**皮克斯**

**皮克斯傳奇**

**一個當不成老師的電腦繪圖者，一個被蘋果電腦趕出門、一夜之間從矽谷神童淪為眾人嘲笑對象的過氣角色，再加上中年失業的學術界逃兵……這是個關於一小群人的故事，他們有著同樣的雄心壯志，在數學架構的虛擬世界裡創造了新的說故事方式！他們沿著漫長而迂迴的道路步步前進，終於讓自己的夢想成真。**

|  |  |
| --- | --- |
| **http://blog.chinatimes.com/images/chinatimes_com/openbook/4969/PixarTouch.jpg** | 皮克斯傳奇The Pixar Touch : The Making of a Company作者：大衛‧A．普萊斯（David A. Price）譯者：黃維德出版：時周文化公司定價：350元出版日期：2009/08/07類別：傳記作者簡介：大衛．Ａ．普萊斯 |





**▲ 艾本‧奧茲比示範如何把模型角色數位化。圖中的模型是席德菲利普養的狗史固德。一旁的大麥汀則是某位藝術部門員工的寵物。**

|  |
| --- |
| **皮 克 斯 電 影 作 品 票 房 一 覽** |
| **1995** | **【玩具總動員】（Toy Story）** | **全球票房：三億六千兩百萬美金** |
| **1998** | **【蟲蟲危機】（A Bug's Life）** | **全球票房：三億六千三百萬美金** |
| **1999** | **【玩具總動員２】（Toy Story 2）** | **全球票房：四億八千五百萬美金** |
| **2001**  | **【怪獸電力公司】（Monsters, Inc.）** | **全球票房：五億兩千五百萬美金** |
| **2003**  | **【海底總動員】（Finding Nemo）** | **全球票房：八億六千五百萬美金** |
| **2004** | **【超人特攻隊】（The Incredibles）** | **全球票房：六億三千一百萬美金** |

** 皮克斯動畫作品年表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **年份** | **長片** | **短片** |
| **1984** |  | **【Andre and Wally B.】** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/andre.jpg** |
| **1986** |  | **【頑皮跳跳燈】（Luxo Jr.）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/luxo.jpg** |
| **1987** |  | **【單輪車的夢想】（Red's Dream）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/red.jpg** |
| **1988** |  | **【小錫兵】（Tin Toy）** | http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/tin.jpg |
| **1989** |  | **【小雪人大行動】（Knick Knack）** | http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/knick.jpg |
| **1995** | [**【玩具總動員】（Toy Story）**](http://disney.lovesakura.com/Text/ts.htm) | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/buzz.jpg** |  |
| **1997** |  | **【棋局】（Geri's Game）** | http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/geri.jpg |
| **1998** | [**【蟲蟲危機】（A Bug's Life）**](http://disney.lovesakura.com/Text/abl.htm) | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/bug.jpg** |  |
| **1999** | [**【玩具總動員２】（Toy Story 2）**](http://disney.lovesakura.com/Text/ts2.htm) | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/jessie.jpg** |  |
| **2000** |  | **【鳥‧鳥‧鳥】（For the Birds）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/birds.jpg** |
| **2001** | [**【怪獸電力公司】（Monsters, Inc.）**](http://disney.lovesakura.com/Text/monsters.htm) | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/sully.jpg** |  |
| **2002** |  | **【大眼仔的新車】（Mike's New Car）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/mike.jpg** |
| **2003** | [**【海底總動員】（Finding Nemo）**](http://disney.lovesakura.com/Text/fn.htm) | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/nemo.jpg** | **【跳跳羊】（Boundin'）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/sheep.jpg** |
| **2004** | [**【超人特攻隊】（The Incredibles）**](http://disney.lovesakura.com/Text/incredibles.htm) | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/dash.jpg** |  |
| **2005** |  | **【小傑的攻擊】（Jack-Jack Attack）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/jack.jpg** |
| **【許願池】（One Man Band）** | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/one.jpg** |
| **2006** | [**【ＣＡＲＳ】（Cars）**](http://disney.lovesakura.com/Text/cars.htm)  | **http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/cars.jpg** | **【Ghost Light】** |
| **2007** | [**【料理鼠王】（Ratatouille）**](http://disney.lovesakura.com/Text/ratatouille.htm) | **【The Extra】** |

****

**皮克斯，850人的動畫工作室，20年來以6部片子締造近兆元產值，相當於鴻海帝國的年營業額。《商業周刊》獨家深入其位於舊金山，首度對國際媒體公開的祕密基地，為你揭開皮克斯的魔法寶盒……**

**這裡，是本世紀全球創意工作者的聖殿，「海底總動員」的小丑魚尼莫、「玩具總動員」的伍迪牛仔、「怪獸電力公司」的毛怪、「超人特攻隊」的巴小飛……都於此誕生。**

**榮耀：每人創造二．八億市值　本益比五十倍，遠勝奇異、微軟**

**為什麼是秘密基地？源自皮克斯成立二十年來，從未對媒體開放過。他們甚至在占地十五公頃的總部四周，築起八呎高的欄杆，一度被當地市議會要求拆除。但他們立場強硬，「無法容許隨便路人，就可走近辦公室往窗裡看。」最後，小鎮為此舉辦公投，皮克斯獲得壓倒性勝利。
皮克斯工作室，是這個小鎮的榮耀。他們只有八百五十人，卻創造出七十五億美元（約合新台幣二千四百億元）市值，平均每位員工所創造的市值高達台幣二億八千萬元，是台灣股王級企業宏達電的四．五倍。**

**在華爾街的評價上，這個動畫工作室的本益比高達五十倍，不但是同業（夢工廠等）的兩倍，更遠高於奇異(ＧＥ）、微軟的二十二倍，英特爾的十三倍，創意的爆發力由此可見。
但皮克斯的魔法盒裡，到底有什麼神奇配方，可以把創意變金礦？
堅持：花多一倍時間等好故事**

**吃下四二％動畫票房市場**

**今年是皮克斯的二十週年慶，成立至今，他們雖然只推出六部動畫電影，但因為片片熱賣，票房總收入高達三十二億美元，加計周邊商品的販售，總產值將近三百億美元，近台幣兆元。從一個四十四人的創意團隊，到今天的八百五十人規模，皮克斯平均每部動畫的總產值約新台幣一千七百億元，可以蓋三棟台北一○一大樓。不過，小兵立大功的背後，卻是皮克斯「極致力」的展現，更是「贏者通吃」的印證。**

**回看這個動畫王國的建立，沒有一絲一毫的僥倖。皮克斯的靈魂人物之一、年薪近新台幣億元的執行副總裁拉塞特（John Lasseter）說：「成功的動畫電影有三個要素：精彩的故事腳本、逼真的動畫場景、及打動人心的角色刻畫。」
在這個工作室，「故事為王」（story is king），是所有人的信念，為了「等」一個好的故事，二至三年的時間也不嫌多，比同業多出一倍的時間。前十年，他們除了建立「求精遠甚於求多」的共同價值觀，還建立了執行方法。
直到第十年，馬步蹲好後，他們才推出第一部動畫電影「玩具總動員」。這部製作成本三千萬美元的片子，推出後締造出三億六千萬美元的全球票房，光是直接的票房投資報酬率就高達十二倍。接下來的五部片子，每部票房更由三億美元節節上升，最高超過八億美元。
關鍵：比同業多投入二○％　才會產生破壞力，通吃市場**

**例如一九九八年時，夢工廠與皮克斯同樣推出以螞蟻為主題的作品，但夢工廠的小蟻雄兵（Antz）只有一億七千萬美元的票房，皮克斯的「蟲蟲危機」票房卻高達三億六千萬美元，是對手的兩倍。
再如二00三年的「海底總動員」，皮克斯創下全球八億六千萬美元的票房成績，一年後夢工廠也推出同樣以海底生物為主角的「鯊魚黑幫」，但全球票房卻僅三億六千萬美元。這兩個例子都說明，把最後的關鍵二○％做到最好，才會產生殺手級的產品，通吃市場。
編劇完成後，皮克斯的動畫師與電腦工程們就接棒上場，展開一場炫技的競賽。因為除了好的故事以外，皮克斯的動畫技術也是其核心競爭力之一。十一年前，他們推出「玩具總動員時」，是全球第一個全面採用３Ｄ的動畫電影，比２Ｄ動畫更撼動人心，一推出就大熱賣。一週後，執行長賈伯斯趁勝追擊，讓皮克斯股票掛牌，建構出他們吸納資金與人才的正循環圈。
超越：首推全球３Ｄ動畫軟體　不斷追求質感與動態極致
「這簡直是財務自殺的動作，」同業這樣嘲諷著，當時的軟體、電腦運算等條件付之闕如，投資龐大，而市場成熟之日卻遙遙無期。沒有營收，賈伯斯的資金奧援也幾乎枯竭，但他們不改其志，以承接廣告短片、賣大型電腦度日，終於在第四年，他們推出了全球第一套革命性的３Ｄ電腦繪圖軟體（RednerMan）。
這套軟體一推出就震撼市場，成為業界標準產品，成為公司的及時雨。後來，歷屆奧斯卡提名的四十四部視覺特效影片中，有四十一部都使用此一軟體。
而一路上，他們不斷追求極致、挑戰高峰。例如第一部動畫，他們在有限的預算下，以固定形態的玩具為主角。但當前三部電影大賣、營運資金隨之充實後，第四部就推出動物動畫「怪獸電力公司」。主角毛怪身上布滿兩百三十萬根藍綠色毛，是隻個性溫和喜愛抱抱的傻大個，為能呈現其毛髮柔軟波動的質感，技術團隊為此開發出模擬兩百三十萬根毛髮飄動的軟體程式，令動畫藝術界人士大開眼界。**

**整合：科學、藝術加商業　小公司槓桿出最大價值
譬如，一九九一年，賈伯斯與迪士尼談定合作，協議由迪士尼出資協助皮克斯拍片並發行，雖然當時皮克斯只享有票房收入的近一五％，但卻是皮克斯早期的重要資金奧援。
一九九七年，因為第一部片子大賣，賈伯斯因此與迪士尼重新議約，談定未來十年內，雙方平分所有收入的平等條約，並且要求皮克斯的品牌要與迪士尼一起出現，建立起皮克斯的品牌價值。消息公布當天，皮克斯股價大漲近五○％，皮克斯的營收也從三千萬美元水準，一躍而至九九年的一億二千餘萬規模，成長逾三倍。**

****



**皮克斯動畫工作室（Pixar Animation Studios）是當今動畫界的當紅炸子雞，這應該沒有人會懷疑吧？從【玩具總動員】、【蟲蟲危機】…等片，一直到前兩年的【超人特攻隊】，至今總共推出了六部３Ｄ動畫電影，而且六部電影片片熱賣，票房總收入高達三十二億美元，加上週邊商品締造了數以百億的產值。**

**在２００６年５月，迪士尼以高達七十億美金的高價，正式併購了皮克斯動畫工作室，這一個併購案讓迪士尼穩坐動畫龍頭寶座，也讓過去兩年迪士尼與皮克斯續約與否的分合問題，正式告一段落。隨著迪士尼與皮克斯合作的第七部作品【ＣＡＲＳ】即將問世，也讓我們趁此來介紹一下皮克斯這個神奇的畫夢天堂吧！**

** 皮克斯的起源**

**皮克斯動畫工作室的前身，其實是【星際大戰】大導演喬治盧卡斯電腦特效公司的一個部門，負責製作電影中所需要的電腦動畫。後來在１９８６年時，蘋果電腦的創辦人 Steve Jobs 以一千萬美金將其買下，成為一個獨立的製片公司，取名為『皮克斯』。年方三十的 Steve Jobs 當時被他一手創辦的蘋果電腦掃地出門（多年後他又重返蘋果），一心想跨足娛樂產業東山再起，便投資成立了皮克斯動畫工作室，當時整個皮克斯僅僅只有４４位員工。**

**初期皮克斯接下一些電視廣告或片頭的動畫製作，並推出一些３Ｄ動畫短片作品，這些短片的製作逐漸磨練出**