

Ce programme est donné à titre indicatif et est susceptible d'évoluer en fonction du niveau des stagiaires.

Home Staging : 30 h

- **COMPETENCES MÉTIERS: APPRENDRE LE MÉTIER D'HOMME STAGER**

Apprendre à établir un état des lieux en partant d'une étude concrète

Apprendre à établir un diagnostic/ conseil

Mettre en place un cahier des charges pour répondre à la demande du client

Comprendre les compétences attendues par le Home Stager

Découvrir les astuces du métier

- **LES OUTILS POUR RÉPONDRE AU CAHIER DES CHARGES**

Apprendre à réaliser des planches tendances/ planches de style

Apprendre à dessiner en plan, en coupe/ travailler à l'échelle 1/100ième ou 1/50ième

Apprendre à esquisser ses idées par la mise en place de la perspective

Apprendre les perspectives frontales, obliques et axonométriques

Apprendre à esquisser rapidement

Savoir poser les ombres et les lumières

Savoir mettre en valeur ses dessins par couleur: initiation au rough

- **LA MISE EN VALEUR PAR LA VALORISATION**

Comprendre les règles de la couleur

Comment réaliser des accords d'harmonie

Comprendre les règles de l'agencement: savoir optimiser un volume en l'agrandissant,
en le rétrécissant

Comprendre les problématiques spatiales d'un espace

- **RESPECTER LE CAHIER DES CHARGES ET LE BUDGET FIXE**

Présentation des pistes trouvées et des planches tendances en fin de semaine
Présentation du projet retenu du bien analysé durant la semaine: le dernier jour
Comprendre comment créer le coup de cœur qui déclenchera la vente

Rough : 20h

- **APPRENDRE À DESSINER L'OBJET ET L'INTÉRIEUR**

Apprendre à dessiner l'objet
Apprendre les règles de la cavalière
Apprendre à dessiner un intérieur
Apprendre les règles de la perspective à 1, 2 et 3 points de fuite

- **L'EXTÉRIEUR**

Apprendre à dessiner l'environnement paysager
Apprendre à dessiner l'espace urbain
Apprendre à poser les couleurs et commencer à travailler certaines textures

- **LES TEXTURES ET MATIÈRES**

Apprendre à représenter les matières et les textures mates, brillantes et satinées : le bois, l'aluminium, le verre...
Apprendre à représenter les sources de lumières
Apprendre à placer les ombres
Apprendre à donner du volume à ses dessins en plaçant les reflets

- **LES TEXTURES ET MATIÈRES**

Apprendre à esquisser rapidement
Apprendre à réaliser ses mélanges colorés: savoir réaliser les dégradés
Apprendre à dessiner le flou: le premier plan précis et l'arrière-plan flou

- **COMPRENDRE LA COULEUR : LA THÉORIE**

- Connaître le cercle chromatique
- Comprendre le rôle des couleurs primaires, intermédiaires et secondaires
- Comprendre les accords de couleur
- Comprendre les couleurs saturées, rabattues et rompues
- Savoir créer des harmonies colorées : jouer avec la dominante, les intermédiaires

- **LA COULEUR ET L'ESPACE: COMMENT MODIFIER L'ESPACE PAR LA COULEUR**

- Le rôle de la couleur et l'espace: les couleurs chaudes et les couleurs froides/ les couleurs claires et foncées
- Comment modifier l'espace: Agrandir / Rétrécir
- Comment mettre en valeur un espace ou une partie de l'espace
- Comment rabaisser un plafond / augmenter le volume
- Comment réchauffer ou refroidir un espace: la couleur et la température
- Approfondissement par des études de cas architecturales

- **LA COULEUR ET LA PRATIQUE**

- Savoir réaliser ses planches de styles
- Expérimenter les couleurs : création de différents accords en atelier couleur
- Répondre à des problématiques spatiales: comment agrandir cet espace par des études de cas précises

- **PRÉSENTATION DES RECHERCHES**

- Création de son propre cahier de style
- Présentation des harmonies colorées réalisées pendant les séances d'atelier
- Réponse à la problématique spatiale donnée en fin de semaine

Croquis : 20 h

- **APPRENDRE LA THÉORIE DU DESSIN A MAIN LEVÉE**

Connaître les règles de la perspective à 1, 2 et 3 points de fuite

Connaître les règles de représentation de l'axonométrie

Connaître les représentations techniques: savoir dessiner en plan côté, à l'échelle 1/50^{ième} ou 1/100^{ième}

- **LES TECHNIQUES DE COLORISATION**

Connaître les techniques de colorisation: à l'aquarelle, aux feutres professionnels: technique du Rough et aux crayons de couleurs aquarellables

- **L'HARMONISATION DES COULEURS**

Savoir harmoniser ses couleurs

Savoir composer ses dessins

Le dessin à main levée: rapidité et précision: entraînements divers: au feutre noir, au Bic, au crayon de couleur...

- **CRÉER DES AMBIANCES EN FONCTION DES STYLES ET DES TENDANCES**

Créer son propre cahier de tendance, de style

Savoir dessiner les meubles, les objets en perspective à main levée

Réussir ses colorisations: différentes techniques

Savoir gérer les textures et les matières: le bois, le verre, les pierres: marbre, granit..

Savoir dessiner en proposant plusieurs points de vue du même espace

Sketchup 3D: 20 h

- **PRESENTATION ET INTERFACE**

Application de la DAO, description et concept du logiciel

Présentation de l'interface : menus déroulants, menus flottants

Affichage des informations. Organiser les palettes d'outils. préférences systèmes, unités

- **LES OUTILS DE DESSINS 2D**

Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...
Sélection fenêtre et capture

- **MODIFICATION ET ÉDITION 3D**

Déplacer, dupliquer, pousser/tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler
Outils suivez-moi. Alignement des axes, des vues. division des arêtes
Intersections des solides. Texte 3D

- **AFFICHAGE ET MESURES**

Les différentes vues : iso, dessus... orbite, panoramique, zoom paramétré, champ
angulaire
Mode d'affichage, réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes.
Distances, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes. Les différents styles

- **CRÉATION ET AFFICHAGE DE COMPOSANTS**

Insertion d'ecomposants avec les différentes bibliothèques. Concept des composants,
création de composants, édition des groupes et composants : verrouillage, masquer,
éclater.

Importation de bibliothèques de composants google

- **NAVIGATEUR ET ÉDITION DES MATIÈRES**

Navigateur dans la bibliothèque, édition des matières, importer des textures, éditer les
matières dans le modèle. Ajout dans la bibliothèque. Adapter une photo : insertion sur
un site.

Plaquage de photos sur objets 3D : puces rotation, déformation, échelle.

- **LES CALQUES**

Créer une maison avec calques : murs, cloisons, toit, composants etc... visibilité, courant

- **IMPORT / EXPORT**

Importer des objets en 2D, 3D avec options unités.
Importer image. Exportation graphique 2D