le modem n'est pas en panne.

Reportez-vous au manuel du modem pour connaître la signification de ses témoins lumineux. Notez qu'il faut parfois un petit moment avant que ces voyants réagissent correctement. Ne déduisez pas hâtivement que quelque chose ne va pas.



- ✓ Oui, un modem à haut débit peut rester allumé en permanence.
- ✓ Branchez le modem ADSL sur la petite prise RJ-11 du filtre, et non dans la grosse prise en "T" de la prise gigogne.
- ✓ Si vous avez plusieurs lignes téléphoniques, les filtres ADSL ne doivent être placés que sur la ligne utilisée par le modem.

## *Signaler le modem à haut débit à Windows*

Le meilleur moyen de terminer l'installation logicielle du modem consiste à respecter scrupuleusement les instructions livrées sur le CD ou fournies par le fournisseur d'accès Internet (FAI), car elles sont spécifiques au matériel.

Dans les versions précédentes de Windows, il fallait signaler expressément la présence du modem. Windows Vista le détecte automatiquement sans que vous n'ayez rien à faire.

Cependant, si pour une raison ou une autre Vista n'a pas trouvé le modem, procédez comme suit :

### **1. Ouvrez la fenêtre Centre réseau et partage.**

Vous y accédez en double-cliquant sur l'icône Centre réseau et partage, dans le Panneau de configuration.

### **2. Dans le volet de gauche du Centre réseau et partage, cliquez sur le lien Configurer une connexion ou un réseau.**



L'Assistant Nouvelle connexion apparaît (Figure 23.1).

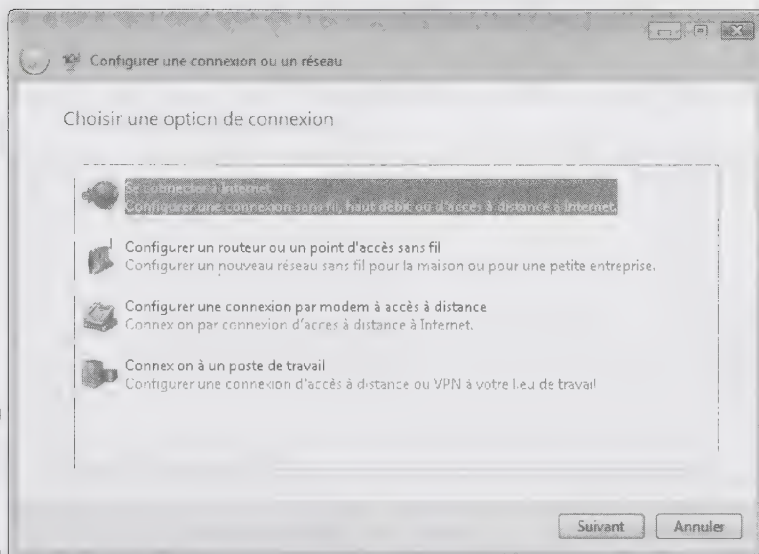


Figure 23.1 :  
L'Assistant  
Nouvelle  
connexion.

### 3. Cliquez sur le bouton Suivant.

Par défaut, la première option, Se connecter à Internet, est sélectionnée.

Si vous vous connectez au travers d'un routeur sans fil vous devrez choisir la seconde option, Configurer un routeur ou un point d'accès sans fil.

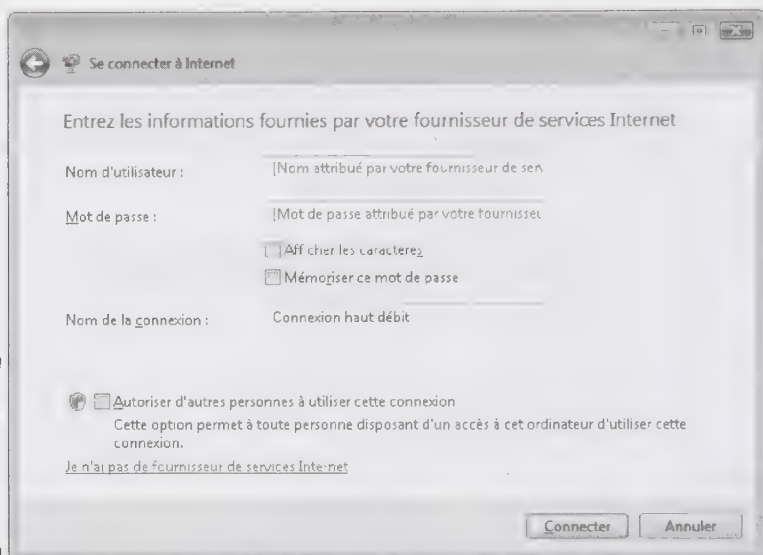
### 4. Continuez la procédure d'installation proposée par l'Assistant.

Au terme de la procédure (Figure 23.2), des informations personnelles vous seront demandées. Veillez à les avoir sous la main :

- **Nom d'utilisateur :** Il vous a été fourni par votre fournisseur d'accès Internet (FAI). C'est souvent un code aléatoire (comme gv6fH5) qu'il ne faut pas confondre avec le nom d'utilisateur permettant d'accéder à la messagerie.



Figure 23.2 :  
Vous devez  
fournir vos  
identifiants  
de con-  
nexion.



- **Mot de passe** : Lui aussi vous été fourni par votre FAI et ne doit pas être confondu avec celui de votre messagerie.
- **Nom de la connexion** : Choisissez librement le nom qui apparaîtra dans Windows Vista. Le nom par défaut, Connexion haut débit, est parfait.
- **Autoriser d'autres personnes à utiliser cette connexion** : N'oubliez surtout pas de cocher cette case si d'autres utilisateurs ont été créés sur l'ordinateur. Autrement, vous seul pourriez accéder à l'Internet, ce qui ne manquerait pas de susciter récriminations et conflits de la part de vos proches.

### 5. Cliquez sur le bouton Connecter.

L'Assistant ayant fini son travail, la connexion à haut débit apparaît dans la fenêtre Centre réseau et partage, sous la forme d'un segment qui relie l'icône de l'ordinateur (ou du réseau) à l'icône d'Internet.

Il n'y a rien de plus à faire, hormis une configuration importante à effectuer rapidement : celle du pare-feu. Reportez-vous

à la section "L'importance d'un pare-feu", plus loin dans ce chapitre.

## *Partager la connexion à haut débit*

Il n'y a aucune raison pour qu'un ordinateur de votre réseau ait accès au modem à haut débit. Après tout, la finalité du réseau n'est-elle pas de tout partager ?

Il se trouve qu'un modem à haut débit peut être connecté directement à un concentrateur (*hub*), un commutateur ou un routeur afin d'être à la disposition de tous les ordinateurs du réseau. La Figure 23.3 illustre la simplicité de l'installation au sein d'un réseau filaire. Le schéma d'un réseau sans fil est identique, sauf que seul subsistent les fils entre la prise électrique, le modem et le routeur.

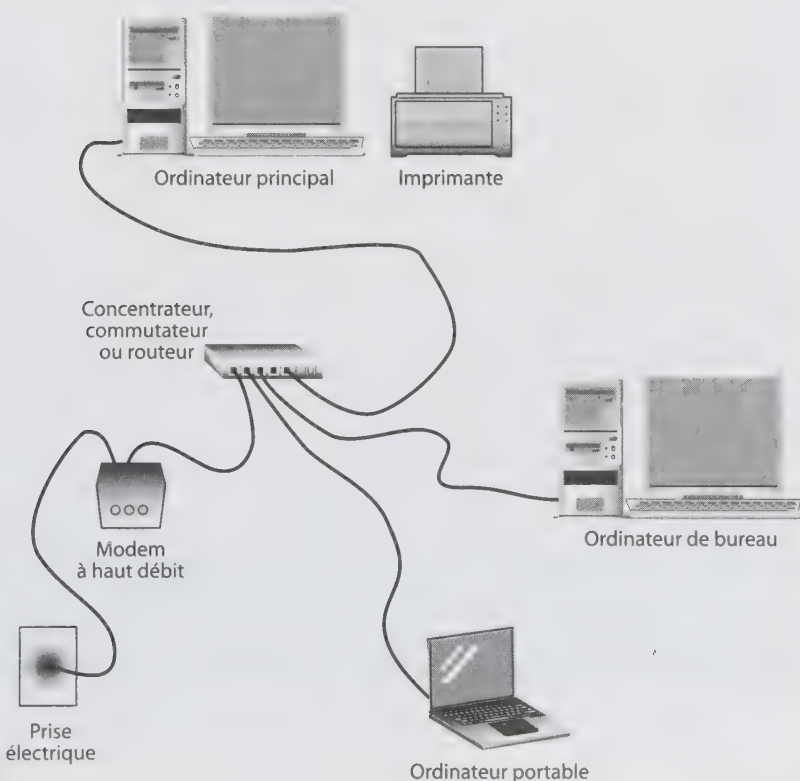


Figure 23.3 :  
Intégration  
d'un modem  
à haut débit  
dans un  
réseau local  
filaire.

Connectez le modem à haut débit au concentrateur, au commutateur ou au routeur comme vous le feriez avec n'importe quel ordinateur. Pour une vitesse plus élevée, utilisez un commutateur et non un vieux concentrateur ou *hub*. Le meilleur conseil est d'utiliser un routeur. Reportez-vous à l'encadré "Conseil pour configurer un routeur", qui contient d'importants détails.

De plus, si vous utilisez un concentrateur ou un commutateur, vous devrez configurer la connexion sur tous les ordinateurs ; cette étape n'est pas nécessaire avec un routeur.



### Conseil pour configurer un routeur

Un *routeur* est un concentrateur Ethernet intelligent, capable de décider où les données doivent être acheminées, et capable aussi de protéger le réseau des agissements des malfaiteurs qui hantent l'Internet. Je conseille d'installer un routeur même si un seul ordinateur est branché au modem à haut débit.

Assurez-vous que le routeur est équipé, en prime, d'un pare-feu. Il apportera ainsi une solution à deux problèmes. Il existe beaucoup de marques, Belkin, Linksys et NetGear étant parmi les plus réputées.

Un routeur est généralement configuré au travers d'une interface qui s'affiche dans le navigateur Web. C'est là que vous lui indiquez comment bloquer des données entrantes indésirables, tout en permettant néanmoins aux autres ordinateurs du réseau d'accéder à leurs ressources respectives.

Vous pouvez aussi confier au routeur l'attribution des adresses IP à chacun des ordinateurs du réseau. Cette affectation est généralement prise en charge par une fonction nommée DHCP. C'est une bonne chose.

Notez que le routeur possède sa propre adresse IP. Vous devrez l'indiquer comme passerelle de réseau dans la configuration de réseau de chaque PC. Si cette partie vous semble compliquée, appelez le support technique de votre FAI.

Un routeur est un appareil très technique. Ne vous en faites pas si la moitié des options vous paraissent hermétiques. La plupart du temps, les options par défaut sont les meilleures.

## Tester la connexion Internet

Pour vérifier le bon fonctionnement de la connexion Internet, démarrez un programme Internet. Par exemple, démarrez le navigateur Internet Explorer et tapez l'adresse de Google dans la barre d'adresse :

`http://www.google.fr`

Appuyez sur la touche Entrée et, dans les secondes qui suivent, vous devriez voir s'afficher la page d'accueil de Google. Si un message d'erreur apparaît, cela signifie qu'il y a un problème. Vérifiez attentivement les câbles, les prises et les paramètres de connexion. Téléphonez éventuellement au support technique de votre FAI.

## L'importance d'un pare-feu

Un pare-feu est un dispositif de sécurité. Dans un immeuble, où il est formé de matériaux ignifugés, sa résistance à l'incendie s'évalue en heures. Par exemple, un pare-feu conçu pour résister trois heures laissera largement le temps aux pompiers d'intervenir.

Sur un ordinateur connecté à l'Internet, un *pare-feu* est censé empêcher des virus appelés "vers" de s'introduire dans l'ordinateur depuis l'Internet. Le pare-feu bloque efficacement des passages au travers desquels ces malfaisants programmes pourraient s'introduire dans le PC pour le squatter - et l'utiliser comme base d'envoi de milliers de spams à votre insu - ou y semer la pagaille.

- ✓ L'Internet n'a pas été conçu avec, à l'esprit, la sécurité. Dès les premiers jours, les scientifiques ont naïvement ouvert le système sur l'extérieur sans s'inquiéter des agissements d'autres utilisateurs de l'Internet.
- ✓ C'est avec une connexion à haut débit que le PC est le plus vulnérable aux attaques. Un pare-feu est alors indispensable.



- ✓ La meilleure protection pare-feu est fournie par un *trou noir*. Il s'agit d'un ordinateur qui, sur l'Internet, est capable de tester votre modem à haut débit et d'obtenir la même réponse que si aucun ordinateur n'y était branché, ce qui dénote une invisibilité complète du PC, et par conséquent une sécurité maximale. Pour tester cette condition et détecter d'éventuelles faiblesses du pare-feu, utilisez l'utilitaire ShieldsUp, de Gibson Research, à cette adresse :

<http://grc.com/>

## Activer le pare-feu de Windows

Windows Vista contient un pare-feu limité, car il détecte les tentatives d'intrusion depuis l'extérieur, mais pas les tentatives d'exfiltration (envoi de données vers l'extérieur par un programme malfaisant déjà introduit dans le PC). Procédez comme suit pour activer le pare-feu :

- 1. Dans le Panneau de configuration, cliquez sur l'icône Pare-feu Windows.**

Par défaut, le pare-feu est activé dès l'installation de Windows Vista. Mais si pour une raison ou pour une autre il n'est pas opérationnel, comme à la Figure 23.4, vous avez intérêt à l'activer immédiatement.

- 2. Cliquez sur Modifier les paramètres.**

Ceci ouvre la boîte de dialogue Paramètres du Pare-feu Windows

- 3. Dans la boîte de dialogue des paramètres du pare-feu Windows, cliquez sur l'option Activé (Figure 23.5) puis sur Appliquer.**

En cliquant sur Appliquer, le pare-feu est opérationnel, nous laissant tout le temps désiré pour examiner d'autres paramètres.



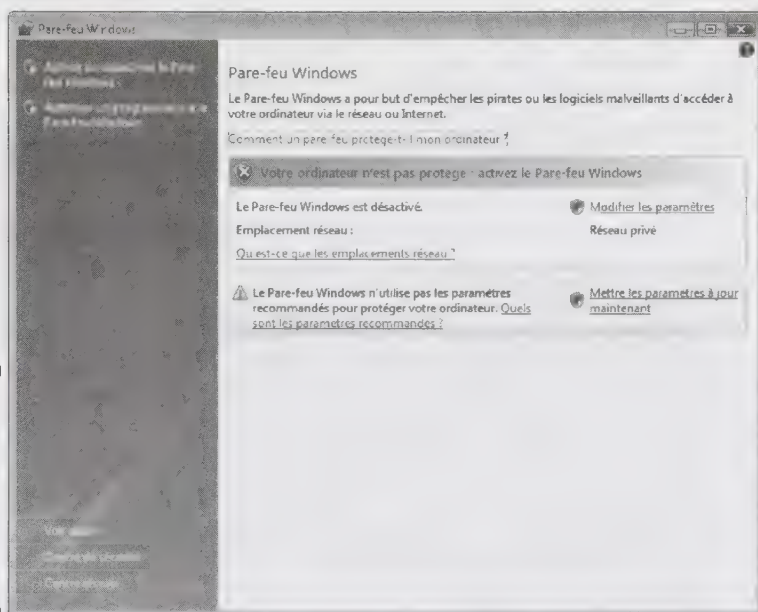


Figure 23.4 : Si le pare-feu n'est pas actif, le PC est exposé à maintes tentatives d'intrusion.

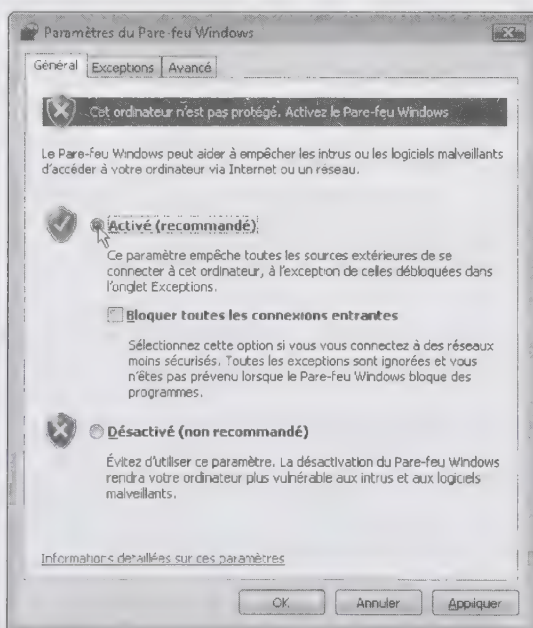


Figure 23.5 : Activez sans tarder le Pare-feu Windows.



#### 4. Cliquez sur l'onglet Exceptions.

Les exceptions sont les programmes et services que vous autorisez sur le réseau. Normalement, le pare-feu bloque tout, ce qui est sécurisant mais ni efficient ni convivial.

#### 5. Cochez la case Partage de fichiers et d'imprimantes (Figure 23.6).

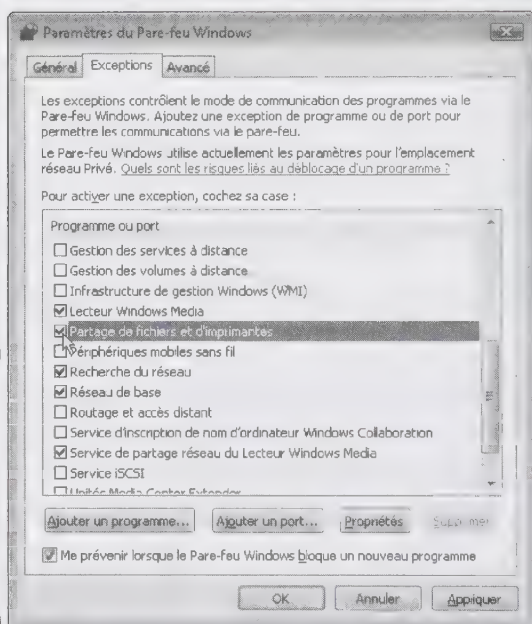


Figure 23.6 : Le partage des fichiers et des imprimantes ne doit pas être entravé par le pare-feu.

Vous autorisez ainsi les autres ordinateurs à accéder aux fichiers partagés et à l'imprimante.

#### 6. Décochez toutes les autres cases...

... sauf celles des programmes qui ont de bonnes raisons d'aller sur le réseau et sur l'Internet (comme le Bureau à distance ou le logiciel de téléphonie Skype).

#### 7. Cliquez sur OK. Le pare-feu est configuré.

N'hésitez pas à installer un pare-feu tiers plus performant, capable de surveiller le trafic sortant et déjouer ainsi le transfert de données personnelles à votre insu, ou l'envoi ininterrompu de spams (PC "zombie"). Vous pourrez désactiver celui de Windows, qui ferait double emploi. Contrairement à d'autres éléments de votre PC, utiliser deux pare-feu à la fois n'apporte rien de plus.

## Les pare-feu tiers

L'avantage des pare-feu tiers, c'est-à-dire produits par d'autres éditeurs de logiciels que Microsoft, est qu'ils sont plus coûteux et plus perfectionnés que celui de Windows. Par exemple, ZoneAlarm, de ZoneLabs, surveille à la fois les requêtes entrantes et sortantes et offre une protection du courrier électronique. Je le recommande vivement ; voici l'adresse du site : [www.zonealarm.fr](http://www.zonealarm.fr).

Il en existe d'autres. Si vous appréciez les produits édités par Symantec, je vous conseille Norton Personal Firewall ou Norton Internet Security ([www.symantec.fr](http://www.symantec.fr)). Il en existe d'autres, notamment celui de Kerio Technologies ([www.kerio.com](http://www.kerio.com)), mais qui ne sont pas forcément traduits en français.



✓ Un pare-feu sert à interdire les tentatives d'intrusion nuisibles dans votre PC, tout en autorisant un accès complet de la part des ordinateurs du réseau. Il est parfois un peu délicat à configurer, mais c'est la rançon de la sécurité.

✓ Au démarrage, Windows peut vous prévenir qu'aucun pare-feu n'a été détecté, bien que vous ayez installé un pare-feu tiers. Ignorez le message.

✓ Il est inutile d'acheter un pare-feu tiers si vous avez installé un routeur équipé d'un pare-feu intégré. Un seul pare-feu est suffisant.

✓ Pour en savoir plus sur la sécurité informatique, visitez le site francophone [www.secuser.com](http://www.secuser.com). N'hésitez pas à



vous abonner à sa lettre d'information afin d'être prévenu très rapidement de toutes menaces (virus, faille sécuritaire, arnaque sur le Web...).

## Chapitre 24

# Surfer sur l'Internet

### *Dans ce chapitre :*

- Qu'est-ce que l'Internet ?
- Choisir un fournisseur d'accès (FAI).
- Configurer Windows Vista pour l'Internet.
- Se connecter à l'Internet.
- Utiliser des logiciels Internet.
- Quitter l'Internet.

**C'**est devenu un lieu commun d'affirmer qu'Internet est une révolution. Le réseau créé à l'origine, en 1968, par l'armée américaine pour relier des données éparpillées dans le pays - afin qu'un seul tir au but ne les détruise pas toutes -, puis partiellement cédé à la communauté scientifique, est devenu un fabuleux moyen de communication planétaire. L'Internet est assurément l'une des inventions marquantes de l'humanité.

### *Une brève description d'Internet*

L'Internet est un réseau de millions d'ordinateurs de par le monde qui envoient et reçoivent des informations. Plus important encore, ils en stockent.

## *Idées fausses sur l'Internet*

**L'Internet est un logiciel.** Faux ! Bien que vous utilisiez un programme pour accéder au Net, ce dernier n'est pas une application.

**L'Internet est un ordinateur isolé.** Faux ! L'Internet est constitué de tous les ordinateurs qui y sont connectés. Chaque fois que votre ordinateur est "sur" Internet, il fait partie de l'Internet !

**L'Internet appartient à Bill Gates, à AOL, aux petits hommes verts.** Faux ! L'Internet est une invention militaire, un projet initié par le gouvernement américain dans les années soixante, en pleine guerre froide. Aujourd'hui récupérée à d'autres fins, la notion de réseau permet à des sociétés et des entreprises de communication de fournir des ressources disponibles sur Internet. Internet n'appartient à personne !

**L'Internet peut être éteint.** Faux ! Vous pouvez interrompre votre connexion, ou celle-ci peut se couper d'elle-même, mais l'Internet existera tant que des ordinateurs seront directement accessibles à partir de simples communications téléphoniques.

## *Obtenir des informations par Internet*

Les informations hébergées sur l'Internet seraient inutiles si vous ne disposiez pas d'un moyen pour y accéder. L'Internet, c'est avant tout la possibilité d'accéder à des données grâce aux capacités de son système de communication.

Pour utiliser l'Internet, vous devez connecter votre ordinateur à un autre ordinateur déjà présent sur l'Internet. Cette connexion s'effectue généralement en recourant à un fournisseur d'accès Internet (FAI) ; nous y reviendrons au prochain chapitre. Toutefois, se connecter à l'Internet n'est pas suffisant pour récolter de l'information. Pour cela, il faut un logiciel spécifique, appelé "navigateur Internet". Vous pouvez aussi échanger des informations par courrier électronique, une



fonctionnalité plus utilisée que la consultation des pages Internet.

## *Comment accéder à l'Internet ?*

Etablir une connexion Internet n'est pas un défi lancé à votre intelligence. C'est comme tout, il faut se lancer ; après, ce n'est plus qu'un jeu d'enfant.

### *Les cinq éléments indispensables pour "aller sur Internet"*

Pour accéder à l'Internet depuis votre ordinateur, vous avez besoin de cinq éléments. Il est probable que vous en ayez déjà quatre.

- ✓ **Un ordinateur.**
- ✓ **Un modem.**
- ✓ **Un logiciel Internet.**

Windows vous fournit à peu près tout ce qu'il faut.

- ✓ **De l'argent.**

L'accès à l'Internet est payant, comme la télévision par câble. Certains fournisseurs offrent un accès gratuit, mais il faut néanmoins payer les communications téléphoniques ou l'abonnement de la ligne ADSL ou par câble. Les forfaits en tous genres pullulent et ne sont jamais simples à déchiffrer, encore moins à comparer entre eux.

- ✓ **Un fournisseur d'accès Internet (FAI).**

C'est probablement le seul élément dont vous ne disposez pas encore. Le choix d'un fournisseur d'accès est traité plus loin dans ce chapitre.

Parfois, vous n'avez pas besoin de tout cela. Par exemple, si vous travaillez dans une grande entreprise, vous accédez à Internet via le réseau du bureau. Les universités et les administrations fonctionnent sur ce principe.

- ✓ Les branchés du Net parlent de "FAI"... C'est l'opérateur auprès duquel vous avez souscrit un abonnement pour vous connecter à l'Internet.
- ✓ Même si l'Internet n'appartient à personne, vous avez besoin d'un FAI pour y accéder. C'est lui qui vous connecte au "Net". Ensuite, vous y faites ce que vous voulez.
- ✓ L'Internet n'est pas un programme, mais vous avez besoin d'un logiciel spécial pour l'utiliser.

## Configurer Windows pour l'Internet

Configurer votre PC pour qu'il accède à l'Internet n'est pas très compliqué si vous disposez des trois éléments suivants :

- ✓ Une coupe à offrandes en argent.
- ✓ Un couteau de cérémonie, de préférence en obsidienne noire incrustée de pierreries.
- ✓ Une chèvre immaculée (qui n'a jamais vu le loup).

Non, attendez ! Ça, c'est ce qu'il vous fallait *jadis*, avant que Windows n'arrive avec son assistant de connexion. Maintenant, tout ce qu'il vous faut, ce sont des informations que votre fournisseur se fera un plaisir de vous communiquer :

- ✓ Pour un modem RTC, le numéro de téléphone que l'ordinateur doit composer.
- ✓ Pour les accès à haut débit, l'adresse IP du modem, l'adresse DNS et éventuellement celle de la passerelle.
- ✓ Le nom de domaine de votre FAI (un truc du genre `tangerine.fr`, ou `amerikenligne.fr`).

- ✓ Vos numéro (nom d'utilisateur) et mot de passe de connexion à l'Internet.
- ✓ Le nom du serveur de courrier électronique de votre fournisseur, qui comprend les abréviations POP3 ou SMTP.
- ✓ Le nom, l'adresse et le mot de passe de votre courrier électronique Internet.

Votre fournisseur vous a heureusement procuré la totalité de ces informations. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est fournir tous les numéros à Windows Vista. Il s'occupera du reste.

Procédez comme suit pour configurer une nouvelle connexion :

- 1. Dans le menu Démarrer, cliquez sur le bouton Connexion.**
- 2. Cliquez sur l'option Se connecter à Internet.**
- 3. Cliquez sur le bouton Suivant pour passer à la prochaine page.**

Parcourez toutes les pages en fournissant les informations demandées.

- 4. Arrivé à la dernière page, répondez aux questions puis cliquez sur Terminé.**

Après avoir répondu aux questions de l'assistant et cliqué sur Terminer, les informations concernant votre connexion Internet sont enregistrées dans Vista. Vous pouvez désormais vous connecter à l'Internet.

- ✓ Vous n'exécutez l'Assistant Nouvelle connexion qu'une seule fois.
- ✓ N'égarez jamais les instructions d'installation ainsi que toutes les informations de connexion transmises par votre FAI. Vous risquez d'en avoir besoin un jour ou l'autre.



- ✓ Votre nom d'utilisateur et le mot de passe qui permettent d'établir la connexion avec votre FAI pour surfer sur le Web sont différents de ceux que vous définissez pour vos sessions Windows.
- ✓ En multipliant 111 111 111 par 111 111 111, on obtient ce curieux résultat : 12 345 678 987 654 321 (NdT : et en le divisant, on obtient 1 ! Incroyable !).

## Se connecter à l'Internet

Rien - ou presque - n'est plus simple que se connecter à l'Internet pour visiter des pages Web ou envoyer des courriers électroniques. Windows est suffisamment intelligent pour établir automatiquement une connexion. Voici comment les choses se passent :

### 1. Démarrez votre navigateur.



Le navigateur par défaut de Windows répond au doux nom d'Internet Explorer. Double-cliquez sur l'icône qui figure sur le Bureau ou, dans le menu Démarrer, choisissez Tous les programmes/Internet Explorer.

Pour les connexions à haut débit, type ADSL ou câble, voire les réseaux locaux, vous restez connecté en permanence. Il suffit alors de démarrer Internet Explorer pour naviguer.

Pour les connexions RTC, c'est-à-dire les modems téléphoniques, il y a d'autres petites bricoles à faire.

### 2. Complétez la boîte de dialogue Connexion à (si elle apparaît).

Lorsque le logiciel est lancé (ici, le navigateur), la boîte de dialogue Connexion à distance peut s'afficher.

### 3. Cliquez sur le bouton Numéroté.

### 4. Vous êtes connecté !



La connexion établie, une icône apparaît dans la zone de notification, à droite de la barre des tâches. Tant qu'elle est présente, c'est que vous êtes connecté ; vous pouvez utiliser vos logiciels pour l'Internet.

- ✓ Pour différentes raisons, vous devez parfois taper chaque fois le mot de passe. La première de ces raisons est que votre ordinateur est un portable ; pour des raisons de sécurité, il ne mémorise pas votre mot de passe. La deuxième est que vous n'avez pas ouvert votre session Windows correctement, c'est-à-dire avec un compte protégé par un mot de passe. La troisième est que, pour une obscure raison - peut-être sécuritaire -, Windows a oublié votre mot de passe ; il doit alors bêtement vous le redemander.

## *Ne pas se connecter à l'Internet*



Vous n'êtes pas obligé d'être connecté en permanence à l'Internet. Pour les connexions à haut débit, comme cela ne coûte pas plus cher, rien ne plaide en faveur d'une déconnexion. En revanche, pour les connexions d'accès à distance payantes, soit au prix d'une communication locale, soit à l'épuisement du forfait, il faut se connecter avec discernement.

- ✓ Pour vous déconnecter, cliquez sur le bouton Annuler de la boîte de dialogue de connexion.
- ✓ Pourquoi connecter votre ordinateur à Internet ? Pour rechercher des informations ou parce qu'un programme a besoin de données. Vous n'êtes pas obligé de satisfaire aux exigences des programmes. A vous de décider du bien-fondé ou non de leur requête. Diable ! C'est vous qui payez !

## ***Vous voilà sur l'Internet !***

La connexion établie avec votre fournisseur, vous êtes prêt à utiliser vos logiciels Internet. Démarrez le navigateur Internet, la messagerie ou toute autre application propre à vous faire goûter les délices de l'Internet.

- ✓ Tant que vous êtes connecté, vous pouvez lancer n'importe quel programme permettant d'accéder aux informations de l'Internet.
- ✓ Oui, vous pouvez utiliser plusieurs programmes Internet en même temps. J'en ouvre toujours trois ou quatre. Comme l'Internet est lent, je peux lire une fenêtre en attendant que quelque chose apparaisse dans une autre.
- ✓ Rien ne vous empêche d'utiliser d'autres programmes comme Word ou Excel pendant que vous êtes connecté. Mais, si vous payez à la durée, n'oubliez pas que votre compteur est en train de tourner.
- ✓ Fermez vos programmes Internet lorsque vous avez terminé.



### **Les pourris du Net**

L'Internet a beau être une fabuleuse source d'informations et de contacts, ce n'est pas exactement un lieu très sûr. Comme n'importe qui peut aller sur l'Internet, et parce que l'Internet est un système ouvert, les malfaisants de tous poils y pullulent. Certains se sont spécialisés dans l'élaboration de programmes nuisibles qui, si vous ne prenez pas de précautions, peuvent faire des dégâts dans votre disque dur.

Peut-être avez-vous entendu parler des *spams* (courriers non sollicités), virus, vers ou pop-ups (envahissantes fenêtres publicitaires). Toute cette vermine ternit les plaisirs de l'Internet. Il existe fort heureusement des moyens de se prémunir de ces sales bêtes. Votre FAI propose sans aucun doute des solutions.



## Goodbye, Internet !

Pour quitter l'Internet - mais sans déconnecter le PC -, fermez tous les programmes qui s'y trouvent.

Si la connexion est à haut débit, c'est tout. A vrai dire, vous n'avez pas même à fermer les programmes Internet, car la connexion est permanente. Si vous utilisez un modem RTC, il faut en plus vous déconnecter. Après avoir fermé la fenêtre du dernier programme Internet, une boîte de dialogue Déconnexion automatique apparaît. Cliquez sur le bouton Déconnexion ou Déconnecter maintenant.



Si la boîte de dialogue Déconnexion automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône de connexion, à droite de la barre des tâches, et cliquez sur Déconnecter.

Pour les connexions haut débit, il n'est pas nécessaire de fermer vos programmes Internet, puisque la connexion est toujours active.



- ✓ N'oubliez pas de vous déconnecter d'Internet quand vous utilisez un modem classique. N'oubliez surtout pas de le faire !
- ✓ Parfois, la connexion est spontanément coupée, notamment après une certaine durée d'inactivité sur l'Internet.
- ✓ Surveillez la durée de la connexion. Il suffit pour cela de double-cliquer sur l'icône affichée dans la zone de notification. Cette information est essentielle si vous utilisez une connexion d'accès à distance, c'est-à-dire une connexion RTC par une ligne téléphonique normale.

Si l'Internet est tout nouveau pour vous, vous devez vous familiariser avec deux notions : le Web et la messagerie.

Le Web, abréviation de *World Wide Web* (la grande toile mondiale), est à l'origine de l'essor de l'Internet tel que nous le connaissons aujourd'hui (NdT : Inventé à la fin des années 1980 par Tim Berners Lee, un chercheur du Centre européen de recherches nucléaires à Genève, le Web est la partie grand

public d'un ensemble plus vaste, qui est l'Internet proprement dit). C'est le Web qui a permis d'introduire du texte mis en forme, des graphismes, des sons, etc., sur l'Internet. Auparavant, le réseau ne pouvait véhiculer que des fichiers en texte brut, sans le moindre gras, soulignement ou changement de taille des caractères. L'autre notion, la messagerie, est celle qui rencontre le plus de succès. Elle permet d'échanger des courriers électroniques, avec éventuellement des fichiers joints à l'envoi.

# Chapitre 25

## Ballade sur le Web

### *Dans ce chapitre :*

- Présentation du Web.
- Utiliser Internet Explorer.
- Définir la page d'accueil.
- Entrer une adresse Web.
- Cliquer sur des liens.
- Utiliser les boutons de navigation.
- Rechercher sur le Web.
- Organiser les Favoris.
- L'historique de vos navigations.

**A**vrai dire, le Web n'est pas si difficile à utiliser. N'importe qui y parvient et vous n'avez pas vraiment besoin d'un livre. Je me suis toutefois senti obligé d'écrire ce chapitre, qui passe en revue quelques opérations de base et met en lumière des éléments que vous n'avez peut-être pas remarqués. J'oubliais : vous découvrirez aussi bon nombre d'astuces.

### *Dites bonjour à votre navigateur*

Le programme utilisé pour accéder aux informations de l'Internet est le *navigateur*. Il sert à afficher les pages Web que vous visiterez.

Le navigateur Web le plus connu est Internet Explorer. Livré avec Windows, c'est votre clé pour le cyberespace. Il existe

d'autres navigateurs, plus rapides qu'Internet Explorer ou offrant d'autres fonctionnalités, mais leur principe est le même.

## Démarrer Internet Explorer



Vous pouvez lancer Internet Explorer en double-cliquant sur son icône dans le Bureau de Windows. Notez que cette icône apparaît en de nombreux endroits dans Windows ; elle est omniprésente.

Si la connexion Internet n'a pas encore été faite, Internet Explorer s'en charge (voir Chapitre 24). Sitôt après son démarrage, une page Web comme celle de la Figure 25.1 apparaît.

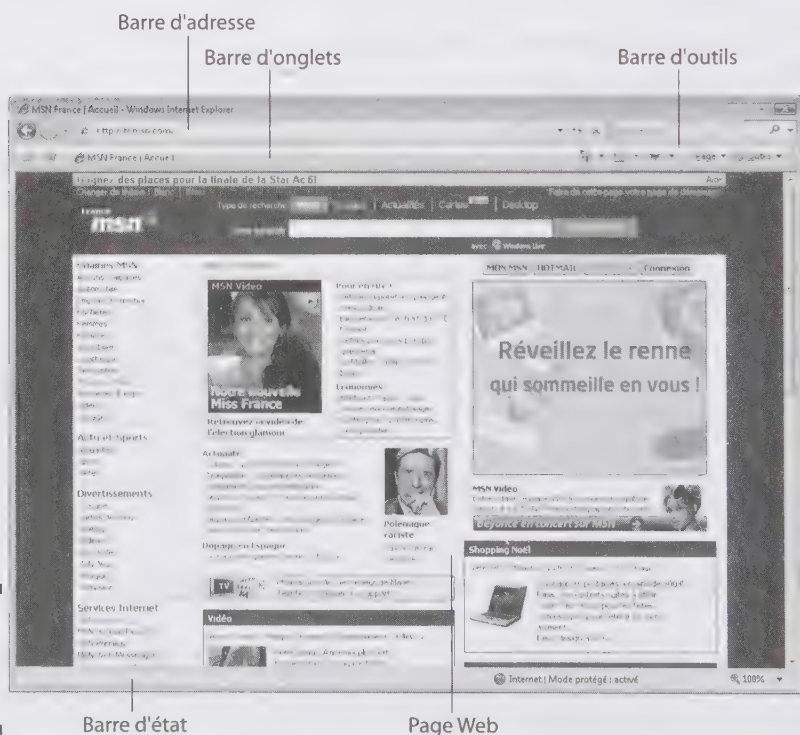


Figure 25.1 :  
Le navigateur  
Internet  
Explorer.

La page que l'on découvre s'appelle la *page d'accueil* (le terme anglais *home page* est aussi employé chez nous). Vous pouvez changer de page d'accueil si celle-ci ne vous convient pas ; reportez-vous à la section "Ramène-moi à la maison !" plus loin dans ce chapitre.

## Découvrir la fenêtre d'Internet Explorer

Vous remarquerez quelques petites choses :

**Barre d'outils.** Ces boutons en haut à droite d'Internet Explorer servent à afficher la page de démarrage, obtenir les flux RSS et effectuer diverses tâches.

**Barre d'adresse.** C'est là que vous tapez l'adresse du site que vous désirez visiter. C'est là aussi que s'affiche l'adresse d'un site auquel vous êtes arrivé en cliquant sur un lien.

**Page Web.** Le contenu du navigateur (ce qu'il affiche) est une page contenant des informations. C'est comme une page de magazine, mais avec en prime l'interactivité et de l'audiovisuel (effets spéciaux, animations, vidéo, son...). La Figure 23.1 représente le site MSN (Microsoft Network) qui s'affiche par défaut lorsque vous démarrez Internet Explorer pour la première fois.

**Barre d'état :** Elle indique où en est le téléchargement et signale ensuite que le chargement de la page est terminé.



- ✓ Si vous éprouvez des difficultés à lire le contenu des pages Web, cliquez sur Affichage/Taille du texte. Dans ce menu, sélectionnez une option qui agrandit ou réduit la taille du texte affiché.
- ✓ Les pages Web sont souvent plus larges et surtout plus longues que ce que vous voyez dans la fenêtre du navigateur. Pensez à utiliser les barres de défilement ou la roulette de votre souris ! Pensez également à agrandir au maximum la page du navigateur. (NdT : appuyez sur la touche F11 pour obtenir un affichage "plein écran" maximal, sans aucune barre excepté les commandes de



navigation. Appuyez de nouveau sur F11 pour revenir à l'affichage normal.)

## Quitter Internet Explorer

Fatigué d'une navigation nocturne sur le Web et vous apercevant qu'il est 5 heures, que Paris s'éveille et que vous n'avez pas sommeil, mais qu'il faudra aller au travail - les banlieusards sont dans les gares -, il est temps de mettre fin à vos escapades virtuelles. C'est très simple : cliquez sur le bouton rouge Fermer, en haut à droite.



Quitter Internet Explorer ne vous déconnecte pas de l'Internet. Votre ligne téléphonique est occupée. Si votre modem est de type RTC (téléphonique), vous devrez le déconnecter manuellement. Reportez-vous au Chapitre 24 pour en savoir plus sur la déconnexion de l'Internet.

## Visiter une page Web

Le nombre de pages stockées sur le Web est estimé à plusieurs milliards - les chiffres varient selon les sources et le type de pages prises en compte - et il ne cesse de croître. Il y en a pour tous les goûts (culinaires, techniques, politique, loisirs, voyages, nature...) et parfois, hélas ! pour les goûts les plus douteux.

## Ramène-moi à la maison !



Il existe deux types de page d'accueil sur l'Internet. La première, appelée *page de démarrage*, est celle qui est affichée lorsque vous démarrez le navigateur Web. Vous pouvez y retourner rapidement en cliquant sur le bouton Accueil, dans la barre d'outils.

Rien ne vous empêche d'en choisir une autre, voire une page vierge.



Procédez comme suit pour définir la page de démarrage :

### 1. Allez sur la page Web qui vous servira de page de démarrage.

Google est un excellent moteur de recherche qui vous permettra de démarrer une recherche de documents dès votre arrivée sur le Web. Tapez `www.google.fr` dans la barre d'adresse et appuyez sur Entrée.

### 2. Cliquez sur Outils et choisissez Options Internet.

L'onglet Général apparaît, comme sur la Figure 25.2.

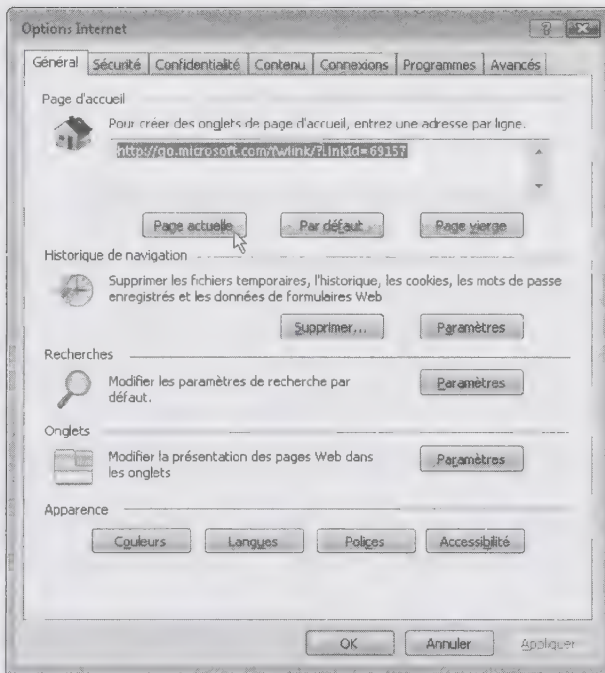


Figure 25.2 :  
La boîte de  
dialogue  
Options  
Internet.

### 3. Sous le champ en haut de la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Page actuelle.

L'adresse de la page actuellement affichée (celle de Google, en l'occurrence) remplace l'ancienne adresse (celle du site de Microsoft).

#### 4. Cliquez sur OK.

La nouvelle page d'accueil est prête à s'afficher au prochain démarrage d'Internet Explorer.

Remarquez le bouton Page vierge. Il permet de démarrer sur une page blanche, si vous le préférez.

Le second type de page d'accueil ? C'est la première page des sites que vous visitez, qui est généralement l'équivalent d'une couverture de magazine, voire la première page de votre site personnel que vous créerez peut-être. La plupart des FAI vous réserve une place pour héberger vos pages personnelles. Consultez les modalités de création sur leur site. Bien entendu, votre navigateur Web peut démarrer sur la page d'accueil de votre site perso. Idéal pour flatter votre ego et impressionner votre entourage.

### *Taper l'adresse d'une page Web*

Le moyen le plus efficace de visiter l'une des trois milliards de pages disponibles sur le Web consiste à taper ses coordonnées dans la barre d'adresse de votre navigateur. Supposons que vous désirez visiter le célèbre portail Yahoo! ; vous écrirez son adresse sous cette forme :

`http://www.yahoo.fr`

Utilisez la souris pour sélectionner le texte dans la barre d'adresse et appuyez sur la touche Retour arrière pour le supprimer.

Tapez **http://** suivi de l'adresse, **www.yahoo.fr** en l'occurrence.

Vérifiez la frappe. Appuyez sur la touche Entrée. La page de Yahoo! France ne tarde pas à apparaître dans la fenêtre du navigateur.

Si quelque chose ne va pas, une faute de frappe en est sans doute la cause. Vérifiez l'adresse attentivement, car aucune

erreur n'est tolérée. L'adresse est généralement en minuscules ; si une majuscule est utilisée, l'adresse sera considérée comme erronée. Placez les deux barres inclinées après le signe deux-points, pas avant. Attention aussi aux caractères accentués, qui sont prohibés : tapez `http://sante-des-betes.fr` et surtout pas `http://santé-des-bêtes !`

## *Les onglets*

Internet Explorer 7 permet de conserver plusieurs sites ou pages ouverts. Dans les versions précédentes, il fallait démarrer autant de sessions d'Internet Explorer que de sites à garder ouverts, ce qui était un énorme gâchis de ressources.

Les sites que vous visitez sont associés à des onglets qui se trouvent en haut de la fenêtre principale. Voici comment ouvrir un nouveau site dans Internet Explorer 7 :

- 1. Cliquez sur le petit onglet carré vide qui apparaît à droite du ou des onglets utilisés.**

Ou alors, appuyez sur Ctrl+T. Internet Explorer ouvre une page expliquant les avantages d'utiliser les onglets.

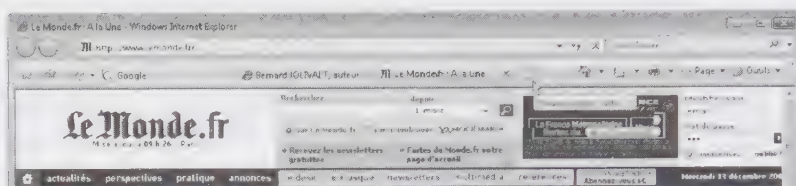
- 2. Dans la barre d'adresse, remplacez le texte par l'adresse du site à afficher.**

Le titre du site s'affiche dans le nouvel onglet. La Figure 25.3 montre une session d'Internet Explorer dans laquelle trois sites sont ouverts : Google, un site personnel et le site du journal Le Monde.

Si une page Web n'apparaît pas, vous verrez peut-être s'afficher un message d'erreur. En premier lieu, recommencez ! Le Web est peut-être saturé ; si c'est le cas, vous aurez de nouveau un message d'erreur.

Si ce message comporte la mention `404 error`, c'est que l'adresse saisie est probablement erronée. Recommencez en corrigeant la frappe.

Figure 25.3 : Les onglets permettent de conserver tous les sites dans une même session d'Internet Explorer.



Le raccourci clavier pour accéder à la boîte d'adresse est **Ctrl+L**. Lorsque vous appuyez sur cette combinaison de touches, une boîte de dialogue apparaît, dans laquelle vous tapez l'adresse d'une page Web.

Si l'adresse d'une page Web commence par **ftp://** ou **gopher://**, vous devez obligatoirement taper ces commandes.

## Cliquer sur le lien d'une page Web

La manière la plus rapide de visiter le Web est de cliquer sur des liens qui renvoient à d'autres sites ou d'autres pages d'un même site. Les liens peuvent également être graphiques : certaines images contiennent un plusieurs liens.



Le seul moyen de le vérifier est de placer la souris sur le lien. Si le curseur se change en une petite main, c'est qu'il s'agit d'un lien et vous pouvez cliquer dessus. Vous serez aussitôt redirigé vers cette page comme si vous aviez tapé son adresse dans la barre d'adresse.

- ✓ La plupart des pages proposent un ou plusieurs liens vers d'autres pages ou sites. Par exemple, une page Web de discussion sur les films de science-fiction peut avoir des liens vers des pages consacrées à *La Guerre des étoiles* ou à *Star Trek*. Cliquez sur le lien pour y accéder.
- ✓ La plupart des liens sont placés sur du texte, mais d'autres le sont sur des images. Le seul moyen de



détecter un lien est de survoler les éléments d'une page, notamment les textes soulignés, et voir si le pointeur se transforme en main.

- ✓ Dans une page Web, des liens peuvent se trouver n'importe où. N'hésitez pas à parcourir les éléments de la page (texte, images...) avec le curseur de la souris afin de les découvrir. Certains auteurs de pages se font un malin plaisir de cacher des liens, afin que seuls les visiteurs les plus motivés - ou les plus chanceux - les découvrent.

## *Naviguer sur le Web*

Visiter des pages Web devient vite aussi absorbant que parcourir une encyclopédie ou lire les nombreux articles d'un journal. Les concepteurs du Web ont parfaitement compris cette attitude. C'est pourquoi ils ont concocté diverses manières de conserver une trace des visites ou de revenir en arrière.



Pour retourner à la page Web d'origine, utilisez les boutons de navigation de votre navigateur : cliquez sur le bouton Précédent. Vous pouvez cliquer à répétition pour revisiter toutes les pages que vous venez de parcourir, jusqu'à la page d'origine.

Si vous tenez à revoir toutes vos visites, même celles de sessions précédentes, utilisez l'Historique. Cliquez sur le bouton fléché à droite de la boîte d'adresse. Vous affichez ainsi la liste des dernières pages Web visitées.



Si après votre marche en arrière vous devez repartir en sens inverse, cliquez sur le bouton Avancer à.



Enfin, si vous activez un lien par erreur, cliquez sur le bouton Arrêter. Le navigateur cesse ses recherches. Vous devrez peut-être cliquer sur le bouton Précédent (ne confondez surtout pas ce bouton situé à droite de la barre d'adresse, avec le bouton de fermeture d'Internet Explorer, situé, lui, dans la barre de titre).





Le bouton Actualiser est bien utile dans un monde où tout évolue si vite. Cliquer dessus met à jour la page Web actuellement affichée. Il est utile pour les sites contenant des informations fréquemment renouvelées, comme les journaux quotidiens ou les sites financiers.

Voici quelques bonnes raisons de cliquer de temps en temps sur le bouton Actualiser :

**La page n'a pas été trouvée.** N'abandonnez pas si vite ! L'Internet aussi peut se tromper ou avoir des lenteurs ! Cliquez sur le bouton Actualiser pour lancer une nouvelle requête pour la même page.

**Mise à jour des informations.** De nombreuses pages Web contiennent des informations qui varient en permanence (informations boursières et financières, agences de presse...). En cliquant sur Actualiser lorsque vous avez passé un moment sur le site, la toute version la plus récente de la page est téléchargée.

**Images manquantes.** De temps à autre, une image ne s'affiche pas. Dans ce cas, elle est remplacée par une icône carrée barrée d'une croix rouge. Très souvent, un clic sur le bouton Actualiser fait apparaître l'image manquante.

**Clic par erreur sur le bouton Arrêter.** Un clic sur Actualiser, et ça repart !

## *Chercher... et surtout trouver !*

Le Web ressemble à une immense librairie, mais sans le libraire et sans catalogue. De plus, n'espérez pas fureter dans des rayons, car les pages Web ne sont pas organisées méthodiquement. Une chatte n'y retrouverait pas ses petits. Comme tout le monde peut placer n'importe quoi sur le Web, eh bien, personne ne s'en prive.



## Les moteurs de recherche

Il existe heureusement des *moteurs de recherche* capables, à partir de mots-clés, de recenser tous les sites qui traitent du sujet qui vous intéresse. Les résultats sont affichés dans une liste avec un résumé succinct du contenu du site. Il suffit de cliquer sur le lien pour accéder à la page convoitée.

Qui que vous soyez, je recommande un moteur de recherche plus que tous les autres : Google, à l'adresse [www.google.fr](http://www.google.fr). Saisissez l'objet de votre recherche dans le champ prévu à cet effet. Cliquez ensuite sur Recherche Google. Quelques secondes plus tard, une liste affiche les résultats de la recherche.

Si la recherche a produit un grand nombre de pages, cliquez sur le lien Suivant, en bas de la page, pour afficher une autre série de résultats.



NdT : Ne manquez pas de cliquer sur le lien Préférences, à droite du champ de saisie, dans Google. Cochez la case Montrer les résultats de la recherche dans une nouvelle fenêtre du navigateur ; c'est plus commode que de devoir cliquer sur le bouton Précédente pour retrouver la liste des résultats. Réglez aussi le nombre de résultats à afficher sur chaque page.

Google n'est pas le seul moteur de recherche. Je me dois de vous en citer quelques autres, certainement plus connus, mais moins précis (à mon sens) : AltaVista à [www.altavista.fr](http://www.altavista.fr), Excite à [www.excite.fr](http://www.excite.fr), Lycos à [www.lycos.fr](http://www.lycos.fr), MSN à [www.msn.fr](http://www.msn.fr), Voilà à [www.voila.fr](http://www.voila.fr), Yahoo à [www.yahoo.fr](http://www.yahoo.fr), et je compte sur votre perspicacité grandissante pour en trouver d'autres.

## Les clés d'une recherche fructueuse

Plus vous entrez d'informations dans le champ Rechercher, plus les résultats retournés seront précis. Evitez les termes insignifiants comme *le, de, et, mais, avec* et *pour*. Ne saisissez que les mots les plus significatifs.

Supposons que vous souhaitez trouver un fichier MIDI d'une musique de Mozart. Saisissez :

Mozart MIDI

Si vous recherchez un titre précis, placez les termes entre guillemets. La recherche s'effectuera ainsi sur la globalité du terme, et non sur chacun de ses composants. Exemple :

"La petite musique de nuit" MIDI

Sans les guillemets, le moteur de recherche renverrait des résultats pour chaque mot trouvé : "La" renvoie des millions de réponse, "musique" en ajoute d'autres, etc. La syntaxe ci-dessus ne renvoie que 121 résultats, ce qui est déjà pas mal.



Si vous avez du mal à trouver des sites complets sur un sujet précis, voici l'ultime recherche. Par exemple, si vous recherchez des fichiers MP3 sur un groupe de musique en particulier, saisissez ceci :

index nomdugroupe \*.mp3

Si les résultats sont trop nombreux, cliquez sur le lien Rechercher dans ces résultats, en bas de la page de recherche de Google. La recherche sera ainsi affinée. Par exemple, si vous avez entré "La petite musique de nuit" et que les quelques milliers de résultats obtenus vous découragent, cliquez sur le lien et entrez "MIDI" dans le champ. Le mot MIDI sera recherché dans la première sélection. Cela équivaut en fait à taper "La petite musique de nuit" MIDI.

## Nous avons tous nos favoris

Vous constaterez que, dans vos pérégrinations Web, il y a des sites que vous visitez plus régulièrement que d'autres. Dans ce cas, je vous conseille de les marquer comme Favoris.



Pour placer une page dans les Favoris, appuyez sur Ctrl+D.

Cette commande crée un Favori dans Internet Explorer. Vous pourrez ainsi revisiter cette page en la choisissant dans le menu Favoris.

- ✓ N'hésitez pas à user et abuser de la commande Ajouter aux favoris. Il est préférable de créer le favori dès maintenant, quitte à le supprimer par la suite, que de chercher de nouveau longuement le site au moment où vous en avez urgemment besoin.
- ✓ Si vous avez oublié de marquer le site comme favori, cliquez sur la flèche de la liste Adresses pour localiser le site Web que vous avez visité pendant votre session Internet actuelle. Vous pouvez également retrouver l'adresse d'un site en cliquant sur le bouton Historique. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la section "Historique", plus loin dans ce chapitre.
- ✓ Dans la plupart des autres navigateurs Web, les favoris sont des *signets*. Ce terme est beaucoup plus approprié que celui choisi par Microsoft. C'était peut-être son terme préféré...

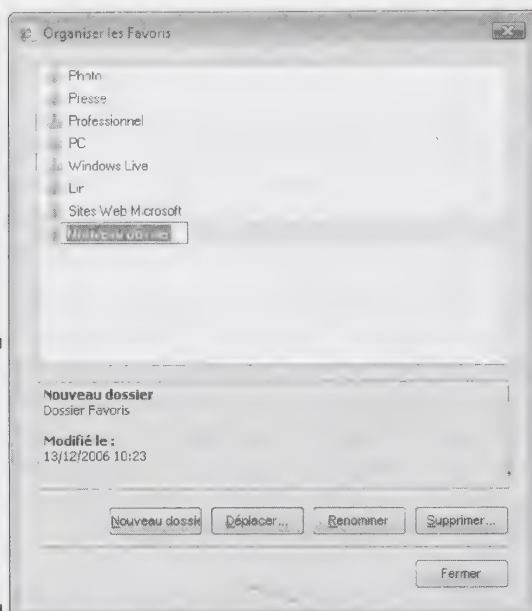
## Organiser les Favoris

Le menu Favoris peut rapidement être surchargé de liens. Comme le veut la règle informatique, il est recommandé d'organiser vos favoris par thèmes. Pour cela, vous créez des sous-dossiers dans le dossier Favoris.

Appuyez sur la touche Alt puis, dans la barre de menus, choisissez Favoris/Organisation des Favoris. Vous accédez à une boîte de dialogue, représentée Figure 25.4.

Pour créer un nouveau dossier, cliquez sur le bouton Créer un dossier. Le Nouveau dossier apparaît sous cette même appellation, comme à la Figure 25.4. Quand le nom est sélectionné, et que vous voyez clignoter le point d'insertion, saisissez un nouveau nom. Validez-le en appuyant sur la touche Entrée. Le dossier est créé, prêt à recevoir vos sites préférés.

Figure 25.4 :  
La boîte de  
dialogue  
Organiser les  
Favoris  
permet de  
classer les  
favoris par  
thèmes.



Pour déplacer un favori d'un dossier à un autre, faites-le glisser avec la souris ou utilisez le bouton Déplacer vers.

Pour renommer un favori, sélectionnez-le, puis cliquez sur Renommer. Il est judicieux de le faire pour les favoris qui ont un nom par défaut extrêmement long, et parfois en anglais. Choisissez un nom bref et évocateur.

Bien sûr, n'hésitez pas à supprimer les favoris indésirables. Sélectionnez-les puis cliquez sur Supprimer.

- ✓ Je limite le nombre des Favoris à la quantité affichable en totalité à l'écran. S'il faut que je les fasse défiler pour en trouver un, je sais qu'il est temps de les organiser.
- ✓ Créez des dossiers spécifiques : informations, météo, sports, musique, vidéos, loisirs, informatique, pilotes, et tout ce qui correspond à des centres d'intérêt marqués à votre endroit.
- ✓ Vous pouvez utiliser des sous-dossiers et des sous-menus pour organiser davantage vos rubriques.



- ✓ Libre à vous de supprimer les favoris installés par défaut par Microsoft dans le menu Favoris. Il s'agit de sociétés qui paient Microsoft pour apparaître à cet endroit stratégique du navigateur. Alors, pas de scrupules !

## *Utiliser la barre Liaisons*

Pour afficher la barre des liens, cliquez du bouton droit entre deux icônes de la barre d'outils et, dans le menu contextuel, choisissez Liaisons. Ou alors, appuyez sur la touche Alt et choisissez Affichage/Barres d'outils/Liaisons. Cette barre d'outils affiche des liens qui ont été enregistrés dans le dossier Favoris/Links. C'est là que je place les liens qui me servent le plus souvent : celui d'un quotidien, la météo, etc. Des sous-menus du dossier Liens, s'il en existe, apparaissent comme menus dans la barre d'outils Links.

## *L'Histoire de navigation*

Internet Explorer garde une trace de chaque page visitée aujourd'hui, hier, et parfois jusqu'à plusieurs semaines auparavant. Nombreux sont ceux qui apprécient cette fonction ; elle leur permet de connaître précisément les sites visités et ceux sur lesquels ils sont retournés plusieurs fois. D'autres la détestent, car n'importe qui peut savoir où ils sont allés sur l'Internet (et ils n'en sont pas très fiers...).

## *Jeter un œil à l'Historique*

Pour accéder à une liste des sites visités, cliquez sur le bouton Pages récentes, à droite du bouton Avancer à et, dans le menu déroulant, choisissez Historique. Le volet Historique apparaît sur le côté gauche d'Internet Explorer, comme le montre la Figure 25.5. Le panneau est divisé en plusieurs parties : Aujourd'hui, la veille, l'avant-veille et La semaine dernière. Le menu du bouton Historique permet de trier les sites par d'autres critères.



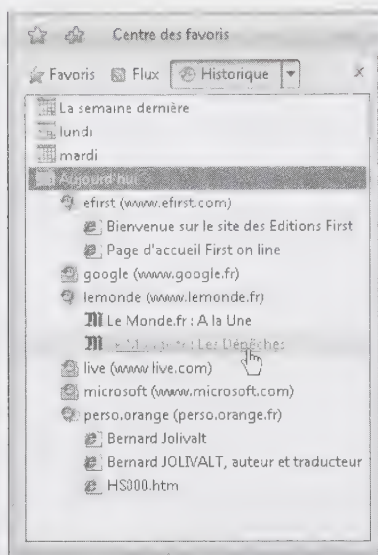


Figure 25.5 :  
L'Histoire  
d'Internet  
Explorer.

Sous chaque date se trouvent des dossiers représentant les sites Web visités. Ouvrez un dossier pour afficher la liste de chacune des pages vues.

Pour quitter l'Histoire, cliquez sur le bouton X (Fermer) du volet ou sur le bouton Historique de la barre d'outils.

- ✓ Pour visiter de nouveau une page, choisissez-la dans l'Histoire. Ces pages sont des liens qui vous connectent directement à l'Internet et aux sites qui les contiennent.
- ✓ Le raccourci clavier d'affichage de l'Histoire est Ctrl+Maj+H.

## Effacer l'Histoire

L'Histoire conserve toutes les traces de vos déambulations Web, ce qui peut être compromettant (la chair est faible, et les temps sont durs et les caramels mous). Heureusement, Internet Explorer permet de les supprimer de plusieurs manières :





- ✓ Pour ôter une page ou un site de la liste, cliquez dessus du bouton droit et, dans le menu contextuel, choisissez Supprimer.
- ✓ Pour supprimer tout le contenu de la liste Historique, choisissez Outils/Options Internet. Dans la boîte de dialogue, sous l'onglet Général, cliquez sur le bouton Effacer l'Historique. Cliquez sur OK. Ou alors, choisissez Outils/Supprimer l'historique de navigation. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Supprimer l'historique.
- ✓ Pour que le mouchardage de l'Historique ne rende pas votre conjoint hystérique, désactivez-le (l'Historique, bien sûr). Choisissez Outils/Options Internet. Dans l'onglet Général, localisez la zone Historique. Mettez à zéro le champ Jours pendant lesquels ces pages sont conservées.



## Chapitre 26

# Le courrier électronique

### Dans ce chapitre :

- Utiliser Windows Mail.
- Créer un nouveau message.
- Relever le courrier électronique.
- Répondre à un courrier électronique.
- Le Carnet d'adresses.
- Créer des entrées dans le Carnet d'adresses.

Ce chapitre est consacré au courrier électronique, communément appelé *e-mail*. La communication par courrier électronique est l'activité la plus pratiquée sur l'Internet. Elle remplace parfois le fax, parfois le téléphone et, bonne nouvelle, l'art quelque peu suranné des échanges épistolaires retrouve une nouvelle jeunesse.

### Lancer Windows Mail



Ouvrez Windows Mail en double-cliquant sur l'icône Courrier électronique, dans le menu Démarrer. Elle se trouve en haut à gauche du panneau.

Le lancement de Windows Mail ouvre la connexion à l'Internet, si vous ne l'avez pas effectuée auparavant.



Vous ne pouvez pas envoyer ou recevoir du courrier tant que vous n'êtes pas connecté à l'Internet (encore fallait-il que cela se susse).

## L'écran principal

Windows Mail commence par vérifier si vous avez reçu du courrier. Allez directement à la section "Lire le courrier", plus loin dans ce chapitre, si vous êtes vraiment pressé d'utiliser votre messagerie.

La Figure 26.1 montre la fenêtre de Windows Mail. Elle se divise en trois parties.

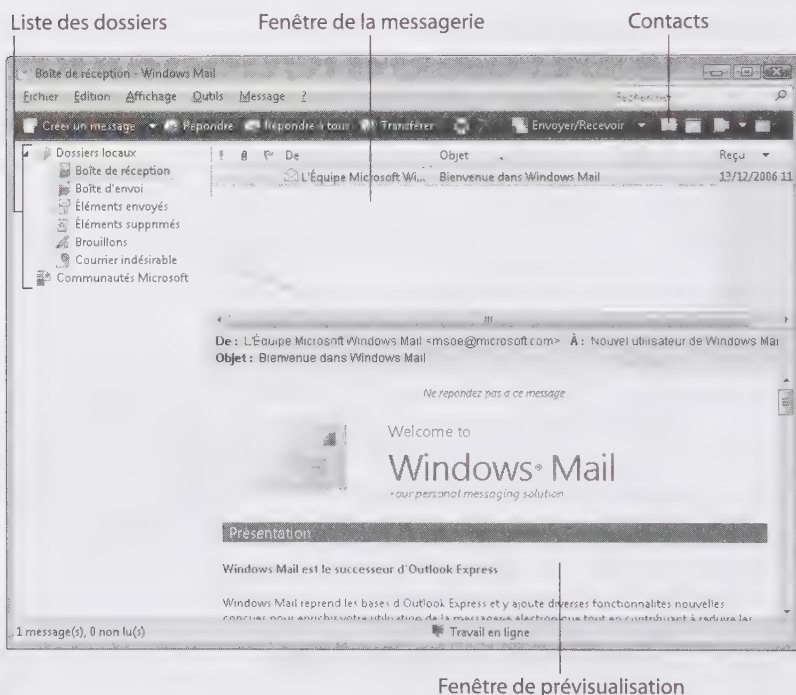


Figure 26.1 :  
Windows  
Mail est votre  
logiciel de  
messagerie.

**Les dossiers :** En haut à gauche, la liste des dossiers où se déposeront automatiquement les messages envoyés, reçus ou supprimés.

**Fenêtre de la messagerie :** Elle affiche le contenu des dossiers. À la Figure 26.1, le dossier Boîte de réception étant sélectionné, la fenêtre affiche tous les messages reçus.

**La fenêtre de prévisualisation :** Lorsque vous cliquez sur un message, dans la fenêtre de messagerie, un aperçu de son contenu est affiché dans cette fenêtre. La majorité des utilisateurs s'en servent habituellement pour lire leur courrier. En réalité, vous devriez double-cliquer sur le message afin de l'ouvrir dans une fenêtre indépendante que vous redimensionnerez afin de lire plus confortablement.

**Les contacts :** Cette partie, qui avait droit à une fenêtre dans les diverses versions d'Outlook, est à présent réduite à une icône. Cliquer dessus ouvre la fenêtre des contacts, que vous examinerons d'ici peu.

## *La boîte de réception*

La boîte de réception contient le courrier relevé sur le serveur de messagerie distant. En effet, lorsque votre ordinateur est éteint, les messages reçus sont stockés dans l'ordinateur de votre fournisseur d'accès Internet en attendant que vous alliez les chercher avec Windows Mail, ou toute autre logiciel de messagerie.

Le côté droit de l'écran montre la boîte de réception. La partie supérieure contient la liste des courriers. Le texte en gras indique les courriers non lus, le texte normal les courriers ouverts (idem pour l'enveloppe fermée ou ouverte).

La fenêtre de prévisualisation montre un aperçu du message, comme sur la Figure 26.2.

Voilà pour l'introduction. Si vous avez reçu du courrier, allez directement à la section "Lire le courrier". Sinon, voyez la section suivante pour savoir comment écrire un message.

## *Quitter Windows Mail*

Pour quitter Windows Mail, fermez sa fenêtre en cliquant sur le bouton de fermeture situé dans le coin supérieur droit de la

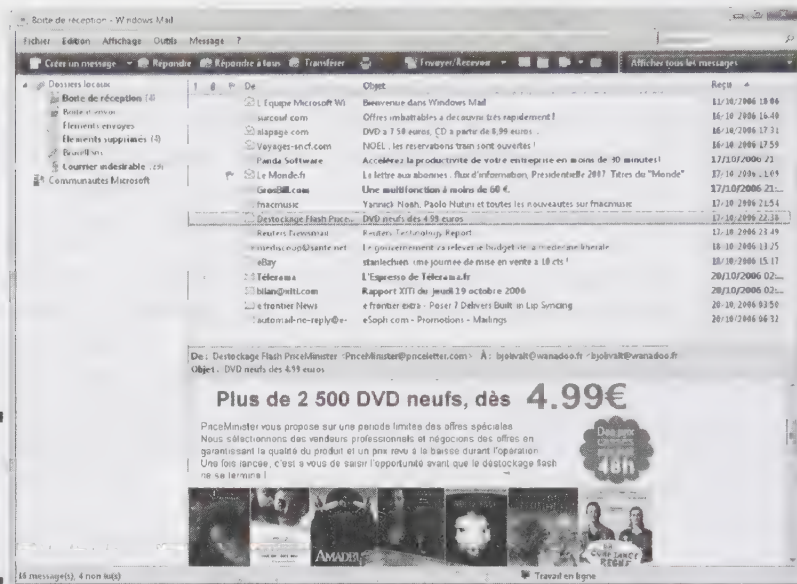


Figure 26.2 :  
La boîte de  
réception de  
Windows  
Mail.

barre de titre (x). Une autre méthode consiste à choisir Fichier/Quitter.

Si Windows Mail est le dernier programme Internet que vous ayez fermé, Windows vous propose de mettre fin à la connexion. Faites-le si vous utilisez un modem RTC et que votre communication est facturée à la durée.

## Ecrire et répondre à du courrier

Windows Mail sert à la fois à envoyer du courrier et, je vous le souhaite, à en recevoir. Si vous voulez recevoir du courrier, commencez par en envoyer (NdT : ce n'est hélas pas une obligation, car les courriers indésirables - publicitaires ou autres - ne tarderont pas à se manifester).

Cette section est consacrée à Windows Mail, mais la procédure est sensiblement la même avec les autres logiciels de messagerie.



## Envoyer du courrier

Pour écrire un message dans Windows Mail, cliquez sur l'icône Créer un message. La fenêtre Nouveau message apparaît, comme dans la Figure 26.3. A vous de remplir la page blanche.

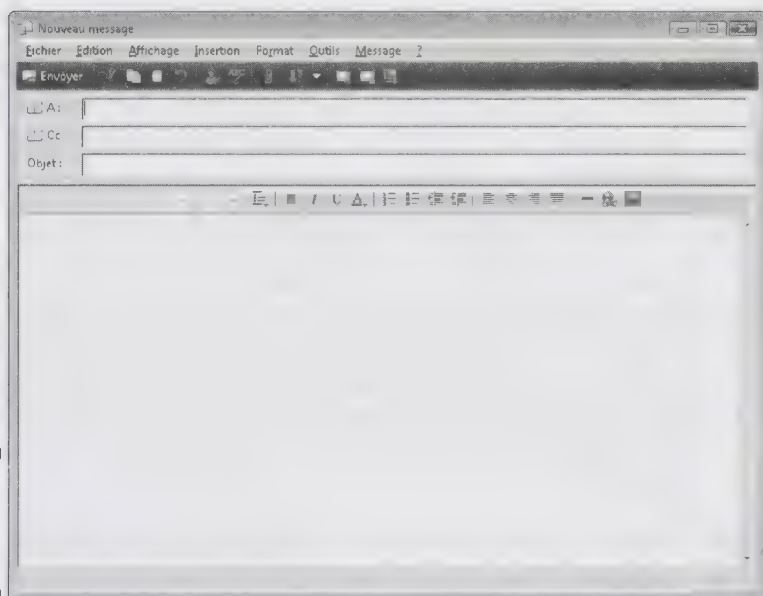


Figure 26.3 :  
La fenêtre  
Nouveau  
message.

**A :** Ici figure l'emplacement de l'adresse électronique de votre correspondant.

- ✓ Les adresses électroniques ne comportent jamais d'espaces. En revanche, points, tirets et caractères de soulignement sont acceptés.
- ✓ Vous devez écrire l'adresse électronique en entier : `blah@wambooli.com`. Une seule exception à cette règle : si vous avez accolé un surnom à cette adresse, vous pouvez saisir ce surnom à la place de l'adresse.
- ✓ Vous pouvez saisir plusieurs adresses à la suite, séparées par un point-virgule ; par exemple :

president@whitehouse.gov ;first.lady@whitehouse.gov

**Cc.** Le champ Cc (Copie carbone) permet d'envoyer une copie du message à d'autres destinataires. C'est un peu l'équivalent, en courrier traditionnel, de l'envoi d'exemplaires "pour information". Les personnes figurant dans le champ Cc reçoivent le message, mais en sachant qu'elles n'en sont pas le destinataire principal.

**Objet.** Indiquez très succinctement la teneur du message dans le champ Objet. C'est très utile pour retrouver un courrier dans la boîte de réception, et aussi dans la boîte des éléments envoyés.

**Le texte du message.** Il ne reste plus qu'à rédiger votre prose.



Quand vous avez saisi votre texte, cliquez sur l'icône ABC. Votre message est rapidement analysé, et les éventuelles erreurs sont signalées par le correcteur orthographique. C'est la même procédure que dans votre traitement de texte. Cette fonction peut se programmer. Dans ce cas, la procédure de vérification démarre dès que vous cliquez sur le bouton Envoyer.



Relisez bien votre message ! Les fautes d'orthographe sont corrigées, mais pas les fautes grammaticales, ni les maladroresses éventuelles. Vous ne pouvez pas annuler un message une fois qu'il a été expédié.



Cliquez sur le bouton Envoyer et c'est parti ! C'est plus rapide, plus sûr et moins cher que la poste.

Si vous ne souhaitez pas envoyer le message, fermez la fenêtre Nouveau message. Windows Mail vous demande si vous voulez enregistrer le message. Cliquez sur Oui pour le sauvegarder dans le dossier Brouillons. Si vous cliquez sur Non, le message est détruit.

- ✓ Vous pouvez vous préparer à rédiger un nouveau message en appuyant sur les touches Ctrl+N ou en choisissant Fichier/Nouveau/Message de courrier dans le menu.

- ✓ Un message électronique est transmis instantanément. Vous pouvez envoyer du courrier aux antipodes, à Nouméa, et recevoir une réponse au bout de quelques minutes.
- ✓ Si l'adresse était mal orthographiée, le message vous est renvoyé. C'est une bonne chose. Réessayez après avoir corrigé l'adresse (NdT : une adresse mal orthographiée peut aussi acheminer un message vers un inconnu).
- ✓ N'écrivez pas en LETTRES CAPITALES. On pourrait croire que VOUS HURLEZ VOTRE TEXTE !
- ✓ Certaines tournures humoristiques ou sarcastiques, amusantes lorsqu'elles sont dites, peuvent être très mal interprétées lorsqu'elles sont écrites.
- ✓ Pour expédier un message qui se trouve dans le dossier Brouillons, double-cliquez sur le dossier pour l'ouvrir. Puis double-cliquez sur le message. La fenêtre Nouveau message est alors de nouveau ouverte. Vous pouvez maintenant modifier votre message et l'expédier.



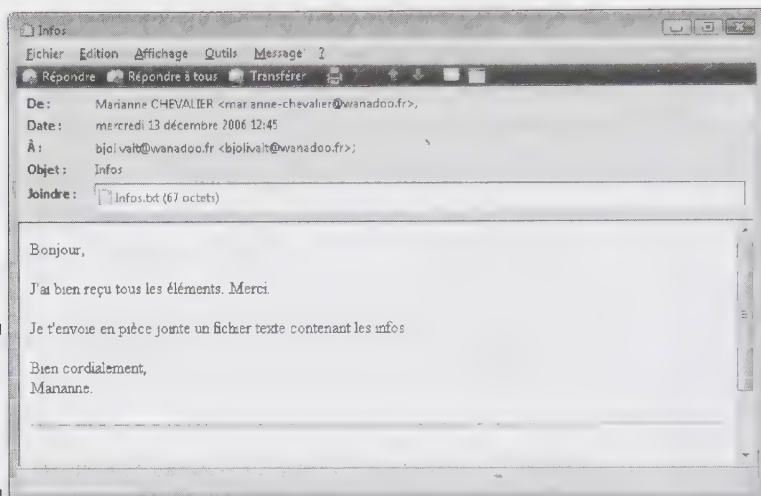
## *Lire le courrier*

Pour lire un message, sélectionnez-le dans la liste du dossier Boîte de réception. Vous n'êtes pas obligé de lire les messages dans l'ordre. Quand vous en sélectionnez un, vous affichez son contenu dans la fenêtre de prévisualisation de Windows Mail (reportez-vous à la Figure 26.2). Pour mieux lire le message, double-cliquez dessus. Vous l'ouvrez alors dans sa propre fenêtre, représentée Figure 26.4.

Le message étant affiché dans sa propre fenêtre, vous pouvez redimensionner cette dernière et la positionner où bon vous semble. Plusieurs fenêtres de message peuvent être ouvertes simultanément, ce qui est parfois très commode.

La fenêtre de message comporte deux boutons, eux aussi très commodes : Précédent et Suivant.

Figure 26.4 :  
Un message  
affiché dans  
sa propre  
fenêtre.



Cliquez sur le bouton Précédent pour lire le message qui, dans la Boîte de réception, précède celui que vous êtes en train de lire.



Cliquez sur le bouton Suivant pour passer au prochain message de la Boîte de réception.



A l'instar des pages Web, si vous avez des problèmes pour lire le texte d'un courrier électronique, cliquez sur Affichage/Taille du texte. Sélectionnez une option qui agrandit ou réduit la taille des caractères.

## Après avoir lu un message

Après la lecture du courrier, vous pouvez l'imprimer, y répondre, le faire suivre, le supprimer ou le classer. Ces différentes options sont détaillées dans les sections suivantes.



Pour imprimer le message, choisissez Fichier/Imprimer ou cliquez sur le bouton Imprimer, dans la barre d'outils.



Pour répondre à un message, cliquez sur l'icône Répondre. Une fenêtre de rédaction, analogue à celle de Nouveau message, apparaît.

Remarquez qu'Windows Mail exécute automatiquement plusieurs tâches :

- ✓ Le nom de l'expéditeur est automatiquement placé dans le champ A (destinataire). Votre réponse est automatiquement adressée à l'expéditeur sans que vous ayez à saisir l'adresse.
- ✓ L'objet original est précédé de Re (Réponse) dans le champ Objet.
- ✓ Le message original est différencié de votre réponse. Cela permet de suivre le fil de la correspondance au sein d'un même courrier.

Rédigez votre texte. Cliquez ensuite sur le bouton Envoyer pour réexpédier le message contenant votre réponse.

 Cliquez sur l'icône Transférer. Saisissez l'adresse du nouveau destinataire. Contrairement à l'envoi d'une réponse, le transfert nécessite la rédaction de l'adresse du destinataire. Le message transféré apparaît différencié au sein du nouveau message. Vous pouvez rédiger du texte supplémentaire si vous le désirez. Cliquez sur l'icône Envoyer pour l'expédier.

 Pour supprimer le message en cours, cliquez sur l'icône Supprimer. Et voilà ! En réalité, le message est déplacé vers le dossier Eléments supprimés, dans le volet gauche de la fenêtre de Windows Mail.

Les messages supprimés restent dans le dossier Eléments supprimés jusqu'à ce que vous décidiez de les jeter. Pour vider le dossier de tous ses messages supprimés, choisissez Edition/Vider le dossier Eléments supprimés dans le menu.

- ✓ Vous pouvez ne rien faire après avoir lu un message.
- ✓ Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le texte original, le découper, et envoyer une réponse séparée pour chaque partie de texte. Vous pouvez également supprimer certaines parties du texte original.





- ✓ Cliquez sur le bouton Répondre à tous, si vous désirez envoyer votre réponse à tous les destinataires d'un message envoyé en Cc (copie carbone).



- ✓ Les messages qui n'ont pas encore été lus apparaissent en caractères gras dans la liste.
- ✓ Vous pouvez utiliser le bouton Transférer pour renvoyer à la bonne adresse un message qui vous a été retourné. Le raccourci clavier de cette commande est Ctrl+F. Tapez la bonne adresse puis cliquez sur le bouton Envoyer. Ce coup-ci, le message devrait parvenir à bon port.



- ✓ Pour supprimer radicalement tous les messages effacés, videz le contenu du dossier Eléments supprimés. Il suffit de cliquer sur l'icône Eléments supprimés du volet Dossiers. Sélectionnez ensuite tous les messages dans le volet de droite, et cliquez sur le bouton Supprimer.

## Le précieux Carnet d'adresses

Naguère totalement intégré à Outlook et Outlook Express, le Carnet d'adresse de Windows Mail est désormais un simple dossier de Vista contenant des fichiers, un par correspondant.



Pour accéder au dossier contenant les adresses de vos correspondants, cliquez sur l'icône Contacts, dans la barre d'outils de la messagerie. Windows Mail ouvre le dossier que montre la Figure 26.5. C'est à partir de là que vous gérer vos contacts. Vous pouvez même leur écrire directement depuis cette fenêtre, en sélectionnant un correspondant et en cliquant sur le bouton Adresse de messagerie. Mais en règle générale, c'est depuis Windows Mail que vous gérerez vos contacts.

Lorsque vous recevez un courrier électronique d'un nouveau correspondant ou lorsqu'un ami vous donne son adresse électronique, n'oubliez pas de la noter dans le Carnet d'adresses de Windows Mail. Il sert à répertorier les adresses et les retrouver en un clin d'œil au moment d'expédier un message.



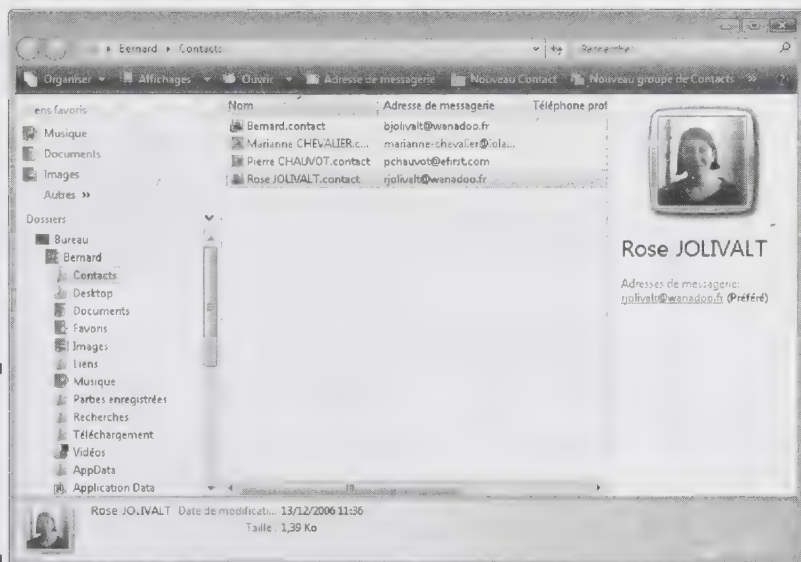


Figure 26.5 :  
Les contacts  
se trouvent  
désormais  
dans un  
dossier.

## Ajouter un nom dans le Carnet d'adresses

Vous pouvez ajouter un nom dans votre Carnet d'adresses manuellement ou automatiquement.

**Manuellement** : Dans le menu de Windows Mail, choisissez Fichier/Nouveau/Contact. Remplissez la fiche qui apparaît, comme dans la Figure 26.6.

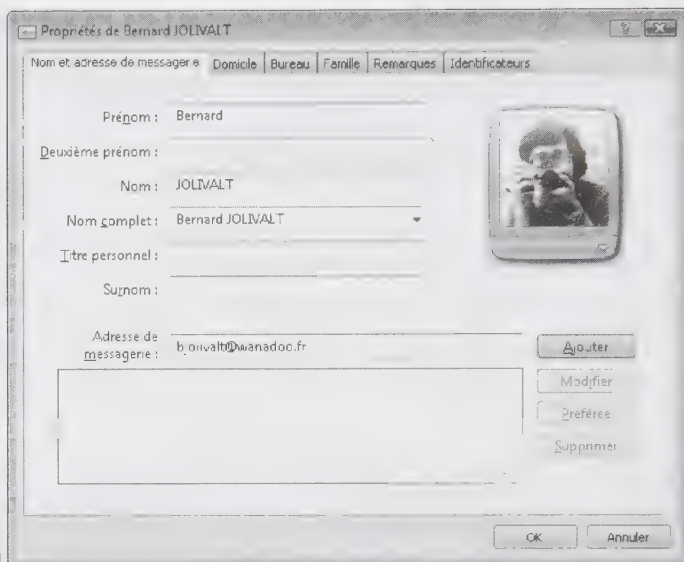
La boîte de dialogue comporte de nombreux d'onglets et champs de saisie. Il n'est pas utile de tout remplir, vous pouvez vous contenter de mentionner les nom, prénom, adresse électronique et téléphone de vos correspondants, et aussi l'adresse postale, toujours utile.

Le surnom est facultatif, mais très pratique. Par exemple, il vous suffit de taper **toto** dans la zone d'adresse (le champ A), au lieu de l'adresse complète de votre beau-frère.

Quand vous avez entré les éléments nécessaires, cliquez sur OK.



Figure 26.6 : Une fiche du Carnet d'adresses. Notez qu'il est possible de l'illustrer avec un portrait du correspondant.



**Automatiquement :** Pour ajouter automatiquement le nom d'un correspondant dans le Carnet d'adresses, sélectionnez Outils/Ajouter l'expéditeur au carnet d'adresses, dans le menu.



Cliquez sur l'icône Contacts, dans la barre d'outils, pour afficher le Carnet d'adresses. Vous pouvez dès lors le modifier ou le compléter.

## *Utiliser le Carnet d'adresses lors d'un envoi de message*



Le Carnet d'adresses se révèle vraiment pratique au moment où vous écrivez un nouveau message. Dans la fenêtre Nouveau message, cliquez sur le bouton A. Une fenêtre particulière du Carnet d'adresses apparaît, comme dans la Figure 26.7.

Pour insérer l'adresse d'un correspondant dans le champ A, sélectionnez son nom et puis cliquez sur la flèche marquée A. Faites de même pour les champs Cc et Cci. Pour sélectionner

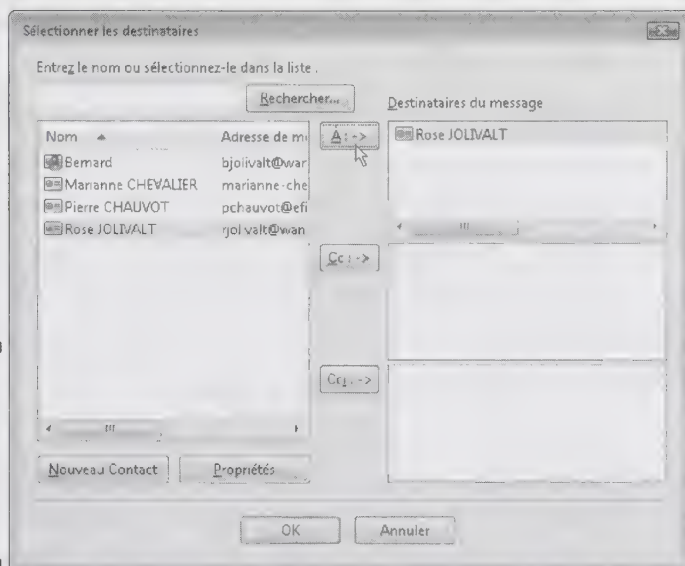


Figure 26.7 : Transférez un contact dans le fenêtre de droite pour envoyer votre message.

plusieurs adresses à la fois, appuyez sur la touche Ctrl tout en choisissant les contacts.

Ceci fait, cliquez sur OK : dans le message, les champs A, Cc et Cci sont automatiquement remplis.

## Créer un groupe

Des messages sont souvent envoyés à plusieurs personnes. Par exemple, les membres de votre famille, vos collègues et toutes votre fan-club qui raffole de vos blagues. En créant un groupe, gagnerez un temps précieux, puisqu'il ne sera pas nécessaire de saisir l'adresse de tous les destinataires.

Pour créer un groupe :

1. Cliquez sur le bouton **Contacts**.
2. Dans la barre d'outils du dossier **Contacts**, cliquez sur le bouton **Nouveau groupe de contacts**.

Une boîte de dialogue apparaît, pour vous permettre de créer un groupe.

### 3. Nommez le groupe dans le champ prévu à cet effet.

Soyez astucieux, judicieux et descriptif : un groupe des joyeux drilles qui recevra vos gags en tous genres peut être appelé "Blagues". Celui contenant les adresses électroniques des membres de votre famille peut se nommer "Famille" et le groupe des lapins peut se nommer "Lapins".

### 4. Ajoutez des membres au groupe.

Cliquez sur le bouton Ajouter au groupe de contacts pour collecter une liste des personnes constituant le groupe. Cette action ouvre le dossier Contacts. Touche Ctrl enfoncée, sélectionnez les noms dans la liste Noms/Adresses, puis cliquez sur le bouton Ajouter. Les noms sélectionnés pour former le groupe apparaissent alors dans la liste des membres.

### 5. Cliquez sur OK quand vous aurez fini d'ajouter des membres.

Le groupe apparaît dans la liste des contacts, avec le nom que vous lui avez choisi.

Le seul moyen de différencier un contact d'un groupe de contacts et le suffixe du fichier, respectivement `contact` et `group`.



## Le champ Cci

Le champ Cci (Copie carbone invisible) sert à envoyer un message à plusieurs personnes, sans que chacune sache qu'il a aussi été envoyé à d'autres destinataires. C'est parfait pour envoyer des vœux : impossible de savoir qui les a eus, et qui est tombé en disgrâce.

Pour afficher le champ Cci, choisissez Affichage/Tous les en-têtes, dans le menu de la fenêtre Nouveau message. Tous les destinataires recevront un exemplaire du message, mais sans voir la liste des autres.

## 7. Fermez la fenêtre Carnet d'adresses.

Vous voici prêt à utiliser le groupe.

Pour envoyer un message au groupe, tapez le nom du groupe dans le champ A, CC ou Cci. Le message est ensuite envoyé à tous les membres qui en font partie.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton A pour choisir un groupe dans la liste de votre Carnet d'adresses.



Pour envoyer un message, vous devez toujours remplir le champ A. Si vous ne voulez pas y mettre le nom d'un correspondant, placez-y votre propre adresse.

Placer le groupe dans le champ Cci est une grande idée ; voir l'encadré "Le champ Cci", pour plus d'informations.





## Chapitre 27

# Quand les fichiers voyagent

### *Dans ce chapitre :*

- Enregistrer une page Web.
- Récupérer du texte ou des images sur le Web.
- Trouver des fichiers et des programmes sur l'Internet.
- Télécharger des programmes.
- Installer un logiciel téléchargé.
- Recevoir un document par e-mail.
- Envoyer un document par e-mail.

**L'**Internet a été créé, à l'époque de l'informatique à vapeur, au siècle dernier (NdT : en 1968 pour être précis), afin d'échanger des fichiers entre des ordinateurs distants. C'est aujourd'hui devenu beaucoup plus facile qu'à cette époque héroïque : vous envoyez le fichier joint à un courrier électronique. Des fichiers peuvent être transmis soit par la messagerie, soit en les mettant à disposition sur une page Web. Ou alors vous pouvez vous aventurer dans les abysses du FTP. Examinons tout cela de plus près.

### *Récupérer des éléments sur une page Web*

L'Internet est un pays de cocagne rempli de joujoux, de friandises et aussi de quelques cochonneries de mauvais. On y trouve des logiciels, des images, des jeux, des animations et

toutes sortes de fichiers, de quoi remplir votre PC en quelques clics.

- ✓ *Télécharger depuis un site* signifie recevoir un fichier provenant de l'Internet. Il s'agit d'une procédure qui copie, sur votre disque dur, un fichier qui se trouve sur un site.
- ✓ *Télécharger vers un serveur* signifie également envoyer un fichier vers l'Internet, mais en sens inverse.
- ✓ La langue anglaise utilise deux termes distincts que vous rencontrerez souvent : *download* pour recevoir (téléchargement en voie descendante) et *upload* pour envoyer (téléchargement en voie montante).

## Enregistrer une page Web

Pour enregistrer une page Web, sélectionnez Fichier/Enregistrer sous, dans le menu d'Internet Explorer. La boîte de dialogue Enregistrer la page Web qui apparaît est du même type qu'Enregistrer sous.

- ✓ Lorsque vous enregistrez une page Web, vous enregistrez en réalité un fichier de type *HTML* contenant les instructions de mise en forme de cette page.
- ✓ Avec Internet Explorer, vous pouvez consulter une page Web hors connexion. Vous pouvez également la modifier avec un éditeur de pages Web comme FrontPage ou avec un traitement de texte.
- ✓ Le format HTML est un langage de programmation de la page Web. Vous pouvez toutefois ouvrir cette dernière dans un traitement de texte reconnaissant le format HTML, comme Word.
- ✓ Beaucoup d'internautes enregistrent les pages Web pour les consulter hors ligne, c'est-à-dire lorsque la connexion Internet n'est pas établie. Cela permet de lire



des pages Web ultérieurement, sur un ordinateur portable quand vous voyagez en train par exemple.

## *Enregistrer une image d'une page Web*

Pour enregistrer une image qui s'affiche sur une page Web, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel, choisissez Enregistrer l'image sous. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le lecteur et le dossier où vous désirez sauvegarder cette image.

- ✓ Presque toutes les images du Web sont protégées par le droit d'auteur. Vous êtes libre d'enregistrer l'image sur votre disque dur pour un usage strictement personnel, mais il vous est interdit de la dupliquer, la vendre ou la diffuser - même gratuitement - sans l'accord de son auteur.
- ✓ Choisissez Copier, dans le menu contextuel, pour placer l'image dans le Presse-papiers. Vous pourrez ensuite la coller dans n'importe quelle application de votre choix (Word, Photoshop, le corps d'un message électronique...).
- ✓ Pour que l'image devienne le papier peint du Bureau, cliquez sur Etablir en tant qu'élément d'arrière-plan.
- ✓ Avec Windows Vista, il suffit de placer le pointeur de la souris sur l'image. Une barre d'outils apparaît. Cliquez sur l'icône de la disquette. Cette action a le même effet que la commande Enregistrer l'image sous.

## *Enregistrer un extrait de page Web*

La plupart des pages Web contiennent du texte. Vous pouvez copier ce texte et le coller dans vos applications. Voici comment :

1. Sélectionnez le texte à copier.

A l'aide de la souris, surlignez la portion de texte qui vous intéresse.

## 2. Appuyez sur Ctrl+C.

Les raccourcis clavier des trois commandes Couper, Copier et Coller sont si commodes qu'il serait dommage de s'en priver.

## 3. Démarrez un traitement de texte.

Le choix ne manque pas : le Bloc-notes ou WordPad, ou encore Word ou tout autre traitement de texte que vous auriez installé.

## 4. Collez le texte.

Appuyez sur Ctrl+V.

## 5. Enregistrez, Imprimez, etc.

Le texte en provenance de l'Internet est maintenant dans votre ordinateur. Vous pouvez le modifier, l'imprimer et l'utiliser dans vos programmes (dans le respect du droit d'auteur, bien entendu).

# *Trouver des logiciels sur l'Internet*

L'Internet est un vaste entrepôt de logiciels, dont beaucoup sont gratuits ou presque. D'autres peuvent être téléchargés afin de les évaluer, d'autres encore pour le plaisir de les collectionner.

Il existe plusieurs sortes de logiciels :

- ✓ **Les logiciels gratuits ou freewares.** Ils sont développés par de véritables philanthropes qui abandonnent leurs droits patrimoniaux (les sous), mais - c'est important - pas leurs droits moraux : il est interdit de revendre leurs logiciels, de les modifier ou d'en supprimer le moindre élément.

- ✓ **Les logiciels contributifs ou *sharewares*.** Ils sont vendus moyennant une redevance, généralement modeste. Le "shareware" est un circuit commercial direct, de l'auteur à l'utilisateur, ce qui garantit des prix très compétitifs, les frais étant très réduits.
- ✓ **Les logiciels dits "commerciaux".** Diffusés par des éditeurs ayant pignon sur rue, ils sont vendus soit en boîte, soit par téléchargement. Dans ce cas, dès réception du paiement, le client reçoit la clé codée qui lui permettra de déverrouiller et utiliser le produit.

## *Chercher des programmes*

Ma méthode préférée pour trouver des logiciels est d'aller sur le site [Web.telecharger.01net.com](http://Web.telecharger.01net.com). Vous y trouverez une foule de logiciels classés par systèmes d'exploitation et par catégories. Et ça ne coûte rien ! Si vous téléchargez des logiciels en shareware, vous êtes certes censé les payer, mais ça ne coûte rien de les télécharger pour les essayer. Il existe beaucoup d'autres sites de téléchargement que vous découvrirez facilement avec un moteur de recherche comme Google.

## *Créer un dossier pour les téléchargements*



Je recommande de télécharger les fichiers dans un dossier réservé à leur réception et surtout, de conserver et archiver soigneusement les originaux des fichiers téléchargés, après leur installation. Il sera facile de réinstaller un programme. Vous pouvez aussi archiver, sur un CD ou un DVD, l'ensemble des fichiers téléchargés.

Voici comment créer un dossier "spécial Téléchargements" :

1. Ouvrez le dossier Documents.
2. Cliquez dedans du bouton droit et choisissez Nouveau/Dossier.

### 3. Nommez ce nouveau dossier Téléchargements.

Chaque fois que vous téléchargerez un fichier, utilisez la boîte de dialogue Enregistrer sous afin de sélectionner ce dossier et y copier le fichier téléchargé.

- ✓ Conservez toujours soigneusement une trace du numéro d'enregistrement d'un programme. Il sera utile si vous décidez d'acheter le logiciel, ou si vous devrez le réinstaller. La plupart des numéros d'enregistrement sont envoyés par courrier électronique. Imprimez-le pour plus de sécurité.
- ✓ Le fichier téléchargé peut être supprimé du dossier Téléchargements après que le logiciel a été installé. Ce n'est toutefois pas recommandé. Il vaut mieux l'archiver pour le cas où il faudrait le réinstaller. En revanche, vous pouvez le supprimer après avoir gravé la logithèque sur un CD.

## Télécharger un fichier depuis l'Internet

Pour télécharger, il suffit de cliquer sur le lien adéquat. A partir de cet instant, une boîte de dialogue semblable à celle de la Figure 27.1 apparaît. Cliquez sur le bouton Enregistrer, et non pas Ouvrir.

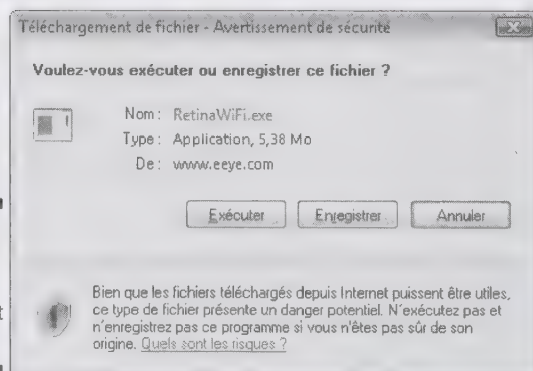


Figure 27.1 :  
La boîte de  
dialogue  
Téléchargement  
de fichier.



## Combien de temps dure le téléchargement d'un fichier ?

Tout dépend de votre type de connexion, du trafic Internet et de la taille du fichier (et de l'âge du capitaine).

Quand vous cliquez sur Enregistrer, vous accédez à la boîte de dialogue Enregistrer sous. Utilisez-la pour localiser votre dossier Mes téléchargements.



Vous pouvez renommer le fichier dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, car les noms ne sont pas toujours très significatifs du contenu ou de l'application. Dans ce cas, ne modifiez surtout pas l'extension EXE ou ZIP.

Par exemple, renommez DSLST45.ZIP en Test Vitesse ADSL.ZIP. Vous savez au moins ce que recouvre ce nom.

Cliquez sur Enregistrer. Le téléchargement commence.

Pendant toute la durée du téléchargement, qui peut être assez longue, poursuivez votre travail ou visitez d'autres sites. Le seul impératif est de ne pas interrompre la connexion Internet.

## *Installer et utiliser des programmes téléchargés*

Le téléchargement terminé, vous avez deux possibilités selon le fichier téléchargé.

S'il s'agit d'un fichier portant l'extension EXE, vous êtes en présence d'un fichier exécutable. Double-cliquez dessus pour lancer son installation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

S'il s'agit d'un fichier portant l'extension ZIP, vous devez le décompresser. Windows Vista dispose des fonctionnalités nécessaires pour cette opération. Une fois le fichier décompressé, vous trouverez certainement un fichier EXE sur lequel

il faudra double-cliquer pour lancer l'installation du programme.

- ✓ Le téléchargement d'un fichier est généralement gratuit. Toutefois, si le fichier est un shareware, son utilisation complète ou définitive exige le paiement de la licence d'exploitation.
- ✓ Certains programmes commerciaux sont disponibles au téléchargement en version complète. Vous devez acheter la licence du logiciel pour avoir le droit de le télécharger.
- ✓ Qu'il provienne d'un fichier téléchargé ou non, un programme doit être supprimé si vous ne l'utilisez plus.

## ***Mais oui, c'est une pièce jointe !***

Envoyer et recevoir des fichiers joints est utile et facile. C'est un bon moyen pour échanger des documents.

Cette section est consacrée à l'envoi et à la réception de pièces jointes avec Windows Mail, le logiciel de messagerie livré avec Windows. La procédure est à peu près la même avec les autres programmes. Reportez-vous au Chapitre 26 pour apprendre à utiliser une messagerie.

### ***Récupérer une pièce jointe avec Windows Mail***

Dans Windows Mail, un trombone en regard d'un message, dans la fenêtre supérieure, indique qu'il comporte une ou plusieurs pièces jointes.

Quand vous lisez le message dans la fenêtre de prévisualisation, en bas, un autre trombone apparaît en haut à droite de la fenêtre. Cliquez dessus pour afficher la liste des documents joints.

De plus, une ligne Pièces jointes est affichée dans l'en-tête du message, en plus des lignes De, Date, A et Objet, suivie de la liste des fichiers joints.

Pour ouvrir une pièce jointe, double-cliquez sur son icône, dans la liste de l'en-tête. Une boîte de dialogue peut apparaître, qui met en garde contre les risques de virus. Je conseille d'enregistrer systématiquement les pièces jointes sur le disque dur ; choisissez cette option puis cliquez sur OK. Choisissez ensuite, dans la boîte de dialogue Enregistrer la pièce jointe, l'emplacement où vous stockerez le fichier.

Les fichiers d'images sont une exception. Ils apparaissent dans le corps du message. Vous n'avez donc rien à faire - il suffit de les regarder -, sauf s'ils ne sont pas au format JPEG ou GIF, auquel cas ce sont des pièces jointes comme les autres.

Vous pouvez répondre aux messages contenant des pièces jointes.

- ✔ Je sauvegarde les pièces jointes dans le dossier Mes documents. Une fois leur contenu examiné, je les déplace dans des dossiers plus appropriés.
- ✔ Pour enregistrer plusieurs pièces jointes simultanément, cliquez sur Fichier/Enregistrer les pièces jointes. Une boîte de dialogue permet de choisir le dossier où vous stockerez les fichiers.
- ✔ Même si Windows Mail affiche directement des images jointes dans le message, vous devez les enregistrer sur votre disque dur pour les utiliser à votre convenance.
- ✔ Méfiez-vous des fichiers de programmes d'origine inconnue, et même et surtout de ceux provenant de vos proches, envoyés à leur insu par des virus qu'ils hébergent dans leur PC. Contrairement à un simple courrier électronique, un fichier joint peut infecter votre PC. N'ouvrez pas les pièces jointes envoyées par des inconnus et soyez très circonspect même avec celles provenant de personnes que vous connaissez bien. Supprimez les courriers douteux et tout ira bien.



- ✓ Il vous arrivera parfois de recevoir une pièce jointe que Windows ne saura pas ouvrir. Si vous voyez apparaître la boîte de dialogue Ouvrir avec, cliquez sur Annuler. Répondez ensuite à l'auteur du message en lui disant que vous n'arrivez pas à ouvrir le fichier, et demandez-lui de le renvoyer sous un autre format.

## Envoyer un fichier joint avec Windows Mail



Pour joindre une pièce à un courrier, vous cliquez sur le bouton orné d'un gros trombone, dans la barre d'outils.

Commencez par composer un nouveau message ou bien répondez à un correspondant. Une fois le message rédigé, cliquez sur l'icône du trombone ou choisissez Insertion/Pièce jointe.



**NdR :** Je conseille de commencer systématiquement par joindre la pièce et d'écrire le message ensuite. Cela évite, une fois la formule de politesse rédigée, d'envoyer aussitôt le message en oubliant la pièce jointe !

Utilisez la boîte de dialogue Insérer un fichier pour localiser et choisir le fichier à joindre. Son principe est le même que celui des boîtes de dialogue Ouvrir ou Parcourir. Après avoir sélectionné le ou les fichiers, cliquez sur Joindre.

Le fichier joint apparaît sous la forme d'une icône au bas du message. Pour envoyer le message et son fichier joint, cliquez sur le bouton Envoi. Voilà, c'est parti !

- ✓ Envoyer un message contenant une pièce jointe prend plus de temps que l'envoi d'un message seul.
- ✓ Vérifiez que les destinataires disposent des applications leur permettant de lire le type de fichiers que vous leur envoyez.
- ✓ Certaines personnes ne peuvent pas envoyer des fichiers dépassant 5 Mo. D'autres sont même limitées à

1 Mo. Que faire ? Gravez un CD-R et envoyez les fichiers par la poste.



- ✓ Envoyez des images au format JPEG ou GIF. Sous un autre format, le fichier d'image est si gros qu'il faut énormément de temps pour l'envoyer *et* le recevoir.
- ✓ Il est possible d'envoyer plusieurs fichiers en même temps.
- ✓ Si vous comptez envoyer plusieurs fichiers à la fois, compressez-les tous dans un seul fichier global.
- ✓ N'envoyez pas de raccourci, mais seulement des originaux. Sinon, le destinataire ne recevra qu'un minuscule fichier pointant vers rien, ce qui ne l'avancera guère.
- ✓ Ne déplacez ni ne supprimez aucun fichier avant être envoyé en pièce jointe jusqu'à ce que l'envoi ait été effectué. Sinon, Windows Mail ne les trouvera plus.







Septième partie

# Musique, films et souvenirs



"Si je n'ai pas pris de poids, comment se fait-il  
que cette photo numérique a 3 Mo de plus  
que la même prise il y a six mois ?"

## *Dans cette partie...*

**J**usqu'à présent, ce livre avait abordé les sujets ennuyeux mais indispensables : le paramétrage de l'ordinateur afin qu'il puisse servir à quelque chose. Cette partie du livre le transforme en centre de loisirs permettant :

- ✓ De regarder des DVD sur votre PC de bureau ou portable.
- ✓ D'écouter vos CD audio en voiture.
- ✓ D'organiser un album de photos numériques.
- ✓ De monter vos séquences vidéo en quelque chose de regardable.
- ✓ De créer des DVD afin de montrer vos films et vos diaporamas.

N'hésitez pas à vous aider de cette partie du livre pour découvrir le côté plaisant de la micro-informatique.

## Chapitre 28

# Écouter et copier de la musique avec le Lecteur Windows Media

### *Dans ce chapitre :*

Lire des CD, des DVD, des fichiers de musique MP3 et WMA, écouter la radio sur Internet et regarder la télévision.

Créer, enregistrer et modifier des sélections.

Copier des CD sur le disque dur, sur un autre CD ou sur un lecteur de musique mobile.

Acheter de la musique et des films dans les magasins en ligne.

**L**e Lecteur Windows Media de Vista révèle ce que vous avez dépensé pour votre PC. Sur un ordinateur cher, il fait autant de bruit qu'un home cinema. Mais sur un ordinateur bon marché, la qualité est celle d'une sonnerie de téléphone mobile.

Sa onzième version est parfaite pour lire des CD et des DVD, classer les fichiers de musique et de films et transférer de la musique numérique sur certains lecteurs MP3 mobiles, hormis l'iPod. Si vous en avez un, vous devrez vous en tenir à iTunes ([www.apple.com/fr/itunes/](http://www.apple.com/fr/itunes/)).

Chargez le Lecteur Windows Media depuis la zone Tous les programmes, dans le menu Démarrer. Lisez ensuite ce chapitre

en vérifiant chacune des fonctionnalités et en essayant le trucs que je propose.

La dernière section présente Windows Media Center, un programme complètement différent du Lecteur Windows Media, qui permet de regarder la télévision sur le PC, à condition que ce dernier ait l'équipement approprié.

## *La bibliothèque du Lecteur Windows Media*

Dès que vous commencez à l'utiliser, le Lecteur Windows Media affiche une liste parfaitement triée de toutes sortes de musiques numériques, d'images, de vidéos et d'émissions de télévision enregistrées. Mais si cette bibliothèque multimédia n'a pas été créée, vous devrez lui demander de la faire en procédant comme suit :

### **Démarrer le Lecteur Windows Media pour la première fois**

La première fois que vous démarrez le Lecteur Windows Media, un écran d'accueil vous demande comment il doit gérer la confidentialité, le stockage, les magasins en ligne et autres paramètres :

- ✓ **Rapide** : Conçue pour les impatientes, cette option charge le Lecteur Media avec les paramètres définis par Microsoft. Il est déclaré comme lecteur par défaut pour tous vos morceaux et vidéos (supplantant les prérogatives de iTunes ou tout autre lecteur de média, si l'un d'eux est installé).
- ✓ **Personnalisé** : Apprécié des connaisseurs, ce choix permet de peaufiner le comportement du Lecteur Windows Media. Une succession de boîtes de dialogue propose de choisir les types de fichiers audiovisuels que le Lecteur Windows Media est capable de lire, les habitudes d'écoute que vous consentez à transmettre à Microsoft et les magasins en ligne qui vous intéressent. Ne choisissez cette option que si vous avez du temps à consacrer à ces ennuyeuses boîtes de dialogue.

Pour paramétrer le Lecteur Windows Media – que vous l'ayez préalablement configuré en mode Rapide ou Personnalisé – maintenez la touche Alt enfoncée afin de révéler les menus, et choisissez Outils puis Options.



1. Cliquez sur le bouton Bibliothèque et, dans le menu déroulant, choisissez Ajouter à la bibliothèque.

Vous pouvez aussi, touche Alt enfoncée, choisir Fichier puis Ajouter à la bibliothèque. Ou appuyer sur la touche F3. Windows propose toujours plusieurs manières d'exécuter une même action.

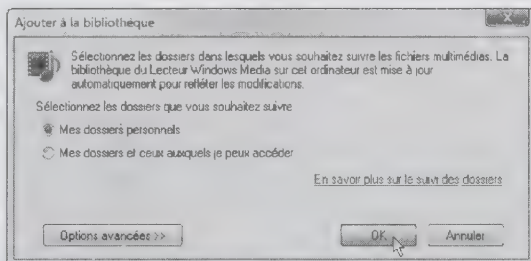


Le Lecteur Windows Media peut aussi être démarré depuis la barre Lancement rapide, à côté du bouton Démarrer.

2. Indiquez au Lecteur Windows Media où il doit chercher les fichiers.

Assurez-vous que l'option Mes dossiers personnels soit cochée, comme à la Figure 28.1. Le Lecteur Windows Media cherchera dans le dossier Musique ainsi que dans le dossier Public.

Figure 28.1 : Choisissez Mes dossiers personnels pour ajouter vos morceaux. L'autre option sert à ajouter les morceaux des autres comptes d'utilisateur.



Pour ajouter de la musique à partir de dossiers Musique appartenant à d'autres comptes d'utilisateur, sur le PC ou le réseau, choisissez l'option Mes dossiers et ceux auxquels je peux accéder. Indiquez ensuite que vous désirez partager ces dossiers en choisissant, dans le menu Bibliothèque, l'option Partage des fichiers multimédia.

Pour ajouter des morceaux provenant d'autres dossiers et lecteurs – voire d'un PC du réseau, d'une mémoire flash (clé USB ou lecteurs MP3) –, cliquez sur le bouton Avancé, puis sur Ajouter, et naviguez jusqu'au dossier ou jusqu'au lecteur.



### 3. Cliquez sur le bouton OK pour démarrer la recherche.

Une barre de progression indique l'avancement du transfert des fichiers. Ceci fait, le Lecteur Windows Media affiche les morceaux classés selon les critères que vous avez choisis : par artiste, album (Figure 28.2), genre, année de sortie, durée ou note.

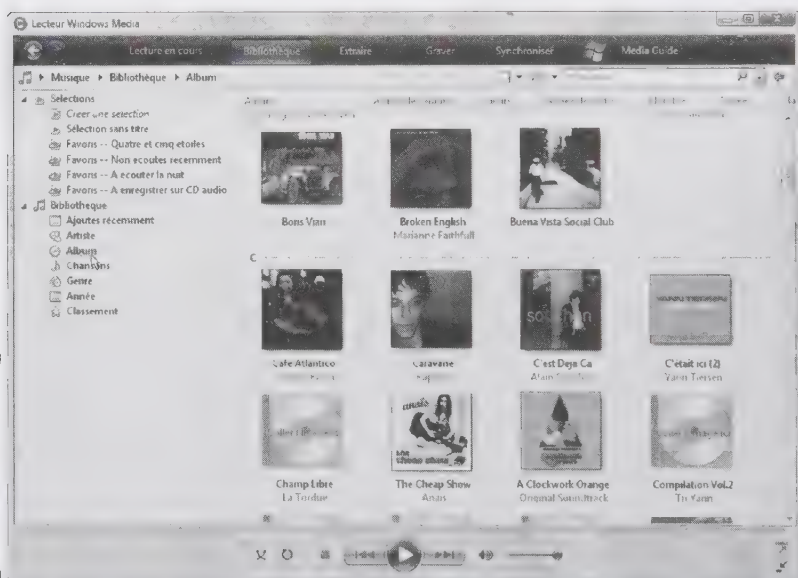


Figure 28.2 : Cliquez sur Album, dans le volet de gauche, pour voir les jaquettes.

Après avoir ajouté votre premier lot de morceaux, le programme continue d'enrichir sa bibliothèque de la manière suivante :

- ✓ **La surveillance des dossiers :** Vista surveille constamment les dossiers Musique, Images et Vidéos, procédant à la mise à jour automatique de Vista chaque fois que vous ajoutez ou supprimez des fichiers (les dossiers à



surveiller peuvent être choisis en effectuant les trois étapes précédentes).

- ✓ **L'ajout d'éléments lus** : Chaque fois que vous écoutez de la musique du PC ou sur l'Internet, Vista ajoute le morceau ou son adresse Internet dans sa bibliothèque afin que vous puissiez le retrouver ultérieurement. Sauf contre-ordre, Vista n'ajoute pas les éléments lus sur les PC du réseau, les clés USB ou les cartes mémoire.
- ✓ **L'extraction des pistes d'un CD audio** : Quand vous insérez un CD audio dans le lecteur, Vista propose d'en extraire les morceaux, autrement dit les copier dans votre PC, comme l'explique la section "Copier des CD dans le PC". Tout morceau extrait apparaît dans la bibliothèque multimédia (le Lecteur Windows Media ne copie malheureusement pas les films des DVD).

### Que sont les balises ?

Dans chaque fichier de musique réside un formulaire indiquant le titre du morceau, l'artiste, l'album et autres données du même genre. Ces diverses informations sont appelées "balises" dans le Lecteur Windows Media. Quand vous décidez de trier, d'afficher ou de classer les morceaux, le Lecteur Windows Media lit ces balises (et non le nom du fichier informatique). La plupart des lecteurs de musique mobiles, y compris l'iPod, se basent aussi sur elles. C'est pourquoi il est important de veiller à ce qu'elles soient exactes.

C'est à ce point important que le Lecteur Windows Media visite l'Internet pour récupérer des informations et les répartit automatiquement dans les balises lorsqu'il ajoute le fichier à la bibliothèque.

Beaucoup de gens ne se soucient guère des balises. D'autres les mettent méticuleusement à jour. Si celles de vos morceaux vous conviennent, demandez au Lecteur Windows Media de ne plus s'en occuper : cliquez sur la flèche en bas du bouton Bibliothèque, choisissez Options supplémentaires puis, sous l'onglet Bibliothèque, décochez la case Récupérer des balises supplémentaires sur Internet. Si c'est la pagaille dans vos balises, laissez cette case cochée afin que Lecteur Windows Media puisse y mettre un peu d'ordre.

Pour modifier manuellement les balises d'un morceau, cliquez sur le nom du morceau dans la bibliothèque, et choisissez Éditeur de balises avancé.

- ✓ **Télécharger de la musique et des vidéos téléchargées depuis des magasins en ligne :** Le Lecteur Windows Media permet d'acheter de la musique et des vidéos sur les magasins en ligne. La musique achetée est automatiquement stockée dans la bibliothèque, avec les derniers achats.



Répétez les étapes de cette section pour rechercher des fichiers chaque fois que vous en avez envie. Le Lecteur Windows Media ignore ceux qui ont déjà été catalogués et n'ajoute que les nouveaux.



Le Lecteur Windows Media propose quantité d'options, lors de la création d'une bibliothèque. Pour les voir ou les modifier, cliquez sur la petite flèche en bas du bouton Bibliothèque et choisissez Options supplémentaires. C'est là que vous pouvez demander au Lecteur Windows Media de mettre à jour les balises (voir encadré), corriger une erreur dans le nom d'un morceau et effectuer d'autres tâches de maintenance.

## *Parcourir les bibliothèques*

Lorsqu'il est démarré pour la première fois, le Lecteur Windows Media affiche les morceaux d'une manière suffisamment appropriée. Mais il contient en réalité plusieurs bibliothèques, conçues non seulement pour engranger de la musique, mais aussi des photographies, des vidéos et des émissions de télévision enregistrées.

Pour passer d'une bibliothèque à l'autre, cliquez sur le bouton Bibliothèque, dans la barre supérieure du Lecteur Windows Media, comme le montre la Figure 28.3, et choisissez Musique, Photos, Vidéo, Enregistrement(s) ou Autres. Le programme affiche aussitôt les éléments de la catégorie sélectionnée :

- ✓ **Musique :** Tous les morceaux de musique numérique apparaissent ici. Le Lecteur Windows Media reconnaît la plupart des formats audio dont MP3, WMA et WAV, mais pas les fichiers AAC vendus par iTunes.

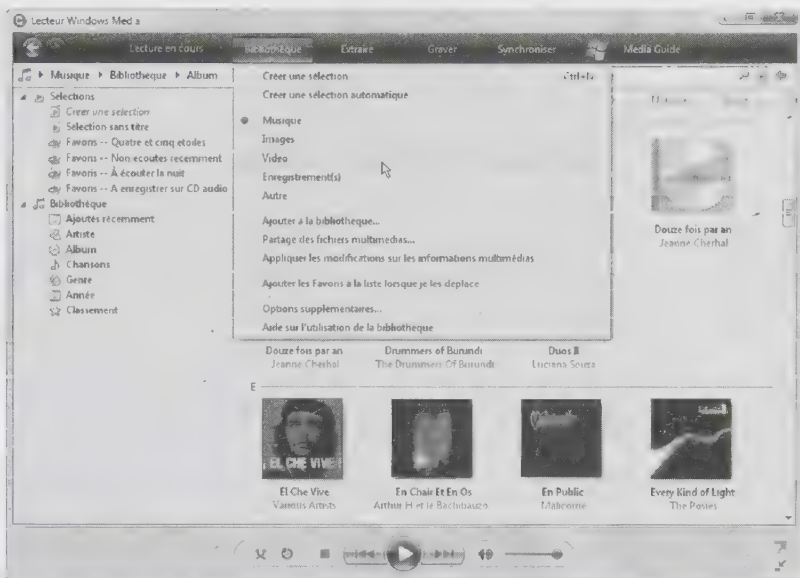


Figure 28.3 : Cliquez sur Bibliothèque et choisissez le type de média que vous désirez parcourir.

- **Photos** : Le Lecteur Windows Media peut présenter les photos en diaporama, mais le dossier Images est plus approprié pour cette tâche.
- **Vidéo** : Recherchez ici les séquences que vous avez filmées avec un caméscope ou la fonction vidéo d'un appareil photo numérique, ou téléchargées depuis l'Internet. Le Lecteur Windows Media reconnaît les formats AVI, MPG, WMV, ASF et quelques autres.
- **Enregistrement(s)** : Les possesseurs de Vista Édition Familiale ou Vista Édition Intégrale trouveront ici les émissions de télévision enregistrées, si le PC est équipé d'un tuner TV.
- **Autres** : Vos sélections apparaissent ici, de même que les sélections automatiquement créées pour les fichiers récemment ajoutés.

Le volet de gauche du Lecteur Windows Media permet de varier l'affichage des fichiers. Par exemple, cliquez sur Artiste pour voir les morceaux classés alphabétiquement par le prénom des artistes.

Dans le même esprit, cliquer sur Genre sépare les éléments en différents types de musique. Au lieu de n'afficher qu'un nom sur lequel cliquer, "blues" par exemple, le Lecteur Windows Media empile leurs couvertures, comme si vous aviez étalé puis empilé les albums sur le plancher du salon pour mieux les trier.



Pour écouter ou voir quoi que ce soit dans le Lecteur Windows Media, cliquez dessus du bouton droit et choisissez Lire. Ou alors, pour écouter tous les morceaux d'un artiste ou d'un genre, cliquez du bouton droit dans une pile et choisissez Lire tout.

## *Les commandes du Lecteur Windows Media*

Le Lecteur Windows Media contient les mêmes commandes de base quel que soit le type de fichier lu, qu'il s'agisse d'un son, d'une vidéo, d'un CD, d'un DVD ou d'un diaporama. La Figure 28.4 montre comment le Lecteur Windows Media tel qu'il est à la page Lecture en cours (à quand le Windows Vista Social Club ?). Les légendes expliquent les fonctions, mais vous pouvez aussi immobiliser la souris sur une commande pour afficher une info-bulle explicative.

Les boutons en bas du Lecteur Windows Media sont similaires à ceux d'un lecteur de cassettes ou de CD. Ils permettent de lire, d'arrêter, de revenir en arrière ou d'avancer rapidement. Cliquez sur l'un des boutons de la barre d'outils, en haut de la fenêtre, pour exécuter les tâches suivantes :

- ✓ **Lecture en cours** : Cliquez ici pour obtenir des informations sur le morceau que vous écoutez actuellement dans un magasin en ligne (autrement, sélectionnez un des nombreux effets visuels, comme Rosaces, à la Figure 28.4).
- ✓ **Bibliothèque** : C'est ici que le Lecteur Windows Media classe vos morceaux, vidéos et sélection. Pour lire un élément listé ici, double-cliquez sur son nom. Pour passer d'une bibliothèque à une autre, cliquez sur le

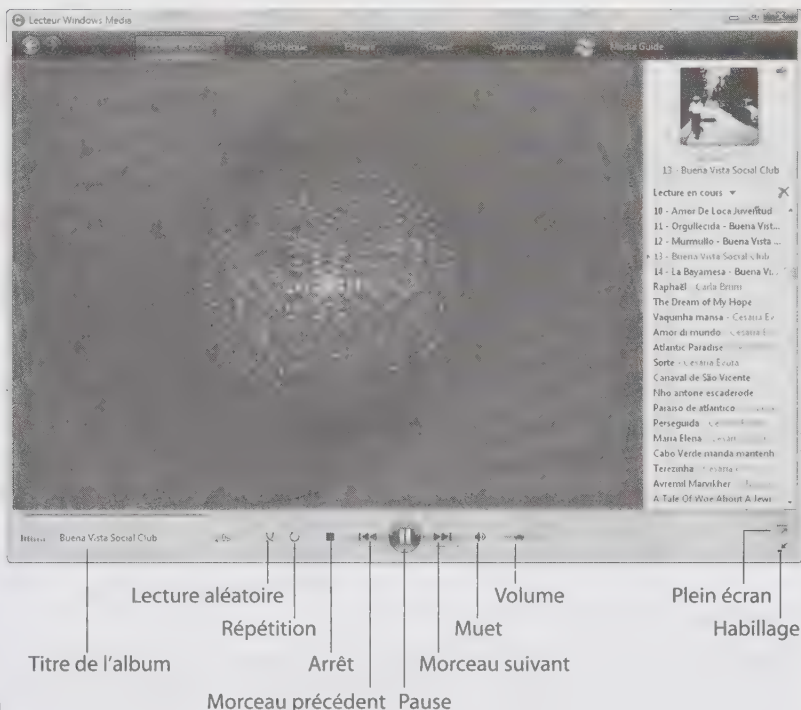


Figure 28.4 : Les boutons du bas fonctionnent comme ceux d'un lecteur de CD.

petit bouton fléché placé sous le gros bouton Bibliothèque, dans la barre supérieure.

- ✓ **Extraire** : Ce bouton sert à copier tout un CD audio ou seulement quelques pistes sur le disque dur. Personnalisez la copie des CD en cliquant, touche Alt enfoncée, sur le menu Outils et en choisissant Options (l'extraction des pistes audio est décrite à la section "Copier des CD dans le PC").
- ✓ **Graver** : Copiez sur un CD ou un DVD les morceaux stockés dans le disque dur. Reportez-vous à la section "Créer, enregistrer et modifier une sélection".
- ✓ **Synchroniser** : Copiez votre liste de sélection ou d'autres fichiers dans votre lecteur de MP3 ou autre, une tâche décrite à la section "Copier de la musique dans un lecteur mobile".

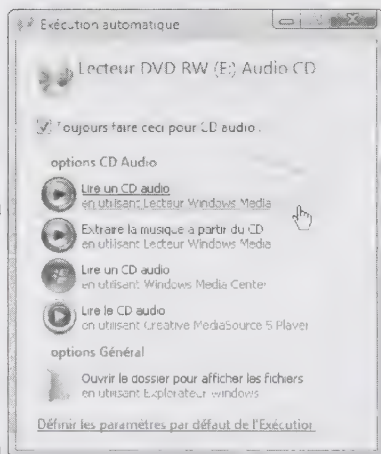


Ces différentes commandes seront décrites dans les diverses sections de ce chapitre.

## Lire des CD

Pour peu que vous introduisiez correctement un CD audio dans le lecteur – la face imprimée au-dessus –, la lecture d'un CD audio ne pose aucun problème. Le seul élément qui pourrait intriguer est la petite fenêtre de la Figure 28.5, qui apparaît juste après l'insertion.

Figure 28.5 :  
Quand vous insérez un CD, Windows Vista demande ce qu'il doit faire.



Toujours désireux de vous plaire, Windows Vista demande ce qu'il doit faire du CD qui vient d'être inséré. Doit-il le lire avec le Lecteur Windows Media ? Doit-il extraire ses pistes et les copier sur le disque dur ? Doit-il le jouer dans Windows Media Center, un autre programme décrit plus loin dans ce chapitre ? L'ouvrir dans Ordinateur et afficher ses dossiers et ses fichiers ?

Voici le grand problème de ce panneau : lorsque la case Toujours faire ceci pour CD audio est cochée, et que vous choisissez ensuite une option, Vista la choisira systématiquement par la suite, chaque fois que vous insérerez un CD.



Pour empêcher ce comportement, décochez la case et, après seulement, procédez à votre choix.

Mais si la seule chose qui vous intéresse est de lire des CD, laissez la case cochée et choisissez Lire un CD audio en utilisant Lecteur Windows Media. Ensuite, Vista lira automatiquement tous les CD de musique insérés dans le lecteur du PC.

- ✓ Vous n'avez pas le temps de choisir ? Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau (juqu'à la prochaine insertion d'un CD).
- ✓ Quand vous insérez un CD audio, ne choisissez pas l'option Ouvrir le dossier pour afficher les fichiers. Vous n'obtiendriez qu'une liste de fichiers inutilisables nommés Track01, Track02 et ainsi de suite. Windows Vista ne vous permettra pas de copier des morceaux de cette manière. Vous devez utiliser la commande Extraire du Lecteur Windows Media.

### Désactiver la protection contre la copie du Lecteur Windows Media

Pensez à désactiver la protection contre la copie afin d'éviter de sérieux problèmes ultérieurement. Appuyez sur Alt pour accéder au menu, cliquez sur Outils et choisissez Options. Cliquez ensuite sur l'onglet Extraire de la musique.

Décochez ensuite la case Protéger la musique contre la copie. Ceci empêche Microsoft d'ajouter des DRM (*Digital Rights Management*, gestionnaire de droits numériques), une fonctionnalité qui empêche de lire la musique sur d'autres ordinateurs et certains lecteurs MP3.

Bien que la protection du droit d'auteur des artistes soit primordiale, il ne faut pas qu'elle entrave votre propre droit à la copie privée.

Pendant que vous y êtes, déroulez le menu Format et remplacez Audio Windows Media par MP3. Vous serez ainsi certain que les morceaux extraits seront lisibles sur la grande majorité des lecteurs de musique mobiles, y compris l'iPod.



Si Vista affiche par erreur les fichiers du CD au lieu de les lire, cliquez sur le bouton Démarrer puis sur Programmes par défaut. Cliquez sur Modifier les paramètres de la lecture automatique. Ensuite, dans le menu déroulant CD audio, choisissez Lire un CD audio en utilisant Lecteur Windows Media. Ou alors, pour voir le panneau de la Figure 28.5 chaque fois que vous insérez un CD, choisissez Toujours me demander.



Appuyez sur la touche F7 pour rendre le Lecteur Windows Media muet et téléphoner tranquillement pendant ce temps.

## ***Lire des DVD***

Le Lecteur Windows Media sait aussi lire des DVD, ce qui permet de transformer un ordinateur portable en lecteur de DVD portable. Emportez vos DVD préférés, des écouteurs, et regardez les films qui vous plaisent au cours d'un long vol international.

Bien que le Lecteur Windows Media lise, grave et copie des CD audio, il ne peut copier un film en DVD sur votre disque dur, ni dupliquer un DVD.

Quand vous insérez un DVD dans le lecteur, le Lecteur Windows Media affiche un panneau qui ressemble beaucoup à celui de la Figure 28.5, qui vous demandait ce que Vista doit faire. Pour éviter son apparition, cochez la case Toujours faire ceci pour films DVD, puis choisissez Lire un film DVD en utilisant Lecteur Windows Media. Le DVD s'ouvre ensuite sur son écran d'accueil.

Le Lecteur Windows Media fonctionne un peu comme votre lecteur de DVD de salon, la souris servant de télécommande.



Pour lire un DVD en plein écran, maintenez la touche Alt enfoncée et appuyez sur Entrée (la même combinaison de touches rétablit le mode fenêtré). Placez le pointeur de la souris hors de l'écran, et le panneau de commande disparaît. Ramenez le pointeur dans l'écran, et le panneau est de retour.

## Oui, le Lecteur Windows Media vous espionne

Le Lecteur Windows Media s'intéresse beaucoup à vos habitudes. L'interminable Déclaration de confidentialité en ligne se réduit à cela : le Lecteur Windows Media signale à Microsoft tous les morceaux, fichiers ou films que vous lisez, ce qui donne la chair de poule à certains. Mais, si Microsoft ne parvient pas à savoir ce que vous écoutez, le Lecteur Windows Media ne peut pas se connecter à l'Internet et récupérer les informations concernant l'artiste et son œuvre.

Inutile de lire la suite de cet encadré si cela ne vous gêne pas que Microsoft s'intéresse à vos CD. Dans le cas contraire, choisissez votre niveau de protection : appuyez sur Alt pour accéder aux menus, choisissez Outils puis Options, puis cliquez sur l'onglet Confidentialité. Voici un descriptif des commandes qui hérissent le plus les défenseurs des libertés privées :

- ✔ Afficher les informations sur le média à partir d'Internet : Si cette case est cochée, le Lecteur Windows Media indique à Microsoft quel CD ou DVD vous lisez et récupère tout un tas d'infos à afficher sur votre écran : la jaquette du CD, les titres des morceaux, le nom de l'artiste, etc.
- ✔ Mettre à jour la musique en prenant des informations à partir d'Internet : Microsoft examine vos fichiers et, s'il en trouve un qu'il connaît, il remplit les balises avec les informations correctes (pour en savoir plus sur les balises, reportez-vous à l'encadré "Que sont les balises ?").
- ✔ Envoyer un ID de lecteur unique aux fournisseurs de contenu : Connue sous le nom d'ECD (Extraction de Connaissances à partir de Données) en marketing, cette option permet à d'autres entreprises de suivre à la trace votre utilisation du Lecteur Windows Media. Pour ne pas vous retrouver dans une base de données, laissez cette case décochée.
- ✔ Cookies : À l'instar de plusieurs autres programmes de Vista, le Lecteur Windows Media trace votre activité grâce à de petits fichiers appelés "cookies".
- ✔ Enregistrer l'historique des fichiers et des URL dans le lecteur : Pour votre commodité, le Lecteur Windows Media conserve, dans le menu Fichier, la liste des noms des morceaux récemment lus. Décochez cette case afin que votre entourage – surtout professionnel – ne puisse pas voir la liste des titres de musique et de vidéo récemment lus.

## Voir des vidéos et des émissions de télévision

En plus des caméscopes, de nombreux appareils photos numériques et des téléphones mobiles peuvent aussi enregistrer des séquences vidéo. Le Lecteur Windows Media montre aussi les vidéos enregistrées par le programme Movie Maker.

La lecture d'une vidéo ne diffère guère de la lecture d'un fichier audio. Commencez par cliquer sur le bouton Bibliothèque et choisissez Vidéos. Double-cliquez sur la vidéo que vous désirez visionner et appréciez le spectacle (Figure 28.6).



Figure 28.6 : Double-cliquez sur le nom de fichier d'une vidéo pour la regarder avec le Lecteur Windows Media.

Le Lecteur Windows Media permet de visionner des vidéos à différentes tailles. La touche Alt enfoncée, appuyez sur Entrée pour la regarder en plein écran (c'est comme pour un DVD). La même combinaison de touches rétablit l'affichage à la taille originale.



- ✓ Pour que la vidéo s'adapte d'elle-même aux dimensions du Lecteur Windows Media, choisissez Taille vidéo, dans le menu Affichage, et sélectionnez Ajuster la vidéo au lecteur lors du redimensionnement.
- ✓ Quand vous téléchargez des vidéos depuis l'Internet, assurez-vous que le fichier est dans un format reconnu par le Lecteur Windows Media. Il est en effet incapable de lire des fichiers aux formats QuickTime ou RealVideo. Ces formats concurrents exigent un lecteur spécifique, téléchargeable depuis le site d'Apple ([www.apple.com/fr/quicktime/](http://www.apple.com/fr/quicktime/)) ou de Real (<http://france.real.com/>). Veillez à télécharger la version gratuite (ces sites mettent toujours la version payante en avant).



- ✓ Certains sites n'envoient la vidéo qu'en flux continu vers l'ordinateur, ce qui empêche le téléchargement du fichier. Mais essayez quand même : après avoir regardé la vidéo, déroulez le menu Fichier du Lecteur Windows Media. Si l'option Enregistrer est en grisé, le site Web interdit l'enregistrement de la vidéo.
- ✓ La vitesse de la connexion joue un rôle déterminant dans la qualité de la vidéo. Si vous vous connectez en bas débit, choisissez la version pour modem 56K (NdT : 56 kilobits par seconde). Les abonnés à l'Internet à haut débit peuvent choisir les versions 100 ou 300K et plus. L'ordinateur ne risque rien si vous ne choisissez pas la bonne option. L'image sera seulement beaucoup moins bonne.
- ✓ Le Lecteur Windows Media peut aussi visionner les émissions de télévision enregistrées avec Windows Media Center (reportez-vous à la section qui lui est consacrée, à la fin de ce chapitre).

## Lire des fichiers MP3 et WMA

Le Lecteur Windows Media sait lire plusieurs types de fichiers de musique numérisée. Ils ont un point commun : lorsque

vous demandez au Lecteur Windows Media de lire un album ou un morceau, il le place dans la liste Lecture en cours, c'est-à-dire une liste d'éléments mis en attente, lus les uns après les autres.

Pour lire un morceau présent dans la Bibliothèque du Lecteur Windows Media – ou un fichier audio dans n'importe quel dossier du PC –, cliquez dessus et choisissez Lire. Il est aussitôt joué et son titre ajouté à la liste Lecture en cours.

- ✓ Pour écouter la totalité d'un album de la Bibliothèque du Lecteur Windows Media, cliquez du bouton droit dans la catégorie Artiste de l'album et choisissez Lire.
- ✓ Vous désirez écouter plusieurs fichiers et albums les uns après les autres ? Cliquez du bouton droit dans le premier d'entre eux et choisissez Lire. Cliquez du bouton droit sur le suivant et choisissez Ajouter à la sélection. Répétez autant de fois que vous le désirez. Tous les albums et les morceaux figurent désormais dans liste Lecture en cours.
- ✓ Aucune musique intéressante dans la bibliothèque ? Pour l'agréments, copiez vos CD préférés dans le PC, en extrayant les pistes audio. Nous y reviendrons plus tard, à la section "Copier des CD dans le PC".

## *Écouter des stations de radio Internet*

Le Lecteur Windows Media n'offre plus de bouton permettant d'accéder aux stations radio par Internet, bien qu'il soit possible d'acheter des droits d'écoute dans certains magasins en ligne comme URGE, aux États-Unis. Vous trouverez toutefois des stations radio gratuites à ces emplacements, sur le Web :

- ✓ Allez sur Google ([www.google.fr](http://www.google.fr)), faites une recherche sur les mots "radio Internet" et voyez ce que vous trouvez. Si vous en trouvez qui émettent en MP3 ou en WMA (*Windows Media Audio*), allez sur le site et cliquez sur bouton Écouter (ou tout bouton apparenté).



- ✓ Vous trouverez un vaste répertoire des radios, mais aussi des télévisions, vidéos, musiques et podcasts sur le site comfm ([www.comfm.com/](http://www.comfm.com/)).
- ✓ Téléchargez et installez un exemplaire de Winamp ([www.winamp.com](http://www.winamp.com)), un lecteur MP3 permettant d'écouter des milliers de radios gratuites au travers du site Shoutcast ([www.shoutcast.com](http://www.shoutcast.com)).

## Créer, enregistrer et modifier des sélections

Une "sélection" est tout simplement une liste de lecture, dans un ordre défini, de morceaux ou de vidéos. Ah oui ? Et encore ? Eh bien, c'est surtout par ce qu'elles permettent de faire que les sélections sont intéressantes. Vous pourrez par exemple faire votre programmation de morceaux préférés et l'enregistrer. Elle sera toujours disponible d'un seul clic.

Vous pouvez créer des sélections thématiques pour un romantique dîner aux chandelles – non, vous n'y mettrez pas *La danse des canards* –, ou pour un trajet en voiture particulièrement long.

Procédez comme suit pour créer une sélection :

### 1. Déroulez le menu du bouton Bibliothèque.

Double-cliquer sur le bouton révèle aussi le menu déroulant, de même que cliquer sur la flèche qui se trouve juste dessous.

### 2. Dans le menu déroulant, choisissez Créer une sélection.

Un volet de sélection apparaît à droite du Lecteur Windows Media, comme le montre la Figure 28.7

### 3. Cliquez du bouton droit sur l'album ou le morceau à ajouter à la Sélection sans titre (ou faites glisser les morceaux et déposez-les sur le volet de la sélection, à droite).

Figure 28.7 : Choisissez des morceaux et faites-les glisser jusque sur le volet de droite, à l'emplacement désiré.



Malheureusement, le Lecteur Windows Media n'est pas suffisamment intuitif pour vous présenter une liste d'albums ou de morceaux à sélectionner. Pour voir ceux de votre collection, cliquez sur le bouton Bibliothèque. Si vous ne les trouvez toujours pas, cliquez sur le bouton et, dans le menu déroulant, choisissez Musique.

Enfin, demandez au Lecteur Windows Media d'afficher tous les morceaux en choisissant Chansons, dans le volet de gauche, ainsi que le montre la Figure 28.7.

Faites des glisser-déposer des albums ou des morceaux dans le volet de droite. Parfois, il est plus rapide de cliquer du bouton droit et choisir Ajouter à la sélection. Le Lecteur Windows Media commence à jouer dès l'ajout du premier morceau.

Les morceaux de la sélection, dans la liste de droite, sont lus dans l'ordre, c'est-à-dire de haut en bas.

#### 4. Peaufinez la sélection en modifiant l'ordre ou en supprimant des morceaux.

Vous avez ajouté un morceau par erreur ? Cliquez dessus du bouton droit et choisissez Supprimer de la

liste. Réordonnez la liste à votre convenance en faisant glisser des éléments vers le haut ou vers le bas.

5. Si vous êtes content de votre sélection, cliquez sur le bouton **Enregistrer la sélection**, en bas à droite. Nommez-la dans **Nom de la sélection** et appuyez sur **Entrée**.

Le Lecteur Windows Media liste la nouvelle sélection dans la catégorie **Sélection**, prête à être réécoutée d'un seul double-clic.

Après avoir enregistré une sélection, vous pouvez la graver sur CD, également d'un seul clic, comme l'explique l'astuce suivante.



Réalisez vos propres compilations thématiques ("Musique latino, yapapusbô", ou "2 heures 43 de bonheur") puis gravez-les sur un CD que vous écouterez dans votre île déserte aux Seychelles ou bloqué sur le périph' à la Porte de Bagnolet. Pour ce faire, après avoir inséré un CD vierge dans le lecteur, cliquez sur le bouton **Graver**. Choisissez ensuite la sélection que vous venez de concocter et cliquez sur le bouton **Démarrer la gravure**.



Pour modifier une sélection créée précédemment, cliquez du bouton dessus, dans la catégorie **Sélections**, et choisissez **Modifier** dans le volet **Liste**.

## Copier des CD dans le PC

Contrairement aux versions antérieures du Lecteur Windows Media, celle-ci peut créer des fichiers MP3, un standard dans le domaine de la musique numérisée. Mais, à moins de lui indiquer expressément qu'il doit enregistrer au format MP3, le Lecteur Windows Media produit des fichiers au format WMA inutilisables par l'iPod et beaucoup d'autres appareils similaires.



Afin que le Lecteur Windows Media puisse créer des fichiers MP3, beaucoup plus largement reconnus que le WMA,

appuyez sur la touche Alt pour accéder à la barre de menus, choisissez Outils, puis Options et cliquez sur l'onglet Extraire de la musique. Déroulez le menu Format et remplacez WMA par MP3. Tirez ensuite la glissière Qualité du son jusqu'à 128, 192 ou 256 pour avoir une meilleure qualité audio.

Procédez comme suit pour copier des CD sur le disque dur du PC :

**1. Ouvrez le Lecteur Windows Media, insérez un CD audio puis cliquez sur le bouton Extraire.**

Vous devrez appuyer sur le bouton en façade du lecteur pour que le tiroir s'éjecte.

Le Lecteur Windows Media se connecte à l'Internet, identifie votre CD et inscrit le nom de l'album, le nom de l'artiste et les titres des morceaux. Le programme commence ensuite à copier les morceaux dans le PC et lister leur titre dans la Bibliothèque. C'est fait.

Si le Lecteur Windows Media ne trouve pas les morceaux automatiquement, passez à l'Étape 2.

**2. Au besoin, cliquez sur Rechercher les informations sur l'album.**

Si le Lecteur Windows Media revient bredouille – ce qui est fréquent s'il n'est pas connecté à l'Internet –, remplissez les champs vous-même : cliquez du bouton droit sur la première piste et choisissez Rechercher les informations sur l'album. Choisissez ensuite Entrer les informations pour le CD que vous avez gravé.

Enfin, remplissez le formulaire du Lecteur Windows Media demandant des informations sur le morceau et l'artiste.

Voici quelques recommandations pour l'extraction des CD vers l'ordinateur :

- ✓ Normalement, le Lecteur Windows Media copie chaque morceau sur le CD. Pour que *La danse des canards* ne

viennne pas troubler votre compilation "soirée romantique", décochez sa case. Si le Lecteur Windows Media est déjà en train de copier le morceau dans le PC, vous le supprimerez ultérieurement : dans la Bibliothèque, cliquez du bouton droit sur la chanson inopportune et, dans le menu, choisissez Supprimer.

- ✓ Certaines maisons d'édition ajoutent une protection contre la copie à leurs CD afin d'empêcher leur copie dans le PC. Si vous avez acheté un de ces CD, maintenez la touche Majuscule enfoncée quelques secondes avant d'insérer le CD, et aussi quelques secondes après l'avoir introduit. Cette manipulation empêche parfois la protection de fonctionner.

### **Les paramètres de qualité de l'extraction**

Un Cd audio contient une colossale quantité de données, à tel point que l'intégrale des Rolling Stones ne tiendrait sans doute pas dans votre disque dur. Afin que la taille des fichiers des morceaux soit raisonnablement gérable, les programmes d'extraction comme le Lecteur Windows Media compressent les données à environ un dixième de leur encombrement normal. Cette compression s'effectuant au détriment de la qualité, la grande question est de savoir quelle perte de qualité vous êtes prêt à admettre.

La réponse est : quand cette perte devient perceptible. C'est une notion subjective qui fait débat parmi les mélomanes. Beaucoup de gens sont incapables de faire la différence entre un CD d'origine et un son extrait à 128 kilobits par seconde. C'est pourquoi 128 Kbps est la valeur par défaut, dans le Lecteur Windows Media. De plus, les morceaux extraits sont généralement écoutés sur l'ordinateur ou avec des lecteurs mobiles, qui sont loin d'être de la haute-fidélité. Un son à 96 Kbps est alors suffisant.

Si vous êtes prêt à sacrifier un peu d'espace disque pour une meilleure qualité, augmentez-la un petit peu : appuyez sur Alt pour révéler la barre de menus, choisissez Outils, Options puis cliquez sur l'onglet Extraire de la musique. Tirez le curseur de la glissière Qualité du son vers la droite (Qualité optimale). Pour obtenir des fichiers de musique sans aucune perte de qualité, déroulez le menu Format, choisissez WAV (sans perte) et préparez-vous à des fichiers extrêmement volumineux.



- ✓ N'utilisez pas l'ordinateur pendant l'extraction. N'y touchez plus et laissez mouliner. D'autres programmes risqueraient en effet de le distraire de sa tâche et d'interférer avec la musique.
- ✓ Le Lecteur Windows Media place automatiquement les CD extraits dans le dossier Musique. Vous y accédez en choisissant Musique, dans le menu Démarrer.

## *Graver des CD de musique*

Pour créer un CD de musique avec vos morceaux préférés, créez une sélection en mettant les morceaux dans l'ordre où ils doivent être lus. Gravez-la ensuite sur un CD comme l'explique la section "Créer, enregistrer et modifier des sélections", précédemment dans ce chapitre.

Mais comment ferez-vous pour dupliquer un CD afin de l'écouter dans la voiture sans craindre de rayer accidentellement l'original, ou pour laisser vos enfants l'écouter bien qu'ils ne soient pas très soigneux ?

Malheureusement, ni le Lecteur Windows Media, ni Windows Vista ne proposent de commande de duplication. Vous devez user d'un petit subterfuge pour contourner le problème et créer un CD dont le contenu est la copie conforme de l'original :

- 1. Extrayez le CD audio vers le disque dur.**
- 2. Insérez un CD vierge dans le graveur.**
- 3. Cliquez sur le bouton Bibliothèque et choisissez l'option Album afin de voir le CD enregistré sur le disque dur.**
- 4. Cliquez du bouton droit dans l'album de la bibliothèque et choisissez Ajouter à la sélection à graver.**

Ou alors, cliquez du bouton droit dans la sélection contenant les morceaux à graver sur le CD et choisissez Ajouter à la sélection à graver.



### 5. Cliquez sur le bouton Démarrer la gravure.

Le Lecteur Windows Media a compressé tous les morceaux lors de leur enregistrement sur le disque dur, d'où une perte de qualité audio. Les retransférer sur un autre CD ne rendra pas la qualité perdue. Pour obtenir des copies rigoureusement à l'identique d'un CD audio, vous devrez acheter un logiciel de gravure.

## *Copier des morceaux dans un lecteur mobile*

Le Lecteur Windows Media ne fonctionne pas avec la plupart des lecteurs de musique mobiles, dont le très répandu iPod. Il est clairement optimisé pour transférer des fichiers WMA et non les fichiers MP3 utilisés par la plupart des lecteurs mobiles. Beaucoup de gens n'utilisent pas le Lecteur Windows Media, s'en tenant au logiciel de transfert livré avec leur appareil. Mais si vous tenez à utiliser le Lecteur Windows Media, voici comment faire :

### 1. Connectez le lecteur MP3 à l'ordinateur.

Cette connexion s'effectue généralement à l'aide du câble USB fourni avec l'appareil.

### 2. Démarrez le Lecteur Windows Media.

Il peut à présent se passer plusieurs choses, selon le modèle de lecteur MP3 et sa fabrication.

Si le Lecteur Windows Media reconnaît votre lecteur MP3, un volet Liste à synchroniser apparaît à droite.

Si le lecteur MP3 a été configuré pour une synchronisation automatique, le Lecteur Windows Media copie consciencieusement tous les morceaux – et les vidéos, si le lecteur les accepte – de la bibliothèque vers le lecteur MP3. L'opération est assez rapide pour quelques centaines de fichiers, mais si votre lecteur peut en héberger des milliers, vous devrez patienter pendant quelques minutes.

Si le lecteur MP3 est configuré pour la synchronisation manuelle, cliquez sur Terminer. Vous devrez indiquer au Lecteur Windows Media quels morceaux il doit copier, comme l'explique l'Étape suivante.

### 3. Choisissez les morceaux à copier dans le lecteur MP3.

Vous avez le choix entre deux moyens :

- **Lire de la musique aléatoirement** : Située dans le volet de synchronisation, cette option rapide et facile demande au Lecteur Windows Media de copier des morceaux choisis au hasard dans la liste de synchronisation. C'est génial pour remplir le lecteur MP3 en vitesse, mais vous ne savez pas ce qui se trouvera dedans.
- **Sélection** : Créez une sélection – une liste de morceaux – à placer dans le lecteur MP3. Vous en avez déjà concocté une ? Cliquez du bouton droit dessus et choisissez Ajouter à 'synchroniser'. Le Lecteur Windows Media ajoute les morceaux de la sélection à la liste de ceux destinés au lecteur MP3.

### 4. Cliquez sur le bouton Démarrer la synchronisation.

Le Lecteur Windows Media copie les morceaux vers le lecteur de musique mobile. L'opération peut durer de quelques secondes à quelques minutes.

Si le Lecteur Windows Media ne parvient pas à trouver le lecteur MP3, cliquez sur le bouton Synchroniser, dans la barre supérieure, et choisissez Actualiser la liste des appareils. Le Lecteur Windows Media fera ainsi une autre tentative.

Pour modifier la manière dont le Lecteur Windows Media envoie les fichiers à un appareil, appuyez sur Alt pour accéder aux menus. Ensuite, choisissez Outils, puis Options et cliquez sur l'onglet Appareils mobiles. Double-cliquez sur le nom du lecteur MP3 afin d'accéder à ses propriétés. Certains offrent d'innombrables options ; d'autres quelques-unes seulement.



Certains lecteurs mobiles exigent une mise à jour de leur microprogramme pour pouvoir communiquer avec le Lecteur Windows Media. Téléchargez-le depuis le site Web du fabricant. Il est démarré comme n'importe quel programme, sauf qu'au lieu d'installer un logiciel dans l'ordinateur, il l'installe directement dans l'appareil mobile.

## *Acheter de la musique et des films en ligne*

La version 11 du Lecteur Windows Media a été conçue pour établir des partenariats commerciaux avec des vendeurs de médias sur l'Internet, comme URGE et MTV Networks aux États-Unis.

Procédez comme suit pour atteindre les boutiques en ligne (la connexion à l'Internet doit bien sûr être établie) :

- 1. Cliquez sur le bouton Media Guide, à droite dans la barre supérieure.**

Le Lecteur Windows Media ouvre la page du site [Windowsmedia.com](http://Windowsmedia.com).

- 2. Cliquez sur le lien Online Music Stores ("magasins de musique en ligne").**

La page qui apparaît contient des publicités vers plusieurs magasins, mais aucun lien.

- 3. Pour accéder à des liens vers des magasins en ligne, cliquez sur Magasins de musique, dans la colonne de gauche du site.**

La page contient une longue liste de magasins, classés par pays.

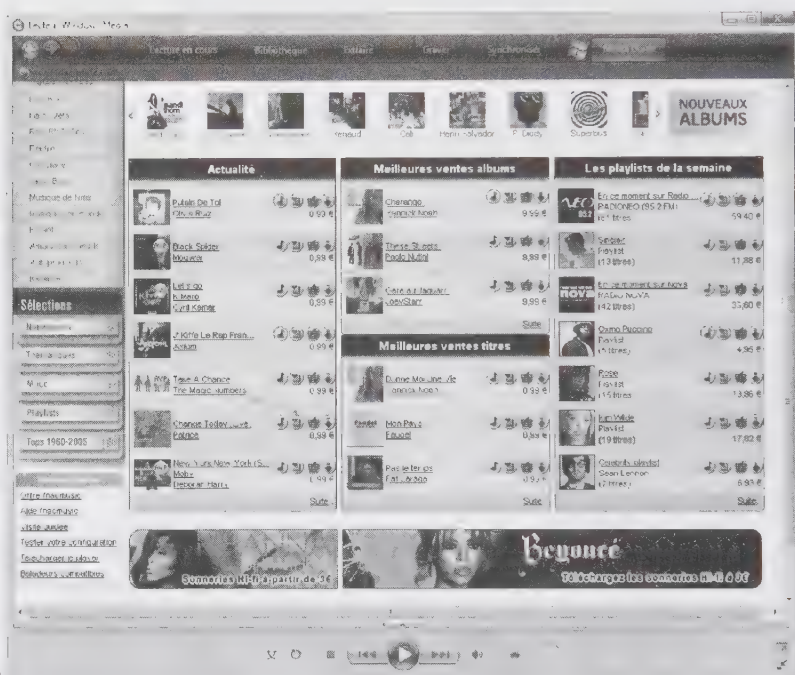
- 4. Cliquez sur le lien d'un pays ou faites défiler la page jusqu'au pays qui vous intéresse.**

À la rubrique France, plus d'une dizaine de magasins de musique en ligne sont proposés.

## 5. Cliquez sur le lien pointant vers le magasin de votre choix.

Le site choisi s'ouvre dans le Lecteur Windows Media, comme le montre la Figure 28.8.

Figure 28.8 : Les magasins de musique en ligne proposent des milliers de titres, même les plus récents.



Chaque magasin ayant ses propres techniques de vente, il est impossible d'indiquer une procédure précise. En règle générale, tous les sites permettent d'écouter un extrait de quelques dizaines de secondes d'un morceau, ce qui est un excellent moyen de juger de sa qualité. En moyenne, une chanson est vendue entre un et deux euros.

Si le morceau vous plaît, vous le placez dans le panier ; si par la suite, vous changez d'avis, vous pouvez à tout moment le supprimer (comme si, dans un magasin réel, vous le rapportiez au rayon). Enfin, au moment de passer en caisse, le décompte de vos achats est affiché. Préparez votre carte bancaire, payez

## Ce n'est pas le Lecteur Windows Media qui ouvre mes fichiers !

Ce n'est pas Microsoft qui vous l'apprendra : le Lecteur Windows Media n'est pas le seul lecteur de musiques et de vidéos. En fait, vous devrez aussi télécharger QuickTime ([www.apple.com/fr/quicktime/](http://www.apple.com/fr/quicktime/)) pour pouvoir visionner les vidéos enregistrées au format MOV, nombreuses sur l'Internet. De plus, beaucoup de sons et de vidéo sont enregistrés aux formats RealAudio ou RealVideo ([www.real.com](http://www.real.com)).

Et ce n'est pas fini : des gens utilisent aussi Winamp ([www.winamp.com](http://www.winamp.com)) pour écouter la musique ainsi qu'une grande variété de radios en ligne, et regarder des vidéos. En raison de tous ces formats concurrents, il est souvent indispensable d'installer plusieurs lecteurs multimédia. Malheureusement, ces lecteurs ne se font pas de cadeau au niveau des formats par défaut, chacun essayant d'en accaparer un maximum.

Vista tente de mettre de l'ordre dans cette foire d'empoigne avec sa nouvelle fonction Programmes par défaut. Pour indiquer à chaque lecteur le format de fichier qu'il doit ouvrir, cliquez sur le bouton Démarrer puis sur Programmes par défaut. Une fenêtre apparaît, vous laissant choisir quels programmes doivent lire vos CD, DVD, photos, vidéo, sons, etc.

et téléchargez. Parfois, un bouton "achat express" permet de télécharger immédiatement un morceau.



Pensez à sauvegarder sur des CD ou des DVD (ou en faire une copie – pas un simple déplacement – sur un disque dur externe) la musique que vous achetez en ligne.

## Windows Media Center

Windows Media Center fut à l'origine une version spéciale de Windows conçue pour être visionnée sur un écran de télévision et manipulé avec une télécommande. À vrai dire, ses menus surdimensionnés et ses commandes simples semblent ne pas avoir leur place dans Vista. Comme Windows Media Center fait en partie double usage avec le Lecteur Windows Media, vous trouverez sans doute ce dernier plus commode.



Mais, si vous tenez à découvrir cette curiosité qu'est Windows Media Center, notamment pour regarder des émissions de télévision et les enregistrer, sachez qu'il vous faudra :

- ✓ **Windows Édition Familiale ou Vista Édition intégrale :** Les versions Édition Familiale Basique et Entreprise ne sont pas dotées des Windows Media Center.
- ✓ **Un tuner TV :** Un téléviseur n'est pas indispensable pour regarder les émissions et les enregistrer. En revanche, votre PC doit être équipé d'un tuner TV. C'est une carte, voire une clé USB, qui permet de recevoir et choisir les chaînes. L'idéal est un tuner équipé d'une télécommande, mais Windows Media Center fonctionne aussi à la souris et au clavier.
- ✓ **Une prise d'antenne :** À l'instar de celui d'un téléviseur, le tuner ne peut capter des chaînes que s'il reçoit un signal hertzien ou par câble. Au pire, si vous n'avez pas de prise à proximité, vous pouvez brancher une antenne "oreilles de lapin" amplifiée, mais la qualité de l'image sera moins bonne.
- ✓ **Une carte graphique avec sortie TV :** La télévision passe bien sur un écran d'ordinateur, mais pour la voir sur un vrai poste de télévision, le tuner TV doit être équipé d'une prise pour la télévision. La plupart des tuners ont une sortie S-Video, composite et parfois des prises coaxiales, ces trois types de connecteurs étant les plus courants sur les téléviseurs.

Démarré sur un ordinateur correctement équipé, Windows Media Center devrait tout détecter : le tuner, le signal vidéo et le moniteur. Pour faire un essai, cliquez sur Démarrer, Tous les programmes, puis choisissez Windows Media Center.

Si Windows Media Center ne trouve pas tous les éléments, le tuner exigera sans doute un nouveau pilote compatible Vista, téléchargeable depuis le site du fabricant.



## Démarrer Windows Media Center pour la première fois

Ne démarrez pas Windows Media Center si vous n'avez pas une bonne vingtaine de minutes de libre, car il lui faut tout ce temps. Il commence en effet par analyser le PC à la recherche d'une connexion Internet et d'un réseau local domestique, puis il vous pose bon nombre de questions. Microsoft exige que vous approuviez ses clauses de confidentialité, qui s'étalent sur près d'une centaine de pages en petits caractères.

Windows Media Center demande votre code postal et sélectionne les canaux. Après avoir téléchargé la liste des émissions à venir, il termine en vous laissant sélectionner le type de moniteur, les enceintes et comment tout ceci est connecté. Ces paramètres sont surtout importants pour les gens qui relient leur ordinateur au téléviseur.

Quand il a enfin terminé, Windows Media Center affiche une sorte de "guide télé" dans lequel vous choisirez les émissions que vous regarderez ou enregistrerez.



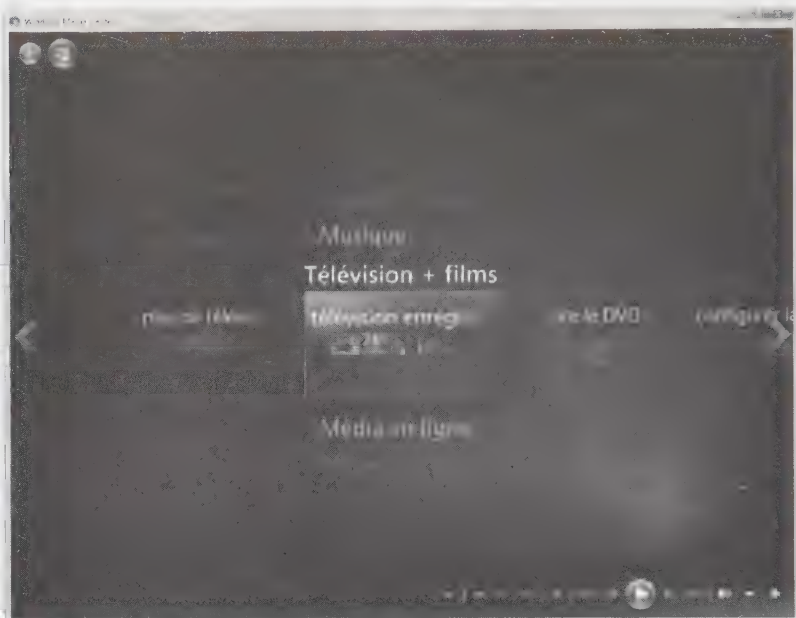
Appuyer sur la touche F8 rend Windows Media Center muet. Rappelons que le Lecteur Windows Media, lui, est réduit au silence par la touche F7.

## Les menus de Windows Media Center

Windows Media Center offre bien plus d'options qu'un magnétoscope. Voici quelques explications du menu que montre la Figure 28.9 :

- ✓ **Télévision + films** : Ce menu comporte plusieurs options, accéder aux chaînes, enregistrer une émission ou un film, lire un DVD ou configurer le téléviseur. La télé prête, vous pouvez rechercher des émissions avec le guide télé.
- ✓ **Musique** : Windows Media Center est capable de lire les fichiers de musique. Mais, là où le Lecteur Windows Media regorge d'options, Windows Media Center n'offre que quelques choix. L'option Audiothèque affiche les

Figure 28.9 : Windows Media Center est un véritable centre de loisirs multimédia permettant de regarder et enregistrer la télévision, d'écouter de la musique et visionner des vidéos.



albums qui sont dans le dossier Musique ; cliquez sur l'un d'eux pour l'écouter. L'option Radio ne se connecte pas à des radios sur Internet, mais capte les stations FM du voisinage.

- ✓ **Outils :** Vous trouverez ici les paramètres permettant de tout régler, de la réception du signal télé à l'affichage de vos albums par Windows Media Center.
- ✓ **Images + vidéos :** Comme prévu, Windows Media Center affiche les photos qui se trouvent dans le dossier Images et les films présents dans le dossier Vidéos.
- ✓ **Tâches :** Les commandes qui se trouvent ici permettent de graver des CD de toute votre collection de musiques et des DVD des émissions enregistrées, mais bien sûr sans supprimer les publicités.



Pour passer d'un menu à un autre, utilisez la télécommande livrée avec le tuner TV. Vous n'en avez pas ? Dans ce cas, cliquez sur une option. Le clic du bouton droit affiche les

menus. Les boutons fléchés du clavier fonctionnent très bien pour naviguer parmi les options.



Pour revenir à un menu précédent, utilisez la touche Arrière de la télécommande, ou cliquez sur le bouton Précédent, en haut à gauche de Windows Media Center.

## *Tirer le meilleur de Windows Media Center*

Du fait que Windows Media Center double les fonctions du Lecteur Windows Media, vous ne l'utiliserez peut-être pas beaucoup. Il est toutefois commode dans ces cas :

- ✓ **Une Xbox branchée au téléviseur :** La console de jeu de Microsoft est prévue pour être branchée au téléviseur. Mais connectée à un réseau, la Xbox 360 peut se connecter à Windows Media Center et accéder à l'audiothèque, aux photos et aux films.
- ✓ **Le PC est branché au téléviseur :** Peu de gens sont disposés à placer une encombrante et bruyante unité centrale près du téléviseur. Mais si votre PC fait partie de votre home cinema, Windows Media Center sera un excellent centre de contrôle.
- ✓ **Facilité d'accès :** Les menus simples et surdimensionnés ne satisferont pas le féru de hautes technologies. Mais si vous recherchez des menus faciles à lire et n'exécutez que des tâches élémentaires, vous préférerez Windows Media Center au Lecteur Windows Media.
- ✓ **Tuner TV :** Si votre PC est équipé d'un tuner TV, il a sans doute été livré avec un logiciel d'enregistrement et de visionnage des émissions. Mais si vous trouvez Windows Media Center plus commode, n'hésitez pas à l'utiliser.



## Chapitre 29

# Photos et films

### *Dans ce chapitre :*

- Transférer les photos de l'appareil numérique vers l'ordinateur.
- Regarder les photos dans le dossier Images.
- Sauvegarder les photos numériques sur un CD.
- Envoyer des photos par courrier électronique.
- Imprimer des photos.
- Créer un diaporama et le graver sur un DVD.
- Transférer des séquences du caméscope vers l'ordinateur.
- Monter les clips pour en faire un film.
- Insérer des transitions entre les clips.
- Enregistrer votre film sur un DVD.

**C**e chapitre expose la relation de plus en plus étroite entre Windows, les appareils photos numériques et les caméscopes, aussi bien numériques qu'analogiques. Vous découvrirez comment transférer des photos numériques et des films dans l'ordinateur, éliminer ce qui est raté, montrer le reste à la famille, l'envoyer par courrier électronique à vos correspondants lointains, et enregistrer le tout à un emplacement où photos et films seront faciles à retrouver.

Un mot encore : après avoir commencé à créer un album de famille dans l'ordinateur, ne manquez pas de tout sauvegarder dans les règles. Ce chapitre explique comment le graver sur un CD ou un DVD. Vos souvenirs de famille sont en effet irremplaçables.

## La boîte à chaussures numérique

Jusqu'à présent, vous entassiez peut-être vos photos dans des boîtes à chaussures. Désormais, vous les classerez dans des dossiers informatiques. Désireux de ne pas manquer la révolution de l'imagerie numérique, les programmeurs de chez Microsoft ont transformé le dossier Images de Windows en un album de famille informatisé. Après y avoir déversé toutes vos photos numériques Vista permet de créer à la volée des diaporamas, des écrans de veille et des papiers peints, et aussi de retoucher les images.

Cette section explique comment connecter l'appareil photo numérique à l'ordinateur et y transférer les photos pour les visionner.

### Windows ne trouve pas mon appareil photo !

Bien que Windows Vista détecte l'appareil photo dès qu'il est connecté à l'ordinateur, il arrive que le contact ne s'établisse pas spontanément : Vista n'affiche pas le menu d'importation des photos ou encore, un autre programme tente de le supplanter. Dans ce cas, débrancher l'appareil et attendez quelques secondes avant de le reconnecter.

Si cela ne donne toujours rien, suivez ces étapes :

1. Cliquez sur Démarrer, choisissez Programmes par défaut et cliquez sur Modifier les paramètres de la lecture automatique.
2. Faites défiler jusqu'à la rubrique Périphériques.  
Elle se trouve tout en bas de la fenêtre.
3. Choisissez votre appareil photo et, dans le menu déroulant, sélectionnez Importer les images en utilisant Windows. Cliquez ensuite sur Enregistrer.

Si Windows Vista persiste à ne pas reconnaître l'appareil photo, cela signifie que Vista a besoin d'un logiciel pour le mettre en communication avec lui. S'il n'a pas été livré avec l'appareil, visitez le site Web du fabricant afin de le télécharger.



## Transférer les photos dans l'ordinateur

La plupart des appareils photos numériques sont livrés avec un logiciel de transfert – ou plus exactement, de copie – qui achemine les fichiers d'image vers l'ordinateur. Mais vous pouvez vous en passer car un programme intégré à Windows est capable de trouver les photos dans quasiment n'importe quelle marque et modèle d'appareil, et les récupérer. Voici comment :

### 1. Branchez le câble de liaison à l'ordinateur.

La plupart des appareils photos numériques sont livrés avec deux câbles : l'un qui se branche au téléviseur afin de visionner les images, l'autre qui se branche à l'ordinateur. Vous aurez besoin de l'autre, celui qui, connecté à l'ordinateur, sert à y transférer les images.

Le câble se branche généralement au port USB de l'ordinateur (il est à l'arrière de l'ordinateur, mais d'autres ont un ou deux ports USB en façade). À l'autre extrémité, la forme du minuscule connecteur varie selon les marques d'appareil.

### 2. Mettez l'appareil photo en marche, si ce n'est déjà fait, et attendez que Windows Vista le détecte.

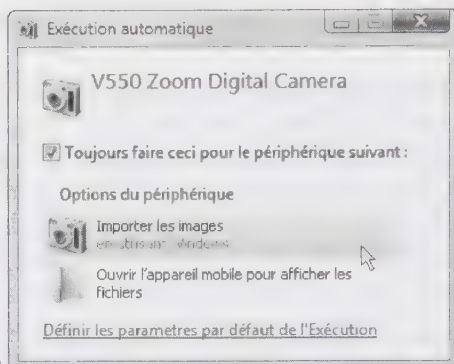
Quand vous branchez l'appareil pour la première fois, Vista signale sa présence par une petite info-bulle dans la zone de notification en bas à droite de l'écran, près de l'horloge.

Si Vista ne reconnaît pas votre appareil photo, assurez-vous qu'il est en mode Affichage, qui permet de visionner les photos sur l'écran de contrôle, plutôt qu'en mode Prise de vue. Là encore, réessayez en débranchant le câble pendant quelques secondes de l'ordinateur, puis en le rebranchant.

### 3. Dans la fenêtre Exécution automatique que montre la Figure 29.1, choisissez Importer les images en utilisant Windows.



Figure 29.1 : Choisissez l'unique option présentée afin que Vista transfère automatiquement les photos de l'appareil vers le PC.



En principe, la fenêtre de la Figure 29.1 n'apparaît qu'à la première connexion de l'appareil photo. Veillez à ce que soit cochée la case **Toujours faire ceci pour le périphérique suivant**. Ainsi Vista saura qu'il doit toujours transférer les images lorsque vous connectez un appareil photo.

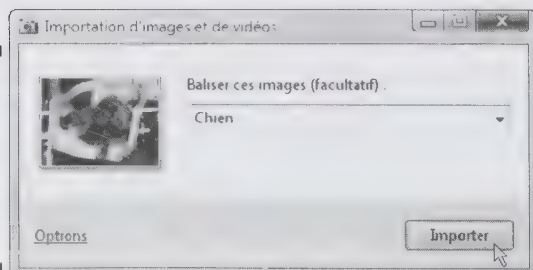


La fenêtre **Exécution automatique** n'apparaît pas ? Cliquez sur le bouton **Démarrer**, sur **Ordinateur** et double-cliquez sur l'icône de votre appareil photo.

#### 4. Dans le champ **Balissage des images**, tapez un nom générique pour les photos puis cliquez sur **Importer**.

Tapez un ou deux mots qui décrivent la photo, comme à la Figure 29.2. Si vous tapez **Chien**, par exemple, toutes les photos transférées seront nommées **Chien 001**, **Chien 002**, **Chien 003** et ainsi de suite. Par la suite, vous les retrouverez par une recherche sur le mot **Chien**.

Figure 29.2 : Tapez une balise, ou non, décrivant la série de photos.



Cliquez sur Importer afin de transférer toutes les photos dans le PC.

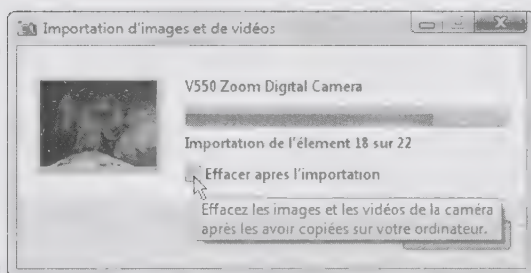


Cliquer sur Options, à la Figure 29.2, permet de modifier le transfert des photos par Vista. Faites-le car vous pourrez éventuellement activer ou désactiver des options d'importation.

### 5. Cochez la case Effacer après l'importation.

Si vous ne supprimez pas les photos dans l'appareil après leur importation dans l'ordinateur, la mémoire ou la carte mémoire finira par être pleine. Cocher la case Effacer après l'importation (Figure 29.3) vous évite d'avoir à parcourir les menus de l'appareil photo.

Figure 29.3 : Cochez cette case afin de libérer de la place pour de nouvelles photos.



### 6. Si Vista le demande, laissez-le corriger l'orientation de vos photos.

Quand Vista remarque qu'une photo a été prise en hauteur, il propose de la pivoter. Ceci évite qu'elle soit couchée à 90° à l'écran.

Les appareils un peu anciens ne peuvent pas signaler à Windows les photos prises en hauteur (ou encore, cette option peut avoir été désactivée). Dans ce cas, Vista ne propose pas le pivotement.

Après avoir importé les photos, Vista affiche le dossier où elles se trouvent.

### Récupérer les photos depuis un lecteur de cartes mémoire

Vista importe assez facilement les photos de votre appareil. Un lecteur de cartes mémoire accélère non seulement la tâche, mais c'est en plus la seule option si vous avez perdu le câble de transfert. Cet appareil est un petit boîtier qui se branche au port USB de l'ordinateur.

Pour transférer les images dans l'ordinateur, ôtez la carte mémoire de l'appareil photo et insérez-la dans la fente appropriée du lecteur. Windows détecte l'insertion et traite le lecteur de cartes comme si c'était un appareil photo, proposant les mêmes menus.

Où alors, dans le menu Démarrer, choisissez Ordinateur et double-cliquez sur l'icône du lecteur de cartes mémoire pour voir toutes les photos. Vous pouvez dès lors les couper et les coller dans le dossier Images ou dans un de ses sous-dossiers.

Les lecteurs de cartes mémoire sont bon marché (moins de 30 euros), faciles à mettre en œuvre, rapides et très pratiques. De plus, l'appareil photo n'étant pas utilisé, sa batterie n'est pas sollicitée, ce qui préserve son autonomie. Quand vous achetez un lecteur de cartes mémoire, assurez-vous qu'il est capable de lire le type de carte utilisé par votre appareil. Un lecteur multiformats est un bon choix car il est plus polyvalent.

## *Visionner les photos dans la Galerie de photos Windows*

Le dossier Images, à un clic du menu Démarrer, est incontestablement le meilleur endroit où stocker les photos numériques. Quand Vista en importe, c'est toujours là qu'il les met afin de tirer avantage des outils de visualisation de ce dossier.

Pour regarder dans un dossier, double-cliquez sur son icône. Dedans, chaque sous-dossier offre les outils de visualisation de fichiers qui se trouvent dans chaque dossier, mais ils comportent en plus une commode rangée de boutons pour afficher, envoyer par courrier électronique et imprimer les photos. Cliquez sur le bouton Affichages pour trouver la

glissière qui permet notamment d'afficher les miniatures en trois tailles.

Si le dossier Images est trop encombré pour visionner facilement les photos, démarrez le nouveau programme d'archivage de Windows : cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Tous les programmes puis Galerie de photos Windows.

La Galerie de photos Windows (Figure 29.4) propose diverses manières de trier rapidement des milliers de photos en cliquant sur les mots, des dates ou des notations, dans le Volet de navigation, à gauche. Double-cliquez sur la miniature d'une photo pour la voir en grand, puis revenez à la Galerie de photos Windows en cliquant sur la flèche Précédent.

Cliquer sur les termes suivants, dans le Volet de navigation, permet de trier les photos de plusieurs manières :

- ✓ **Toutes les images et vidéos** : Cliquez sur cette option pour voir toutes les photos et les vidéos, triées chronologiquement par années de prises de vue ou de transfert dans le PC. Deux sous-catégories ne montrent que les images, ou que les vidéos. Si vous repérez l'image ou la vidéo que vous recherchiez, double-cliquez sur leur miniature pour les visionner.
- ✓ **Récemment importé** : Cette option permet d'accéder commodément aux images que vous venez juste d'importer dans l'ordinateur.
- ✓ **Balises** : Vous souvenez-vous de la balise que vous aviez tapée lors de l'importation des photos, à la Figure 29.2 ? Ces balises sont répertoriées dans cette rubrique du Volet de navigation. Cliquez sur l'une d'elles, et seules sont affichées les photos qui la contiennent. Vous pouvez ajouter des tags à la volée : sélectionnez les photos de Tatie Danièle (vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois en cliquant dessus, touche Ctrl enfoncée) puis, dans le Volet d'informations à gauche, cliquez sur Ajouter des balises. Tapez ensuite **Tatie Danièle** pour baliser les photos avec ce nom.



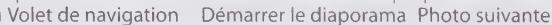


Figure 29.4 : La nouvelle Galerie de photos Windows permet de trier les photos chronologiquement, par sujet ou par une notation personnelle.

- ✓ **Date de la prise :** Cette option permet de ne voir que les photos prises un certain jour, mois ou année. Par exemple, cliquez sur 2004 puis, la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur la balise Chien pour voir toutes les photos de chiens prises en 2004.



- ✓ **Notes :** Vous êtes vraiment fier d'une photo ? Ou pas tant que ça ? La touche Ctrl enfoncée, appuyez sur la touche **1, 2, 3, 4** ou, si elle est géniale, **5** pour noter vos photos. Vous pourrez ainsi n'afficher que celles correspondant à la note sélectionnée dans le volet de gauche. Une photo peut aussi être notée en cliquant sur l'une des étoiles dans le volet d'information, comme à la Figure 29.4.
- ✓ **Dossiers :** Cliquez dans l'un des dossiers figurant dans cette rubrique pour voir les photos et/ou les vidéos qu'ils contiennent. Pour ajouter un dossier à cette liste, cliquez du bouton droit sur le mot Dossiers, choisissez Ajouter un dossier à la Galerie, puis parcourez le disque dur à sa recherche.

En choisissant les critères de dates, de balises et de note, vous dénicherez rapidement et efficacement la ou les photos que vous cherchiez. Ces quelques conseils augmenteront vos chances de localiser l'image que vous cherchez :

- ✓ Une photo est floue ou mal cadrée ? Cliquez dessus du bouton droit et choisissez Supprimer. Il est plus facile de trouver une belle image dans une photothèque débarrassée des photos ratées.
- ✓ Assignez plusieurs balises à une photo. Par exemple, créez une balise par personne, pour une photo de groupe. Vous pourrez ainsi faire des recherches nominatives.
- ✓ Double-cliquez sur une miniature pour afficher la photo en grand. La fenêtre dans laquelle elle s'ouvre contient des outils de correction, d'impression, d'envoi par courrier électronique, et le Volet d'information reste affiché. Nous reviendrons sur ces boutons à la section "Corriger les photos", un peu plus loin.
- ✓ Vous voulez utiliser une photo comme arrière-plan du Bureau ? Cliquez du bouton dessus et choisissez Définir en tant que papier peint du bureau. La photo est aussitôt placée sur le Bureau.



### Une photothèque bien classée

Il est tentant de créer, dans le dossier Images, un sous-dossier nommé Nouvelles photos et d'y stocker toutes les images à venir. Mais ce système montrera vite ses limites. L'outil d'importation de Vista fait heureusement du bon travail en nommant chaque série de photos après la date et la balise. Les conseils suivants vous permettront de classer plus efficacement vos photos, et donc de les retrouver plus vite :

- ✓ Affectez quelques balises généralistes comme Maison, Voyage ou Vacances. Il vous sera ainsi possible de commencer une recherche par toutes les photos faites chez vous, ou toutes celles prises en voyage, ou toutes les photos de vacances.
- ✓ Windows assigne la balise créée lors de l'importation à tout le lot de photos importées. Accordez-vous immédiatement un peu de temps pour ajouter des balises plus spécifiques à chacune des photos.
- ✓ Si vous êtes passionné de photo, envisagez l'achat d'un gestionnaire de photos plus sophistiqué, comme ACDSee (<http://fr.acdsee.com/>).

- ✓ Immobilisez le pointeur de la souris sur une miniature pour voir en une version agrandie, de même que son nom de fichier, sa note, les balises, la date de prise de vue, taille du fichier et les dimensions de l'image.

### *Visionner un diaporama*

Le mode Pellicule des dossiers d'image de Windows XP offrait un semblant de diaporama qui affichait une photo après une autre. Dans Vista, ce diaporama est autrement mieux fait, avec en prime une quinzaine de types de présentations.

Faites preuve d'originalité, pour visionner vos photos, en recourant à l'une de ces deux techniques :



- ✓ Dans le dossier Images, cliquez sur le bouton Diaporama, dans la barre d'outils.



- ✓ Dans la Galerie de photos Windows, cliquez sur le gros bouton Lire le diaporama, en bas au milieu (ou appuyez sur F11).

L'écran s'assombrit aussitôt et la première image apparaît en plein cadre. Elle s'estompe tandis que la suivante apparaît par un effet de fondu-enchaîné.

Vous n'avez pas droit à ce diaporama sophistiqué ? C'est sans doute parce que Vista ou votre PC ne fait pas l'affaire : soit vous utilisez la version Édition Familiale Basique où ce diaporama n'existe pas, soit le PC n'est pas suffisamment puissant.



Cliquez sur le bouton Thèmes, à gauche des commandes de diaporama, pour choisir une autre présentation différente. Par exemple, le thème Classique fait simplement se succéder les images tandis que le thème Album donne l'apparence d'un traditionnel album en carton. Le terme Tourner retourne la photo pour présenter la suivante, et le thème Voyage empile les photos inclinées dans un sens, puis dans un autre, sur un papier orné de flammes d'oblitération postales.

Le bouton Diaporama crée rapidement un diaporama. Mais si vous envisagez d'en graver sur un CD ou un DVD pour épater vos proches, reportez-vous au deux dernières sections de ce chapitre. Vous y apprendrez comment créer et enregistrer des diaporamas avec Movie Maker et DVD Maker, deux programmes livrés avec Vista.

Voici quelques conseils pour améliorer vos diaporamas :

- ✓ Avant de commencer le diaporama, pivotez toutes les photos qui sont couchées sur le côté.
- ✓ Le diaporama comportera toutes les photos du dossier courant et aussi de ses sous-dossiers.
- ✓ Pour ne limiter le diaporama qu'au dossier courant, sélectionnez une partie des photos qui s'y trouvent – en maintenant la touche Ctrl enfoncée – puis cliquez sur le bouton Diaporama.



- ✓ Un diaporama peut être transformé en écran de veille : cliquez du bouton droit sur le Bureau, choisissez Personnaliser, cliquez sur Écran de veille et, dans le menu déroulant du même nom, choisissez Photos. Cliquez sur le bouton Paramètres, si vous le désirez, pour choisir un type de diaporama, ou filtrer les photos affichées par balise, note et dossier.



- ✓ N'hésitez pas à sonoriser un diaporama en faisant jouer un morceau par le Lecteur Windows Media. Ou, si vous avez rapporté un CD de musique de vos vacances à Tahiti, insérez-le dans le lecteur et laissez la musique pendant tout le diaporama.

## Corriger les photos

Windows Vista contient quelques outils de correction des photos : suppression de l'effet de yeux rouges des portraits faits au flash, amélioration des photos surexposées, recadrage des images... Bizarrement, Vista cache ces outils dans la Galerie de photos Windows. Pour corriger vos photos, vous devrez donc cliquer sur le bouton Démarrer, choisir Tous les programmes et sélectionner Galerie de photos Windows.



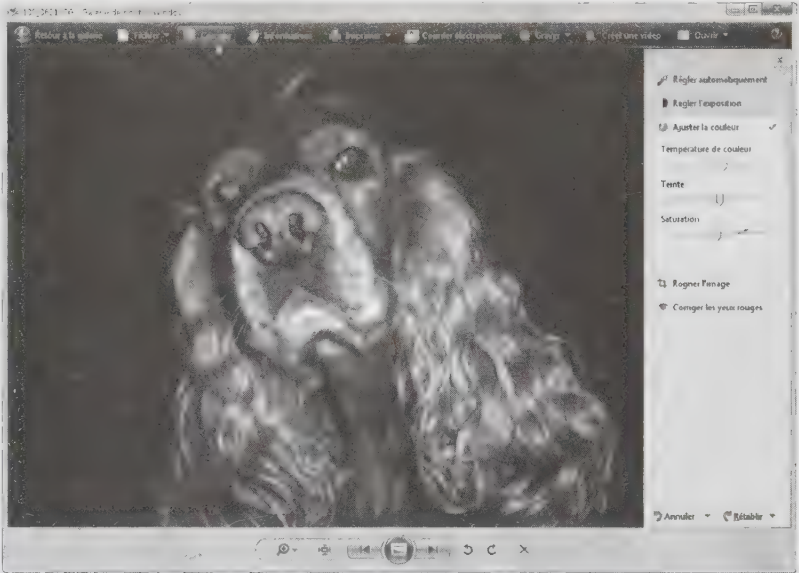
Sélectionnez la photo à problèmes en cliquant dessus puis cliquez sur le bouton Corriger, dans la barre d'outils de la Galerie de photos Windows. Les prochaines sections expliquent comment utiliser les outils de correction, visibles à la Figure 29.5.

Les corrections ne sont pas irréversibles. Si vous avez fait une erreur, cliquez sur le bouton Annuler, en bas de la Galerie de photos Windows. Si vous ne remarquez la bévue que quelques jours plus tard, cliquez sur la photo en question, cliquez sur le bouton Corriger, et vous verrez qu'en bas à droite, le bouton Rétablir est accessible. Cliquez dessus et Vista pourra rétablir la photo originale.



Veillez à corriger les photos avant de les imprimer ou les envoyer à un service d'impression. Un petit recadrage et

Figure 29.5 : Cliquez sur le bouton Corriger, dans la barre d'outils de la Galerie de photos Windows, pour accéder aux outils de correction visibles dans le volet de droite.



quelques réglages amélioreront l'image avant de la coucher sur papier.

## *Régler l'exposition et la couleur*

L'image que capte votre appareil photo n'est pas toujours aussi bien restituée à l'écran que vous l'auriez désiré. Pour lui redonner un peu plus de "pêche", la Galerie de photos Windows offre de quoi régler la couleur et rattraper une image surexposée ou sous-exposée, un problème classique dû à un éclairage trop fort, ou au contraire trop faible.

Voici comment rattraper l'exposition d'une photo :

1. Ouvrez la Galerie de photos Windows, cliquez sur la photo ratée puis, dans la barre d'outils, sur le bouton Corriger.

Les outils de correction apparaissent dans un volet à droite de l'image (voir Figure 29.5).

2. Cliquez sur Régler automatiquement.



Vista analyse l'image et applique les réglages qui, selon lui, s'imposent : aussi étonnant que cela puisse paraître, le résultat est souvent satisfaisant. Mais parfois, il est pire ou alors, la correction est insuffisante. Vous devrez alors passer à l'Étape 3.

**3. Cliquez sur Régler l'exposition puis ajustez les curseurs Luminosité et Contraste.**

Le réglage automatique fausse toujours quelque peu les paramètres d'exposition. Les curseurs des glissières Luminosité et Contraste sont normalement centrés, mais après l'application de la commande Régler automatiquement, l'un ou l'autre peut être décentré. Réglez la luminosité et le contraste. Si la photo n'est pas encore satisfaisante, passez à l'Étape 4.

**4. Cliquez sur Ajuster la couleur. Réglez les paramètres Température de couleur, Teinte et Saturation.**

NdT : Réglez le curseur Température de couleur si la photo semble globalement trop orangée, verdâtre ou bleutée. Vous pouvez aussi, en l'utilisant délicatement, renforcer une impression de crépuscule ou une ambiance intimiste. La glissière Teinte décale la totalité du spectre chromatique. Vous aurez peu l'occasion de l'utiliser. La glissière Saturation règle l'intensité des couleurs : vers la droite, les couleurs plus vives ; calée à gauche, l'image est privée de couleur et apparaît en noir et blanc (réglez de nouveau le contraste et la luminosité pour obtenir un beau noir et blanc).

**5. Enregistrez ou annulez vos modifications.**

Si vous estimez que la photo est corrigée, enregistrez vos interventions en cliquant sur le bouton Retour à la galerie, à gauche dans la barre d'outils, ou en fermant la Galerie de photos Windows.

Mais si la photo est encore pire qu'avant, renoncez aux modifications les unes après les autres en cliquant à chaque fois sur le bouton Annuler, ou rétablissez la





photo originale en cliquant sur la petite flèche à droite de Annuler et, dans le menu, choisissez Annuler tout.

NdT : Si la retouche et la correction des photos vous intéressent, reportez-vous au livre *Photoshop Elements 4 Pour les Nuls*. Il est entièrement consacré à Photoshop Elements, un logiciel puissant et d'un prix abordable.

## Rogner les photos

Rogner les photos, c'est les recadrer. A vrai dire, le recadrage commence dès la prise de vue, lorsque vous recherchez le point de vue et orientez l'appareil afin d'obtenir une bonne image.

Mais, de retour chez vous, vous constatez que la composition de l'image n'est pas aussi bonne que vous le pensiez : un pied ou un bras dépasse dans l'image, un poteau ou un pylône gâche le paysage.

Un recadrage peut remédier à ces défauts. Vous ne retiendrez que la partie intéressante d'une image et éliminerez le reste. Ces trois étapes expliquent comment faire pour recadrer un sujet pris d'un peu trop loin et donner ainsi plus de force à l'image.



1. Ouvrez la Galerie de photos Windows, cliquez sur la photo à recadrer puis, dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Corriger.
2. Cliquez sur l'outil Rogner l'image, déroulez le menu Proportions et choisissez un format de papier.

L'outil Rogner l'image place un cadre dans l'image, comme le montre la Figure 29.6. Tout ce qui se trouve à l'extérieur sera supprimé.

3. Réglez le recadrage.

Vista centre le cadre, ce qui est rarement la meilleure solution. Repositionnez-le en cliquant dedans et en le tirant, bouton de la souris enfoncé. Réglez ensuite les

Figure 29.6 : Choisissez une proportion puis réglez les dimensions du cadre. Ici, la proportion 4\_3 est appropriée au tirage sur un papier de 10 x 15 cm.



dimensions du cadre : en tirant un coin, la proportion est maintenue. En tirant un côté, la proportion n'est plus respectée (le bouton Proportion affiche alors Personnalisé).

Pour recadrer en fonction de différents formats de papiers, déroulez le menu Proportion et choisissez-en un. Cliquez sur le bouton Faire pivoter l'image pour obtenir un cadrage, soit en hauteur, soit en largeur.



Évitez de centrer le sujet. Pour qu'une photo soit plus forte, il est conseillé de respecter la règle des tiers : imaginez que la photo soit divisée par des lignes aux tiers de la hauteur et aux tiers de la largeur (voir Figure 29.7). Tout élément positionné à l'intersection de ces lignes attire plus le regard que placé ailleurs.

#### 4. Cliquez sur le bouton Appliquer pour recadrer l'image.

Tout ce qui est à l'extérieur du cadre est éliminé, comme l'illustre la Figure 29.8. Remarquez le positionnement de deux colombes respectant la règle des tiers. De plus un peu "d'air" a été ménagé à gauche, dans la



Figure 29.7 : La règle des tiers est une des bases de la composition graphique.



Figure 29.8 : Après avoir cliqué sur Appliquer, l'image est recadrée.

direction du vol, afin que les colombes ne donnent pas l'impression de se heurter au bord de l'image.

Si vous désirez faire des essais, sachez que cliquer sur Annuler rétablit l'image originale. En revanche, si le nouveau cadrage vous plaît, cliquez sur le bouton Aller à la Galerie pour l'enregistrer et revoir toutes vos photos.

Rogner une image est commode pour réaliser les photos qui illustreront vos comptes d'utilisateurs. Choisissez la proportion



Carrée, cadrez le portrait bien serré puis, après avoir enregistré l'image, intégrez-la à un compte d'utilisateur.

## *Corriger les yeux rouges*

La lumière du flash est si soudaine et intense que les pupilles n'ont pas le temps de se contracter. Au lieu d'être noires, sur la photo, elles sont d'un rouge soutenu car la lumière se reflète sur le réseau sanguin de la rétine.

L'outil Corriger les yeux rouges de la Galerie de photos Windows remplace le rouge par des nuances de gris foncé et de noir plus esthétiques, apportant ainsi une solution élégante à un problème qui a hanté des générations de photographes de réceptions.



- 1. Ouvrez la Galerie de photos Windows, double-cliquez sur la photo où il y a des yeux rouges puis cliquez sur le bouton Corriger.**



Zoomez sur les yeux rouges en cliquant sur le bouton en forme de loupe, dans la barre de navigation en bas de la fenêtre.

- 2. Cliquez sur Corriger les yeux rouges, tirez un rectangle autour de la pupille et relâchez le bouton.**

Dès que le bouton est relâché, le rouge des pupilles est remplacé par des nuances de gris presque noir (NdT : cette commande corrige les yeux rouges, mais moins bien, voire pas du tout, les yeux verts ou or des animaux de compagnie).

## *Pivoter une photo*

Quand une photo est tirée sur papier, peu importe son sens : il suffit de pivoter le tirage pour regarder une photo en hauteur. Sur l'écran d'un ordinateur, une photo cadrée en hauteur est généralement couchée. Vista pourra cependant la remettre d'aplomb.

Il suffit pour cela de cliquer dessus du bouton droit. Dans le menu contextuel, choisissez Faire pivoter vers la droite ou Faire pivoter à gauche, et le tour est joué.



Pour pivoter une photo dans la Galerie de photos Windows, cliquez sur une icône de rotation dans le sens antihoraire ou horaire, dans la barre de navigation.

## Graver des photos numériques sur un CD ou un DVD

Ne perdez pas tous vos souvenirs numériques faute de les avoir sauvegardés. Achetez sans tarder un lot de CD ou de DVD vierges compatibles avec votre lecteur.

Procédez ensuite comme suit pour copier tout le contenu de votre dossier Images sur un CD ou un DVD vierge :

1. Ouvrez le dossier Images depuis le menu Démarrer puis cliquez sur le bouton Graver.

Vista vous invite à insérer un disque vierge dans le lecteur de CD.

2. Insérez un CD ou un DVD vierge dans le graveur de CD.

Le graveur de CD est aussi un lecteur de CD (mais l'inverse n'est pas toujours vrai). Un DVD peut stocker jusqu'à cinq fois plus de données qu'un CD. C'est pourquoi vous privilégiez ce support. Si vous n'avez pas de DVD sous la main, quelques CD devraient faire l'affaire.

3. Nommez le disque sur le point d'être gravé puis cliquez sur Suivant.

Tapez la date d'aujourd'hui suivie des mots "Sauvegarde photos". La gravure commence aussitôt.

La place manque sur le CD ou le DVD pour sauvegarder toutes les photos ? Windows Vista n'est hélas pas assez intelligent pour demander l'insertion d'un deuxième disque. Il se contente d'annoncer benoîtement qu'il n'y a plus assez de place et cesse de graver. Dans ce cas, optez pour le programme Centre de sauvegarde, qui saura répartir vos sauvegardes sur plusieurs disques.



## Envoyer des photos par courrier électronique

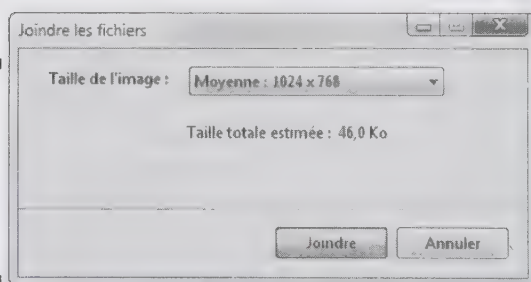
Les fichiers des photos numériques sont particulièrement volumineux alors que le courrier électronique ne peut acheminer que des fichiers de petite taille. Un fichier trop gros encombre inutilement la boîte de réception du destinataire et parfois, quand il dépasse le maximum autorisé par votre fournisseur d'accès Internet, le message est tout simplement refusé. Pour résoudre ce problème, Windows Vista propose fort opportunément de redimensionner les photos que vous envoyez. Voici comment exploiter cette fonctionnalité :

1. Cliquez du bouton droit sur la ou les photos sélectionnées puis, dans le menu contextuel, choisissez **Envoyer vers, puis Destinataire**.

Ou, si vous regardez des photos dans le dossier Images ou dans la Galerie de photos Windows, cliquez sur le bouton Courrier électronique, dans la barre supérieure.

Windows affiche la fenêtre de la Figure 29.9, qui propose de réduire la taille des images envoyées par courrier. Acceptez l'offre.

Figure 29.9 : Pour la plupart des destinataires, choisissez une taille Moyenne.



2. Cliquez sur le bouton **Joindre**.

Windows redimensionne les photos à envoyer, ouvre la messagerie par défaut – Microsoft Mail, ou encore Microsoft Outlook – et les joint au message.



**3. Indiquez l'adresse électronique du destinataire puis cliquez sur Envoyer.**

**4. Cliquez sur le bouton Envoyer.**

Windows Mail envoie le message au destinataire, avec les photos qui y sont jointes.

## Imprimer les photos

L'assistant d'impression de photos de Windows Vista propose presque autant d'options de tirage qu'une boutique photo : format, brillant ou mat, avec ou sans bord, etc.



Pour obtenir de beaux tirages, vous devez utiliser une imprimante photo ainsi que du beau – et onéreux – papier photo. Demandez à voir des échantillons d'impression avant d'acheter une imprimante, puis achetez le papier photo recommandé pour cette marque.



Avant d'imprimer vos photos, corrigez les couleurs et recadrez-les.

Voici comment faire migrer vos images de l'écran vers le papier :

**1. Ouvrez le dossier Images à partir du menu Démarrer, puis sélectionnez les photos à imprimer.**

Vous ne voulez en imprimer qu'une seule ? Cliquez dessus. Pour en sélectionner et donc en imprimer plusieurs à la fois, cliquez dessus touche Ctrl enfoncée.

**2. Demandez à Vista d'imprimer les photos.**

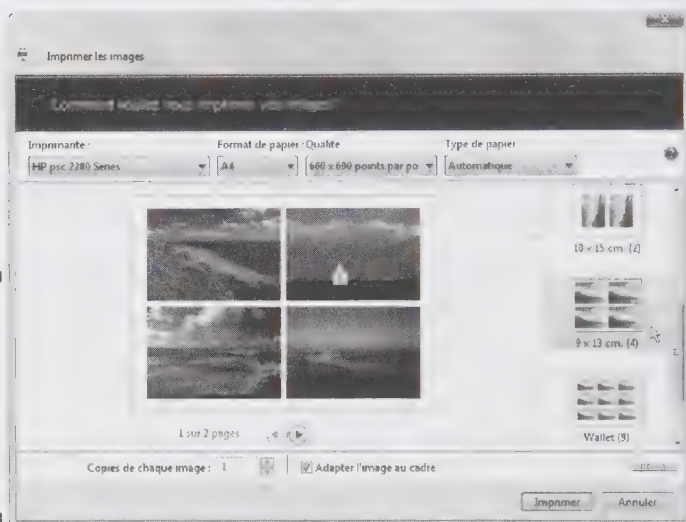
L'impression peut être lancée de deux manières :

- En cliquant sur le bouton Imprimer, dans la barre d'outils du dossier. Il y en a un dans le dossier Images et ses sous-dossiers, de même que dans la Galerie de photos Windows.

- En cliquant du bouton droit sur les photos sélectionnées et en choisissant Imprimer, dans le menu contextuel.

Quelle que soit la technique adoptée, la fenêtre Imprimer les images apparaît (Figure 29.10).

Figure 29.10 : Choisissez la disposition des photos sur le papier, puis cliquez sur le bouton Imprimer.



### 3. Choisissez l'imprimante, le format de papier et la disposition ainsi que le nombre d'exemplaires à tirer.

La fenêtre Imprimer les images permet de régler plusieurs paramètres (si vous ne faites rien, Vista imprime chaque photo sur une seule feuille au format A4) :

- **Imprimante** : Vista affiche l'imprimante par défaut. Si vous en avez plusieurs, dont une imprimante photo, sélectionnez-la dans la liste.
- **Format de papier** : La liste déroulante contient plusieurs formats usuels, dont le format A4.
- **Disposition** : Choisissez dans le volet de droite comment Vista doit disposer les photos sur le papier : sur des pages entières, deux ou quatre par page, voire neuf photos au format Wallet (celui des

cartes bancaires). D'autres dispositions sont possibles. Chaque fois que vous en choisissez une, l'assistant montre un aperçu (voir Figure 29.10).

- **Copies de chaque image :** Vous pouvez imprimer de 1 à 99 exemplaires de chaque image.

#### 4. Insérez du papier photo dans l'imprimante puis cliquez sur Imprimer.

Respectez scrupuleusement les instructions fournies sur l'emballage de la ramette de papier. Le côté traité doit être correctement orienté sous peine d'imprimer au dos du papier, ce qui serait un énorme gâchis.

Cliquez sur Imprimer, et Vista envoie les photos à l'imprimante.



La plupart des labos tirent vos photos sur un meilleur papier et avec une encre de meilleure qualité que votre imprimante. Étant donné le coût de ces consommables, le labo est souvent moins cher qu'imprimer vous-même. Étudiez leurs tarifs et demandez sur quel support ils préfèrent recevoir les photos : sur CD, carte mémoire, voire par Internet.

## *Créer, monter et visionner des films numériques et des diaporamas*

Les étagères des vidéastes amateurs croulent sous les cassettes de films de vacances, d'événements sportifs et de bains de bébé. Movie Maker, un logiciel de vidéo livré avec Vista, permet de transformer ces rangées de cassettes en films montés et présentables. Vous pouvez aussi monter les émissions enregistrées avec le Media Center, faites par exemple une compil style "Culture Pub" et gravez-la sur un DVD.

Le polyvalent Movie Maker considère les diaporamas comme des films, permettant d'arranger les photos dans l'ordre qui vous plaît, de ménager des transitions entre chacune d'elles,



d'ajouter une bande sonore, et de graver le chef-d'œuvre sur un DVD.

La version pour Vista de Movie Maker fonctionne à peu près comme celle pour XP. Seules quelques appellations changent dans des menus. La grande amélioration est la possibilité – tant attendue – de pouvoir lire le film avec un lecteur de DVD de salon.

Le volet Tâches de Movie Maker (voir Figure 29.11) vous guide à travers les trois étapes de la création d'un film : l'importation de la vidéo et/ou des photos, leur montage, et l'enregistrement de votre création sur le disque dur, un CD ou un DVD. Vous pouvez aussi l'envoyer par courrier électronique ou la réintégrer dans le caméscope afin de l'enregistrer sur bande magnétique.



Figure 29.11 : Le volet Tâches vous guide lors de la collecte des éléments,

Table de montage séquentiel

Voici les trois étapes de la création d'un film :

## 1. L'importation.

Il s'agit de la collecte des matériaux bruts. Vous copiez sur le disque dur les scènes filmées avec le caméscope, qui apparaîtront dans Movie Maker sous forme de clips séparés. Ajoutez d'autres vidéos, des émissions de télévision enregistrées, des fichiers de musique, des photos numériques, bref tout ce dont vous avez besoin pour le film.

## 2. Le montage.

Montez les clips vidéo, la musique et les images fixes pour en faire un film digne de ce nom. Faites glisser vos meilleurs clips sur la Table de montage séquentiel dans l'ordre où ils doivent apparaître, et placez des transitions entre certaines séquences. Ajouter aussi une bande sonore, et aussi un titrage de début et de fin.

## 3. La diffusion.

Le montage terminé, Movie Maker produit un film terminé, prêt à être enregistré dans votre ordinateur, gravé sur un CD ou un DVD ou réintroduit dans votre caméscope.

### **Laisser Movie Maker créer automatiquement une vidéo**

Si vous n'avez pas envie d'apprendre à utiliser Movie Maker et que vous désirez seulement créer rapidement un film, demandez à la fonction Vidéo automatique de s'en charger. Après avoir importé les scènes et/ou les photos, choisissez Vidéo automatique, dans le menu Outils. Sélectionnez un style de vidéo, qu'il s'agisse de simples coupures et fondus, d'une vidéo musicale tape-à-l'œil, d'un film "ancien" ou d'un montage nerveux, pour les scènes comportant des filés et des zooms.

Movie Maker effectue le montage des séquences et/ou des photos. Il les analyse à la recherche de panoramiques et de zooms intéressants, repère les plans bougés ou flous, et finit par en faire un film prêt à être visionné. Bien que cette fonction ne soit pas parfaite, c'est un moyen étonnamment rapide pour obtenir des films présentables à partir d'un ensemble de scènes vidéo.



La création d'un film exige beaucoup de place libre sur le disque dur. Prévoyez 2,5 giga-octets pour un court-métrage de 15 minutes. Si la place manque, vous avez deux possibilités : créer des films plus courts ou ajouter un second disque dur de grande capacité à l'ordinateur.



Vous êtes pressé ? Le mode Vidéo automatique de Movie Maker, décrit dans l'encadré, analyse vos séquences puis en fait rapidement un film tout simple. C'est un bon moyen de s'initier au logiciel.

## Étape 1 : Importer la vidéo, les photos et la musique

Si vous avez déjà importé des séquences vidéo de votre caméscope numérique, passez directement à l'Étape 4 car vous avez pris de l'avance.

Mais si vous êtes sur le point de le faire, vous avez un peu de pain sur la planche. Pour que Movie Maker puisse monter vos vidéos, vous devez d'abord les copier dans l'ordinateur à l'aide d'un câble. La plupart des caméscopes se connectent au port FireWire ou USB 2.0 (le premier, parfois appelé du nom de sa norme, IEEE-1394, fonctionne le mieux).

Si votre ordinateur n'est pas équipé d'un port FireWire, installez une carte d'extension FireWire, qui est de surcroît bon marché. J'explique comment faire dans mon livre *PC Mise à niveau et dépannage Pour les Nuls*.

Votre caméscope est un ancien modèle analogique ? Il est parfaitement possible de transférer les films dans Windows Vista en recourrant à une carte d'acquisition vidéo installée dans l'ordinateur.



Quand vous importez de la vidéo par le port FireWire, ou IEEE-1394, il suffit d'utiliser le câble approprié. Au travers de ce seul câble, Vista récupère le son et la vidéo et contrôle aussi la caméra.

Procédez comme suit pour importer de la vidéo numérique dans l'ordinateur :

1. **Démarrez Movie Maker, connectez le caméscope numérique à l'ordinateur et, si cela vous est demandé, cliquez sur Importer la vidéo.**

Si c'est la première fois que vous branchez le caméscope numérique, Windows Vista le reconnaît et propose aussitôt d'importer les vidéos qui s'y trouvent. Pour que Vista le détecte, vous devrez peut-être configurer le caméscope dans le mode où il visionne les vidéos, et non en mode d'enregistrement.

Mais, si vous aviez déjà branché le caméscope précédemment, Vista affiche immédiatement une fenêtre Importation. Si elle n'apparaît pas, démarrez Movie Maker et choisissez Fichier, puis Importer à partir de la caméra vidéo numérique.

2. **Tapez un nom pour la scène, choisissez le format vidéo et cliquez sur Suivant.**

Commencez par nommer la vidéo en fonction du sujet (vacances à Trifouillis-les-Oies, mariage, moto-cross ou moto-crottes...).

Choisissez ensuite l'un des trois formats dans lequel vos films seront stockés dans le dossier Vidéos :

- **Format de périphérique vidéo (AVI) :** C'est la meilleure option si l'ordinateur est équipé d'un disque dur de grande capacité. La totalité de la vidéo est copiée en un seul fichier sans aucune perte de qualité. Comptez 13 giga-octets par heure de film.
- **Fichier vidéo Windows Media (un fichier par scène) :** Cette option est appropriée pour les disques durs plus modestes. La totalité de la vidéo est copiée et compressée dans un fichier de seulement 2 Go par heure.

- **Vidéo Windows - Windows Media (fichier unique) :** Cette option enregistre chaque scène dans un fichier distinct, ce qui facilite leur gestion. Vous pouvez notamment supprimer les mauvaises scènes pour économiser de la place.

Bien que les deux premières options enregistrent les séquences importées dans un seul fichier, Vista sait cependant où commence et se termine chacune d'elles. Quand le fichier est ouvert dans Movie Maker, les séquences sont effectivement affichées séparément.

**3. Choisissez l'importation de la totalité de la bande ou seulement des parties. A la fin du processus, cliquez sur OK.**

Vista propose deux façons d'importer la vidéo :

- **Importer la bande vidéo complète sur mon ordinateur :** Cette option importe la totalité des vidéos. Ce choix est surtout approprié pour ceux qui enregistrent chaque série de prises de vue sur une bande différente.
- **Importer uniquement des parties de la bande vidéo sur mon ordinateur :** Choisissez cette option pour importer rapidement quelques parties de la bande. Vista affiche une fenêtre de lecture avec des boutons de commande. Effectuez une avance rapide jusqu'au début de la séquence désirée, cliquez sur le bouton Lancer Importation de vidéo, enregistrez un bout de scène, puis cliquez sur Arrêter l'importation de la vidéo. Répétez cette manipulation jusqu'à ce que vous ayez obtenu toutes les scènes voulues, puis cliquez sur Terminer.

L'ordinateur doit fonctionner en continu pendant la récupération des séquences, car il a besoin d'un maximum de puissance de calcul pour produire des séquences fluides. N'utilisez aucun autre programme pendant qu'il mouline et n'en profitez pas pour aller sur le Web.



Vista stocke les séquences dans le dossier Vidéos, que vous pouvez examiner à partir du menu Démarrer, en cliquant du bouton droit sur votre nom d'utilisateur et en ouvrant le dossier Vidéos.

#### 4. Ouvrez Movie Maker, s'il ne l'est pas encore.

Vous le trouverez bien évidemment dans Tous les programmes, après avoir cliqué sur le bouton Démarrer.

Si Windows Vista recommande de mettre la résolution d'écran à 1024 x 768 ou plus, faites-le. Elle offre plus de place pour effectuer les montages vidéo.



Une fois ouvert, Movie Maker montre tous les clips qui y étaient restés après votre dernier projet. Pour redémarrer de zéro, choisissez Nouveau projet, dans le menu Fichier. Supprimez ensuite tous les clips subsistant dans le volet Collections en cliquant n'importe où dans ce volet, en choisissant Sélectionner tout, dans le menu Édition et en appuyant ensuite sur la touche Suppr. Cette opération ne supprime pas les fichiers de ces clips, car les éléments du volet Collections ne sont que des copies.

#### 5. Collectez les vidéos, photos, musique et sons à incorporer dans votre vidéo.

La tâche Importer, la première du volet Tâches, permet de réunir tous les matériaux désirés pour la vidéo. Ne vous souciez pas d'en collecter plus qu'il n'en faut, car ces éléments ne sont que des copies. La tâche Importer sert à recueillir les matériaux suivants :

- **Depuis la caméra vidéo numérique** : Cette option démarre le programme d'importation de vidéos évoqué précédemment dans cette section.
- **Vidéos** : Choisissez cette tâche pour importer des vidéos déjà stockées dans le disque dur.

- **Images** : Cette tâche sert à ajouter des photos numériques dans la zone de travail, prêtes à être intégrées à un diaporama ou dans un film.
- **Audio ou musique** : Movie Maker accepte plusieurs sources audio, permettant ainsi de mixer les bruits d'ambiance captés par le caméscope avec votre voix qui commente et de la musique. En fait, beaucoup de films sont nettement meilleurs en remplaçant le souffle du vent, en bruit de fond, par de la musique.

Au terme de cette étape, Movie Maker héberge toutes les vidéos, photos et musiques dont vous avez besoin pour votre film. A la prochaine étape, nous monterons et mixerons tous ces éléments pour obtenir le produit fini.

## Étape 2 : Monter le film

Après avoir importé les vidéos, sons et photos, vous êtes prêt à assembler tout cela pour en faire un film, en éliminant au passage les séquences ratées et en coupant les meilleures prises aux bons endroits. Si vous n'êtes pas trop méticuleux, il ne vous faudra que quelques minutes. Mais si vous êtes un admirateur de Federico Fellini ou de Wim Wenders, vous passerez des jours, voire des semaines, à peaufiner le découpage, ménager des transitions et synchroniser les éléments sonores.



Vos interventions n'abîment pas du tout les vidéos originales enregistrées sur le disque dur. Vous ne travaillez que sur des copies et de plus, vous avez toujours l'original sur la bande du caméscope.



Pendant que vous travaillez sur le film, visionnez-le au fur et à mesure en cliquant sur le bouton Lecture, sous la fenêtre d'aperçu.

Les étapes suivantes montrent comment monter un film :



### 1. Familiarisez-vous avec les vidéos et les images, dans l'espace de travail.

Examinez le volet Collection de Movie Maker, où se trouvent les clips vidéo, photos et fichiers audio importés. Chaque scène est un clip distinct, affichée dans l'ordre où elle a été tournée.

Une fenêtre d'aperçu se trouve à droite. Double-cliquez sur un clip pour le visionner dans cette fenêtre.

Tout en bas s'étend la Table de montage séquentiel, un espace de travail où les clips se succèdent tels qu'ils ont été placés.

### 2. Faites glisser les vidéos ou les photos du volet Collection jusque sur la Table de montage séquentiel, dans l'ordre où elles doivent être montrées.

Après avoir disposé les séquences de manière à obtenir une narration, la Table de montage séquentiel se présente comme à la Figure 29.12. Remarquez qu'un élément qui y est déposé ne disparaît pas du volet Collection. Il peut ainsi être réutilisé plusieurs fois, à volonté.

Ajoutez éventuellement du son et des transitions.

### 3. Enregistrez le projet.

Dans le menu Fichier, choisissez Enregistrer le projet. Faites-le dès à présent afin de ne pas perdre votre travail ; ainsi, tous les éléments importés et placés dans la Table de montage séquentiel seront à l'abri. Vous pourrez les recharger en cas d'incident, en choisissant Fichier, Ouvrir un projet, et repartir de ce point.

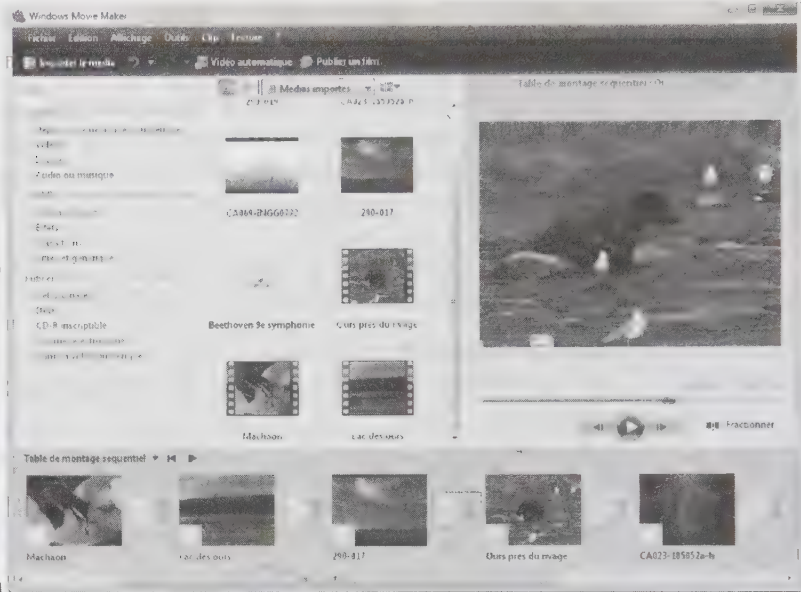
Enregistrez votre projet chaque fois que vous venez de terminer une opération décisive, longue ou délicate.

### 4. Affichez la Chronologie afin de monter les clips et le son, si vous le désirez.

Pour monter les clips et la bande sonore, cliquez sur le bouton Table de montage séquentiel et, dans le menu,



Figure 29.12 :  
Tirez les clips  
et déposez-  
les sur la  
Table de  
montage  
séquentiel  
dans l'ordre  
où ils doivent  
apparaître  
dans le film.

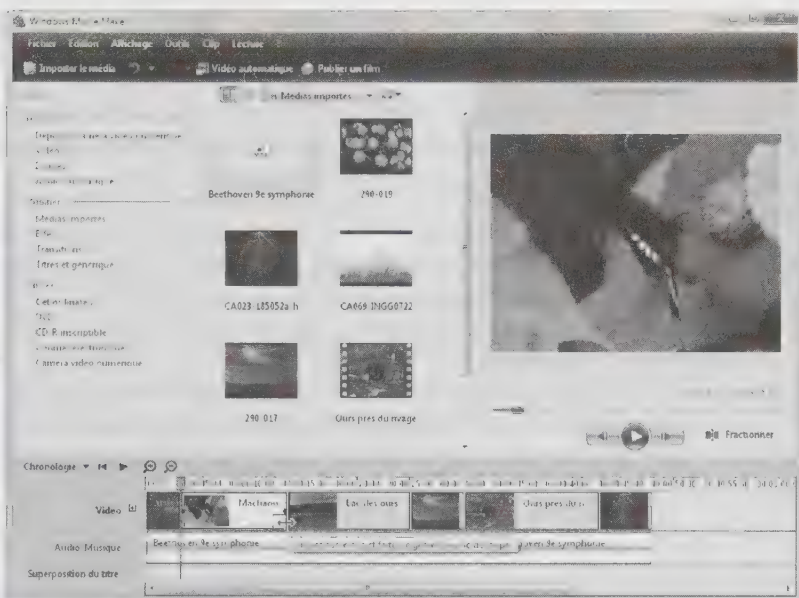


choisissez Chronologie. Le volet inférieur change complètement, comme le montre la Figure 29.13. Au lieu de montrer les clips dans des emplacements carrés, il les affiche sur une ligne de temps, en fonction de leur durée. Si une séquence est un peu trop longue, ou s'il faut supprimer des images au début ou à la fin d'une scène, c'est dans la Chronologie que vous le ferez.

## Table de montage séquentiel ▼

Pour raccourcir la durée d'un clip, cliquez dessus puis cliquez sur la ligne verticale au début du clip. Le pointeur de la souris se transforme en flèche à deux pointes, visible dans la Figure 29.13. Tout en tirant cette ligne – qui s'apparente à une tête de lecture – vers l'intérieur, gardez un œil sur la fenêtre d'aperçu. Elle se met en effet à jour selon la position de la tête de lecture. Dès que vous avez atteint le point où le clip doit commencer, relâchez le bouton de la souris.

Figure 29.13 : La chronologie montre la durée des clips et permet de les couper et les monter.



Movie Maker coupe promptement ce qui précède le nouveau début du clip. De même, tirer la tête de lecture vers l'intérieur du clip, depuis la fin, permet de couper ce qui est en trop. Répétez ces manipulations jusqu'à ce que vous n'ayez conservé que les bonnes parties.

Vous avez trop coupé ? Choisissez Annuler Découper un clip, dans la barre de menus.

Cliquez sur les loupes avec le signe "plus" et "moins" pour zoomer en avant et en arrière, dans la Chronologie. Une représentation agrandie permet de travailler avec une plus grande précision, et sélectionner, par exemple, le moment précis où la batte de base-ball frappe la balle.

Pour intégrer de la musique, tirez un fichier audio jusque dans la piste Audio/musique du volet Chronologie. Movie Maker la mixe avec les images filmées par le caméscope. Cliquez du bouton droit dans la bande sonore pour modifier le volume. De même, tirez les photos qui doivent apparaître dans le film et déposez-les aux emplacements appropriés, dans la Chronologie.



Réglez la durée des photos en les tirant par un de leurs bords, comme pour les clips.

**5. Cliquez sur le bouton Chronologie, rétablissez le mode Table de montage séquentiel et ajoutez des transitions.**

Les transitions améliorent le passage d'un clip à un autre. L'un peu s'estomper tandis que l'autre apparaît, par un effet de fondu-enchaîné. Ou alors, le clip à venir pousse hors de l'écran le clip qui s'achève.

Pour produire cet effet, ainsi que beaucoup d'autres, cliquez sur Transitions, dans la rubrique Modifier du volet Tâches. Double-cliquez sur l'une des transitions proposées, et la fenêtre d'aperçu montre son effet. Si l'une vous convient, faites-la glisser jusque sur le bouton situé entre deux clips, dans la Chronologie. Cliquez sur le bouton Lire pour juger la transition dans la fenêtre d'aperçu. Sinon, remplacez-la par une autre ou supprimez-la (pour ce faire, cliquez dessus du bouton droit et choisissez Supprimer).

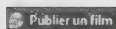
Quand vous serez satisfait de vos clips, transitions et bande sonore, demandez à Movie Maker d'assembler vos séquences. Nous verrons comment à la prochaine section, "Enregistrer le film ou le diaporama".

Movie Maker offre plein d'autres fonctionnalités intéressantes. La rubrique Titre et générique permet de placer un titre au début du film et de le terminer par un générique de fin où vous êtes à la fois le producteur, le metteur en scène, le cameraman et le chef machiniste.



Les dizaines de transitions que propose Movie Maker sont plus adaptées aux diaporamas qu'aux films. Utilisées mal à propos – à l'instar d'un excès de zooms et de panoramiques – entre vos séquences, elles nuisent à la narration et donnent à vos films un aspect "amateur", dans le sens péjoratif de ce terme.

## Étape 3 : Enregistrer le film ou le diaporama



Publier un film

Le montage terminé, cliquez sur le bouton Publier un film, dans la barre d'outils de Movie Maker. Divers emplacements de stockage sont proposés :

- ✓ **Cet ordinateur** : Cette option produit un fichier peu volumineux adapté à la lecture sur votre PC.
- ✓ **DVD** : Cliquez sur cette option pour démarrer le programme Windows DVD Maker et graver votre DVD. Cette option est mise en pratique plus loin dans ce chapitre.
- ✓ **CD-R inscriptible** : Cette option produit un fichier peu volumineux qui tiendra sur un CD.
- ✓ **Courrier électronique** : Le film est réduit à un format "timbre-poste", mais il pourra ainsi être envoyé à vos amis.
- ✓ **Caméra vidéo numérique** : Cette option envoie le film sur la bande vierge de la caméra numérique. C'est la meilleure solution de sauvegarde pour des films très longs, qui ne tiendraient pas même sur un DVD.

Après avoir choisi une option et cliqué sur Suivant, Windows confectionne votre film, choisissant la taille de fichier et la qualité appropriées à la destination sélectionnée. Rappelez-vous de ces recommandations lors de l'enregistrement final :

- ✓ La publication de films et de diaporamas peut être très longue. Windows doit en effet arranger tous vos clips, créer les transitions et la bande sonore, et tout compresser dans un seul fichier.
- ✓ Les dimensions d'image et la meilleure qualité sont réservées aux films destinés au caméscope numérique, car il est capable d'enregistrer énormément d'informations sur sa bande.



- ✓ Les films enregistrés pour le courrier électronique et la publication sur le Web ont la qualité la plus faible. Autrement, ils seraient trop longs à télécharger par la plupart des gens.
- ✓ Si votre film est court, Windows pourra enregistrer une version de haute qualité sur un CD. La plupart des films ne tiennent toutefois pas sur un CD.

## *Graver un film ou un diaporama avec DVD Maker*

Windows DVD Maker fait ce qu'aucune version antérieure de Windows ne permettait de faire : la gravure de DVD lisibles par un lecteur de salon. Auparavant, les utilisateurs de Windows devaient acheter un logiciel de gravure de DVD, ou espérer qu'il était déjà installé sur leur nouveau PC.

*Remarque* : N'utilisez pas DVD Maker si vous voulez copier ou sauvegarder des fichiers sur un DVD vierge. Copiez plutôt les dossiers ou les fichiers directement sur le DVD.

Procédez comme suit pour graver un film ou un diaporama sur un DVD qui pourra être lu avec un lecteur de salon et regardé sur le téléviseur :

### **1. Si nécessaire, démarrez Windows DVD Maker.**

Movie Maker démarre automatiquement Windows DVD Maker, ce qui vous amène d'office à l'Étape 3. Mais si vous créez un diaporama ou si vous gravez une vidéo terminée, démarrez vous-même DVD Maker en le choisissant dans la zone Tous les programmes du menu Démarrer.

### **2. Cliquez sur Choisissez des photos et des vidéos, puis sur Ajouter des éléments. Sélectionnez vos films et images, puis cliquez sur Suivant.**

La page d'accueil contenant le bouton Choisissez des photos et des vidéos n'apparaît plus si vous avez désac-

tivé la case Ne plus afficher cette page. Dans ce cas, cliquez sur Ajouter des éléments.

Si vous avez sélectionné un diaporama, c'est là votre dernière chance de pouvoir redéfinir l'ordre des vues, en les faisant glisser et en les déposant aux emplacements désirés.

### 3. Personnalisez le menu d'ouverture, si vous le désirez.

Consacrez quelques minutes à figurer le menu d'ouverture. Il apparaît avant d'avoir démarré la lecture d'un film ou d'un diaporama. DVD Maker propose ces trois options :

- **Texte de menu** : Cliquez sur ce bouton pour choisir le titre du film ou diaporama, de même que les options qui doivent figurer dans le menu. Ou alors, tenez-vous-en aux deux options par défaut de tous les DVD : Lecture et Scènes.
- **Menu Personnaliser** : Conçu spécifiquement pour les diaporamas, cette option permet de choisir la musique d'accompagnement, la durée d'affichage des photos et les transitions.
- **Styles de menus** : Ce menu déroulant contient des arrière-plans empruntés à Movie Maker, destinés à agrémenter le graphisme (j'aime beaucoup le Mur vidéo et Photographies, pour les diaporamas).

### 4. Cliquez sur Graver.

Vous pouvez abandonner l'ordinateur pendant quelques heures, car DVD Maker prend son temps, et pas qu'un peu !

Quand il a terminé, DVD Maker éjecte le DVD prêt à être étiqueté avec un feutre indélébile – NdT : ou, si vous êtes soigneux, avec une étiquette imprimée et collée avec une machine spéciale – puis inséré dans le lecteur de DVD de salon afin de regarder votre impérissable chef-d'œuvre sur le téléviseur.

### Créer et graver un diaporama sur un DVD

Vista propose deux façons de graver des diaporamas sur des DVD, chacune avec ses avantages et ses inconvénients :

- ✓ Avec Movie Maker : Un diaporama est fondamentalement un film. C'est pourquoi Movie Maker les gère si bien. La maîtrise de toutes les commandes du programme exige toutefois du temps et de la pratique. Mais si vous aimez contrôler étroitement la création d'un projet, créez le diaporama comme l'explique la section "Créer, monter et visionner des films numériques et des diaporamas".
- ✓ Avec DVD Maker : C'est le meilleur choix si vous voulez créer facilement et rapidement un diaporama. Ajoutez des transitions, choisissez la musique d'accompagnement et gravez le tout sur un DVD comme l'explique la section "Graver un film ou un diaporama avec DVD Maker".

C'est surtout au niveau des transitions que ces deux programmes diffèrent. Celles de Movie Maker sont diversifiées et élaborées tandis que DVD Maker applique partout une seule et même transition (seule la transition Aléatoire apporte un peu de variété).

## Huitième partie

# Les dix commandements



"J'ai trouvé ce périphérique de bière  
à la pression sur l'un de ces sites qui vendent  
du matériel pour personnaliser le PC."

### *Dans cette partie...*

**L**es gens adorent faire des listes du genre "dix CD que vous emporteriez sur une île déserte" ou, s'il n'y a pas l'électricité, dix livres, en espérant que celui-ci fera partie de la sélection. L'exercice est souvent futile, mais ici il s'impose.



## Chapitre 30

# Dix erreurs de débutant

### *Dans ce chapitre :*

- Ne pas quitter Windows sauvagement.
- Acheter trop de logiciels.
- Acheter des accessoires incompatibles.
- Ne pas acheter suffisamment de fournitures.
- Ne pas enregistrer votre travail.
- Ne pas sauvegarder les fichiers.
- Ouvrir ou supprimer des fichiers inconnus.
- Démarrer depuis une disquette suspecte.
- Répondre à du courrier électronique non sollicité (spam).
- Ouvrir un programme joint à un courrier électronique.

**O**n peut faire quantité d'erreurs avec un ordinateur, de la suppression inopinée d'un fichier jusqu'au moniteur qui tombe sur vos pieds. Rassurez-vous, seulement dix d'entre elles ont été sélectionnées pour ce chapitre. Ce sont des erreurs de tous les jours, celles que les gens font régulièrement jusqu'à ce qu'ils aient compris ce qui ne va pas.

## *Ne pas quitter Windows sauvagement*

Quand vous avez terminé votre travail sous Windows, éteignez l'ordinateur. Choisissez Arrêter depuis le menu Démarrer. Sélectionnez l'option Arrêter dans la boîte de dialogue

Arrêt de Windows. C'est le seul moyen pour quitter Windows en toute sécurité.

- ✓ Ne vous contentez pas d'éteindre le PC en appuyant sur son interrupteur.
- ✓ Reportez-vous au Chapitre 4 pour en savoir plus sur l'extinction d'un ordinateur.
- ✓ Evitez d'utiliser le bouton de réinitialisation, sauf si vous ne pouvez absolument pas faire autrement.

## *Acheter trop de logiciels*

Votre PC est probablement livré avec des dizaines de logiciels préinstallés. Vous n'êtes pas obligé de les utiliser. Ne vous laissez pas submerger par l'abondance de logiciels.

L'erreur à ne pas faire ici n'est pas tant d'acheter trop de logiciels, mais d'en acheter trop à la fois, et de tenter d'apprendre à les utiliser tous en même temps.

L'apprentissage d'un logiciel peut exiger plusieurs mois. Un an après avoir acheté un logiciel, vous découvrirez encore de nouvelles fonctions. Même si vous avez lu toute la documentation, vous connaîtrez rarement votre logiciel à fond.

Epargnez-vous les maux de tête et les insomnies, achetez les logiciels avec modération. Achetez un programme et apprenez à vous en servir. Puis achetez-en un autre. Vous apprendrez plus vite de cette façon.

## *Acheter des accessoires incompatibles*

Vous n'aviez pas remarqué que le clavier que vous venez d'acheter est un clavier pour Macintosh. Vous avez cru faire une affaire en prenant ce scanner FireWire, mais votre PC n'a pas de port FireWire. Vous déballez votre carte graphique PCI-Express, et votre PC n'a qu'un connecteur AGP.

Vérifiez toujours que le matériel que vous voulez acheter est compatible avec le vôtre, surtout si vous faites vos achats par l'Internet. En cas de doute, n'hésitez pas à appeler le service de vente.

## *Ne pas acheter suffisamment de fournitures*

Achetez du papier pour imprimante par rame de 500 feuilles. De toute façon, vous en viendrez à bout plus vite que vous le pensez. Ne soyez jamais à court de disquettes, de CD-R/RW ou de n'importe quel type de disque ou de cartouche utilisé par votre PC.

## *Ne pas enregistrer votre travail*

Chaque fois que vous créez un document, utilisez la commande d'enregistrement – un Ctrl+S toutes les quelques minutes est rapide et sûr – afin de sauvegarder votre œuvre sur disque dur. Utiliser cette commande chaque fois que vous y pensez, et pensez-y le plus souvent possible. La bonne mesure se situe toutes les trois ou quatre minutes environ.

Vous ne pouvez pas prévoir le moment où votre ordinateur décidera de vous lâcher, mais c'est généralement au moment le plus inopportun que la mémoire lui fait soudain défaut. Sauvegardez votre travail fréquemment quand vous travaillez et systématiquement quand vous quittez votre siège, même si c'est pour une petite minute.

## *Ne pas sauvegarder les fichiers*

Le monde informatique se divise en deux grande catégories : ceux qui n'ont jamais sauvegardé parce qu'ils n'ont jamais eu d'ennuis, et ceux qui sauvegardent systématiquement parce qu'un jour un problème informatique leur a coûté cher en

données et temps perdus. La première catégorie est appelée à migrer tôt ou tard dans la seconde.

Enregistrez toujours en cours de travail. En fin de journée, sauvegardez les fichiers sur un disque dur externe, une carte mémoire, une clé USB ou sur un CD-R. Faites toujours une copie de la sauvegarde, au cas où.

A la fin de la semaine ou du mois, démarrez un logiciel de sauvegarde. Je sais que c'est fastidieux, mais grâce à l'automatisation des tâches, c'est beaucoup plus facile qu'il y a quelques années. Je recommande le logiciel Dantz Retrospect Backup ([www.dantz.com](http://www.dantz.com)).

## *Ouvrir ou supprimer des fichiers inconnus*

Pour le logiciel et le matériel, il existe des règles d'ouverture et de suppression de certains fichiers ou composants. Pour le logiciel, il y a même une règle d'or :

*Ne supprimez que les dossiers et les fichiers que vous avez vous-même créés.*



Windows regorge de fichiers bizarres. N'y touchez pas. Ne les supprimez pas. Ne les déplacez pas. Ne les renommez pas. Et surtout ne les ouvrez pas pour voir à quoi ils servent, car vous risquez d'aller au-devant de sérieux problèmes.

Quant au matériel, n'ouvrez l'unité centrale que si vous savez exactement ce que vous voulez faire (NdT : attention aux clauses de garantie ; certains capots sont scellés). N'oubliez pas de débrancher l'ordinateur. Vous pouvez ouvrir l'imprimante pour déloger une feuille qui a bourré ou pour changer les cartouches d'encre, mais n'ouvrez pas les cartouches d'encre ou de toner. En revanche, vous pouvez ôter la trappe d'une souris à boule pour nettoyer les rouleaux.

Certains composants matériels ne doivent jamais être ouverts : le moniteur, le modem et le clavier.

## *Démarrer avec une disquette inconnue*

La meilleure façon d'introduire un virus dans l'ordinateur est de glisser dans le lecteur une disquette ou un CD non vérifié. Je ne parle pas de la disquette de démarrage que vous avez créée, ou du CD qui sort tout droit de son emballage. Je fais allusion à ces disquettes ou à ces CD bourrés de jeux ou de logiciels généralement piratés qui sont de véritables nids à virus. L'expression "disque vérolé" signifie bien ce que cela veut dire.

## *Répondre aux e-mails indésirables ou spams*

Ne répondez jamais aux courriers électroniques de toutes sortes qui vous sont envoyés, messages publicitaires et sollicitations diverses, même si vous êtes tenté de leur dire ce que vous pensez. Les expéditeurs utilisent souvent le truc suivant : ils joignent à leur envoi un message "faites-nous savoir si vous ne voulez plus recevoir ce type de message ultérieurement". N'y répondez pas, ce serait signaler que votre adresse électronique est active, ce qui en fait une cible de choix. La quantité de spams ne ferait qu'augmenter.

## *Ouvrir un programme joint à un e-mail*

Par courrier électronique, vous pouvez recevoir des photographies, des sons, des archives au format compressé ZIP. Jusqu'ici, tout va bien. Mais si vous recevez un fichier programme exécutable (.EXE) de provenance inconnue, ne l'ouvrez surtout pas. S'il provient de quelqu'un de votre entourage, vérifiez néanmoins qu'il vous a bien adressé ce programme, car une adresse d'expéditeur peut être usurpée.

La seule façon pour votre ordinateur de contracter un virus par l'Internet est de démarrer un programme infecté. Vous



pouvez recevoir le programme et ne rien faire : pas de problème. Mais si vous l'ouvrez, vous êtes contaminé.

- ✓ Vous pouvez ouvrir un fichier d'archive compressé au format ZIP. Regardez ce qu'il contient. S'il recèle un ou plusieurs programmes dont vous n'êtes pas sûr, supprimez cette pièce jointe.
- ✓ Si vous devez envoyer un programme par e-mail, prévenez le destinataire en expliquant dans le message que vous lui envoyez tel ou tel fichier. Les messages à virus sont souvent très succincts et péremptoire, du genre : "Voilà le fichier demandé, ouvrez-le et dites-moi ce que vous en pensez."
- ✓ Au moindre doute, lancez votre logiciel antivirus.
- ✓ Certains types de virus sont véhiculés par les documents de type Microsoft Word ou Excel. Pas de panique, ces virus sont détectés par les logiciels antivirus.



# Glossaire

**abonnement Internet par câble** compte qui connecte votre ordinateur à Internet par le câble TV.

**Acrobat** logiciel d'Adobe pour créer des documents électroniques portables dits PDF.

**administrateur système** personne ou groupe responsable de la configuration et de la maintenance d'un réseau ou serveur Web. Également appelé *administrateur réseau*.

**adresse électronique** code au moyen duquel Internet vous identifie et vous permet de recevoir du courrier électronique. Elle se présente généralement sous la forme utilisateur@site.pays, "utilisateur" représentant votre nom d'utilisateur, "site" le nom de la machine sur laquelle est ouvert votre compte utilisateur et "pays" un code représentant le pays ou le type d'organisation auquel se rattache votre site ("site" peut lui-même être composé de plusieurs noms séparés par des points).

**ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*)** technologie permettant des débits très élevés sur ligne téléphonique (beaucoup plus rapide qu'un modem traditionnel de type RTC). Chez nous, France Télécom propose diverses formules qui garantissent un débit de 512 Kbps à 6 Mégabits vers l'utilisateur et de 128 Kbps à 384 Kbps dans l'autre sens. L'implantation se poursuit régulièrement sur le territoire national, mais les zones à faible densité démographique ont peu de chances de pouvoir en bénéficier.

**agrandir** action par laquelle une fenêtre occupe la totalité de l'écran. une fenêtre peut être agrandie en double-cliquant sur sa barre de titre, ou en cliquant sur le bouton qui, à droite de la barre de titre, contient un rectangle (double-cliquer de

nouveau dans la barre de titre ramène la fenêtre à sa taille précédente).

**ancrage** pour définir la destination d'un hyperlien. *Voir aussi lien absolu et lien relatif.*

**animation** série d'images qui, lorsqu'on les affiche les unes après les autres, créent l'effet de mouvement.

**antialias** processus qui donne l'illusion d'un lissage des bords dentelés d'un graphisme, en intercalant des pixels de couleurs proches le long des bords de l'image.

**antivirus** programme qui intercepte et détruit les virus lorsqu'ils arrivent sur votre ordinateur.

**application** programme (tel que traitement de texte, tableur, base de données ou publication assistée par ordinateur) qui permet à l'utilisateur de réaliser des actions.

**appliquer** cliquez sur ce bouton et Windows XP applique et enregistre tous les changements apportés aux options.

**archive zippée** fichier contenant des fichiers compressés.

**arrière-plan** autrefois appelé "papier peint", l'arrière-plan est une image qui recouvre le fond du Bureau. Le Panneau de configuration de Windows XP permet d'en choisir un dans une longue liste. Il est aussi possible d'utiliser une photographie ou un dessin personnel comme arrière-plan.

**assistant** miniprogramme spécial, intégré à un logiciel, qui vous mène pas à pas dans une tâche.

**attribut** partie de la spécification HTML qui modifie le comportement d'une balise, ainsi que le texte, l'image ou tout autre élément que la balise décrit.

**AVI** acronyme d'*Audio Video Interleave*. Format vidéo natif de Windows semblable à QuickTime.

**balise** : Nom formel pour un élément HTML, généralement entre crochets (< et >).

**balise de fermeture** balise HTML qui désigne la fin d'une section de mise en forme, généralement identique à la balise

d'ouverture mais assortie d'un slash. Par exemple, la balise de fermeture de <CENTER> est </CENTER>. *Voir aussi* **balise d'ouverture**.

**balise d'ouverture** en programmation HTML, signale le début d'un élément HTML. Peut comporter des attributs. *Voir aussi* **balise de fermeture**.

**bande passante** quantité de données pouvant être transmises via un canal de communications. Certains types d'informations, comme les graphismes, consomment plus de bande passante que d'autres, comme le texte.

**barre des menus** dans de nombreux programmes, des menus représentant les fonctions courantes du programme sont organisés sous forme d'une barre horizontale, en haut de la fenêtre, pour un accès facile. Sur un site Web, la barre des menus est plus souvent une série d'images ou de liens textuels qui donnent accès aux pages principales du site.

**barre des tâches** barre située en bas de l'écran. Elle contient, de gauche à droite le bouton Démarrer, les icônes du Lance-ment rapide, les boutons des fenêtres réduites et une zone de notification.

**base de données** recueil de données organisées en une ou plusieurs tables, avec des champs organisés en colonne et des enregistrements disposés en ligne.

**baud** terme technique (dérivé du nom de l'inventeur du télétype, jME Baudot) caractérisant la vitesse de modulation d'un signal sur une voie de transmission. À ne pas confondre avec **bps** qui caractérise le débit efficace de la voie. Une ligne à 2 400 bauds est capable de procurer un débit de 48 000 bps si elle est de bonne qualité.

**baud** mesure de vitesse de transmission des données. Le débit en bauds indique le nombre de bits de données transmis en une seconde. Un *baud* est égal à un bit par seconde. Les modems d'aujourd'hui travaillent à des taux de 33 600 ou 56 000 Kilobits par seconde (Kbps).

**bit (binary digit)** c'est la plus petite quantité d'information représentable dans un ordinateur. Un chiffre binaire peut

prendre la valeur 1 ou 0. On utilise plus couramment des "paquets" de bits appelés "octets" (8 bits).

**bitmap** type de fichier d'image dans lequel l'image est décomposée en points individuels.

**boîte aux lettres (*mailbox*)** fichier placé sur votre serveur de courrier entrant (POP ou IMAP) où vos e-mails sont stockés jusqu'à ce que vous les téléchargez avec votre programme de courrier. Certains programmes d'e-mail possèdent également une *boîte aux lettres* dans laquelle vous stockez vos messages.

**boîte de dialogue** zone de message affichée à l'écran pour transmettre ou demander des informations.

**bordure** bord d'une fenêtre. Les bordures peuvent être déplacées afin de redimensionner la fenêtre.

**boucle** groupe d'instructions de programme exécuté à répétition jusqu'à ce qu'une condition soit remplie. Les animations sont souvent conçues pour tourner en boucle, de façon que les images qui les constituent se répètent sans cesse.

**bouton de raccourci** bouton qui, dans le menu Aide, mène directement à l'emplacement à configurer.

**bouton Démarrer** bouton situé en bas à gauche de l'écran. Il contient des menus servant à charger des programmes et des options. Cliquer sur le bouton Démarrer affiche le menu Démarrer.

**bps** *bits par seconde*. mesure de débit de données. Voir aussi **baud**.

**bribe** lorsque vous sélectionnez du texte ou des images dans un programme et que vous déposez cet élément sur le Bureau, Windows en fait une "bribe", c'est-à-dire un fichier de données contenant des informations. Cette bribe peut être enregistrée ou déposée dans d'autres programmes.

**browser** (brouteur, navigateur, explorateur, fureteur, butineur...) logiciel d'exploration du Web. Ce mot est généralement traduit en français par *navigateur*.



**bureau** zone de l'écran qui héberge les fenêtres et les icônes. La plupart des utilisateurs recouvrent le Bureau d'un *arrière-plan* (une jolie image ou la photo des enfants), appelé aussi *papier peint*.

**byte** voir **octet**.

**cache** zone de stockage dans laquelle Windows mémorise temporairement les fichiers récemment utilisés afin d'accélérer leur chargement, au besoin. *Cacher* est également utilisé comme verbe pour faire référence à l'acte de stocker de telles données

**cadres** extension HTML de Netscape, aujourd'hui reconnue par Microsoft Internet Explorer, permettant à plusieurs documents HTML de s'afficher dans une même page Web. Crée des sections distinctes à l'écran, qu'il est possible de faire défiler, et qui peuvent contenir des liens capables de modifier le contenu des autres sections, ou cadres, de cette même page Web.

**caractères spéciaux** caractères tels que ~ et &, et caractères diacritiques tels que les lettres accentuées. Dans les pages Web, ces caractères doivent être exprimés sous forme d'entités HTML ou en utilisant des balises spéciales de caractère. À l'exception du caractère souligné, il ne faut pas les inclure dans les noms de fichiers des pages Web.

**carte PC** principalement utilisée sur les ordinateurs portables, une carte PC peut contenir un modem, de la mémoire, une carte réseau ou tout autre accessoire fort commode. Les cartes PC sont aussi appelées "cartes PCMCIA".

**casse** terme emprunté à l'époque de la typographie au plomb. Il sert en informatique à indiquer la nature d'un caractère : majuscule ou minuscule. Dans un logiciel sensible à la casse, *concombre* et *concombre* sont deux mots différents.

**chaîne** série de caractères formant du texte ou une instruction de mise en forme.

**chargement en continu** technologie permettant de commencer à lire du son, de la vidéo ou d'autres données dès qu'assez

de matière a été téléchargée. Pendant cette lecture, la suite du fichier se télécharge.

**charger** transférer des instructions de programme ou des données à partir d'un disque dans la mémoire vive de l'ordinateur (RAM).

**chat (bavarder, "tchatcher")** discussion sur Internet, au clavier, en direct.

**chemin** phrase sibylline pour le novice qui décrit la succession des dossiers et des sous-dossiers qui mène à l'emplacement d'un fichier. le nom de ce fichier fait partie du chemin.

**classique** style propre aux versions antérieures de Windows XP, notamment Windows 95. En activant le style Classique dans windows XP, les utilisateurs passésistes ou encroûtés dans leurs habitudes continueront d'apprécier l'interface austère qui fait leur bonheur.

**clic** action consistant à appuyer sur le bouton de la souris et à le relâcher. Cliquer avec le bouton gauche sert à sélectionner un élément. cliquer avec le bouton droit affiche des informations concernant l'élément.

**client** Internet est une organisation de type client/serveur. Le client (habituellement un navigateur Web) est le côté utilisateur, qui réside généralement sur un ordinateur personnel et communique avec un serveur Web. *Voir aussi* **serveur**.

**code brut** programmation HTML derrière une page Web.

**codec** petit programme qui prend souvent la forme d'un plugin installé dans un navigateur Web pour lire des fichiers audio et vidéo. il permet donc de coder puis de décoder des fichiers répondant à certains critères de compression. Les codecs sont surtout implémentés dans les lecteurs multimédias des ordinateurs comme le Lecteur windows Media et RealOne Player pour lire des fichiers MP3, WMA, wMV, DivX, RealMedia, etc.

**compression** opération visant à réduire la taille d'un fichier ou d'un groupe de fichiers (une archive). S'effectue au moyen de

logiciels particuliers tels que WinZip, dans le monde PC, ou StuffIt, chez les adeptes du Macintosh.

**compression avec perte** tous les détails ne sont pas conservés lors de la compression du fichier.

**concepteur Web** également appelé *développeur Web*. Professionnel ou amateur qui crée des pages Web.

**connexion à distance** technique de connexion à Internet au moyen d'un modem et d'une ligne téléphonique.

**cookie** en américain courant : petit gâteau sec plutôt consistant. Sur le web : petit bloc d'informations stocké sur votre disque dur par un site que vous visitez et qui lui sert à mémoriser certaines de vos caractéristiques personnelles qu'il retrouvera lors de votre prochaine visite. Également considéré comme indigeste par beaucoup d'utilisateurs d'Internet.

**crypter (ou coder)** convertir des données dans un format illisible sans le recours à une clé ou un mot de passe. Le cryptage (ou chiffrement) est le système le plus utilisé pour transférer confidentiellement des informations via Internet.

**CSS** *Cascading Style Sheets* partie de la spécification HTML vous permettant de définir des propriétés de styles (par exemple : police, couleur, espacement) et d'opérer des modifications globales de mise en forme en appliquant ces styles. Semblable à la façon dont on utilise les styles dans un traitement de texte et en publication assistée par ordinateur.

**curseur** petite ligne clignotante qui indique l'emplacement où un caractère typographique apparaîtra lorsque vous aurez appuyé sur une touche. Synonyme : *barre d'insertion*.

**cyberespace** l'ensemble du monde constitué par les informations et les services en ligne. Terme inventé par William Gibson dans son roman *Le Neuromancier*.

**décompression** opération inverse de la compression, grâce à laquelle on restitue leur forme originale aux fichiers compressés d'une archive. dans le monde PC, le logiciel le plus utilisé pour cela s'appelle winZip. Pour les Macintosh, c'est StuffIt.

**défilement** déplacer une fenêtre horizontalement ou verticalement pour rendre visible l'information qui se trouve au-delà de la zone affichée.

**défragmentation** réorganisation des fichiers présents sur le disque dur afin d'accélérer leur lecture.

**dégrouper** processus qui permet aux fournisseurs d'accès haut débit d'utiliser les lignes téléphoniques en mettant fin au monopole de l'opérateur historique sur les communications locales et nationales. ainsi, l'internaute bénéficiant du dégroupage total peut utiliser son boîtier de connexion pour surfer et téléphoner sans être abonné à France Télécom. Cette possibilité n'est offerte qu'à ceux dont la ligne téléphonique est dite éligible, c'est-à-dire faisant partie d'une zone où le dégroupage total est possible. Quand ce n'est pas possible, l'utilisateur peut bénéficier d'un dégroupage partiel qui l'oblige à conserver son abonnement France Télécom. La téléphonie peut malgré tout être gratuite, tout en continuant à verser tous les deux mois le prix de la location de la ligne téléphonique auprès de France télécom.

**DHTML** *HTML dynamique*. partie de la spécification HTML qui ajoute la capacité de changer des propriétés de style ou de positionnement via un langage de script. DHTML inclut les feuilles de style (*Cascading Style Sheets*), les calques, les scénarios et les comportements. Voir aussi **langage de script**.

**dingbats** caractères ornementaux, tels que puces, étoiles et fleurs, servant à décorer une page.

**DivX** codec qui encode la vidéo numérique pour en diminuer la taille tout en préservant une bonne qualité d'image. C'est le moyen désormais utilisé pour partager des films sur le Web en téléchargement. Pour être lus, les fichiers AVI DivX nécessitent un lecteur DivX autonome ou implémenté sous forme de plug-in dans un lecteur multimédia informatique. Un long métrage peut tenir sur un cD-R/RW. On dit généralement que le DivX est à la vidéo ce que le mP3 est à l'audio.

**document** fichier contenant une information telle que du texte, un son ou une image. Les documents sont produits et modifiés par les programmes.

**DOS** initiales de *Disk Operating System*, système d'exploitation de disque. Système d'exploitation obsolète. Windows XP est cependant capable de faire tourner des programmes écrits pour MS-DOS (*Microsoft-DOS*).

**dossier** organisation thématique des fichiers dans des zones bien définies. Autrefois appelés "répertoires", les dossiers peuvent eux-mêmes contenir des dossiers.

**double-clic** action consistant à appuyer et à relâcher le bouton gauche de la souris deux fois, à intervalle très rapproché (le double-clic avec le bouton droit est sans effet). Les gauchers peuvent permuter les boutons de la souris afin d'améliorer leur confort de travail.

**download** mot n'ayant pas de strict équivalent en français qui signifie "téléchargement *à partir d'un serveur*".

**dynamique** caractérisé par une activité ou des modifications en continu.

**e-commerce (commerce électronique)** acheter et vendre des biens et services via Internet.

**écran de démarrage** : écran d'ouverture qui apparaît lorsque vous démarrez un programme ou lors de votre premier accès à certains sites Web. Sur le Web, de nombreux écrans de démarrage sont créés avec Macromedia Flash.

**éditeur HTML** programme utilisé pour créer ou modifier des pages HTML. Les éditeurs HTML sont de type texte ou WYSIWYG (tel écran, tel écrit) comme Dreamweaver, ou des éditeurs HTML comme BBEdit.

**élastique** technique de sélection d'un ensemble d'éléments avec la souris : cliquez à un endroit de l'écran puis, le bouton gauche de la souris enfoncé, tirez un rectangle englobant les éléments à sélectionner. Relâchez le bouton pour sélectionner tous les éléments (ils apparaissent en surbrillance).

**élément** composant d'une structure hiérarchique (par exemple, un site Web). Également toute forme manipulée individuellement dans un graphisme. Ici, le terme *élément* est alors synonyme d'*objet*.



**e-mail** contraction d'*electronic mail*, "courrier électronique". Système permettant à un utilisateur d'ordinateur d'envoyer des messages à d'autres utilisateurs sur un réseau.

**entrelacement** processus permettant de charger une image en plusieurs étapes. Crée l'illusion que les images (et par conséquent la page elle-même) se chargent plus rapidement. L'internaute voit rapidement une première version de l'image, grossière mais reconnaissable, il sait ainsi si cela vaut le coup d'attendre ou s'il passe à autre chose.

**environnement** matériel ou système d'exploitation (ou les deux) pour applications ; par exemple, Mac OS sur Macintosh et Windows sur PC.

**environnement graphique** environnement qui ajoute l'emploi de graphismes à celui du texte.

**Ethernet** un des standards les plus utilisés sur réseau local. Ethernet a été développé en coopération par Xerox Corporation, DEC et Intel, dans les années 1970. Il autorise des transferts de données à un taux rapide – jusqu'à 1 000 Mbps. Si votre ordinateur est connecté au réseau de votre entreprise, il est probable que ce soit par le biais d'une carte Ethernet.

**événement** action qui fait suite à une action de l'utilisateur, par exemple une icône qui change d'aspect lorsqu'on clique dessus. Dans les sites Web, il est possible de concevoir des éléments pour répondre aux événements.

**extension** (1) balises ou attributs exploités par un éditeur de navigateur, comme Netscape ou Microsoft, mais ne faisant pas partie de la spécification HTML de l'époque. (2) extension de nom de fichier. Il s'agit alors de la dernière portion du nom de fichier, comme `.doc` pour les documents Microsoft Word et `.gif` pour les images au format Graphics Interchange Format (GIF). Les noms de fichiers Macintosh ne réclament pas d'extension. Cependant, tous les noms de fichiers affichés par un navigateur doivent disposer d'une extension.

**FAI** fournisseur d'accès à Internet. Société nationale ou locale qui vend de l'accès à Internet. Par exemple, en France, Wanadoo, AOL et Club-Internet.

**famille de police** jeu de fontes dans plusieurs tailles et poids issu de la même police.

**FAQ (*Frequently Asked Questions*, foire aux questions)**

ensemble des questions les plus fréquemment posées. Ces questions sont regroupées avec leurs réponses, postées et mises à jour dans la plupart des listes de diffusion et groupes de news d'Usenet. Avant de poser une question à la cantonade, il faut toujours regarder si la réponse ne se trouve pas dans le forum FAQ. Faute de quoi, on court un grand risque de se faire **flamer**.

**favori** terme utilisé par Microsoft pour désigner un **signet**.

**favoris** moyen d'enregistrer l'adresse d'un site Web pour y accéder facilement plus tard. Autre nom : *signets*.

**fenêtre** rectangle affiché à l'écran ; il contient les données sur lesquelles vous travaillez. Les programmes s'ouvrent chacun dans une fenêtre.

**fenêtre active** la dernière fenêtre dans laquelle vous avez cliqué, reconnaissable à sa barre de titre bleue, est considérée comme active. toute action sur une touche du clavier la concernera.

**fenêtre d'affichage** zone définie de l'écran dans laquelle le texte et d'autres informations sont visibles. *Voir aussi* **fenêtre**.

**Fetch** le programme FTP le plus populaire sur Macintosh pour transférer des fichiers entre client et serveur.

**fichier** ensemble de données cohérentes réunies dans un format lisible par les ordinateurs.

**fichier compressé** fichier de données modifié pour consommer moins d'espace, souvent à l'aide d'un programme comme WinZip ou Stuffit. Avant de pouvoir l'employer, un fichier compressé doit être décompressé.

**fichier joint** ou **pièce jointe** fichier informatique agrafé de façon électronique à un message électronique et envoyé avec lui.

**firewall** littéralement "mur de feu" (*voir* **pare-feu**).

**Flash** le plus célèbre programme d'animation sur le Web. Macromedia Flash exploite une technologie vectorielle pour créer des animations à chargement rapide, susceptibles de contenir du son, de la vidéo et des images fixes.

**fonte** ensemble de lettres, symboles de ponctuation, chiffres et caractères spéciaux, issus d'une même police, dans une grasse (style) et un corps (taille) précis. On rencontre de plus en plus le terme *police* à la place.

**format numérique** forme que présente quelque chose, par exemple une image ou un son, lorsqu'elle est stockée en tant que données informatiques.

**formatage** opération consistant à préparer un support magnétique (disque ou disquette) de manière qu'il puisse recevoir des données. Un disque doit être organisé en pistes concentriques divisées en secteurs. le formatage d'un disque efface toutes les données qui s'y trouvent.

**forum** dans le sens le plus général : groupe de news, forums.

**fournisseur d'accès (FAI)** entreprise commerciale disposant d'une connexion directe à Internet par l'intermédiaire de laquelle vous devez passer pour vous raccorder vous-même au Net lorsque vous ne disposez pas de ce type de connexion.

**freeware** on dit parfois en français "graticiel". Logiciel disponible gratuitement sur le Net.

**FTP (*File Transfer Protocol*)** Protocole de transfert de fichiers très largement utilisé entre sites raccordés à Internet.

**GIF (*Graphics Interchange Format*)** format d'image bitmap qui utilise la compression pour réduire la taille des fichiers. C'est CompuServe qui a commencé à exploiter ce format pour stocker et transmettre des graphismes sur des réseaux distants. C'est actuellement le format de fichier graphique universellement accepté sur le Web.

**GIF animé** une partie de la spécification GIF permet de placer plusieurs images fixes dans un même fichier, pour créer l'illusion de mouvement en les affichant tour à tour. Une

animation GIF se crée avec des programmes comme GIF Builder et Photoshop Elements. *Voir aussi* **animation**.

**giga** préfixe signifiant un milliard (1 000 000 000).

**glisser-déposer** manipulation en quatre phases permettant de déplacer un objet sur le Bureau. La première phase consiste à pointer sur l'objet (une icône, un paragraphe sélectionné...). La deuxième phase consiste à appuyer sur le bouton gauche de la souris et à le maintenir enfoncé. Dans la troisième phase, le pointeur de la souris est déplacé là où l'objet doit être déposé. La quatrième phase consiste à relâcher le bouton de la souris : l'objet se trouve au nouvel emplacement.

**graphisme** représentation d'une image sur une surface à deux dimensions.

**GUI** acronyme de *Graphical User Interface*, "Interface graphique utilisateur". Interface utilisant des icônes graphiques pour représenter un programme informatique ou un système d'exploitation. Les interfaces graphiques, telles celles utilisées dans Windows et sur Macintosh, sont considérées plus intuitives que les systèmes d'exploitation basés texte, comme le DOS.

**haut débit** connexion rapide et permanente à Internet, via un modem ADSL ou câble.

**hôte** ordinateur permettant aux utilisateurs de communiquer en utilisant des programmes, par exemple pour l'e-mail, Telnet et FTP. Tout ordinateur capable de se connecter aux autres sur Internet est un hôte. Ce terme fait généralement référence aux serveurs Web.

**HTML** *HyperText Markup Language*. langage de programmation utilisé pour créer les pages Web et autres fichiers à diffuser via Internet. HTML est un sous-ensemble du SGML (*Standard Generalized Markup Language*). *Voir aussi* **hypertexte**.

**HTTP** *Hypertext Transfer Protocol* protocole qui rend possible le transfert d'informations entre un navigateur Web et un serveur Web.

**hyperlien** ou encore *lien* connexion prédéfinie entre deux emplacements dans le même fichier (site Web) ou entre deux fichiers différents. *Voir aussi* **hypertexte**.

**hypertexte** système de représentation et de diffusion d'informations par lequel on peut faire apparaître sous forme unitaire des documents éparpillés sur différents sites d'un même réseau. *Voir aussi* **HTML**.

**icône** petite image représentant un programme ou un fichier dans un système graphique comme Windows, Mac OS ou Linux.

**image bitmap** graphisme formé par une matrice (tableau) de points (pixels) affichés à l'écran.

**image cliquable** ensemble de coordonnées pour déterminer des zones distinctes d'une image GIF ou JPEG à l'aide de formes carrées, circulaires ou polygonales. Ces zones peuvent contenir des liens vers toute URL. L'internaute atteint ainsi différentes destinations en cliquant dans les différentes sections de l'image.

**image incluse** image à laquelle on peut attribuer un emplacement spécifique sur une page Web, en contexte avec du texte et d'autres éléments multimédias. Les images incluses sont affichables directement par le navigateur Web et ne réclament ni la présence d'un plug-in ni l'emploi d'une fenêtre séparée.

**image vectorielle** image dont les formes sont décrites à l'aide de formules géométriques. Les fichiers vectoriels sont indépendants de la résolution. Cela signifie qu'elles sont toujours dessinées dans la meilleure résolution possible sur le périphérique de sortie. Une forme géométrique même plutôt complexe est descriptible à l'aide d'une formule de quelques lignes seulement. Les fichiers des images vectorielles tendent donc à être beaucoup plus petits que ceux des images bitmap, qui doivent être décrites en utilisant plusieurs bits de données pour chaque pixel dans l'image.

**imbriqué** structure incluse dans une autre. Les balises HTML sont souvent imbriquées. Par exemple, une balise de mise en forme est incluse dans une autre. Les sous-dossiers sont imbriqués dans les dossiers.



**incorporer** insérer une commande directement dans un programme. C'est également le nom d'une balise HTML servant à lier objets et éléments qui font appel à des modules externes pour s'afficher.

**infrarouge** moyen de communication particulier entre des ordinateurs ou avec des périphériques. Il repose sur le transport des données par faisceau de lumière infrarouge. Les *ports infrarouges* (ports IR) équipent souvent les ordinateurs portables, les ordinateurs de poche, les appareils photo numériques et les imprimantes.

**interface** point de communication ou d'interaction entre un ordinateur et un opérateur humain ou un périphérique. Mise en page et conception des contrôles graphiques d'un ordinateur ou d'un programme. *Voir aussi* GUI.

**Internet Explorer** navigateur édité par Microsoft.

**Internet** notez l'usage de la capitale *I*. Un *internet* est un réseau ; *Internet* est un ensemble international de réseaux interconnectés. Internet est le plus grand internet qui soit au monde.

**interplate-forme** versions pour plusieurs systèmes d'exploitation comme UNIX, Macintosh et Windows XP. Peut aussi faire référence à des applications, comme celles créées en Java, capables de s'exécuter sur plusieurs systèmes informatiques incompatibles entre eux, avec peu ou pas de modifications.

**Intranet** site Web privé créé et géré dans une entreprise ou une autre organisation. À la différence des sites Internet, les sites intranet sont réservés à un public particulier, habituellement les employés de la société.

**IP (adresse)** numéro en quatre parties, comme 208.31.42.252, qui identifie un hôte sur Internet.

**IP (*Internet Protocol*)** protocole utilisé sur Internet pour acheminer les informations sur le réseau.

**Java** langage de programmation inventé par Sun Microsystems, utilisable sur toute plate-forme informatique. Cette polyvalence rend Java particulièrement populaire sur

Internet, car il permet aux programmeurs de créer un programme qui fonctionnera sur des ordinateurs différents tels que Macintosh ou PC Windows. Les programmes écrits dans d'autres langages comme C ou C++ nécessitent une version différente pour chaque plate-forme.

**JavaScript** langage de script permettant la mise en place de fonctions interactives sur les sites Web. JavaScript est capable d'interagir avec du code écrit en HTML. Il dispose de certaines caractéristiques de Java.

**JPEG** *Joint Photographic Experts Group*. format de fichier couramment utilisé sur le Web pour les images en vraies couleurs ou encore à tons continus (telles que les photographies).

**kilo** préfixe signifiant 1 000 (ou plus exactement, en informatique, 1 024).

**kilobits par seconde (Kbps)** mesure de débit de communication des modems et autres périphériques.

**kilo-octet** 1 024 octets. S'écrit également Ko ou K tout court. Sert d'unité de mesure pour la mémoire des ordinateurs, l'espace disque et la taille de fichier. *Voir aussi* **octet**.

**langage de balisage** caractères spéciaux incorporés dans un fichier texte pour indiquer à un programme comment gérer ou afficher le contenu du fichier. HTML est un langage de balisage.

**langage de script** langage informatique, comme JavaScript ou VBScript, exécutable dans un navigateur Web, et qui permet l'ajout de fonctions interactives à un site Web.

**lecteur** programme spécial démarré par un navigateur pour lire des éléments, tels que du son ou de la vidéo, lorsque le navigateur ne sait pas gérer lui-même ces éléments.

**lien** *Voir* **hyperlien**.

**lien absolu** également appelé "URL absolue". Hyperlien HTML défini en utilisant l'URL complète, en commençant par le nom de domaine où le fichier est situé. Par exemple : `<A HREF="http://www.nom_domaine.com/répertoire/nom_de_fichier.html">`. *Voir aussi* **lien relatif**.

**lien de contact** lien vers l'adresse électronique de l'auteur du site, vers un formulaire d'e-mail ou une page de coordonnées. Les internautes peuvent ainsi plus facilement entrer en contact avec les personnes qui ont construit le site Web.

**lien relatif** également appelé "URL relative". Lien défini à l'aide d'un chemin d'accès dans une structure de répertoires de site Web, sans mentionner le nom de domaine. Par exemple : <a HREF=/ressources/nom\_fichier.html>. Voir aussi **lien absolu**.

**ligne T1** connexion haut débit dédiée à Internet. Véhicule un signal numérique à 1,544 Mbps.

**ligne T3** connexion à très haut débit dédiée à Internet. Véhicule un signal numérique à 44,746 Mbps.

**logiciel** synonyme d'application et de programme.

**logiciel utilitaire** logiciel servant à mieux gérer le système, éventuellement à en améliorer l'efficacité.

**macro** liste de commandes servant à opérer des tâches fastidieuses et fréquentes. Les macros servent par exemple dans Microsoft Word pour automatiser des tâches courantes.

**mail** courrier.

**méga** préfixe signifiant un million (1 000 000).

**mégaoctet (Mo)** 1 024 kilo-octets ou 1 048 576 octets. Voir aussi **octet**.

**mémoire vive** ensemble de composants dans lesquels l'ordinateur stocke les données en cours d'utilisation et/ou de traitement.

**menu** liste d'options présentées à l'utilisateur par un programme ou un site Web.

**menu Démarrer** menu d'options qui apparaît après avoir cliqué sur le bouton Démarrer. Il permet de charger des programmes ou des fichiers, de modifier la configuration de Windows, de rechercher des programmes, d'obtenir de l'aide ou d'arrêter l'ordinateur.

**métacaractère** dans un fichier texte, caractère qui signale la nécessité d'une gestion spéciale. En HTML, les métacaractères sont les crochets (< >), le et commercial (&), le symbole dièse (#) et le point-virgule (;).

**Microsoft Internet Explorer** un des deux navigateurs Web graphiques les plus employés. (L'autre est Netscape Navigator.) *Voir aussi navigateur.*

**modem (modulateur-démodulateur)** dispositif électronique chargé de convertir des signaux électriques entre un ordinateur et une ligne téléphonique ou le câble télévision.

**modem ADSL** Boîtier qui connecte votre ordinateur à une ligne aDSL.

**modem câble** Boîtier qui connecte votre ordinateur au câble TV.

**module externe** accessoire ou programme utilitaire qui étend les possibilités d'une application, comme le lecteur Real Audio.

**mot de passe** suite de caractères tenue secrète par un utilisateur au moyen de laquelle il complète son identification lorsqu'il se connecte sur un ordinateur particulier.

**moteur de recherche** (1.) site Web contenant des bases de données avec possibilité de recherche, ou programmes de recherche capables d'accéder à d'autres pages Web en se basant sur les requêtes de l'utilisateur. (2.) programme créé pour rechercher dans le contenu d'un site Web des informations sur un sujet particulier ou en rapport avec les mots clés fournis par l'utilisateur.

**MP3** format de fichier de musique disponible sur le Net. C'est un format compressé qui permet de délivrer des fichiers audio jusqu'à dix fois moins lourds que leur équivalent WAV de qualité CD.

**MPEG** système de compression de fichiers de sons et d'images élaboré par le *Motion Picture Expert Group*. Les fichiers portent l'extension .mpg.

**MSN (*Microsoft Network*)** service de contenu en ligne de Microsoft. propose également MSN Explorer, utilisable pour surfer sur le Web via votre compte MSN, et MSN Messenger, le programme de messagerie instantanée de Microsoft.

**multimédia** présentation d'informations sur ordinateur à l'aide de séquences vidéo, d'animations, de son (en arrière-plan ou synchronisées à une vidéo ou animation) et d'illustrations vectorielles.

**multitâche** capacité pour un système d'exploitation de gérer plusieurs programmes simultanément.

**nanoseconde** milliardième de seconde.

**navigateur** programme, tel que Netscape Navigator ou Microsoft Internet Explorer, utilisé pour afficher les pages sur le Web.

**navigateur Web** logiciel permettant de circuler dans le labyrinthe qu'est le World Wide Web, de visiter des pages Web et d'examiner ce qu'elles contiennent. Windows XP est équipé de son propre navigateur : Internet Explorer.

**net** raccourci familier désignant Internet.

**netiquette** étiquette Internet. Règles formelles et informelles dictant le comportement sur le Net. De nombreux guides sur la netiquette sont disponibles sur Internet ; voir par exemple [www.sri.ucl.ac.be/SRI/rfc1855.fr.html](http://www.sri.ucl.ac.be/SRI/rfc1855.fr.html).

**Netscape** navigateur célèbre qui existe en versions Windows, macintosh et UNIX.

**Netscape Navigator** un des deux navigateurs Web graphiques les plus employés. L'autre est Microsoft Internet Explorer. *Voir aussi navigateur.*

**network** Réseau.

**news (groupe de)** regroupement de sujets ayant trait à un même thème. Les groupes de news sont articulés selon une arborescence. On les appelle aussi *forums*.

**nœud** point de connexion individuel d'un réseau.



**nom de domaine** identifiant unique qui associe un nom à une adresse IP particulière. Les adresses IP sont constituées d'une longue suite de chiffres difficile à mémoriser. Un ordinateur connecté à Internet vous emmènera sans rechigner au site Web 204.71.200.67 si vous lui indiquez cette adresse IP, mais il est bien plus facile de vous souvenir de [www.yahoo.fr](http://www.yahoo.fr).

**nom de fichier** nom d'un document (ou fichier) sur un ordinateur, par exemple un document de traitement de texte ou un fichier graphique.

**octet** unité de stockage informatique. Un octet égale huit bits.

**outil** (1.) icône ou élément de palette dans un programme graphique qui réalise une fonction particulière lorsqu'il est sélectionné. (2.) un logiciel utilitaire.

**P2P** (*Peer to Peer*) modèle de communication qui permet à tous les ordinateurs d'un réseau P2P d'échanger des données placées dans un dossier "partagé". les réseaux P2P, ou peer-to-peer ou encore poste à poste, les plus connus sont eMule, Kazaa, eDonkey, Gnutella, et Grokster. Le P2P est vivement décrié par l'industrie de la musique au point que cela provoque bien des dérives judiciaires. Mais il ne faut pas oublier qu'au-delà de cet aspect purement mercantile, les grandes entreprises étudient le P2P comme une solution devant permettre à leurs employés d'échanger leurs fichiers sans avoir à installer et à maintenir de coûteux serveurs centralisés.

**page d'accueil** page d'entrée, ou page principale, d'un site Web. Une page d'accueil contient habituellement des liens vers d'autres pages web. En anglais : *home page*.

**page Web** le Web contient des dizaines de millions de pages sur tous les sujets et tous les thèmes. Chacun a la possibilité de créer les siennes et de les "mettre sur le Web".

**paquet** ensemble d'informations envoyées sur un réseau. Chaque paquet contient l'adresse de son destinataire.

**par défaut** condition définie automatiquement dans un programme lorsque aucun choix explicite n'est opéré. En HTML, c'est la valeur affectée à un attribut lorsque aucune valeur n'est fournie.

**parcourir ou naviguer** visionner des informations, particulièrement dans le but de trouver quelque chose. On *parcourt* des dossiers (répertoires), on *navigue* sur le Web.

**pare-feu** matériel ou logiciel spécialisé, installé sur un réseau. Il empêche les intrus provenant notamment d'Internet d'accéder aux fichiers des ordinateurs. Certains pare-feu empêchent les employés d'une société de télécharger du matériel non autorisé. Windows XP est équipé d'un pare-feu qui doit parfois être activé manuellement.

**PDA** initiales de *Personal Digital Assistant*, assistant numérique personnel. Un PDA est un tout petit ordinateur équipé d'un carnet d'adresses, d'un logiciel de gestion du temps et, parfois, d'une messagerie.

**PDF** (*Portable Document Format*) format de fichier, où sont incorporées les polices et la mise en page, affichable sur n'importe quelle plate-forme. Nombreux sont ceux qui considèrent que le PDF est le meilleur format pour placer des documents sur le Web lorsque leur aspect doit rester le plus proche possible de leurs homologues imprimés. Nécessite le lecteur Acrobat Reader d'Adobe, désormais intégré à la plupart des navigateurs. Le logiciel de lecture est distribué gratuitement par cet éditeur à l'URL [www.adobe.fr/acrobat](http://www.adobe.fr/acrobat)

**Perl** (*Practical Extraction and Reporting Language*) langage développé pour les systèmes UNIX, fréquemment utilisé pour l'écriture de scripts pour le Web.

**pièce jointe** fichier électronique (texte, image, etc.) attaché à un message électronique.

**pilote** fichier permettant à Windows de communiquer avec des périphériques tels qu'une carte graphique ou vidéo, un lecteur de CD, etc. Windows XP exige des pilotes programmés pour la version XP de windows. Autrement, la communication ne s'établit pas.

**pixel** mot créé à partir de *picture element* (élément d'image). Plus petit point qu'un ordinateur est capable d'afficher à l'écran. Les images créées pour le Web et les attributs d'espace dans les balises HTML sont mesurées en pixels.

**plate-forme** ensemble matériel et logiciel informatique, tel qu'un compatible PC équipé de Windows, un Macintosh, etc.

**Plug and Play (PnP)** technologie de reconnaissance automatique par windows des périphériques nouvellement installés.

**point à point** technique de représentation d'une image par une matrice de points organisés en lignes et en colonnes.

**police** design distinctif d'un ensemble de caractères. Il en existe deux catégories : serif et sans serif.

**port (numéro de)** sur un ordinateur connecté à un réseau, c'est un nombre qui identifie chacun des programmes gérant une ressource particulière d'Internet. En général, vous pouvez parfaitement ignorer ces subtilités.

**port série** emplacement à l'arrière de votre ordinateur où vous branchez votre modem. Également appelé *port de communication* ou *port comm*.

**positionnement spatial (ou absolu)** fonction HTML permettant de spécifier l'emplacement précis d'un élément en relation à la fenêtre.

**ppp (dpi en anglais)** acronyme de "points par pouce" (*dots per inch*). Unité de mesure de la résolution d'image. Comptage du nombre de points contenus sur une longueur d'un pouce (2,54 cm). Plus le nombre de ppp est élevé, meilleure est la résolution (et plus le fichier est lourd). Une imprimante 600 ppp produit des impressions plus fines qu'une imprimante 300 ppp. La majorité des images créées pour le Web font 72 ppp, car c'est la résolution des écrans d'ordinateur.

**presse-papiers** partie de Windows XP qui conserve les éléments qui ont été coupés ou copiés dans un programme ou dans un fichier. Ces éléments peuvent ensuite être collés dans d'autres programmes.

**programme** synonyme d'application et de logiciel. Fichier ou ensemble de fichiers programmés pour effectuer une tâche spécifique. un traitement de texte, un tableur ou un jeu vidéo sont des programmes. Les fichiers produits par les programmes (courrier, feuilles de calcul, scores) sont des *fichiers de données*.

**programme de base de données** permet de gérer l'ensemble des données sous une forme organisée et de les manipuler de diverses manières. Par exemple : FileMaker Pro, Access, FoxPro et dBASE.

**programme de publication assistée par ordinateur** application utilisée pour composer des publications telles que lettres d'information et magazines. Par exemple : PageMaker et XPress.

**programme** voir *application*.

**propriétés** caractéristiques d'un objet qui définissent son état, son aspect ou sa valeur.

**protocole** ensemble de règles qui définissent la façon dont les programmes d'un réseau interagissent. Ces règles définissent généralement des obligations de mise en forme des données et de contrôle d'erreur.

**raccourci** icône qui exécute une action externe : chargement d'un fichier, lancement d'un programme ou émission d'un son, par exemple. un raccourci se reconnaît à la petite flèche en bas à gauche du pictogramme. Elle différencie l'icône d'un raccourci (qui peut être supprimée) de l'icône d'un programme (qui ne doit pas être supprimée).

**raccourci clavier** contrairement au raccourci, un raccourci clavier est une lettre soulignée dans une option de menu ; elle permet d'utiliser le clavier au lieu de la souris. Par exemple, dans le mot affichage, le "A" souligné signifie que ce menu sera déroulé si vous appuyez sur Alt+A (pour voir ces lettres soulignées, maintenez la touche Alt enfoncée).

**RAM** (*Random Access Memory* ou "Mémoire vive") mémoire qui stocke le travail et les applications en cours d'exécution à un instant donné sur un ordinateur. Pensez à la RAM de l'ordinateur comme à une mémoire immédiate, et à son disque dur comme à une mémoire à long terme.

**RealAudio** format de codification de fichier audio permettant une transmission et une audition simultanées.

**réduire** réduction d'une fenêtre à la taille d'une petite icône placée dans la barre des tâches. Pour ce faire, cliquez sur le petit bouton qui, dans la barre de titre de la fenêtre, montre un tiret.

**rendu** transformation de la version fil de fer d'une image en version détaillée. Sert pour les images en trois dimensions.

**répertoire** partie d'une structure arborescente gouvernant l'organisation des fichiers d'un ordinateur.

**requête** méthode grâce à laquelle des données sont demandées à un serveur. On saisit une requête pour chercher dans une base de données.

**réseau** connexion entre eux de plusieurs ordinateurs afin que les utilisateurs puissent se partager des données sans avoir à quitter leur poste de travail.

**réseau local (LAN)** ordinateurs situés dans un même bâtiment, connectés par des câbles, qui peuvent partager des fichiers, des imprimantes ou une connexion Internet.

**réseau sans fil** réseau utilisant la radio au lieu de câbles.

**réseau téléphonique commuté** réseau téléphonique principalement utilisé pour les communications vocales, mais aussi par le Web.

**résolution** nombre d'éléments d'image contenus par unité de mesure dans une image. La résolution d'une imprimante est exprimée en points par pouce (ppp). La résolution d'un écran est exprimée en pixels horizontalement et en lignes verticalement.

**ROM (Read-Only Memory)** espace de stockage que l'on peut lire mais qu'on ne peut effacer ou modifier. Par exemple, il est impossible d'enregistrer des données ou d'en effacer sur un CD-ROM ; vous ne pouvez que lire les informations.

**routeur** ordinateur destiné à assurer l'interconnexion de plusieurs réseaux utilisant éventuellement des standards différents.

**RTC** Voir Réseau téléphonique commuté.



**sans serif** catégorie de polices ou les caractères n'ont pas d'empattement.

**saut avec lien** hyperlien qui connecte à un ancrage dans une autre partie d'une page. Servez-vous des sauts avec lien pour lier du texte situé dans une partie de page à du texte dans une autre partie de la même page ou d'une autre page. *Voir aussi ancrage.*

**script CGI** CGI signifie *Common Gateway Interface*. Il s'agit d'un programme qui confère un niveau d'interactivité plus élevé que l'HTML élémentaire, en passant des informations depuis le navigateur au serveur, à l'aide de formulaires ou de requêtes. De nombreux sites Web utilisent des scripts CGI pour mettre en place des fonctions comme des forums de discussion en ligne et des paniers d'achat. Ces scripts sont écrits dans des langages de programmation sophistiqués comme Perl, C et C++.

**serif** catégorie de polices où les caractères ont des empattements.

**serveur** ordinateur destiné à fournir un service à d'autres ordinateurs d'un réseau. Un serveur se connecte à un **client**. Egalement appelé *serveur Web*. Ordinateur connecté à Internet qui "sert" des fichiers en les envoyant à un autre ordinateur. Internet est une organisation client/serveur. Le serveur est sur un ordinateur distant, il répond aux requêtes du client.

**serveur d'applications** aide le serveur Web à traiter des pages Web balisées de façon particulière. Lorsque le navigateur demande à avoir une de ces pages, le serveur Web remet la page au serveur d'applications, qui la traite avant de l'envoyer au navigateur.

**serveur Web** *Voir serveur.*

**shareware** on dit parfois en français "partagiciel". Logiciel avec copyright, diffusé sous réserve de certaines restrictions spécifiées par l'auteur. Ces restrictions impliquent souvent le paiement d'une licence à l'auteur lorsque l'on continue d'utiliser le programme après une période d'évaluation gratuite.

**signet** adresse d'une page Web qui est mémorisée par le navigateur, facilitant ainsi une exploration ultérieure du même site Web. Pour on ne sait quelle raison, en France, Microsoft a choisi de traduire le mot original *bookmark* par "favori".

**site Web** emplacement spécifique sur Internet, hébergé sur un serveur Web et accessible par le biais d'une URL. Se compose d'une ou de plusieurs pages Web.

**smiley (ou émoticon)** petite figure "dessinée" au moyen de divers caractères tels que :- ) ou :-( qu'il faut regarder en penchant la tête à gauche. La mimique ainsi esquissée est très utilisée dans le courrier électronique pour ajouter de l'expression à un message. Parfois traduit en français par "souriard" ou "trombine".

**SMS (*Short Messaging System*)** format concis utilisé pour envoyer des e-mails et des messages instantanés vers et en provenance de téléphones portables.

**source du document** code HTML en coulisses d'une page affichée sur le Web. Le code de quasiment toutes les pages Web est ainsi accessible.

**sous-dossier** répertoire en aval d'un autre ou, mieux, un dossier contenu dans un autre. Une bonne organisation d'un disque dur repose sur des dossiers et des sous-dossiers. Par exemple, le dossier malbouffe contiendra des sous-dossiers Fastfood, Colorants et hormones. Bon appétit et voyez aussi **Dossier**.

**sous-répertoire** également appelé *sous-dossier*. Répertoire qui se trouve dans un autre répertoire (ou *dossier*). Voir aussi **répertoire**.

**spam** mot servant à désigner toute tentative de publicité déguisée, très comparable au flot des prospectus qui encombrant régulièrement votre boîte aux lettres postale.

**surbrillance** néologisme dont le sens équivaut à "surligné". Un élément en surbrillance est un élément sélectionné.

**surfer** acte de se déplacer d'un endroit à un autre sur le Web sans itinéraire prédéterminé – suivre toute "vague" (ou lien) qui semble bonne.

**SVGA** l'un des standards d'affichage des données sur un moniteur. l'affichage SVGA gère une grande variété de couleurs et de résolutions.

**synchroniser** FrontPage dispose d'une option de synchronisation, pour garantir que les fichiers sur votre serveur Web sont identiques aux fichiers dans votre dossier de site Web sur votre disque dur.

**syntaxe** règles que régissent l'emploi du code dans les langages de programmation.

**système d'exploitation** logiciel qui contrôle la manière dont un ordinateur s'acquitte des tâches les plus élémentaires : démarrage des programmes, stockage des fichiers, communication avec l'imprimante, et autres opérations internes propres à la machine. Windows XP est un système d'exploitation.

**TCP/IP** (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) ensemble de protocoles et de services utilisé pour gérer les communications et applications réseau via Internet.

**téléchargement** transfert de fichiers depuis Internet vers l'ordinateur et inversement (NdT : les Américains utilisent deux termes distincts selon le sens du transfert : *downloading*, pour le téléchargement vers l'ordinateur, *uploading*, pour le téléchargement vers Internet [ou vers un serveur Internet]).  
*Voir aussi télécharger vers.*

**télécharger vers (upload)** copie d'information de votre ordinateur vers un ordinateur distant. Par exemple, lorsque vous téléchargez les fichiers de votre site Web vers un serveur.

**terminal** ensemble écran-clavier connecté à un ordinateur. De nos jours, on utilise plutôt un micro-ordinateur sur lequel tourne un émulateur.

**texte seul** format texte qui ne comporte aucun code de formatage pour définir la mise en page et l'aspect du texte.

**tierce-partie** accessoire, tel qu'un plug-in ou du code informatique, fabriqué par un autre fabricant et conçu pour fonctionner avec un équipement informatique de marque déterminée ou une application.

**traitement par lots** réalisation d'une même opération sur de nombreux fichiers ou documents à la suite.

**tramage** méthode servant à simuler des teintes dans une image comportant un nombre limité de couleurs. Les teintes sont reconstituées par des combinaisons de points colorés (pixels) affichés sous divers motifs. Sert souvent à donner l'impression de transitions plus douces entre les couleurs.

**UNIX** système d'exploitation soulevant les passions à défaut des montagnes. On peut, en toute objectivité, lui reprocher d'utiliser le langage de commande le plus abscons que l'on puisse imaginer. difficile, voire impossible, à utiliser par des profanes.

**URL** (*Uniform Resource Locator*) façon de désigner une ressource d'Internet au moyen d'une adresse électronique précédée d'un préfixe dépendant du type de la ressource concernée. Les navigateurs en font largement usage.

**utilisateur** personne qui utilise un programme informatique ou un périphérique pour réaliser une opération, du traitement de texte par exemple.

**ver (worm)** virus qui se diffuse par e-mail.

**version bêta** derniers stades de développement d'un programme informatique avant qu'il soit prêt à être présenté au public. La version bêta du programme est distribuée à un ensemble sélectionné d'utilisateurs pour en débusquer les erreurs ou bogues. De nombreux éditeurs proposent aussi maintenant gratuitement au public les versions bêta de leurs programmes avant de distribuer les versions finales.

**VGA** initiales de *Video Graphic Array*, matrice graphique vidéo. standard d'affichage assez ancien. Il a été remplacé par le SVGA et d'autres standards encore plus performants.

**virtuel** un mot très "tendance" recouvrant notamment la simulation informatique. Dans le langage courant, est virtuel ce qui *semble* réel mais ne l'est pas. Par exemple, lorsque Windows utilise de la mémoire virtuelle, il utilise une partie du disque dur pour la simuler, et non des barrettes de mémoire.

**virus** programme autorépliquant, ayant fréquemment des effets destructeurs. Les virus se répandant par e-mail sont également appelés des *vers*.

**WAV (fichier)** format utilisé sous Windows pour les fichiers audio.

**webcam** caméra vidéo numérique branchée à l'ordinateur et qui transmet de la vidéo via Internet. La vidéo peut apparaître sur une page Web ou dans un chat ou une conférence.

**webmaster** une des nombreuses appellations utilisées pour désigner la personne qui conçoit des sites Web.

**Wi-Fi** le plus répandu des types de réseau sans fil. Également connu sous le nom 802.11b, qui est le numéro du standard qui le définit.

**Windows** système d'exploitation de Microsoft (les versions les plus utilisées sont maintenant 2000, ME, NT, XP Familial, XP Professionnel et XP Media Center).

**WMA** format de fichier audio compressé développé par Microsoft pour concurrencer le MP3.

**WMV** format de fichier vidéo compressé développé par Microsoft pour concurrencer le MPEG, et le RealVideo.

**World Wide Web (web)** "La toile d'araignée mondiale". Elle étend ses ramifications (câbles téléphoniques, faisceaux hertziens...) sur l'ensemble du monde. Des myriades de données transitent en permanence d'un bout du monde à l'autre. (NdT : le Web a été inventé au début des années 90 par Tim Berners-Lee, un ingénieur du Centre européen de recherches nucléaires, à Genève).

**World Wide Web Consortium (W3C)** groupe industriel dont le but est de promouvoir des standards pour l'évolution du



Web et l'interopérabilité entre produits Web, en produisant des spécifications.

**worm** Voir **ver**.

**WYSIWYG** *what-you-see-is-what-you-get* ou "tel écran, tel écrit". prononcez *wizzy-wig*. Désigne les outils de développement HTML et autres programmes qui restituent à l'écran l'aspect que le document final aura une fois imprimé ou en situation.

**ZIP (fichier)** ensemble de fichiers compressés à l'aide du programme winZip (peut ne contenir qu'un seul fichier). Le décompactage s'effectue avec le même programme.

**zone de notification** partie de la barre des tâches située à droite. Elle contient l'horloge ainsi que des icônes de programmes.

**zoom** agrandissement d'un document pour remplir l'écran ; réduction pour le rendre plus petit pour en voir une plus grande portion.

# Index

## A

- Accessoires
  - stylet 130
- Activation 351
- ADSL 400
  - filtre 402
- Ajout de matériel 331, 356
- Alimentation 68, 354
- Annuler 264
  - impression 295
- Aperçu
  - avant impression 290
- Appareil photo 329, 506
- Apparence 311
- Application 7
- Arborescence 218
- Arrêter 48
- Arrière-plan 105, 312, 513
- Assistant de connexion Internet 418
- Athlon 59
- Audacity 166
- Audio 27, 321
  - optique 28
- Auteur 278

## B

- Balise 278, 281, 511
- Barre
  - d'adresse 187, 221
  - de défilement 196
  - de menus 189

- de titre 185
- d'insertion 113
- d'outils 191
- Barrette de mémoire 84
- BIOS 40, 67
- Boîte de dialogue 198
- Bordure 197
- Boule de pointage 125
- Bouton 190, 198
  - d'option 199
- Bureau 42
  - arrière-plan 312

## C

- Câble 400
- Calendrier 266
- Carnet d'adresses 452
  - ajouter un nom 453
  - groupe 455
  - imprimer 299
- Carte
  - graphique 93, 96
  - mémoire 240
  - mère 56
  - réseau 378
- Case 204
- Cci 456
- CD 473
  - audio 477
  - copier 491
  - dupliquer 240
  - graver 233, 494
  - lecture automatique 484

- lire 482
- protection 493
- R 234
- RW 213, 234
- vierge 234
- Celeron 59
- Clavier 13, 28, 72, 111, 330
  - régler 118
  - touches 112
  - visuel 339
- Clic 185
  - droit 185
- Coller 258, 263
- COM 20, 31
- Commutateur 379
- Compte d'utilisateur 310, 359
  - configurer 362
  - contrôle 366
  - image 367
  - modifier 363
  - permutation 365
  - photo 521
  - types 360
- Connecteurs d'extension 63
- Connexion 320
  - partager 407
  - tester 409
- Console de jeu 503
- Contact 216
  - imprimer 299
- Contrôleur de jeu 331
- Cookie 485
- Copier 258
- Corbeille 227
  - réseau 392
- Couleurs 22
- Couper 258
- Courrier électronique
  - carnet d'adresses 452
  - groupe 455
  - Cci 456
- CPU 58
- CRT 96
- Curseur 113

## D

- Date 320
- Démarrage
  - Bureau 42
  - Windows 40
- Désinstaller 334
- Diaporama 514, 527
  - enregistrer 539
- Disque 212
- Disquette 240
- Document 245
  - enregistrer 250
  - ouvrir 248
- Dossier 214, 218
  - copier 228
  - créer 223
  - déplacer 228
  - informations 230
  - Public 382, 391
  - sélection multiple 226
  - supprimer 227
- Double-clic 185
- Double-cliquer 126
- Downloads 216
- DRM 483
- Duron 59
- DVD 473
  - dupliquer 240
  - graver 233
  - lecture automatique 484
  - lire 484
  - RW 213, 234
  - vierge 234
- DVD Maker 540

## E

- E-mail 443
  - importuns 549
  - pièces jointes 466
    - envoyer avec Windows Mail 468
    - ouvrir une 549
    - récupérer avec Windows Mail 466
  - spam 549

Ecran 317  
 CRT 96  
 d'accueil 42  
 de veille 107, 314, 516  
 deuxième 319  
 Enceintes 324  
 Enregistrer 250  
 sous 251  
 Entrées 4  
 Enveloppes 293  
 Ergonomie 311, 338  
 Eteindre 48  
 Extraire 481

## F

FAI 416  
 Favoris 436  
 organiser 437  
 Fenêtre 183  
 active 205  
 agrandir 206  
 côte à côte 208  
 déplacer 205, 206  
 fermer 207  
 premier plan 205  
 redimensionner 207  
 Fichier 8, 218  
 copier 228  
 déplacer 228  
 empiler 279  
 filtrage 278  
 informations 230  
 nom 224, 250  
 propriétés 230  
 regrouper 279  
 sauvegarder 345  
 supprimer 227  
 trier 233, 277, 279  
 File d'attente 296  
 Filtrage 276, 278  
 Filtre ADSL 402  
 FireWire 29, 79, 377, 530

## G

Galerie de photos Windows 510  
 Gestion du temps 266  
 Gestionnaire de périphériques 351, 356  
 Gigaoctet 86  
 Glisser-déposer 187  
 Glissière 204  
 Google 189  
 GPU 97  
 Graver 233, 494  
 DVD Maker 540

## H

Handicapés 338  
 Heure 320  
 Historique 439  
 consulter 440  
 effacer 440  
 Home cinema 503  
 Horloge  
 régler 65  
 Hub 78

## I

Imprimante 29, 134  
 ajouter 326  
 catégories 134  
 choisir 147  
 installer 143  
 par défaut 145, 147, 328  
 partager 393  
 port 72  
 réseau 376  
 spouleur 297  
 supprimer 328  
 Imprimer 289  
 annuler 295  
 aperçu avant impression 290  
 carnet d'adresses 299

- contacts 299
- enveloppes 293
- file d'attente 296
- page Web 297
- papier 303
- photos 525
- problèmes 301
- Web 297
- Index 273, 285
  - étendre 285
  - reconstruire 287
- Indice de performance 345
- Informations techniques 350
- Infrastructure 384
- Installer des programmes
  - téléchargés 465
- Internet 282
  - accéder 417
  - configurer windows 418
  - connexion 320, 420
  - description 416
  - enregistrer
    - une image 461
    - une page web 460
- FAI 416
- haut débit 399
- installer des programmes
  - téléchargés 465
- radio 488
- télécharger des logiciels 459, 462
- Internet Explorer 426
  - favoris 436
  - historique 439
    - consulter 440
    - effacer 440
  - onglets 431
  - quitter 428
- iPod 473, 483
- Itanium 60

## L

- LAN 381
- Langue 320
- Lasso 226

- Lecteur 212, 218
  - de carte mémoire 510
  - MP3 495
- Lecteur Windows Media 166, 473
  - balise 477
  - bibliothèque 474, 478
  - commandes 480, 482
  - confidentialité 485
  - extraire 481
  - iPod 495
  - liste Lecture en cours 488
  - options supplémentaires 478
  - Quicktime 487
  - RealVideo 487
  - sélection 489
  - télévision 486
  - vidéo 486
- Lecture automatique 484
- Liste déroulantes 203
- Logiciel(s) 6
  - acheter trop de 546
  - Internet 417
- Loupe 339

## M

- Mail
  - pièces jointes 524
- Maintenance 310
  - outils 344
- Matériel 6, 321
- Mélangeur de volume 323
- Mémoire 81
  - adresse 86
  - ajouter 89
  - barrette 84
  - mesurer la 85
  - quantité 87
  - vidéo 88, 97
- Menu contextuel 185
- Mettre en veille prolongée 46
- Microprocesseur 5, 57
  - Athlon 59
  - cadence 60
  - Céléron 59
  - Duron 59



Itanium 60  
 Pentium 59  
 Xeon 60  
 MIDI 166  
 Mise en page 291  
 Modem 30, 331  
   ADSL 400  
   câble 400  
   connecter 156  
     haut débit 157  
   haut débit 153, 399  
     types 400  
   rtc 153  
   satellite 401  
   téléphonique 153  
   types 152  
   vitesse 155  
 Moniteur 12, 30  
   affichage 100, 102  
   dimension du tube 99  
   propriétés d'affichage 102  
   réglage du 102  
   veille 109  
 Montage 25  
 Mot de passe  
   créer 369  
   disque de réinitialisation 370  
   modifier 369  
   Wi-Fi 386  
 Moteur de recherche 435  
   Google 189  
 Movie Maker 527  
   transitions 538  
   vidéo automatique 529  
 MP3 165, 483, 487  
   lecteur 495  
 Mulot 121

## N

Narrateur 339  
 Navigateur 425  
 Nettoyage de disque dur 353  
 Nom  
   de fichier 224, 250  
   de réseau 384

Nombre de mots 232

## O

Options régionales 320  
 Ordinateur  
   éteindre 43

## P

Page  
   de démarrage 428  
   web 427  
     démarrage 428  
     visiter 428  
 Panneau de configuration 307  
 Papier 303  
   peint 105  
 Pare-feu 409  
   Windows 410  
 Partage 389  
   imprimante 393  
 Pas de masque 99  
 Pavé numérique 113  
 PC 8  
   allumer 37  
 Pentium 59  
 Performance 345  
 Périphériques 172  
   installer 172  
     manuellement 174  
   standard 174  
   webcam 175  
 Permissions 231  
 Personnalisation 311  
 Photo 506  
   balises 511  
   corriger 516  
   couleur 517  
   courrier électronique 524  
   diaporama 514  
   égarée 281  
   exposition 517

- graver 523
- imprimer 525
- numérique 177
- pivoter 522
- règle des tiers 520
- rogner l'image 519
- saturation 518
- teinte 518
- température de couleur 518
- transfert 507
- yeux rouges 522
- Pièces jointes 466
  - envoyer avec Windows Mail 468
  - récupérer avec Windows Mail 466
- Pile 66
- Pilote 173, 332, 355
- Pitch 99
- Point de restauration 343
- Pointer 126
- Pointeur 113
- Police
  - installer 300
  - table des caractères 268
- Port(s) 71
  - d'ancienne génération 72
  - imprimante 72
  - série 74
  - USB 74
- Presse-papiers 262
- Processeur 5
- Progiciel 8
- Programme 8, 245
  - ajouter 334
  - de démarrage 39
  - démarrer 246
  - installer des programmes téléchargés 465
  - ouvrant un fichier 251
  - par défaut 337, 499
  - supprimer 332
- Propriétés 230
  - d'affichage 102
- Protection contre la copie 483

## Q

QuickTime 254, 487

## R

- Raccourci 228, 256
- Rack de lecteurs 54
- Radio sur Internet 488
- RAM 6, 81
- RealVideo 487
- Rechercher 188, 271
  - commande 284
  - enregistrer 283
- Redémarrer 47
- Réinitialisation 17
- Renommer 225
- Réparer 334
- Réplicateur 78
- Réseau 31, 282, 320, 373
  - Ad-hoc 384
  - carte 378
  - composants 374
  - configurer 377
  - Corbeille 392
  - dépanner 395
  - diagnostiquer 395
  - filaire 380
  - imprimante 376
  - infrastructure 384
  - LAN 381
  - nom 384
  - partage 389
  - routeur 375, 379
  - SSID 384
  - WAN 381
  - Wifi 382
- Résolution 104, 317
- Restauration du système 343
- Routeur 375, 379, 408
- RTC 153

## S

S-Vidéo 21, 31  
 S/PDIF 20, 28  
 Satellite 401  
 Sauvegarde  
   intégrale 350  
 Sauvegarder 345  
 Scanneur 176, 329  
 Sécurité 311, 368  
 Sélection 259  
   multiple 202  
 Série 20, 31  
 Shareware 463  
 Son  
   Audacity 166  
   Dolby 163  
   enceintes 162, 324  
   gérer sous Windows 165  
   haut-parleurs 162  
   Lecteur Windows Media 166  
   mélangeur de volume 323  
   microphone 164  
   MIDI 166  
   MP3 165, 483  
   Surround 163  
   volume 168, 322  
   WAV 165  
   Windows (gestion sous) 165  
 Sorties 4  
 Souris 28, 72, 120, 329  
   mécanique 122  
   optique 122  
   pointeur de 126  
   réglages 127  
   sans fil 123  
     fréquence radio 123  
     infrarouge 123  
 Spouleur 297  
 SSID 384  
 Stockage 6  
 Stylet 130  
 Supprimer 227  
 Surbrillance 185  
 Symboles 22, 268  
 Synchronisation 495

Système 61, 310  
   d'exploitation 7

## T

T1, T3 402  
 Table des caractères 268  
 Taille du point 99  
 Téléphonie 331  
 Télévision 486, 487, 499  
 Thème 315  
 Touche  
   de fonction 112  
   de machine à écrire 112  
   fléchées 113  
   modificatrice 114  
   spéciales 118  
 Trackball 125  
 Traitement 5  
 Trier 233, 277, 279  
 Trou noir 410  
 Types d'ordinateurs 11

## U

Unité centrale 12, 14  
   installation 26  
   intérieur 53  
 USB 32, 74  
   réplicateur 78  
   versions 75  
 Utilitaire 8

## V

Veille 17, 44, 45, 354  
   moniteur 109  
   prolongée 44, 46  
 Verr Maj 115  
 Verr Num 115

Vidéo 486, 528  
montage 534  
Volet  
de détails 195  
de navigation 192, 213  
d'informations 191  
VRAM 97

## W

WAN 381  
WAV 165, 493  
Web  
démarrage 428  
enregistrer  
une image 461  
une page 460  
favoris 436  
organiser 437  
historique 433, 439  
consulter 440  
effacer 440  
informations (trouver) 434  
installer des programmes  
téléchargés 465  
Internet explorer 426  
liens hypertextes 432  
moteur de recherche 435  
navigateur 425

naviguer 425, 433  
pages 427  
visiter 428  
Webcam 175  
Wi-Fi 382  
Windows 40  
bureau 42  
démarrage 40  
Windows Mail  
boîte de réception 445  
démarrer 443  
envoyer 446  
quitter 445  
Windows Media Center 474, 499  
WMA 487  
WordPad 265

## X

Xbox 503  
Xeon 60

## Z

Zone  
de liste 201  
de texte 200





# Mégapoche c'est 2 fois plus

# d'infos à pr

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

475, boulevard De Maisonneuve Est

Montréal (Québec) H2L 5C4

201



## Pour comprendre enfin quelque chose à la micro-informatique !

Un nouveau matériel ou un nouveau logiciel vient de débarquer dans votre vie et vous n'avez pas de temps à perdre pour en apprendre l'utilisation. Deux solutions s'offrent à vous : attendre un miracle, solution peu probable, ou faire confiance à votre Mégapoche qui vous donnera toutes les informations essentielles pour un apprentissage efficace dans la joie et la bonne humeur !

## Le livre le plus simple d'accès et le plus complet pour tout savoir sur votre PC !

Ce livre va vous faire pénétrer de plein pieds dans l'univers du PC et de son système d'exploitation favori, Windows Vista. La première partie est consacrée à la description du PC au niveau matériel ; vous découvrirez tous les périphériques que l'on peut lui connecter et apprendrez à les faire fonctionner tous ensemble. La seconde partie est consacrée à Windows Vista, véritable cerveau du PC.

*L'informatique en français dans le texte.*

*Tout et seulement tout ce que vous devez savoir.*

*Un accès rapide à l'information grâce à un système d'icônes d'aide à la navigation.*

*Les dix commandements.*

*Une bonne dose d'humour.*

**L'ESPRIT  
DES NULS**

Bibliothèque et Archives nationales du Québec



3 2002 5120 3426 3

**FIRST**

Interactive

www.efirst.com

Rayon

Public : Débutant / Initié

## DÉCOUVREZ

*Votre environnement matériel type.*

*Anatomie d'un PC de A à Z.*

*Souris, clavier, imprimante.*

*Le PC en réseau.*

*Bureau, menu Démarrer et Barre des tâches.*

*Le Web et la messagerie.*

*Adapter Vista à vos besoins.*

## SUIVEZ LE GUIDE



Cette icône signale une manipulation qui va vous simplifier la vie.



Cette icône prévient d'un danger et vous indique généralement ce qu'il ne faut pas faire.

8843 1-09 16,90 €



9 782754 011389