



# 剖析鮭魚毛鉤

Aleksy Pawluczuk

## 關於作者



## 關於作者

Aleksy Pawluczuk 是波蘭克拉科夫 (Kraków) 的設計師、雕刻家及攝影師。自 1982 年起，Aleksy Pawluczuk 便已開始經營自己的設計、網版印刷、印前兼廣告工作室，專門設計書籍、海報、標誌、企業識別及時尚產品等。到了 1990 年，他開始在克拉科夫馬泰依科美術學院 (Jan Matejko Academy of Fine Arts) 教導電腦輔助設計和印刷業工作流程；該學院是波蘭歷史最悠久的大學等級藝術學校。Aleksy 在 1989 年開始使用 CorelDRAW®，現在在波蘭和其他國家教書並使用 Corel® 軟體做簡報。

# 剖析鮭魚毛鉤

唯一能讓我遠離電腦和 CorelDRAW 的一件事就是甩竿釣，也是我最喜愛的嗜好。除了能夠感受大自然的野性、挑戰難以應付的對手，同時還能避開電腦螢幕，讓眼睛充分休息，真的很吸引人。每個野心勃勃的甩竿釣客都希望能夠用自己做的釣餌，模仿鱒魚、茴魚或鮭魚等喜歡吃的昆蟲或其他生物，一舉釣到大魚，這可是攸關面子問題。

毛鉤綁製是我的另一個嗜好，這項技術可說是一門藝術。甩竿釣和毛鉤綁製的起源可追溯到大約西元前 15 世紀。

傳統的鮭魚毛鉤樣式過於複雜，而且鮭魚毛鉤的準備材料通常昂貴，也不易取得，像是珍奇鳥類羽毛或保育動物的毛皮等。這就是為什麼我有時會使用塑膠等現代材料嘗試創作新樣式的原因，因為這些材料可以完全取代上述提到的毛皮和羽毛。

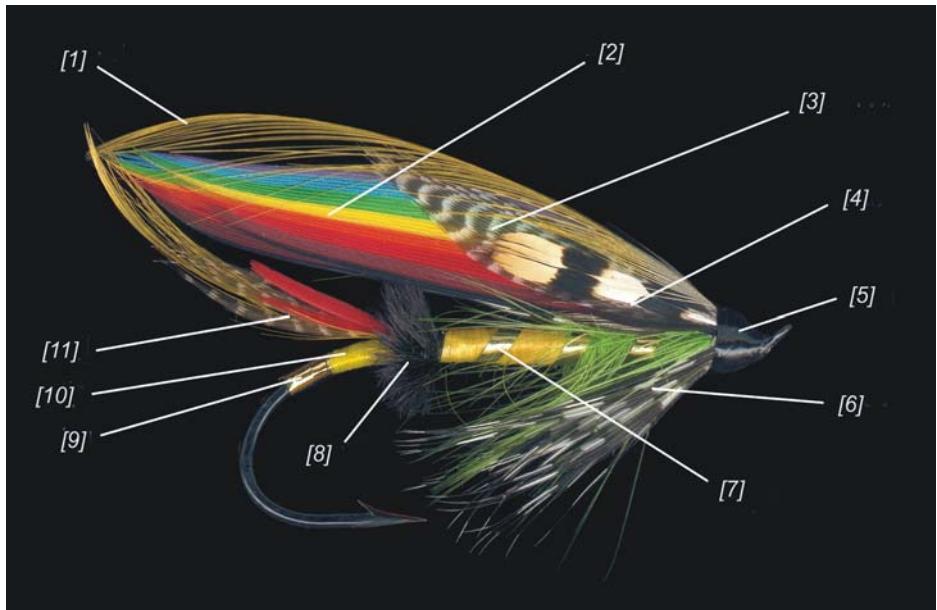


圖1：鮭魚毛鉤的要素：[1]頂飾、[2]翅膀、[3]肩部、[4]面部、[5]頭、[6]喉部、[7]腹部帶、[8]尾部、[9]尾尖、[10]鉤尖及[11]尾巴

製作鮭魚或虹鱒適用的乾式毛鉤（尤其是「豪華」型的毛鉤）相當耗時，而且需要相當豐富的知識、耐心及經驗。正因如此，我才會偶爾使用電腦設計新樣式，然後請我的朋友 Adam Sikora（世界知名的毛鉤綁製專家兼甩竿釣客）幫忙製作。

CorelDRAW 非常適合從事這樣的工作—除了提供「漸變」工具、「輪廓圖」工具、「藝術媒體」工具等，還有非常直覺化且簡單好用的曲線編輯功能，只要按幾下滑鼠就能設計出全新的「殺手樣式」，相當令人愉快又滿足。雖然你可以使用 Corel® Painter® 或 Corel PHOTO-PAINT® 等點陣圖編輯軟體，但 CorelDRAW 却能讓你更自由地製作不同色調的版本或再利用之前建立的元素。有時我會在 Corel Painter 中準備素描稿，然後在 CorelDRAW 中製作最終設計。最好可以使用 Wacom® 繪圖板，繪圖時更能得心應手。

在本教學課程中，我只會使用內建工具，而不使用自訂筆刷或筆觸。不過，最終效果會相當逼真，並且像極了毛鉤使用的天然材質（圖 1）。

## 製作鉤子

我們先從製作鉤子開始。（此時也可以設定測量單位—我使用公釐。若要將單位改成公釐，請按一下「版面」▶「頁面設定」，然後在「單位」清單方塊中選擇「公釐」。）

使用「**3 點曲線**」工具  繪製連接鉤點（倒鉤）與鉤眼的線條。向左拖曳，繪製鉤子的雛形（圖 3）。

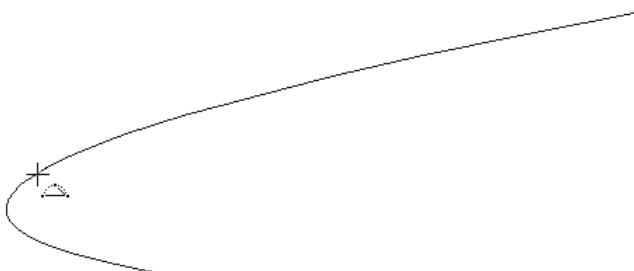


圖 3：繪製鉤子

使用「**形狀**」工具  將曲線修改成想要的形狀（圖 4 和 5）。按兩下鉤眼端以新增節點，然後將節點轉換成尖角 。將較短的曲線轉換成線條，然後向上拖曳，製作鉤子的「鉤眼」。

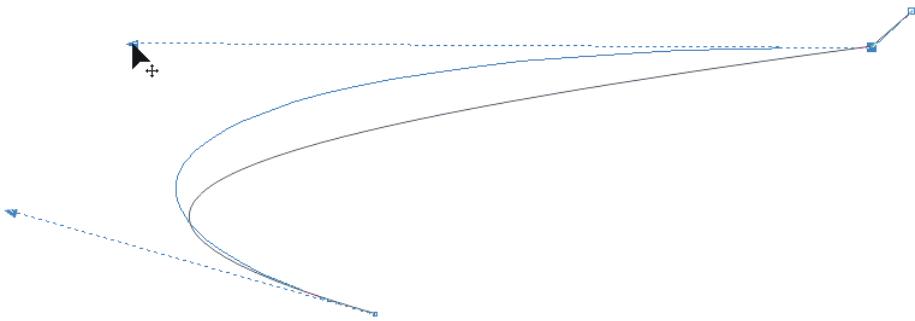


圖 4：使用「形狀」工具修改曲線

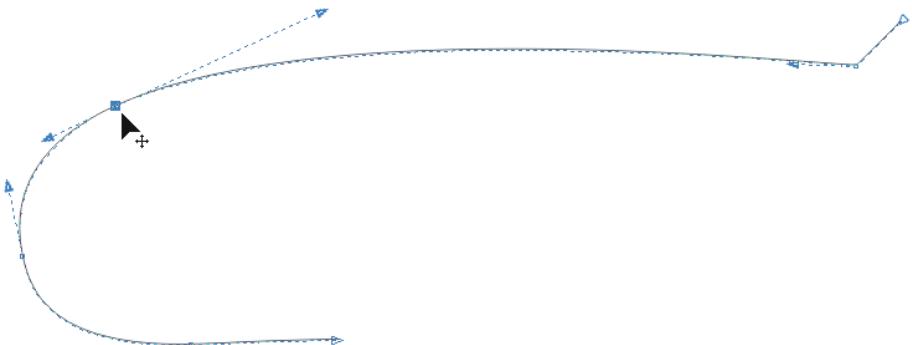


圖 5：視需求新增或刪除節點，以獲得合適的形狀。

一個編輯曲線寬度的簡單方法就是按兩下狀態列上的「外框」圖示 (F12) 開啟「外框筆」對話方塊，然後對照鉤線厚度按比例變更外框寬度與形狀。在圓形末端上設定線條帽緣（按一下第二個「線條帽緣」按鈕）。外框編輯完畢後（圖 6）將外框轉換成物件（在功能表列中按一下「物件」▶「轉換外框成物件」或按下 **Ctrl + Shift + Q**）。

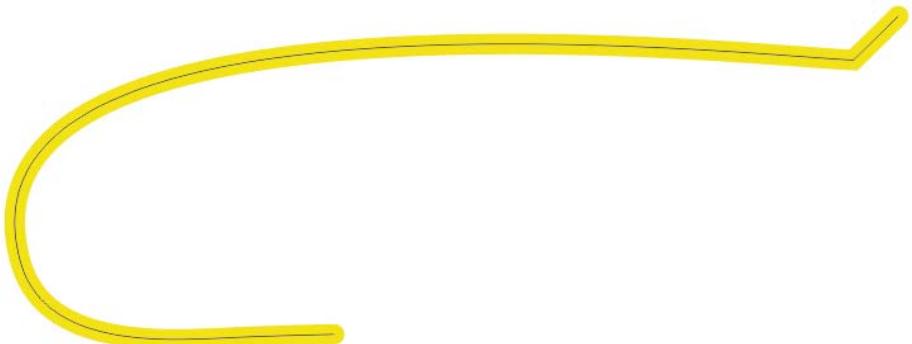


圖 6：編輯外框寬度與形狀。

若要將倒鉤設置在鉤子底部，請使用「形狀」工具選取終點節點，然後將圓形鉤尖改成線條。新增節點並加以調整，以塑造鉤尖形狀（圖 7）。

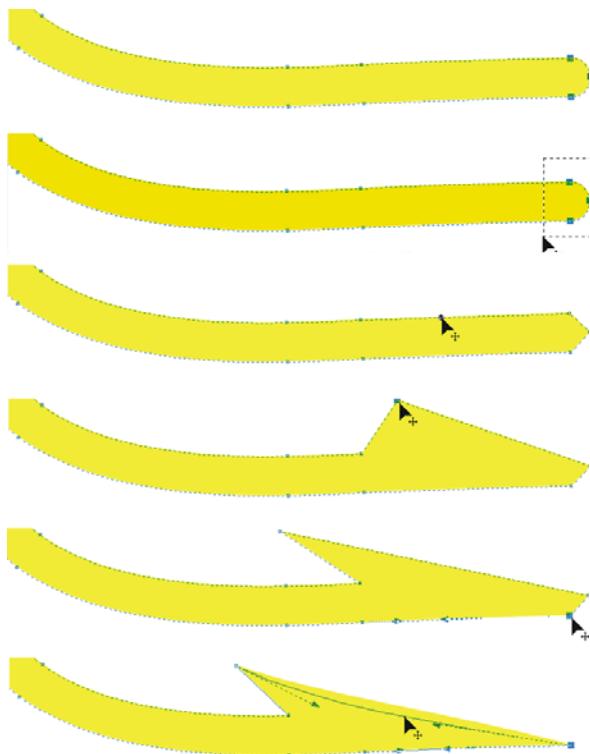


圖 7：製作鉤尖

將鉤子色彩變更成黑色（圖 8）。

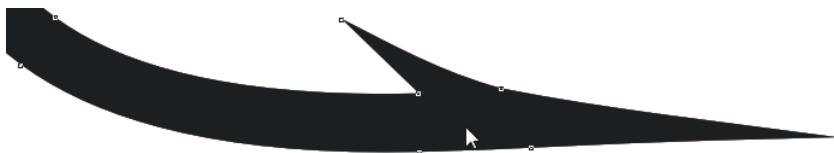


圖 8：變更色彩

使用「輪廓圖」工具 ，選取鉤子邊緣，然後向內拖曳製作內部輪廓圖（圖 9）。

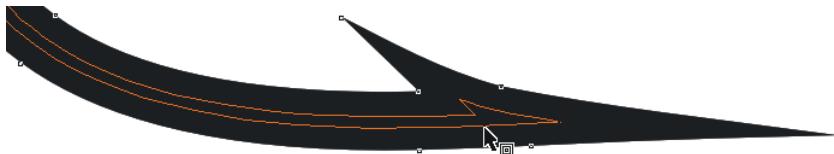


圖 9：新增輪廓圖

在屬性列上設定輪廓圖步驟和輪廓圖偏移，以達到想要的結果（圖 10）。



圖 10：「輪廓圖」工具的屬性列

將填色彩色設定為「深藍色」，以營造出線條厚度和燈光反射的效果（圖 11）。新增橘色以產生青銅質感。

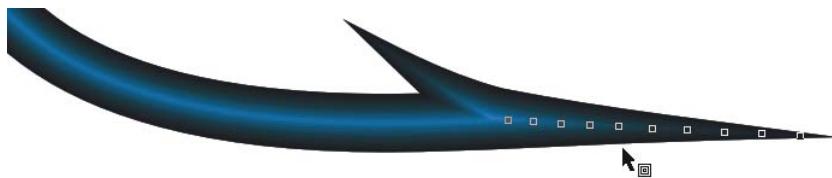


圖 11：打造金屬效果

## 製作雪尼爾材質主體

現在我們可以接著製作毛鉤的主體。使用「矩形」工具 在鉤子頂端直立處繪製一個小型矩形。設定矩形位置，讓矩形中心與鉤子中心垂直對齊（圖 12）。使用「選取」工具 按一下矩形，以取得旋轉控點。按住 **Ctrl** 鍵，將上方中心控點向右拖曳，讓矩形傾斜 15 度。接著使用「形狀」工具將角落修成圓形。

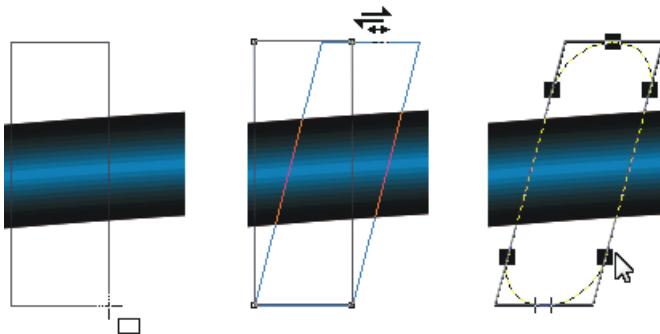


圖 12：繪製矩形

用紅色填滿矩形。我們將在下個步驟中使用「粗糙化筆刷」工具 嘗試模仿出雪尼爾材質的主體（圖 13）。（也可以使用「變形」工具 。）在屬性列中，將「粗糙化筆刷」工具的筆尖大設為 4 公釐、頻率設為 10，然後將游標移至物件邊緣周圍。

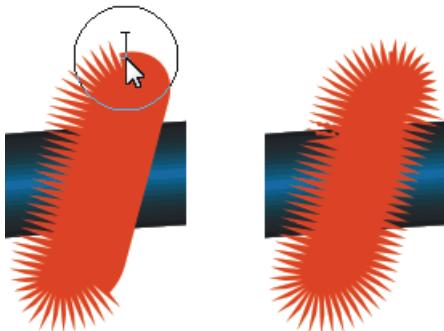


圖 13：使用「粗糙化筆刷」工具

選取生成物件，然後按下 **Ctrl + D** 進行再製。將再製的物件移至鉤子右側邊緣，讓這兩個物件的位置均位於毛鉤主體的兩端（圖 14）。選取「漸變」工具 ，然後按一下主體的一端，並一路拖曳到另一端。在屬性列 上增加 / 減少漸變步驟以取得想要的密度。



圖 14：從原始物件製作漸變到再製物件

接著，按一下屬性列上的「路徑屬性」按鈕 , 然後按一下「新增路徑」。選取鉤子邊緣作為新路徑。按一下「物件」▶「打散漸變群組」。分離物件後，將物件對齊，讓物件跟著鉤子主體的微彎曲線彎曲（每個物件中心應垂直對齊鉤子中心）。選取主體某一端的物件，然後旋轉 15 度，讓該物件垂直於鉤子主體。另一端的物件也重複執行此步驟（圖 15）。

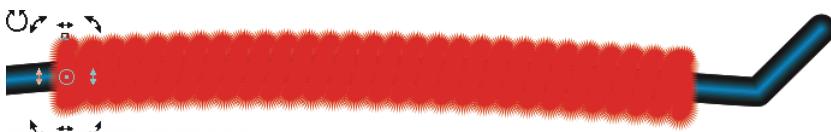


圖 15：旋轉邊緣物件

現在我們可以開始製作金色的金屬絲腹部組織。製作有點類似 C 形狀的曲線（圖 16）。開啟「變形」泊塢視窗（在功能表列中，按一下「視窗」▶「泊塢視窗」▶「變形」▶「位置」，或是按下 **Alt + F7**）。在泊塢視窗中，將水平(x)距離設為 4 公釐、在「份數」方塊中輸入 1，然後按一下「套用」。選取這兩條曲線，然後按一下「物件」▶「接合曲線」。在「接合曲線」泊塢視窗中，從清單方塊選擇「凹面」，然後將間距容錯度設為 4 公釐。在「物件屬性」

泊塢視窗（「視窗」▶「泊塢視窗」▶「物件屬性」）中，按一下「填色」按鈕，然後按一下「漸層填色」按鈕。在「填色」選取器中，選擇合適的填色預設項目（例如這些預設項目其中之一），然後在出現的彈出式視窗中按一下「套用」按鈕。「旋轉」值應為 90 度。您可以按一下「互動式填色」工具，然後將文件視窗中色盤上的色彩拖曳至物件的互動式向量控點，以便在填色中微調色彩。

在「變形」泊塢視窗中，將「x」距離設為 8 公釐，在「份數」方塊中輸入 1，然後按一下「套用」。按一下該物件取得旋轉控點，然後將物件傾斜約 20 度（物件寬度）。在「編輯填色」對話方塊(F11)中，將漸層填色角度設為 90 度。

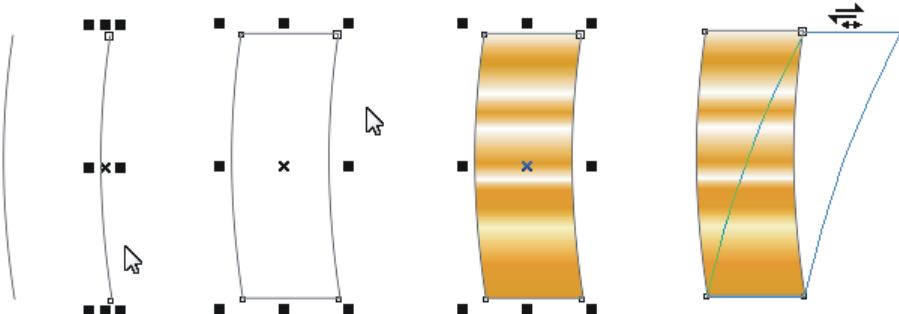


圖 16：製作金色的金屬絲腹部組織

再製物件。將原始物件置於鉤子的一端，然後將再製物件移至另一端。接著和之前一樣使用「漸變」工具，沿著兩個物件之間的路徑製作漸變群組（圖 17）。

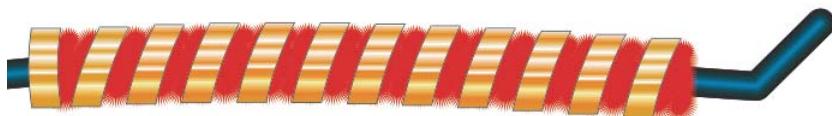


圖 17：在鉤子兩端之間製作漸變

使用同樣方式製作金色鉤尖。必要時可變更「漸層填色」對話方塊中的預設值，以製作銀色尾尖。現在鉤子已製作完畢（圖 18）。



圖 18：完成的鉤子

## 製作羽毛

在工具箱中，選擇「藝術媒體」工具。按一下屬性列的「筆刷」按鈕，在「類別」清單方塊中選擇「潑濺」，然後在「筆刷筆觸」清單方塊中選擇此筆刷。繪製圓弧形的尾羽，然後如同編輯一般曲線一樣使用「形狀」工具編輯形狀（圖 19）。每根羽毛均重複執行上述步驟，在最後按一下色盤樣本，套用想要的色彩。

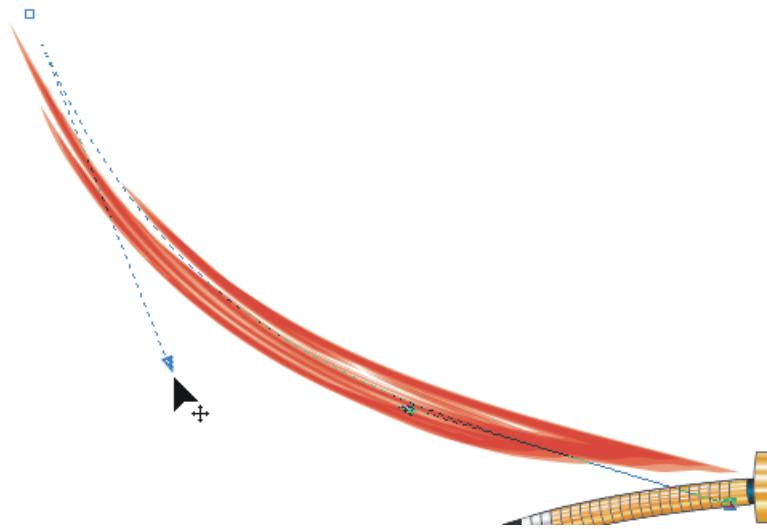


圖 19：繪製羽毛形狀

以類似的方式製作尾部、喉部及翅膀的羽毛（圖 20）。



圖 20：新增尾部、喉部及翅膀的羽毛

若要製作頂飾的羽毛，請從頭到尾巴末端繪製一條厚度為 0.2 公釐的曲線。再製此曲線，並重繪此再製曲線的形狀（圖 21）。



圖 21：繪製頂飾

使用「漸變」工具製作漸變，然後將外框色彩變更為「深黃」，以模仿金雉羽冠的毛鈎（圖 22）。如果打算調整毛鈎大小，請務必勾選「外框筆」對話方塊的「隨物件縮放」核取方塊，或是「物件屬性」泊塢視窗的「外框」部分（「視窗」▶「泊塢視窗」▶「物件屬性」）。



圖 22：套用色彩至頂飾

使用相同技巧製作面部與肩部的羽毛。首先，製作外部形狀曲線，然後製作漸變。在不移動的情況下再製複合物件，然後變更外框色彩。按一下「物件」▶「打散漸變群組」(**Ctrl + K**)，然後解散物件群組 (**Ctrl + U**) 並立即將其組合 (**Ctrl + L**)，便可製作多重子路徑曲線。從工具箱中選取「橡皮擦」工具，設定想要的厚度，然後清除上方物件的部分曲線，以模擬實際的羽毛樣式（圖 23 和 24）。

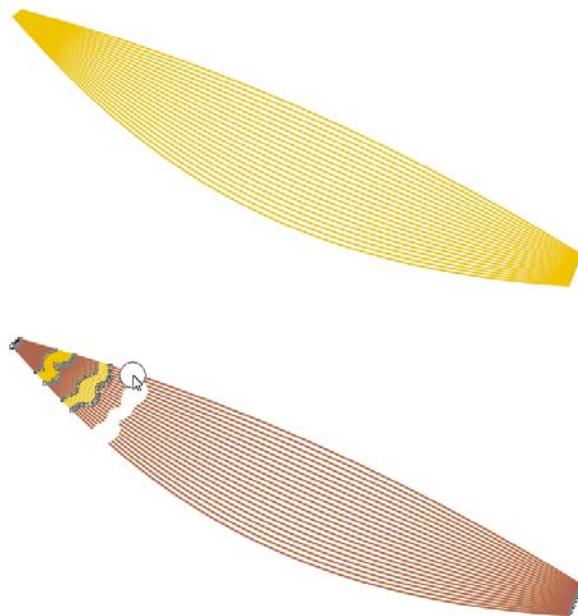


圖 23：清除部分上方物件以製作逼真的羽毛樣式



圖 24：完成的羽毛

## 加上最後修飾

最後，繪製頭部外形並使用黑色填色。新增細薄的白色形狀，然後再次使用「漸變」工具 製作白色形狀漸變，模擬光線反射（圖 25 和 26）。

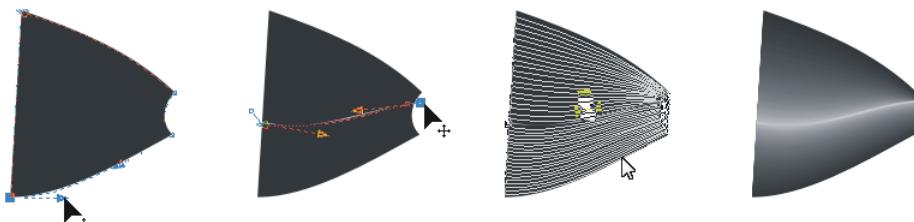


圖 25：製作頭部

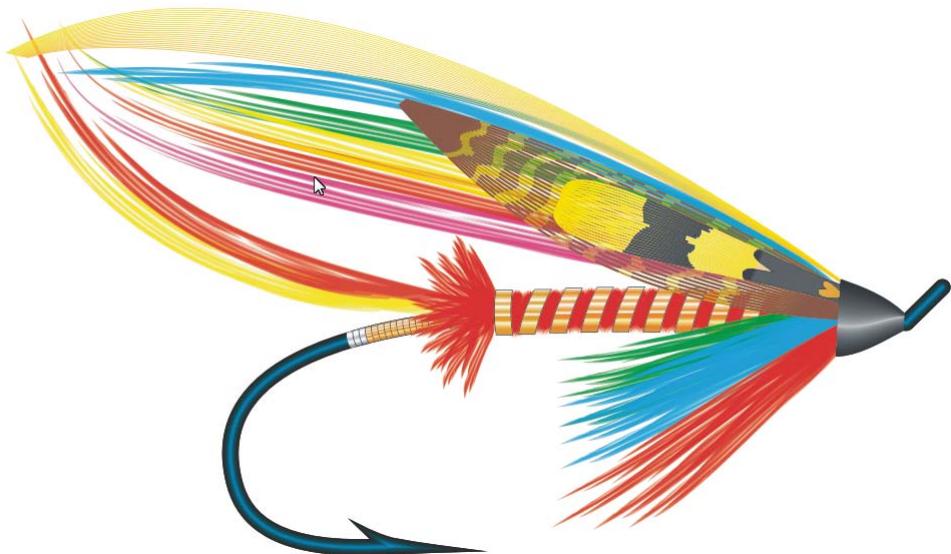


圖 26：將所有要素加在一起

若要製作更加栩栩如生的毛鉤，可以新增可互動的下落式陰影（圖 27）。

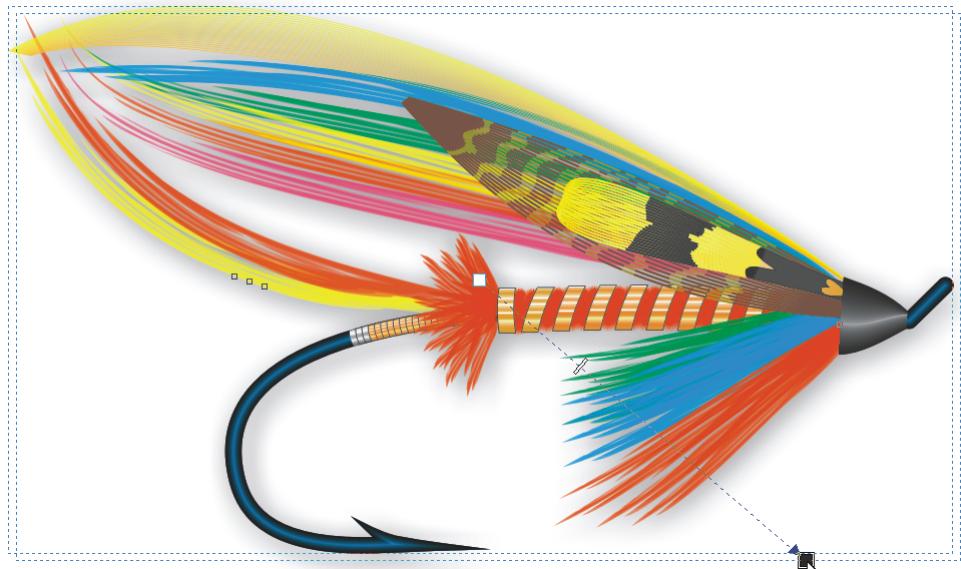


圖 27：新增下落式陰影

比起傳統樣式，這裡介紹的鮭魚毛鉤相對簡單，但我希望這是你製作個人夢幻設計的最佳起點。盡情使用你的 CorelDRAW X7！