

本の表紙のイラスト とデザイン

Stefan Lindblad



Mia Palenque 撮影

執筆者の紹介

Stefan Lindblad は、スウェーデンのストックホルム出身のイラストレータ兼アーティストです。書籍出版社、広告代理店、およびさまざまな印刷発行や他のメディアに関連するクライアントに対して、フリーランサーとして作品を提供しています。スウェーデンおよび海外のクライアントからのイラストやグラフィックスの依頼だけでなく、多くの個展を開催しており、委託によるアートワークも手がけています。彼は、すべてのデジタル作品の創作で、CorelDRAW®、Corel® PHOTO-PAINT™、および Wacom® Intuos® ペンタブレットを使用していますが、必要に応じて、物理的なペンや紙も使用しています。Stefan は、Corel Advisory Council のメンバーで、Corel ベータ テスターでもあります。彼の Web サイト (www.stefanlindblad.com) をご覧ください。

本の表紙のイラストとデザイン

私は、イラストレータとして、スウェーデンの出版社である Hegas から、12 歳から 15 歳向けの本の表紙のイラストとデザインの仕事を委託されています。イラストと本の表紙を作成する仕事は、最終的な結果を自分でコン

トロールできるので、両方とも特に気に入っています (図 1)。出版社の要求は、少年がミステリアスなコンピュータ ゲームを誤って受け取ったことから始まるストーリーの核心を表紙に反映することでした。

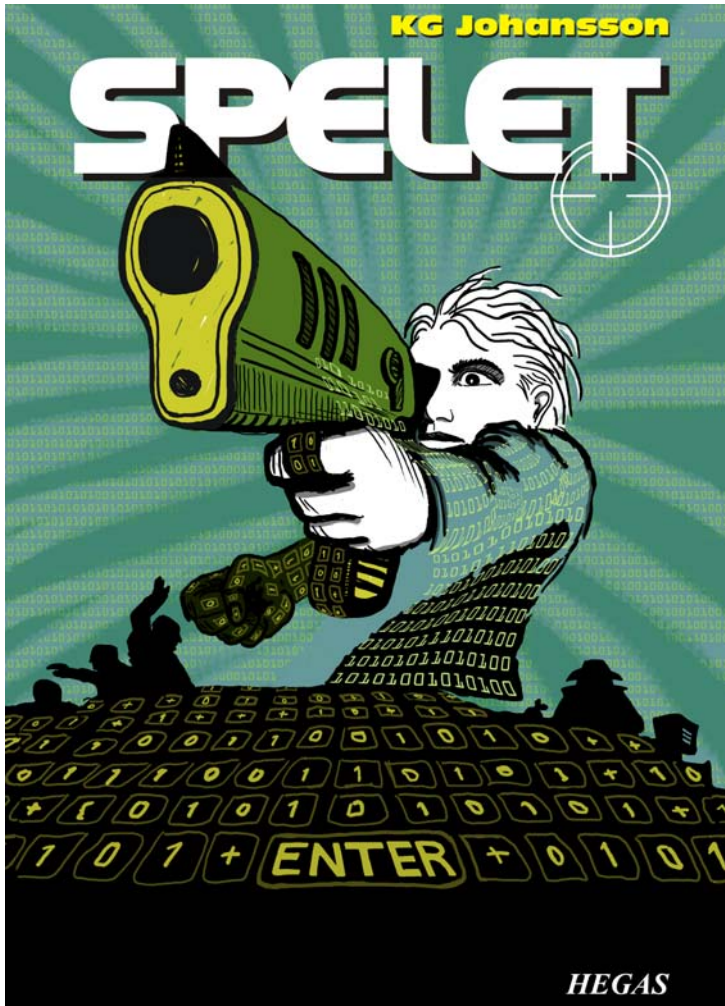


図 1: 『Spelet』(KG Johansson 著 (Höganäs, Sweden: Hegas、2008 年発行) の表示デザインとイラスト

ジョイスティックの銃を使うこのゲームは、ユーザーの性格を変えるように設計されており、少年を危険な世界に導きます。そこでは、人狩りについての秘密会議が深夜に行われていました。少年は恐怖を覚え、警察に通報することを決意しましたが、だれを信じたらよいのかわかりませんでした。

私は、少年がゲームを行っているときに心の内外に存在する恐怖感を表そうと思いました。ジョイスティックの銃はストーリー展開で重要な役割を果たしており、出版社の要求を満たす強烈な表紙イラストになると思われました。ジョイスティックの銃なしでは、ストーリーの意味やインパクトは大幅に弱くなってしまいます。

本をひととおり読んだ後、近くの喫茶店でブレーストーミングを行い、多数の鉛筆スケッチを描き、表紙のコンセプトを創造しました。出版社の承認を得るとすぐに、私は仕事に取りかかりました。

表紙に大きなイメージを使用し、ブリードとラップアROUNDを含めることを決意しました。本のタイトルを貫通するように銃身を配置し、タイトルを表紙の上部に大胆に描くアイデアをすぐに思い付きました。少年は、彼をおびえさせている何かを見つめ、狙いを定めます。ストーリーはコンピュータゲームに関するものなので、0と1のパターンが少年を取り巻きます。

Corel PHOTO-PAINT、CorelDRAW、およびWacom Intuos 描画タブレットの組み合わせは、このプロジェクトに最適でした。

まず、ラフな鉛筆スケッチをスキャンし、Corel PHOTO-PAINT にインポートしました。次に、スケッチを一時的な基準として使用してイラストを作成しました。その後、CorelDRAW を使用してイラストに仕上げタッチを追加して、表紙のデザインを完成しました。最後に、表紙のデザインを PDF にエ

クスポートし、出版社と前処理印刷の専門家に送付しました。

Corel PHOTO-PAINT を使用してイメージ作成を開始する

Corel PHOTO-PAINT で作業を始めるときにはいつでも、イラストに必要なイメージ設定を指定します。新しい **[新規イメージの作成]** ダイアログ ボックス (Ctrl + N) を使用することで、以前より細かく設定できるようになりました (図 2)。出版社は、子供向けのすべてのスリラー本で、イラストに同じ形式を使用するように要求しています。この新しいダイアログ ボックスは、独自のカスタム設定を作成し、それらを **[プリセット指定先]** リストに追加することを可能にします。

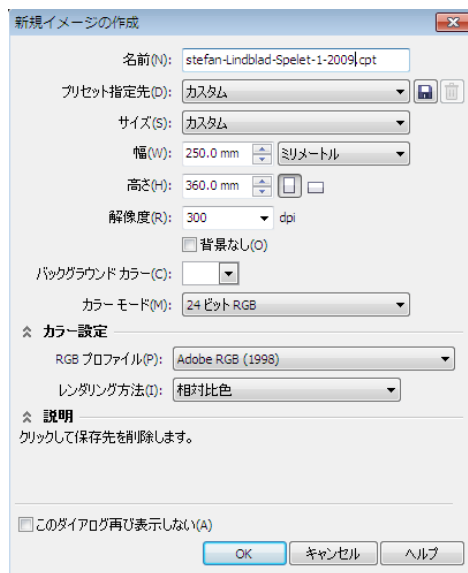


図 2: 新しいイメージの設定

高い品質を維持するために、いつも大きなイメージサイズで作業します。このため、ブリードとラップアROUNDは正しい形式に設定されますが、ミリメートル単位でイメージサイズを2倍にします。このプロセスの後半で、サイズを調整できます。

解像度を 300 dpi (dots per inch) に、カラーモードを 24 ビット RGB に設定します。Corel PHOTO-PAINT X5 でのデフォルトの RGB カラーモードは sRGB ですが、私は、**Adobe RGB (1998)** を選択します。これは、カラー空間が大きく、CMYK 変換に優れているためです。

ラフスケッチをスキャンし、インポートする

イラストを創作するときにはいつも、いくつかのラフスケッチを作成します。スケッチブックに鉛筆で描くこともあれば、Wacom Intuos タブレットを使用して Corel PHOTO-PAINT で直接描画することもあります。このイラストの場合は、最初のラフスケッチをスケッチブックに描き、その後でスキャンしました (図 3)。



図 3: 鉛筆書きのラフスケッチをスキャンして Corel PHOTO-PAINT に取り込む

スキャンの解像度は 300 dpi 以上をいつも選択しますが、このスケッチは一時的な基準としてのみ使用されるので、150 dpi に設定しました。次に、スキャナのボタンを押すか、スキャンされたイメージを Corel PHOTO-PAINT ([ファイル] ▶ [イメージの取り込み] ▶ [取り込み]) から取得します。鉛筆書きのラフスケッチをインポートします。このスケッチは、個別のオブジェクトとして [オブジェクト マネージャ] ドッキングウ

ィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキング ウィンドウ] ▶ [オブジェクト マネージャ]) に表示されます。このスケッチのようなラフな基準スケッチの場合は、[オブジェクト マネージャ] ドッキングウィンドウで不透明度を 50% 以下に設定します。不透明度を低く設定すると、スケッチを基準として使用しながら、まるでトレーシングペーパーを使用しているかのように、新しいイメージを新しいオブジェクトとして、スケッチの上に描くことができます。

基本形を描く

最も頻繁に使用するドッキングウィンドウの 1 つは、[ブラシの設定] ドッキングウィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキング ウィンドウ] ▶ [ブラシの設定]) です。このドッキングウィンドウでは、ブラシのすべてのペン先とペン先のサイズから選択できます。CorelDRAW の [アート メディア] ドッキングウィンドウと連携することにより、Corel PHOTO-PAINT の [ブラシの設定] ドッキングウィンドウは、ペイントと描画のための非常に広範なツールを提供します (図 4)。

このイラストについては、私は、ペイントツール、[アート ブラシ] カテゴリ、および [カスタムアート ブラシ] プリセットを選択します。次に、均一なペン先を選択します。柔らかい丸型のペン先は、めったに使用しません。私は、均一な丸型のペン先が好きです。これは、描画とペイントに関する私のスタイルに最適だからです。Shift キーを押しながらペン先をドラッグすると、ペン先のサイズを調整できます。

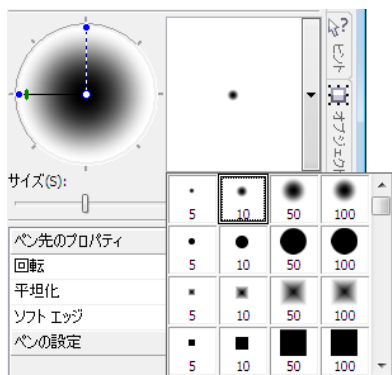


図4: [ブラシの設定] ドッキングウィンドウでブラシのペン先を選択する

ブラシとペン先を選択したら、カラーパレットに直接移動します。このイラストの場合は、黒を選択し、ラフスケッチを基準として使用して、描画を始めます。

描画を始めるときには、基本形の輪廓を素早く描きます。私は、最初に大まかな印象を確定し、後で詳細を描く方法が好きです。この方法で、私は、意識的な作業と無意識な作業を同時に行います。鉛筆書きのラフスケッチが必要なくなったら、単純に削除します。

この段階までには、通常、個々のオブジェクトをたくさん作成しています。従来のアート資料を使用していたら、紙を丸めて放り投げ、描いたものを消し、描画を別のメディアで覆っていたことでしょう。このソフトウェアを使うことで、そのようなことをする必要がなくなり、代わりに必要に応じてオブジェクトの追加、削除、消去が行うことができ、非常に時間が節約されます。イラストを仕上げるときには、多くの場合、多くのオブジェクトを1つのオブジェクトにまとめます。

Corel PHOTO-PAINTには魅力的な機能がいくつもありますが、マージモードもそのうちの1つです。マージモードは、スキャンされた手書きのイメージまたはデジタル描画やデジタルペイントにカラーリングする場合に

非常に役立ちます。おわかりのように、私はこの機能を非常によく使用します。

Corel PHOTO-PAINTでは、1つのイラストに対して数百のオブジェクトを操作します。各オブジェクトをスタック順序で上下にドラッグする作業は、非常に時間がかかります。多くの場合、この問題は、[オブジェクトマネージャ] ドッキングウィンドウでマージモードを使用し、下にあるオブジェクトのカラーを制御することにより容易に解決されます。

新しいオブジェクトの作成を開始するときには、マージモードを [暗化] または [乗算] に設定します (図5)。次に、明るめの灰色を選択して、灰色の影のペイントを開始します。

影の操作が終了し、鉛筆書きのラフスケッチを削除したら、青色を選択し、塗りつぶしツールを使用してバックグラウンドオブジェクトを塗りつぶします。

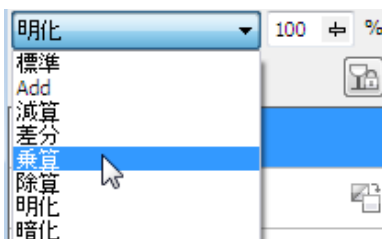


図5: [オブジェクトマネージャ] ドッキングウィンドウでのマージモードの選択

バックグラウンドを作成する

次の手順では、すべての0と1をバックグラウンドに追加して、コンピュータゲームであることを象徴化します。これは、ストーリーの重要な要素です。これを行うには、単純にテキストツールを使用します。明るめの黄緑色を選択し、数百の0と1をページ全体に描いて、プログラミングコードに似た効果を作成します (図6)。

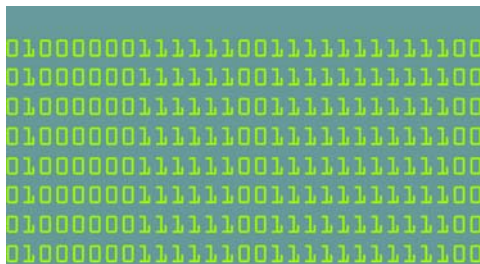


図6: テキスト ツールを使用してバックグラウンドイメージを作成する

バックグラウンドに光線を作成するときには、緑色を追加および削除して、ラフな手書きの外観を表します。まず、新しいオブジェクトを作成して、0と1が描かれているオブジェクトの、スタック順序ですぐ上に配置します。次に、新しいオブジェクトを深めの緑色で塗りつぶします。この色により、すべての0と1は見えなくなりますが、不透明度を37%に設定すると、再び表示されます。次に、緑色のオブジェクトの一部を消す作業を始めます。

このことは奇妙に思われますか?実際のところ、奇妙ではありません。消しゴム ツールを使用し、深緑色のオブジェクトと、0と1の描かれたオブジェクトを切り替えることにより、希望する効果が作成されます(図7)。体と腕の消去を続けます。



図7: 緑色のオブジェクトの一部が消去され、バックグラウンドが表示される

フォアグラウンド要素を追加する

バックグラウンドの操作が終了したら、続けて、少年のこぶしと銃のカラーリングに取りかかります。3つの新しい色付きオブジェクト、つまり、握り締めたこぶし用の非常に暗い黒緑のオブジェクト、銃口と銃の握り部分用の黄色っぽいオブジェクト、および銃のシャーンに使用する緑色のオブジェクトを作成します。

次に、新しいオブジェクトを作成し、キーボードのすべてのボタンを0と1で描画します。このオブジェクトは、握り締めたこぶし、銃の握り部分、およびフォアグラウンドを覆います(図8)。この作業を行うために、Wacom ペンを使用し、[カスタムアートブラシ]プリセットを選択して均一なペン先に適用します。



図8: 描画されたキーボード ボタン

ここで、ボリュームと遠近感を考慮する必要があります。手と銃の握り部分は大きなボリュームを占めるので、キーボードのボタンを0と1で描くときに、これらの形状に従う必要があります。フォアグラウンドでキーボードの描画を継続すると、このボリュームはますます遠近感に影響を与えます。私は遠近感について熟知しているので、単に描画を開始し、流れに従います。この操作は、Wacom タブレットを使用すると、非常に簡単に行うことができます。

それでも、遠近感についてヘルプが必要な場合は、数本の線をガイドラインとして一時的

なオブジェクトに追加します。このオブジェクトには、中心点と左右両方に広がる1本か2本の線を含めます。キーボードのボタンの描画が終了したら、その一時的なオブジェクトを単純に削除します。

この時点で、実際のイラストの作成は基本的に終了しています(図9)。ただし、CorelDRAWを使用して、0と1をさらに追加する必要があります。

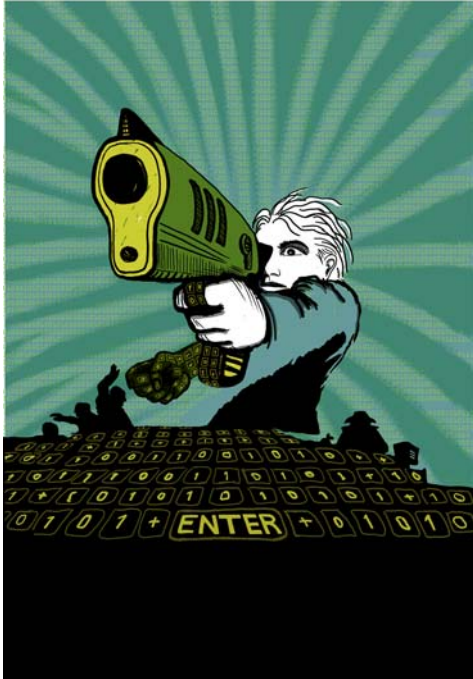


図9: Corel PHOTO-PAINTでの作業により部分的に終了したイラスト

本のタイトルの前面に銃身を部分的に重ねる必要があります。これを行うには、銃身と銃のシャシの一部のコピーを作成し、新しいイメージファイルとして保存します(図10)。この時点では、銃身がタイトルの前面にどれだけ重なるかを正確には決定していません。幸いなことに、CorelDRAWの**[ビットマップの編集]**機能を使用して、このコピーを後で編集できます。



図10: 銃身のコピー

イメージをCMYKに変換する

Corel PHOTO-PAINTでの作業が終了したら、一時的にイラストをCMYKカラーモードに変換し、非圧縮TIFFファイルとしてエクスポートします。私のほとんどのクライアントはCMYKカラーを要求しますが、私はすべてのオリジナルイラストで描画にRGBカラーを使用するので、カラーを一時的にのみCMYKに変換します。イラストをCMYKに変換しても、オリジナルイラストをRGBで維持したいので、**[保存]**をクリックしないように注意します。

CMYKへの変換作業を効率化するために、まず、すべてのオブジェクトを1つのオブジェクトにマージします。次に、**[イメージ] ▶ [CMYKカラー(32ビット)に変換]**をクリックして、イメージをCMYKに変換します。次に、**[ファイル] ▶ [エクスポート](Ctrl + E)**をクリックしてTIFFをエクスポートし、**[ファイルの種類]**リストから**[TIF - TIFFビットマップ]**を選択します。イメージをエクスポートしたら、**[編集] ▶ [元に戻す](Ctrl + Z)**を2回クリックして、オリジナルのRGBカラーと個々の編集可能なオブジェクトに戻します。次に、最終的に**[保存]**をクリックします。

CorelDRAW でドキュメントを設定する

ここから、私は CorelDRAW で作業します。**[新規ドキュメントの作成]** ダイアログボックス (**Ctrl + N**) で、適切な高さや幅、さらにブリード、ラップアラウンド、およびトンボのための空間を設定します。イラストは既に CMYK カラーに変換されているので、デフォルトの CMYK カラー プロファイルを選択し、解像度を 300 dpi に設定します。

次に、**長方形** ツールを選択し、印刷される本のサイズと同じ長方形を作成します。トンボは印刷されないため、この設定には含めません。本にはラップアラウンドカバーが使用されるので、ブリードとラップアラウンドを長方形の高さと幅の設定に含めます。これらの設定はトンボと共に、印刷会社に送付する最終ドキュメントを形成するのに役立ちます。この時点では、輪郭枠を維持します。これは、単に、長方形の場所を示してくれるからです。輪郭枠は、後で削除します。

パワークリップオブジェクトを作成する

イラストを本の表紙内に配置するために、PowerClip™ オブジェクトを使用します。まず、CMYK に変換された TIFF (**Ctrl + I**) をインポートします。イメージを選択して、**[オブジェクト] ▶ [パワークリップ] ▶ [フレーム内に配置]** をクリックします。次に、長方形の上にマウスポインタを置き、クリックしてイメージを選択解除します。**[新規のパワークリップフレームの内容を自動的に中心に配置]** で **[常時]** オプションを選択しているため、イラストは長方形の中央に配置されます。このオプションにアクセスするには、**[ツール] ▶ [オプション]** をクリックし、**[作業領域]** カテゴリを展開して、リストから **[パワークリップフレーム]** を選択します。

イラストは長方形のパワークリップよりも大きいので、ダウンサンプルする必要があります。これを行うには、長方形のパワークリップを右クリックし、**[パワークリップの編集]** を選択して、イラストと長方形を分離します。その後、イラストを選択し、**Shift** キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグして、中心の位置を維持しながら、イメージのサイズを変更します。イラストを右クリックし、**[編集の終了]** を選択して編集を終了します。この時点で、長方形を選択し、プロパティバーの **[輪郭の幅]** リストボックスで **[なし]** を選択して、輪郭枠を削除します。

イラストを Corel PHOTO-PAINT でさらに調整する必要がある場合は、単に、長方形のパワークリップを右クリックして、**[パワークリップの編集]** を選択します。次に、イラストを選択し、プロパティバーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックして、Corel PHOTO-PAINT を起動します。必要な調整を行い、**[保存]** をクリックします。

この種類の編集を Corel PHOTO-PAINT で行っても、元の Corel PHOTO-PAINT ファイルは変更されません。インポートしたイラストのビットマップのみが変更されて、パワークリップオブジェクトの内部に配置されます。ビットマップを、CorelDRAW にインポートされたコピーと見なすことができます。編集時にイラストの幅を誤って大きくした場合、長方形のパワークリップからはみ出した余分なコンテンツが最終的な印刷バージョンに表示されなくなります。これが、パワークリップ機能の優れている点で、私がパワークリップを使用する理由でもあります。

イラストを仕上げる

イラストに最後の部品を追加します。つまり、0 と 1 を体と銃のシャーシの周囲に配置します。このタスクは Corel PHOTO-PAINT でも行うことができますが、CorelDRAW でベクトル要素を使用すると、より速く作業し、

形状をより細かく制御できます。**エンベロープツール**と**整形ツール**を組み合わせると、体の形状に従って、0と1の動きを容易に制御できます(図11)。

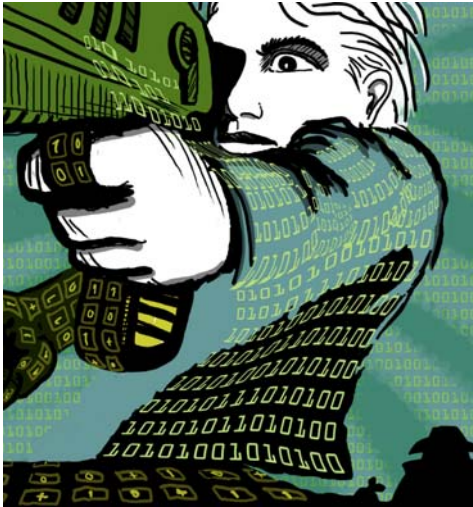


図11: エンベロープツールを使用して、体、腕、および銃のシャシの周囲に沿って0と1のオブジェクトを配置する

体、腕、および銃のシャシは個別の部品として表示されるので、部品ごとに別のエンベロープを作成します。**整形ツール**を使用して、エンベロープオブジェクトを自分の好みに合わせて再整形します。**エンベロープツール**と**整形ツール**を組み合わせることは、ブラシを使用してペイントするのと同じです。

ガイドラインを配置し、トンボを追加する

私はいつも、長方形の左上隅を測定の開始点として使用します。**選択ツール**を使用して、ルーラーの原点(ルーラーの左上隅)からこの隅までドラッグします。これで、この隅は、私の「0」となります。次に、水平ガイドラインと垂直ガイドラインをルーラーからドラッグし、ブリードとラップアラウンドを設定します。

ブリードとラップアラウンドの設定が終了したら、トンボを追加します。トンボは、本の表紙を印刷する際に、印刷会社によりガイドラインとして使用されます(図12)。私は本の表紙を作成するときにはいつも、最終ドキュメントの一部として、独自のトンボを追加します。私は正確に配置するためにガイドラインを使用します。



図12: ドキュメントに追加されるトンボ

タイトル、著者の名前、および出版社のロゴを追加する

ここでは、本のタイトル、著者の名前、および出版社のロゴを追加します。これらのテキスト要素のそれぞれに対して新しいオブジェクトを作成して、制御しやすくします。まず、各テキスト要素のガイドラインを追加します。デザインプロセス時にこれらの設定を変更する可能性がありますが、この時点では、各要素を指定するのに役立ちます。

表紙の中心点を設定して、テキスト要素を配置する際のガイドとします。タイトルと著者の名前に使用するフォントを選択します。出版社がロゴを提供しているので、単純にインポートします。

タイトルは最終的な表紙で重要な部分なので、ストーリーに最適なフォントを選択します。ただし、あまりにコンピュータフォントであることを思わせないものにします。表

紙をより印象強くするために、タイトルと著者の名前との間でカラーのコントラストをいろいろと試すことも行います。

この表紙の場合は、黒のドロップシャドウを各テキスト要素の背後に追加します。これを行うには、各オブジェクトのコピーを作成し、カラーを黒に変更し、メインテキストの下に配置し、少し下に移動して (**Shift + 下矢印**) 右に移動します (**Shift + 右矢印**)。尖ったドロップシャドウが必要であり、**ドロップシャドウ** ツールはぼんやりした輪郭を作成するので、私はこの方法を好みます。

タイトル、著者の名前、および出版社のロゴが満足のいくものになったら、最終的なカーニングと間隔の調整を行います。デザインで希望した正確な位置にテキスト要素を配置し、銃身のイメージをタイトルの上に追加します (図 13)。すべてのテキスト要素を曲線に変換します。これを行うには、各テキスト要素を選択し、**[オブジェクト] ▶ [曲線に変換]** をクリックします (**Ctrl + Q**)。すべてのテキスト要素を曲線に変換することで、表紙のイラストが単一のイメージファイルになるので、印刷会社に送付する最終 PDF ドキュメントで、フォントに関する問題を回避できます。



図 13: タイトルと著者の名前を仕上げる

クライアントに校正を提供する

デザインプロセス全体を通して、率直なコミュニケーションを確立するために、私は段階に応じて校正をクライアントに送付します。本の表紙に関する作業が終了したので、クライアントに最終校正を送付する必要があります。クライアントの承認を得ることなく

印刷会社に何かを送付することはありません。

ソフト校正はハード校正と異なります。クライアントに送付するソフト校正のコストには、私の作業全体のコストが含まれています。クライアントは、印刷会社により提供される物理的な紙上のテスト印刷であるハード校正を要求することがあります。ハード校正には追加コストが発生するので、クライアントは、ハード校正を発注するかどうかを決定する必要があります。

私の最初の校正はいつも、紙上の鉛筆書きかデジタル描画のラフスケッチです。最初の校正をクライアントに送付することで、私のアイデアがクライアントの意になつていないことを確認できます。

2 番目の校正は単純な JPEG で、全般的な進捗、およびカラーと構成を示します。これらのファイルは、クライアントだけが閲覧できるようにして Web に掲載されるか、電子メールで送付されます。

3 番目の校正は、仕上がった表紙イラストのソフト校正です。ソフト校正は、ソフト校正 PDF の場合でも、常に、私が使用するコンピュータ画面とクライアントが使用するコンピュータ画面の両方に相対します。クライアントの画面が、カラーを私の画面とまったく同じに表示するようにキャリブレーションされていることは保証できません。ソフト校正は、参照資料としてのみ、画面に表示されることを意図しています。印刷会社に送付される最終出力ではありません。それでも、PDF はクライアントが最終デザインの外観を把握するのに役立ちます。

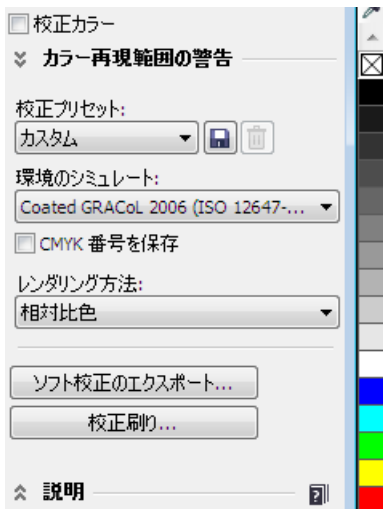


図 14: [カラー校正の設定] ドッキングウィンドウ

ソフトウェア校正を作成するには、[カラー校正設定] ドッキングウィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [ドッキングウィンドウ] ▶ [カラー校正設定]) にアクセスし、最終出力で使用する CMYK カラー プロファイルを選択します (図 14)。次に、[ソフト校正のエクスポート] ボタンをクリックし、[ファイルの種類] リストボックスから PDF 形式を選択します。最後に、PDF ソフト校正をレビュー用にクライアントに送付します。

PDF を印刷会社に送付する

本の表紙を印刷会社に送付します。私は、必要な PDF 設定について、クライアントまたは印刷会社にいつも問い合わせます。印刷可能な PDF を依頼された場合は、[ファイル] ▶ [PDF に書き出し] をクリックし、[設定] ボタンをクリックします。

[PDF の設定] ダイアログボックスの [一般] タブで、[PDF プリセット] リストボックスから [PDF/X-3] を選択します (図 15)。ブリードとラップアラウンドの設定を既に選択しているので、[プリプレス] タブの [ブリードの制限] チェックボックスをオンにしません。

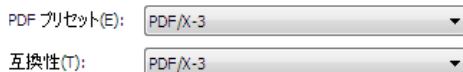


図 15: PDF プリセットを選択する

これで操作が終了したので、PDF を印刷会社に送付し、印刷サンプルができあがるのを待ちます (図 16)。

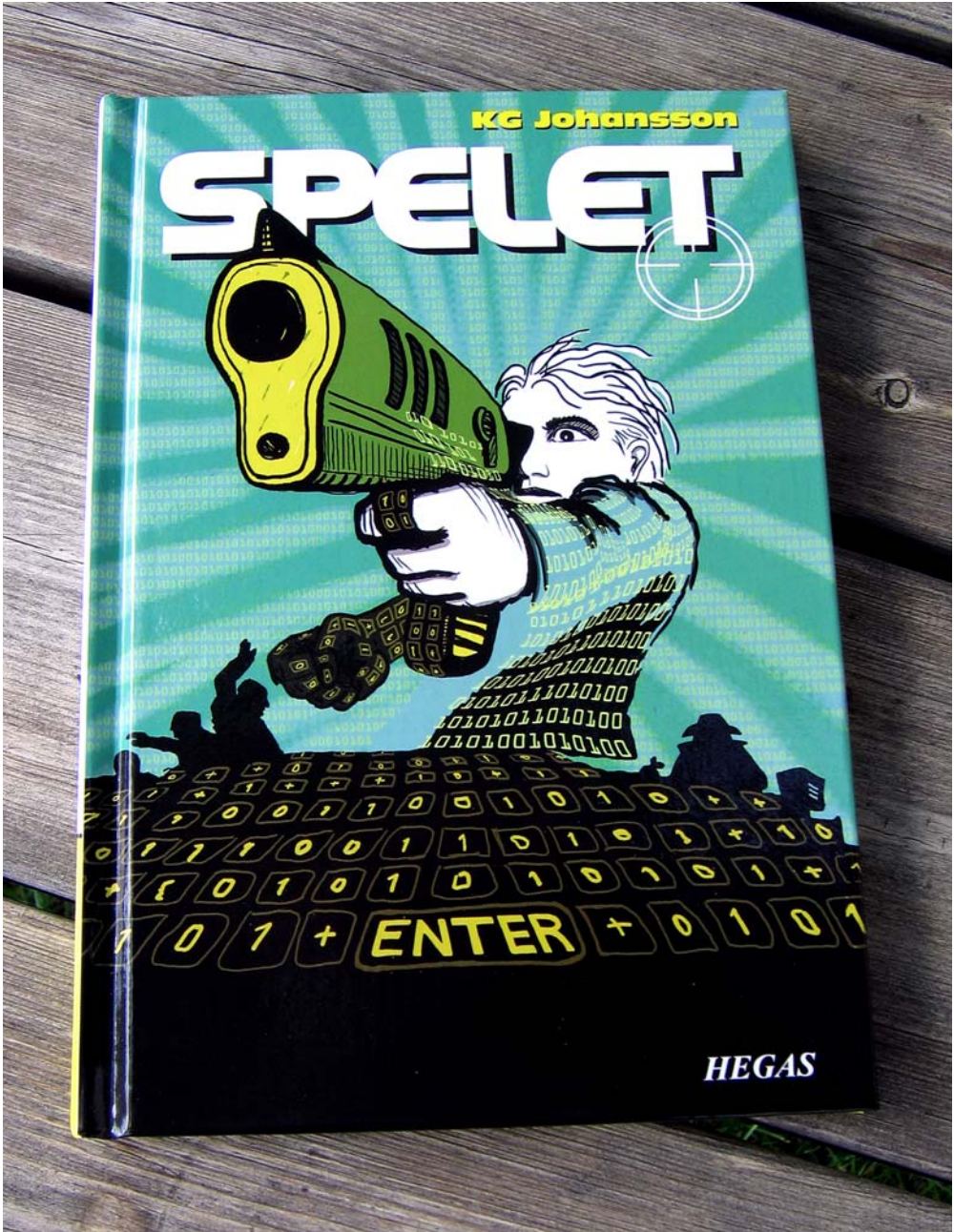


図 16: 印刷された本の表紙

Copyright © 2014 Corel Corporation. All rights reserved. すべての商標および登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。