

Ilustrace a návrh knižní obálky

Stefan Lindblad



Foto: Mia Palenque

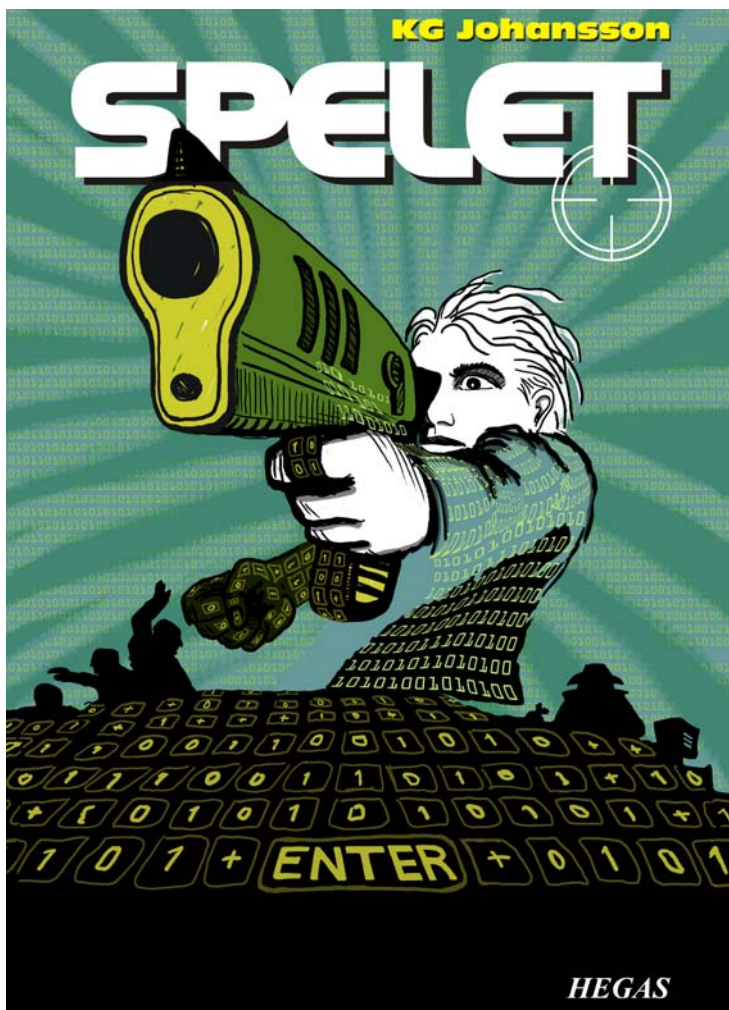
O autorovi

Stefan Lindblad je ilustrátor a výtvarník ze švédského Stockholmu. Pracuje na volné noze pro mnoho knižních vydavatelství, reklamních agentur a dalších klientů na nejrůznějších tiskových publikacích a jiných médiích. Kromě zakázek na ilustrace a grafiku pro klienty ze Švédska i zahraničí má za sebou mnoho samostatných výstav a je rovněž autorem dotovaných výtvarných děl na objednávku. Pro veškerou práci v digitální doméně používá aplikace CorelDRAW®, Corel® PHOTO-PAINT™ a tablet Wacom® Intuos®, ale nezapomněl ani, jak se zachází s tužkou a papírem. Stefan je členem poradního výboru Corel Advisory Council a testuje betaverze produktů Corel. Navštivte jeho web na adrese www.stefanlindblad.com.

Ilustrace a návrh knižní obálky

Jako ilustrátor jsem od švédského nakladatelství Hegas dostal zakázku na ilustraci a návrh obálky ke knize pro děti od 12 do 15 let. Práce na ilustraci a zároveň i na obálce byla hodně zábavná, protože jsem

měl volnější ruce při rozhodování o konečném výsledku (obrázek 1). Vydavatel chtěl, aby obálka vyjadřovala napínavý charakter příběhu o klukovi, který se omylem dostane k tajemné počítačové hře.



Obrázek 1: Můj návrh obálky a ilustrace ke knize Spelet od KG Johanssona (Höganäs, Švédsko: Hegas, 2008)

Hra, ke které patří ovladač v podobě pistole, má měnit osobnosti hráčů, a hlavního hrdinu vtáhne do nebezpečného světa tajných nočních schůzek, z kterých se vyklube lov na lidi. Kluk dostane strach a rozhodne se jít na policii, ale neví, komu má věřit.

Chtěl jsem vypočítat pocit nebezpečí, které je venku a zároveň i v myslí hlavní postavy, která hru hraje. Důležitou roli hrála v příběhu pistole a bylo jasné, že je to dobrý motiv na výraznou ilustraci na obálku, po které vydavatel toužil. Věděl jsem, že bez ní by byl příběh chudší obsahově i v celkovém vyznění.

Když jsem si knížku přečetl, probral v místní kavárně a udělal spoustu náčrtů tužkou, začala se pomalu rodit koncepce obálky. Když mi vydavatel nápady schválil, pustil jsem se do práce.

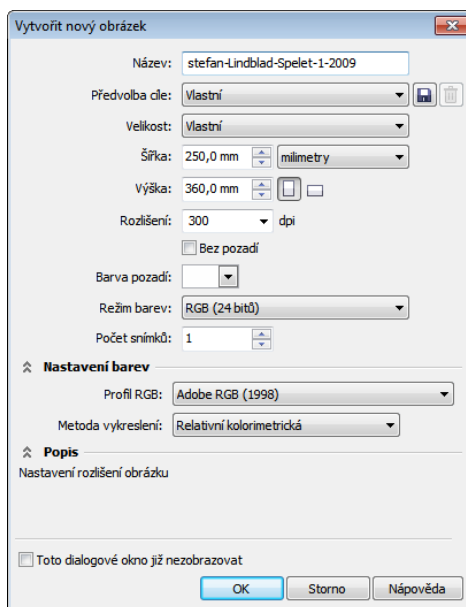
Rozhodl jsem se použít na obálce velký obrázek včetně přesahů a překladu. Brzy mě napadlo, že by hlaveň pistole mohla procházet titulem knihy vysázeným tučně v horní části obálky. Kluk by se díval na něco, co ho vylekalo, a zároveň by na to mířil. A protože se příběh točí kolem počítačové hry, kolem postavy by mohl být vzor složený z nul a jedniček.

Na tomto projektu se výborně uplatnila kombinace aplikací Corel PHOTO-PAINT a CorelDRAW s kreslicím tabletem Wacom Intuos.

Nejdřív jsem naskenoval svůj hrubý náčrt nakreslený tužkou, importoval jsem ho do programu Corel PHOTO-PAINT a pak jsem vytvořil ilustraci s náčrtem jako dočasnou předlohou. Potom jsem v aplikaci CorelDRAW doplnil pár finálních úprav ilustrace a navrhl jsem obálku. Nakonec jsem celý návrh vyexportoval do souboru PDF a odeslal do nakladatelství a do profesionální tiskárny na předtiskovou přípravu.

Vytvoření nového obrázku v aplikaci Corel PHOTO-PAINT

Vždycky, když začínám pracovat v programu Corel PHOTO-PAINT, nastavím všechny parametry obrázku, které pro ilustrace potřebuji. Nad nastavením mám teď lepší kontrolu díky novému dialogovému oknu **Vytvořit nový obrázek (Ctrl + N, obrázek 2)**. Můj nakladatel požaduje u všech ilustrací pro dětské thrillery stejný formát a v novém dialogovém okně si můžu vytvořit své vlastní nastavení a přidat je do seznamu **Předvolba cíle**.



Obrázek 2: Nastavení nového obrázku

Kvůli kvalitě vždycky pracuji s obrázků větších velikostí. I když jsou teď přesahy a překlad nastaveny ve správném formátu, velikost obrázku v milimetrech jsem zdvojnásobil. Teprve v pozdější fázi nastavím konečnou velikost.

Rozlišení nastavuji na 300 dpi (bodů na palec) a režim barev na 24bitový model RGB. Výchozí režim barev RGB v aplikaci Corel PHOTO-PAINT X5 je sRGB, já ale volím

režim **Adobe RGB (1998)**, protože má větší gamut a líp se převádí do formátu CMYK.

Skenování a import hrubých náčrtů

Při ilustrování vždycky začínám od několika hrubých skečů, které si načrtnu tužkou do bloku nebo přímo v programu Corel PHOTO-PAINT na tabletu Wacom Intuos. První náčrty pro tuto ilustraci jsem si nakreslil do bloku a pak jsem je naskenoval (obrázek 3).



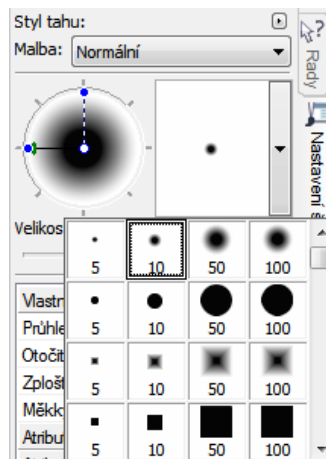
Obrázek 3: Hrubá kresba tužkou naskenovaná do aplikace Corel PHOTO-PAINT

Obyčejně při skenování volím rozlišení aspoň 300 dpi, ale protože tenhle náčrtek měl sloužit jen jako dočasná předloha, spokojil jsem se se 150 dpi. Po nastavení rozlišení buď stisknu tlačítko na skeneru, nebo pořídím naskenovaný obrázek přímo v aplikaci Corel PHOTO-PAINT (**Soubor ▶ Získat obrázek ▶ Získat**). Když importuji hrubý náčrt, objeví se jako samostatný objekt na ukotvitelném panelu **Správce objektů** (**Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Správce objektů**). U hrubých orientačních náčrtů, jako byl tento, nastavuji na ukotvitelném panelu **Správce objektů** krytí 50 % nebo méně. Díky nižšímu nastavení krytí můžu náčrt používat jako šablonu a kreslit přes něj nový obrázek jako nový objekt, jako na pauzovacím papíru.

Kreslení hlavních tvarů

K ukotvitelným panelům, které používám nejčastěji, patří panel **Nastavení štětce** (**Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Nastavení štětce**), kde volím různé hroty a velikosti štětců. Spolu s ukotvitelným panelem **Malířské techniky** v aplikaci CorelDRAW nabízí ukotvitelný panel **Nastavení štětce** v programu Corel PHOTO-PAINT široké spektrum nástrojů pro malování a kreslení (obrázek 4).

Pro tuto ilustraci jsem si vybral nástroj **Malba**, kategorii **Malířský štětec** a předvolbu **Vlast.malíř.štětec**. Pak jsem zvolil pevný hrot. Měkké kulaté hroty příliš často nepoužívám. Dávám přednost pevným kulatým hrotům, protože se nejlíp hodí k mému stylu kreslení a malování. Velikost hrotu můžu změnit, když podržím klávesu **Shift** a potáhnu hrot myši.



Obrázek 4: Výběr hrotu štětce na ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**

Když mám vybraný štětec a hrot, přejdu přímo na paletu s barvami. Tentokrát vyberu černou a začnu kreslit podle prvního hrubého náčrtu.

Při kreslení nejdřív umístím hlavní obrysy. Rád napřed nahodím celek a pak se teprve

soustředím na detaily. Tak můžu pracovat současně vědomě i podvědomě. Když už původní náčrt nepotřebuji, jednoduše ho odstraním.

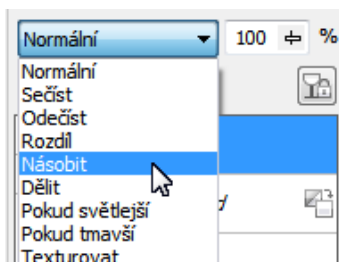
V této fázi mám obvykle vytvořenou spoustu jednotlivých objektů. Kdybych používal tradiční techniku, vyhazoval bych papíry, gumoval a překrýval kresbu jinou technikou. Software mi místo toho umožňuje přidávat, odebírat a mazat objekty, kdykoli potřebuji, což šetří čas. V dokončené ilustraci někdy zkombinuji víc objektů do jednoho.

Na programu Corel PHOTO-PAINT je hodně příjemných věcí a funkce režimu sloučení je jedna z nich. Režimy sloučení mi hodně pomáhají, když koloruji naskenované náčrty nebo digitální kresby a malby. Snadno uhodnete, že je používám opravdu často.

V programu Corel PHOTO-PAINT můžu pracovat se stovkami objektů na jedné ilustraci a tahat každý objekt v pořadí překrývání by mohlo trvat pěkně dlouho. Naštěstí se to obvykle dá snadno vyřešit pomocí režimů sloučení na ukotvitelném panelu **Správce objektů**, které řídí změny barvy u podkladových objektů.

Začnu tím, že vytvořím nový objekt a nastavím režim sloučení **Pokud tmavší** nebo **Násobit** (obrázek 5). Pak vyberu světlejší šedou a začnu malovat šedé stíny.

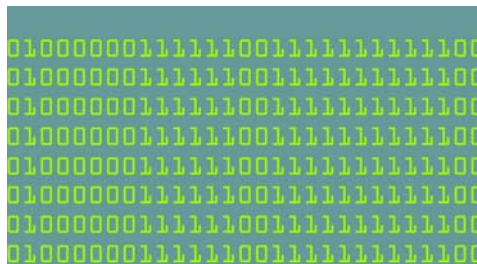
Když mám stíny hotové a odstranil jsem hrubý náčrt tužkou, vezmu modrou barvu a vyplním objekt pozadí nástrojem **Výplň**.



Obrázek 5: Výběr režimu sloučení na ukotvitelném panelu **Správce objektů**

Vytvoření pozadí

V dalším kroku přidám na pozadí spoustu nul a jedniček symbolizujících počítačovou hru, která je důležitou součástí příběhu. Použiji k tomu nástroj **Text** a světlou zelenožlutou barvou jednoduše popíšu celou stránku stovkami nul a jedniček tak, aby to připomínalo programový kód (obrázek 6).



Obrázek 6: Vytvoření obrázku na pozadí pomocí nástroje **Text**

Paprsky na pozadí vytvořím přidáním a odmazáváním zelené barvy tak, abych vyvolal dojem neučesané kresby od ruky. Nejdřív vytvořím nový objekt a umístím ho v pořadí překrývání těsně nad objekt s nulami a jedničkami. Pak objekt vyplním temnější zelenou. Tato barva zakryje všechny nuly a jedničky, ty ale začnou znovu prosvítat, když nastavím krytí na 37 %. Pak začnu část zeleného objektu mazat.

Zní to divně? Možná, ale nic divného na tom není. Použitím nástroje **Guma** a střídáním tmavě zeleného objektu a objektu s nulami a jedničkami vytvořím efekt, o který mi šlo (obrázek 7). Mažu dál i tam, kde je tělo a ruka.



Obrázek 7: Pod vymazanými částmi zeleného objektu se objevuje pozadí.

Přidání prvků popředí

Když mám hotové pozadí, přejdu k vybarvování pravé ruky postavy a pistole. Vytvořím tři nové barevné objekty: velmi tmavě zelený objekt pro zařatou pěst, nažloutlý objekt pro ústí hlavně a pažbu a zelený objekt pro tělo pistole.

Pak vytvořím nový objekt a nakreslím všechny klávesy s nulami a jedničkami, které pokrývají zařatou pěst, pažbu a popředí (obrázek 8). Vezmu si na to pero Wacom, vyberu předvolbu **Vlast.malíř.štětec** a použiji pevný hrot.



Obrázek 8: Nakreslené klávesy

Teď je čas zamyslet se nad objemem a perspektivou. Ruka a pažba mají jasně zřetelný objem, takže při kreslení kláves s nulami a jedničkami musím sledovat jejich tvar. Pokračuji klávesnicí v popředí a její objem posílí dojem bodové perspektivy. Na perspektivu mám dobrý odhad, takže prostě začnu kreslit a postupuji od oka – s tabletem Wacom je to velice snadné.

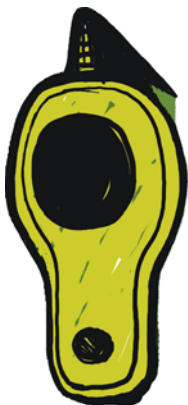
Kdybych ale potřeboval s perspektivou pomoci, přidal bych dočasný objekt s několika čarami jako vodičky, umístil do něj střed perspektivy a jednu nebo dvě čáry navíc, směřující doleva i doprava. Po nakreslení všech kláves bych dočasný objekt jednoduše odstranil.

V tuto chvíli mám vlastní ilustraci prakticky hotovou (obrázek 9), až na další nuly a jedničky, které přidám v programu CorelDRAW.



Obrázek 9: Částečně dokončená ilustrace – výsledek práce v aplikaci Corel PHOTO-PAINT

Chci, aby ústí hlavně zčásti překrývalo titul knihy. Abych toho dosáhl, udělám si kopii ústí a části těla pistole a uložím je do nového souboru (obrázek 10). Zatím přesně nevím, jak velká část ústí hlavně bude titul zakrývat. Kopii však naštěstí můžu upravit později pomocí funkce **Upravit rastr** v programu CorelDRAW.



Obrázek 10: Kopie ústí hlavně

Převod obrázku do modelu CMYK

Po dokončení práce s programem Corel PHOTO-PAINT ilustraci dočasně převedu do barevného režimu CMYK a exportuji jako nekomprimovaný soubor TIFF. Většina mých klientů vyžaduje barvy CMYK, ale vzhledem k tomu, že své původní ilustrace kreslím v režimu RGB, převod do barev CMYK dělám jen dočasně. Po převodu ilustrace do barev CMYK musím dávat pozor, abych neklikl na tlačítko **Uložit**, protože původní ilustraci chci zachovat v režimu RGB.

Pro vylepšení převodu do modelu CMYK nejdřív sloučím všechny objekty do jednoho. Pak převedu obrázek do barev CMYK kliknutím na příkaz **Obrázek ▶ Převést na barvy CMYK (32 bitů)**. Výsledek exportuji do formátu TIFF příkazem **Soubor ▶ Exportovat (Ctrl + E)**; ze seznamu **Typ souboru** vyberu možnost **TIF – rastr TIFF**.

Po exportu obrázku dvakrát kliknu na příkaz **Úpravy ▶ Zpět (Ctrl + Z)**, abych obnovil původní barvy RGB a jednotlivé upravitelné objekty. Pak teprve kliknu na tlačítko **Uložit**.

Nastavení dokumentu v aplikaci CorelDRAW

Teď spustím program CorelDRAW. V dialogovém okně **Vytvořit nový dokument (Ctrl + N)** nastavím správnou výšku a šířku včetně místa pro přesahy, překlad a ořezové značky. Protože už jsem ilustraci převedl do barev CMYK, vyberu výchozí profil barev CMYK a nastavím rozlišení 300 dpi.

Pak vyberu nástroj **Obdélník** a vytvořím obdélník o velikosti vytištěné knihy. Ořezové značky se nebudou tisknout, takže je vynechám. Protože připravuji obálku s překladem, při nastavování výšky a šířky obdélníku budu počítat i s přesahy a překladem. Toto nastavení spolu s ořezovými značkami mi pomůže při vytváření finální verze dokumentu pro odeslání do tiskárny. Pro začátek nechám zobrazený obrys okraje, prostě proto, abych viděl, kde obdélník je. Později jej odstraním.

Vytvoření objektu PowerClip

Pro umístění ilustrace na obálku knihy použiji objekt PowerClip™. Začnu importem souboru TIFF převedeného do barev CMYK (**Ctrl + I**). Vyberu obrázek a kliknu na příkaz **Objekt ▶ Oříznutí PowerClip ▶ Umístit do rámečku**. Pak posunu ukazatel myši na obdélník a kliknutím obrázek umístím. Povolil jsem možnost **Vždy** automaticky umísťovat nový obsah oříznutí PowerClip do středu, takže se ilustrace posune na střed obdélníku. K této možnosti se dostanete kliknutím na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**, rozbalením kategorie **Pracovní plocha** a výběrem položky **Rámeček PowerClip** ze seznamu.

Protože je moje ilustrace větší než obdélník oříznutí PowerClip, musím ji převzorkovat na menší rozlišení. Abych to mohl udělat, kliknu pravým tlačítkem myši na obdélník PowerClip a výběrem příkazu **Upravit PowerClip** oddělím ilustraci od obdélníku. Pak vyberu ilustraci, podržím klávesu **Shift**, aby obrázek zůstal vycentrovaný, a tažením za rohový úchyt nastavím novou velikost. Nakonec kliknu na ilustraci pravým tlačítkem myši a vyberu příkaz **Dokončit úpravu této úrovně**. V tuto chvíli vyberu obdélník a odstraním obrys okraje tím, že vyberu položku **Žádný** ze seznamu **Šířka obrysu** na panelu vlastností.

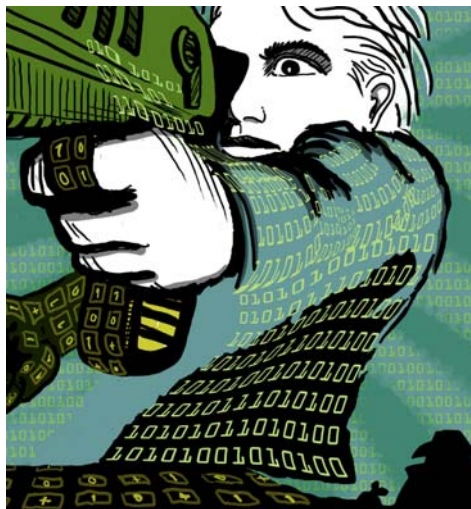
Pokud bych potřeboval ilustraci ještě upravit v programu Corel PHOTO-PAINT, jednoduše kliknu pravým tlačítkem myši na obdélník PowerClip a vyberu příkaz **Upravit PowerClip**. Pak vyberu ilustraci a spustím program Corel PHOTO-PAINT tlačítkem **Upravit rastr** na panelu vlastností. Udělám potřebné změny a kliknu na tlačítko **Uložit**.

Při tomto způsobu upravování v programu Corel PHOTO-PAINT se nezmění můj původní soubor z programu Corel PHOTO-PAINT, ale jenom rastr s ilustrací, který jsem importoval a vložil do objektu PowerClip. Rastr si můžete představovat jako kopii importovanou do programu CorelDRAW. Kdybych ilustraci při úpravách rozšířil, nový obsah by se ve finální tiskové verzi neobjevil, pokud by byl až za okrajem obdélníku PowerClip. Proto je funkce PowerClip tak skvělá a proto ji používám.

Dokončení ilustrace

Teď dokončím poslední kousek ilustrace – nuly a jedničky, které pokrývají postavu a tělo pistole. I když jsem i tuto část mohl udělat v programu Corel PHOTO-PAINT, v programu CorelDRAW s pomocí vektorového prvku mi to půjde mnohem rychleji a budu moci daleko přesněji určit tvar. Kombinace nástrojů **Obálka**

a **Tvar** mi dovolí snadno řídit pohyb nul a jedniček podle tvaru postavy (obrázek 11).



Obrázek 11: Tvarování objektů s nulami a jedničkami podle obrysů chlapcova trupu, paže a těla pistole pomocí nástroje **Obálka**.

Tělo, ruka a pistole jsou samostatné části, takže pro každou část vytvořím zvláštní obálkový objekt. Nástrojem **Tvar** můžu měnit tvar obálek, jak mě napadne. Práce s kombinací nástrojů **Obálka** a **Tvar** se skoro blíží malování štětcem.

Umístění vodicích linek a přidání ořezových značek

Jako počáteční bod pro měření vždycky používám levý horní roh obdélníku. Nástrojem **Výběr** přetáhnou do tohoto rohu počátek pravítka (levý horní roh na pravítku). Od toho okamžiku je levý horní roh mým nulovým bodem. Pak tahem myši z pravítka umístím vodorovné a svislé vodicí linky a nastavím přesahy a překlad.

Po nastavení přesahů a překladu přidám ořezové značky, které použije tiskárna jako vodítko při tisku knižní obálky (obrázek 12). Když pracuji na obálce knížky, vždycky do finální verze dokumentu přidám své vlastní

ořezové značky. Vodicí linky mi pomáhají s přesným umístěním.



Obrázek 12: Dokument s přidánými ořezovými značkami

Přidání titulu, jména autora a loga vydavatele

Přišel čas přidat na obálku titul knihy, jméno autora a logo vydavatele. Pro každý z těchto textových prvků vytvořím nový objekt, aby se mi s nimi snáze manipulovalo. Za prvé přidám vodicí linky pro každý z textových prvků. I když se jejich přesné nastavení může později během návrhu změnit, bude užitečné, když je vytvořím už teď.

Nastavím si střed obálky, který mi pomůže s umístováním textových prvků. Vyberu písmo pro titul a jméno autora. Své logo mi dodal vydavatel, takže je jednoduše importuji.

Titul je důležitou součástí výsledné podoby obálky, vyberu proto písmo, které se hodí k příběhu, ale nevypadá příliš počítačově. Vyzkouším i různé možnosti kontrastních barev pro titul a jméno autora, abych obálku oživil.

Na této obálce jsem se rozhodl přidat ke všem textovým prvkům stín. Vytvořím ho tak, že každý objekt zkopíruji, přebarvím na černo, umístím do vrstvy pod hlavním textem a posunu o kousek dolů (**Shift + šipka dolů**) a doprava (**Shift + šipka doprava**). Těto metodě dávám přednost, protože chci, aby byly stíny ostré, a nástroj **Stín** vytváří stíny s rozmazaným okrajem.

Když se mi zamlouvá vzhled titulu, jména autora i loga vydavatele, provedu konečné úpravy mezerování mezi znaky a prokladu řádků. Umístím textové prvky v návrhu přesně tam, kde je chci mít, a přidám obrázek ústí hlavně překrývající titul (obrázek 13). Všechny textové prvky převedu na křivky – každý z nich vyberu a kliknu na příkaz **Objekt ▶ Převest na křivky (Ctrl + Q)**. Převedením všech textových prvků na křivky se vyhnou problémům s písmo ve výsledném dokumentu PDF, který odesílám do tiskárny, protože jsem celou ilustraci na obálce převedl do jednoho souboru s obrázkem.



Obrázek 13: Konečná podoba titulu a jména autora

Nátisky pro klienta

Během celého procesu návrhu jsem klientovi posílal nátisky, aby nemohlo nikde dojít k žádnému nedorozumění. Teď, když jsem obálku dokončil, potřebuji klientovi poslat konečné nátisky. Nikdy by mě ani nenapadlo poslat cokoli do tiskárny, aniž by to klient předem schválil.

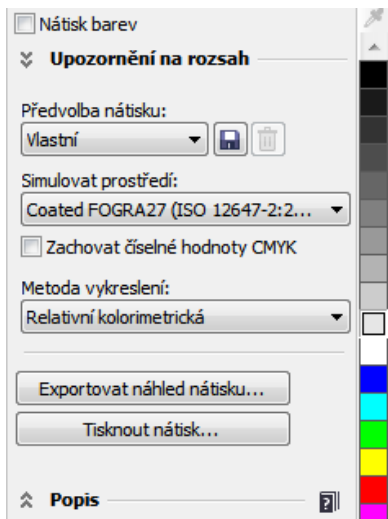
Náhled nátisku (soft proof) není totéž jako skutečný fyzický nátisk. Náklady na náhledy nátisků, které posílám klientům, jsou započteny do celkové ceny mé práce. Klient si může vyžádat i fyzické nátisky, tedy zkušební výtisky na papíře, vytištěné v tiskárně. Fyzické nátisky ovšem stojí peníze a klient se tedy musí sám rozhodnout, jestli si je objedná.

První vzorky, které klientovi posílám, jsou vždycky hrubé náčrty – ať už kresby tužkou na papír, nebo jednoduché digitální skici. Na těchto prvních ukázkách se hned ukáže, jestli s klientem uvažujeme stejným směrem.

Jako druhé nátisky posílám jednoduché soubory ve formátu JPEG, které ukazují

celkový vývoj a mé představy o barvách a kompozici v zakázce. Tyto soubory umístí na svůj web tak, aby k nim měl přístup pouze klient, nebo je odesílám e-mailem.

Jako třetí ukázkou posílám náhled nátisku dokončené ilustrace na obálku. Musím počítat s tím, že náhled nátisku, i když je ve formátu PDF, vždycky závisí na nastavení mého a klientova monitoru. Nemám žádnou záruku, že klient používá kalibrovaný monitor a uvidí barvy přesně tak, jak je vidím já na svém monitoru. Náhled nátisku je jen orientační ukáзка určená k prohlížení na obrazovce, ne konečný výsledek vhodný k odeslání do tiskárny. Přesto si klient může ze souboru PDF udělat dobrou představu o tom, jak bude vypadat výsledek.



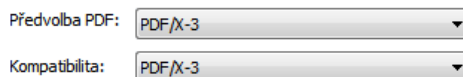
Obrázek 14: Ukotvitelný panel **Nastavení nátisku barev**

Při přípravě náhledu nátisku otevřu ukotvitelný panel **Nastavení nátisku barev** (**Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** ▶ **Nastavení nátisku barev**) a vyberu profil barev CMYK, který použiji pro finální výstup (obrázek 14). Pak kliknu na tlačítko **Exportovat náhled nátisku** a ze seznamu **Typ souboru** vyberu formát PDF. Nakonec pošlu náhled nátisku ve formátu PDF klientovi ke kontrole.

Odeslání souboru PDF do tiskárny

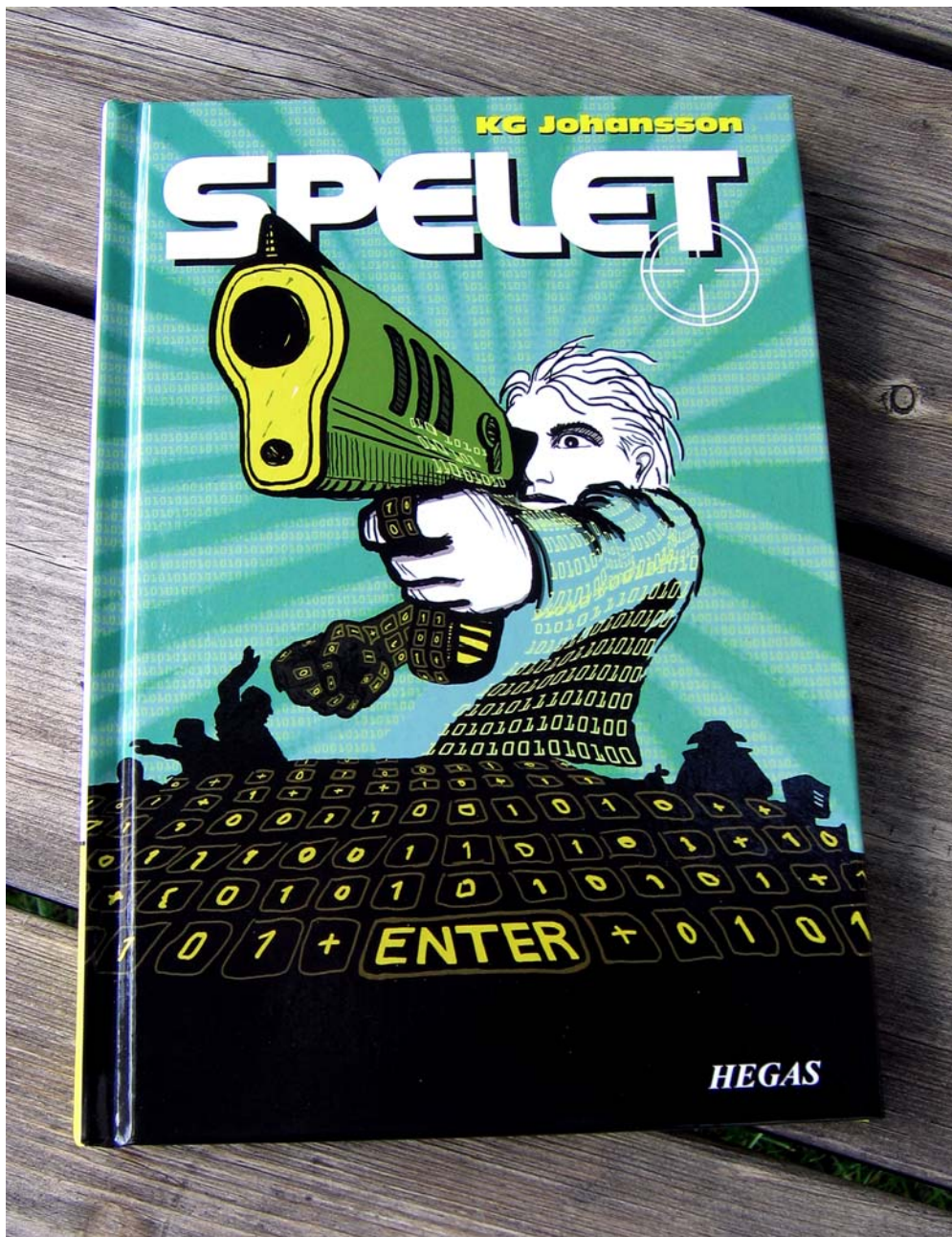
Přišla chvíle, kdy můžu poslat hotovou knižní obálku do tiskárny. Vždycky se napřed zeptám klienta nebo tiskárny na to, jaké nastavení PDF bude požadovat. Pokud mám poslat soubor PDF určený k tisku, prostě jen kliknu na příkaz **Soubor** ▶ **Publikovat do souboru PDF** a kliknu na tlačítko **Nastavení**.

V dialogovém okně **Nastavení souboru PDF** najdu kartu **Obecné** a v seznamu **Předvolba PDF** vyberu položku **PDF/X-3** (obrázek 15). Protože už jsem sám nastavil přesahy a překlad, nezaškrťávám políčko **Mez přesahu** na kartě **Předtisková příprava**.



Obrázek 15: Výběr předvolby souboru PDF

Nakonec už jen odešlu soubor PDF do tiskárny a čekám na vytištěné vzorky (obrázek 16).



Obrázek 16: Hotová knižní obálka

Copyright © 2014 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky a registrované ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.