

第三章 視覺設計

第一節 造形元素

創造或設計一個形態或一個圖像之前，瞭解造形的基本元素（點、線、面）是有必要的。通常對於一個形態的辨識，不只和形態內在的本質因素有關，也受到外在視覺現象影響。所謂的外在視覺現象，即是透過視覺器官所作的生理上的形態辨識，受到了心理上的影響，而使得形態的真實性產生偏差（丘永福，1990）。因此對於點、線、面等基本元素的創造，不但要考慮這些元素在幾何上的定義，也要考慮其在造形上，其在視覺上所產生的心理意識。

一、 點

在幾何學上，「點」是無大小、無方向，只是用來表示空間上的一個位置。譬如直線與直線相交的地方，便是一個點。但是實際上為了讓觀察者看見點的存在，設計者必須在平面上繪製一個具有相對面積和形狀的物件。而這一個物件可以被認定為一個點，而不是一個圓或是其它物件，主要在於此物件給予觀察者的心理作用。通常只要一個物件在視覺上具有凝聚的作用，在整體空間中被認為具有集中性，並成為視覺最小單位時，皆可被認定為點的造形（丘永福，1990）。

點的感覺取決於該點所在的外框參考體，點的大小必須取決於畫面的大小或畫面和觀察者的距離。只要點所在的畫面或外框相對上夠大，就可以給人點的感覺，點的造形也不一定要是圓形。

點可以用來產生和線相同功能的造形輪廓，這是由 Gestalt 原理中的封閉律所造成。如一般常用的虛線，便是由許多點所形成一條直線的感覺；若是將點分佈於一塊區域上，又可以產生「面」的感覺。而改善點在於平面上的分佈頻率或大小，則可以產生某種造形，也可以給予觀察者色調變化的感覺、深度的感覺（Wallschlaeger & Snyder, 1996）。

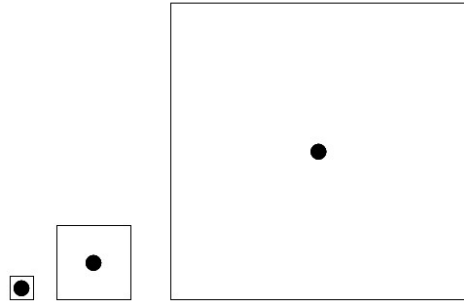


圖 3-1 點的大小和外框的關係 (Wallschlaeger & Snyder, 1996)。

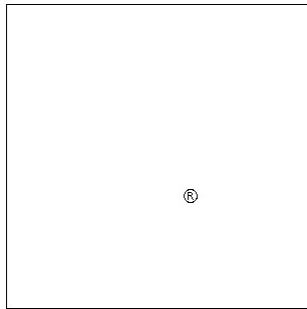


圖 3-2 符號也可以形成一個點 (Wallschlaeger & Snyder, 1996)。

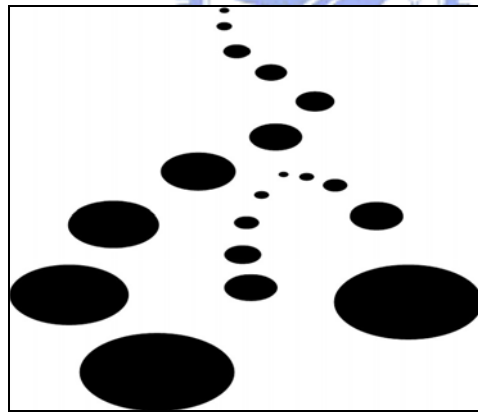


圖 3-3 點產生造形與深度的感覺 (林崇宏, 1997)。

二、 線

雖然「線」在理論上沒有寬度和深度的擴張性，可是在造形上和「點」的情形相同，具有實際上相對的面積成份。在造形設計上，「線」仍以長度的表現為主要特徵，只是其長寬比不可超過線的條件範圍，通常線的寬度與長度的比值大於 1/5，就已開始脫離了「線」形的條件 (林崇宏, 1997)。

雖然「線」的本質是長度，但是其寬度或線條表面的特性對於視覺而言，卻表現出更強烈的造形力。通常一條極細的直線能表現出銳利、敏感而快速的效果；一條極粗的直線卻顯露出剛強、穩健而遲緩的感覺。獨立存在的線可被之為積極的線；位於平面邊緣的線則被為消極的線。直線給予人單純、明確、剛硬、理智並具有男性化的印象；曲線則給人優雅、圓滑、柔軟、抒情及女性化的感覺；折線的方向多變性，容易產生焦躁不安之感（丘永福，1990）。

以線條本身的作用來看，「線」是一個連續的造形，可以連接畫面上兩個分離的物件；「線」也可以說是方向的代言人，人類的視覺也常被線條的方向所牽引。「線」可以表示造形、平面或體積邊緣的範圍曲域，也就是說「線」是一個造形的輪廓，因此線條可以說是整個較大造形的一部份，並且符號系統也是用線條組成。線條也可以用來分割空間，作為空間區域的參考體；虛線可傳達「隱藏」的概念；也可以用視覺的方式以線條傳達動態的感覺；甚至於透過線條重覆、改變線寬的方式，營造出明暗色調的變化或立體深度和移動的感覺（Wallschlaeger & Snyder, 1996）。

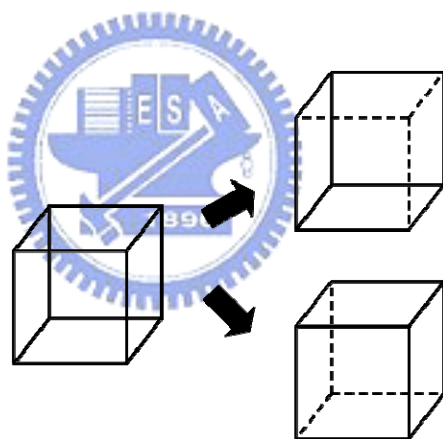


圖 3-4 虛線可傳達「隱藏」的概念。

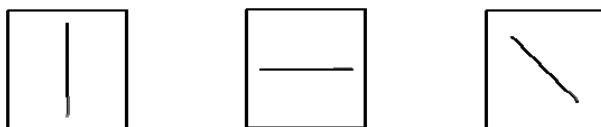


圖 3-5 線條可以傳達方向的感覺（Wallschlaeger & Snyder, 1996）。



圖 3-6 線條具有連續性，可作視覺引導。
(<http://www2.ksut.edu.tw/ksutVCD/work/index.htm>)

三、 面

在造形的定義中，面是一種於輪廓的範圍。根據 Paul Kill 所認為的造形發展模式，面是由靜止的線條沿著該線條以外的方向移動所形成。面的構成特性，其「位置」、「形狀」、「方向」等要素都相當的重要，所以它本身最重要的特性乃在於「範圍」的構成、面比點更具有豐富的量感和生命力（林崇宏，1997）。

面的表示方法有二：一為實體的面，在整個範圍內佈滿顏色，是個充實的面，也是積極的面；另一是空虛的面，只鈎出輪廓線，或用點、線聚集形成的面，也屬於消極的面。如聚集的點或線愈密集，點、線漸失本身意義時，這個面就其有積極的性質。（丘永福，1990）某一平面的表面區域可以用不同方式處理。它可以由白到黑色的明暗色調或不同的圖樣、材質和顏色加以填滿。各種造形和平面可以是透明或不透明，而且可以重疊創造出新的造形和表面材質（Wallschlaeger & Snyder, 1996）。

圓、三角形、正方形被認為是基本的形態，而圓是最完整而不變的形態。三角形是三條直線所構成封閉且傾斜與強調銳角的形。三角形的變化很多，往往因角度大小及邊長長短而產生印象的差異，在三個基本型中，三角形是比較沒有重量感的形態，但是正三角形在三角形中是最具平衡與充實感。正方形的相對兩邊平行且等長，強調水平與垂直線，具有靜止的安定效果。線的延長與傾斜，會構成數種不同性格的四方形態（丘永福，1990）。

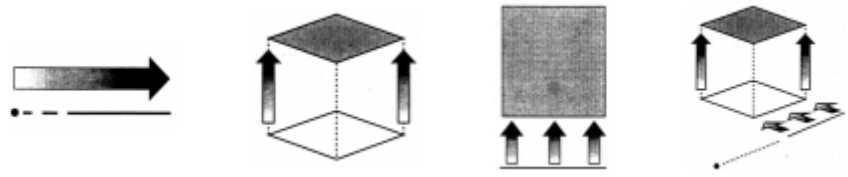


圖 3-7 Paul Kill 造形發展模式 (Wallschlaeger & Snyder, 1996)。

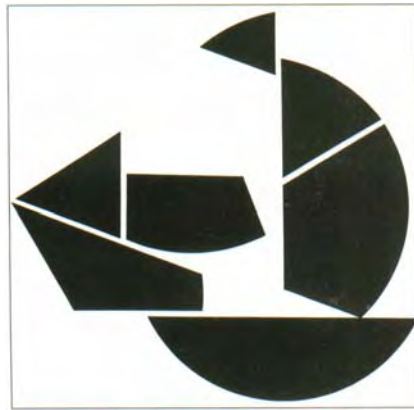


圖 3-8 面的構成特性。
「位置」、「形狀」和「方向」(林崇宏, 1997)。

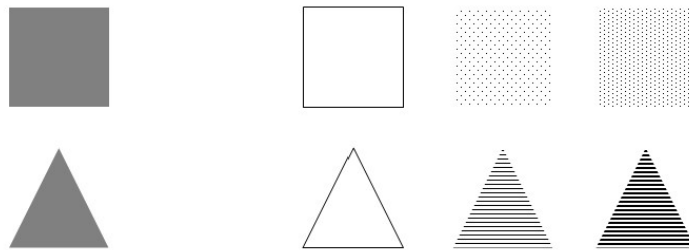


圖 3-9 積極的面與消極的面。



圖 3-10 不同樣式重疊與透明化構成。

第二節 色彩原理

一、色彩的成份

色彩可分為無彩色 (Achromatic color) 及有彩色 (Chromatic color) 兩大類，無彩色意即無明度或無色彩的色系，也就是白、黑和不同層次的灰，此系列的色彩對於人類視覺只有明暗度的感覺，而無彩色的感覺。而有彩色即是包含所有光譜中所有的顏色。

所有的色彩都具有三個重要的特質：色相 (Hue)、明度 (Value)、彩度 (Saturation)*。這三個特質稱為色彩的三屬性，只要這三個屬性確定了之後，就可以確定這一個色彩，也就不會和別的色彩混淆了。

1. 色相 (Hue):

顏色的來源依據色光的波長區分成不同的色相，也是區分各種不同色彩的名稱或符號。光的三原色是紅、綠、藍；而色料的三原色是紅、黃、藍，這也是一般畫家所用的三原色。所謂的原色是指最基本的顏色，不可能由其他顏色混合而成；而其它的顏色可由這三原色依比例調配混合而成。近來，生理學家及心理學家提出了色相四原色之說：紅、青、綠、黃，因為他們認為這些色彩是最接近視覺的色彩，或可說是一種中間混色的主色調，意即當此四色混合後會產生灰色的結果 (Wallschlaeger & Snyder, 1996)。

顏色的混合也分成兩種：正混合 (加色混合) 與負混合 (減色混合)。所謂的正混合即是色光的混合，由色光三原色：紅光、綠光、藍光互相混合成黃光、藍綠光、紫紅光…二次光；如果再把二次光相互混合，又可得不同的三次色光。正混合的特性是色光會愈混合愈明亮，三原色光混合最後會變成白光，如一般電腦的調色盤 (RGB) 即是色光的正混合。色料的混合為負混合，色料的三原色為紅、黃、藍，將這三原色混合成二次色、三次色…。負混合的特性即是愈混合其顏色的明度會愈低，也就是說色料三原色混合最後會變成黑色 (丘永福, 1990)。

*色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) 也有人翻譯為色調、飽和度 (輝度)、亮度。

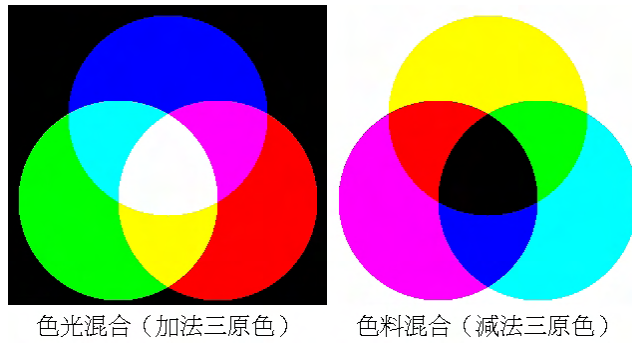


圖 3-11 色彩混合。

光譜的色，有一個開始色與一個終了色，所以不能連結成環形。但是色料可以由三原色中，每兩色相混合得到另一個中間色，因此所有的顏色皆可以排列成環狀，稱為色相環。如伊登十二色相環以色料三原色為主色，之後再混合成綠、紫、橙三個二次色，然後再分別混合成十二個三次色。伊登認為黃色是最明亮的色，其明度最接近白色，因此將之放置於色相環的頂端。各種混色後的色彩只是等量的相鄰色相加，故各色在色環中的份量都應該是平均配置（Wallschlaeger & Snyder, 1996）。



圖 3-12 伊登十二色相環。

2. 明度 (Value):

明度或稱為亮度，是色彩的明暗表示程度。以色光而言，指本身的光量；以色料而言，則是指反射的光量。彩色中以黃色的明度最高，紫色的明度最低；無彩色則以白色的明度最高，黑色的明度最低。一般而言，淡色的明度較高，暗色之明度較低。依奧斯特華 (Ostwald) 的表色方式，將某些特定的色相加白色之後，可保有原有的彩度但明度增加，此種現象稱為淺色；將某些特定的色相加黑色之後，可保有原有的彩度但明度降低，此種現象稱為暗色 (Wallschlaeger & Snyder, 1996)。

曼塞爾 (Munsell) 把白的明度定為 10，黑的明度定為 0，灰色的明度定為 1 到 9，所有彩度的明度均以這個明度標尺 (Scale of Value) 作為標準。明度 1 至 3 稱為低明度 (Low Value)、4 至 6 為中明度 (Intermediate Value)、7 至 8 為高明度 (High Value) (丘永福，1990)。

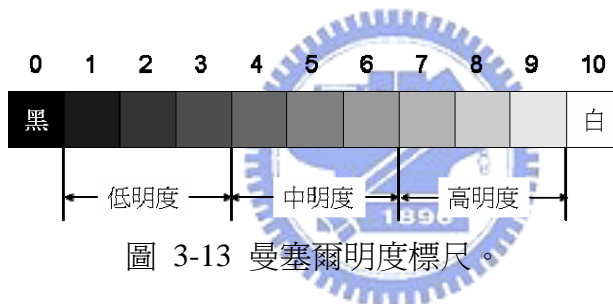


圖 3-13 曼塞爾明度標尺。

3. 彩度 (Saturation):

彩度或稱飽和度，是指色彩本身的純度，也就是色彩的鮮濁度。彩度的高低主要取決於顏色本身所含黑、白、灰分量的多寡而定，也就是把某些特定的色相加入白與黑色之後，產生了濁色現象。所有色相中，以紅色的彩度最高，可作為衡量彩度高低標準的尺度，稱為「彩度標尺 (Scale of Chroma)」(丘永福，1990)。

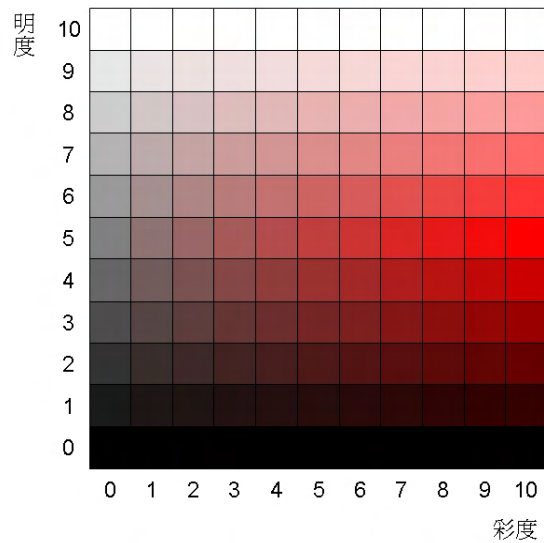


圖 3-14 明度與彩度。

二、色彩的對比

在我們日常生活當中，色彩是無所不在的，因此不會單只看到某一種色彩，也就是說我們在看到色彩時，也同時地和背景的颜色對比。兩種色彩並排時所產生的對比現象會因為颜色差異而使得明度提高或降低、彩度加強或減弱…。對比可大致分為明度對比、色相對比、彩度對比、補色對比、寒暖對比、面積對比（歐秀明 & 賴來洋，2004；鄭國裕 & 林磐聳，1990）。

1. 明度對比：

明度對比的感覺比其他對比都要來的強烈，將同一種颜色放置在不同明度背景上，都會有變亮或變暗的效果。譬如將相同明度的灰色置於黑底與白底上，則會感覺在黑底上的灰色較亮，在白底上的灰色較暗。同樣的道理，將白色置於黑底上，將會顯得更白。若將兩個明度差異極大的兩色相接，在相鄰的邊緣處會產生特別明顯的對比現象，此種現象亦稱為「邊緣對比」。

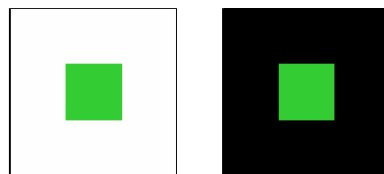


圖 3-15 因不同背景產生明度對比。



圖 3-16 邊緣對比

灰與黑相接之處，看起來比灰與白相接之處亮。

2. 色相對比：

色相對比是最單純的色彩對比，只利用純色之間的不同配置造成對比的現象，色彩之間並無明度的差別。若把兩個相同色調的橙色分別放置於紅色與黃色的背景上時，在紅色上的橙色會稍帶黃色，在黃色上的橙色會稍帶紅色。其原因乃是因為眼睛對於背景顏色所產生的補色，對於中央的色塊產生影響。



圖 3-17 色相對比

左邊的橙色看起來帶黃色、右邊的橙色看起來帶紅色。

當兩個色彩具有相同的彩度和明度時，對比效果較強。當雙方的色相愈接近補色時，對比效果愈強烈。黃、紅、藍三色的配置，是色相對比最強烈的極端例子。第一次色的對比，給人明晰的印象，其感情作用為明快、活潑，這些特徵，會隨著第二次色、第三次色而遞減，同時柔和感則逐漸增強。



圖 3-18 各次等之色相對比。

3. 補色對比

凝視某一色彩後，再將視線移往空白紙上，會發現紙上顯現一個與之前凝視的色彩形狀相同但顏色不同的虛影。這是因為長時間注視某種色彩，使得眼睛為了消除視覺疲勞而自動產生的對比色彩，此種虛像稱為「補色殘像」。當兩色料混合後變成黑色或灰色；兩色光混合後變成白光，則此兩色即為補色關係。在色相環中，相對的補色通常位於直徑的兩端。把兩個補色放置在一起時，若明度、彩度相近，則會產生動感和鮮明的效果。

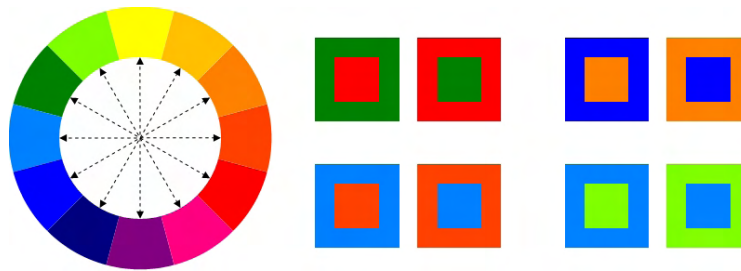


圖 3-19 補色對比。

4. 寒暖對比：

一般而言，看到黃、橙、紅色會給人一種溫暖的感覺；而看到綠、藍、紫色則給人一種冰冷的感覺。在傳統上，黃、橙、紅色稱為暖色系；綠、藍、紫則稱為寒色系。因為暖色的波長比寒色長，所以暖色看起來比寒色較近、較大且較明顯。在設計上可將暖色置於前，而將寒色作為背景，以達到立體的效果。

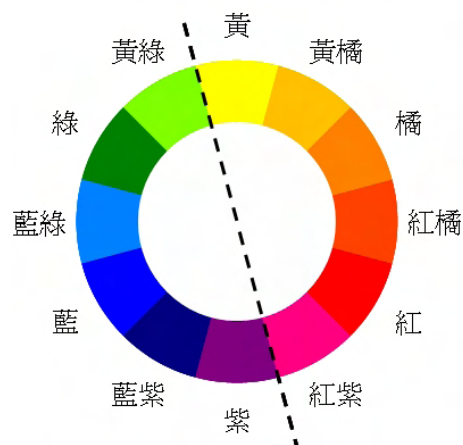


圖 3-20 寒色與暖色。

5. 彩度對比：

將彩度高、低不同的顏色並置，所產生的對比現象，稱為彩度對比。在低彩度旁邊的高彩度色彩，顏色會顯得更鮮艷；同理，在高彩度旁邊的低彩度色彩，顏色會顯得更濁。

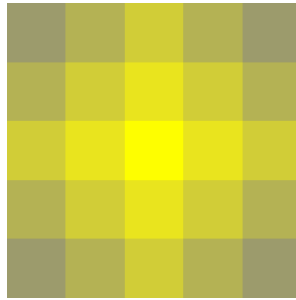


圖 3-21 彩度對比。

6. 面積對比

多種顏色並列時，其所佔的面積比例，即為面積對比的問題。一般而言，明度較高的顏色比較顯眼，因此為了使畫面看起來均衡，明度較低的色彩佔的面積比例要大些。歌德為各純色定了一個明度的關係比，黃：橙：紅：紫：青：綠=9：8：6：3：4：6，因此在畫面上要配置這些色彩時，各色彩所佔的面積取其反比即可。



圖 3-22 面積對比，黃：紫=1：3。

三、 配色原則

色彩的組合方式有兩種，第一種是在統一中求變化，稱為「類似調和」；第二種是在變化中求統一感，稱為「對比調和」(歐秀明 & 賴來洋，2004)。

類似調和可以利用相同色相、相同彩度，或相同明度的配色，有時也可利用類似色相、明度或彩度的配色來得到統一感。但這種統一有時會過於單調，因而必須有少許變化。若色相類似或相同，可以變化明度或彩度來打破單調；若彩度和明度相同，則可變化色相。這種調和的配色方式，較容易得到穩重及安定的畫面。

對比調和以變化為主，可利用對比的色相、明度及彩度來組合具動感的畫面。但為了使畫面不致過於紛亂，必須在變化中求統一感。若色相呈對比，就得在彩度及明度中求統一，若彩度及明度呈對比，就利用相同或相似色相來求取統一和變化的均衡效果。

色彩的調和常用的方法有四種：單一色相調和、類似色調和、補色調和及三（四）角色系調和（Wallschlaeger & Snyder, 1996）。而單一色相調和及類似色調和可達到「類似調和」的效果；補色調和及三（四）角色系調和則可達到「對比調和」的效果。

1. 單一色相調和：

利用色相環中單一色彩本身的變化，因明度和彩度的不同而有不一樣的調和配置方式。單一色相調和，只需要在同一色彩中依明度與彩度的量感對比即可獲得理想的效果，因此配色方法簡單，經常被用到。

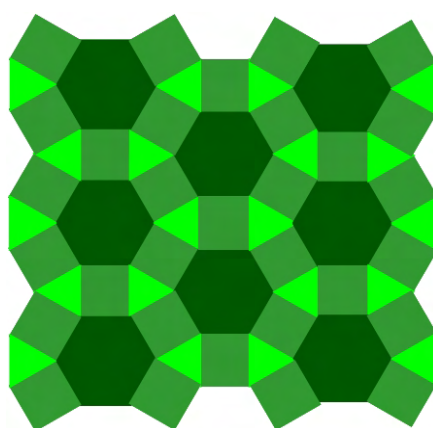


圖 3-23 單一色相調和。

2. 類似色調和：

選擇一個指定顏色及其在色相環中的鄰近色為配色方式。類似不必考慮其是否為暖、寒色調之不同，也不一定為主色或二次等色之區分。只要其在色相環上的位置相近，皆能並置而成為類似色調和。

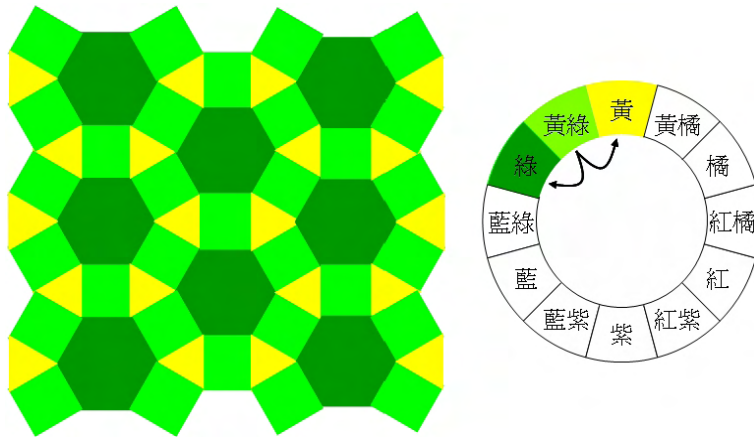


圖 3-24 類似色調和。

3. 補色調和：

是指色相環中位於色環直徑兩端相對位置的補色調和關係。當補色以相等的明度及彩度相鄰或並置時，便會在其接觸的邊緣上產生一種震動的錯覺。

另外有一種選擇分開的互補色，是指選擇與指定色的互補色相鄰的兩個色彩。此種方法類似三角色系調和，只是相鄰的兩補色因為色相接近，所以容易被視為同一類，因此雖然有三種顏色，但是感覺起來似乎有兩類。

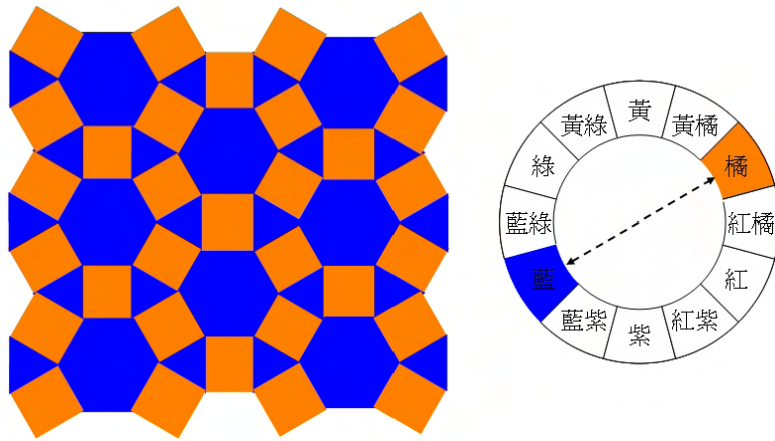


圖 3-25 補色調和。

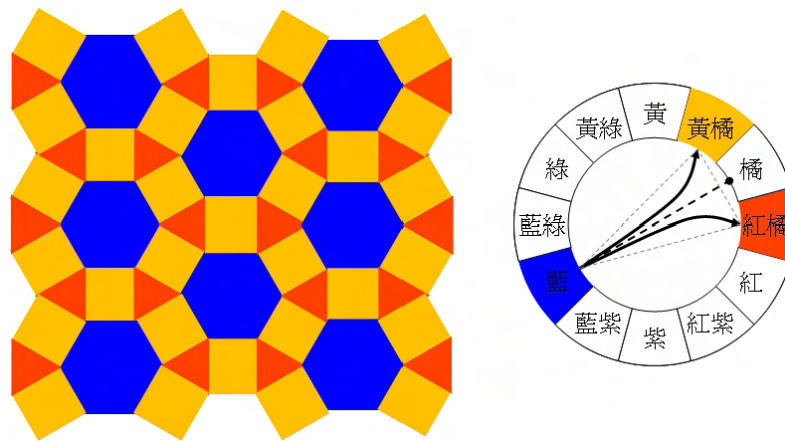


圖 3-26 分開互補色調和。

4. 三角色系調和：

分佈在色相環中等邊三角形頂點位置所構成的調和系統，即在色相環中位於同等距離之色料主色或二次色的配置形式。

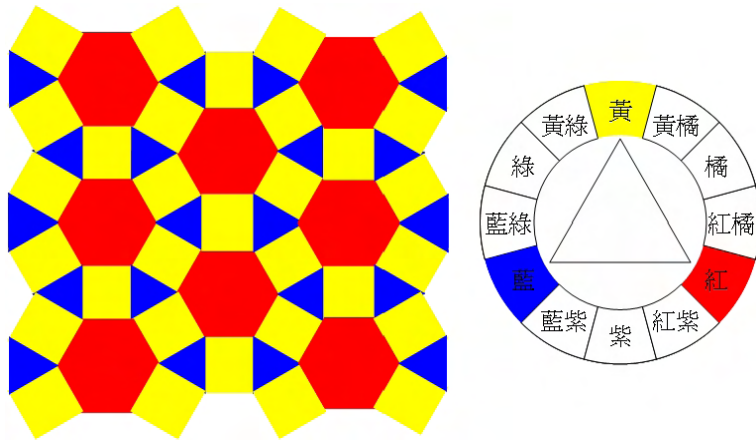


圖 3-27 三角色系調和。

5. 四色調和：

位於色相環中正方形或長方形四個頂點上的顏色，而四邊形的對角剛好是互補的兩色，因此為兩組互補色。若所選則的四邊形為正方形時，四色位於色相環上的位置最遠，其色彩差異性最大；若使用長方形選色時，其方法很類似「補色調和」的分開互補色配色法，也就是分別選取指定色及其互補色的相鄰兩色，也會達到兩組顏色的效果。

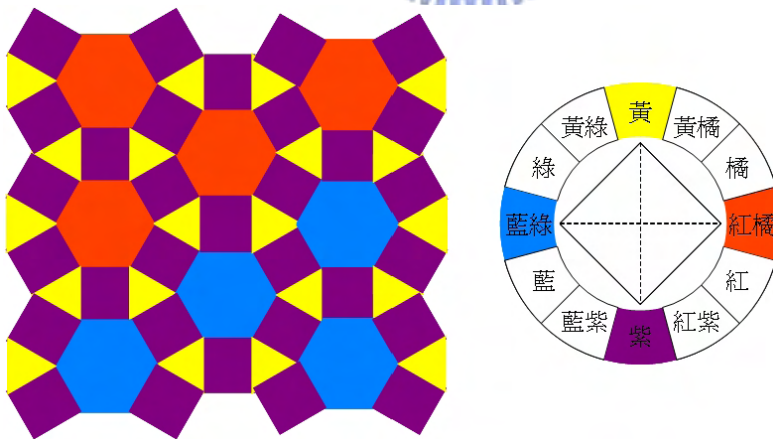


圖 3-28 四色調和：正方形。

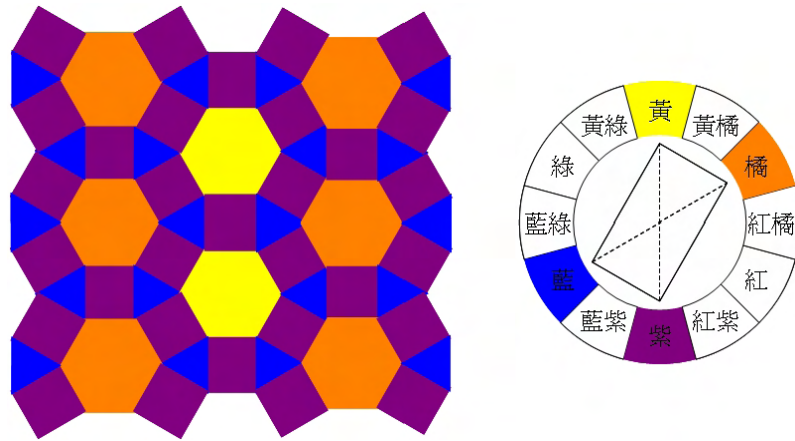


圖 3-29 四色調和：長方形。

第三節 構圖原則

一個畫面上放置各物件的放置位置，會影響觀察者對於這一個畫面的觀感。良好的構圖，不但可以給予觀察者更好的視覺感受，也可避免觀察者對於訊息錯誤的判斷。因此設計者在作造型之前，務必將畫面作好規劃，以便觀察者在接收感官訊息之後，所產生的辨識結果與設計者所欲傳達的意念相同。

一、 視覺焦點

根據資料顯示，將畫面垂直及水平取三等分線，一般人在看照片時的眼睛運動，傾向於先看畫面中的左上方部份，因此大致上來說，一般人在觀看螢幕時，習慣上會由左至右、由上而下（張玉燕，1994）。根據上述的理由，在構圖上可利用攝影及圖形設計中常使用的「三點原則」(The rule of thirds)，將畫面的垂直及水平各取三等分線，呈現重點放在三等分線上的任何交叉點任一點，而最具有鮮明活潑的動力感，尤其是左上方的交叉點，而最穩定而無法引起興趣的點是畫面的中心點。

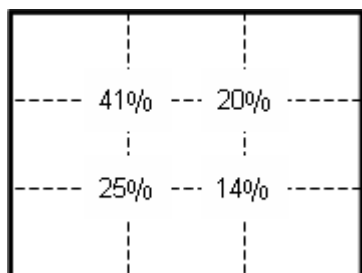


圖 3-30 觀看螢幕各部份的百分比（張玉燕，1994）。

通常設計者會把欲傳達的訊息區分為「主要訊息」及「次要訊息」，「主要訊息」即為一個畫面的重點，因此設計者對於這一個重點必須製造一個視覺的焦點，經由調整設計元素（點、線、面、造形）的位置、尺寸、形狀、方向、色調、明度、彩度或質感，都可以製造視覺焦點。製造視覺焦點，下面有幾種可行的方式（Landa, 1996）：

1. 使之明度不同，或特別光亮。
2. 使用不同的色彩。
3. 如果所有的畫面是灰階，則讓主要物件為彩色。
4. 放置的位置不同，與其它的元素疏離。
5. 將其它的成份引導向它。
6. 使之特別清晰，其它則模糊。



若是畫面中所有的元素都是設計重點，那就是沒有重點，最後的成品反而是視覺錯亂。根據重要性來安排設計元素，稱之為「視覺層次（Visual Hierarchy）」。「視覺層次」的建立，有助於在設計上排定所有資訊的先後順序。各元素在畫面上的擺設位置、彼此間的關係、尺寸、明暗、色彩和視覺比重等相關因素都必須同時考量，設定視覺層次時需要留意的事項如下（Landa, 1996）：

1. 位置：因為我們閱讀的方式是由左至右，由上而下，因此眼睛很習慣地依此法來觀看畫面。
2. 尺寸：我們通常會先看大的，再看小的。
3. 色彩：我們注意到的顏色，大都是最明亮、突出，或與眾不同的顏色。
4. 明度：明暗度由高反差轉變至低反差，可在元素間產生流動性。

5. 視覺比重：我們通常先觀看較「重」的元素。

二、 平衡

簡單的來說，平衡就是將比重平均分配。當一項設計達到平衡，我們可以感受到它的統合效果，看起來有協調感。要了解平衡的原理，就必須對相關的視覺因素加以研究，亦即比重、位置和排列 (Landa, 1996)。所謂的視覺比重，為一個在平面上的造形，其所感受到物質重量的視覺效果。而此物質位於平面上的位置不同，也會造成不同的視覺比重，譬如位於平面中央時就頗具力量。

平衡有兩種形式：「正式平衡 (formal)」和「非正式平衡 (informal)」：

1. 正式平衡：

將相似的元素分別置於頁面的兩側，使之呈現鏡面效果，此為正式平衡，而正式平衡又稱為對稱式平衡 (symmetrical)。正式的平衡具有尊貴的、穩定的、嚴格的、正確的感覺，因此設計師在此種目的之下，會採取此種平衡方式將畫面呈現 (Denton, 1998)。



2. 非正式平衡：

非正式平衡又稱為非對稱式平衡 (asymmetrical)，即畫面兩端的主體不同，但是份量的分配大致相當。這種平衡有點類似槓桿原理，較重的視覺質量放置在接近垂直軸線的地方，而較輕的部份則比較靠近邊緣部分。在大部份的情形下，為了吸引注意力與達到訊息傳遞的目的，設計師常採用此種方式 (Heinich, 2002)。非正式平衡看起來較為現代感且開放，要達到非對稱平衡，就必須考量每個設計元素彼此之間的位置、視覺比重、尺寸、明度、色彩、形狀和質感。因此設計與構圖為達到非對稱平衡的重要步驟 (Landa, 1996)。

不管是正式或非正式的平衡，在本質上就比其它的設計原則更能傳達溝通。有時，設計師會故意呈現不平衡狀態的畫面，以增加張力和投射震盪不安的視覺形象以吸引注意，提供視覺的訴求點 (Denton, 1998)。

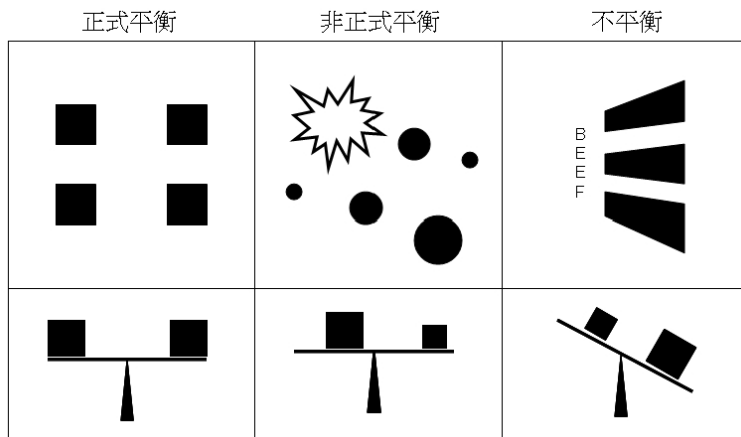


圖 3-31 畫面的三種不同的平衡形式 (Heinich, 2002)。

三、 統一

「統一」意即讓一個畫面中的元素看起來似乎都互相有關聯，設計者必須知道如何組織元素，並在其間建立一個共通的統屬關係。「統一」有助於整體效果，以及清楚地傳達訊息，有就是資訊整合的設計。有幾個原則可以達到「統一」的效果 (Landa, 1996)：



1. 連繫 (Correspondence)：

重覆一項元素，譬如色彩、方向、明度、形狀、或質感，或建立了一個風格，在元素之間建立了一個視覺上的連繫。或者運用諸如線條、形狀、質感和色彩等設計元素，製造出形式上的相似性。製造具有相似性的族群，也稱之為一貫性 (Continuity)。

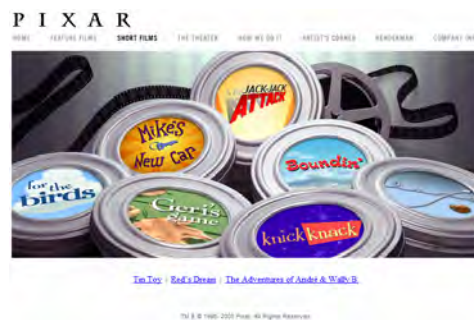


圖 3-32 七個不同主題的連繫作用。
(<http://www.pixar.com/shorts/index.html>)

2. 底格 (Grid) :

「底格」是常用的構圖用語，如果應用電腦軟體來做頁面設計，則改稱「頁首」或「頁尾」。底格具有導引的功用，一個垂直及水平的製圖架構，能規劃出格式的天地留邊和欄距。「天地留邊」指的是環繞字體與設元素四週的空白。底格的比例與空間，能製造出視覺畫面的一致性；底格能規劃所有的設計元素，使設計師在做單頁或多頁數設計時，建立出統一性。

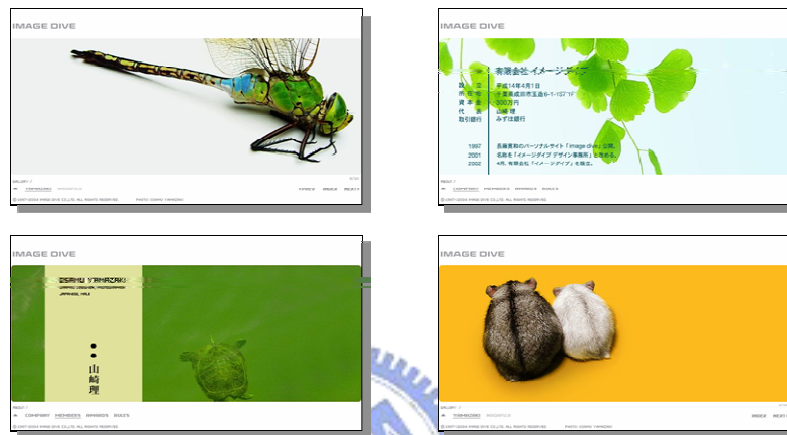


圖 3-33 底格建立統一性。

(<http://www.imagedive.co.jp/>)

3. 對齊 (Alignment) :

如果將元素、形狀和物件依邊緣或軸線對齊排列，便能產生視覺上的連繫。人類的眼睛能輕易地發覺這些關係，並將之串連起來。

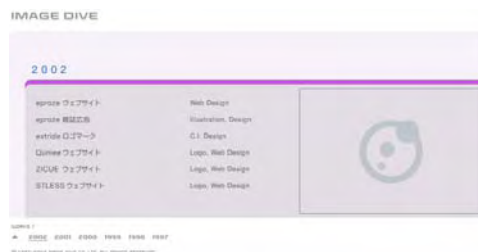


圖 3-34 對齊的物件有群組與統一的效果。

(<http://www.imagedive.co.jp/>)

4. 流動 (Flow)：

設計品中的各個元素應妥為安排，好讓觀察者得以藉著引導接收訊息。設計流動 (flow) 一詞也可以用運動 (movement) 取代，它和律動的原理有關。將動態投射入構圖的設計原則，當眼睛瀏覽畫面的方向，視覺元素的序列方式，或是觀賞者在觀看時所感受到的肌肉張力。

線條是構圖上的交通警察，有實際上能被看到的線條或觀看者意識到但卻看不到的線。不管是看得到或看不到，線條在設計上引導運動方向，促使眼睛移動。動線的運用是為了引導眼睛的注視與運動方向、提昇視覺動感與吸引注意力 (Denton, 1998)。

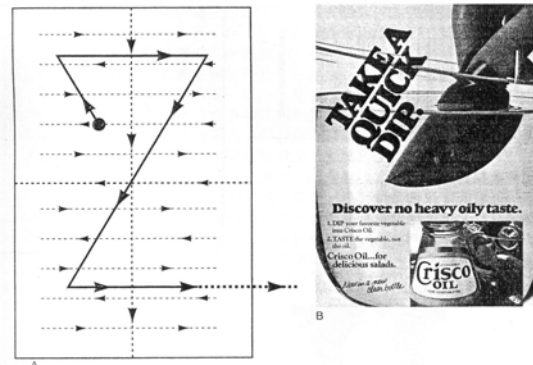


圖 3-35 視覺的動線 (Denton, 1998)。

四、 視覺元素與文字

運用視覺元素，能引起觀察者心理的感受，如果設計得當比較容易達到訊息傳達的目的。但是要把各視覺元素安排得當，讓觀察者觀看畫面時，視覺辨識後所產生的結果與原設計者當初的原義相同，畢竟不容易。況且視覺元素所能傳達的資訊有限，其大部份的資訊仍需要靠文字傳遞。

雖然文字對於觀眾者的接收速度遠不如圖像 (文字的閱讀與理解，牽涉到文字辨認、語意...)。但也有其存在的必要性，畢竟文字的表達，比較能正確傳達設計者原始的意念。文字與視覺成份各有其功能存在，以視覺傳達的觀點來看，其優缺點如下 (Denton, 1998)：

視覺成分大於文字成分時的相對優點

1. 插畫圖形比較容易快速地閱讀。
2. 插畫較不受語言差異及閱讀障礙的限制，因此較易跨越文化障礙。
3. 插畫比較容易吸引人。
4. 插畫可以在較小的空間表現比文字更多的事。
5. 觀察者可以用他們自己的視覺掃描模式，但是文字的閱讀卻必須依循一定的線性模式。
6. 觀察者能同時觀看數個視覺影像，而文字則須要較慢的，序列的處理方式。
7. 對許多觀察者來說，插畫可以更容易地記住。

文字成分大於視覺成分的相對優點：

1. 文字比插畫有更多共享、精確的意義。
2. 文字的複製費用比插畫圖像低，瞭解文字的人多於瞭解視覺意義的人。
3. 文字較多思慮，原因在於它們的線性特質和序列性。
4. 文字是比較機構性的、已知的，以及由現階段狀態所保護的。

一個畫面不是單靠視覺元素或文字就能有良好的傳達效果，文字訊息與圖像訊息各有其特質，訊息的傳達各有其優缺點。除非設計者能單以圖像就表達了所欲傳播的訊息，否則還是以兩者搭配比較適合。以雙碼理論的觀點看，只要文字與圖像所傳播的訊息，能給予接受者良好的關聯性，則文字與圖像就可達到相輔相成的作用。

