

<<动漫市场概论>>

图书基本信息

书名：<<动漫市场概论>>

13位ISBN编号：9787502783914

10位ISBN编号：7502783911

出版时间：2012-9

出版时间：海洋出版社

作者：杨阔文

页数：192

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<动漫市场概论>>

内容概要

作者近年来一直在关注国内外动漫产业和动漫市场发展，对标志性事件进行跟踪、分析，深入挖掘其背后蕴含的信息。

《动漫市场概论》从概况介绍入手，分别介绍了动漫产业与动漫市场、动漫产业园区与动漫节展、动漫电视和动画电影市场、动漫传统出版市场、动漫衍生产品市场、动漫新媒体市场、动漫关联性市场、动漫人才市场以及动漫企业的投融资等详细情况。

《动漫市场概论》可供从事文化产业研究、动漫行业从业人员参考，也适用于高等院校动漫专业学生使用。

<<动漫市场概论>>

作者简介

毕业于北京师范大学。

2004 ~ 2008年中国艺术研究院数字动漫创作研究中心副主任
2009 ~ 今中国电影评论学会动漫专业委员会主任
2006 ~ 今文化部游戏内容审查委员会委员

<<动漫市场概论>>

书籍目录

第一章 动漫产业与动漫市场 第一节 动漫产业的发展 一、动漫产业的定义 二、动漫产业的兴起 三、动漫产业链 四、各国动漫产业发展模式 第二节 我国动漫市场现状及存在的问题 一、动漫市场现状 二、我国动漫市场存在的问题 第二章 动漫产业园区与动漫节展 第一节 动漫产业园兴起 一、产业园区的概念 二、“产业园区”和“工业区”、“开发区”的区别 三、产业园区的优点 四、建设产业园区需具备的条件 五、动漫产业园区 六、动漫基地 第二节 动漫产业园区的规划、建设与管理 一、动漫产业园区的规划、建设 二、园区公共服务平台的建设工作 三、动漫园区的管理与评估 四、动漫企业常见的问题 五、园区存在的问题 第三节 动漫展与动漫节 一、动漫展 二、动漫节 第三章 动漫电视和动漫电影市场 第一节 动漫电视市场分析 一、动漫电视市场现状 二、动漫电视节目的盈利模式 三、案例分析 四、动漫电视节目市场展望 第二节 电影市场分析 一、电影业开始勃发，票房连年增长 二、动画电影数量增加，票房增长，引进片票房明显高于国产片 第三节 动画电影盈利模式 一、影响动画电影票房的诸元素 二、动画电影的盈利模式 第四章 动漫传统出版市场 第一节 动漫图书市场 一、原创漫画 二、动漫报刊 三、动漫杂志 四、动漫图书 五、漫画出版市场存在的问题 六、漫画创作流程与出版模式 七、同人志 八、漫吧 九、漫画出版市场的前景 第二节 动漫音像制品市场 一、电子出版的概念 二、动漫音像市场概述 三、音像制品出版的盈利模式 四、动漫音像市场的开发 五、动漫音像市场的前景 第五章 动漫衍生产品市场 第一节 动漫衍生产品的形成与市场 一、动漫形象品牌价值的形成 二、动漫衍生产品的开发 三、衍生产品的授权 四、衍生产品的市场现状 五、衍生产品市场存在的问题 第二节 动漫衍生产品销售渠道的建设 一、批发市场 二、动漫产品专柜、动漫专卖店和动漫商城 三、动漫主题公园 第六章 动漫新媒体市场 第一节 动漫网络市场 一、网络出版的概念 二、动漫网络出版的产品形式 三、漫画网络出版市场 四、动漫网站市场的特点 五、在线阅读收费的盈利模式 六、按需印刷的盈利模式 七、漫画网站与视频网站 八、电子书与电纸书 九、动漫网络出版的品牌效应 十、成功的国产网络动漫形象 第二节 手机动漫市场 一、手机动漫的概念 二、手机动漫市场概述 三、手机动漫的展示平台与产品类型 四、手机动漫的业务模式与类型 五、手机动漫业务开展现状 六、手机动漫市场的发展与展望 第七章 动漫关联性市场 第一节 动漫技术服务 一、动漫技术设备 二、虚拟现实技术应用 第二节 动漫演出与动漫活动 一、动漫演出 二、Cosplay 三、动漫舞台剧 四、动漫舞台剧的市场 五、动漫舞台剧的制作流程 六、动漫舞台剧的成本控制 七、动漫舞台剧的市场前景 第三节 动漫音乐 一、动漫音乐市场 二、声优 三、初音未来 第八章 动漫人才市场 第一节 动漫人才的分类与岗位 一、动漫人才的分类 二、动漫人才的岗位 第二节 动漫教育培训市场 一、不同层次的动漫教育 二、动漫专业能力认证 三、美术基础与软件技术 四、动漫人才职业规划 第九章 动漫企业的投融资 第一节 动漫企业的投资与风险控制 一、动漫企业投资的相关因素 二、投资者的类型 三、投融资渠道 四、资本的选择 五、投融资事件 第二节 商业计划书 一、什么是商业计划书 二、商业计划书的编制 三、商业计划书的内容 四、检查 五、一个成功的商业计划书 10要素 六、商业计划书范本 后记

<<动漫市场概论>>

章节摘录

（四）政府高度重视，政策大力推动 21世纪初，我国政府开始大力鼓励发展原创，并推动动漫产业走向市场化和国际化。

在这期间，国务院和各相关部委陆续出台了有关政策性文件，逐步理清了动漫产业的发展思路。

2004年2月24日发布的文件《中共中央、国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见（〔2004〕8号文件）》指出，“加强少年儿童影视片的创作生产，积极扶持国产动画片的创作、拍摄、制作和播出，逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优秀传统文化的动画片系列

”。国家广电总局为深入贯彻党的“十六大”精神，全面落实中央关于深化文化体制改革的总体要求和《中共中央、国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，紧密结合我国影视动画产业的客观实际，从体制、政策、市场管理方面促进我国影视动画产业的发展，提出《关于发展我国影视动画产业的若干意见》。

经文化部批准，2004年7月27日，“国家动漫游戏产业振兴基地”在上海华东师范大学挂牌成立，成为中国首个国家级的动漫游戏产业基地，旨在产学研结合推动动漫产业发展。

自此开始，文化部、新闻出版总署、广电总局纷纷批准设立国家级动漫产业基地，挂牌成立国家级动漫基地成为地方政府发展动漫产业的标志。

2006年国务院转发了财政部、教育部、科技部、工业和信息化部、商务部、文化部、税务总局、工商总局、广电总局、新闻出版总署十部门《关于推动我国动漫产业发展的若干意见（国办发〔2006〕32号）》（以下简称《意见》），为我国动漫产业注入发展动力。

随后，文化部出台了落实《意见》的具体政策，各地政府也都出台了相关扶持政策。

北京、上海、广州走在全国的前列，环渤海经济区、长三角、珠三角地区成为动漫产业发展的聚集地

。以杭州为代表的部分城市纷纷亮出打造“动漫之都”的口号，中国国际动漫节永久性落户杭州，优惠的政策吸引了大量动漫企业，使杭州成为真正意义上的中国动漫之都。

同年9月国务院发布《国家“十一五”期间文化发展规划纲要》，其中，“国产动漫振兴工程——建设国家动漫产业基地和教学研究基地，建立动漫技术设备和公共技术平台支撑服务体系共享机制，增强国产动漫的原创制作能力和衍生产品开发能力，培育一批充满活力、专业性强的中小型动漫企业和具有中国风格、国际影响的动漫品牌。

”由此，对动漫产业发展提出了明确目标。

.....

<<动漫市场概论>>

编辑推荐

杨阔文编写的《动漫市场概论》依据市场学理论，根据动漫产品形式和销售渠道对动漫市场进行细分。通过近年的动漫细分市场年度报告数据进行分析、探讨，总结出动漫市场现有的盈利模式，对尚未形成明确盈利模式的市场只列举现象。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>