

漫画設計支援システム「POM」の開発 新感覚漫画作成ツール

1. 背景

漫画は日本を代表する文化の一つである。実際に”プロ”と呼ばれる漫画家は現在確認できる範囲で約 4000 人いると言われている。そして漫画家志望者数はその数十倍おり、同人活動など趣味の範囲でマンガを描く人達を合わせるとその数は未曾有と言っても過言ではない。しかし、読み手が思う以上に、“漫画を描く”という作業は難しく大変である。

一般的な漫画制作は図 1 に示すように**プロット**・**ネーム**・**下書き**・**仕上げ**という4つの工程からなる。プロットで描きたい漫画のテーマ・ストーリー・キャラクター・各場面のエピソードなどを決める。それを実際に漫画の形に起こす作業をネームといい、それをもとに原稿用紙に下書きを行い、ペン入れやスクリーンを貼るなどの仕上げを行なう。

最近では、手軽に漫画制作を行えるソフト CELSYS 社「Comic Studio」・エスイー社「Comic Works」などが、販売されている。これらの漫画制作支援ソフトは漫画制作の仕上げ工程を主に対象としており、プロットからネームへの工程は手作業を前提としている。しかし、漫画制作の中で最も試行錯誤を繰り返すのが、ネームの工程である。ストーリーを考え、キャラクターをデザインするプロットの段階までは、大概誰にでもできる。しかし、実際にそれを漫画の形に起こすネームの段階で、その多くが挫折してしまうのだ。ベテランのプロ漫画家でも時間を費やすこの工程は、漫画家入門者にとって大きな壁となっている。

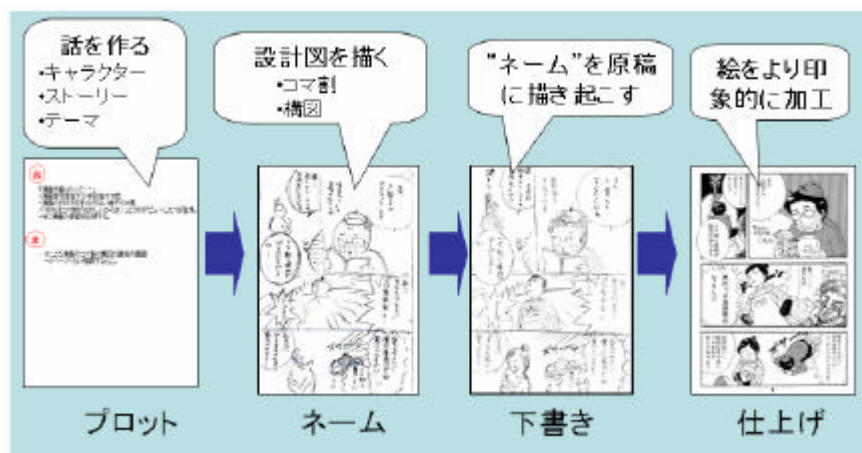


図 1 漫画の制作工程

2. 目的

本プロジェクトでは、漫画作りにつまずいてしまったユーザーを対象に、漫画設計 (ネーム作成) を支援してくれるシステムを開発する。

3. 開発の内容

以下、簡単にシステムの開発について述べる。

POM はページ配分機能・コマ割機能・構図提案機能を用いて、ユーザーにネームを提案する。この機能を実現するために、3つのデータベースと7つのモジュールを開発した。それぞれの関係をシステム構成図(図2)に示す。

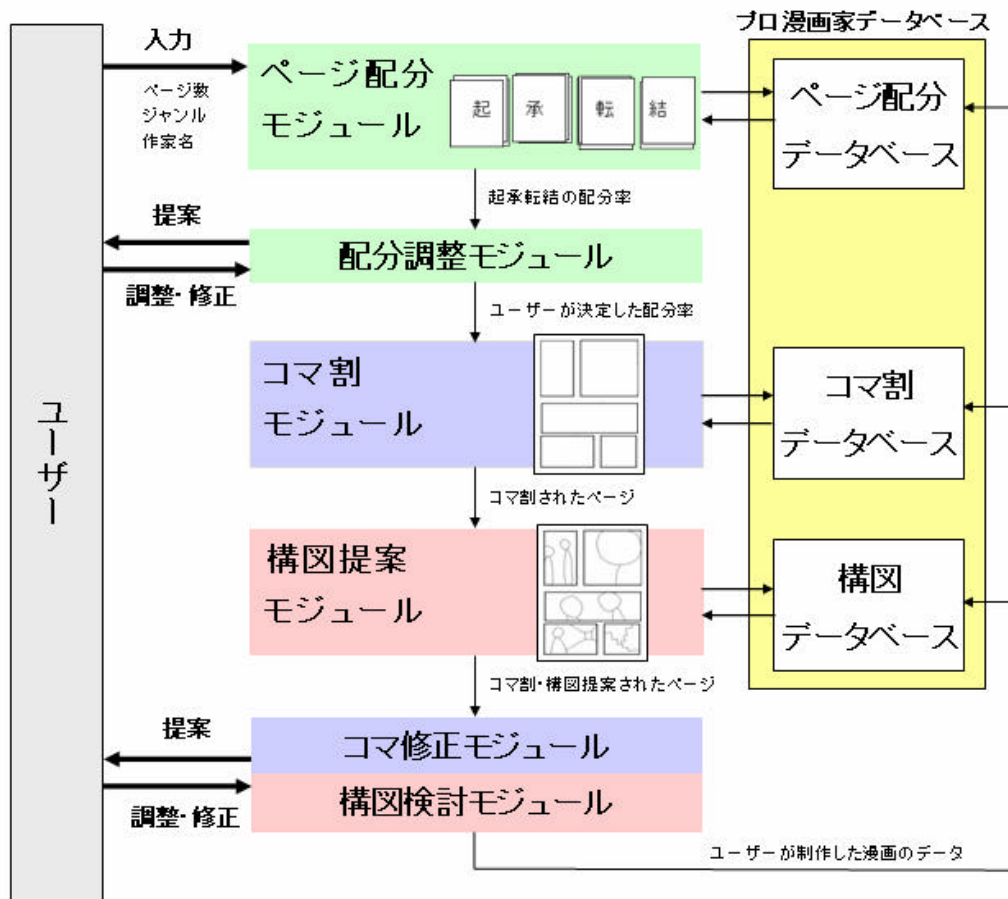


図2 システム構成図

プロ漫画家データベース(漫画データ収集用アプリケーションにより作成)は、ユーザーが描きたい漫画のネームの候補を作成するためのデータベースである。著名な漫画家21名、総計12,113ページ分のデータを収集分析した。この調査から、漫画のジャンルによって各項目にそのジャンルの特徴が顕著に現われることが明らかになった。この特徴は作家によって更に顕著に現われる。この作家ごとの特徴の違いを用いてユーザーのイメージにあったネームを提案することが可能である。

収集データの項目から作家ごとの起承転結の配分率を取り出したものをページ配分データベースとする。また、ユーザーが入力したページ数を起承転結に配分するモジュールを開発した。起承転結の配分率は、ユーザーが入力したジャンル作家のデータの配分率に従う。さらに、配分したページ数をユーザーが調整できるモジュールも開発した。

プロ漫画家データベースから得られたコマ割の項目についてのデータを用いて、コマ割デ

データベースを作成した。ページ内でのコマの数・形・大きさ・配置の情報をもつコマ割遺伝子を約 2 万個作成した。作成したコマ割は、カテゴリ化を行ってコマ割提案の時間短縮を行った。

ユーザーが指定したページ数すべてに、コマ割を行なうコマ割モジュールを開発した。コマ割モジュールはコマ割データベースをもとに、ユーザーが指定したページ数・ページ配分・作家の特徴に合わせて、コマ割の候補を提示することができる。

漫画データベースから構図データベースを作成し、それに基づいて各コマの構図を提案するモジュールを作成した。提案する構図は、提案を行なうページとユーザーが指定した作家の特徴から決定される。図 3 は構図の提案例である。

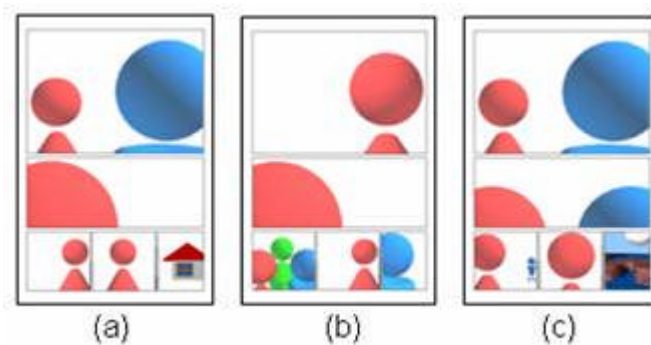


図 3 構図の提案例

以上のモジュールを順次実行するためのメインフレームと、ユーザーインターフェースも同時に開発した。図 4 に、動作画面を示す。

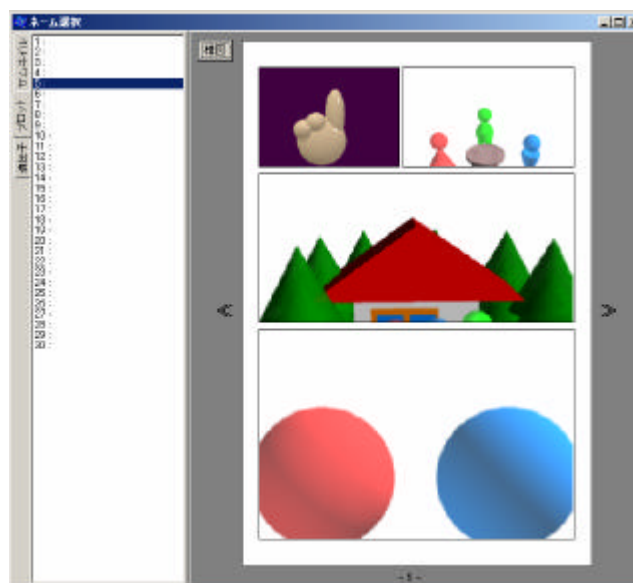


図 4 動作画面

4. 従来の技術 (または機能) との相違

従来の漫画制作支援ソフトが、漫画製作工程の仕上げ段階を主にサポートするものであるのに対し、本ソフトウェアでは、ネーム作成段階のユーザー支援を行うことができることが大きな特徴となっている。また、プロの漫画家のコマ割や構図を記録したプロ漫画家データベースを用いることによって、ユーザーが描きたい漫画の漠然としたイメージを、よりわかりやすく具体的に、ソフトウェアに入力できるように工夫している。それによって、ユーザーが既存の漫画のイメージをもとにして、ネーム制作をはじめることができる点は他に類をみない機能といえる。

5. 期待される効果

漫画の製作工程において大きな比重を占める、ネーム制作を支援することによって、漫画の生産効率のアップが期待される。また、ネーム制作で躓いている漫画家志望者や、漫画に興味があっても制作に手を出せずにいる漫画家予備軍など、漫画をうまく書くことができないユーザーの助けとなることで、漫画への興味や関心、制作意欲を高め、漫画業界の活性化に貢献できると考えている。

漫画は物語の進行を視覚的によりわかりやすく表現することができるので、それらを利用し、写真等を張り付けたりして、物語のあるアルバムを作るとか、プレゼンテーションに活用するなどといった利用方法も考えられ、漫画とは違った分野に応用できる可能性を持っている。

6. 普及 (または活用) の見通し

現在、活動している漫画家は約4000人、漫画家志望者はその数十倍になると言われており、そのほとんど全てがネーム制作を行うと思われるので、その現場では利用の可能性があると考えられる。また、漫画以外の利用方法 (アルバム制作、プレゼンテーションなど) をいれると、計り知れない利用が期待できる。

7. 開発者名 (所属)

小林 由佳(株式会社メテック)