

LOS BRAND via CHARIOW

Certificat de Licence de Produit Numérique

Détails de l'Achat

Produit: MASTERCLASS GRATUITE SAMEDI 25 OCTOBRE 2025

Date d'Achat: October 18, 2025

ID de Commande: #SALE164293J8NSP3BJR

Sous Licence Pour: Hyacinthe Djossa (djossahyacinthe@gmail.com)

Créateur: LOS BRAND

Conditions d'Utilisation

- Ce produit est sous licence pour votre usage personnel uniquement.
- La redistribution, la revente ou l'utilisation commerciale nécessite une autorisation écrite du créateur.
- Tous droits réservés par le créateur.

Besoin d'Aide ?

Besoin d'aide ? Écrivez-nous : gnangabasilos986@gmail.com

Accédez à vos achats : <https://portal.chariow.com>

10 Règles de graphisme ■

01

La fonction prime sur l'esthétique

- Message avant tout
- Graphiste = Designer, pas artiste
- Répondre à un besoin

02

Aller au plus simple

- Less is more
- La perfection réside dans l'économie
- Le plus dur n'est pas de rajouter mais de retirer

03

Limiter le digital

- Le digital n'est qu'un outil
- Pas de meilleure outil mais une meilleure utilisation
- À chaque étape son outil

04

Composition, équilibre et dynamique

- Penser à la composition comme un tout
- Utilisation des grilles
- Équilibre visuel

05

Utiliser le vide

- Importance de l'espace négatif
- Comment le vide guide le regard
- Concept de gris typographique

06

Les contrastes

- Contraste de couleur
- Contraste de luminosité
- Contraste de qualité

07

La hiérarchisation

- Équilibre et proportion
- Créer un sens de lecture
- Briser la monotonie

08

Créer une unité

- Faire la différence entre beau et utile
- Identifier concepts
- Créer une identité forte

09

La Typographie

- Le sens d'un visuel
- S'adapter au message
- Identifier son positionnement

10

Inspiration

- Entretenir son inspiration
- Élargir ses horizons artistiques
- Apprendre des autres designers



Le graphisme n'est pas un art visuel mais un outil de communication.

Quel problème mon design doit-il résoudre?

La perfection est atteinte non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à retirer.

Un bon graphiste est avant tout un bon observateur.



10 Règles de graphisme ■

01

La fonction prime sur l'esthétique

- Message avant tout
- Graphiste = Designer, pas artiste
- Répondre à un besoin

02

Aller au plus simple

- Less is more
- La perfection réside dans l'économie
- Le plus dur n'est pas de rajouter mais de retirer

03

Limiter le digital

- Le digital n'est qu'un outil
- Pas de meilleur outil mais une meilleure utilisation
- À chaque étape son outil

04

Composition, équilibre et dynamique

- Penser à la composition comme un tout
- Utilisation des grilles
- Équilibre visuel

05

Utiliser le vide

- Importance de l'espace négatif
- Comment le vide guide le regard
- Concept de gris typographique

06

Les contrastes

- Contraste de couleur
- Contraste de luminosité
- Contraste de qualité

07

La hiérarchisation

- Équilibre et proportion
- Créer un sens de lecture
- Briser la monotonie

08

Créer une unité

- Faire la différence entre beau et utile
- Identifier concepts
- Créer une identité forte

09

La Typographie

- Le sens d'un visuel
- S'adapter au message
- Identifier son positionnement

10

Inspiration

- Entretenir son inspiration
- Élargir ses horizons artistiques
- Apprendre des autres designers



Le graphisme n'est pas un art visuel mais un outil de communication.

Quel problème mon design doit-il résoudre?

La perfection est atteinte non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à retirer.

Un bon graphiste est avant tout un bon observateur.



10 Règles de graphisme ■

01

La fonction prime sur l'esthétique

- Message avant tout
- Graphiste = Designer, pas artiste
- Répondre à un besoin

02

Aller au plus simple

- Less is more
- La perfection réside dans l'économie
- Le plus dur n'est pas de rajouter mais de retirer

03

Limiter le digital

- Le digital n'est qu'un outil
- Pas de meilleure outil mais une meilleure utilisation
- À chaque étape son outil

04

Composition, équilibre et dynamique

- Penser à la composition comme un tout
- Utilisation des grilles
- Équilibre visuel

05

Utiliser le vide

- Importance de l'espace négatif
- Comment le vide guide le regard
- Concept de gris typographique

06

Les contrastes

- Contraste de couleur
- Contraste de luminosité
- Contraste de qualité

07

La hiérarchisation

- Équilibre et proportion
- Créer un sens de lecture
- Briser la monotonie

08

Créer une unité

- Faire la différence entre beau et utile
- Identifier concepts
- Créer une identité forte

09

La Typographie

- Le sens d'un visuel
- S'adapter au message
- Identifier son positionnement

10

Inspiration

- Entretenir son inspiration
- Élargir ses horizons artistiques
- Apprendre des autres designers



Le graphisme n'est pas un art visuel mais un outil de communication.

Quel problème mon design doit-il résoudre?

La perfection est atteinte non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à retirer.

Un bon graphiste est avant tout un bon observateur.



Merci pour Votre Achat ! ?

Vous êtes formidable ! Votre soutien aide les créateurs à continuer de faire ce qu'ils aiment. Profitez de votre nouveau produit numérique !

Détails de l'Achat

Produit: MASTERCLASS GRATUITE SAMEDI 25 OCTOBRE 2025

Créateur: LOS BRAND

Date d'Achat: October 18, 2025

Type de Licence: Licence Utilisateur Unique

Besoin d'Aide ?

Besoin d'aide ? Écrivez-nous : gnangabasilos986@gmail.com

Accédez à vos achats : <https://portal.chariow.com>

© 2025 Chariow. Tous droits réservés

Propulsé par Chariow