

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® 手寫繪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。

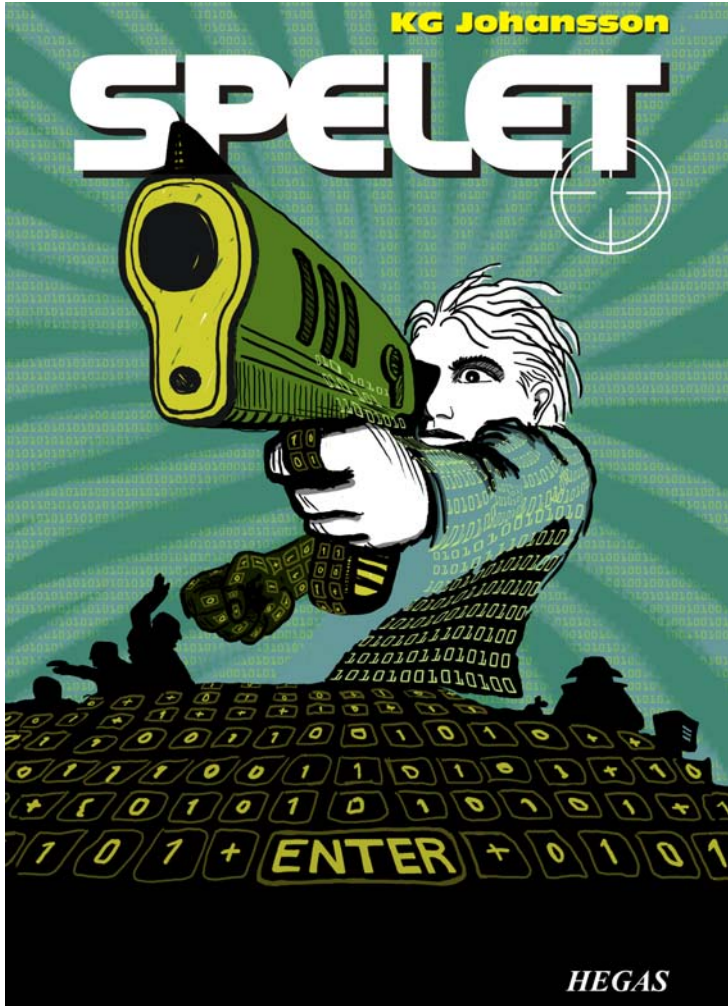


圖 1：我為 KG Johansson 的 Spelet 所做的封面設計和插圖（瑞典 Hegas：2008 年 Hegas）

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 Intuos3 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，將它匯入 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，將封面設計匯出為 PDF，再將 PDF 檔傳給出版商和專業印前印刷廠。

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。

掃描並匯入粗略的素描

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。我匯入鉛筆素描，這個素描會在「物件」泊塢視窗中顯示為獨立物件 (「視窗」▶「泊塢視窗」▶「物件」)。對於像這張的參考素描，我在「物件」泊塢視窗中將不透光率設為 50% 或以下。較低的不透光率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油漆和繪圖工具 (圖 4)。

對於這個插圖，我選了具有純色筆尖的「油漆」工具和「自訂藝術筆刷」。我沒有用軟圓筆尖太多。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。如同你所猜測的，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」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。

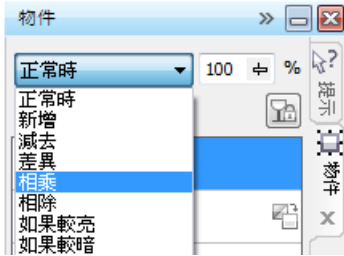


圖5：在「物件」泊塢視窗中選擇合併模式

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)。

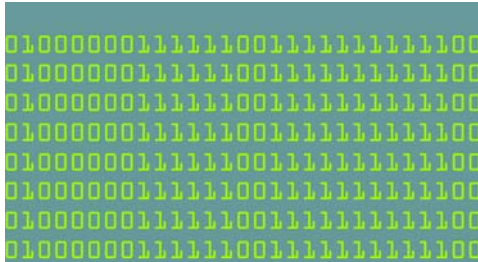


圖6：「文字」工具可以用來建立影像背景。

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,但是當我將不透光率設為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)。對於這個工作,我使用了Wacom筆並選了具有純色筆尖的「自訂藝術筆刷」。



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，並將它匯出為無壓縮的 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」清單中，按一下「檔案」▶「匯出」(Ctrl + E) 並選擇「TIF - TIFF bitmap」，來匯出為 TIFF。匯出影像後，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罝。我稍後會移除。

建立圖框精確剪裁物件

爲了設定插圖在書籍封面中的位罝，我使用了 PowerClip™ 物件。首先，匯入 CMYK 轉換的 TIFF (Ctrl + I)。在選取影像後，我按一下「**效果**」▶「**圖框精確剪裁**」▶「**置於容器內**」。然後，將游標放到矩形上，然後按一下，釋放影像。我啓用了「**將新的圖框精確剪裁內容自動置中**」選項，所以插圖會置於矩形的中心。按一下「**工具**」▶「**選項**」，展開「**工作區**」類別，再從清單中選擇「**編輯**」，可以存取這個選項。

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。爲了這樣做，我以滑鼠右鍵按一下圖框精確剪裁矩形，並選擇「**編輯內容**」，使插圖與矩形分開。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，但同時保持置中位罝。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。

如果我需要在 Corel PHOTO-PAINT 中進一步調整插圖，只要以滑鼠右鍵按一下圖框精確剪裁矩形，並選擇「**編輯內容**」。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，來啓動 Corel PHOTO-PAINT。我接著做了任何必要調整，並按一下「**儲存**」。

在 Corel PHOTO-PAINT 中做這樣的編輯，並不會改變我的原始 Corel PHOTO-PAINT 檔案 - 只會改變我匯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匯入 CorelDRAW 的副本。還有，如果我在編輯時，不小心增加了插圖寬度，只要落在圖框精確剪裁矩形之外的額外內容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，我要爲插圖加上最後的東西：使 0 和 1 遍佈身體和槍座。雖然我可能已使用 Corel PHOTO-PAINT 來進行這個工作，但是我可以在 CorelDRAW 中使用向量元素，做的更快，更好地控制形狀。並用「**封套**」工具與「**形狀**」工具，我可以輕鬆地控制 0 和 1 順著身體形狀的流動（圖 11）。

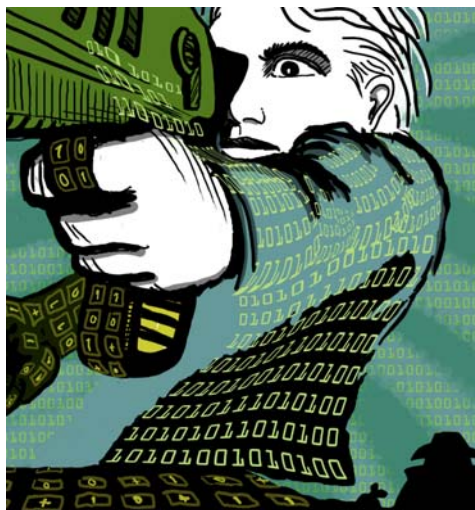


圖 11：使用「**封套**」工具建立含 0 和 1 沿著身體、手臂和槍座輪廓的物件形狀。

我將身體、手臂和槍座視爲獨立部分，所以我爲每個部分建立獨立的封套物件。利用「**形狀**」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「**形狀**」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，所以只要匯入。

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形的字型。我也試了在書名和作者姓名之間使用對比色彩，賦予封面更多的活力。

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。

在我滿意書名、作者姓名及出版商標誌時，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、「**排列**」▶「**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爲一個影像檔案。



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，我會一直將打樣送交給客戶，以確保坦率的溝通。現在，我已經完成書籍封面的設計工作，我需要將最終打樣送給客戶。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。我不保證客戶螢幕經過校正，能顯示出跟我螢幕上完全一樣的色彩。軟式打樣是要在螢幕上檢視，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

爲了建立軟式打樣，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「匯出軟式打樣」按鈕，並從「儲存類型爲」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。如果我被告知要傳送可列印的 PDF，我

只會按一下「檔案」▶「匯出」，然後選擇 PDF 檔案格式。

在「PDF 設定」對話方塊中，找到「一般」標籤，再選擇「PDF 預設項目」清單方塊中的「PDF/X-3」（圖 15）。因爲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。

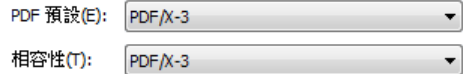


圖 15：選擇 PDF 預設項目

現在，已經完成，只要將 PDF 傳送給印刷廠，然後等樣本印好（圖 16）。

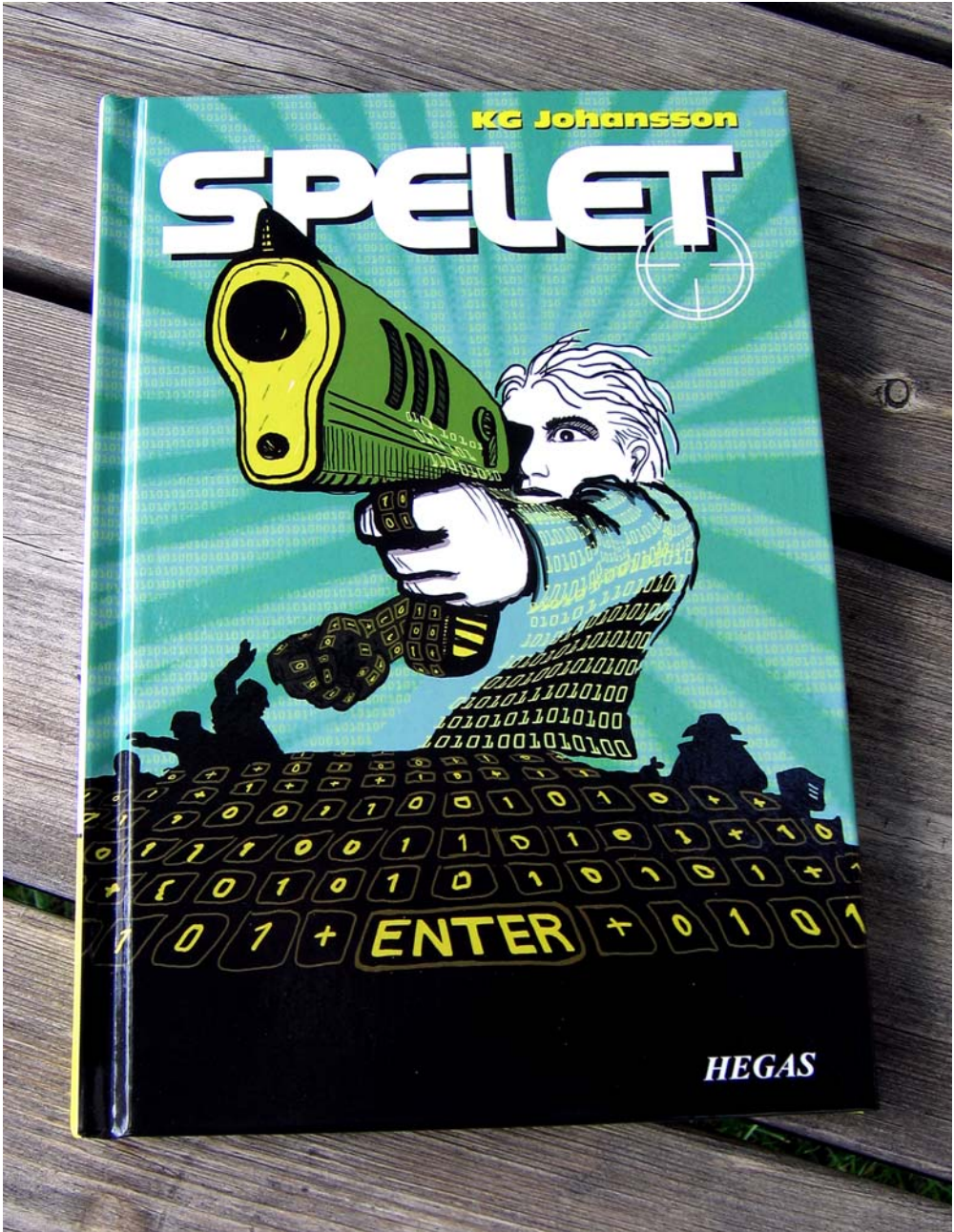


圖 16：印好的書籍封面