

手机（移动终端） 动漫标准解析

手机（移动终端）动漫标准编委会 编



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

手机(移动终端)动漫标准解析

手机(移动终端)动漫标准编委会 编



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

内 容 简 介

本教材从两个层面对《手机(移动终端)动漫系列标准》进行了解析。首先,从宏观角度介绍了标准的制定目的、制定过程以及标准制定对我国动漫行业产生的影响。随后,针对系列标准中的四个标准分别进行解析。

《手机(移动终端)动漫内容要求》解析部分,通过结合实例的方法分析介绍了内容标准中对于手机动漫内容制作中题材选择、版权管理和动漫质量的相应要求,全面归纳了手机(移动终端)动漫内容加工过程中的故事架构、镜头切分、画风实现、表现手法等创作规律,明确了创作导向、标准的具体要求。

《手机(移动终端)动漫运营服务要求》解析部分,通过对流程及规范要求的解释结合中国移动、中国电信和中国联通三大运营商共同要求的介绍,对手机动漫文件分辨率的分类进行分析,介绍了动漫内容提供商的接入和退出、内容版权、内容审核等平台运营的具体流程。

《手机(移动终端)动漫用户服务规范》解析部分,通过对标准条文的解释和相关文件的补充说明进行解析,介绍了用户在享受手机动漫服务过程中,应得到保障的相关权力,并解释了侵权投诉处理的基本规范和细则以及对手机(移动终端)动漫的发行、运营、收费、用户投诉等服务行为进行规范的具体方法。

《手机动漫文件格式》解析部分,从技术角度详细介绍了手机动漫文件的数据组织和内容存储方式,并具体说明了如何根据文件格式要求解决不同移动终端类型的适配以及不同手机动漫内容运营平台的适配问题等内容,从技术开发的角度介绍了文件格式的具体要求及使用方法。

图书在版编目(CIP)数据

手机(移动终端)动漫标准解析 / 手机(移动终端)动漫标准编委会编. — 北京: 北京邮电大学出版社, 2014. 11

ISBN 978-7-5635-4202-4

I. ①手… II. ①手… III. ①移动电话机—动画—标准—研究—中国 IV. ①J218. 7—65②TN929. 53—65

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 272538 号

书 名: 手机(移动终端)动漫标准解析

著作责任者: 手机(移动终端)动漫标准编委会 编

责任编辑: 满志文

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编: 100876)

发行部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京鑫丰华彩印有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 11.25

字 数: 278 千字

版 次: 2014 年 11 月第 1 版 2014 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5635-4202-4

定 价: 38.00 元

• 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 •

教材编审委员会名单

委员会成员：

陈 洪	北京邮电大学世纪学院
张燕鹏	中国移动手机动漫基地
尤荆晖	中国电信动漫运营中心
陈维东	天津神界漫画有限公司
钱春华	北京中科亚创科技有限责任公司
吴晓荣	拓维信息系统股份有限公司
齐 斌	文化部产业司动漫处

撰稿：

熊 庆	北京邮电大学世纪学院
陈 薇	北京邮电大学世纪学院
刘 欣	北京邮电大学世纪学院
郭 鑫	北京邮电大学世纪学院
曾达峰	中国移动手机动漫基地
向黎生	中国移动手机动漫基地
许荣耀	中国电信动漫运营中心
胡 侃	拓维信息系统股份有限公司
李云林	拓维信息系统股份有限公司
齐 慧	天津神界漫画有限公司
李 超	北京中科亚创科技有限责任公司
安晓轩	北京中科亚创科技有限责任公司
袁 玮	文化部产业司动漫处

前 言

手机动漫产业几乎具有当今知识经济的全部特征,被视为 21 世纪创意经济中最有希望的朝阳产业,是体现知识和智慧的创意产业。2011 年上半年以来,手机动漫产业收入增长显著,随着智能手机和 3G 业务的普及,手机动漫业务进入提速增长期。同年,在文化部文化产业司主导下,《手机(移动终端)动漫标准》项目正式启动。

项目组历时两年时间完成了标准编制,由国家标准委于 2012 年至 2013 年分别发布了由《手机动漫文件格式》、《手机(移动终端)动漫运营服务要求》、《手机(移动终端)动漫内容要求》、《手机(移动终端)动漫用户服务规范》四个标准组成的《手机(移动终端)动漫系列标准》。

为了更好地推动系列标准的实施与普及,本教材编写工作于 2013 年 9 月启动,教材编写组由文化部产业司指导,由北京邮电大学、北京邮电大学世纪学院联合牵头,汇聚了中国移动手机动漫基地、中国电信动漫运营中心、天津神界漫画有限公司、北京中科亚创科技有限责任公司、拓维信息系统股份有限公司等多家单位。形成了高校教师组织统稿,企业提供案例的教材编写联合力量。

本教材结合《手机(移动终端)动漫系列标准》的内容及应用范围,面向动漫从业人员及高校动漫相关专业学生等标准使用者,目的是帮助标准使用者更好地理解《手机(移动终端)动漫系列标准》相关内容。

感谢文化部领导、业内专家在教材编写过程中给予的支持和帮助。

作 者

各章撰稿人

第一章：齐斌、袁玮

第二章：陈薇、齐慧

第三章：郭鑫、许荣耀、曾达峰、向黎生

第四章：刘欣、胡侃、李云林

第五章：熊庆、李超、安晓轩

本教材使用了以下排版约定：

楷体加粗

用于标准原文表述。

宋体

用于标准解析内容表述。

目 录

第 1 章 手机动漫行业标准制定	(1)
1.1 我国手机(移动终端)动漫为代表的数字文化产业发展迅速	(1)
1.2 文化部等政府部门高度重视手机(移动终端)动漫标准制定工作	(2)
1.3 手机(移动终端)动漫标准制定过程	(2)
1.4 手机(移动终端)动漫标准体系结构及主要内容	(3)
1.5 手机(移动终端)动漫标准的公布应用对产业起到积极作用	(4)
1.6 继续推进手机(移动终端)动漫标准后续工作	(5)
第 2 章 《手机(移动终端)动漫内容要求》解析	(7)
2.1 标准适用范围及引用文件	(7)
2.1.1 标准适用范围	(7)
2.1.2 规范性引用文件	(7)
2.2 术语、定义及缩略语	(8)
2.2.1 术语和定义	(8)
2.2.2 缩略语	(10)
2.3 内容题材与版权管理规范解析	(12)
2.3.1 手机(移动终端)动漫内容题材解析	(12)
2.3.2 手机(移动终端)动漫版权管理规范标准	(12)
2.4 内容制作要求解析	(14)
2.4.1 内容源要求解析	(14)
2.4.2 成品要求解析	(16)
2.5 内容质量要求解析	(26)
2.5.1 手机(移动终端)漫画内容质量解析	(26)
2.5.2 手机(移动终端)动画内容质量解析	(32)
第 3 章 《手机(移动终端)动漫运营服务要求》解析	(42)
3.1 标准适用范围及引用文件	(42)
3.1.1 标准适用范围	(42)
3.1.2 规范性引用文件	(43)
3.2 术语、定义及缩略语	(43)
3.2.1 术语和定义	(43)
3.2.2 缩略语	(43)
3.3 终端分类	(44)
3.4 动画内容要求解析	(45)

3.4.1	动画文件内容源要求	(45)
3.4.2	文件编码及文件格式要求	(45)
3.4.3	文件的存储结构要求	(47)
3.4.4	动画文件元数据要求	(47)
3.5	漫画内容要求解析	(49)
3.5.1	文件内容源要求	(49)
3.5.2	漫画文件格式	(49)
3.5.3	文件的存储结构要求	(51)
3.5.4	漫画文件元数据要求	(52)
3.6	动漫 CP 接入解析	(54)
3.6.1	CP 资质要求	(54)
3.6.2	CP 接入流程	(55)
3.6.3	CP 考核要求	(56)
3.6.4	CP 退出机制	(57)
3.6.5	限制接入	(59)
3.6.6	申诉服务	(59)
3.7	内容版权	(60)
3.7.1	版权审核标准	(60)
3.7.2	版权责任	(62)
3.8	内容审核	(63)
3.8.1	内容审核流程	(63)
3.8.2	内容审核第三方资质要求	(63)
第4章	《手机(移动终端)动漫用户服务规范》解析	(107)
4.1	标准适用范围及引用文件	(107)
4.1.1	标准适用范围	(107)
4.1.2	规范性引用文件	(107)
4.2	术语和定义	(108)
4.2.1	移动运营商	(108)
4.2.2	移动互联网服务提供商	(108)
4.2.3	手机(移动终端)动漫产品经营者	(108)
4.2.4	手机(移动终端)动漫	(110)
4.2.5	手机(移动终端)动漫产品	(111)
4.2.6	手机(移动终端)动漫用户	(111)
4.2.7	用户服务手册	(111)
4.2.8	服务渠道	(111)
4.2.9	客服热线	(112)
4.2.10	客服网站	(112)
4.2.11	手机流量	(113)

4.2.12 产品价格	(113)
4.3 用户服务手册	(114)
4.4 服务方式	(115)
4.4.1 用户咨询服务	(116)
4.4.2 用户投诉服务	(117)
4.4.3 用户建议服务	(120)
4.4.4 用户回访服务	(120)
4.4.5 服务满意度调查	(120)
4.5 服务渠道	(121)
4.5.1 客户热线	(121)
4.5.2 客服网站	(121)
4.5.3 营业厅	(122)
4.5.4 短信营业厅	(122)
4.6 用户权益保护	(122)
4.6.1 知情权	(122)
4.6.2 选择权	(123)
4.6.3 公平交易权	(124)
4.6.4 隐私权	(125)
4.6.5 安全权	(125)
4.6.6 获得赔偿权	(126)
4.6.7 监督权	(126)
第5章 《手机动漫文件格式》解析	(127)
5.1 格式标准制定背景	(127)
5.2 标准适用范围及引用文件解析	(128)
5.2.1 标准适用范围	(128)
5.2.2 规范性引用文件	(128)
5.3 文件格式解析	(129)
5.3.1 文件扩展名	(129)
5.3.2 基本文件结构	(129)
5.3.3 文件头	(130)
5.3.4 文件体	(131)
5.3.5 文件尾	(145)

第 1 章

手机动漫行业标准制定

1.1 我国手机(移动终端)动漫为代表的数字文化产业发展迅速

党的十七届六中全会提出要“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”、“推进文化科技创新”。党的十八大报告中指出要“促进文化和科技融合,发展新型文化业态”。数字文化产业是文化内容产业与数字、信息等高新技术融合发展的新兴产业形态,通过互联网、手机和移动智能终端等新兴媒介进行传播,在美日等发达国家,以 Facebook、Twitter、数字虚拟歌星初音未来等数字文化服务成功案例为代表的数字文化产业已经超过传统文化产业成为新的经济增长点。

我国数字文化产业虽起步较晚,但以动漫游戏为代表的新兴产业发展迅速。2012 年我国动漫产业总产值达 759.94 亿元,较 2011 年 621.72 亿元同比增长 22.23%。2002—2012 年,我国网络游戏产值从 10.2 亿元增长到 601.2 亿元,年均增速达 50%。据网络视频公司爱奇艺统计,2013 年,该公司已有网络用户超过 4 亿人,影响力甚至超过传统媒体。而在 2013 年 9 月,其在手机等移动端用户数量和产值已经超过 PC 端。

随着以数字技术、网络技术、信息技术为代表的高新技术迅猛发展并在动漫领域得到广泛应用,新媒体动漫日益成为我国动漫产业发展的重要突破口和新的增长点。以手机动漫游戏用户服务为主营业务的拓维信息系统股份有限公司,2008 年登陆深圳交易所成为我国动漫企业第一家上市企业。2011 年上半年以来,手机动漫产业收入增长显著,随着智能手机和 3G 业务的普及,手机动漫业务正进入提速增长期。艾瑞咨询的调研数据显示,全国动漫爱好人群约 1.6 亿,其中 54.3% 的人对手机动漫感兴趣,有 58% 的用户愿意每月支付超过 5 元的使用费,预计手机动漫用户规模将超过 3600 万户。2012 年,我国网络动漫和手机动漫产值分别达到 30 亿元和 28.36 亿元。2013 年,中国移动手机动漫基地实现营业收入 10 亿元。以手机(移动终端)动漫为代表的新媒体动漫的快速崛起不断推动动漫产业结构优化和转型升级。

1.2 文化部等政府部门高度重视手机(移动终端)动漫标准制定工作

在党和国家的高度重视下,在业界各方的努力下,近几年,我国手机(移动终端)动漫产业有了快速的发展,但是也暴露出一些问题。目前市场主要的 iOS、Android、Windows Phone 等手机操作系统,中国移动、中国电信、中国联通三大手机运营商,腾讯、爱奇艺、优酷等网络运营商,对手机(移动终端)动漫的文件格式、各项要求不一致,给作为内容提供者的动漫企业增加了很多不必要的创作和制作成本。手机制式不统一、缺乏应用标准、生产效率低下等问题制约了我国手机(移动终端)动漫产业进一步发展。

2007 年起,文化部一直关注支持以手机动漫为代表的新媒体动漫产业发展。文化部会同工业和信息化部、教育部、团中央、湖南省人民政府及中国移动、中国电信、中国联通等连续主办了 7 届“中国原创手机动漫游戏大赛”,培养了我国最早一批手机动漫创作者和消费者。2008 年以来,文化部实施“原创动漫扶持计划”、“国家动漫精品工程”、“中国文化艺术政府奖动漫奖”、“国家动漫品牌建设和保护计划”,将手机、移动终端动漫等新媒体动漫单列并作为扶持重点,并通过举办一系列针对新媒体动漫方向的“国家动漫高级研修班”,培养了大批新媒体动漫人才。

2011 年 2 月,文化部会同中宣部、工业和信息化部等部门,启动了手机动漫标准的研究制订工作,委托北京邮电大学,以及中国移动、中国电信、中国联通三大运营商,天津神界漫画有限公司,拓维信息系统股份有限公司等单位分别作为文件格式标准、运营标准、内容标准、用户服务标准制定工作牵头单位,在充分调研论证基础上,课题参与单位开展了历时两年的研究编制工作,并于 2013 年经过国家标准化管理委员会备案,正式向社会公布。

1.3 手机(移动终端)动漫标准制定过程

2011 年 3 月,《手机(移动终端)动漫系列标准》课题组筹备成立,成员单位包括:北京邮电大学、北京邮电大学世纪学院、中国电信集团公司、中国移动通信集团公司、中国联合网络通信集团有限公司、北京中科亚创科技有限责任公司、湖南拓维信息系统有限公司、天津神界漫画有限公司、福建天狼星动漫有限公司、北京洋洋兔文化发展有限公司、杭州魔讯动漫科技有限公司、湖北知音传媒集团、广州漫友文化科技发展有限公司、天津福丰达影视科技投资发展有限公司、北京四月星空网络技术有限公司、上海炫动传播股份有限公司、上海今日动画影视文化有限公司、吉林动画学院、湖南浩丰文化传播有限公司。涵盖了手机(移动终端)动漫产业链的各个环节。在充分调研的基础上,课题组用了两年多的时间,做了大量细致有成效的工作。

1. 确立牵头单位(2011 年 8 月~9 月)

课题组经研究商讨决定了各个标准的牵头单位:《手机动漫文件格式》和《手机(移动终端)动漫运营服务要求》由北京邮电大学牵头,《手机(移动终端)动漫内容要求》由天津神界漫画有

限公司牵头,《手机(移动终端)动漫用户服务规范》由拓维信息系统股份有限公司牵头。紧接着由各牵头单位吸纳相关企业、科研单位、文化机构,成立各自的工作组,开展具体工作。

2. 形成初步草稿(2011年10月~11月)

课题组各成员单位参加了文化部主办的文化行业标准编制培训班,学习并了解了行业标准编制的严谨性与科学性。随后各牵头单位分别召开工作会议,充分了解手机动漫国内研究进展情况和中国文化行业领域内手机动漫相关企业和单位的诉求,之后课题组分组召开相应的标准封闭撰稿会,形成标准草稿。

3. 征求意见(2011年12月~2012年8月)

课题组在充分征求组内成员单位意见的基础上,对标准草稿进行了多次修改,形成正式的征求意见稿。标准工作组提交征求意见稿至文化部。同时,提交拟征求意见的相关机构与专家建议名单。课题组根据文化部的审核意见,以函审方式组织对标准文本(征求意见稿)的征求意见工作。共向相关企业、科研单位、文化机构等机构的50多位业界专家征求意见,并认真研究收到的意见回函。

4. 形成送审稿(2012年8月~9月)

课题组认真梳理了收到的专家意见,并对标准文本进行了修改、完善与补充,对各个标准文件进行统一统稿,最后形成标准文本(送审稿)、标准征求意见稿函审结论表及意见汇总处理表,提交文化部。

5. 专家审查形成报批稿(2012年10月~2013年7月)

文化部组织行业专家对标准文本(送审稿)研制成果进行了验收,通过了对标准文本(送审稿)的审查。根据专家审查会上专家提出的修改意见。课题组对标准文本(送审稿)进行修改与完善,并增加了移动终端动漫有关内容,形成标准文本(报批稿),提交文化部,由文化部送国家标准委正式备案。

6. 公布最终标准(2013年7月~8月)

经国家标准委备案,2013年7月,文化部向社会公布了《手机动漫文件格式》,2013年8月,文化部向社会公布了《手机(移动终端)动漫内容要求》、《手机(移动终端)动漫用户服务规范》、《手机(移动终端)动漫运营服务要求》3个标准,并正式在手机(移动终端)动漫行业投入使用。

1.4 手机(移动终端)动漫标准体系结构及主要内容

针对手机(移动终端)动漫行业面临的手机制式不统一、缺乏应用标准、生产效率低下等问题,同时在标准的制定中,考虑到平板电脑等移动终端的快速发展,文化部将移动终端动漫标准与手机动漫标准进行了充分结合。最终公布的手手机(移动终端)动漫标准包括《手机动漫文件格式》、《手机(移动终端)动漫内容要求》、《手机(移动终端)动漫用户服务规范》、《手机(移动终端)动漫运营服务要求》四个行业标准。

《手机动漫文件格式》规定了手机动漫文件的组织和表现方式,统一的文件格式使得手机动漫文件可以做到“一次制作,各方使用”,简化了手机动漫内容创作开发者创作、加工、传播和推广的工作,解决了不同移动终端类型的适配以及不同手机动漫内容运营平台的适应问题;并通过对数据加密、广播监控、所有者鉴别、所有权验证、内容认证、复制控制等数字版权保护方法的底层支持,从而做到对知识产权的有效支持和保护。

《手机(移动终端)动漫内容要求》对手机动漫内容制作中题材选择、版权管理和动漫质量提出了相应的要求,全面归纳了手机(移动终端)动漫内容加工过程中的故事架构、镜头切分、画风实现、表现手法等创作规律,提高了内容作品的生产效率,明确了创作导向。

《手机(移动终端)动漫用户服务规范》规范了用户在使用手机动漫服务过程中,应得到保障的用户权益,包括知情权、选择权、公平交易权、隐私权、安全权、监督权、获得赔偿权,并制定了侵权投诉处理的基本规范和细则,对手机(移动终端)动漫的发行、运营、收费、用户投诉等服务行为进行规范,提高了对用户的服务水平。

《手机(移动终端)动漫运营服务要求》集成了中国移动、中国电信和中国联通三大运营商的共同要求,对手机动漫文件的分辨率进行了分类,规范了动漫内容提供商的接入和退出、内容版权、内容审核等平台运营的具体问题,突破了手机动漫内容制作、发行的瓶颈问题。

上述四个标准对手机(移动终端)动漫产业的各个环节进行了规范,从文件格式到动漫内容的提供,再到平台的运营,最后到用户的权益,最终形成了对手机(移动终端)动漫行业有机的整体规范。

1.5 手机(移动终端)动漫标准的公布应用对产业起到积极作用

标准一经推出就在业内取得较好反响,为手机(移动终端)动漫产业带来了显著增长空间。

第一,改变了手机(移动终端)动漫的创作方式和市场结构。手机(移动终端)动漫标准第一次以行业规范的形式提出了针对手机、移动终端等载体的动漫创作方式。有别于以往对电视、电影、图书等载体的动漫创作,以智能手机、平板电脑为代表的手机、移动终端载体,具有方便、快捷、互动性强等特点,同时,手机(移动终端)动漫目标客户群体以16岁以上的成年人为主,用户体验以碎片化时间为主,与以往面向低幼创作的传统动漫有很大不同,对动漫企业在内容创作上提出了新的要求。

标准公布前,多数动漫企业对手机、移动终端市场不够重视,投入不足,只是将传统动漫作品经过简单转码在手机、移动终端推出,对于成年人用户群体缺乏足够的吸引力。在标准公布后,特别是手机(移动终端)动漫内容要求明确了手机(移动终端)动漫的创作导向。很多传统动漫企业开始成立独立的手机(移动终端)动漫创作研发部门,加大了针对新媒体市场的研发投入,开发更符合手机、移动终端特点和用户群体的动漫产品,开拓成年人动漫市场。将动画与漫画结合的手机(移动终端)动漫画这一新的动漫作品形式也在新媒体用户中逐渐普及。

第二,提高了手机(移动终端)动漫生产效率。手机(移动终端)动漫与传统动漫相比,立项、审批流程比较短,与之相对,作品长度不大,但要求更新快,很多连载作品都是每日更新。标准公布前,各渠道运营商要求不一,企业在创作完成后,要为在不同平台推出准备不同版本,费时费力,增加了很多不必要的成本。技术上的不同要求,让很多以创作为主的动漫企业无从下手。活跃在手机、移动终端各平台很多动漫企业都是动漫技术企业或用户服务企业等兼职创作的企业。标准公布后,在文件、内容、服务、运营统一的标准下,分工更加明确,利益分配更加合理,企业更多的精力投入在创作本身,创作效率大幅度提高。一批优秀的原创手机(移动终端)动漫作品开始崭露头角,依据内容标准创作的手机漫画版《后宫甄嬛传》,2013年月收入突破百万元人民币,巨大的客户量和流水在传统动漫产业是难以想象的。

第三,得到了行业内广泛认可。中国移动、中国电信、中国联通、爱奇艺、腾讯等公司都针对标准进行了各自平台的升级、改造。中国移动等主要手机、网络运营商也将以手机(移动终端)动漫标准为依托建立对内容提供商、服务提供商等合作伙伴的资质考核机制。大部分动漫企业也将标准作为创作的主要依据,中国传媒大学、天津神界漫画等企业创作了一批符合标准要求的手机(移动终端)动漫作品,并作为示范在各平台一起推出。2013年,在使用新标准情况下,中国移动手机动漫基地服务的动漫企业超过600家。

统一的行业标准和运营模式也受到了我国动漫企业海外合作者的认可。天津神界漫画有限公司依据“手机动漫文件格式”标准制作的相关数字化漫画产品已开始大规模进入韩国市场,完善了其单纯靠传统出版物打拼海外市场的“走出去”格局。

1.6 继续推进手机(移动终端)动漫标准后续工作

2013年8月8日,文化部启动了“中国梦”主题手机(移动终端)动漫创作活动,并委托中国移动、中国电信、百度爱奇艺、腾讯动漫、拓维信息、中国传媒大学、北京电影学院7家共同组织实施,承办单位涵盖了我国手机、移动终端主要动漫运营机构和动漫院校。活动鼓励动漫创作者和爱好者,结合“中国梦”这一主题,创作符合手机(移动终端)动漫标准,适合手机(移动终端)播放和传播特点,并在手机(移动终端)首次创作和发布的动漫作品。两个多月的时间,征集新创作的手机(移动终端)动漫作品300多部,取得了良好反响。

为使标准研究成果尽快在产业中得到充分应用,除了举办“中国梦”主题手机(移动终端)动漫创作活动外,在中央财政支持下,文化部启动了“手机动漫标准示范应用推广工程”项目:

一是整合手机(移动终端)动漫运营平台。通过对中国移动、中国电信、中国联通、腾讯、爱奇艺等手机(移动终端)动漫主要运营、用户服务平台适应标准的升级改造,符合标准的新一代手机(移动终端)动漫创作工具的开发,突破手机(移动终端)动漫文件格式、内容制作、发行的瓶颈问题。

二是推动创作符合标准的手机(移动终端)动漫产品。委托中国传媒大学、天津神界漫画有限公司等有基础、有实力的手机(移动终端)动漫创作机构,打造适应手机、移动终端特

点,有良好市场反响的明星动漫产品,进行内容标准的示范推广,促进在手机(移动终端)上的动漫消费。

三是加强手机(移动终端)动漫标准的人才培养。编写标准授课教材,在重庆、厦门、北京举办新媒体动漫方向的国家原创动漫高级研修班,在北京邮电大学、中国传媒大学、北京电影学院、上海电影艺术学院、吉林动画学院等重点动漫院校开设手机(移动终端)标准课程。

四是进一步加强标准的课题研究。出版《手机(移动终端)动漫标准解析》等课题成果。结合有声可动漫画等手机(移动终端)动漫新形式的出现,新媒体行业技术不断更新的特点,联合有关部门对标准不断更新以及推动标准成为国家标准,并着力在国际上推广中国标准,争取突破成为国际标准,召开移动互联网内容开发者大会,建立手机(移动终端)动漫标准和产业研究和发展的长效化机制。



第 2 章

《手机(移动终端)动漫内容要求》解析

解析主要涉及标准适用范围、规范性引用文件、术语、定义及缩略语、内容题材与版权管理规范、内容制作要求、内容质量要求等方面。解析本章的目的在于让动漫从业者了解手机(移动终端)动漫内容与传统动漫内容的区别,掌握新媒体时代动漫内容创作的新形式、新要求。

2.1 标准适用范围及引用文件

2.1.1 标准适用范围

本标准规定了手机(移动终端)动漫内容提供者应遵循的内容制作与内容质量的要求。

本标准适用于手机(移动终端)动漫产品制作的全过程。不适用于手机(移动终端)动漫衍生品的制作。

1. 总则

本标准为有下列需求的组织规定了内容管理体系要求:

- (1) 需要证实其具有稳定地提供满足顾客要求和适用的法律法规要求的产品的能力;
- (2) 通过标准的有效应用,包括标准持续改进过程的有效应用,以及保证符合顾客要求和适用的法律法规要求,旨在增强用户满意度。

注:在本标准中,术语“产品”的适用对象为手机(移动终端)输出的数字动漫产品。

2. 应用

本标准规定的所有要求是通用的,旨在适用于各种不同规模、不同性质和提供手机(移动终端)的动画、漫画及相关产品的组织或机构。

2.1.2 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件,仅注日期的版本

适用于本文件。凡是不注日期的引用文件,其最新版本(包括所有的修改)适用于本文件。

1. ISO/IEC 14496-02 信息技术—视听对象编码—第二部分:视频 Information technology-Coding of audio-visual objects-Part 2: Visual

ISO/IEC 是由国际标准化组织(ISO)及国际电工委员会(IEC)联合制定,是一个使用 7 位编码表示汉语文字、日语文字或朝鲜文字的方法。

14496—2002 指信息技术中视听对象编码的第二部分,视频引用文件。

2. ISO/IEC 14496—10 信息技术—视听对象编码—第十部分:高级视频编码 Information technology-Coding of audio-visual objects-Part 10: Advanced Video Coding

ISO/IEC 同上。

14496-10 指信息技术中视听对象编码的第十部分,高级视频编码引用文件。

3. GB/T 18894—2002 电子文件归档与管理规范

GB/T 是指推荐性国家标准(GB/T)，“T”在此读“推”。推荐性国标是指生产、交换、使用等方面,通过经济手段或市场调节,而自愿采用的国家标准。

中华人民共和国国家标准《电子文件归档与管理规范》GB/T18894—2002,该文件规定了在公务活动中产生的,具有保存价值的电子文件的形成、积累、归档、保管、利用、统计的一般方法。

4. GY/T 202.2—2007 广播电视音像资料编目规范

GY/T 202《广播电视音像资料编目规范》,该文件规定了广播电视节目音频资料编目的著录项目(元数据)及其使用规则和数据表达方式。

5. WH/T 55—2013 手机(移动终端)动漫运营服务标准

2.2 术语、定义及缩略语

WH/T XX. 2013 界定的以及下列术语和定义适用于本文件。

2.2.1 术语和定义

1. 手机(移动终端)动漫(mobile animation and comics)

指通过网络传播、以移动终端接收的数字化动漫产品,涵盖数字漫画、数字动画、数字动漫衍生品等,具有典型的数字文化产业特征、全新的经济模式与语言形态。

手机(移动终端)动漫指通过移动互联网传播,按照手机(移动终端)格式、内容、运营、服务等行业标准,接收的数字化动漫产品,类型覆盖数字漫画、数字动画、数字动漫衍生品等,根据不同类别制作的手机(移动终端)动漫作品。

2. 内容源(content source)

指手机(移动终端)动漫内容提供商获得的具有版权的图片、视频等文件。