

第1章

旋转创意的魔方

——初识 Illustrator



|1.1| 创意之源

比尔·盖茨曾经说过“创意犹如原子裂变，每一盎司的创意都会带来无以数计的商业利益”。创意离不开创造性的思维，在如今飞速发展的信息时代，创意愈发重要，谁具备创造性的思维，谁便会拥有财富。

1.1.1 创意的原则

广告大师詹姆斯·韦伯·扬指出“创意是一种组合，组合商品、消费者以及人性的种种事项”，这种组合需要打破人们习惯的心理定式，既要善于运用由点到面的发散型思维，也要善于运用由面到点的集聚型思维，还应充分运用正向、反向、横向等多向思维，进行全方位、多角度、深层次的思考，才能使作品的创意和表现手法更具独到之处。

1. 关联性原则

关联性就是指表现的对象之间要存在一定的内在联系，例如消费者在看到广告时，能够很顺利地联想到相关的企业、产品或服务。如图1-1所示为吉普汽车的广告，画面中虽然没有出现汽车，但消费者通过山峰与汽车钥匙结合这一巧妙的构图，马上便能够联想到吉普汽车，也会对广告所要传达的由于吉普汽车具有优良的性能，所以它可以带你穿越千山万水这一主题心领神会。

2. 原创性原则

原创性意味着创作的作品能够有效地与别人的作品区别开来，它是真正意义上的发现与创造，而不是简单的模仿或复制。如图1-2所示为一则牛奶广告，画面中传递出这样一个信息，“连牛都爱喝的牛奶”，真可谓标新立异了。

3. 震撼性原则

震撼性的作品具有一种超强的视觉张力和视觉表现力，宏大的场面和发人深思的创意都会带给人强烈的心理冲击力。如图1-3所示为宝马汽车的广告，整个作品气势宏伟，颇具震撼性，充分体现了企业的形象与实力，能够让消费者产生足够的信赖。

4. 沟通性原则

创意的沟通性体现为作品在传递信息的同时，还具有沟通消费者和企业的职能，它一方面把有关商品的信息传递给消费者，另一方面把消费者的意向反馈给企业。广告大师大



图 1-1



图 1-2



图 1-3



图 1-4

卫·奥格威说过“当我关上门来写广告时，心境是这样的，我总是假设自己坐在一位女士身旁，她问我应该买哪种商品，在什么地方可以买到，我真诚地告诉她种种事实，然后把那些告诉她的话写下来”，这种站在消费者立场上进行创意的作品往往能够达到最佳的沟通效果，如图1-4所示为大众汽车的广告。

5. 亲和性原则

亲和性是运用情感的心理攻势，在作品中营造一种和谐、亲切的氛围，从而达到以情动人的目的。如图1-5、图1-6所示为Sony数码产品的广告，作品中暗寓了Sony的数码产品是消费者最忠实、最值得信赖的朋友，它与你形影不离。

6. 美感性原则

创意的美感性体现在作品具有丰富的审美内涵和艺术感染力，能够带给人艺术的享受，如图1-7所示。



图 1-5



图 1-6



图 1-7

7. 可执行性原则

再好的创意最终都是要付诸实施的，在创意阶段应充分考虑到实施创意所要使用的媒介以及它的传播范围，以便判断该创意是否具有可执行性和可操作性。



名家名言

我的创意观念就是努力发现事物之间的区别与特点，创意没有标新立异、独树一帜，就不是创意，而只是在修修补补

——施泰因·莱康格尔

1.1.2 创意的方法

伯恩巴克曾经说过“当全部人都向左转，而你却向右转，那便是创意”，叛逆不等于创意，但创意却需要叛逆的挑战精神。创意离不开想象，更需要运用抽象的思维将看似毫无关联的事物联系起来，加以变换，突破常规，进而产生新的构想。

1. 拼贴

根据表达内容的需要，将收集到的资料素材拼贴成完整的画面，可以产生一种块面分割的效果和节奏韵律的美感，如图1-8所示。拼贴不是简单的堆砌和相加，而是利用图形的形状或意义的相似进行组合加工，从而得到新的图形。

2. 重像

重像是将两种或两种以上的形象按照一定的内在逻辑互相重合，图形间以共用形为载体，各自具有完整的形态，这种共用可以是全部共用、局部共用和轮廓线共用，如图1-9、图1-10所示。



图 1-8

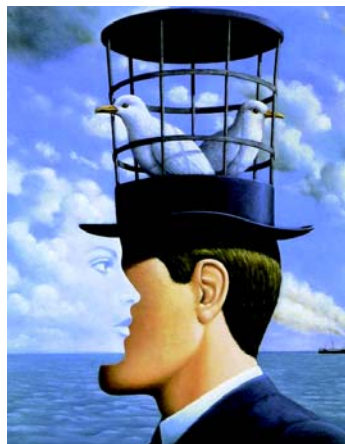


图 1-9



图 1-10

3. 置换

置换是将一个对象的局部与另一个对象的局部巧妙移植，形成一个富有创意的新形象，这种“移花接木”的方式能够丰富作品的表现力，使人们通过离奇的情景深刻领悟设计者所要传递的信息和理念，意境高远，令人回味，如图1-11所示。



图 1-11

4. 变异

变异是利用对象的相似性，将一种形象逐渐演变为另一种形象，变异更多的体现了一种变化的过程，如图1-12、图1-13所示。

5. 变形

将对象的特征进行适当的变形和夸张处理，形成拉长、缩短、扭曲、怪诞等视觉效果，会带给人强烈的视觉冲击力，如图1-14所示。



图 1-12



图 1-13

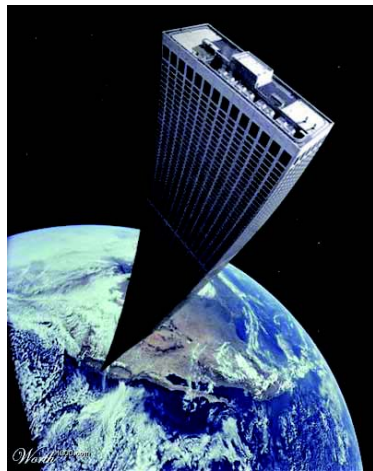


图 1-14



威廉·伯恩巴克的绝妙创意

20世纪60年代的美国汽车市场是大型车的天下，大众的甲壳虫汽车进入美国市场整整十年，一直受到美国消费者的冷落。甲壳虫汽车形似甲壳虫，马力小，而美国人一向开惯了大车，况且这种车曾被希特勒作为纳粹辉煌的象征，因此造成了人们心理上难以接受。1959年，美国DDB（恒美广告公司的前身）接手为甲壳虫车打开在美国市场的销路进行广告策划，伯恩巴克提出“think small（想想小的好处）”的主张，运用广告的力量，改变了美国人的观念，使美国人认识到小型车的优点，拯救了大众的甲壳虫汽车。下面就来欣赏一下甲壳虫汽车系列广告中“送葬车队”篇的创意。

画面：豪华的送葬车队。

解说：迎面驶来的是一个豪华的送葬车队，每辆车的乘客都是以下遗嘱的受益者。

遗嘱者的旁白：我，麦克斯韦尔·E·斯内佛列，趁健在清醒时发布以下遗嘱：给我那花钱如流水的妻子留下100美元和一个笔记本；我的儿子罗德内和维克多把我的每一枚五分币都花在时髦车和放荡女人身上，我给他们留下50美元的五分币；我的生意合伙人朱尔斯的座右铭是“花！花！花！”，我什么也“不给！不给！不给！”；我的其他朋友和亲属从未理解过一美元的价值，我留给他们1美元；最后是我的侄子哈罗德，他常说“省一分钱等于赚一分钱”，还说“麦克斯叔叔买了一辆大众车肯定很值”，我呀，把我所有的100亿美元财产留给他。



广告大师威廉·伯恩巴克

威廉·伯恩巴克：DDB 广告公司的创始人，他与大卫·奥格威、李奥·贝纳三人被誉为 20 世纪 60 年代美国广告“创意革命”的三大旗手。伯恩巴克认为，广告是一门艺术而非科学，因此并没有绝对的、必须遵守的教条。广告最重要的东西就是要有创造性，只有好的创意才能打动人，“怎么说”比“说什么”更重要。伯恩巴克的广告作品想象奇特、以情动人，充满了睿智和幽默。

|1.2| 数字化图像

计算机中的图像是以数字方式进行记录、处理和存储的，这些由数字信息表述的图像被称为数字化图像，在日常的学习、工作和生活中，数字化图像无处不在，并发挥着不可替代的作用。

1.2.1 矢量图与位图

数字化图像分为两大类，一类是矢量图，另一类是位图，Illustrator 是矢量图形软件，但它同样可以处理位图，而且还能够灵活的将位图和矢量图互相转换。

矢量图是通过数学的向量方式来进行计算的，所占的存储空间很小，由于它与分辨率无关，所以任意旋转和缩放都不会影响到图形的清晰度和光滑性；位图是由许许多多点组成的图像，这些点被称为像素，位图可以表现丰富的色彩变化并产生逼真的效果，但在旋转和缩放时容易产生锯齿。如图 1-15 所示为矢量图形文件，图 1-16 所示为该图形部分区域放大的效果，图 1-17 所示为将该图形转换为位图后放大的效果（从该图中可以很明显的看到由于放大产生的锯齿）。

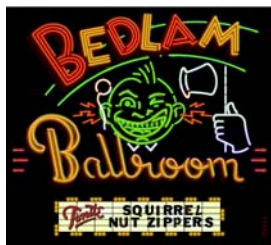


图 1-15



图 1-16



图 1-17



提示

在平面设计领域，较为常用的矢量图形处理软件有 Illustrator、CorelDraw、FreeHand；常用的位图图像处理软件为 Photoshop；常用的排版软件有 PageMaker、InDesign 等。

1.2.2 文件格式

在 Illustrator 中，可以根据使用的需要将文件保存为不同的格式，例如文件用于其他矢量软件时，可将其保存为 AI 或 EPS 格式；想要在 Photoshop 中继续对文件进行处理，可保存为 PSD 格式。Illustrator 支持的文件格式包括 AI、EPS、PSD、PDF、JPEG、TIFF、SVG、GIF、SWF、PICT、PCX 等，这些格式

都有其各自的特点，它们之间的大部分格式还可以互相转换。

AI 格式是最佳的输出格式，受许多绘图程序的支持；EPS 格式的文件可保留 Illustrator 创建的所有图形元素，是一种广泛使用的文件格式，可以被许多程序应用；PSD 格式是 Photoshop 生成的文件格式，在 Illustrator 中创建的文件保存为 PSD 格式后，在 Photoshop 中可继续对文字和图层等内容进行编辑和修改；PDF 格式主要用于网上出版；JPEG 格式的压缩效果较好，常用于存储图像；TIFF 格式是一种通用的文件格式，几乎所有的扫描仪和绘图软件都支持该格式；GIF 格式是一种无损压缩格式，可应用在 Internet 的网页文档中；SWF 格式是基于矢量的格式，被广泛地使用在 Flash 中，将 Illustrator 中创建的图形输出为 SWF 格式的文件后，可作为单独的文件或动画的一个单独帧。

常用的矢量格式

常用的矢量格式有 Illustrator 的 AI 格式、CorelDraw 的 CDR 格式、Auto CAD 的 DWG 格式、Microsoft 的 WMF 格式、WordPerfect 的 WPG 格式、Lotus 的 PIC 格式和 Venture 的 GEM 格式等。

1.2.3 颜色模式

在数字化图像中，图像的颜色是由各种不同的基色合成的，这些不同的颜色合成方式形成了多种颜色模式。Illustrator 中的颜色模式包括灰度、RGB、HSB、CMYK 以及 Web 安全 RGB 模式。执行“窗口/颜色”命令，打开“颜色”调板，单击调板右上角的按钮，可以在打开的调板菜单中选择需要的颜色模式，如图 1-18 所示为选择 RGB 颜色模式后的颜色调板状态，图 1-19 所示为选择 CMYK 模式后的颜色调板状态。

- **灰度模式：**灰度模式的图像由 256 级灰度颜色组成，它是没有彩色信息的，彩色的图像转换为灰度模式后，它的色彩信息将被删除。

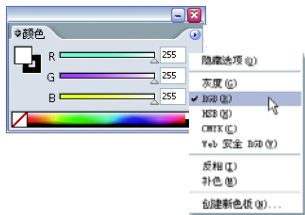


图 1-18

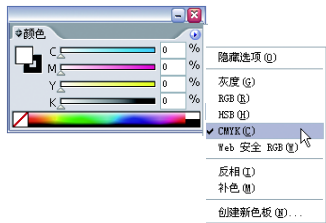


图 1-19

- **RGB 模式：**RGB 模式由红 (Red)、绿 (Green) 和蓝 (Blue) 三个基本颜色组成，每一种颜色都有 256 种不同的亮度值，因此可以产生共约 1670 余万种不同颜色 ($256 \times 256 \times 256$)，RGB 颜色模式主要用于屏幕显示。
- **HSB 模式：**HSB 模式利用色相 (Hue)、饱和度 (Saturation) 和亮度 (Brightness) 来表现色彩，其中色相用于调整颜色，饱和度可调整颜色的纯度，亮度可调整颜色的明暗度。
- **CMYK 模式：**CMYK 模式由青 (Cyan)、品红 (Magenta)、黄 (Yellow) 和黑 (Black) 4 种基本颜色组成，它是一种印刷模式，被广泛应用在印刷的分色处理上。

Web 安全 RGB 模式：Web 安全 RGB 颜色模式可以提供能够在网页中安全使用的 RGB 颜色。



色域范围

不同的颜色模式有着不同的色域范围，RGB 模式是由显示器或电视屏幕发射出的红、绿、蓝三色形成颜色的，它的色域范围最大，图像中的颜色都可以如实地在显示器中显示出来；

CMYK 模式是基于打印在纸上的油墨吸收光的多少形成颜色的，它所能呈现的色域范围相对要小很多，并不是屏幕中所有显示的颜色都能够被打印出来的。如果作品需要打印输出的话，应该在 CMYK 颜色模式下工作才行，它可以保证我们在屏幕上看到的颜色与最终的输出效果基本一致，不会产生太大的差别。

|1.3| 初识 Illustrator

Adobe 公司的 Illustrator 是目前使用最为普遍的矢量图形处理软件之一，它与 Photoshop 衔接紧密，而且功能强大、操作简便，深受艺术家、插画师以及广大电脑美术爱好者的青睐。

1.3.1 Illustrator 的功能与应用概览

1. 强大的绘图功能

Illustrator 拥有“钢笔”工具、“铅笔”工具、“画笔”工具、“直线”段工具、“矩形”工具、“极坐标网格”工具等数量众多的矢量绘图工具，并且拥有强大的图形编辑能力，可创建任何图形效果，是进行平面设计和数码艺术创作的重要工具软件，如图 1-20、图 1-21 所示为 Illustrator 系统文件中提供的示例艺术作品。



图 1-20



图 1-21

2. 实时描摹与实时上色

使用实时描摹功能，可快速准确地将照片、扫描图像或其他位图图像转换为可编辑的和可缩放的矢量图形，如图 1-22 所示为在 Illustrator 中打开的位图图像，图 1-23 所示为描摹该图像得到的矢量图形。



图 1-22



图 1-23

实时上色功能可随意为图稿上色并自动对上色间隙进行检测，它能够将颜色应用于图稿的任意区域，还可以利用重叠路径创建新的形状，如图 1-24、图 1-25 所示。

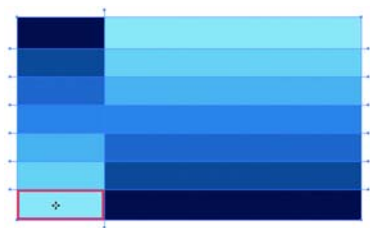


图 1-24

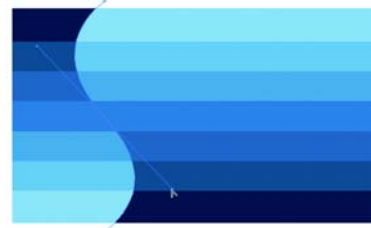


图 1-25

3. 封套扭曲的变形功能

封套扭曲可以创建灵活的动态变形效果，创建封套扭曲后可以编辑和修改封套图形以及封套内容，封套扭曲的效果也会发生变化，如图1-26所示为原矢量图形，图1-27所示为使用封套扭曲创建的不锈钢水壶。

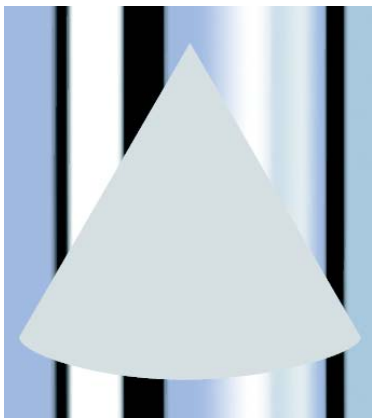


图 1-26



图 1-27

4. 可创建真实效果的渐变网格

渐变网格是通过对网格点着色来产生平滑的过渡效果的，可以精确地控制颜色的变化，使用该功能可以制作出具有相片般真实效果的作品，如图1-28所示为使用渐变网格制作的小提琴。



图 1-28

5. 神奇的3D效果

使用3D效果功能，可以将二维图形创建为可编辑的三维图形，还可以添加光源、设置贴图，并且可以随时对效果进行修改，如图1-29、图1-30所示。

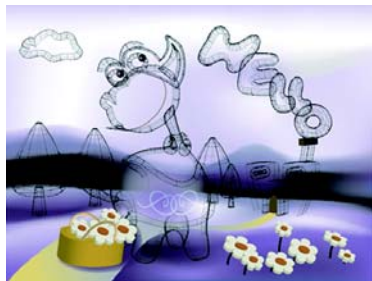


图 1-29



图 1-30

6. 奇妙的混合

在Illustrator中，可以用绘制的图形、路径创建混合，从而产生从颜色到形状的过渡效果，如图1-31所示为原图形，图1-32所示为创建的混合效果。



图 1-31



图 1-32

7. 灵活的符号

使用 Illustrator 中的符号可以迅速地创建大量的重复的对象，它具有文件小、便于修改的优点，适合在 Web 上发布。如图 1-33 所示为黄石公园的地图，地图上使用了大量的符号，这些符号都源于“符号”调板中的样本，因此，虽然文件很复杂，但却占用了较小的存储空间。如果需要修改地图上的符号，例如想要将加油站的标志改为红色，只需修改“符号”调板中的加油站符号样本，地图上所有加油站的符号都会自动更新。

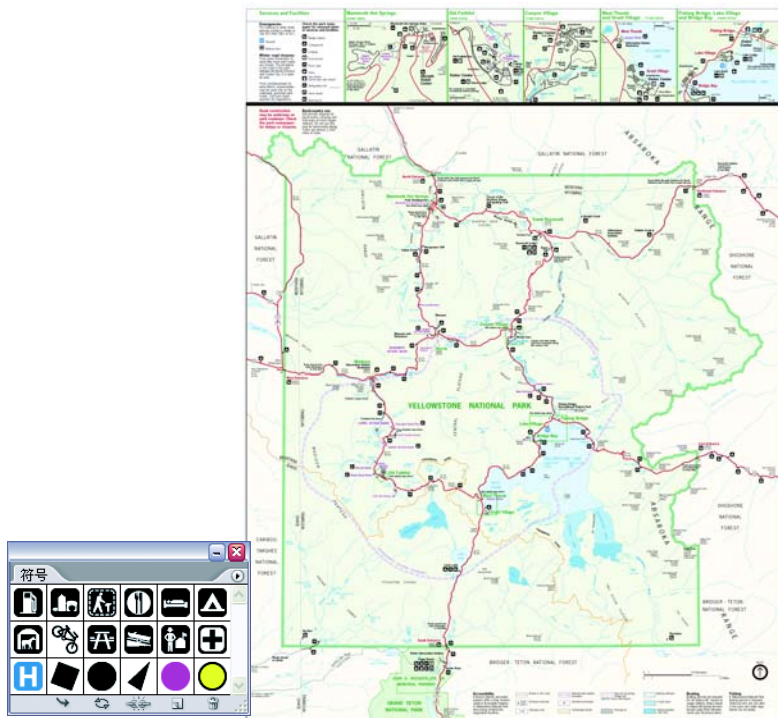


图 1-33

8. 强大的滤镜

Illustrator 中的滤镜与 Photoshop 中的滤镜的使用方法以及产生的效果是相同的，通过滤镜可以分别处理矢量图形和位图图像。

9. 实用的图表功能

Illustrator 提供了强大的图表编辑功能，可以创建各种类型的图表，包括柱形图表、堆积柱形图表、条形图表、堆积条形图表、折线图表、面积图表、散点图表、饼形图表和雷达形图表，通过图表可以直观、清晰地显示统计数据的对比结果，如图 1-34 所示为不同类型的图表。

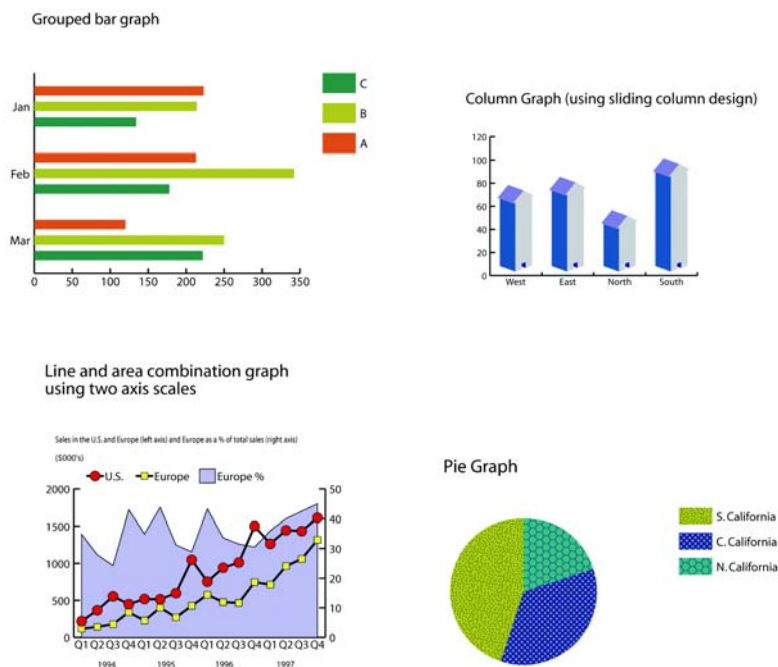


图 1-34