

目錄

致謝.....	一
摘要.....	四
Abstract.....	五
目錄.....	七
圖目錄.....	十
表目錄.....	十二
第一章 序論.....	1
第一節 研究動機.....	1
第二節 研究目的.....	6
第三節 理論架構.....	7
一、 價值活動理論.....	7
二、 國家競爭力.....	8
第四節 研究方法.....	9
第五節 論文架構.....	9
第二章 電影產業分析.....	11
第一節 全球電影產業的產值及產量.....	11
第二節 電影產業鏈.....	16
一、 開發(Development).....	18
二、 製作(Production).....	24
三、 發行(Distribution).....	26
四、 映演(Exhibition).....	29
第三節 好萊塢的製片系統.....	29
一、 兩大製片系統.....	29

二、	獨立製片系統的發展背景	33
第四節	好萊塢的電影籌資模式	36
投資模式一：	Studio Development Production Deals	40
投資模式二：	Independent Distributor Financing.....	41
投資模式三：	Talent Agency Financing	41
投資模式四：	End-User Financing.....	42
投資模式五：	Completion Funds	43
融資模式一：	Production Loans	43
融資模式二：	Presale Financing Deals	43
融資模式三：	Negative Pickup Deals	45
融資模式四：	Gap Financing	46
第五節	好萊塢的電影投資回收及利潤分享	48
第六節	以主要製片廠為產業支柱的人力結構.....	51
第三章	3D 電腦動畫電影產業分析	54
第一節	3D 電腦動畫電影躍居市場主流	54
第二節	3D 電腦動畫電影的投資效益.....	59
一、	戲院票房收入為製作成本的 4.9 倍	59
二、	3D 電腦動畫電影的全球收益超過製作成本的 10 倍	62
第三節	3D 電腦動畫電影產業的策略合作現況	65
第四節	3D 電腦動畫電影的製作流程.....	71
一、	製作流程說明	71
二、	「重疊型製作流程(Overlapping Production Pipeline)」規劃.....	79
第五節	3D 電腦動畫電影的組織分工.....	82
第四章	三家主要廠商的發展歷程.....	85
第一節	發展背景與模式.....	85
第二節	Pixar 公司	91
第三節	PDI 公司	95

第四節	Blue Sky 公司	97
第五章	台灣的國家競爭力分析	99
第一節	生產因素.....	99
第二節	相關與支援產業	108
第三節	企業策略、結構與競爭	114
第四節	需求條件的分析	115
第五節	機會	116
第六節	政府	116
第六章	結論與建議	118
第一節	結論與建議	118
第二節	未來研究發展方向	121
第七章	參考文獻.....	122



圖目錄

圖一-1	3D 電腦動畫電影成為市場新主流	1
圖一-2	產業價值鏈(價值體系).....	7
圖一-3	國家競爭力的鑽石模型.....	8
圖二-1	全球主要地區的歷年電影製片量	13
圖二-2	美國地區的歷年電影製片量	14
圖二-3	電影產業價值鏈.....	17
圖二-4	電影產業價值鏈中的各項價值活動.....	17
圖二-5	製作時程表(局部)	22
圖二-6	台灣地區 2004 年上映電影數：277 部	28
圖二-7	台北地區 2004 年戲院票房收入：26.09 億元.....	28
圖二-8	美國歷年的電影製作成本	31
圖二-9	美國歷年的電影行銷費用	32
圖二-10	美國歷年戲院發行的電影數量.....	32
圖二-11	一部電影的資金來源對象	37
圖二-12	電影籌資過程中的權利歸屬及資金流向	39
圖二-13	STUDIO DEVELOPMENT PRODUCTION DEALS.....	40
圖二-14	電影的投資回收及利潤分配流程	49
圖二-15	美國 2002 年電影產業的就業分佈	51
圖二-16	美國 1997 年電影產業的就業分佈	52
圖三-1	歷年 2D 與 3D 動畫電影的年度戲院票房總收入	54
圖三-2	3D 電腦動畫電影在全美戲院票房的各年度排行 (1995-2005).....	56

圖三-3	歷年所發行的 3D 及 2D 動畫電影 (1994-2005)	58
圖三-4	歷年 3D 電腦動畫電影的全球戲院收入及製作成本(1995-2004)	63
圖三-5	美國主要製片廠在 3D 電腦動畫電影產業的佈局	65
圖三-6	3D 電腦動畫公司與主要製片廠的合作架構.....	68
圖三-7	3D 電腦動畫電影的製作流程.....	72
圖三-8	圖形劇本範例	73
圖三-9	動態劇本範例	75
圖三-10	藝術設計範例	76
圖三-11	3D 建模範例	77
圖三-12	使用 PIXAR 的 RENDERMAN 所呈現的算圖結果	78
圖三-13	3D 電腦動畫電影在不同製作階段的人力需求.....	79
圖三-14	「重疊型製作流程(OVERLAPPING PRODUCTION PIPELINE)」,提高產出效率. 81	
圖三-15	3D 電腦動畫電影製作團隊的組織架構.....	84
圖四-1	三家主要的 3D 動畫公司, 在發展過程中均與 DISNEY 有密切淵源....	87
圖五-1	台灣七所大學資訊相關科系碩士畢業人數(1997~2002).....	106
圖五-2	3D 電腦動畫電影產業的相關與支援性產業.....	109
圖五-3	美國各種電視服務的普及度	112

表目錄

表一-1	全球娛樂媒體產業的產值及成長率.....	3
表二-1	全球電影產業的產值及成長率.....	12
表二-2	亞太地區的电影戲院票房(BOX OFFICE)收入.....	13
表二-3	美國七家主要製片廠(MAJOR STUDIOS).....	16
表二-4	製作預算表—總表(TOP SHEET)的部分.....	21
表二-5	主要製片廠的國際發行系統.....	26
表二-6	台灣地區主要發行商的事業活動.....	27
表二-7	好萊塢的电影籌資模式.....	36
表三-1	歷年 3D 電腦動畫電影在全美戲院票房排行榜(1995-2005).....	55
表三-2	兩部 3D 電腦動畫電影進入全球最賣座的十部電影.....	57
表三-3	2D 動畫電影的戲院票房收入及製作成本 (1999-2004).....	60
表三-4	3D 電腦動畫電影的戲院票房收入及製作成本(1999-2004).....	61
表三-5	3D 電腦動畫電影的 DVD 收入已超越戲院票房收入.....	64
表三-6	PIXAR 與 DISNEY 的合作分工架構.....	70
表四-1	三家主要的 3D 動畫公司的發展歷程.....	88
表五-1	美國後期製作產業的企業數及員工數.....	103
表五-2	台灣電視廣告市場產值.....	111