

Insérer une image à partir d'un fichier

1.  Sous l'onglet **Insertion**, cliquez sur le bouton **Images clipart** du groupe *Image*.

La boîte de dialogue **Insérer une image** s'ouvre.

2. Recherchez l'image choisie, puis double-cliquez sur celle-ci pour l'insérer.



ASTUCE

Insertion multiple

Pour ajouter plusieurs images, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur les images à insérer, puis cliquez sur le bouton **Insérer**.

Lier une image

Vous pouvez réduire la taille d'un fichier en liant l'image plutôt qu'en l'insérant directement dans le document.

1. Dans la boîte de dialogue **Insérer une image**, cliquez sur l'image à insérer.
2. Cliquez sur la flèche en regard du bouton **Insérer**.

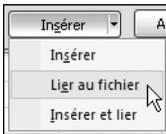


Figure 4.23 :
Lier une image

3. Cliquez sur la commande **Lier au fichier**.

55. Ajouter des effets aux images

Pour améliorer votre image, ajoutez des effets, tels que des ombres, des lumières, des réflexions, des bordures arrondies, des biseaux et des rotations tridimensionnelles (3D).

1. Cliquez sur l'image à laquelle vous voulez ajouter un effet. Pour ajouter le même effet à plusieurs images, cliquez sur la première image, puis

appuyez sur la touche **Ctrl** et maintenez-la enfoncée tout en cliquant sur les autres images.

Les outils d'image s'affichent dans le Ruban et l'onglet **Format** s'ajoute.



Figure 4.24 :
Onglet Format

2.  Cliquez sur le bouton **Effets des images** dans le groupe *Styles d'images*.
3. Sélectionnez un ou plusieurs effets à appliquer à l'image.

Pour personnaliser les divers effets, utilisez la boîte de dialogue **Format de l'image**. Lorsque vous modifiez les options de cette boîte de dialogue, les modifications sont immédiatement appliquées. Vous observez donc les effets des changements sans fermer la boîte de dialogue. Toutefois, comme les modifications sont appliquées instantanément, il n'est pas possible de cliquer sur le bouton **Annuler** à partir de cette boîte de dialogue. Pour supprimer les modifications, vous devez cliquer sur le bouton **Annuler** de la barre d'outils *Accès rapide* pour chaque modification à annuler.

Prédéfini



Pour ajouter ou modifier une combinaison intégrée d'effets, c'est-à-dire préreglée, cliquez sur le menu **Prédéfini**, puis cliquez sur l'effet souhaité.

Pour personnaliser l'effet intégré :

1. Cliquez sur la commande **Options 3D** du menu **Prédéfini**.
2. Modifiez les réglages pour que l'effet corresponde à votre attente.

Biseau

Un biseau est un effet de bord en trois dimensions qui peut être appliqué sur le bord supérieur ou inférieur de la forme. Cet effet met en valeur les bords en donnant l'impression qu'ils sont en relief.

- **Haut** : pour appliquer l'effet de relief sur le bord supérieur de la forme, cliquez sur **Haut**, puis sur l'option de votre choix :
 - *Largeur* : pour spécifier la largeur du bord supérieur, entrez une valeur dans cette zone.

- *Hauteur* : pour spécifier la hauteur du bord supérieur, entrez une valeur dans cette zone.
- **Bas** : pour appliquer l'effet de relief sur le bord inférieur de la forme, cliquez sur **Bas**, puis sur l'option de votre choix :
 - *Largeur* : pour spécifier la largeur du bord inférieur, entrez une valeur dans cette zone.
 - *Hauteur* : pour spécifier la hauteur du bord inférieur, entrez une valeur dans cette zone.

Lorsque vous choisissez un type de bord sous **Haut** ou **Bas**, les valeurs des champs *Largeur* et *Hauteur* sont automatiquement modifiées, sauf si vous les personnalisez.

Profondeur

La profondeur correspond à la distance d'une forme par rapport à sa surface.

- **Couleur** :
 - Pour choisir une couleur pour le relief, cliquez sur **Couleur**, puis sur la couleur de votre choix.
 - Pour appliquer une couleur qui ne se trouve pas dans les couleurs de thème, cliquez sur **Autres couleurs**, puis sur la couleur souhaitée sous l'onglet **Standard** ou composez votre propre couleur sous l'onglet **Personnalisées**.
- **Profondeur** : pour spécifier la profondeur, entrez une valeur dans cette zone.

Relief

Un relief est une bordure en relief appliquée à la forme.

- **Couleur** :
 - Pour choisir une couleur pour le relief, cliquez sur **Couleur**, puis sur la couleur de votre choix.
 - Pour appliquer une couleur qui ne se trouve pas dans les couleurs de thème, cliquez sur **Autres couleurs**, puis sur la couleur souhaitée sous l'onglet **Standard** ou composez votre propre couleur sous l'onglet **Personnalisées**.

- **Taille** : pour spécifier la largeur du relief, entrez une valeur dans cette zone.

Surface

Utilisez les options sous la rubrique *Matériel* pour modifier l'apparence d'une forme en changeant la surbrillance spéculaire. Les surbrillances spéculaires donnent aux objets un aspect plus ou moins brillant.

- **Matériel** : le bouton **Matériel** permet de donner aux formes un aspect dépoli, plastique, métallique ou translucide. Pour décrire l'incidence de la lumière sur la surface de la forme, cliquez sur ce bouton, puis sélectionnez l'option de votre choix :

Dans le groupe *Standard* :

- *Mat* : pas de surbrillance spéculaire, d'où un aspect "terne".
- *Mat chaude* : légère surbrillance spéculaire, ce qui donne à la surface de la forme un aspect plus doux que le plastique.
- *Plastique* : effet de netteté avec surbrillances spéculaires qui donnent un aspect brillant et plastifié à la surface de la forme.
- *Métal* : surbrillances spéculaires correspondant à la couleur de base du matériel, ce qui donne à la forme un aspect brillant et hautement réfléchissant.

Dans le groupe *Effet spécial* :

- *Bordure sombre* : comparable à l'effet plastique en raison de surbrillances spéculaires blanches qui donnent à la surface de la forme un aspect brillant, mais avec des bordures sombres qui définissent plus nettement la forme sur un fond clair.
- *Bordure arrondie* : surbrillances spéculaires blanches avec des bords qui deviennent légèrement transparents, ce qui permet une excellente intégration de la forme dans une scène ou un groupe de formes. Lorsque cet effet est appliqué à la surface d'une forme, les bords de la forme semblent refléter en partie la couleur d'arrière-plan.
- *À deux dimensions* : cet effet se compose d'une couleur unie avec des surbrillances spéculaires blanches. Aucun ombrage en fonction de l'orientation de la lumière ou de l'intensité n'est appliqué. Ce sont donc les surbrillances spéculaires qui définissent la forme. Cette option est spécialement conçue pour être utilisée avec l'option d'éclairage *À deux dimensions*.

- *Maquette* : pas d'effet d'éclairage ou de remplissage. Seule la maquette (ou le contour de la forme ou de l'objet) est visible.

Dans le groupe *Transparent* :

- *Poudre* : grandes surbrillances spéculaires qui donnent un aspect pastel doux à la surface de la forme.
 - *Poudre transparente* : comparable à l'effet *Poudre*, mais la surface prend ici un aspect transparent, avec des contours adoucis ou qui s'estompent progressivement.
 - *Effacer* : effet transparent avec de fortes surbrillances blanches et des contours sombres, ce qui donne un aspect solide et brillant, comparable à du verre.
- **Éclairage** : chaque type d'éclairage définit un dispositif d'éclairage utilisant une ou plusieurs lumières pour illuminer une scène 3D. On parle également d'apparence 3D cohérente avec la scène. Chaque lumière du dispositif a une position, une intensité et une couleur. La plupart des types d'éclairages proposent aussi une lumière d'ambiance, c'est-à-dire une illumination non orientée, appliquée de façon uniforme à toutes les surfaces de la forme. Toutes les formes d'une scène 3D ont le même dispositif d'éclairage. Par conséquent, lorsque vous modifiez le type d'éclairage, vous modifiez l'éclairage de toute la scène 3D, et pas seulement de la forme sélectionnée.

Pour sélectionner un type d'éclairage, cliquez sur le bouton **Éclairage**, puis sélectionnez l'option de votre choix :

Dans le groupe *Neutre* :

- *Trois points* : dispositif d'éclairage classique à trois sources, à savoir lumière de base, lumière d'appoint et contre-jour. Ce choix est généralement adapté, sauf si vous recherchez autre chose. Les lumières ponctuelles ont une couleur et une position dans la scène, mais n'ont pas d'orientation. Elles éclairent de façon uniforme dans toutes les directions.
- *Équilibre* : autre version du dispositif d'éclairage *Trois points*, mais avec moins de contraste.
- *Doux* : dispositif d'éclairage simple contenant une seule lumière.
- *Dur* : dispositif d'éclairage à deux lumières, qui crée des surbrillances plus fortes et des zones d'ombre et de lumière.
- *Illumination* : dispositif d'éclairage à trois lumières, qui éclaire très fortement les bords des formes.

- *Contraste* : dispositif d'éclairage qui élimine toutes les ombres de la surface et fournit quelques surbrillances spéculaires. Tous les matériaux semblent plats.

Dans le groupe *Chaleureux* :

- *Matin, Aube, Crépuscule* : trois dispositifs d'éclairage chauds et colorés, qui donnent aux objets qu'ils éclairent un aspect chaleureux, légèrement orangé. L'intensité de la couleur augmente à mesure que vous passez de l'option *Matin* à l'option *Crépuscule*.

Dans le groupe *Rafraîchissant* :

- *Froide, Glaciale* : deux dispositifs d'éclairage qui émettent une lumière froide et bleutée et se trouvent à l'opposé du spectre par rapport aux options *Matin, Aube* ou *Crépuscule*.

Dans le groupe *Spécial* :

- *À deux dimensions* : ce dispositif d'éclairage en trois points, spécialement conçu pour être utilisé avec l'option de matériel *À deux dimensions*, crée de jolies surbrillances spéculaires pour définir la forme.
 - *Deux points* : ce dispositif d'éclairage à deux lumières est bien adapté dans la plupart des cas. Généralement, les lumières sont positionnées de façon à éclairer la forme depuis deux directions distinctes et à faire ressortir ses bordures ou son relief.
 - *Lumière* : dispositif d'éclairage qui illumine entièrement la face de la forme et surexpose délibérément ses bords pour lui donner un aspect incandescent.
 - *Pièce lumineuse* : dispositif qui donne un éclairage encore plus accentué que l'option *Lumière*.
- **Angle** : fait pivoter toutes les lumières des types d'éclairages actuels autour de la face avant de la forme. Si les types d'éclairages utilisent une lumière principale ou de base intense, cette option vous permet de choisir le côté de la scène 3D qui doit recevoir l'illumination la plus forte.
- Pour spécifier un angle d'éclairage, entrez une valeur dans la liste.
- **Réinitialiser** : pour supprimer la mise en forme 3D, cliquez sur ce bouton.

Ombre



Pour ajouter ou modifier une ombre, cliquez sur le menu **Ombre**, puis cliquez sur l'ombre souhaitée.

Pour personnaliser l'ombre :

1. Cliquez sur la commande **Options d'ombres**, puis choisissez les options souhaitées.
2. Modifiez les réglages pour que l'effet corresponde à votre attente.
 - **Valeurs prédéfinies** : pour sélectionner un effet d'ombrage prédéfini, cliquez sur **Valeurs prédéfinies**, puis sur l'option de votre choix.
 - **Couleur** : pour choisir une couleur pour l'ombre, cliquez sur **Couleur**, puis sur la couleur de votre choix. Pour appliquer une couleur qui ne se trouve pas dans les couleurs de thème, cliquez sur **Autres couleurs**, puis sur la couleur souhaitée sous l'onglet **Standard** ou composez votre propre couleur sous l'onglet **Personnalisées**.
 - *Transparence* : pour spécifier le niveau de transparence d'une forme, déplacez le curseur *Transparence* ou entrez une valeur dans la zone située à côté du curseur. Vous pouvez sélectionner un pourcentage de transparence allant de 0 % (complètement opaque, paramètre par défaut) à 100 % (complètement transparent).
 - *Taille* : pour spécifier la taille de l'ombre par rapport à la taille de l'image d'origine, déplacez le curseur *Taille* ou entrez une valeur dans la zone située à côté du curseur.
 - *Flou* : pour définir le rayon de l'effet de flou sur l'ombre, déplacez le curseur *Flou* ou entrez une valeur dans la zone située à côté du curseur. Plus le rayon est large, plus la forme ou le trait est flou.
 - *Angle* : pour spécifier l'angle d'application de l'ombre, déplacez le curseur *Angle* ou entrez une valeur dans la zone située à côté du curseur.
 - *Distance* : pour définir la distance d'application de l'ombre dans l'angle de l'ombre, entrez une valeur dans la zone située à côté du curseur. En définissant à la fois les options *Angle* et *Distance*, vous placerez l'ombre n'importe où par rapport à la forme.

Réflexion



Pour ajouter ou modifier une réflexion, cliquez sur le menu **Réflexion**, puis sur la variation de réflexion souhaitée.

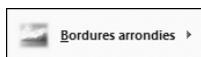
Lumière



Pour ajouter ou modifier une lumière, cliquez sur le menu **Lumière**, puis sur la variation de lumière souhaitée.

Pour personnaliser la lumière, cliquez sur la commande **Autres couleurs de lumière**, puis choisissez la couleur souhaitée dans la galerie proposée. Pour appliquer une couleur qui ne se trouve pas dans les couleurs de thème, cliquez sur **Autres couleurs**, puis sur la couleur souhaitée sous l'onglet **Standard** ou composez votre propre couleur sous l'onglet **Personnalisées**.

Bordure arrondie



Pour ajouter ou modifier une bordure arrondie, cliquez sur le menu **Bordures arrondies**, puis sur la taille de bordure souhaitée.

Biseau



Pour ajouter ou modifier un biseau, cliquez sur le menu **Biseau**, puis sur le biseau souhaité.

Pour personnaliser le biseau, cliquez sur la commande **Options 3D**, puis modifiez-le à votre guise.



Pour personnaliser l'effet intégré, reportez-vous à la section *Prédéfini* de ce chapitre.

Rotation 3D



Pour ajouter ou modifier une rotation 3D, cliquez sur le menu **Rotation 3D**, puis sur la rotation souhaitée.

Pour personnaliser la rotation, cliquez sur la commande **Options de rotation 3D**, puis modifiez-la à votre guise.



Pour personnaliser l'effet intégré, reportez-vous à la section *Prédéfini* de ce chapitre.

56. Masquer des images grâce au volet de sélection

Afin d'améliorer la visibilité sur votre feuille de calcul Excel, masquez momentanément les images qui s'y trouvent. Vous éviterez ainsi de les déplacer à maintes reprises pour visualiser vos données. Réaffichez-les ensuite très simplement grâce au volet de sélection.

1. Sélectionnez l'image que vous souhaitez masquer momentanément.

Les outils d'image s'affichent dans le Ruban et l'onglet **Format** s'ajoute.

2.  Cliquez sur le bouton **Volet Sélection** du groupe *Organiser*.

Le volet **Sélection et visibilité** s'affiche à droite de votre écran. Il contient la liste des objets présents dans votre document.

3. Cliquez sur le bouton en forme d'œil en regard de l'image à masquer.

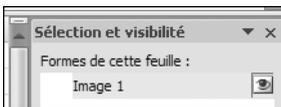


Figure 4.25 :
Volet Sélection et visibilité avec le bouton en forme d'œil

L'image n'est plus affichée et l'œil a disparu du bouton en regard de l'image.

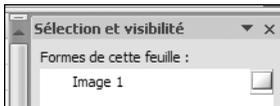


Figure 4.26 :
Volet Sélection et visibilité sans le bouton

Pour rétablir l'image, cliquez à nouveau sur le bouton en regard de l'image.

-  Pour masquer tous les objets de la feuille, cliquez sur le bouton **Masquer tout**.

-  Pour réafficher tous les objets de la feuille, cliquez sur le bouton **Afficher tout**.

57. Ajouter un diagramme SmartArt

Un graphique SmartArt est une représentation graphique de vos informations, qui permet de faire passer votre message ou vos idées efficacement. Il donne des couleurs et du relief à votre texte et à vos données. En plus, ces graphiques sont très simples à utiliser.

Les types de graphiques SmartArt

Avant de choisir une disposition pour un graphique SmartArt, réfléchissez au message que vous voulez faire passer et à la façon dont les informations doivent être présentées. Comme il est simple et rapide de changer de disposition, essayez-en plusieurs jusqu'à trouver celui qui illustre le mieux votre message. Un type peut être comparé à une catégorie qui permet de choisir rapidement la disposition la mieux adaptée à vos informations.

Succinctement, voici l'utilisation des divers types de graphiques SmartArt :

- **Processus** : pour illustrer les étapes d'un processus ou d'une chronologie.
- **Cycle** : pour illustrer un processus continu.
- **Hiérarchie** : pour créer un organigramme hiérarchique ou illustrer un arbre de décision.
- **Relation** : pour illustrer des connexions.
- **Matrice** : pour illustrer la relation des différentes parties au sein d'un même ensemble.
- **Pyramide** : pour illustrer des relations proportionnelles, avec le composant le plus grand situé en haut ou en bas.

À chaque type de graphique SmartArt correspondent diverses dispositions uniques. Certaines d'entre elles sont constituées de formes distinctes correspondant aux différents éléments d'information, notamment les points secondaires. D'autres mêlent les points secondaires et les points récapitulatifs correspondants. En examinant l'emplacement des informations récapitulatives par rapport aux détails, vous vous ferez une idée des informations qui attireront le plus l'attention de l'audience. Veillez à ce que les données les plus importantes soient placées à l'endroit qui attire le plus l'attention.

La galerie *Choisir un graphique SmartArt* présente l'ensemble des dispositions disponibles dans les neuf types différents : Tous, Liste, Processus, Cycle, Hiérarchie, Relation, Matrice, Pyramide. Des descriptions

suggérant à quel type d'information s'adressent les dispositions s'affichent sous l'image agrandie sur le côté de la galerie.

Liste

Si vous voulez faire ressortir un texte à puces, transférez le texte dans des formes que vous êtes libre de colorer, d'agrandir et de mettre en évidence à l'aide d'effets visuels ou d'animations. Avec une disposition du type Liste, vos points principaux gagnent en visibilité et en impact dans des formes colorées, qui soulignent leur importance. Les dispositions Liste regroupent des informations qui n'obéissent pas à un processus pas à pas ou séquentiel. Contrairement aux dispositions Processus, les dispositions Liste ne contiennent généralement pas de flèches ni de flux directionnel.

Processus

À la différence des dispositions Liste, les dispositions du type Processus présentent généralement un flux directionnel. Elles sont utilisées pour illustrer les différentes étapes ou phases d'un processus ou d'un flux de travail, comme les étapes séquentielles nécessaires à la réalisation d'une tâche, les principales phases de développement d'un produit ou encore une chronologie ou un planning. Les dispositions Processus sont particulièrement indiquées pour montrer la façon dont les étapes ou les phases s'enchaînent en vue de produire un résultat. Parmi les dispositions Processus disponibles, certaines peuvent présenter les processus et les étapes qui les composent sur un plan horizontal, vertical ou les deux à la fois.

Utilisez également les dispositions Processus pour mettre en évidence les principales dates d'un planning de production ou d'une chronologie à l'aide de marqueurs de jalons.

Cycle

Même s'il vous est possible d'utiliser une disposition Processus pour communiquer des informations de procédure, une disposition du type Cycle illustre habituellement un processus circulaire ou répétitif. Utilisez les dispositions Cycle pour représenter des cycles de vie d'activités ou d'animaux, des cycles d'enseignement, des processus à répétition ou continus.

Hiérarchie

Si les dispositions du type Hiérarchie sont généralement utilisées pour représenter des organigrammes hiérarchiques d'entreprises, elles peuvent également être utilisées pour présenter des arbres de décision ou une planification de concours.

Relation

Les dispositions du type Relation représentent des relations non hiérarchiques et non séquentielles entre différentes parties et illustrent généralement des relations ou des connexions conceptuelles entre au moins deux ensembles. Voici quelques exemples de dispositions Relation :

- Les diagrammes de Venn : ils représentent le chevauchement de différents domaines ou concepts et leur convergence en un point central.
- Les dispositions Cible : elles représentent un endiguement.
- Les dispositions Radial : elles représentent des relations par rapport à une idée ou à un concept central. Elles permettent également de présenter des parties qui convergent pour former une idée principale ou centrale.

Matrice

Les dispositions du type Matrice servent généralement à classifier des informations et sont bidimensionnelles. Elles sont utilisées pour représenter la relation entre des parties et un ensemble ou un concept central. Les dispositions Matrice s'avèrent un bon choix si vous disposez de quatre points principaux et d'une grande quantité de texte.

Pyramide

Les dispositions du type Pyramide représentent des relations proportionnelles ou hiérarchiques qui vont généralement de bas en haut. Elles sont tout indiquées pour présenter des informations de haut en bas ou de bas en haut. Si vous souhaitez illustrer une hiérarchie sur le plan horizontal, préférez une disposition Hiérarchie.

Les dispositions Pyramide s'avèrent également utiles pour communiquer des informations conceptuelles ; tel est le cas de la disposition Liste de pyramides, qui permet de saisir du texte dans des formes situées en dehors de la pyramide.