

平面设计与制作

含DVD

全彩印刷

50个AI格式矢量素材

60个EPS格式素材

72个典型实例

88个视频教学录像

超值赠送CMYK色谱手册和色谱表
由浅入深地剖析了平面设计制作流程和
Illustrator的各项功能

突破平面

李金蓉 / 编著

Illustrator CS6

设计与制作深度剖析

清华大学出版社

平面设计与制作

突破平面

Illustrator CS6

设计与制作深度剖析

李金蓉 / 编著

清华大学出版社
北京

TP391.01
4541
P

内 容 简 介

本书采用从设计欣赏到软件功能讲解、再到案例制作的渐进过程,将 Illustrator 功能与平面设计实践紧密结合。书中通过 72 个典型实例和 88 个视频教学录像,由浅入深地剖析了平面设计制作流程和 Illustrator 的各项功能,其中既有绘图、封套、符号、网格、效果、3D 等 Illustrator 功能学习型实例,也有 UI、VI、POP、封面、海报、包装、插画、动漫、动画、CG 等设计项目实战案例。

本书适合广大 Illustrator 爱好者,以及从事广告设计、平面创意、包装设计、插画设计、网页设计、动画设计人员学习参考,亦可作为高等院校相关专业的教材。

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

突破平面Illustrator CS6设计与制作深度剖析 / 李金蓉编著.---北京:清华大学出版社,2013.5

(平面设计与制作)

ISBN 978-7-302-30471-5

I. ①突… II. ①李… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第250866号

责任编辑:陈绿春

封面设计:潘国文

版式设计:北京水木华旦数字文化发展有限责任公司

责任校对:胡伟民

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

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

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203mm×260mm 印 张:18.25 插 页:8 字 数:580千字
(附 DVD1 张)

版 次:2013年5月第1版

印 次:2013年5月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:69.00元

前言

QIANYAN

笔者非常乐于钻研 Illustrator，因为它就像是阿拉丁神灯，可以帮助我们实现自己的设计梦想，所以学习和使用 Illustrator 都是一件令人愉快的事。本书力求在一种轻松、愉快的学习氛围中带领读者逐步深入地了解软件功能，学习 Illustrator 使用技巧以及其在平面设计领域的应用。

设计案例与软件功能完美结合是本书的一大特色。每一章的开始部分，首先介绍设计理论，并提供作品欣赏，然后讲解软件功能，最后再针对软件功能的应用制作不同类型的设计案例，读者在动手实践的过程中可以轻松掌握软件使用技巧，了解设计项目的制作流程。72 个不同类型的设计案例和 88 个视频教学录像能够让读者充分体验 Illustrator 学习和使用乐趣、真正做到学以致用。

充实的内容和丰富的信息是本书的另一特色。在“小知识”项目中，读者可以了解到与设计相关的人物和故事；通过“提示”可以了解案例制作过程中的注意事项；通过“小技巧”可以学习大量的软件操作技巧；“高级技巧”项目展现了各种关键技术在实际应用中发挥的作用，分析了相关效果的制作方法，让大家充分分享笔者的创作经验。此外，每一章的结束部分还提供了拓展练习，可以让读者巩固所学知识。这些项目不仅可以开拓读者的眼界，也使得本书的风格轻松活泼，简单易学，充满了知识性和趣味性。

本书共分为 15 章。第 1 章简要介绍了创意设计知识和 Illustrator 基本操作方法。

第 2 章~第 14 章讲解了色彩设计、图形设计、版面设计、工业设计、服装设计、装帧设计、POP 广告、UI、包装设计、字体设计、插画设计、卡通和动漫设计、网页和动画设计的创意与表现方法，并通过案例巧妙地将 Illustrator 各项功能贯串其中，包括绘图功能、钢笔工具、渐变网格、图案、图层、蒙版、混合、封套扭曲、效果、外观、图形样式、3D、透视网格、文字、图表、画笔、符号、实时描摹、高级上色，以及 Illustrator 与其他设计软件的协作。

第 15 章为综合实例，通过 10 个具有代表性的案例全面地展现了 Illustrator 的高级应用技巧，突出了综合使用多种功能进行艺术创作的特点。

本书的配套光盘中包含了案例的素材文件、最终效果文件、部分案例的视频教学录像，同时，还附赠了精美矢量素材、电子书以及 88 个视频教学录像。

本书由李金蓉主笔，此外，参与编写工作的还有李金明、李哲、王熹、邹士恩、刘军良、姜成繁、白雪峰、贾劲松、包娜、徐培育、李志华、谭丽丽、李宏宇、王欣、陈景峰、李萍、贾一、崔建新、徐晶、王晓琳、许乃宏、张颖、苏国香、宋茂才、宋桂华、李锐、尹玉兰、马波、季春建、于文波、李宏桐、王淑贤、周亚威、杨秀英等。由于水平有限，书中难免有疏漏之处。

如果您有中肯的意见或者在学习中遇到问题，请与我们联系，Email:aj_book@126.com。

目 录

第01章 创意设计：初识Illustrator

1.1 旋转创意的魔方	2
1.1.1 创造性思维	2
1.1.2 创意的方法	3
1.1.3 让Illustrator为创意助力	5
1.2 数字化图形	7
1.2.1 位图与矢量图	7
1.2.2 颜色模式	8
1.2.3 文件格式	9
1.3 Illustrator CS6新增功能	9
1.3.1 高效、灵活的界面	9
1.3.2 全新的图像描摹	10
1.3.3 无缝拼贴的图案	10
1.3.4 渐变描边	10
1.3.5 高斯模糊增强功能	10
1.3.6 颜色面板增强功能	10
1.3.7 变换面板增强功能	11
1.3.8 控制面板增强功能	11
1.3.9 文字方面的改进	11
1.3.10 可停靠的隐藏工具	11
1.3.11 带空间的工作区	11
1.4 Illustrator CS6工作界面	11
1.4.1 文档窗口	11
1.4.2 工具箱	12
1.4.3 面板	12
1.4.4 控制面板	13

1.4.5 菜单	13
1.5 Illustrator CS6基本操作方法	14
1.5.1 文件的基本操作方法	14
1.5.2 查看图稿	15
1.5.3 还原与重做	16
1.5.4 使用辅助工具	16

第02章 色彩设计：绘图与上色

2.1 色彩的属性	19
2.1.1 色彩的分类	19
2.1.2 色相	19
2.1.3 明度	19
2.1.4 彩度	19
2.2 色彩的易见度	20
2.3 色彩的配置原则	20
2.3.1 对比的色彩搭配	20
2.3.2 调和的色彩搭配	22
2.4 绘制基本图形	22
2.4.1 绘制线段	22
2.4.2 绘制矩形和圆形	23
2.4.3 绘制多边形和星形	24
2.4.4 绘制网格	24
2.4.5 绘制光晕图形	25
2.5 对象的基本操作方法	26
2.5.1 选择与移动	26
2.5.2 调整图形的堆叠顺序	27





2.5.3	编组	27
2.5.4	对齐与分布	28
2.6	填色与描边	29
2.6.1	填色与描边设置方法	29
2.6.2	色板面板	30
2.6.3	颜色面板	30
2.6.4	颜色参考面板	31
2.6.5	描边面板	31
2.7	绘图实例：开心小贴士	33
2.8	填色与描边实例：12星座邮票	34
2.9	色彩设计实例：怪物唱片	36
2.10	拓展练习：为光盘添加投影	37

3.2.2	复合形状	43
3.2.3	复合路径	43
3.2.4	形状生成器工具	44
3.3	变换操作	44
3.3.1	中心点和参考点	44
3.3.2	移动对象	45
3.3.3	旋转对象	45
3.3.4	缩放对象	46
3.3.5	镜像对象	46
3.3.6	倾斜对象	47
3.3.7	变换面板	47
3.4	变形操作	48
3.5	图形组合实例：爱心	49
3.6	图形组合实例：眼镜	50
3.7	图形组合实例：太极图	53
3.8	快捷变换实例：随机纹样	54
3.9	变换构成实例：花花的笔记本	55
3.10	图形设计实例：小鸟Logo	58
3.11	拓展练习：妙手生花	60

第03章 图形设计：图形编辑技巧

3.1	图形创意方法	39
3.1.1	同构图形	39
3.1.2	异影同构图形	39
3.1.3	肖形同构图形	39
3.1.4	置换同构图形	39
3.1.5	解构图形	39
3.1.6	减缺图形	39
3.1.7	正负图形	40
3.1.8	双关图形	40
3.1.9	文字图形	40
3.1.10	叠加图形	40
3.1.11	矛盾空间图形	40
3.2	组合图形	42
3.2.1	路径查找器面板	42

第04章 版面设计：钢笔工具与路径

4.1	版面的视觉流程	62
4.1.1	视线流动	62
4.1.2	视觉焦点	62
4.1.3	错视现象	62
4.2	版面编排的基本要素	63
4.2.1	点的形象	63
4.2.2	线的形象	63

4.2.3 面的形象	63	4.11 编辑路径实例：条码生活	76
4.3 版面编排的构成模式	63	4.12 路径运算实例：小猫咪	78
4.4 认识锚点和路径	65	4.13 编辑路径实例：交错式幻象图	79
4.4.1 锚点和路径	65	4.14 版面设计实例：海报版面	80
4.4.2 贝塞尔曲线	66	4.15 拓展练习：基于网格绘制图形	82
4.5 使用铅笔工具绘图	66	第05章 工业产品设计：渐变与渐变网格	
4.5.1 用铅笔工具徒手绘制路径	66	5.1 关于产品设计	84
4.5.2 用铅笔工具编辑路径	66	5.2 渐变	84
4.6 使用钢笔工具绘图	68	5.2.1 渐变面板	84
4.6.1 绘制直线	68	5.2.2 调整渐变颜色	85
4.6.2 绘制曲线	68	5.2.3 使用渐变工具	86
4.6.3 绘制转角曲线	68	5.3 高级技巧：将渐变扩展为图形	87
4.6.4 在直线后面绘制曲线	68	5.4 渐变网格	87
4.6.5 在曲线后面绘制直线	69	5.4.1 认识渐变网格	87
4.7 高级技巧：关注光标形态	69	5.4.2 创建网格对象	88
4.8 高级技巧：钢笔工具常用快捷键	69	5.4.3 为网格点着色	88
4.9 编辑路径	70	5.4.4 为网格片面着色	89
4.9.1 选择与移动锚点和路径	70	5.4.5 编辑网格点	89
4.9.2 添加与删除锚点	71	5.5 高级技巧：将渐变图形扩展为网格	90
4.9.3 平均分布锚点	71	5.6 高级技巧：从网格对象中提取路径	90
4.9.4 改变路径形状	72	5.7 渐变实例：时尚书签	91
4.9.5 偏移路径	72	5.8 渐变实例：玉玲珑	92
4.9.6 平滑路径	72	5.9 渐变网格实例：创意蘑菇灯	94
4.9.7 简化路径	73	5.10 拓展练习：甜橙广告	96
4.9.8 裁剪路径	73	第06章 服装设计：图案与纹理	
4.9.9 分割下方对象	74	6.1 服装设计的绘画形式	98
4.9.10 擦除路径	74		
4.10 钢笔绘图实例：戴围脖的小企鹅	75		





6.1.1	时装画	98
6.1.2	服装设计效果图	98
6.2	图案基本操作	99
6.2.1	填充图案	99
6.2.2	创建自定义图案	99
6.3	高级技巧：图案的变换操作技巧	100
6.4	图案库实例：使用图案库	101
6.5	图案特效实例：分形图案	102
6.6	图案特效实例：图案字	103
6.7	纹理实例：丝织蝴蝶结	104
6.8	时装画实例：布贴画	106
6.9	服装设计实例：潮流女装	107
6.10	拓展练习：迷彩面料	109

第07章 书籍装帧设计：图层与蒙版

7.1	关于书籍装帧设计	111
7.2	图层	112
7.2.1	图层面板	112
7.2.2	通过图层选择对象	113
7.2.3	移动图层	113
7.2.4	合并图层	114
7.3	高级技巧：巧用预览模式和轮廓模式	114
7.4	混合模式与不透明度	114
7.4.1	混合模式	114
7.4.2	不透明度	115
7.5	高级技巧：单独调整 填色和描边的不透明度	115
7.6	高级技巧：编组对象不透明度设置技巧	116

7.7	蒙版	116
7.7.1	创建不透明度蒙版	116
7.7.2	编辑不透明度蒙版	117
7.7.3	释放不透明度蒙版	117
7.7.4	创建剪切蒙版	118
7.7.5	编辑剪切蒙版	118
7.7.6	释放剪切蒙版	118
7.8	高级技巧：两种剪切蒙版 创建方法的区别	118
7.9	剪切蒙版实例：Q版头像	119
7.10	剪切蒙版实例：时尚装饰字	120
7.11	不透明度蒙版实例：金属特效字	123
7.12	书籍装帧设计实例：封面设计	125
7.12.1	定位封面图形位置	126
7.12.2	制作封面艺术图案	126
7.13	拓展练习：人在画外	129

第08章 POP广告设计：混合与封套扭曲

8.1	关于POP广告	131
8.2	混合	131
8.2.1	创建混合	132
8.2.2	设置混合选项	132
8.2.3	反向堆叠与反向混合	133
8.2.4	编辑原始图形	133
8.2.5	编辑混合轴	133
8.2.6	扩展与释放混合	133
8.3	高级技巧：线的混合艺术	134

8.4 封套扭曲	135	9.3 Photoshop效果	153
8.4.1 用变形建立封套扭曲	135	9.4 编辑对象的外观属性	153
8.4.2 用网格建立封套扭曲	135	9.4.1 外观面板	153
8.4.3 用顶层对象建立封套扭曲	136	9.4.2 编辑基本外观	153
8.4.4 设置封套选项	136	9.4.3 编辑效果	154
8.4.5 编辑封套内容	137	9.4.4 调整外观的堆栈顺序	154
8.4.6 扩展与释放封套扭曲	138	9.4.5 扩展外观	154
8.5 高级技巧：封套扭曲转换技巧	138	9.5 高级技巧：为图层和组添加外观	154
8.6 高级技巧：用封套扭曲渐变	139	9.6 使用图形样式	155
8.7 混合实例：弹簧特效字	139	9.7 高级技巧：重新定义图形样式	156
8.8 混合实例：混合对象的编辑技巧	141	9.8 高级技巧：图形样式创建和导入技巧	156
8.9 封套扭曲实例：艺术花瓶	143	9.9 效果实例：涂鸦艺术	156
8.10 POP广告实例：便利店DM广告	145	9.10 质感实例：水晶按钮	158
8.11 拓展训练：动感世界杯	147	9.11 特效字实例：多重描边字	160

第09章 UI设计：效果、外观与图形样式

9.1 UI设计	149
9.2 Illustrator效果	149
9.2.1 了解效果	149
9.2.2 SVG滤镜	149
9.2.3 变形	150
9.2.4 扭曲和变换	150
9.2.5 栅格化	150
9.2.6 裁剪标记	150
9.2.7 路径	150
9.2.8 路径查找器	150
9.2.9 转换为形状	151
9.2.10 风格化	151

9.12 UI设计实例：可爱的纽扣图标	162
9.12.1 制作图标	162
9.12.2 制作立体高光图形	164
9.13 拓展训练：金属球反射效果	165

第10章 包装设计：3D与透视网格

10.1 包装设计	167
10.1.1 包装的类型	167
10.1.2 包装的设计定位	167
10.2 3D效果	168
10.2.1 凸出和斜角	168
10.2.2 绕转	169
10.2.3 旋转	169
10.2.4 设置模型表面	169





10.2.5	编辑光源.....	170
10.2.6	在模型表面贴图.....	170
10.3	高级技巧: 增加模型的可用表面.....	171
10.4	高级技巧: 多图形同时创建立体效果.....	172
10.5	高级技巧: 弥补3D功能的不足.....	172
10.6	透视图.....	173
10.6.1	透视网格.....	173
10.6.2	在透视中创建对象.....	173
10.6.3	在透视中变换对象.....	174
10.6.4	释放透视中的对象.....	174
10.7	3D效果实例: 制作3D可乐瓶.....	174
10.7.1	制作表面图案.....	174
10.7.2	制作可乐瓶.....	176
10.7.3	制作瓶盖和投影.....	176
10.8	包装设计实例: 制作包装盒平面图.....	178
10.8.1	制作图案.....	178
10.8.2	制作文字.....	179
10.9	拓展练习: 制作包装盒立体效果图.....	180

第11章 字体设计: 文字与图表

11.1	关于字体设计.....	182
11.1.1	字体的创意方法.....	182
11.1.2	创意字体的类型.....	182
11.2	创建文字.....	183
11.2.1	了解文字工具.....	183
11.2.2	创建与编辑点文字.....	183
11.2.3	创建与编辑区域文字.....	184

11.2.4	创建与编辑路径文字.....	184
11.3	高级技巧: 路径文字的五种变形样式.....	185
11.4	编辑文字.....	185
11.4.1	设置字符格式.....	185
11.4.2	设置段落格式.....	187
11.4.3	使用特殊字符.....	188
11.4.4	串接文本.....	189
11.4.5	文本绕排.....	189
11.5	高级技巧: 快速拾取文字属性.....	190
11.6	高级技巧: 制作趣味卷曲字.....	190
11.7	图表.....	191
11.7.1	图表的种类.....	191
11.7.2	创建图表.....	191
11.7.3	设置图表类型选项.....	192
11.7.4	修改图表数据.....	193
11.8	高级技巧: 将不同类型的图表组合在一起.....	193
11.9	高级技巧: 用纯文本文件中的数据创建图表.....	194
11.10	路径文字实例: 2012.....	194
11.11	文本绕排实例: 宝贝最爱的动画片.....	196
11.12	特效字实例: 奇妙字符画.....	196
11.13	图表实例: 替换图例.....	197
11.14	拓展练习: 毛边字.....	199

第12章 插画设计: 画笔与符号

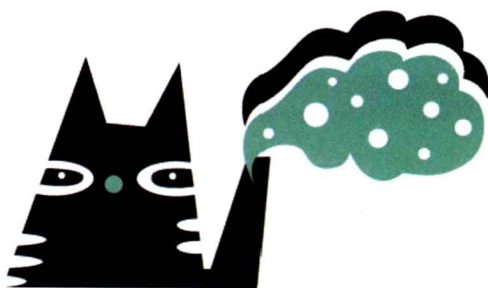
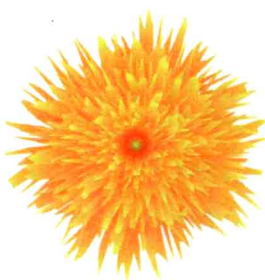
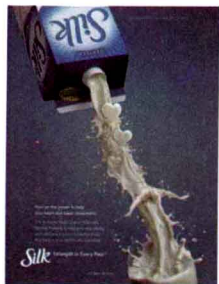
12.1	插画设计.....	201
12.1.1	插画的应用领域.....	201

12.1.2 插画风格.....	201
12.2 画笔.....	202
12.2.1 画笔面板.....	202
12.2.2 画笔工具.....	203
12.2.3 斑点画笔工具.....	204
12.3 创建与编辑画笔.....	204
12.3.1 创建书法画笔.....	204
12.3.2 创建散点画笔.....	204
12.3.3 创建毛刷画笔.....	205
12.3.4 创建图案画笔.....	205
12.3.5 创建艺术画笔.....	206
12.3.6 移去画笔.....	206
12.3.7 将画笔描边扩展为轮廓.....	206
12.4 高级技巧: 缩放画笔描边.....	206
12.5 高级技巧: 修改画笔.....	207
12.6 高级技巧: 通过定义画笔绘制眼睫毛.....	207
12.7 符号.....	208
12.7.1 符号面板.....	208
12.7.2 创建符号组.....	208
12.7.3 编辑符号实例.....	209
12.8 高级技巧: 一次替换同类的所有符号.....	210
12.9 高级技巧: 重新定义符号.....	210
12.10 画笔描边实例: 老磁带.....	211
12.11 自定义画笔实例: 彩虹字.....	212
12.12 符号实例: 花样高跟鞋.....	213
12.13 插画设计实例: 圆环的演绎.....	215
12.13.1 自定义符号.....	215
12.13.2 制作带有透视效果的背景.....	216

12.13.3 应用符号.....	216
12.14 拓展练习: 水彩笔画.....	218

第13章 卡通和动漫设计: 实时描摹与高级上色

13.1 关于卡通和动漫.....	220
13.1.1 卡通.....	220
13.1.2 动漫.....	220
13.2 实时描摹.....	220
13.2.1 描摹位图图像.....	220
13.2.2 调整对象的显示状态.....	221
13.2.3 扩展描摹的对象.....	221
13.2.4 释放描摹的对象.....	221
13.3 高级技巧: 用指定的颜色描摹图像.....	222
13.4 实时上色.....	222
13.4.1 创建实时上色组.....	222
13.4.2 为表面上色.....	223
13.4.3 为边缘上色.....	223
13.4.4 释放实时上色组.....	224
13.4.5 扩展实时上色组.....	224
13.5 高级技巧: 向实时上色组中添加路径.....	224
13.6 高级技巧: 封闭实时上色组中的间隙.....	225
13.7 高级技巧: 全局色.....	225
13.8 专色.....	226
13.8.1 了解专色.....	226
13.8.2 使用专色.....	226
13.9 高级技巧: 看看别的设计师都在使用哪些颜色.....	227





- 13.10 实时描摹实例：将照片转换为版画 ..227
- 13.11 实时上色实例：飘逸的女孩 229
- 13.12 卡通设计实例：制作一组卡通形象 ..231
- 13.13 拓展练习：制作名片和三折页..... 233

第14章 网页和动画设计：AI与其他

软件的协作

- 14.1 关于网页和动画设计 235
 - 14.1.1 网页设计 235
 - 14.1.2 动画设计 235
- 14.2 Illustrator网页设计工具 236
- 14.3 Illustrator动画制作工具 237
- 14.4 软件总动员 237
 - 14.4.1 Illustrator与Photoshop..... 237
 - 14.4.2 Illustrator与Flash 238
 - 14.4.3 Illustrator与InDesign 238
 - 14.4.4 Illustrator与Acrobat 238
 - 14.4.5 Illustrator与Auto CAD..... 238
 - 14.4.6 Illustrator与3ds Max..... 238
- 14.5 高级技巧：巧用智能对象..... 239
- 14.6 动画实例：星光大道 239
- 14.7 拓展练习：制作滑雪动画..... 242

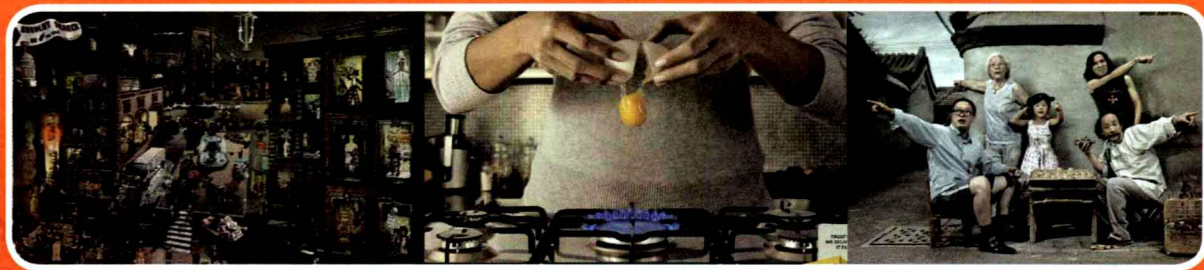
- 15.4 创意鞋带字 251
- 15.5 顽皮猫咪 254
- 15.6 舌尖上的美食 255
- 15.7 平台玩具设计 257
- 15.8 Mix & match风格插画 259
- 15.9 梦幻风格插画 362
 - 15.9.1 绘制太空猫 262
 - 15.9.2 添加高光效果 265
 - 15.9.3 制作外太空星球 266
 - 15.9.4 制作蘑菇飞行器 267
- 15.10 超写实人物 270
 - 15.10.1 制作面部 270
 - 15.10.2 制作眼睛 272
 - 15.10.3 制作眉毛 274
 - 15.10.4 制作嘴唇 275
 - 15.10.5 制作头发 275

第15章 跨界设计：综合实例

- 15.1 可爱的卡通吉祥物 244
- 15.2 炫彩3D字 246
- 15.3 拼贴布艺字 248

第01章

创意设计：初识Illustrator



1.1 旋转创意的魔方

1.1.1 创造性思维

广告大师威廉·伯恩巴克曾经说过：“当全部都向左转，而你向右转，那便是创意”。创意离不开创造性思维。思维是人脑对客观事物本质属性和内在联系的概括和间接反映，并以新颖、独特的思维活动揭示事物本质及内在联系，指引人们去获得新的答案，从而产生前所未有的想法称为创造性思维。它包含以下几种形式。

(1) 多向思维

多向思维也叫发散思维，它表现为思维不受点、线、面的限制，不局限于一种模式。例如图 1-1 所示为绝对伏特加广告，设计者巧妙地将伏特加酒瓶图形与门、窗、桥等结合，在这个神奇的街景中藏有 82 处伏特加酒瓶图形。

(2) 侧向思维

侧向思维又称旁通思维，它是沿着正向思维旁侧开拓出新思路的一种创造性思维。例如，正向思维遇到问题是从正面去想，而侧向思维则会避开问题的锋芒，在次要的地方做文章。例如图 1-2 所示的摩托罗拉 GPS 广告便运用了侧向思维，画面中传递出这样的信息：问路时遇到太多的热心肠，以至于不知道怎么选择，这时要有一个摩托罗拉 GPS 该有多好。



图1-1



图1-2

(3) 逆向思维

日常生活中，人们往往养成一种习惯性思维方式，即只看事物的一方面，而忽视另一方面。如果逆转一下正常的思路，从反面想问题，便能得出创新性的设想。例如图 1-3 和图 1-4 所示为 Stena Lines 客运公司广告——父母跟随孩子出游可享受免费待遇。广告运用了逆向思维，将孩子和父母的身份调换，创造出生动、诙谐、新奇的视觉效果，让人眼前一亮。

(4) 联想思维

联想思维是指由某一事物联想到与之相关的其他事物的思维过程。例如图 1-5 所示为杀虫剂广告 (2011 戛纳广告节金奖作品)。蜥蜴是捕虫高手，能让人联想到杀虫剂的功效，也从另一个侧面突出了产品自然、健康的环保理念。

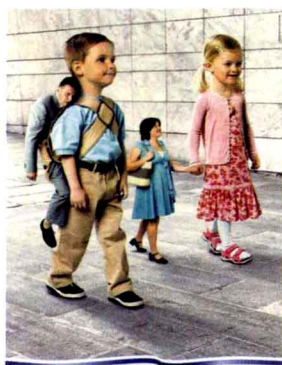


图1-3



图1-4



图1-5

小知识：广告大师威廉·伯恩巴克

威廉·伯恩巴克：DDB广告公司创始人。他与大卫·奥格威（奥美广告公司创始人）、李奥·贝纳被誉为20世纪60年代美国广告“创意革命”的三大旗手。想象奇特，以情动人 是伯恩巴克广告作品中最突出的特点，其代表作有艾维斯出租汽车公司广告“我们是第二”，大众甲壳虫汽车系列广告等。后者是幽默广告的巅峰之作。以下是该系列广告中“送葬车队”篇的绝妙创意。

创作背景：60年代的美国汽车市场是大型车的天下，而甲壳虫汽车形似甲壳虫，马力小，还曾经被希特勒作为纳粹辉煌的象征，因而一直受到美国消费者的冷落。1960年，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，使美国人认识到小型车的优点，拯救了大众的甲壳虫。

广告画面：豪华的送葬车队。

解说词：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·斯内弗列，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1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1000亿美元财产留给他。

1.1.2 创意的方法

（1）夸张

夸张是为了表达上的需要，故意言过其实，对客观的人和事物尽力作扩大或缩小的描述。如图1-6所示的广告运用扩张的手法表现了由于家居打折而引发消费者疯狂抢购的行为。

（2）幽默

广告大师波迪思说过：“巧妙地运用幽默，就没有卖不出去的东西。”幽默的创意具有很强的戏剧性、故事性和趣味性，能够带给人会心的一笑，让人感到轻松愉快，如图1-7和图1-8所示。



图1-6



图1-7

(3) 悬念

以悬疑的手法或猜谜的方式调动和刺激受众，使其产生疑惑、紧张、渴望、揣测、担忧、期待、欢乐等一系列心理，并持续和延伸，以达到释疑团而寻根究底的效果。如图1-9所示为 Sedex 快递广告——请相信快递公司的交货速度。

(4) 比较

通常情况下，人们在作出决定之前，都会习惯性进行事物间的比较，以帮助自己作出正确的判断。通过比较得出的结论往往具有很强的信服力。如图1-10所示为布宜诺斯艾利斯动物园海报——用更便宜的价格看到更真实的东西。



图1-9



图1-10

(5) 拟人

将自然界的事物进行拟人化处理，赋予其人格和生命力，能够让受众迅速地在心理产生共鸣。如图1-11所示为 Aopt A Dog BETA 宠物训练广告——宠物和小孩子一样都是需要教的，如果你不想回到家看到这个画面，联系我们吧。

(6) 比喻、象征

比喻和象征属于“婉转曲达”的艺术表现手法，能够带给人以无穷的回味。比喻需要创作者借题发挥、进行延伸和转化。象征可以使抽象的概念形象化，使复杂的事理浅显化，引起人们的联想，提升作品的艺术感染力和审美价值。如图1-12所示为 Hall (瑞典) 音乐厅海报——一个凄怜的故事。

(7) 联想

联想表现法也是一种婉转的艺术表现方法，它通过两个在本质上不同、但在某些方面又有相似性的事物给人以想象的空间，进而产生“由此及彼”的联想效果，意味深远，回味无穷。如图1-13所示为消化药广告——快速帮助你的胃消化。

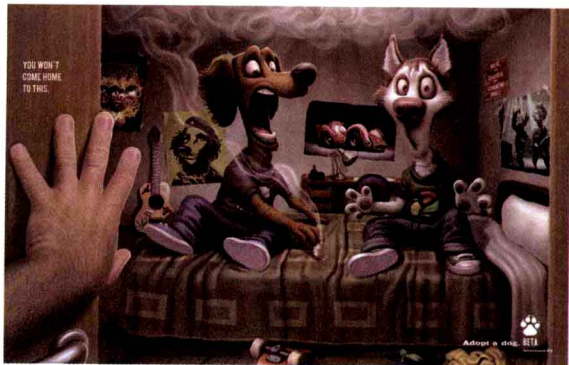


图1-11