



**ARCHITECTURE
D'INTERIEUR -
MODELISATION 3D -
BLOC 2/3**

FOAD
Formation à distance

SCHOOL ONLINE UNIVERSITY L'ÉCOLE DES FORMATIONS À DISTANCE

School Online University est une école en ligne de formations certifiantes reconnues par le milieu professionnel. Notre solution digitale innovante permet de travailler à distance et à votre rythme... où vous voulez, quand vous voulez. Vous êtes acteur de votre formation, vivez la comme si vous y étiez.



UN APPRENTISSAGE
ILLIMITÉ À DISTANCE



SE FORMER AVEC
DES PROFESSIONNELS



FORMEZ VOUS
A VOTRE RYTHME



40 ANS D'EXPÉRIENCE
EN PÉDAGOGIE



UN SUIVI
PERSONNALISÉ

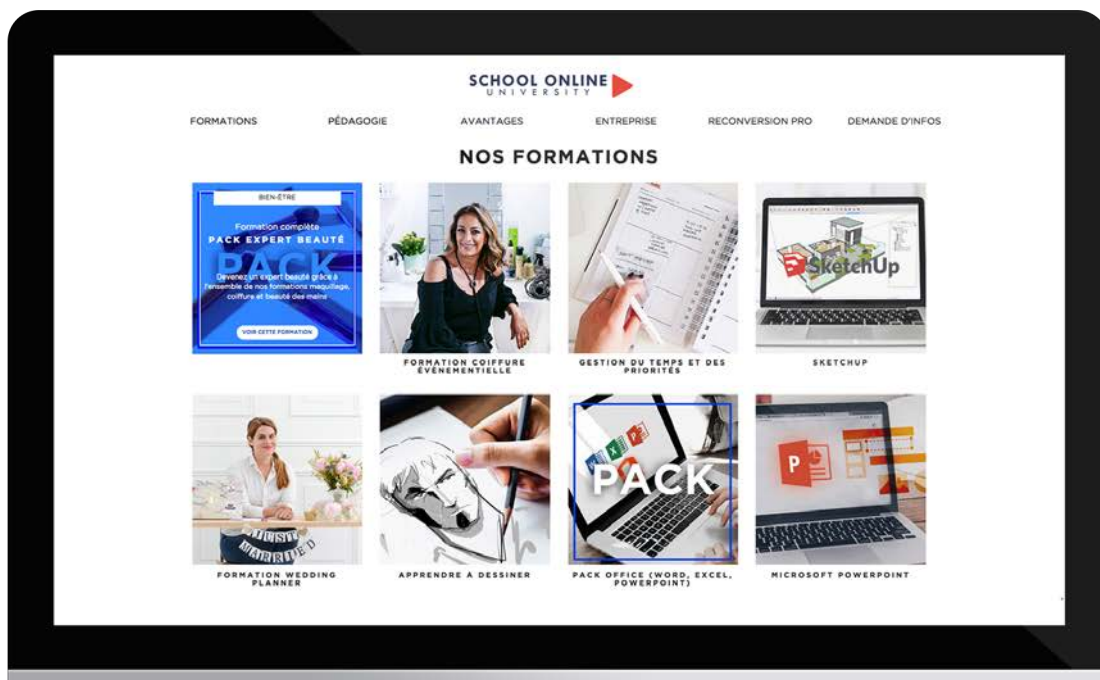


FAITES FINANCER VOTRE
FORMATION PAR PÔLE EMPLOI



UN ESPACE ÉTUDIANT
PROFESSEUR DÉDIÉ

DÉCOUVREZ NOS NOMBREUSES FORMATIONS



POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 11 71



contact@schoolonlineuniversity.com



ARCHITECTURE D'INTERIEUR - MODELISATION 3D - BLOC 2/3

FOAD
Formation à distance

Conception et direction artistique du projet :

Maîtriser la conception, mise en œuvre 3D d'un projet d'aménagement à l'aide des logiciels SKETCHUP et AUTOCAD. Présenter et mettre en valeur un concept grâce aux techniques créatives de la suite ADOBE. Savoir gérer son temps et manager des équipes pour respecter les délais d'aménagement. À l'issue du programme de formation vous serez capable d'élaborer un cahier des charges d'un projet de conception 3D - Clarifier le processus créatif et la ligne directrice du projet - Proposer un aménagement modélisé en 3D illustrant les résultats visés. Manager et accompagner les conditions de mise en œuvre - Établir un planning prévisionnel - Avoir les bonnes méthodes pour piloter une équipe.

La formation vise l'acquisition du BLOC 2 de la certification de Designer en architecture d'intérieur : Conception et direction artistique du projet.

Titre de niveau 6 enregistré au RNCP - N° RNCP34993 – Code NSF 233n sous l'autorité de MJM GRAPHIC DESIGN PARIS suite à la décision du directeur de France compétences en date du 14/10/2020.



ACCES ILLIMITÉ

Plusieurs formations, proposant un métier complet à votre rythme



LE METIER A 360°

+ leçons et cahiers d'exercices
Apprenez un métier de A à Z



FOAD

Formation ouverte à distance



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :



Tél : 01 44 52 11 71



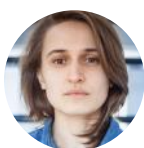
contact@schoolonlineuniversity.com



FORMATION TENDANCES DÉCO

APPRENEZ LES TENDANCES DÉCO

Dans ce parcours de formation, Hortense vous fera découvrir les grandes tendances design et déco des dernières décennies, les designers incontournables qui ont changé la façon de vivre dans les foyers. De l'Art Déco en passant par la pop culture des années 60 à l'explosion des genres des années 90, Hortense vous donnera toutes les références incontournables qu'il faudra connaître pour comprendre les grands courants de la décoration d'intérieur. À la fin de ce parcours, vous serez capable d'identifier un style, une époque, un designer en un coup d'œil.



Formatrice : HORTENSE BELHÔTE
HISTORIENNE DE L'ART

DÉROULÉ DE LA FORMATION

De la théorie à la pratique ...

- Le style art déco
- Le style héritage
- Le modernisme
- Le contemporain
- Les années 50 - 70
- Le style évasion
- Les années 80 - 2000
- Le style authentique

HORTENSE VOUS DONNE LES CLÉS

Avec elle, suivez les étapes et créez vos réalisations végétales à l'aide des 40 leçons vidéo. L'encadrement pédagogique actif de nos experts vous permettra de monter en compétences et d'atteindre **votre certificat School Online University « Tendances Déco »**.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



40 LEÇONS VIDEO

+ Questions



CERTIFICAT

Certificat de Formation
Professionnelle



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner

TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com

LE STYLE ART DÉCO & LE STYLE HÉRITAGE

S'il n'y avait qu'une chose à citer pour planter le décor type du style Art déco ça serait certainement son héros le plus célèbre, son meilleur témoin : Gatsby Le Magnifique de Francis Scott Fitzgerald. Ce mouvement artistique né au lendemain de la Première Guerre Mondiale à l'aube des années folles. Un mouvement désireux d'affirmer par le biais de tous les arts (décoration d'intérieur, architecture, mode...) le besoin de toute une époque qui réclamait la légèreté et l'élégance aux lendemains d'heures les plus sombres.

LE MODERNISME & LE CONTEMPORAIN

la différence entre moderne et contemporain est floue pour le néophyte qui confond les deux styles, sachez que le premier désigne au départ un courant dont l'âge d'or se situe entre 1920 et 1960, alors que le second s'applique tout simplement à ce qui est réalisé aujourd'hui... même si l'architecture contemporaine est fréquemment d'inspiration moderne ! Et outre son ancrage historique, le « moderne » et le « contemporain » ne signifient pas la même chose du point de vue formel et esthétique.

LES ANNÉES 50'S - 70'S & LE STYLE ÉVASION

Les années 50's : Meubles aux formes enveloppantes, motifs graphiques, couleurs acidulées... le style 1950 a toujours le vent en poupe. Une heureuse façon d'introduire de la fantaisie dans nos intérieurs. Vive les années Happy Days !

Epoque située de l'après-guerre jusqu'aux années 60, les années 50 ont été marquées par les révolutions de style et de formes dans le design mobilier et la décoration, mais aussi et surtout pour les nouvelles techniques industrielles (utilisation de l'acier, l'aluminium, techniques de moulage...). Les années 50 mettront également en lumière des grands noms du design (qui aujourd'hui encore servent de référence en la matière) comme Eames, Panton, Le Corbusier, Motte, Jacobsen... entre autres. Mais aussi et surtout pour les nouvelles techniques industrielles (utilisation de l'acier, l'aluminium, techniques de moulage...). Les années 50 mettront également en lumière des grands noms du design (qui aujourd'hui encore servent de référence en la matière) comme Eames, Panton, Le Corbusier, Motte, Jacobsen... entre autres.

LES ANNÉES 80'S - 2000'S & LE STYLE AUTHENTIQUE

La base de la déco authentique : la qualité des matériaux

Qui dit authenticité dit matériaux de qualité! Parement en pierre naturelle, poutres apparentes, vasque de salle de bain en pierre ou plan de travail en chêne massif : autant de détails déco qui donneront une touche authentique et intemporelle à votre intérieur. Le plus? Les matériaux naturels s'accordent aussi bien avec une déco moderne qu'avec un style plus vintage.



ARCHITECTURE D'INTERIEUR - MODELISATION 3D - BLOC 2/3

LES MODULES

Tendance décoration

Analyser les grandes tendances design et déco des dernières décennies, leurs designers incontournables de l'histoire.

Logiciel AUTOCAD (Windows et Mac)

Apprendre les outils. Préparation du projet, les bases du dessin 2D, les modifications de dessin, les calques, les annotations, les blocs.

Logiciel SKETCHUP(Windows et Mac)

Apprendre les outils, les matières et bases de données, modélisation 3D à partir d'un plan 2D.

Gestion du temps et des priorités

Maîtriser la philosophie du temps, la perception du temps, le temps de vivre, se gérer dans le temps, s'organiser, mener sa journée, dompter ses voleurs de temps

Logiciels Phtoshop et Indesign

Vous apprendrez les fondamentaux des logiciels Adobe® et ainsi commencer à créer vos propres compositions et travailler avec les logiciels des plus grands créatifs du monde.

Conception d'un projet architecture APS / APD

Les parties techniques, les moodboards des espaces, le mobilier sur mesure, la planche matériaux, les photos de la maquette



ACCES ILLIMITÉ

Plusieurs formations, proposant un métier complet à votre rythme



LE METIER A 360°

+ leçons et cahiers d'exercices
Apprenez un métier de A à Z



CERTIFICAT



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :



Tél : 01 44 52 11 71



contact@schoolonlineuniversity.com



FORMATION AUTOCAD VERSION 2020 SUR WINDOWS & MAC

AUTOCAD

Dans ce parcours de formation, notre expert en Architecte d'intérieur, vous apprendra à maîtriser l'environnement du logiciel Autocad, logiciel de dessin utilisé en architecture, en construction et en fabrication pour aider à la préparation de plans et d'autres plans d'ingénierie. Lors de cette formation Gilles, vous transmettra toutes les techniques pour dessiner un ouvrage simple en 2D comportant une ou plusieurs vues en utilisant les fonctionnalités du logiciel Autocad : gérer des calques - gérer des objets - utiliser des entités graphiques - coter un dessin

- tracer des hachures - créer un dessin-gabarit - utiliser des bibliothèques (blocs) - imprimer en mode objet et en mode présentation.

GILLES VOUS DONNE LES CLÉS

Suivez les étapes du parcours à l'aide des leçons en vidéos et d'un support de cours de pages.

DÉROULÉ DE LA FORMATION

PRISE EN MAIN DU LOGICIEL
AVANT DE DESSINER
LES BASES DU DESSIN 2D
LES MODIFICATIONS DE DESSIN
LES MODIFICATIONS SUITE
LES CALQUES
ANNOTATION
LES BLOCS
LES RÉFÉRENCES EXTERNES
MISE EN PAGE ET TRUCAGES
EXERCICES ET QUESTIONS
ATELIERS
BONUS



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



137 LEÇONS VIDEO

+ Questions
& support de cours



CERTIFICAT



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :



Tél : 01 44 52 11 71



contact@schoolonlineuniversity.com

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : Introduction AutoCad

- 1) Comment le télécharger ?
- 2) Les extensions d'outils annexes

CHAPITRE 2 : Prise en main du logiciel

- 1) Ecran de démarrage
- 2) Le ruban
- 3) Outils accès rapide
- 4) Navigateur de menu
- 5) Se déplacer dans l'espace
- 6) Configurer la souris
- 7) Configurer la couleur de fond
- 8) Commande
- 9) Espaces de travail
- 10) Propriétés

CHAPITRE 3 : Annotation

- 1) Texte
- 2) Texte multiligne
- 3) Le style de texte
- 4) Les cotations
- 5) Les styles de cotations

CHAPITRE 4 : Les bases de dessin 2D

- 1) Lignes
- 2) Polyligne
- 3) Multilingue
- 4) Rectangle
- 5) Cercle
- 6) Ellipse
- 7) Spline
- 8) Droite demi droite
- 9) Arc

CHAPITRE 5 : Ateliers et exercices

- 1) Atelier : dessiner une cuisine
- 2) Atelier : importer un plan en jpeg
- 3) Atelier : dessiner un studio type
- 4) Répétition d'un appartement au sein d'une unité d'habitation

CHAPITRE 6 : Les modifications de dessin

- 1) Déplacer copier
- 2) Décaler
- 3) Ajuster prolonger
- 4) Diviser
- 5) Mesurer
- 6) couper au niveau du point
- 7) Échelle
- 8) Rotation
- 9) Miroir
- 10) Étirer
- 11) Joindre
- 11) Modifier longueur

CHAPITRES 7 : Les blocs

- 1) Groupe et bloc
- 2) Insérer un bloc
- 3) Designcenter
- 3) Modification des blocs

CHAPITRE 8 : Les références externes

- 1) Les imports
- 2) Modifier une XREF
- 3) Récupérer les calques d'une xref
- 4) Attacher une image jpeg
- 5) Raster design
- 6) Une bibliothèque

CHAPITRE 9 : Mise en page et tramage

- 1) Espace de présentation
- 2) Définir une mise en page
- 3) Définir une échelle
- 4) Modifier l'échelle de tracé pour le cm ou le mètre
- 5) Tracer avec un calque non imprimable
- 6) Tracer avec un cartouche
- 7) Ajouter une nouvelle échelle
- 8) Imprimer en monochrome
- 9) Exporter en pdf
- 10) Exercices et ateliers

<https://www.schoolonlineuniversity.com/formation/autocad>

TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com



FORMATEUR : SEBASTIEN N.
FORMATEUR CERTIFIÉ SKETCHUP

DÉROULÉ DE LA FORMATION

Voici un aperçu des principaux chapitres :

- Les bases fondamentales du logiciel
- Comment modéliser en 3D
- Découverte des outils et leurs applications Utiliser les matières et bases de données Workshop de modélisation
- Exercices de création ludique
- Les bonnes méthodes pour optimiser ses projets

SKETCHUP - FORMATION COMPLÈT MAC ET WINDOWS

APPRENEZ LE LOGICIEL SKETCHUP

Que vous souhaitiez utiliser Sketchup à des fins professionnelles ou récréatives, cette formation est faite pour vous ! Nous ferons ensemble un véritable tour d'horizon des outils. Vous apprendrez à naviguer dans un projet, modéliser en 3D, créer des images, gérer les textures et bien plus encore. À la fin de cette formation, vous aurez toutes les clés en main pour être capable de modéliser correctement et dans les règles de l'art vos projets. Prêt pour cette aventure ? Ne vous inquiétez pas, je vais vous expliquer chaque étape pas à pas !

SEBASTIEN VOUS DONNE LES CLÉS

Avec lui, suivez les étapes et créez des réalisations 3D de qualité pro à l'aide de 8h de vidéos, workshops à réaliser pas à pas et validez vos acquis grâce aux exercices. L'encadrement pédagogique actif de nos experts vous permettra de monter en compétences et d'atteindre votre certificat School Online University « Sketchup ».



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



LEÇONS VIDEO

Vidéos + Exercices



CERTIFICAT

Certificat Supérieur de
Formation Professionnelle



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner



SOMMAIRE

PHASE 1 - SKETCHUP ONLINE

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

- I - BIENVENUE SUR LA FORMATION SKETCHUP
- II - INTRODUCTION ET PRESENTATION
- III - CREATION D'UN COMPTE TRIMBLE ET CONNEXION EN LIGNE
- IV - CONFIGURER SON MODELE TYPE
- V - DECOUVRIR L'INTERFACE DU LOGICIEL ONLINE

CHAPITRE 2 : NAVIGATION

- I - INTRODUCTION
- II - L'OUTIL ORBITE
- III - L'OUTIL PANORAMIQUE
- IV - L'OUTIL ZOOM
- V - EXERCICE - LE JEU DU CUBE VIDE
- VI - CONCLUSION

CHAPITRE 3 : OUTILS DE DESSINS ET DE MODELISATIONS

- I - INTRODUCTION
- II - LA BOITE DE DIALOGUE
- III - L'OUTIL SELECTIONNER
- IV - L'OUTIL GOMME
- V - L'OUTIL LIGNE
- VI - L'OUTIL RECTANGLE
- VII - L'OUTIL CERCLE
- VIII - L'OUTIL ARCS
- IX - OUTILS DEPLACEMENTS
- X - ARC DE CERCLE
- XI - L'OUTIL EXTRUSION
- XII - L'OUTIL DECALAGE
- XIII - EXERCICE - LES TROIS LETTRES DE VOTRE PRÉNOM
- XIV - L'OUTIL SUIVEZ-MOI
- XV - L'OUTIL MESURER
- XVI - L'OUTIL TEXTE
- XVII - L'OUTIL TEXTE 3D
- XVIII - L'OUTIL COLORIER
- XIX - COMMENT MODIFIER UNE TEXTURE ?
- XX - EXERCICE - LES TROIS LETTRES DE VOTRE PRENOM COLORÉ ET TEXTURÉ
- XXI - CONCLUSION

CHAPITRE 4 : LES MANIPULATIONS FONDAMENTALES

- I - INTRODUCTION
- II - COMMENT DEPLACER VOTRE OBJET DANS LA SCENE ?
- III - COMMENT FAIRE PIVOTER VOTRE OBJET DANS LA SCENE ?
- IV - EXERCICE - DEPLACER LES CUBES -
- V - COMMENT MODIFIER L'ECHELLE DE VOTRE OBJET ?
- VI - COMMENT COPIER ET MULTIPLIER VOTRE OBJET ?
- VII - EXERCICE - LES MARCHES D'UN ESCALIER
- VIII - CONCLUSION

CHAPITRE 5 : MODELISER LES FORMES DE BASES - LES PRIMITIVES

- I - INTRODUCTION
- II - COMMENT MODELISER UN CUBE ?
- III - COMMENT MODELISER UN CYLINDRE ?
- IV - COMMENT MODELISER UNE SPHERE ?
- V - COMMENT MODELISER UN TORUS ?
- VI - COMMENT MODELISER UN CONE ?
- VII - COMMENT FAIRE UN CUBE AVEC CHANFREIN ?
- VIII - EXERCICE - LES PRIMITIVES EN EQUILIBRE
- IX - CONCLUSION

CHAPITRE 6 : GESTION ET UTILISATION DES OUTILS DE PARAMETRES

- I - INTRODUCTION
- II - QU'EST-CE QUE LA 3D WAREHOUSE ?
- III - COMMENT UTILISER LA 3D WAREHOUSE ?
- IV - COMPOSANT
- V - UTILISATION DE « L'INSTRUCTEUR »
- VI - INFOS SUR L'ENTITE / INFOS SUR LE MODELE
- VII - STRUCTURE
- VIII - STYLE
- IX - QU'EST-CE QUE LES BALISES / CALQUES ?
- X - SCENE
- XI - AFFICHAGE
- XII - INSTRUCTEUR DE SOLIDE - IMPRESSION 3D
- XIII - EXERCICE - GERER UNE SALLE A MANGER
- XIV - CONCLUSION

SOMMAIRE

PHASE 2 - SKETCHUP PRO 2021

CHAPITRE 7 : INTRODUCTION

- I - TEASER - SKETCHUP PRO 2021 -
- II - INTRODUCTION ET PRESENTATION
- III - DECOUVRIR L'INTERFACE DU LOGICIEL MAC ET C

CHAPITRE 8 : LA BARRE DES MENUS MAC & PC

- I - INTRODUCTION
- II - SKETCHUP MAC & PC
- III - EDITION MAC & PC
- IV - AFFICHAGE MAC & PC
- V - DESSINER MAC & PC
- VI - CAMERA MAC & PC
- VII - OUTILS MAC & PC
- VIII - FENÊTRE MAC & PC
- IX - CONCLUSION

CHAPITRE 9 : CUSTOMISER SA BARRE D'OUTILS ET AJOUTER DES FONCTIONNALITÉS UTILES

- I - INTRODUCTION
- II - LE GRAND JEU D'OUTIL UNIQUEMENT
- III - L'OUTIL VUES STANDARDS
- IV - PHOTO ADAPTE
- V - L'OUTIL PLAN DE COUPE - COMMENT RÉALISER ET GÉRER UNE VUE EN COUPE ?
- VI - L'OUTIL VISITE, PIVOTER, POSITIONNER LA CAMÉRA
- VII - BAC À SABLE
- VIII - LES OUTILS SOLIDE - OPÉRATIONS BOOLÉENNES
- IX - LES OMBRES
- X - ADOUCIR LES ARRETES
- XI - UTILISATION DES RACCOURCIS CLAVIER

CHAPITRE 10 : COMMENT PARFAITEMENT ORGANISER SON PROJET ?

- I - INTRODUCTION
- II - COMMENT CRÉER UNE MATIÈRE ET L'APPLIQUER
- III - EXERCICE - REPRODUIRE L'EXERCICE DES PRIMITIVES ET METTRE DES TEXTURES
- IV - LES GROUPES ET LES COMPOSANTS - COMMENT BIEN LES UTILISER ?
- V - EXERCICE - LA BIBLIOTHÈQUE XII - CRÉATION DE 3 RACCOURCIS

VI - GESTION DES SCÈNES

VII - COMMENT ENREGISTRER / EXPORTER DES POINTS DE VUE AUTOUR DE VOTRE PROJET ?

VIII - LES BALISES (OU CALQUES) - COMMENT LES UTILISER EFFICACEMENT ?

IX - LES STYLES - APPLIQUER UN FILTRE À VOS IMAGES

X - EXPORTER DES IMAGES - METTRE EN VALEUR VOTRE IDÉE

XI - EXERCICE - LES PRIMITIVES DANS LES CALQUES/BALISES À LEURS NOMS

SKETCHUP - WORKSHOP

CHAPITRE 11 : WORKSHOP OTTAWA BUFFET 4 PORTES

- I - IMPORTER LES PLANS ET MISE À L'ÉCHELLE
- II - FABRICATION DU CAISSON
- III - CRÉATION DES PIEDS
- IV - APPLICATION DES MATIÈRES

CHAPITRE 12 : WORKSHOP OTTAWA TABLE

- I - IMPORTER LES PLANS ET MISE À L'ÉCHELLE
- II - FABRICATION DU PLATEAU ET DES ÉTAGÈRES
- III - CRÉATION DES PORTES ET DES TIROIRS
- IV - CRÉATION DES PIEDS
- V - APPLICATION DES MATIÈRES

CHAPITRE 13 : WORKSHOP MISE EN SCÈNE

- I - ESPACE OTTAWA PERSONNALISER
- II - QU'EST-CE QUE L'EXTENSION WAREHOUSE ?
- III - INTRO PLUGINS
- IV - CONCLUSION

SKETCHUP - RÉALISER UN ÉTAGE DE LA VILLA SAVOYE À PARTIR D'UN PLAN (EXERCICE)



FORMATION GESTION DU TEMPS & DES PRIORITÉS

MIEUX GÉRER SON TEMPS

Après 10 années de pratique dans différents secteurs des Ressources Humaines de grands groupes internationaux, ponctuées par un Mastère Spécialisé en Ressources Humaines Internationales, Roxane a le plaisir de partager avec vous son expérience dans l'objectif de mettre en place avec vous des comportements et un système d'organisation permettant de mieux maîtriser son temps, de ne plus subir son environnement et ses relations. Gérer son stress et déléguer pour une meilleure efficacité collective. Dans son parcours de formation, Roxane alternera apports théoriques, présentations d'outils, exercices pratiques et mises en situation.



Formatrice : ROXANE JARRY
COACH EN RH

DÉROULÉ DE LA FORMATION

De la théorie à la pratique :

- Philosophie du temps
- Perceptions du temps
- Temps de vivre
- Se gérer dans le temps
- S'organiser
- Mener sa journée
- Dompter ses voleurs de temps
- Courriels efficaces

ROXANNE VOUS DONNE LES CLÉS

Avec elle, suivez les étapes de votre projet à l'aide des 60 leçons en vidéos du support de cours de 107 pages et validez vos acquis avec des exercices pratiques.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



60 VIDEOS

+ Support de cours
et cahier d'exercices



CERTIFICAT



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :



Tél : 01 44 52 11 71



contact@schoolonlineuniversity.com

« Après avoir travaillé comme RH internationale en entreprise pendant une dizaine d'années, je suis devenue Formatrice et Coach en relations humaines. J'anime également des ateliers de philosophie et méditation pour les enfants. »

**DECOUVREZ COMMENT MIEUX VOUS ORGANISER
AVEC ROXANNE**

LE TEMPS, C'EST QUOI ?

Philosophie du temps

Perceptions du temps

Temps de vivre

SE GÉRER DANS LE TEMPS

Objectifs et finalités

Priorités

Le poisson du temps

S'organiser

Planification

Mener sa journée

DOMPTER SES VOLEURS DE TEMPS

Les diabolins du temps

S'affirmer face aux voleurs de temps

Y'a urgence !

Courriels efficaces

<https://www.schoolonlineuniversity.com/formation/gestion-du-temps-et-des-priorites>

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :



Tél : 01 44 52 11 71



contact@schoolonlineuniversity.com



B1.GÉNÉRALITÉS

- B1.1 LES ESPACES COLORIMÉTRIQUES
- B1.2 LA RÉOLUTION D'IMAGE
- B1.3 CARACTÉRISTIQUES D'UN DOCUMENT
- B1.4 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE PRÉFÉRENCES
- B1.5 CONFIGURATION DE L'ESPACE DE TRAVAIL

B2. DÉCOUVERTE DES OUTILS 25 B2.1 DÉPLACER

- B2.2 SÉLECTIONNER
- B2.3 GESTION DES CALQUES
- B2.4 DÉTOURER L'IMAGE
- B2.5 LE MODE MASQUE
- B2.6 LES EFFETS DE CALQUE
- B2.7 LES TRANSFORMATIONS D'OBJET
- B2.8 OUTILS TEXTE ET STYLES DE CALQUE

B3. OUTILS DE RETOUCHE

- B3.1 TAMPON DE DUPLICATION
- B3.2 ENREGISTRER SON DOCUMENT
- B3.3 TRANSFÉRER SON DOCUMENT DANS UN AUTRE LOGICIEL

B4. EXERCICES

B5. QUIZZ PHOTOSHOP





B1. GÉNÉRALITÉS

- B1.1 LES ESPACES COLORIMÉTRIQUES
- B1.2 CARACTÉRISTIQUES D'UN DOCUMENT
- B1.3 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE
- B1.4 CONFIGURATION DE L'ESPACE DE TRAVAIL

B2. DÉCOUVERTE DES OUTILS

- B2.1 LES FORMATS DE PAGE
- B2.2 L'IMPOSITION, LE CHEMIN DE FER
- B2.3 LES BLOCS TEXTE ET PARAGRAPHES
- B2.4 LES POLICES DE CARACTÈRE
- B2.5 LES BLOCS IMAGES
- B2.6 LES CALQUES
- B2.7 LE NUANCIER ET LES COULEURS
- B2.8 LES EFFETS
- B2.9 ENREGISTREMENT, ASSEMBLAGE ET DOCUMENT IDML
- B2.10 PRODUIRE UN DOCUMENT IMPRIMABLE PDF

B3. EXERCICE

B4. QUIZZ INDESIGN





ÉVALUATION DU BLOC 2/3

- Couverture/sommaire
- Présentation du concept et de la note d'intention
- Propositions de 2 ambiances pour deux espaces
- Détails de la pièce
- Plans / coupes / élévations côtés et colorés en 2D à partir des logiciel Sketchup et Autocad.



DÉROULÉ DU JURY :

- Le jury est composé de 4 personnes
- Les membres du jury ne font pas partie de l'organisme de formation. Ils justifient, a minima, de deux formateurs et le président du Jury school Online University.
- La composition du jury garantit son impartialité.
La désignation, par l'organisme de formation, des membres du jury et du président du jury est validée par l'autorité délivrant une attestation de validation.
- Ce comité d'examen valide à distance l'obtention du BLOC 2/3 suite :
- À l'analyse de l'ensemble du parcours de l'apprenant en se connectant sur l'interface de celui-ci.
- Des scores et annotations apportées par les experts en charge des corrections ouvertes à distance tout au long du parcours de formation y sont visibles jusqu'au rendu du dossier final d'examen.
- Grâce au tableau de bord interactif, le comité de jury peut suivre pas à pas chaque rendu, résultat, échange, sur toute la longueur du parcours en ayant une vue globale et transparente sur l'ensemble du parcours.
- Ils examinent le dossier final et l'évalue en fonction du respect du cahier des charges, de la technique.