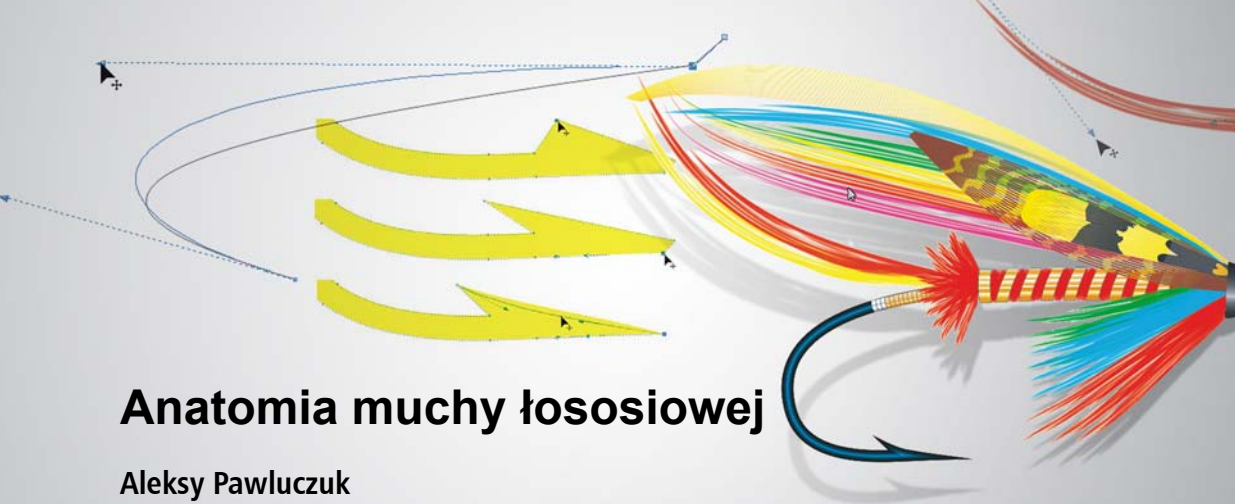




Anatomia muchy łososiowej

Aleksy Pawluczuk

O autorze



O autorze

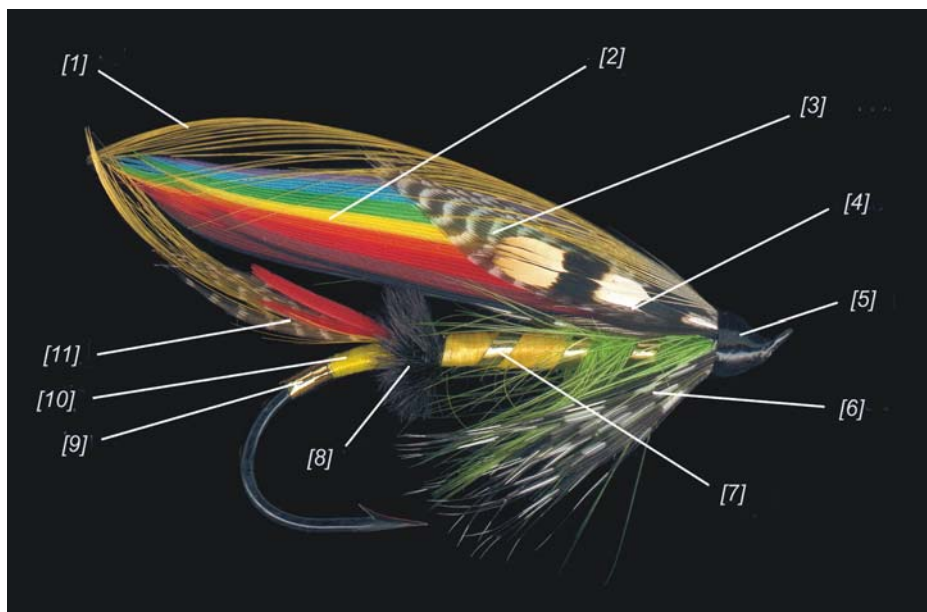
Aleksy Pawluczuk jest projektantem, rzeźbiarzem i fotografem, mieszkającym w Krakowie. Od 1982 r. prowadzi własne studio oferujące usługi z zakresu projektowania, sitodruku, przygotowania do druku oraz reklamy; tworzy również graficzne oprawy książek, projektuje plakaty, logotypy, graficzny wizerunek firm, modę i wiele więcej. Od 1990 r. wyklada komputerowe wspomaganie projektowania i procesy poligrafii na Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, najstarszej w Polsce akademii sztuk pięknych w randze uniwersytetu. Aleksy jest użytkownikiem programu CorelDRAW® od 1989 r. i obecnie prowadzi wykłady oraz prezentacje dotyczące oprogramowania firmy Corel® w Polsce, a także za granicą.

Anatomia muchy łososiowej

Jedyną rzeczą, która może mnie oderwać od komputera i pracy w programie CorelDRAW, jest wędkowanie na muchę, moje ulubione hobby. Możliwość przebywania na łonie dzikiej przyrody i stawienia czoła wymagającemu przeciwnikowi oraz zapewnienia oczom odpoczynku od ekranu komputerowego jest niezwykle kusząca. Punktem honoru każdego ambitnego wędkarza łowiącego na muchę jest złapanie ryby na własnoręcznie zrobioną przynętę, imitującą owady lub inne stworzonka wchodzące w skład diety pstrąga, lipienia lub łososia.

Wiązanie much, które jest moim drugim hobby, jest często porównywane do sztuki. Początki łowienia na muchę i wiązania much sięgają około 15 wieku p.n.e.

Klasyczne wzory much łososiowych są niezwykle skomplikowane, a materiały używane do ich tworzenia są często drogie i trudno osiągalne. Mogą to być na przykład pióra egzotycznych ptaków lub sierść zwierząt podlegających ochronie. Dlatego też czasami eksperymentuję, tworząc nowe wzory z zastosowaniem nowoczesnych materiałów, na przykład plastiku, mogących z powodzeniem zastąpić wspomniane pióra lub sierść.



Rysunek 1: Elementy muchy łososiowej: [1] górna część, [2] skrzydło, [3] ramię, [4] policzek, [5] głowa, [6] gardło, [7] żebrowanie, [8] odwłok [9] tag, [10] czubek i [11] ogon

Przygotowywanie suchych much na łososia lub pstrąga tęczowego, zwłaszcza typu „full dress”, jest bardzo czasochłonne i wymaga rozległej wiedzy, a także cierpliwości oraz doświadczenia. Dlatego też od czasu do czasu sięgam po komputer, aby zaprojektować nowy wzór muchy, a potem proszę mojego przyjaciela, Adama Sikorę, znanego na całym świecie twórcę much i zapalonego wędkarza, o jej wykonanie.

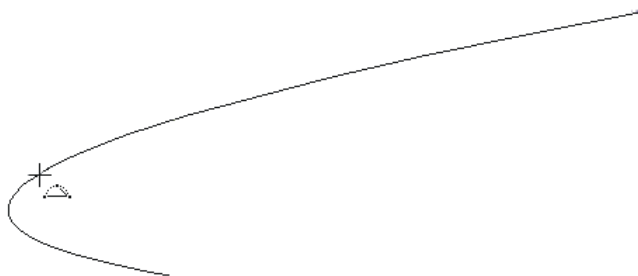
Program CorelDRAW idealnie nadaje się do takich zadań — narzędzia takie jak **Mieszanie**, **Kontur** oraz **Media artystyczne** w połączeniu z niezwykle intuicyjną i łatwą w obsłudze edycją krzywych, pozwalają mi tworzenie nowych zabójczych wzorów kilkoma kliknięciami myszy, dzięki czemu cały proces jest bardzo przyjemny oraz satysfakcjonujący. Można także sięgnąć po oprogramowanie do edycji map bitowych, jak na przykład Corel® Painter® lub Corel PHOTO-PAINT®, jednak program CorelDRAW daje mi dodatkową swobodę podczas tworzenia różnych wersji kolorystycznych lub ponownego stosowania wcześniej utworzonych elementów. Czasami przygotowuję szkice w programie Corel Painter, a następnie sięgam po CorelDRAW, w którym przygotowuję ostateczny projekt. Do rysowania najwygodniej jest używać tabletu marki Wacom®.

W tym podręczniku będę posługiwał się wyłącznie wbudowanymi narzędziami, bez niestandardowych pędzli lub pociągnięć. Efekt końcowy jest jednak realistyczny i imituje z powodzeniem naturalne materiały używane do wykonywania much (rysunek 1).

Tworzenie haczyka

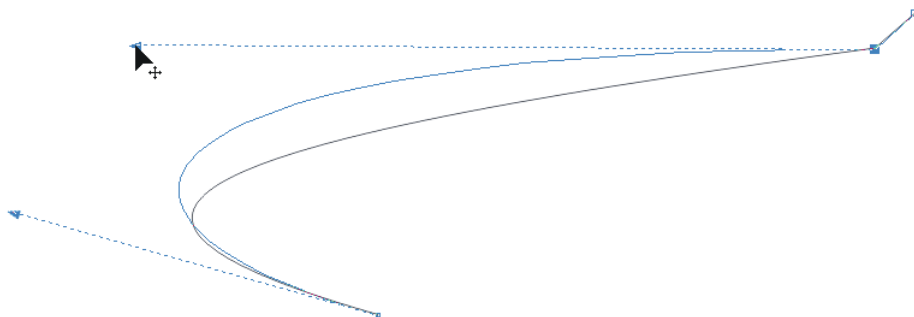
Pracę zaczynamy od utworzenia haczyka (na tym etapie można również wybrać jednostki miary — ja używam milimetrów). Aby zmienić jednostki na milimetry, kliknij kolejno pozycje **Układ** ► **Konfiguracja strony** i wybierz opcję „milimetry” w polu listy **Jednostki**.)

Używając narzędzia **Krzywa 3-punktowa** , narysuj linię łączącą grot haczyka z oczkiem. Przeciągnij od lewej, aby narysować wstępny kształt haczyka (rysunek 3).

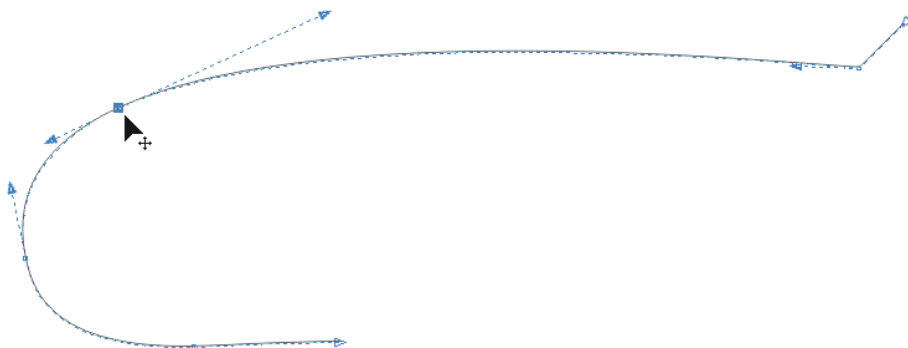


Rysunek 3: Rysowanie haczyka

Dostosuj kształt krzywej przy użyciu narzędzia **Kształt**  (rysunki 4 i 5). Kliknij dwukrotnie końcówkę oczka, aby dodać węzeł, a następnie przekształć węzeł w wierzchołek . Przekształć krótszy odcinek krzywej w linię, a następnie przeciągnij ją ku górze, aby utworzyć „oczko” haka.

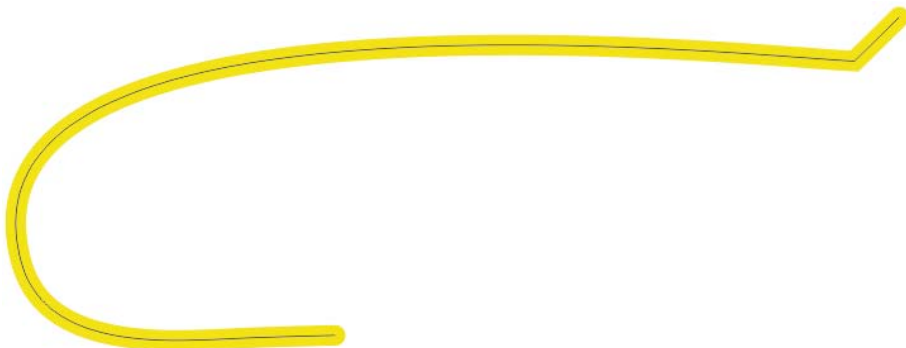


Rysunek 4: Modyfikowanie krzywej przy użyciu narzędzia **Kształt**



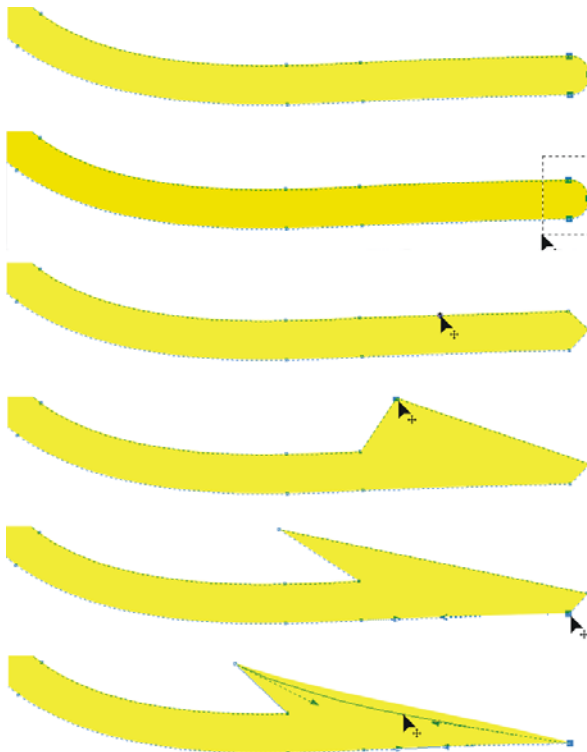
Rysunek 5: Dodawanie lub usuwanie węzłów w zależności od potrzeb, aby uzyskać pożądany kształt.

Aby łatwo edytować szerokość krzywej, należy otworzyć okno dialogowe **Pióro obrysu**, klikając dwukrotnie ikonę **Obrys**  (**F12**) na pasku stanu, a następnie zmienić szerokość i kształt obrysu proporcjonalnie do grubości drutu haczyka. Ustaw zaokrąglone zakończenia linii (kliknij drugi przycisk **Zakończenia linii**). Po zakończeniu edycji obrysu (rysunek 6) przekształć go w obiekt (na pasku menu kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ▶ **Przekształć obrys w obiekt** lub naciśnij klawisze **Ctrl + Shift + Q**).



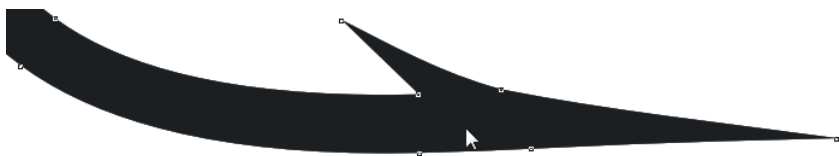
Rysunek 6: Edytowanie szerokości i kształtu obrysu.

Aby utworzyć grot w dolnej części haczyka, zaznacz końcowe węzły przy użyciu narzędzia **Kształt** i zmień zaokrągloną końcówkę w linię. Dodaj węzeł i dostosuj go do kształtu końcówki (rysunek 7).



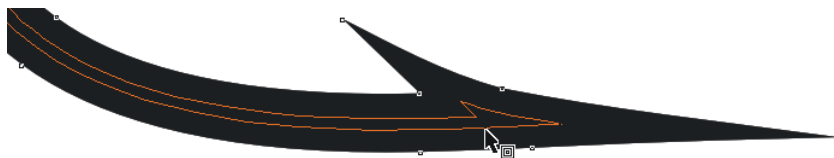
Rysunek 7: Tworzenie końcówki haczyka

Zmień kolor haczyka na czarny (rysunek 8).



Rysunek 8: Zmianianie koloru

Przy użyciu narzędzia **Kontur**  chwyć krawędź haczyka i przeciągnij ją do wewnątrz, tworząc kontur wewnętrzny (rysunek 9).



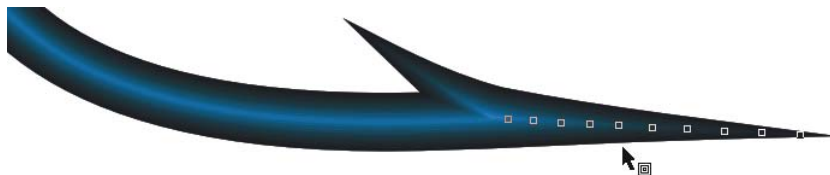
Rysunek 9: Dodawanie konturu

Na pasku właściwości ustaw kroki i przesunięcie konturu, aby uzyskać pożądany rezultat (rysunek 10).



Rysunek 10: Pasek właściwości narzędzia Kontur

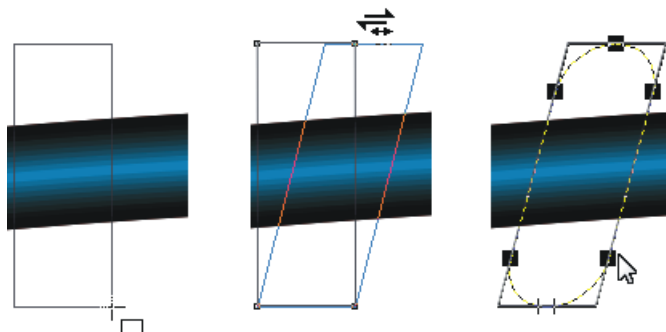
Wybierz opcję **Granatowy** jako kolor wypełnienia, aby uzyskać wrażenie grubości drutu i refleksów światła (rysunek 11). Dodaj kolor pomarańczowy, aby uzyskać wrażenie drutu z brązu.



Rysunek 11: Tworzenie efektu metalicznego

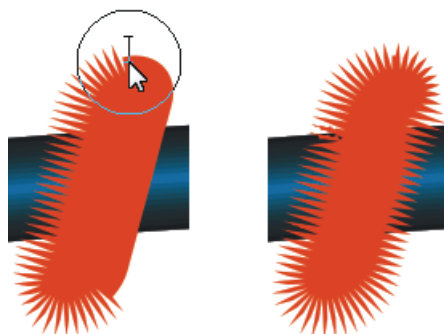
Tworzenie szenilowego tułowia

Teraz możemy przejść do tułowia muchy. Przy użyciu narzędzia **Prostokąt**  narysuj mały prostokąt na górnej, prostej części haczyka. Ustaw prostokąt tak, aby jego środek przebiegał przez środek haczyka (rysunek 12). Kliknij prostokąt przy użyciu narzędzia **Uchwyt** , aby wyświetlić uchwyty do obracania. Przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl**, przeciągnij środkowy uchwyt w prawo, aby przekrzywić prostokąt o 15 stopni. Następnie zaokrąglij jego narożniki przy użyciu narzędzia **Kształt**.



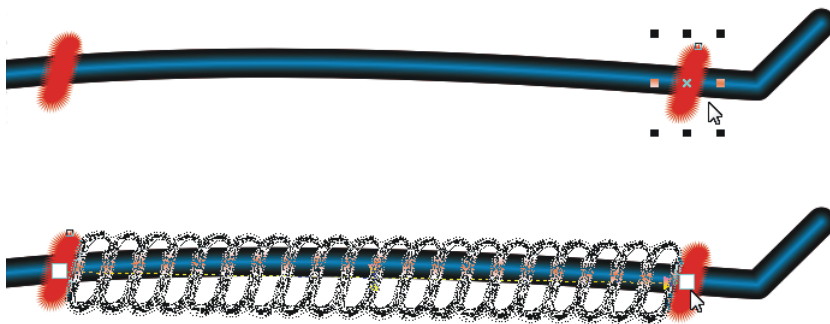
Rysunek 12: Rysowanie prostokąta

Wypełnij prostokąt kolorem czerwonym. W następnym kroku spróbujemy odtworzyć tułów z szenili, używając narzędzia **Pędzel chropowaty**  (rysunek 13) (można również użyć narzędzia **Dystorsja** ). Na pasku właściwości wybierz rozmiar końcówki narzędzia **Pędzel chropowaty** (4 mm) oraz częstotliwość (10), a następnie przesunij kursor wokół krawędzi obiektu.



Rysunek 13: Używanie narzędzia Pędzel chropowaty

Zaznacz utworzony w ten sposób obiekt, a następnie naciśnij klawisze **Ctrl + D**, aby go zduplikować. Przenieś zduplikowany obiekt na prawy koniec haczyka, aby oba obiekty znajdowały się po przeciwnych końcach tułowia muchy (rysunek 14). Wybierz narzędzie **Mieszanie** , a następnie kliknij jeden koniec tułowia i przeciągnij go do drugiego. Zwiększ lub zmniejsz przyrosty mieszania na pasku właściwości  28 , aby uzyskać żądaną gęstość.



Rysunek 14: Mieszanie oryginalnego obiektu ze zduplikowanym

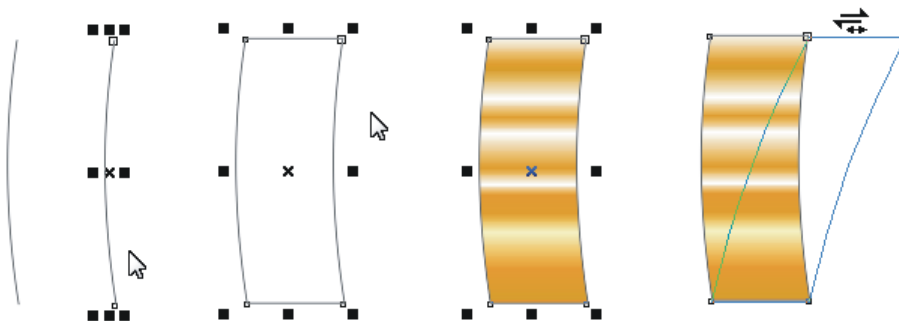
Następnie kliknij przycisk **Właściwości ścieżki**  na pasku właściwości i wybierz opcję **Nowa ścieżka**. Zaznacz krawędź haczyka jako nową ścieżkę. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ► **Rozdziel grupę mieszania**. Po rozdzieleniu obiektów ustaw je zgodnie z lekkim zakrzywieniem korpusu haczyka (środek każdego z nich powinien być w jednej linii pionowej ze środkiem haczyka). Zaznacz obiekt na jednym końcu korpusu i obróć go o 15 stopni, prostopadłe do korpusu haczyka. Powtórz te czynności w stosunku do obiektu na drugim końcu (rysunek 15).



Rysunek 15: Obracanie obiektów końcowych

Możemy teraz zająć się złotym, połyskliwym żebrowaniem. Utwórz lekko wygiętą krzywą w kształcie litery C (rysunek 16). Otwórz okno dokujące **Transformacja** (na pasku menu kliknij kolejno pozycje **Okno** ► **Okna dokujące** ► **Transformacje** ► **Pozycja** lub naciśnij klawisze **Alt + F7**). W oknie dokującym ustaw odległość w osi poziomej (**x**) wynoszącą 4 mm, wpisz wartość **1** w polu **Kopie**, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**. Zaznacz obie krzywe i kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ► **Połącz krzywe**. W oknie dokujący **Łączenie krzywych** wybierz opcję **Ukos** z polu listy i wybierz wartość **4 mm** dla wielkości odstępu. W oknie dokującym **Właściwości obiektu** (**Okno** ► **Okna dokujące** ► **Właściwości obiektu**) kliknij przycisk **Wypełnij**, a następnie kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne** . W obszarze wyboru **Wypełnienie** wybierz odpowiednie gotowe ustawienie wypełnienia, na przykład jedno z ustawień , a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**  w wyświetlonym oknie wyskakującym. Wartość ustawienia **Obrót** powinna wynosić 90 stopni. Można dostosować kolory wypełnienia, klikając narzędzie **Wypełnienie interaktywne**  i przeciągając kolory z palety w oknie dokumentu na interaktywne uchwyty wektorów obiektu.

W oknie dokującym **Transformacja** ustaw wartość 8 mm dla odległości w osi **x**, wpisz wartość **1** w polu **Kopie**, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**. Kliknij obiekty, aby wyświetlić uchwyty obrotu, i ustaw obiekt pod kątem około 20 stopni (szerokość obiektu). W oknie dialogowym **Edycja wypełnienia** (**F11**) wybierz wartość kąta wypełnienia tonalnego: 90 stopni.



Rysunek 16: Tworzenie złotego, połyskliwego żebrowania

Zduplikuj obiekt. Umieść oryginalny obiekt na jednym końcu haczyka i przenieś zduplikowany obiekt na drugi koniec. Następnie użyj jak poprzednio narzędzia **Mieszanie** , aby utworzyć zmieszaną grupę wzdłuż ścieżki między dwoma obiektami (rysunek 17).



Rysunek 17: Tworzenie zmieszanej grupy między dwoma końcami haczyka

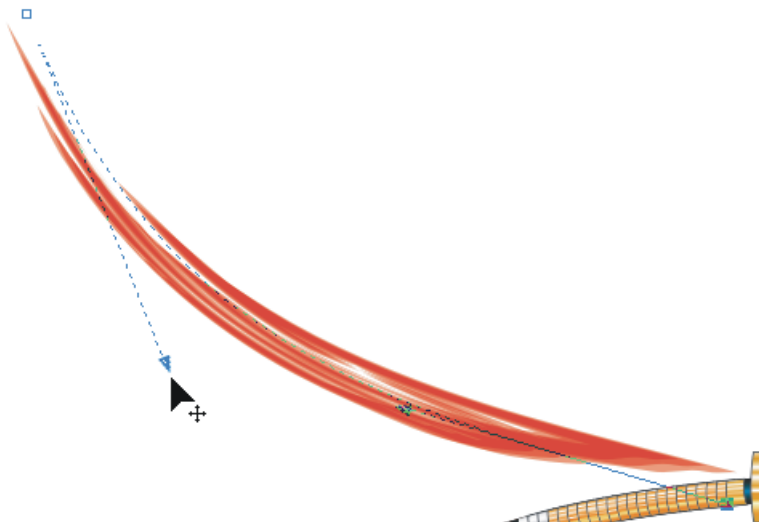
Przy użyciu tej samej metody utwórz złotą końcówkę. Następnie, w miarę potrzeby zmień ustawienie w oknie dialogowym **Wypełnienie tonalne**, aby utworzyć srebrny znacznik. Haczyk jest już gotowy (rysunek 18).



Rysunek 18: Gotowy haczyk

Tworzenie piórek

Z przybornika wybierz narzędzie **Media artystyczne** . Kliknij przycisk **Pędzel**  na pasku właściwości, wybierz opcję **Rozpryskiwanie** w polu listy **Kategoria**, a następnie wybierz ten pędzel  w polu listy **Pociągnięcie pędzlem**. Narysuj piórka ogonowe w kształcie łuku i edytuj ich kształt przy użyciu narzędzia **Kształt**, jak w przypadku zwykłych krzywych (rysunek 19). Powtórz te czynności w odniesieniu do każdego piórka, a następnie nałóż na nie wybrany kolor, klikając kolor w palecie kolorów.



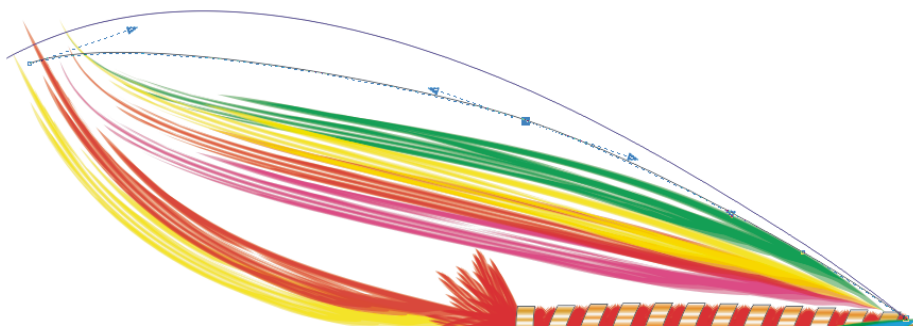
Rysunek 19: Kształtowanie piórek

W podobny sposób utwórz piórka na odwłoku, gardle i skrzydłach (rysunek 20).



Rysunek 20: Dodawanie piórek na odwłoku, gardle i skrzydłach

Aby utworzyć piórka w górnej części, narysuj krzywą o grubości 0,2 mm od głowy do końca ogona. Zduplicuj krzywą, a następnie zmień kształt duplikatu (rysunek 21).



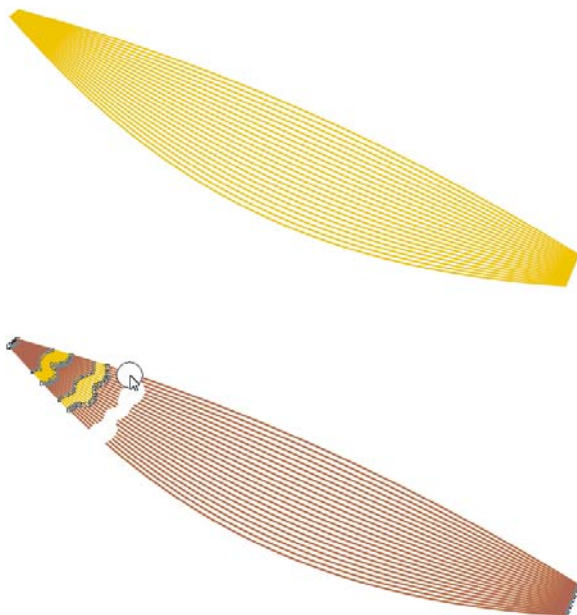
Rysunek 21: Rysowanie górnej części

Przy użyciu narzędzia **Mieszanie**  utwórz zmieszaną grupę, a następnie zmień kolor obrysu na **Nasycony żółty**, aby uzyskać efekt pasiastych piór bażanta złocistego (rysunek 22). Jeśli planujesz zmienić rozmiar muchy, pamiętaj o zaznaczeniu pola wyboru **Skaluj z obiektem** w oknie dialogowym **Pióro obrysu** lub sekcji **Obrys** w oknie dokującym **Właściwości obiektu** (Okno ► Okna dokujące ► Właściwości obiektu).



Rysunek 22: Nakładanie koloru na górną część

Przy użyciu podobnej techniki możesz utworzyć pióra na policzki i barki. Najpierw utwórz krzywe zewnętrznych kształtów, a następnie użyj narzędzia mieszania. Zduplikuj złożony obiekt, nie przenosząc go, a następnie zmień kolor obrysu. Kliknij kolejno pozycje **Obiekt** ► **Rozdziel zmieszaną grupę** (Ctrl + K), a następnie rozłącz grupę obiektów (Ctrl + U) i natychmiast je połącz (Ctrl + L), aby utworzyć krzywą wielu podścieżek. Z przybornika wybierz narzędzie **Gumka**, ustaw jego żądaną grubość i wymaż część krzywej z górnego obiektu, symulując wzór prawdziwego pióra (rysunki 23 i 24).



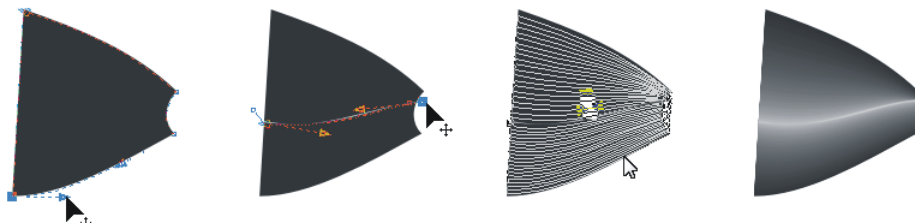
Rysunek 23: Wymazywanie części górnego obiektu w celu oddania realistycznego wyglądu pióra



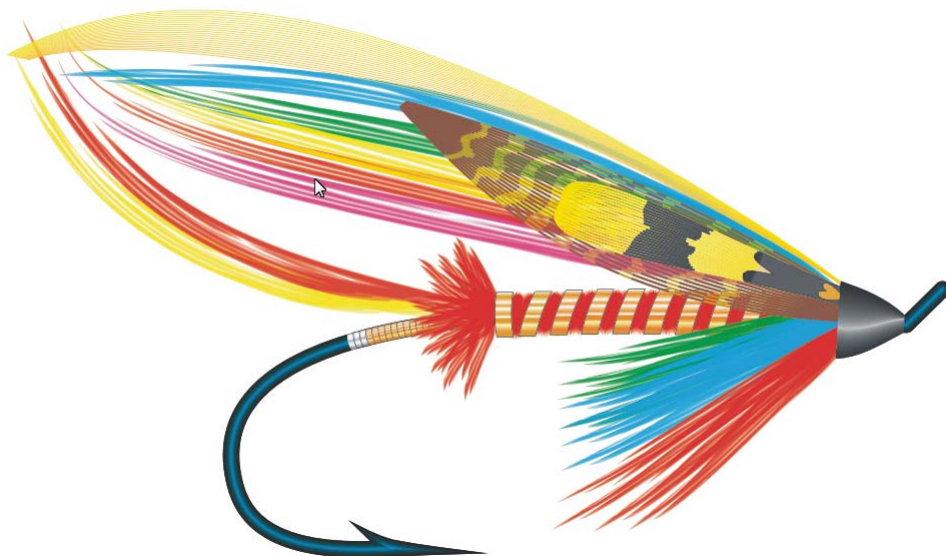
Rysunek 24: Gotowe pióra

Wykańczanie

Na koniec narysuj zewnętrzny kształt główki i wypełnij go czarnym kolorem. Dodaj cienki biały kształt i ponownie użyj narzędzia **mieszanie** , aby domieszać biel w celu symulowania refleksów światła (rysunki 25 i 26).

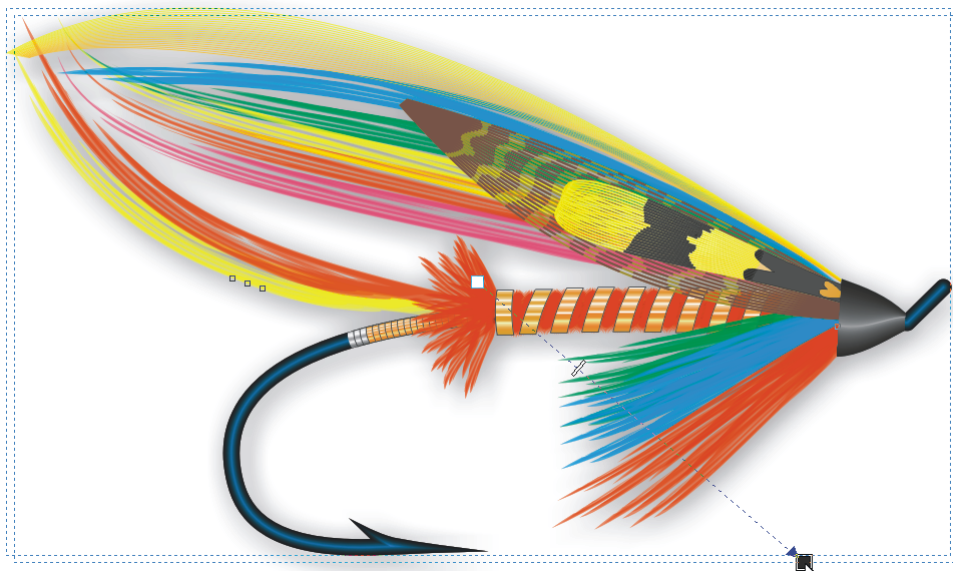


Rysunek 25: Tworzenie główki



Rysunek 26: Wszystkie elementy połączone razem

Aby mucha wyglądała bardziej realistycznie, można dodać interaktywny cień (rysunek 27).



Rysunek 27: Dodawanie cienia

Przedstawiona tutaj mucha jest w wersji uproszczonej w porównaniu z klasycznymi wzorami, mam jednak nadzieję, że będzie to dobry punkt wyjściowy do stworzenia własnego wymarzonego projektu. Życzę dużo zabawy z programem CorelDRAW X7!

Copyright © 2014 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe są własnością ich właścicieli.