



InDesign - découverte

Durée: 1 jour

Objectif

Découvrir les fonctions les plus importantes : le texte, les objets, les images. Savoir faire des modifications simples et vérifier la conformité générale d'un fichier.

Public

Toute personne désirant découvrir le fonctionnement d'InDesign et pouvant être amené à faire des modifications simples et ponctuelles sur un fichier InDesign.

Pré-requis

Avoir des bases de traitement de texte et bonne expérience de l'informatique

Programme

L'univers Adobe

- Usages de la Creative Suite (Illustrator, Photoshop, InDesign, Acrobat, et Bridge)
- Interface de travail

Mise en page

- Format de page, les marges et colonnes
- Objets : tracés, bloc de texte et bloc image

Texte

- Mise en forme des caractères et paragraphes
- La notion de feuille de style (caractère, paragraphe, objet)

Les objets et couleur

- Le bloc de texte et le chaînage
- Les tracés
- Les images

Contrôler et exporter le document





InDesign - niveau 1 (débutant)

Durée: 3 jours

Objectif

Identifier et utiliser les fonctions les plus importantes : le texte, les objets, les images.
Savoir composer ou modifier un texte agrémenté de visuels sur plusieurs pages.

Public

Toutes personnes désirant ajouter une plus-value dans ses documents graphiques ou étant amenés à intervenir ponctuellement sur un fichier InDesign.

Pré-requis

Avoir des bases de traitement de texte.

Programme

L'univers Adobe

- Usages de la Creative Suite (Illustrator, Photoshop, InDesign, Acrobat, et Bridge)
- Interface de travail

Mise en page

- Format de page, les marges et colonnes
- Objets : tracés, bloc de texte et bloc image
- Alignements et espacement

Texte

- Mise en forme des caractères et paragraphes : polices, tailles, alignement, espacement...
- La notion de feuille de style (caractère, paragraphe, objet)
- Les options de bloc de texte et le chaînage

Objets et couleur

- Tracés : création, modification, association...
- Les couleurs et la transparence
- Images : cadrage, échelle, liens

Production

- Utiliser les pages
- Contrôler le document
- Exporter en PDF
- Imprimer

➡ La dernière ½ journée met en pratique les connaissances à travers la réalisation d'une plaquette commerciale simple de A à Z.





InDesign - niveau 2 (initiés)

Durée minimum : 2 jours

Objectif

*Savoir tirer profit des potentialités productives et créatives d'InDesign.
Réfléchir et produire un travail de qualité organisé et souple.*

Public

Créatifs et maquettistes désirant aller plus loin et plus vite sur InDesign.

Pré-requis

Avoir des bases sur InDesign, Photoshop, Illustrator.

Programme

L'univers Adobe

- Les logiciels de la Creative Suite
- Rappel sur l'espace de travail, les outils et les panneaux

Texte

- Mise en forme des caractères. Glyphes. Caractères spéciaux et masqués
- Travailler les paragraphes : équilibre, justification, césure, listes, lettrines et styles imbriqués
- Utiliser les styles de caractères et de paragraphes
- Tableaux : utilisation et personnalisation
- Blocs : bloc de texte et grilles, chaînages, texte curviligne, blocs ancrés
- Utiliser les styles d'objets
- Outils supplémentaires : notes de bas de pages, tables de matières, index, rechercher/remplacer de propriétés, et remplacement de police.

Objets et images

- Le nuancier (couleur et teinte) et les contours
- Transparence et effets
- Manipuler des objets : superposer, grouper, espacer
- Options d'importations d'images et liens
- Détournement et habillage

Mise en page et exécution

- Les calques
- Les pages et les maquettes
- Contrôle utilisateur
- Exportation PDF prépresse

➡ La dernière demi-journée est réservée à la réalisation d'une maquette complète dynamique dont la présentation peut être modifiée globalement grâce aux styles, maquettes et le nuancier.





Migrer de QuarkXpress à InDesign

Durée minimum : 2 jours

Objectif

Retrouver les fonctions de QuarkXPress dans InDesign et découvrir les nombreuses options supplémentaires qu'offre InDesign

Public

Les graphistes et maquettistes qui souhaitent (ou doivent) découvrir les bénéfices que présente InDesign par rapport à QuarkXPress.

Pré-requis

Avoir travaillé sur Quark XPress et avoir des notions sur Illustrator et Photoshop.

Programme

Se familiariser

- Transition de fichiers QuarkXpress et InDesign
- Interface et espace de travail
- Principales fonctions : outils, spécifications et panneaux
- Format de document et affichage et raccourcis claviers

Texte

- Caractères et glyphes
- Caractères spéciaux et masqués
- Paragraphes : tabulations, filets, retraits et espacements, grille, C&J, enchaînements, et listes
- Lettrines, styles imbriqués et styles suivants
- Tableaux : mise en forme, aspect et styles
- Vectorisation, blocs ancrés et styles d'objets
- Le bloc de texte et le chaînage.

Graphisme

- Images : importation, ajustement, détourage, habillage, et options
- Objets et tracés : contours, transformations et effets

Maquette

- Pages et maquettes
- Calques et nuancier
- Livre et bibliothèque

Production

- Outils complémentaires : note de bas de pages, sommaire, index, hyperliens...
- Liens, contrôle et assemblage
- Impressions et exports



➡ La dernière demi-journée est réservée à refaire entièrement un document QuarkXPress avec InDesign.



Nouveautés et perfectionnement d'InDesign CS5 & CS6 (niveau avancé)

Durée minimum : 2 jours

Objectif

Tirer profit des nouveaux outils productifs pour accélérer votre travail sur InDesign.

Public

Créatifs et exécutants sur InDesign voulant être plus efficace dans leur travail grâce à un document dynamique.

Pré-requis

Savoir produire un document contenant textes et visuels sur InDesign.

Programme

L'interface et l'espace de travail

- Cadre de l'application, raccourcis claviers, mode éditeur et affichage
- Services en ligne: Help community, Buzzword et partage d'écran

Le document et ses objets

- Le format de page personnalisé et les variantes de mise en page avec la Mise en page liquide (CS6)
- Le nouveau panneau Calques
- Les options d'importations multiples et le Mini Bridge
- Les repères commentés, l'outil Espace et l'ajustement automatique
- Importer et lier avec le Transporteur (CS6)
- Les objets ancrées
- Les angles dynamiques
- Les options d'exportation d'objet
- Le panneau Article
- La redistribution intelligente

Le bloc de texte

- L'étendue des colonnes
- Le nombre, les modifications et dimensions automatiques de colonnes (CS6)

Le texte

- Les styles imbriquées
- Les recherches avancées et les styles GREP
- Le texte conditionnel
- Les variables de texte
- Le balisage des styles (CS6)
- Le suivi des modifications

Les fonctions interactives

- Les hyperliens et références croisées
- Les boutons et formulaires (CS6)
- Les animations, les États d'objets, le Minutage et l'Aperçu
- Insérer du code HTML (CS6)
- Les fichiers Multimédia
- Les transitions de pages

Contrôle et liens

- Un panneau de liens multifonctionnel
- Le contrôle en amont dynamique et l'activation automatique des polices

Exportation

- Flash
- PDF interactif
- EPUB
- Digital Publishing

➡ La fin de la formation met en pratique ce qui aura été étudié sur un document.





InDesign: documents complexes, longs et périodiques (niveau avancé)

Durée: 2 jours

Objectif

Produire et gérer efficacement une importante publication. Mettre en place une méthode de travail permettant d'être efficace pour les documents complexes, longs et/ou périodiques.

Public

Maquettistes souhaitant optimiser et améliorer le rendement de ses productions grâce aux outils dédiés d'InDesign.

Pré-requis

Savoir utiliser des styles de textes, les pages types, et les images dans InDesign.

Programme

Une méthode de travail

- Espace de travail, paramètres par défaut, raccourcis claviers
- Trucs & astuces: copier-coller, moyens les rapides de (re)produire surlignage, encadrés, etc.

Plusieurs versions sur un seul document

- Options d'importations et mises à jour (masques, calques, pages et plans de travail)
- Variables de textes: périodicité et chapitrage
- Les légendes dynamiques et statiques
- Les calques et le texte conditionnel

Mise en forme efficace

- Utiliser intelligemment les styles: caractères, paragraphes, cellules, tableaux et objets
- Rechercher/remplacer avancé: GREP
- Styles suivants et style imbriqués: caractères, lignes et contextes GREP

Mise en page rapide

- Les options d'enchaînement de paragraphes
- Répartition de l'espace et les options d'ajustements de bloc
- Les pages types et leur gestion

Ressources

- Le Mini bridge
- La bibliothèque et les snippets
- Le livre InDesign
- La fusion de données et le modèle InDesign
- Les scripts



➡ La dernière ½ journée met en pratique les connaissances au travers d'une publication complexe existante (suggérez votre projet!).



InDesign pour PDF interactifs

Durée: 2 jours

Objectif

Offrir une autre vie à votre documentation "print", celle de la consultation "écran" (PDF et Flash). Créer une navigation au sein du document ou vers l'extérieur, agir sur l'affichage des objets grâce aux boutons, et ajouter du contenu multimédia.

Public

Maquettistes et responsable projet souhaitant apporter un plus à leurs documents imprimés pour une "mise en ligne".

Pré-requis

Savoir produire des documents InDesign sans difficultés.

Programme

Présentation des outils interactifs

- Les notions de "sources" et de "cibles"
- Les différents types d'hyperliens et leurs panneaux

Les outils de navigations et de renvois d'un document InDesign

- Signets et ancrs de texte manuels ou automatiques (table des matières, index)
- Les options d'hyperliens et les options de cibles d'hyperliens
- Les références croisées

Les boutons et leur personnalisation

- Les comportements et les actions programmées
- L'aspect personnalisé

Les fichiers audio et audiovisuels

- Intégration, gestion et apparence
- Utilisation des boutons comme contrôle audio & vidéo

Les transitions de pages et l'export pour Adobe Flash

- ➡ La dernière ½ journée met en pratique les connaissances au travers d'un document combinant l'ensemble des fonctions interactives abordées : outil de navigation et synchronisation, hyperlien, référence croisée, bouton interactif, vidéo, transition de page...





InDesign pour Flash

Durée: 1 jour

Objectif

Utilisez votre document InDesign pour le Web et ajoutez des animations Flash (mouvements, apparitions/disparitions, agrandissement/réduction, diaporamas, boutons interactifs, multimédias et transitions de pages). Vous pourrez exporter ce travail directement pour le Web ou le transmettre à un développeur.

Public

Maquettistes et graphistes "print" souhaitant intervenir dans la création animée de leurs documents destinés au Web ou à un développeur Flash.

Pré-requis

Savoir produire un document InDesign complet.

Programme

Présentation des panneaux pour l'animation

L'animation

- Préréglages et paramètres de personnalisation
- Tracé de l'animation
- Aperçu et ordre des animations

Les boutons

- Affecter des actions
- Personnaliser l'aspect

Le diaporama: États d'objet

- Ordre et réglages

Le panneau Multimédia

- Les formats et la source en ligne
- Son, vidéo (options) et SWF

Les transitions de pages

Vers Flash

- Le partage des animations prédéfinies
- Export SWF (pour Flash Reader)
- Export FLA (pour Flash Pro)

➡ La dernière ½ journée met en pratique les connaissances au travers d'un document combinant l'ensemble des animations abordées et leur exportation.





Photoshop - niveau 1 (débutants)

Durée: 2 jours

Objectif

Comprendre l'image numérique et Photoshop. Découvrir les possibilités d'améliorations et de modifications des visuels.

Public

Toute personne désirant retravailler des visuels.

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur Mac ou PC.

Programme

Définition de l'image

- La taille de l'image et sa résolution
- Modes colorimétriques

Découverte de Photoshop

- Les principaux outils et usage
- Les calques et les calques de réglages
- Les sélections

Modification de l'image

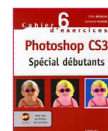
- Les transformations
- La retouche
- Le dessin libre

En option : découverte de Camera Raw

En option : découverte d'Adobe Bridge

➡ *Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur plusieurs images simples.*

+ Offert





Photoshop - niveau 2 (initiés)

Durée: 2 jours

Objectif

Savoir améliorer ou corriger sensiblement les visuels : colorimétrie, aspect, retouche.

Public

Débutants sur Photoshop qui souhaitent faire progresser leur pratique.

Pré-requis

Avoir déjà utilisé Photoshop.

Programme

Rappels et mise à niveau

- L'usage des principaux outils
- Les calques
- Les sélections

Les masques

- Les réglages les plus utiles
- Le travail sur les masques de réglages

Modification de l'image

- Technique et outils de retouche
- Techniques de détourage

Des effets à l'image

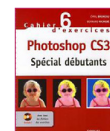
- Le fonctionnement des objets dynamiques
- Les styles de calques
- Les différents filtres

En option : découverte de Camera Raw

En option : découverte d'Adobe Bridge

- ➡ Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur une image Photoshop complexe.

+ Offert





Photoshop: donner de la couleur à ses photos

Durée: 1 jour

Objectif

Améliorer facilement et rapidement la colorimétrie de tous types de photos.

Public

Débutants sur Photoshop.

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur (Mac ou PC).

Programme

Découverte et mise à niveau sur Photoshop

- Qu'est ce qu'une image ?
- Les principaux outils et usage
- Les calques et les masques

Application de réglages

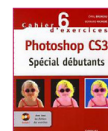
- Les calques de réglages les plus utiles
- L'avantage de travailler sur les masques

En option : découverte de Camera Raw

En option : découverte d'Adobe Bridge

- ➡ Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur quelques photos (pourquoi pas les vôtres!).

+ Offert





Illustrator - niveau 1 (débutants)

Durée: 2 jours

Objectif

Comprendre et apprendre les bases du dessin vectoriel. Créer et manipuler des tracés.

Public

Débutants : graphistes, maquettistes, ou toutes personnes amenées à modifier des PDF.

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur (Mac ou PC).

Programme

Le dessin vectoriel

- Définition
- Les principaux outils

Illustrator

- La Creative Suite d'Adobe
- Les principales fonctions d'Illustrator

Créer et manipuler

- Créer des tracés
- Les outils de transformations
- Les modifications

En option : découverte d'Adobe Bridge

- ➡ *Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur une illustration simple.*

+ Offert





Illustrator - niveau 2 (initiés)

Durée: 2 jours

Objectif

Créer et modifier des fichiers vectoriels complexes : logos, affiches, illustrations...

Public

Graphistes, maquettistes ayant des notions du tracé vectoriel et souhaitant enrichir graphiquement ses fichiers vectoriels.

Pré-requis

Avoir des notions d'Illustrator.

Programme

Rappels et mise à niveau

- Le tracé
- L'usage des principaux outils
- La manipulation des objets
- Les calques

Objets

- Transformations et déformations
- Les effets
- Pathfinder
- Masque d'écrêtage et d'opacité

Le texte

- Texte simple, captif ou curviligne
- Caractères et paragraphes

L'aspect du tracé

- Couleurs, teinte et dégradés
- Transparence et fusion
- Les formes et styles graphiques
- Les symboles

En option : découverte d'Adobe Bridge

- ➡ Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur affiche mêlant images, illustrations et textes.

+ Offert





Acrobat professional - niveau 1 (débutant)

Durée: 1 jour

Objectif

Savoir modifier et améliorer des PDF. Profiter des nombreuses options que propose Acrobat professionnel.

Public

Maquettistes, assistants d'édition et chargés de communication.

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur (Mac ou PC).

Programme

Définition

- Qu'est-ce qu'un PDF?
- Acrobat Reader / Acrobat Professionnel
- L'interface et l'affichage du PDF

Modifications

- Créer et manipuler des PDF
- Les pages
- Le texte et les objets

Les outils de commentaires

L'impression

En option: découverte d'Adobe Bridge

En option: découverte des services en ligne d'Adobe

- ➡ Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur un PDF simple.

+ Offert





Acrobat professional - niveau 2 (initiés)

Durée: 1 jour

Objectif

Profiter des nombreux avantages qu'offre Acrobat professionnel vers le Print ou le Web.

Public

Débutants sur Photoshop et personnes non qualifiés en colorimétrie.

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur (Mac ou PC).

Programme

Rappels sur le PDF

- Les différentes façons d'obtenir un PDF
- Les réglages de fabrication

Modifications

- Créer et manipuler des PDF
- Les pages et les articles
- Le texte et les objets

Modifications globales du PDF

- Les propriétés du document
- Contrôles et optimisation

Rendre son PDF interactif

- Ajouter des liens et du contenu multimédias
- Utiliser des actions

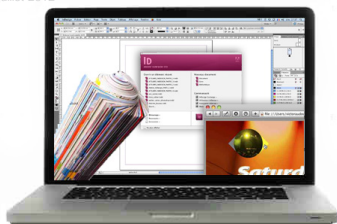
En option : découverte d'Adobe Bridge

En option : découverte des services en ligne d'Adobe (CS Review et partage d'écran)

- ➡ Les derniers moments de la journée seront consacrés à la mise en pratique de ce qui aura été appris sur un PDF version imprimeur et sur une version interactive.

+ Offert





Le projet graphique

Durée: 1 jour

Objectif

Apprendre les étapes et le rôle des intervenants des projets graphiques du secteur de l'édition, de la presse ou de la communication. Comprendre l'impression et la mise en place d'une plateforme Web.

Public

Débutants : secrétaires de rédaction, assistants d'édition, chargés de communication, maquettistes, graphistes...

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur (Mac ou PC).

Programme

La naissance d'un projet

- Les besoins, les moyens et la cible
- La charte graphique

Le projet graphique

- Les rôles et les étapes
- Les logiciels
- L'impression
- La mise en ligne

Le métier de graphiste et de maquettiste

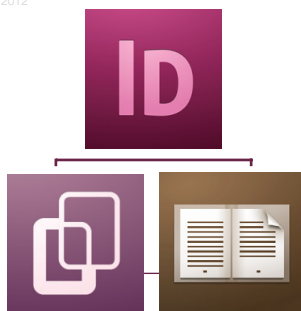
La vie économique du projet graphique

En option : découverte des solutions des applications sur support mobile (iPhone, iPad...) et l'Ebook.

- ➡ *Les derniers moments de la journée seront consacrés à une mise en situation. Différents intervenants seront conviés à parler de leur métier et à répondre aux questions.*

+ Offert





InDesign, initiation à la publication numérique : EPUB et Adobe Digital Publishing Suite

Durée minimum : ½ jour

Objectif

Découvrir les différentes exportations d'InDesign pour créer des publications numériques interactives pour terminaux mobiles.

Public

Maquettistes d'un niveau avancé sur InDesign souhaitant profiter d'une publication numérique interactive de leurs travaux.

Programme

Les formats d'exportation d'InDesign :

- PDF interactif, Flash (SWF et FLA), XML, HTML

EPUB : le livre numérique (Ebook)

- Lecteurs et démonstration sur terminal mobile
- Définition, format et mise en page, articles, tables des matières
- La logique des styles InDesign et CSS
- Les normes EPUB
- Modifier et diffuser un EPUB

Adobe Digital Publishing Suite : les publications interactives pour tablettes numériques

- Sur la tablette numérique : le Store (public) et l'Adobe Content viewer (privé)
- Fonctionnement et navigation dans le lecteur
- Solutions commerciales
- Création du folio et de ses articles
- Les formats et orientations
- Les outils interactifs propres et spécifiques au folio
- Les contenus Web
- L'Aperçu avec l'Adobe Content Viewer
- La diffusion privé et la publication





La publication du livre électronique sur InDesign : le format EPUB

Durée: 2 jours

Objectif

Offrir une autre vie à votre publication. Le format EPUB, exporté par InDesign est devenu le format standard des livres numériques pour la lecture numérique.

Public

Maquettistes ayant un bon niveau sur InDesign ou développeurs initiés.

Pré-requis

Être initié aux outils de traitement de texte au sein d'InDesign ainsi que le fonctionnement des styles de paragraphes et de caractères.

Programme

Qu'est ce qu'un livre électronique ? Pourquoi le format EPUB ?

- Démonstration sur liseuse

La préparation d'un EPUB sur InDesign

- La notion de page et de mise en page
- L'ordre d'exportation
- L'utilisation des styles
- Les images
- L'audio et la vidéo
- Les hyperliens
- La table des matières
- Les métadonnées

L'exportation au format EPUB

- Les normes
- La couverture
- Les réglages
- La division
- Les CSS

Lecture d'un EPUB

- De l'ordinateur à la liseuse

La modification d'un EPUB

- Springy, Sigil
- Mise en page

La gestion et la diffusion d'un EPUB

- Calibre et Amazon
- Modèles économiques et Stores



En option : découverte de la solution Adobe Digital Publishing



Initiation l'Adobe Digital Publishing Suite sur InDesign CS5 à InDesign CS6

Durée : ½ journée

Objectif

Créer une publication optimisée pour tablettes numériques à partir de fichiers InDesign déjà existants et y apporter un contenu interactif riche.

Public

Maquettistes ayant un bon niveau sur InDesign souhaitant mettre à profit les possibilités interactives d'InDesign.

Pré-requis

Avoir un bon niveau sur InDesign et un compte utilisateur sur Adobe (log/pass).
Pour InDesign CS5 et CS5.5 : avoir téléchargé/mis à jour les outils DPS.

Programme

Qu'est ce qu'Adobe Digital Publishing ? Consultation et solutions commerciales

Le document en ligne

- Les formats et orientations du folio
- La gestion du folio et de ses articles
- La diffusion et la publication : privé ou publique

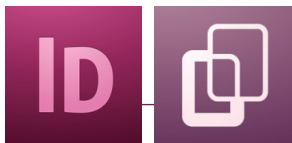
Multiformat (CS6)

- La mise en page liquide
- La variante de mise en page
- Le transporteur

Les fonctions interactives

- Les fonctions natives : Hyperliens, Boutons et formulaire, État d'objet, Multimédia
- Les fonctions spécifiques complémentaires
- Les fonctions spécifiques propres : Pan & zoom, panorama, contenu déroulant, séquence d'images, contenu web, article Web
- L'Aperçu





L'Adobe Digital Publishing Suite sur InDesign CS5 et CS5.5

Durée: 2 jours

Objectif

Créer une publication interactive sur InDesign optimisée pour tablettes numériques et la publier par le service d'Adobe.

Pré-requis

Bon niveau sur InDesign (de préférence avec une connaissance des outils interactifs). Disposer d'InDesign CS5 minimum et avoir un compte utilisateur sur Adobe. Si vous disposez d'une tablette numérique, il est conseillé de l'amener en formation.

Programme

La révolution digitale et le cross-média

Les publications digitales

- Quel produit pour quel appareil ? Les livres électroniques (EPUB) et les magazines (DPS) pour les tablettes, liseuses, et smartphones : 2 schémas
- DPS : les formats des supports
- Diffuseur Adobe et production Aquafadas
- Schémas de diffusion Adobe : Single Édition et abonnements

Le panneau Folio Builder

- Le folio, son format, et son orientation (cf. CS6)
- L'article, ses propriétés et le(s) orientation(s) horizontale et/ou verticale (cf. CS6)
- L'Aperçu
- La mise à jour du Folio

Le Folio Producer (en ligne)

- Le tableau de bord
- Gestion et modification du Folio
- L'export et la publication
- Partage

La solution privée : Adobe Content Viewer (sur tablette)

- Connection et mises à jour de l'application
- Téléchargement et mises à jour des folios

Consultation sur tablette

- Navigation dans le folio : défilement des pages et des articles, table des matières, chemin de fer, favoris...
- Orientation verticale et/ou horizontale



L'interactivité de base

- *Hyperliens*
 - » *Source et destination*
 - » *Aspect*
 - » *Web, Mail*
 - » *Les outils de navigation utiles*
 - » *Méthode de travail*
- *Les boutons*
 - » *3 États*
 - » *Scripts d'actions*
- *État d'objet*
 - » *Mise en place*
 - » *Modification*
- *Multimédia*
 - » *Importation*
 - » *Réglages*

Le panneau Overlay Creator

- *Réglage de l'interactivité*
 - » *Hyperliens*
 - » *Les boutons (navigation spécifique)*
 - » *Diaporama (état d'objet)*
 - » *Audio et vidéo (multimédia)*
- *Les interactivités spécifiques*
 - » *Zoom et défilement lisse*
 - » *Pan & zoom*
 - » *Panorama (3D immersive)*
 - » *Contenu déroulant*
 - » *Séquence d'image*
- *HTML*
 - » *Contenu Web*
 - » *Animations HTML5*
 - » *L'article Web*
 - » *HTML Ressources*

Combinaison des interactivités et innovations

Nouveautés CS6 et perspectives

Mise en pratique =

Création, publication, mise à jour et partage d'une publication interactive par la Digital Publishing Suite dans l'Adobe Content Viewer de la tablette numérique





L'Adobe Digital Publishing Suite sur InDesign CS6

Durée minimum : 2,5 jours

Objectif

Créer une publication interactive sur InDesign optimisée pour tablettes numériques et la publier par le service d'Adobe.

Pré-requis

*Bon niveau sur InDesign (de préférence avec une connaissance des outils interactifs).
Disposer d'InDesign CS6 et avoir un compte utilisateur sur Adobe. Si vous disposez d'une tablette numérique ou d'un iPhone, il est conseillé de l'amener en formation.*

Programme

La révolution digitale et le cross-média

Les publications digitales

- Quel produit pour quel appareil ? Les livres électroniques (EPUB) et les magazines (DPS) pour les tablettes, liseuses, et smartphones : 2 schémas
- DPS : les formats des supports
- Diffuseur Adobe et production Aquafadas
- Schémas de diffusion Adobe : Single Édition et abonnements

Le panneau Folio Builder

- Le folio, son format, et son orientation
- L'article, ses propriétés et le(s) orientation(s) horizontale et/ou verticale
- Ajout, ordre, mise à jour
- L'Aperçu

Le Folio Producer (en ligne)

- Le tableau de bord
- Gestion et modification du Folio
- L'export et la publication
- Partage

La solution privée : Adobe Content Viewer (sur tablette)

- Connection et mises à jour de l'application
- Téléchargement et mises à jour des folios

Consultation sur tablette

- Navigation dans le folio : défilement des pages et des articles, table des matières, chemin de fer, favoris...
- Orientation verticale et/ou horizontale

La mise en page liquide

- La définition des règles
- Les options de bloc de texte
- Les variantes de mise en page
- Importer et lier : le transporteur
- Correspondance de style



L'interactivité de base

- Hyperliens
 - » Source et destination
 - » Aspect
 - » Web, Mail
 - » Les outils de navigation utiles
 - » Méthode de travail
- Les boutons
 - » 3 États
 - » Scripts d'actions
 - » Formulaire
- État d'objet
 - » Mise en place
 - » Modification
- Multimédia
 - » Importation
 - » Réglages
 - » Insertion de code HTML

Le panneau Overlay Creator

- Réglage de l'interactivité
 - » Hyperliens
 - » Les boutons (navigation spécifique)
 - » Diaporama (état d'objet)
 - » Audio et vidéo (multimédia)
- Les interactivités spécifiques
 - » Zoom et défilement lisse
 - » Pan & zoom
 - » Panorama (3D immersive)
 - » Contenu déroulant
 - » Séquence d'image
- HTML
 - » Contenu Web
 - » Animations HTML5
 - » L'article Web
 - » HTML Ressources

Combinaison des interactivités et innovations

Mise en pratique

Création, publication, mise à jour et partage de publications interactives sous plusieurs formats par la Digital Publishing Suite dans l'Adobe Content Viewer de la tablette numérique





Formation iOS

4 jours

Objectif

Avoir les bases nécessaires au développement d'applications pour iOS destinées au grand public sur l'AppStore. Vous utiliserez Xcode, les API fournies au sein du SDK iOS, mettrez en oeuvre des interfaces graphiques, manipulerez les données saisies par l'utilisateur... à l'aide du langage Objective-C.

Public

Le sommaire et le contenu de la formation pourra être adapté aux besoins du client dans la mesure du possible.

Pré-requis

Le stagiaire devra maîtriser les bases de la programmation orientée objet.

Programme

Présentation

- Présentation de l'objective-C et de l'API Cocoa
- Présentation d'iOS

L'objective-C

- Objets et messages
- Classes et instances
- L'héritage et les protocoles

Xcode

- Présentation de l'interface
- Création d'un projet
- Structure d'un projet iOS (cycle de vie d'une application multi-tâche)
- Le simulateur et le debugueur

Cocoa

- Les classes de bases
- Propriétés, accesseurs, gestion de la mémoire (ARC et non ARC) et KVC
- Les événements

Interface utilisateur

- Les vues et leurs propriétés
- Les animations
- Les touches et responder chain

Interface et controleurs

- StoryboardMVC (ViewControllers, delegate, datasource)
- ViewControllers de base (tableaux, scroll view...)
- ViewControllers pour la navigation (UINavigationController, UITabBarController...)
- Envoyer un mail
- Envoyer un SMS
- Dialogues

Persistance des données

- Les préférences utilisateurs
- La Sandbox
- Lire et écrire dans les fichiers
- Plist et SQLite

Réseau

- Les WebView
- Gérer des connexion HTTP
- Traiter le contenu des réponses (XML et JSON)

Publication

- Générer des certificats (développement et distribution)
- Envoyer son application sur iTunes Connect



Formation Avancée iOS

2 jours

Objectif

Découvrez en profondeur le système d'exploitation mobile d'Apple : capteurs, multitâche, monétisation et bien d'autres aspects d'iOS n'auront bientôt plus de secrets pour vous.

Public

Le sommaire et le contenu de la formation pourra être adapté aux besoins du client dans la mesure du possible.

Pré-requis

Le stagiaire devra maîtriser les bases de la programmation orientée objet en objective-C avec l'API Cocoa et le SDK iOS. Cette formation est dans la continuité de la formation de base.

Programme

Les médias

- Afficher une carte avec des points et la localisation de l'utilisateur
- La librairie de musique de l'iPod
- La librairie de photos et la caméra
- Jouer une vidéo
- Jouer un fichier son

Les capteurs

- La localisation sans la carte
- La boussole
- L'accéléromètre et le gyroscope
- Les rotations et l'évènement shake

Afficher de la pub dans son application

Notifications push

Reconnaissance de gestes avancée

Les threads