

通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

中央美术学院动画系主任 晓鸥
上海阿凡提卡通集团董事长 郎冰

倾力
推荐

动漫产业分析 与 衍生品开发

Animation industry analysis and derivatives development

余春娜 孔中 编著



本书提供配套课件

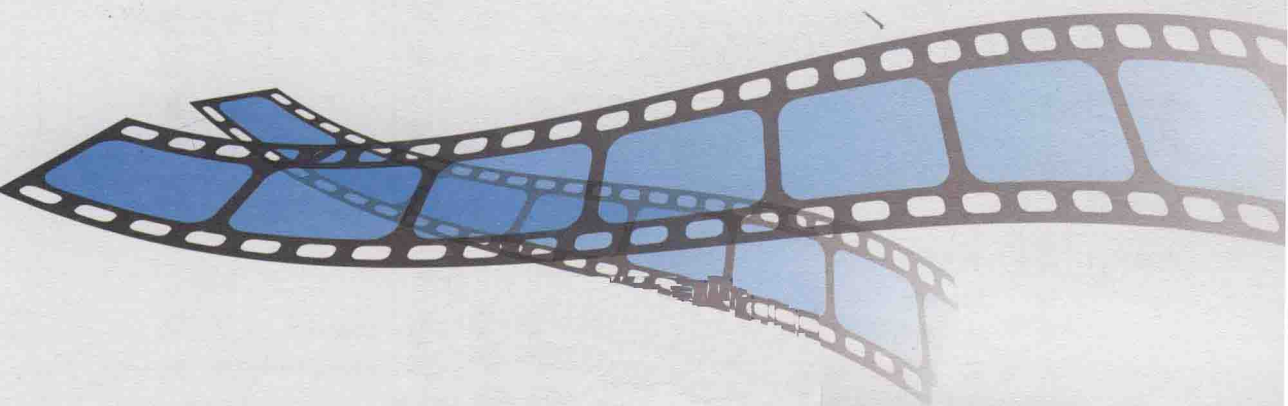
清华大学出版社

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

动漫产业分析 与 衍生品开发

Animation industry analysis and derivatives development

余春娜 孔中 编著



清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书共分6章内容,分别包括动漫产业化起源、新世纪动漫产业的发展变革、动漫产业的产业媒介、动漫产业衍生产品的基本概念等,主要阐述了动漫产业从兴起到发展的全过程,对动画、漫画的发展起源到变化扩展进行了综合的分析和思考。以时间为线索从新世纪动漫产业的发展变革入手,对中西方动漫行业的发展状况进行全方位比较。以产业媒介为研究重点,通过影院媒介、电视网络媒介、互联网媒介、纸媒介、数字互联网媒介在动漫产业发展过程中起的作用以及媒介之间的相互关系,分析阐明了不同媒介的属性特征与不同发展历史时期的定位。

书中对动画产业的衍生品开发则从起源到发展以及在传播过程中所形成的消费市场展开了细致的说明,并且分析了消费人群对动漫衍生品的需求以及衍生品产业和社会其他行业渗透发展之间的关系,对动漫行业产业化后的动漫产业的社会地位以及人员结构变化进行了分析和反思。最后回顾了中国动漫产业一路发展以来的挫折以及所获得的成果,并且展望了中国动漫产业未来的发展前景。

本书不仅适用于全国高等院校动画等相关专业的教师和学生,还适用于从事动漫制作、影视制作等人员。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动漫产业分析与衍生品开发 / 余春娜, 孔中 编著. —北京: 清华大学出版社, 2016
(普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-302-42370-6

I. ①动… II. ①余… ②孔… III. ①动画片—产业发展—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第296114号

责任编辑: 李 磊

封面设计: 王 晨

责任校对: 曹 阳

责任印制: 王静怡

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座

邮 编: 100084

社总机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 三河市少明印务有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×250mm

印 张: 12.5

字 数: 296千字

版 次: 2016年1月第1版

印 次: 2016年1月第1次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 39.00元

产品编号: 059666-01

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材 专家委员会

主 编

李 兴

天津大学软件学院视觉艺术系
主任、副教授、硕士生导师
天津青年动漫协会
副秘书长

副主编

魏 群

高 思

编委会成员

李 兴

高 思

魏 群

杨 诺

袁 元

张乐鉴

白 洁

陈 薇

赵更生

刘晓宇

王 宁

晓 鸥 中央美术学院动画系

郎 冰 上海阿凡提卡通集团

乔建生 天津动画学会

天津大学软件学院

孙敬忠 天津工艺美术学院

天津美术家协会

王大方 天津市北方电影集团

车风云 天津青年动漫协会

李振山 天津大学仁爱学院艺术系

张 锰 天津美术学院数字媒体系

李小雷 河北联合大学

魏 群 天津工艺美术学院动画系

天津工艺美术学院数字媒体中心

宋 萍 天津大学软件学院视觉艺术系

张荣章 天津大学软件学院视觉艺术系

天津工艺美术学院

戴福林 天津工艺美术学院

徐 臻 上海皿臻软件有限公司

赵 巍 天津北新动画技术有限公司

朱建民 天津市仁永动画公司

王一夫 天津中新生态城国家动漫基地

许 洁 翼动文化传播有限公司

朴小辉 天津汉晟华鼎文化发展有限公司

张 磊 天津汉之海动画公司

顾英馨 天津画国人动漫有限公司

主任

董事长

秘书长

书记

院长

副主席

董事长、党委书记

秘书长

副主任

主任

教研室主任

主任

主任

副教授/动画导演

副教授

副教授/动画导演

导演、动画片策划人

副总经理/美术制作总监

总经理

副总经理

技术总监

总经理

总经理

副总经理

总经理



随着信息全球化和知识经济的迅猛发展，世界进入了一个以文化和创意为主导的新经济时代。在这个新时代里，经济的发展模式与理念已经发生了翻天覆地的改变，知识资本的重要性越来越为世人所认可，并逐渐得到大力推崇。甚至一个国家或地区的经济、文化、社会命运、竞争力，以及它所占有的文化资源和文化产品的创新、创意能力紧密地联系在一起。文化创意产业所具有的知识化、创意化、科技化、生态化、综合化、跨国化、产业化、多学科交叉化，高附加值与高效益等特征，使得文化创意产业达到了一个空前的高度。

就世界范围来看，动画创意产业作为文化创意产业的一个重要组成部分，以技术为依托、以文化为载体、以创意为核心、以产业链的延伸和扩张为基础，彼此之间相互联系、相互依托，而又相对独立，其所蕴含的文化、艺术、经济价值极其巨大，且影响深远。

在此大背景下，国家“十二五”规划提出要大力推动文化产业成为国民经济支柱性产业，大力发展动画等重要产业。因此，我国的动画创意产业在各级政府的大力扶持下得以迅猛发展。但相较发达国家的动画产业的发展态势与格局，我国的动画产业还存在着诸多方面的差距。要改变种种局面，只有依靠人才，尤其是优秀的，对产业的发展起着举足轻重作用的策划与营销、创作与制作人才。因为，产业的发展繁荣之根本在于创新，而创新则离不开适应时代发展要求、极富进取精神，且勇于创新的高素质专业人才。而人才的培养则离不开教育，高质量的教育培养出优秀的高素质人才，人才又会推动产业的大发展，产业的发展壮大又会对人才培养提出新的要求，如此循环，才是健康的发展道路。

当下的中国动画教育虽然规模庞大，从高等院校到培训机构，林林总总，蔚为壮观。但由于历史原因，我们的动画教育在师资与教学方面均存在诸多弱点。由于办学规模的迅速扩大，专业师资较少，也导致了在教学方面的课程设置、教学安排、教材建设等大都缺乏科学化、系统化、规范化，这在很大程度上成了我们动画教育发展的掣肘。因此，顺应国家动画发展的趋势，编写出一套高水平、系统化的专业教材是我国动画高等教育健康持续发展所必需的，同时也是高校动画教育者所要尽心去做的。

天津市的动画事业发展较早，人才辈出。各高校的动画专业发展已有经年，积累了大量宝贵的办学经验与师资力量。同时，各高校的国内外交流与校企合作均开展得有声有色，这也充分地促进了师资的国际化视野的开拓、学术研究的提升、实践与创新能力的提高。因此，清华大学出版社联合多所高校以及国内多家相关产业部门、企业共同组成教材编委会，集合了众多有着多年实践生产经验和教学心得的青年才俊，共同编著本套丛书。由于高校肩负动画教育、动画艺术推广、学术研究、产学研合作的多重任务，因此本着理论指导与实践能力的培养相结合的原则，强调知识、技能学习与生产实践相结合，注重传播国内外相关领域的先进经验，突出案例的时效性、涵盖面。摒弃空洞干瘪

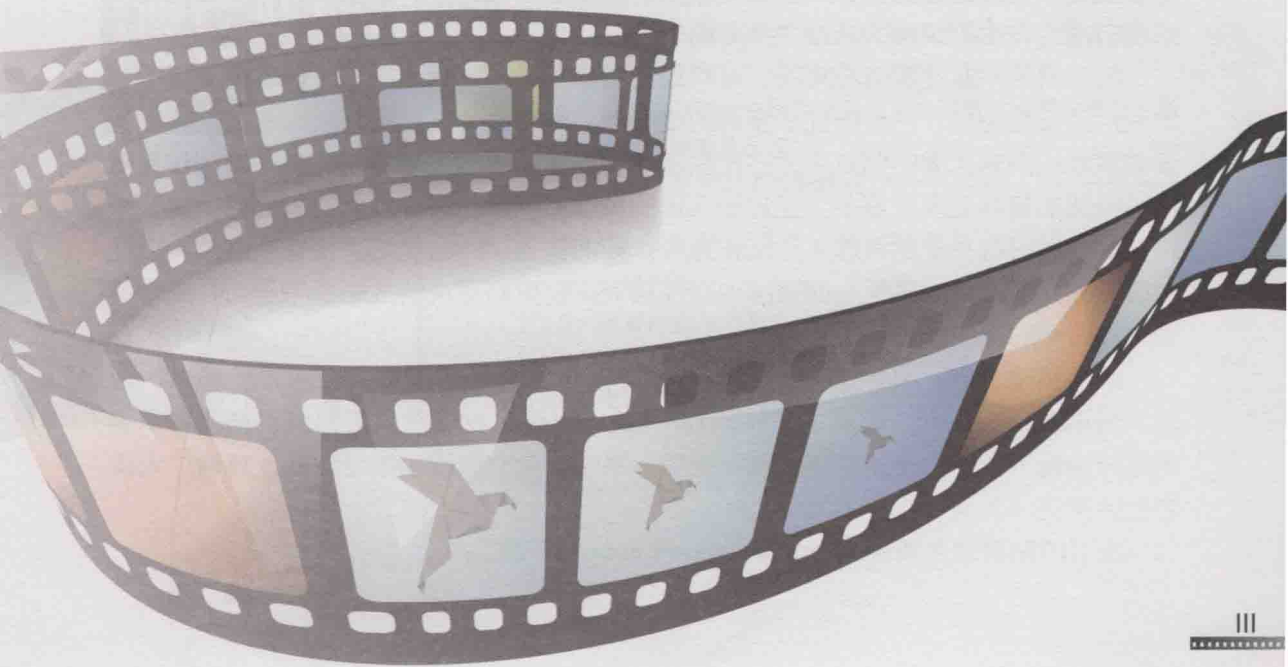
的说教，行之以质朴简练的文字，辅之以众多生动鲜明的案例，让广大动画学生得以从最直接、最直观的角度与途径获取重要的知识。

本系列教材从方案策划、资料整理、分工合作，再到作者撰写、协调统筹，及至付梓出版，工作量巨大，且千头万绪，加之编著者们还要完成繁重的教学、科研任务，期间所付出的心血可以想见！但这同时也体现了广大工作者对中国动画教育事业的热爱，对中国动画事业的热爱，以及严谨认真的工作作风。这些来自于不同院校、不同岗位的编著者团结奋进、攻坚克难。他们以自己宽广的胸怀，科学严谨的工作态度，睿智的文化思考与敏锐的艺术判断凝练文字，更加上在一线岗位上的身体力行，为我们的动画教育事业默默地奉献着青春和热情，感谢他们的无私奉献！在成书过程中，清华大学出版社的许多朋友，业界的专家、学者都给予了大量的帮助与建议，在此一并致以诚挚的谢意！

我们的动画艺术创造了辉煌的“中国学派”，那是几代优秀艺术家共同奋斗的结果。如何再续辉煌，是每一个动画从业者的梦想！衷心希望本套丛书能在一定程度上给那些有志于此的动画从业者以帮助，这也是我们编撰本套丛书的初衷。

由于时间紧迫，教学任务繁重，再加上动画艺术创作的复杂性，更要兼顾国际动画艺术的飞速发展带来的理论研究与技术更新，在丛书的编写过程中难免存在不足和纰漏，还请广大专家、同行不吝给予指正。

天津大学软件学院视觉艺术系主任、硕士





前言

众所周知,动漫产业是资金、科技、知识和劳动密集型的文化产业,新兴的动漫产业以计算机数字技术为依托,辐射以及涵盖到游戏制作、影视特效、多媒体网络、互动交互娱乐、主题公园及相关衍生产品的产业领域。随着计算机、网络技术的发展,以动漫游戏为核心的数字娱乐产业,以及派生的制造业、教育培训产业和软件业,得到史无前例的发展,动漫产业作为近些年我国大力发展的新兴产业,得到了各方的高度重视与大力扶持。毋庸置疑,动漫产业在城市结构调整中将逐渐发展成为经济转型中的核心支柱型产业,被称为最有希望的朝阳产业。动漫产业的研发日益基础雄厚,动画制作、网络游戏、多媒体展览展示等相关的多媒体产业与数字娱乐业正在形成和壮大。

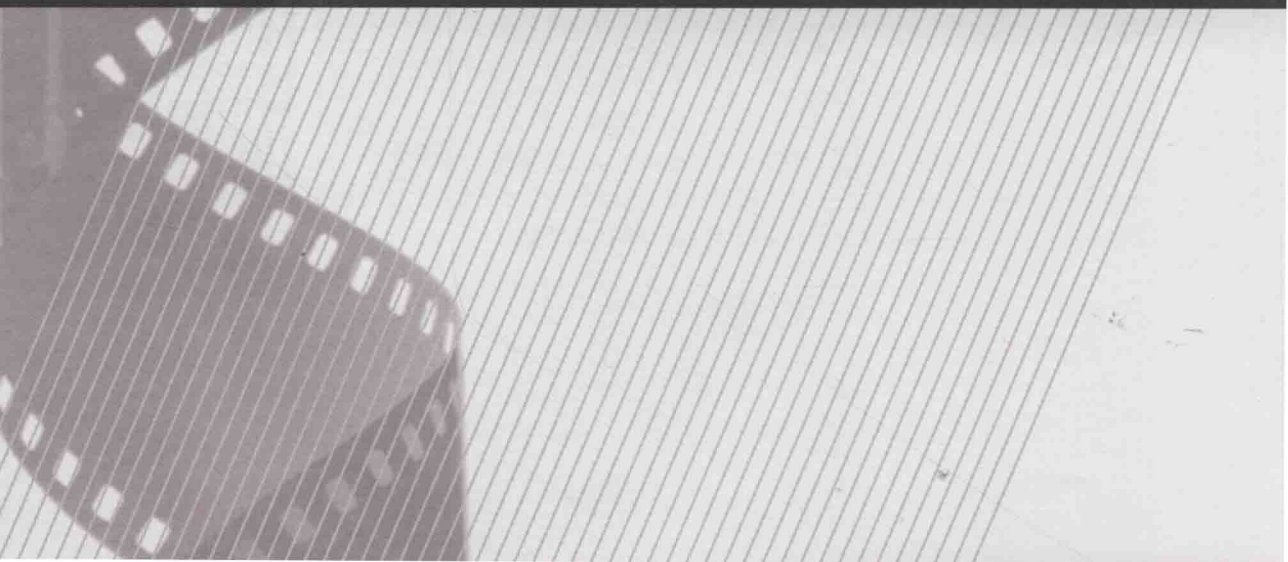
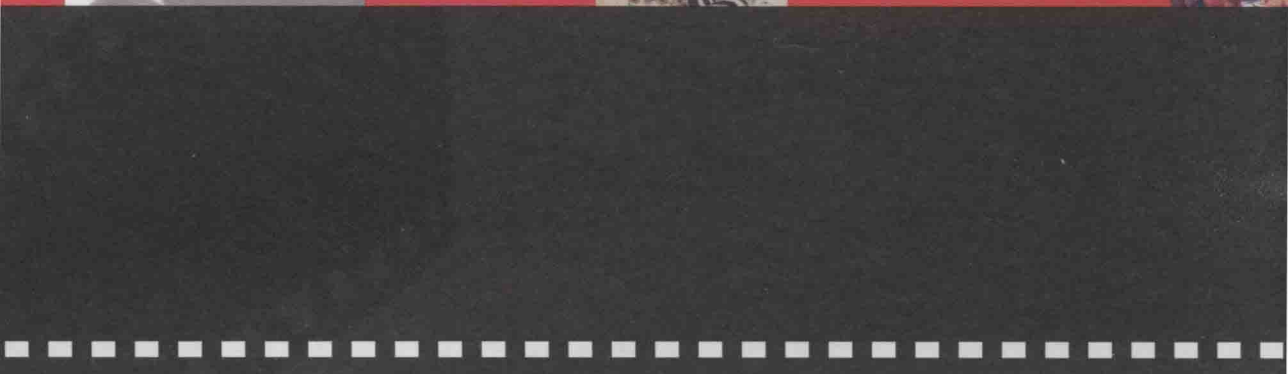
在良好的市场前景和大规模的需求促进下,国内各地加快了产业的开发力度。从2000年前后国内动画产业逐渐起步到2004年日渐得到国家的重视,各项扶持政策相继出台,对动画产业的扶持力度日渐加大。在国家广电总局正式颁布《关于发展我国影视动画产业的若干意见》的文件后,分两批设立了若干个国家级动漫游戏产业基地,先后要求各地电视台建立动画频道并规定播出内容的比例,动画片收视黄金时段必须播出国产动画节目。国内的动漫产业开始由自主研发和原创能力较低,基本以引进、加工、代理运营为主,向投资规模大、原创能力强、生产数量多、科技含量高、研发自主生产中国风格的动漫产品方向发展。

就目前的产业发展情况来看,虽然动漫制作机构不断大量涌现,仍不能满足中国、动画片的市场需求,产业仍处于发展的增长期,消费群体旺盛并逐年增长,但我们也要清醒地认识到优秀的创意人才还比较匮乏、专业技术型人才稀缺、懂动画创作又懂市场经营的复合型人才更少。经过十几年的发展和积累,需要我们追本溯源,对整个产业的发展进行一定的梳理、分析和思考。如何促进产业的优质、快速、高效、良性发展?如何从发展的感性层面过渡到理性层面再到更高层次的战略思考层面?是本书力求探讨和解决的问题。

本书由余春娜、孔中编著,在成书的过程中,李兴、王宁、杨宝容、杨诺、白洁、张乐鉴、张茫茫、赵晨、刘晓宇、马胜、赵更生、陈薇、贾银龙也参与了本书的部分编写工作。由于作者编写水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,恳请广大读者批评指正。

本书的配套课件请到<http://www.tupwk.com.cn>下载。

编 者



第1章

动漫产业化起源

1.1 动画产业的兴起与发展	2
1.1.1 动画成为产业的基础要素与雏形	4
1.1.2 动画产业化发展过程	5
1.2 漫画产业的兴起与发展	13
1.2.1 漫画成为产业的基础要素与雏形	14
1.2.2 漫画产业化发展过程	15
1.3 动画与漫画产业联动化发展起源	18
1.3.1 各国漫画与动画产业之间的关系	21
1.3.2 中国漫画与动画产业化发展历程	22

第2章

新世纪动漫产业的发展变革

2.1 20世纪70年代至90年代世界动漫产业的发展变革	26
2.1.1 世界动漫产业结构的发展和变革与同时期中国动漫行业发展状况的对比	31
2.1.2 动漫技术变革爆发的酝酿期	35
2.1.3 社会意识形态的变革与动漫行业形态的发展变革	35
2.1.4 中国动漫产业初期市场化的分析	36
2.2 20世纪90年代至新世纪初世界动漫产业的发展变革	37
2.2.1 由新技术推动产生的全球性动漫产业的巨大变化过程	38
2.2.2 新时代下社会文化的巨变推动新的市场变革	39
2.2.3 中国动漫产业在新世纪受到市场因素与国家政策双方面影响后的变革历程	39
2.2.4 中国动漫产业化的酝酿期	40
2.3 21世纪至今世界动漫产业的发展变革	41
2.3.1 动漫产业逐步走向全球化发展	42
2.3.2 动漫产业与电影业的进一步融合	43
2.3.3 动漫产业向社会的全面渗透	44
2.3.4 中国动漫产业向市场化的逐步成熟期	45

第3章

动漫产业的产业媒介

3.1 影院媒介	50
3.1.1 影院动画片的发展过程	50
3.1.2 影院动画片的特点与局限性	54
3.1.3 中国影院动画片行业的发展历程	58
3.2 电视网络媒介	63
3.2.1 电视动画片的发展过程	63
3.2.2 电视动画片的特点与局限性	65
3.2.3 中国电视动画片行业的发展历程	66
3.3 互联网媒介	68
3.3.1 互联网动画片的发展过程	68
3.3.2 互联网动画片的特点与局限性	69
3.3.3 中国互联网动画片行业的发展历程	70
3.4 纸媒介	72
3.4.1 传统纸媒漫画的发展过程	72
3.4.2 传统纸媒漫画的特点与局限性	77
3.4.3 中国传统纸媒漫画行业的发展历程	78
3.5 数字及互联网媒介	81
3.5.1 数字互联网漫画的发展过程	81
3.5.2 数字互联网漫画的特点与局限性	81
3.5.3 中国数字互联网漫画行业的发展历程	82

第4章

动漫产业衍生产品的基本概念

4.1 动漫衍生品的由来	84
4.1.1 动漫衍生品的起源	84
4.1.2 实体动漫衍生品的概念分析	85
4.1.3 虚拟动漫衍生品的概念分析	88
4.2 动漫衍生品市场的发展变化	91
4.2.1 动漫衍生品的市场体系	93
4.2.2 动漫衍生品的全球化发展	94
4.2.3 动漫产业的文化传播与衍生品之间的市场关系	95

第5章

动漫产业衍生产品的开发

5.1	动漫产业衍生产品开发的现状	100
5.1.1	欧美衍生品开发的范例	101
5.1.2	日本衍生品开发的范例	104
5.2	动漫产业衍生产品开发的基本原理	106
5.2.1	人群对动漫衍生品需求的心理学因素	107
5.2.2	实体衍生品的开发过程	108
5.2.3	虚拟衍生品的开发过程	109
5.3	动漫产业衍生产品对其他社会行业的渗透与推动	110

第6章

中国动漫产业的发展

6.1	动漫行业产业化后的动画漫画概念的演变	114
6.2	动漫产业现今在中国文化产业中的社会地位	116
6.3	动漫行业产业化后对人员结构产生的影响	116
6.4	中国动漫产业发展的回顾	117
6.5	中国动漫产业发展的成果	118
6.6	中国动漫产业发展的挫折	119
6.7	中国动漫产业发展的展望	119
	附录	121
	参考文献	190



第1章

动漫产业化起源

1.1 动画产业的兴起与发展

要说动画产业，首先要从动画这种艺术手法本身说起。动画不是指广义的动画片，而是一种集绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的综合艺术表现形式。后来动画作为一种艺术手法被艺术家们广泛使用并且具有了商业价值，才渐渐形成动画产业。

动画这种艺术形式最早发源于19世纪上半叶的英国。

1892年10月28日，埃米尔·雷诺首次在巴黎的葛莱凡蜡像馆向观众展示了光学影戏，这标志着动画的正式诞生。

1906年，美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿制作出一部接近现代动画概念的影片，片名叫《滑稽脸的幽默相》，该片被誉为世界上第一部动画片，如图1-1所示。

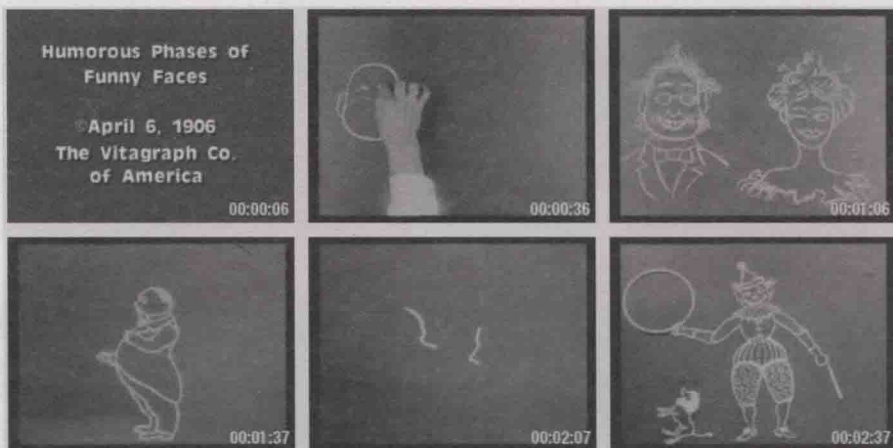


图1-1 《滑稽脸的幽默相》画面

1908年，法国人埃米尔·科尔首创用负片制作动画影片。所谓负片，就是影像与实际色彩恰好相反的胶片，如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画，从概念上解决了影片载体的问题，为今后动画片的发展奠定了基础，同时科尔也被称作“现代动画之父”，如图1-2所示。

1909年，美国人温瑟·麦凯用一万张图片表现了一段动画故事《恐龙葛蒂》，这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片，如图1-3所示。

1913年，美国人伊尔·赫德创造了新的动画制作工艺“赛璐珞片”，他先在塑料胶片上画动画片，然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成连续的动画。后来这种动画制作工艺多年来一直被各国动画师沿用。



图1-2 “现代动画之父”埃米尔·科尔

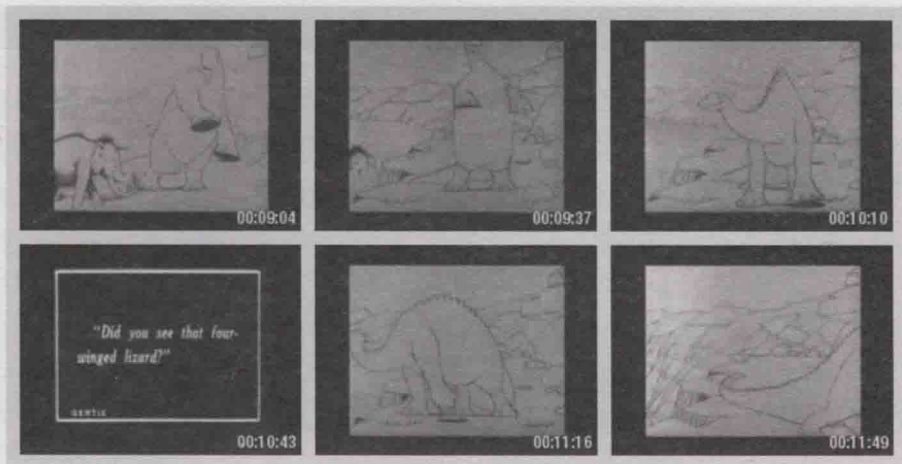


图1-3 《恐龙葛蒂》分镜

1928年11月18日，华特·迪士尼创作出了第一部有声动画《威利号汽船》，如图1-4所示。

1937年12月21日，华特·迪士尼创作出第一部彩色动画长片《白雪公主和七个小矮人》(如图1-5所示)，这部影片一经公映就大受好评，总票房纪录超过1.8亿美元，成为当年的票房冠军。这在当时是件震惊世界的事。

他与哥哥罗伊·迪士尼(Roy Oliver Disney)

合办的迪士尼兄弟动画制作公司成为世界首屈一指的动画公司。由此迪士尼逐渐把动画影片推向了巅峰，在完善了动画体系和制作工艺的同时，还把动画片的制作与商业价值联系了起来，被人们誉为“商业动画之父”(如图1-6所示)，最早的动画产业就此形成和开始发展。

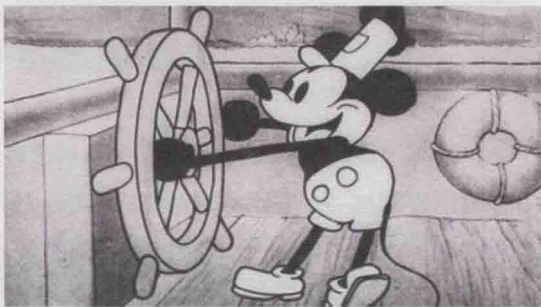


图1-4 第一部有声动画《威利号汽船》画面

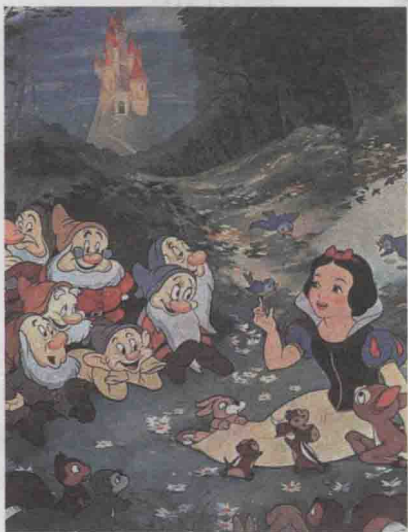


图1-5 《白雪公主和七个小矮人》海报



图1-6 “商业动画之父”华特·迪士尼

1.1.1 动画成为产业的基础要素与雏形

作为纯粹的动画来说，就像是化学元素里的铁，而动漫、卡通等，就等同于由铁元素制作出来的各种产品。一把刀、一把钥匙、一口锅，它都是由铁或者与其他金属元素混合做出来的，如图1-7所示。

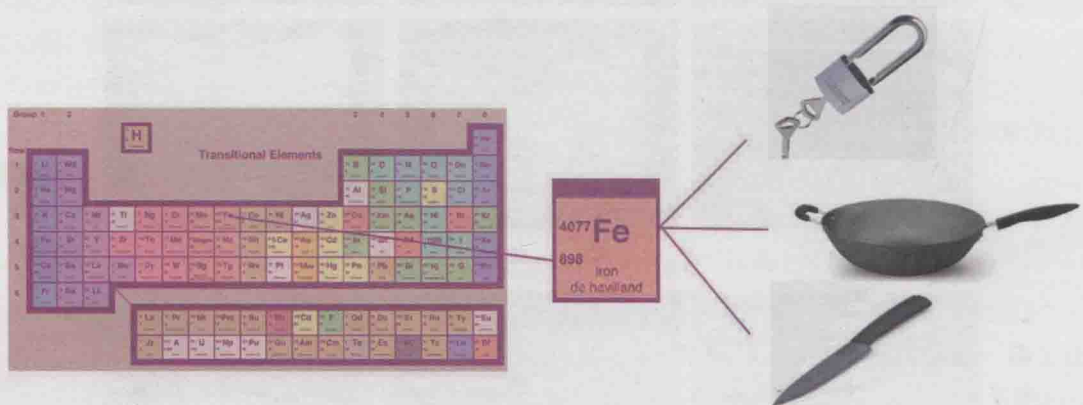


图1-7 铁是构成其他物品的一种金属元素

但你不能指着一把刀说它是铁，或者把刀、钥匙、锅都说成是铁，它们从功能上讲也不是同一种物品。反过来讲也是一样，动画在其他载体中也充当了这种元素的位置。卡通、动画电影、电视节目、电视广告、科幻电影甚至电子游戏中都含有动画的元素，但你不能指着其中的一类说这才是动画。它们只是由动画的基本概念所衍生出的产品或事物，如图1-8所示。



图1-8 动画也是一种元素

然而就像钢是由铁、碳、硅、锰、硫等化学元素按不同比例冶炼而成的。我们不能只单纯提出动画在其中的重要性，而忽视了动画与其他专业门类的结合发展；也不能只讲其他元素起到的重要作用，而忽略了动画其实是作为核心的基本元素的构成。这几种不同元素的完美结合才造就出了钢，然后拿这些钢去造更强韧的刀或者大楼。动画也同样需要与不同领域的合作才能显现出其更大的价值。



所以说动画产业不是一个独立的产业，它与电影、音乐一样属于文化创意产业，但并不是有创意就能推动动画产业发展。在文化创意产业的分支之上，最终的源头是文化消费娱乐产业。真正推动产业发展的是市场消费。

美国和日本的动画产业是很好的例子。美国动画产业，主要的方面是动画电影，他们是靠票房收入来盈利。日本的动画电影也是一样，票房高低决定他们是否盈利。而日本在电视上播放的TV动画，则是靠收视率带来的广告收入。这一些基本都是自产自销。除此之外，也有动画作为一种表达方式服务于广告以及电影特效等方面。

然而中国动画产业现阶段依然是扶植产业，由于国家政策，导致被限制的元素很多，尤其缺乏中高端的人才，有些业内人士片面地认为动画片只要做的和国外一样，就能获得一样的市场效益。忽略了源头上由于对动画核心元素的认知程度低，而导致的创新研发能力低下，末端上不去研究与相关产业的结合而导致的大量生产出来的动画片没有出口。于是只买了一条生产线的企业，不知道自己到底要生产什么，也不知道怎么去销售，如图1-9所示。

在这种情况下，我们首先要做的就是静下来，弄明白铁元素和刀之间的逻辑关系，动画与动画片之间的逻辑关系。所以动画作为一个产业来说，它需要市场消费才能引领产业发展。只有在产业成熟之后才能进一步谈创新。



图1-9 我国动画产业现状

1.1.2 动画产业化发展过程

1. 美国动画产业的发展过程

美国第一部动画出现于1906年，至2002年为止，经历了5个发展阶段。美国动画的发展史主要分为开创阶段、初步发展阶段、第一次繁荣阶段、蛰伏阶段以及又一次繁荣阶段。

20世纪人类经历了声势浩大的媒体革命年代。1906年，美国第一部动画片《滑稽脸的幽默相》是由布莱克顿拍摄完成的。这正是美国动画的元年。这一时期的动画只有短短数分钟时间，制作还较为粗糙。

1906年至1936年是美国动画的开创阶段。1920年，制作人帕特·苏利文成功推出了美国动画史上第一个有号召力的形象“菲力猫”（英文名：Felix the Cat）。创作它的人是美国漫画家奥托·梅斯莫。菲力猫起初只是一个充满好奇心、喜爱恶作剧且富有创造力的小角色，但其后来的受欢迎程度却超越了当时的无声电影明星及世界领袖。它黑黑的身体矮胖笨拙，白白的脸上忽闪着大大的眼睛，笑起来则会咧着大大的嘴巴。这一形象立刻为人所熟知。

可以说，动画角色形象可以千变万化，这种独特的优势是动画能够不断发展并被人喜爱的原因和基础。菲力猫也被誉为首位真正意义上的动画电影明星，如图1-10所示。

菲力猫的发展史上有许多历史性的里程碑。它的名气大到连美军第二战队都把它选作吉祥物，并将菲力猫手持炸弹的形象印上了F3复翼飞机。今天美国海军航空兵VF-31中队的幸运徽章(如图1-11所示)依然是菲力猫。



图1-10 动画电影明星“菲力猫”



图1-11 美国海军航空兵VF-31中队的幸运徽章

随着美国动画的发展，一个动画天才应运而生，他就是华特·迪士尼。1923年，他与他的哥哥罗伊·迪士尼成立迪士尼兄弟制片厂，成为迪士尼娱乐帝国的开端。1928年11月28日，第一部有声动画片《威利号汽船》(如图1-12所示)在纽约剧院上映。正是从这时候开始，动画有了自己独特的视觉语言、独立的营销模式以及一段充满光辉与荣耀的历史。迪士尼在当时掌握了两项至关重要的先进技术——有声电影技术和彩色胶片技术，他所建立的动漫企业迅速崛起，很大程度上也要归功于其引领了时代的动漫技术潮流。

1932年，迪士尼公司又推出了第一部彩色动画《花与树》(如图1-13所示)，某种程度上为日后的蓬勃发展奠定了决定性的战略基础。

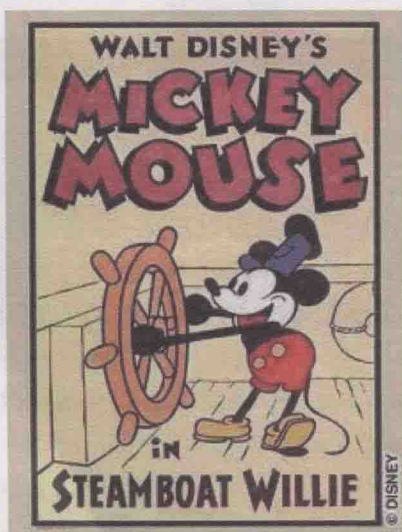


图1-12 《威利号汽船》海报

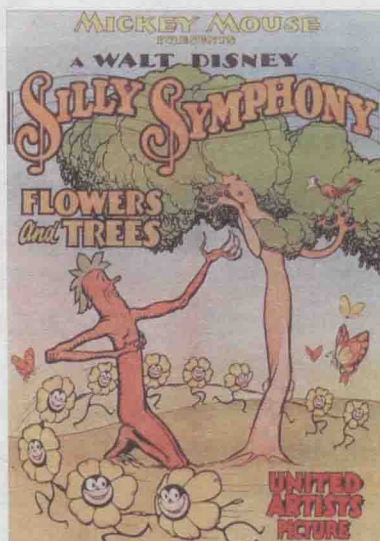


图1-13 《花与树》海报