

Qu'est-ce que c'est ?

L'infographie désigne les graphismes créés et générés par ordinateur. Cela revient, en d'autres termes, à dessiner ou créer de l'information visuelle par le biais du support informatique.

Un infographiste est plus souvent lié à la mise en page, c'est à dire qu'il met en place plusieurs éléments (tels que le texte, des photos, des images, des vidéos...) de façon à obtenir un résultat cohérent et présentable.

[\(<http://fr.wikipedia.org/wiki/Infographie>\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Infographie)

Un infographiste multimédia est un graphiste qui regroupe plusieurs savoir faire dans le domaine de la création. Ainsi, il est capable par exemple, de mener un projet vidéo, un projet photo, un projet WEB etc.

À quoi ça sert ?

L'infographie est utilisée en grande partie dans la presse (pour la création des journaux, magazines et autres catalogues), dans la publicité (affiches, dépliants publicitaires, flyers, cartes de visites), et s'adapte aussi bien au support papier que vidéo (web, publicité, jeux, animations...).

L'infographiste - metteur en page prépare et réalise des supports de communication visuelle (dessins, graphismes, illustrations, montages). Ce métier combine l'art du graphisme à l'utilisation de l'outil informatique et des logiciels adaptés pour un travail en 2D et en 3D . Il assemble et met en page des médias (images + textes) sur écran d'ordinateur à partir d'une maquette, soit pour l'édition et l'imprimerie (brochures, dépliants, plaquettes, catalogues..), soit pour la publication en réseaux (pages web, documents électroniques).

L'infographiste est amené à collaborer étroitement avec d'autres professionnels : directeur artistique, photographe, scénariste, animateur 3D, architecte, imprimeur, webmaster, programmeur, et créateur de graphisme...

[\(<http://www.anpe.fr/espaceemployeur/romeligne/RliIndex.do>\)](http://www.anpe.fr/espaceemployeur/romeligne/RliIndex.do)

A retenir :

Multimédia : Se dit d'une application, d'un service, d'un appareil utilisant plusieurs médias (image, son, vidéo.....) le mot média étant pris dans son étymologie voulant dire "moyen de relier".

PAO : Publication assistée par ordinateur : La publication assistée par ordinateur, communément abrégée PAO (en anglais DTP pour Desktop Publishing), est l'ensemble des procédés informatiques (micro-ordinateur, logiciels, périphériques d'acquisition, d'écriture...) permettant de fabriquer des documents destinés à l'impression.

Matériel nécessaire :

Pour une utilisation Professionnelle, ou poussée

Un ordinateur assez performant et rapide, pour gérer les logiciels demandant beaucoup de ressources, et aussi avec suffisamment de place pour stocker beaucoup de données (aussi bien les projets en cours que les photos, vidéos ou tout autres outils utiles à la composition d'un projet).

Un écran d'assez grande taille est conseillé, et une très grande résolution paraît assez indispensable.

A ceci on peut ajouter une tablette graphique, pour une plus grande précision.

Il est aussi préférable de posséder un disque dur externe pour le transfert et le transport des données, ainsi qu'un bon stock de CD/DVD (bientôt blu-ray), pour faire des sauvegardes de projets terminés et autres données pouvant resservir par la suite.

Pour les amateurs

Les grosses configurations ne sont pas obligatoires, mais il faut tout de même avoir assez de ressources pour que les logiciels gèrent les grosses photos ou vidéo que l'on souhaite traiter.

L'espace de stockage à choisir dépendra du nombre et du poids des projets traités. Pour plus de détails, rdv sur la fiche "choisir et faire évoluer son ordinateur"

Logiciels utilisés :

La composition et la mise en pages des textes et images se font principalement à l'aide de logiciels professionnels tournant indifféremment sur PC ou sur Macintosh :

Mise en pages

Logiciels propriétaires

QuarkXPress, en version 7.0 (Mac/Windows).

InDesign, en version CS3 (Mac/Windows/Linux*).

Adobe PageMaker, en version 7 (Mac/Win).

Adobe FrameMaker (documents techniques) (Mac/Win/Solaris).

Microsoft Publisher, en version 2003 (Win/Linux*).

PagePlus 11, le studio de création graphique, [Windows].

(*) à condition d'utiliser CrossOver Office ou WINE.

Logiciels libres

Scribus, en version 1.3.x, (Linux, MacOSX, Windows).

LyX (surcouche graphique wysiwyg de TeX) (Linux).

Le module **Draw de OpenOffice.org**, (Linux, Windows,...).

Passepartout, un logiciel complet de pre-presse. (X11)

Dessin vectoriel

Le dessin vectoriel est assuré principalement par trois ténors du marché :

Adobe Illustrator, en version 11 (Mac/Win/Linux*).

CorelDraw (Win).

Macromedia FreeHand (Mac/Win/Linux*).

(*) à condition d'utiliser CrossOver Office ou Wine.

Des alternatives libres existent :

Sketch (Linux).

Karbon14 (Linux/Mac). s'est successivement appelé Killustrator puis Kontour avant de devenir Karbon14.

Kivio (Linux/Mac).

Module de dessin **vectoriel d'OpenOffice.org** (Linux/Mac/Win).

Xfig (Linux/Mac).

Sodipodi (travaille en SVG, mais permet l'exportation et l'inclusion de bitmap).

Inkscape est un fork de Sodipodi (Linux/Mac/Win).

Dia plus orienté vers la création de schémas (Linux/Mac).

Open Source Xara Xtreme (Linux)

Dessin bitmap

Logiciels de retouche d'images bitmap couleurs :

Corel Painter (plus orienté peinture) (Win)

Corel PhotoPaint (Win/Linux)

Photogenics (Amiga/Linux/Win)

Des alternatives libres existent :

The GIMP (Mac/UNIX/Win)

Cinepaint dérivé de GIMP, travaille jusqu'à 24 bits (float) par couleur, principalement développé et utilisé par l'industrie du film d'Hollywood pour retoucher des séquences d'images (Mac/Unix/Win).

Krita (UNIX)

En dehors de ces principaux logiciels, il en existe beaucoup d'autres, plus ou moins professionnelle.

Dessin bitmap et vectoriel

Adobe Photoshop, en version CS3. (Mac/Win/Linux*).

(*) à condition d'utiliser CrossOver Office ou Wine.

Les formats de fichiers :

Il existe aujourd'hui une multitude de formats de fichiers, que ce soit pour le texte aussi bien que pour l'image. Le monde graphique en utilise certains, nous allons en détailler les principaux en tentant de mettre en avant leurs avantages et inconvénients.

Formats de description de pages

Les formats inter-plateformes

HTML (HyperText Markup Language) plutôt orienté visualisation Web.

MathML (Mathematic Markup Language) un sous-format de XML orienté vers les mathématiques.

OpenDocument format ouvert de données pour les applications bureautiques : traitements de texte, tableurs, présentations, diagrammes, dessins et base de données bureautique, également appelée ODF. Format natif de la suite bureautique OpenOffice.org.

PostScript Format de description de pages, créé par Adobe, devenu un standard et utilisé par un grand nombre d'imprimantes.

PDF (Portable Document For précis, utilisé par la majorité des mathématiciens. Il y a des produits dérivés, spécialisés dans différents domaines comme MusiTeX pour les partitions de solfège.

XML (eXtensible Markup Language) et DocBook orientés PAO et échange de données purement textuelles.

Les formats propriétaires

QXD (QuarkXPress) ;

AI (Adobe Illustrator) ;

PMn (Adobe PageMaker) ;

INDD (Adobe InDesign).

PUB (Microsoft Publisher)

PSD (Adobe Photoshop) ;

Formats de description d'images

Vectoriel

EPS (Encapsulated PostScript) ;

EPSF (Encapsulated PostScript File) ;

SVG (Scalable Vector Graphic) ;

SWF (ShockWave Flash)

Bitmap

TIFF (Tag Image File Format) ;

PSD (Photoshop Document) ;

EPS (Encapsulated PostScript) ;

JPEG (Joint Photographic Expert Group) ;

JPEG 2000 (JPEG 2)* ;

XCF (The GIMP)* ;

PNG (Portable Network Graphics)* ;

GIF (Graphics Interchange Format)* ;

XPM (X Window Pixmap)*.

* Formats déconseillés pour la PAO.

Que peut faire un infographiste ?

PAO
publication assistée par ordinateur

impression papier

journeaux
magazines

Affiches
dépliants
carte de visite

catalogues

affichage écran

CD-rom

autres supports
numérique

Web

ANIMATION

affichage écran

CD-rom

autres supports
numériques

Web

Étapes de réalisation d'un projet :

Concevoir et développer un site web requiert de l'organisation. Voici les étapes incontournables de la création d'un site sur lesquelles vous pourrez vous appuyer pour réaliser votre projet.

Réflexion

Définir le cahier des charges : Etablir le cahier des charges, c'est se poser toutes les bonnes questions sur le projet lui-même et sur les outils que l'on va être amené à utiliser.

Déterminer la structure du site : Vous devrez ensuite définir la manière dont l'information sera répartie dans les diverses pages de votre site et de la façon dont l'internaute pourra se déplacer à l'intérieur du site.

Elaborer la charte graphique : Vous devrez ensuite définir l'aspect du site : mise en page, typographie, titre, texte et emplacement des éléments graphiques.

Rechercher les ressources : Réunir tous les éléments dont vous aurez besoin pour réaliser le site : textes, illustrations, boutons, fonds d'écran, etc.

Création

Rédiger les textes : Avant d'entamer la réalisation des pages, vous préparerez les fichiers contenant l'ensemble des textes du site.

Préparer les images : Vous devrez également préparer les images que vous souhaitez intégrer dans votre site de manière à ce qu'elles aient un poids raisonnable et soient de bonne qualité.

Réaliser les pages : Réaliser une page modèle et, à partir de cette page, créer toutes les autres en utilisant un éditeur HTML.

Tester le site en local : Il vous faudra ensuite tester l'ensemble du site afin de vérifier qu'il ne contient pas d'erreur.

Publication

Transférer le site chez l'hébergeur : Transférer l'ensemble du site chez l'hébergeur, en n'oubliant aucun fichier !

Tester le site en ligne : La dernière étape consistera à tester le site afin de vérifier qu'il fonctionne correctement.