



Public concerné et pré-requis

- Toute personne souhaitant réaliser une carte vectorielle.
- Profils : chargés de communication, graphistes.
- Pré-requis : connaître les bases du logiciel Illustrator, ou avoir suivi la formation Illustrator initiation

Nombre de stagiaires par session :

- De 8 à 16 en inter-entreprises
- De 1 à 8 en intra

Lieu de la formation :

- Chez le client
- ou dans les locaux de Web Créatif : salle de formation de 30m² (8 places maximum) équipée de tableau blanc, internet en filaire et vidéo-projecteur

Admission

- Entretien téléphonique
- Nécessité d'emporter un ordinateur pour les séquences pratiques

Méthodes pédagogiques :

- Découverte des concepts, explications et exercices d'application.
- Conseils, astuces de conception et règles de la cartographie.
- Réalisation d'une carte vectorielle.

Modalités d'encadrement et d'évaluation :

- Feuille d'émargement
- Attestation de formation
- Une évaluation écrite

Les formateurs

Aurélié Le Fier de Bras,
Responsable Pédagogique
Webdesigner, intégratrice et formatrice PAO depuis 3 ans, elle tente (avec succès) de convertir les participants aux préceptes du beau.

Sabrina Échappé

Gérante de Web Créatif, elle est consultante formatrice dans les domaines de la communication visuelle et du web.

“ Illustrator est considéré comme le logiciel de référence en matière de création vectorielle par bon nombre de cartographes, Illustrator apporte la touche esthétique à toute production cartographique autonome ou issue d'une application SIG (Systèmes d'Information Géographique).

Objectifs pédagogiques

- ⊙ Comprendre et analyser une carte
- ⊙ Connaître les règles de la cartographie
- ⊙ Mettre en place une méthodologie de travail
- ⊙ Utiliser des outils pour gagner en rapidité
- ⊙ Maîtriser les règles esthétiques d'une cartographie



1 jour, soit 7h



Inter : à partir de
550€ HT

Programme général

Matin : 9h/12h30

Introduction à Illustrator pour la cartographie

Préparer son document de travail

- ⊙ Choisir son format de document
- ⊙ Importer un fond de carte
- ⊙ Organiser ses claques et ses fenêtres
- ⊙ Préparer ses outils et des panneaux
- ⊙ Déclaration des couleurs de référence

Penser une carte efficace et lisible

- ⊙ Analyse de cartes (codes graphiques et typographiques)
- ⊙ Echelles et niveaux de lecture
- ⊙ Sélection des informations à représenter et stratification (décor ou information)
- ⊙ Recherche de lisibilité et d'accroche
- ⊙ Choix des éléments de légende

Après-midi : 14h-17h30

Création d'objets

- ⊙ Création à la plume des polygones et des aires (limites administratives, zones...)
- ⊙ Création de forme par association (Pathfinder)
- ⊙ Gérer les zones limitrophes : la méthode des scripts
- ⊙ Tracé des routes, chemins de fer et rivières : méthodologie
- ⊙ Gestion du texte sur la carte et dans la légende

Aspects et mise en pages

- ⊙ Couleurs, nuancier, tons
- ⊙ Trait, aplats, ombre
- ⊙ Sémiologie graphique (tramage, moirage, symboles, légende)
- ⊙ Aspects et effets (transparence, dégradés, flux, motifs, etc.)
- ⊙ Mise en pages, habillage cartographique et export