



**APT FORMATION**  
APPRENDRE POUR TOUS

**Durée :** De 7 à 21 heures

**Lieu :** Dans l'entreprise ou en Distanciel

**Profil des stagiaires :**

- Graphistes débutants ou en perfectionnement
- Responsables communication et marketing
- Webdesigners, community managers
- Toute personne amenée à produire des visuels professionnels

**Pré-requis :**

- Être professionnel de santé
- Avoir des notions de base en gestion/organisation
- Motivation à développer des compétences commerciales et relationnelles.

**ORGANISATION DE LA FORMATION**

**Equipe pédagogique**

- Formateurs expérimentés

**Moyens pédagogiques et techniques**

- Documents, supports de formation
- Exposés théoriques
- Étude de cas concrets
- Quiz

**Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation**

- Emargements
- Questions orales et écrites (QCM)
- Mises en situation
- Formulaires d'évaluation de la formation

# ILLUSTRATOR



## Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'interface et les outils principaux d'Illustrator.
- Créer et manipuler des formes vectorielles.
- Utiliser la couleur, les calques et les dégradés pour enrichir une création.
- Travailler la typographie et intégrer du texte dans un visuel.
- Réaliser des logos, pictogrammes, illustrations et mises en page simples.
- Exporter des fichiers pour le web, l'impression et différents supports.
- Comprendre les spécificités de la vente et de la relation commerciale dans le secteur médical.
- Construire un argumentaire de vente clair, éthique et impactant.
- Développer une stratégie de prospection adaptée à leur projet.
- Maîtriser les techniques de communication et de négociation appliquées au milieu de la santé.
- Mettre en œuvre un plan d'action commercial pour la réussite du centre d'ophtalmologie.

## CONTENU DE LA FORMATION

### 1 – Prise en main et bases

- Présentation d'Illustrator et des principes du dessin vectoriel
- Découverte de l'interface, des menus, des panneaux et des raccourcis
- Les outils de sélection et de navigation
- Création et manipulation des formes simples (rectangles, cercles, polygones, étoiles)
- Gestion des calques et organisation du plan de travail
- Les outils plume, crayon et pinceau
- Transformation et alignement des objets (rotation, miroir, mise à l'échelle)
- Introduction aux contours, fonds, dégradés et motifs

### 2 – Approfondissement et création graphique

- Utilisation avancée de l'outil plume pour créer des tracés complexes
- Manipulation des points d'ancrage et des courbes de Bézier
- Les outils Pathfinder et Forme pour combiner et découper des objets
- Les masques d'écrêtage et les effets
- Gestion de la couleur : nuanciers, nuanciers dégradés, harmonies colorées
- Introduction à la typographie : insertion, mise en forme, effets sur le texte
- Habillage et vectorisation du texte
- Gestion des symboles et bibliothèques

### 3 – Projet pratique et production finale

- Techniques avancées : effets 3D, ombres, transparences
- Utilisation des outils de dégradé de formes et de fusion
- Importation et vectorisation d'images bitmap (logos, croquis, photos)
- Optimiser ses fichiers : gabarits, repères, marges, fond perdu
- Exportation pour le web et l'impression (formats JPEG, PNG, PDF, EPS, SVG)
- Bonnes pratiques pour préparer un fichier destiné à un imprimeur
- Organisation d'un projet complet de A à Z