

Formation Adobe After Effects: Les Bases

Introduction à la formation After Effects

- Présentation des fonctionnalités clés d'Adobe After Effects
- Exploration de l'interface utilisateur : outils, menus, panneaux et logique de travail
- Création et configuration d'un nouveau projet
- Organisation optimale de la fenêtre Projet pour un workflow efficace
- Enregistrement, sauvegarde et gestion des fichiers de production

Maîtrise des images-clés et de l'animation

- Insertion et gestion d'images-clés pour animer vos éléments
- Utilisation de marqueurs pour synchroniser l'animation avec l'audio
- Affinage des mouvements à l'aide de l'outil Motion Sketch

Animations typographiques dynamiques

- Création de texte libre ou structuré (ponctuel ou paragraphe)
- Transformation du texte à partir des propriétés du calque
- Application d'animations prédéfinies et personnalisées
- Animations avancées : par tracé, par héritage ou calques parent/enfant
- Ajout d'effets visuels : ombres, flous, transitions typographiques
- Prévisualisation des effets via Adobe Bridge

Effets de montage et transitions

- Utilisation stratégique des calques d'effets et des compositions imbriquées
- Navigation dans la bibliothèque d'effets et paramètres prédéfinis
- Organisation des calques dans la timeline : déplacement, scission, coulissement
- Création de fondus, transitions visuelles et fondus sonores
- Ajustement des durées et gestion des extensions d'animation

Animation de formes vectorielles

- Création de formes personnalisées avec l'outil Plume
- Animation de formes : effets de torsion, arrondis, ondulations, etc.
- Transformation, raccordement et interpolation des tracés
- Conversion de textes en formes vectorielles pour une animation sur-mesure

Formation After Effects – Perfectionnement

Introduction à la formation After Effects – Perfectionnement

- Création de lower thirds dynamiques et sur mesure pour enrichir vos vidéos
- Conception de transitions élégantes et fluides pour un rendu professionnel
- Animation 3D de titres, images et logos pour un impact visuel renforcé
- Maîtrise de l'incrustation sur fond vert (Chroma Key) pour des montages propres et efficaces
- Utilisation avancée des masques pour un compositing précis et créatif
- Techniques de rotoscopie permettant l'isolation fine d'éléments dans une scène
- Intégration d'objets nuls pour structurer et optimiser vos animations complexes
- Effets de caméra : gestion des mouvements, zooms, et profondeur de champ pour un rendu cinématographique

Formation After Effects | Complète sur 4 jours

Introduction à la formation After Effects

- Présentation des principales fonctionnalités d'After Effects
- Découverte de l'interface : outils, menus et panneaux
- Création et gestion d'un nouveau projet
- Organisation de la fenêtre Projet
- Enregistrement et gestion des fichiers de travail

Gestion des images-clés

- Ajout et suppression d'images-clés pour l'animation
- Ajout de marqueurs pour la synchronisation du son et de l'animation
- Utilisation de la fenêtre Motion Sketch pour affiner les mouvements

Animations de texte

- Création de texte ponctuel et de texte en paragraphe
- Transformation du texte via les propriétés du calque
- Application d'animations prédéfinies au texte
- Animation par héritage et par tracés
- Ajout d'effets : ombres, flous, etc.
- Prévisualisation des animations avec Adobe Bridge

Effets de montage

- Utilisation des multi-calques et calques d'effets
- Navigation dans la fenêtre Effets et paramètres prédéfinis
- Déplacement, coulissement et scindement de calques
- Création de fondus et de transitions
- Modification de la durée et des extensions de calques

Animations de formes

- Création de formes avec l'outil Plume
- Animations : torsion, zigzag, arrondi externe
- Transformation et raccord des tracés
- Conversion de texte en formes vectorielles

Diaporamas et précompositions

- Création de diaporamas animés
- Utilisation et gestion des précompositions

Utilisation des masques

- Création de masques esthétiques et de masques animés
- Application des modes de fusion pour enrichir les compositions

Animations de personnages

- Utilisation de l'outil Marionnette pour la déformation et l'animation d'objets
- Enregistrement dynamique d'images-clés pour l'animation

Gestion des effets

- Application des effets : Cycore, bruit fractal, particules, effets systèmes, etc.
- Enregistrement et réutilisation d'effets personnalisés

Construction d'un environnement 3D

- Manipulation des axes X, Y, Z
- Animation de caméras dynamiques
- Gestion de l'éclairage et des effets lumineux

Introduction aux expressions

- Création de liens entre les propriétés d'effets
- Contrôle d'animations en fonction du temps
- Utilisation des boucles et des interdépendances
- Groupement et synchronisation des calques

Gestion des effets audio

- Ajout et manipulation d'effets sonores
- Utilisation des ondes et des fréquences sonores

Montage audio avancé

- Collaboration entre After Effects et Adobe Audition
- Utilisation des marqueurs pour le montage audio

Utilisation des caches

- Création et gestion de caches Luma et Alpha
- Création d'effets visuels à partir de caches

Rendu et exportation

- Enregistrement et sauvegarde du projet
- Personnalisation des paramètres de sortie
- Production de rendus haute qualité

Formation Access

Introduction de la formation Access

Définition d'une base de donnée

Définition d'un SGBDR

Les extensions des fichiers

Présentation de l'interface

Présenter les objets Access

Atelier pratique: *Créer une base de donnée Access*

Création de Table dans Access

Créer une table

Méthodes de création de table

Mode feuilles de données

Mode création

Différents types de champs

Optimiser la taille des champs

Les tables de base

Les tables de mouvement

Atelier pratique: *créer des tables clients et produits*

Modèle relationnel

Introduction à la modélisation

Les relations 1-1

Les relations 1-n

Le schéma relationnel de la base

Définir des relations

Modifier, supprimer des relations

Atelier pratique: *Créer un modèle relationnel*

Création de formulaire dans Access

Créer un formulaire

Méthodes de création de formulaire

Modes d'ouverture de formulaire

Création de formulaires de saisie

Création de formulaires de consultation

Ajouter un objet dans un formulaire

Modifier un formulaire

Atelier pratique: *créer des formulaires de saisies et de mouvements*

Création de requêtes

Les requêtes simples

Les critères

Les filtres

requêtes avec SQL

Création d'état

Créer un état

Méthodes de création d'état

Modes d'ouverture d'état

Outils de présentation d'état

Formation Administration Oracle

Introduction à la formation administration Oracle

Présentation d'Oracle

Historique, versions et licences d'Oracle

Les outils d'administration:

SQL*Plus, Oracle SQL Developer, Oracle Enterprise Manager

Configuration

L'architecture d'Oracle

Notion d'instance et base de données

Structure de l'instance

Structure de la base de données

Les fichiers de la base de données.

Système de stockage

Notion de schéma

Les tâches d'un administrateur.

Présentation du dictionnaire de données

Installation

Principales étapes de l'installation.
Prérequis selon les systèmes.
Installation avec Oracle Universal Installer .
Configuration Post-installation
Arrêt et démarrage

Création de la base de données et gestion d'instance

Étapes de création d'une nouvelle base de données
Différentes méthodes de création d'une nouvelle base de données
Gestion des paramètres d'initialisation .
Modifier la mémoire dynamiquement
Utiliser le Database Control .

Gestion des fichiers de contrôle et des fichiers de journalisation

Gérer des fichiers de contrôle.
Gérer des fichiers de journalisation.
Le rôle des fichiers de journalisation.
Utiliser le Database Control

Les espaces de disque logiques

Les types de tablespaces.
La création d'un tablespace permanent, temporaire.
L'extension d'un fichier.
L'agrandissement et le déplacement d'un tablespace.

Gérer les données d'annulation

Le segment d'annulation SYSTEM
Implémenter la gestion automatique
Gestion du tablespace d'annulation.

Administration des objets

Gérer Les tables externes et temporaires.
Gestion des Index : B*-tree, bitmap et basé sur une fonction.
Les statistiques et l'optimiseur Oracle . .

Gestion des utilisateurs

Création d'un utilisateur.
Gérer les droits
Gérer les rôle

Expiration et historisation des mots de passe.

Sauvegardes et restaurations.

Solutions de sauvegarde et récupération

Stratégies de sauvegarde

Archivage des fichiers de journalisation

Conclusion de la formation administration Oracle

Comprendre et pratiquer Scrum : de l'Agilité à la mise en œuvre concrète

Formation complète : Comprendre et pratiquer Scrum

De l'Agilité à la mise en œuvre concrète

Module 1 – Agile & l'approche empirique

- Deux façons de gérer un projet : approche prédictive vs empirique
- L'Agilité comme philosophie
- Les 4 valeurs du Manifeste Agile
- Les 12 principes Agile
- Synthèse des fondements et changement de paradigme

Module 2 – Scrum : le framework

- Qu'est-ce que Scrum ?
- Les 3 piliers : Transparence, Inspection, Adaptation
- Vue d'ensemble du système Scrum
- Le cycle Scrum expliqué simplement

Module 3 – Les rôles Scrum

- Le Product Owner : vision et maximisation de la valeur
- Le Scrum Master : cadre, facilitation et amélioration continue
- L'équipe de développement : auto-organisation et responsabilité collective
- Mythes et confusions fréquentes
- Absence de hiérarchie classique dans Scrum

Module 4 – Les artefacts Scrum

- Le Product Backlog : liste ordonnée par valeur
- L'affinage du backlog (refinement)
- Le Sprint Backlog : engagement du sprint
- L'Incrément : résultat concret et utilisable
- La Definition of Done
- Lien entre artefacts et empirisme

Module 5 – Les événements Scrum

- Le Sprint : cadre temporel
- Le Sprint Planning : définir quoi et comment
- Le Daily Scrum : synchronisation quotidienne
- La Sprint Review : inspection du produit
- La Sprint Retrospective : amélioration continue
- Timeboxes et rythme d'apprentissage

Module 6 – Scrum en pratique (Atelier complet)

- Présentation du client et création du persona
- Transformation des demandes en User Stories
- Priorisation réelle du Product Backlog
- Simulation d'un Sprint Planning
- Simulation d'un Sprint avec imprévus
- Daily Scrum réaliste
- Sprint Review avec feedback client
- Sprint Retrospective efficace
- Synthèse complète du cycle Scrum

Évaluation finale

- QCM de validation des connaissances
- Analyse de situations réelles
- Interprétation des résultats
- Validation des acquis

Formation MongoDB

Introduction à la formation [MongoDB](#)

Introduction au Big Data

Pourquoi le Big Data?

Qu'est ce que le Big Data?
Comment faire du Big Data?
Quels sont les outils du Big data?

Découvrir les bases NoSQL

Qu'est-ce que le NoSQL ?
Comparaison avec le modèle relationnel
Type de bases NoSQL

Prise en main de MongoDB

Installation sur Windows
Format JSON
Particularité du format BSON
Lancement de MongoDB
Connexion à MongoDB
Notion de collection et document

Manipuler un document MongoDB

Commande find()
Commande findOne()
Notion de curseur
Type de donnée ObjectID
Insérer dans MongoDB
Mettre à jour un document
Supprimer un document

Requêtes dans une Collection MongoDB

La projection avec find()
Filtrer le résultat
Trier le résultat
recherche un texte dans le document
Limiter le nombre de résultat
Les opérateurs du find()

Modélisation d'un schéma d'une base de données NoSQL

Contexte de la modélisation NoSQL
La dé-normalisation
Les différentes stratégies

Appel de MongoDB depuis le code client

Utilisation du driver Python
Ecrire un programme d'accès aux données

Administration de MongoDB

importer des données
exporter des données
Optimisation: création d'index
Gestion du format Date
le framework d'agrégation
Sauvegardes

Solution de haute disponibilité avec MongoDB

Réplication
Sharding

Formation 3ds Max

Introduction à la formation 3ds Max

Interface 3ds Max Studio

Espace de travail 3ds Max
Les différentes vues
La barre d'outils principale
L'onglet Général des préférences
Définir les unités
Mise à l'échelle
Rotation d'un objet
Repère de 3ds Max.

Création et modélisation des objets

Créer un modèle 3D
Voir un modificateur
Lister les modificateurs
Les primitives

Modifications

Contrôles de positionnement.
Modification des propriétés.
Boîte de propriétés.
Panneau de commandes.
Symétries.

Manipulation des formes et des objets

- Sélection d'objets
- Alignement d'objets
- Gestion des calques
- Copie d'objets
- Outils de symétrie
- Les aspects des objets d'une scène
- Créer des groupes d'objets

Matériaux et textures 3ds Max

- Matériaux : définition.
- Éditeur de matériaux
- Création d'un matériau
- Découvrir les textures
- Utiliser les coordonnées UV

Caméras et lumières

- Présentation des lumières et caméras
- Réglages des lampes
- Types et paramétrages des caméras.
- Positionnement et Profondeur de champ

Effectuer le Rendu

- Connaître les moteurs de rendu
- Dimensions
- Manipuler les calques
- Qualité des rendus
- Type de fichier en sortie

Autres Formations Alternative

[Formation Sketchup](#)

Formation VBA : La plus complète

Introduction à la formation [VBA](#)

Les macros dans Excel

Principes de base de VBA
Méthodologie de programmation en VBA
Les macros automatiques dans Excel

Les bases de la programmation

Découvrir l'Editeur Visual Basic Editor
Comprendre les variables et les constantes
Les instructions conditionnelles
La Boucles for, do loop et while
Atelier : Réalisation d'un premier projet

VBA Objet Excel

Le modèle objet Excel
Objets et collections d'objets(avec le for each)

Les formulaires

Créer un formulaire
Personnaliser un formulaire
Les événements des objets du formulaire
Exécuter un formulaire
Formulaires personnalisés
Valider par programmation avec les commandes VBA de base
Atelier: réalisation de plusieurs projets

Créer des fonctions personnalisées en VBA

La création de fonctions.
La notion d'arguments
Créer, enregistrer une fonction personnalisée
Utiliser une fonction personnalisée

Gérer les procédures proprement en VBA

Créer une procédure private
Appeler une procédure avec ou sans arguments
Rendre des arguments optionnels

Les bases de la programmation objet en VBA

Définir les notions de classe et d'objet
Comprendre un module de classe
Création de classe en programmation
Définir les notions de privé et de publique
Les propriétés dans VBA

Créer des classes personnalisées
Ajouter des Événements dans les classes

Conclusion sur la formation VBA

Formation UX/UI Design – Ergonomie des interfaces

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les fondamentaux de l'UX/UI Design et leur impact sur l'expérience utilisateur
- Maîtriser toutes les étapes du processus UX : recherche, idéation, prototypage et tests
- Créer des maquettes filaires (wireframes) et prototypes interactifs avec Figma ou Adobe XD
- Construire un Design System cohérent et professionnel pour vos interfaces
- Appliquer une méthodologie centrée utilisateur pour concevoir des parcours fluides et efficaces

Contenu de la formation

Module 1 – Introduction à l'UX/UI Design

- Définition de l'UX et de l'UI : rôles, différences et complémentarités
- Importance de l'ergonomie et de la conception centrée utilisateur
- Principaux livrables UX : personas, user journeys, wireframes, prototypes

Module 2 – Processus UX étape par étape

- Compréhension du projet, définition des objectifs et contraintes
- Recherche utilisateur : interviews, questionnaires, observations
- Modélisation : personas, cartes d'empathie, parcours utilisateur
- Idéation : sketching, wireframes, sitemap
- Tests utilisateurs et itérations

Module 3 – Conception avec Figma ou XD

- Structure d'une interface : header, body, footer
- Création de wireframes basse et haute fidélité

- Construction d'un prototype interactif narratif
- Techniques de collaboration et retour utilisateur intégré dans Figma

Module 4 – Design System & cohérence visuelle

- Créer et documenter un mini Design System (UI Kit)
- Typographies, couleurs, composants, grilles et espacements
- Réutilisation des éléments dans différents écrans
- Finalisation de maquettes et prototypage complet

Module 5 – Atelier final et mise en pratique

- Création d'un parcours utilisateur complet
- Tests de navigation, feedback, corrections
- Présentation d'un prototype fonctionnel et structuré

Approche pédagogique

- Formation pratique et interactive basée sur des cas concrets
- Alternance entre théorie, démonstrations et exercices guidés
- Utilisation des outils professionnels de l'UX/UI (Figma ou XD, Maze, FigJam, Miro...)

Public visé

- Designers débutants ou intermédiaires souhaitant se spécialiser en UX/UI
- Développeurs, chefs de projet, ou professionnels du digital voulant améliorer l'ergonomie de leurs interfaces
- Entrepreneurs, freelances et étudiants souhaitant concevoir des produits centrés utilisateur