

腦筋急轉彎2

組員:

P12323002 常華珍

P12323008 謝勝安

P12323012 莊文洲

PART 01

皮克斯動畫工作室介紹

皮克斯動畫工作室介紹



歷史背景

- 最初專注於電腦影象技術。
- 1995年，第一部全電腦製作的動畫電影《玩具總動員》，獲得商業成功。

收購

- 2006年，華特迪士尼公司74億美元收購。
- 整合資源；皮克斯繼續保持其品牌獨立性，並在創意上享有高度自由。

創作風格

- 融合幽默、情感和獨特的角色設計。
- 故事圍繞家庭、友誼和自我成長等主題，並且具有吸引各個年齡段觀眾特質。

影響與貢獻

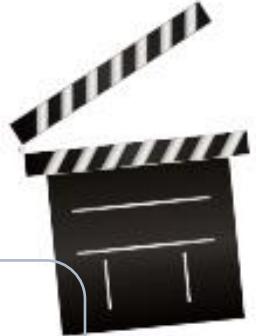
- 至2021年已獲得23次奧斯卡獎、12次金球獎、11次葛萊美獎以及其他獎項。
- 至2019年7月，累計獲得140億美元票房，平均每部電影獲得6.8億美元。有15部皮克斯電影曾進入電影票房收入前五十名，而《玩具總動員3》(2010)、《海底總動員2》(2016)、《超人特攻隊2》(2018)與《玩具總動員4》(2019)目前仍保持在前五十名，其中《玩具總動員3》成為了全球首部超過十億美元票房的動畫電影。

與迪士尼的合作

- 1990年代，迪士尼資金投入皮克斯。共推出多部受歡迎的動畫電影，如《海底總動員》、《怪獸電力公司》和《超人特攻隊》等。
- 提升兩家公司市場地位，迪士尼注入新生命力。

PART 02

皮克斯動畫工作室商業模式



皮克斯動畫工作室商業模式_1

• 電影製作不外包

- 獨特優勢:強調團隊合作和開放的創意文化。團隊成員進行交流協作，促進創新和靈感的碰撞。
- 內部團隊對市場需求的敏感度和對產品的理解，有助於推動票房和周邊商品的銷售。這種模式也使得皮克斯得以在技術和故事講述上持續創新，確保其在動畫行業中的領導地位。

製作電影模式“IP+續集”

- 皮克斯的IP都是由自家團隊原創，而非改編已有IP，因此通常都有很強的探索性。
- 創始人把團隊最初的故事想法比作「醜陋的嬰兒」~開始「笨拙，不成熟，脆弱且不完整」~並不是每個人都可以看到「醜陋的嬰兒」可以成長為什麼樣，但皮克斯願意為此付出時間和精力。

核心：高品質的動畫電影

- 不僅在技術上創新，還以感人的故事與卓越的角色塑造而受到觀眾的喜愛。皮克斯始終堅持“故事為王”的理念，投入大量時間和資源於故事開發和角色設計，這使得其作品在激烈的市場競爭中脫穎而出。

創新與技術

- 對動畫技術的持續投資使其始終走在行業前沿。例如，開發了RenderMan渲染軟體，創造出驚人的視覺效果。
- 在物理模擬和角色動畫方面的研究讓動畫更具真實感。技術優勢提升了製作效率，還為公司贏得了多次奧斯卡獎，強化了品牌影響力。

皮克斯動畫工作室商業模式_2



• 多元收入來源

- 商品授權與特許經營：皮克斯的角色如玩具總動員的角色和出自《冰雪奇緣》的艾莎，能夠創造角色商業授權使公司從周邊商品獲得長期利潤。
- 皮克斯與迪士尼合作，在其主題公園中設計展覽和遊樂設施，加深民眾印象並帶來可觀收入。
- 在串流平臺推出新內容，增加收益途徑。

內部文化與管理

- 皮克斯的內部文化十分注重創意和員工的自我發揮。公司鼓勵員工提出創意並實行“開放式”的溝通模式，這種文化使得出現創新想法的機會大幅增加。此外，與迪士尼的合併也為皮克斯帶來了更多資源，並且利用迪士尼在全球的市場網路幫助其作品進一步擴充套件影響力。

品牌價值與客戶忠誠度

- 皮克斯經過數十年的努力，已經建立了強大的品牌影響力。其作品的高品質和期待值使得觀眾對於每部新片的釋出都懷有高度的期待，這種忠誠度是公司長期增長的一個重要驅動因素。皮克斯的作品不僅適閤家庭觀眾，還能觸及不同年齡層，這擴大了其潛在客戶群。

面對的挑戰與未來展望

- 面臨挑戰：市場飽和度、競爭對手的增加以及客戶品味的變化等。
- 隨著市場需求的變化，皮克斯需要不斷創新，保持其作品的新鮮感和趣味性。

PART 03

電影介紹





腦筋急轉彎

- 台灣上映日期:2015年8月7日
- 票房:8.58億美元
- 預算:1.75億美元
- 主要角色:樂樂、憂憂、怒怒、厭厭、驚驚

EXPERIENCE IT IN
IMAX



CONTAIN YOUR EMOTIONS.

Disney·PIXAR
**INSIDE
OUT 2**

ONLY IN CINEMAS

腦筋急轉彎2

- 台灣上映日期:2024年6月13日
- 票房:15.93億美元
- 預算:2億美元
- 新的角色:阿焦、阿廢、阿羞、阿慕

PART 04

《腦筋急轉彎2》受歡迎的原因

《腦筋急轉彎2》受歡迎的原因

不會馬上上串流平台

- 所以想看電影的人只能去電影院觀看

將近有三週的時間沒有其他競爭對手

- 《腦筋急轉彎2》將會是唯一選擇

當年看第一集的影迷成為主力消費者

- 有經濟能力，且願意去電影院看電影



PART 05

《腦筋急轉彎2》劇本的發展過程



點子發想

一個女孩的大腦世界

大綱建構

解釋說這個點子要怎麼
成為故事的基礎

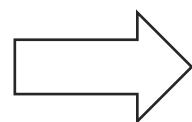
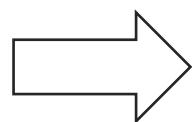
撰寫劇本

大約120頁

詳細故事版

模擬電影大概的樣子

電影上映



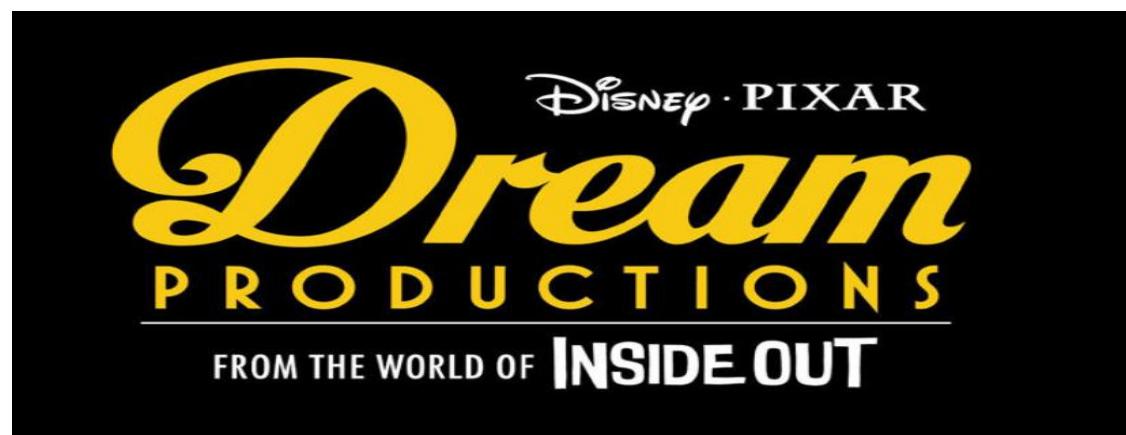
PART 06

《腦筋急轉彎2》的下一步為何？





夢境製片廠...
coming soon



謝謝大家

