



Manga szerkesztés GIMP 2-vel!

- Általánosságban a mangák szerkesztéséről

Írta: Daisetsu

Sziaztok, én Daisetsu vagyok, az Anime Series fansub egyik manga szerkesztője. Már két éve foglalkozom japán képregények szerkesztésével, és a most induló cikksorozatomban be szeretném mutatni nektek a GIMP 2-vel való mangaszerkesztés csínját-bínját. Ezzel is ösztönözve titeket arra, segítsetek ebben a nonprofit feladatban.



A cikkeim különböző nehézségű mangák szerkesztését fogja bemutatni nektek. Eleinte a könnyen szerkeszthető mangákkal fogtok megismerkedni, majd a magazin további megjelenéseivel a legnehezebb szerkesztési tippjeimet is átadom nektek. De most elsősorban általánosságban szeretném bemutatni nektek a mangaszerkesztést. Mielőtt ténylegesen nekiállnánk a szerkesztéshez, előbb olvassátok el ezt a bevezetőt, hogy miből is áll ez az egész munka. Kezdjük is el!

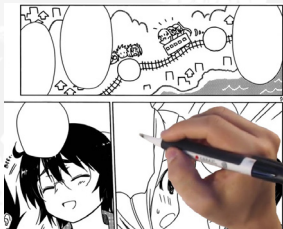
A manga szerkesztésről...

Manapság már a legtöbb manga elérhető angolul, de az olyanok – mint én is –, akik nem beszélnek idegen nyelveket, nagy bajban vannak a mangázás terén. Ahogy az animék fordítására is szükség van, így a mangák szerkesztése is elengedhetetlen. A mangák szerkesztését és magyarra fordítását én azért tartom fontos dolognak, mert egy anime eredeti története általában egy adott mangában található meg. Ugyanakkor a legnagyobb rajongók egy-egy animének mindig nyomon követik a mangáját, és hétről hétre olvassák a legfrissebb fejezeteket (lásd: *Bleach, One Piece*).

A mangaszerkesztés nem egy bonyolult fansubos munka. Nehézségét több dolog is befolyásolja, amivel az ember, ha nem ismerkedik meg, tartani fog tőle, és talán sosem kezd bele komolyabb mun-

kába. Kétségtelen, hogy nulláról kezdeni valamit nehéz, ez mindennel így van, és a mangaszerkesztés sem kivétel. De ez a dolog sokkal könnyebben megtanulható, mint gondolnátok.

A hazai tapasztalatok alapján az elszántság a legnagyobb hiánya a szerkesztésnek. Aki olvas az AnimeAddictszen mangákat, az már biztos találkozott a félbehagyott munka jelenségével. Mangák százaai nem érték meg azt, hogy lefordítsák



„A mangaszerkesztés nem egy bonyolult fansubos munka. Nehézségét több dolog is befolyásolja, amivel az ember, ha nem ismerkedik meg, tartani fog, és talán sosem kezd bele komolyabb munkába.”



Szerkesztés közben

őket magyarra legalább az első néhány kötetig. Ezután még böngészhetünk fansub oldalakon, hátha ráakadunk kedvenceink folytatására, de az ilyen sikerek gyakorisága elenyésző. Sajnos a legnagyobb klasszikusokat sem tudjuk végig, magyarul elolvasni (*Elfen Lied, Gintama, Berserk, Soul Eater, Neon Genesis Evangelion* stb.). Így kijelenthetjük, hogy – legyen szó bármilyen más animés fordítói munkáról – **csak kellő elszántsággal érdemes belekezdeni a fordításokba, szerkesztésekbe.**

Nehézségek

Ahogy korábban is írtam, mangát szerkeszteni könnyű, ha az ember olyan mangát választ magának. A mangák hossza változó, a szerkesztésük bonyolultságáról nem is beszélve. A legkönnyebb rész egy manga szerkesztésénél a felirat törlése, a magyar szöveg beillesztése, míg a legnehezebb munka a hátterek visszarajzolása, amibe a szöveg beelőd.

Én szerkesztésem 3 nagy csoportba rendezem általában a mangákat. A kategóriák között a visszarajolás gyakorisága a fő szempont.

Könnyű szerkesztésű manga:

Oldalszámtól függetlenül könnyű szerkeszteni bármilyen mangát, amiben kevés szöveg van vagy csak a szövegbuborékokban található a felirat.



4



Ilyen mangákra jó példa az *Azumanga Daioh*, vagy a *Mangaka-san to Assistant to és a Seitokai Yakuindomo*. Ezek a mangák yonkomák*, így szerkesztésük bonyolultsága minimális. Persze könnyű szerkesztésű mangák nem csak yonkomák lehetnek (pl.: *Owari no Seraph*). Itthon a *Hetalia* a legelterjedtebb yonkoma manga.

Az angol fordítók nagyon szeretnek rengeteg olyan szöveget írni a manga fejezetek elejére és végére, amik az eredeti japán kiadásokban olykor nem is szerepelnek. Ezek eltüntetése és cserélése nem könnyű feladat, így **ajánlott japán, raw mangából dolgozni**, ahol ezek nem szerepelnek.

Csupán megjegyzésként megemlítem: én a hanghatásokat sosem feliratozom, mert egy jó mangánál általában érti az olvasó, hogy mi történik, hanghatás nélkül is. Illetve a betűtípusokból könnyen érzékeljük a robbanásokat, a vér fröccsenését, aminek a magyarázatát leírni (pl.: Bumm!, fröccsen) fölösleges.

RAW:

Eredeti tartalom. Esetünkben azokat a képfájlokat illetik „RAW” jelzővel, amik egy az egyben japán mangákból vannak beszkenelve. Animéknél a felirat nélküli videók a rawok.



Az angolok gyakran helyettesítik az sfx-eket latin betűkkel

Yonkoma:

Négy kockás manga, ahol a jelenetek két oszlopba vannak rendezve. A képkockák azonos nagyságúak, ugyanakkor ezen mangákban kevés szöveg található, így könnyű szerkeszteni őket. (Megj.: már túltuntú is könnyű a szerkesztésük, így unalmas lehet csinálni.)



Közepes nehézségű mangák:

A legtöbb manga ilyen. Ezen mangák szerkesztésének a komplexitása, időigénye erősen változó. Olyan mangák tartoznak ide, amik oldaltól függetlenül is több időt vesznek igénybe az esetleges könnyű visszarájzolások miatt. A visszarájzolások itt nem bonyolultak, többek között néha kell csak pótolni a hátteret, vagy törölni



azokat a szövegeket, amik belelőgnak a karakterekbe. Komolyabb visszarájzolásoknál egy fejezetben megnőhet a párbeszédék száma, amik szövegbuborékon kívül vannak. De ezek a munkák még nem túl nehezek.

A közepes nehézségű mangák terjedelmé váltózó. Vannak tizenöt oldalas fejezetek, de akadnak akár negyven, sőt ötven oldalas fejezetek is (a fejezetek hossza elég változatos). Ellenben a könnyű szerkesztésűekkel, amik húsz oldalnál ritkán hosszabbak. Bár szerkeszteni nem bonyolult ezeket a mangákat se, de a sok szöveg miatt több időt kell beléjük fektetni.

Közepes szerkesztésű mangákra példa: *Tokyo Ghoul*, *Trigun*, *Parasyte*, *One Piece*.

Nehéz szerkesztésű mangák:

Ezeknek a szerkesztése már igazi kihívás. Általában egy fejezet szerkesztésére nem elég napi négy óra se. Előfordulhat, hogy bonyolult hátterekre raknak feliratot és olykor több oldalon keresztül nem is találkozunk szövegbuborékkal. Ezen mangák szerkesztése komoly munkát és elszántságot igényel. Azok a szerkesztők, akik ilyen mangákat szerkesztenek, annak rá leghamarabb a fansubozásra.

Egyik saját élményem az, hogy egy fejezetnek nekiálltam délután négy felé, és este tíz óra körül fejeztem csak be. Másik példa nálam az *Elfen Lied*, aminek a 86. fejezetében volt olyan oldal, amin két

„...egy fejezetnek nekiálltam délután négy felé, és este tíz óra körül fejeztem csak be. Másik példa nálam az Elfen Lied, aminek a 86. fejezetében volt olyan oldal, amin két órán (!) keresztül dolgoztam.”



órán (!) keresztül dolgoztam. Ez alapján gondolhatjátok, hogy egy nap alatt ilyen nehézségű mangákkal általában nem lehet végezni. (Az *Elfen Lied* 86. fejezetéhez három-négy nap volt szükséges, mindegyik alkalommal legalább hat órát szerkeszttem.) Lehet egy fejezet tíz vagy harminc oldalas; ha az nehéz visszarájzolású, sem-

miképpen sem fogsz hamar végezni vele. Nehéz szerkesztésű mangákból is elég sok akad, néhány példa: *Watamote*, *Nisekoi*, *Árnybíró*, *Elfen Lied*.



„...egy könnyű szerkesztésű mangába nem szükségszerű sok energiát fektetni, így bőven elég nekünk az ecset-, radír- és szövegszükségköz. Ennek ellenére mégis előfordulhat egy-egy visszarájzolás...”

Mivel fogunk szerkeszteni?

Mangát több programmal is lehet szerkeszteni. Amikor én elkezdtem a szerkesztéseket, igen hamar beláttam, hogy **ezt Painttel nem lehet csinálni**. (A fansub oldalak is külön fel hívják erre a figyelmünket!) Ez a munka komolyabb programot kíván, aminek a funkciót ajánlott egy az egyben elsajátítani. Minden egyes technikát egy képszerkesztőben azonban mégsem kell teljesen megtanulni. Ahogy korábban mondtam, egy könnyű szerkesztésű mangába nem szükségszerű sok energiát fektetni, így bőven elég nekünk az ecset-, radír- és szövegszükségköz. Ennek ellenére mégis előfordulhat egy-egy visszarájzolás a könnyű szerkesztésű mangákban is. Tehát én előszeretettel ajánlom több funkció megtanulását is a programoknál, mert sose lehet tudni, hogy mikor kell azokat használni.

Kétségtelen tény, hogy a manga szerkesztésekre a legjobb program a Photoshop, azonban annyi képszerkesztőt készítették már, hogy szinte bármilyen manga szerkesztésre, ami nem Paint. A mi esetünkben a GIMP 2-vel fogtok



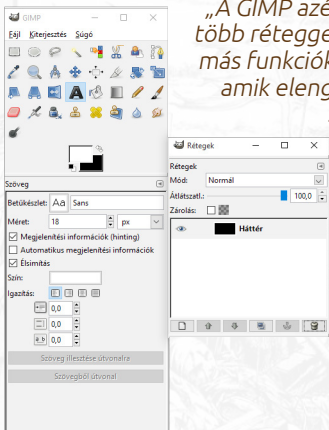
megismerkedni, ami egy **ingyenesen le-tölthető, magyar nyelven is használható** képszerkesztő.

GIMP 2

A GIMP egy 1995-ben kifejlesztett (első kiadás: 1996) képszerkesztő program. Rengeteg nyelven elérhető és sokan használják a régebbi és az új verziókat is. Magyarországon is elterjedt, sok középiskolai és egyetemi számítógépre rátelepítik. Manga szerkesztésre is tökéletes, néhány ismerősöm is ezt a programot használja a fansubos munkáikhoz.

Annak ellenére, hogy a GIMP nagyon összetettnek néz ki, nem az. Használata könnyen megtanulható, illetve több hét és hónap után az ember legalább a 70%-kát fel tudja használni az eszköztárnak. (Egyszer segítettem az egyik szerkesztő társamnak a GIMP-pel való munkájában. Két hét alatt elsajátította a program alapjait.)

A GIMP azért jobb a Paintnél, mert több réteggel is dolgozhatunk, illetve más funkciók is rendelkezésre állnak, amik elengedhetetlenek lesznek számunkra (pl.: torzítás nélküli kicsinyítés, átlátszóság). Több fájl típusba is menthetünk – ha valakinek ilyen igénye is van –, bár jpg-n kívül más fájl típusba ritkán kell menteni. A Paintben csak az alaptípusokba lehet, de itt egy egész lista a rendelkezésünkre



A szükséges gimp felületek

„A GIMP azért jobb a Paintnél, mert több réteggel is dolgozhatunk, illetve más funkciók is rendelkezésre állnak, amik elengedhetetlenek lesznek számunkra”



„Annak ellenére, hogy a GIMP nagyon összetettnek néz ki, nem az. Használata könnyen megtanulható, illetve több hét és hónap után az ember legalább a 70%-kát fel tudja használni az eszköztárnak.”

áll a választáskor. Akár még animációkat is készíthetünk.

Amire figyelni kell, hogy a „rajzlapunk” mérete nem módosítható kedvünk szerint olyan egyszerűen mint Paintben. A GIMP legnagyobb hátránya csupán annyi, hogy nagyon kevés az automatizált funkció. Szinte mindenhova kattintgatni kell, megismételni a lépéseket. Ez adhat a munkának egy kis monotonitást, ami zavaró lehet. A többi tulajdonságról a további cikkekben írok...

Befejezés

Remélem felkeltettem az érdeklődésedet ezzel a cikkel. A következő számban már ténylegesen szerkeszteni fogunk. Az alapokat fogom megmutatni nektek, amivel már kellő információval fogtok rendelkezni egy könnyű szerkesztésű manga komponálásához.

