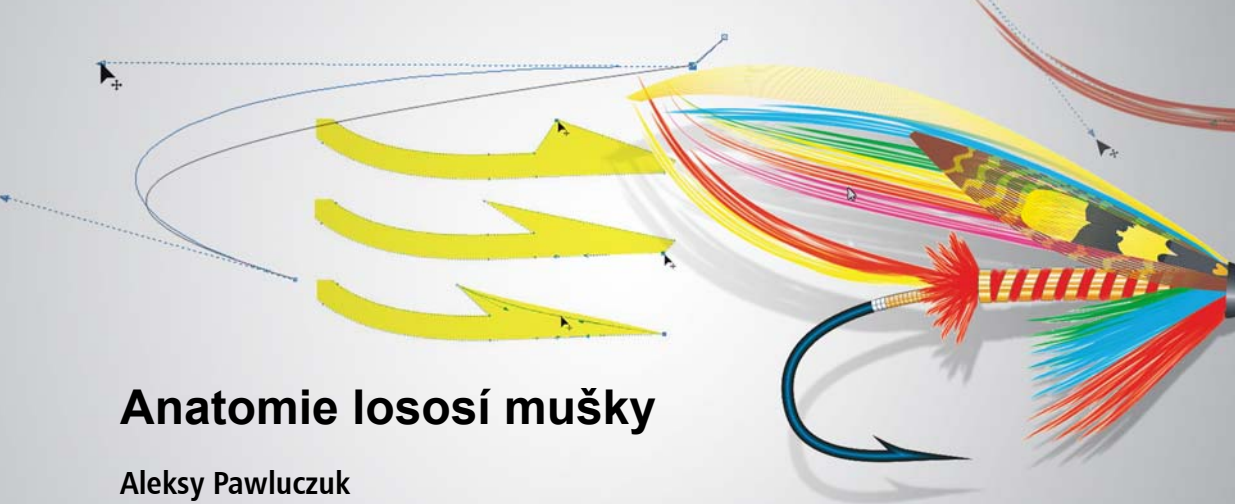




Anatomie lososí mušky

Aleksy Pawluczuk

O autorovi



O autorovi

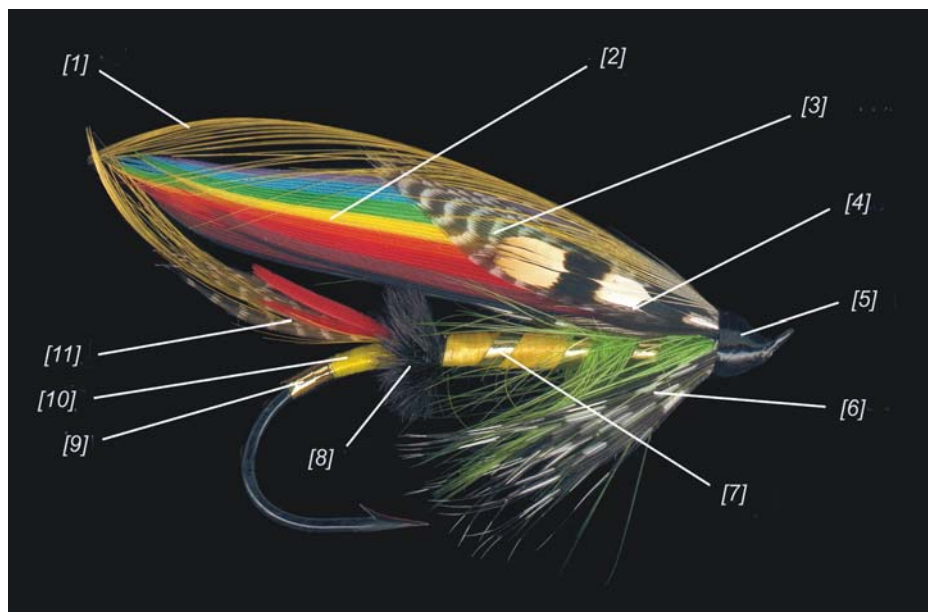
Aleksy Pawluczuk je návrhář, sochař a fotograf žijící v polském Krakově. Od roku 1982 provozuje vlastní návrhářská, sítotisková, předtisková a reklamní studia. Navrhuje knížky, plakáty, loga, firemní identity, módu a mnoho dalšího. Od roku 1990 vyučuje počítačem podporované návrhářství a pracovní postupy v tiskovém průmyslu na krakovské Akademii výtvarných umění Jana Matejka, nejstarší umělecké škole vysokoškolského typu v Polsku. Jakožto uživatel aplikace CorelDRAW® od roku 1989 Aleksy nyní pořádá kurzy a prezentuje software Corel® v Polsku a dalších zemích.

Anatomie lososí mušky

Jedinou věcí, která mě dokáže odvést od počítače a aplikace CorelDRAW, je muškaření – můj nejoblíbenější koníček. Možnost být v kontaktu s divokou přírodou a vyzvat na souboj náročného protivníka, stejně jako možnost dát odpočinou očím od obrazovky, je lákavá. Věcí cti všech ambiciózních muškařů je chytit rybu na vlastnoručně vyrobenou vábničku napodobující hmyz či jiné stvoření, na které berou pstruzi, lipani nebo lososi.

Vázání mušek, které také patří k mým koníčkům, se často přirovnává k umění. Počátky muškaření a vázání mušek se datují přibližně do 15. století př. n. l.

Klasické vzory lososích mušek jsou nesmírně komplikované a materiály na jejich výrobu jsou často drahé a obtížně se shání. Může to být cokoli od pírek exotických ptáků až po srst chráněných zvířat. Proto občas experimentuji při vytváření nových vzorů a používám moderní materiály, jako je umělá hmota, která může úplně nahradit zmíněná pírka a srst.



Obrázek 1: Části lososí mušky: [1] štěty, [2] křídlo, [3] ramínko, [4] líčka, [5] hlavička, [6] hrud, [7] kroužkování, [8] zadeček, [9] tag, [10] tip a [11] ocásek

Příprava suchých mušek pro lososy nebo pstruhy, obzvláště mušek typu „full dress“, je časově velice náročná a vyžaduje nejen rozsáhlé znalosti, ale i trpělivost a praxi. Proto čas od času používám k navrhování nových vzorů počítač a pak požádám svého kamaráda Adama Sikoru, světoznámého vazače mušek a muškaře, aby mi je vyrobil.

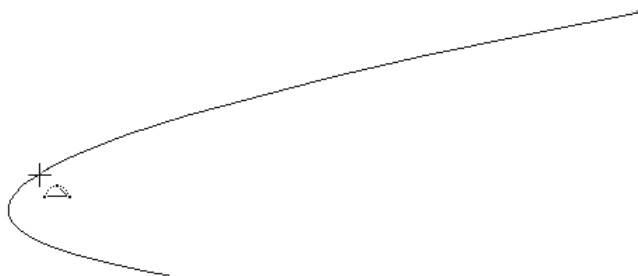
Aplikace CorelDRAW je k tomuto úkolu jako stvořená – díky nástrojům **Přechod**, **Kontura** a **Malířské techniky** a navíc neuvěřitelně intuitivnímu a snadnému upravování křivek můžete navrhnout nový „zabíjácký vzor“ jen několika kliknutími myši, což je opravdu příjemné a uspokojující. Můžete použít i rastrové editory, jako jsou například aplikace Corel® Painter® nebo Corel PHOTO-PAINT®, ale aplikace CorelDRAW vám poskytuje větší míru svobody, když vytváříte verze různých odstínů nebo používáte již vytvořené prvky. Občas připravím hrubé náčrty v aplikaci Corel Painter a poté vytvořím konečný návrh v aplikaci CorelDRAW. Nejlepší je použít grafický tablet Wacom®, aby se vám kreslilo pohodlněji.

V tomto výukovém kurzu budu používat pouze vestavěné nástroje a žádné vlastní štětce ani tahy. Přesto je výsledný dojem realistický a napodobuje přírodní materiály, které se na mušky používají (obrázek 1).

Vytváření háčku

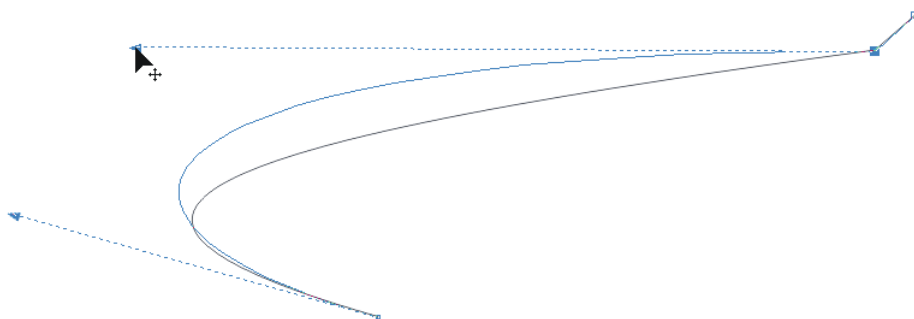
Začneme háčkem. (Teď si také můžete nastavit jednotky – já používám milimetry. Chcete-li změnit jednotky na milimetry, klikněte na **Rozvržení ► Vzhled stránky** a vyberte ze seznamu **Jednotky** možnost „milimetry“.)

Pomocí nástroje **Křivka se 3 body**  nakreslete čáru spojující hrot a očko háčku. Přetažením kurzoru doleva vytvoříte výchozí tvar háčku (obrázek 3).

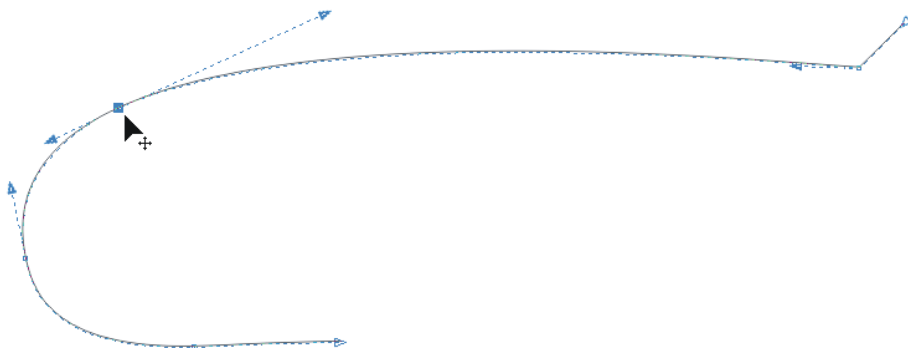


Obrázek 3: Kreslení háčku

Upravte křivku do požadovaného tvaru pomocí nástroje **Tvar**  (obrázek 4 a 5). Dvojitým kliknutím na očko háčku změňte uzel na ostrý . Převeďte kratší část křivky na úsečku a přetáhněte směrem nahoru, abyste vytvořili očko háčku.

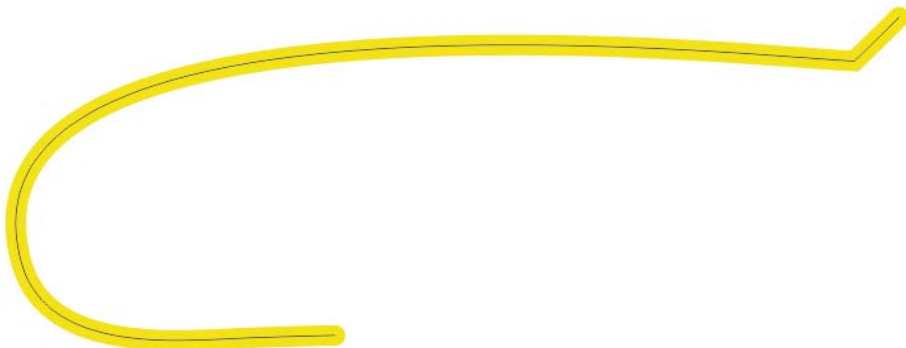


Obrázek 4: Úprava křivky pomocí nástroje **Tvar**



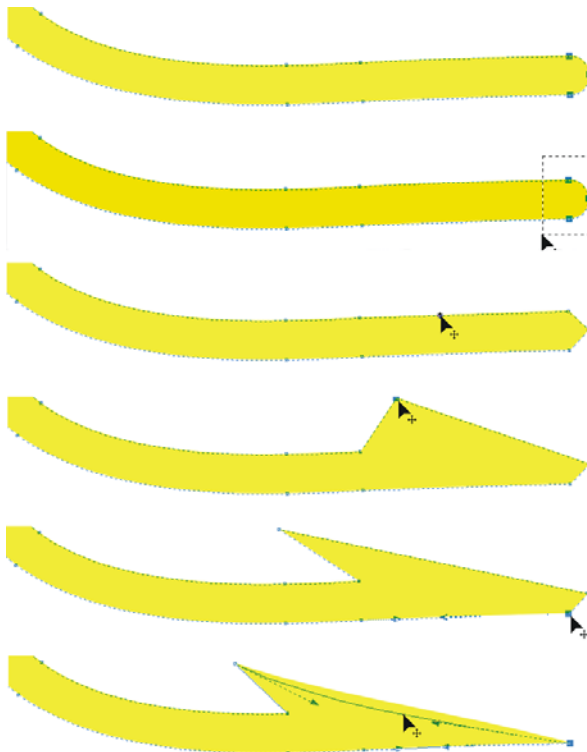
Obrázek 5: Dle potřeby přidejte nebo odstraňte uzly, abyste získali požadovaný tvar.

Šířku křivky snadno upravíte, když si dvojitým kliknutím na ikonu **Obrys**  (**F12**) umístěnou na stavovém řádku otevřete dialogové okno **Obrysové pero**, a změníte šířku a tvar obrysu podle tloušťky drátu háčku. Změňte zakončení čáry na zaoblené konce (klikněte na druhé tlačítko **Zakončení čáry**). Až budete s úpravami obrysu hotovi (obrázek 6), převedte ho na objekt (na pruhu nabídek klikněte na **Objekt ▶ Převést obrys na objekt**, nebo stiskněte kombinaci kláves **Ctrl + Shift + Q**).



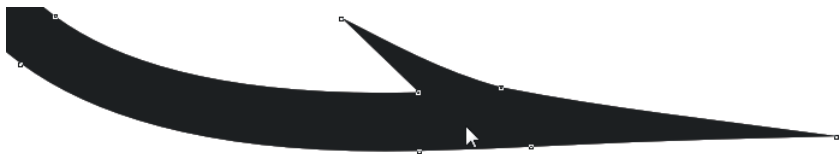
Obrázek 6: Upravte šířku a tvar obrysu.

Hrot háčku vytvoříte, vyberete-li koncové uzly nástrojem **Tvar** a změníte zaoblený konec na úsečky. Přidejte uzel a upravte ho do tvaru hrotu (obrázek 7).



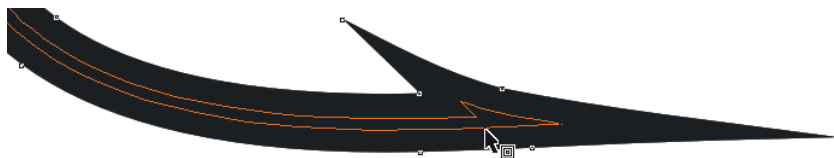
Obrázek 7: Vytváření hrotu háčku

Změňte barvu háčku na černou (obrázek 8).



Obrázek 8: Změna barvy

Nástrojem **Kontura**  vyberte okraj háčku a přetáhněte kurzor směrem dovnitř, abyste vytvořili vnitřní konturu (obrázek 9).



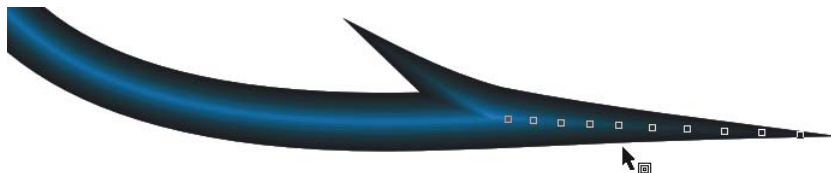
Obrázek 9: Přidání kontury

V panelu vlastností nastavte kroky a odsazení kontury, abyste dosáhli požadovaného výsledku (obrázek 10).



Obrázek 10: Panel vlastností nástroje Kontura

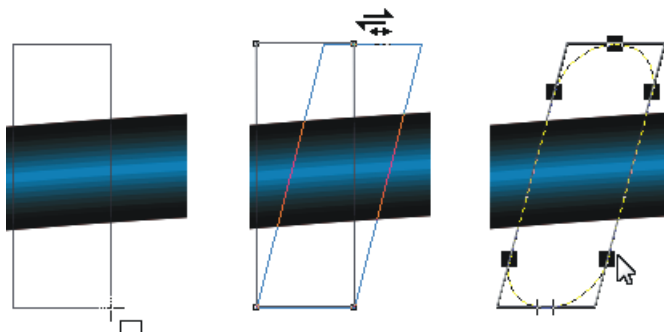
Nastavte barvu výplně na **námořnickou modř**, abyste vytvořili efekt tloušťky drátu a odrazů světla (obrázek 11). Přidejte oranžovou, abyste vyvolali dojem, že je drát z bronzu.



Obrázek 11: Vytváření kovového efektu

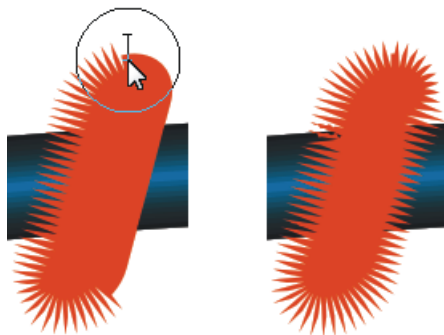
Vytváření tělíčka z žinylky

Nyní můžeme přejít k tělíčku mušky. Nástrojem **Obdélník**  nakreslete malý obdélník přes horní rovnou část háčku. Umístěte obdélník tak, aby byl jeho střed svisle zarovnán na střed háčku (obrázek 12). Kliknutím na obdélník nástrojem **Výběr**  zobrazíte otáčecí úchyty. Podržte klávesu **Ctrl**, potáhněte horní prostřední úchyt doprava a zkoste obdélník o 15°. Poté nástrojem **Tvar** zaoblete rohy.



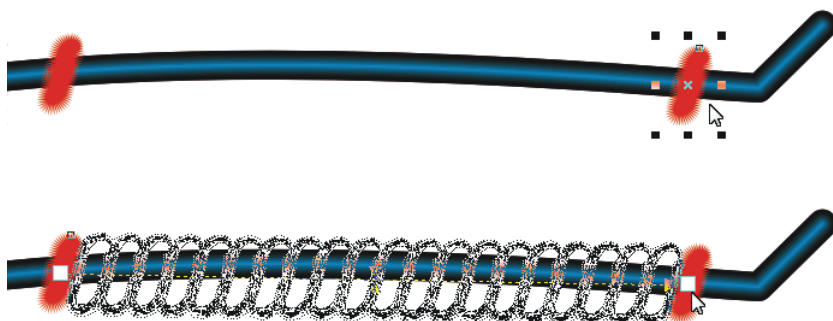
Obrázek 12: Kreslení obdélníku

Vyplňte obdélník červenou barvou. Nyní se pokusíme napodobit tělíčko z žinylky pomocí nástroje **Zdrsněný štětec** (obrázek 13). (Můžete také použít nástroj **Deformovat**.) V panelu vlastností nastavte velikost hrotu nástroje **Zdrsněný štětec** na 4 mm a frekvenci na 10, poté obkreslete kurzorem okraj objektu.



Obrázek 13: Používání nástroje Zdrsněný štětec

Vyberte výsledný objekt a stiskněte kombinaci kláves **Ctrl + D**, abyste ho zduplikovali. Přesuňte zduplikovaný objekt na pravý konec háčku, aby oba objekty byly umístěny na opačných koncích tělíčka mušky (obrázek 14). Vyberte nástroj **Přechod**. Poté klikněte na jeden konec tělíčka a táhněte kurzorem na druhý konec. Zvyšte nebo snižte kroky přechodu v panelu vlastností # 28, abyste dosáhli požadované hustoty.



Obrázek 14: Vytváření přechodu od původního objektu ke zduplikovanému

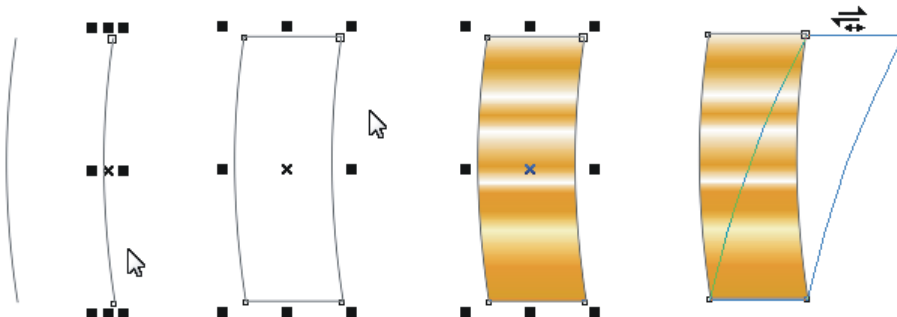
Klikněte na tlačítko **Vlastnosti osnovy** na panelu vlastností a zvolte možnost **Nová osnova**. Vyberte okraj háčku jako novou osnovu. Klikněte na **Objekt ▶ Rozdělit skupinu s přechodem**. Poté, co objekty rozdělíte, je zarovnejte tak, aby sledovaly mírnou křivku háčku (středů všech objektů by měly být svisle zarovnány na střed háčku). Vyberte objekt na jednom konci háčku a otočte ho o 15°, aby byl umístěn kolmo k háčku. Stejně otočte i objekt na druhém konci háčku (obrázek 15).



Obrázek 15: Otáčení koncových objektů

Nyní můžeme začít vytvářet kroužkování ze zlaté lametky. Vytvořte mírně prohnutou křivku ve tvaru písmene C (obrázek 16). Otevřete ukotvitelný panel **Transformace** (na pruhu nabídek klikněte na **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Transformace ▶ Umístění** nebo stiskněte kombinaci kláves **Alt + F7**). V ukotvitelném panelu nastavte vodorovnou vzdálenost (**x**) na 4 mm, v okně **Kopie** zadejte hodnotu **1** a klikněte **Použít**. Vyberte obě křivky a klikněte na **Objekt ▶ Spojit křivky**. V ukotvitelném panelu **Spojit křivky** vyberte ze seznamu **Zkosení** a nastavte toleranci mezery na 4 mm. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti objektu** (**Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Vlastnosti objektu**) klikněte na tlačítko **Výplň** a poté na tlačítko **Přechodová výplň**. Z výběru **Výplň** zvolte vhodnou předvolbu výplně, jako je jedna z těchto předvoleb. Poté klikněte v místním okně, které se zobrazí, na tlačítko **Použít**. Hodnota v panelu **Otočit** by měla být 90°. Barvy výplně můžete upravit kliknutím na nástroj **Interaktivní výplň** a přetažením barev z palety barev v okně dokumentu na interaktivní vektorové úchyty objektu.

V ukotvitelném panelu **Transformace** nastavte vzdálenost **x** na 8 mm, v okně **Kopie** zadejte hodnotu **1** a klikněte **Použít**. Klikněte na objekt a pomocí otáčecích úchytků zkoste objekt o přibližně 20° (šířka objektu). V dialogovém okně **Upravit výplň (F11)** nastavte úhel přechodové výplně na 90°.



Obrázek 16: Vytváření kroužkování ze zlaté lametky

Zduplikujte objekt. Umístěte původní objekt na jeden konec háčku a zduplikovaný objekt přesuňte na druhý konec. Poté použijte jako předtím nástroj **Přechod**, abyste na osnově mezi dvěma objekty vytvořili skupinu s přechodem (obrázek 17).



Obrázek 17: Vytváření přechodu mezi oběma konci háčku

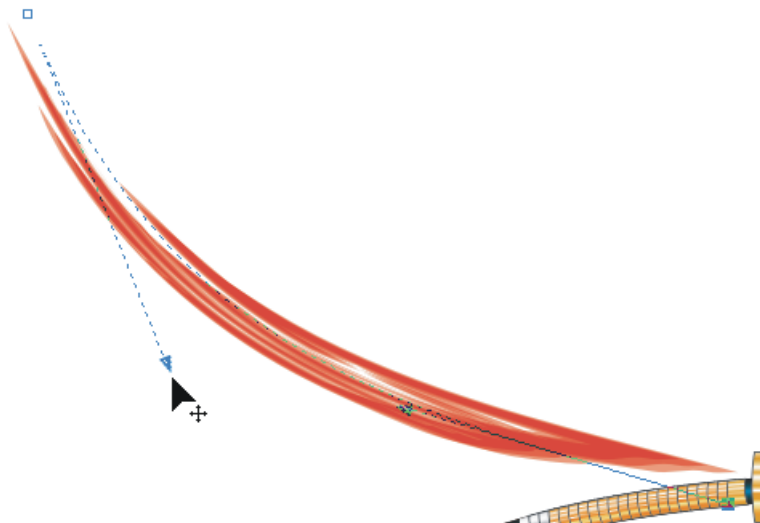
Postupujte stejným způsobem a vytvořte zlatý tip. Bude-li třeba, upravte v dialogovém okně **Přechodová výplň** předvolbu, abyste vytvořili stříbrný tag. Nyní je háček hotový (obrázek 18).



Obrázek 18: Hotový háček

Vytváření pírek

V okně nástrojů vyberte nástroj **Malířské techniky** . Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Štětec** , zvolte ze seznamu **Kategorie** možnost **Rozstřík** a ze seznamu **Tah štětcem** vyberte tento štětec . Nakreslete obloukovitě prohnutá pírká a pomocí nástroje **Tvar** upravte jejich tvar, podobně jako byste upravovali obyčejné křivky (obrázek 19). Postupujte stejným způsobem u každého pírká a nakonec použijte barvu, kterou vyberete z palety vzorků barev.



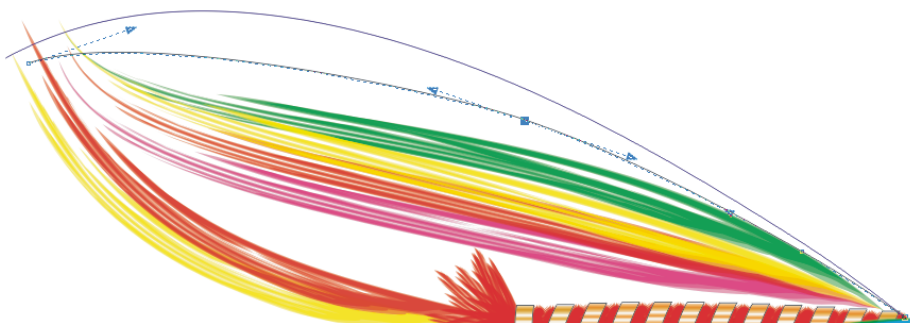
Obrázek 19: Tvarování pírek

Obdobným způsobem vytvořte pírká na zadeček, hrud' a křídlo (obrázek 20).



Obrázek 20: Přidání pírek na zadeček, hruď a křídlo

Pírka na štěty vytvoříte tak, že nakreslíte křivku o tloušťce 0,2 mm, která povede od hlavičky na konec ocásku. Zduplicujte křivku a upravte její tvar (obrázek 21).



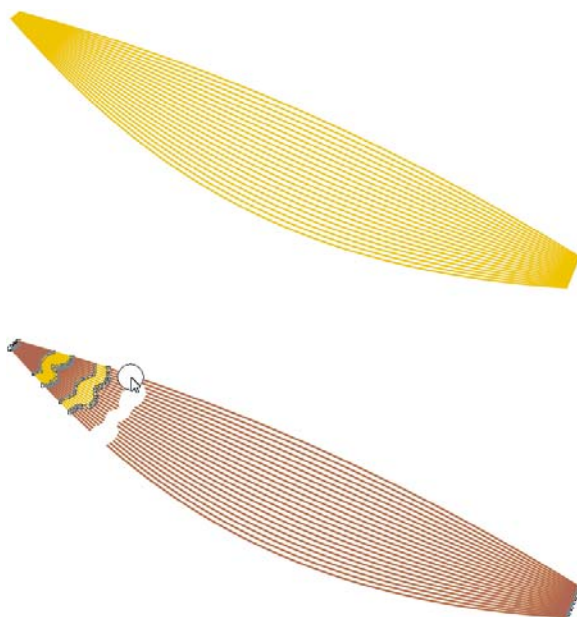
Obrázek 21: Kreslení štětů

Použijte k vytvoření přechodu nástroj **Přechod**  a změňte barvu obrysu na **sytě žlutou**, abyste napodobili barvu pírek na chocholce bažanta zlatého (obrázek 22). Chcete-li změnit velikost mušky, nezapomeňte povolit zaškrťovací pole **Měnit měřítko objektu** v dialogovém okně **Obrysové pero** nebo v části **Obrys** na ukotvitelném panelu **Vlastnosti objektu** (Okno ► Ukotvitelné panely ► Vlastnosti objektu).



Obrázek 22: Použití barvy na štěty

Obdobně postupujte při vytváření pírek na líčka a ramínko. Nejprve vytvořte křivky tvořící vnější tvar a poté vytvořte přechod. Zduplikujte složený objekt, aniž byste jím hýbali, a změňte barvu obrysu. Klikněte na **Objekt ▶ Rozdělit skupinu s přechodem (Ctrl + K)** a zrušte skupinu objektů (**Ctrl + U**). Poté objekty hned slučte (**Ctrl + L**), abyste vytvořili křivku s několika podosnovami. V okně nástrojů vyberte nástroj **Guma** a nastavte požadovanou tloušťku. Smažte část křivky horního objektu, abyste napodobili vzory skutečného pírká (obrázek 23 a 24).



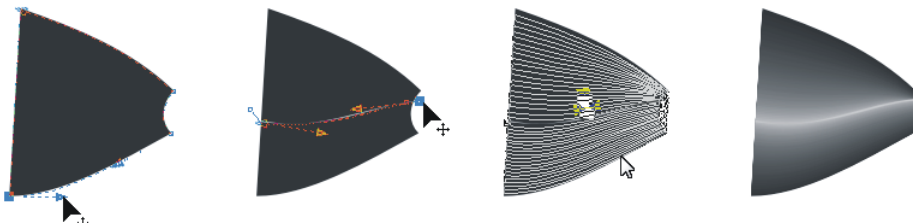
Obrázek 23: Mazání částí horního objektu kvůli vytvoření realistického vzoru pírek



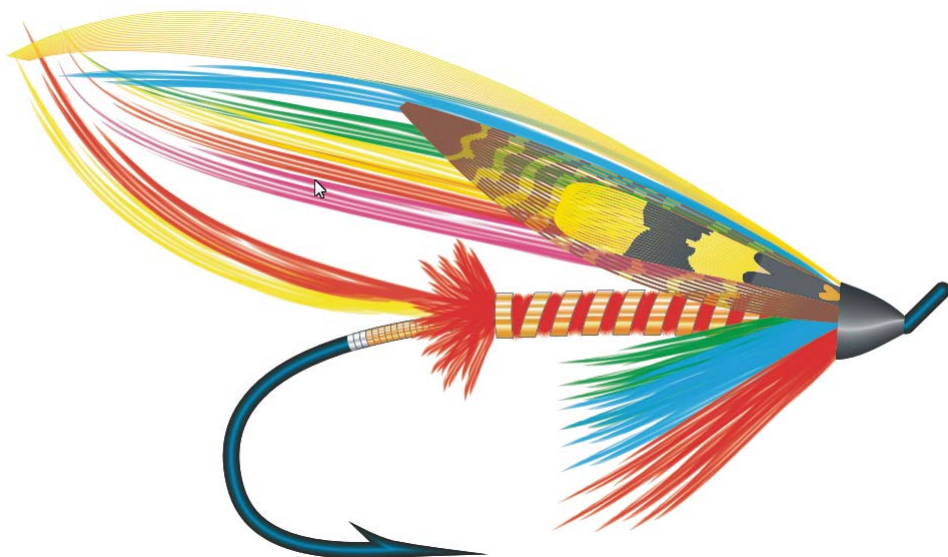
Obrázek 24: Hotová pírka

Přidání posledních detailů

Na závěr nakreslete vnější tvar hlavičky a vyplňte ho černou barvou. Nakreslete tenkou bílou křivku a znovu použijte nástroj **Přechod**  k vytvoření přechodu bílých křivek, který bude představovat odraz světla (obrázek 25 a 26).

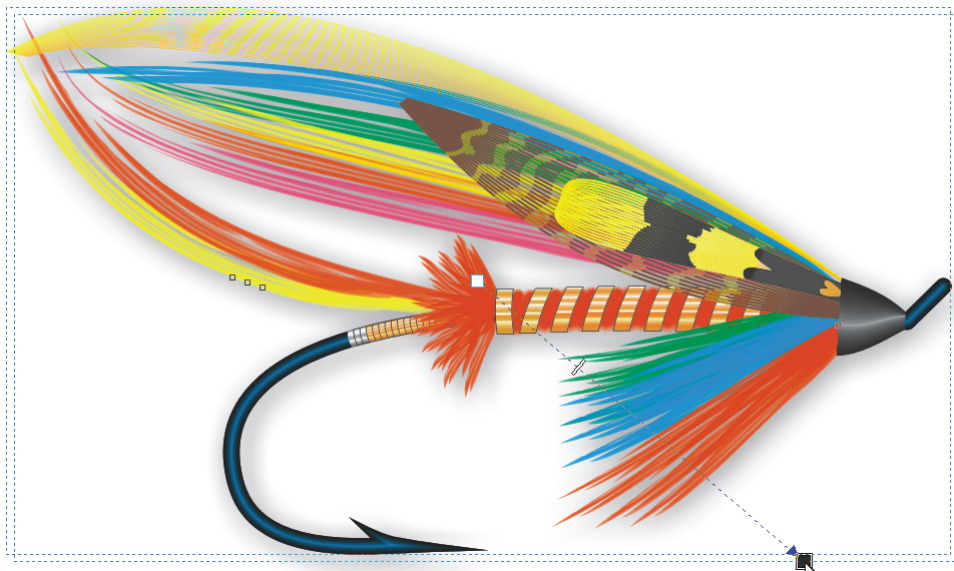


Obrázek 25: Vytvoření hlavičky



Obrázek 26: Všechny části dohromady

Chcete-li vytvořit realističtější mušku, můžete přidat interaktivní stín (obrázek 27).



Obrázek 27: Přidání stínu

Lososí muška, která je zde vyobrazená, je oproti klasickým vzorům zjednodušená. Přesto doufám, že pro vás bude dobrým výchozím bodem, až budete vytvářet svůj vlastní návrh. Užijte si práci s aplikací CorelDRAW X7!

Copyright © 2014 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky a registrované ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.