

皮克斯：3D 動畫新視界

09-05

《料理鼠王》的觀眾最先注意到的是，動畫的繪製非常細膩；儘管景物逼真，但事實上從我們可愛的老鼠主角到美食廚房中閃閃發亮的鍋具，都是電腦繪製的。這只可能是皮克斯這家公司的作品，它是數位動畫的先鋒。

起初，皮克斯是盧卡斯電影公司的一個部門。該影業公司為《星際大戰》的導演喬治盧卡斯所擁有。1980 年代，皮克斯的設計人員在工作室中花了數千鐘頭的時間，為數位動畫寫下新的一頁。他們為《星際奇航》和《出神入化》等電影製作特效。皮克斯背後的創意天才則是導演兼動畫師約翰拉斯特。從一開始，拉斯特就非常注重品質，他只雇用最好的動畫人員，努力做到盡善盡美。蘋果電腦的創辦人史帝夫·賈伯斯相信皮克斯的潛力，於是在 1986 年買下該公司。

一開始，賈伯斯想要讓皮克斯朝繪圖硬體方面發展。此項嘗試失敗時，皮克斯便處於破產邊緣，必須依賴動畫部門來還債。在為 LifeSavers 糖果、純品康納和李斯德林製作了數年的動畫廣告後，皮克斯的絕佳機會終於來臨了。

09-06

皮克斯的電視廣告吸引了迪士尼的注意，後者便和這家小公司合作，創造了動畫長片《玩具總動員》。皮克斯多年來的研究和知識終於開始接受考驗，而成果非常驚人，該部電影在全世界都很賣座。皮克斯乘勝追擊，又相繼推出七部影片，包括《海底總動員》和《超人特攻隊》。這兩部動畫不但風評極佳，也創造了極好的票房。

皮克斯的一項特色是非常注重細節。拉斯特認為，「動畫片中任何的動作都要有存在的理由」。舉例來說，皮克斯團隊在繪製《海底總動員》的草圖前，就已費時數月觀察海中生物。

皮克斯也了解，光是靠花俏的動畫並不足以製作一部好電影，拉斯特認為主角的成長也一樣重要。比方說，在 Cars 這部電影中，我們看到主角閃電麥坤從一部自負的菜鳥賽車，變成一個富同情心、會關懷別人的角色。

皮克斯看來前途無量，他們已為下一部關於機器人卡哇-E 的影片擬好了許多計畫。皮克斯既有創新的繪圖科技，也注意故事的鋪陳和細節，一定能帶我們走進更多前所未見的奇妙世界。