



Анатомия мушки для ловли лосося

Алексий Павлючук

Сведения об авторе



Сведения об авторе

Алексий Павлючук — дизайнер, скульптор и фотограф, живущий в Кракове (Польша). Начиная с 1982 г. он владеет собственными агентствами по дизайну, созданию растровых копий, допечатной подготовке и рекламе и занимается художественным оформлением книг, плакатов, разработкой логотипов, корпоративных стилей, модных направлений и т. д. С 1990 г. он изучал автоматическое проектирование и технологические процессы полиграфической промышленности в Краковской академии изящных искусств им. Яна Матейко, старейшем художественном заведении университетского уровня в Польше. Являясь пользователем CorelDRAW® с 1989 г., Алексий теперь проводит занятия и презентации по программному обеспечению Corel® в Польше и других странах.

Анатомия мушки для ловли лосося

Единственное занятие, способное отвлечь меня от компьютера и CorelDRAW, — это ужение нахлыстом, мое любимое хобби. Возможность пообщаться с живой природой и побороться с очень требовательным оппонентом, а также дать отдых глазам, уставшим от компьютерного экрана, выглядит очень привлекательной. Поймать рыбу с помощью сделанной собственными силами наживки, имитирующей насекомое или другое существо, которыми питается форель, хариус или лосось, — это вопрос чести для любого настоящего любителя ужения нахлыстом.

Изготовление мушек, которое является еще одним моим хобби, часто сравнивают с искусством. Первые упоминания об ужении нахлыстом и изготовлении мушек датируются примерно 15 веком до нашей эры.

Классические модели мушек очень сложны, материалы для их изготовления очень дороги, и зачастую их очень трудно достать. Материал может быть любым — от перьев экзотической птицы до меха находящихся под охраной животных. Поэтому я иногда экспериментирую при создании новых моделей и использую новые материалы, такие как пластик, способный полностью заменить упомянутые выше мех и перья.

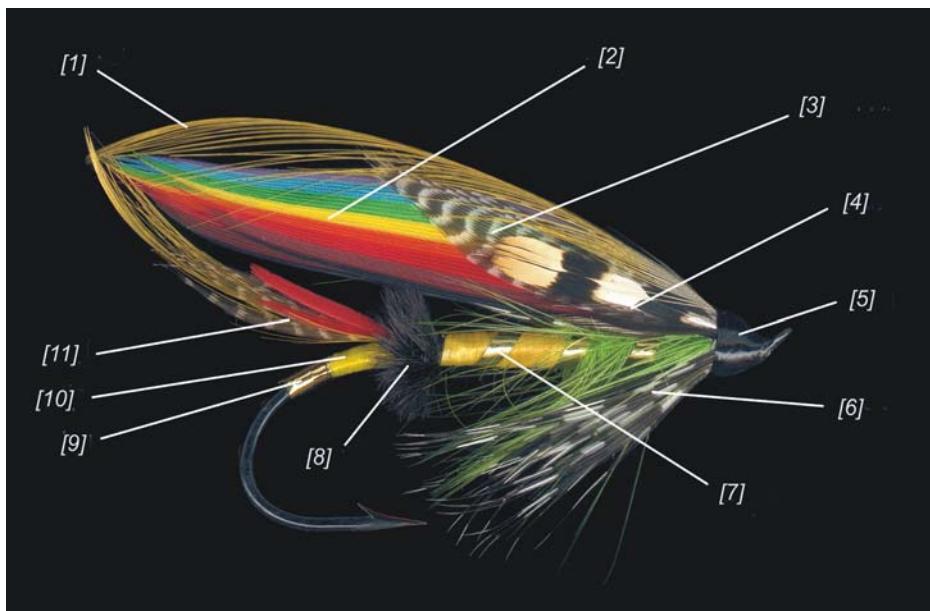


Рис. 1. Элементы мушки для ловли лосося: [1] верхушка, [2] крыло, [3] плечико, [4] щечка, [5] головка, [6] горлышко, [7] ребра, [8] брюшко, [9] крестец, [10] кончик и [11] хвостик

Изготовление искусственных мушек для ловли лосося или радужной форели, особенно их точных моделей, требует действительно много времени и глубоких знаний, а также терпения и опыта. Поэтому для проектирования новой модели я время от времени пользуюсь компьютером, а для ее изготовления привлекаю своего друга, известного во всем мире мастера по ужению нахлыстом и изготовлению мушек Адама Сикору.

Программа CorelDRAW отлично подходит для этого благодаря таким рабочим инструментам, как **Перетекание**, **Контур** и **Художественное оформление**, а также благодаря абсолютно понятным и простым в использовании средствам изменения формы кривых. С их помощью, всего лишь несколько раз щелкнув кнопкой мыши, можно создать новую «убийную модель». Это позволяет почувствовать настоящую радость и удовлетворение. Вполне можно использовать и программы редактирования растровых изображений, такие как Corel® Painter™ или Corel PHOTO-PAINT®, но CorelDRAW обеспечивает дополнительную свободу при создании версий, имеющих разные оттенки цвета, или повторном использовании ранее созданных элементов. Иногда я готовлю предварительные эскизы с помощью Corel Painter, а окончательный вариант модели создаю в CorelDRAW. Для удобства рисования лучше всего подходит графический планшет Wacom®.

В настоящем пособии я буду пользоваться только встроенными инструментами, без специальных кистей и мазков. Несмотря на это, окончательные эффекты будут выглядеть реалистично и полностью имитировать натуральные материалы, используемые для изготовления мушек (рис. 1).

Создание крючка

Начнем работу с создания крючка. (На этом этапе можно также установить единицы измерения. Я использую миллиметры. Чтобы установить в качестве единиц измерения миллиметры, выберите **Макет** ▶ **Параметры страницы**, а затем выберите «миллиметры» в списке **Единицы**.)

С помощью инструмента **Кривая через 3 точки**  нарисуйте линию, соединяющую острие (шип) и ушко крючка. Перетащите курсор влево, чтобы задать исходную форму крючка (рис. 3).

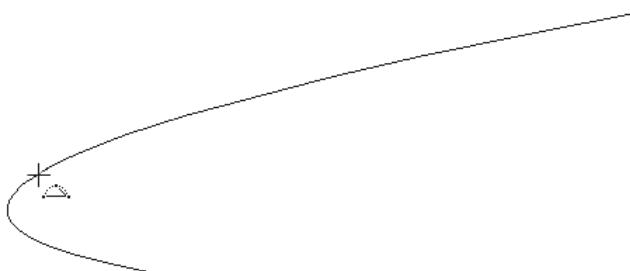


Рис. 3. Рисование крючка

Измените форму крючка по своему усмотрению, используя инструмент **Форма** (рис. 4 и 5). Дважды щелкните конец, на котором должно быть ушко, чтобы добавить узел, а затем преобразуйте узел в перегиб  . Преобразуйте более короткий участок кривой в линию и перетащите ее верх, чтобы создать «ушко» крючка.

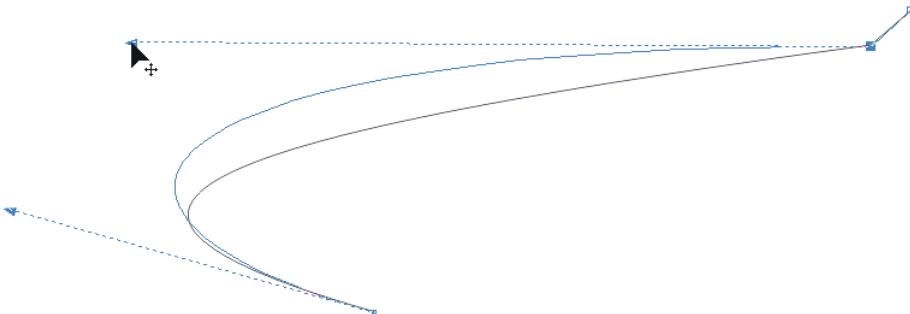


Рис. 4. Изменение формы кривой с помощью инструмента **Форма**

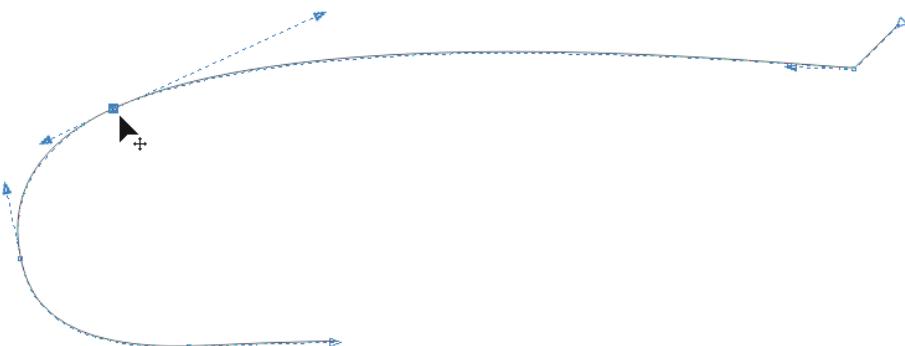


Рис. 5. Добавление или удаление (при необходимости) узлов для получения нужной формы

Наиболее простой способ изменить толщину кривой — это открыть диалоговое окно **Перо абриса**, воспользовавшись набором инструментов  (F12), и изменить толщину и форму абриса пропорционально толщине стержня крючка. Установите круглые концы линии (выберите вторую кнопку **Концы линий**). Закончив редактирование абриса (рис. 6), преобразуйте его в объект (в строке меню выберите **Объект > Преобразовать абрис в объект** или нажмите клавиши **Ctrl + Shift + Q**).

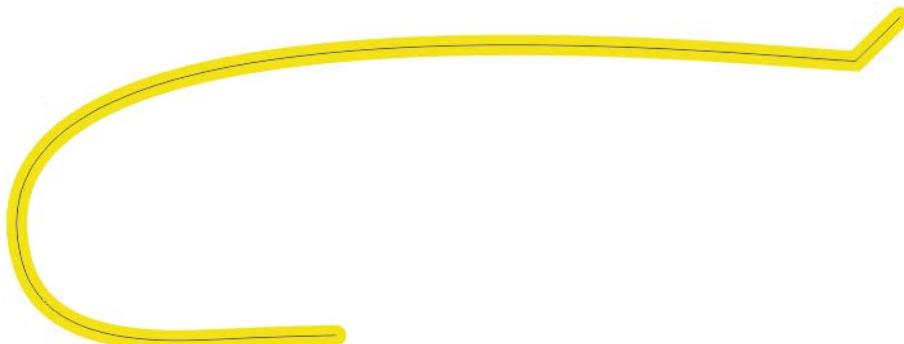


Рис. 6. Редактирование толщины и формы абриса

Чтобы создать шип на конце крючка, выберите конечные узлы с помощью инструмента **Форма** и замените скругленный конец линиями. Добавьте узел и выполните его настройку, чтобы придать форму кончику (рис. 7).

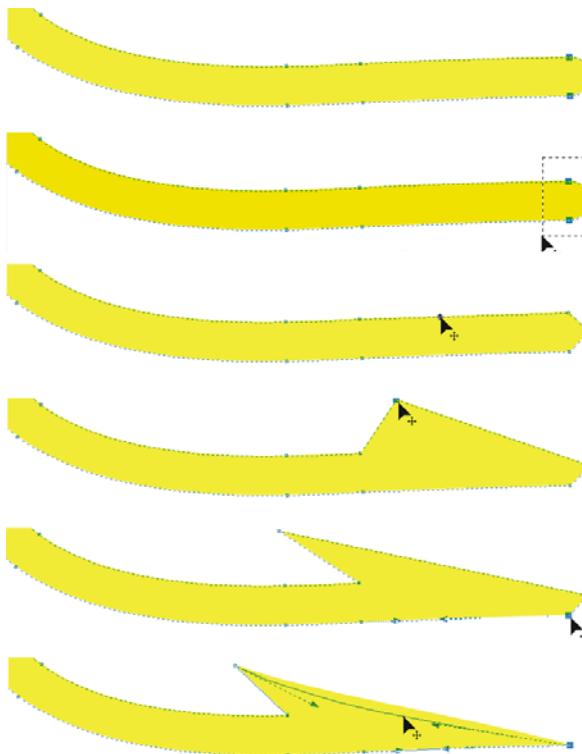


Рис. 7. Создание кончика крючка

Измените цвет крючка на черный (рис. 8).



Рис. 8. Изменение цвета

Используя инструмент **Контур** , щелкните кромку крючка и перетащите курсор внутрь, чтобы создать внутренний контур (рис. 9).

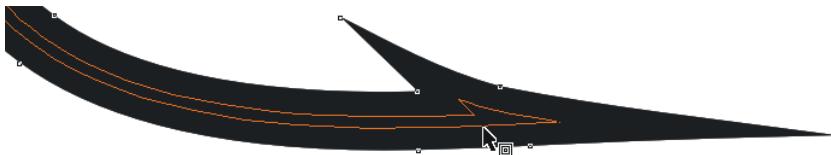


Рис. 9. Добавление контура

На панели свойств установите шаги контура и смещение контура, чтобы получить необходимый результат (рис. 10).



Рис. 10. Панель свойств для инструмента Контур

Выберите **Темно-синий** цвет заливки, чтобы придать стержню эффект толщины и создать световые отблески (рис. 11). Добавьте оранжевого оттенка, чтобы придать эффект бронзы.

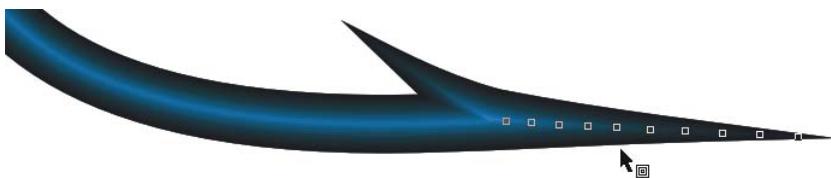


Рис. 11. Придание металлического оттенка

Создание тельца из шенили

Теперь можно перейти к созданию тельца мушки. Используя инструмент **Прямоугольник** , нарисуйте небольшой прямоугольник на верхней прямой части крючка. Расположите прямоугольник так, чтобы его центр совпадал по вертикали с центром крючка (рис. 12). Щелкните прямоугольник с помощью инструмента **Указатель** , чтобы стали доступны маркеры поворота. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащите центральный верхний маркер право, чтобы придать прямоугольнику наклон 15 градусов. Затем, используя инструмент **Форма**, округлите углы.

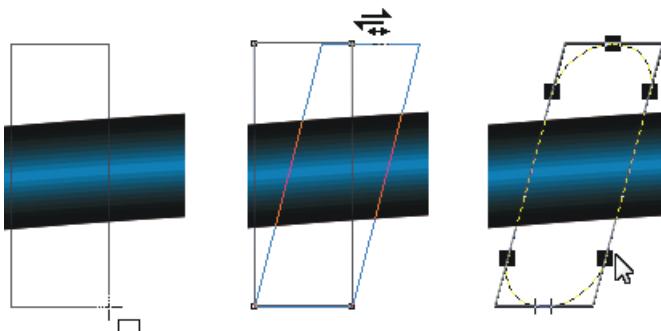


Рис. 12. Рисование прямоугольника

Выполните заливку прямоугольника красным цветом. Следующим шагом мы попробуем сымитировать тельце из шенили с помощью инструмента **Грубая кисть** (рис. 13). (Можно также использовать инструмент **Искажение**.) На панели свойств установите для размера кончика инструмента **Грубая кисть** значение, равное 4 мм, а для частоты — значение 10; затем переместите курсор вдоль кромки объекта.

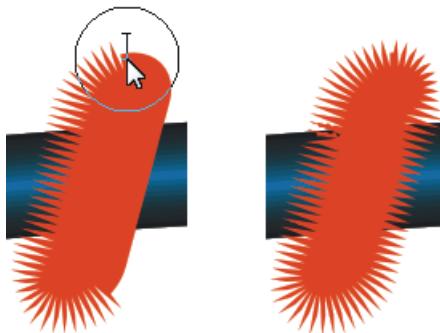


Рис. 13. Использование инструмента **Грубая кисть**

Выберите получившийся объект и нажмите клавиши **Ctrl + D**, чтобы создать его копию. Переместите скопированный объект к правому концу крючка так, чтобы два этих объекта находились на противоположных концах тельца муши (рис. 14). Выберите инструмент **Перетекание**, а затем щелкните один конец тельца и перетащите курсор до другого конца. Увеличьте или уменьшите число шагов перетекания на панели свойств 28 , чтобы достичь необходимой плотности.

28 , чтобы достичь необходимой плотности.

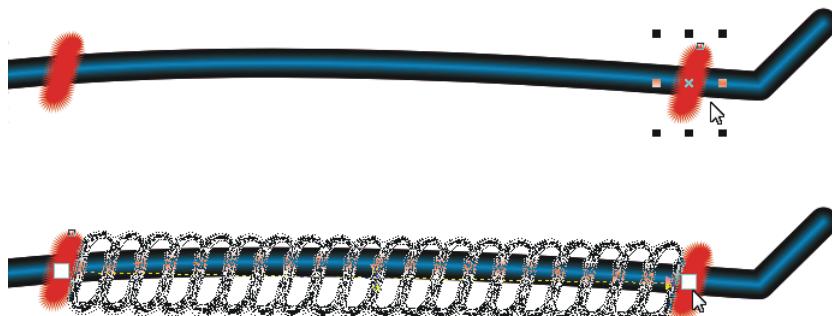


Рис. 14. Создание перетекания от исходного объекта к его копии

Нажмите кнопку **Свойства пути** на панели свойств и выберите **Новый путь**. Выберите в качестве нового пути кромку крючка. Выберите вариант **Объект ▶ Разъединить группу перетекания**. После разделения объектов выровняйте их так, чтобы они располагались вдоль слегка искривленной линии крючка (центр каждого объекта должен быть выровнен по вертикали по центральной оси крючка). Выберите объект, находящийся на одном конце тельца, и поверните его на 15 градусов, чтобы он располагался перпендикулярно линии крючка. Повторите ту же процедуру для объекта на левом конце (рис. 15).

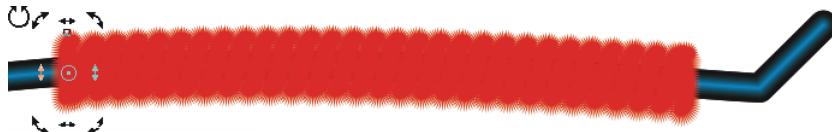


Рис. 15. Поворот крайних объектов

Теперь можно приступить к созданию блестящих золотистых ребрышек. Создайте кривую, слегка напоминающую букву «С» (рис. 16). Откройте окно настройки **Преобразование** (в строке меню выберите **Окно ▶ Окна настройки ▶ Преобразования**) **▶ Положение** или нажмите клавиши **Alt + F7**). В окне настройки установите для расстояния по горизонтали (x) значение, равное 4 мм, введите 1 в поле **Число копий** и нажмите **Применить**. Выберите обе кривые и нажмите **Объект ▶ Соединить кривые**. В окне настройки **Соединить кривые** выберите из раскрывающегося списка **Фаска** и установите допуск зазора на значение 4 мм. В окне настройки **Свойства объекта** (**Окно ▶ Окна настройки ▶ Свойства объекта**) нажмите кнопку **Заливка**, а затем **Фонтанная заливка** . Из меню выбора **Заливка** выберите подходящий цвет заливки, соответствующий одному из этих предварительно установленных цветов, а затем в появившемся всплывающем окне нажмите **Применить** Параметр **Поворот** должен быть установлен на 90 градусов. Кроме того, можно самостоятельно смешать цвета в заливке, если в наборе инструментов выбрать инструмент **Интерактивная заливка** и перетащить цвета из цветовой палитры в окно рисования на интерактивные векторные маркеры объекта.

В окне настройки **Преобразование** установите расстояние на значение **х 8 мм**, введите **1** в поле **Число копий** и нажмите **Применить**. Щелкните объект, чтобы отобразились маркеры поворота, и наклоните его примерно на 20 градусов (на ширину объекта). В диалоговом окне **Изменить заливку** (F11) установите угол фонтанной заливки, равный 90 градусам.

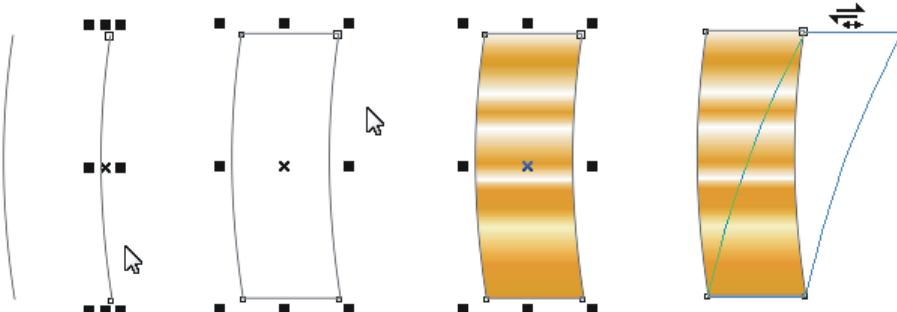


Рис. 16. Создание блестящих золотистых ребрышек

Создайте копию объекта. Исходный объект поместите на один конец крючка, а его копию — на другой. Затем повторите операцию, аналогичную той, которая выполнялась с помощью инструмента **Перетекание** чуть ранее. Между двумя объектами будет создана группа перетекания (рис. 17).

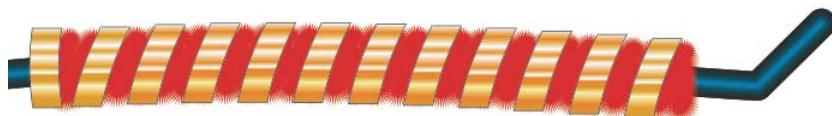


Рис. 17. Создание перетекания между двумя концами крючка

Используя тот же метод, создайте золотистый кончик. Затем, если потребуется, измените заготовку в диалоговом окне **Фонтанная заливка**, чтобы создать серебристый крестец. Итак, крючок готов (рис. 18).



Рис. 18. Готовый крючок

Создание перьев

В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление** . На панели свойств нажмите кнопку **Кисть**, выберите **Брызги** из раскрывающегося списка **Категории** и выберите эту кисть из раскрывающегося списка **Мазки кисти**. Нарисуйте дугообразные хвостовые перья и, выбрав инструмент **Форма**, измените их форму, как при работе с обычными кривыми (рис. 19). Повторите те же

действия для каждого следующего пера и, наконец, придайте им нужный цвет, щелкнув поле образца на цветовой палитре.

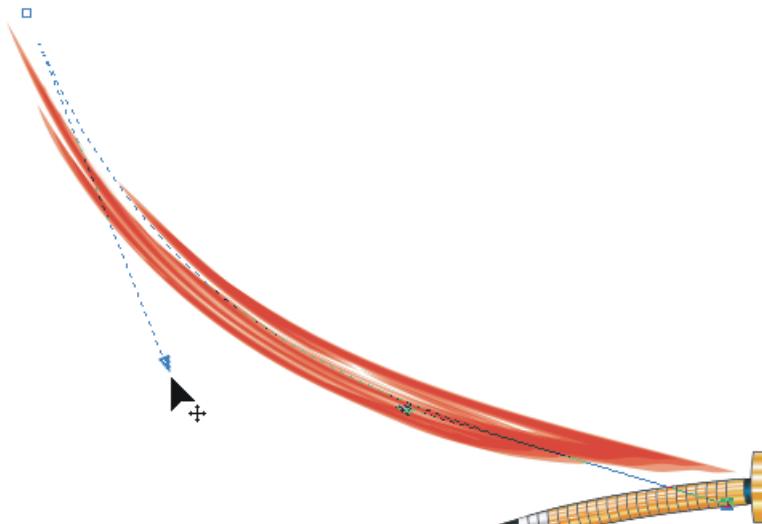


Рис. 19. Придание формы перьям

Аналогичным образом создайте перья, расположенные рядом с брюшком, горлышком и крыльями (рис. 20).

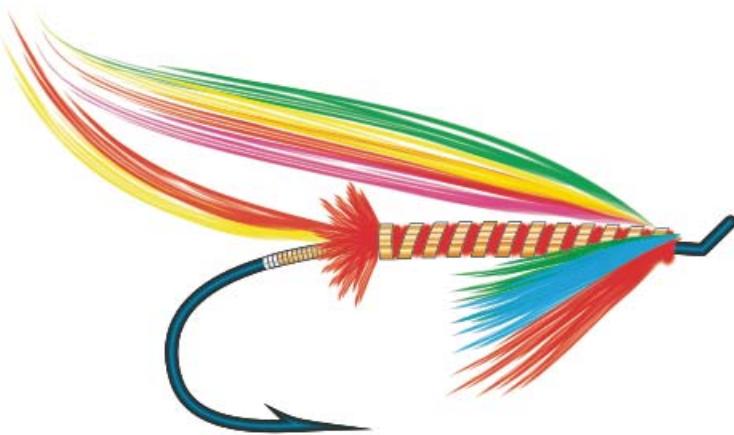


Рис. 20. Добавление перьев, расположенных рядом с брюшком, горлышком и крыльями

Чтобы добавить перья для верхушки, нарисуйте кривую толщиной 0,2 мм, идущую от головки к концу хвостика. Создайте копию кривой и измените форму этой копии (рис. 21).

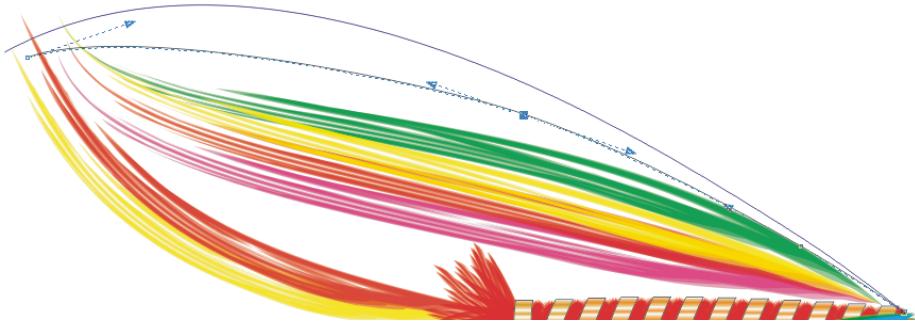


Рис. 21. Рисование верхушки

С помощью инструмента **Перетекание** создайте перетекание и измените цвет абриса на **Темно-желтый**, чтобы сымитировать прожилки, как на перьях из хохолка золотого фазана (рис. 22). Если вы хотите изменить размер мушки, не забудьте установить флажок **Масштабировать с объектом** в диалоговом окне **Перо абриса** или в разделе **Абрис** окна настройки **Свойства объекта** (Окно > Окна настройки > **Свойства объекта**).



Рис. 22. Придание цвета верхушке

Аналогичным образом создайте перья, расположенные рядом со щечкой и плечиком. Сначала нарисуйте внешние кривые формы, а затем создайте перетекание. Создайте копию сложного объекта, не перемещая его, и измените цвет абриса. Выберите **Объект** > **Разъединить группу перетекания** (**Ctrl + K**), а затем разгруппируйте объекты (**Ctrl + U**) и немедленно объедините их (**Ctrl + L**), чтобы создать кривую с несколькими второстепенными путями. В наборе инструментов выберите инструмент **Ластик**, установите для него нужную ширину и частично сотрите кривую объекта, расположенного поверх остальных, чтобы смоделировать реальные узоры на перьях (рис. 23 и 24).

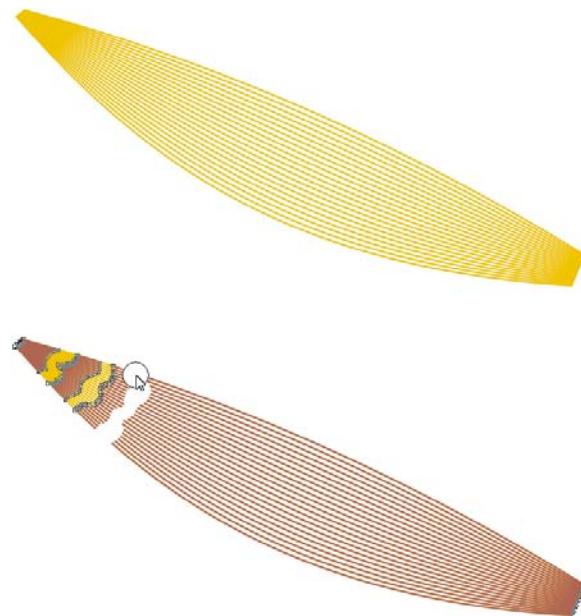


Рис. 23. Частичное стирание объекта, расположенного поверх остальных, для создания реальных узоров на перьях

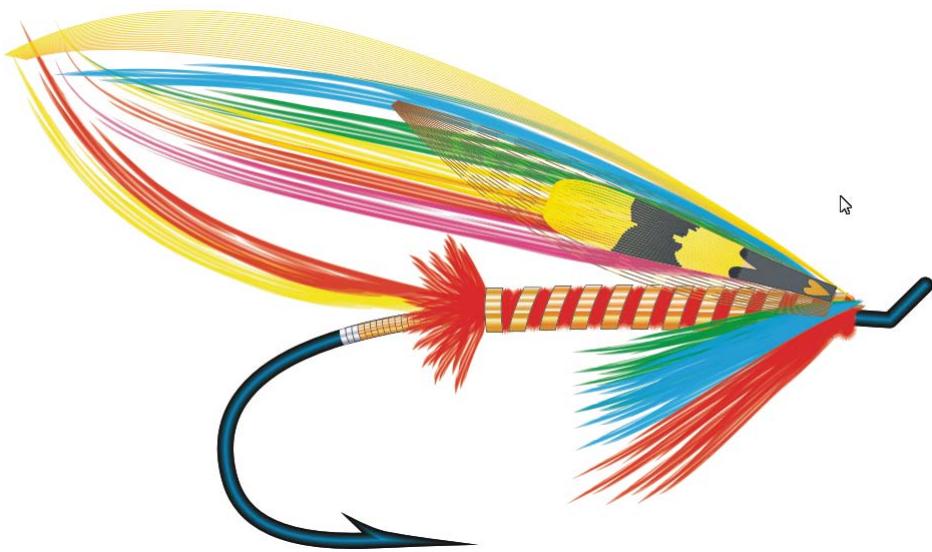


Рис. 24. Готовые перья

Последние штрихи

Наконец, нарисуйте внешние границы формы головки и выполните ее заливку черным цветом. Добавьте тонкую белую форму и снова используйте инструмент **Перетекание** для создания перетекания белых форм и моделирования световых отблесков (рис. 25 и 26).

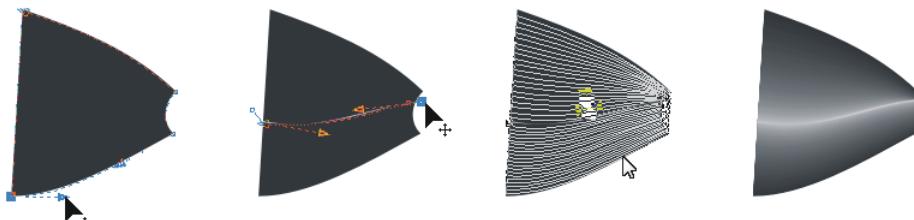


Рис. 25. Создание головки

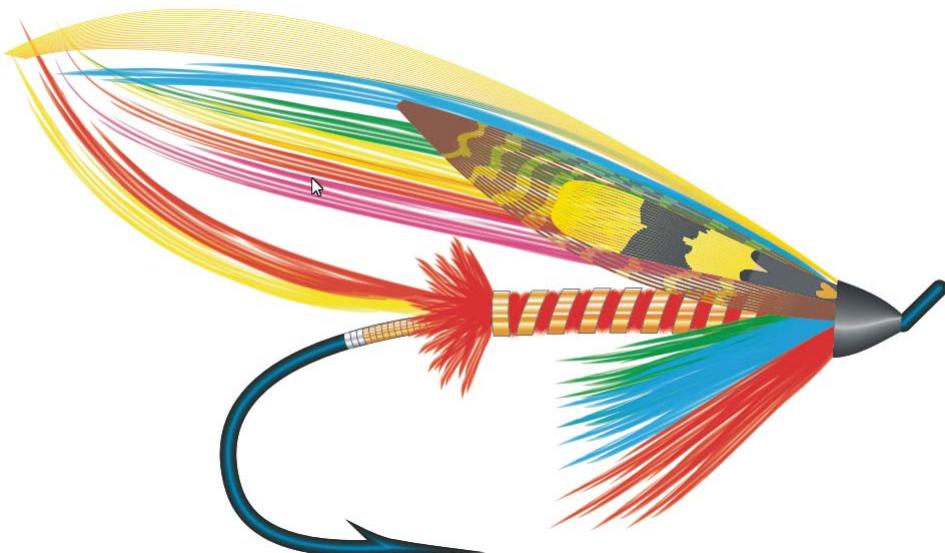


Рис. 26. Все элементы, собранные вместе

Чтобы сделать муху более правдоподобной, можно добавить интерактивную тень (рис. 27).

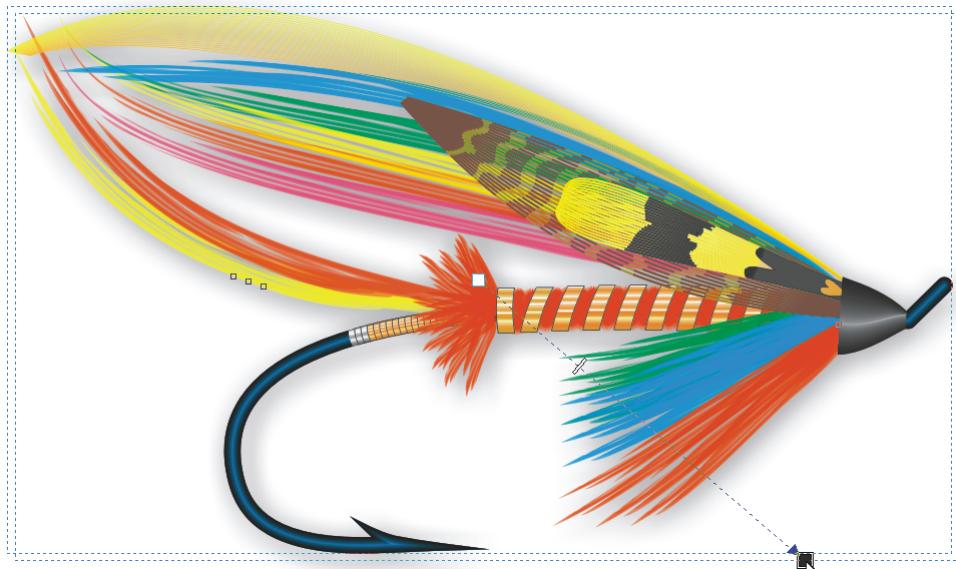


Рис. 27. Добавление тени

Представленная здесь мушка для ловли лосося довольно проста по сравнению с классическими моделями, но, надеюсь, может служить для вас хорошей отправной точкой в создании собственных идеальных моделей. Удачи вам в использовании CorelDRAW X7!