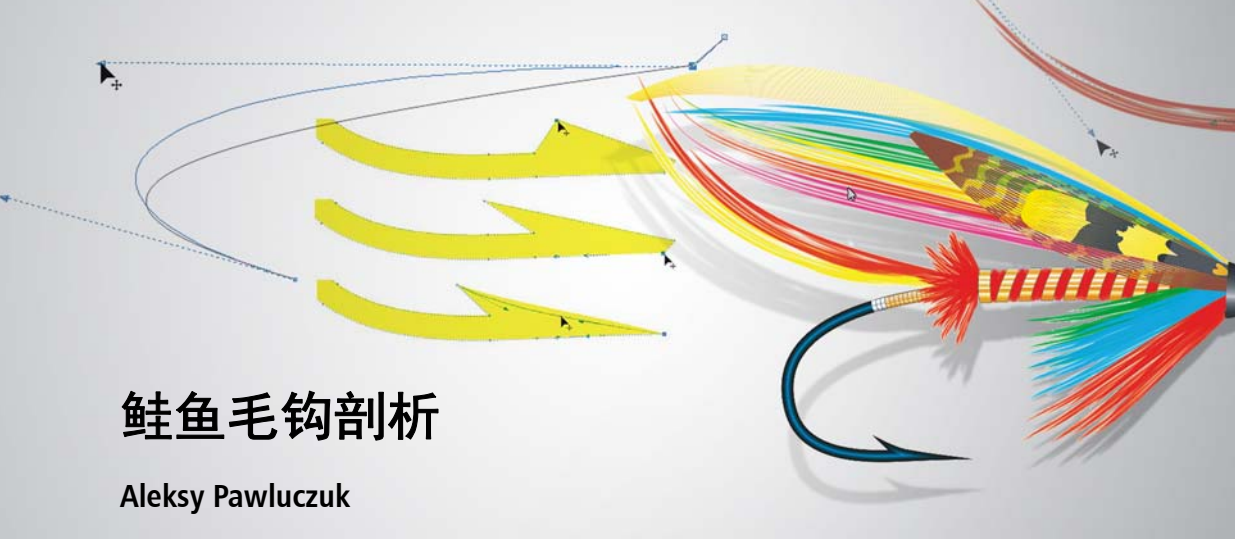

鲑鱼毛钩剖析

Aleksy Pawluczuk

关于作者

关于作者

Aleksy Pawluczuk 是波兰克拉科夫的设计师、雕刻家和摄影师。他从 1982 年开始经营自己的设计、丝印、印前和广告工作室，设计图书、海报、徽标、企业标识、时装等等。从 1990 年开始，他就在波兰克拉科夫的老牌名校 Jan Matejko 美术学院任教计算机辅助设计和印刷业工作流程。从 1989 年开始使用 CorelDRAW®，现在 Aleksy 在波兰及其他国家 / 地区进行 Corel® 软件的培训和演示工作。

鲑鱼毛钩剖析

唯一可以让我从计算机和 CorelDRAW 中解脱出来的是毛钩钓鱼，这是我最大的爱好。能够与山野自然亲近、挑战难以对付的对手以及让我的双眼离开计算机屏幕获得一些放松，这一切都很诱人。让每个有野心的毛钩钓鱼者感到最有面子的事情就是，能够使用自制的鱼饵 （模仿昆虫或作为鲑鱼、鳟鱼类食物的其他生物）捉到鱼。

我的另一个爱好是毛钩制作，这堪比一项艺术。毛钩钓鱼和毛钩制作大约是从公元前 15 世纪兴起的。

传统的鲑鱼毛钩图样极其复杂，用于制作毛钩的材料通常也很昂贵且难以获取。它们可以是任何东西 （从异域之鸟的羽毛到保护动物的毛皮）。所以，我有时会尝试使用现代材料 （例如，塑料）制作新图样，来完全替代上述毛皮和羽毛。

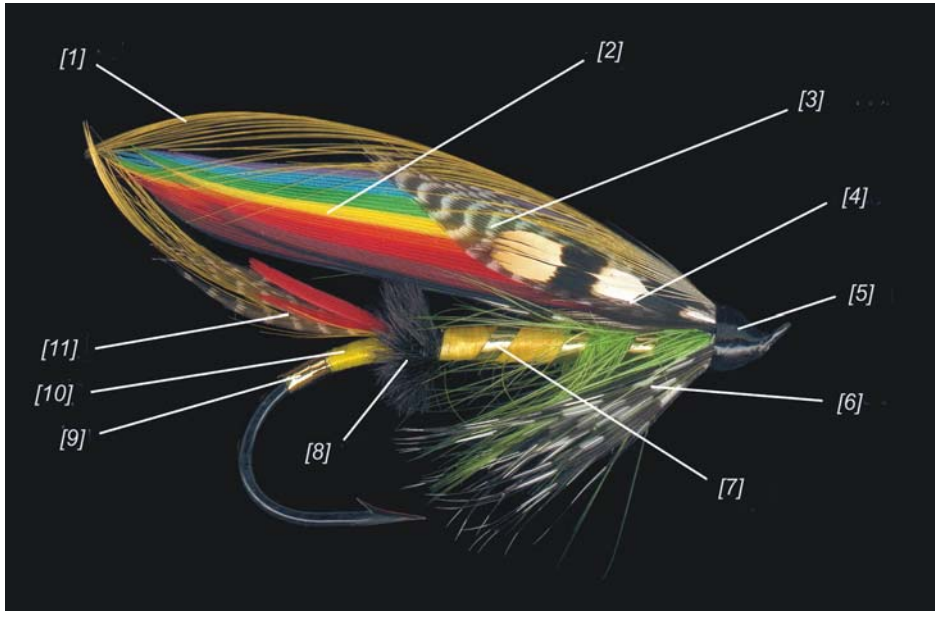

图 1：鲑鱼毛钩的组成元素：[1] 顶部、[2] 翅膀、[3] 肩部、[4] 面部、[5] 头部、[6] 喉部、[7] 肋部、[8] 腹部、[9] 尾部、 [10] 翼尖和 [11] 尾巴

准备适合鲑鱼或鳟鱼的干式毛钩 （尤其是 " 盛装 " 型毛钩）确实比较费时，而且需要丰富的知识以及耐心和经验。因此，我有时会用计算机设计新图样，并让我的朋友 Adam Sikora （世界知名的毛钩制作者和毛钩钓鱼者）进行制作。

CorelDRAW 非常适合完成这种任务 — CorelDRAW 具有**调和**工具、**轮廓图**工具、**艺术笔**工具以及非常直观且易于使用的曲线编辑功能，您只需单击鼠标几次便可设计出新的 " 杀手图样 "，这真是一种享受，让人非常有满足感。虽然您可以使用 Corel® Painter® 或 Corel PHOTO-PAINT® 之类的位图编辑软件，但是 CorelDRAW 可让您创建不同的色调版本或重复使用之前创建的元素，从而为您提供额外的自由度。有时，我会在 Corel Painter 中准备草稿，然后在 CorelDRAW 中创建最终设计。最好使用 Wacom® 手写板更舒适地进行绘图。

在本教程中，我将只使用内置工具，而不使用自定义笔刷或笔触。尽管如此，最终效果也很逼真，并能模仿用于毛钩的天然材料 （图 1）。

创建吊钩

我们首先制作吊钩。（此时，您也可以设置您的测量单位 — 我用的是毫米。若要将单位更改为毫米，请单击**布局 ▸ 页面设置**，然后从**单位**列表框中选择 " 毫米 "。）

使用 **3 点曲线**工具，绘制一条直线来连接吊钩的点 （倒钩）和眼睛。向左拖动以绘制吊钩的初始形状 （图 3）。

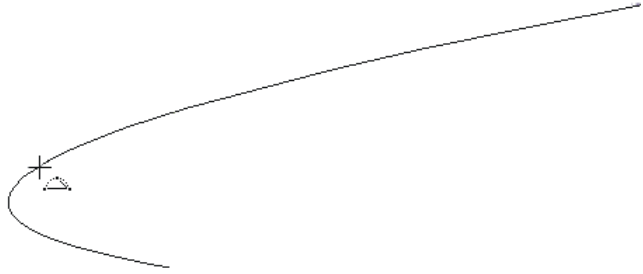

图 3：绘制吊钩

使用**形状**工具 将曲线修改成所需形状 （图 4 和图 5）。双击眼睛所在的一端以添加节点，然后将该节点转换为尖突 。将曲线较短的部分转换为直线，并向上拖动以制作吊钩的 " 眼睛 "。

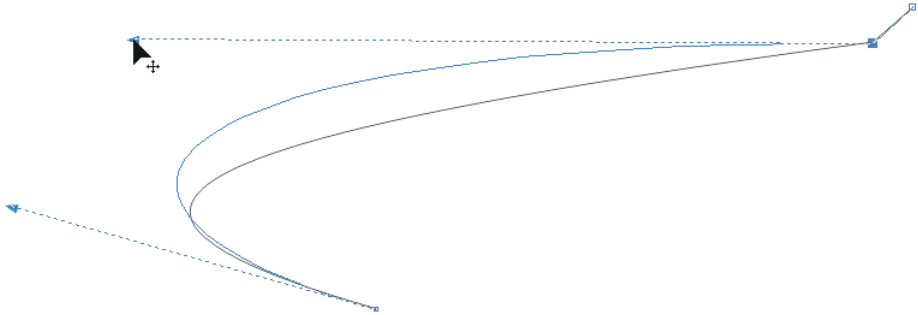

图 4：使用形状工具修改曲线

图 5：根据需要添加或删除节点，以产生适当的形状。

编辑曲线宽度的一种简单的方法是：双击状态栏上的**轮廓**图标 (**F12**) 打开**轮廓笔**对话框，然后与吊钩线厚度成一定比例地更改轮廓的宽度和形状。将线条两端设置为圆端 （单击第二个**线条两端**按钮）。完成轮廓编辑之后 （图 6），将其转换为一个对象 （从菜单栏中，单击**对象 ▸ 将轮廓转换为对象**，或按 **Ctrl** + **Shift** + **Q**）。

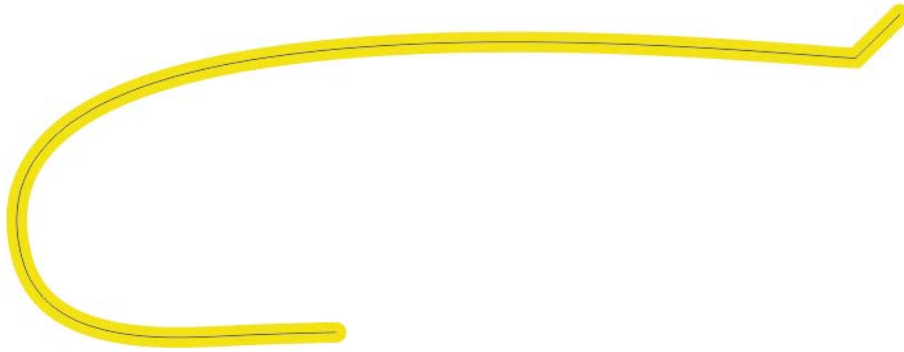

图 6：编辑轮廓的宽度和形状。

若要在吊钩底端建立倒钩，请使用**形状**工具选择底端节点，并将圆形顶端更改为直线。添加一个节点，然后对其进行调整以对顶端造型 （图 7）。

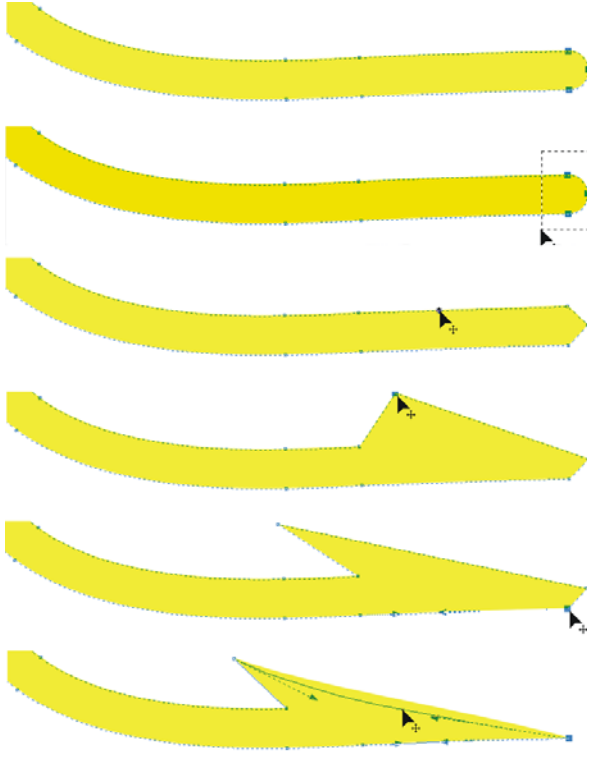

图 7：建立吊钩的顶端

将吊钩的颜色更改为黑色 （图 8）。

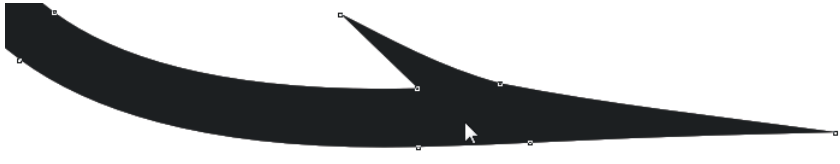

图 8：更改颜色

使用**轮廓图**工具，挑选吊钩的边缘，并向内拖动以创建内部轮廓图 （图 9）。

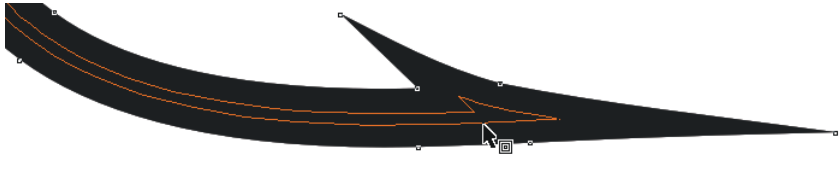

图 9：添加轮廓图

在属性栏中，设置轮廓图步长和轮廓图偏移，以获取所需结果 （图 10）。

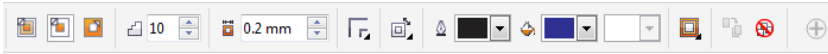

图 10：轮廓图工具的属性栏

将填充颜色设置为**海军蓝**，以创建线厚度和光反射的效果 （图 11）。添加橙色，以获得青铜的感觉。

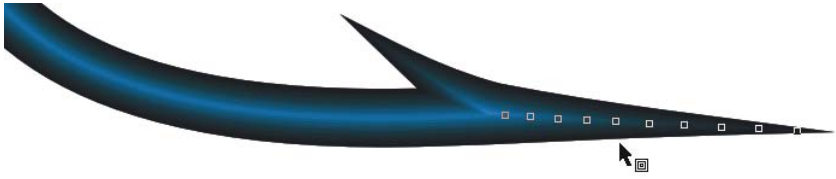

图 11：创建金属效果

创建绒线主体

现在，我们可以继续创建毛钩的主体。使用**矩形**工具 在吊钩顶部直的部分绘制一个小矩形。确定矩形的位置，使其中心与吊钩的中心垂直对齐 （图 12）。使用**挑选**工具 单击矩形，以显示旋转手柄。按住 **Ctrl** 键，向右拖动正上方的手柄，使矩形倾斜 15 度。然后，使用**形状**工具对转角倒圆角。

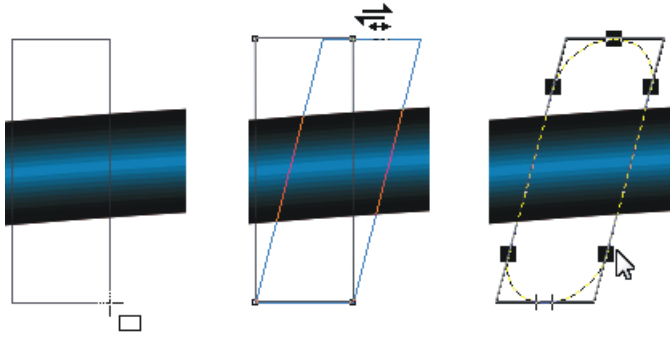

图 12：绘制矩形

使用红色填充矩形。在下一步中，我们将尝试使用**粗糙笔刷**工具 模仿绒线主体 （图 13）。（也可以使用**扭曲**工具 。）在属性栏中，将**粗糙笔刷**工具的笔尖大小设置为 4 mm 并将频率设置为 10，然后在对象边缘周围移动光标。

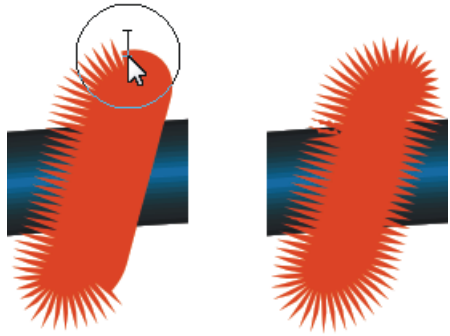

图 13：使用粗糙笔刷工具

选择生成的对象，并按 **Ctrl** + **D** 来复制该对象。将复制的对象移动到吊钩的右端，使两个对象定位于毛钩主体的两端 （图 14）。选择**调和**工具，然后单击主体的一端并一直拖动到另一端。增大或减小属性栏中的调和步长 28，以获得所需的密度。

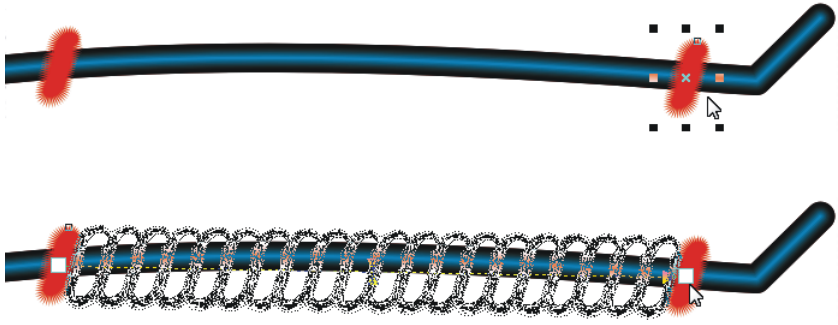

图 14：创建从原始对象到复制对象的调和

接下来，单击属性栏上的**路径属性**按钮，然后选择**新建路径**。选择吊钩的边缘作为新路径。单击**对象 ▸ 拆分调和群组**。分离对象后，将它们对齐，使其符合吊钩主体的纤细曲线 （每个对象的中心应与吊钩的中心垂直对齐）。选择主体一端的对象并将其旋转 15 度，使其与吊钩主体垂直。对另一端的对象重复该过程 （图 15）。

图 15：旋转两端的对象

现在我们可以开始创建金箔肋部了。创建微微成 C 形的曲线 （图 16）。打开**变换**泊坞窗 （从菜单栏中，单击**窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 变换 ▸ 位置**，或按 **Alt** + **F7**）。在泊坞窗中，将水平 (**x**) 距离设置为 4 mm，在**副本**框中键入 **1**，然后单击**应用**。同时选择两条曲线，然后单击**对象 ▸ 连接曲线**。在**连接曲线**泊坞窗中，选择列表框中的**倒棱角**，并将差异容限设置为 **4** mm。在**对象属性**泊坞窗中（**窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象属性**）中，单击**填充**按钮，然后单击**渐变填充** 按钮。从**填**

充挑选器中，选择合适的填充预设 （例如，这些预设之一 ），然后在出现的弹出式窗口中单击**应用**按钮 。**旋转**值应为 90 度。还可以通过单击**交互式填充**工具 ，然后将颜色从文档窗口的调色板拖动到对象的交互式矢量手柄上，来对填充中的颜色进行微调。

在**变换**泊坞窗中，将 **x** 距离设置为 8 mm，在**副本**框中键入 **1**，然后单击**应用**。单击对象以显示旋转手柄，然后将对象倾斜约 20 度 （对象的宽度）。在**编辑填充**对话框中 (**F11**)，将渐变填充角度设置为 90 度。

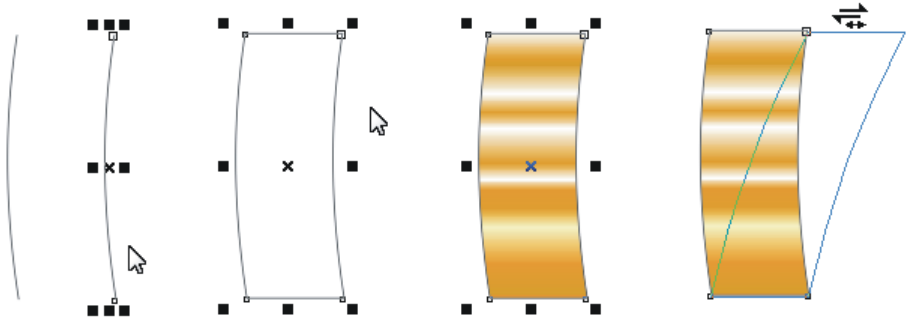

图 16：创建金箔肋部

复制对象。将原始对象定位于吊钩的一端，将复制的对象移动到另一端。然后，像平常一样，使用**调和**工具 ，沿着两个对象之间的路径建立调和群组 （图 17）。

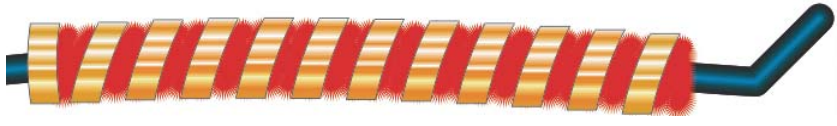

图 17：在吊钩的两端创建调和

使用相同方法创建金色翼尖。然后，更改**渐变填充**对话框中的预设以创建银色尾部 （如果需要）。现在，吊钩就完成了 （图 18）。

图 18：完成的吊钩

创建羽毛

从工具箱中，选择**艺术笔**工具 。单击属性栏中的**笔刷**按钮 ，从**类别**列表框中选择**飞溅**，然后从**笔刷笔触**列表框中选择此笔刷 。绘制弧形尾巴羽毛，并使用**形状**工具编辑其形状，就像编辑普通曲线一样 （图 19）。对每根羽毛重复上述步骤，最后单击调色板色样来应用所需的颜色。

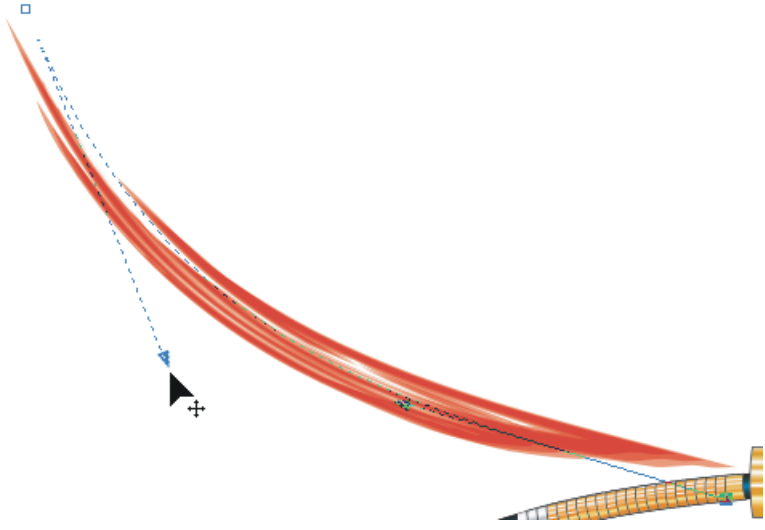

图 19：对羽毛造型

以相似的方式，设计腹部、喉部和翅膀的羽毛 （图 20）。

图 20：添加腹部、喉部和翅膀的羽毛

若要设计顶部的羽毛，请从头部到尾巴末端绘制一条厚度为 0.2 mm 的曲线。复制该曲线，并重新为所复制的曲线造型 （图 21）。

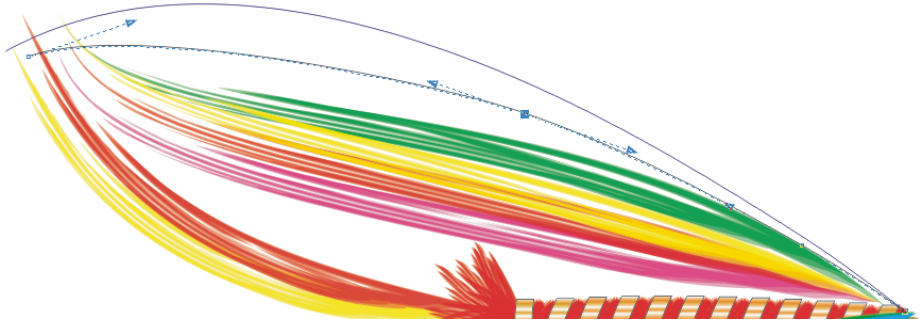

图 21：绘制顶部

使用**调和**工具 创建调和，并将轮廓颜色更改为**暗黄**，以模仿锦鸡顶部的羽毛 （图 22）。如果您打算调整毛钩的大小，请记住启用**轮廓笔**对话框中的**随对象缩放**复选框，或**对象属性**泊坞窗的**轮廓**部分 （**窗口 ▸ 泊坞窗 ▸ 对象属性**）。

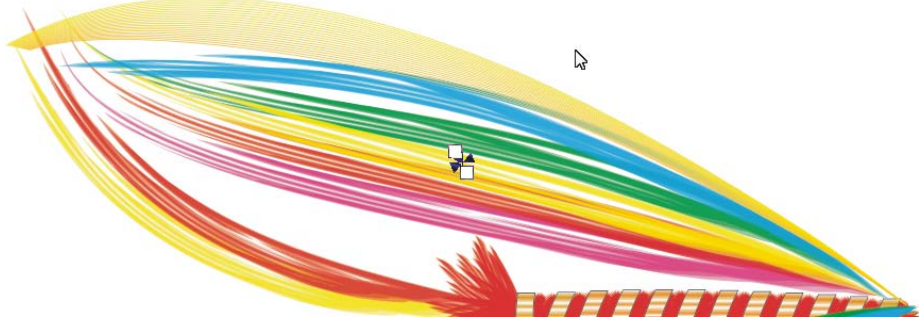

图 22：将颜色应用至顶部

使用类似的方法，设计面部和肩部的羽毛。首先，创建外部形状曲线，然后进行调和。复制该复合对象而不移动它，然后更改轮廓颜色。单击**对象 ▸ 拆分调和群组** (**Ctrl** + **K**)，然后取消群组对象 (**Ctrl** + **U**) 并立即合并它们 (**Ctrl** + **L**) 以建立一条包含多个子路径的曲线。从工具箱中选择**橡皮擦**工具，设置所需的厚度，并擦除上方对象的部分曲线，以模仿真实羽毛的图样 （图 23 和 24）。

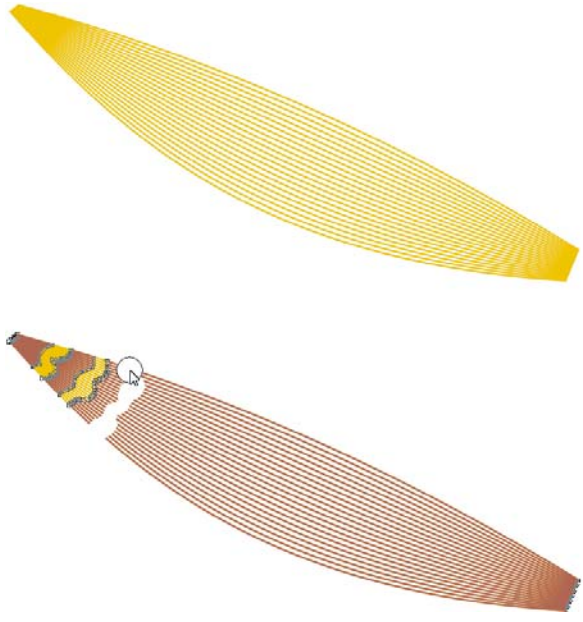

图 23：擦除上方对象的部分，以创建逼真的羽毛图样

图 24：完成的羽毛

添加最后润色

最后，绘制头部的外部形状，并以黑色进行填充。添加薄薄的白色形状，然后再次使用**调和**工具 调和白色，并模仿光反射效果 （图 25 和 26）。

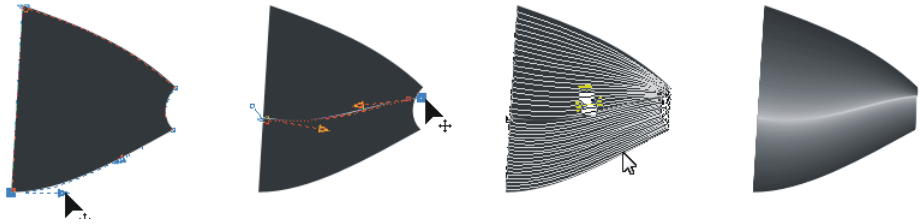

图 25：创建头部

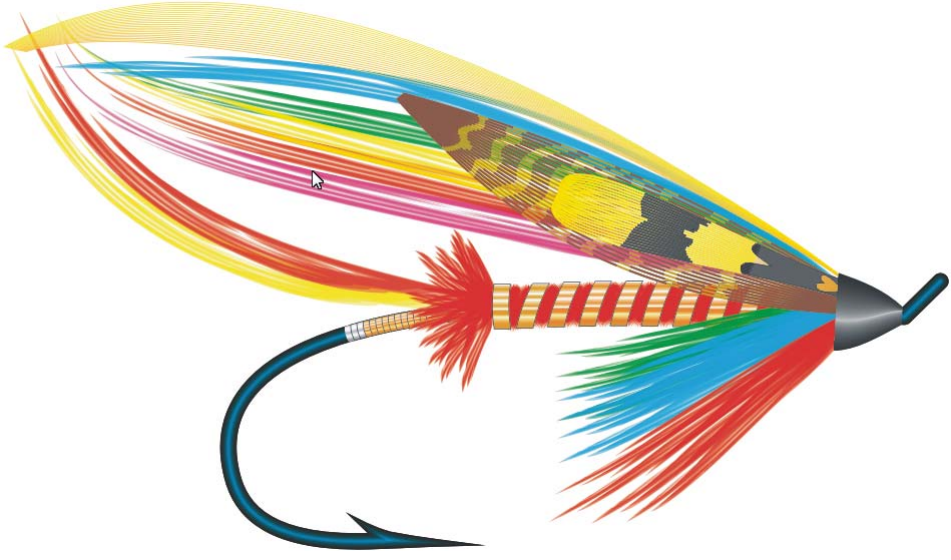

图 26：所有元素加在一起的效果

若要设计更逼真的毛钩，您可以添加交互式阴影 （图 27）。

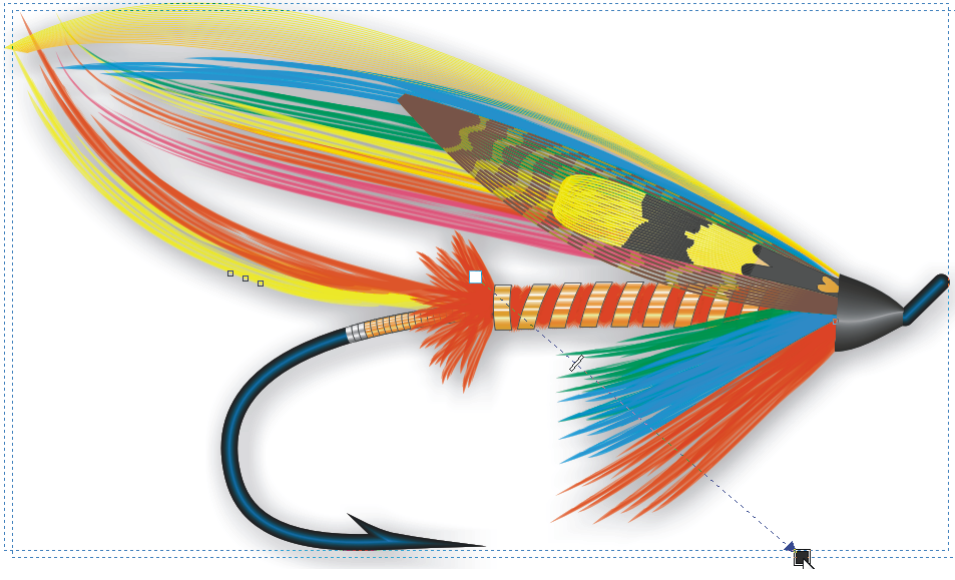

图 27：添加阴影

与传统的图样相比，此处所示的鲑鱼毛钩已经过简化，但我希望这是创建您自己的梦想设计的良好开端。尽情享用 CorelDRAW X7 吧！

版权所有 © 2014 Corel Corporation。保留所有权利。所有商标或注册商标都分属其各自的所有者。