



Anatomia di una mosca artificiale per la pesca al salmone

Aleksy Pawluczuk



L'autore

Aleksy Pawluczuk è designer, scultore e fotografo. Vive in Polonia a Cracovia. Gestisce il proprio studio di progettazione, stampa su schermo, pre stampa e pubblicità dal 1982, creando illustrazioni per libri, poster, loghi, identità aziendali, moda e altro ancora. Dal 1990, insegna grafica al computer e flussi di lavoro per il settore della stampa presso l'Accademia delle Belle Arti Jan Matejko di Cracovia, la più antica università artistica polacca. Da semplice utente CorelDRAW® dal 1989, Aleksy ora tiene corsi di formazione e presentazioni sul software Corel® in Polonia e altri Paesi.

Anatomia di una mosca artificiale per la pesca al salmone

L'unica cosa in grado di distrarmi dal computer e da CorelDRAW è la pesca con la mosca, il mio hobby preferito. La possibilità di comunicare con la natura e affrontare un valoroso avversario, nonché far riposare un po' i miei occhi dopo molte ore di lavoro al computer, è davvero allettante. Per chi pratica la pesca con la mosca, il premio più ambito è pescare un pesce utilizzando un'esca fatta in casa che ricorda in tutto e per tutto insetti o altre creature che costituiscono il cibo di trote, temoli o salmoni.

La costruzione di mosche artificiali, l'altra mia passione, viene spesso paragonata a un'arte. La pesca a mosca e la costruzione di esche artificiali risalgono all'incirca al XV secolo AC.

Le classiche mosche per la pesca al salmone sono estremamente complicate da realizzare e i materiali impiegati per prepararle sono spesso costosi e difficili da recuperare. Possono essere qualsiasi cosa, dalle piume di uccelli esotici al pelo di animali protetti. Ecco perché alle volte sperimento creando nuovi modelli con materiali moderni, come la plastica, che può sostituire completamente le piume e il pelo menzionati prima.

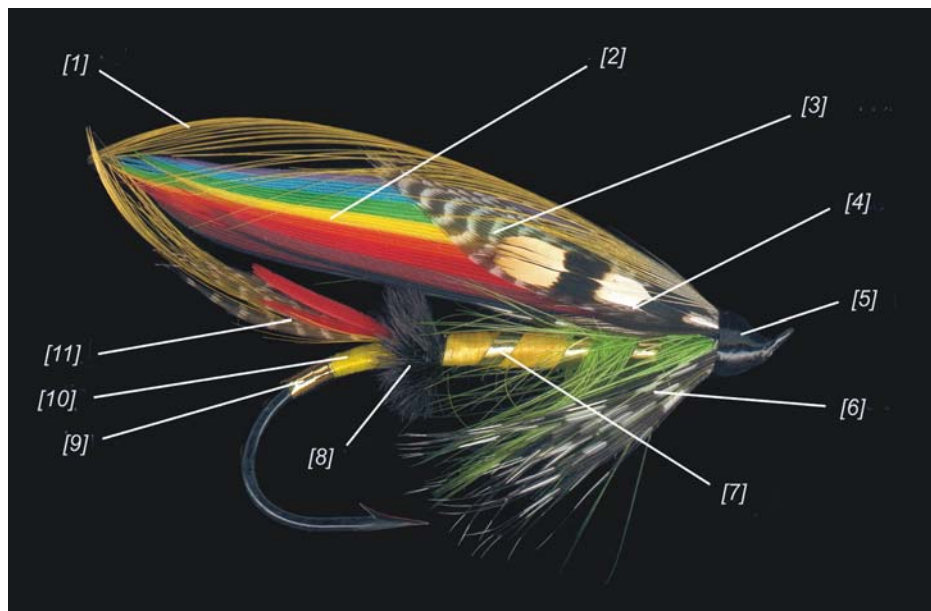


Figura 1: gli elementi di una mosca per la pesca al salmone: [1] rivestimento superiore, [2] sacca alare, [3] spalla, [4] guancia, [5] testa, [6] gola, [7] rib, [8] posteriore, [9] appendice, [10] punta e [11] coda


La preparazione di mosche secche per salmoni o trote arcobaleno, in particolare quelle completamente rivestite, richiede parecchio tempo, molte conoscenze, nonché pazienza ed esperienza. Ecco perché, di tanto in tanto, utilizzo il computer per creare nuovi disegni che successivamente chiedo al mio amico Adam Sikora, un famoso costruttore di mosche artificiali a livello mondiale, di realizzare.

CorelDRAW è perfetto per questo tipo di attività; gli strumenti quali **Fusione**, **Contorno** e **Supporto artistico**, nonché la funzione di modifica delle curve incredibilmente intuitiva e facile da usare, rendono possibile la progettazione di design innovativi con pochi clic del mouse, conferendo a noi artisti la massima soddisfazione. Sebbene sia possibile utilizzare programmi di editing di immagini bitmap come Corel® Painter® o Corel PHOTO-PAINT®, CorelDRAW offre un ulteriore grado di libertà nella creazione di versioni a diversi colori/toni o nel riutilizzo degli elementi esistenti. A volte, preparo degli schizzi di prova in Corel Painter e completo il design in CorelDRAW. Consiglio l'impiego di una tavoletta grafica Wacom® per agevolare l'esperienza di disegno.

In questa esercitazione, utilizzerò esclusivamente gli strumenti predefiniti: niente pennelli o tratti personalizzati. Ciononostante, l'effetto finale è realistico e riproduce i materiali naturali utilizzati per le mosche (figura 1).

Creazione dell'amo

Inizieremo il nostro progetto dall'amo. A questo punto, è anche possibile impostare le unità di misura (per questa esercitazione, utilizzerò i millimetri). Per impostare l'unità di misura a millimetri, selezionare **Formato ► Imposta pagina**, quindi scegliere "millimetri" dalla casella di riepilogo **Unità**.

Con lo strumento **Curva a 3 punti** , disegnare una linea per collegare la punta dell'amo (ardiglione) all'occhiello. Trascinare verso sinistra per disegnare la forma iniziale dell'amo (figura 3).

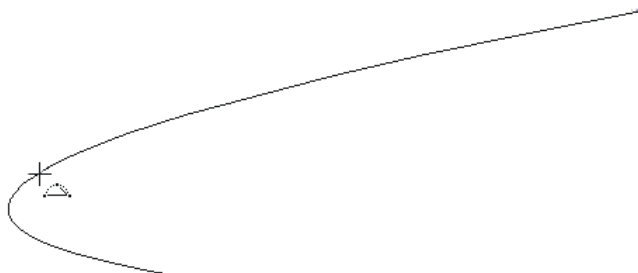




Figura 3: disegnare l'amo

Modificare la curva alla forma desiderata utilizzando lo strumento **Modellazione**  (figure 4 e 5). Fare doppio clic sull'estremità dell'occhiello per aggiungere un nodo, quindi convertire il nodo in cuspid . Convertire la parte più corta della curva in una linea e trascinare verso l'alto per creare "l'occhiello" dell'amo.

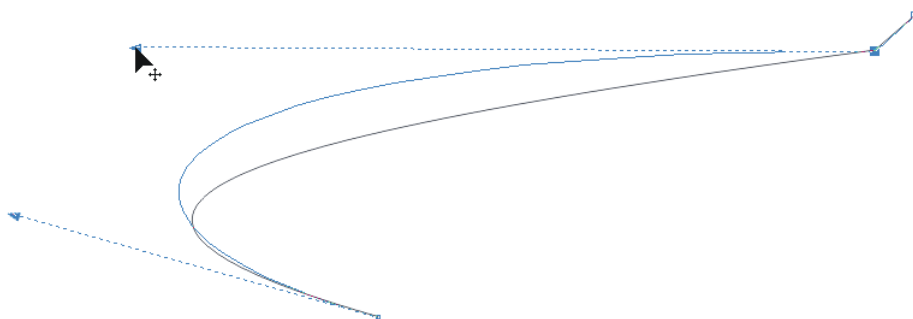


Figura 4: modificare la curva con lo strumento **Modellazione**

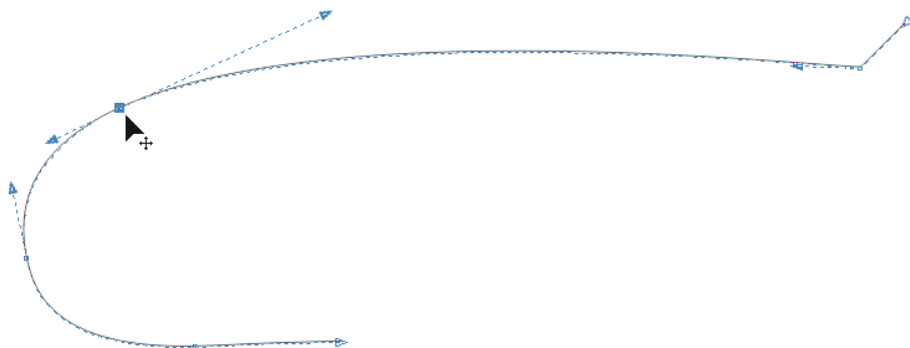



Figura 5: aggiungere o eliminare i nodi, come necessario, per ottenere la forma desiderata

Il modo più facile per modificare la larghezza della curva è aprire la finestra di dialogo **Penna contorno** facendo doppio clic sull'icona **Contorno**  (F12) sulla barra di stato e modificare la larghezza e la forma del contorno in proporzione allo spessore del filo dell'amo. Arrotondare le estremità delle linee (facendo clic sul secondo pulsante **Estremità linee**). Una volta completata la modifica del contorno (figura 6), convertirlo in oggetto (selezionare **Oggetto ► Converti contorno in oggetto** dalla barra dei menu oppure premere **Ctrl + Maiusc + Q**).

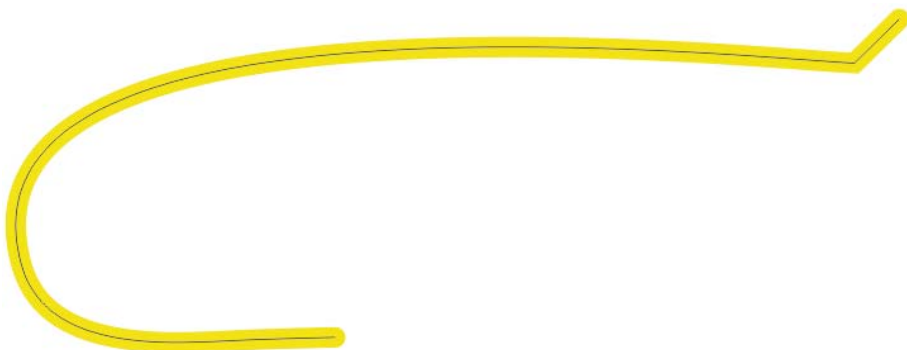


Figura 6: modificare la larghezza e la forma del contorno

Per creare l'ardiglione sull'estremità inferiore dell'amo, selezionare i nodi finali con lo strumento **Modellazione** e convertire la punta arrotondata in linee. Aggiungere un nodo e regolarlo per formare la punta (figura 7).

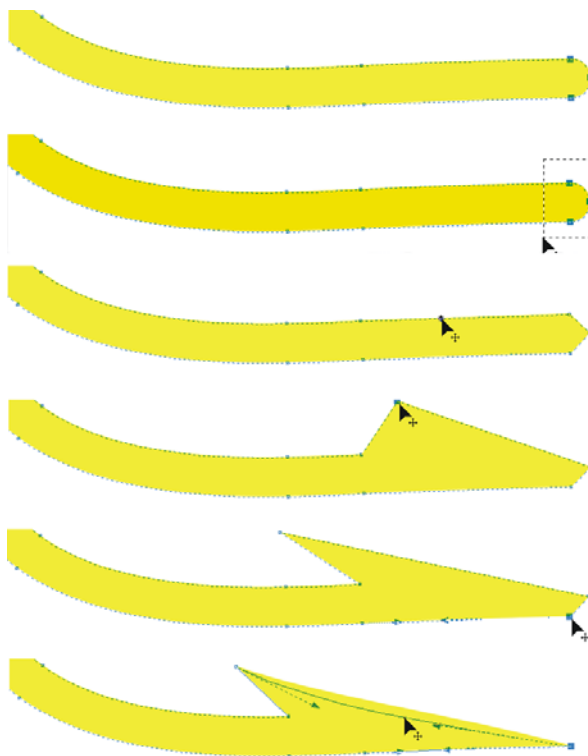


Figura 7: creare la punta dell'amo

Impostare il colore dell'amo a nero (figura 8).

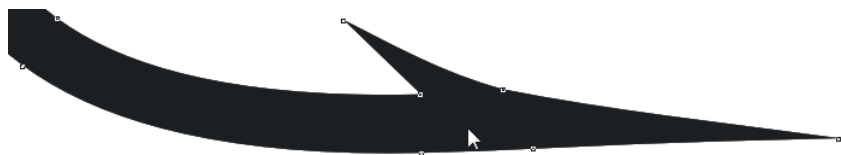



Figura 8: modificare il colore

Utilizzando lo strumento **Contorno** , selezionare il bordo dell'amo e trascinare verso l'interno per creare un contorno interno (figura 9).

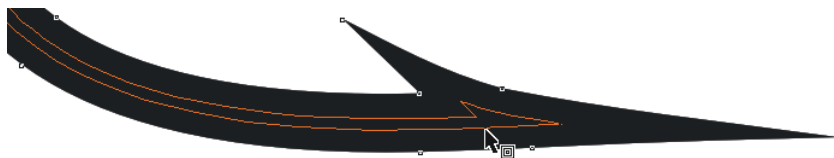


Figura 9: aggiunta di un contorno

Sulla barra delle proprietà, impostare i passi di contorno e la distanza per ottenere il risultato desiderato (figura 10).



Figura 10: barra delle proprietà per lo strumento **Contorno**

Impostare il colore di riempimento su **blu navy** per dare l'impressione dello spessore del filo e dei riflessi di luce (figura 11). Aggiungere l'arancione per ottenere una tonalità bronzo.

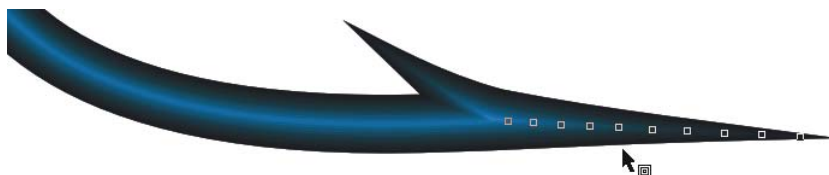




Figura 11: creare un effetto metallico

Creazione del corpo di ciniglia

Adesso, possiamo iniziare a occuparci del corpo della mosca. Utilizzare lo strumento **Rettangolo**  per disegnare un piccolo rettangolo sulla parte superiore dritta dell'amo. Posizionare il rettangolo in modo che il centro sia allineato verticalmente con il centro dell'amo (figura 12). Fare clic sul rettangolo con lo strumento **Puntatore**  in modo da visualizzare le maniglie di rotazione. Tenendo premuto **Ctrl**, trascinare la maniglia superiore centrale verso destra per inclinare il rettangolo di 15°. Quindi, utilizzare lo strumento **Modellazione** per arrotondare gli angoli.

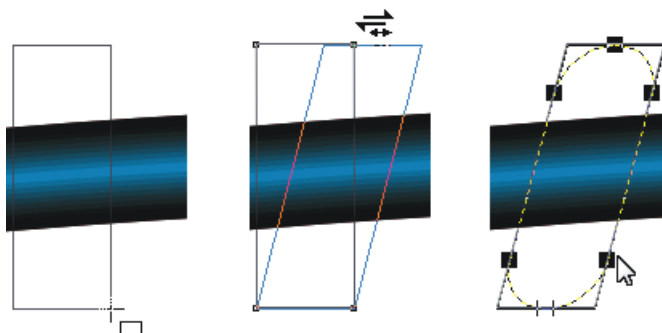




Figura 12: disegnare il rettangolo

Riempire il rettangolo di rosso. Nel prossimo passaggio, cercheremo di imitare un corpo in ciniglia utilizzando lo strumento **Pennello ruvido**  (figura 13) (in alternativa, è anche possibile utilizzare lo strumento **Distorsione** ). Sulla barra delle proprietà, impostare la dimensione del pennino dello strumento **Pennello ruvido** a 4 mm e la frequenza a 10, quindi trascinare il puntatore sul bordo dell'oggetto.

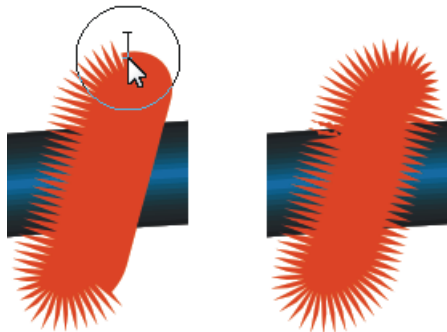





Figura 13: utilizzo dello strumento **Pennello ruvido**

Selezionare l'oggetto risultante e premere **Ctrl + D** per duplicarlo. Spostare l'oggetto duplicato sull'estremità destra dell'amo, in modo che i due oggetti siano posizionati alle estremità opposte del corpo della mosca (figura 14). Selezionare lo strumento **Fusione**  e fare clic su un'estremità del corpo, quindi trascinarla sull'estremità opposta. Aumentare o diminuire i passaggi di fusione sulla barra delle proprietà  28  per ottenere la densità desiderata.

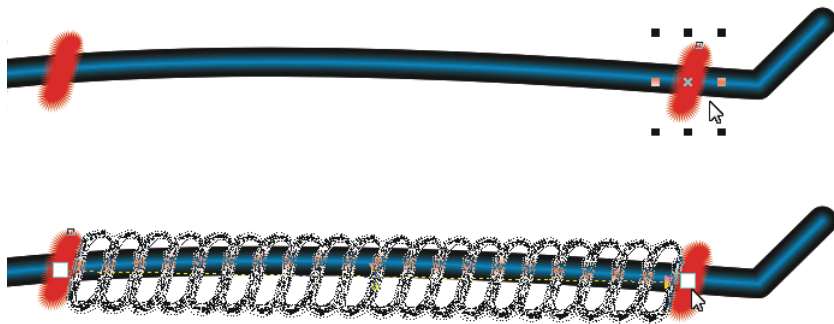


Figura 14: creare una fusione dall'oggetto originale al duplicato


Quindi, fare clic sul pulsante **Proprietà tracciato**  nella barra delle proprietà e selezionare **Nuovo tracciato**. Selezionare il bordo dell'amo come nuovo tracciato. Fare clic su **Oggetto ► Dividi gruppo di fusione**. Dopo aver separato gli oggetti, allinearli in modo che seguano la leggera curva del corpo dell'amo (il centro di ciascun oggetto dovrebbe essere allineato verticalmente al centro dell'amo). Selezionare l'oggetto a un'estremità del corpo e ruotarlo di 15° per renderlo perpendicolare al corpo dell'amo. Ripetere il processo con l'oggetto all'altra estremità (figura 15).



Figura 15: ruotare gli oggetti alle estremità

Adesso, possiamo iniziare a creare il rib di filo dorato (tinsel). Creare una curva leggermente a C (figura 16). Aprire la finestra mobile **Trasformazione** (nella barra dei menu selezionare **Finestra** ▶ **Finestre mobili** ▶ **Trasformazioni** ▶ **Posizione** o premere **Alt + F7**). Nella finestra mobile, impostare la distanza orizzontale (**x**) su 4 mm, digitare **1** nella casella **Copie** e fare clic su **Applica**. Seleziona entrambe le curve e fare clic su **Oggetto** ▶ **Unisci curve**. Nella finestra mobile **Unisci curve** seleziona **Smusso** dalla casella di riepilogo, quindi impostare la tolleranza di scarto su 4 mm. Nella finestra mobile **Proprietà dell'oggetto** (**Finestra** ▶ **Finestre mobili** ▶ **Proprietà dell'oggetto**), fare clic sul pulsante **Riempimento**, quindi fare clic sul pulsante **Riempimento sfumato** . Dal selettore **Riempimento**, scegliere il riempimento preimpostato adatto, ad esempio una di queste preimpostazioni , quindi fare clic sul pulsante **Applica** nella finestra di pop-up che compare. Il valore **Ruota** deve essere di 90°. È possibile perfezionare i colori del riempimento facendo clic sullo strumento **Riempimento interattivo** e trascinando i colori dalla tavolozza colore nella finestra del documento sul punto di manipolazione del vettore interattivo dell'oggetto.

Nella finestra mobile **Trasformazione**, impostare la distanza **x** su 8 mm, digitare **1** nella casella **Copie**, infine fare clic su **Applica**. Fare clic sull'oggetto per visualizzare le maniglie di rotazione e inclinare l'oggetto di circa 20° (la sua larghezza). Nella finestra di dialogo **Modifica riempimento** (**F11**), impostare l'angolo del riempimento su 90°.

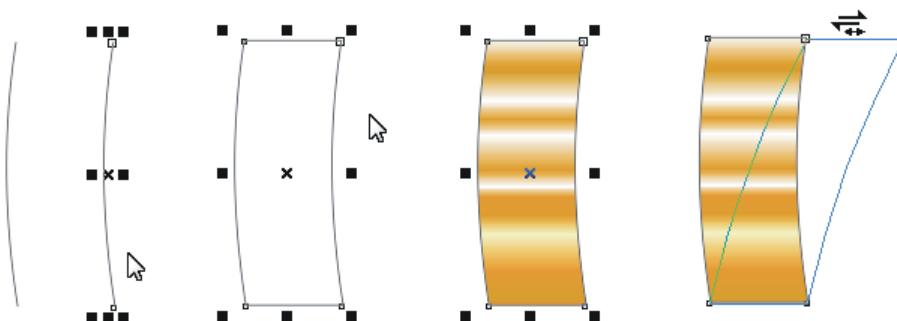


Figura 16: creare il rib di filo dorato

Duplicare l'oggetto. Posizionare l'oggetto originale a una estremità dell'amo e spostare il duplicato sull'estremità opposta. Quindi, utilizzare lo strumento **Fusione** , come mostrato in precedenza, per creare un gruppo di fusione lungo il tracciato tra i due oggetti (figura 17).






Figura 17: creare una fusione tra le due estremità dell'amo

Utilizzare lo stesso metodo per creare una punta dorata. Quindi, se necessario, modificare l'impostazione predefinita nella finestra di dialogo **Riempimento sfumato** per creare un'appendice argentata. Questo completa la creazione dell'amo (figura 18).



Figura 18: l'amo finito

Creazione delle barbe

Nella casella degli strumenti, selezionare lo strumento **Supporto artistico** . Fare clic sul pulsante **Pennello**  sulla barra delle proprietà, scegliere **Schizzo** dalla casella di riepilogo **Categoria**, quindi scegliere questo pennello  dalla casella di riepilogo **Tratto pennello**. Disegnare le piume arcuate della coda (barbe) e utilizzare lo strumento **Modellazione** per modificarne la forma, come se si trattasse di una curva standard (figura 19). Ripetere la procedura per ciascuna barba e, alla fine, applicare il colore desiderato facendo clic su un campione nella tavolozza.

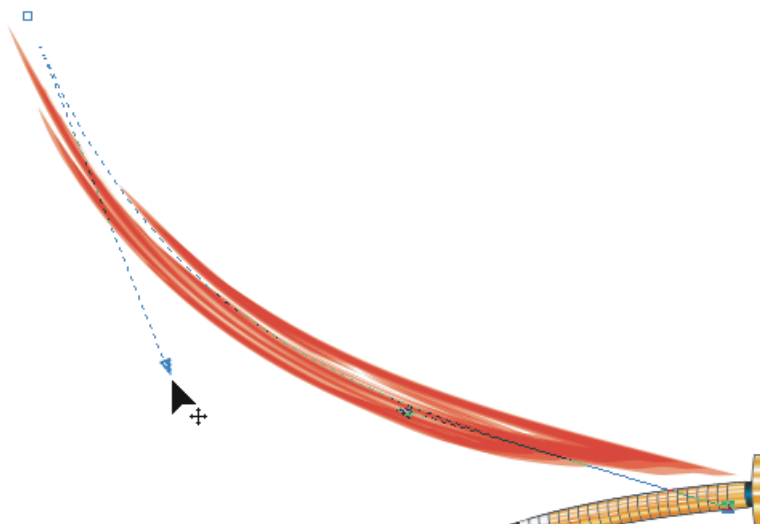


Figura 19: modellare le barbe

In modo simile, creare le barbe per la parte posteriore, la gola e la sacca alare (figura 20).



Figura 20: aggiungere le barbe per la parte posteriore, la gola e la sacca alare

Per creare le barbe per il rivestimento superiore, disegnare una curva di 0,2 mm che si estenda dalla testa all'estremità della coda. Duplicare la curva e rimodellare il duplicato (figura 21).

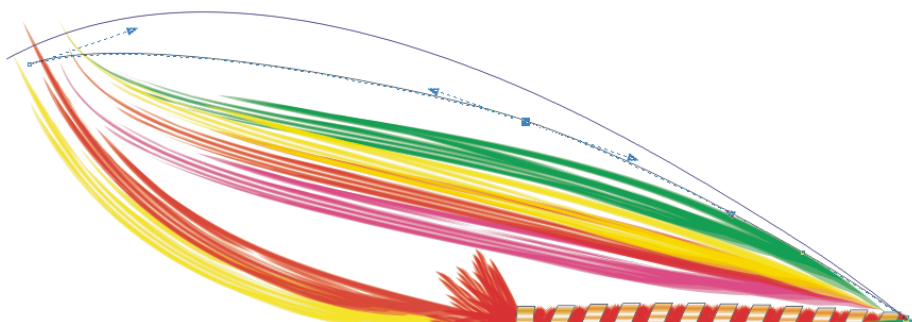


Figura 21: disegnare il rivestimento superiore


Utilizzare lo strumento **Fusione**  per creare una fusione, e impostare il colore del contorno su **Giallo scuro** per ricordare la cresta di un fagiano dorato (figura 22). Se si ha intenzione di ridimensionare la mosca, attivare la casella di controllo **Ridimensiona con l'immagine** nella finestra di dialogo **Penna contorno** o nella sezione **Contorno** della finestra mobile **Proprietà dell'oggetto** (Finestra ► Finestre mobili ► Proprietà dell'oggetto).



Figura 22: applicare un colore al rivestimento superiore

Utilizzare una tecnica simile per creare le barbe della "guancia" e delle spalle. Innanzitutto, creare le curve della forma esterna, quindi eseguire una fusione. Duplicare l'oggetto composto senza spostarlo e cambiare il colore del contorno. Fare clic su **Oggetto ► Dividi gruppo di fusione (Ctrl + K)**, quindi separare gli oggetti (**Ctrl + U**) e unirli subito (**Ctrl + L**) per creare una curva con più sottotracciati. Dalla casella degli strumenti, selezionare lo strumento **Gomma**, impostare lo spessore desiderato e cancellare parte della curva sull'oggetto superiore per imitare i motivi delle vere barbe (figure 23 e 24).

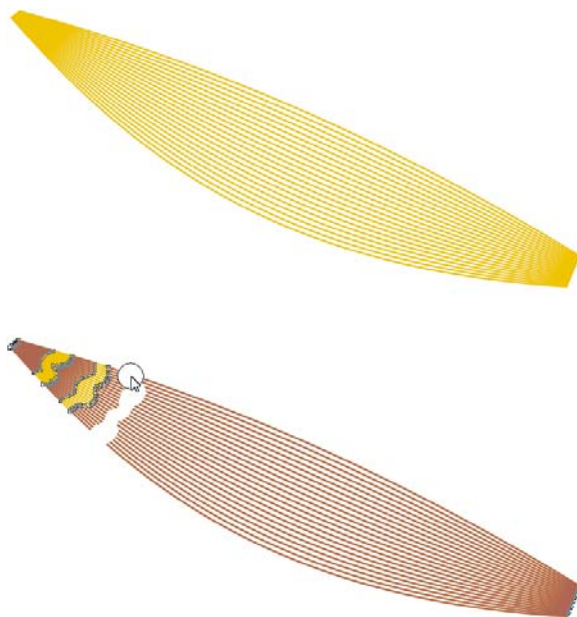



Figura 23: cancellare parti dell'oggetto superiore per creare barbe dall'aspetto più realistico



Figura 24: le barbe finite

Aggiunta dei ritocchi finali

Infine, disegnare la forma esterna per la testa e riempirla di nero. Aggiungere una sottile forma bianca e utilizzare di nuovo lo strumento **Fusione**  per fondere il bianco e simulare il riflesso della luce (figure 25 e 26).

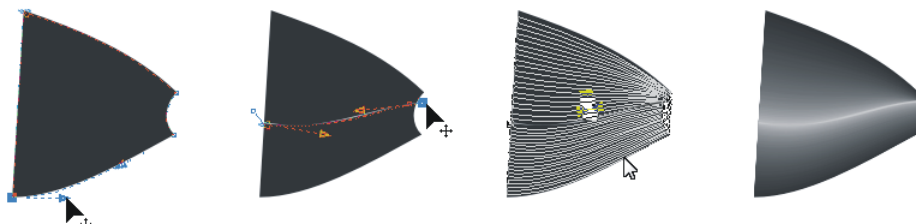


Figura 25: creare la testa

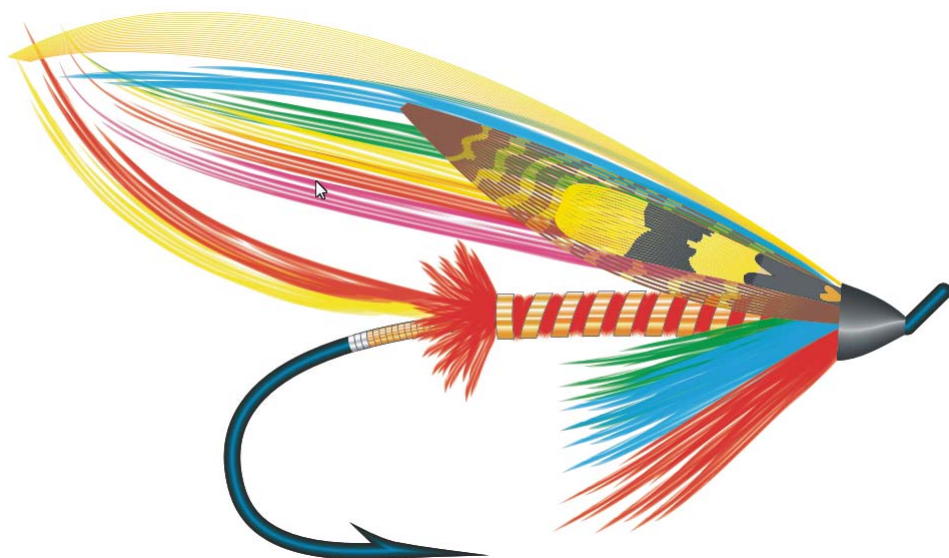


Figura 26: tutti gli elementi al loro posto

Per creare mosche più realistiche, è possibile aggiungere un'ombra discendente interattiva (figura 27).

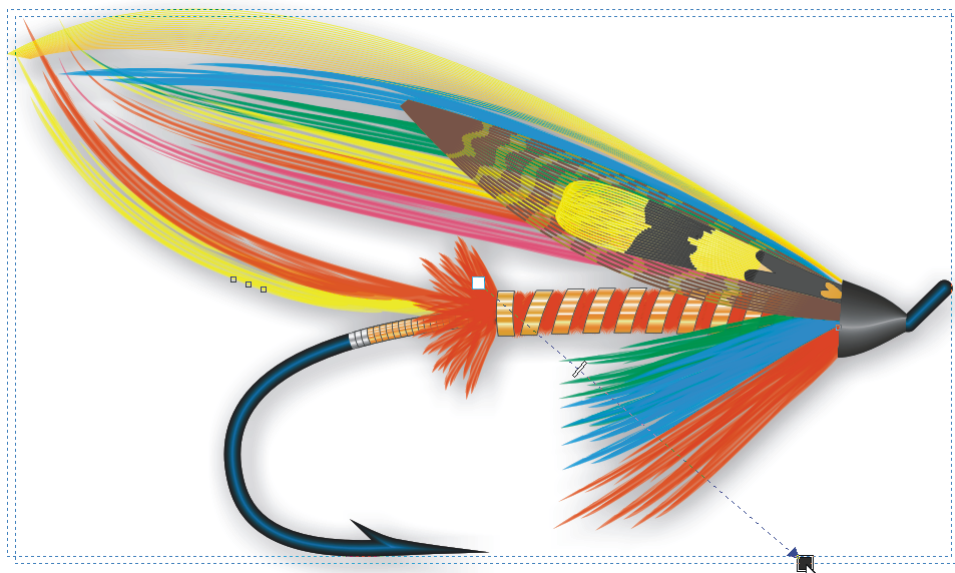


Figura 27: aggiunta di un'ombra discendente

La mosca artificiale per la pesca al salmone qui presentata è alquanto semplice, rispetto ai modelli classici, ma spero che costituisca un valido punto di partenza per creare il modello dei propri sogni. Buon divertimento con CorelDRAW X7!