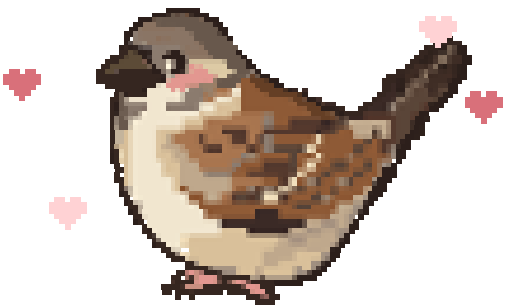
GUIDE DE SURVIE

EN ÉCOLE D'ART

COUPE !

PLIS !

COLLE !



ANNA TAGUTIAUX

Sommaire

Introduction 3
À propos de ce guide 4
De l'idée au lecteur 5
Évolution et enjeux actuels 7
Culture du design graphique 9
Les grands principes du design 10
Méthodologie & Projet 11
Outils & Matériaux 15
Trouver sa posture de designer 17
Petite économie du livre 19
Photographier et documenter son travail 23
Magouille s'impose 25

Annexes

Annexes pratiques 28
Raccourcis InDesign 31
Raccourcis Photoshop 33
Raccourcis Illustrator 35

Culture d'atelier 38
Notes 39

Personne ne défendra ton école à ta place.

Pas parce que les gens sont indifférents, parce qu'ils ne savent pas qu'elle existe.

Dehors, on compte. On évalue, on rentabilise, on justifie l'existence de ce qui ne rapporte pas de chiffres. Les écoles d'art ne sont pas à l'abri de ce froid-là. Elles ne disparaissent pas brutalement, elles s'éteignent doucement, faute d'être défendues.

Une école d'art vivante se défend avec des présences, des voix, des œuvres. Elle se défend quand tu en parles, dehors, à ceux qui ne savent pas ce qui s'y passe. Quand tu la montres, quand tu la portes. Quand tu refuses qu'elle soit invisible.

Tu n'es pas un usager de ton école. Tu es l'une de ses voix les plus nécessaires. Ce que tu y fais, ce que tu y deviens, ce que tu en dis, c'est ce qui prouve qu'elle mérite d'exister. Fais-en quelque chose dont tu veux parler. Et puis parles-en.

Si personne ne défend ce lieu, qui le fera ?



Coupé, plié, collé !

est un guide de survie à l'intention des étudiant·es qui vous invite à redéfinir votre rôle, à questionner vos choix et à forger un avenir où l'art et la responsabilité cohabitent dans chaque projet.

Un appel à repenser la création, à intégrer l'éthique et la durabilité au cœur du design graphique.

Anna Tabutiaux



De l'idée au lecteur

Les grandes étapes de la chaîne graphique

Concevoir

Tout commence par un brief : ce que veut le client, le format, les contraintes techniques, le public visé. Viennent ensuite les maquettes, les choix de couleurs, de typographies et d'images, puis la validation. On corrige, on renvoie, et quand tout le monde est d'accord, on passe à la production.

Préparer les fichiers

Avant d'aller chez l'imprimeur, ton fichier doit être prêt. Tu fais ta mise en page dans InDesign, Illustrator ou Photoshop (c'est la PAO, la publication assistée par ordinateur) et tu passes tes couleurs en CMJN : cyan, magenta, jaune, noir. Si tu imprimes en cahiers, tu règles l'imposition. Tu vérifies les traits de coupe, les fonds perdus et les marges, puis tu exportes un PDF haute définition.



Imprimer

Le choix dépend du projet. L'offset convient aux grands tirages (livres, magazines, affiches). Le numérique est idéal pour les petits tirages et l'impression à la demande. La sérigraphie imprime sur des supports variés comme le textile, le bois ou le métal. Il reste aussi la gravure et la typographie traditionnelle, des techniques artisanales.

Relier

Une fois imprimées, les pages deviennent un objet grâce à la reliure : piqûre à cheval, dos carré collé, spirale ou couture artisanale. Le choix dépend du nombre de pages et de l'usage du livre.

Finir

Le pelliculage ajoute une fine couche protectrice, brillante, mate ou soft-touch. Le vernis sélectif met en valeur certaines zones. Le gaufrage et le marquage à chaud donnent du relief ou de la dorure. Puis vient le façonnage, qui regroupe la découpe, le pliage et l'assemblage.

Diffuser

Une fois imprimé, le document circule. Il part en expédition vers les librairies, les boutiques ou les clients. Il peut aussi être converti en ePub ou en PDF interactif pour le numérique.

Évolution et enjeux actuels

de la chaîne graphique

Avec le numérique, la chaîne graphique s'adapte.

Dématérialisation. Les formats interactifs se développent : livres numériques, web-to-print.

Éco-conception. On utilise des papiers recyclés, des encres végétales, et on réduit les déchets.

Impression à la demande. Elle limite les stocks et le gaspillage.

La chaîne graphique reste un processus clé dans l'édition et le design graphique. Elle demande des compétences techniques pointues et une bonne coordination entre les graphistes, les imprimeurs, les relieurs et les éditeurs.

Quelle reliure choisir ?

Dos carré collé

+ Facile à réaliser, aspect professionnel
- Moins durable si la colle est de mauvaise qualité

Croisé collé

+ Plus résistant, adapté aux livres épais
- Plus long à réaliser

Dopte

+ Couture visible, carnet qui s'ouvre à plat
- Demande un peu de pratique

Japonaise

+ Très esthétique, différentes variantes possibles
- Ne s'ouvre pas complètement à plat

Culture du design graphique

Le design graphique n'est pas qu'une affaire d'outils ou de logiciels : c'est avant tout un langage visuel, une manière de penser et de donner forme aux idées. Il relie l'art, la typographie, l'édition, la communication et la société. Comprendre d'où viennent les images et les signes que nous utilisons, c'est comprendre comment mieux les manipuler.

Une brève histoire

Le design graphique naît avec l'imprimerie, mais se construit véritablement au XXe siècle. Du Bauhaus à la contre-culture punk, chaque période a transformé la manière de concevoir et de diffuser les images.

Au Bauhaus, des artistes comme Herbert Bayer ou László Moholy-Nagy ont inventé une nouvelle approche du graphisme : géométrie, typographie claire, hiérarchie visuelle.

Dans les années 1960 et 1970, la révolution technologique et sociale fait émerger des mouvements plus libres : les affiches psychédéliques de San Francisco, la presse alternative, les fanzines.

Aujourd'hui, le design graphique se déploie autant sur écran que sur papier : entre expérimentation éditoriale, motion design, typographie numérique et design spéculatif.

Les grands principes du design

Quelques notions structurent tout projet graphique.

Composition. Organiser les éléments visuels pour guider le regard.

Contraste. Créer du rythme et de la hiérarchie.

Typographie. Choisir des caractères qui portent un ton, une voix, une époque.

Grille. Une structure invisible qui organise la page et permet la cohérence.

Couleur. Un vecteur d'émotion et de lisibilité.

Exemple : une mise en page Bauhaus joue sur la grille et les formes géométriques ; une affiche punk casse ces codes avec des collages et des typographies brutales.



Méthodologie & Projet

Faire un projet graphique, ce n'est pas seulement produire des images : c'est construire une pensée visuelle. Du concept à la fabrication, chaque étape compte et demande une méthode, un regard critique et une bonne dose de curiosité.

Partir d'une intention

Tout commence par une idée, un thème ou une commande. Avant de penser à la forme, il faut en comprendre le sens. Pose-toi toujours ces questions :

- Que veux-tu dire ?
- À qui t'adresses-tu ?
- Pourquoi ce sujet mérite-t-il d'exister ?

À ce stade, on ne cherche pas encore de solutions graphiques. On observe, on lit, on collecte, on analyse.

Exemple : si ton sujet est « la mémoire », tu peux commencer par rassembler des objets, des témoignages, des textures, des mots-clés. C'est ton terrain de recherche visuelle.

Chercher

Un bon projet s'appuie sur une culture solide. Feuillette des livres, observe des affiches, visite des expositions, regarde ce que font les graphistes d'aujourd'hui. Créer, c'est aussi répondre à ce qui existe déjà, ou au contraire s'en détacher. Tu peux compiler ta recherche dans un carnet ou un dossier visuel : c'est une matière première essentielle à ton processus.

Exemple : pour une affiche sur l'écologie, on peut étudier la communication militante des années 1970, les campagnes contemporaines, mais aussi des artistes engagés comme Agnes Denes ou Olafur Eliasson.

Trouver le concept

Une fois la recherche posée, il faut définir un axe : quelle forme va incarner ton idée ? Le concept est la passerelle entre ton intention et ta réalisation. Il peut venir d'un mot, d'une forme, d'un matériau, d'un procédé d'impression ou d'une contrainte technique. Le plus important est d'expérimenter : teste sans chercher à réussir du premier coup.

Exemple : un projet sur la lenteur peut se traduire par une typographie étirée, un rythme visuel ralenti, une mise en page qui respire, un papier texturé qui évoque le temps.

Fabriquer

Le projet se concrétise par des essais : croquis, prototypes, impressions test, reliures d'essai. C'est là que la technique rejoint le sens. Choisir une reliure, une trame, un papier ou une couleur, c'est aussi faire un choix de sens. Cette phase demande de la rigueur : vérifie les marges, la lisibilité, les contrastes, l'ordre des pages, les fonds perdus, tout ce qui garantit un rendu professionnel.

Exemple : pour un livre relié en couture copte, l'imposition des cahiers doit être pensée pour que l'ouverture à plat mette en valeur les images en double page.

Présenter

À l'ESADHaR, chaque projet se termine par une présentation au jury. C'est un moment essentiel : tu montres ta démarche, tes essais, tes erreurs, tes choix finaux. Présenter un projet, c'est aussi raconter une histoire : pourquoi tu as fait ces choix, ce que tu as appris, comment tu vois la suite. Prépare un discours clair, un accrochage soigné, et n'oublie pas de montrer le processus, pas seulement le résultat.

Exemple : au lieu d'exposer seulement ton livre fini, tu peux présenter les maquettes ratées, les typons, les tests d'impression. Cela montre ta capacité à chercher et à apprendre.

Savoir rebondir

Le design graphique est une pratique vivante : il faut accepter le doute, l'erreur, le dialogue. Chaque retour d'un professeur, d'un·e technicien·ne ou d'un·e camarade est une occasion de faire évoluer ton travail. La méthode, c'est aussi ça : savoir recommencer intelligemment.

Outils & Matériaux

Travailler en atelier demande de connaître ses outils et ses matériaux, pour produire correctement mais aussi pour choisir le bon outil au bon moment.

Les outils de base

Massicot et ciseaux. Pour couper papier et carton avec précision.

Plioirs et règle métallique. Pour faire des plis nets sans abîmer le papier.

Colles et encres. Colle blanche, vinylique ou thermofusible ; encres à base d'eau ou pigmentées.

Agrafeuses, perforatrices, pinces. Pour assembler rapidement certaines éditions.

Pinceaux et rouleaux. Pour appliquer la colle ou les encres.

Films polyester et typons. Pour les impressions sérigraphiques ou offset.

Le papier

Quatre caractéristiques à regarder avant de choisir :

Grammage. Il donne l'épaisseur et la rigidité : 80 g/m² pour un texte, 250 g/m² pour une couverture.

Texture. Lisse, vergé, couché, recyclé.

Opacité. Elle évite la transparence dans les livres imprimés recto verso.

Couleur. Blanc, naturel, teinté ou kraft, à choisir selon l'ambiance du projet.

> **Astuce :** note sur chaque stock la provenance et le type de papier, pour éviter les erreurs et le gaspillage.

Stockage et entretien

Range tes outils dans des boîtes ou sur des panneaux. Nettoie immédiatement les pinceaux, les rouleaux, les cadres et les plans de travail. Garde tes matériaux à l'abri de l'humidité et de la lumière directe.



Trouver sa posture de designer

Être designer graphique, ce n'est pas seulement savoir composer, imprimer ou relier. C'est avant tout une manière de regarder le monde, de le questionner et d'y répondre par la forme. Trouver sa posture, c'est apprendre à se situer : entre intuition et réflexion, entre artisanat et concept, entre autonomie et collectif.

Le design graphique ne se résume pas à "faire du beau". Il s'agit plutôt de donner du sens visuel aux idées, de penser le message autant que son apparence. Un·e designer·e réfléchit à ce qu'il ou elle montre, à pourquoi et à pour qui. Cela implique de faire des choix (de typographie, de format, de matériau) qui traduisent une intention, un regard.

Trouver sa posture, c'est aussi comprendre que le design n'existe jamais seul. Il s'inscrit dans une culture, un environnement, une époque. Le·la designer·e dialogue avec des imprimeurs, des relieurs, des codeurs, des artisans, des institutions ou des publics. Cette dimension collective est essentielle : elle fait du design un acte social, pas seulement esthétique.

Cette posture s'apprend au fil des projets, des lectures, des échecs et des rencontres. Elle se nourrit de curiosité et d'attention. Être designer, c'est aussi savoir écouter : un matériau, un son, une critique, un usage. C'est accepter que le doute fasse partie du processus. Le doute, c'est ce qui empêche le projet de devenir automatique.

Enfin, une posture de designer se définit aussi par l'éthique. Comment produire sans gaspiller ? Pourquoi imprimer plutôt que publier en ligne ? Que raconte un choix de matière, de typographie, de technique ? Ces questions ne visent pas à freiner la création, mais à la rendre plus consciente. La justesse d'un projet se mesure souvent à la cohérence entre le fond, la forme et la manière dont il a été fabriqué.

Trouver sa posture, c'est donc accepter d'être en recherche permanente. C'est une manière d'être au monde : attentive, critique, poétique.

Le designer graphique n'est pas un décorateur, ni un technicien isolé : c'est un passeur de sens, un artisan de pensée visuelle.

Petite économie du livre

Faire un livre, c'est aussi apprendre à compter.

Derrière chaque projet éditorial, il y a une réalité matérielle, des coûts, des contraintes et des choix à assumer. Comprendre cette économie ne veut pas dire brider la création : au contraire, c'est ce qui permet de donner plus de force et de cohérence à un projet.

Un livre, ce n'est pas qu'un objet imprimé : c'est une chaîne de décisions. Chaque choix (le papier, la technique d'impression, la reliure, le tirage, le format) a un impact sur le coût, le temps, la faisabilité.

Exemple : un papier recyclé épais peut coûter deux fois plus cher qu'un offset standard, mais il modifie la perception du livre : il lui donne une matérialité, une éthique. De même, une reliure manuelle prendra du temps, mais fera du livre une pièce unique.

Le budget de production

La fabrication d'un livre commence par un budget de production. On y évalue les dépenses principales :

- Le papier (selon le format, le grammage et la qualité)
- L'impression (numérique, risographie, offset, sérigraphie)
- La reliure (dos carré, couture, collage, pliage, etc.)
- Les finitions (vernis, découpes, gaufrages, pelliculage)
- Et parfois la diffusion (transport, dépôt, communication)

Ce budget se met en regard du tirage : combien d'exemplaires vont être produits ? Plus on tire, plus le coût unitaire baisse, mais plus l'investissement initial est lourd. C'est tout l'équilibre de la micro-édition : produire peu, mais bien. Les tirages limités permettent l'expérimentation, la rareté et la liberté, là où la grande édition vise la diffusion et la rentabilité.

À l'école

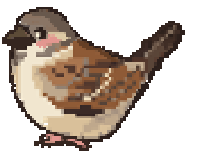
Dans un cadre d'école, cette économie du livre se pense autrement : ici, le coût est souvent remplacé par du temps et de la main d'œuvre étudiante. Le papier peut venir de stocks dormants, les impressions se font à l'atelier, la main devient outil. Cela rend la fabrication plus lente, mais aussi plus incarnée.

La valeur d'un livre

Penser l'économie du livre, c'est aussi réfléchir à sa valeur symbolique : qu'est-ce qu'un livre vaut vraiment ? Est-ce son prix matériel, ou la force de ce qu'il transmet ?

Exemple : un fanzine photocopié peut avoir autant d'impact qu'une édition luxueuse, s'il est juste dans sa forme et son propos. L'important, c'est la cohérence entre l'intention, les moyens et le résultat.

Un bon projet éditorial est donc autant une œuvre qu'un écosystème : il relie l'idée, le geste, la technique, le coût et la diffusion dans un ensemble cohérent. Apprendre à fabriquer, c'est apprendre à produire de façon consciente, économe, juste, et à faire de chaque choix un geste de design.



Photographier et documenter son travail

Documenter son projet est une compétence indispensable pour garder une trace, présenter son travail ou créer un portfolio.

Photographier un objet

Lumière naturelle. Privilégie une lumière douce et uniforme pour éviter les ombres dures.

Fond neutre. Gris clair, blanc ou noir, selon le projet.

Angle et cadrage. Montre les détails importants, le format réel, l'ouverture du livre ou les pliages.

> **Exemple :** pour un livre relié, prends une vue de la couverture, une vue de profil et une double page ouverte.

Post-production

- Recadre et corrige légèrement les couleurs, pour respecter l'intention d'origine.
- Ajuste la luminosité et le contraste pour mettre en valeur la matière et la texture.
- Préserve la fidélité des couleurs, c'est important pour les impressions en risographie ou en sérigraphie.

Organiser et archiver

- Nomme tes fichiers clairement : projet_année_type (par exemple « CarnetCopte_2025_A4 »).
- Classe-les par projet, type de réalisation ou technique utilisée.
- Crée un dossier numérique pour chaque projet, avec les photos, les fichiers sources, les BAT, les notes et les croquis.

Présenter

Tes photos serviront pour :

- Le portfolio personnel
- Les publications de l'école ou les expositions
- Les dossiers de candidature

Montre toujours le processus autant que le résultat : croquis, essais, maquettes, tests d'impression.

Une bonne documentation transforme un projet éphémère en archive vivante, utile pour soi et pour les autres.

Magouille s'impose : imposer son PDF en quelques clics

Avec les années, j'ai vu à quel point l'imposition posait problème aux étudiants. J'ai donc décidé de créer mon propre logiciel, open source.

Magouille s'impose est un petit logiciel qui range les pages de ton PDF dans le bon ordre pour l'impression, avec ses traits de coupe et ses repères. Plus besoin de passer par InDesign pour fabriquer un cahier. Il fonctionne sur Windows et sur Mac, sans installation.



Avant de commencer

Ton PDF doit être en pages simples, une page par page du livre, dans l'ordre de lecture. Pas besoin de calculer le nombre de pages : si le total n'est pas un multiple de 4, le logiciel ajoute lui-même les pages blanches nécessaires.

Étape un : déposer ton PDF

Glisse ton fichier dans la fenêtre, ou clique dessus pour le chercher dans tes dossiers. Le nom et le nombre de pages s'affichent. Si tu t'es trompé de fichier, la petite croix sous l'oiseau le retire.

Étape deux : choisir la reliure

Piqûre à cheval. Les feuilles sont pliées ensemble, puis agrafées ou cousues au milieu. C'est parfait pour un petit livret.

Reliure cousue. Ton livre est découpé en plusieurs cahiers, appelés signatures, que tu couds ensuite. Tu choisis la taille de signature : de 4 à 32 pages.

Étape trois : régler le format

Choisis le format d'impression, A4 ou A3. Le logiciel réduit tes pages si besoin pour que tout tienne sur la feuille, et te l'indique en pourcentage.

Étape quatre : les options

Traits de coupe. Ils marquent les angles pour couper ton papier à la bonne taille.

Repères d'impression. Les croix de repérage et les marques de pli, pour aligner le recto et le verso.

Espacement entre les pages. Tu peux laisser un vide entre les deux pages d'une feuille, en millimètres (de 0 à 30). C'est pratique pour la reliure croisée collée ou pour coudre.

Étape cinq : générer

Clique sur « Générer le PDF imposé » et choisis où l'enregistrer. Quand c'est terminé, le petit cœur ouvre le dossier où se trouve ton nouveau PDF.

Imprimer

Imprime en recto verso, à 100 % (pas « ajuster à la page »), avec retournement sur le bord court. Si le verso est à l'envers, essaie le bord long. Le bouton avec le sourire te rappelle ces conseils dans le logiciel.

Pour une reliure cousue, plie les feuilles une par une et glisse-les les unes dans les autres pour chaque signature, la première feuille imprimée à l'extérieur.

Fais toujours un essai sur une feuille de brouillon avant de lancer toute ta série : un cahier de test te sauvera du papier et du temps.



Annexes pratiques

Cette section rassemble ce qu'il faut garder sous la main quand on travaille à l'atelier : des rappels techniques, des gabarits, du vocabulaire et des petits outils pour éviter les erreurs courantes. C'est la boîte à outils de ton quotidien de graphiste-éditeur·rice.

Le lexique

Quelques mots à connaître, et à bien utiliser :

CMJN / RVB : modes colorimétriques. CMJN pour l'impression, RVB pour l'écran.

Trame : réseau de points qui forme une image en impression.

Imposition : disposition des pages sur une feuille pour un assemblage correct.

Fond perdu : marge de sécurité pour les bords rognés.

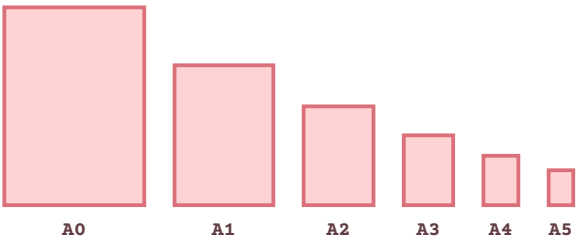
Pli croisé / accordéon / roulé : types de pliages de brochures.

Cahier : ensemble de pages pliées avant assemblage.

Repérage : alignement précis des couleurs dans un tirage multicouche.

Formats et gabarits

Quelques standards à connaître :



A0	841 × 1189 mm
A1	594 × 841 mm
A2	420 × 594 mm
A3	297 × 420 mm
A4	210 × 297 mm
A5	148 × 210 mm

Exemple : une affiche A2 se replie en huit, avec trois plis, pour former un livret A5.

Check-list avant impression

À vérifier avant de lancer un tirage :

- [ ] Le mode colorimétrique est bien en CMJN.
- [ ] Les images sont à 300 dpi.
- [ ] Les traits de coupe sont activés.
- [ ] Les polices sont incorporées ou vectorisées.
- [ ] Les pages sont bien imposées.



Raccourcis InDesign

Sur Mac, Cmd est la touche ⌘ et Alt la touche Option. Sur Windows, remplace Cmd par Ctrl.

Navigation & Affichage

Cmd + 0	Ajuster à l'écran
Cmd + +	Zoom avant
Cmd + -	Zoom arrière
Espace + clic	Main (déplacement)
W	Mode Aperçu

Outils Principaux

V	Sélection
A	Sélection directe
T	Texte
P	Plume
M	Rectangle plein
F	Rectangle avec image
I	Pipette
G	Dégradé

Texte & Mise en Page

Cmd + Shift + < / >	Modifier la taille de police
Cmd + Shift + L / C / R	Alignement (Gauche, Centré, Droite)
Cmd + Alt + Shift + V	Coller sur place
Cmd + B	Options de bloc de texte

Alt + Flèche	Ajuster interlettrage
Cmd + Shift + Flèche	Ajuster interligne

Mise en Forme & Objets

Cmd + D	Importer une image
Cmd + Shift + Clic	Dégrouper un bloc image
Cmd + G / Shift + G	Grouper / Dégrouper
Cmd + Shift + [/]	Envoyer au premier / dernier plan
Cmd + Alt + Shift + E	Ajuster l'image au bloc
Cmd + Shift + Alt + C	Centrer une image dans son bloc

Documents & Export

Cmd + N	Nouveau document
Cmd + P	Imprimer
Cmd + E	Exporter (PDF, JPG…)
Cmd + S	Sauvegarder
Cmd + Shift + S	Enregistrer sous
Cmd + Z / Shift + Z	Annuler / Rétablir



Raccourcis Photoshop

Navigation & Affichage

Cmd + 0	Ajuster à l'écran
Cmd + +	Zoom avant
Cmd + -	Zoom arrière
Espace + clic	Main (déplacement)
Tab	Masquer/afficher les panneaux
F	Basculer entre les modes d'affichage

Outils Principaux

V	Déplacement
M	Sélection (rectangle/ellipse)
L	Lasso
W	Sélection rapide/Baguette magique
C	Recadrage
I	Pipette
B	Pinceau
S	Tampon de duplication
E	Gomme
G	Pot de peinture/Dégradé
P	Plume
T	Texte

Calques & Sélections

Cmd + J	Dupliquer le calque
Cmd + Shift + N	Nouveau calque
Cmd + Shift + [/]	Envoyer au premier / dernier plan
Cmd + Alt + Shift + E	Fusionner et copier les calques visibles
Cmd + Shift + I	Inverser la sélection
Cmd + D	Désélectionner
Cmd + Shift + D	Récupérer la dernière sélection
Cmd + T	Transformation libre

Retouches & Filtres

Cmd + Shift + X	Fluidité
Cmd + Alt + Shift + L	Ton automatique
Cmd + Alt + Shift + B	Noir et blanc
Cmd + F	Appliquer à nouveau le dernier filtre
Cmd + Shift + U	Désaturer

Enregistrement & Export

Cmd + N	Nouveau document
Cmd + S	Sauvegarder
Cmd + Shift + S	Enregistrer sous
Cmd + Alt + Shift + S	Enregistrer pour le web
Cmd + P	Imprimer
Cmd + E	Fusionner les calques sélectionnés

Raccourcis Illustrator

Navigation & Affichage

Cmd + 0	Ajuster à l'écran
Cmd + +	Zoom avant
Cmd + -	Zoom arrière
Espace + clic	Main (déplacement)
Tab	Masquer/afficher les panneaux
F	Basculer entre les modes d'affichage

Outils Principaux

V	Sélection
A	Sélection directe
P	Plume
M	Rectangle
L	Ellipse
T	Texte
I	Pipette
B	Pinceau
Shift + B	Forme de tâche
C	Ciseaux
E	Transformation manuelle
R	Rotation
O	Symétrie
S	Mise à l'échelle
G	Dégradé
Shift + X	Inverser fond et contour

Gestion des Objets & Calques

Cmd + G	Grouper
Cmd + Shift + G	Dégrouper
Cmd + Shift + [/]	Envoyer au premier / dernier plan
Cmd + [/]	Avancer/Reculer d'un plan
Cmd + J	Joindre deux points d'ancrage
Cmd + Shift + P	Importer une image

Texte & Alignement

Cmd + Shift + O	Vectoriser du texte
Cmd + Shift + L / C / R	Aligner texte (Gauche, Centre, Droite)
Cmd + Alt + Shift + T	Créer du texte en filets
Cmd + Shift + 7	Masque d'écrêtage

Pathfinder & Transformation

Cmd + Shift + M	Déplacement précis
Cmd + Shift + B	Réactiver le contour de sélection
Cmd + Shift + F9	Ouvrir Pathfinder
Cmd + 2	Verrouiller un objet
Cmd + Alt + 2	Déverrouiller tout
Cmd + 3	Masquer un objet
Cmd + Alt + 3	Tout réafficher

Enregistrement & Export

Cmd + N	Nouveau document
Cmd + S	Sauvegarder
Cmd + Shift + S	Enregistrer sous
Cmd + Shift + E	Exporter
Cmd + P	Imprimer
Cmd + Alt + Shift + S	Enregistrer pour le web



Culture d'atelier

L'atelier, c'est une communauté d'apprentissage, de gestes, de matériaux et d'entraide. Ce bonus rend hommage à cette culture partagée : les petites habitudes, les astuces de transmission et l'énergie collective qui font de la création un plaisir quotidien.

On y apprend à demander un coup de main, à prêter un cutter bien aiguisé, à ranger la table pour la personne d'après. On y apprend aussi en regardant faire les autres, en écoutant un technicien expliquer un pli, en refaisant dix fois le même geste jusqu'à ce qu'il devienne le sien.

Un atelier, ça se transmet. Prends soin des outils, partage ce que tu sais, et laisse l'endroit plus propre que tu ne l'as trouvé.



Notes

Coupé, plié, collé !

Guide de survie en école d’art

Texte et mise en page
Anna Tabutiaux

Format
11 × 18 cm

Reliure
croisée collée

Caractères
Pixelify Sans et Courier Prime

Imposition
Magouille s’impose

Édition
2026

