



新世纪高职高专教改项目成果教材
Xinshiji Gaozhi Gaozhuān Jiāogāi Xiāngmù Chéngguó Jiāocái



计算机 平面设计

丁海祥 主 编
张贵明 副主编



高等教育出版社
Higher Education Press

新世纪高职高专教改项目成果教材

计算机平面设计

丁海祥 主 编

张贵明 副主编

高等教育出版社

内容提要

本书是教育部新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目成果,是组织有关教育部高职高专教育专业教学改革试点院校编写的。

全书以平面设计为核心,以设计软件的操作为载体,本着注重基础、强调操作的原则,根据平面设计的一般原则和规律介绍了 Adobe Photoshop 和 CorelDRAW 两大常用的平面设计软件。

全书分 3 部分共 12 章。第 1 部分为平面设计概述,介绍平面设计的基础性知识,包含第 1 章平面设计概述;第 2 部分为点阵图像处理软件 Photoshop,主要介绍了 Photoshop 的操作知识,包含第 2 章至第 8 章,具体内容为:Photoshop 概述、绘图、图层、通道与蒙版、文字处理、色彩调整、滤镜等;第 3 部分为矢量图形处理软件 CorelDRAW,主要介绍了 CorelDRAW 的操作知识,包含第 9 章至第 12 章,具体内容为:CorelDRAW 概述、标识设计、字体设计、编排设计等。

本书结构完整、内容分配合理,是学习平面设计的理想教材。另外,为了增强实用性,还为本书专门配备了实例练习教材《计算机平面设计实训》,其主编为丁海祥,副主编为高宇宏。

本书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院,也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用,还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

计算机平面设计/丁海祥主编. —北京:高等教育出版社,2004.6(2005 重印)

ISBN 7-04-014759-9

I. 计... II. 丁... III. 计算机辅助设计:平面设计—高等学校:技术学校—教材 IV. J524

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 029214 号

策划编辑	冯 英	责任编辑	张海波	封面设计	王凌波	责任绘图	朱 静
版式设计	王艳红	责任校对	存 怡	责任印制	韩 刚		

出版发行	高等教育出版社
社 址	北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码	100011
总 机	010-58581000

购书热线	010-58581118
免费咨询	800-810-0598
网 址	http://www.hep.edu.cn
	http://www.hep.com.cn
网上订购	http://www.landracom.com
	http://www.landracom.cn

经 销	北京蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷	中国青年出版社印刷厂

开 本	787×1092 1/16
印 张	16
字 数	380 000

版 次	2004 年 6 月第 1 版
印 次	2005 年 6 月第 2 次印刷
定 价	39.50 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 14759-00

出版说明

为认真贯彻《中共中央国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》和《面向 21 世纪教育振兴行动计划》，研究高职高专教育跨世纪发展战略和改革措施，整体推进高职高专教学改革，教育部决定组织实施《新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目计划》（教高[2000]3 号，以下简称《计划》）。《计划》的目标是：“经过五年的努力，初步形成适应社会主义现代化建设需要的具有中国特色的高职高专教育人才培养模式和教学内容体系。”《计划》的研究项目涉及高职高专教育的地位、作用、性质、培养目标、培养模式、教学内容与课程体系、教学方法与手段、教学管理等诸多方面，重点是人才培养模式的改革和教学内容体系的改革，先导是教育思想的改革和教育观念的转变。与此同时，为了贯彻落实《教育部关于加强高职高专教育人才培养工作的意见》（教高[2000]2 号）的精神，教育部高等教育司决定从 2000 年起，在全国各省市的高等职业学校、高等专科学校、成人高等学校以及本科院校的职业技术学院（以下简称高职高专院校）中广泛开展专业教学改革试点工作，目标是：在全国高职高专院校中，遴选若干专业点，进行以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革试点，经过几年的努力，力争在全国建成一批特色鲜明、在国内同类教育中具有带头作用的示范专业，推动高职高专教育的改革与发展。

教育部《计划》和专业试点等新世纪高职高专教改项目工作开展以来，各有关高职高专院校投入了大量的人力、物力和财力，在高职高专教育人才培养目标、人才培养模式以及专业设置、课程改革等方面做了大量的研究、探索和实践，取得了不少成果。为使这些教改项目成果能够得以固化并更好地推广，从而总体上提高高职高专教育人才培养的质量，我们组织了有关高职高专院校进行了多次研讨，并从中遴选出了一些较为成熟的成果，组织编写了一批“新世纪高职高专教改项目成果”教材。这些教材结合教改项目成果，反映了最新的教学改革方向，很值得广大高职高专院校借鉴。

新世纪高职高专教改项目成果教材适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用。

高等教育出版社

2002 年 11 月 30 日

前言

目前计算机已广泛进入设计领域,成为平面设计的必备工具。计算机的应用为设计师提供了一个崭新的、强大的平台。它能够更深入地挖掘设计师的潜能,提高设计效率,加强产业化进程。计算机设计软件的运用使平面设计不再是简单的构成关系,而是形成了多视点、立体化的空间,以崭新的方式与受众交流,产生出前所未有的艺术感染力。设计软件的运用成为平面设计的一次技术革命。在生活节奏加快、技术日新月异的年代,设计从业人员不能停留在原有的设计手段和设计模式上,而是要不断采用新技术、新方法,才能跟上时代发展的步伐,满足人们不断增长的审美需求。

这本教材正是在这种背景下编写出来的,本书的编写贯穿了“以平面设计为核心,以平面设计软件为载体”的基本指导思想,围绕“软件为平面设计所用”这一宗旨,科学、合理地制定了教材的结构。

本书以循序渐进的方式,全面介绍了 Adobe Photoshop 和 CorelDRAW 两大软件的基本操作和功能。本书图文并茂、内容丰富、实用性强,通过任务引导、知识开路、实例讲解的层次结构,既能够满足初学者对基础知识的需求,也针对有一定基础的学习者提供了进阶性质的操作实例,从而能够使读者在最短的时间内学会并掌握平面设计软件的操作方法和实用技巧。为了增强学生的平面设计的实践能力,本书还配备了以综合实例为主的专门用书《计算机平面设计实训》。本书适合作为本、专科学生的教材使用,也可以作为平面设计和图像制作人员的参考手册。

本书各部分的具体内容如下:全书共分为 3 部分,第 1 部分是平面设计概述,言简意赅地介绍了平面设计的基础知识,为随后的内容讲解做好铺垫(包括第 1 章);第 2 部分介绍了平面设计最常用的点阵图像处理软件 Photoshop 的使用技巧(包括第 2 章到第 8 章);第 3 部分介绍了平面设计最常用的矢量图形处理软件 CorelDRAW(包括第 9 章到第 12 章)。

本教材的编写分工如下:丁海祥任主编,张贵明任副主编,负责全书整体的编写风格、框架结构及内容的安排;在具体的内容分工上,张贵明负责第 4 章、第 5 章和第 7 章的编写;高宇宏负责第 3 章和第 8 章的编写;史彤负责第 10 章和第 11 章的编写;陈凌负责第 9 章与第 12 章的编写;曹宇负责第 1 章、第 2 章和第 6 章的编写。

采用本书作为教材时,建议分配课时 72 学时,其中课堂教学 41 学时,上机实际操作 31 学时。具体学时分配建议如下:

II 前言

章 节		内 容	讲 授 学 时	实 践 学 时	合 计
1	第 1 章	平面设计概述	4	0	4
2	第 2 章	Photoshop 概述	3	1	4
	第 3 章	绘图	4	4	8
	第 4 章	图层	4	4	8
	第 5 章	通道与蒙版	3	3	6
	第 6 章	文字处理	3	3	6
	第 7 章	色彩调整	4	4	8
	第 8 章	滤镜	3	3	6
3	第 9 章	CorelDRAW 概述	4	0	4
	第 10 章	标识设计	3	3	6
	第 11 章	字体设计	3	3	6
	第 12 章	编排设计	3	3	6
合 计			41	31	72

在本书的编写过程中,得到了广播电影电视管理干部学院的大力支持,在此表示诚挚的感谢。

编者

2003 年 12 月

目 录

第 1 部分 平面设计概述

第 1 章 平面设计概述	3	1.2.2 字体设计	9
1.1 平面设计基础	3	1.2.3 色彩设计	11
1.1.1 平面设计的概念	3	1.2.4 编排设计和设计流程	14
1.1.2 平面设计的范畴	3	1.3 现状与前景	15
1.1.3 平面设计的一般原则	4	1.4 平面设计主要软件简介	15
1.1.4 平面设计的形式美法则	6	1.4.1 图像处理软件	15
1.2 平面设计的核心设计元素	7	1.4.2 图形处理软件	16
1.2.1 图形图像设计	8	小结与思考	16

第 2 部分 点阵图像处理软件 Photoshop

第 2 章 Photoshop 概述	19	3.2.2 选区的制作方法	36
2.1 Photoshop 简介	19	3.2.3 选区编辑	40
2.1.1 点阵图与矢量图	19	3.2.4 实例制作	41
2.1.2 文件格式	21	3.3 绘制点阵图像	43
2.1.3 色彩模式与分辨率	22	3.3.1 理论知识要点	43
2.2 Photoshop 操作基础	23	3.3.2 位图工具	44
2.2.1 Photoshop 的操作界面	23	3.3.3 实例制作	51
2.2.2 工具及使用	24	3.4 绘制矢量化图形	54
2.2.3 浮动面板	29	3.4.1 理论知识要点	54
2.2.4 文件基本操作	30	3.4.2 工具的分类	54
小结与思考	33	3.4.3 实例制作	62
第 3 章 绘图	34	小结与思考	64
3.1 绘图知识概述	34	第 4 章 图层	65
3.1.1 认识工具	34	4.1 认识图层	65
3.1.2 设置前景色和背景色	35	4.1.1 图层的概念	65
3.1.3 在控制面板中设置颜色	35	4.1.2 图层的种类	66
3.2 选区制作	36	4.2 图层的编辑	68
3.2.1 理论知识要点	36	4.2.1 普通图层的创建	68

4.2.2 图层面板的基本操作	70	6.2 文字编辑	112
4.2.3 图层面板的高级操作	73	6.2.1 属性栏介绍	112
4.3 图像合成与图层特效	78	6.2.2 设置文字格式	112
4.3.1 调整图层的不透明度	78	6.2.3 设置文字段落属性	116
4.3.2 使用图层蒙版	78	6.3 文字变形	118
4.3.3 图层的合成模式	81	6.4 特效字体	121
4.3.4 制作调整图层	86	小结与思考	124
4.3.5 使用图层样式	87		
小结与思考	88		
第5章 通道与蒙版	89	第7章 色彩调整	125
5.1 通道概述	89	7.1 基础知识	125
5.1.1 通道的概念	89	7.1.1 色彩调整基本概念	125
5.1.2 蒙版	91	7.1.2 色彩模式	126
5.1.3 通道面板的使用	92	7.2 色调调整	129
5.2 通道的编辑	92	7.2.1 直方图	129
5.2.1 创建通道	92	7.2.2 亮度/对比度	130
5.2.2 复制和删除通道	93	7.2.3 色阶	131
5.2.3 分离与合并通道	93	7.2.4 曲线	132
5.2.4 专色通道	95	7.2.5 色调的自动调整	134
5.3 Alpha通道与蒙版的使用	96	7.3 色彩调整	134
5.3.1 Alpha通道与选区	96	7.3.1 色彩平衡	134
5.3.2 利用Alpha通道创建特殊选区	97	7.3.2 对色彩最直观的调整——变化	135
5.3.3 快速蒙版	99	7.3.3 色相/饱和度调整	136
5.3.4 编辑和使用快速蒙版	99	7.3.4 替换颜色	138
5.3.5 使用图层蒙版	101	7.3.5 渐变映射	139
5.4 通道运算	102	7.3.6 去色	140
5.4.1 通道混合器	102	7.4 图像索引	140
5.4.2 使用“应用图像”命令合成图像	102	7.4.1 色调分离	140
5.4.3 利用“计算”命令合成图像	104	7.4.2 色调均化	141
小结与思考	104	7.4.3 阈值	141
		7.4.4 反相	142
		小结与思考	142
第6章 文字处理	106	第8章 特效	144
6.1 文字工具基础知识	106	8.1 特效知识概述	144
6.1.1 文字工具的基本特性	106	8.2 特效的分类	144
6.1.2 工具的分类	106	8.2.1 滤镜特效	144
6.1.3 创建文字	108	8.2.2 图层样式特效	156
6.1.4 建立文字选区	111	小结与思考	158

第3部分 矢量图形处理软件 CorelDRAW

第9章 CorelDRAW 概述..... 161

9.1 CorelDRAW 简介..... 161

9.2 CorelDRAW 的工作界面..... 161

9.2.1 应用程序窗口与文档窗口..... 161

9.2.2 命令菜单栏..... 163

9.2.3 标准工具栏..... 167

9.2.4 工具箱..... 168

9.2.5 属性栏..... 168

9.2.6 状态栏和调色板..... 169

9.3 打开和保存文件..... 169

9.3.1 打开一个新文件..... 169

9.3.2 打开文件..... 169

9.3.3 关闭和保存文件..... 170

第10章 标识设计..... 171

10.1 标识设计理论要点..... 171

10.2 基础图形处理..... 173

10.2.1 绘制几何图形..... 173

10.2.2 创建不规则图形..... 176

10.3 填充与轮廓..... 178

10.3.1 填充..... 178

10.3.2 轮廓..... 181

10.4 整形与对齐..... 183

10.4.1 整形..... 183

10.4.2 对齐与分布..... 185

10.5 交互式工具..... 186

10.6 实例制作..... 188

小结与思考..... 195

第11章 字体设计..... 196

11.1 字体设计理论要点..... 196

11.1.1 字体设计的原则..... 196

11.1.2 字体设计的分类..... 198

11.2 编辑曲线..... 199

11.2.1 选取节点..... 199

11.2.2 编辑节点..... 200

11.2.3 对齐节点..... 200

11.3 自然笔工具..... 201

11.3.1 预置模式..... 201

11.3.2 画笔模式..... 202

11.3.3 喷雾器模式和书法模式..... 203

11.4 文本操作..... 205

11.4.1 输入文本..... 205

11.4.2 修改字体属性..... 205

11.4.3 复制文本属性..... 206

11.4.4 文本绕路径..... 206

11.5 实例制作..... 207

小结与思考..... 214

第12章 编排设计..... 215

12.1 编排设计理论要点..... 215

12.1.1 编排设计的概念..... 215

12.1.2 最佳视域(视觉中心)..... 215

12.1.3 视觉流程..... 215

12.1.4 编排设计的风格..... 216

12.2 文本编辑..... 216

12.2.1 创建段落文本文字..... 216

12.2.2 格式化文本..... 217

12.2.3 图文绕排..... 219

12.2.4 使段落文本适合各类图形框..... 219

12.2.5 “对齐栏”命令..... 221

12.3 实例制作..... 221

小结与思考..... 231

附录1 Photoshop 常用快捷键..... 232

附录2 CorelDRAW 常用快捷键..... 238

主要参考文献..... 243

第 1 部分

平面设计概述

第 1 章

平面设计概述

学习要点：

- 正确理解平面设计的概念
- 了解平面设计的过程
- 重点掌握平面设计所遵循的原则、平面设计的要素及其作用、平面设计常用软件等知识

1.1 平面设计基础

1.1.1 平面设计的概念

平面设计是设计范畴中非常重要的一个组成部分，是以平面介质（纸张、书刊、报纸等）为载体，以视觉为传达方式，通过大量复制（印刷、打印、喷绘等手段）向大众传播信息的一种造型设计活动。由于它与印刷密切相关，有时也特指那些用于批量印刷的平面设计作品。

平面设计注重灵感、创意与视觉效果。现代社会是信息化的社会，平面设计除了在视觉上给人一种美的感受外，更重要的是向广大的消费者传达一种信息、一种理念，因此在平面设计中，不仅应注重视觉上的美观，还应该考虑信息的传达效果。设计师与观众之间正是通过平面设计作品这一特殊载体，进行一种互动式的交流，而这一交流过程要求设计师在平面设计中融入思想与情感。虽然现代设计运动在包豪斯时代就开始倡导“艺术与技术结合”，并奠定了现代设计的基本构架，但是由于客观条件的限制，并未能真正付诸实践，而只是停留在设计意识层次。随着计算机的诞生和应用以及信息社会的到来，计算机图形图像处理技术的成熟带动了计算机辅助设计和制造的普及与推广，设计的艺术与生产的加工技术才得以真正结合。此后，现代设计的思想体系和手段一直在不断地完善、更新着。这就要求设计师不能再沿用传统的思维方式和手段创作，而要把自己融入新时代的浪潮中去，只有这样，才能与时代同步，创作出优秀的平面设计作品。

1.1.2 平面设计的范畴

平面设计的范围，包含广告设计、包装设计、标志设计、企业形象设计、书籍装帧设计以

及网页设计等,如图 1.1.1 至图 1.1.4 所示样例。平面设计是把平面上传达信息的基本视觉元素,即图形(如标志、插图)、色彩、文字等,通过系统化的方式进行编排组合之后的重新呈现,从而使信息更生动、简洁、准确地传达出来,成为批量生产的印刷品。



图 1.1.1

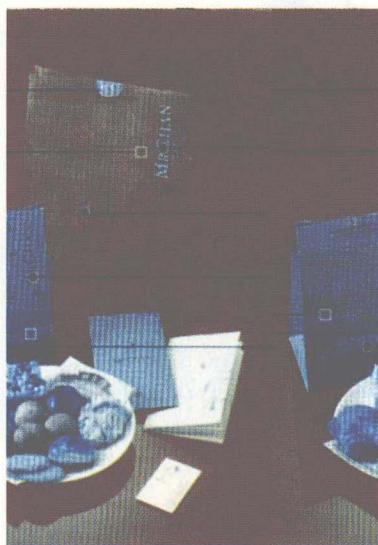


图 1.1.2



图 1.1.3

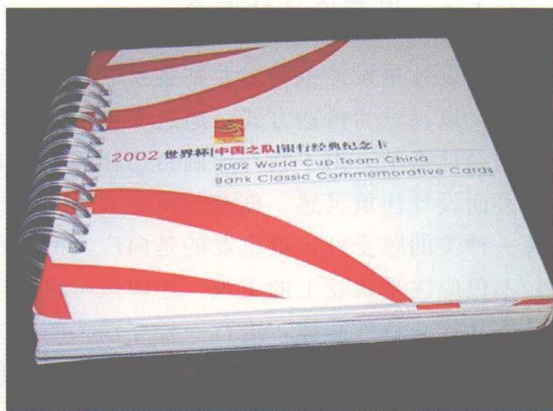


图 1.1.4

1.1.3 平面设计的一般原则

1. 思想性与单一性

在学习平面设计之前首先要树立一个观念,即平面设计的形式为其内容服务,设计本身不是目的。一个优秀的设计师不会完全陶醉于某种风格而去使用与其设计内容不相符的图像和字体。而一个成功的平面设计,必须要考虑所要表现的主题思想,用平面设计的各种元素进行有机地配置,力求吸引读者和观众。只有主题思想鲜明,才能真正达到设计的根本目的。

另外,在平面设计表现的过程中要尽可能做到单纯、简洁。提炼和归纳本身就是一种设计,不要考虑在一件设计作品中体现自己所有的设计手段和设计见解。平面设计的诉求内容通过系统地规划和浓缩,自然可以理想地贯彻到设计作品中。如图 1.1.5、图 1.1.6 所示,通过画面可以看到正是利用了单纯简洁的设计语言,观众们才能在瞬间领会到设计师的设计意图。

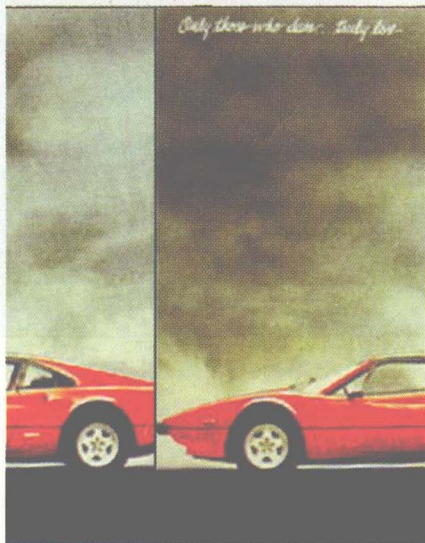


图 1.1.5

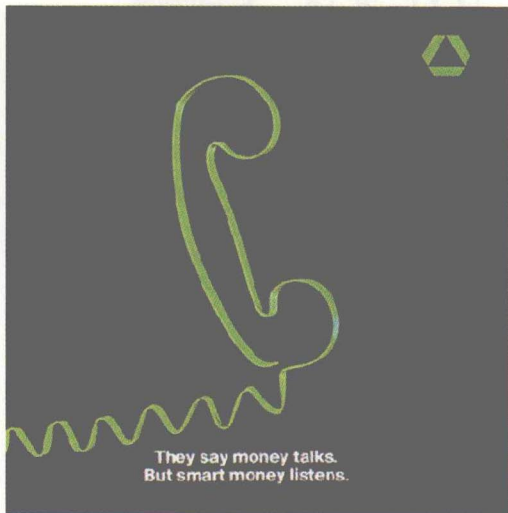


图 1.1.6

2. 艺术性与表现性

平面设计在对主题思想的体现中,艺术化的表现语言至关重要。如何布局、填色,如何合理运用各种设计元素突出主题、创新求变,如何体现设计师的审美情趣、文化涵养是平面设计作品成败的关键。人们常说,优秀的作品应该是在“情理之中”,又在“意料之外”,既有很好的艺术表现形式,又有很强的信息传递能力,解读设计作品的人也正是在这方寸之间体验到美的传达。

3. 趣味性与独创性

优秀的平面设计作品能够在作品与观赏者之间产生一种情感的互动,因此,在平面设计过程中应考虑如何让原本平常无奇的事物,通过巧妙地安排形成看点,使传媒信息如虎添翼,起到画龙点睛的作用。从当今世界上各大媒体的发展趋势来看,版面设计在表现形式上,正在朝着艺术性、娱乐性、亲和性的方向发展。对过去那种千篇一律的、硬性说教的、一味强调合理性的版面形式,已经无法通过眼睛真正进入观众的大脑,而具备观赏性、趣味性的平面设计作品才更加具有魅力,才能迅速吸引观众的注意力,激发他们的兴趣,从而达到平面设计以“情”动人的目的。

当然,这种“情”的表达贵在独创,与众不同。创意是平面设计的灵魂。如果是拘泥于概念化、单一化的设计,自然无法给别人留下深刻印象。设计师们应敢于突破前人的设计传统,不重复以往习惯性条条框框,从那些极其平常的事物中发掘出新意来,树立大胆想像、勇于开拓的新设计观念,利用隐喻、夸张等方法达到出其不意的效果,如图 1.1.7、图 1.1.8 所示就

是运用这些手法比较成功的实例。

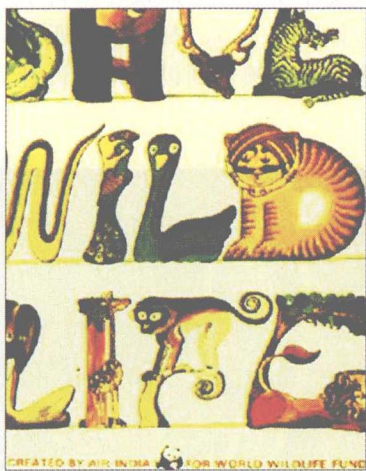


图 1.1.7

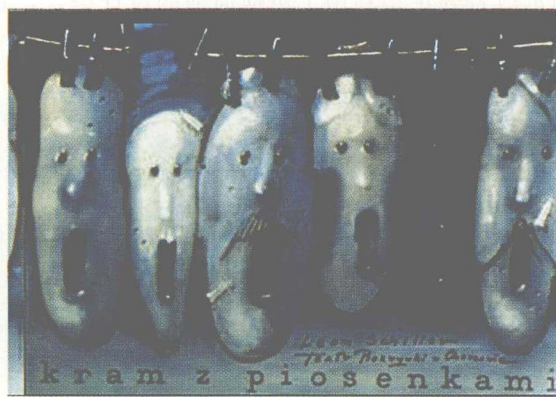


图 1.1.8

1.1.4 平面设计的形式美法则

1. 对比与调和

对比的因素存在于相同与相异的性质之间，是两者间对差异性的强调。众所周知，在戏剧的表现中非常注重矛盾与冲突，利用它们可以使情节跌宕起伏，增强观赏性。平面设计在这一方面和它非常相似，力求通过明暗、大小、疏密、高低、曲直、轻重、动静等加大对比的手段捕捉欣赏者的视觉，如图 1.1.9 所示。

相对于对比而言，调和则是指元素之间的趋同性，强调弱对比的关系。各元素之间协调配合，显示出安定完整的风格，如图 1.1.10 所示。

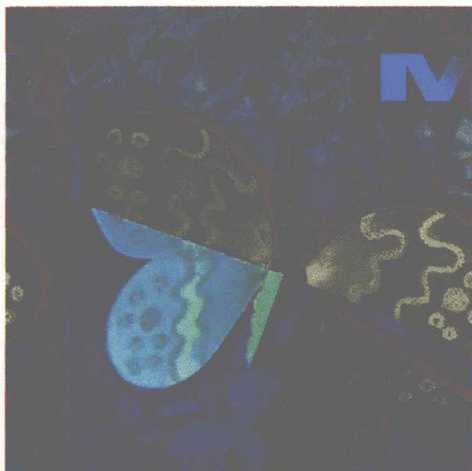


图 1.1.9



图 1.1.10

2. 对称与均衡

同一形的并列或均齐,就形成了最简单的对称形式。对称可以理解为同等或同量的对称,根据不同标准又可以分为轴对称和点对称、左右对称和上下对称等。如图 1.1.11 所示,在背景色上,左右两个部分由明度不同的两块颜色形成了对称。如图 1.1.12 所示,以图像中间的水平翘板为轴,将版面平均分割为上下两部分。总体来讲,对称的效果表现为稳定、庄严、秩序、安宁、沉静与整齐。在使用时要注意适当原则,否则版面会单调。

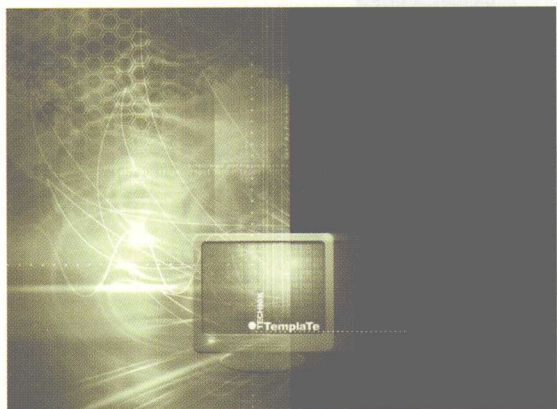


图 1.1.11



图 1.1.12

均衡是一种有变化的平衡。通过运用等量不等形的方式表现矛盾的统一性,揭示内在的、含蓄的秩序与平衡,达到一种静中有动或动中有静的条理美和动态美。均衡的形式富于变化、趣味,具有灵巧、生动、轻快同时兼顾完整的特点。相互呼应,和谐一致,在视觉上产生均衡之美。

3. 变化与统一

变化与统一是平面设计所遵循的形式美法则中最基本的法则,是对立统一规律在平面设计中的应用。二者完美的结合,是版面构成最根本的要求,同时也是体现艺术表现力的重要因素之一。所谓变化,是富有想像力的表现,强调作品中的差异性,造成视觉上的跳跃和思维上的起伏。变化一般都借助于对比的形式法则,可以避免版面的平庸,增强视觉冲击力,同时又不缺少调和之美,在与欣赏者的交流中更具魅力。

统一是强调物质和形式中各种因素的一致性方面。最能使版面达到统一的方法就是尽可能保持版面的整洁,也就是说平面设计的构成要素少用一些,而组合的形式可以丰富一些。统一可以借助均衡、调和、秩序等形式法则来表现。

1.2 平面设计的核心设计元素

平面广告属视觉类广告,人们日常接触到的信息中 70% 是从视觉获得的。平面广告分为印刷类和非印刷类两种,其中印刷类有报纸广告、杂志广告、招贴海报、商品样本、挂历广

告、邮寄广告、包装纸等形式,非印刷类有路牌广告、车身广告等形式。这些以平面形态出现的视觉类广告,均属于平面设计范畴。

图形图像、文字、色彩是构成平面设计的三大要素。这些要素在广告中发挥着不同的作用,如图1.2.1所示。



图 1.2.1

图形图像要素有插画、商标、画面轮廓线等,文字要素有标题、广告语、正文、附文等元素,色彩要素有色相、明度、纯度等元素。下面将一一说明。

1.2.1 图形图像设计

在平面设计中,图形图像的作用十分突出,甚至有人讲“千字万字不如一图”。虽然在某种程度上夸大了图形图像的地位,但还是有一定道理的。就视觉冲击力而言,它要比文字强85%,相对于文字更为直观、形象。

图形图像是平面广告主要的构成要素,它能够形象地表现平面设计的主题和创意。它们可以是黑白画、喷绘插画、绘画插画、摄影作品等,表现形式有写实、象征、漫画、卡通、装饰及构成等。

插画是用视觉艺术语言来传播信息,它具有形象化、具体化、直接化的特性,是一种世界性的语言,人人都可以看明白。插画的设计是在设计主题的指导下进行的,表现的内容要紧紧围绕设计主题,突出所要传达的信息的个性,设计创作新颖的、有诉求力的图形语言。“奇”、“异”、“怪”的图形并非设计师追求的目标,通俗易懂、简洁明快的图形语言,才是达到强烈视觉冲击力的必要条件,以便于观众对主题的认识、理解与记忆。标识是平面设计的“眼睛”,是构成版面重要元素,它是表现主题最有效的、最可靠的方法,是观众借以理解内容的符号,具有引导观众情感的作用。单纯、简洁、有个性特征的平面设计作品,视觉效果强烈,能在瞬间给观众留下深刻的印象。

轮廓线是指平面设计版面边缘的线框,它的作用是使版面有一个单独的空间,以控制观众