



■中大工程學院計算機科學與工程學系黃田津教授講解「數碼漫畫系統」。（岑佩綾攝）

數碼漫畫系統 快速準確着色

【記者岑佩綾報道】特區政府積極推動創意工業，不少香港年輕人夢想在動漫界一展所長，但漫畫創作製作往往非常費時，加上軟件不方便着色，現時漫畫仍以黑白為主。中大工程學院計算機科學與工程學系近日成功研發一套「數碼漫畫系統」，可為漫畫着色或褪色，解決現有軟件在着色方面的不便，更可在 30 秒內把照片實景轉化成精細的漫畫場景，大大節省漫畫家逐筆畫的時間。開發人員正打算向日本漫畫界推介此系統，盼有關系統能達至商品化。

30秒實景變漫畫場景

漫畫界轉用電腦多時，但只是將從前用紙筆繪畫，改為用電子畫版繪畫，漫畫家始終離不開逐筆畫的工序，而且現有的圖像處理軟件並不方便着色，漫畫仍以黑白創作為主。

中大計算機科學與工程學系研究人員，為了提高這個創意工業的製作效率，特別開發一套「數碼漫畫系統」，「漫畫着色」及「網紙紋理化」兩項功能，分別為漫畫着色或褪色。這套系統懂得辨認紋理，例如稀疏的樹葉、木紋等，只需輕輕鬆上一筆，電腦會自動尋找整頁中有類似紋理的部分，並自動上色，一次過快速而準確地着色，大大減少着色工序所花的時間，如加以善用便可以黑白創作改為彩色創作，增加讀者視覺享受。

此外，系統亦可助漫畫家輕鬆製作漫畫場景，以往隨時花一天繪製的一個場景，只需將實景照片輸入，便可在 30 秒至 1 分鐘內變成精細、網格分明的漫畫場景，大大節省製作時間。系統開發者黃田津教授稱，將會向日本業

界推介此系統，「如果技術成功可能推出獨立軟件，資源不足都可以逐個功能，配合現有軟件，以插件（plug-in）的方式推出。」目前本港的漫畫製作室火狗工房已表示，有興趣使用場景漫畫化的技術，黃田津期望有更多漫畫製作工序可交給電腦代勞，有助漫畫業界的發展。