

マンガやイラスト原稿の汚れを一括除去するソフトウェアを開発 ～作業上の面倒な手間を取り除き、制作者のイライラを一発解消！～

大日本スクリーン製造株式会社はこのほど、マンガやイラストの手描き原稿の汚れをデジタル処理で一括して除去できる消しゴムソフトウェア「ケセルマイケル」を開発。2011年10月3日から販売を開始します。

ケセルマイケル

☆ この画像の印刷用データ(解像度300dpi)は、
下記URLよりダウンロードできます。
(www.screen.co.jp/press/nr-photo_2009-2011.html)

国内希望販売価格(消費税込み)	3,465円
国内販売開始予定	2011年10月
国内年間販売予定本数(初年度)	10万本



近年、サブカルチャーと呼ばれる独自の価値観に基づく趣味性の高い娯楽が、次第に幅広い層の支持を受けるようになり、今や一種の大衆文化として認められています。特に、マンガやアニメ、ゲームなどのファン層によって形成されるサブカルチャーは、日本を発端として世界的な広がりを見せており、中でも、個人が趣味でマンガやイラストなどを制作・販売する同人誌は、年間450億円を超える巨大市場に成長し、ビジネスとしても注目を集めています。

同人誌の制作は、マンガやイラストの下書きから仕上げまでの全作業を制作者が一人で行うこともあり、作業時間の短縮や品質の向上のため、パソコンで着色や特殊効果、仕上げ加工を行うことが一般的になっています。しかし、作風が顕著に表れる描画作業だけは依然として手描きで行われているため、スキャナーで原稿をパソコンに取り込む作業が発生します。その際、原稿に残ったダスト(余分なごみや汚れ、下書き線など)も同時に取り込まれてしまうため、これらを取り除く作業に多くの手間と時間がかかり、制作者を悩ませています。

今回発売する「ケセルマイケル」は、このようなマンガやイラスト制作におけるダスト処理を簡略化する画像処理ソフトウェアで、当社が長年培ってきた画像処理技術を応用し、印刷業界のオペレーターがダスト除去などに使っているプロ用のソフトウェアを一般向けに使いやすくアレンジしたものです。必要な線画とダストを自動的に判別し、ワンクリックでダストを一括除去する機能を搭載するなど、マンガやイラスト原稿だけでなく、電子書籍や従来書籍の復刻版、ゲーム画像の作成など、さまざまな用途にも対応できるソフトウェアとなっています。

当社は今後、「ケセルマイケル」をベースに、同人誌のほかプロユースも含めたマンガ・イラスト制作全般を支援する製品ラインアップを充実させ、当社の新たな事業分野の一つに育てていきます。そして、

長年培ってきたさまざまなコア技術の応用・展開により、一般消費者向けの製品を順次市場に投入し、成長分野への積極的な参入を図っていきます。

*「ケセルマイケル」の無料体験版ソフトウェアを当社の公式ホームページで配布しています。
(www.screen.co.jp/pd/bd/km.html)

■マンガ家・京都精華大学特任准教授 西野公平(木ノ花さくや)氏のコメント

マンガ業界は制作の現場、発表の媒体とも、確実にデジタル化が進んでいます。しかし、その変化ははまだ過渡期にあり、多くのマンガ家が紙に原稿を描き、そのデータをスキャンして着色や仕上げ作業を行っています。そのため、原稿のデータには常に線画の調整やごみ取りの作業が必要であり、これがデジタル作業のネックの一つでした。今回「ケセルマイケル」の登場により、この面倒だった作業が大幅に簡略化されることは、マンガ家にとって大きな朗報です。この製品によってデジタルマンガ制作がよりスムーズになり、多くのマンガ家がデジタル作画の恩恵を受けることになると思います。

● 西野公平(木ノ花さくや)氏 プロフィール

1980年「週刊少年サンデー」でデビュー。以後「月刊少年サンデー」「月刊少年ジャンプ」等でマンガを発表する一方で、小説の挿画、劇場アニメーション映画「ガンダム F91」の設定協力、ウェブアニメーション制作等、マルチな活動を展開。2003年、マンガとデジタルコンテンツの2部門3作品で、平成15年度文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品に選ばれる。現在は「木ノ花さくや」というユニット名でマンガを発表。また、iPad・iPhone用の次世代マンガアプリケーションを「CyberManga」名義で開発し、リリース。京都精華大学マンガ学部ストーリーマンガコース特任准教授、文教大学特別講師として、後進の育成にも力を入れている。