



Mangaszerkesztés GIMP 2-vel

A nehéz visszarájzolású mangák szerkesztése

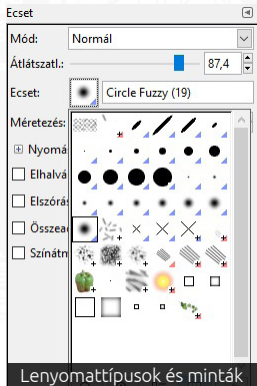
Írta: Daisetsu

Elérkeztünk a cikksorozatam utolsó felvonásához. Már nagyjából képen lehettek, hogyan is kell könnyű és közepes nehézségű mangákat szerkeszteni. Most jöjjön a legfőbb próbatétel: a nehéz és legnehezebb szerkesztésű mangák. Ezúttal is bemutatok nektek néhány szerkesztési példát, ugyanakkor szeretném összefoglalni nektek mind a négy cikkemet, amit olvashattatok az AniMagazinban ezzel a témával kapcsolatban. Indítsd a GIMP-et, mert kezdődik a munka!



Minták

A GIMP-ben – csakúgy, mint a többi képszerkesztő programban – kiválaszthatjuk, milyen mintával kívánjuk meghúzni a vonalainkat az ecset eszközzel. Sajnos nem elég a méretét megváltoztatni az adott mintának – amivel dolgozni fogunk –, mert a nehéz szerkesztésű mangáknál (olykor a közepeseknél is) ennél többre lesz szükségünk. Ezért már most fel szeretném hívni a figyelmeteket a fokozatosan homályosodó, kör alakú mintára, amivel képek vagyunk a mangákban levő vonalak pótlását a valósághoz legközelebb álló módon visszarájzolni. Ez azért szükséges, mert ez a minta középen erős nyomot hagy, majd a fokozatos elhalványosodásával kifele nem hagy olyan éles csíkot (vonalhatárt), mint a sima, fekete kör minta.



Lenyomattípusok és minták



Én mindenképpen ezt javasolnám alapértelmezett mintának, ha visszarájzolásról van szó. Ez a minta nekünk még fontos lesz a későbbiekben, amikor részleges törléseket fogunk alkalmazni a radír eszközzel, de erről kicsit később.

Matatok nektek egy példát is. Az egyik manga szerkesztése közben egy latin hanghatás lógott bele a képen látható vonatnak az ablakába. Itt a visszarájzolás



A minták közötti különbség

MÉG MINDIG
NEM MELEG
A VÍZ?!

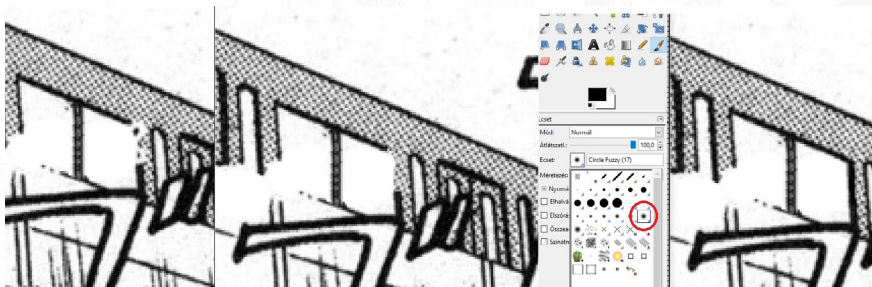
Trükk a tükrökkel

sztintén az előbb írt mintával oldottam meg, mivel a látgy szélek jobban beleillettek az eredeti vonalak közé.

A tükrözés egy szintén fontos eszköz a képszerkesztőknek. A GIMP eszköztárában is megtalálhatjátok a Tükrözési eszközt, amivel gyorsan orvosolni tudjátok a visszarájzolások egyik egyszerűbbik fajtáját.

Ha van egy olyan része a mangának, amibe belelóg a szöveg, és az egy viszonylag szimmetrikus ponton van, akkor nem kell ecset eszköz, vagy bármi más. Elég csupán kijelölni az adott területet, másolni és tükrözni.

A Kiseijuu manga szerkesztése közben az angolok a saját fordításuknál a hanghatást kiírták latinul erre a vonatra. Jól látható, hogy az ablakok viszonylag szabályos négyzetek. A „Ka” rész eltüntetéséhez azt a megoldást választottam, hogy fehérre mázoltam a feliratot, a nyomát pedig egy egyszerű másolás és tükrözéssel eltüntettem. Ha jobban megfigyelitek, akkor láthatjátok, hogy az alsó része az ablaknak szélesebb, mint a felső. Mit kell ilyenkor tenni? Egy újabb eszközt kell bevonni a munkába, ami itt nem volt más, mint az Átméretezési eszköz. Azzal egy





kicsit kisebbre vettem a kerületét a másolt rétegemnek és így helyeztem el.

Ezt a módszert a közepes szerkesztésű mangáknál is fel lehet/kell használni, de a nehéz szerkesztésű mangáknál többször jön fel ez a probléma, ezért árultam el nektek csak most.

Ilyenkor egy pofon egyszerű megoldást kell alkalmazni. Egyszerűen jelöljük ki a háttér egy azon elemét, ami hasonlóan néz ki, másoljuk le, majd illesszük be az új helyére. Természetesen ennyi még nem elég, így mindenképpen – a korábban

említett – éleetlen szélű körformával kell kirádozni (nem az ecset eszköz kell most!) a beillesztett minta széleit, hogy az beolvadjon a környezetébe. Ezzel könnyen megoldhatóak a hasonló problémák.

Visszarajzolás a kitöltés eszközzel

A GIMP 2-ben a kitöltés eszköz az, amivel előtéri-, és háttérszínnel vagy mintával kitölthetjük az éppen kijelölt felületünket. A kitöltésnek két fajtája van: a teljes kitöltés és a csak hasonló színek kitöltése. Ez remélem elég egyértelmű. A kitöltés eszközt leggyakrabban minták pótlására használjuk fel. Amikor van egy minta és éppenséggel nem a szokásos „kijelölés és másolás” módszert választjuk, mert mondjuk, egy szabálytalan alakú helyen szeretnénk mintát visszarajzolni.

A Corpse Party - Blood Covered manga szerkesztése közben a „Meg foglak ölni” japán feliratot kellett magyarrá cserélnem. Nehéz helyzetben voltam, mert se szövegborókék nem állt rendelkezésemre, sem egy olyan háttér, ami legalább egy színű lehetett volna. A megoldás itt cselebb, de nem túl bonyolult. Minden kanjit (vagy hiraganát) kijelöltem a Varázspálca eszközzel. A Varázspálca eszköz tulajdonsága, hogy csakis a hasonló színű felületeket – esetünkben ez a fehér szín – jelöli ki. Ha a fehér részre kattintottam a kanjiban akkor a fehér részt jelölte ki a „varázspalcánk”. Ez sajnos még sincs így, ugyanis a fehér karakter és a feketés háttér találkozásánál van egy szürkés árnyalata a betűnek, amit nem jelölt ki az eszköz. Erre a megoldás az, hogy a Kijelölés->Növelés opcióval bővítsük a kijelölt felületünket addig, míg minden fehér és szürke felület nem lesz a szaggatott vonalakon belül.



Szabálytalan formák másolása

Gyakran előfordul az, hogy a háttérben levő minták – amiket a mangákak elhelyeztek – szabálytalan formájúak. Ilyenkor sem a formákat, sem a színátmeneteket nem tudjuk könnyedén pótolni. De, mindenre van megoldás! A Watamote manga szerkesztése közben a főszereplő mögött levő fa lombzatába belelógott néhány pont.





Miután ez megtörtént csak annyi a teendőnk, hogy a betű körül levő hátteret kijelöljük, másoljuk (hogy az bekerüljön a mintáink közé), majd a betű körül kijelölt felületen belülré kattintsunk a kitöltés eszközzel. Ezzel 100%-osan nem tün­te­jük el a „foltunkat” a mangán, de legalább nem lesz olyan feltűnő (főleg, ha szöveget is rakunk rá). Az ilyen helyzetekben még finomíthatunk a manga ezen részén, de a 90%-osan sikeres visszarajzolásnál már biztos nem fog feltűnni az olvasónak, hogy itt komoly munka folyt.

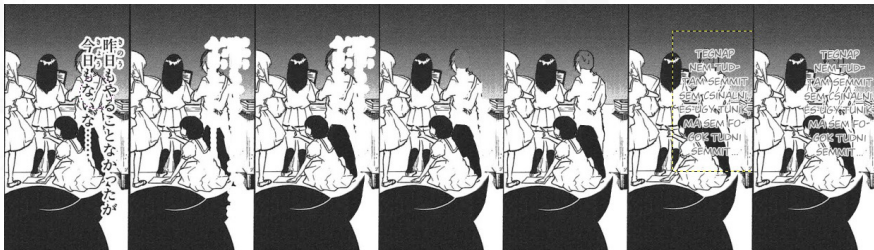
„Lépésről lépésre mutatom be nektek hogyan tudtam – bár nem tökéletesen – visszarajzolni és megszerkeszteni ezt a kis képkockát.”

Példa egy roppant nehéz visszarajzolásra

Ismét a Watamote mangánál lyukadtunk ki. A manga 21. fejezetében az egyik legnehezebb visszarajzolással találkoztam. Itt a visszarajolás minden fajtája megtalálható, ami irritáló és nehézséget adhat a munkánknak (visszarajolás olyan helyeken, amik nem tudjuk hogyan

voltak korábban, árnyalatok, sok másolás és kijelölés, beillesztés). Lépésről lépésre mutatom be nektek hogyan tudtam – bár nem tökéletesen – visszarajzolni és megszerkeszteni ezt a kis képkockát.

1. Először kitöröltem a kanjikat úgy, hogy csak a nyomuk látszódjon. Jobb úgy dolgozni, hogy az írásjelek nem zavar­nak be a munkába.



2. Tomoko ahogéja (kiugró hajtincse) is érintett volt a szöveg által, ezért első­sorban ezt rajzoltam vissza, mert ezt volt a legkönnyebb.

3. Harmadjára a fiú lábánál levő fekete foltot – valószínűleg nem túl hitelesen – rajzoltam meg.

4. Ezt követően rengeteg másolás és beillesztéssel pótoltam a tábla és a fiú fején levő mintát.

5. A cikk elején említett mintával (halványszélű körminta az ecsetnél) visszarajzoltam nagyon óvatosan néhány vonalat, ami vélhetőleg hasonlóképpen helyezkedett el a mangában (a fiú ruhája, feje lett visszarajzolva többek között).

6. Ezután beillesztettem a szöveget fehér körvonallal, majd elhelyeztem a végleges helyére.



Ezen lépésekből ti is láthatjátok - amit a cikksorozatam 3. részében olvashattatok - miszerint a nehéz és nagyon nehéz szerkesztésű mangák szerkesztése csak azért tűnik bonyolultnak, mert sok lépésből állnak, és ebből kifolyólag sok módszert kell alkalmaznunk egyszerre.

Az utolsó példa – Fordított sorrend

A Corpse Party mangánál előfordult az az eset, ami egy másik megoldáshoz vezetett a szerkesztésem során: a japán szöveg eltüntetéséhez. Ebben az esetben a magyar szöveg beillesztését előbb érdemes elvégezni, mint a visszarájzolást. Ez azért hasznos, mert ha nagyon tanácsaltanok vagyunk a visszarájzolásnál, akkor mégsem kell azzal nagyon bajlódunk. Beillesztjük a magyar szöveget, eldöntjük, hogy hol lesz a fix pozíciója, majd ami háttérrel a szöveg nem takar ki, csak azt rajzoljuk vissza.



Fontos megjegyezni, hogy ezt inkább csak végső megoldásként alkalmazzuk, mert sokszor nem tud olyan szép és hatásos eredményt elérni, mint a teljes visszarájzolás. Egy másik Wamoto-példán látszik is, hogy hiába alkalmaztam ezt a megoldást, minden ezek után se tudtam visszarájzolni, így elég sok „szerkesztői maradvékot” hagytam magam után.

Mit tanultunk?

Ez alatt a négy cikk alatt rengeteg tapasztalatot észtottam meg veletek. Először általánosságban mutattam be a mangaszerkesztést – mint animés jelenléget – majd lépérről lépésre, részletes magyarázatokkal és saját illusztrációkkal gyakoroltuk a szerkesztést.

Az itt leírt tanácsok nem egyedülállóak. Az interneten rengeteg helyen adnak (magyarul is!) fansubberek tanácsokat a kezdő társaiknak, hogy a mangaszerkesztést is minél hamarabb lehessen rutinszerűen végezni. Az elhangzott szabálysze-

rúsegeket én fogalmaztam meg először, így sose hivatkozzatok ezekre beszélgetésekben, csupán próbáltam ezt a fansubos munkát valahogy rendszerezni, mert ilyesmit – tudtommal – még senki nem csinált. Azt szerettem volna, hogy jobban értsétek az összefüggéseket, a problémákat.

Az itt leírt tanácsok figyelembe vételével biztosan elbaldogulsz egy közepes nehézségű manga szerkesztésével. A nehéz szerkesztésűekhez nagyon sok gyakorlás kell, azokat a tippel tanulásával is nehéz megmunkálnotok, de a közepes nehézségűekkel már biztosan el tudtok boldogulni. Azért mutattam meg mégis a legnehezebb mangaszerkesztős tippjeimet is, hogyha a közepes szerkesztésű mangánál egy-kettő felbukkanna, akkor legyen egy kiindulási pont a fejetekben, ami a megoldáshoz vezethet.

Végző

Köszönöm, hogy elolvastad ezt a cikketem is! Ez a cikksorozat nagyon hosszú volt és kicsit száraz. Sok munkát fektettem bele (pl.: képek begyűjtése), így remélem, hogy a lelkesedésemet is át tudtam adni általuk, nem csak a több oldalnyi szövegelést. Még ha nem is fogadjátok meg/követitek minden tanácsomat, akkor is egy jó irány lehet ahhoz, hogy te is szuper szerkesztő lehess!





Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

Daisetsu videóblogja animékről,
mangákról, fansubokról és és
és.....ami eszébe jut.

Facebook

Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

Az AniPalace csapata - Hiko, NP, Dani, Omli és Flash - megmondja a magáét az animékről és a mangákról, meg ami még jön.

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace