

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 特 許 公 報 (B 2)

(11)特許番号

特許第3520515号
(P3520515)

(45)発行日 平成16年4月19日(2004.4.19)

(24)登録日 平成16年2月13日(2004.2.13)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I
G 0 6 T 11/60	1 0 0	G 0 6 T 11/60 1 0 0 C
G 0 6 F 3/00	6 5 1	G 0 6 F 3/00 6 5 1 B
G 0 6 T 11/80		G 0 6 T 11/80 A

請求項の数16(全 6 頁)

(21)出願番号	特願平8-185651	(73)特許権者	000210676 筑井 茂男 栃木県宇都宮市駅前通り3-7-1-1305
(22)出願日	平成8年6月25日(1996.6.25)	(72)発明者	筑井 茂男 栃木県宇都宮市平松本町364 県営住宅242
(65)公開番号	特開平10-11600	審査官	岡本 俊威
(43)公開日	平成10年1月16日(1998.1.16)	(56)参考文献	特開 平8-185402 (J P , A) 特開 平7-93368 (J P , A) 実開 平7-16238 (J P , U)
審査請求日	平成13年9月8日(2001.9.8)	(58)調査した分野(Int.Cl. ⁷ , D B名)	G06T 11/00 - 11/80 G06F 3/00
特許権者において、権利譲渡または実施許諾の用意がある。			

(54)【発明の名称】 コンピューターを用いた漫画の製作方法及びその方法で作られた漫画をモニター画面で見る方法

1

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】 入力装置及び出力装置を備えたコンピューターシステムにおいて、入力装置がキーボード、マウス、コントローラー、イメージスキャナー、マイク及びモデムのうち少なくともキーボード及びマウスを有し、出力装置がモニター、プリンター、スピーカー及びモデムのうち少なくともモニターを有し、前記モニターに出力される画像を見ながら前記入力装置によって入力操作を行なうコンピューターシステムを用い、前記モニター画面内に一頁分全体の頁画面を映し出せるようにし、その頁画面を小区画に駒割し、その駒割のいずれの一駒又は複数の駒を選択して頁画面の上に重ねて任意の縮尺に拡大又は縮小させて表示できるようにし、その拡大又は縮小した一駒又は複数の駒の中に絵を書き込みできるようにし、その書き込まれた絵のデータを一駒毎に記憶

2

させ、それらの複数の記憶した絵のデータを選択して適時に呼び出してその駒内又は別の駒内に表示できるようにすると共に、その呼び出した絵のデータに上書きして新しい絵のデータを書き込みできるようにし、さらにまたその絵のデータに文字データを上書きできるようにし、そして絵又は絵及び文字を書き込んだ各駒を一つの頁画面内に組み合わせてその頁画面の全体をモニター画面に表示できるようにすると共にそれらの表示画面を随時プリントアウトできるようにしたコンピューターを用いた漫画の製作方法。

10

【請求項2】 絵のデータと文字データを書き込んでモニター画面に表示した全体の頁画面に、さらに絵のデータ又は/及び文字データを上書きしてその頁画面の全体をモニター画面に表示できるようにした請求項1のコンピューターを用いた漫画の製作方法。

【請求項 3】 絵のデータの入力装置がイメージキャナを有し、紙に描かれた絵をモニター画面に出力された頁画面全体又は各駒内に表示できるようにした請求項 1 又は 2 のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 4】 絵のデータの入力装置にモデムを有し、通信回線を介して送られた絵のデータをモニター画面に出力された頁画面全体又は各駒内に表示できるようにした請求項 1 乃至 3 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 5】 絵のデータが、三次元立体データであり、任意の視角を選択してその立体を表示できるようにした請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 6】 絵のデータが、テレビ又はビデオ映像を基に、画像データを動画として又はその中から任意の静止画像データを取り出してその静止画像又は動画の中から選択した一瞬の画面をデジタル化して絵としてモニター画面に表示できるようにした請求項 1 乃至 5 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 7】 絵のデータのうち任意の空間内を、あらかじめ設定してある色及び図柄に塗り換えできるようにした請求項 1 乃至 6 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 8】 駒内の一部又は全部の絵のデータの切り取り及び張り付けができるようにした請求項 1 乃至 7 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 9】 頁画面内に絵のデータに上書きして吹出し又は吹出し空間を呼び出して表示できるようにし、その吹出し空間内に文字データを書き込めるようにした請求項 1 乃至 8 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 10】 一つの駒から次の駒に移動すると、その駒内に直前の記憶した絵のデータを自動的に呼び出して表示できるようにした請求項 1 乃至 9 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 11】 あらかじめ記憶させた絵のデータを使用出現頻度に応じた優先順序で並べ換えるようにし、呼び出したい下書用の絵のデータを効率良く選択して呼び出しできるようにした請求項 1 乃至 10 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法。

【請求項 12】 記憶された絵のデータを頁順に並べてその順にスクロールしながら連続してモニター画面で見られるようにし、又はその表示画面に同時に画面の任意の区画にカーソル又はマウスカーソルを移動してクリックしてスピーカーから音声を聞けるようにした請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で

見る方法。

【請求項 13】 記憶させた絵のデータを頁順に並べてその順に頁捲りしながらモニター画面で見られるようにした請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見える方法。

【請求項 14】 駒内の一部又は全部の絵のデータにカーソルを合せキー又はマウスを押すと、デジタル化して記憶したテレビ又はビデオ映像の動画がそのまま又はその静止画像としてモニター画面の全部又は一部に出力表示され、テレビ又はビデオ映像が終わるとまた元の画面に戻るようにした請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見える方法。

【請求項 15】 入力装置にマイクを、出力装置にスピーカーを有し、絵のデータ及び/又は文字データの指定した区画及び/又は頁画面全体又はその内の一部及び/又は各駒内の区画にカーソル又はマウスカーソルを移動してクリックするとスピーカーからあらかじめマイクを用いて入力書込みしてある音声データがスピーカーに出力されるようにした請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見える方法。

【請求項 16】 モデムを有し、絵、文字又は絵、文字、音声のデータを通信回線を用いて別のコンピュータシステムから出力及び/又は入力できるようにした請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項記載のコンピュータを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見える方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コンピュータを用いた漫画の製作方法及びその方法で作られた漫画をモニター画面で見える方法に関する。

【0002】

【従来の技術】近年日本の漫画は世界の人々に幅広く読まれ親しまれている。そして今や、単にでき上がった漫画を読むことから、自らも思想、信条、感情、感覚等を表現するための手段として漫画を書きたいと望む人が増加している。それは、漫画が映画、文学等の既存の表現方法とは異なる特異で豊富な表現形態をとることが認識されて微妙な表現も可能となったからでもある。

【0003】そして、単なるナンセンスギャグ漫画の低俗なものから文学、経済、哲学、数学、宗教、歴史、科学、医学、政治の高度な表現を要する書籍まであらゆるジャンルの漫画本が刊行されるに至り、この多様化の傾向は現在益々進行しつつある。多様で特異な表現形態が漫画に産れたのは、道徳・思想・観念的・心理的に極めて自由・無制約な日本人であってはじめて、紙という二次元的空間に、思想、宗教、道徳等の社会的・文化的制

約も受けずに自由奔放な音、色、形、味、触感、等の五感の表現形態及び現実を超越する空間的表現、時間的表現を確立できたことが大きく影響している。このような漫画の表現手法自体が発明者が特定されていない偉大な発明ともいえる。

【0004】そして、通常漫画の製作は、漫画作者が絵を書き、これを出版者が編集して本が作られる。漫画作者は、具体的には紙に構想したシナリオに基づいて駒割を書き、その中に一場面づつ筆記具を用いて絵を描き込んで製作している。そして製作する時間に余裕がない時などは、助手に簡単な部分を代行して描いて貰うこともある。その漫画においての言葉の表現は、絵の中での言葉を発する者のところから吹出し（話し手や、話し手の口許などへ鋭角線に向けて他の部分を丸い線で囲った部分）を囲ってその中に発する者の会話、思考内容などを文字（活字等）で表現することが多い。強調する場合には駒割をはみ出して大きく文字が書かれることもある。

【0005】できた漫画からは映画的な手法に、即ちアニメーション化することが多く行なわれている。漫画をアニメーション化するには画面を連続的な動きに見せるために多くの原画を手間暇掛けて製作しなければならない難点があるが、その作業自体には創作力はあまり要求されない。しかし、基となる漫画を製作することは、創造力、創作力が必要で、本人の才能が表現されるもので才能がないと売れるもの（読まれるもの）は容易にはできない。また、豊富な表現手法に魅せられてなんとか漫画を書きたいと思っても、一般の人では描写力や表現技術が乏しく且つ表現するには手間暇がかかるので殆ど製作することはできないのが実態である。

【0006】そこでコンピューターを用いようとして、これまででは絵、図形のデータを大量に扱うには記憶容量が少な過ぎ、また演算スピードが遅かったので漫画画面を書き込み、画面加工を行なうには極めて困難であった。しかし今日では各種のオペレーションシステム（OS）や設計ソフト（CAD）、ワープロ、ゲーム、表計算、仕事管理等のソフトや画像処理技術などのアプリケーションソフトの充実が完成の域に近付き、また使用用途が広がり、そのうえだれでも専門知識なしに容易に使用できるようになったので一般家庭への大容量の安価になったコンピューターが目覚しく普及している。そのモニター画面で漫画を見られることは、紙資源の浪費の防止にも役立つものと考えられるが、漫画は現在モニター画面で見られるようには製作されていない。また、通信面でもパソコン通信、インターネット等通信回線でのコンピューターを介しての画像や文字データのやり取りが盛んになってきた。

【0007】

【課題を解決しようとするための手段】本発明は、このような実情に鑑みてなされたもので、コンピューターを用いて漫画の製作がだれでも簡単にできる方法及びその

方法で作られた漫画をモニター画面で見する方法を提供するものである。そして、コンピューターを介することによって、写真、テレビ、ビデオ、CD、録音テープ、通信データ等各種メディアを利用して、漫画の表現手法を飛躍的に高めるとともに、手間暇かかり、描写力の必要な手書き部分を画像に置き換えてだれでも簡単に漫画を製作できるようにする手段を提供するものである。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、本発明は、入力装置及び出力装置を備えたコンピュータシステムにおいて、入力装置がキボード、マウス、コントローラ、イメージスキャナ、マイク及びモデムのうち少なくともキボード及びマウスを有し、出力装置がモニター、プリンタ、スピーカ及びモデムのうち少なくともモニターを有し、前記モニターに出力される画像を見ながら前記入力装置によって入力操作を行なうコンピュータシステムを用いる。

【0009】そして、前記モニター画面内に一頁分全体の頁画面を映し出せるようにし、その頁画面を小区画に駒割し、その駒割のいずれの一駒又は複数の駒を選択して頁画面の上に重ねて任意の縮尺に拡大又は縮小させて表示できるようにし、その拡大又は縮小した一駒又は複数の駒の中に絵を書き込みできるようにし、その書き込まれた絵のデータを一駒毎に記憶させ、それらの複数の記憶した絵のデータを選択して適時に呼び出してその駒内又は別の駒内に表示できるようにすると共に、その呼び出した絵のデータに上書きして新しい絵のデータを書き込みできるようにし、さらにまたその絵のデータに文字データを上書きできるようにし、そして絵又は絵及び文字を書き込んだ各駒を一つの頁画面内に組み合わせてその頁画面の全体をモニター画面に表示できるようにすると共にそれらの表示画面を随時プリントアウトできるようにしたコンピューターを用いた漫画の製作方法である。

【0010】また、前記絵のデータと文字データを組み込んでモニター画面に表示した全体の頁画面に、さらに絵のデータ又は/及び文字データを上書きしてその頁画面の全体をモニター画面に表示できるようにしたものである。

【0011】さらに、前記絵のデータの入力装置がイメージスキャナを有し、紙に描かれた絵をモニター画面に出力された頁画面全体又は各駒内に表示できるようにしたものである。

【0012】さらにまた、前記絵のデータの入力装置にモデムを有し、通信回線を介して送られた絵のデータをモニター画面に出力された頁画面全体又は各駒内に表示できるようにしたものである。

【0013】また、前記絵のデータが、三次元立体データであり、任意の視角を選択してその立体を表示できるようにしたものである。

【0014】さらに、前記絵のデータが、テレビ又はビデオ映像を基に、画像データを動画として又はその中から任意の静止画像データを取り出してその静止画像又は動画の中から選択した一瞬の画面をデジタル化して絵としてモニター画面に表示できるようにしたものである。

【0015】さらにまた、前記絵のデータのうちの任意の空間内を、あらかじめ設定してある色及び図柄に塗り換えできるようにしたものである。

【0016】また、前記駒内の一部又は全部の絵のデータの切り取り及び張り付けができるようにしたものである。

【0017】さらに、前記画面内に絵のデータに上書きして吹出し又は吹出し空間を呼び出して表示できるようにし、その吹出し空間内に文字データを書き込めるようにしたものである。

【0018】さらにまた、一つの駒から次の駒に移動すると、その駒内に直前の記憶した絵のデータを自動的に呼び出して表示できるようにしたものである。

【0019】またさらに、あらかじめ記憶させた絵のデータを使用出現頻度に応じた優先順序で並べ換えるようにし、呼び出したい下書用の絵のデータを効率良く選択して呼び出しできるようにしたものである。

【0020】また、記憶された絵のデータを頁順に並べてその順にスクロールしながら連続してモニター画面で見られるようにし、又はその表示画面に同時に画面の任意の区画にカーソル又はマウスカーソルを移動してクリックしてスピーカーから音声を聞けるようにした上記コンピューターを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見する方法である。

【0021】さらに、記憶させた絵のデータを頁順に並べてその順に頁捲りしながらモニター画面で見られるようにした上記コンピューターを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見する方法である。

【0022】さらにまた、前記駒内の一部又は全部の絵のデータにカーソルを合せキー又はマウスを押すと、デジタル化して記憶したテレビ又はビデオ映像の動画がそのまま又はその静止画像としてモニター画面の全部又は一部に出力表示され、テレビ又はビデオ映像が終わるとまた元の画面に戻るようにした上記コンピューターを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見する方法である。

【0023】また、前記入力装置にマイクを、出力装置にスピーカを有し、絵のデータ及び/又は文字データの指定した区画及び/又は頁画面全体又はその内の一部及び/又は各駒内の区画にカーソル又はマウスカーソルを移動してクリックするとスピーカからあらかじめマイクを用いて書込みしてある音声データがスピーカに出力されるようにしたものである。

【0024】さらに、上記構成において、前記モデムを

有し、絵、文字又は絵、文字、音声のデータを通信回線を用いて別のコンピューターシステムから出力及び/又は入力できるようにした上記コンピューターを用いた漫画の製作方法で作られた漫画をモニター画面で見する方法である。

【0025】

【発明の実施の形態】本発明を以下詳しく説明する。本発明に用いる入力装置及び出力装置を備えたコンピューターシステムは、既存の普及している装置を組み合わせる。例えば、入力装置については、キーボード、マウス、コントローラー、イメージスキャナー、マイク及びモデムが普及されている。本発明においては、そのうち少なくともキーボード及びマウスを用いてコンピューターシステムに組み込む。また、出力装置についても、モニター、プリンター、スピーカー及びモデムが普及されている。本発明においては、そのうち少なくともモニターを用いてコンピューターシステムに組み込む。そして、前記モニターに出力される画像を見ながらキーボード及びマウスを用いて前記入力装置によって入力操作を行えるようにする。

【0026】そして、上記装置の操作に必要なプログラムのソフトウェアは、各種のプログラム言語の使用によって構築することができる。特にマルチウィンドウのスタイル、即ち画像の中に別の画像を表示してその表示された画像を加工する手法が有効に利用できる。また、絵及び文字のデータ処理については、拡大、縮小、変形、回転、切取り、貼り付け、コピー、消去、塗付け、塗替え等の各種編集機能を有する多くの図形処理ソフトが提供されている。

【0027】さらに、テレビ及びそのビデオの動画についてもテレビ映像をデジタルに変換してモニターに表示し、記憶させたり、静止画像に表示させたり、ハードディスク(HD)、フロッピーディスク(FD)やCD-ROM等の記憶媒体に画像・音声等のデータを記録し再生させることも可能となっている。また図形の回転、連続繰返し、軌跡移動、往復移動等のプログラムも提供されている。

【0028】さらに、図形と関連させて音楽、会話、動物の声などの音声入力したり出力させたりすることができるものもある。本発明では従来使用されている各種の上記アプリケーションソフト及び装置を利用して為される漫画の製作技術であり、OSを含むコンピュータープログラムの介在なしには本発明の漫画の製作は実行できない。本発明においては、コンピューターと入力装置及び出力装置を揃えた機械的・電子的システム構成が漫画を製作するための一つの道具であるように、その機械を操作するためのコンピュータープログラムソフトもまた漫画を製作するための欠くことができない一種の道具として使用する。

【0029】次に、漫画の製作工程を説明すると、前記

モニタ - 画面内に一頁分全体の頁画面を映し出せるようにする。漫画は、通常一枚の頁又は2枚の繋がった見開き頁の中に完結的に表現される。そして、その頁全面を一駒で表現することもあるが、多くは、その頁画面を小区画に分割（駒割）して、それらの駒を上から下へ右から左への順で時間的推移を表現する。

【0030】駒割は作者によって好みがあり、きっちりと均等割する方法（主として四駒漫画に多い）、割らない方法（一駒漫画）、斜め割する方法（劇画に多い）、部分割する方法（挿絵漫画）などの手法がある。駒割線について、立体てきな影入線によるもの、鋭い細い線によるもの、コ - ナ - を丸めたものなど自由に表現している。一頁分全体の頁画面内にそれらの多様な表現形式に応じることができるよう、モニタ - 画面にそれらの駒が一つの枠として設定されるようにする。

【0031】そして、その枠を作ること即ち駒割のいずれかの駒又は複数の駒を選択して頁画面の上に重ねて任意の縮尺に拡大又は縮小させて表示し、その拡大又は縮小した駒又は複数の駒の中に絵を書き込みできるようにする。漫画は一駒毎に一場面が表現される。その駒を拡大すれば細かい部分まで詳細に書込むことができる。また漫画の表現は駒が独立している場合と隣り合う駒同士を連結させ、絵や文字を複数の駒に跨がって繋げて上書きする手法が多用されている。このような手法で心理的、空間的な連想が関連することを表現することもある。

【0032】そして、その書き込まれた絵のデータ - を一駒毎に番号を付与して記憶させ、それらの複数の記憶した絵のデータ - の番号を選択して適時に呼び出してその駒内又は別の駒内に表示できるようにすると共に、その呼び出した絵のデータ - に上書きして新しい絵のデータ - を書き込みできるようにする。一度書かれた絵は、同じ様な場面設定においては、その絵を背景として何度も使用することができる。何時間も手間をかけて最初からそのような絵を書き込むことと比較すると一瞬のうちに表示できることは極めて高効率である。

【0033】また、一つの絵、例えば主人公は何度も登場し、顔の形や向きは数種類まパタ - ンで間に合うことが多い。さらに喜怒哀楽の表情の部分を加えればおよその人物は蓄積された図形データ - で埋められる。この呼出した背景画面にこの人物図形データ - を上書すれば一つの駒が簡単に完成することになる。

【0034】さらにまたそれらの一旦完成した絵のデータ - にさらに文字データ - を上書きできるようにする。文字は普通絵ができあがった後から書き入れることが多い。その書き入れかたは、絵の上に直接被せるように書き込む方法と、吹出し又は囲いを設けたり、吹出し空間を空けてその中に表示する方法とがある。またそれらの方法を場面に相応しく組み合わせる方法もある。

【0035】そして、絵又は絵及び文字を書き込んで完

成した各駒を一つの頁画面内に組み合わせてその完成させた頁画面の全体をモニタ - 画面に表示できるようにする。この一頁ずつの頁画面を順次シナリオにそって頁番号を付与して全頁分製作して頁番号の順にスト - リ - を展開する漫画が完成する。

【0036】そして、完成されたそれらの表示画面の全頁枚数を一頁ずつ紙にプリントアウトしてそれらを頁順に製本すると一冊の漫画本が完成する。それらの表示画面は製作途中や完成させてからも随時プリントアウト可能とすれば、改めて絵や文字の点検、修正を行なうことが容易となる。

【0037】また、前記絵のデータ - と文字データ - を書き込んでモニタ - 画面に表示した全体の頁画面に、さらに絵のデータ - 及び文字データ - を上書きしてその頁画面の全体をモニタ - 画面に表示できるようにする。絵のデータ - はコンピュータ - の記憶容量を多く必要とする。文字データ - も絵として書き込みすることもできるが、別にワ - プロから文字データ - を書き込んだほうがコンピュータ - の記憶容量が少なく済むし、文章の作成も極めて簡単となる。また、漫画の国際化の中で、漫画が色々な言語で読まれることになり、その場合には漫画の中に表される文字のみを、他の言語に翻訳して置き換え可能とすることは、例えば吹出し内の切り張り作業を省略することができる。特に、自動翻訳機が提供されている現在、文字部分のみ自動翻訳機によって言語転換すれば、他国での出版が極めて簡単となる。

【0038】また、前記絵のデータの入力装置にイメージスキャナーを有する場合には、紙に描かれた絵、写真、文字等を入力読み込みできる。そして、それらをモニター画面に出力されて頁画面全体又は各駒内に表示できるようにする。それらの絵、写真、文字等はそのまま漫画の背景、下絵等に利用できる。さらに、イメージスキャナーで読み込まれたワープロで表現できない文字、即ち、強調文字、変形文字など特殊な文字を前記漫画の背景、下絵等の上にさらに上書きして表示できるようにする。また紙に描かれた絵をイメージスキャナーによってモニター画面に表示して、この表示された絵を前記下絵の上にさらに上書きして表示するなど、紙上に保存しておけばこの絵を繰り返し何度も利用することができる。

【0039】また、前記絵のデータの入力装置にモデムを有し、通信回線を介して送られた絵のデータをモニター画面に出力された頁画面全体又は各駒内に表示できるようにする。そうすれば、本を運搬することなく、漫画を海外にまで発信できるし、海外の漫画を受信することができるようになる。

【0040】また、前記入力装置にマイクを、出力装置にスピーカ - を有し、絵のデータ - 及び文字データ - の指定した区画及び頁画面全体又はその内の一部及びは各駒内の区画にカ - ソル又はマウスカ - ソルを移動してクリックするとスピーカ - からあらかじめマイクを用いて

書込みしてある音声データがスピーカに出力されるようにする。これまでの漫画は文字のスペースが多くを占めている。しかし、モニター画面で見る漫画においては、モニター画面を操作とながら文字を音声出力したり、漫画に文字を書込まずに仕上げることができるようになる。そうすれば絵の中に無理な吹出しを入れなくても済む。

【0041】また、前記絵のデータが、三次元立体データであり、任意の視角を選択してその立体を表示できるようにする。例えば、一人の人物の三次元立体データによって、前後左右斜め方向等の選択ができ、顔の表情、手足等体の動作が表せる。そしてその三次元立体データを紙上の二次元平面データに置き換えて書き込み表示できるようにする。駒の中に、呼び出した背景の絵にその三次元立体データから作られた二次元平面データを書き込んで一つの駒を完成させることができる。

【0042】また、前記絵のデータが、テレビ又はビデオ映像を基に、画像データを動画として又はその中から任意の静止画像データを取り出してその静止画像又は動画の中から選択した一瞬の画面をデジタル化して絵としてモニター画面に表示できるようにする。そのデジタル化した一瞬の場面をモニター画面に表示したら、これを駒の背景部分としてそのまま使用するか、又は下絵として利用する。

【0043】また、前記絵のデータの線で囲まれた空間内を、あらかじめ設定してある色及び図柄に塗り換えできるようにする。図形製作ソフトの一般的なペイントプログラムの手法であるが、漫画には着色、ハッチング、網掛け、ボカシ等の表現が多用されるが、その場合に大変簡単に絵の面的処理を行なうことができる。

【0044】また、図形製作ソフトの一般的な編集手法を利用することができ、前記駒内の一部又は全部の絵のデータの切り取り及び張り付けの機能をもたせると、部分修正などが容易となる。

【0045】また、前記画面内に絵のデータに上書きして吹出し又は吹出し空間を呼び出して表示できるようにし、その吹出し空間内に文字データを書き込めるようにする。吹出しは一つの独立した文字データ専用枠としてプログラムすることもできる。そしてこの文字データ専用枠内にワープロを使用して文字記入できるようにする。

【0046】また、前記一つの駒から次の駒に移動すると、その駒内に直前の記憶した絵のデータを自動的に呼び出して表示できるようにする。駒画面は連続することも多いので、自動設定にして画面を呼び出せば次の駒の効率的な製作ができる。

【0047】また、別にあらかじめ記憶させた絵のデータを使用出現頻度に応じた優先順序で並べ換えるようにし、呼び出したい下書用の絵のデータを効率良く選択して呼び出しできる。

【0048】また、上記コンピュータを用いた漫画の製作方法で作られた漫画は、記憶させた絵のデータを頁順に並べてその順にスクロールしながら連続してモニターで見られるようにし、又はその表示画面に同時に画面の任意の区画にカーソル又はマウスカーソルを移動してクリックしてスピーカから音声を聞けるようにして完成した漫画をモニター画面で見ることができる。

【0049】さらに、完成した漫画を、記憶させた絵のデータを頁順に並べてその順に頁捲りしながらモニター画面で見られることもできる。さらに、前記記憶させた絵のデータを頁順に頁捲りし、ある駒にさしかかったら、その駒から別のストーリーの頁に入り込む方法もできる。例えば同時平行的に進行するストーリーを複数の枝順番に並べ換え、移れるようにする方法も可能である。その駒に関連する過去の追憶や、関連データを呼び出し表示してストーリーに変化をもたせたり、その人物の心理解説したり、見る人の選択事項を挿入すると紙による漫画では表現できない描写技法が可能となる。

【0050】また、前記駒内の一部又は全部の絵のデータにカーソルを合せキー又はマウスを押すと、デジタル化して記憶したテレビ又はビデオ映像の動画がそのまま又はその静止画像としてモニター画面の全部又は一部に出力表示され、テレビ又はビデオ映像が終わるとまた元の画面に戻るようにして上記製作方法で作られた漫画をモニター画面で見ることができる。

【0051】また、上記コンピュータを用いた漫画は、モデムを有し、絵、文字又は絵、文字、音声のデータを通信回線を用いて別のコンピュータシステムから出力及び入力できるようにすればそれを基に別の所いながらモニター画面で見ながら製作することができる。

【0052】

【発明の効果】本発明は上記のようで、コンピュータを用いて漫画の製作がだれでも簡単にでき、できた漫画をモニター画面で見ることが可能となる。そして、コンピュータを介することによって、写真、テレビ、ビデオ、CD、録音テープ、通信データ等各種メディアを利用して、漫画の表現手法を飛躍的に高めるとともに、各種専門的分野の複雑な描写など、手間暇かかり且つデッサン力や立体表現力などの芸術的センスの必要な手書部分をコンピュータに読み込んだ画像に置き換えて利用すればだれでも簡単に漫画を製作することができるようになる。