

日吉染業 株式会社

ものづくり技術

日本初となる紫外線露光を用いた製版設備の導入で 販路の拡大を目指す

事業内容 綿織物の捺染、無地染が主力 充実した加工設備と長年培った技術力が強み

綿織物を主力とした^{なっせん}捺染(布地に模様を印刷する染色方法)並びに無地染を手掛けている。具体的には、フラットスクリーン機械による染色を行っており、製品の用途は寝装資材、インテリア資材、服地など多岐にわたっている。近年は、技術的にも難しいポリエステル生地への染色も可能となり、寝装品の需要が伸びない中でポリエステルカーテンなどの染色、プリント加工も手掛けるようになった。

最大16色による多色染めが可能で、小ロット多品種、高速でしかも品質の安定したプリントを実現し、短納期の

ニーズに対応することができている。また、特殊加工として求められる風合いや機能、目的に応じた特性を出すための後処理加工設備も整っており、幅広い加工に対応できる体制が整っている。工場や最新設備に投資を促進してきたことに加え、勤続年数の長い従業員が培ってきた技術力も有し、同業他社との差別化ができている。

補助事業 高品質プリントへの対応可能な 紫外線露光を用いた製版設備を導入

これまで同社では、ロータリースクリーン捺染のプリントで使用するスクリーン(印刷の基になる版)は、外注先の製版工場に依頼していた。日本の製版工場の多くは、レーザー彫刻と呼ばれる製版方法を採用しているが、細線や細かい点を表現していくには、紫外線露光と呼ばれる製版方法を取り入れる必要があった。また、製版工程を内製化することによって外注費の低減はもちろんのこと、納期の短縮も期待できた。

市場に目を向けると、カーテンなどのインテリア資材においては特にデザインが繊細になってきている。たとえば水玉などの飛び柄を高品質でプリントするといった大手企業のニーズに応えていくためには、紫外線露光による製版方法が必要であった。

そこで、今回の補助事業では、ロータリースクリーン捺染機に使用する製版設備システムを導入した。同設備の導入により、写実的で繊細なデザインのプリントを可能とすることで同業他社との一層の差別化と販路拡大を狙った。



▲製版設備

日吉染業 株式会社

代表取締役 山本 憲
〒640-8322 和歌山市秋月1番地
TEL: 073-471-3326 FAX: 073-472-5224
URL: http://www.hiyoshi-sengyo.co.jp

(業種)染色整理加工
(設立)1966年7月
(資本金)10,000千円
(従業員)60人

成果

得意先からは一定の評価 販路拡大に期待でき、積極的に営業展開を

今回導入した製版設備は、海外製であったため、海外の技術者とやりとりをしながら設定を進めていくことになった。導入当初は、想定していた細い線がプリントできないこともあったが、試行を繰り返すことにより、繊細な絵柄を徐々に表現できるようになった。

営業面では、今まで営業活動ができていなかった要求品質が高い大手アパレル企業向けにも提案ができるようになった。また、既存の得意先では、デザインの技術的な問題で受注を断っていたポリエステルカーテンの多色の柄が受注対応できるようになり、得意先各社からも一定の評価が得られている状況にある。品質面も安定してきたことから、今後は新たな販路の拡大に向けて積極的な営業活動を行っていく意向である。

今回導入した製版設備システムをはじめとして、近年は

工場建設や設備投資を積極的に進めてきたことから、機械の故障が少なく、効率的に作業を進めることができるようになってきている。高品質なものを効率的に製造できるようになってきており、今後の業績にも寄与してくると推察される。



▲ロータリースクリーン

今後の展開

技術の継承に取り組む オリジナル品の開発、製造も視野に

生産設備が整い、労働環境の改善が進む同社であるが、20代~30代の若手従業員の育成はやや遅れている。全体的に機械化が進んでいるとはいえ、色合いの微調整など機械化できない工程は数多く存在する。今後は、若手従業員の採用も含めて、技術の継承を確実に進めていく意向である。

中長期的には、自社オリジナル品も手掛けられるような環境を整備していく予定である。現状では、得意先からデ

ザインを受け取り、その指示通りにプリントして納品する受注が主流である。今後は、自社の製造設備の強みを活かすかたちで、委託加工ではなく、製造から販売までを一貫して手掛けられるような体制づくりを目指す。そのためには、機械設備などのハード面だけでなく、ソフト面の強化も課題になってくるだろう。

Made in Japanのクオリティにこだわる「HIYOSHI」のオリジナル品が流通する日が待ち遠しい。

