

<<动漫蓝皮书:中国动漫产业发展>>

图书基本信息

书名：<<动漫蓝皮书:中国动漫产业发展报告(2013)>>

13位ISBN编号：9787509751497

10位ISBN编号：7509751497

出版时间：2013-11-1

出版时间：社会科学文献出版社

作者：卢斌,郑玉明,牛兴侦

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>

<<动漫蓝皮书:中国动漫产业发展>>

内容概要

本年度的总报告是全书的核心内容。

总报告认为,2012年,我国动漫产业尽管受到产业外部宏观经济形势下行的压力和产业内部政策效应衰减等因素的影响,但是,在产业规划颁布实施、产业政策优化调整、产业融合加速发展、产品和技术创新等有利条件的推动下仍旧实现了较好发展,中国动漫产业整体步入新的发展阶段。

当前,中国动漫的发展面临着少年儿童人口持续减少、网络新兴媒体快速发展、3D高清电视与数字立体电影技术变革、动画和漫画跨行业融合发展的新形势,同时受到民众娱乐方式多样化、国外动漫品牌进军国内、电视媒体发行传播环境恶化等方面的挑战,国产动漫亟待从注重数量向注重质量转型,加紧做强做大规模实力和品牌竞争力。

对此,总报告提出,为推动中国动漫实现转型升级,进一步优化产业发展的效率和效益,持续增强中国动漫的市场竞争力和影响力,就必须适应产业转型发展的要求,以创新思维和方法来实现动漫产业的突破和跨越,以提高产业增长质量和效益为中心,从规模扩张式发展转为质量效益型发展。

一是培育壮大动漫消费群体,持续扩大动漫产品和服务消费;二是丰富动漫产品类型,切实提高动漫产品整体质量;三是积极发展网络新兴媒体,构建动漫内容立体传播体系;四是树立品牌形象战略,实施更加立体的营销模式;五是强化动漫产业顶层设计,推动产业实现深度融合。

动漫产业是一个高速发展的新兴文化创意产业,具有典型的跨行业、跨领域、跨学科特征,而目前我国对于动漫产业的理论研究还很薄弱,特别是对于产业实践的理论化总结和引领性指导还远远不够。

“动漫蓝皮书”致力于揭示动漫产业发展的基本规律和中国动漫的发展进程,为推进国产动漫的发展提供智力支持。

本书集合了理论界和行业人士的诸多最新思想观点,对动漫产业和动漫经营进行了持续的理论探索,具有一定的理论创新意义。

其对于政府主管部门,动漫创作、传播和运营机构以及园区基地等相关服务机构都具有重要的参考价值,此外对于从事动漫专业的高校师生和研究人员也是一本很有价值的参考书。

<<动漫蓝皮书:中国动漫产业发展>>

作者简介

卢斌，北京电影学院教授、硕士研究生导师；中国动画研究院研究员、动漫游戏产业经济研究所所长；北京电影学院现代创意媒体学院传媒管理系主任；国家文化部网络游戏审查委员会专家。

郑玉明，中国传媒大学动画与数字艺术学院副教授、硕士生导师；北京电影学院中国动画研究院产业经济研究所研究员；国家广电总局课题成果《中国动画年鉴》主编；文化部、教育部、北京市教育委员会等多项重大科研项目负责人。

牛兴侦，郑州大有动漫产业有限公司执行董事、青岛大有创意传媒有限公司董事总经理；资深传媒经营管理人士，创办《动漫壹周》《动漫报》等多家专业媒体；承担完成文化部、新闻出版广电总局、河南省、广州市等多项研究课题。

<<动漫蓝皮书:中国动漫产业发展>>

书籍目录

总报告

1 立足品牌, 加强创新, 持续提升中国动漫的核心竞争力

【卢斌 郑玉明 牛兴侦】

行业报告

2 2012年中国电视动画片发展报告【卢虹 庞亚美】

3 2012年中国动画电影产业发展报告【吕燕茹】

4 2012年中国漫画产业发展报告【金城 赖春晖 伍智杰 王维】

5 2012年中国新媒体动漫产业发展报告【张昭乐 周瑞兰】

6 2012年三维建筑动画产业发展报告【史玉红】

艺术创作

7对中国动画电影“品牌化”策略的思考【於水】

8多媒体语境下原创“草根”动画存在价值探析【郑玉明 徐金菊】

9反观中国“美术片”中的国际化元素【孙进】

媒体传播

10 影视动画转型升级研究 透析国内动画播放平台存在的问题【郑玉明 王霄】

11 浅析互联网品牌中的动漫形象【曹鑫】

12 动漫展览在移动互联网时代的设计传播研究【王馨欣】

商业运营

13 2012年中国动画玩具产业片解析【王续义】

14 动漫品牌持久营销策略探讨【吴创宇】

15 解析动漫品牌授权使用手册的构成及其作用【周湛文】

区域报告

16 河南省动漫产业发展报告【河南省动漫产业发展报告课题组】

个案研究

17 幸星动画: 创新动画产业发展模式【阎晓娟】

18 中国新漫画进入欧洲市场的启示 以北京天视全景文化传播有限公司为例【宋磊】

游戏运营

19 国产游戏的品牌化发展方向【张兆弓 刘跃军】

20 浅谈网络游戏的文化内涵与精品策略【卢斌 张璋】

21 对于游戏设计源头 游戏性的探索【李刚】

22 大型网络游戏原画美术规范的教学研究【倪镔 刘跃军】

大事记

23 2012年中国动漫产业大事记【陈妍娇】

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>