



Anatomia de uma mosca para pesca de salmão

Aleksy Pawluczuk



Sobre o autor

Aleksy Pawluczuk é designer, escultor e fotógrafo de Cracóvia, Polônia. Ele dirige seus próprios estúdios de design, serigrafia, pré-impressão e propaganda desde 1982, desenhando livros, pôsteres, logotipos, identificação corporativa, moda, dentre outros. Desde 1990 ele ensina design em CAD e fluxos de trabalho do setor de impressão em Cracóvia, na Academia de Belas Artes Jan Matejko, a mais antiga escola de arte de nível universitário da Polônia. Usuário do CorelDRAW® desde 1989, Aleksy agora dá aulas e faz apresentações sobre o software Corel® na Polônia e em outros países.

Anatomia de uma mosca para pesca de salmão

A única coisa que me afasta de meu computador e do CorelDRAW é a pesca com mosca, meu hobby favorito. A possibilidade de comungar com a natureza e desafiar um oponente exigente, bem como de permitir meus olhos terem descansarem da tela do computador, é sedutora. O ponto de honra de todo pescador com mosca ambicioso é capturar um peixe com uma isca de fabricação própria que imite insetos ou outras criaturas que são alimento para truta, o timalo ou o salmão.

Amarrar moscas, que é meu outro hobby, muitas vezes é comparado a uma arte. Os primórdios da pesca com mosca e da amarração de moscas remontam aproximadamente ao século XV a.C.

Os padrões da mosca clássica para pesca do salmão são extremamente complicados e os materiais usados para prepará-las muitas vezes são caros e difíceis de obter. Eles podem incluir qualquer coisa de penas de pássaros exóticos até peles de animais protegidos. É por isso que às vezes experimento criar novos padrões usando materiais modernos, como o plástico, que podem substituir completamente as peles e penas mencionadas acima.

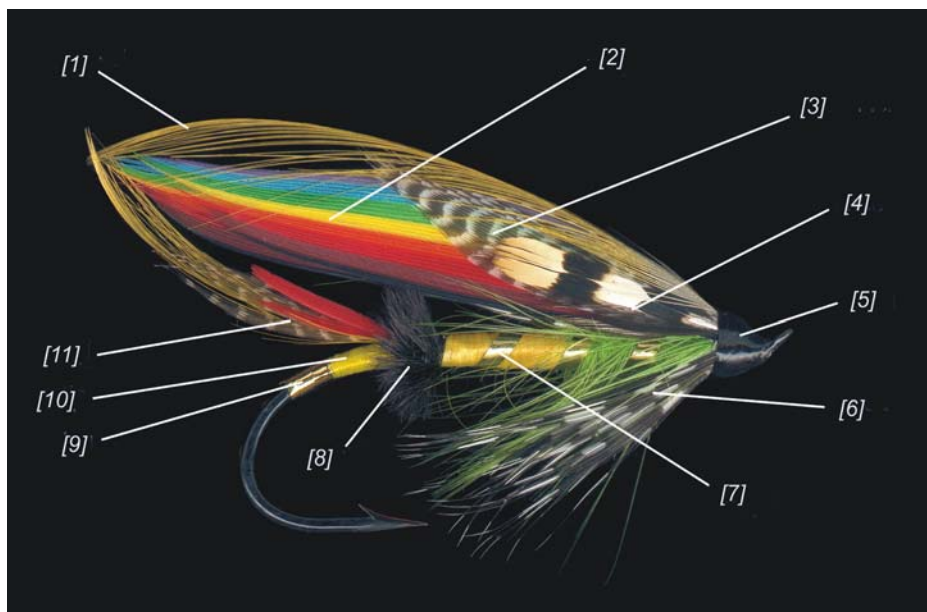


Figura 1: Os elementos da mosca para pesca de salmão: [1] dorso, [2] asa, [3] ombro, [4] face, [5] cabeça, [6] garganta, [7] nervura, [8] rabo, [9] placa, [10] ponta e [11] cauda

Preparar moscas secas para pesca de salmão ou truta migratória, especialmente moscas tipo "completo", realmente toma muito tempo e requer vasto conhecimento, além de paciência e experiência. É por isso que de vez em quando uso meu computador para desenhar um novo padrão e peço a meu amigo Adam Sikora, um amarrador e pescador com mosca de renome mundial, para produzi-lo.

O CorelDRAW é perfeito para esse tipo de tarefa; ferramentas como **Mistura**, **Contorno** e **Mídia artística**, bem como a incrivelmente intuitiva e fácil de usar edição de curvas, tornam possível desenhar um novo "padrão matador" com apenas alguns cliques do mouse, o que é realmente agradável e satisfatório. Embora seja possível usar softwares de edição de bitmaps, como o Corel® Painter® ou o Corel PHOTO-PAINT®, o CorelDRAW proporciona um nível adicional de liberdade ao criar versões com tons de cores diferentes ou reutilizar elementos criados anteriormente. Às vezes, preparo esboços no Corel Painter e crio o design final no CorelDRAW. É melhor usar uma mesa digitalizadora Wacom® para desenhar mais confortavelmente.

Neste tutorial, usarei apenas as ferramentas internas e não pincéis ou pinceladas personalizados. Todavia, o efeito final é realista e imita os materiais naturais usados para moscas (Figura 1).

Criar o anzol

Começaremos fazendo o anzol. (Neste ponto você também pode ajustar suas unidades de medida; eu uso milímetros. Para alterar as unidades para milímetros, clique em **Layout ► Configurar página** e escolha "milímetros" na caixa de listagem **Unidades**).

Usando a ferramenta **Curva com 3 pontos** , desenhe uma linha que conecte a ponta (farpa) do anzol e o olho. Arraste para a esquerda para desenhar a forma inicial do anzol (Figura 3).

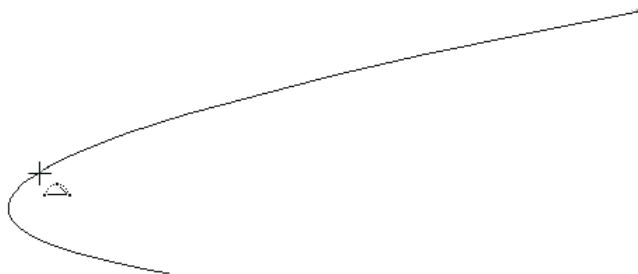


Figura 3: Desenhar o anzol

Modifique a curva para a forma desejada usando a ferramenta **Forma**  (Figuras 4 e 5). Clique duas vezes na extremidade do olho para adicionar um nó e converta-o em cúspide . Converta a parte menor da curva em uma linha e arraste para cima, para fazer o "olho" do anzol.

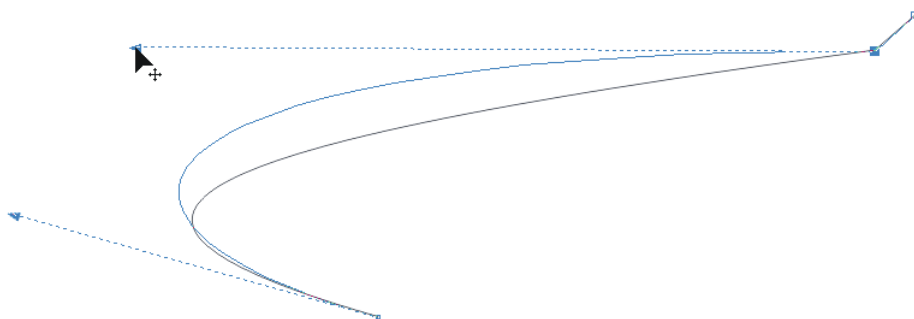


Figura 4: Modificar a curva com a ferramenta **Forma**

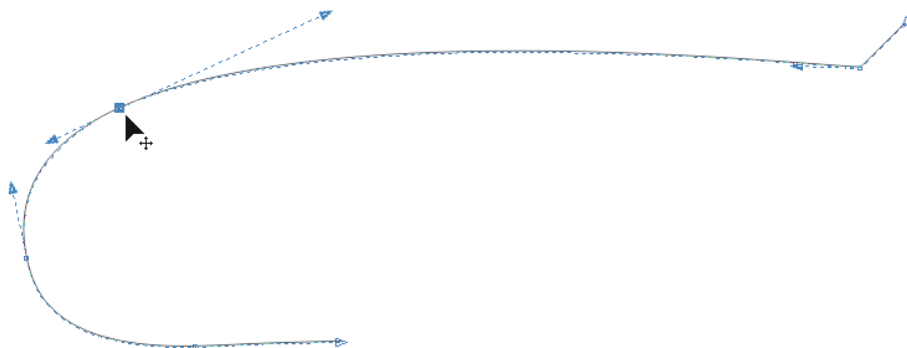


Figura 5: Adicione ou exclua nós, conforme necessário, para obter a forma correta.

Uma forma fácil de editar a largura da curva é abrir a caixa de diálogo **Caneta de contorno** clicando duas vezes no ícone **Contorno**  (**F12**) na barra de status e alterar a largura e a forma do contorno proporcionalmente à espessura do arame do anzol. Ajuste as extremidades da linha para arredondadas (clique no segundo botão de **Extrem. da linha**). Ao concluir a edição do contorno (Figura 6), converta-o em um objeto (na barra de menus, clique em **Objeto ▶ Converter contorno em objeto** ou pressione **Ctrl + Shift + Q**).

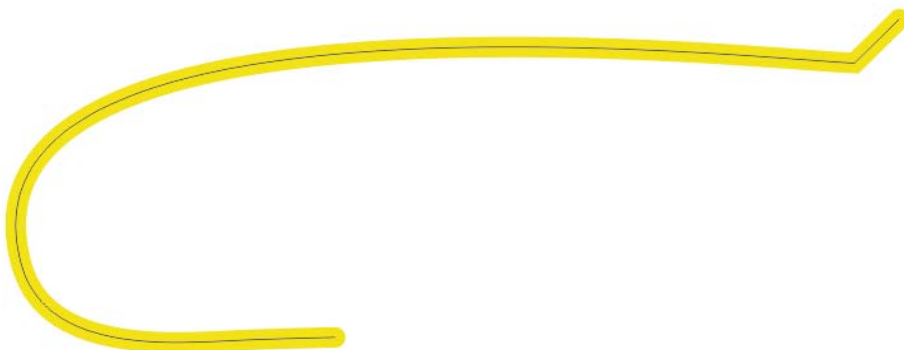


Figura 6: Edite a largura e a forma do contorno.

Para fazer a farpa na extremidade inferior do anzol, selecione os nós da extremidade com a ferramenta **Forma** e altere a ponta arredondada para linhas. Adicione um nó e ajuste-o para dar forma à ponta (Figura 7).

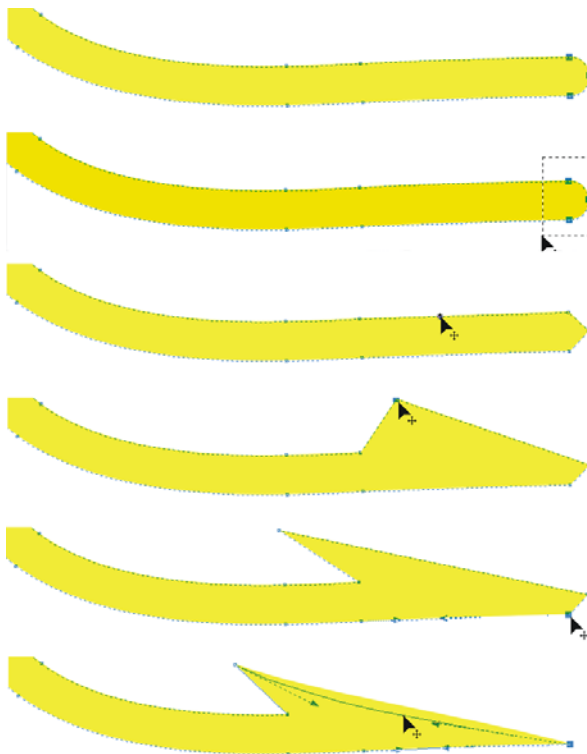


Figura 7: Fazer a ponta do anzol

Altere a cor do anzol para preto (Figura 8).

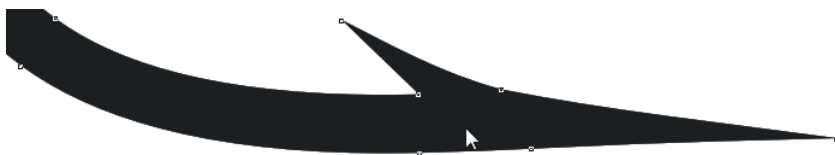


Figura 8: Alterar a cor

Usando a ferramenta **Contorno** , selecione a borda do anzol e arraste por dentro para criar um contorno interno (Figura 9).

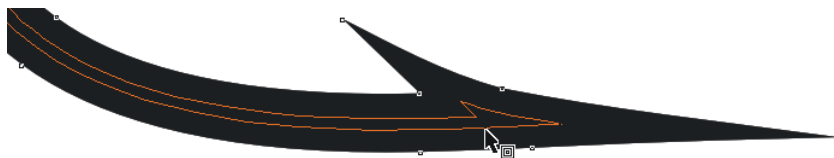


Figura 9: Adicionar um contorno.

Na barra de propriedades, defina as etapas do contorno e deslocamento do contorno para obter o resultado desejado (Figura 10).



Figura 10: Barra de propriedades da ferramenta **Contorno**

Defina a cor de preenchimento como **Azul-marinho** para criar a impressão de espessura do arame e reflexos luminosos (Figura 11). Adicione laranja para obter a aparência de bronze.

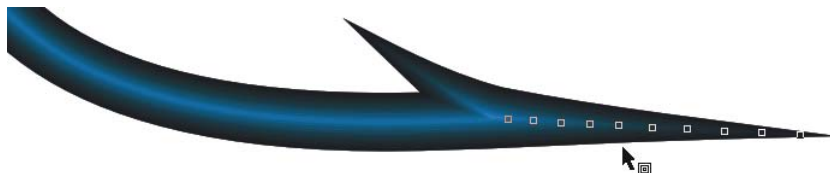


Figura 11: Criar um efeito metálico

Criar o corpo de chenile

Agora podemos começar a preparar o corpo da mosca. Use a ferramenta **Retângulo**  para desenhar um retângulo pequeno na parte superior reta do anzol. Posicione o retângulo de modo que seu centro fique alinhado verticalmente ao centro do anzol (Figura 12). Clique no retângulo com a ferramenta **Seleção**  para obter as alças de rotação. Mantendo pressionada a tecla **Ctrl**, arraste a alça central superior para a direita para inclinar o retângulo cerca de 15 graus. Em seguida, use a ferramenta **Forma** para arredondar os cantos.

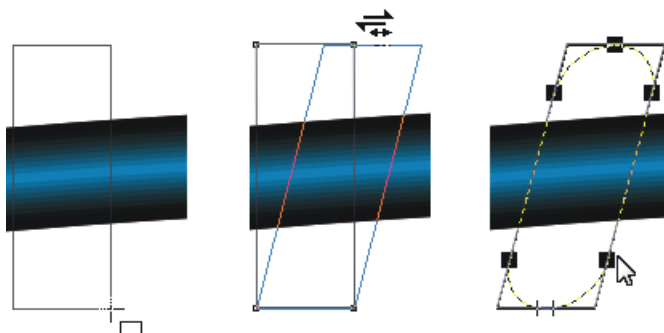


Figura 12: Desenhar o retângulo

Preencha o retângulo com vermelho Na próxima etapa, tentaremos imitar um corpo de chenile usando a ferramenta **Pincel áspero**  (Figura 13). (Também é possível usar a ferramenta **Distorcer** ). Na barra de propriedades, defina o tamanho da ponta da ferramenta **Pincel áspero** como 4 mm, a frequência como 10 e mova o cursor ao redor da borda do objeto.

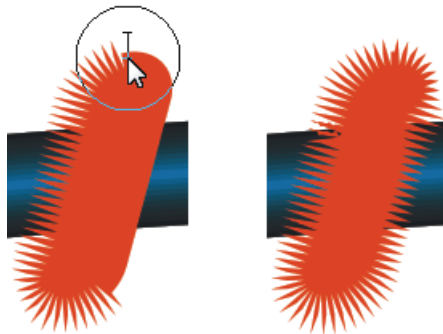


Figura 13: Usar a ferramenta **Pincel áspero**

Selecione o objeto resultante e pressione **Ctrl + D** para duplicá-lo. Mova o objeto duplicado para a extremidade direita do anzol, de modo que dois objetos fiquem posicionados nas extremidades opostas do corpo da mosca (Figura 14). Selecione a ferramenta **Mistura** , clique em uma extremidade do corpo e arraste totalmente até o outro lado. Aumente ou diminua as etapas de mistura na barra de propriedades  28  para obter a densidade desejada.

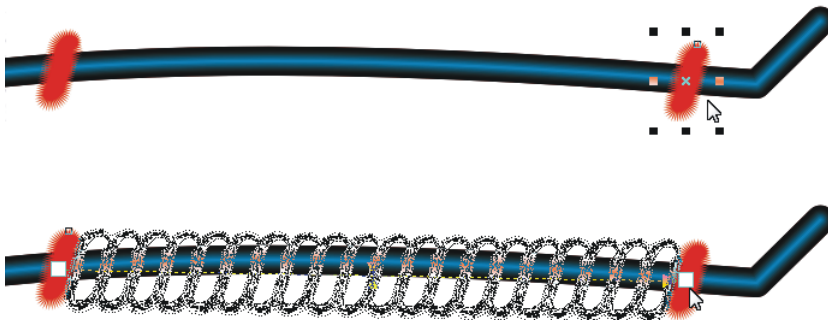


Figura 14: Criar uma mistura do objeto original para a duplicata

Em seguida, clique no botão **Propriedades do caminho**  na barra de propriedades e selecione **Novo caminho**. Selecione a borda do anzol como o novo caminho. Clique em **Objeto ▶ Separar grupo de mistura**. Após separar os objetos, alinhe-os de modo que sigam a curva suave do corpo do anzol (o centro de cada objeto deve ficar alinhado verticalmente ao centro do anzol). Selecione o objeto em uma extremidade do corpo e gire-o 15 graus para torná-lo perpendicular ao corpo do anzol. Repita esse processo com o objeto na outra extremidade (Figura 15).



Figura 15: Girar os objetos finais

Agora podemos começar a fazer a nervura de ourorel. Crie uma curva ligeiramente em forma de C (Figura 16). Abra a janela de encaixe **Transformação** (na barra de menus, clique em **Janela ▶ Janelas de encaixe ▶ Transformações ▶ Posição** ou pressione **Alt + F7**). Na janela de encaixe, defina a distância horizontal (**x**) para 4 mm, digite **1** na caixa **Cópias** e clique em **Aplicar**. Selecione ambas as curvas e clique em **Objeto ▶ Unir curvas**. Na janela de encaixe **Unir curvas**, selecione **Chanfro** na caixa de listagem e defina a margem de espaço para **4** mm. Na janela de encaixe **Propriedades do objeto** (Janela ▶ Janelas de encaixe ▶ **Propriedades do objeto**), clique no botão **Preenchimento** e no **Preenchimento gradiente** . No seletor **Preenchimento**, selecione a predefinição de preenchimento adequada, como uma destas predefinições , e clique no botão **Aplicar** na janela pop-up que será exibida. O valor de **Girar** deve ser 90 graus. É possível fazer o ajuste fino das cores em seu preenchimento clicando na ferramenta **Preenchimento interativo** e arrastando as cores da paleta de cores da janela de desenho para as alças vetoriais interativas do objeto.

Na janela de encaixe **Transformações**, defina a distância horizontal **x** para 8 mm, digite **1** na caixa **Cópias** e clique em **Aplicar**. Clique no objeto para obter as alças de rotação e incline o objeto aproximadamente 20 graus (a largura do objeto). Na caixa de diálogo **Editar preenchimento** (**F11**), defina o ângulo do preenchimento gradiente como 90 graus.

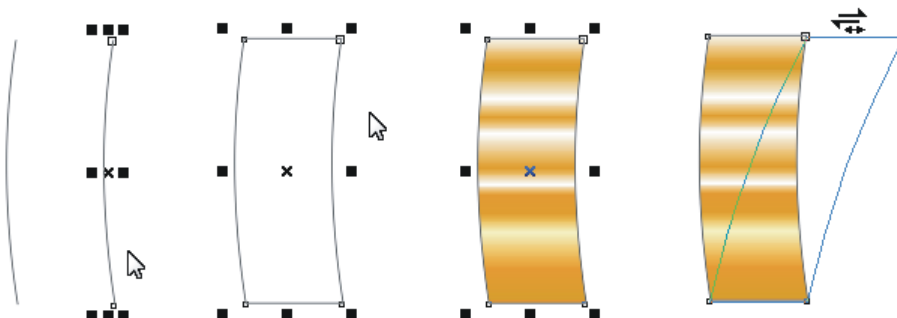


Figura 16: Criar a nervura de ourorel

Duplicate o objeto. Posicione o objeto original em uma extremidade do anzol e mova a duplicata para a outra extremidade. Em seguida, use a ferramenta **Mistura** , como fez anteriormente, para fazer um grupo de mistura ao longo do caminho entre os dois objetos (Figura 17).



Figura 17: Criar uma mistura entre as duas extremidades do anzol

Use o mesmo método para criar uma ponta dourada. A seguir, se necessário, altere a predefinição na caixa de diálogo **Preenchimento gradiente** para criar uma placa prateada. O anzol está concluído (Figura 18).



Figura 18: O anzol concluído

Criar as penas

Na caixa de ferramentas, escolha a ferramenta **Mídia artística** . Clique no botão **Pincel**  na barra de propriedades, selecione **Espirrar** na caixa de listagem **Categoria** e selecione este pincel  na caixa de listagem **Pincelada**. Desenhe penas de cauda em forma de arco e use a ferramenta **Forma** para editar a forma, como faria com curvas comuns (Figura 19). Repita as etapas para cada pena e, por fim, aplique a cor desejada clicando em uma amostra na paleta de cores.

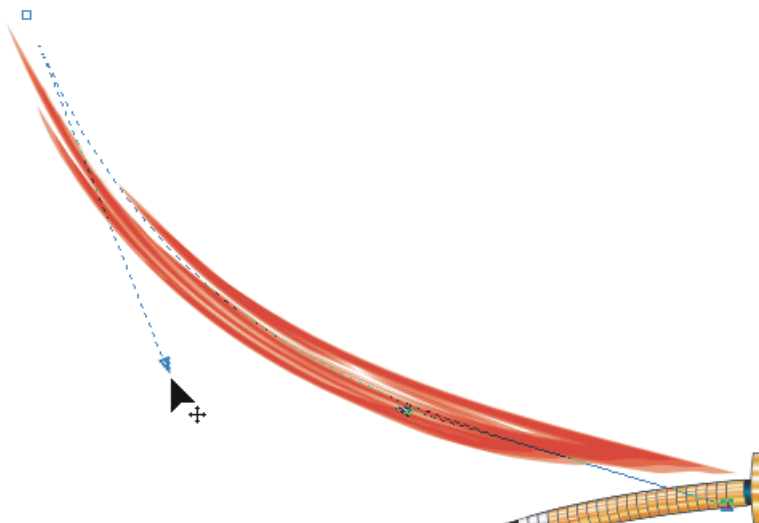


Figura 19: Dar forma às penas

De maneira semelhante, faça as penas do rabo, garganta e asas (Figura 20).



Figura 20: Adicionar as penas do rabo, garganta e asas

Para fazer as penas do dorso, desenhe uma curva de 0,2 mm de espessura, da cabeça até a extremidade da cauda. Duplicue a curva e mude a forma da duplicata (Figura 21).

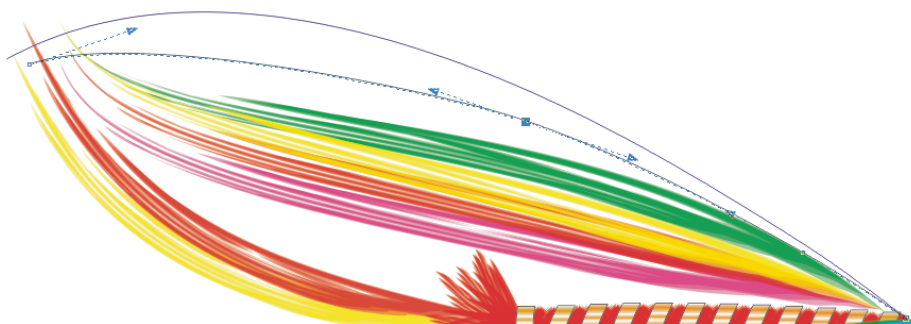


Figura 21: Desenhar o dorso

Use a ferramenta **Mistura**  para criar uma mistura e altere a cor do contorno para **Amarelo profundo** para imitar as fibras da crista de um faisão dourado (Figura 22). Se estiver pensando em redimensionar a mosca, lembre-se de ativar a caixa de seleção **Escala com o objeto** na caixa de diálogo **Caneta de contorno** ou a seção **Contorno** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** (Janela ► Janelas de encaixe ► Propriedades do objeto).



Figura 22: Aplicar cor ao dorso

Use uma técnica similar para fazer as penas da face e do ombro. Primeiro, crie as curvas da forma externa e, em seguida, faça uma mistura. Duplicue o objeto composto sem movimentá-lo e altere a cor do contorno. Clique em **Objeto ► Separar grupo de mistura (Ctrl + K)**; em seguida, desagrupe os objetos (**Ctrl + U**) e combine-os imediatamente (**Ctrl + L**) para fazer uma curva com múltiplos subcaminhos. Na caixa de ferramentas, selecione a ferramenta **Borracha**, defina a espessura desejada e apague parte da curva do objeto superior para simular padrões de penas verdadeiras (Figuras 23 e 24).

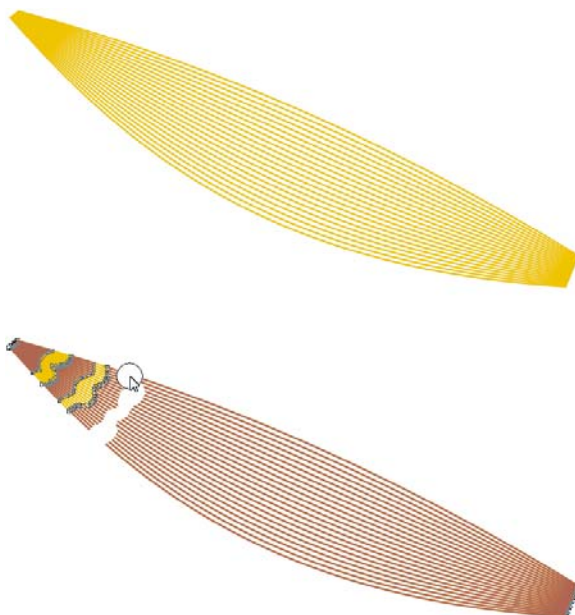


Figura 23: Apagar partes do objeto superior para criar um padrão realista de penas



Figura 24: As penas concluídas

Adicionar os toques finais

Para finalizar, desenhe a forma externa da cabeça e preencha com preto. Adicione uma forma fina branca e use a ferramenta **Mistura**  novamente para misturar o branco e simular reflexos de luz (Figuras 25 e 26).

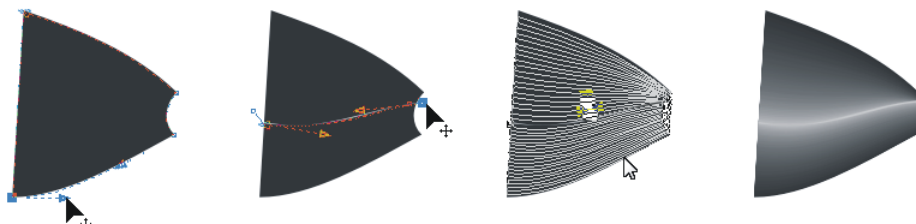


Figura 25: Criar a cabeça

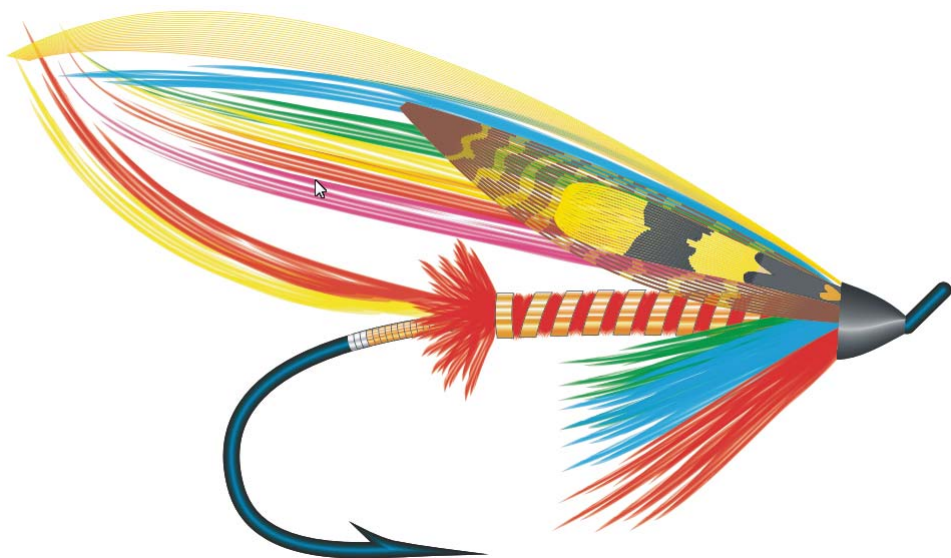


Figura 26: Todos os elementos reunidos

Para fazer uma mosca mais natural, é possível adicionar um sombreamento interativo (Figura 27).

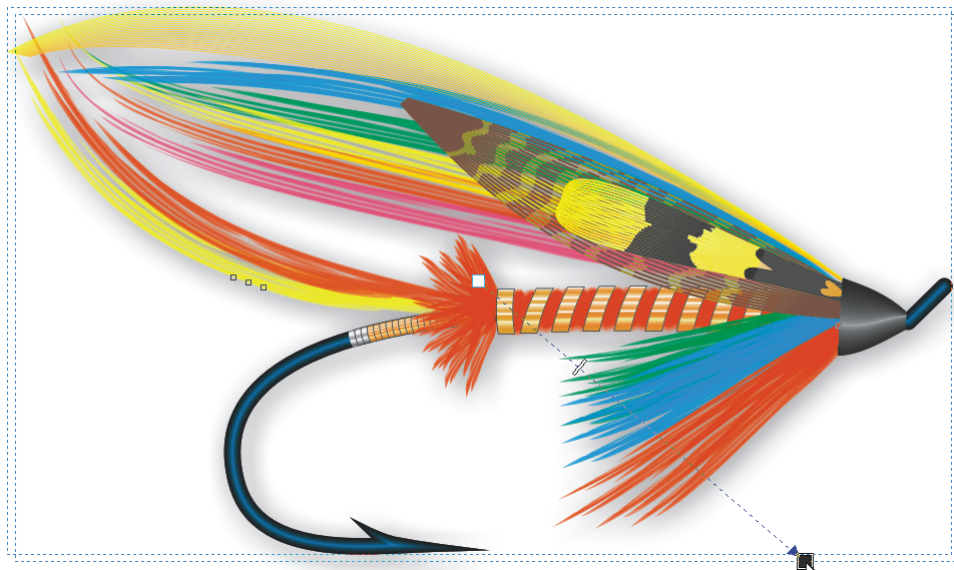


Figura 27: Adicionar um sombreamento.

A mosca para pesca de salmão apresentada aqui é simplificada em comparação com os padrões clássicos, mas espero que seja um bom ponto de partida para criar o design de seus sonhos. Divirta-se usando o CorelDRAW X7!

Copyright © 2014 Corel Corporation. Todos os direitos reservados. Todas as marcas comerciais ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos proprietários.