



Anatomie van een zalmvlieg

Aleksy Pawluczuk



Over de auteur

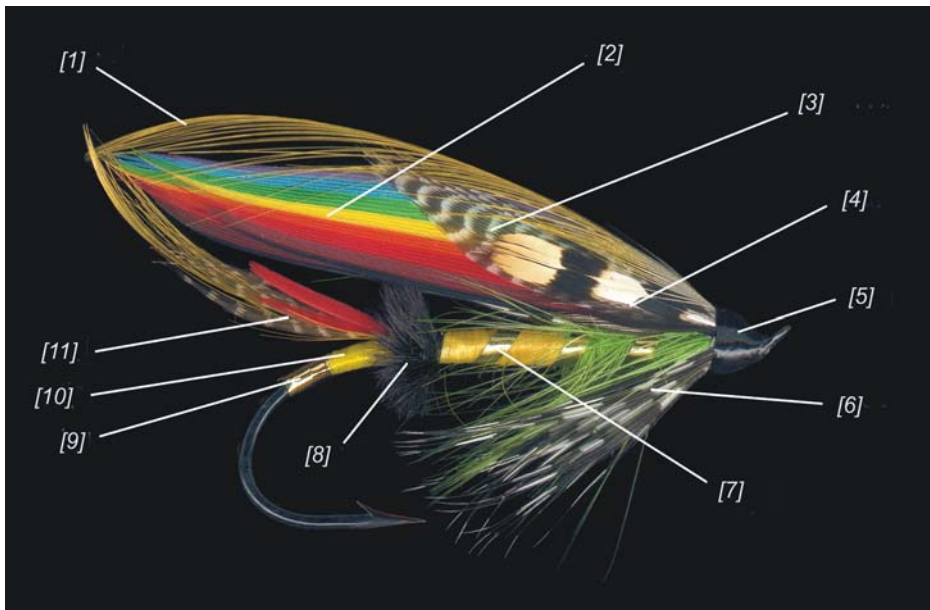
Aleksy Pawluczuk is een designer, beeldhouwer en fotograaf uit Kraków, Polen. Sinds 1982 heeft hij zijn eigen design-, zeefdruk-, prepress- en reclamestudio's en ontwerpt hij boeken, posters, logo's, bedrijfsidentiteiten, mode en meer. Sinds 1990 doceerde Aleksy op het gebied van workflows voor computergestuurd design en drukwerk in Kraków op de Jan Matejko Academy of Fine Arts, de oudste kunstschool op universiteitsniveau in Polen. Aleksy gebruikt CorelDRAW® sinds 1989 en geeft momenteel les en presentaties over Corel® software in Polen en andere landen.

Anatomie van een zalmvlieg

Het enige dat me van mijn computer en CorelDRAW weg kan houden, is vliegvisseren, mijn favoriete hobby. De kans om één te worden met de ongerepte natuur en een veeleisende tegenstander uit te dagen, evenals mijn ogen wat rust te geven na het staren op een scherm, is aanlokkelijk. Het is voor elke vliegvisser een erezaak een vis te vangen met zelfgemaakt lokaas dat insecten of andere diertjes nabootst die dienen als voedsel voor paling, vlagzalm of zalm.

Het aanknopen van vliegen, mijn andere hobby, wordt vaak vergeleken met een kunst. De beginselen van vliegvisseren en het aanknopen van vliegen gaan terug tot ongeveer de 15e eeuw voor Christus.

De klassieke patronen van de zalmvlieg zijn uiterst complex, en de materialen om deze te maken zijn vaak duur en moeilijk te verkrijgen. Deze kunnen bestaan uit allerlei materialen, van de veren van exotische vogels tot de pels van beschermde diersoorten. Daarom experimenteer ik soms en maak ik nieuwe patronen met behulp van moderne materialen, zoals plastic, wat de bovenvermelde pels en veren volledig kan vervangen.



Afbeelding 1: De elementen van de zalmvlieg: [1] bovenlaag, [2] vleugel, [3] schouder, [4] wang, [5] kop, [6] keel, [7] ribben, [8] achterkant, [9] label, [10] punt, en [11] staart

Droge vliegen voorbereiden voor zalm of regenboogforel, vooral het "volledig aangeklede" soort vliegen, is erg tijdrovend en vereist veel kennis evenals ervaring en geduld. Daarom gebruik ik af en toe mijn computer om een nieuw patroon te ontwerpen en vraag ik mijn vriend Adam Sikora, een wereldberoemde vliegvisser en -knoper, om dit te maken.

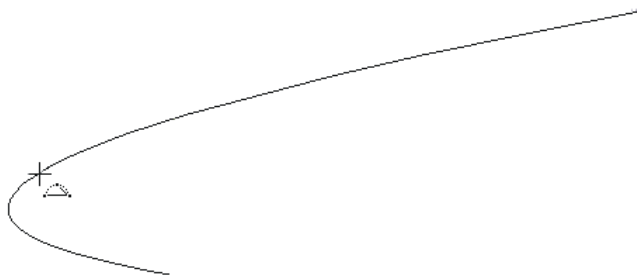
CorelDRAW is hiervoor perfect. Het beschikt over hulpmiddelen zoals **Overvloei**, **Omtrekovervloei** en **Artistieke media**, evenals het ongelooflijk intuïtieve en eenvoudig te gebruiken hulpmiddel om bogen te bewerken. Hiermee is het mogelijk om in slechts enkele muisklikken een nieuw, geweldig patroon te ontwerpen, wat ik ontzettend leuk vind en me veel voldoening geeft. Hoewel u software voor bitmapbewerking kunt gebruiken zoals Corel® Painter® of Corel PHOTO-PAINT®, geeft CorelDRAW u nog meer vrijheid wanneer u versies met verschillende kleuren maakt, of eerder gemaakte elementen hergebruikt. Soms bereid ik schetsen voor in Corel Painter en creëer ik het definitieve ontwerp in CorelDRAW. Om het tekenen comfortabeler te maken, kunt u het best een Wacom® tablet gebruiken.

In deze handleiding gebruik ik alleen ingebouwde hulpmiddelen, en geen aangepaste borstels of vegen. Desondanks is het eindresultaat realistisch en imiteert dit de natuurlijke materialen die voor vliegen worden gebruikt (Afbeelding 1).

De haak creëren

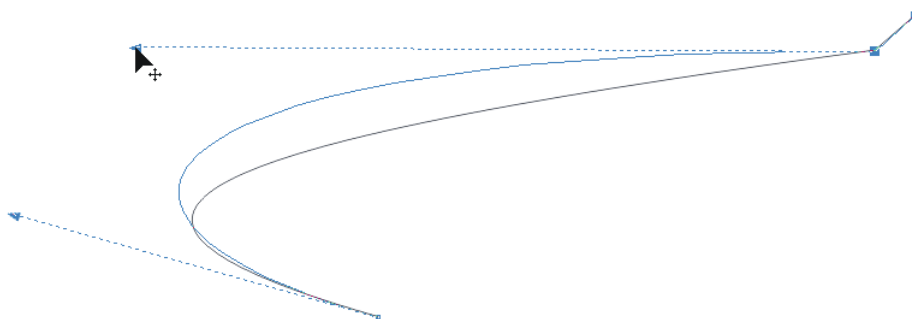
We beginnen met het maken van de haak. (U kunt nu ook uw meeteenheden instellen. Ik gebruik millimeter. Om de eenheden in te delen in millimeter, klikt u op **Lay-out ► Pagina-instellingen**, en kiest u 'millimeter' in het lijstvakje **Eenheden** .)

Met behulp van het hulpmiddel **3-punts kromme**  tekent u een lijn die de punt van de haak (draad) en het oog verbindt. Sleep naar links om de oorspronkelijke vorm van de haak te tekenen (Afbeelding 3).

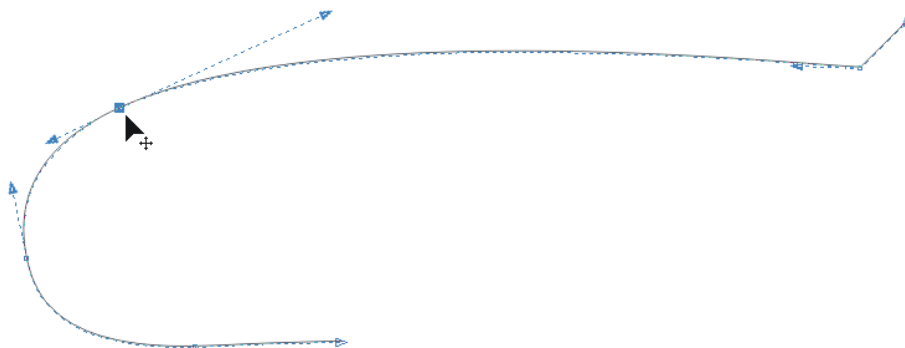


Afbeelding 3: De haak tekenen

Pas de curve aan naar de gewenste vorm met behulp van het hulpmiddel **Vorm**  (Afbeeldingen 4 en 5). Dubbelklik op het ooguiteinde om een knooppunt toe te voegen, en converteer het knooppunt naar een piek . Converteer het kortere stuk curve naar een lijn, en sleep naar boven om het "oog" van de haak te maken.

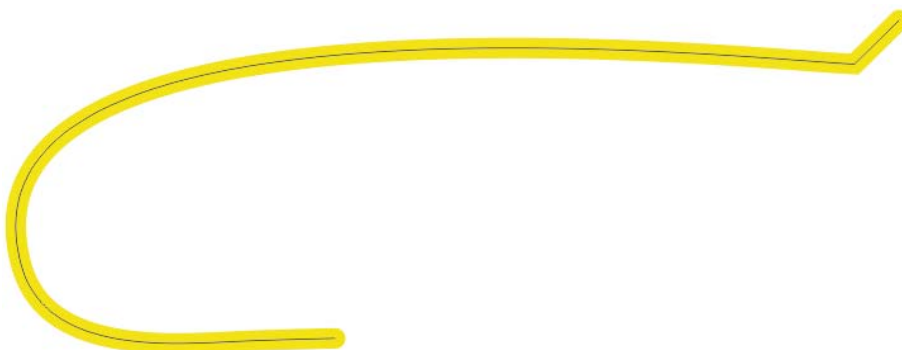


Afbeelding 4: De curve aanpassen met het hulpmiddel **Vorm**



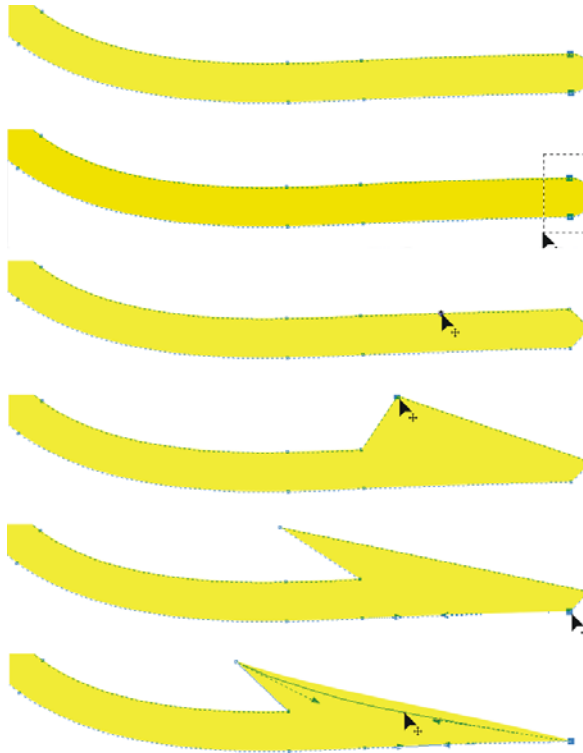
Afbeelding 5: Voeg knooppunten toe of verwijder deze indien nodig om de juiste vorm te krijgen.

Een gemakkelijke manier om de breedte van de curve aan te passen, is door het dialoogvenster **Omtrekpen** te openen door te dubbelklikken op het pictogram **Omtrek**  (**F12**) op de statusbalk. Vervolgens kunt u de breedte en de vorm van de lijn wijzigen volgens de dikte van de draad van de haak. Stel de lijnuiteinden in op ronde uiteinden (klik op de tweede knop **Lijnuiteinden**). Wanneer u klaar bent met het bewerken van de buitenlijn (Afbeelding 6), converteert u deze naar een object (klik in de menubalk op **Voorwerp** ► **Omtrek naar voorwerp converteren**, of druk op **Ctrl + Shift + Q**).



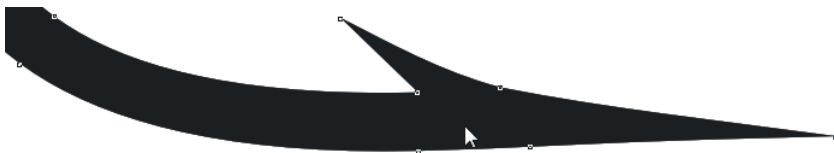
Afbeelding 6: Bewerk de breedte en de vorm van de buitenlijn.

Om de draad aan het onderste uiteinde van de hoek te maken, selecteert u de knooppunten aan het uiteinde met het hulpmiddel **Vorm** en wijzigt u de ronde punt naar lijnen. Voeg een knooppunt toe en pas het aan om de punt te vormen (Afbeelding 7).



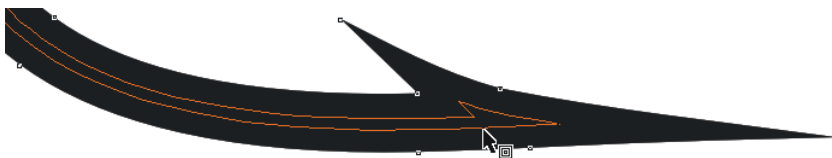
Afbeelding 7: De punt van de haak maken

Wijzig de kleur van de haak naar zwart (Afbeelding 8).



Afbeelding 8: De kleur wijzigen

Vorm de rand van de haak met het hulpmiddel **Omtrekovervloeï**  en sleep naar binnen om een binnenrand te maken (Afbeelding 9).



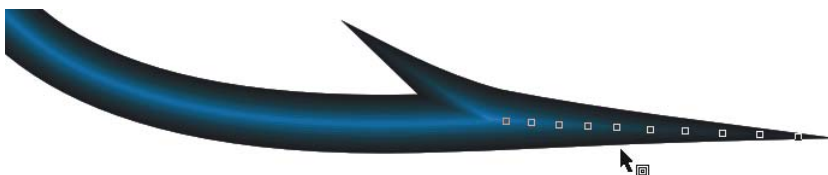
Afbeelding 9: Een rand toevoegen

Stel op de eigenschappenbalk de omrandingsstappen en de afwijking van de rand in om het gewenste resultaat te bereiken (Afbeelding 10).



Afbeelding 10: Eigenschappenbalk voor het hulpmiddel **Omtrekeervloei**

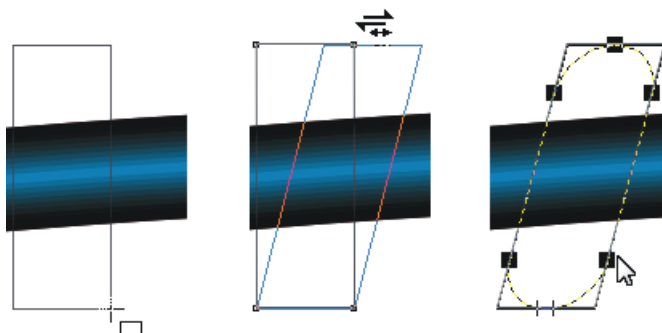
Stel de opvulkleur in op **Marineblauw** om de indruk te creëren van draaddikte en lichtweerspiegelingen (Afbeelding 11). Voeg oranje toe om een bronsachtige tint te krijgen.



Afbeelding 11: Een metallic effect creëren

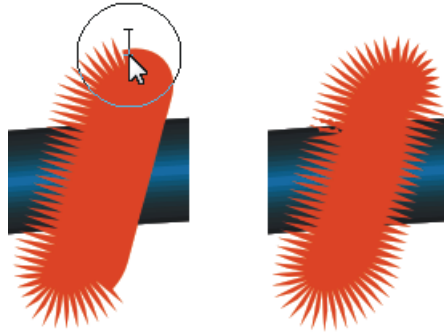
Het rupslichaam creëren

Nu kunnen we het lichaam van de vlieg creëren. Gebruik het hulpmiddel **Rechthoek**  om een kleine rechthoek te tekenen op het bovenste, rechte gedeelte van de haak. Plaats de rechthoek zo dat het midden verticaal is uitgelijnd met het midden van de haak (Afbeelding 12). Klik op de rechthoek met het hulpmiddel **Selectie**  om de rotatiepunten te krijgen. Houd de **Ctrl** toets ingedrukt en sleep het rotatiepunt in het midden bovenaan naar rechts om de rechthoek met 15 graden te draaien. Gebruik vervolgens het hulpmiddel **Vorm** om de hoeken af te ronden.



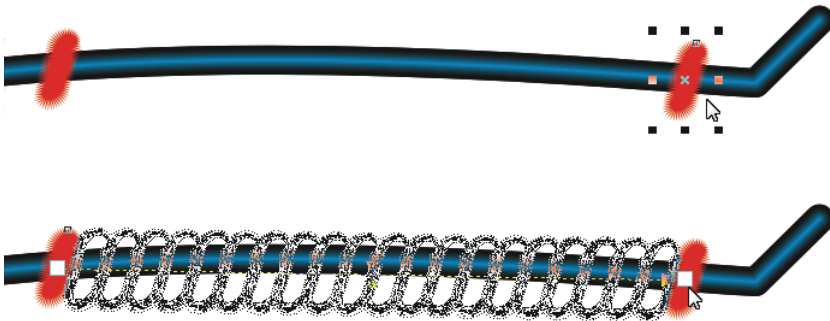
Afbeelding 12: De rechthoek tekenen

Vul de rechthoek met rood. In de volgende stap zullen we proberen een rupslichaam te imiteren met het hulpmiddel **Opruwborstel**  (Afbeelding 13). (U kunt ook het hulpmiddel **Vervormen**  gebruiken.) Stel op de eigenschappenbalk de puntgrootte van het hulpmiddel **Opruwborstel** in op 4 mm en de frequentie op 10, en beweeg vervolgens de aanwijzer rond de rand van het object.



Afbeelding 13: Het hulpmiddel **Opruwborstel** gebruiken.

Selecteer het object dat hieruit voortkomt en druk op **Ctrl + D** om dit te dupliceren. Verplaats het geduplicateerde object naar het rechteruiteinde van de haak, zodat de twee objecten zich op de tegenovergestelde uiteinden van het vliegenlijf bevinden (Afbeelding 14). Selecteer het hulpmiddel **Overvloei**  en klik op één uiteinde van het lijf en sleep helemaal naar het andere uiteinde. Vergroot of verklein de vervagingsstappen op de eigenschappenbalk  28  om de gewenste dichtheid te krijgen.



Afbeelding 14: Een vervaging creëren van het oorspronkelijke object naar het duplicaat

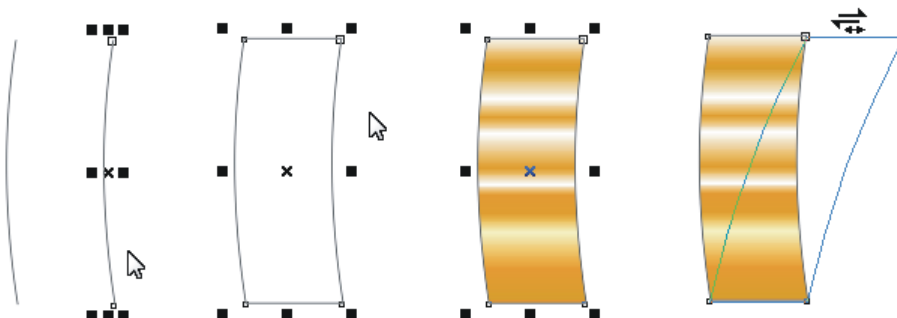
Klik vervolgens op de knop **Tracé-eigenschappen**  op de eigenschappenbalk en selecteer **Nieuw tracé**. Selecteer de rand van de haak als het nieuwe pad. Klik op **Voorwerp ▶ Overvloei-groep breken**. Nadat u de objecten hebt gescheiden, lijnt u deze zo uit dat ze de curve van het haaklichaam volgen (het midden van elk object moet verticaal zijn uitgelijnd met het midden van de haak). Selecteer het object aan het ene uiteinde van het lichaam en draai het 15 graden zodat het haaks op het haaklichaam staat. Herhaal dit proces met het object op het andere uiteinde (Afbeelding 15).



Afbeelding 15: De objecten aan het uiteinde draaien

Nu kunnen we glinsterende gouden ribben maken. Creëer een licht C-vormige curve (Afbeelding 16). Open de docker **Transformatie** (klik in de menubalk op **Venster ▶ Koppelvensters ▶ Transformaties ▶ Positie** of druk op **Alt + F7**). Stel in de docker de horizontale (**x**) afstand in op 4 mm, typ **1** in het vakje **Kopieën** en klik op **Toepassen**. Selecteer beide curves en klik op **Voorwerp ▶ Krommen samenvoegen**. In de docker **Krommen samenvoegen** kiest u **Facet** in het lijstvak en stelt u de openingstolerantie in op 4 mm. In de docker **Voorwerpeigenschappen (Venster ▶ Koppelvensters ▶ Voorwerpeigenschappen)**, klikt u op de knop **Vulling** en vervolgens op de knop **Verlooptintvulling** . Kies in het keuzevak **Vulling** een geschikte opvulleur, zoals een van deze voorinstellingen en klik vervolgens op de knop **Toepassen** in het pop-upvenster dat verschijnt. De waarde **Roteren** moet 90 graden zijn. U kunt de kleuren voor uw opvulling afstellen door te klikken op het hulpmiddel **Interactieve vulling** en kleuren van het kleurenpalet in het documentvenster te slepen op de interactieve vectorgrepen van het object.

Stel in de docker **Transformatie** de afstand in op **x 8 mm**, typ **1** in het vak **Kopieën** en klik op **Toepassen**. Klik op het object om de rotatiepunten te tonen en draai het object ongeveer 20 graden (de breedte van het object). Stel in het dialoogvenster **Vulling bewerken (F11)** de fountain-opvulhoek in op 90 graden..



Afbeelding 16: De ribben met glittergoud creëren

Dupliceer het object. Plaats het oorspronkelijke object aan het ene uiteinde van de haak en verplaats het duplicaat naar het andere uiteinde. Gebruik vervolgens het hulpmiddel **Overvloeï** , zoals eerder en maak een vervagingsgroep op het pad tussen de twee objecten (Afbeelding 17).



Afbeelding 17: Een vervaging creëren tussen de twee uiteinden van de haak

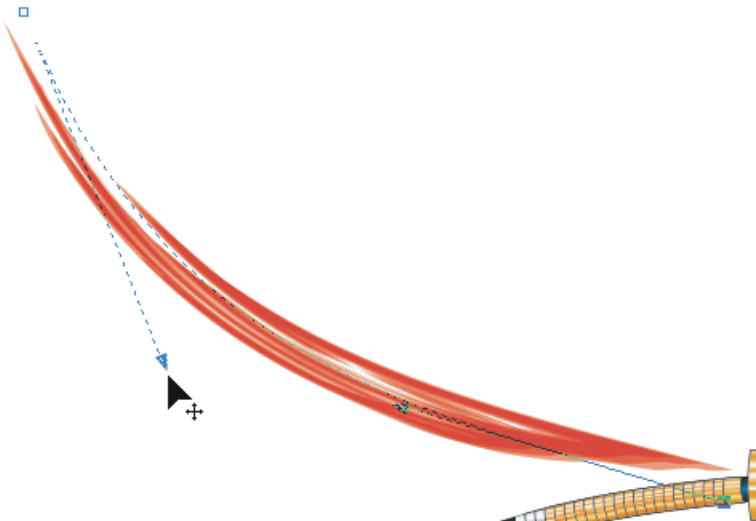
Gebruik dezelfde methode om een gouden punt te maken. Vervolgens wijzigt u indien nodig de voorinstelling in het dialoogvenster **Verlooptintvulling** om een zilveren label te maken. De haak is nu afgewerkt (Afbeelding 18).



Afbeelding 18: De afgewerkte haak

De veren creëren

Kies het hulpmiddel **Artistieke media** in het gereedschappenvenster . Klik op de knop **Borstel**  op de eigenschappenbalk, kies **Spetters** in het lijstvenster **Categorie** en kies deze borstel  in het lijstvenster **Penseelstreek**. Teken boogvormige staartveren en gebruik het hulpmiddel **Vorm** om de vorm aan te passen, zoals bij gewone curves (Afbeelding 19). Herhaal de stappen voor elke veer en pas ten slotte de gewenste kleur toe door op een kleur in het kleurenpalet te klikken.



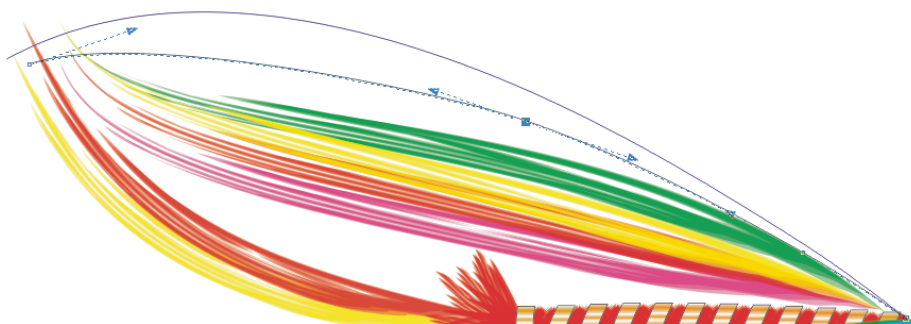
Afbeelding 19: De veren vormen

Maak op dezelfde manier de veren voor de achterzijde, de keel en de vleugels (Afbeelding 20).



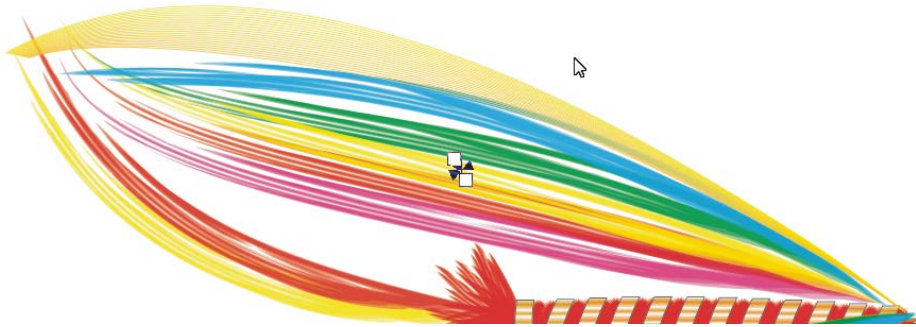
Afbeelding 20: De veren voor de achterkant, de keel en de vleugels toevoegen

Om de veren te maken voor de bovenzijde, tekent u een curve van 2 mm vanaf de kop tot het uiteinde van de staart. Wijzig de curve en hervorm het duplicaat (Afbeelding 21).



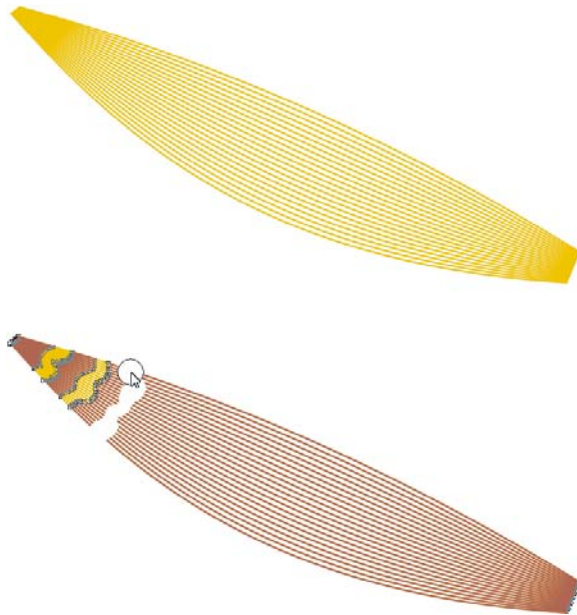
Afbeelding 21: De bovenkant tekenen

Gebruik het hulpmiddel **Overvloei**  om een vervaging te creëren en wijzig de randkleur naar **Donkergeel** om draadjes te imiteren van een goudfazant (Afbeelding 22). Als u de grootte van de vlieg wilt aanpassen, moet u het selectievakje **Schalen met voorwerp** in het dialoogvenster **Omtrekpen** of het gedeelte **Omtrek** van de docker **Voorwerpeigenschappen** (Venster ► **Koppelvensters** ► **Voorwerpeigenschappen**) inschakelen.



Afbeelding 22: Kleur toepassen op de bovenkant

Gebruik een gelijkaardige techniek om de veren voor de wang en schouder te maken. Maak eerst de curves voor de buitenste rand, en maak vervolgens een vervaging. Dupliceer het samengestelde object zonder het te verplaatsen, en wijzig de kleur van de buitenrand. Klik op **Voorwerp** ► **Overvloei-groep breken** (**Ctrl** + **K**), en splits de objecten op (**Ctrl** + **U**), waarna u deze onmiddellijk combineert (**Ctrl** + **L**) tot een curve met meerdere subpaden. Selecteer in het gereedschappenvenster het gereedschap **Gum**, stel de gewenste dikte in en wis een deel van de curve van het bovenste object om echte veerpatronen te simuleren (Afbeeldingen 23 en 24).



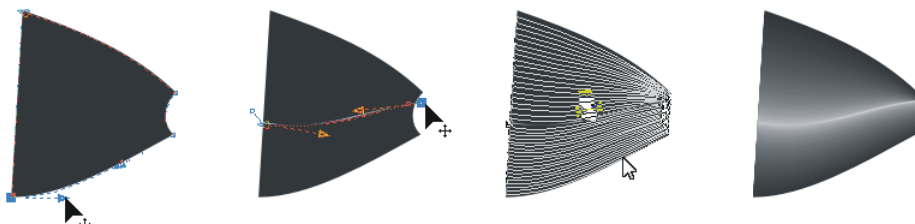
Afbeelding 23: Delen van het bovenste object wissen om een realistisch veerpatroon te maken



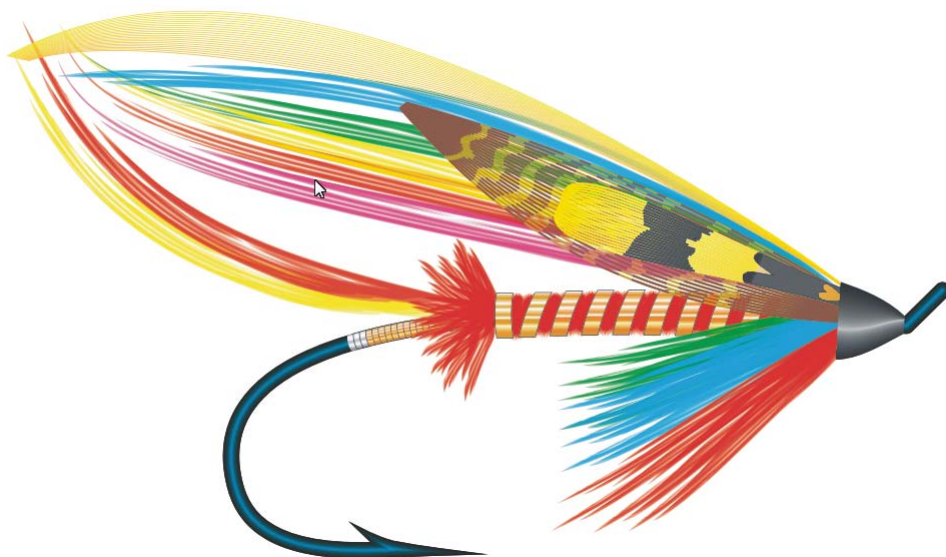
Afbeelding 24: De afgewerkte veren

De laatste afwerkingen toevoegen

Teken tot slot de buitenrand voor de kop en vul deze met zwart. Voeg een dunne, witte vorm toe en gebruik het hulpmiddel **Overvloeï**  opnieuw om het wit te vervagen en lichtweerspiegeling te simuleren (Afbeeldingen 25 en 26).

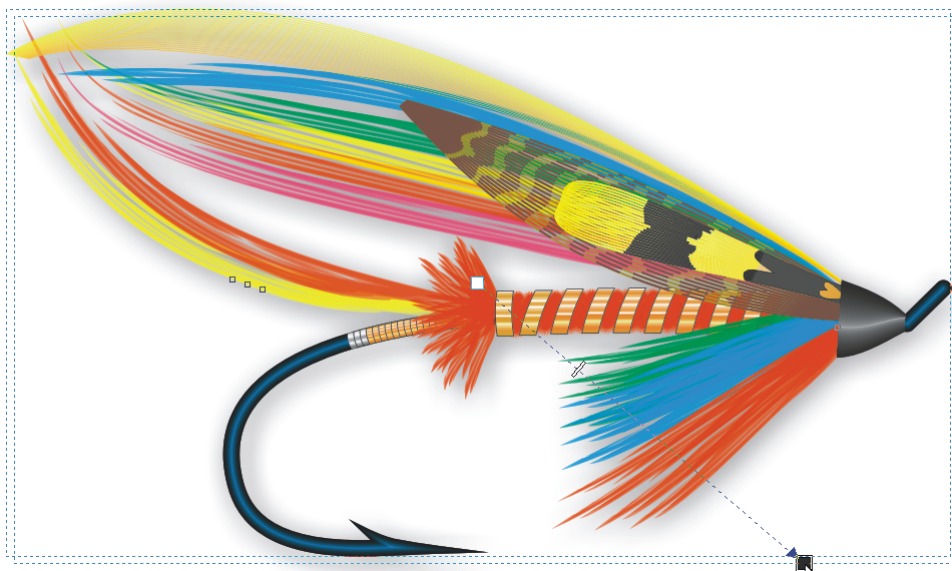


Afbeelding 25: De kop maken



Afbeelding 26: Alle elementen samen

Om een meer levensechte vlieg te maken, kunt u een interactieve slagschaduw toevoegen (Afbeelding 27).



Afbeelding 27: Een slagschaduw toevoegen

De zalmvlieg die hier wordt voorgesteld is vereenvoudigd in vergelijking met de klassieke patronen, maar ik hoop dat dit een goed beginpunt is om uw eigen droomontwerp te creëren. Veel plezier met uw gebruik van CorelDRAW X7!