

2018年中国游戏动漫设计市场分析报告- 行业深度调研与发展趋势预测

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2018年中国游戏动漫设计市场分析报告-行业深度调研与发展趋势预测》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/329341329341.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

随着互联网产业的蓬勃发展，数字娱乐开始出现在每个人的身边。数字娱乐涉及移动内容、互联网、游戏、动画、影音、数字出版和数字化教育培训等多个领域，数字娱乐产业以强力的发展支持了新经济，在新兴的文化产业价值链中，数字娱乐产业是创造性最强、对高科技的依存度最高、对日常生活渗透最直接、对相关产业带动最广、增长最快、发展潜力最大的部分。

动漫游戏设计流程

前期策划

前期准备工作，策划设计作品的背景、故事情节等。

原画设计基础

学习动漫设计最基础的内容，其中涉及美术方面的素描，主要掌握物体的阴暗面和机构形体等。

道具与场景设计

道具和场景是一个完整的设计中不可缺少的。

动漫角色设计

掌握人物比例、人体结构等内容，再赋予自己的想法和创意进行设计。

二维动画设计

二维动画设计普遍指的是Flash动画设计。

3D基础知识

了解3D的表现形式和掌握3D软件的应用。

3D道具与场景设计

利用3D软件再加以原画创作构思制作3D道具与场景。

动漫三维角色制作

利用3D软件再加以原画创作构思制作3D角色。

三维动画特效设计

利用3D软件制作动画，3D动画制作软件常见的有3Ds

max和Maya。

资料来源：公开资料整理

游戏动漫人才教育培训分为三类：加盟类，本地品牌，开发企业兼带培训类。

第一类加盟类的动漫游戏培训机构。国内动漫游戏人才培训领域迎来热潮，从全国各地涌进武汉的品牌众多。这些品牌都打着一个相同的旗号，如我们是来自北京或者哪里品牌，我们在全国有多少的分支机构。总体而言，让消费者就一个感觉，好像很高端。而看起来高端的同时，带来的是高额培训费用。看起来差不多的课程，在这些经过包装后的品牌里面都要达到2万-4万。在竞争激烈的情况下，消费者要求越来越高的情况下，不少这样的机构都

陆陆续续的关门了。因为消费者基本上都是大学生，这群群体素质和认知能力普遍更高，更加理性化。

第二类，本地品牌。这类本地品牌最大的好处是没有了高额的加盟费，能够引进更先进的师资和技术，以及设备。性价比更高，同样的课程，价格更低，而课程内容所涉及的细节更多。学员学到的更丰富。但是本地品牌也面临着很大的挑战。在规模迅速扩大的同时，也不免引起更多人的关注，包括很多不良竞争的冲击。对于本地品牌的生存挑战也是非常大的。

第三类，企业兼带培训。作为外包企业面临的最大的风险莫过于如果没有外包的单子，那么企业和员工的生存都会成为问题。于是部分企业将目光瞄准了培训市场。在没有外包单子的时候，可以联合高校，进行培训。看起来好像找到了一种可持续发展的道路，解决了企业生存问题，实际上通过几年的验证，最后带来的后果是培训变成了四不像，外包单子又会有耽误。两头都想抓，结果都没有抓好。最后还是放弃了培训领域。

中国游戏动漫人才教育培训行业存在的问题：

1、因国内众多游戏培训机构，所以存在培训机构良莠不齐的现象，有的过于重视眼前利益，在人才培养进程中操之过急，只为在更快的时间授完课程知识，接着培训下一批学员。

2、在国内众多游戏培训机构当中，会有一些小型的培训机构可能因实力不够或节省资金，并不能给学员提供好的师资。学员接触不到最新和最实用的技术，继而也不能更好的就业。都说名师出高徒，拥有强大的师资，才能教出更高水平的学生。

观研天下发布的《2018年中国游戏动漫设计市场分析报告-行业深度调研与发展趋势预测》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、游戏动漫设计T分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【报告大纲】

第一章 2015-2017年中国游戏动漫设计行业发展概述

第一节 游戏动漫设计行业发展情况概述

- 一、游戏动漫设计行业相关定义
- 二、游戏动漫设计行业基本情况介绍
- 三、游戏动漫设计行业发展特点分析

第二节 中国游戏动漫设计行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、游戏动漫设计行业产业链条分析
- 三、中国游戏动漫设计行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国游戏动漫设计行业生命周期分析

- 一、游戏动漫设计行业生命周期理论概述
- 二、游戏动漫设计行业所属的生命周期分析

第四节 游戏动漫设计行业经济指标分析

- 一、游戏动漫设计行业的赢利性分析
- 二、游戏动漫设计行业的经济周期分析
- 三、游戏动漫设计行业附加值的提升空间分析

第五节 中国游戏动漫设计行业进入壁垒分析

- 一、游戏动漫设计行业资金壁垒分析
- 二、游戏动漫设计行业技术壁垒分析
- 三、游戏动漫设计行业人才壁垒分析
- 四、游戏动漫设计行业品牌壁垒分析
- 五、游戏动漫设计行业其他壁垒分析

第二章 2015-2017年全球游戏动漫设计行业市场发展现状分析

第一节 全球游戏动漫设计行业发展历程回顾

第二节 全球游戏动漫设计行业市场区域分布情况

第三节 亚洲游戏动漫设计行业地区市场分析

- 一、亚洲游戏动漫设计行业市场现状分析
- 二、亚洲游戏动漫设计行业市场规模与市场需求分析
- 三、亚洲游戏动漫设计行业市场前景分析
- 第四节 北美游戏动漫设计行业地区市场分析
 - 一、北美游戏动漫设计行业市场现状分析
 - 二、北美游戏动漫设计行业市场规模与市场需求分析
 - 三、北美游戏动漫设计行业市场前景分析
- 第五节 欧盟游戏动漫设计行业地区市场分析
 - 一、欧盟游戏动漫设计行业市场现状分析
 - 二、欧盟游戏动漫设计行业市场规模与市场需求分析
 - 三、欧盟游戏动漫设计行业市场前景分析
- 第六节 2018-2024年世界游戏动漫设计行业分布走势预测
- 第七节 2018-2024年全球游戏动漫设计行业市场规模预测

第三章 2015-2017年中国游戏动漫设计产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

- 一、中国GDP增长情况分析
- 二、工业经济发展形势分析
- 三、社会固定资产投资分析
- 四、全社会消费品零售总额
- 五、城乡居民收入增长分析
- 六、居民消费价格变化分析
- 七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国游戏动漫设计行业政策环境分析

- 一、行业监管体制现状
- 二、行业主要政策法规

第三节 中国游戏动漫设计产业社会环境发展分析

- 一、人口环境分析
- 二、游戏动漫设计环境分析
- 三、文化环境分析
- 四、生态环境分析
- 五、消费观念分析

第四章 2015-2017年中国游戏动漫设计行业运行情况

第一节 中国游戏动漫设计行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国游戏动漫设计行业市场规模分析

第三节 中国游戏动漫设计行业供应情况分析

第四节 中国游戏动漫设计行业需求情况分析

第五节 中国游戏动漫设计行业供需平衡分析

第六节 中国游戏动漫设计行业发展趋势分析

第五章 中国游戏动漫设计所属行业运行数据监测

第一节 中国游戏动漫设计所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国游戏动漫设计所属行业产销与费用分析

一、产成品分析

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

六、销售成本分析

七、销售费用分析

八、管理费用分析

九、财务费用分析

十、其他运营数据分析

第三节 中国游戏动漫设计所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2015-2017年中国游戏动漫设计市场格局分析

第一节 中国游戏动漫设计行业竞争现状分析

一、中国游戏动漫设计行业竞争情况分析

二、中国游戏动漫设计行业主要品牌分析

第二节 中国游戏动漫设计行业集中度分析

一、中国游戏动漫设计行业市场集中度分析

二、中国游戏动漫设计行业企业集中度分析

第三节 中国游戏动漫设计行业存在的问题

第四节 中国游戏动漫设计行业解决问题的策略分析

第五节 中国游戏动漫设计行业竞争力分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2015-2017年中国游戏动漫设计行业需求特点与价格走势分析

第一节 中国游戏动漫设计行业消费特点

第二节 中国游戏动漫设计行业消费偏好分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 游戏动漫设计行业成本分析

第四节 游戏动漫设计行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国游戏动漫设计行业价格现状分析

第六节 中国游戏动漫设计行业平均价格走势预测

一、中国游戏动漫设计行业价格影响因素

二、中国游戏动漫设计行业平均价格走势预测

三、中国游戏动漫设计行业平均价格增速预测

第八章 2015-2017年中国游戏动漫设计行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏动漫设计行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区游戏动漫设计市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏动漫设计市场规模分析

四、华东地区游戏动漫设计市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区游戏动漫设计市场规模分析

四、华中地区游戏动漫设计市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区游戏动漫设计市场规模分析

第九章 2015-2017年中国游戏动漫设计行业竞争情况

第一节 中国游戏动漫设计行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国游戏动漫设计行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国游戏动漫设计行业竞争环境分析（游戏动漫设计T）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 游戏动漫设计行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

- 1、主要经济指标情况
- 2、企业盈利能力分析
- 3、企业偿债能力分析
- 4、企业运营能力分析
- 5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第二节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况

- 1、主要经济指标情况
- 2、企业盈利能力分析
- 3、企业偿债能力分析
- 4、企业运营能力分析
- 5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第三节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况

- 1、主要经济指标情况
- 2、企业盈利能力分析
- 3、企业偿债能力分析
- 4、企业运营能力分析
- 5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第四节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况

- 1、主要经济指标情况
- 2、企业盈利能力分析
- 3、企业偿债能力分析
- 4、企业运营能力分析
- 5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第十一章 2018-2024年中国游戏动漫设计行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏动漫设计行业未来发展前景分析

一、游戏动漫设计行业国内投资环境分析

二、中国游戏动漫设计行业市场机会分析

三、中国游戏动漫设计行业投资增速预测

第二节 中国游戏动漫设计行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏动漫设计行业市场发展预测

一、中国游戏动漫设计行业市场规模预测

二、中国游戏动漫设计行业市场规模增速预测

三、中国游戏动漫设计行业产值规模预测

四、中国游戏动漫设计行业产值增速预测

五、中国游戏动漫设计行业供需情况预测

第四节 中国游戏动漫设计行业盈利走势预测

一、中国游戏动漫设计行业毛利润同比增速预测

二、中国游戏动漫设计行业利润总额同比增速预测

第十二章 2018-2024年中国游戏动漫设计行业投资风险与营销分析

第一节 游戏动漫设计行业投资风险分析

一、游戏动漫设计行业政策风险分析

二、游戏动漫设计行业技术风险分析

三、游戏动漫设计行业竞争风险

四、游戏动漫设计行业其他风险分析

第二节 游戏动漫设计行业企业经营发展分析及建议

一、游戏动漫设计行业经营模式

二、游戏动漫设计行业销售模式

三、游戏动漫设计行业创新方向

第三节 游戏动漫设计行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章 2018-2024年中国游戏动漫设计行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏动漫设计行业品牌战略分析

一、游戏动漫设计企业品牌的重要性

二、游戏动漫设计企业实施品牌战略的意义

三、游戏动漫设计企业品牌的现状分析

四、游戏动漫设计企业的品牌战略

五、游戏动漫设计品牌战略管理的策略

第二节 中国游戏动漫设计行业市场重点客户战略实施

一、实施重点客户战略的必要性

二、合理确立重点客户

三、对重点客户的营销策略

四、强化重点客户的管理

五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国游戏动漫设计行业战略综合规划分析

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第十四章 2018-2024年中国游戏动漫设计行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏动漫设计行业产品策略分析

一、服务产品开发策略

二、市场细分策略

三、目标市场的选择

第二节 中国游戏动漫设计行业定价策略分析

第二节中国游戏动漫设计行业营销渠道策略

一、游戏动漫设计行业渠道选择策略

二、游戏动漫设计行业营销策略

第三节中国游戏动漫设计行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国游戏动漫设计行业重点投资区域分析

二、中国游戏动漫设计行业重点投资产品分析

图表详见正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/329341329341.html>