

图书基本信息

书名：<<中国动漫游戏产业发展现状调研报告>>

13位ISBN编号：9787506818414

10位ISBN编号：7506818418

出版时间：2010-8

出版时间：郝振省 中国书籍出版社 (2010-08出版)

作者：郝振省 编

页数：256

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>

前言

我国的动漫游戏产业，从无到有，从小到大；从民间自发创作或给国外加工生产，到原创出版遍地开花；从单纯的传统纸质动漫画，到如今的多媒体动漫全面兴起……十几年来，动漫游戏产业走过了一条曲折而又充满希望的道路，形成了一条比较明晰的产供销产业链和相对成熟的产业环境，并始终保持着快速增长的态势。

纵观世界各国的动漫游戏产业，几乎都经历过一段曲折的发展历程。

无论欧美还是日韩，动漫游戏产业的发展，最初都不是一帆风顺的。

由于长期得不到重视，动漫游戏产业游离于社会边缘，经历过大量的尝试和失败……直至整个产业的某个环节积累到一定的程度，形成了有利的产业环境，并且渐渐对社会产生了较大的良性影响，整个产业才慢慢得到社会的重视，得到政府的关注，并吸引多渠道资金的注入，继而产生了爆炸性的增长。

我国的动漫游戏产业，在科学发展观的指引下，在国家着力推动文化创意产业发展的大好形势下，正在以前所未有的加速度向前迈进。

十几年的厚积薄发、积极的政策环境，以及巨大的市场机遇，构筑了一个可以想象的美好前景。

以这个难得的大环境为前提，中国出版科学研究所动漫游戏产业研究中心的同志们，联合协作单位，在新闻出版总署有关领导的关怀和要求下，重点对2007至2008年度中国动漫出版、网游和网络、手机等新媒体动漫市场进行了调查研究，并形成了这份20多万字的《中国动漫游戏产业发展现状调研报告》。

这份国内首个系统的、追根溯源的、具有前瞻意义并横跨传统领域和新媒体领域的调研报告，对促进产业发展具有非常重要的现实意义。

内容概要

《中国动漫游戏产业发展现状调研报告》在科学发展观的指引下，在国家着力推动文化创意产业发展的的大好形势下，正在以前所未有的加速度向前迈进。

十几年的厚积薄发、积极的政策环境，以及巨大的市场机遇，构筑了一个可以想象的美好前景。以这个难得的大环境为前提，中国出版科学研究所动漫游戏产业研究中心的同志们，联合协作单位，在新闻出版总署有关领导的关怀和要求下，重点对2007至2008年度中国动漫出版、网游和网络、手机等新媒体动漫市场进行了调查研究，并形成了这份20多万字的《中国动漫游戏产业发展现状调研报告》。

这份国内首个系统的、追根溯源的、具有前瞻意义并横跨传统领域和新媒体领域的调研报告，对促进产业发展具有非常重要的现实意义。

书籍目录

摘要I . 研究背景 . 概念定义 . 报告正文一、中国动漫产业发展状况(一)中国动漫产业宏观环境分析(二)中国动漫产业发展状况(三)中国动漫出版产业现状二、中国网络游戏发展状况(一)网络游戏定义及分类(二)中国网络游戏发展现状(三)中国网络游戏产业链分析(四)对中国网络游戏产业发展的建议三、中国网络动漫发展现状(一)中国网络动漫市场现状(一)中国网络动漫发展趋势(三)案例分析：搜狐动漫频道调研报告四、中国手机动漫发展现状(一)手机动漫相关概念(二)手机动漫与传统动漫的区别(三)中国手机漫画发展现状(四)中国手机动画发展现状(五)中国手机动漫发展趋势(六)中国手机动漫赛事分析五、中国动漫周边商品市场分析(一)国内五大城市动漫店概况(二)动漫店商业运作模式分析(三)动漫商品消费群体概况(四)动漫周边商品市场概论(五)动漫商品开发流程六、中国动漫产业基地园区概况(一)中国动漫产业基地及园区建设情况(二)部分动漫产业基地及园区概况(三)部分产业基地及园区基本政策(四)部分产业基地及园区动漫产业链(五)动漫产业基地及园区存在的问题(六)针对动漫产业基地及园区存在问题的建议七、关于发展中国动漫产业的建议(一)动画产业(二)漫画产业(三)动漫教育(四)业内对动漫产业的意见、建议梳理(五)对动漫产业发展的总体建议法律声明附录：图表索引

章节摘录

插图：1.动漫教育的基础及核心问题如前所述，随着我国对动漫产业政策的调整，动漫教育机构及在校学生均呈现爆发性增长态势。

但是这些院校和培训班都在传授什么样的动漫知识和技能呢？

根据对用人单位的调查，动漫类应届毕业生在校学习科目主要有动画相关的原画、动画、软件、美术史等；培训班的学员往往则只学习了简单的动画软件，对于动画原理和原画、背景要求的美术功底毫无涉及。

而用人单位主要缺乏熟练的原画高手、成熟编剧、加动画的熟练工、背景绘制、动漫经营等高技术多经验职位，应届毕业生明显无法达到相应要求。

在实际工作中，由于美式迪斯尼动画理念和日式动漫理念的冲突，在学校教育中学到的技能和知识甚至要予以推翻。

根据对动漫类毕业生的调查，学生们往往希望在学校中学习到的技能集中在编剧、表演、美术基础、动画导演等方面，和用人单位对人才的需求相近。

对各院校调查所得到的信息是，学校也希望可以开展针对用人单位需求的课程，但是手中能够使用的师资却往往集中在美术基础、动画、3D软件等几个有具体技术指标的基础技术方面。

这就导致了我国动漫教育和用人单位实际发生脱节，另一方面用人单位急需人才，另一方面学校毕业的大量学生找不到工作。

这种缺口却刺激毕业生通过自己熟悉的学院化的创作来寻找出路，他们热衷于在学院的各类奖项中得奖，玩概念，玩个性，却越来越远离市场需求，越来越不能和用人单位发生共鸣。

这些获奖者又往往会被返聘回急需师资的学院，从而形成教学理念上的恶性循环。

编辑推荐

《中国动漫游戏产业发展现状调研报告》由中国书籍出版社出版。

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>