新感覚の漫画制作環境を提供するソフト「マンガワープロ」の開発
—ワープロ感覚で手軽に漫画が描けるソフト —

1. 背景

漫画、特にストーリー漫画は、今や世界に誇る日本の文化となりつつある。本プロジェクトで開発したソフトウェアは、この漫画制作を支援する新しいソフトである。

手作業による漫画制作は、大まかには次のような手順をとる。

(1) シナリオ
(2) ネーム
(3) 作画

ここで、ネームとは、実際に紙面上に漫画を作画する前に、シナリオをどのような絵で表現するか、どのように絵を配置するか(こ れをコマ割という)を事前に検討し、簡単な絵とネーム(セリフなどの文字列情報の意)だけで表現された漫画の設計図となるようなものを書く作業のことを指している。この様に事前に設計されたネームの内容、特にページをまたぐコマ割の構成などを、作画開始以降のフェーズにおいて手作業で修正することは、非常に困難なことであった。

漫画制作支援ソフトはさまざまある。しかしこれらのソフトウェアでは、従来の難点であった、作画開始後段階におけるコマ割の修正の困難さという点は解決されてこなかった。

2. 目的

作画開始後段階における コマ割のフレキシビリティを漫画制作の場に持ち込むため、支援となるソフトウェアを開発することが、本プロジェクトの目的である。

3. 開発の内容

本プロジェクトでは、作画開始後のコマ割のフレキシビリティを保持した漫画制作を提供する実現手段として、

(1) コマ単位のデータ構造
(2) 計算機による自動的なコマ割
(3) GUI と動的な画面表示によるインタラクティブな編集

という特徴を有するソフトを開発することを目標とした。

結果として、具体的には、

(1) コマの内容 データとして、絵を書く機能、ネームを貼り付ける機能、絵のフレーミングを指定する機能、相対サイズおよびメクリ (見開きの最も左端に位置させる)を指定する機能、

(2) 絵のフレーミングを基礎に、相対サイズ、メクリ指定、紙面形状や左右開きの指定に従って長方形のコマを自動的にコマ割する機能、

(3) マウス操作で上記機能の実行を制御し、自動的にコマ割をした結果を画面描画に反映させるユーザインタフェース

を有する、Windows アプリケーションを開発した。これによって、ある程度単純なコマ割について、コマ割のフレキシビリティを保持し、作画開始後におけるメクリやコマの大小といった演出の試行錯誤が可能な漫画制作環境を提供することが可能となった。

動作環境は、.NET Framework 2.0 以降および Mincrosoft.Ink API をインストールした Windows XP 以降のマシンとなる。

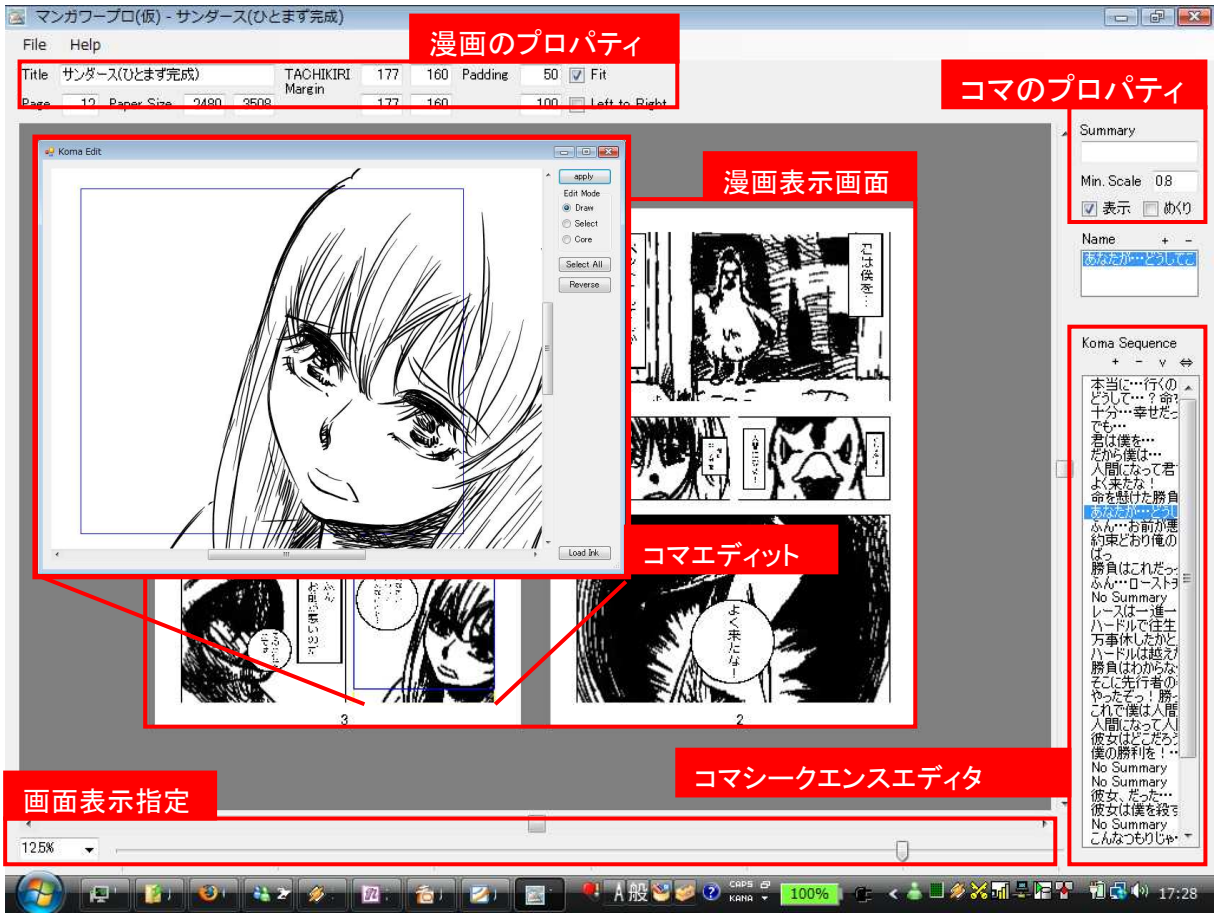

図 1. ソフトウェア実行 画面。コマエディットにおいては Microsoft.Ink API によるペンツールでの描画と、絵の フレーミングの指定が可能。フレーミングの指定及びその他プロパティを変更することで、いつでも動的にコマ割編集が可能となっている。

4. 従来の技術（または機能）との相違

既存の漫画制作ソフトでは、ほとんどが

(1) シナリオ

(2) ネーム

(3) 作画

といった手作業の漫画制作における作業工程に沿った漫画制作を意図しており、具体的には、代表的なデジタルコミック制作ソフトである CELSYS 社の「Comic Studio」などが(3) 作画を、過去の未踏ユースプロジェクトの成果で ある「POM」などが(2) ネームを支援することを目的としたものであった。これらは、(2) ネームと(3) 作画というフェーズを分

けて考えることによって、作画段階におけるコマ割のフレキシビリティを保たないものとなっていた。

またその他のフリーウェア等に は、コマを単位としたデータ構造を採用し、コマ割のフレキシビリティの可能性を有しているもの、自動的にコマ割を行う機能を有するものもあるが、本プロジェクトにおけるフレーミングベースの自動コマ割のような、コマ割のフレキシビリティの助けとなる自動コマ割機能を有するも のはない。

これらと比較すると、本開発成果はコマ単位のデータ構造に加え、フレーミングベースの柔軟で強力な自動コマ割機能を備えることで、コマ割のフレキシビリティを保った制作を行うことが出来るものとなっている。

5. 期待される効果

本ソフトウェア を用いた漫画制作では、従来に無い手軽さと柔軟性を併せ持ったコマ割編集が可能となる。このコマ割の柔軟性は作画中、作画後にわたって保持される。 これにより、漫画制作における描き始めの容易さ、途中のコマ割変更の容易さ、作品完成後の再編集の容易さといった効果が期待される。

6. 普及（または活用）の見通し

本ソフトウェアは、漫画作家の漫画制作における労力を減ら し、助けになるものとなると考えている。特に、絵は描けるが、漫画の描き方に慣れていないようなビギナーにとっては、容易に描き出せ、コマ割による演出効果を試行錯誤しつつ模索出来るという点において、非常に有用なソフトウェアとなるだろう。

また、このソフトウェアは、作品が一旦完成した後に、もろもろの出版上の都合で版型やページ数などに変更を加えたものが必要となった際などにも有用であると考えられる。

7. 開発者名（所属）

儀間武晃(電気通信大学情報通信工学科)