

2022-2028年中国动画行业 分析与市场需求预测报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2022-2028年中国动画行业分析与市场需求预测报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202208/315120.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、说明、目录、图表目录

动画的概念不同于一般意义上的动画片，动画是一种综合艺术，它是集合了绘画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。最早发源于19世纪上半叶的英国，兴盛于美国，中国动画起源于20世纪20年代。动画是一门年轻的艺术，它是唯一有确定诞生日期的一门艺术，1892年10月28日埃米尔·雷诺首次在巴黎著名的葛莱凡蜡像馆向观众放映光学影戏，标志着动画的正式诞生，同时埃米尔·雷诺也被誉为“动画之父”。动画艺术经过了100多年的发展，已经有了较为完善的理论体系和产业体系，并以其独特的艺术魅力深受人们的喜爱。

动画的英文有很多表述，如animation、cartoon、animated cartoon、cameracature。其中较正式的“Animation”一词源自于拉丁文字根anima，意为“灵魂”，动词animate是“赋予生命”的意思，引申为使某物活起来的意思。所以动画可以定义为使用绘画的手法，创造生命运动的艺术。

动画技术较规范的定义是采用逐帧拍摄对象并连续播放而形成运动的影像技术。不论拍摄对象是什么，只要它的拍摄方式是采用的逐格方式，观看时连续播放形成了活动影像，它就是动画。

中企顾问网发布的《2022-2028年中国动画行业分析与市场需求预测报告》共十二章。首先介绍了动画行业市场发展环境、动画整体运行态势等，接着分析了动画行业市场运行的现状，然后介绍了动画市场竞争格局。随后，报告对动画做了重点企业经营状况分析，最后分析了动画行业发展趋势与投资预测。您若想对动画产业有个系统的了解或者想投资动画行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 动画的相关概述

1.1 概念

1.1.1 动漫

1.1.2 动画

1.1.3 动画产业

- 1.2 动画的特点
 - 1.2.1 动画的特征
 - 1.2.2 动画的特性
- 1.3 动画的类型
 - 1.3.1 形式类型
 - 1.3.2 叙事类型
 - 1.3.3 传播类型
- 1.4 中国动画产业资源分析
 - 1.4.1 文化资源
 - 1.4.2 成本资源
 - 1.4.3 技术资源
 - 1.4.4 后发资源

第二章 2016-2020年动漫产业发展分析

- 2.1 世界动漫产业发展概况
 - 2.1.1 国际动漫产业发展综述
 - 2.1.2 国际动漫产业集聚模式
 - 2.1.3 美国动漫产业发展模式
 - 2.1.4 日本动漫产业发展状况
 - 2.1.5 韩国动漫产业发展状况
- 2.2 中国动漫产业发展综述
 - 2.2.1 产业发展因素分析
 - 2.2.2 市场运营要素分析
 - 2.2.3 产业发展特点解析
 - 2.2.4 动漫产业区域格局
- 2.3 2016-2020年中国动漫产业发展现状
 - 2.3.1 动漫产业规模
 - 2.3.2 动漫行业热点
 - 2.3.3 原创动漫发展提速
 - 2.3.4 国内初创企业加快布局
 - 2.3.5 网络动漫发展提速分析
- 2.4 中国动漫产业存在的问题

- 2.4.1 产业存在的主要问题
- 2.4.2 产业面临的三重威胁
- 2.4.3 产业发展的突出困难
- 2.4.4 企业面临投融资困境
- 2.5 发展中国动漫产业的建议
- 2.5.1 加快产业化速度
- 2.5.2 亟需进行体制改革
- 2.5.3 产品实行分级制度

第三章 2016-2020年全球动画产业发展分析

3.1 全球动画产业发展概述

- 3.1.1 欧美地区概况
- 3.1.2 亚洲地区概况
- 3.1.3 中东地区概况

3.2 美国

- 3.2.1 美国动画产业相关概述
- 3.2.2 美国动画电影发展阶段
- 3.2.3 美国动画电影发展规模
- 3.2.4 美国动画电影产业结构
- 3.2.5 美国动画电影制作成本

3.3 日本

- 3.3.1 日本动画产业发展历程
- 3.3.2 日本动画产业发展特点
- 3.3.3 日本动画电影发展分析
- 3.3.4 日本动画电影产业结构

3.4 韩国

- 3.4.1 韩国动画的发展简史
- 3.4.2 韩国动画快速发展的原因
- 3.4.3 韩国动画的产业化道路分析

3.5 印度

- 3.5.1 印度动画业发展历程
- 3.5.2 印度经典作品发展分析

3.5.3 印度动画电影投资动态

3.6 其他

3.6.1 英国

3.6.2 新加坡

3.6.3 台湾

第四章 2016-2020年中国动画产业发展分析

4.1 中国动画产业发展综述

4.1.1 中国动画产业发展历程

4.1.2 中国动画产业行业规模

4.1.3 中国动画产业发展变化

4.1.4 动画产业政策扶持效果

4.1.5 动画水平滞后成因分析

4.1.6 中国动画产业需要突围

4.2 中国动画片市场化运作模式解析

4.2.1 动画片市场层次

4.2.2 动画片商业类型

4.2.3 加强资本融合商品权分切

4.3 2016-2020年中国动画产业运行状况

4.3.1 2020年电视动画产出情况

4.3.2 2020年电视动画发展状况

4.3.3 2020年电视动画制作备案

4.3.4 2020年动画电影市场火热

4.3.5 2020年动画电影市场现状

4.4 中国动画产业发展的问题与对策分析

4.4.1 中外差距较大

4.4.2 产业发展缺失

4.4.3 专业人才匮乏

4.4.4 改革管理体制

4.4.5 完善产业链条

4.4.6 打通行业壁垒

第五章 2016-2020年中国动画产业链分析

5.1 中国动画产业链概况

5.1.1 动画产业链的内涵

5.1.2 手机动漫产业价值链分析

5.1.3 中国动画产业链初步形成

5.1.4 我国动画产业链中的问题

5.2 动画生产环节

5.2.1 动画生产制作流程分析

5.2.2 中日动画生产的区别

5.2.3 中低成本动画生产趋势

5.3 动画播出环节

5.3.1 中国电视动画收视状况分析

5.3.2 国产网络动画播放状况

5.3.3 我国电视动画免费播放模式

第六章 2016-2020年中国动画产业衍生产品市场分析

6.1 中国动画衍生产品市场发展综述

6.1.1 动画衍生品的基本概念

6.1.2 国外动画衍生品发展经验

6.1.3 国内动画衍生品发展分析

6.1.4 动画衍生品产业发展模式

6.2 卡通图书市场

6.2.1 卡通绘本类图书市场份额

6.2.2 出版传媒集团加快市场布局

6.2.3 少儿动漫出版的互联网模式

6.2.4 动画图书出版案例分析

6.3 卡通服装市场

6.3.1 动画卡通服装发展概况

6.3.2 卡通形象应用于服装品牌

6.3.3 卡通服装图案的设计方法

6.3.4 中国卡通服装品牌探索之路

6.3.5 中国卡通服装品牌发展建议

6.4 卡通玩具市场

6.4.1 中国玩具行业发展规模

6.4.2 我国卡通玩具的主要类型

6.4.3 动漫作品授权玩具市场分析

6.4.4 热播动画带动玩具市场发展

6.4.5 玩具市场对动画的需求分析

6.4.6 动画玩具衍生品市场发展方向

第七章 2016-2020年主要动画和少儿频道发展分析

7.1 我国动画少儿频道发展综况

7.1.1 发展环境分析

7.1.2 运营状况分析

7.1.3 频道收视率分析

7.1.4 市场替代品威胁

7.2 中央电视台少儿频道

7.2.1 频道发展概况

7.2.2 频道合作动态

7.2.3 频道发展状况分析

7.3 北京卡酷动画卫视

7.3.1 频道发展回顾

7.3.2 跨区域发展策略

7.3.3 频道品牌发展模式

7.3.4 频道覆盖范围及收视率

7.3.5 频道产业化状况分析

7.4 湖南金鹰卡通卫视

7.4.1 频道发展概况

7.4.2 频道发展实力

7.4.3 频道投资动态

7.4.4 频道合作动态

7.5 上海炫动卡通卫视

7.5.1 频道发展概况

7.5.2 频道发展模式

- 7.5.3 品牌栏目介绍
- 7.6 广东嘉佳卡通卫视
 - 7.6.1 频道发展概况
 - 7.6.2 收视范围覆盖
 - 7.6.3 频道发展特点

第八章 2016-2020年动画技术领域发展分析

- 8.1 Flash动画
 - 8.1.1 Flash动画的简介
 - 8.1.2 Flash动画的主要功能
 - 8.1.3 Flash动画的功能拓展
 - 8.1.4 Flash动画发展展望
- 8.2 3D动画
 - 8.2.1 3D动画简介
 - 8.2.2 3D动画制作常用软件
 - 8.2.3 2D动画和3D动画的区别
 - 8.2.4 3D动画生产管理技术
 - 8.2.5 中国3D动画发展动态
- 8.3 无纸动画
 - 8.3.1 无纸动画的制作流程
 - 8.3.2 无纸动画的技术特征
 - 8.3.3 无纸动画与传统动画的区别
 - 8.3.4 无纸动画与传统动画的融合
 - 8.3.5 无纸动画行业迎来发展机遇

第九章 2016-2020年中国动画产业的市场竞争与营销分析

- 9.1 2016-2020年动画行业竞争状况分析
 - 9.1.1 中国动画的国际竞争力解析
 - 9.1.2 外来动画占领中国大部分市场
 - 9.1.3 国产动画电影竞争力逐步提升
 - 9.1.4 国内动画电影市场竞争现状
- 9.2 动画行业竞争力提升策略分析

- 9.2.1 打造品牌竞争力
- 9.2.2 实施人才战略
- 9.2.3 推进技术创新
- 9.2.4 扩大文化消费
- 9.2.5 发展产业集群
- 9.2.6 转变政府职能
- 9.3 中国动画市场营销模式分析
 - 9.3.1 动漫营销的基本模式
 - 9.3.2 动画企业营销实例
 - 9.3.3 动画品牌营销方式
- 9.4 中国动画市场营销策略分析
 - 9.4.1 成本策略
 - 9.4.2 渠道策略
 - 9.4.3 衍生品开发策略
 - 9.4.4 国产动漫营销策略

第十章 动画产业重点企业经营分析

- 10.1 华特迪斯尼
 - 10.1.1 企业发展概况
 - 10.1.2 经营状况分析
 - 10.1.3 品牌价值开发
 - 10.1.4 企业合作动态
- 10.2 梦工厂
 - 10.2.1 企业发展概况
 - 10.2.2 资本并购分析
 - 10.2.3 经营状况分析
- 10.3 东映动画
 - 10.3.1 企业发展概况
 - 10.3.2 经营状况分析
 - 10.3.5 布局手游行业
- 10.4 环球数码
 - 10.4.1 企业发展概况

10.4.2 经营状况分析

10.5 光线传媒

10.5.1 企业发展概况

10.5.2 经营效益分析

10.5.3 业务经营分析

10.5.4 财务状况分析

10.5.5 核心竞争力分析

10.5.6 公司发展战略

10.6 奥飞娱乐

10.6.1 企业发展概况

10.6.2 核心竞争力分析

10.6.3 经营效益分析

10.6.4 业务经营分析

10.6.5 财务状况分析

10.6.6 未来前景展望

第十一章 中国动画产业投资潜力及风险预警

11.1 投资背景分析

11.1.1 全球化背景

11.1.2 产品需求扩大

11.1.3 产业投融资环境

11.2 投融资动态

11.2.1 整体融资情况

11.2.2 绘梦动画融资动态

11.2.3 左袋文化融资动态

11.2.4 艾尔平方融资动态

11.2.5 奇光影业融资动态

11.3 投资风险及建议

11.3.1 盈利风险

11.3.2 投融资建议

第十二章 动画产业发展前景及趋势分析

- 12.1 中国动画产业的发展机遇及前景分析
 - 12.1.1 政策发展机遇
 - 12.1.2 城镇化机遇
 - 12.1.3 新媒体机遇
 - 12.1.4 发展前景广阔
- 12.2 中国动画产业的发展趋势
 - 12.2.1 互联网+发展趋势
 - 12.2.2 题材多元化趋势
 - 12.2.3 受众多层次发展
 - 12.2.4 多功能发展趋势
- 12.3 2022-2028年动画产业预测分析
 - 12.3.1 2022-2028年中国动画产业发展因素分析
 - 12.3.2 2022-2028年中国国产电视动画片产量预测
 - 12.3.3 2022-2028年中国国产动画电影票房预测
 - 12.3.4 2022-2028年中国动漫产业总产值预测（ ）

部分图表目录

- 图表 国家首批动漫产业基地分析
- 图表 中国动漫产业区域发展格局
- 图表 中国动漫产业总产值变化
- 图表 内地票房超过5000万元国产动画增长情况
- 图表 中国动漫衍生品规模增长情况
- 图表 中国动漫衍生品细分市场份额
- 图表 中国动漫电视产量走势图
- 图表 美国动画电影发展历程
- 图表 美国动画电影上映数量及其占比情况
- 图表 美国动画电影票房及其占比情况
- 图表 美国顶级动画工作室母公司情况
- 图表 全球排名前十位动画电影情况
- 图表 美国五大动画工作室平均制作成本
- 图表 美国精品动画电影拥有的专业团队
- 图表 日本动画产业的结构

- 图表 日本动画产业的窗口战略和资源重复使用战略
- 图表 日本动画产业的制作委员会
- 图表 日本制作公司本土动画电影票房数据
- 图表 日本动画电影播放数量及时长数据
- 图表 中国动画片商品化市场结构的三个层次
- 图表 国内播映动画片的主要商业策略
- 图表 国内动画片的三种商业类型
- 图表 A类型的动画片
- 图表 B类型动画片的“品牌”导向
- 图表 C类型的动画片广告片
- 图表 国产电视动画片生产情况
- 图表 国产电视动画备案情况
- 图表 全国国产电视动画片备案情况
- 图表 2016-2020年动画电影总票房
- 图表 动画电影国产、进口片票房
- 图表 动画电影票房冠军
- 图表 国产网络动画累计播放量总排行
- 图表 少儿图书市场细分结构

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202208/315120.html>