

書籍封面插圖 和設計

Stefan Lindblad



圖：Mia Palenque

關於作者

Stefan Lindblad 是瑞典斯德哥爾摩的插畫家和藝術家。他是自由工作者，為許多書籍出版商、廣告代理商以及各種印刷出版和其他媒體方面的其他客戶提供服務。除了與瑞典及國外客戶合作其插圖和圖形工作外，他還有很多個人藝術展，並接受委託製作藝術作品。他使用 CorelDRAW®、Corel® PHOTO-PAINT™ 及 Wacom® Intuos® 外框筆圖板來完成他所有的數位工作，但是他可沒忘記一般的紙筆使用。Stefan 是 Corel 諮詢顧問之一，且是 Corel Beta 版的測試員。歡迎造訪其網站：www.stefanlindblad.com。

書籍封面插圖和設計

身為插畫家，瑞典出版商 Hegas 聯絡我並委託我幫他們製作適合 12 至 15 歲青少年讀物的插圖及封面。創作插圖和封面特別有趣，

因為我更能控制最終結果（圖 1）。出版商希望封面能反映出一個男孩意外收到一個神秘的電腦遊戲，這個故事的刺激性。

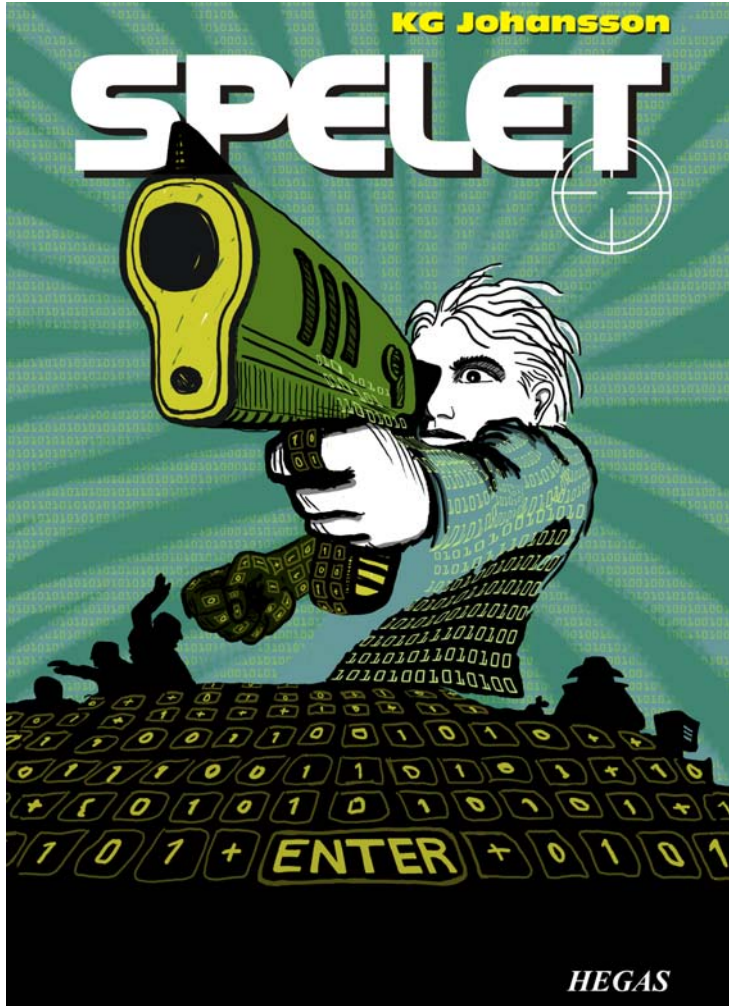


圖 1：我為 KG Johansson 的 *Spelet* 所做的封面設計和插圖（瑞典 Högåns : 2008 年 Hegas）

這個遊戲會配合槍型搖桿使用，其設計目的是要改變使用者的個性，並將該男孩帶入一個夜間密會的危險世界，並引發追捕。這個男孩很驚恐，決定到警察局，但是他不知道可以相信誰。

我想要表現那男孩在玩遊戲時，內心和外在意識到危險的那種感覺。槍型搖桿是這個故事的重要部分，能賦予出版商所要的封面插圖強烈感。我知道，若沒有這東西，這故事的意義和影像力就會扣分。

閱讀該書，在當地咖啡館裡腦力激盪，用鉛筆畫出許多素描，我看到了即將問世的封面概念。當我的概念一經出版商的核准，我就立刻工作。

我決定使用大影像做為封面，並打算加入出血和包圍。我很快地就產生了這個構想：槍口貫穿過書名，書名在封面最上方顯示成粗體。這個男孩將注視並瞄準要攻擊他的東西。由於這故事與電腦遊戲有關，所以用 0 和 1 來團團包圍住這個男孩。

Corel PHOTO-PAINT、CorelDRAW 和 Wacom Intuos 繪圖板最適合用來完成這個專案。

首先，掃描粗略的鉛筆素描，將它輸入 Corel PHOTO-PAINT，然後使用素描作為臨時的參考圖來建立插圖。接下來，使用 CorelDRAW 將完成的修飾加到插圖，就這樣建立了書籍封面設計。最後，將封面設計輸出成 PDF，再將 PDF 檔傳給出版商和專業印刷廠。

使用 Corel PHOTO-PAINT 開始影像

只要開始使用 Corel PHOTO-PAINT 進行工作，我都會指定插圖所需的所有影像設定。現在，我更能控制這些設定，這歸功於新的「**建立新影像**」對話方塊 (Ctrl + N) (圖 2)。我的出版商要求所有兒童探險故事書必須使用相同格式的插圖，這個新對話方塊讓我可

以建立自己的自訂設定，然後將其新增至「**預設目的地**」清單。



圖 2：設定新影像

基於品質理由，我一向都是使用並處理大型影像。因此，雖然出血和包圍現在設定的格式正確，但是我將影像大小（單位是公釐）加倍。稍後在印刷處理時，我可以調整大小。

我將解析度設為 300 dpi（每英吋點數），將色彩模式設為 24 位元 RGB。

Corel PHOTO-PAINT X5 預設的 RGB 色彩模式是 sRGB，不過我選擇了「**Adobe RGB (1998)**」，因為這個模式的色彩空間較大，且 CMYK 轉換更好。

掃描並輸入粗略的素描

我一向都是先畫好幾張素描來展開插畫，可能是使用鉛筆畫在素描簿，或是使用 Wacom Intuos 繪圖板直接在 Corel PHOTO-PAINT 中畫素描。關於這個插圖，我是先在素描簿中畫了幾張素描，然後再掃描起來（圖 3）。



圖 3：將鉛筆素描掃描到 Corel PHOTO-PAINT。

我通常選擇至少 300 dpi 的掃描解析度，但是因為這個素描只是暫時參考用，所以我設定為 150 dpi。接下來，我按下掃描器按鈕或從 Corel PHOTO-PAINT (「檔案」▶「擷取影像」▶「擷取」) 中取得掃描的影像。我輸入鉛筆素描，這個素描會在「物件管理員」泊塢視窗中顯示為獨立物件 (「視窗」▶「泊塢視窗」▶「物件管理員」)。對於像這張的參考素描，我在「物件管理員」泊塢視窗中將透光度設為 50% 或以下。較低的透光度設定讓我可以一邊使用素描作為參考，一邊在它的上面繪製新影像作為新物件，就像在描圖紙上一樣。

繪製主要形狀

其中一個我最常使用的泊塢視窗就是「筆刷設定」泊塢視窗 (「視窗」▶「泊塢視窗」▶「筆刷設定」)，我會在這裡選擇所有不同的筆刷筆尖和筆尖大小。與 CorelDRAW 的「藝術媒體」泊塢視窗一起使用時，Corel PHOTO-PAINT 的「筆刷設定」泊塢視窗會提供各式各樣的填塗和繪圖工具 (圖 4)。

對於這個插圖，我選擇了預「填塗」工具、「藝術筆刷」類型，以及「自訂藝術筆刷」預設項目。接著我選了純色筆尖。我並未大量使用軟圓筆尖。我較喜歡實心圓筆尖，因為他們最吻合我的繪圖和塗畫習慣。我可以

調整筆尖大小，只要按住 **Shift** 鍵並拖曳筆尖即可。



圖 4：在「筆刷設定」泊塢視窗中選擇筆刷筆尖。

選擇筆刷和筆尖後，我直接移到色盤。此時，我選擇黑色並開始使用我的鉛筆素描做為參考來繪圖。

我快速定好主要輪廓，開始繪圖。我比較喜歡先建立整體感，稍後再將焦點放到細部。藉此方式，我可以同時在有意識下及潛意識下工作。當我不再需要鉛筆素描時，只要刪除就行。

在這個階段中，我通常已經建立了許多個別物件。如果我使用的是傳統美術用品，我會將紙丟掉，擦掉，以及用不同的媒體來蓋掉繪圖。這個軟體讓我讓我在需要時，新增、移除或清除物件，不浪費時間。在完成的插圖中，有時，我會將許多物件組合成一個。

Corel PHOTO-PAINT 有太多讓我愛不釋手的東西，合併模式功能就是其中一個。當我在掃描的手繪影像、數位繪圖或繪畫上著色時，合併模式真是幫了大忙。如同您所猜測的，我經常使用這個功能。

有了 Corel PHOTO-PAINT，我可以處理用於單一插圖的好幾百個物件，上下拖曳來堆疊每個物件，可能相當耗時。通常，使用「物件

管理員」泊塢視窗來控制下方物件的色彩即可輕鬆解決這個問題。

我從建立新物件並將合併模式設為「**如果較暗**」或「**相乘**」開始（圖 5）。然後，我選擇較淡的灰色，並開始塗上灰色陰影。

當我完成陰影，並刪除鉛筆素描時，我使用「**填色**」工具挑選了藍色，並填色到背景物件。

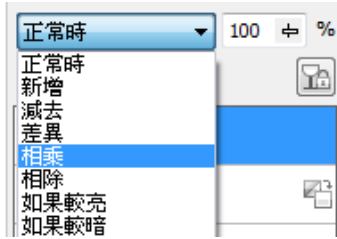


圖 5：在「物件管理員」泊塢視窗中選擇合併模式

建立背景

下一步是將所有的 0 和 1 加到背景，來象徵電腦遊戲，這是故事的一個重要部分。要這樣做時，我只使用「**文字**」工具，搭配較淡的黃綠色，我在紙上寫滿 0 和 1，營造出類似程式碼的效果（圖 6）。

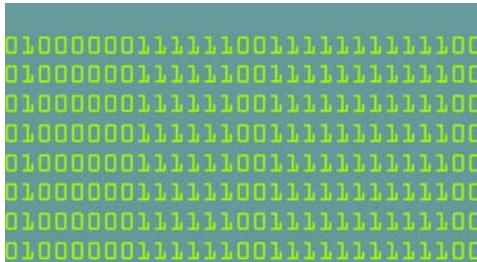


圖 6：「文字」工具可以用來建立影像背景。

在背景中畫上光芒時，我加上又擦掉綠色，為了讓光芒有一種粗糙的手繪外觀。首先，我建立了一個新物件，將它放在含堆疊 0 和 1 的物件正上方。接下來，我用較深的綠色填到新物件。這個色彩蓋掉了所有 0 和 1，但是當我將透明度設為 37% 時，0 和 1 再度

開始浮現。接著，我開始擦除綠色物件的部分。

聽起來很怪，是吧？嗯，其實不會。使用「**橡皮擦**」工具，然後再深綠色物件和含 0 和 1 的物件之間切換，藉此我建立了想要的效果（圖 7）。我繼續擦除身體和手臂。



圖 7：綠色物件的部分已經擦除，背景顯現了出來。

加上前景元素

在我完成背景後，我繼續在男孩的右拳和手槍上著色。我建立三個新的著色物件：極深綠黑色物件用於握緊的拳頭、一個淡黃色物件用於手槍的正面槍口和把手，以及一個綠色物件用於槍座。

接下來，我建立了一個新物件，並繪製所有的鍵盤按鈕，並用 0 和 1 蓋滿握緊的拳頭、槍把及前景（圖 8）。在進行這項工作時，我使用了 Wacom 筆，接著選擇「**自訂藝術筆刷**」預設項目並套用純色筆尖。



圖 8：繪製鍵盤按鍵。

現在，我需要想想體積和透視感。手和槍把體積明顯很大，所以我必須要依照它們的形狀，來使用 0 和 1 繪製鍵盤按鈕。我繼續在前景繪製鍵盤，現在體積變的更中心透視

了。我瞭解透視感相當不錯，因此，我只要開始繪製並依照流程進行，這使用 Wacom 繪圖板就可以輕鬆搞定。

不過，如果在透視方面，我需要任何幫助時，我只要在暫時物件上加上幾條線作為導線，納入中間點，再加上一或兩條同時向左右延伸的線，鍵盤按鈕畫好後，只要刪除暫時物件即可。

此時，實際的插圖基本上已經完成（圖 9），剩下要使用 CorelDRAW 加上更多的 0 和 1 還沒完成。

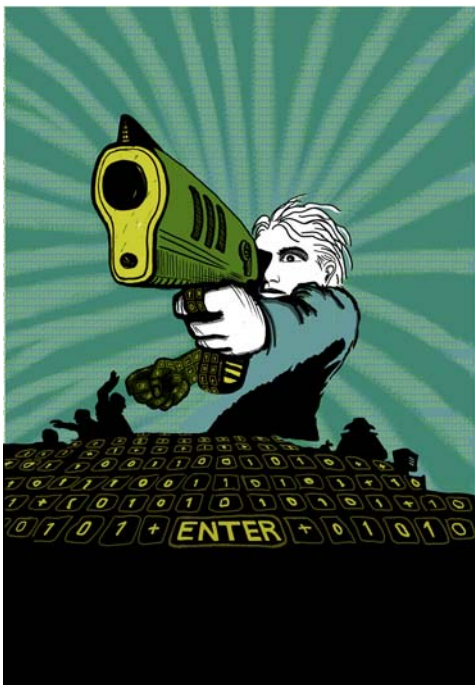


圖 9：使用 Corel PHOTO-PAINT 部分完成的插圖

我想要將槍口的一部分放在書名的前面。要完成這個，我複製了槍口以及部分的槍座，然後儲存成新的影像檔案（圖 10）。我並不完全知道要將多少的槍口放在書名前方。很幸運的，我可以稍後使用 CorelDRAW 的「編輯點陣圖」功能來編輯這個副本。



圖 10：複製槍口

將影像轉換成 CMYK

用完 Corel PHOTO-PAINT 時，我將插圖暫時轉換成 CMYK 色彩模式，並將它輸出成無壓縮的 TIFF 檔案。我大多數的客戶均要求使用 CMYK 色彩，但是，因為我是使用 RGB 色彩來繪製所有的插圖原稿，所以我暫時將色彩僅轉換成 CMYK。將插圖轉換成 CMYK 後，我必須小心，不要按到「儲存」，因為我要保留 RGB 的插圖原稿。

為了改善轉換成 CMYK 的效果，我先將所有物件合併成一個。接下來，按一下「影像」▶「CMYK 色彩 (32 位元)」，將影像轉換成 CMYK。接著從「儲存類型為」清單中，按一下「檔案」▶「輸出」(Ctrl + E) 並選擇「TIF - TIFF bitmap」，來輸出成 TIFF。輸出影像後，我接著按一下「編輯」▶「復原」(Ctrl + Z) 兩次，以還原原始 RGB 色彩和個別的可編輯物件。然後，我終於可以按一下「儲存」了。

在 CorelDRAW 中設定文件

現在，我啟動了 CorelDRAW。在「建立新文件」對話方塊 (Ctrl + N)，我設定適當的高度和寬度，並預留出血、包圍和裁切線的空間。由於我的插圖已轉換成 CMYK 色彩，所

以我選了預設 CMYK 色彩描述檔，並將解析度設在 300 dpi。

接下來，我選擇「**矩形**」工具來建立與印刷書籍大小相同的矩形。裁切線不會印出來，所以我排除了。由於會使用包圍封面，因此，我將出血和包圍包含在矩形的高度和寬度設定中。這些設定，加上裁切線，將構成我要交付給印刷廠的最終文件。我目前保留外框線，只是因為這樣我會知道矩形的位置。我稍後會移除。

建立圖框精確剪裁物件

為了設定插圖在書籍封面中的位置，我使用了 PowerClip™ 物件。首先，輸入 CMYK 轉換的 TIFF (**Ctrl + I**)。在選取影像後，我按一下「**物件**」▶▶▶**圖框精確剪裁**▶▶▶**置入於框架內**」。然後，我將游標放到矩形上，並按一下以釋放影像。我啟用了這個選項以便**永遠**將新的圖框精確剪裁內容自動置中，因此插圖會置於矩形的中心。按一下「**工具**」▶「**選項**」，展開「**工作空間**」類別，再從清單中選擇「**圖框精確剪裁框架**」即可存取這個選項。

由於我的插圖大於圖框精確剪裁矩形，所以我需要縮減取樣。為了縮減取樣，我以滑鼠右鍵按一下圖框精確剪裁矩形，並選擇「**編輯圖框精確剪裁**」，以便分開插圖與矩形。然後，我選了插圖，然後按住 **Shift** 拖曳圓角控點，來調整影像的大小，但同時保持置中位置。我用滑鼠右鍵按一下插圖，並選擇「**結束編輯此階層**」來完成。此時，我選取了矩形，然後從屬性列上的「**外框寬度**」清單方塊中，選擇「**無**」來移除外框線。

如要在 Corel PHOTO-PAINT 中進一步調整插圖，我只要以滑鼠右鍵按一下圖框精確剪裁矩形，並選擇「**編輯圖框精確剪裁**」即可。接下來，我選取插圖，然後按一下屬性列上的「**編輯點陣圖**」按鈕，來啟動 Corel PHOTO-PAINT。我接著做了任何必要調整，並按一下「**儲存**」。

在 Corel PHOTO-PAINT 中進行這樣的編輯並不會改變我的原始 Corel PHOTO-PAINT 檔案，只會改變我輸入且置於圖框精確剪裁物件內側的插圖點陣圖。您可以將點陣圖想成輸入 CorelDRAW 的副本。還有，如果我在編輯時不小心增加了插圖寬度，只要額外內容落在圖框精確剪裁矩形之外，就不會顯示在最終印刷版本中。這就是圖框精確剪裁功能如此之棒，而我之所以使用的原因了。

完成插圖

現在，我要為插圖加上最後的東西：使 0 和 1 遍佈身體和槍座。雖然我可以使 Corel PHOTO-PAINT 來進行這個工作，但是在 CorelDRAW 中使用向量元素將讓我更容易調整形狀，做的更快。並用「**封套**」工具與「**造形**」工具，我可以輕鬆地控制 0 和 1 順著身體形狀的流動（圖 11）。

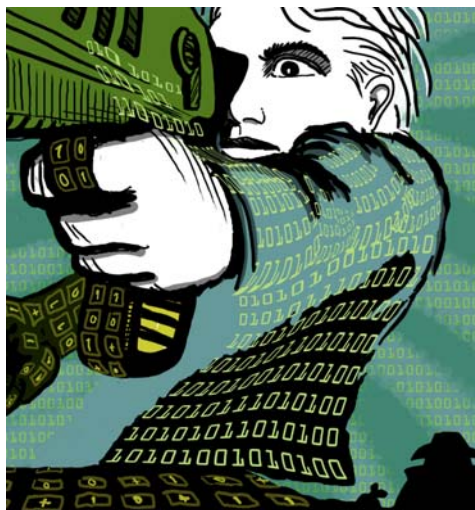


圖 11：使用「**封套**」工具建立含 0 和 1 沿著身體、手臂和槍座輪廓的物件形狀。

我將身體、手臂和槍座視為獨立部分，所以我為每個部分建立獨立的封套物件。利用「**造形**」工具，我可以隨自己的喜好，重新建立封套物件的形狀。並用「**封套**」工具與「**造形**」工具，幾乎就像是使用筆刷來畫畫。

調整導線位置與加上裁切線

我一向都使用矩形的左上角作為度量的起點。利用「**選取**」工具，我會從尺規原點（尺規左上角）拖曳到這個邊角。這個邊角現在是我的「0」。接著，我從尺規拖曳水平和垂直導線，然後設定出血和包圍。

出血和包圍設定完畢後，我加入裁切線，印刷廠會使用裁切線作為導線，來印製書籍封面（圖 12）。設計書籍封面時，我都會加入自己的裁切線，作為最終文件的一部分。我使用導線來完成確切的位置。



圖 12：將裁切線加到文件中。

加入書名、作者姓名及出版商標誌

是時候加入書名、作者姓名及出版商標誌了。我針對每個這些文字元素建立一個新物件，使這些元素更易控制。首先，為每個文字元素加上導線。雖然我在設計過程中可能會改變這些設定，但是現在指定設定很有用。

我現在設定封面的中間點，以引導放置文字元素。我選了書名和作者姓名的字型。出版商已提供標誌，所以只要輸入。

書名是最終封面的重要部分，我因此選了一個能配合故事情節，但看起來不會太像電腦字型的字型。我也試了在書名和作者姓名之間使用對比色彩，讓封面色彩更鮮活。

針對這個封面，我決定在每個文字元素後面加上黑色下落式陰影。為了這樣做，我建立每個物件的副本，將色彩變更為黑色，將它放在主要文字底下，然後向下（**Shift + 向下鍵**）、向右（**Shift + 向右鍵**）微調。我比較喜歡用這個方式，因為我想要有銳利的下落式陰影，「**下落式陰影**」工具會建立模糊的外框。

大致編輯好書名、作者姓名及出版商標誌後，我便做了最後的微調和間距調整。我將文字元素放在設計中我想要的確切位置，再加入槍口的影像並覆蓋到書名上（圖 13）。我將所有文字元素全轉換成曲線，做法是選取每個元素，再按一下、「物件」▶「**轉換成曲線**」（**Ctrl + Q**）。透過將所有文字元素轉換成曲線，可避免送至印刷廠的最終 PDF 文件出現字型問題，因為我的封面插圖已經成為一個影像檔案。



圖 13：書名和作者姓名完稿。

提供打樣給客戶

在整個設計過程中，我會持續將打樣送交給客戶，以確保我們的溝通直接順暢。現在，書籍封面的設計工作已經完成，所以我必須將最終打樣送交客戶。在沒有接獲客戶同意之前，絕不會將任何東西送往印刷廠。

軟式打樣和硬式打樣不同。我傳給客戶的軟式打樣成本已納入我的整個作品成本裡。客戶可能也想要收到硬式打樣，即印刷廠提供的紙上試印。硬式打樣需要費用，因此客戶需要決定是否要訂購。

我第一次的打樣一律是草圖；不是畫在紙上的鉛筆草圖，就是數位草圖。第一次的打樣讓我可以馬上知道，我的構想是否與客戶的構想一致。

我的第二次打樣是簡單的 JPEG，會展現出整體進展以及色彩和構圖。這些檔案會放在我的網站上僅供客戶檢閱，或透過電子郵件寄出。

第三次打樣是封面插圖完稿的軟式打樣。我知道，軟式打樣，即使是軟式打樣 PDF 都會牽涉到我自己的電腦螢幕和客戶的電腦螢幕。我無法保證客戶螢幕經過校正後，能顯示出跟我螢幕上完全一樣的色彩。在螢幕上檢視的軟式打樣僅供參考用，並不是交給印刷廠的最終輸出。不過，PDF 可以讓客戶對最終設計的外觀有清楚的瞭解。



圖 14：「色彩打樣設定」泊塢視窗

為了建立軟式打樣，我存取了「色彩打樣設定」泊塢視窗（「視窗」▶「泊塢視窗」▶「色彩打樣設定」），然後選擇 CMYK 色彩描述檔以用於最終輸出（圖 14）。然後，按一下「輸出軟式打樣」按鈕，並從「儲存類型為」清單方塊中選擇 PDF 格式。最後，我將 PDF 軟式打樣傳送給客戶檢閱。

傳送 PDF 給印刷廠

現在，我要將書籍封面傳送給印刷廠。我一定會要求客戶或印刷廠提供所需的 PDF 設定

值。如果客戶告知我要傳送可列印的 PDF，我會按一下「檔案 ▾ ▾ ▾ PDF 發行」，然後按一下「設定」按鈕。

在「PDF 設定值」對話方塊中，找到「一般」標籤，再選擇「PDF 預設」清單方塊中的「PDF/X-3」（圖 15）。因為我已經選了出血和包圍設定，所以就不勾選「印前」標籤上的「出血限制」方塊。



圖 15：選擇 PDF 預設

現在大功告成，我只需要將 PDF 傳送給印刷廠，然後等候樣本印好即可（圖 16）。

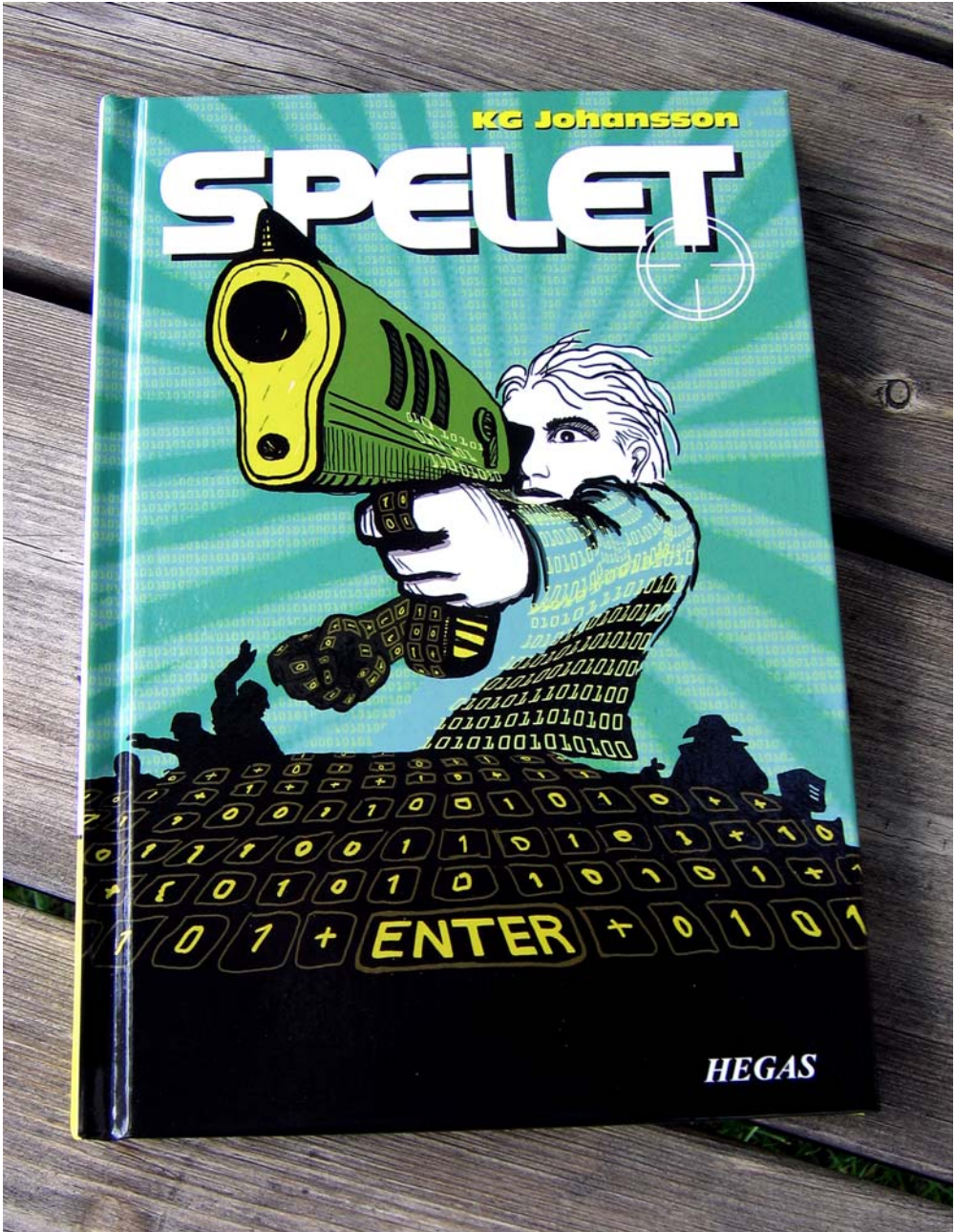


圖 16 : 印好的書籍封面

Copyright © 2014 Corel Corporation. 保留所有權。所有商標或註冊商標均為其各自擁有者的財產。