



DÉCORATION D'INTERIEUR MODELISATION 3D - BLOC 2

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

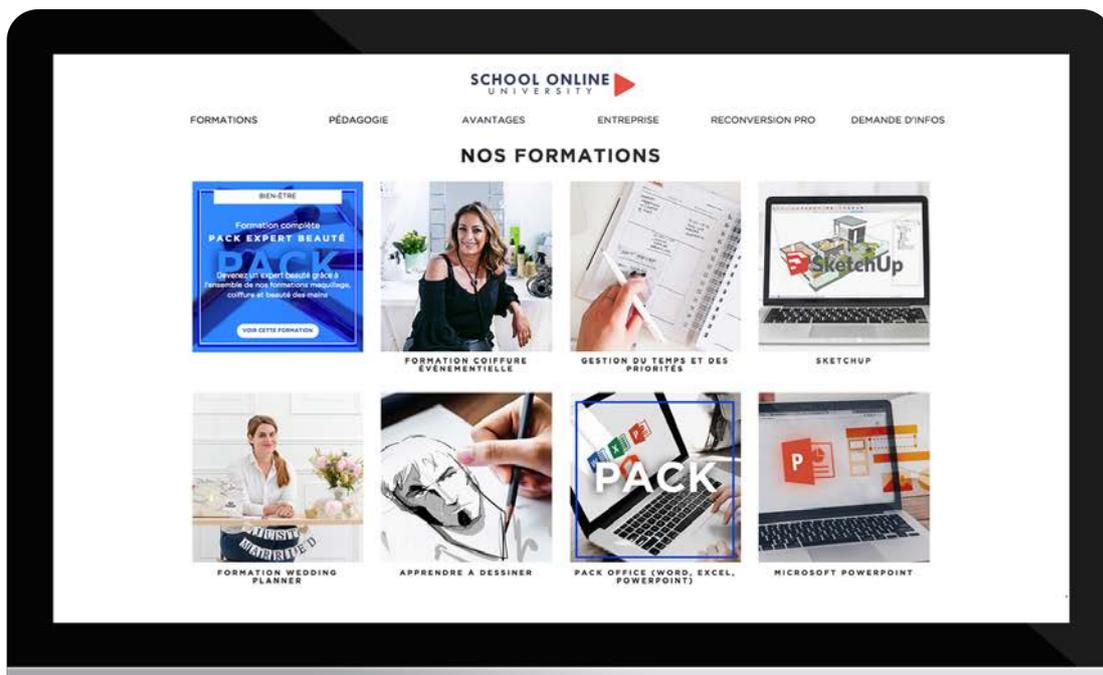


FAITES FINANCER VOTRE
FORMATION PAR PÔLE EMPLOI



UN ESPACE ÉTUDIANT
PROFESSEUR DÉDIÉ

DECOUVREZ NOS NOMBREUSES FORMATIONS



POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com



DÉCORATION D'INTERIEUR MODELISATION 3D - BLOC 2

FOAD

Formation à distance



Pour devenir un(e) décorateur (trice) d'intérieur, nos experts professionnels ont identifié les bases incontournables dans l'objectif de vous transmettre toutes les clés du métier !

Ils vous transmettront leurs savoir-faire sur le métier, la méthodologie de travail et les techniques à maîtriser afin de proposer des projets d'agencement professionnels à vous futurs clients. Tout au long du parcours de formation, vous allez développer votre créativité et compréhension de l'espace, des volumes et des règles fondamentales de l'architecture, du logiciel Sketchup et Autocad.

Nous aborderons les thèmes suivants :

- La conception (dessin et 3D), les problématiques et représentation d'un projet à partir d'un brief client
- La création d'un dossier APS de design d'espace intérieur
- La mise en œuvre de solutions sur-mesure pour vos clients tout en étant à l'écoute de leurs goûts et de leurs budgets.

TITRE RNCP 35751 BLOC 2

- Réaliser des esquisses en prenant en compte les besoins, contraintes, coût et budget définis dans le périmètre de la mission afin d'avoir une première représentation graphique du projet.
- Proposer un plan d'aménagement et de décoration d'intérieur via l'Avant-Projet-Sommaire (APS) en tenant compte des souhaits, des besoins, du budget et du potentiel des locaux à décorer et en utilisant les logiciels adaptés afin de proposer un plan en 2D ou 3D de l'espace comprenant le mobilier, les éléments décoratifs et les lumières afin de donner une vue d'ensemble du projet après les travaux.
- Réaliser et présenter l'Avant-Projet-Définitif (APD) auprès de son client en y incluant les solutions techniques retenues, le choix des matériaux, de l'ameublement, de la décoration, les éventuels intervenants ou prestataires, le planning afin de proposer un devis et un délai estimatif au client.
- Réaliser un cahier des charges en organisant les différentes phases du projet de décoration d'intérieur en fonction des différentes actions à mener, répartir les tâches de chaque corps de métier dans le respect des délais impartis.

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com



DÉCORATION D'INTERIEUR MODELISATION 3D - BLOC 2 FOAD

LES MODULES

Technique d'architecture

Les bases de l'architecture vous permettront de concevoir un lieu de vie avec une vision concrète des volumes et contraintes.

Autocad

Gilles vous apprendra à maîtriser l'environnement du logiciel Autocad.

Sketchup

Vous apprendrez à naviguer dans un projet, modéliser en 3D, créer des images, gérer les textures et bien plus encore.

Photoshop & 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.

Projet décoration APD / APS

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

Résultats attendus

- Vous serez capable de définir les problématiques, conception et représentation du projet de votre futur client.
- Cette formation vous permettra d'imaginer et de concevoir des projets d'aménagement en décoration d'intérieur à l'aide d'outils professionnels comme le dossier de conception APS (avant projet sommaire), le logiciel Sketchup et Autocad.

Modalités pédagogiques

Vous organisez vous-même votre rythme de travail avec l'accès à votre formation 24h/24h en vidéos, aux questions auto-corrigées, aux supports de cours téléchargeables en PDF.



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

Un suivi sur-mesure pour vous accompagner



COACH PERSONNEL

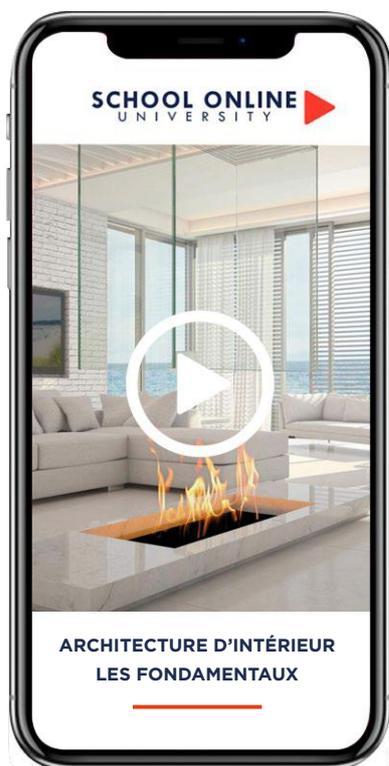
TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com



Formateur : CHRISTOPHE NANNINI
ARCHITECTE D'INTÉRIEUR

TECHNIQUES D'ARCHITECTURE

APPRENEZ LES FONDAMENTAUX

Dans ce parcours de formation, Christophe vous transmettra sa passion pour le métier de d'architecte d'intérieur. Avec lui, vous apprendrez à concevoir un lieu de vie qui raconte une histoire, à analyser et à dépasser les contraintes techniques. Il vous montrera comment optimiser le potentiel des surfaces, embellir le quotidien avec des espaces cohérents, choisir des matériaux et des couleurs naturels et durables avec une méthodologie de travail professionnelle acquise grâce aux fondamentaux de l'architecture.

DÉROULÉ DE LA FORMATION

Dessins techniques
Techniques & vocabulaire
Les cotations
Les échelles
Mise en volume
Budgetisation
Maquette
CONCEPTION APS / APD

CHRISTOPHE VOUS DONNE LES CLÉS

Avec lui, suivez les étapes et créez vos projets à l'aide des 35 leçons en vidéos du support de cours de 108 pages et validez vos acquis grâce à un cahier pratique composé de plus de 40 exercices.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



35 LEÇONS VIDEO

+ Questions + 108 supports
de cours en ligne & Exercices



CERTIFICAT



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner



SOMMAIRE DÉTAILLÉ

INTRODUCTION

DESSINS TECHNIQUES

Introduction
Définition d'un plan
Réalisation d'un plan
Définition des coupes
Utilisation des coupes
Réalisation d'un coupe
Définition des élévations
Réalisation d'une élévation

LES COTATIONS

Définition des cotations
Cotation extérieures
Cotations intérieures
Cotation de niveaux
Réalisation de cotations

LES ÉCHELLES

Introduction aux échelles
Le tableau des échelles
Calcul des échelles

MISE EN VOLUME

Les notions de perspective 1 point de fuite
Réalisation d'une perspective 1 point de fuite
L'axonométrie

BUDGÉTISATION

Les pièces écrites
Les différents types de plans
Réalisation d'un tableau de budgétisation

LA MAQUETTE

Réalisation maquette
Conclusion

CONCEPTION APS / APD

Réaliser une analyse du lieu, une interprétation des schémas techniques fournis par le commanditaire permettant de réaliser une étude de faisabilité intégrant des préconisations en matière d'architecture et de décoration d'intérieur.

<https://www.schoolonlineuniversity.com/formation/architecture-dinterieur>

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com

CE QUE VOUS ALLEZ APPRENDRE AVEC ANNA

Présentation

Le moodboard - une histoire visuelle

Définition d'un moodboard

L'utilité du moodboard

A qui s'adresse le moodboard ?

Le contenu d'un moodboard

Les techniques de réalisation digitales

Les techniques de réalisation traditionnelles

Mixer deux techniques

Le moodboard un mode de communication

La préparation d'un moodboard

Réflexion & analyse

Recherche d'images & d'échantillons

Le sourcing, une étape indispensable

Réalisation d'un moodboard

Partie 1 - Réunir les supports

Partie 2 - Définir l'histoire

Partie 3 - La cohérence de la composition

Partie 4 - Présenter son moodboard

Partie 5 - Conclusion

Moodboard - Étude de cas

Aiguiser sa curiosité

Exploration tendances

Exploration naturelles

Storytelling pour vendre son idée

Conclusion de la formation

<https://www.schoolonlineuniversity.com/formation/conception-dun-moodboard>

POUR TOUTE DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com



FORMATION AUTOCAD

AUTOCAD AVEC GILLES

Dans ce parcours de formation, notre expert Gilles, 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.



Formateur : GILLES CAVAS
DESINATEUR AUTOCAD

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

GILLES VOUS DONNE LES CLÉS

Avec lui, suivez les étapes du parcours et à l'aide des 137 leçons en vidéos et d'un support de cours de 24 pages.



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

CHAPITRES 7 : Les blocs

- 1) Groupe et bloc
- 2) Insérer un bloc
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 PARAMETRE

- 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 PC

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 ADAPTEE
- 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)



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

