

# TYPESETTING

## PORADNIK DO WSTAWIANIA TEKSTU W MANDZE

### Adobe Photoshop CS6 Extended PL



Witam, tutaj **Krysto**. Przejrzałem ostatnio kilka poradników do wstawiania tekstu w mandze i to, co znalazłem, to tragedia. Postanowiłem coś z tym zrobić. Na pewno komuś się to przyda.



# Ero-Senjin.pl

## Spis Treści:

- Strona 1: Ustawienia w PS i pola tekstowe
- Strona 2: Rodzaj i wielkość czcionki
- Strona 3: Wstawianie tekstu w dymkach
- Strona 4: Pozycjonowanie tekstu
- Strona 5: Powiększanie dymków
- Strona 6: SFX-y
- Strona 9: Przykłady

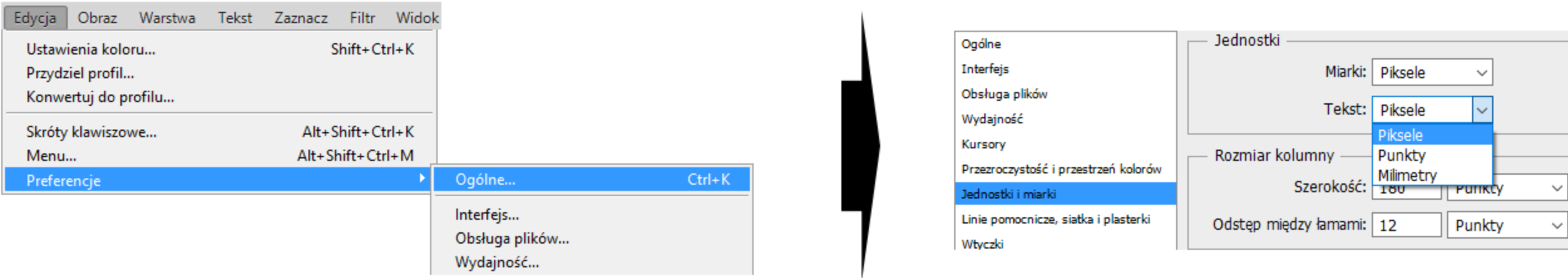




# USTAWIENIA W PS I POLA TEKSTOWE

## Zmiana wielkości na piksele w PS CS6 PL:

Wielkość czcionki ustawiamy w pikselach, standardowo w PS wielkość ustawiona jest w punktach, trzeba to zmienić w opcjach.

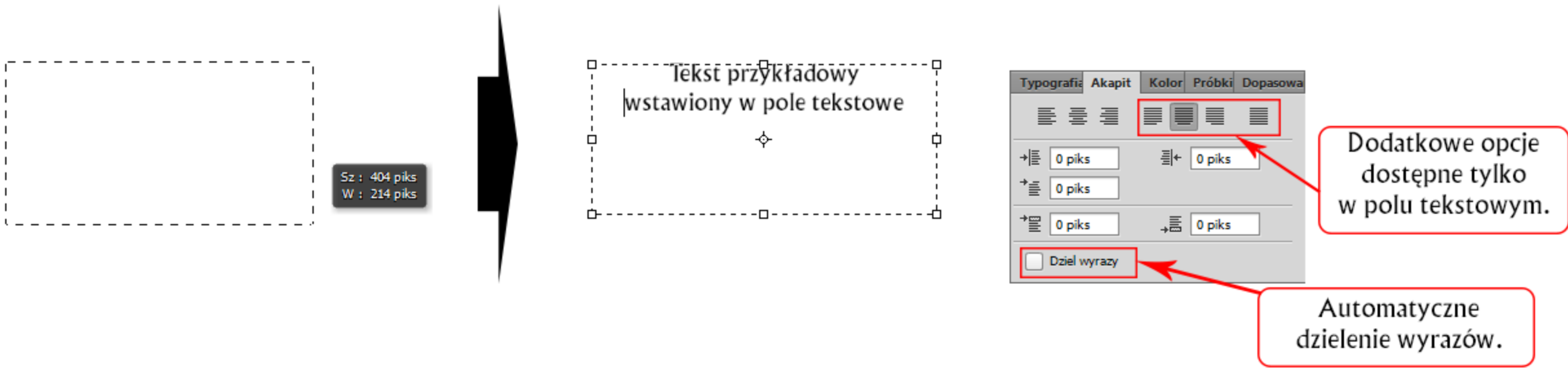


## Sposoby wstawiania tekstu w PS:

W PS można tekst wstawić dwiema metodami, za pomocą pola tekstowego i bez użycia tego pola (wstawianie bezpośrednie).

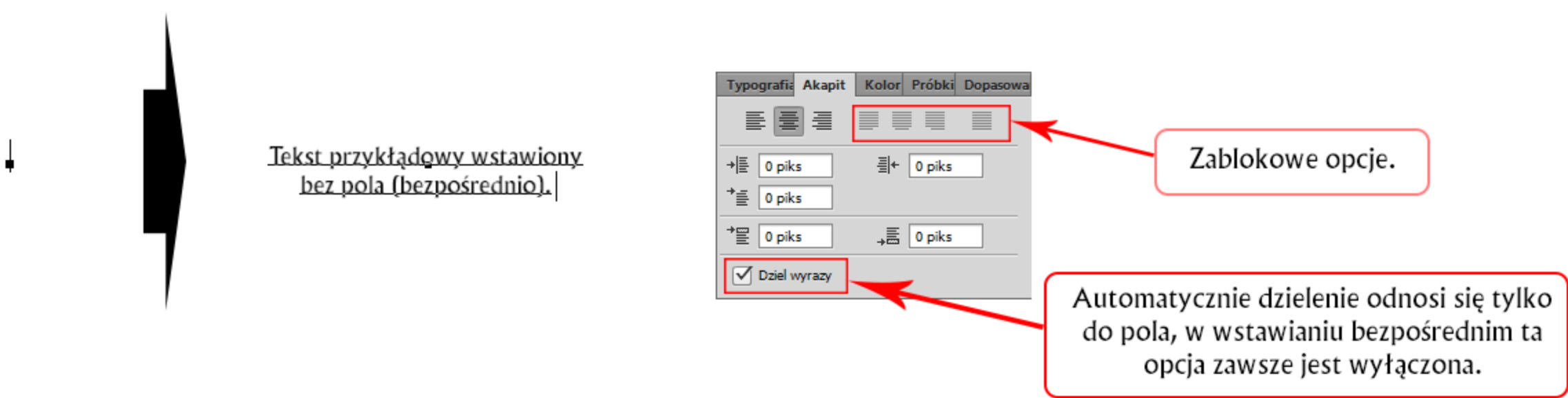
### Pole tekstowe:

Włączamy opcję **TEKST**, klikamy lewym przyciskiem myszy i cały czas trzymając przycisk przeciągamy myszkę, aż pojawi się nam pole tekstowe. W polu tekstowym tekst jest standardowo automatycznie dzielony i formatowany, powinniśmy tę opcję wyłączyć. W polu tekstowym mamy też dostęp do wszystkich opcji formatowania tekstu, we wstawianiu bezpośrednim część opcji jest niedostępna. Jeżeli w pole tekstowe wstawimy długi tekst, który się w nim nie mieści, część tekstu będzie niewidoczna do momentu powiększenia pola tekstowego, trzeba o tym pamiętać bo można przypadkiem „zgubić” część wstawianego tekstu.



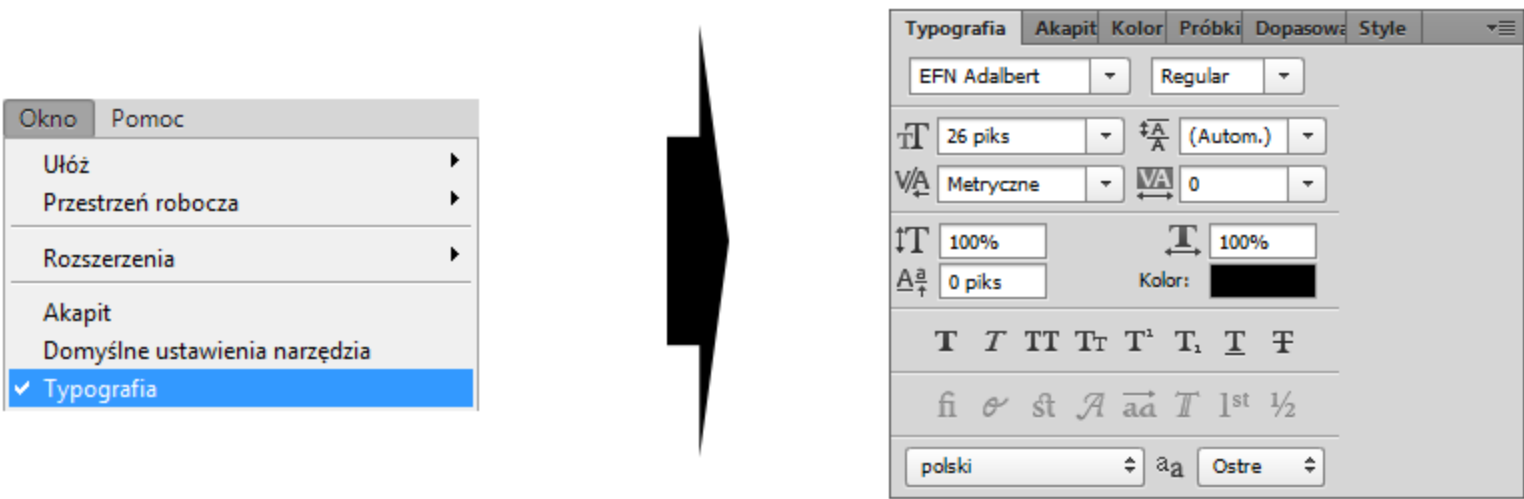
### Wstawianie bezpośrednie:

Wybieramy opcję **TEKST** i klikamy bez trzymania przycisku w miejscu, w którym chcemy umieścić tekst, w ten sposób zostanie on umieszczony bez pola tekstowego. Przy takim zabiegu mamy pełną kontrolę nad wstawianym tekstem, sami musimy dzielić i rozmieszczać wyrazy. Część opcji formatowania jest niedostępna. Jako, że nie ogranicza nas pole, to tekst nie zniknie, zawsze będziemy wszystko widzieć. **Osobiście wstawiam tekst bez pola tekstowego, pole stosuję tylko, gdy potrzebuję dodatkowych opcji formatowania.**



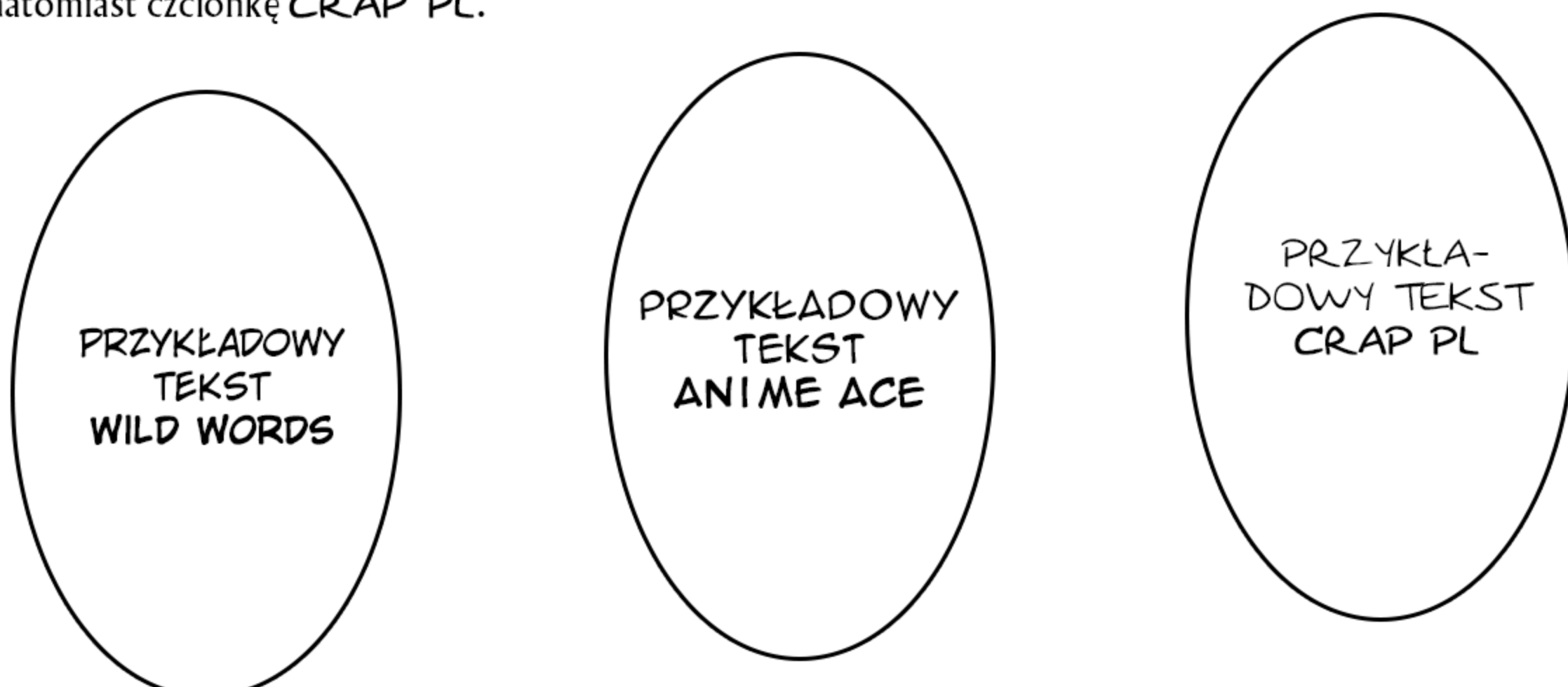
## Formatowanie wstawionego tekstu:

Wszystkie opcje zmiany wyglądu tekstu w Photoshopie są dostępne w oknie **Typografia** i **Akapit**.



## Dobieranie rodzaju czcionki:

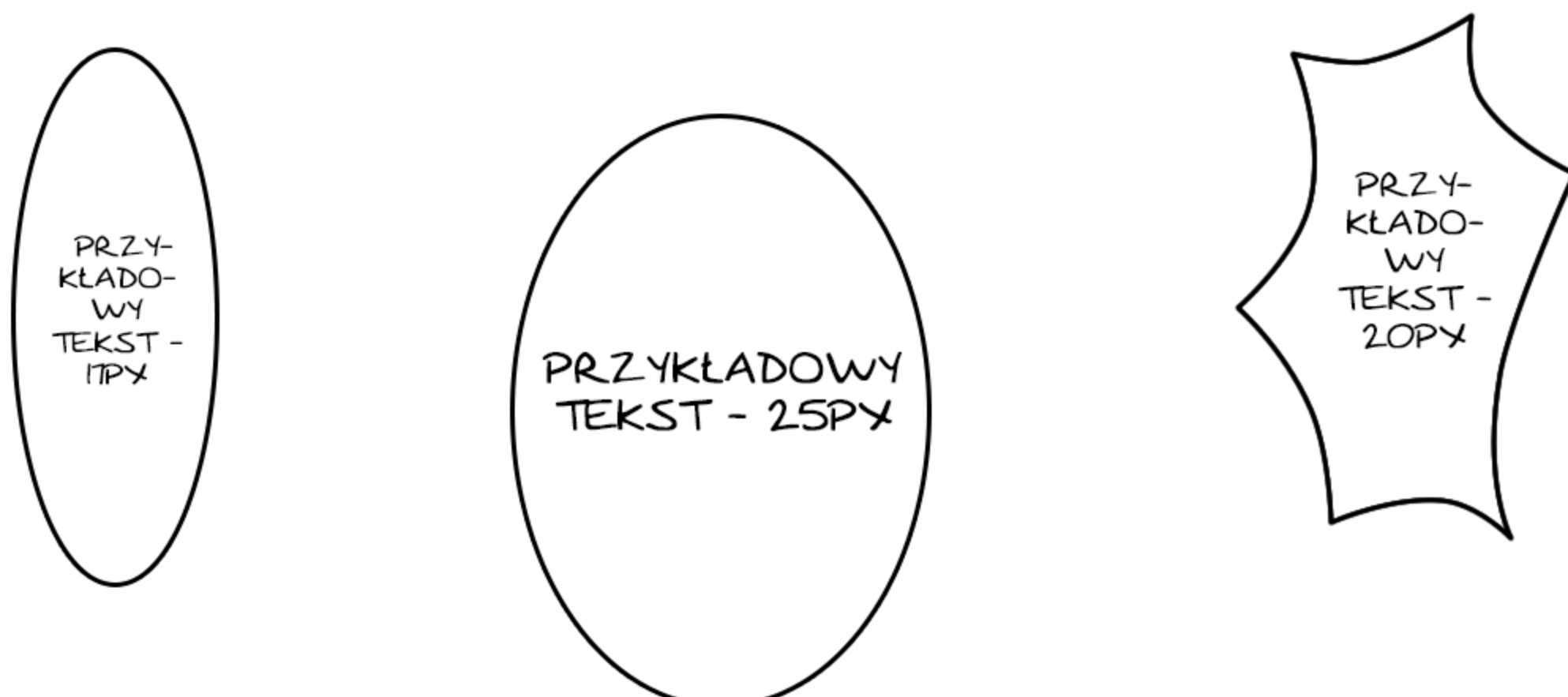
Na samym początku musimy zawsze wybrać, jaką użyjemy czcionkę do wstawiania tekstu głównego. Trzeba sprawdzić, jak czcionka prezentuje się z wytłuszczeniem i bez oraz określić wielkość podstawową. Najczęściej jako czcionkę podstawową wybiera się **WILD WORDS**, czasami możemy też spotkać **ANIME ACE**. W Ero-Senin stosujemy natomiast czcionkę **CRAP PL**.



Jak widać, dobór czcionki ma bardzo duże znaczenie. Stosujemy **Crap pl**, bo czcionka jest standardowo mniej wytłuszczona, co pomaga przy wstawianiu tekstu w małe dymki, ponadto jest czytelna i nie męczy oczu. Jako jedyna z wymienionych tutaj ma małe litery, co także jest przydatne.

## Dobieranie wielkości podstawowej czcionki:

Wielkość czcionki ustawiamy w pikselach. Przeglądamy dany rozdział/tomik i wybieramy dymek o najczęściej spotykanej wielkości. Wstawiamy w niego jakiś większy tekst i wizualnie sprawdzamy, jak to się prezentuje. Po wstawieniu tekstu na kilku stronach sprawdzamy, czy wielkość i styl czcionki pasuje. Ewentualnie całość zmieniamy, nie brniemy z takimi ustawieniami do końca, jeżeli źle to wygląda. Nie możemy też w połowie zmienić wielkości czcionki zbyt mocno, czy nagle wyłączyć wytłuszczenia bez wcześniejszej poprawy poprzednich stron. Jeżeli wstawiamy tekst do całego tomiku, to już raz wybraną czcionkę stosujemy do końca, pod żadnym pozorem nie można zrobić jednego rozdziału z jednym zestawem czcionek, a kolejnego już z innym.



Widzicie trzy różne dymki i trzy wielkości tekstu, taka sytuacja na stronie mangi zdarza się cały czas. Jeżeli za każdym razem dopasowujemy wielkość tekstu do danego daymka to wprowadzamy bałagan na stronie, źle się to czyta i strona ogólnie nienajlepiej się prezentuje, dodatkowo takie zmiany wielkości kosztują nas sporo czasu, którego szkoda marnować.



Po określeniu podstawowej wielkości czcionki nie powinniśmy jej zmieniać w żadnym dymku. Wielkość czcionki możemy lekko korygować w zależności od dymka, ale nie przekraczając **plus/minus 2px**. Oczywiście, czasem natrafiamy na sporo większy lub mniejszy dymek i w takich przypadkach możemy znacznie zmienić rozmiar, ale są to wyjątkowe przypadki i powinny być stosowane rzadko i z pełną świadomością. Zasada jest taka, aby trzymać się wielkości głównej. Jeżeli wybieramy inną czcionkę (np. do myśli) to stosujemy identyczne zasady, jak przy czcionce głównej. Oczywiście ustawienia w takim wypadku się zmieniają i muszą być dopasowane pod daną czcionkę.



# WSTAWIANIE TEKSTU W DYMKACH

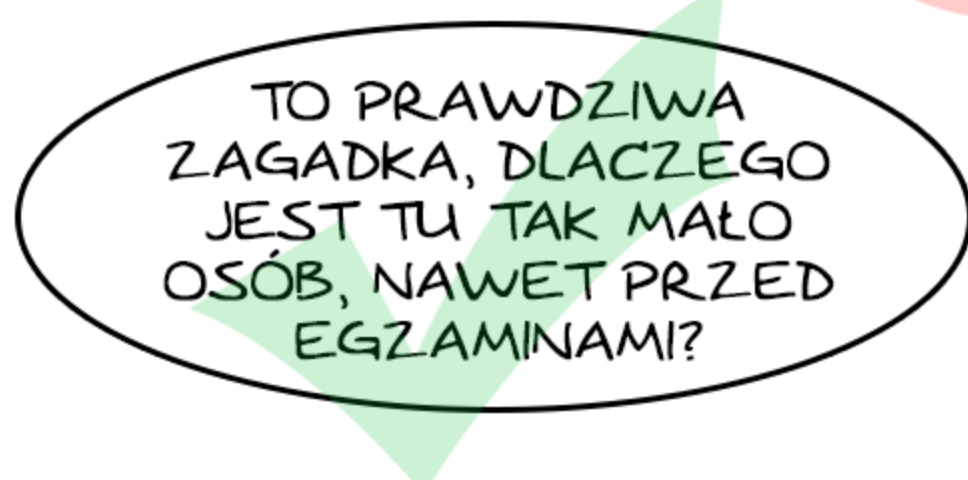
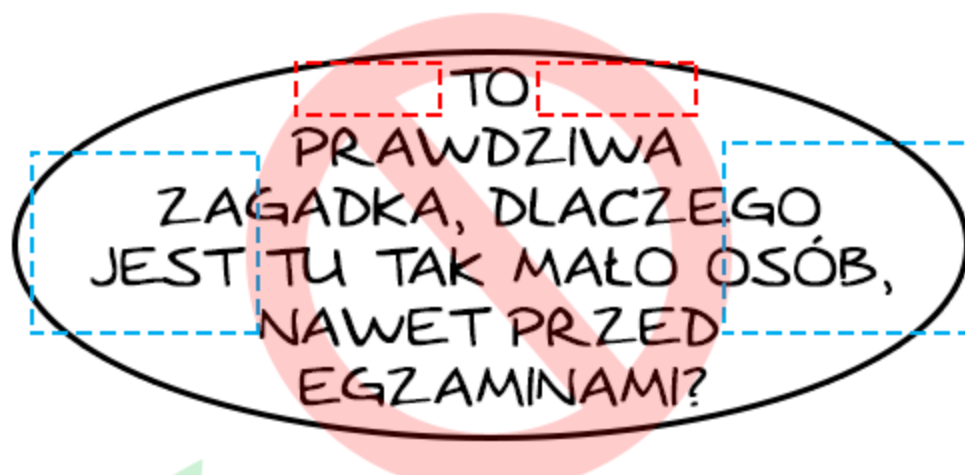
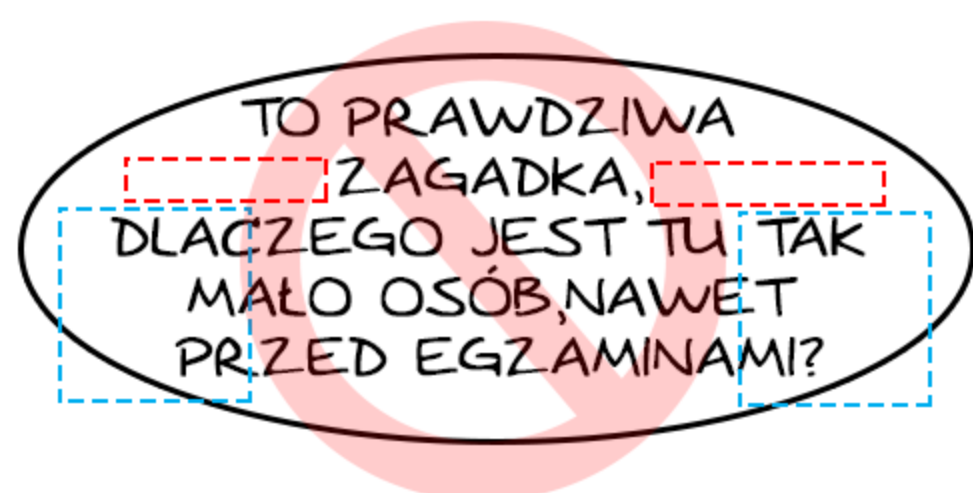
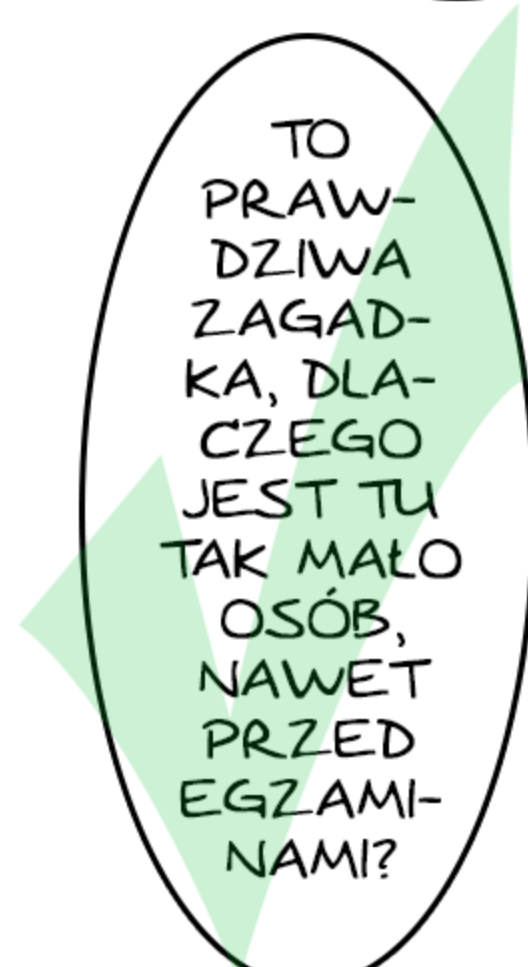
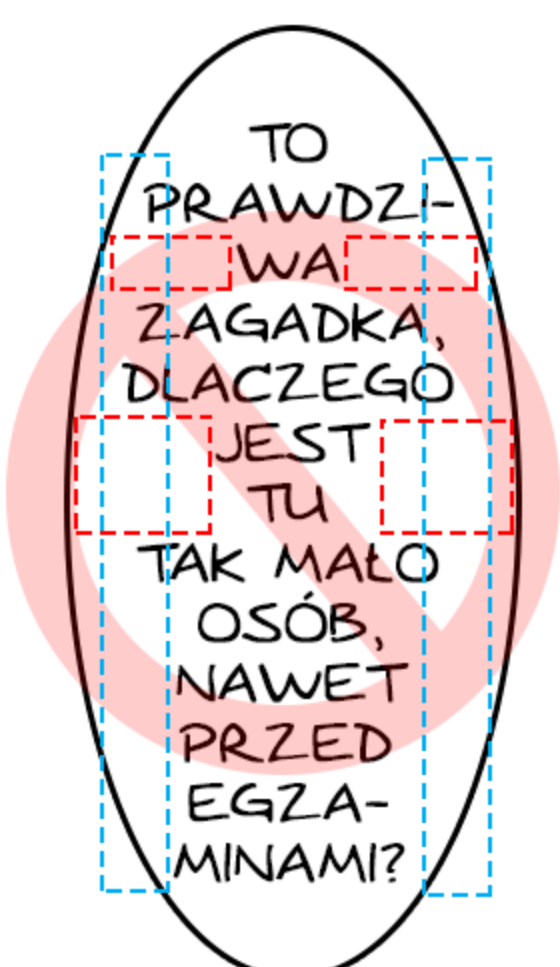
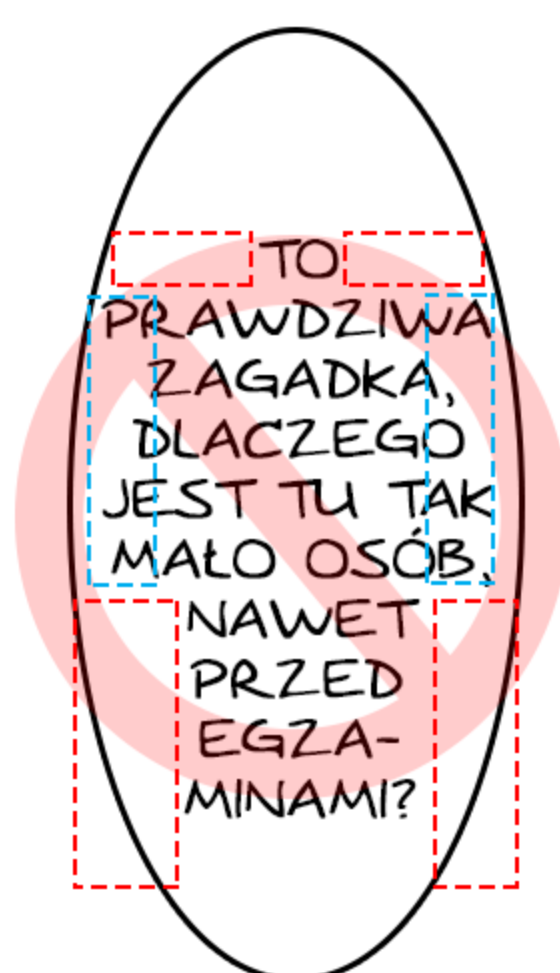
## Podział wstawianego tekstu:


Każde zdanie można podzielić na wiele sposobów. Poprawnie podzielone zdanie wygodnie się czyta i dobrze wygląda w mandze. Przy wstawianiu tekstu kierujemy się kilkoma zasadami:


- \* Tekst powinien mieć zwartą budowę, pojedyncze linie tekstu nie mogą wystawać.
- \* Nie możemy dać w środkowych liniach pojedynczych, krótkich słów.
- \* Wstawiany tekst musi mieć zawsze zachowaną odpowiednią odległość od krawędzi dymka.
- \* Nie boimy się dzielić wyrazów, nawet jeśli wyraz mieści się w dymku, ale np. wystaje względem całości tekstu.
- \* Staramy się wypełnić większą część dymka.



Tutaj macie przykładowe zdanie wstawione na kilka sposobów:



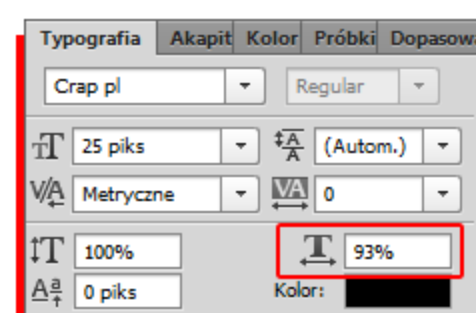
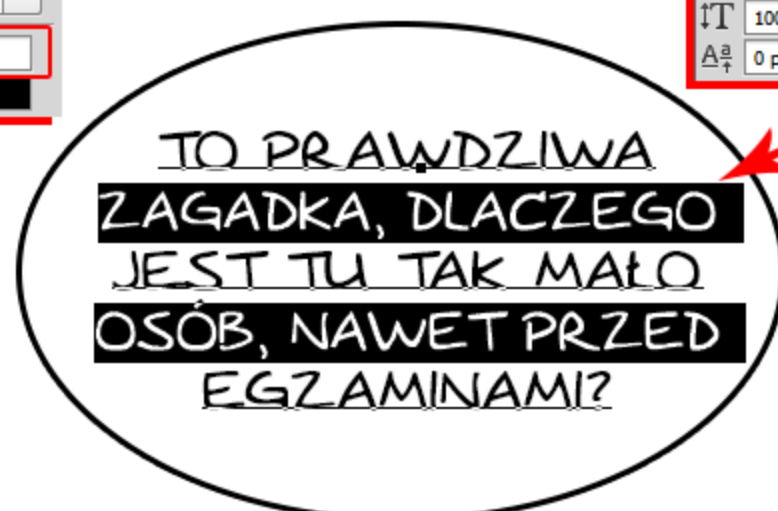
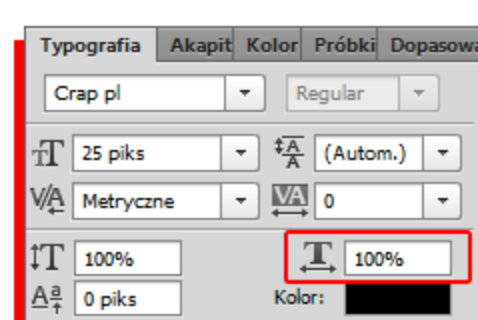
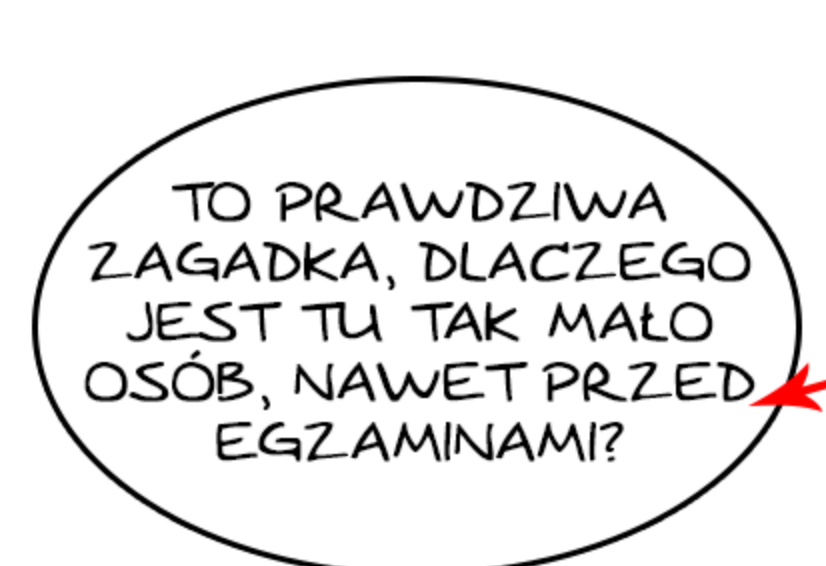
 Część wystająca za bardzo od całości tekstu.

 Część za wąską w stosunku do całości tekstu.

Mimo, że w każdym dymku tekst się zmieścił, to tylko dwa dymki zostały zrobione prawidłowo. Tekst w nich ma zwartą konstrukcję, nic nie odstaje od całości, mamy zachowane równe odstępy od krawędzi. W pozostałych dymkach mamy odstające linie tekstu, tekst jest za blisko krawędzi i mamy linie z krótkimi, pojedynczymi wyrazami w środku dymka, które powodują wizualne przerwanie całości.

## Zwężanie tekstu :

Zdarza się, że trafiamy na zdanie ze słowem którego nie da się podzielić lub po podzieleniu nadal słowo nie wpasowuje się w całość. Jeżeli używamy szeroką czcionkę np. **Anime Ace**, lub stosowanego w Ero-Senin **Crapa pl**, możemy taką czcionkę zwęzić w danej kłopotliwej linii. Zwężamy tak o 5-7% (do szerokości tekstu wynoszącej 95-93%). Takie małe miejscowe zwężenie nie zostaje wyłapane przez czytelnika, a pozwala to nam lekko skrócić daną linię tekstu. Opcję zwężania mamy dostępną w **typografii**.



Z prawej strony zwężiliśmy dwie odstające linie do 93% całości. Czytając tekst nie da się wyłapać takiej drobnej różnicy, a dzięki temu tekst się ładnie wkomponował w dymek i to bez konieczności zmniejszania czcionki.

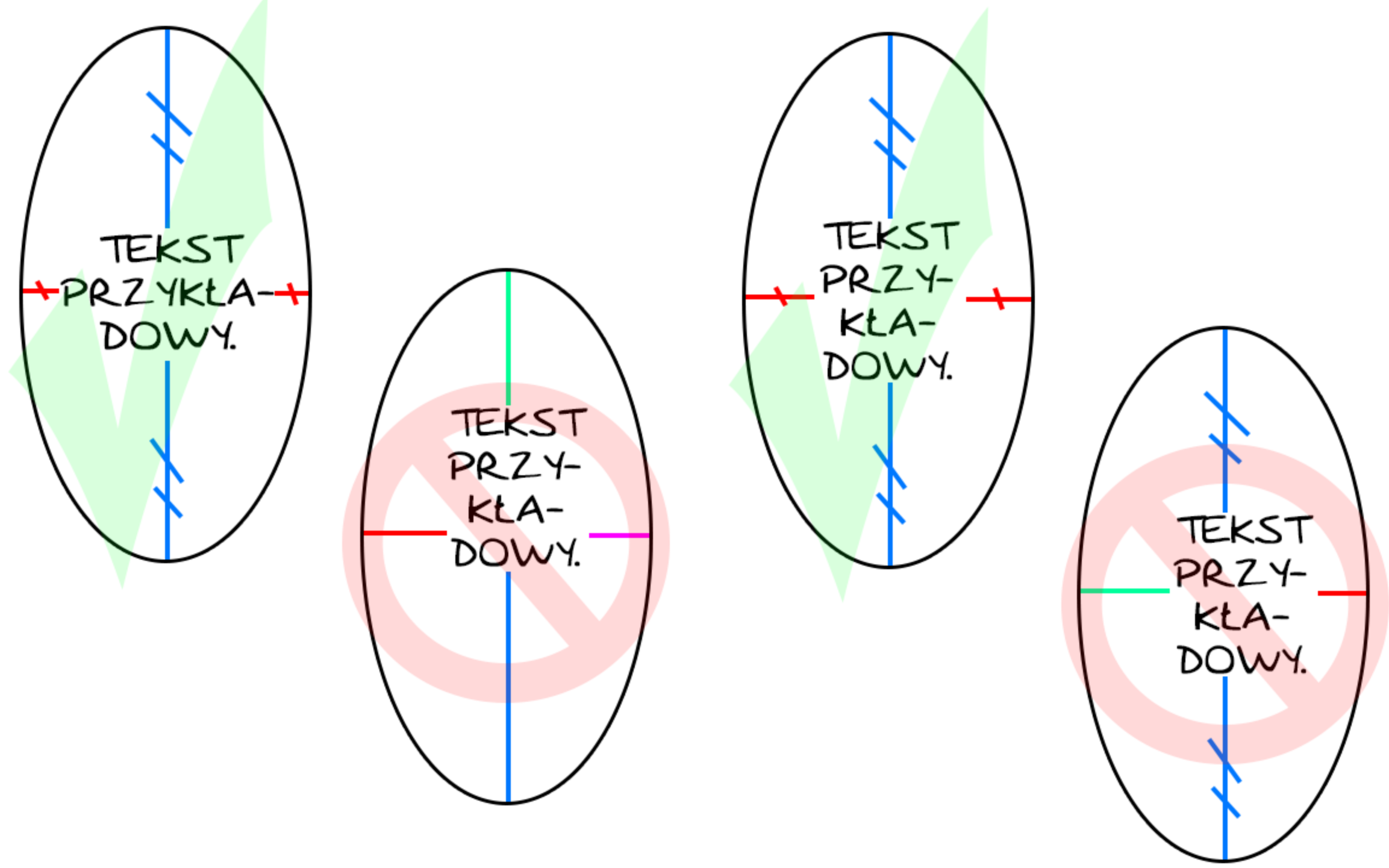
**UWAGA!** Przy wstawianiu kolejnego tekstu trzeba koniecznie sprawdzić, jaką nadal mamy ustawioną szerokość. Jeżeli tego nie sprawdzimy w następnych dymkach nadal będziemy mieli ustawione zwężenie!



# POZYCJONOWANIE TEKSTU

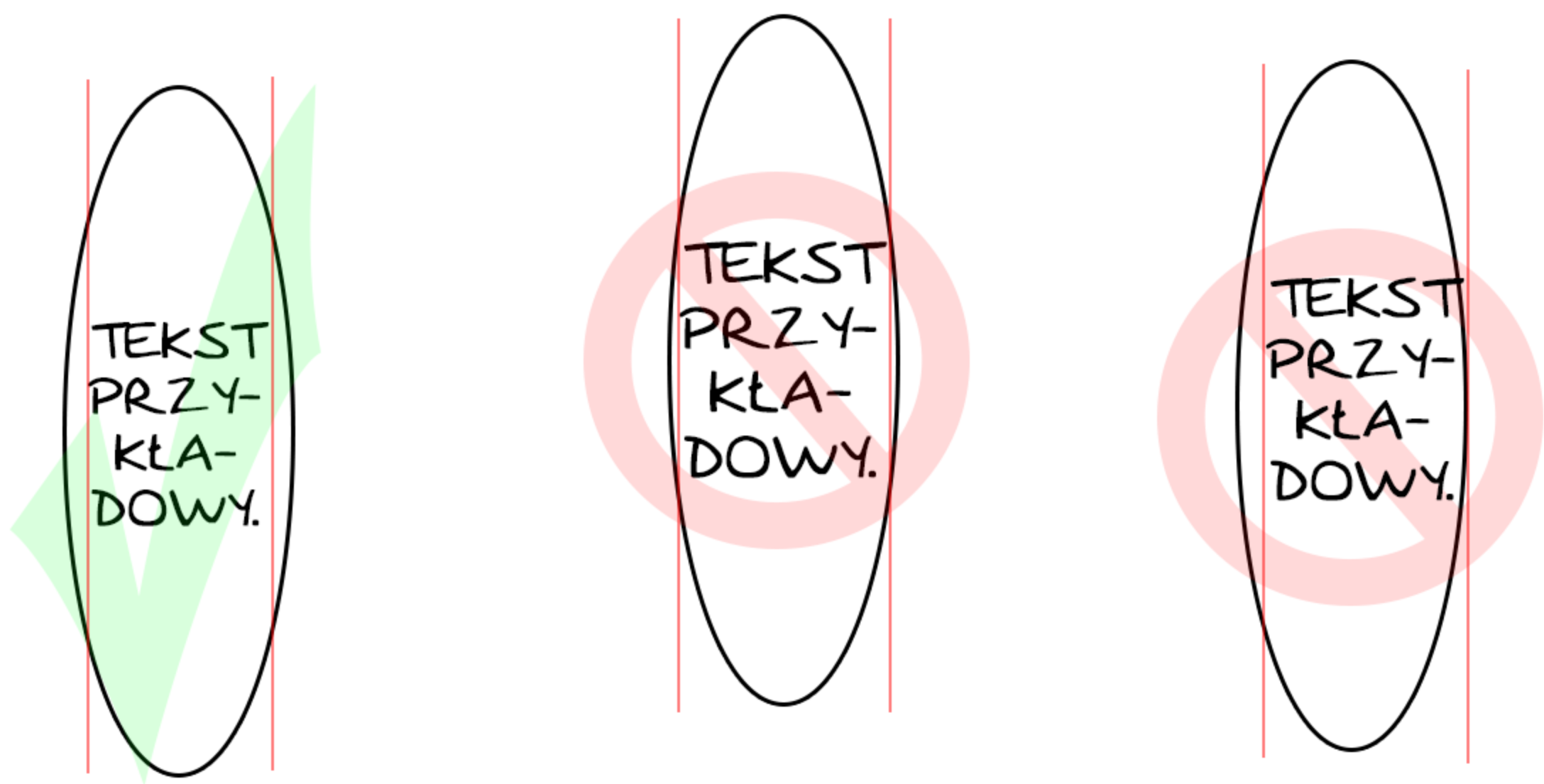
## Centrowanie tekstu w dymku:

Wstawiany tekst musi być zawsze w centralnej części dymka. Odstęp od krawędzi nie musi być dookoła identyczny, ale przeciwstawne odstępy powinny być sobie równe. Odstęp górny = dolnemu, prawy = lewemu. W japońskim wydaniu górny i dolny odstęp najczęściej jest mniejszy od marginesów bocznych, w polskim wydaniu jest zazwyczaj odwrotnie, poziome są mniejsze od pionowych.



## Minimalny margines:

Zasze musimy pamiętać o zachowaniu minimalnego marginesu od krawędzi. Możemy spotkać się z tekstem który po wstawieniu jest szeroki albo tekstu jest długi i ledwo się mieści. W takich wypadkach: zmniejszamy trochę czcionkę, zwężamy, przerabiamy wstawiane zdanie, ostatecznie powiększamy sam dymek, ale margines odstępu zawsze musi być. I ma być on taki, aby był **zauważalny**.

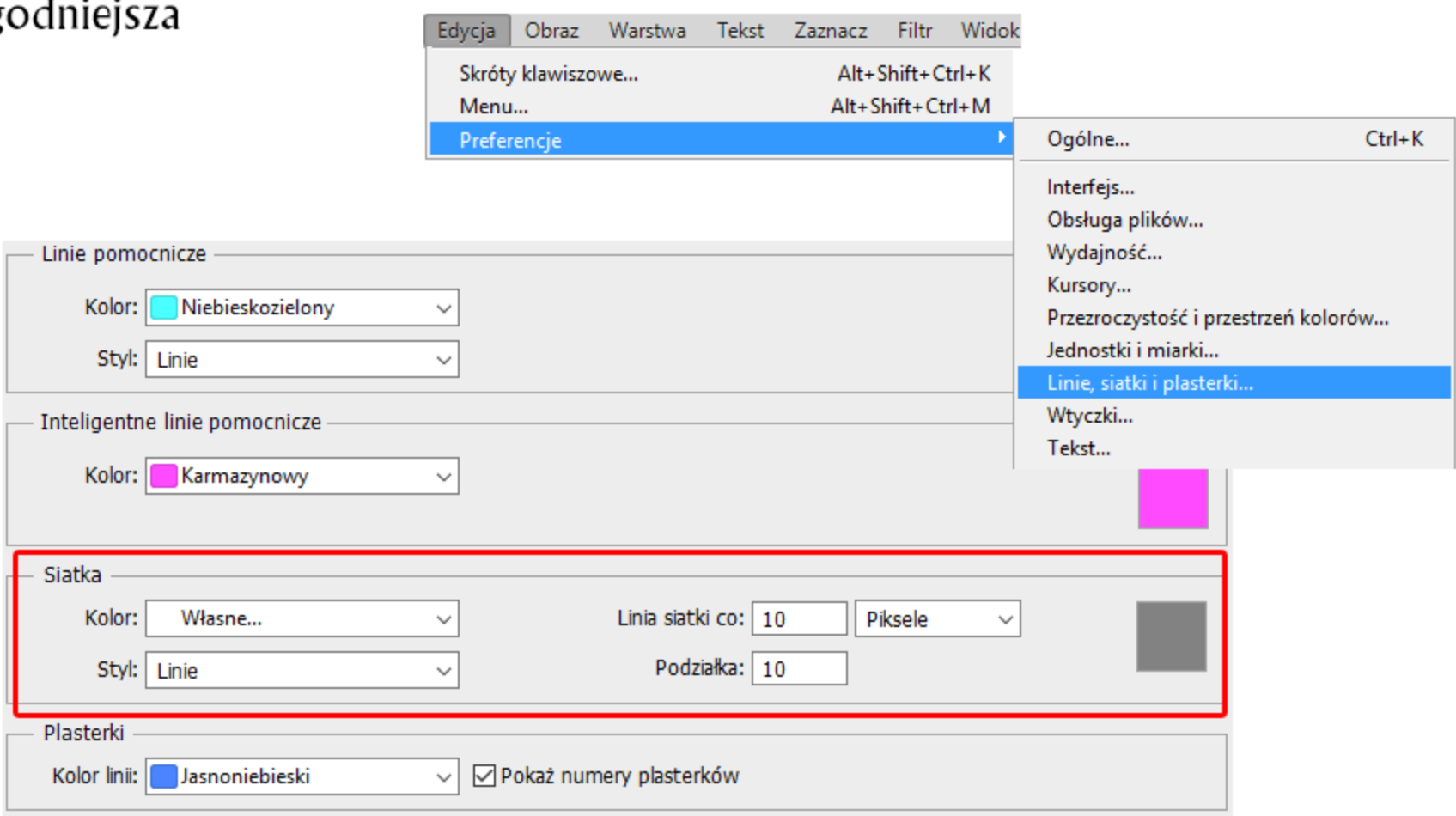


## Siatka:

Jeżeli ktoś ma problem z wycentrowaniem tekstu, to zawsze może posłużyć się **SIATKĄ**, w PS CS6 mamy ją dostępną pod skróttem **Ctrl + "**.



Wielkość siatki zmieniamy w opcjach. Ustawiamy taką siatkę, jaka jest dla nas najwygodniejsza





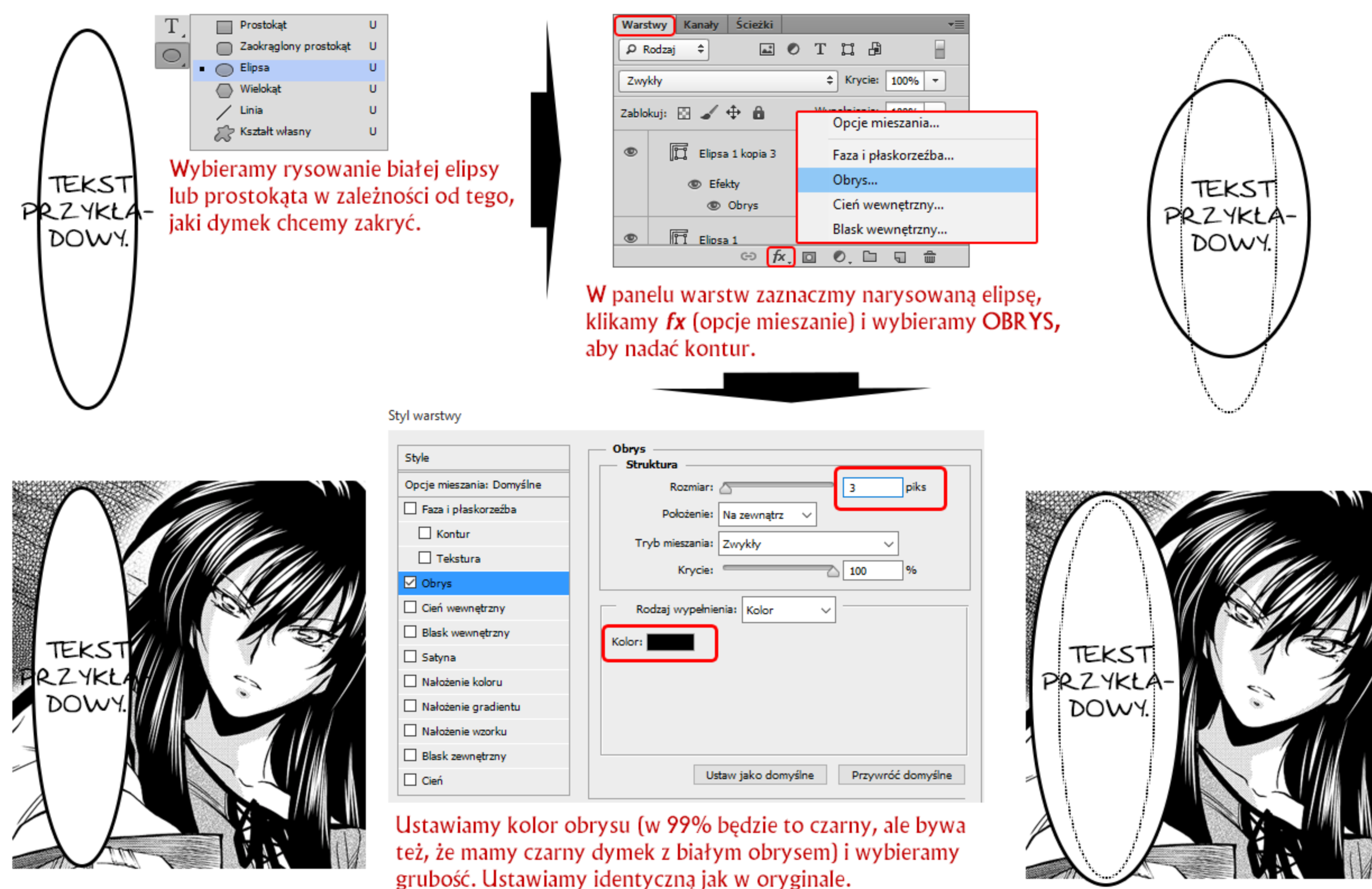
# POWIEKSZANIE DYMKÓW

Jeżeli natrafiamy na za mały (za wąski) dymek, a tekstu już nie możemy bardziej zmniejszyć ani zwęzić, to taki dymek można powiększyć i dokonujemy tego na kilka sposobów:

## Zakrywanie całego oryginalnego dymku nowym:

Zakrywamy cały dymek nowym, wykonanym za pomocą prostokąta lub elipsy, z czarnym obrysem o grubości takiej, jak kontur w oryginalnym dymku.

Jak dymek jest umiejscowiony na rysowanym tle, to staramy się narysować nowy o odpowiadającym nam kształcie tak, by zakrył on oryginalny i poszerzamy tylko tyle, ile musimy, próbując jednocześnie nie stracić za wiele tła.



Podobnie postępujemy z dymkami prostokątnymi.

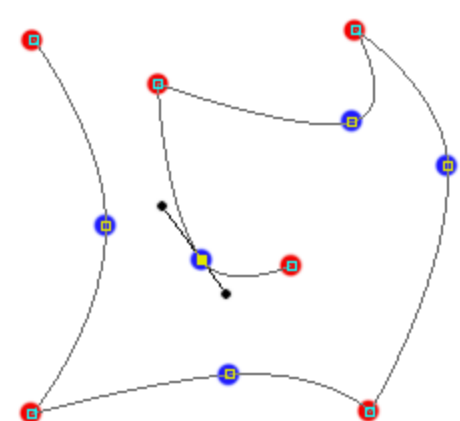
## Dorysowanie części dymka:

W przypadku dymków o nieregularnym kształcie, rysujemy (lub częściowo dorysowujemy) dymek na utworzonej nowej warstwie za pomocą **PIÓRA** i obrysu narysowanej ścieżki.



### Działanie PIÓRA:

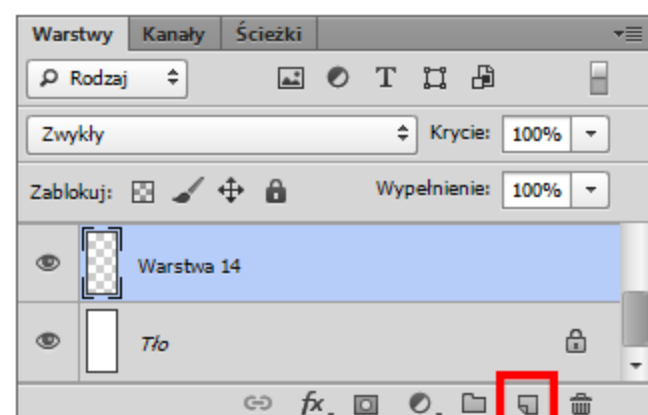
Pióro umożliwia narysowanie linii o dowolnym kształcie. Mając wybrane pióro w PS klikamy punkt, który będzie początkiem linii, następnie kolejny punkt będący końcem narysowanej linii (kolejny linia może zaczynać się w tym samym punkcie, w którym koniec ma poprzednia). Pomiedzy nimi automatycznie zostanie dorysowana linia prosta. Jeżeli klikniemy na naszą nową linii pojawi się na niej trzeci punkt.



- Punkty krańcowe linii.
- Punkty zaznaczone na linii i przesunięte.

Każdy z trzech punktów można dowolnie przesuwać niezależnie od dwóch pozostałych, wystarczy przetrzymać klawisz **Ctrl** i trzymając lewy przycisk myszki przesunąć dowolnie punkt. Pozostałe niezaznaczone punkty się nie przesuwają, każdy punkt można dowolnie zaznaczać i odznaczać, czyli możemy każdy punkt ruszać niezależnie.

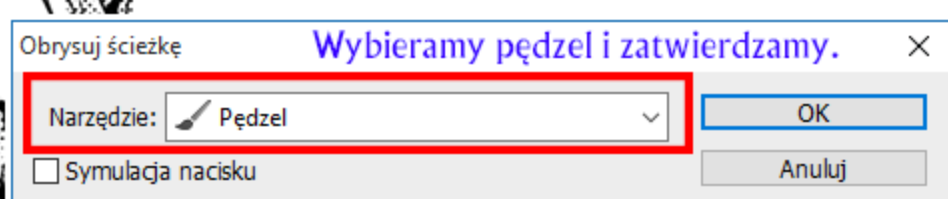
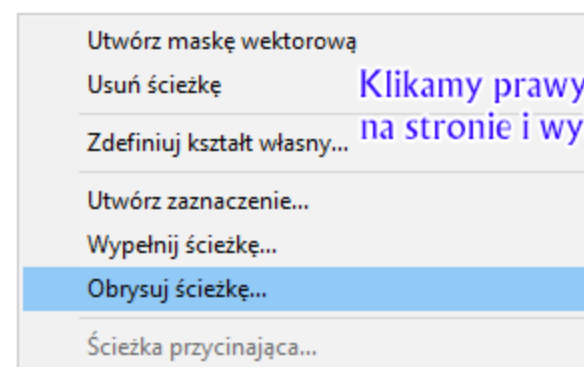
Tak wygenerowana linia nie jest jeszcze narysowana. Zrobiliśmy tylko ścieżkę, po której musimy poprowadzić jakiś obrys, może być to **pędzel, ołówek** itd. Mając ciągle wygenerowaną linię (można ją skasować klikając klawisz **Esc**) klikamy na pędzel i wybieramy jego grubość. Tak, jak teraz wybierzemy i ustawimy pędzel, tak będzie wyglądał obrys. Następnie tworzymy nową warstwę, na której chcemy narysować linię (warstwę robimy, aby potem można było skasować wszystko, co jest pod warstwą nie ruszając nowej linii, np. jakiś tło). Mając już utworzoną warstwę, klikamy ponownie **PIÓRO**, a następnie prawy klawisz myszy na naszej stronie, po czym wybieramy opcję „**OBRYSUJ ŚCIEŻKĘ**”. Upewniamy się, że mamy w opcjach wybrany pędzel i klikamy okej. Tak mamy narysowaną linię na nowej warstwie, linie pióra kasujemy klawiszem **ESC**.



Tworzymy nową warstwę, na której narysujemy linię.



Piorem rysujemy zarys.



Wybieramy pędzel i zatwierdzamy.



Uzyskujemy obrys za pomocą pędzla wcześniej ustawionej na grubość 3px o kolorze czerwonym.

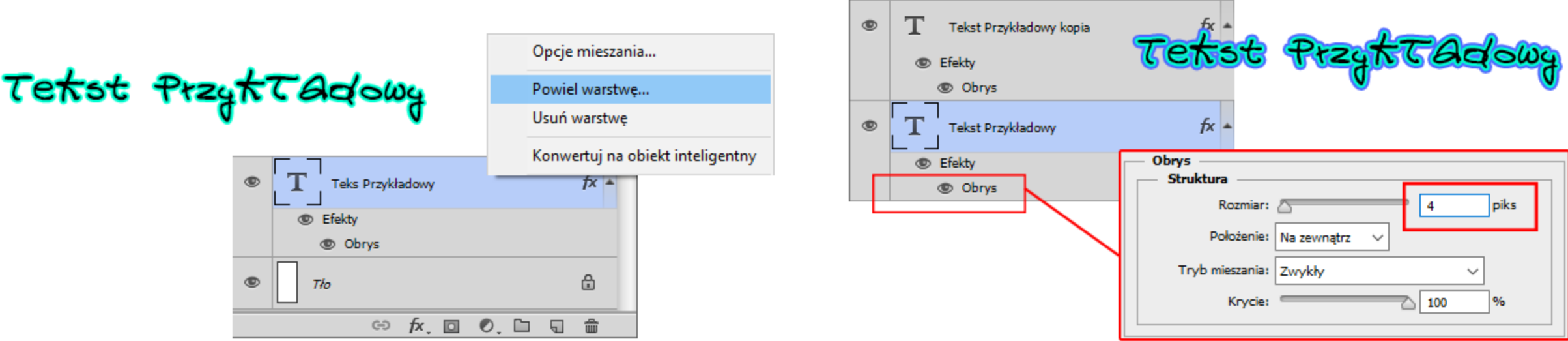


# SFX-y:

Przy wstawianiu SFX-ów najważniejsze jest jak najwierniejsze odtworzenie stylu graficznego oryginalnego napisu. Nie powinno się pomijać żadnego efektu graficznego. Należy stosować obrysy, gradienty, wypełnienia konkretnym wzorem. Często stosujemy kilka efektów jednocześnie. Dobór odpowiedniej czcionki również jest bardzo ważny.

## Obrysy napisu:

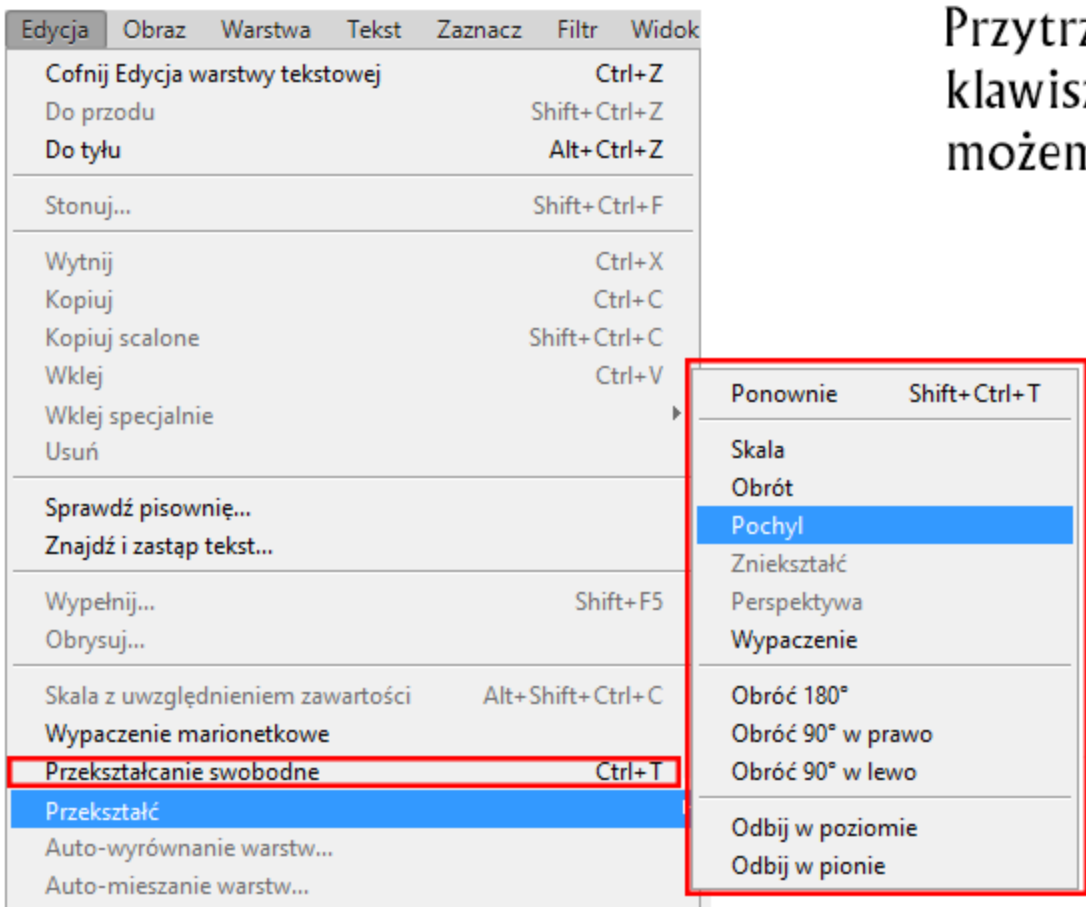
Photoshop umożliwia wykonanie tylko jednego obrysu dla danej warstwy. Kilka obrysów na sobie można wykonać na kilka sposobów. Pokażę sposób najbardziej pasujący do pracy z sfx-ami. O pojedynczym obrysie pisałem przy powiększaniu zwykłych dymków. Żeby wykonać kolejny obrys, nie niszcząc przy tym tekstu, kopiujemy warstwę z naszym tekstem za pomocą opcji „**powiel warstwę**” dostępnej po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na warstwę, którą chcemy skopiować. Tak uzyskujemy jeden tekst dokładnie na drugim. Teraz wystarczy tylko zmienić grubość obrysu tekstu znajdującego się na niższej warstwie.



W celu przeniesienia tekstu z kopią wystarczy zaznaczyć obie warstwy i można je dowolnie przemieszczać, obracać itp. Każda zmiana tekstu wymaga zmiany na obu warstwach oddzielnie.

## Obracanie i deformacja tekstu:


SFX-y prawie zawsze mają swobodny kształt. Dlatego często nasz tekst musimy obracać i odpowiednio deformować. Najprostszym sposobem na obrócenie tekstu jest zaznaczenie warstwy i wybranie skrótu klawiszy: **Ctrl + T**, (działa to też przy grafikach, nie musi być to tekst). Przekształcenie swobodne (Ctrl + T) umożliwia swobodne obracanie i powiększanie napisu. Jeżeli zaznaczymy kilka warstw (np. podwójny obrys) i damy skrót, to obracamy zaznaczone warstwy jednocześnie.



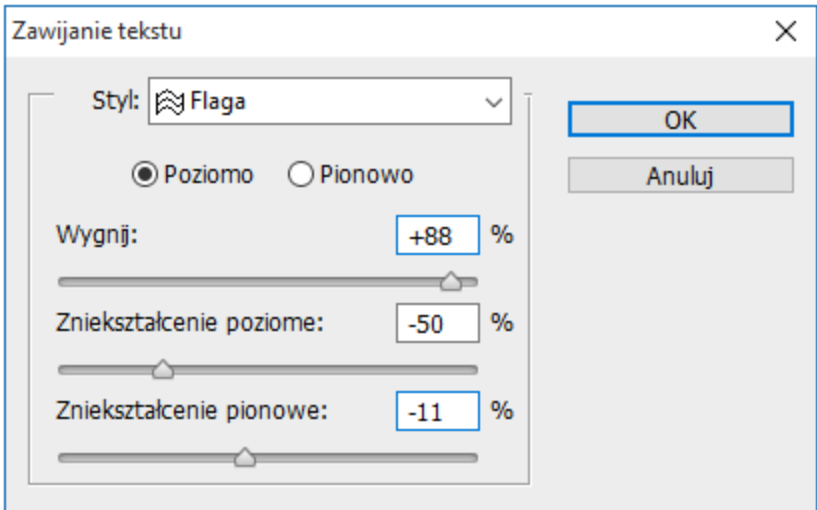
Przytrzymując przy włączonym przekształceniu swobodnym lewy klawisz myszy i przeciągając jeden z rogów obszaru roboczego możemy całość pochylić itp.



Więcej opcji związanych z przekształcaniem tekstu znajdziecie w **EDYCJA > Przekształć**.

Zwykłe przekształcenie ma wiele ograniczeń i jeżeli chcemy tekst zmodyfikować bardziej nie niszcząc warstwy tekstowej to w tym celu używamy **zawijania tekstu**. 

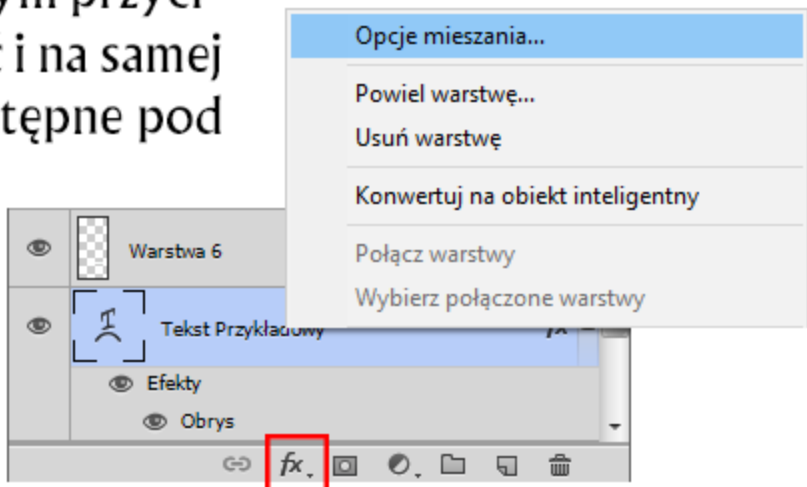
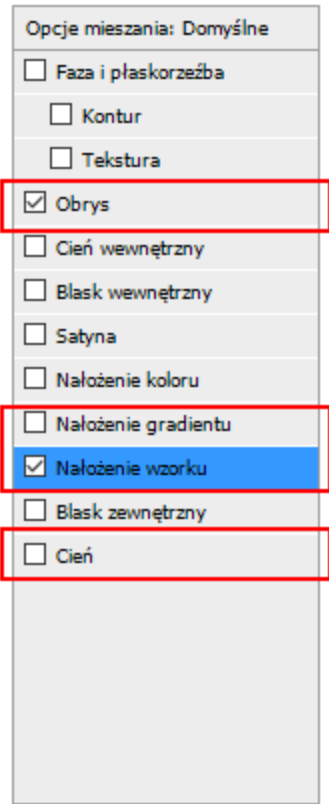
Zawijanie umożliwia nam przybranie tekstu w łuk, fale itp. Warstwa tekstowa nie zostaje spłaszczona, więc cały czas taki tekst możemy modyfikować. Zawijanie nie działa dla tekstu pogrubionego, ale zawsze taki tekst możemy obrysować w celu wytłuszczenia. Tak zmieniony tekst oczywiście dodatkowo możemy swobodnie przekształcić.



## Opcje mieszania:

W celu nadania tekstowi dodatkowych efektów takich jak: cień, nałożenie wzoru, gradient itp. Używamy opcji mieszania. Wzory przydatne przy mangach dołączam do poradnika, znajdziecie je w katalogu: **dodatki PS**. Po wgraniu wszystkich wzorów zresetujcie program.

Aby dostać się do opcji mieszania wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na warstwę z tekstem, który chcemy zmienić i na samej górze wybrać opcje mieszania. Wszystkie opcje są też dostępne pod przyciskiem **fx**.

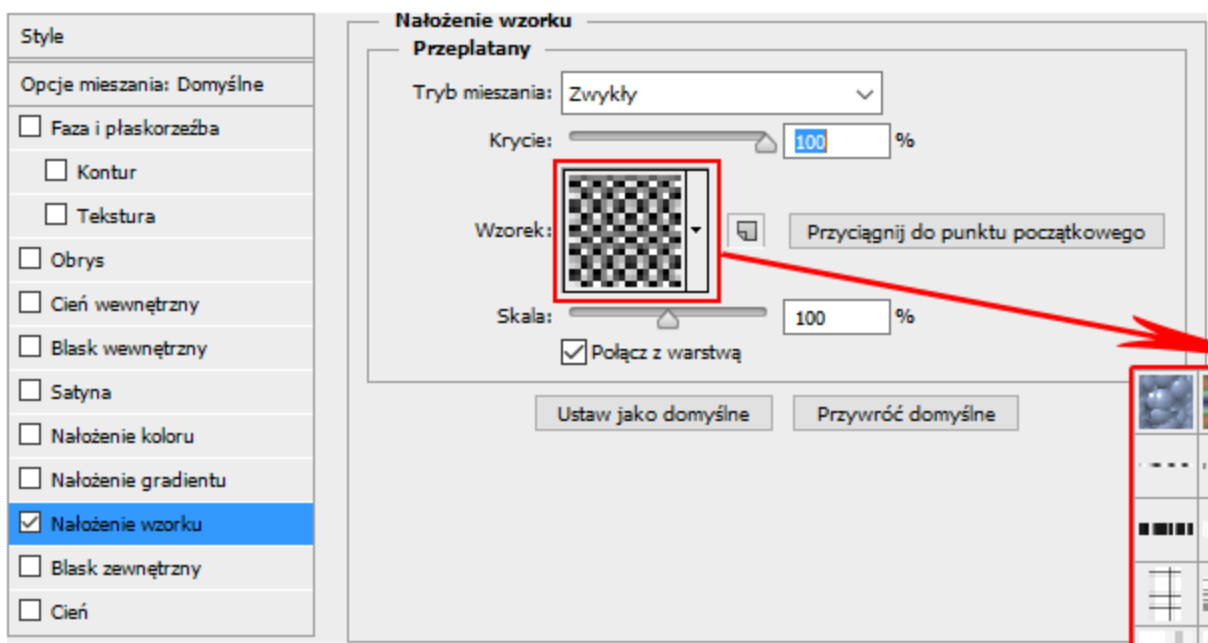


Przy wstawianiu tekstu będziemy korzystać ze wszystkich dostępnych opcji, ale to cztery są najczęściej stosowane.

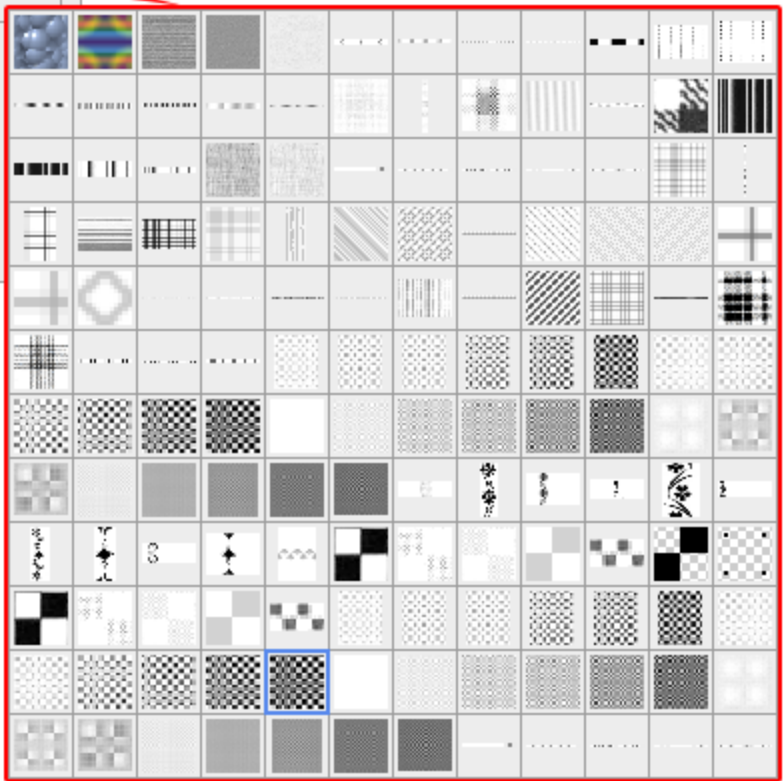


## Opcje mieszania – nałożenie wzorku:

W mangowych SFX-ach często spotykamy nałożony raster (wzorek) na napis. Nałożenie takiego rastra jest bardzo proste. Wchodząc w opcje „**nałożenie wzorku**” w opcjach mieszania, mamy możliwość naniesienia bezpośrednio wzorku na nasz napis lub jakąś grafikę (opcje mieszania można stosować też do grafik).



Tekst przykładowy



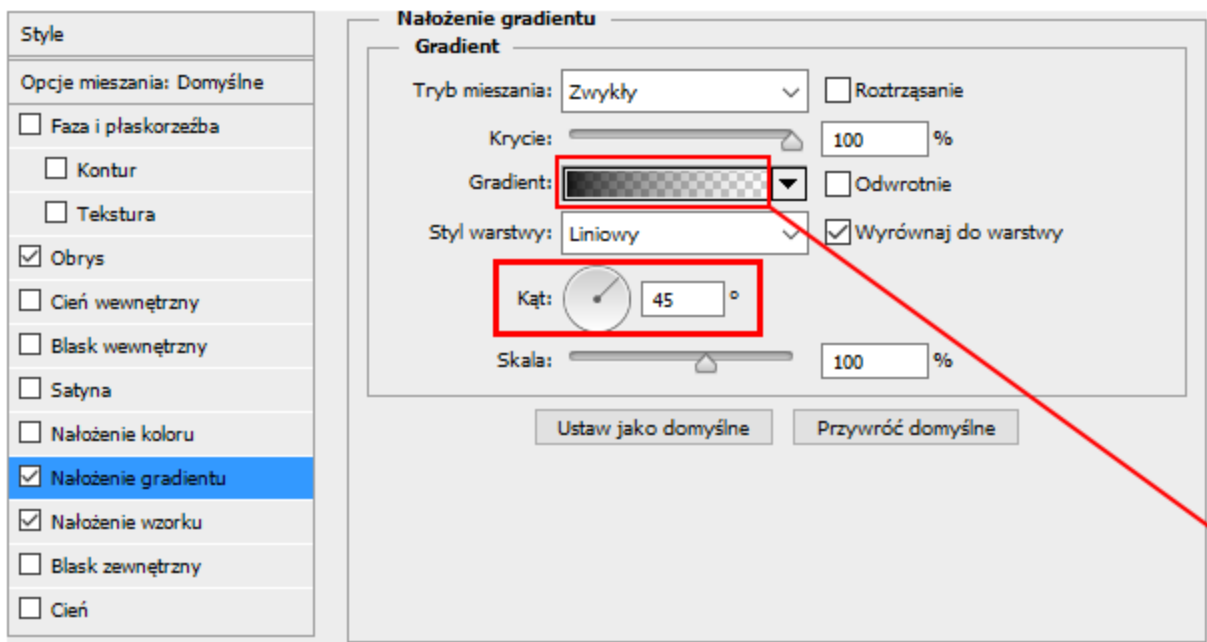
W opcjach mieszania wybieramy, jaki chcemy zastosować wzorek. Ustawiamy jego skalę (najczęściej będzie to domyślne 100%), gdyż powiększenie lub zmniejszenie wzorku może go rozmazać lub zniekształcić, ale nie jest to regułą. Wszystko zależy od rodzaju wzorku.

Mangowe wzorki trzeba wgrać do programu samodzielnie, domyślnie PS ma tylko kilka podstawowych wzorków, nieprzydatnych przy pracy z mangami. Najbardziej przydatne dodaję do tego poradnika. Zastosowanie wzorku powoduje, że cały napis zostaje nim pokryty, dlatego najczęściej dajemy jeszcze obrys, aby nadać kontur napisu.

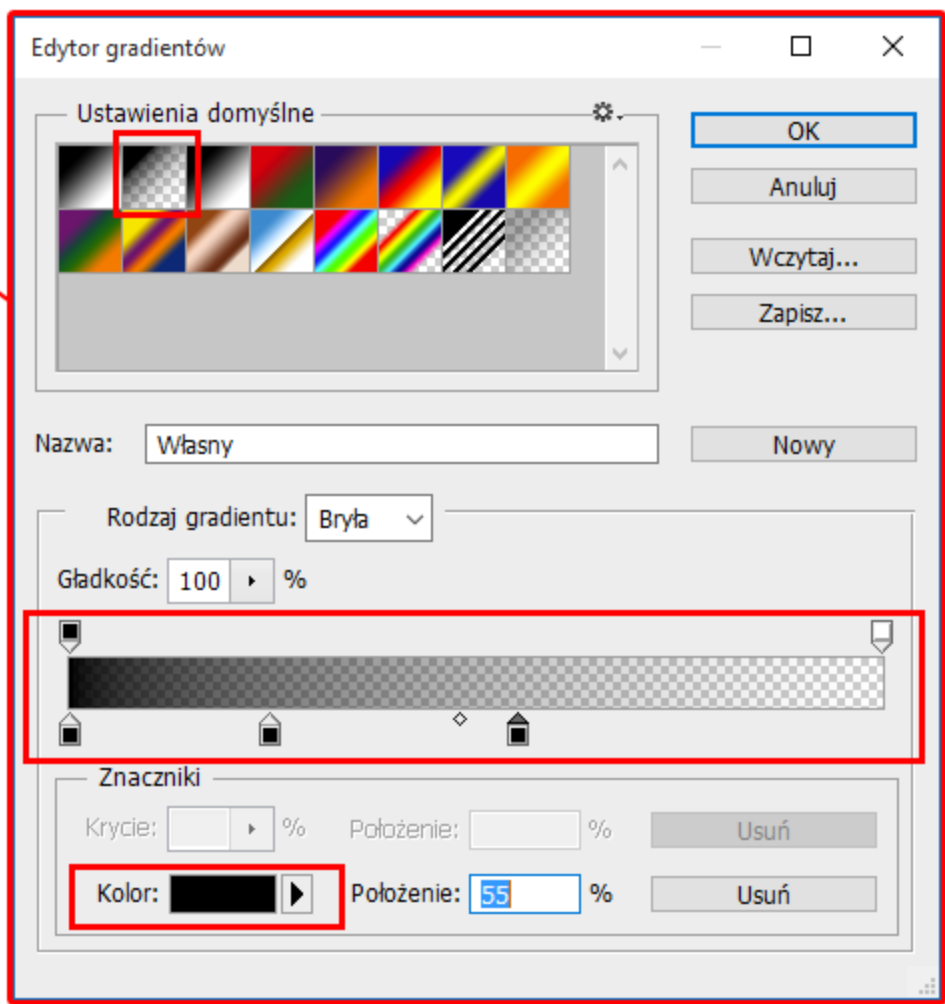
Tekst przykładowy

## Opcje mieszania – nałożenie gradientu:

Inną, często stosowaną opcją jest nałożenie gradientu. Najczęściej gradient jest nakładany na tekst z obrysem i już nałożonym wzorkiem, nie jest to jednak regułą. SFX może mieć dowolnie nałożone efekty.



Tekst przykładowy



Wybieramy rodzaj gradientu, PS ma kilka domyślnych opcji. Jeżeli chcemy zachować wzorek to wybieramy gradient przezroczysty. W Photoshopie gradient jest ustawiony nad wzorkiem i jeżeli wybierzemy zwykły nie przezroczysty gradient, to zakryjemy wzorek. Dając przezroczystość widzimy wzorek znajdujący się pod gradientem.

Ustawiamy też kąt, jaki nam najbardziej pasuje i w edytorze gradientów suwakami dobieramy wielkość gradientu. Możemy zwiększyć obszar ściemniony, itp. Możemy też wybrać kolor gradientu, nie musi być to czarny. W mangach też trafiają się pomalowane strony.

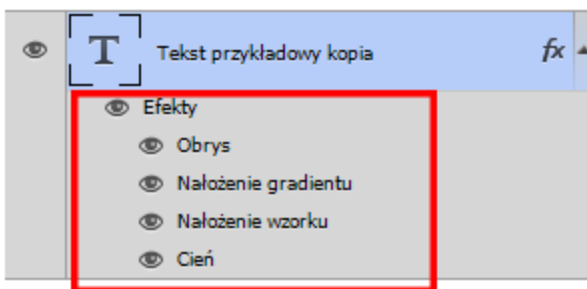
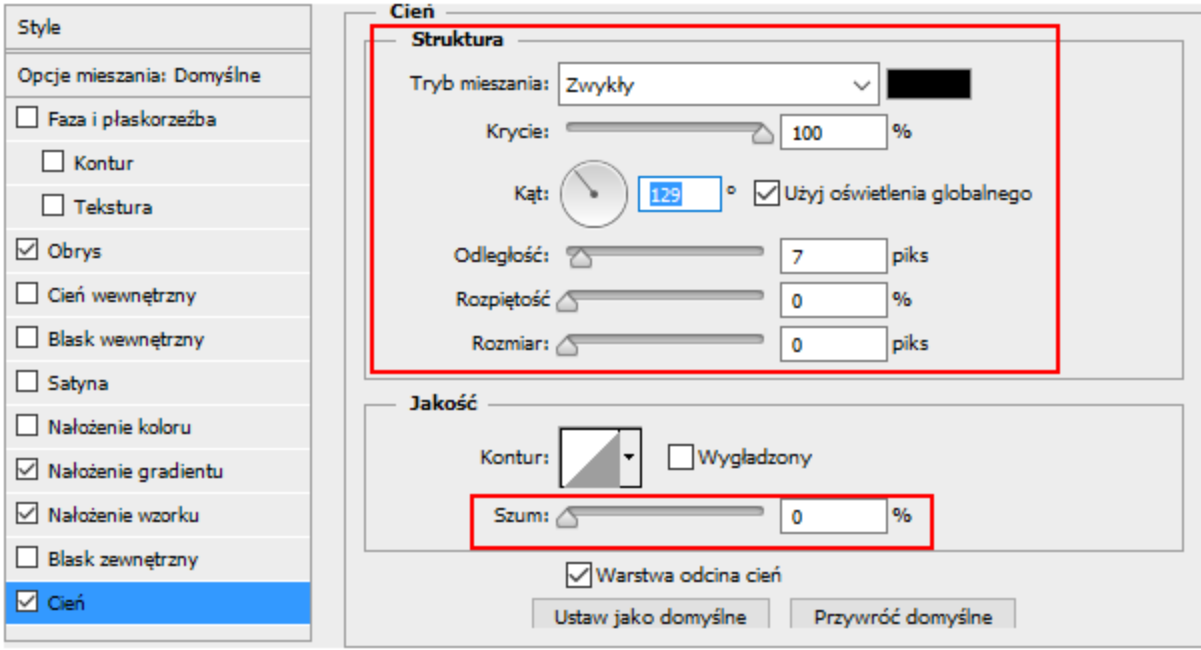
## Opcje mieszania – cień:

Czwartą, najczęściej stosowaną opcją po obrysach, gradientach i wzorkach jest nakładanie cienia na napis/grafikę.

Tekst przykładowy

Zastosowanie opcji **Cień**, jak sama nazwa sugeruje, powoduje nałożenie cienia na napis. Nie będę omawiał każdej dostępnej opcji w cieniowaniu. Napiszę tylko, że najważniejsze jest ustawienie odpowiedniej opcji mieszania oraz krycie i kąt, pod jakim pada cień. Dodatkowo możemy nadać szum dla cienia. Możemy uzyskać dowolny cień, rozmyty daleko od napisu, zwarty blisko napisu, cały zaszumiany, mocno przezroczysty.

Cień w PS nakładany jest zawsze na samym końcu, dlatego jak mamy obrys, to jest on nad cieniem, a sam cień jest wykonywany dla tekstu bez obrysu. Na warstwie macie pokazane nałożone efekty. Ich kolejność jest ważna, bo w takiej kolejności program te efekty wczytuje i jeden efekt znajdujący się wyżej może zakryć ten z pod spodu.



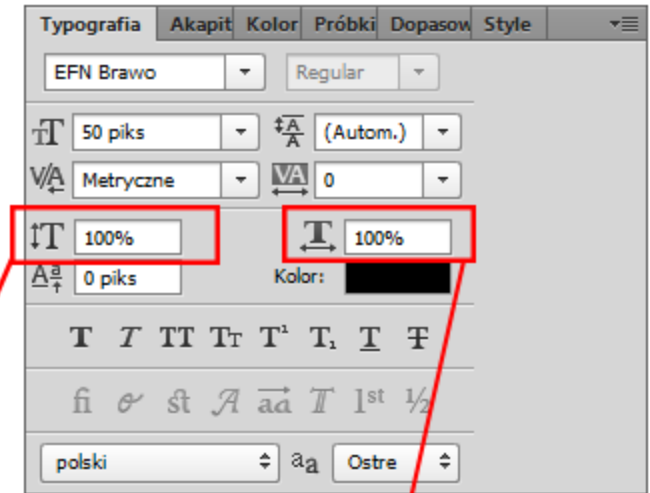
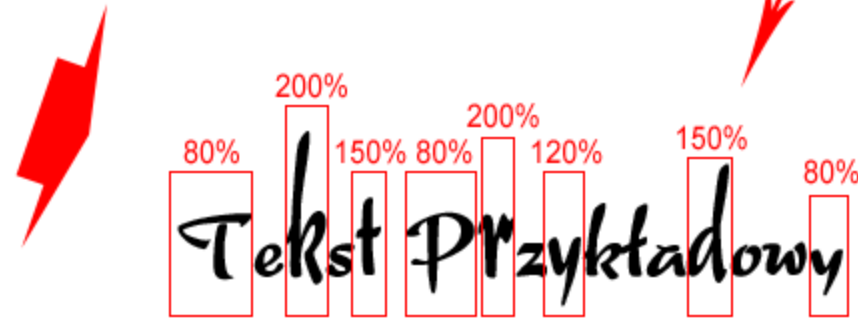


# Typografia:

W menu typografii znajdziemy wszystkie opcje potrzebne do edycji tekstu. Możemy zmieniać wielkość, rodzaj czcionki, szerokość odstępów pomiędzy literami, szerokość całego tekstu, wysokość tekstu itd.

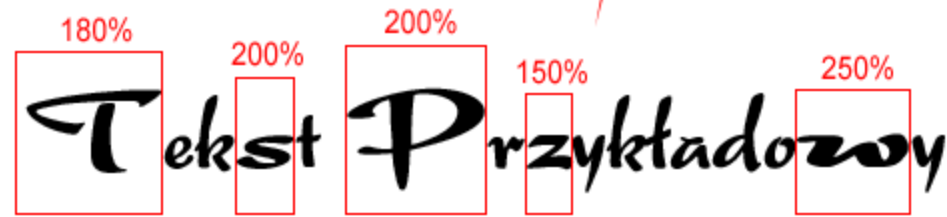
Przy SFX-ach często stosujemy dostępne w typografii **skalowanie poziome i pionowe oraz przesunięcie linii bazowej**. Skalowanie pionowe pozwala nam rozszerzyć w pionie cały tekst lub pojedynczą zaznaczoną literę. Działa to tak: zaznaczamy literę, którą chcemy rozciągnąć względem innych liter w słowie. A w typografii zwiększamy procentową wartość skalowania pionowego.

Tekst Przykładowy



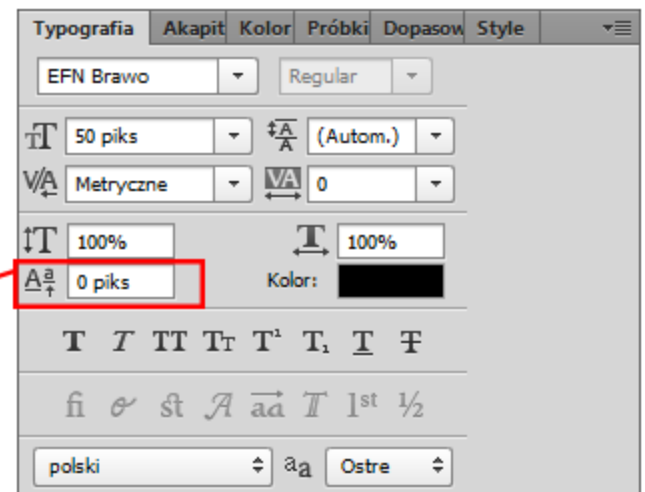
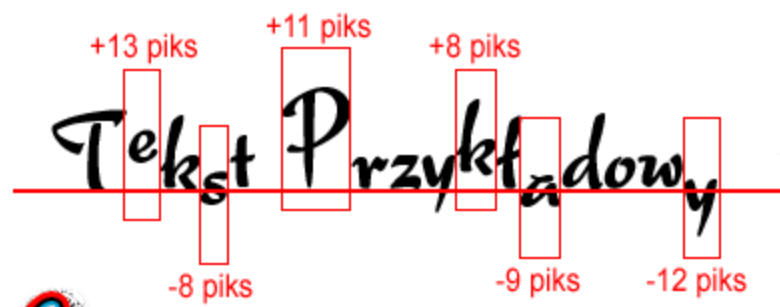
### Skalowanie w poziomie:

Działa to identycznie, jak w przypadku „skalowanie w pionie”, tylko tym razem poszerzamy dany fragment.



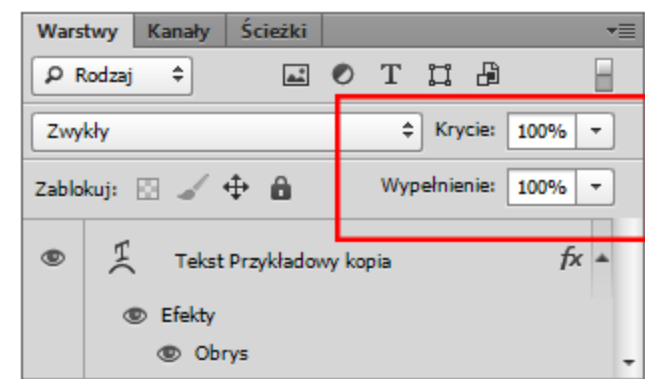
### Zmiana linii bazowej:

Linia bazowa jest linią, po której pisany jest tekst i można ją swobodnie podnosić lub opuszczać dla każdej litery niezależnie. Wielkość zmieniamy co jeden piksel.



Oczywiście możemy stosować wszystkie te efekty jednocześnie, ciągle też zachowujemy w PS warstwę tekstową, czyli możemy dodać zawijanie oraz efekty mieszania.

W SFX-ach nie musimy wstawiać całego słowa jednocześnie. Czasami, aby uzyskać lepszy efekt wstawiamy każdą literę oddzielnie, jako niezależną warstwę. Wszystko zależy od efektu, jaki chcemy uzyskać. Program umożliwia nam też zmianę widoczności warstwy. Możemy procentowo zmniejszać widoczność dla całej warstwy z wszystkimi efektami oraz tylko dla warstwy z pominięciem efektów. W mandze często widzimy napis przezroczysty z samym obrysem lub kilkoma obrysami. Zmiana widoczności jest dostępna w opcjach warstw.

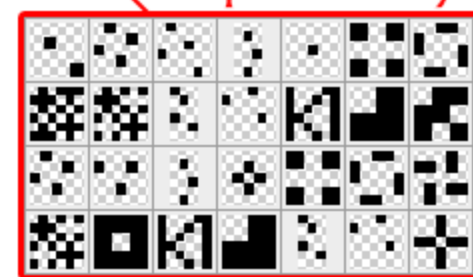


Krycie - widoczność z efektami.  
Wypełnienie - widoczność z pominięciem efektów.

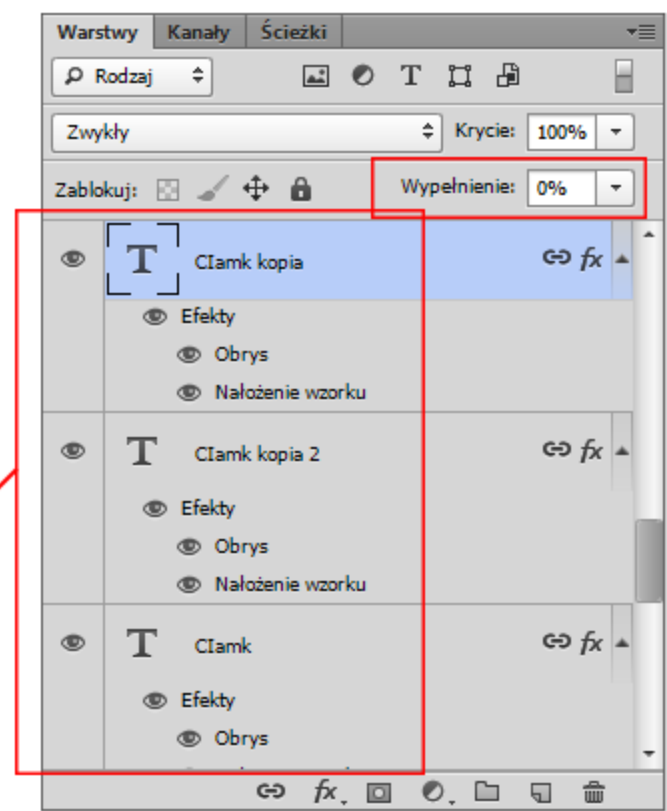
Możemy też nałożyć specjalny wzorek (na przykład jakieś kropki na przezroczystym tle) i dając wypełnienie zero uzyskamy wzorek kropek na jakimś tle.



Przykłady wzorków na przezroczystym tle.



Tutaj daliśmy napis z wypełnieniem zerowym plus wzorek i trzy obrysy, czyli mamy trzy takie same warstwy, w których zmieniamy tylko obrys.



Przy wstawianiu SFX-ów liczy się przede wszystkim wygląd na stronie mangi. Muszą one być wykonane estetycznie i pasować do całości. Staramy się jak najbardziej odwzorować wygląd oryginalnych SFX-ów. Nie muszą być zrobione identycznie jak japońskie, ale powinniśmy dążyć do jak największego podobieństwa. Nie wystarczy tylko wkleić napis i dać zwykły obrys, gdy japoński SFX ma o wiele więcej efektów i jest porzucany po całej stronie.



