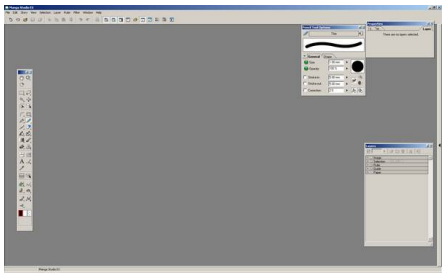
Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00

Это руководство по шагам как начать работу в Манга Студии. Т.е. что потребуется вам создать, какими инструментами пользоваться для того, чтобы прям с места в карьер начать рисовать великую 200-страничную (как минимум!) мангу.

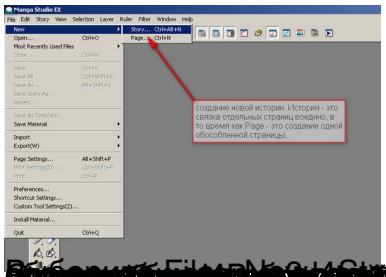
В этом руководстве я буду рассказывать как организовать рабочее пространство в программе и как подготовить все настройки так, чтобы вам осталось только нарисовать сам комикс, чтобы вас не мучали вопросы о разметке, шаблонах, полях, отступах, простройке кадров и расстояний между ними. Вас это не должно беспокоить, в программе есть все для того, чтобы вы не думали об этом.

В этом уроке подразумевается, что вы уже установили себе на компьютер Манга Студию. Скриншоты в процессе объяснения будут из Manga Studio 4.0 EX.



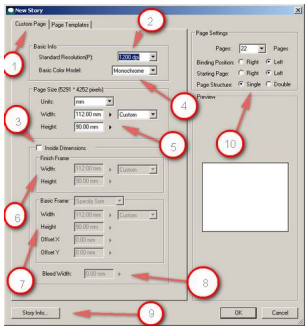


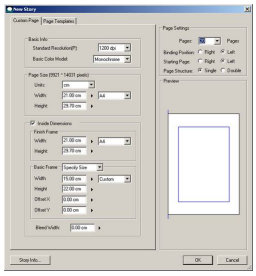
"создаем историю (Story)"



Настройки истории

Манга Студио позволяет создавать как левосторонние (читаются слева направо), так и правосторонние (по-японски, справа налево) истории. В истории вы можете задать одна страница или разворот у вас будут открывающими историю. А также вы можете указать хотите ли вы рисовать разворотами или на отдельных страницах.





1. Вкладка **"Custom Page"** (произвольная страница). По умолчанию, при создании истории открывается она, хотя есть еще рядом вкладка "Page Templates" (шаблоны страниц). На этой вкладке вам предлагается составить свой шаблон размеров страницы.

2. **"standard resolution"** (стандартное разрешение, о рекомендуемом разрешении ниже). Разрешение по умолчанию. Создавая новый слой, вы будете видетЬ. что оно вбрано по умолчанию (в Манга Студии у каждого слоя свое разрешение, в отличии от

Фотошопа). Рекомендую 1200dpi.

3. Галочка **"Inside Dimensions"** (внутренние измерения). Она отвечает за включение или игнорирование внутренних вспомогательных рамок: граница активной области манги (об этом чуть ниже) и граница печатной части листа манги (подробности тоже ниже). Включите ее.

4. Выпадающий список **"Basic Color Model"** (базовая цветовая модель). Эта опция указывает программе какую цветовую модель использовать по умолчанию для новых слоев в программе. Какую модель вы здесь укажете, та и будет использоваться. Лучше выберите Monochrome (одноцветная).

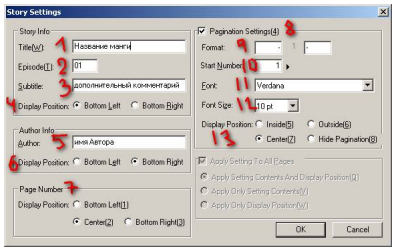
5. **"Page Size"** (размеры страницы). Это размеры вашего листа. Здесь вы выставляете размер своего рабочего листа. Лично я использую стандартный **лист А4**, потому что это наиболее распространенный формат (изначально манга печатается тоже на формате А4). Чтобы не вспоминать сколько на сколько этот А4, размер можно выбрать из выпадающего списка рядом.

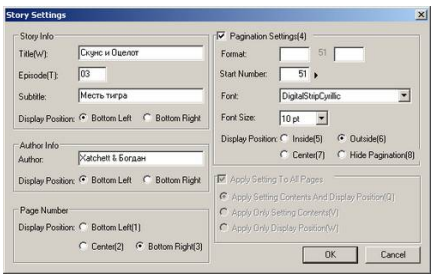
6. **"Finish Frame"** (граница печатной области листа). Это граница, выйдя за которую, рисунок выходит за полосу комикса. Это линия обреза, если говорить проще. Вообще, чтобы не усложнять процесс, просто посоветую вам приравнять ее к границам листа, поверьте, вы ничего не потеряете.

7. **"Basic Frame"** (граница активной област) - с этим вы будете имет дело на каждой странице. Это поля вашей манга-страницы. За эти поля вы сможете выходить, но изначально они обозначают общие границы вашего комикса на листе. Измерьте ширину и высоту вашей общей рамки для комиксов и вставьте эти измерения туда. Или можете взять эти границы из какой-нибудь манги. Лично я использую размеры **15см X 22см** (возможно для вас эти поля покажутся слишком большими или наоборот, маленькими)

8. **"Bleed Width"** (ширина допустимого выхода за края печатной области). Это тоже из страшных вопросов печати. Ставьте **0**.

9. **"Story info"** (информация об истории). Ее имеет смысл заполнить. Информацию об истории в дальнейшем можно будет как выводить на печать, так и не выводить, оставив ее для удобства и себя лично.





1. Название вашей манги
2. Номер эпизода (я их называю с ведущими нулями, как в примере)
3. дополнительный комментарий, который вы захотите прибавить к названию манги.
4. Где выводить эти сведения: внизу слева или внизу справа.
5. Ваше имя
6. Где выводить: снизу слева или снизу справа
7. Номер страницы. Снизу слева, по сентру, снизу справа.
8. Настройки нумерации. если вы их включите,сможете указать дополнительные опции для нумерации.
9. формат. Все, что вы введете в окошечках слева и справа от "1", будет выводиться на страницах рядом с номером. Вы можете сделать, чтобы нумерация у вас выглядела так: [1], или -1-, или ~1~, или "вкл. 1 выкл." =)
10. Число, с которого начнется нумерация. Если у вас сквозная нумерация эпизодов, а у вас уже второй эпизод. То можете начать нумерацию со следюущей после последней страницы первого эпизода. Например, 41-ой (если первый эпизод у вас был 40 страниц).

11. Шрифт, которым будут набраны данные.
12. размер шрифта
13. Позиция отображения: внутри (внутренняя сторона разворота, ближняя к сгибу), снаружи (как обычно в книжках), по центру (страницы), скрыть нумерацию

14. **"Page Settings"** (настройки страницы). **"Pages"** - количество страниц. Если не знаете сколько у вас будет страниц, не страшно, ставьте примерно, всегда можно добавить страниц потом.

"Binding position" (привязка). Right - правосторонняя, т.е. для манги, которая рисуется и читается справа налево. Left - левосторонняя, которая читается и рисуется слева направо.

"Starting Page" - первая страница. Вы выбираете с какой страницы из разворота вы начнете. Right- это правая страница, значит, левая страница в первом развороте будет отсутствовать. Left - это начать с левой страницы, т.е. с полного разворота. Рекомендую начинать с правой страницы **(Right)**, потому что как правило левая сторона первого разворота это либо обложка, на которой лучше мангу не печатать, либо хорошая пауза для истории или место для титула (названия) эпизода.

"Page Structure" - структура страниц. Single - одиночные страницы, Double - рисовать разворотами. Каждые две соседние страницы объединены в разворот. Разворотами имеет смысл рисовать, если у вас много страниц с кадрами залезающими на две страницы или вы не мыслите иначе чем разворотами. Предлагаю выбрать Single. Для картин на разворот потом можно будет склеить любые две соседние страницы в одну.

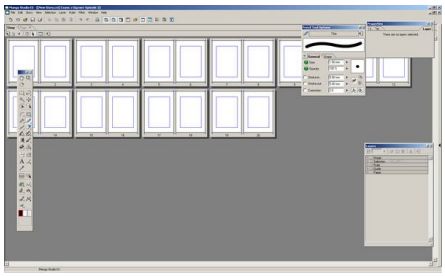
Разрешение вашей страницы. По умолчанию - это 1200 dpi. Разрешение отвечает за четкость вашего рисунка при печати, чем оно больше, тем четче выйдет рисунок на печати. Это особенно важно, если ваша манга изобилует мелкими деталями или тонкой

штриховкой. Для качественной печати черно-белого изображения достаточно 600dpi, но если вы знаете, что вас напечатают на хорошей бумаге (на глянце, например, ламинированной бумаге), то печать рисунка с 1200dpi будет выглядеть выгоднее.

Это была самая сложная часть. Дальше все легче =)

Кстати, вторая закладка "Page tamplates" предлагает выбрать вам готовые заготовленные размеченные шаблоны для манги. Можете выбрать и там, если разбираетесь в том, что вам действительно нужно. А остальные параметры там такие же, как и в рассмотренной вкладке.

Вот что получилось после применения моих параметров:



это вид "истории" снаружи =). Если дважды кликнуть по любому листу - он откроется в режиме рисования.

Слои в Манга Студии

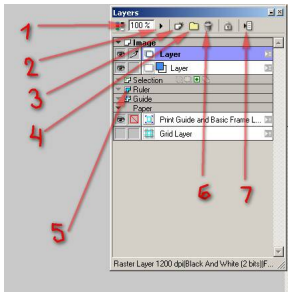


Таблица слоев в Манга Студии выглядит как показано на рисунке. Это состояние слоев на момент начала работы со страницей.

Я расскажу только о тех опциях таблицы слоев, которые часто используются и будут использованы сегодня в уроке.

1. Окно прозрачности слоя. Отображает прозрачность для текущего слоя. Текущий слой тот, который выделен синим.
2. маленький треугольник-стрелка, это кнопка регулятора прозрачности. При нажатии на нее появляется бегунок прозрачности, который можно установить в любое положение от 0% до 100%
3. Кнопочка создания нового слоя.
4. Создание нового набора слоев. Слои можно собирать в наборы (это делается для того, чтобы емко сгруппировать слои и уменьшая количество отображаемых строк в таблице слоев, еще и делать со слоями, сгруппированными в набор общие действия (скрыть, показать, переместить, поменять прозрачность)
5. Кнопка создания нового слоя в категории Ruler (направляющие)
6. Удаление слоя. Удаляет текущий слой.
7. Настройки слоя, дополнительный действия со слоем. Аналогичны в большинстве своем Фотошопу.

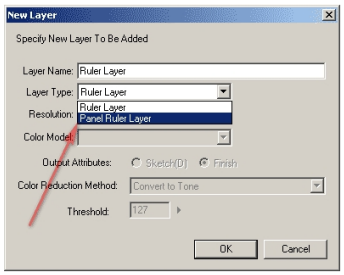
Я пользуюсь тремя видами слоев: слои для набросков, слои для чистового варианта, слой направляющих.

Слой направляющих
разбиение страницы на кадры

В Манга Студии есть свой механизм для быстрой и точной отрисовки границ кадров так, чтобы соблюдались ровные углы, состыковывались края кадров, а расстояния между ними были ровно такими какие нам надо. Я расскажу как пользоваться этим. Лично мне это облегчает жизнь. И это просто удобно! Нет ничего легче нарисовать границы и в процессе рисования их также очень легко менять, при этом ничего долго стирать и перерисовывать не придется.

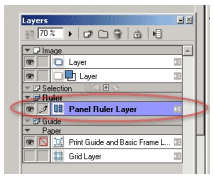
Откройте свою первую страницу манги (дважды кликните по ней, если вы находитесь в режиме просмотра "истории").

В таблице слоев нажмите кнопку создания нового слоя вида "Ruler". Вы увидите следующий экран:



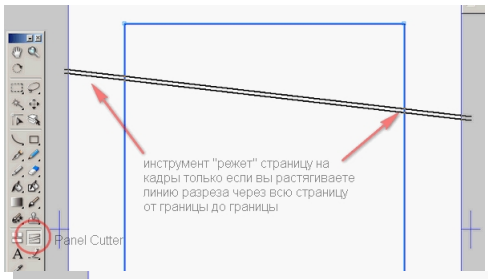
Из выпадающего списка выберите "Panel Ruler Layer" (Слой направляющих кадров). Имя можете задать какое угодно, даже оставить по умолчанию, это все равно. Как правило больше одного такого слоя для 

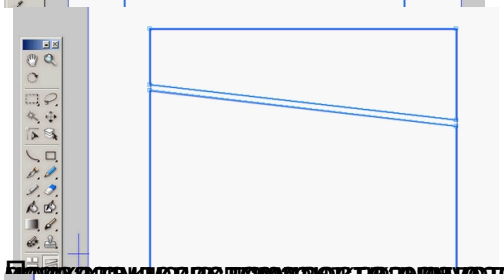
разбивки страницы на кадры - не требуется. И нажмите ок. У вас появится новый слой, а внутренняя синяя рамочка на странице станет более толстой.

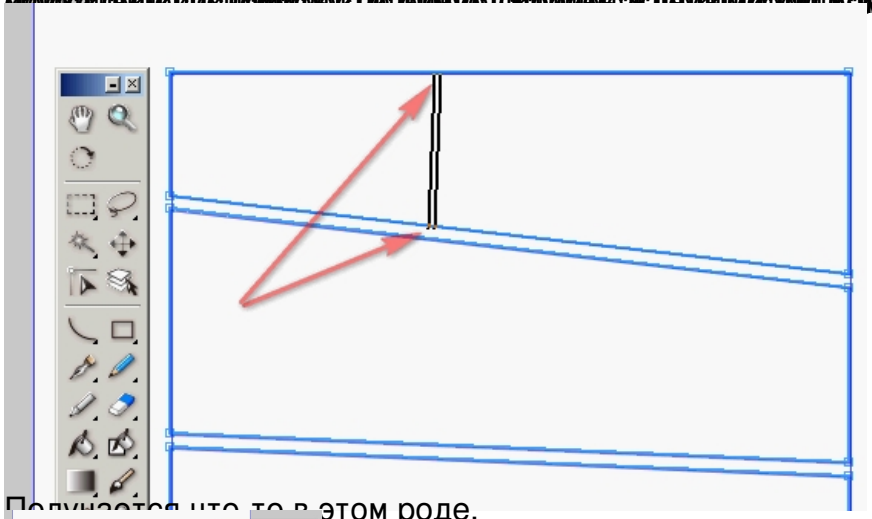


Инструмент, который разрезает страницу на кадры называется "Panel Cutter" (резчик кадров), на панели инструментов он находится под инструментом "Stamp" (штамп, клон). Откликается на клавишу "F" (нажатую два раза подряд).

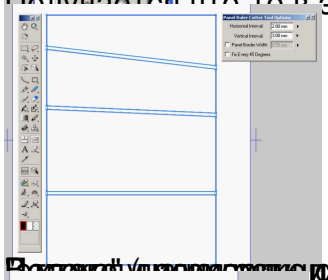
Резчик кадров может резать только от края области до ее другого края. Т.е. нельзя разрезать лист до половины. Чтобы разрезать строго горизонтально, по диагонали или вертикально, при растягивании линии разреза зажимайте клавишу Shift.

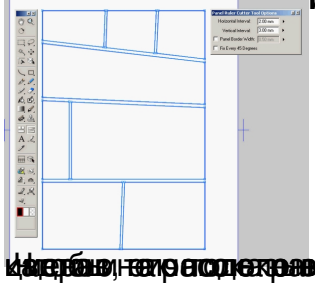




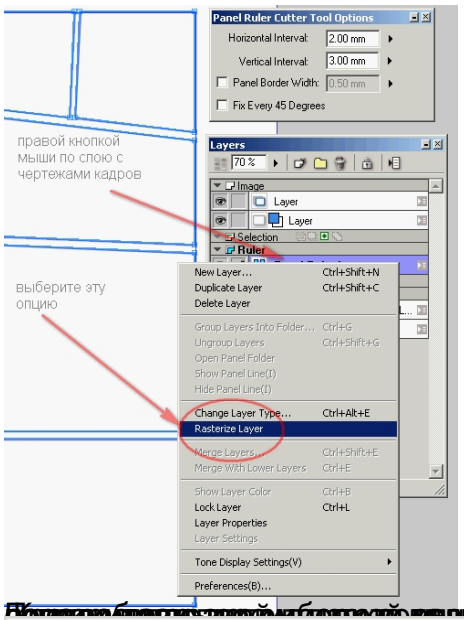


Получается что то в этом роде.

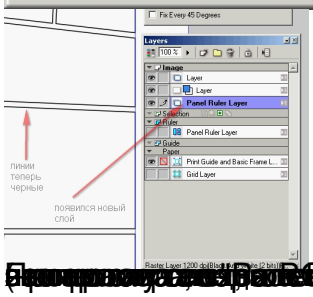


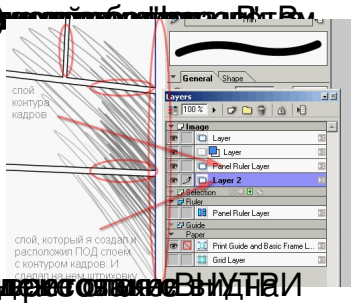


Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00







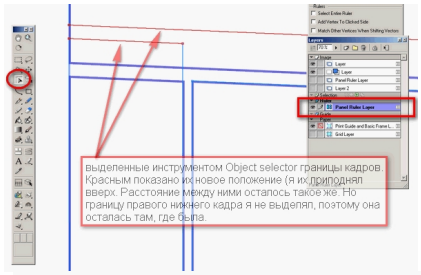


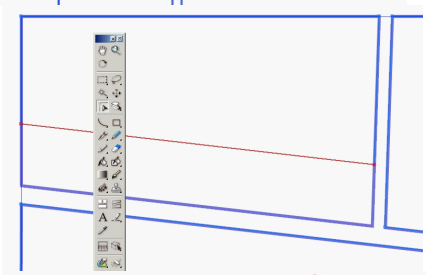
Дополнительная правка кадров

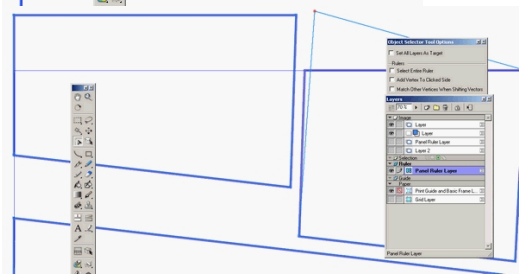
Выше я сделал очень прямую нарезку кадров, в манге часто все идет навылет, кадры "вылетают" за лист или наоборот уменьшают свои границы. Вы можете доработать свой чертеж кадров так, как вам хочется.

Перейдите на слой с чертежом кадров, а слой с "отрисованными" границами скройте

(кликните на иконке глаза слева от названия слоя, чтобы скрыть его). На краях синих контуров кадров вы видите маленькие квадратики - это те точки, за которые мы можем тянуть, меняя форму кадра. Чтобы менять, переносить границы кадра, используйте инструмент "Object Selector" ("выделятель объектов"=)), он откликается на букву "О". Инструмент действует на текущий слой. Выберите слой с чертежом и попробуйте инструментом "потаскать" границы (прямые, которые очерчивают кадр) и вершины углов у кадров. Можно "таскать" одновременно несколько границ разных кадров, выделив их, удерживая Shift (например, выделив две соседние границы кадров, вы можете перетащить разрез между кадрами вбок, не меняя расстояния между кадрами). Выделить весь кадр, чтобы сдвинуть его весь, можно кликнув на нем (инструментом Object Selector), удерживая клавишу Ctrl.

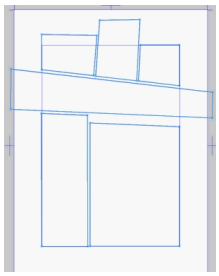






Вот такого результата, можно, например, достичь:

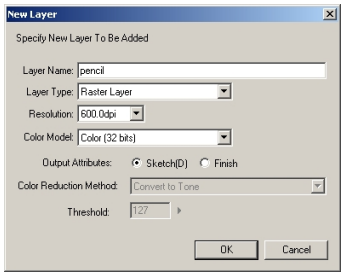
Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00



Слой набросков

Слой для набросков создается очень просто. Кликаете на иконку "создать новый слой" и в опциях выбираете "Scetch". Это буквально никак не отражается на самом слое, вы можете там рисовать не только карандашами, но и тушью и цветом. Отличие слоя набросков нам понадобится, когда мы будем использовать при тушевке или покраске такие инструменты как "MagicWand" (W), "Fill" (G).

Слоев набросков вы можете, разумеется, насоздавать сколько угодно. Я прямо на таких слоях делаю карандаш (если все надо рисовать на компьютере полностью). Карандаш в Манга Студии очень хороший, откликается на нажатие и накладывается на уже положенный крандаш хорошо. В Фотошопе мне так настраивать удачно кисточки не удавалось, чтобы было также приятно и удобно рисовать "карандашные наброски", как в Манга Студии.



Цветовую модель для слоя выбираю Color - это значит, что карандаш будет более "плавный" и при трансформации будет сохранять себя в лучшем виде.

Слой набросков я создаю, как правило, с параметрами:

Name: Pencil (карандаш)

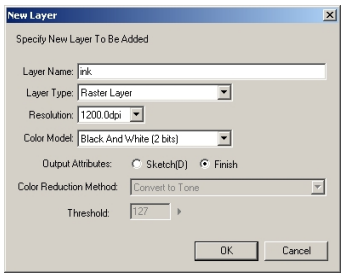
Layer Type: raster Layer

Resolution: 300 dpi

Color Model: Color (32 bits)

Output Attributs: Scetch

Слой чистовика

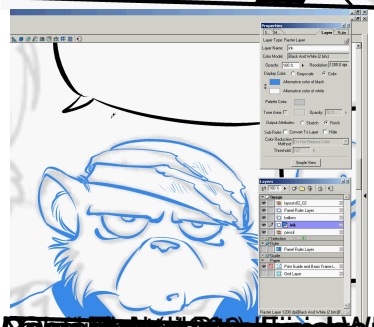


Слоев чистовиков тоже может быть сколько угодно. При создании слоя вы указываете его как "Finish".

Если вы работаете на нескольких слоях и вам хочется их различать,
не смотря на то, что они одноцветные, то делается это просто: Ctrl+B
(это сочетание клавишь заменяет основной цвет слоя (черный) на синий.
чтобы вернуть исходный цвет - нажмите еще раз **Ctrl+B**
На рисунках ниже слой с тушью до и после применения этого эффекта.
Переключать цветность слоя можно и мышкой, делается это в свойствах слоя:
на менюшках видно, что параметры Display Color слоя отличаются

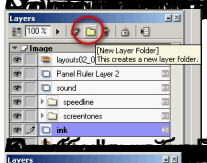
Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00

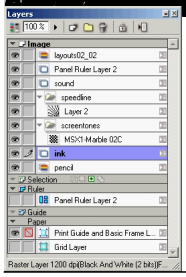




(2 кадра)

правило, с параметрами:





Инструменты Манга Студии и как ими пользоваться (горячие клавиши)



Здесь я расскажу об основных инструментах Манга Студии. На панели инструментов много разных вкладок и каждого рисовательного инструмента по нескольку видов. Сначала я схватился за голову, думая, что придется с каждым разбираться, чтобы начать просто нормально рисовать. Но потом оказалось, что использую я два с

половиной инструмента и этого хватает с головой.



1. Панель инструментов
2. Свойства инструмента
3. Слои
4. Навигатор
5. Метериалы (скринтона и проч.)
6. Свойства (как правило, свойства слоя или скринтона)
7. История (история изменений, в которой можно сделать откат действий)
8. Палитра
9. Рисовательные инструменты
10. Действия (автоматизированные цепочки команд для выполнения стандартных многоходовых операций)



Все инструменты я выбираю при помощи клавиатуры, чего и вам рекомендую. Тогда лишние панели инструментов можно будет убрать и просто это быстрее, чем тоже самое мышкой. На одну букву клавиатуры циклически повешено несколько инструментов. Т.е. нажимая одну и ту же клавишу вы будете "перебирать" повешенные на нее инструменты. На клавишу "P", например, повешены перо, карандаш и маркер. Т.е. чтобы добраться до этих инструментов вам нужно нажимать клавишу "P" соответствующее число раз: 

P - тушь

P+P - карандаш

P+P+P - маркер

Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00

Вообще для многократного ускорения работы полезно пользоваться горячими клавишами в программах. Я приведу частоиспользуемые сочетания клавиш для Манга Студии. Остальные горячие клавиши для действий или инструментов вы можете найти сами в меню File->Shortcut settings.Там же вы можете назначить свои "горячие клавиши".

Горячие клавиши для быстрой удобной работы в Манга Студии

P
перо/карандаш/маркер
G
заливка

удерживание Ctrl+Space Лупа. приближение
удерживание Ctrl+Alt+Space

Лупа. Удаление

Tab Скрыть/показать все панели инструментов и проч.

Ctrl+T
Трансформация выделенного объекта или текущего слоя

Ctrl+D
Снятие выделения
Ctrl+E
Склеить текущий слой с нижним соседом

Ctrl+Shift+E
Склеить выделенные слои
удерживание H
инструмент рука, чтобы двигать холст

R
инструмент вращения холста для удобства рисования

При работе пером/карандашом/маркером/кистью/дугой/линией...

[
уменьшить диаметр кисти на 0.1 мм

]
увеличить диаметр кисти на 0.1 мм
1
вкл./откл. Заострение начала штриха

2
вкл./откл. Заострение конца штриха
3
вкл./откл. Коррекцию штриха

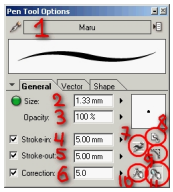
4
выбрать черный цвет (первый цвет)

5
выбрать белый цвет (второй цвет)

6
выбрать "прозрачный" цвет

7
выбрать заливку скринтона (доступно, когда уже назначен был ранее скринтон)

Перо (P)



Перо - это основа основ.

На настройках пера разберу все странные кнопочки. Включите панель Свойств инструмента (кнопка 2 включения панелей), если она у вас не включена, конечно.

1. Выпадающий список. Предоставляет выбор из нескольких настроенных по-разному типов пера
2. Размер пера (диаметр)
3. Прозрачность (не трогайте и вас никто не будет бить по рукам =)
4. Сужение начала штриха (заострение). Длина сужения. Попробуйте порисовать с включенной и выключенной опцией и все сразу поймете.
5. Сужение конца штриха (заострение)
6. Коррекция штриха (выравнивание лини в более плавную)
7. Сужение штриха в зависимости от скорости рисования (если вы медленно ведете штрих, сужения не происходит)
8. Размер кисти не зависит от масштаба листа. (размер кисти остается визуально одинаковым не смотря на приближение или отдаления листа. Понятнее на практике)

9. Заострять углы (дополнительно заостряет более острые части пути штриха)
10. Коррекция зависит от скорости рисования (при медленном проведении штриха она не действует, при быстром - корректирует линию в более плавную)
11. это я что-то сам не понял. Коррекцией не пользуюсь, поэтому не исследовал.

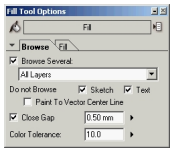
Карандаш (P+P)

В общем, очень похож на перо. чуть меньше параметров

Маркер (P+P+P)

Тоже. Только параметров еще меньше.

Заливка (G) и Волшебная палочка (W)



Инструмент заливки это просто песня! Это мёд и амброзия на истерзанное сердце человека потратившему не один год жизни на затыкание протечек при заливке в Фотошопе! Этот инструмент настолько прекрасен, что я не понимаю почему в Фотошопе его еще нет в подобном виде!

Справа вы видите панель свойств Заливки (Fill).

Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00

Помните, я говорил, что свойство Scetch (набросок) слоя нам пригодится? Это именно тот случай. В Манга Студии Заливке можно указать что и как заливать и она будет послушно делать то, что нужно, а не то, что получится.

Опция Browse Several: указывает программе какие слои при Заливке ей учитывать. В выпадающем списке есть три возможности: все слои, выделенные слои, все слои в папке слоев. У меня выбрано "учитывать все слои". Это значит что когда я пользуюсь заливкой, я заливаю ту область, что вижу, вижу квадрат, заливаю квадрат, даже если его стороны находятся на 4-х разных слоях и квадрат образуется только при наложении этих слоев.

Но я не хочу, чтобы при заливке учитывался слой наброска. Чтобы заливка не спотыкалась об линии на набросочном слое. Поэтому я ставлю в опции "Do not browse" галочку напротив "Scetch" (это значит, что при учете слоев будут игнорироваться слои с параметром Scetch). Еще я выбрал игнорировать все текстовые слои.

"Close Gap" - заткнуть щель =). Это параметр той самой магии. Если область, которую вы хотите залить не образует замкнутого контура, а разрывается на незначительные расстояния, то без этого параметра вам пришлось бы ползать и ловить блох, затыкая каждую микроскопическую брешь в контуре. За вас все бреши заткнет эта опция. Значение ее (у меня 0.5 мм) - это самая максимальная брешь, которую программа заткнет, заливая контур. Если брешь больше указанной, то Заливка "прольется" за контур.

"Color tolerance" - терпимость к порогу цвета. Параметр указывает какой тон считать за непроницаемый для заливки. Чем больше значение параметра, тем более наплевательски заливка будет относиться к полутонам (серому), тем более темный цвет будет для нее преградой. Чем меньше параметр, тем более чувствительная заливка к тону и даже более светлые оттенки будут для нее непреодолимым барьером при заливки области.

У "Волшебной палочки", которая превращает в выделение область, заключенную в замкнутый контур, настройки такие же.

Автор: Богдан
22.05.2009 00:15 - Обновлено 10.09.2010 20:00

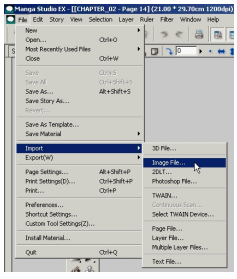
Импорт набросков и отсканированного карандаша в Манга Студию

Дело это совершенно простое, но раз уж я начал объяснять про все, то надо объяснить и это.

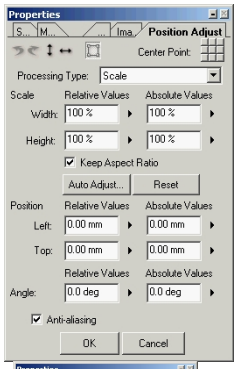
Не все комиксы или иллюстрации я делаю с нуля в компьютере, часто пользуюсь отсканированными карандашными набросками или просто отсканированным чистовым карандашом.

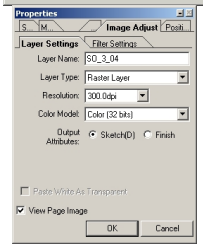
Манга Студия может импортировать как просто файлы изображений так и в формате Фотошопа, сохраняя слои. Я рекомендую перед импортом сохранять файл в формате без слоев (jpg, tiff...). Когда импортируется изображение из файла фотошопа (с расширением PSD), то Манга Студия не дает возможности трансформации импортируемого на лету. С плоскими файлами это возможно. В этом есть определенные удобства.

Откройте страницу, куда вы собираетесь импортировать изображение. В меню выберите File->Import->Image File...



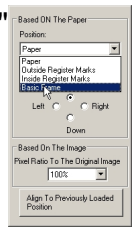
Появится панель "Свойства", которая в данный момент отвечает за расположение импортируемого изображения в странице.





Главное в этой панели находится на вкладке "Image Adjust..." (см. рис. с моими настройками для набросков). Выставьте требуемое вам разрешение и свойство слоя (у меня параметры хорошо подходят для наросков).

Чтобы импортированное изображение вставить ровно в активную область манги (это внутренний синий прямоугольник на нашей странице), достаточно на закладке "Position Adjust" нажать кнопку "Auto Adjust..."



и выбрать "Basic Frame", картинка сразу точно "уместится" в активную область. Это удобнее и быстрее, чем ровнять ее за углы, растягивая и трансформируя.

Вопросы, опечатки, предложения, дополнительные просьбы - приветствуются. Что смогу - дополню и расшифрую, исправлю или переделаю =)