

台灣 3D 動畫遊戲鬼才劉明昆

吳志明／嘉義報導

愛迪斯科科技五月在台北「紐約紐約」發表一款虛擬實境軟體新產品 Virtools，應邀參加的劉明昆僅高中肄業，卻利用 Virtools 軟體，發表他開發的「龍魂遊戲雛型版」，當場讓 Virtools 公司老闆十分震驚，沒想到這套軟體竟被台灣一個名不見經傳的年輕小夥子，發揮得淋漓盡致，很多應用功能甚至連法國總公司都不知道。

因生活貧困沒錢念書的劉明昆，十八歲以前一直處於有一餐沒一餐的窘境，在復興美工斷斷續續讀了五年，最終還是因打工曠課太多而被退學，一連串的打擊，讓他成長階段充滿血淚，如今，憑著自修，他成了全國許多大學院校爭相延聘的電腦虛擬實境軟體應用的人才。

原籍台南縣歸仁鄉大灣，劉明昆因母親沒有名份，從小跟著她四處遷居，過著餐風宿露的困頓生活，甚至就讀板橋國中期間，為了生存，長期臥病的母親只好搬到朋友家暫住，他則寄住在緬甸籍同學黃家禮家中。

雖然貧窮，但是劉明昆的學業成績總是名列前茅，平常則喜歡畫圖，為了貼補家用，十五歲就開始打工幫出版社畫漫畫，在那個漫畫風行的年代，小小年紀的他，卻一躍而成台灣最著名的漫畫家之一，後來更成為台灣 R P G 漫畫的始祖。

十八歲那年，可憐的母親撒手西歸，考進復興美工的他，因無法支付學費，只得繼續打工畫漫畫，就這樣斷斷續續讀了五年多，儘管成績優異，最後還是因曠課太多被退學。這個打擊十餘年來讓他耿耿於懷，隨時警惕他必須不斷的努力、努力再努力。

極盛時期，許多台灣版的小叮噠都是出自他的手，「虹的傳說」還授權給韓國，歷久不衰的「艾薩克傳」至今膾炙人口，依舊是金石堂的暢銷漫畫書。一九九二年，他改以電腦畫漫畫，成為漫畫界的先驅。

多年前的一次颱風，劉明昆在南港的住處受災嚴重，許多漫畫心血付諸東流，因而背負一百餘萬元債務。他開始反思，難道就這樣一輩子畫下去嗎？幾經思量，他想到讓自己的漫畫動起來，成為立體的電腦動畫遊戲。

一九九八年，劉明昆為了讓自己的漫畫成為立體動畫遊戲，開始自修、摸索電腦，除了自己寫劇本、企劃、畫圖，甚至連 3D 動畫都一手包辦，而且相當出色。

劉明昆發展 3D 動畫遊戲軟體的過程十分艱辛，又苦於國內沒有可供參考的書籍、資料，去年，為了方便國人學習 3D 動畫，憑著他摸索過程的寶貴經驗，以法國 Virtools 公司的虛擬實境軟體

為基礎，寫出台灣第一本 3 D引擎開發工具書「遊戲數位動力」，沒想到竟一炮而紅，甚至成為各大專院校相關科系的指定教科書。

通常新軟體上市後，研發公司都只會編印簡單的操作手冊，劉明昆這本「遊戲數位動力」，不但鉅細靡遺的以文字、圖解指導讀者如何應用這套軟體，成了法國 Virtools 公司這套軟體在全世界的第一本實作專書，大大增加消費者的購買慾。

今年五月，**愛迪斯科**在台北舉行一場 Virtools 新產品發表會，特別邀請劉明昆參加，現場他又發表一套「龍魂遊戲雛型版」，將 Virtools 公司的軟體功能發揮得淋漓盡致，當場受到法國 Virtools 公司執行長的驚訝與激賞，更引起全國電腦動畫界的矚目與驚嘆。

成長階段充滿血淚，如今卻一鳴驚人的劉明昆，雖然高中肄業，現在卻是稻江科技暨管理學院的助理教授級專業教師，此外，他先後應聘到成大、台北藝術大學、元智、大葉、實踐、華梵、中華等校講授有關「遊戲專案製程管理」、「2 D·3 D美術軟體工具應用」、引擎實作與應用等課程，成了炙手可熱的名師。

2004·10·08 嘉義縣▲成長階段十分艱辛，高中沒畢業的劉明昆，卻憑靠著自修和努力，如今成了許多大學院校爭相延聘的電腦虛擬實境軟體應用名師。（吳志明攝

