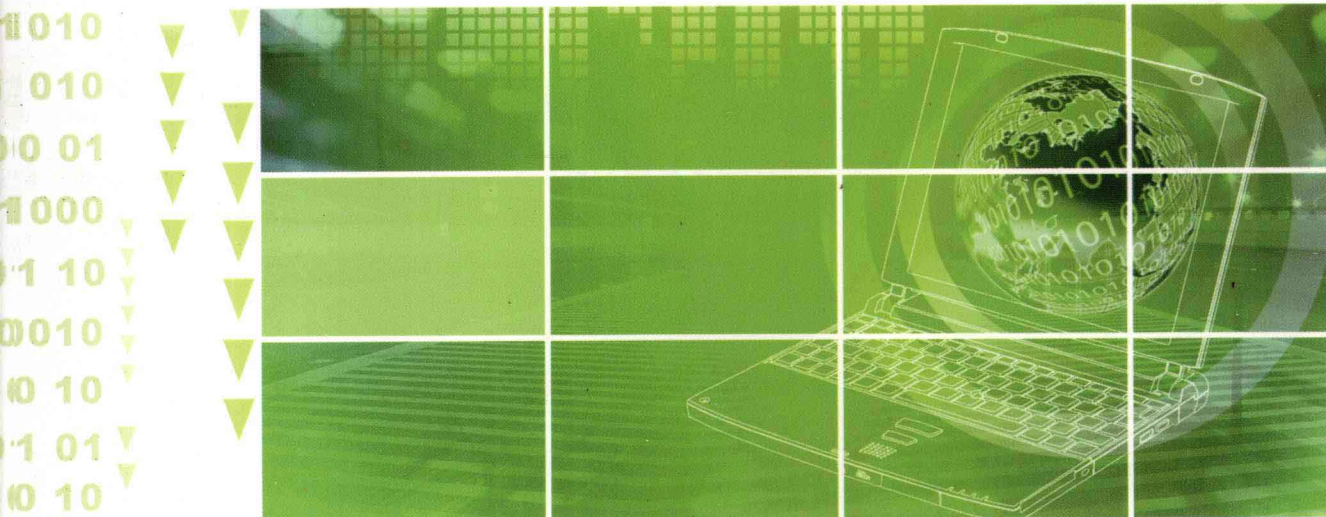




新世纪高职高专课程与实训系列教材



平面设计基础与 实训教程

魏砚雨 主 编
张荟惠 孟 倩 副主编

内容特色:

- 注重基础知识的学习与讲解
- 配有丰富的案例与上机实训题
- 指导步骤清晰, 参考源文件丰富
- 每本教材均有配套的电子教案

清华大学出版社

新世纪高职高专课程与实训系列教材

平面设计基础与实训教程

魏砚雨 主 编

张荟惠 孟 倩 副主编



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书根据平面设计专业的特点,采用“基础+实训”的结构形式,全面、系统地介绍了 Photoshop CS4 与 Illustrator CS4 平面设计软件的使用方法与使用技巧。全书共分 14 章,其中包括:平面设计基础知识,Photoshop CS4 图像处理基础知识,Photoshop CS4 图像的选择,图层的概念及其使用,图像的绘制与修饰,图像编辑与色彩调整,路径与文字,Photoshop CS4 中滤镜的使用,Illustrator CS4 矢量图形基础知识,Illustrator CS4 矢量图形绘制,Illustrator CS4 复合图形,Illustrator CS4 滤镜、效果和图层样式,设计艺术创意的获取,综合应用实例。本书每章都包含上机实训和课后练习,其中上机实训不仅给出了练习的题目,还给出了必要的操作步骤说明,以引导学生逐步走入艺术的殿堂。

本书知识结构合理、语言通俗易懂,内容具有很强的实用性和针对性,不但可以作为大中专院校相关专业的教材,还可以作为平面设计爱好者的自学手册。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

平面设计基础与实训教程/魏砚雨主编;张荟惠,孟倩副主编. --北京:清华大学出版社,2011.4
(新世纪高职高专课程与实训系列教材)

ISBN 978-7-302-25131-6

I. ①平… II. ①魏… ②张… ③孟… III. ①平面设计—图形软件, Photoshop CS4、Illustrator CS4—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 043756 号

责任编辑:张 瑜 杨作梅

封面设计:山鹰工作室

版式设计:杨玉兰

责任校对:李玉萍

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:26.25 插 页:1 字 数:630 千字

版 次:2011 年 4 月第 1 版 印 次:2011 年 4 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:48.00 元



◆ 调整发灰的照片



◆ 塑料字



◆ 火焰字



驰远俊工程
CHI YUAN JUN GONG CHENG

◆ 标志设计



◆ 水晶盒子



◆ 宣传册面

◆ 户外广告设计



◆ 象棋制作





◆ 背景绘制



◆ 烟灰缸



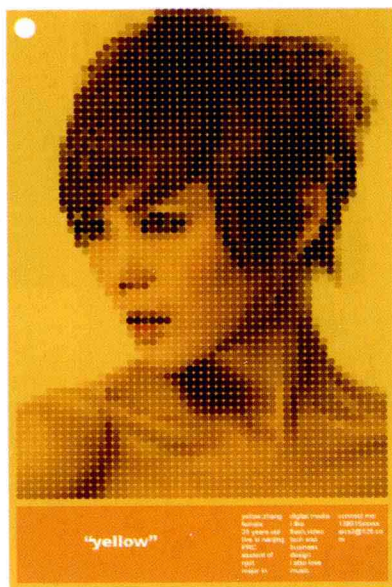
◆ photoshop场景绘制



◆ 松鼠



◆ 贴海报



◆ 网点绘制

◆ 为照片添加镜框效果



前 言

目前, Photoshop 与 Illustrator 是平面设计领域中最常见的两款软件。其中,前者是集图像扫描、编辑修改、图像制作、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件,后者是专业矢量绘图工具。由于它们的应用极为广泛,因此深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。

本书立足于职业教育的特色,采用高版本的平面设计软件进行讲解,并配有大量的实训内容,这样不仅学习了相关的基础知识、还掌握了软件的操作方法与应用技巧。以求真正培养出社会所需要的、有实际操作能力的应用型人才。

全书共分为 14 章,各章内容如下:

第 1 章为平面设计基础知识,主要介绍平面设计的基本类型、平面设计的构成要素、数字图像的类型以及获得数码图像的途径等。

第 2 章为 Photoshop CS4 图像处理基础知识,主要介绍 Photoshop CS4 图像处理的基础知识,如 Photoshop CS4 的安装与启动、工作界面、基本操作及新增功能等。

第 3 章为 Photoshop CS4 图像的选择,主要介绍选择区域的概念和作用、选区的创建途径、选区的编辑方法及选区的存储方法等。

第 4 章为图层的概念及其使用,主要介绍图层的基本概念、图层的分类、图层面板的使用、图层的混色模式、图层样式等。

第 5 章为图像的绘制与修饰,主要介绍各种绘画工具及各种修饰工具的功能、设置及使用方法。

第 6 章为图像编辑与色彩调整,主要介绍图像的变换调整与色彩调整等内容。

第 7 章为路径与文字,主要介绍路径的基本概念、路径的创建和编辑、路径的使用,文字的创建、设置以及编辑操作等。

第 8 章为 Photoshop CS4 中滤镜的使用,主要介绍滤镜的基础知识,常见滤镜的使用方法以及外挂滤镜的应用等。

第 9 章为 Illustrator CS4 矢量图形基础知识,主要介绍 Illustrator 应用程序的安装、启动以及 CS4 版本的信息功能等。

第 10 章为 Illustrator CS4 矢量图形绘制,主要介绍 Illustrator CS4 的绘图工具、图层的管理和文本对象的编辑等。

第 11 章为 Illustrator CS4 复合图形,主要介绍复合路径形状的创建,路径的编辑以及蒙版的使用方法等。

第 12 章为 Illustrator CS4 滤镜、效果和图层样式,主要介绍 Illustrator 的矢量效果、位图效果及图层样式等。

第 13 章为设计艺术创意的获取,主要介绍艺术创意的基本概念、创意的原则、创意的来源、创意的过程与步骤等。

第 14 章为综合应用实例,本章综合使用 Photoshop 和 Illustrator 两个软件创作了 4 个作品,以使学生更熟悉、更深入地掌握它们的功能。



此外，在每章的最后还安排了大量的实训内容和课后练习，以便于学生巩固所学知识。

本教材由魏砚雨担任主编，张荟惠、孟倩担任副主编。此外，王国胜、刘松云、任成鑫、李风云、伏银恋、任海香、张丽、尼春雨、蒋军等也参与了本书的编写与校对工作。本书主编魏砚雨老师长期从事平面设计课程的教学工作，曾荣获 ADOBE 全国十佳教师，有着丰富的教学经验。当然，由于编写时间仓促，书中难免会有疏漏之处，恳请广大读者给予批评指正。

编 者

2010 年 11 月

目 录

第 1 章 平面设计基础知识 1

- 1.1 平面设计的基本类型 1
 - 1.1.1 广告招贴设计 1
 - 1.1.2 书籍装帧设计 4
 - 1.1.3 企业视觉识别设计 6
 - 1.1.4 包装设计 7
 - 1.1.5 网页与交互式界面设计 9
 - 1.1.6 空间导向设计 11
- 1.2 平面设计的构成要素 12
 - 1.2.1 图形要素 12
 - 1.2.2 色彩要素 14
 - 1.2.3 文字要素 16
- 1.3 数字图像类型及其他参数 17
 - 1.3.1 位图图像 17
 - 1.3.2 矢量图形 18
 - 1.3.3 色彩深度 19
 - 1.3.4 色彩模式 20
- 1.4 图形、图像处理软件及常用文件格式 21
 - 1.4.1 图像处理软件 21
 - 1.4.2 图形制作软件 22
 - 1.4.3 常用文件格式 23
- 1.5 获得数码图像的途径 25
- 1.6 上机实训 26
- 1.7 本章小结 28
- 1.8 本章习题 28

第 2 章 Photoshop CS4 图像处理基础知识 30

- 2.1 Photoshop CS4 的安装、启动和界面 30
 - 2.1.1 安装 Photoshop CS4 30
 - 2.1.2 启动与退出 Photoshop CS4 33
 - 2.1.3 Photoshop CS4 的操作界面 33
- 2.2 Photoshop CS4 的基本操作 36
 - 2.2.1 新建文件 36

- 2.2.2 打开和关闭文件 37
- 2.2.3 保存和另存为文件 38
- 2.3 Photoshop CS4 的新增功能 39
 - 2.3.1 Photoshop CS4 的全新界面 39
 - 2.3.2 Photoshop CS4 的全新 3D 技术 40
 - 2.3.3 Photoshop CS4 基于动画的内容 41
 - 2.3.4 改进的 Adobe Photoshop Lightroom 工作流程 42
 - 2.3.5 其他新增功能 43
- 2.4 上机实训 44
- 2.5 本章小结 44
- 2.6 本章习题 44

第 3 章 Photoshop CS4 图像的选择 46

- 3.1 选区的概念和作用 46
- 3.2 创建选区的基本方法 46
 - 3.2.1 选框工具 46
 - 3.2.2 套索工具 47
 - 3.2.3 魔棒工具与快速选择工具 48
 - 3.2.4 利用色彩范围命令创建选区 49
- 3.3 选区的编辑 51
 - 3.3.1 选区的运算 51
 - 3.3.2 选区的调整 52
 - 3.3.3 选区的修改 53
 - 3.3.4 选区的变换 54
- 3.4 选区与通道 55
 - 3.4.1 通道的概念和功能 55
 - 3.4.2 通道的分类 56
 - 3.4.3 Alpha 通道 56
 - 3.4.4 存储选区与载入选区 56
- 3.5 上机实训 58
- 3.6 本章小结 60
- 3.7 本章习题 61



第4章 图层的概念及其使用	63	6.2 其他调整与修饰方法	131
4.1 图层概述	63	6.2.1 填充	131
4.1.1 图层的概念及其分类	63	6.2.2 描边	132
4.1.2 “图层”面板	64	6.2.3 图像大小调整	133
4.1.3 图层的基本操作	65	6.2.4 画布大小调整	134
4.2 图层的混合模式	69	6.2.5 图像的裁剪	135
4.3 图层样式的使用	74	6.2.6 图像旋转	137
4.3.1 混合选项	74	6.3 常用的图像色彩调整方式	137
4.3.2 图层效果	77	6.3.1 亮度/对比度调整	138
4.3.3 “样式”面板	83	6.3.2 色阶调整	138
4.4 图层蒙版	84	6.3.3 曲线调整	141
4.4.1 蒙版的概念和作用	84	6.3.4 色相/饱和度调整	143
4.4.2 添加图层蒙版	85	6.3.5 色彩平衡调整	145
4.4.3 编辑图层蒙版	86	6.3.6 色彩变化	145
4.4.4 蒙版的其他编辑操作	87	6.3.7 替换颜色	147
4.5 上机实训	88	6.4 上机实训	148
4.6 本章小结	95	6.5 本章小结	153
4.7 本章习题	96	6.6 本章习题	153
第5章 图像的绘制与修饰	98	第7章 路径与文字	155
5.1 绘画工具	98	7.1 路径的使用	155
5.1.1 画笔工具组	98	7.1.1 路径的概念	155
5.1.2 渐变与油漆桶工具	108	7.1.2 路径的创建	155
5.1.3 橡皮擦工具组	112	7.1.3 路径的编辑	158
5.2 修饰工具	114	7.1.4 路径的使用技巧	161
5.2.1 修复画笔工具组	114	7.2 文字的使用	164
5.2.2 图章工具	117	7.2.1 创建文字对象	165
5.2.3 模糊、锐化、涂抹工具	119	7.2.2 设置字符格式	167
5.2.4 减淡、加深、海绵工具	121	7.2.3 设置段落格式	169
5.3 上机实训	123	7.2.4 编辑文字图层	171
5.4 本章小结	125	7.3 上机实训	175
5.5 本章习题	126	7.4 本章小结	184
第6章 图像编辑与色彩调整	127	7.5 本章习题	185
6.1 图像变换调整	127	第8章 Photoshop CS4 中滤镜的	
6.1.1 应用变换	127	使用	187
6.1.2 自由变换	128	8.1 Photoshop CS4 中滤镜的基础知识	187
6.1.3 固定变换	129	8.1.1 滤镜的概念	187
6.1.4 内容识别比例变换	130	8.1.2 滤镜的分类	187

8.1.3 从滤镜菜单应用滤镜	187	9.4 本章小结	228
8.1.4 从“滤镜库”应用滤镜	188	9.5 本章习题	228
8.2 常用滤镜效果	189	第 10 章 Illustrator CS4 矢量图形	
8.2.1 “液化”滤镜	189	绘制	230
8.2.2 “消失点”滤镜	191	10.1 绘制基本几何图形	230
8.2.3 “像素化”滤镜	192	10.1.1 直线、弧线与螺旋线的	
8.2.4 “扭曲”滤镜	193	绘制	230
8.2.5 “杂色”滤镜	195	10.1.2 网格的绘制	236
8.2.6 “模糊”滤镜	196	10.1.3 矩形、椭圆形的绘制	241
8.2.7 “渲染”滤镜	198	10.1.4 星形、多边形的绘制	244
8.2.8 “画笔描边”滤镜	198	10.1.5 光晕的绘制	246
8.2.9 “素描”滤镜	199	10.2 绘制路径	249
8.2.10 “纹理”滤镜	200	10.2.1 路径	249
8.2.11 “艺术效果”滤镜	201	10.2.2 使用铅笔工具绘制任意形状	
8.2.12 “视频”滤镜	202	的路径	251
8.2.13 “锐化”滤镜	202	10.2.3 使用钢笔工具绘制精确	
8.2.14 “风格化”滤镜	203	路径	254
8.2.15 “其他”滤镜	204	10.3 调整路径	257
8.3 使用外挂滤镜	205	10.3.1 选择锚点和路径	257
8.3.1 外挂滤镜的安装	205	10.3.2 编辑路径	260
8.3.2 外挂滤镜的使用	205	10.3.3 添加和删除锚点工具	264
8.4 上机实训：滤镜的使用	206	10.3.4 分割和擦除路径	268
8.5 本章小结	208	10.4 矢量图形的着色	272
8.6 本章习题	208	10.4.1 “色板”和“颜色”面板	272
第 9 章 Illustrator CS4 矢量图形基础		10.4.2 颜色的填充方法	274
知识	210	10.4.3 渐变颜色的填充	277
9.1 Illustrator CS4 的简介	210	10.4.4 图案颜色的填充	280
9.1.1 Illustrator CS4 的安装与		10.4.5 实时上色和实时描摹	280
启动	210	10.5 “画笔”面板	283
9.1.2 Illustrator CS4 的操作界面	212	10.5.1 画笔工具概述	283
9.1.3 Illustrator CS4 的新增功能	216	10.5.2 画笔库	285
9.1.4 Illustrator CS4 文件的基本		10.5.3 创建和修改画笔	285
操作	217	10.6 矢量图形的编辑	286
9.2 Illustrator CS4 的辅助功能	221	10.6.1 常规变形工具的应用	286
9.2.1 查看图形	221	10.6.2 液化变形工具的应用	288
9.2.2 使用标尺、参考线与网格	223	10.7 图层的管理	291
9.2.3 调整文件的显示状态	225	10.7.1 图层的概述	291
9.3 上机实训：熟悉 Illustrator CS4 的		10.7.2 图层的操作	292
基本操作	226		



10.7.3 对齐与分布	293	12.1.5 栅格化	337
10.8 文本的编辑	294	12.1.6 路径	339
10.8.1 创建和编辑文本对象	295	12.1.7 路径查找器	341
10.8.2 设置字符格式	297	12.1.8 转换为形状	343
10.8.3 设置段落格式	298	12.1.9 风格化	343
10.9 上机实训：利用图形绘制工具绘制 烟灰缸	299	12.2 位图效果	346
10.10 本章小结	300	12.2.1 效果画廊	346
10.11 本章习题	301	12.2.2 照亮边缘效果	347
第 11 章 Illustrator CS4 复合图形	303	12.2.3 画笔描边效果	347
11.1 复合路径与复合形状	303	12.2.4 扭曲效果	348
11.1.1 复合路径	303	12.2.5 素描效果	348
11.1.2 复合形状	304	12.2.6 纹理效果	350
11.1.3 “路径查找器”面板的 使用	307	12.2.7 艺术效果	350
11.2 蒙版的使用	309	12.2.8 像素化效果	352
11.2.1 “透明度”面板的使用	309	12.2.9 模糊效果	352
11.2.2 不透明蒙版	312	12.2.10 锐化效果	353
11.2.3 剪切蒙版	314	12.2.11 视频效果	353
11.3 混合对象	316	12.3 图形样式	353
11.4 封套扭曲	318	12.3.1 “图形样式”面板的 应用	353
11.5 符号工具和“符号”面板	321	12.3.2 图形样式库	355
11.5.1 符号工具	321	12.4 实训 1：效果的使用	356
11.5.2 “符号”面板	325	12.5 实训 2：图形样式的使用	358
11.6 上机实训 1：各种复合工具的 使用	326	12.6 本章小结	360
11.7 上机实训 2：图形符号的使用 技巧	328	12.7 本章习题	360
11.8 本章小结	329	第 13 章 设计艺术创意的获取	361
11.9 本章习题	329	13.1 艺术创意	361
第 12 章 Illustrator CS4 滤镜、效果和 图形样式	331	13.1.1 艺术创意的概念	361
12.1 矢量效果	331	13.1.2 艺术创意的原则	362
12.1.1 3D 效果	331	13.2 创意的获取	363
12.1.2 SVG 滤镜	335	13.2.1 创意的来源	363
12.1.3 变形	335	13.2.2 创意思维的启发	364
12.1.4 扭曲和变换	336	13.2.3 创意的过程	365
		13.2.4 创意的表现方式	366
		13.3 上机实训：创意练习	367
		13.4 本章小结	368
		13.5 本章习题	368

第 14 章 综合应用实例 369

14.1 Photoshop 和 Illustrator 联合

工作 369

14.1.1 文件的导入与导出 369

14.1.2 作品的输出与印前处理 371

14.2 综合实例 372

14.2.1 实例一：标志的设计 372

14.2.2 实例二：招贴海报的
设计 374

14.2.3 实例三：宣传册封面的

设计 376

14.2.4 实例四：户外广告的设计 380

14.3 上机实训 383

14.4 本章小结 383

14.5 本章习题 384

附录 1 习题参考答案 386

附录 2 快捷键 395

第1章 平面设计基础知识

学习目的与要求

本章将介绍有关平面设计的基本知识,如平面设计的基本类型、平面设计的构成要素、数字图像的类型、图形图像的处理软件以及获得数码图像的途径等。通过对这些内容的学习,可以掌握最基本的平面设计知识,从而迈向更高的设计领域。

通过本章的学习,读者应该重点掌握平面设计的类型、处理图像的软件,并且对平面设计知识有更全面的了解。

1.1 平面设计的基本类型

平面设计又称视觉传达设计(visual communication design),是指人们为了传递信息所进行的有关图像、文字、图形方面的设计。从宏观方面来讲,平面设计是指具有艺术性和专业性,以“视觉”作为沟通和表现的方式。透过多种方式来创造和结合符号、图片和文字,并借此做出用来传达想法或信息的视觉表现。一般情况下,平面设计师会利用字体排列视觉艺术、版面设计等方面的专业技巧,来达到创作的目的。

平面设计也是为现代商业服务的艺术,由于这些设计都是通过视觉形象传达给消费者的,因此它起着沟通企业——商品——消费者桥梁的作用。换句话说,平面设计作品在精神文化领域以其独特的艺术魅力影响着人们的感情和观念,在人们的日常生活中起着十分重要的作用。

平面设计可归纳为六大类,分别为广告招贴设计、书籍装帧设计、企业视觉识别设计、包装设计、网页与交互式界面设计和空间导向设计。

1.1.1 广告招贴设计

广告设计应具有传播信息和视觉刺激的特点。所谓“视觉刺激”是指吸引观众产生兴趣,并在瞬间自然产生三个步骤,即刺激、传达、印象的视觉心理过程。其中,刺激是让观众注意它,传达是把要传达的信息尽快地传递给观众,印象是将所表达的内容给观众形成形象记忆。

1. 广告招贴设计的含义

广告一词,首先源于拉丁文 *Adverture*,其含义是吸引人注意。中古英语时代,演变为 *Advertise*,其含义衍化为“使某人注意到某件事”或“通知别人某件事,以引起他人的注意”。所谓广告设计是指从创意到制作的这个中间过程。广告设计是广告的主题、创意、语言文字、形象和衬托五个要素构成的组合安排。广告设计的最终目的就是通过广告来达到吸引受众眼球的目的,如图 1.1 所示。

招贴又称“海报”或“宣传画”,属于户外广告,分布于各街道、影(剧)院、展览

新世纪高职高专课程与实训系列教材



图 1.2 宣传球类比赛的海报

1) 广告主

2) 信息

3) 广告媒介

2

3. 广告设计的方法

1) 直接展示法

该方法用最直观的方式去表达,直接切入主题。如图 1.4 所示的广告是一幅国外的油漆广告,设计内容采用直观的热带鱼形象,同时结合油漆喷刷的效果,色彩艳丽,表现方式直观。

2) 突出特征法

如图 1.5 所示的招贴是箭牌口香糖广告。主题是口香糖的清新带给人音乐般的享受。口香糖与乐器组合,增强了招贴的趣味性。



图 1.4 国外 Ypiranga 油漆广告

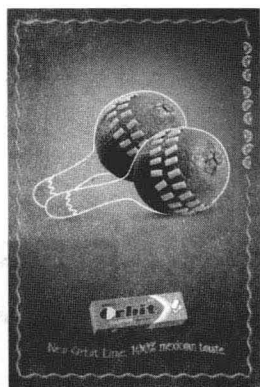


图 1.5 箭牌口香糖广告

3) 合理夸张法

如图 1.6 所示的招贴是一则惠普笔记本电脑的广告,其夸张点主要在于将笔记本替代毛巾,利用空间结构,视觉效果极为突出。

4) 富于幽默法

在饱和度很高的广告市场,幽默广告是吸引受众的少数有效方法之一。这类广告不仅能使受众的接受度大大提升,而且是受众所乐意关注的领域。如图 1.7 所示的是 UTOPOLIS 影院集团的一则广告,广告语的目的不言而喻:“现实太糟糕,还是电影好。”

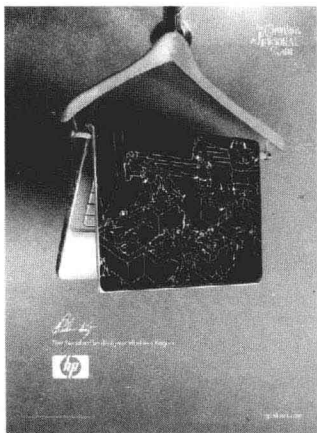


图 1.6 惠普笔记本电脑广告



图 1.7 UTOPOLIS 影院集团广告

以上只列举了广告设计中最常见的一些方法,根据广告主体、诉求点的不同,在广告设计中还会采用其他一些方法展现主题。

1.1.2 书籍装帧设计

书籍装帧设计是书籍的美术设计,是书籍的结构和形态设计,是书籍的造型艺术,是书籍出版过程中关于书籍各个部分结构、形态、材料应用、印刷工艺和装订工艺等全部设计活动的总和。书籍装帧设计是将所有设计元素有机地结合起来,形成装帧设计精美的书籍,并呈现在读者面前。

1. 书籍装帧设计的含义

书籍装帧设计是一种视觉传达活动,它以图形、文字、色彩等视觉符号的形式传达出设计者的思想、气质和精神。一本优秀的图书从内容到装帧设计都是高度和谐统一的,是艺术与技术完美的结合体。它不但能使读者获得知识,而且能给读者带来美的精神享受,如图 1.8 所示。



图 1.8 书籍装帧设计

随着生产力的发展,新材料和新工艺不断地介入到书籍装帧设计中,从而为其带来了更多的变化。丰富新颖的版面设计形式也越来越多地运用到了书籍装帧设计中,使书籍装帧设计朝着更加多样化的方向发展,如图 1.9 所示。

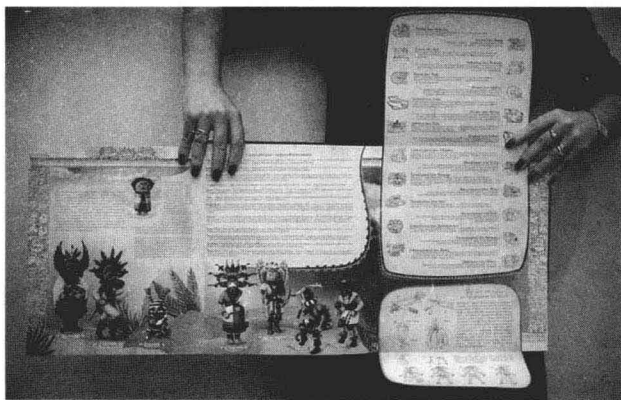


图 1.9 形式多样的书籍设计

2. 书籍装帧设计的特点

书籍在版式设计中讲究灵活的构图方式，其目的是将色彩和字体在封面上组织起来，将设计者的构思落实在封面上，使书籍封面设计节奏感强，变化有序，生动丰富，和谐统一，内容充实而主次分明。

书籍封面的构图基本分为四类：

- 垂直式构图。书籍的版面整体以竖构图为主，纵深感强，书籍的主体物突出，如图 1.10 所示。
- 水平式构图。书籍的版面整体以横构图为主，书籍视觉中心突出，如图 1.11 所示。

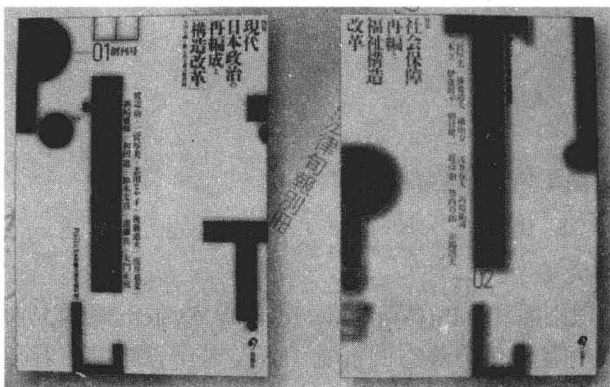


图 1.10 垂直式

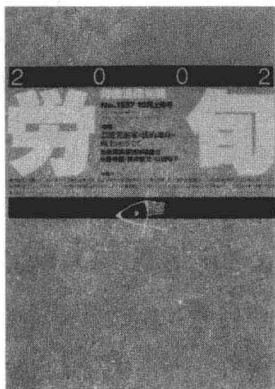


图 1.11 水平式

- 倾斜式构图。书籍主体以倾斜的方式进行排列，打破了原有的秩序，使书籍封面更具特色，如图 1.12 所示。
- 向心式构图。书籍版面主体有种聚集感，视觉的焦点全部都向中点靠拢。此构图冲击力强，如图 1.13 所示。



图 1.12 倾斜式



图 1.13 向心式

由于书籍设计具有系统性的特点，因此，不仅封面需要设计，而且扉页、目录、章首页、正文、附录、索引等部分也需要设计，根据书籍内容的不同，其风格也是各异的。除了常见的图书杂志的设计类型之外，也有很多精美的画册，也存在和流行于书装设计的领