

PROGRAMME EDITORIAL PARUTIONS JUILLET - AOUT 2009

DEVELOPPEMENT WEB



28 août 2009

Le Programmeur : une formation progressive aux langages de programmation, des bases jusqu'aux concepts les plus avancés.

Petit manuel de prise en main du XML – collection Le Programmeur
29€ - Référence : 2369 – Kevin Howard Goldberg – 320p

Traduction de la 2e édition d'un best-seller américain (*Visual Quick Start*), cet ouvrage est avant tout un didacticiel pour s'initier rapidement et efficacement au langage XML. Il s'intéresse principalement aux éléments de base, aux transformations et aux schémas XML, c'est-à-dire aux sujets essentiels à maîtriser pour créer et utiliser ses propres documents XML. La présentation est claire, il contient par ailleurs, des codes couleur spécifiques pour repérer aisément la nature des exemples (document XML, DTD, feuille de style XSL, etc...), des exemples très courts et visuels à chaque page et les codes des exemples téléchargeables sur www.pearson.fr.

Kevin Howard Goldberg est le directeur technique d'Imagistic, une société spécialisée dans les stratégies, le marketing et le développement Internet. Il fait partie du bureau consultatif du Santa Monica College en Informatique et est diplômé de l'université de Pennsylvanie.

PROGRAMMATION



17 juillet 2009

MATLAB pour l'ingénieur, version 7, 2^e édition – Pearson Education

49€ - Référence : 7394 – Adrian Biran et Moshe Breiner, Nicolas Larrousse (Traduction) – 544p

Conçu à l'origine pour être un environnement de calcul scientifique et de visualisation de données, MATLAB est devenu un langage de programmation complet. Il permet de réaliser rapidement le codage d'algorithmes complexes, de visualiser des données en 2D et 3D, de réaliser des interfaces graphiques conviviales et d'intégrer des fonctions et programmes écrits par l'utilisateur. Introduction pratique au logiciel, ce livre décrit les possibilités de programmation de MATLAB et détaille comment résoudre des problèmes que peuvent rencontrer les ingénieurs.

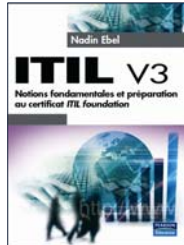
Le lecteur y apprend à réaliser des calculs ; stocker des tableaux et interpoler des valeurs d'expérience ; traiter des nombres obtenus par des systèmes d'acquisition de données ; générer des rapports techniques grâce à la fonction d'archivage.

Les nombreux exemples de fin de chapitre rendent compte de la flexibilité et de la puissance de MATLAB en tant qu'environnement complet de programmation, et les exercices permettent de mettre en pratique ses connaissances.

Cette nouvelle édition comprend un chapitre complet sur la programmation orientée objet dans MATLAB. Commencant par les principaux concepts de la programmation objet, il développe ensuite des exemples concrets consacrés à des problèmes d'ingénierie classiques. Par ailleurs, la nouvelle édition prend en compte les évolutions du logiciel (fonctions trigonométriques, mise à jour de l'interface et changements subséquents) et comprend un chapitre supplémentaire sur la programmation objet dans MATLAB.

Adrian Biran est professeur associé en ingénierie au Technion (Institut de Technologie d'Israël). **Moshe Breiner** dirige la société SimACon, spécialisée dans la simulation, le contrôle de processus et l'analyse mathématique. Il donne également des cours de perfectionnement sur MATLAB.

Nicolas Larrousse, qui a dirigé la traduction française, est ingénieur au CNRS. Spécialisé en informatique, il enseigne les bases de données à l'université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines.



17 juillet 2009

ITIL V3 – Notions fondamentales et préparation au certificat ITIL Foundation – Pearson Education

42€ - Référence : 7328 – Nadin Ebel – 512p

ITIL (*Information Technology Infrastructure Library*) constitue un ensemble de bonnes pratiques pour la gestion d'un système d'information auxquelles de nombreux logiciels d'exploitation informatique se conforment. Comment organiser une production informatique ? Comment améliorer l'efficacité du système d'information ? Comment réduire les risques ? Comment augmenter la qualité des services informatiques ?

La nouvelle version d'ITIL (V3), publiée fin mai 2007, est constituée de cinq livres principaux, soit environ 2500 pages. Ce guide pratique de l'ITIL V3 en 500 pages permet de se préparer efficacement à l'examen de certification.

L'expertise de Nadin Ebel accompagne le lecteur pas à pas dans les cinq phases du cycle de vie d'un service informatique telles qu'elles sont définies par l'ITIL V3. La première partie du livre présente tous les concepts fondamentaux de l'ITIL et les approches sur lesquels se basent les processus. Les cinq parties suivantes correspondent aux cinq composantes de l'ITIL. L'auteur présente brièvement chaque composante avant d'entrer dans le détail des rôles, activités, tâches et interfaces. La dernière partie du livre est consacrée à la certification ITIL V3 du premier niveau (*Foundation Certificate*) qu'il est désormais possible d'obtenir sans avoir suivi une formation chez un formateur accrédité. Enfin, on trouve à la fin de l'ouvrage plus de 200 questions à choix multiple qui aideront à réviser ce qui aura été appris.

Nadin Ebel est chef de projet et consultante système spécialisée dans la gestion des services informatiques, la virtualisation et les systèmes collaboratifs. Elle donne des cours sur la gestion des services informatiques et s'est fait connaître en tant qu'auteur en publiant PRINCE2, la gestion de projet et ses méthodes aux éditions Addison Wesley.



28 août 2009

Le Campus : Cette collection regroupe les "bibles" de l'informatique. Chaque ouvrage contient l'ensemble des informations relatives à un sujet. Pour tous ceux qui veulent tout comprendre et disposer d'ouvrages de référence.

Composez avec les modules de Drupal – Pearson, collection Le Campus

37€ - Référence : 2364 – Angel Byron, Addison Berry, Nathan Haug, Jeff Eaton, James Walker, Jeff Robbins – 510p

Dans Drupal, tout, ou presque, s'articule autour du concept de modules. Il s'agit de fichiers contenant du code PHP et un ensemble de fonctionnalités que Drupal sait employer. Cet ouvrage de référence écrit par des personnalités de la communauté Drupal explique comment combiner des modules de manière intéressante, avec un minimum de code, de manière à construire divers sites web. Avec une approche fonctionnelle, chaque chapitre se fonde sur un cas particulier et donne un aperçu des exigences spécifiques à plusieurs projets : un wiki, un site avec processus éditorial, une galerie de

photos, un site de critique de produits, un magasin en ligne, un site de groupe d'utilisateurs, etc. Des solutions concrètes et innovantes pour développer son propre site web.

Angela Byron fait partie des personnes chargées de la maintenance de Drupal 7. **Addison Berry** est responsable de la documentation du projet Drupal. **Nathan Haug** est l'un des principaux développeurs de l'interface utilisateur. **Jeff Eaton** est au cœur du développement du projet Drupal. **James Walker** est le directeur de la formation chez Lullabot. **Jeff Robbins** est le directeur général de Lullabot et s'occupe d'un podcast sur Drupal.



28 août 2009

Conception orientée objet en Java et C++ – Une approche comparative – Pearson Education
 27€ - Référence : 7367 – Franck Barbier – 288p

Cet ouvrage s'attache à démontrer la manière dont un même problème peut être traité en Java et en C++, les langages les plus utilisés dans le monde académique et dans l'industrie. En fonction des contraintes ou des limites posées par chaque langage, l'ouvrage donne la solution en Java et en C++, compare ces solutions et propose des règles de bonne pratique ainsi que des règles de programmation optimales dans chaque langage. Pour comparer les deux langages, chacun est présenté thème par thème et ses spécificités propres sont analysées. Afin de favoriser une compréhension progressive de Java et C++ et des concepts objet, le chapitre 1 introduit tous les principes et mécanismes de la programmation objet indépendamment de la syntaxe des deux langages. Les chapitres suivants entrent dans les détails de C++ et Java et les exercices permettent de mettre en pratique les notions étudiées. Cet ouvrage s'adresse aux étudiants comme aux professionnels qui cherchent une vue d'ensemble et une maîtrise parfaite de Java et C++.

Franck Barbier est docteur en informatique de l'université de Chambéry (1991), habilité à diriger des recherches en informatique de l'université de Nantes (1998). Après avoir été maître de conférences à Nantes de 1991 à 1998 et de 1999 à 2000, *Associate Professor* à Sydney de 1998 à 1999, il est maintenant professeur des universités à Pau, et ce depuis 2000. Il a créé et dirigé le laboratoire d'informatique de l'université de Pau.

PAO / GRAPHISME



21 août 2009

Les styles sous Adobe InDesign – Comment créer des mises en pages de meilleure qualité en travaillant plus vite – Adobe Press

27€ - Référence : 2370 – Michael Murphy – 360p

La maîtrise des styles est indispensable pour travailler vite et bien sous InDesign. Ce nouvel ouvrage d'Adobe Press, écrit par un professionnel reconnu, traite en profondeur la puissance transversale des styles en commençant par les concepts les plus simples pour arriver aux fonctionnalités les plus poussées et les plus intéressantes. Michael Murphy dévoile pas à pas tous les secrets des styles en offrant au fur et à mesure ses conseils avisés et en révélant les meilleures pratiques des professionnels grâce à des exemples concrets destinés aux graphistes, aux directeurs artistiques, aux responsables de flux de production.

Michael Murphy est le créateur et l'animateur de The InDesigner, un podcast vidéo consacré à InDesign classé dans le Top 40 des Tech Podcasts par .net magazine (2007). Designer aux nombreuses récompenses, fort de vingt années d'expérience dans le domaine de la conception graphique, Michael est le Directeur de création du magazine Inbound Logistics et il contribue à la rédaction de InDesign Magazine. Il est aussi Expert certifié Adobe pour InDesign et assure nombre de formations sur site. Il participe également en tant

qu'orateur aux conférences InDesign et anime des réunions de groupes d'utilisateurs. Regardez ses podcasts vidéo et lisez son blog sur www.theindesigner.com.



24 juillet 2009

Studio Graphique : Cette collection, fondée sur un apprentissage visuel et progressif, permet de découvrir les techniques et les outils employés par les graphistes professionnels. En noir et blanc ou en couleurs, on y trouve tous les secrets pour faire de ses images et de ses animations 2D ou 3D des créations irréprochables.

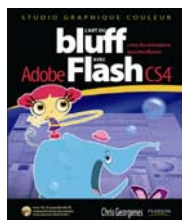
L'art du bluff avec Photoshop CS4 – créez des montages hyperréalistes époustouflants – collection Studio Graphique

35€ - Référence : 2361 – Steve Caplin – 448p

Cet ouvrage présente de manière approfondie les secrets techniques de Steve Caplin, spécialiste de la production de montages créatifs et professionnels de haute qualité avec Photoshop CS4. Steve Caplin montre comment avancer du problème jusqu'à la solution. *L'art du bluff avec Photoshop CS4* est destiné aux concepteurs, graphistes, illustrateurs ou retoucheurs professionnels qui pourront s'appuyer sur ses secrets créatifs, ses astuces et ses techniques pour créer des projets de haute facture, en temps et en heure et dans la limite du budget imposé. Entièrement revu et mis à jour pour Photoshop CS4, cette ressource indispensable est aussi totalement compatible avec les versions antérieures de Photoshop.

Inclus, un DVD-ROM contenant les fichiers sources des différents projets présentés dans le livre.

Steve Caplin est graphiste, illustrateur et journaliste. Il aime créer des photomontages qui brouillent les frontières entre illusion et réalité



28 août 2009

Studio Graphique : Cette collection, fondée sur un apprentissage visuel et progressif, permet de découvrir les techniques et les outils employés par les graphistes professionnels. En noir et blanc ou en couleurs, on y trouve tous les secrets pour faire de ses images et de ses animations 2D ou 3D des créations irréprochables.

L'art du bluff avec Adobe Flash CS4 – Créez des animations époustouflantes – collection Studio Graphique

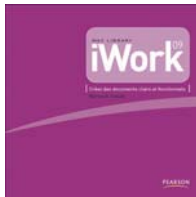
32€ - Référence : 2362 – Chris Georgenes – 320p

Cet ouvrage est destiné aux concepteurs et aux animateurs qui ne peuvent se permettre de gaspiller du temps et de l'argent. Les secrets créatifs, les astuces et les techniques méconnues de Chris Georgenes les aideront à créer des projets de haute facture, en temps et en heure et dans la limite du budget imposé. Compatible avec Flash 8, chaque cas de figure de ce livre, présenté sur une double page, correspond à des projets réels dont l'utilisateur trouvera les fichiers source sur le CD-ROM d'accompagnement. Avec ces projets professionnels concrets cet ouvrage enseigne comment créer l'illusion d'une animation 3D dans Flash, donner vie à des objets grâce à d'impressionnants effets de mouvement, faire pleuvoir, neiger ou souffler la tempête, personnaliser Flash avec de formidables extensions pour améliorer la productivité, et à utiliser bien d'autres astuces que l'on ne trouve nulle part ailleurs.

Inclus, un CD-ROM contenant les différents fichiers sources développés dans ce livre.

Chris Georgenes est un artiste indépendant, un animateur et un concepteur complet. Parmi ses clients figurent Adobe, Digita, Ogilvy, McCaam, Yahoo! et AOL, pour ne citer que ceux-là. Chris est l'auteur de cours et enseignant sur www.sessions.edu. Pour découvrir d'autres didacticiels (en anglais) de ce maître en Flash et expert de la communauté Adobe, il est possible de consulter www.keyframer.com. Pour un portfolio complet, consultez www.mudbubble.com et www.howtocheatinfash.com.

BUREAUTIQUE



17 Juillet 2009

iWork est une suite bureautique simple, lancée par Apple en janvier 2005 et développée depuis dans le but de rendre les utilisateurs Mac moins tributaires de Microsoft Office. Elle se compose de trois modules indépendants: **Pages** (Traitement de texte orienté mise en page), **Numbers** (Tableur) et **Keynote** (Présentations). iWork se veut le pendant bureautique d'iLife, la suite de loisirs numériques d'Apple.

iWork'09 – collection Mac Library

24€ - Référence : 2350 – Bernard Jolivald – 288p

Un guide complet, complément indispensable de l'aide intégrée à la suite qui est très sommaire. Il offre une approche pratique, dans un style vivant et facile à lire et à consulter des trois applications d'iWork : le traitement de texte *Pages*, le tableur *Numbers* et le logiciel de présentation *Keynote*. Les éléments communs aux trois applications sont mis en évidence. Ce qui est appris dans l'une est exploitable dans les deux autres. Les nouveautés de l'édition 2009 : créer un publipostage avec *Numbers* et *Pages*, organiser ses idées avec le mode Structure et partager son travail par courrier électronique.

Auteur et traducteur de nombreux ouvrages sur la bureautique, et spécialiste de la photographie, de l'imagerie de synthèse et de la simulation, **Bernard Jolivald** est aussi le fondateur du magazine *Micro Simulateur*. Il a écrit récemment pour les éditions Pearson les *Série Spéciale Microsoft Excel 2007* et *PowerPoint 2007* (juillet et septembre 2007), *50 recettes créatives pour réussir ses photos* (octobre 2007), *L'archivage photo* (Mars 2009) et *Aux commandes de Flight Simulator X* (mars 2007).

LOISIRS NUMERIQUES / JEUX-VIDEO



17 juillet 2009

"Plate-forme officielle de tous les événements de votre vie" (dixit Apple), **iLife** est constitué de 6 modules iPhoto, iMovie, iDVD, GarageBand, iTunes, iWeb.

iLife'09 – collection Mac Library

32€ - Référence : 2355– Paul Durand-Desgranges – 504p

Le guide indispensable, complet, fonctionnel, pédagogique, pour prendre en main la célèbre suite loisirs d'Apple iLife '09 livré en standard sur tous les Mac. Il fournit tous les outils pour exploiter pleinement les ressources de la suite iLife'09 : organiser ses photos, créer des diaporamas, monter des films avec transitions et titres, créer des podcasts et ajouter du son à ses créations, modifier la bande son d'une vidéo, partager ses créations en les publiant sur le web ou en les gravant avec un encodage de haute qualité sur DVD avec menus et liens. Il permet de jongler avec les différents modules de iLife'09 au sein d'un même projet et de créer rapidement un site web de qualité exceptionnelle intégrant photos, vidéos et widgets web interactifs. Les nouveautés 2009 : dans iPhoto, le classement des photos en fonction des visages, détectés automatiquement, ou des lieux géographiques, dans iMovie, la stabilisation de l'image, les cartes du monde animées, les arrière-plans pour les titres, de nouveaux ateliers avec des fichiers, afin de s'entraîner rapidement aux différentes techniques d'iPhoto et d'iMovie.

Paul Durand-Desgranges est auteur traducteur d'ouvrages d'informatique depuis plus de dix ans, dont un grand nombre sont consacrés au multimédia. Avec l'ouvrage sur iLife '09 l'auteur continue de partager avec les lecteurs sa passion pour les logiciels permettant la création multimédia grand public.



24 juillet 2009

Orange a lancé en 2006 **Goa.com**, le premier portail européen de jeux en ligne multijoueur gratuit, disponible en français, anglais, allemand et espagnol. Des dizaines de milliers de joueurs forment une communauté vivant au rythme passionné des compétitions, des discussions à travers les chats et des événements spéciaux organisés par les animateurs. Créer un compte sur GOA.com ne prend que quelques minutes et permet d'accéder à tous les jeux du portail. Les joueurs peuvent acquérir des contenus optionnels *via* micro-transactions afin de personnaliser leurs avatars à l'écran : nouvelles armes ou attaques, costumes en édition limitée, nouvelles compétences... Certains objets, disponibles en édition limitée, s'arrachent comme des collectors ! La dimension communautaire est primordiale : le site propose ainsi des outils de communication permettant aux joueurs de discuter avec leurs alliés ou adversaires.

Guide officiel GOA – Pearson

14,90€ - Référence : 9266 – 196p

Ce guide officiel GOA.com propose des stratégies pour réussir et vaincre dans les deux fleurons des jeux GOA.com, le premier portail européen de jeux en ligne multijoueur gratuit : *Kart'n'Crazy* et *Warrior Epic*.

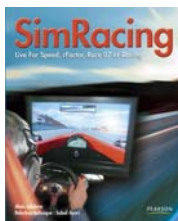
Développé par le studio coréen Windysoft, *Kart'n'Crazy* est un jeu de courses déjanté, mettant en scène des monstres et autres créatures fantastiques venant tout droit d'Halloween. Les joueurs, jusqu'à 16 adversaires, peuvent s'affronter sur des circuits dynamiques et dans une ambiance délirante ! Plusieurs modes de jeu, personnages, karts, et objets surprenants pour venir à bout des concurrents sont disponibles.

Dans le guide, les joueurs trouveront le descriptif des personnages, des karts disponibles et des objets surprenants à utiliser pour venir habilement à bout de leurs concurrents ; tous les circuits révélés, virage par virage, avec les raccourcis, les passages secrets et les astuces de pro pour gérer au mieux leur trajectoire et franchir en tête la ligne d'arrivée ; toutes les techniques de pilotage (départs turbo, dérapages, aspiration, etc.) passées au crible.

Développé par le studio texan Possibility Space, *Warrior Epic* est un jeu de rôle et d'action en ligne, qui se déroule dans un univers médiéval-fantastique original. Dans le jeu, les joueurs prendront la tête d'un Bastion, depuis lequel ils pourront gérer les aventures de leurs personnages. Ils pourront recruter des guerriers d'un grand nombre de classes différentes, dont chacune offre un style de jeu bien particulier. Les classes et le Bastion lui-même pourront être améliorés, tant visuellement que dans les fonctions qu'ils proposent. Les joueurs pourront participer à des campagnes en multijoueur, à des aventures, mais également se lancer dans des quêtes en solitaire.

Dans le guide, les joueurs trouveront des conseils pour gérer leur Bastion et faire évoluer leurs personnages ; des astuces pour lancer des attaques efficaces et vaincre leurs adversaires rapidement ; un descriptif détaillé, classe par classe, de toutes les compétences accessibles à leurs avatars pour améliorer leur polyvalence.

Sur le CD-Rom accompagnant le guide, on trouve avec les deux jeux, des *artworks*, des vidéos et un code personnel permettant aux acheteurs du guide d'accéder à des goodies uniques et exclusifs.



24 juillet 2009

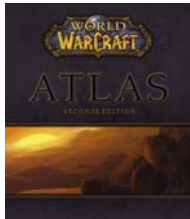
SimRacing – Pearson

19€ - Référence : 9265 – Alain Lefèbvre – 224p

La communauté des amateurs de sport automobile est très importante, mais bien peu sont ceux qui ont la possibilité de pratiquer leur passion. Il existe pourtant sur Internet des logiciels de simulation qui permettent aux amateurs de vivre pleinement leur passion. Le terme de SimRacing (*simulation racing*) recouvre un ensemble des simulations de course automobile qui se caractérisent par des modes multijoueurs très développés et un aspect fortement modulable. Le SimRacing se distingue des autres jeux par sa volonté de coller le plus possible à la réalité. Quatre logiciels font référence dans ce domaine : *rFactor*, *GTR*, *Life4Speed* et *Iracing*. Un amateur de SimRacing participe en général à des compétitions sur plusieurs plateformes. Ces simulations sont jouables en ligne, en général au travers d'abonnements. Cet ouvrage

propose au débutant de découvrir le SimRacing ainsi que les différents moyens de pratiquer la simulation automobile sur Internet ; à celui qui pratique déjà, ce livre donne les clés et méthodes pour progresser.

Alain Lefebvre est un auteur confirmé dans le domaine de l'informatique, de l'Internet et du sport automobile. Il a participé à des compétitions automobiles dans différentes catégories. Son parcours personnel dans les sports mécaniques est raconté dans un livre intitulé *Racing*. Alain Lefebvre est un SimRacer accompli : il pratique les différents logiciels disponibles depuis 1992 et est actif en ligne depuis 2004. Il est membre de plusieurs ligues, participe à différents championnats (second du Master Series GP79 en 2008) et il est adhérent d'iRacing depuis mai 2008. Il a également une expérience concrète en matière de modding puisqu'il est le chef de projet de la mod consacrée à la Ferrari 312B F1 de 1970. Il tient son propre site : <http://www.alain-lefebvre.com/simracing>



juin 2009

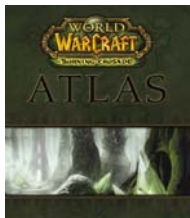
Atlas de World of Warcraft, 2^e édition – Pearson / Brady

19,99€ - Référence : 9260 – 192p

Le nouveau **Guide officiel du jeu** en ligne le plus joué au monde, pour que les régions et les villes de World of Warcraft n'aient plus aucun secret pour les joueurs.

Ils y trouveront :

- Toutes les cartes des régions et des villes. Chaque carte de région inclut les sous-régions ainsi que les points de passages vers les autres régions, les emplacements des donjons et de villes. Tout ce que le joueur a besoin de savoir pour faire son chemin dans Azeroth.
- Des cartes des villes exclusives. Dessinées à la main ces cartes détaillent toutes les villes. Les emplacements des NPJ sont également spécifiés.
- Un index exhaustif. Liste complète des donneurs de quêtes, de ennemis et bêtes selon leur localisation sur la carte. Liste supplémentaire des ressources, entraîneurs et vendeurs.
- Carte du monde actualisée : passages aériens, principales villes, donjons d'instance, localisation des champs de bataille !



juin 2009

Atlas de World of Warcraft, The burning crusade – Pearson / Brady

14,99€ - Référence : 9259 – 80p

Le nouveau **Guide officiel du jeu** en ligne le plus joué au monde, pour que les régions de Burning Crusade n'aient plus aucun secret pour les joueurs.

Ils y trouveront :

- Toutes les cartes des régions de Burning Crusade, la première extension de World of Warcraft.
- Des cartes des villes exclusives. Dessinées à la main, ces cartes détaillent toutes les villes. Les emplacements des boutiques, des entraîneurs, des donneurs de quêtes sont également spécifiés.
- Un index exhaustif. Liste complète des donneurs de quêtes, de ennemis et bêtes selon leur localisation sur la carte. Liste supplémentaire des ressources, entraîneurs et vendeurs.



juin 2009

Atlas de World of Warcraft, Lich King – Pearson / Brady

14,99€ - Référence : 9269

Le nouveau **Guide officiel du jeu** en ligne le plus joué au monde, pour que les régions du roi Liche n'aient plus aucun secret pour les joueurs.

Ils y trouveront :

- Toutes les cartes des régions
- Des cartes des villes exclusives. Dessinées à la main, ces cartes détaillent toutes les villes. Les emplacements des boutiques, des entraîneurs, des donneurs de quêtes sont également spécifiés.
- Un index exhaustif. Liste complète des donneurs de quêtes, monstres nommés et créatures uniques avec leurs coordonnées pour les localiser rapidement sur les cartes. Liste supplémentaire des ressources, entraîneurs et vendeurs.



28 août 2009

Batman : Arkham Asylum, Le Guide officiel – Pearson / Brady

15,99€ - Référence : 9285

Batman : Arkham Asylum plonge le joueur dans une aventure unique, sombre et angoissante, un voyage au cœur des ténèbres, dans ce repaire de dangereux psychopathes qu'est l'asile d'Arkham. Les joueurs devront se fondre dans l'ombre, glacer d'effroi leurs ennemis et affronter le Joker et les plus redoutables criminels de la ville de Gotham City, qui se sont retranchés dans Arkham.

Ils trouveront dans ce **guide stratégique officiel** :

- Pas à pas : Description détaillée de la totalité du scénario de jeu.
- Cartes de zones : Cartes détaillées pour repérer les endroits stratégiques et l'emplacement des objets débloquables.
- Liste des personnages : Présentation complète de Batman et du Joker, avec leurs points forts, leurs points faibles et bien d'autres choses !
- Arsenal : Description de toutes les armes du jeu avec des conseils tactiques pour les exploiter au mieux.
- Tactiques face aux boss : Conseils d'experts pour vaincre même les plus coriace des ennemis.

Et un grand dépliant parmi d'autres bonus !

Et aussi...

28 août 2009

Guide de formation au manga - Notions de base – Pearson

17€ - Référence : 9280 – 240p

Ventes d'albums qui explosent, succès du Salon Japan Expo, jeux vidéo et déguisements délirants. Impossible d'en douter : la France est devenue la deuxième patrie de la « culture manga ». Au point de se mettre à en produire elle-même ! La vague manga a recouvert la BD en France, dont elle représente 42 % des ventes !

Ce premier tome est une introduction au dessin de manga. Elle aborde les savoirs les plus élémentaires qu'il est indispensable d'acquérir pour créer son propre manga. Ce volume a pour vocation de faire de ses lecteurs des amateurs éclairés et de leur faciliter la création.

Pour devenir un mangaka professionnel, il n'en tiendra qu'à eux ensuite de faire preuve de patience, de persévérance, de dessiner, de dessiner, de dessiner encore, de regarder, de s'inspirer, de tester, de pratiquer et de recommencer !

Chaque tome contient un fil directeur reposant sur la réalisation de quelques planches dont il est possible d'observer le montage régulièrement au cours des différentes étapes.

Deux personnages guident le lecteur dans tout ce manuel. L'un transmet conseils fougue et enthousiasme ; l'autre (le critique) pointe les erreurs qui doivent être réparées. Ces vis-à-vis Erreur / Correction de l'erreur sont un des points forts de l'ouvrage. Des pages de « civilisation » renvoient à certains éléments de la culture japonaise (savez-vous pourquoi les yeux des personnages de manga sont si grands ?) ou établissent des comparaisons avec une œuvre littéraire européenne.

Dans un style direct, abondamment illustrée, cette méthode de formation officielle Eurasiam, animée par deux figurines spécialement créées, ne pourra que séduire les fans de manga

Un CD est inclus avec des fonds d'écran des personnages de l'ouvrage, des fonds de pages pour construire ses planches, des tutoriels flash.

Unique en Europe, **Eurasiam** est le premier organisme de formation supérieure entièrement dédié au Japon et à la Chine. Un filière entière est consacrée à ceux qui veulent devenir dessinateur de mangas, cadre de l'édition ou culturel, publicitaire ou graphiste. Eurasiam se caractérise par le niveau et la réputation internationale de son corps professoral : directeurs de recherche au CNRS, professeurs dans les plus grandes universités ou écoles de commerce françaises ou japonaises les plus connues (HEC, EDHEC...), hauts-fonctionnaires japonais, français ou de la Commission Européenne, mangakas japonais (dans le cadre de Master Class) et français, directeurs d'entreprise, avocats ou consultants dans les cabinets internationaux les plus recherchés. Parmi les poulains d'Eurasiam, certains officient aujourd'hui au mythique studio Toei («Dragon Ball») ou chez Miyazaki («Princesse Mononoké»). *«Ce n'est pas le talent graphique des Français qui est recherché, mais leur sens de la créativité»,* souligne le directeur. *«Car les Japonais cherchent à exporter plus leurs productions en Occident et ont besoin de nous pour concevoir des séries.»* (Source : ParisObs, 04/12/2008)

Pour recevoir ces ouvrages en service de presse et tout élément de communication (visuel de couverture, extraits, etc.), contactez moi :

Peggy Renoult

01 72 74 90 63

presse.france@pearson.com

Rendez-vous également sur notre site Internet : www.pearson.fr
sur lequel nos livres sont référencés mois après mois.

Note : les visuels sur ce présent document ne sont pas définitifs