

Anatomie d'une mouche pour la pêche au saumon

Aleksy Pawluczuk



À propos de l'auteur

Aleksy Pawluczuk est dessinateur, sculpteur et photographe à Cracovie en Pologne. Il possède ses propres atelier de dessin, imprimante pour épreuve, prépresse et studios de publicité depuis 1982. Il dessine des posters, des logos, des marques pour les entreprises, des croquis de mode, pour des livres, etc. Depuis 1990, il enseigne le dessin assisté par ordinateur et les flux de travail dans le secteur de l'impression à Cracovie, à l'Académie des Beaux-Arts Jan Matejko, l'institut universitaire de formation spécialisé dans les arts le plus ancien de Pologne. Utilisateur de CorelDRAW® depuis 1989, Aleksy enseigne maintenant cette application et présente les logiciels Corel® en Pologne et dans d'autres pays.

Anatomie d'une mouche pour la pêche au saumon

La seule chose qui m'éloigne de mon ordinateur et de CorelDRAW, c'est la pêche à la mouche, mon passe-temps préféré. La possibilité de communiquer avec la nature et le défi que me lance l'adversaire sont très attirants et me permettent de reposer mes yeux de l'écran de l'ordinateur. Chaque mouche digne de ce nom doit pouvoir attraper le poisson avec un appât artisanal qui imite les insectes ou toute autre chose qui soit de la nourriture pour la truite, le saumon ou l'ombre de rivière.

Le montage des mouches, qui est également mon hobby, est souvent comparé à un art. Les débuts de la pêche à la mouche et du montage des mouches remontent environ au 15e siècle avant Jésus-Christ.

Les motifs de mouche classique pour le saumon sont extrêmement compliqués et les matériaux utilisés pour les préparer sont souvent chers et difficiles à obtenir. Il peut s'agir de plumes d'oiseaux exotiques comme de la fourrure d'animaux protégés. C'est la raison pour laquelle j'essaie de concevoir de nouveaux motifs en utilisant des matériaux modernes, tels que le plastique, qui peuvent se substituer complètement à la fourrure ou aux plumes.

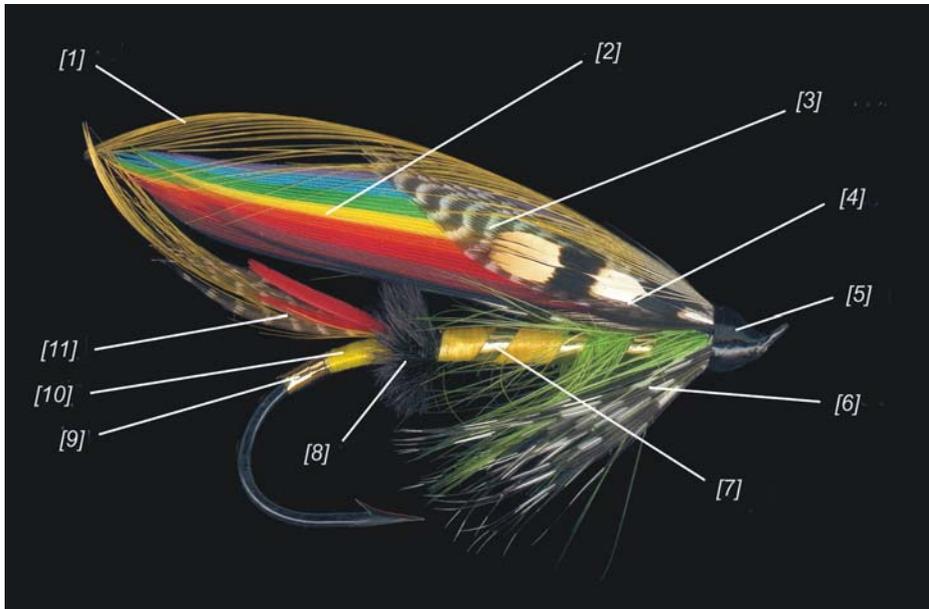


Figure 1 : Les éléments de la mouche pour la pêche au saumon : [1] partie supérieure, [2] aile, [3] épaule, [4] joue, [5] tête, [6] gorge, [7] corps, [8] partie arrière, [9] patte, [10] pointe et [11] queue

La préparation de mouches sèches pour le saumon ou la truite arc-en-ciel, notamment celle des mouches de type « habillées » prend vraiment beaucoup de temps et demande de grandes connaissances, de la patience et de l'expérience. C'est pour toutes ces raisons que de temps en temps, j'utilise mon ordinateur pour dessiner un nouveau motif et je demande ensuite à mon ami Adam Sikora, pêcheur à la mouche et monteur de mouche de renommée internationale, de le fabriquer.

CorelDRAW est parfait pour ce type de tâche. Les outils **Dégradé**, **Projection** et **Support artistique** notamment, ainsi que la modification des courbes incroyablement intuitive et facile à utiliser, permettent de créer un nouveau motif incroyable en quelques clics de souris, ce qui est très satisfaisant et devient un vrai plaisir. Vous pouvez bien sûr utiliser des logiciels de modification de bitmaps tels que Corel® Painter™ ou Corel PHOTO-PAINT®, mais CorelDRAW vous donne une plus grande liberté encore lorsque vous créez des versions en différentes couleurs ou que vous réutilisez des éléments que vous avez déjà créés. Parfois, je prépare des esquisses au brouillon dans Corel Painter et je crée ensuite le dessin final dans CorelDRAW. Le mieux est d'utiliser une tablette Wacom® pour que le travail de dessin soit plus aisé.

Dans ce didacticiel, je vais utiliser uniquement des outils intégrés, et aucun pinceau ni coup de pinceau personnalisé. Le résultat final n'en sera pas moins réaliste et imitera parfaitement les matériaux naturels utilisés pour les mouches (Figure 1).

Création de l'hameçon

Nous allons commencer par créer l'hameçon. (À cette étape, vous pouvez définir vos unités de mesure : j'utilise personnellement les millimètres. Pour modifier les unités et utiliser les millimètres, cliquez sur **Présentation ► Mise en page**, puis choisissez « millimètres » dans la zone **Unités**.)

En utilisant l'outil **Courbe par 3 points** , tracez une ligne entre le point de l'hameçon (la barbe) et l'œil. Faites glisser la courbe vers la gauche pour tracer la forme initiale de l'hameçon (Figure 3).

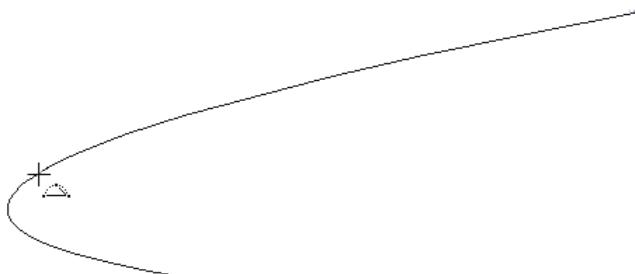


Figure 3 : Dessin de l'hameçon

Modifiez la courbe jusqu'à obtenir la forme souhaitée à l'aide de l'outil **Forme**  (Figures 4 et 5). Cliquez deux fois sur l'extrémité de l'œil pour ajouter un point nodal, puis transformez ce point en point nodal angulaire . Convertissez la plus petite partie de la courbe en une ligne, puis faites-la glisser vers le haut pour créer l'« œil » de l'hameçon.

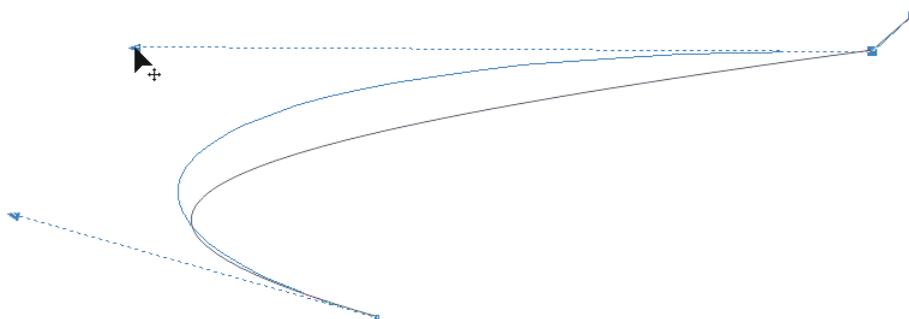


Figure 4 : Modification de la courbe à l'aide de l'outil **Forme**

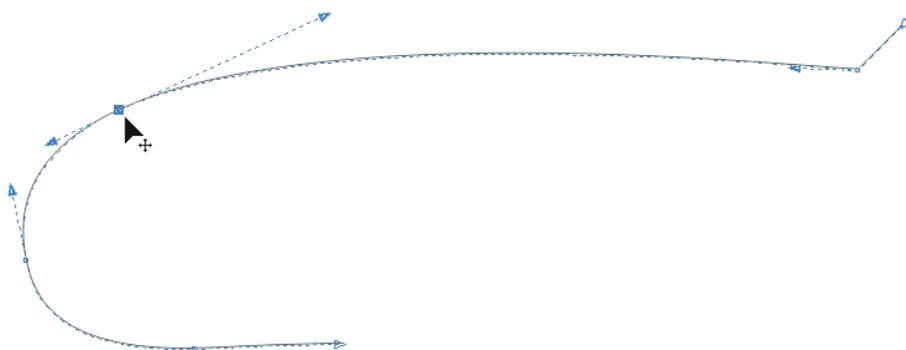


Figure 5 : Ajoutez ou supprimez des points nodaux, si nécessaire, jusqu'à obtenir la forme attendue.

Pour modifier simplement la largeur de la courbe, ouvrez la boîte de dialogue **Plume de contour** en cliquant deux fois sur l'icône **Contour**  (**F12**) sur la barre d'état et modifiez la taille et la forme du contour proportionnellement à l'épaisseur du fil de métal de l'hameçon. Choisissez des fins de ligne arrondies (cliquez sur le second bouton **Fins de lignes**). Lorsque vous avez terminé la modification du contour (Figure 6), convertissez-le en objet (dans la barre de menus, cliquez sur **Objet ▶ Convertir contour en objet** ou appuyez sur les touches **Ctrl + Maj + Q**).

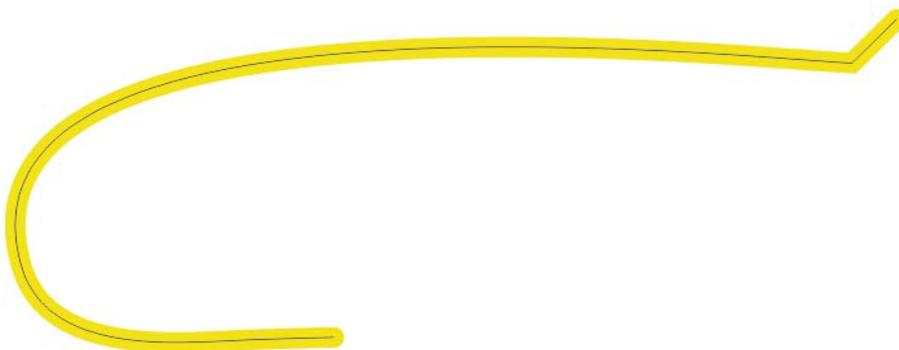


Figure 6 : Modifiez la largeur et la forme du contour.

Pour créer la barbe au bas de l'hameçon, sélectionnez les points nodaux d'extrémité avec l'outil **Forme** et transformez les pointes arrondies en lignes. Ajoutez un point nodal et ajustez-le pour former la pointe (Figure 7).

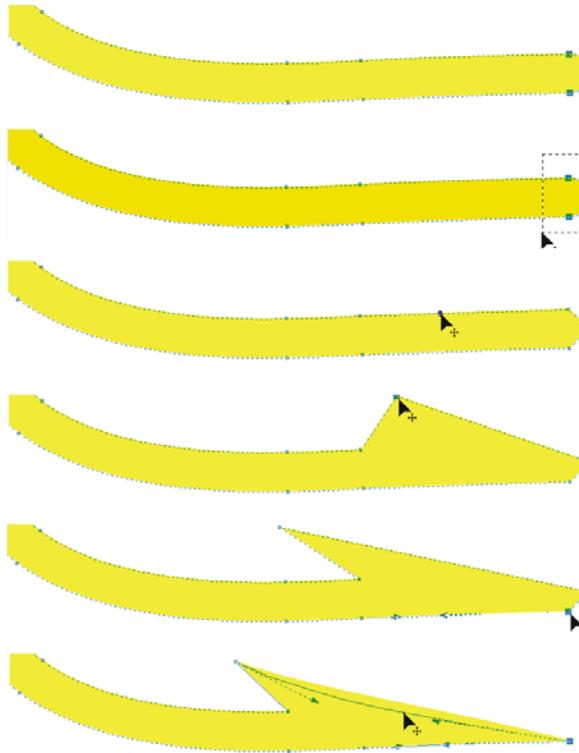


Figure 7 : Création de la pointe de l'hameçon

Changez la couleur de l'hameçon et choisissez le noir (Figure8).

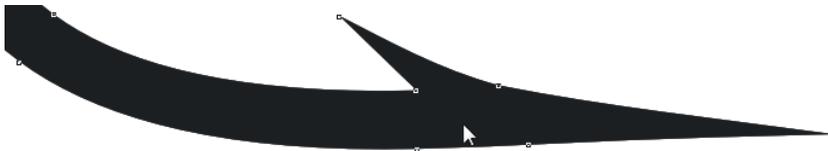


Figure 8 : Changement de la couleur

À l'aide de l'outil **Projection** , sélectionnez le bord de l'hameçon et faites-le glisser vers l'intérieur pour créer une projection intérieure (Figure 9).

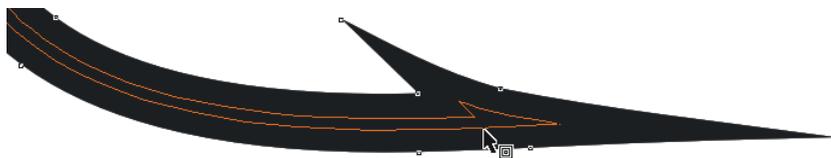


Figure 9 : Ajout d'une projection

Sur la barre de propriétés, définissez les étapes de projection et décalez la projection jusqu'à obtenir le résultat souhaité (Figure 10).



Figure 10 : Barre de propriétés de l'outil **Projection**

Définissez la couleur de surface sur **Bleu marine** pour créer l'impression de l'épaisseur du fil de fer et des reflets de la lumière (Figure 11). Ajoutez de l'orange pour donner une impression de bronze.

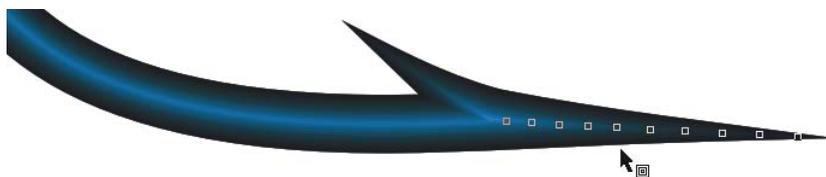


Figure 11 : Création d'un effet métallique

Création du corps de la chenille

Nous pouvons continuer et créer le corps de la mouche. Utilisez l'outil **Rectangle**  pour tracer un petit rectangle sur la partie supérieure rectiligne de l'hameçon. Positionnez le rectangle pour que son centre soit aligné verticalement sur le centre de l'hameçon (Figure 12). Cliquez sur le rectangle à l'aide de l'outil **Sélecteur**  pour accéder aux poignées de rotation. Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, faites glisser la poignée centrale supérieure vers la droite pour incliner le rectangle de 15 degrés. Utilisez ensuite l'outil **Forme** pour arrondir les angles.

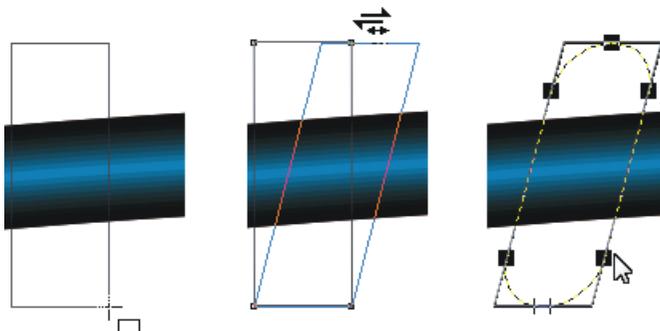


Figure 12 : Tracé du rectangle

Remplissez le rectangle de rouge. À la prochaine étape, nous allons essayer d'imiter le corps d'une chenille en utilisant l'outil **Râteau**  (Figure 13). (Il est également possible d'utiliser l'outil **Déformation** .) Dans la barre de propriétés, définissez la taille de la pointe de l'outil **Râteau** sur 4 mm et la fréquence sur 10, puis déplacez le curseur tout le long du bord de l'objet.

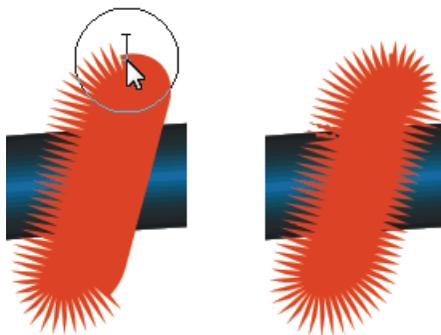


Figure 13 : Utilisation de l'outil **Râteau**

Sélectionnez l'objet résultant et appuyez sur les touches **Ctrl + D** pour le dupliquer. Déplacez l'objet dupliqué vers l'extrémité droite de l'hameçon, pour que les deux objets soient positionnés aux extrémités opposées du corps de la mouche (Figure 14). Sélectionnez l'outil **Dégradé** , puis cliquez sur une extrémité du corps et faites glisser le curseur tout le long jusqu'à l'autre extrémité. Augmentez ou réduisez les étapes de dégradé dans la barre de propriétés  pour obtenir la densité souhaitée.

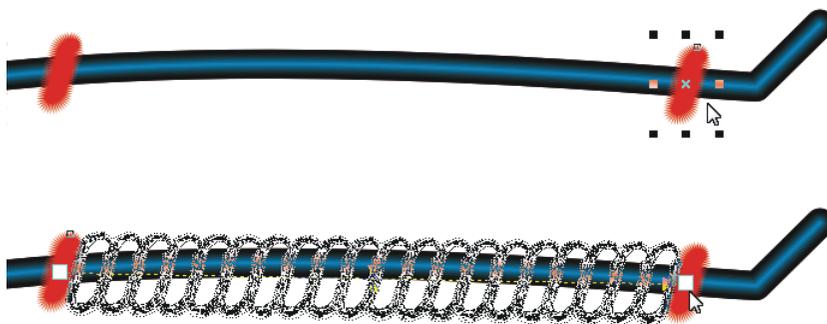


Figure 14 : Création d'un dégradé depuis l'objet d'origine jusqu'à l'objet dupliqué

Cliquez ensuite sur le bouton **Propriétés du tracé**  de la barre de propriétés, puis sur **Nouveau tracé**. Sélectionnez le bord de l'hameçon comme nouveau tracé. Cliquez sur **Objet ▶ Scinder dégradé de groupe**. Après avoir séparé les objets, alignez-les pour qu'ils suivent la courbe légère du corps de l'hameçon (le centre de chaque objet doit être aligné verticalement au centre de l'hameçon). Sélectionnez l'objet à l'une des extrémités du corps et faites-le pivoter de 15 degrés pour le rendre perpendiculaire au corps de l'hameçon. Répétez ce processus avec l'objet situé à l'autre extrémité (Figure 15).



Figure 15 : Rotation des objets d'extrémité

Nous allons maintenant créer le corps en doré brillant. Créez une courbe légèrement en C (Figure 16). Ouvrez le menu fixe **Transformation** (dans la barre de menus, cliquez sur **Fenêtre ▶ Menus fixes ▶ Transformations ▶ Position** ou appuyez sur les touches **Alt + F7**). Dans le menu fixe, définissez la distance horizontale (**x**) sur 4 mm, entrez **1** dans la zone **Copies**, puis cliquez sur **Appliquer**. Sélectionnez les deux courbes, puis cliquez sur **Objet ▶ Joindre courbes**. Dans le menu fixe **Joindre courbes**, sélectionnez **Chanfrein** dans la zone de liste, puis définissez la tolérance d'écart sur **4** mm. Dans le menu fixe **Propriétés d'objet** (**Fenêtre ▶ Menus fixes ▶ Propriétés d'objet**), cliquez sur le bouton **Surface**, puis sur le bouton **Surface dégradée** . Dans le sélecteur **Surface**, choisissez une présélection de surface adéquate, par exemple parmi l'une de ces présélections , puis cliquez sur le bouton **Appliquer**  dans la fenêtre contextuelle qui s'affiche. La valeur de **Rotation** doit être de 90 degrés. Vous pouvez ajuster les couleurs de votre surface en cliquant sur l'outil **Surface interactive** , puis en faisant glisser les couleurs de la palette affichée dans la fenêtre du document sur les poignées vectorielles interactives de l'objet.

Dans le menu fixe **Transformation**, définissez la distance **x** sur 8 mm, entrez **1** dans la zone **Copies**, puis cliquez sur **Appliquer**. Cliquez sur l'objet pour accéder aux poignées de rotation et inclinez l'objet d'environ 20 degrés (la largeur de l'objet). Dans la boîte de dialogue **Modification de la surface** (**F11**), définissez l'angle de la surface dégradée sur 90 degrés.

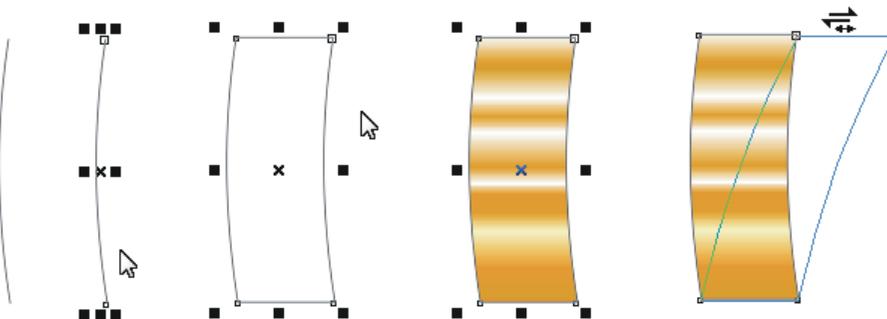


Figure 16 : Création du corps en doré brillant

Copiez l'objet. Placez l'objet d'origine à l'une des extrémités de l'hameçon et déplacez la copie jusqu'à l'autre extrémité. Ensuite, utilisez l'outil **Dégradé** , comme vous l'avez fait précédemment, pour créer un dégradé de groupe le long du tracé entre les deux objets (Figure 17).

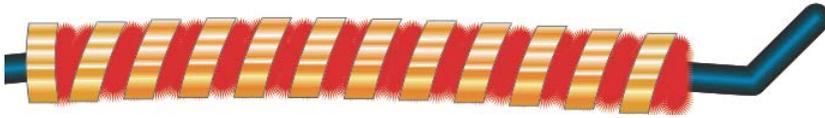


Figure 17 : Création d'un dégradé entre les deux extrémités de l'hameçon

Utilisez la même méthode pour créer une pointe dorée. Ensuite, si nécessaire, changez la présélection de la boîte de dialogue **Surface dégradée** pour créer une patte en argent. L'hameçon est maintenant terminé (Figure 18).



Figure 18 : Hameçon terminé

Création des plumes

Dans la boîte à outils, choisissez l'outil **Support artistique** . Cliquez sur le bouton **Pinceau**  sur la barre de propriétés, sélectionnez **Éclaboussure** dans la zone de liste **Catégorie**, puis ce pinceau  dans la zone de liste **Coup de pinceau**. Tracez les plumes de la queue en forme d'arc et utilisez l'outil **Forme** pour modifier leur forme, comme vous le feriez avec des courbes ordinaires (Figure 19). Répétez ces étapes pour chaque plume et, enfin, appliquez la couleur souhaitée en cliquant sur un témoin de la palette de couleurs.

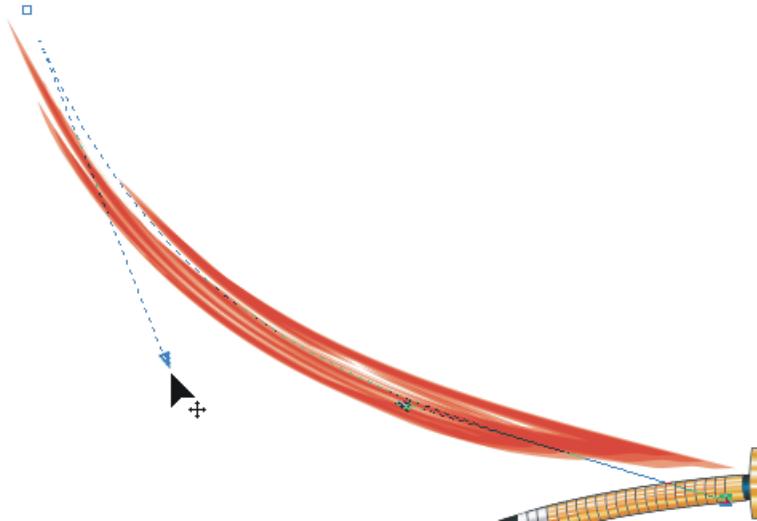


Figure 19 : Mise en forme des plumes

De la même manière, créez les plumes de la partie arrière, de la gorge et des ailes (Figure 20).



Figure 20 : Ajout des plumes de la partie arrière, de la gorge et des ailes

Pour créer les plumes de la partie supérieure, tracez une courbe de 0,2 mm d'épaisseur depuis la tête jusqu'au bout de la queue. Copiez la courbe et modifiez la forme de la copie (Figure 21).

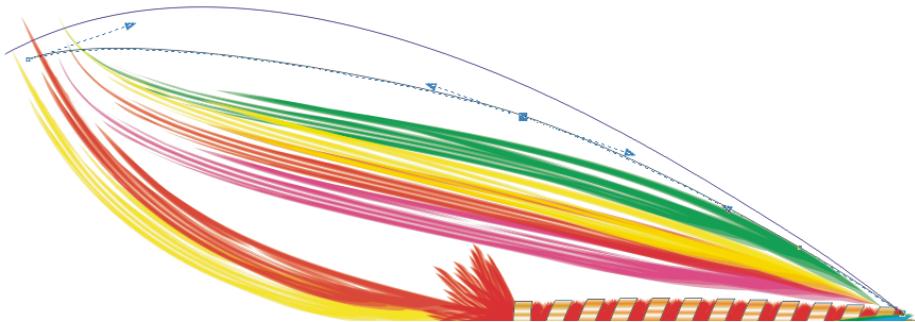


Figure 21 : Traçage de la partie supérieure

Utilisez l'outil **Dégradé**  pour créer un dégradé, puis changez la couleur en choisissant le **jaune profond** pour imiter les plumes de la crête d'un faisan doré (Figure 22). Si vous comptez redimensionner la mouche, n'oubliez pas d'activer la case à cocher **Mettre à l'échelle avec l'objet** dans la boîte de dialogue **Plume de contour** ou la section **Contour** du menu fixe **Propriétés d'objet** (Fenêtre ► Menus fixes ► Propriétés d'objet).

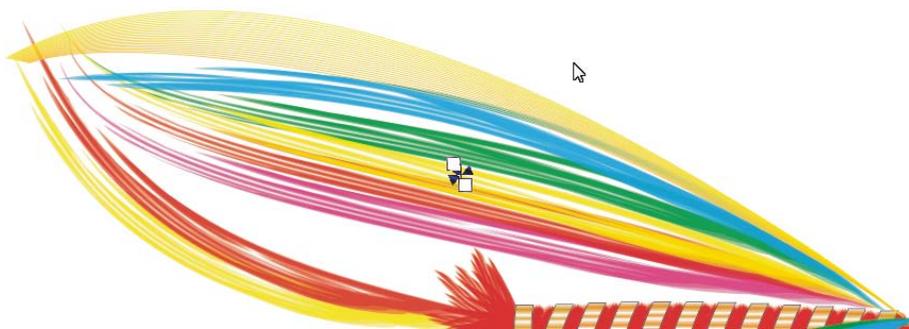


Figure 22 : Application de la couleur à la partie supérieure

Utilisez une technique semblable pour créer les plumes de la joue et de l'épaule. Tout d'abord, créez les courbes des formes externes et créez un dégradé. Copiez l'objet composé sans le déplacer et modifiez la couleur de contour. Cliquez sur **Objet ▶ Scinder dégradé de groupe (Ctrl + K)**, puis dissociez les objets (**Ctrl + U**) et associez-les immédiatement (**Ctrl + L**) pour créer une courbe à plusieurs sous-tracés. Dans la boîte à outils, sélectionnez l'outil **Gomme**, définissez l'épaisseur souhaitée et effacez une partie de la courbe depuis l'objet supérieur pour simuler les motifs de vraies plumes (Figures 23 et 24).

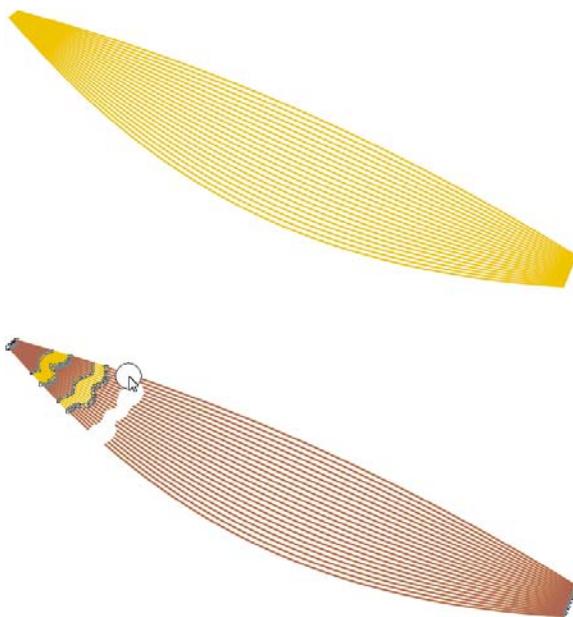


Figure 23 : Effacement de certaines parties de l'objet supérieur afin de créer un motif de plume réaliste



Figure 24 : Plumes terminées

Finalisation

Enfin, tracez la forme externe de la tête et remplissez-la de noir. Ajoutez une fine forme blanche et utilisez à nouveau l'outil **Dégradé**  pour dégrader le blanc et simuler le reflet de la lumière (Figures 25 et 26).

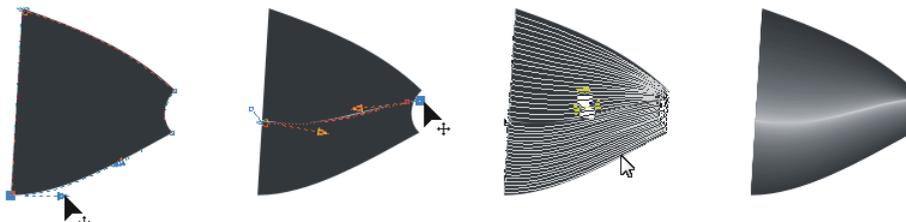


Figure 25 : Création de la tête

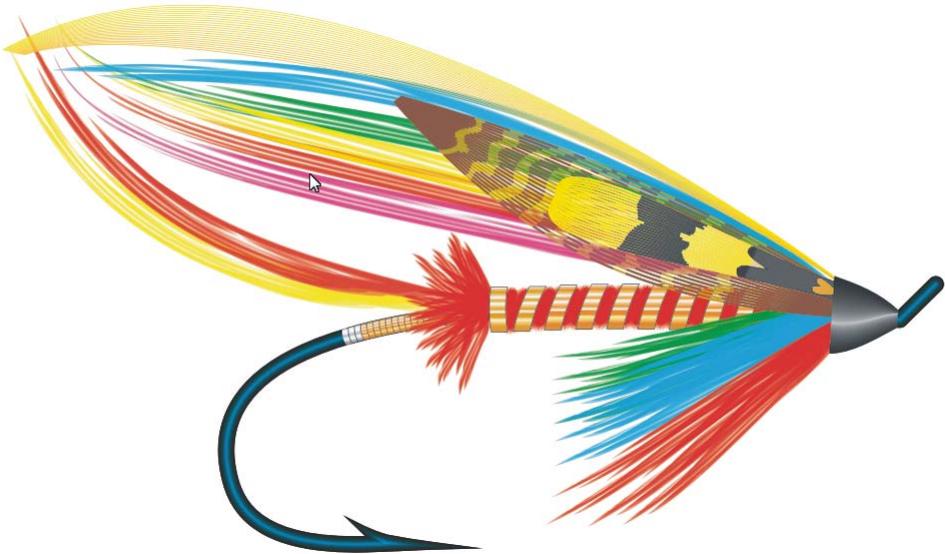


Figure 26 : Tous les éléments sont associés

Pour rendre la mouche encore plus réaliste, vous pouvez ajouter une ombre portée interactive (Figure 27).

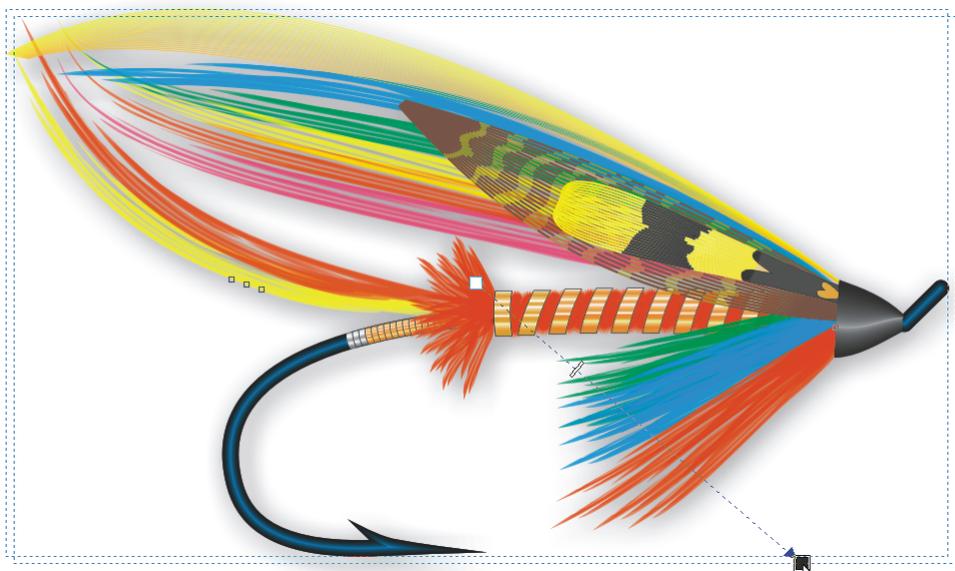


Figure 27 : ajout d'une ombre portée

La mouche à saumon présentée ici est simplifiée par rapport aux motifs classiques, mais j'espère qu'elle constituera un bon point de départ pour vous permettre de créer votre propre dessin idéal. Amusez-vous avec CorelDRAW X7 !

Copyright © 2014 Corel Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques de commerce ou déposées restent la propriété des détenteurs respectifs.