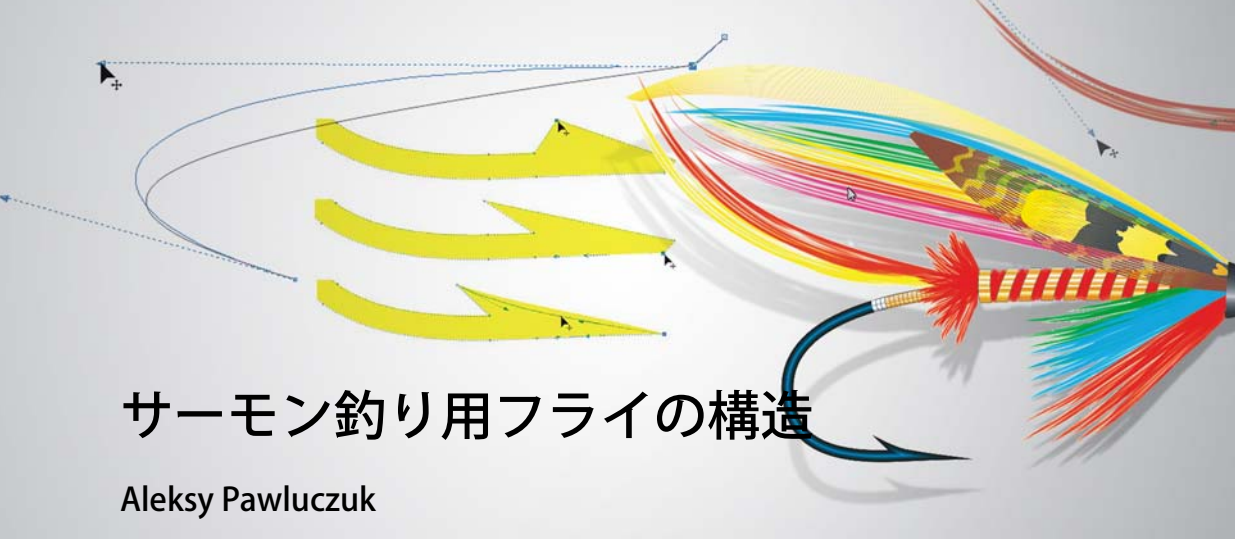

サーモン釣り用フライの構造

Aleksy Pawluczuk

執筆者の紹介

執筆者の紹介

Aleksy Pawluczuk はポーランド、クラクフに拠点を置くデザイナーであり、彫刻家および写真家としても活躍しています。デザインやスクリーン印刷、プリプレス、広告などを手がけるスタジオを 1982 年から独自に経営し、書籍、ポスター、ロゴ、CI、ファッションなどの分野でデザインを発表しています。1990 年からは、ポーランド最古の美術学校として大学レベルの教育を行っているクラクフのヤン・マテイコ美術学校で、CAD と印刷業界のワークフローを教えています。また、1989 年から CorelDRAW® を利用しており、ポーランドや他の国々で Corel® ソフトウェアのクラスを受け持ってプレゼンテーションを行っています。

サーモン釣り用フライの構造

私が CorelDRAW の操作をやめてコンピュータの前を離れるとしたら、それは大好きなフライ フィッシングを楽しみに行くときだけかもしれません。自然に親しみながら手強い野生の力に立ち向かい、そしてコンピュータ画面に疲れた目を休ませてくれるひとときは、とても魅力的な時間です。フライ フィッシングの腕に覚えのある人にとって、マスやヒメマス、サーモンなどの餌になる虫や小動物に似せて作った自前の擬似餌で魚を仕留めることは、名誉にかかわる問題です。

私のもうひとつの趣味であるフライ (毛針) 製作は、しばしばアートに例えられます。フライ フィッシングとそれに使うフライの製作が始まったのは、紀元前 15 世紀頃のことです。

サーモン釣り用フライの伝統的なパターンは非常に複雑で、製作に必要な材料は、南国種の鳥の羽や保護動物の柔毛など、たいていは高価で入手困難なものばかりでした。そこで私はときどき、プラスチックなどの新しい素材を使ってフライを製作する実験をしていますが、新しい素材でもこのような柔毛や羽の代用品として申し分ありません。

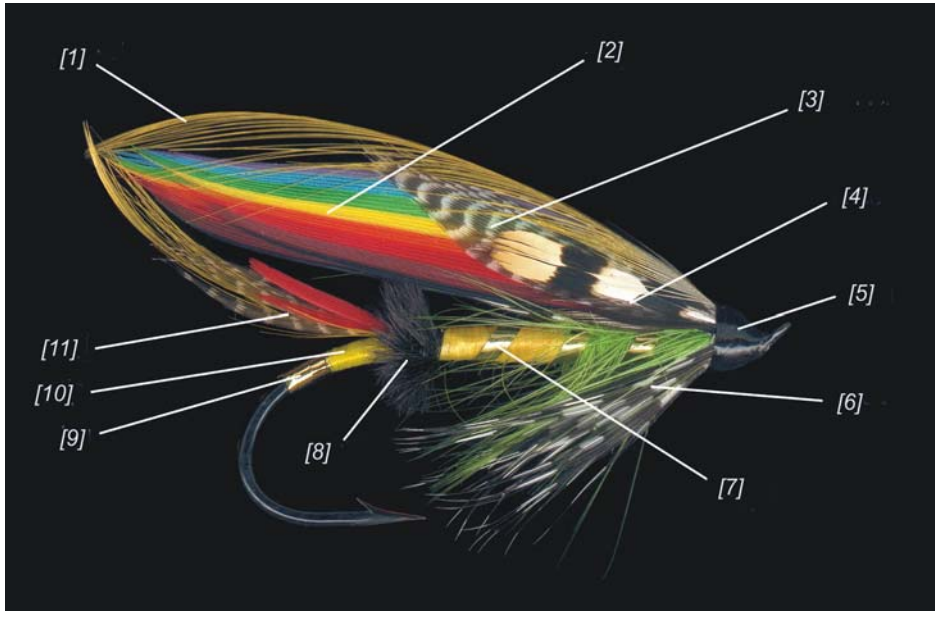

図 1: サーモン釣り用フライの各部の名称 :[1] トッピング、[2] ウィング、[3] ショルダー、[4] チーク、[5] ヘッド、[6] スロート、[7] リビング、[8] バット、[9] タグ、[10] チップ、[11] テール

サーモンやスチールヘッド用のドライ フライ、特にフルドレスのものを製作するのは非常に時間がかかる作業で、幅広い知識が求められるだけではなく、忍耐と経験が必要です。だから私は、ときどきコンピュータを使って新しいパターンをデザインし、フライ タイイングとフィッシングでは世界的に著名な友人の Adam Sikora に頼んでフライを作ってもらっています。

CorelDRAW はこのような作業に最適なソフトウェアです。**ブレンド** ツールや**等高線**ツール、**アート メディア** ツールなどの各種ツールが搭載され、非常に直感的で操作しやすい曲線編集機能を備えているため、マウスを数回クリックするだけで新しい「キラー パターン」をデザインでき、本当に楽しく満足のいく作業になります。Corel® Painter® や Corel PHOTO-PAINT® のようなビットマップ編集ソフトウェアを使うこともできますが、CorelDRAW は、さまざまなバージョンの色調の作成や、以前に作成した要素の再利用などが簡単な自由度の高いソフトウェアです。私はときどき、下絵を Corel Painter で準備してから、最終的なデザインを CorelDRAW で行っています。より快適に絵を描くには、Wacom® タブレットの使用をお勧めします。

このチュートリアルでは、カスタム ブラシやストロークを使わずに、ソフトウェアに組み込まれたツールだけを使用しますが、それでも最終的には、フライに使われる天然素材によく似たリアルな効果が得られます (図 1)。

フックを作成する

最初にフックを作成します (ここで単位を設定することもできます。このチュートリアルではミリメートルを使用します。単位をミリメートルに変更するには、**[レイアウト]** ▸ **[ページ レイアウトの設定]** をクリックして、**[単位]** リスト ボックスから [ミリメートル] を選択します)。

3 ポイント曲線ツール を使用して、フックの針先 (バーブ) とアイを結ぶ線を描きます。左にドラッグして、フックの初期形状を描きます (図 3)。

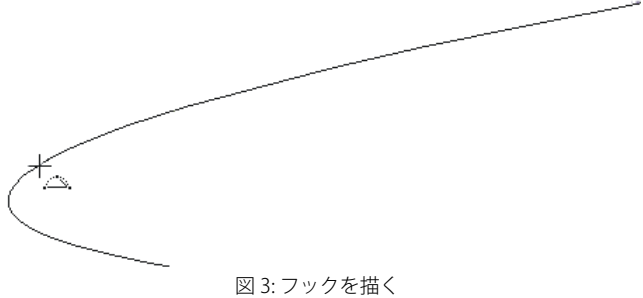

図 3: フックを描く

整形ツール を使用して、曲線を目的の形状に変更します (図 4 および 5)。アイ側をダブルクリックしてノードを追加し、そのノードを尖化ノード に変換します。曲線の短い部分を直線に変換し、上方向にドラッグしてフックの「アイ」を作成します。

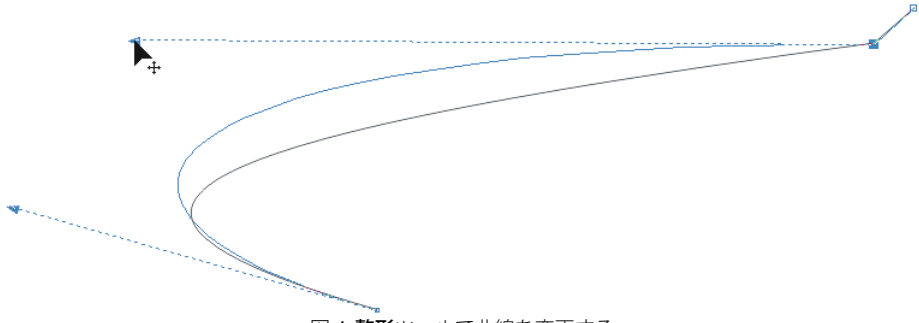

図 4: **整形**ツールで曲線を変更する

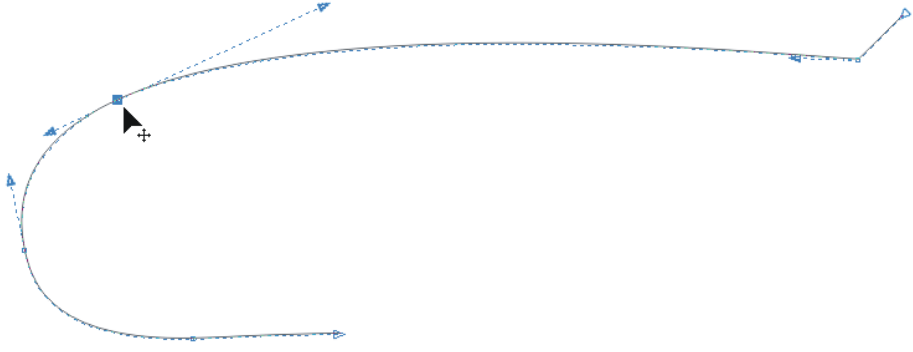

図 5: 必要に応じてノードを追加または削除して適切な形状を作成する

曲線の幅を簡単に編集するには、ステータス バーの **[輪郭]** アイコン (**F12**) をダブルクリックして **[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスを開き、フックの針金の太さに比例するように輪郭の幅と形状を変更します。ライン キャップを設定して、線の終点を丸めます (2 番目の **[ライン キャップ]** ボタンをクリックします)。輪郭の編集を終了したら (図 6)、オブジェクトに変換します (メニュー バーの **[オブジェクト]** ▸ **[輪郭をオブジェクトに変換]** をクリックするか、**Ctrl** + **Shift** + **Q** キーを押します)。

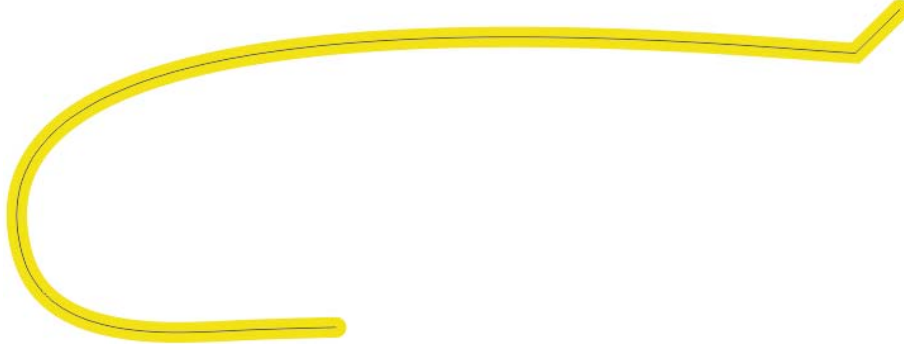

図 6: 輪郭の幅と形状を編集する

フックの下側の端にバーブを作成するには、**整形**ツールで終点ノードを選択して、丸めた先端を直線に変更します。ノードを追加して、先端の形状を調整します (図 7)。

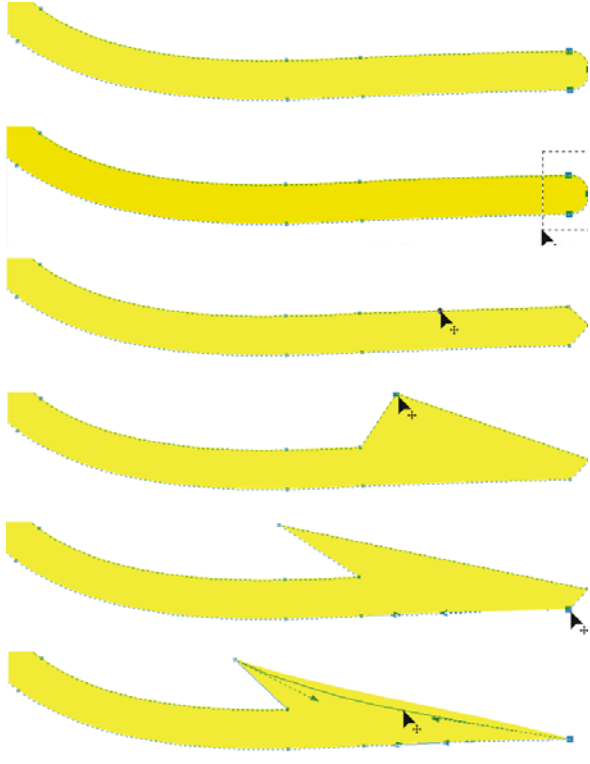

図 7: フックの先端を作成する

フックのカラーを黒に変更します (図 8)。

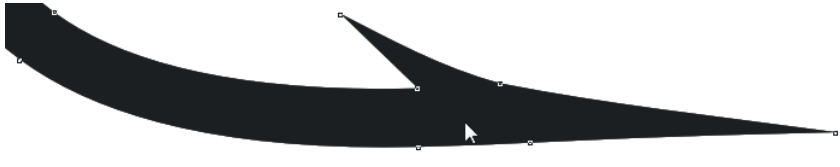

図 8: カラーを変更する

等高線ツール でフックのエッジを選択し、内側にドラッグして内側の等高線を作成します (図 9)。

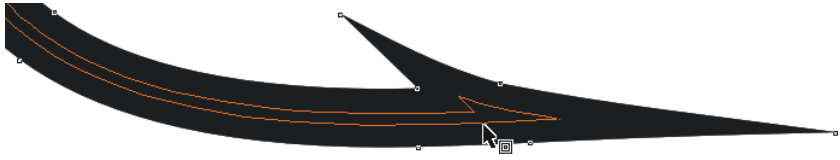

図 9: 等高線を追加する

プロパティ バーで、目的の結果が得られるように等高線のステップ数とオフセット距離を設定します (図 10)。

図 10: **等高線**ツールのプロパティ バー

針金の太さと光の反射の印象を与えるために、塗りつぶしカラーを**濃紺**に設定します (図 11)。ブロンズの雰囲気を付けるのにオレンジを追加します。

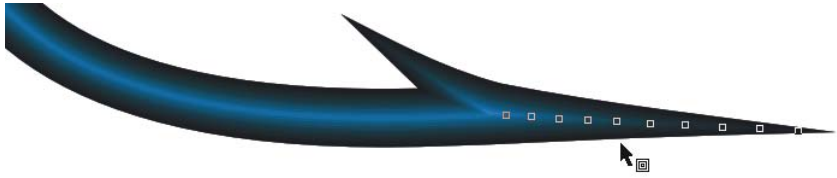

図 11: 金属的な効果を付ける

シェニール ボディを作成する

次に、フライのボディを作成します。**長方形**ツール を使用して、フックの直線部分の上に小さな長方形を描きます。長方形の中心がフックの中心線の上に重なるように、長方形を配置します (図 12)。**選択**ツール で長方形をクリックし、回転ハンドルを表示します。**Ctrl** キーを押しながら上中央のハンドルを右にドラッグして、長方形を 15 度斜変形します。次に**整形**ツールを使用して角を丸めます。

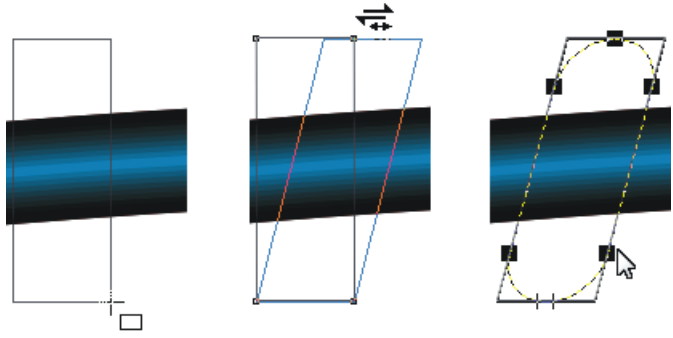

図 12: 長方形を描く

長方形を赤で塗りつぶします。次の手順では、**ラフ ブラシ** ツール を使用してシュニールボディに似せた形状を作成します (図 13)。(**歪曲**ツール を使用することもできます)。プロパティ バーで、**ラフ ブラシ** ツールのペン先のサイズを 4 mm に、密度を 10 に設定して、オブジェクトのエッジの周囲でカーソルを移動します。

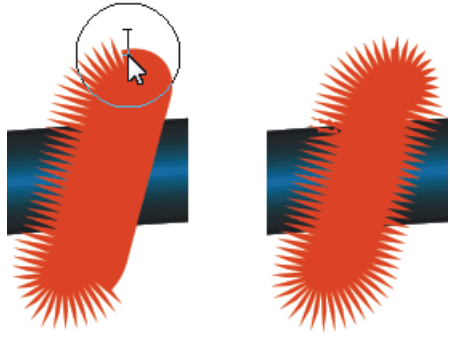

図 13: **ラフ ブラシ** ツールを使用する

出来上がったオブジェクトを選択し、**Ctrl** + **D** キーを押して複製します。複製したオブジェクトをフックの右端に移動し、2 つのオブジェクトがフライのボディ両端に配置されるようにします (図 14)。**ブレンド** ツール を選択し、ボディの片側をクリックして反対側までドラッグします。プロパティ バーで、目的の密度になるようにブレンドのステップ数 28 を増減します。

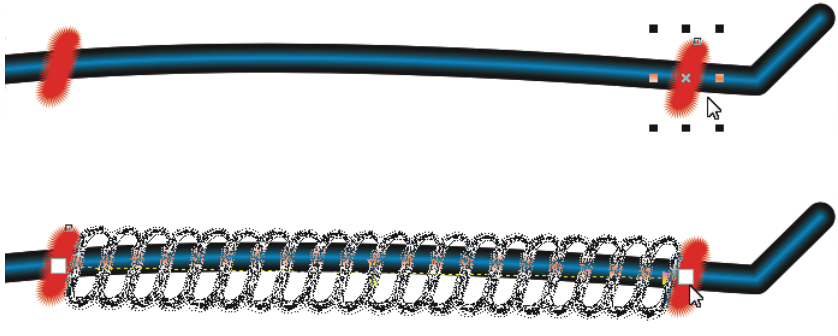

図 14: オリジナル オブジェクトと複製の間にブレンドを作成する

次に、プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン をクリックし、**[新規パス]** を選択します。新規パスとして、フックのエッジを選択します。**[オブジェクト] ▸ [ブレンドのグループの分割]** をクリックします。オブジェクトを分割したら、フックのボディの緩やかなカーブに沿って並べます (各オブジェクトの中心がフックの中心線の上に重なるようにします)。ボディの片方の端にあるオブジェクトを選択し、フックのボディに対して垂直になるように 15 度回転します。もう一方の端にあるオブジェクトについても、この手順を繰り返します (図 15)。

図 15: 端のオブジェクトを回転する

次に、ゴールド ティンセルのリビングを作成します。リビングは C の文字のように少しカーブを付けます (図 16)。**[変形]** ドッキング ウィンドウを開きます (メニュー バーの **[ウィンドウ] ▸ [ドッキング ウィンドウ] ▸ [変形] ▸ [配置]** をクリックするか、**Alt** + **F7** キーを押します)。ドッキング ウィンドウで、水平 (**x**) 方向の距離を 4 mm に設定し、**[コピー数]** ボックスに「**1**」と入力して **[適用]** をクリックします。2 つの曲線を選択して、**[オブジェクト] ▸ [曲線の結合]** をクリックします。**[曲線の結合]** ドッキング ウィンドウで、リスト ボックスから **[面取り]** を選択し、ギャップ許容範囲を **4** mm に設定します。**[オブジェクト プロパティ]** 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 プロパティ]**) で、**[塗りつぶし]** ボタンをクリックして **[グラデーション塗りつぶし]** ボタンをクリックします。**[塗りつぶし]** ピッカーから、適切な塗りつぶしのプリセット (のうちいずれかなど) を選択して、表示されたポップアップ ウィンドウの **[適用]** ボタン をクリックします。**[回転]** の値は 90 度にします。**インタラクティブ塗りつぶし**ツール で、ドキュメント ウィンドウのカラー パレットからオブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドルへカラーをドラッグすることにより、塗りつぶしのカラーを微調整できます。

[変形] ドッキング ウィンドウで、**x** 方向の距離を 8 mm に設定し、**[コピー数]** ボックスに「**1**」と入力して **[適用]** をクリックします。オブジェクトをクリックして回転ハンドルを表示し、オブジェクトを約 20 度 (オブジェクトの幅の分だけ) 斜変形します。**[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックス (**F11**) で、グラデーション塗りつぶしの角度を 90 度に設定します。

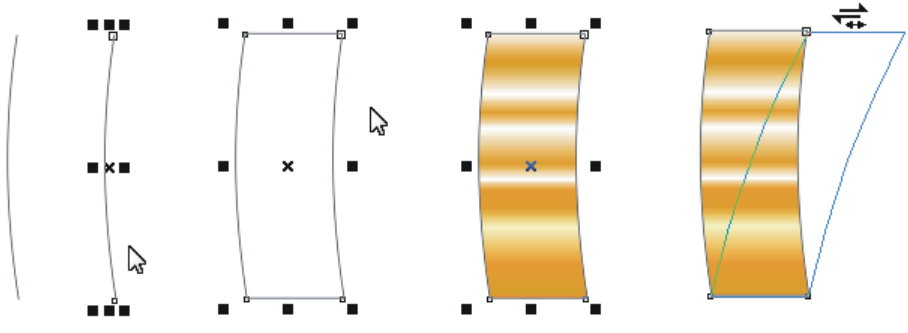

図 16: ゴールド ティンセルのリビングを作成する

オブジェクトを複製します。オリジナルのオブジェクトをフックの片側に配置し、複製を反対側に移動します。次に、**ブレンド** ツール を使用して、以前と同様の手順で、2 つのオブジェクト間のパスに沿ったブレンド グループを作成します (図 17)。

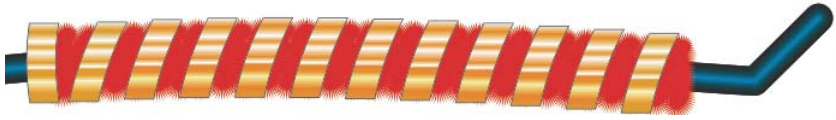

図 17: フックの端から端の間にブレンドを作成する

同じ方法でゴールドのチップを作成します。次に、必要に応じて **[グラデーション塗りつぶし]** ダイアログ ボックスでプリセットを変更し、シルバーのタグを作成します。これでフックが完成しました (図 18)。

図 18: 完成したフック

フェザーを作成する

ツールボックスの**アート メディア** ツール を選択します。プロパティ バーの **[ブラシ]** ボタン をクリックし、**[カテゴリ]** リスト ボックスから **[スプラッター]** を選択して、**[ブラシストローク]** リスト ボックスからブラシ を選択します。弓形のテールの羽を描き、**整形**ツールを使用して、普通の曲線と同じ方法で形状を編集します (図 19)。1 本 1 本の羽についてこの手順を繰り返し、最後に、カラー パレットのスウォッチをクリックして目的のカラーを適用します。

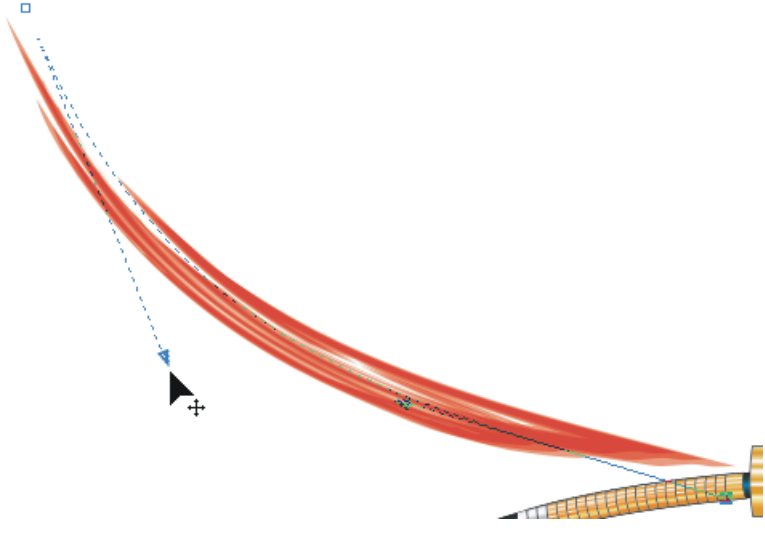

図 19: フェザーを整形する

同様に、バット、スロート、ウィングのフェザーを作成します (図 20)。

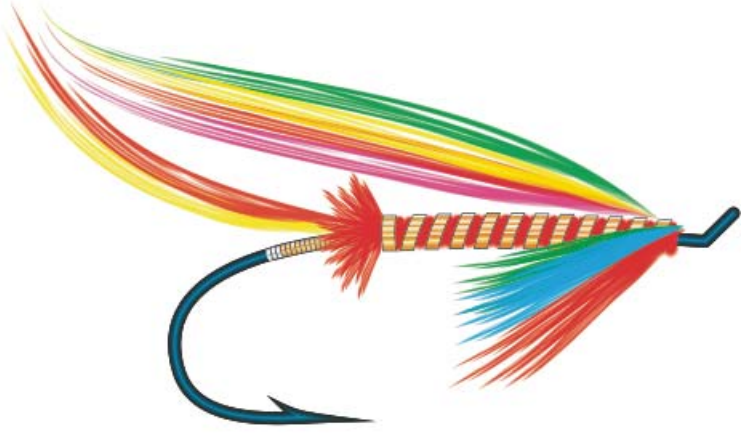

図 20: バット、スロート、ウィングのフェザーを追加する

トッピングのフェザーを作成するには、テールの先から終端までの間に幅 0.2 mm の曲線を描きます。曲線を複製し、複製した曲線を変形します (図 21)。

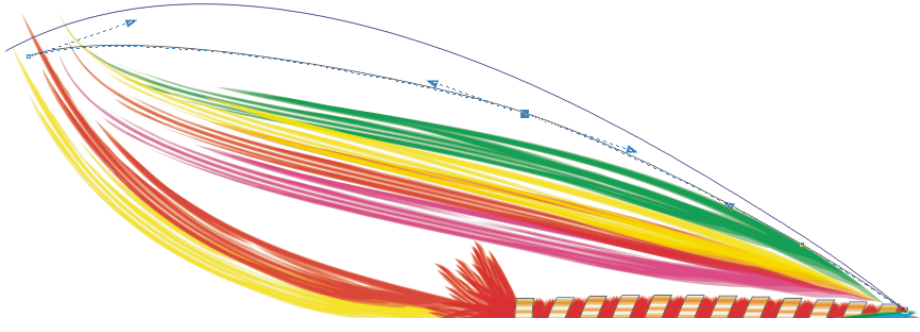

図 21: トッピングを描く

ブレンド ツール を使用してブレンドを作成し、錦鶏の冠羽に似せて、輪郭カラーを**濃い黄色**に変更します (図 22)。フライの大きさを変更する予定の場合は、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックス、または **[オブジェクト プロパティ]** 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 プロパティ]**) の **[輪郭]** セクションで、**[オブジェクトに合わせてスケール]** チェック ボックスをオンにします。

図 22: トッピングにカラーを適用する

同様の方法で、チークとショルダーのフェザーを作成します。最初に外側の曲線を描き、次にブレンドを作成します。複合オブジェクトを移動せずに複製して、輪郭のカラーを変更します。**[オブジェクト] ▸ [ブレンドのグループの分割]** をクリックし (または **Ctrl** + **K** キーを押し)、オブジェクト グループを解除 (**Ctrl** + **U**) してすぐに結合 (**Ctrl** + **L**) し、複数のサブパスで構成される曲線を作成します。ツールボックスの**消しゴム** ツールを選択し、使用する消しゴムの大きさを設定して、本物の羽のような模様を付けるために上に重なっているオブジェクトの曲線の一部を消去します (図 23 および 24)。

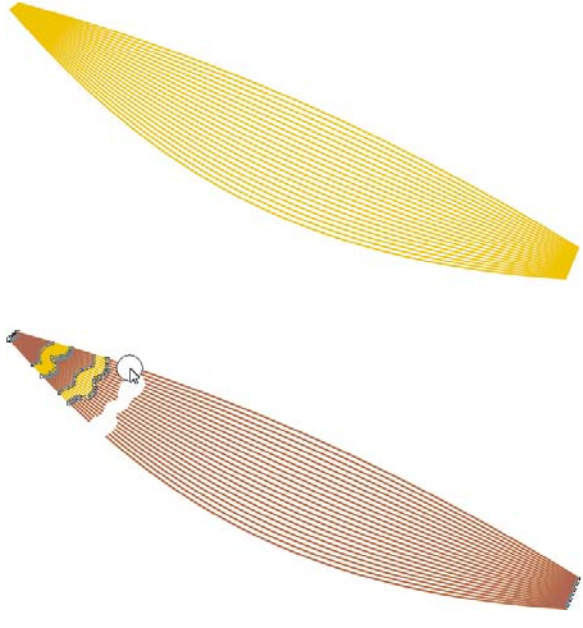

図 23: 上のオブジェクトの一部を消去して、本物のような羽の模様を作成する

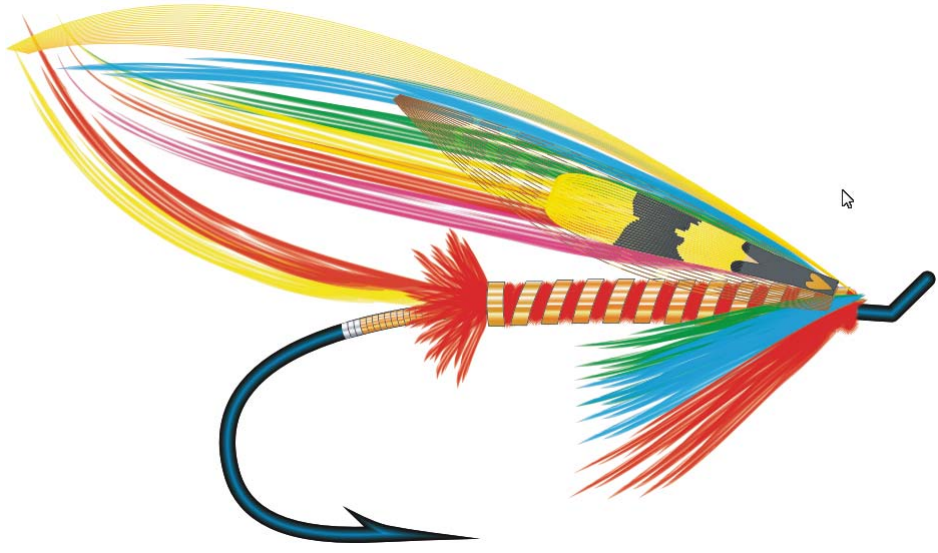

図 24: 完成したフェザー

最後の仕上げを加える

最後にヘッドの外形を描き、黒で塗りつぶします。細い白の図形を追加し、**ブレンド** ツール を再度使用して、光の反射に見えるように白をブレンドします (図 25 および 26)。

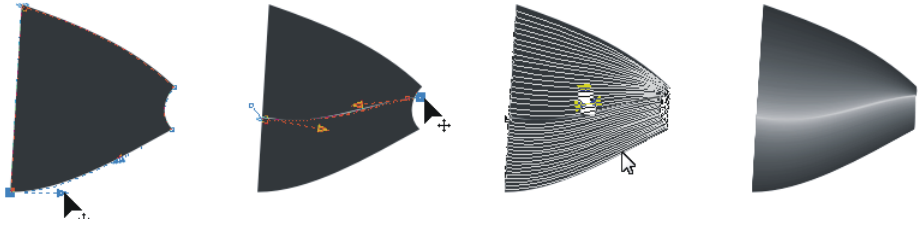

図 25: ヘッドを作成する

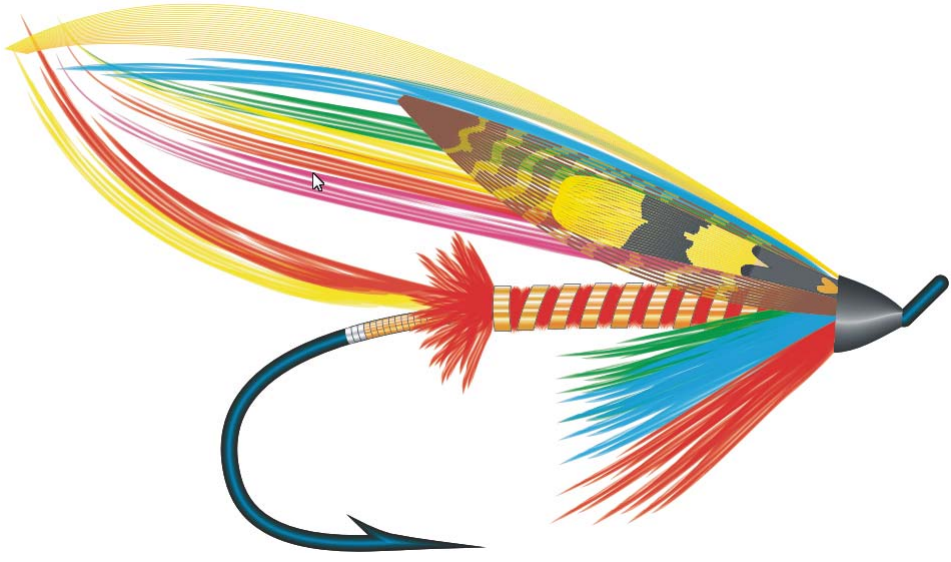

図 26: エレメントをすべて組み合わせた状態

さらに本物のフライに近付けるには、インタラクティブ ドロップ シャドウを追加します (図 27)。

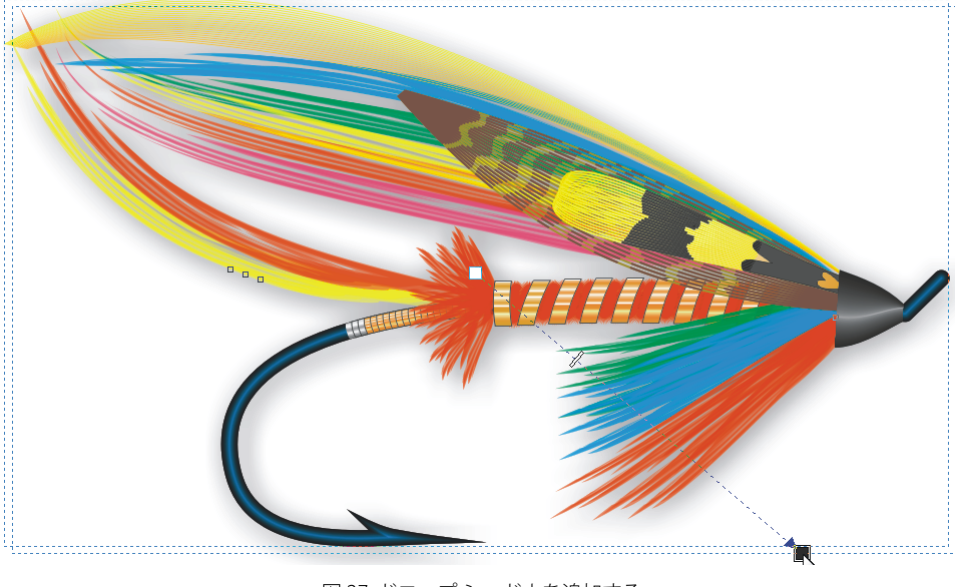

図 27: ドロップ シャドウを追加する

ここでご紹介したサーモン釣り用フライは、伝統的なパターンに比べればシンプルですが、自分の理想のデザインを作成するための出発点とするにはふさわしいと思います。ぜひ皆さんも CorelDRAW X7 をご活用ください。

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。