



图形设计新元素

GRAPHIC DESIGN THE NEW BASICS

上海人民美術出版社 — [美] 埃伦·勒普顿和珍妮弗·科尔·菲利普斯 著 张翠 译



图形设计新元素

GRAPHIC DESIGN THE NEW BASICS

上海人民美術出版社 — [美] 埃伦·勒普顿和珍妮弗·科尔·菲利普斯 著 张翠 译

12	点、线、面
28	节奏和平衡
40	比例
52	肌理
70	色彩
84	图/底
100	框架
114	层次
126	图层
146	透明度
158	模块
174	栅格
184	图案
198	图表
214	时间和运动
232	规则和随机



责任编辑：姚宏翔 封面设计：周怡洁

《图形设计新元素》一书提出了一些平面设计研究领域迫切关注的新问题。埃伦·勒普顿 (Ellen Lupton) 是《字体思维》(Thinking with Type) 等多本畅销书的作者；在本书中，她与同事珍妮弗·科尔·菲利普斯 (Jennifer Cole Phillips) 合作，为希望以审慎、严谨的方式了解平面设计的人士提供了最新的基础读物，内容涵盖了当代的设计媒介、设计理论和设计软件。作者借助图例和精到的评论，逐一讲述了点、线、面以及比例、层次、图层和透明度等问题，小至标志、信头，大至复杂的网站，一切设计都离不开这些基本概念。

在这个大众传播内容被无休止地引用、重复使用已成为本能的年代，艺术家和设计师们都渴望能够找到一种视觉效果强烈的、以形式为基础的思维方式，并使其与当代艺术、生活和技术相协调。这一生动、简洁、表述清晰的著作正是这样做的。

埃伦·勒普顿和珍妮弗·科尔·菲利普斯是美国马里兰艺术学院 (Maryland Institute College of Art) 平面设计专业的艺术硕士研究生导师。

ISBN 978-7-5322-6450-6



9 787532 264506 >

定价：78.00元

图形设计新元素

THE NEW BASICS

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

图形设计新元素 / (美) 勒普顿, (美) 菲利普斯著; 张翠译. —上海: 上海人民美术出版社, 2009.9

书名原文: Graphic Design: The New Basics

ISBN 978-7-5322-6450-6

I. 图… II. ①勒… ②菲… ③张… III. 构图(美术)—造型设计 IV. J061

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 134338 号

Graphic Design: The New Basics

Copy right © 2008 Princeton Architectural Press. All rights reserved. No part of this book may be used or reproduced in any manner without written permission from the publisher, except in the context of reviews.

中文简体版由上海人民美术出版社独家出版

版权所有, 侵权必究

合同登记号: 图字: 09-2009-023

图形设计新元素

著 者: [美] 埃伦·勒普顿 珍妮弗·科尔·菲利普斯

译 者: 张 翠

责任编辑: 姚宏翔

统 筹: 赵春园

封面设计: 周怡洁

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 720 × 860 1/12 印张 20.66

版 次: 2009 年 9 月第 1 版

印 次: 2009 年 9 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5322-6450-6

定 价: 78.00 元

目 录

6	前言
8	回到包豪斯 埃伦·勒普顿
10	元素之外 珍妮弗·科尔·菲利普斯
12	点、线、面
28	节奏和平衡
40	比例
52	肌理
70	色彩
84	图 / 底
100	框架
114	层次
126	图层
146	透明度
158	模块
174	栅格
184	图案
198	图表
214	时间和运动
232	规则和随机
244	参考书目
246	索引

前言

埃伦·勒普顿和珍妮弗·科尔·菲利普斯

设计师如何获取灵感？他们可能会去查设计年鉴和专题论文，从中寻找对他们从事的项目有所启发的形式、字体和色彩的巧妙组合。而对于那些想要在形式方面作深入探讨的学生和教授，本书则旨在向他们展示如何在简单的关系之上表现出丰富性和复杂性。我们之所以写作本书，是因为在市场上找不到类似的适合现在的学生、年轻设计师阅读的书籍——一本精确、直观、可以激发灵感的二维设计指南。

作为有数十年本科兼研究生教学经验的教师，我们目睹了设计界如何随着新技术的出现而一次又一次地发生改变。早在 20 世纪 80 年代我们自己还是学生的时候，一些经典的教材，如阿明·霍夫曼的《平面设计手册》(*Graphic Design Manual*)，已经由于设计领域永无止境的变化而开始显得落伍了。当时后现代主义正处于上升期；过去主张的抽象设计实践与当时流行的挪用和复古风格显得格格不入。

到了 20 世纪 90 年代，设计教育界开始面临教授（和学习）使用软件的压力，许多教师都努力在技术能力

与视觉性和批判性思考之间寻找平衡点。在这一过程中，形式有时会被忽略；设计方式从普遍的视觉概念转向了更具有人类学意义的、不断变化的文化感。

本书主要讨论设计软件与视觉思维之间的差异。具体到形式问题，我们拥护包豪斯的传统，以及伟大的形式主义设计教育家所做的开创性工作，包括阿明·霍夫曼和我们自己学校的一些教师，如马尔科姆·吉尔。我们相信有一个共同的视觉原则，可以将从古至今全世界的设计师联系起来。

我们第一次产生写作这本书的想法是在 2005 年，当时我们放手让学生自主设计，发现他们在建立抽象概念方面有一些问题。虽然他们能够熟练地使用并重建大众化设计语汇，但很难自如地处理比例、节奏、色彩、层次、栅格和图表之间的关系。

本书所收的练习和范例不包含模仿性作品和文化意义上的评论——当然绝对没有否定这些内容的意思。设计师和设计教师都会在他们的作品中注入个性化内涵和社会内容。但在本

书中，我们阐述的重点是设计的形式构成。

这本书的目标读者是学生和未来的设计师，所选用的插图主要是学生作品，由设计专业本科生和研究生创作。我们所在的马里兰艺术学院成为我们的实验室。许多教师和数十位学生参加了我们为期两年多的实验。其间产生的作品形式多样，反映出学生技术水平和感觉的自然差异。除了部分特别加以说明的范例外，其他所有的学生作品都是在马里兰艺术学院的课程学习中创作的；少数课题来自于我们访问的学校，或我们自己的研究生从事教学的学校。

为我们提供作品的学生来自中国、印度、日本、韩国、波多黎各、特立尼达、西雅图、明尼阿波利斯、巴尔的摩、宾西法尼亚州乡村等国家和地区。本书在加拿大制作完成，由纽约市的普林斯顿建筑出版社出版。

由此可见，本书是在全球化背景下产生的。书中所收录的作品受到了该设计者所处的多元化背景的激发；设计者的创造力是由他们的文化身份

和各自独特的生活经历所决定的。而将所有这些人吸引到同一个地方来的鸿线是设计。

大多数学生作品来自马里兰艺术学院我们任课的平面设计专业研究生学习班。我们的研究生课题首次成书出版的是《设计 D.I.Y.》(D.I.Y.: Design It Yourself; 2009 年 1 月, 由上海人民美术出版社引进出版), 旨在为那些希望在生活中应用设计的大众读者提供指导。目前正在进行的还有一本独立出版指南, 以及其他一些致力于促进对设计的认识和了解的项目。

目前这本《图形设计新元素》是

马里兰艺术学院设计思维中心成立的标志; 中心旨在为学院在设计实践研究领域组织的各项活动提供支持。除了出版与设计相关的书籍之外, 设计思维中心还会组织有助于论文创作的研讨会和教学活动, 为马里兰艺术学院的师生提供可贵的机会。

除了学生作品之外, 我们还精选了当代一些代表性的专业设计作品。这些作品显示出在可能的最高水平层面上所进行的试验性的、具有视觉丰富性的设计实践。

许多著名设计师曾经以马里兰艺术学院访问艺术家的身份与我们的学

生一起工作, 他们是玛丽安·班杰斯、艾丽西亚·郑、彼得·赵、马尔科姆·格里尔、戴维·普伦基尔特、C.E.B. 里斯、保罗·萨赫、里克·卫理森蒂和詹·凡·图恩。其中有人自己开有专业工作室, 本书中也收录了他们的作品。

《图形设计新元素》一书中所列出的视觉语言元素, 都是那些与全球化日益接轨的设计师、设计机构和场所在设计中使用的。我们希望本书能够激发出更多的思考和创造力。

回到包豪斯

埃伦·勒普顿

自从有了现代意义上的平面设计，设计师们就一直在寻找一种可用以创造和组织视觉内容的共用结构。20世纪20年代，德国包豪斯等学院将设计作为一种普遍的、以感性为基础的“视觉语言”而加以研究，这一概念逐渐发展形成了当今世界的设计教育。

本书是对那充满活力的传统进行思考，因为科技和全球的社会生活已经发生了深远的变化。包豪斯致力于通过规划和标准化建立起理性的规范，但当今的设计师和艺术家们在认可标准化和规范的同时，更倾向于表现个性、独特性和炫目的视觉效果。现代主义者们提倡形式上的简化，同时期待能够建立起一个可以产生多种可能性的设计体系。今天，不纯粹的、混合式的风格与有序、完美的形式具有同样大的吸引力。视觉思维者们通常会选择从简单的规则或概念中得出复杂的结果，而非将一个图像或理念提炼到只留下最简单的形式。

包豪斯的遗产在20世纪20年代，包豪斯等院校的教师们用基本的几何元素来分析形式。他们认为，这种以普遍的视觉元素为基础的语言可以为大众所理解。

包豪斯的教师是从各种不同的观点中提炼出这一概念的。瓦西里·康定斯基在他的包豪斯教科书《点、线、面》(Point and Line to Plane)中提倡编写一本“元素词典”和一种广泛适用的视觉“语法”。他的同事拉斯洛·莫霍利-纳吉则寻求发现一种为共享型社会和普遍的人性所认可的理性词汇。而约瑟夫·艾伯斯教授的课程则强调建立在个人直觉基础之上的系统性思维，以及建立在情感基础之上的客观性。

艾伯斯和纳吉促进了对新媒介和新材料的使用。他们看到了艺术和设计正在为技术所改变——摄影、电影以及大规模生产。但是，他们的理念仍然保留了浓厚的人文主义色彩，始终断言个人的作用凌驾于任何体系或方法的绝对权威之上。他们认为，设计的地位绝对不低于产品的功能或技术说明书。

20世纪40年代以来，有许多设计教育家细化和拓展了包豪斯开辟的道路，包括芝加哥新包豪斯学院的纳吉和乔治·凯布斯，德国乌尔姆学院的约翰·伊登、马克斯·比尔和居伊·邦西佩，瑞士的艾米尔·鲁德和阿明·霍夫曼，以及新浪潮设计流派的瑞士和美国的沃夫根·魏纳特、丹·弗里德曼和凯瑟琳·麦科伊。这些革命性的教育家每个人都使设计从独立和原始的感知向结构化方向迈进了一步。

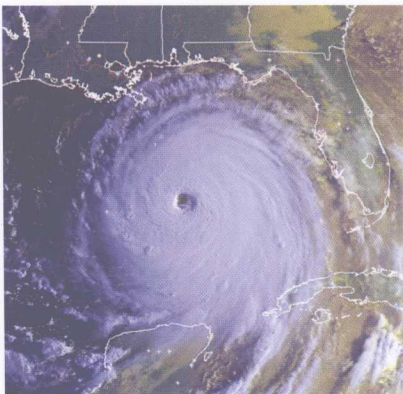
他们中的一些人也接受了后现代主义否定普遍性结构的主张。根据出现于20世纪60年代的后现代主义思潮的理论，从图像或对象中寻找其含义是毫无意义的，因为人们会将其自身的文化背景和个人经验带入阐释的过程中。而到了20世纪八九十年代，后现代主义自己也成为了学术界和商业市场的主导意识形态，这就使得设计陷入了困境：是引入流行文化，还是继续将信息限定于特定的小群体？

新元素包豪斯的设计师们相信，视觉形式不仅可以用一种普遍性的方法来描述，它的意义本身也具有普遍性。后现代主义者则相反，他们否定了将形式作为思维和视觉艺术创造基本元素的实践。对形式的研究因与普遍性的观念相联系也受到质疑。本书承认，在描述和阐释、在潜在的普遍性创作语言和意义的普遍性之间存在着差异。

今天，软件设计师们已经实现了包豪斯的目标，用一种普遍性的方式来描述（而非阐释）视觉语言。设计软件将视觉材料组织成为性能、参数、滤镜等菜单，创造出在社会上普遍适用的、跨学科的、具有描述能力的工具。例如，Photoshop，就是研究图像特征（对比度、尺寸、色彩模式等）的一个系统。InDesign 和 QuarkXpress 则是对版面编排所作的结构性探索：这两种软件都可以用来控制标题、排列、空间和栏目结构，以及图片位置和页码安排。

由于受到包豪斯的影响，基础类的设计教科书总是一次又一次地退回到一些基本的元素，如点、线、面、肌理和色彩，并运用一些基本的规则将它们组织起来，如比例、对比、运动、节奏和平衡等。本书再次使用了那些概念，并加入了目前新出现的具有普遍性的概念。

这些新出现的概念是什么呢？在



透明度和图层谷歌地球的界面，允许用户调整覆盖在地球卫星照片上面的图层的透明度。在这张图上，卡特里娜飓风盘旋在墨西哥湾上空。风暴图：威斯康辛大学，麦迪逊气象卫星联合研究所，2005年。合成：杰克·冈德拉。

基础设计中哪些内容是新的？以透明度为例——这是本书探讨的概念之一。透明度是指两种或两种以上的平面或物质能够透过彼此而可视的一种状态。在周围的环境中我们随处可以发现透明度：从水、玻璃、烟，到软百叶窗、板条围栏和多孔板筛。在整个现代阶段，平面设计师们一直在研究透明度，但他们从来没有像今天这样，只要使用大众化的软件就可以瞬间改变透明度。

透明度有什么意义呢？通过透明度可以建立主题关系。例如，将两幅图像压缩进同一个空间，以表达一种冲突或综合的理念（东方／西方、男性／女性、旧／新）。设计师们也将透明度作为构图的工具（比表达主题更为常见），用它来柔和边界、突出重点、分隔相互对立的元素等等。

在电影和以动作为基础的媒介语言中，透明度发挥着重要的作用。动画师或剪辑师在切换镜头时，会随着时间的推移逐渐降低图像的不透明度（淡出为黑色），或将两个半透明的图像混合起来（交叉化）。这种过渡影响着一部影片的节奏和风格。它们还会

以微妙的方式改变作品所要传达的信息和内容。虽然观众很少会在这些过渡上停留，但视频剪辑师或动画师知道它们是表现运动着的图像的基本语言的一部分。

图层是另一个日益重要的普遍性概念。印刷过程中会使用图层（纸上油墨印刷），软件界面也经常用到它（从Photoshop 软件中的图层叠加到声音时间线和运动时间线）。

透明度和图层在平面艺术中一直扮演着一个角色。现在，由于设计软件使它们无处不在，它们又焕发出了新的活力。强大的数码工具不仅为专业艺术家和设计师普遍接受，也为儿童、业余爱好者和各领域的自由职业者所使用。它们已经成为全球化的语言。

设计软件为视觉媒介提供了模板，但它们无法告诉我们做什么或说什么。只有设计师才能够创造出与生存状态（受众、背景、项目、纲要、定位）相关联的作品，传递有意义的信息和丰富、具体的经历。正是来自于世界各地的设计师们，赋予了这些基本设计结构以生命。

元素之外

珍妮弗·科尔·菲利普斯

如果不能被置于有效的背景之中，甚至最有力的视觉语言也会失去作用。虽然这本书的内容主要围绕形式结构及其实践展开，在这一过程中和解决问题时仍然需要进行一些开放性思考，因为我们希望读者不仅能够通过本书接触到更多已发展成熟的形式，还可以与一些崭新的形式发生共鸣。

在苹果电脑出现之前，从事平面设计意味着每进行一步都要求助于外部资源：手稿送去请人排字；从未经修整的小样中精选出的照片被送去冲印和修饰；完稿就像是艺术家的拼贴作品，他将字体和图像分配好并固定在版面上。这一程序使工作进展变得极其缓慢，设计师必须系统地安排好每一步的工作。

与之形成对比的是，强大的、技术全面的设计软件允许设计师和其他使用者在舒适的个人或专业界面上无限次修改他们的作品。

然而，数码技术在提供更多的自由和便利的同时，也提出了不断进行再学习、更新技术的需求。这一反复的学习过程，加在原本已经不胜负荷

的日程表上，难免会占用设计师进行概念拓展和形式上的尝试等创造性工作的时间。

在学校里，学生们很容易就可以接触到数码设备。习惯了 iPod、游戏站和笔记本电脑的设计专业学生很快就能学会操作过去需要好几年才能掌握的技能。但是，学会软件并不意味着能够培养创造性思维。

我们经常会受到直接用电脑来代替深入研究和构思的诱惑——这就像是在通过检测水质和寻找替代水源等方法解决水资源问题时，突然凭空出现一大片纯净水带。人、地区、观念和事物都由于反复的露面而变得熟悉起来。这就是为什么用 Google 搜索之后显示在第一行的结果最后通常证明只是一些老调重弹的草率结论。

要想深入到更有趣味的领域，就必须持之以恒地对这些信息进行筛选、分类、吸收其主题和结论，最终出现灵感的火花，并抓住它。

视觉思维无所不在的图片编辑和设计软件，加上热情的媒体对一切与设计有关的事物的介绍，使得社会上在专

业设计之外，普遍出现了设计制作的浪潮。事实上，在我们出版的前一本书《设计 D.I.Y.》中，也赞同大众学习并动手设计，并主张那些希望收获乐趣、知识和能力的人们不同程度地参与设计。

而在本书中，我们改变了叙述的方式。我们不再浮光掠影，而是向深处挖掘。我们不再提供指导，而是设计出问题，并提出可能性的方案。在书中你可以找到很多范例，有学生作品，也有专业设计，它们平衡并统一于形式规则之下。

这本书不是要解决实际问题，如怎样设计书籍、宣传册、标志或网站，而是鼓励读者去试验那些视觉设计语言。我们用“试验”来表示以一种系统而又开放的方式检验一种形式、材料或设计的过程。试验意味着将所要使用的元素单独列出，限制其某些方面的变化，以更好地研究其他方面的性质。试验中要求回答的问题或要求证实的假设事先都没有答案。

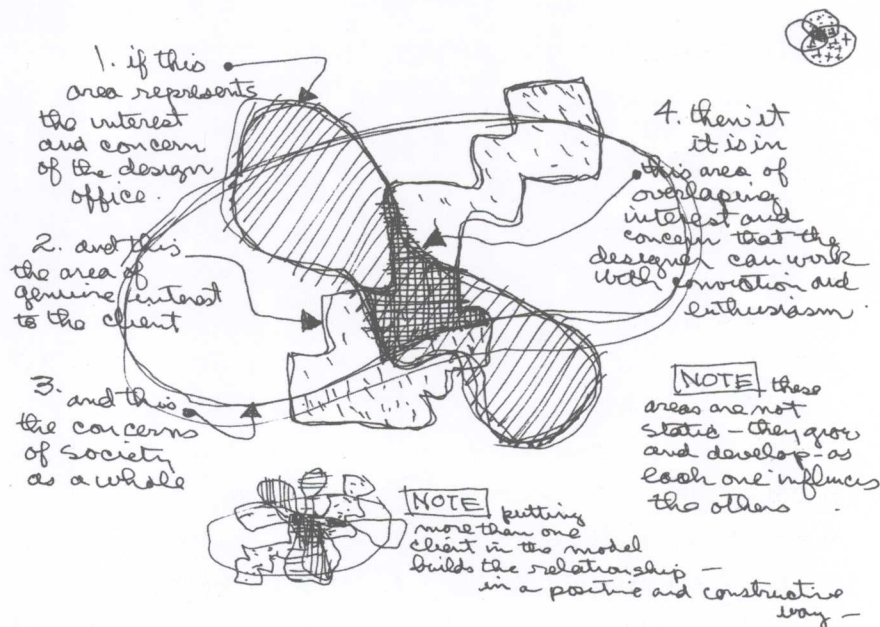
本书围绕一些形式元素和设计现象组织内容。在设计作品中，那些元

选好自己的方向，认真、专心地全力去做，你可能会改变世界。

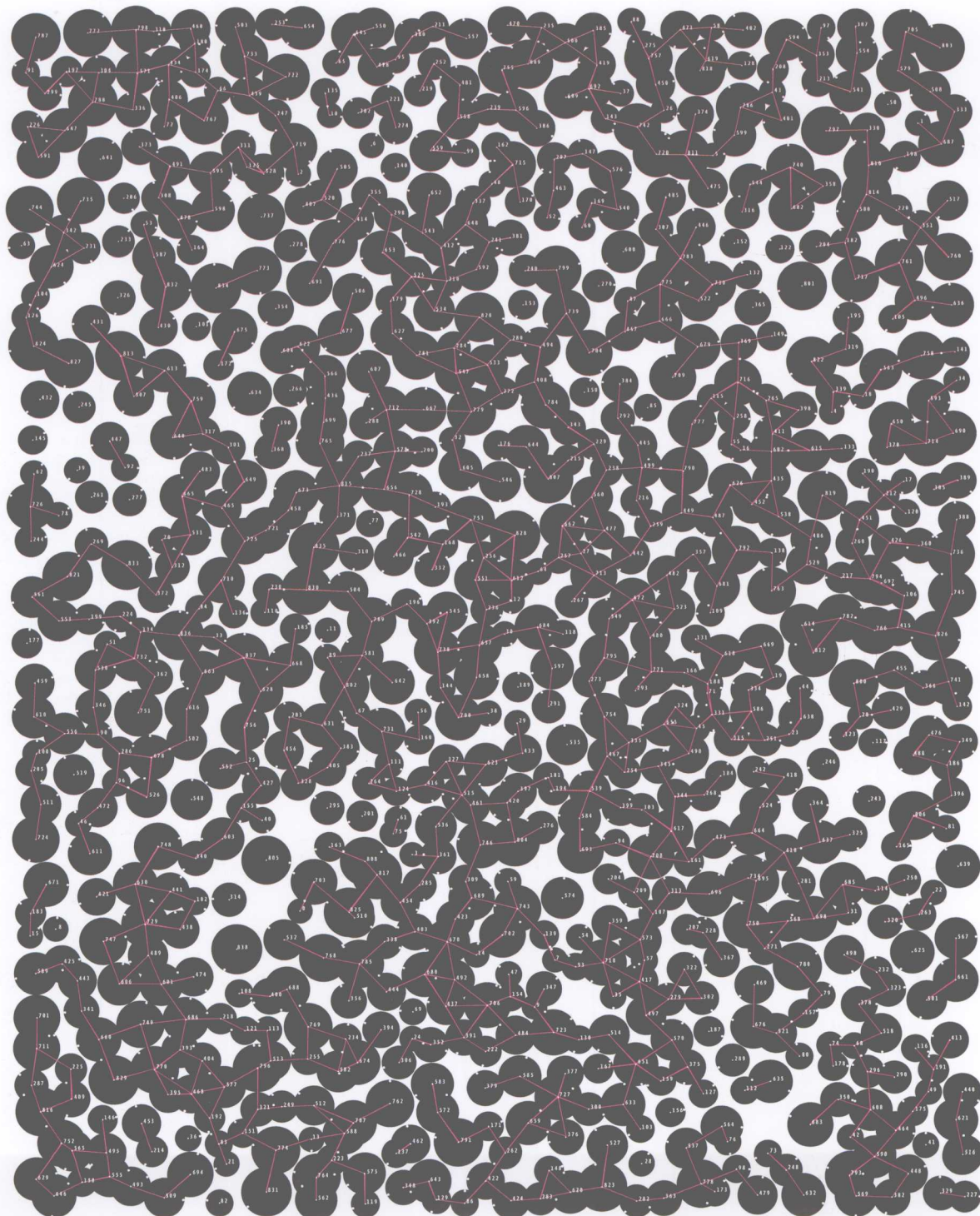
查尔斯·埃姆斯

素通常是混合和重叠在一起的，本书中就有不少这样的例子。我们鼓励读者将注意力集中在视觉形式的特定方面，找出位于强大的平面图形背后的支配性力量。正如收在词典里的特定词汇是孤立的，而到了写作和说话等生动的背景中它们会获得生命。

设计思维就蕴涵在对共享规则的巧妙应用之中，并通过形式和概念的试验体现出来。



过程图 查尔斯·埃姆斯用这张图表来解释设计的经过：将客户、设计师和社会的需求和兴趣作为一个整体重合起来，得到共同点。查尔斯·埃姆斯，法国巴黎装饰艺术博物馆，“什么是设计”艺术展，1969年。© 2007 Eames Office LLC.



点、线、面

线是点的移动形成的轨迹……运动产生线——确切地讲，是对紧张、自足的点的静止的破坏。瓦西里·康定斯基

点、线、面是设计的基石。设计师用这些元素来创造图像、符号、肌理、图案、图表、动画和版面系统。事实上，本书中所展示的每一个复杂的设计，从某种层面上讲都来源于点、线、面的相互作用。

图表用点、线、面来建立元素之间的关系，将数据制图并联系起来。大群的点和线经过重复、旋转等的相互作用产生肌理和图案，形成独特而迷人的平面图形。版面则由独立的字母（点）排列成的线和文字块组合而成。

数百年来，所谓的印刷就是用点和线来描述光、影和文字。不同的印刷工艺可支持各种独特的刻画方式。例如，在木刻印刷中，艺术家必须从一个平面上刻凿出一些物质。与这种物质的减损相反，平版印刷则允许艺术家在一个平面上增加一些印记。而在这些过程中，点和线一起建立起了更大的平面，传达出一定的体量感。

发明于19世纪初的摄影术能够自动捕捉反射光。摄影中细微的色调变化消除了点和线交织而成的网点。

然而，要再现摄影图像的色调必须将它转换为纯粹的平面图像，因为几乎每一种机械印刷方法——从平版印刷到激光印刷——都是使用固体油墨工作的。19世纪80年代发明的网版工艺至今仍在使用，它将照片转换成大大小小的点组成的图案，并用纯粹的黑色点或彩色点模拟色调的变化。数码印刷的原理也是一样的。

如今，设计师们用软件捕捉手的各种姿态，作为数据保存，之后就可以进行各种调整和修饰。软件通过点、线、面、形态、体积，以及色彩、透明度等特征来描绘图像。用这些基本的二维设计元素做试验的方法有很多种：如观察周围的环境，手工或用数码工具做一些记录，再输入电脑创建并修整成为图像；或编写数字代码，生成具有规则和变化的形式。

Id	0	1	2	3
X	224.543	715.448	227.491	313.495
Y	247.001	879.651	839.485	291.144
Size	20.000	20.024	20.048	20.072
Angle	1.429	1.000	4.141	0.144
Others	2	1	2	1
29	38	31	32	33
396.477	386.946	655.302	347.761	158.650
396.899	468.870	242.406	625.749	466.553
20.691	20.715	20.739	20.763	20.787
4.687	5.715	5.395	3.691	6.245
1	3	2	2	2
59	60	61	62	63
388.065	450.679	302.301	18.621	9.702
269.422	795.973	319.802	598.880	782.143
21.406	21.430	21.454	21.478	21.502
2.471	2.117	1.626	0.988	3.603
1	1	2	1	2
89	90	91	92	93
247.620	67.441	13.802	90.058	440.551
450.361	388.695	920.408	602.967	200.302
22.122	22.145	22.169	22.193	22.217
2.354	0.952	2.805	0.112	2.384
4	3	2	1	2

从点到线 Processing 是一种由 C.E.B. 里斯和本杰明·弗赖伊发明的编程语言。在里斯的这幅数码绘图中，从大量数据中派生的线传达了点之间的一种关系。C.E.B. 里斯，《数据处理 4》[Process 4 (Form/Data 1)], 2005 年。

●
 $x = 4.5521$ 英寸
 $y = 0.997$ 英寸

点

点标出了空间中的一个位置。如果用纯粹的几何术语表述，点是一对 x 轴、 y 轴坐标。它完全没有质量。不过，从图形意义上讲，点是圆形，是一种可视的标记。点可以是无关紧要的微粒，也可以是力的中心。它可以像子弹一样具有穿透力，像钉子一样尖锐，也可以像吻一样柔和。通过不同的比例、位置及与周围环境关系的变化，点既可以表现出自己的个性，也可以完全融入群体。

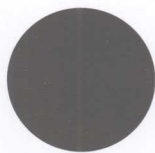
点的排列形成线。点的集合形成肌理、形状或平面。微小的不同大小的点形成了灰色的阴影。

箭头可以指明方向，正如“ $\times$ ”的交叉点标明一个位置一样。

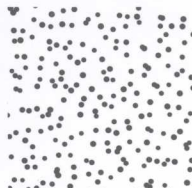
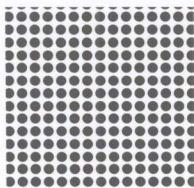
在版面中，点标志着线的结束。文字块中的每个字母都是一个独立的元素，同时也是一个点，是序列中一个有限的元素。

end of a line.

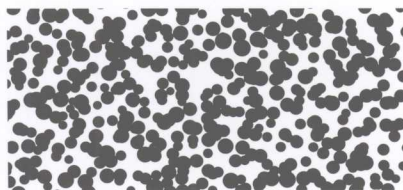
In typography, each character in a field of text is a point, a finite element represented by a single key stroke. The letter occupies a position in a larger line or plane of text. At the end of the line is a period. The point is a sign of closure, of finality. It marks the end.



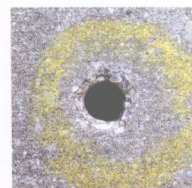
贾森·奥库塔克



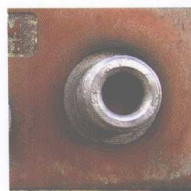
瑞安·格拉德希尔



瑞安·格拉德希尔



劳蕾塔·多克



劳蕾塔·多克
 萨默·安德伍德



罗伯特·费雷尔

数码图像。阿尔·马斯克罗尼，教师。



破坏性的点永远不要低估点的力量。照片中这堵被损坏的墙摄自饱受战争摧残的莫斯塔尔市，位于波斯尼亚和黑塞哥维那境内的巴尔干半岛上。南希·弗罗利赫。

长度 = 0.9792 英寸

线

点的无穷排列形成线。从几何的角度理解，线有长度，但没有宽度。线是两个点的连接，或是一个点的移动形成的轨迹。

线可以是一个凸起的标记，也可以是一条凹陷的沟渠。线出现在物体的边缘处、两个平面交会的地方。

在图形中线占有的分量不等；线的厚度、肌理和所标记的路径决定了它的视觉存在。线可以用钢笔、铅笔、画笔、鼠标或数字代码画出。它们可以是直的，也可以是弯的，可以连续也可以中断。线达到一定厚度时就成为面。线的集合可用以描述块、平面和肌理。

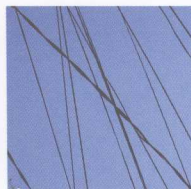
曲线图用上升或下降的线来描述随着时间的推移发生的变化，如心电图或音频信号。

文字版面中有隐含的线，也有实际画出的线。字的组合形成文本线。文字栏的位置可左、可右也可居中，沿着每个文字栏的边缘都有虚拟的线条，传达出页面的秩序感。



杰里米·博茨

线表达情感。



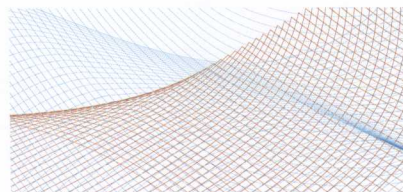
乔希·西姆斯
布赖恩·麦克多诺



阿历克斯·埃布赖特
贾斯廷·劳埃德

数码图像课程。
南希·弗罗利赫，教师

线表现结构和边界。



艾伦·哈里森

线的翻转和组合形成平面。

Type sits on a baseline.

Typographic alignment refers to the organization of text into columns with a hard or soft edge. A justified column is even along both the left and right sides.

The crisp edge of a column is implied by the even starting or ending points of successive lines of type. The eye connects the points to make a line. Such typographic lines are implied, not drawn.