



艾凯咨询
ICAN Consulting

2017-2022年中国CG(计算机动画)市场发展现状及战略咨询报告

一、调研说明

《2017-2022年中国CG(计算机动画)市场发展现状及战略咨询报告》是艾凯咨询集团经过数月的周密调研，结合国家统计局，行业协会，工商，税务海关等相关数据，由行业内知名专家撰写而成。报告意于成为从事本行业人士经营及投资提供参考的重要依据。

报告主要可分为四大部分，首先，报告对本行业的特征及国内外市场环境进行描述；其次，是本行业的上下游产业链，市场供需状况及竞争格局从宏观到细致的详尽剖析，接着报告中列出数家该行业的重点企业，分析相关经营数据；最后，对该行业未来的发展前景，投资风险给出指导建议。相信该份报告对您把握市场脉搏，知悉竞争对手，进行战略投资具有重要帮助。

官方网址：<https://www.icandata.com/view/281413.html>

报告价格： 纸介版9000元 电子版9000元 纸介版+电子版9200元

订购电话： 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱： sales@icandata.com

联系人： 刘老师

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、摘要、目录、图表

计算机动画（Computer Animation），是借助计算机来制作动画的技术。大致可以分为二维动画（2D）和三维动画（3D）两种。

CG"原为Computer Graphics的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成,国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。

CG行业应用领域大致有建筑、设计、房地产、会展、工业、广告、动漫、游戏、影视和各类文体娱乐等。根据服务客户形态来看，可以将服务于有形产品（如建筑设计、房地产、工业、广告）的对象再归类为产品可视化，余下是各类无形产品。由于CG技术的应用在我国由效果图兴起并大规模应用于建筑设计及房地产行业，近年来才逐步拓展到广告、工业和文体娱乐产业中，故在产品可视化领域内，根据中国市场的实际情况大致分成建筑产品可视化和非建筑产品可视化。

建筑可视化是以建筑或建筑群、园林、景观、城市等为对象，利用CG技术虚构出一个高仿真的3D环境，用静态或动态交互的方式全方位展示建筑景观的表现手法。

目前建筑可视化包括了城市规划方案呈现、建筑效果图、建筑动画、建筑群呈现等形式。在建筑设计和城市规划领域，借助于CG技术的发展，建筑可视化产品已被广泛接受，并成为客户在工程虚拟演示、宣传推广、项目投标、汇报审批、城市规划设计等方面不可或缺的沟通工具、展示窗口和营销工具。

近几十年，我国国民经济保持了平稳快速发展，城镇化水平明显提高，固定资产投资规模不断扩大，为建筑业的发展提供了良好的市场环境。根据国家统计局数据，中国城镇化率由2003年的40.53%提升至2014年的54.77%，2014年国内人均GDP已经达到7,200美元，按照社会发展阶段来看，已经进入工业化中后期。但总体而言，我国城市化率滞后于工业化水平，与高收入国家80%的平均城市化水平相比尚有较大差距，因此中国的城镇化进程还有很长的路要走。2001-2015年我国建筑业总产值

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。

报告目录：

第一部分 CG行业运行现状

第一章 2016年世界CG行业发展态势分析

第一节 2016年世界CG市场发展状况分析

一、世界CG行业特点分析

二、世界CG市场需求分析

第二节 2016年全球CG市场分析

一、2016年全球CG需求分析

二、2016年全球CG产销分析

三、2016年中外CG市场对比

第二章 中国CG行业发展概况分析

第一节 中国CG行业发展总体概况

第二节 中国CG产业发展成就

第三节 中国CG行业发展前景简析

第二部分 CG行业环境分析

第三章 CG行业宏观经济环境分析

第一节 2011-2016年全球经济环境分析

一、2016年全球经济运行概况

二、2017-2022年全球经济形势预测

第二节 2011-2016年中国宏观经济环境分析

一、2016年中国宏观经济运行概况

二、2017-2022年中国宏观经济趋势预测

第四章 2016年CG产业相关行业发展概况

第一节 上游行业市场发展分析

一、发展现状

二、市场现状分析

三、发展趋势预测

- 四、行业新动态及其对CG行业的影响
- 五、行业竞争状况及其对CG行业的意义
- 第二节 下游行业市场发展分析
 - 一、发展现状
 - 二、市场现状分析
 - 三、发展趋势预测
- 四、行业新动态及其对CG行业的影响
- 五、行业竞争状况及其对CG行业的意义

第三部分 CG行业深入分析

第五章 2016年中国CG行业发展概况

- 第一节 2016年中国CG行业发展态势分析
- 第二节 2016年中国CG行业发展问题分析
- 第三节 2016年中国CG行业市场供需分析
 - 一、影视动漫制作
 - 二、电脑游戏软件

在游戏方面，国际市场主机游戏、PC游戏、移动端游戏市场相对发达，国内目前形成PC单机游戏、PC网络端游、PC页游、移动端游戏等形态并存，同时移动端游戏快速发展的态势。目前国内智能机终端用户已突破6亿，预计至2020年将达到10亿，休闲手游和重度手游均发展迅猛，智能终端、网络和内容这三大驱动因素的同时出现最终引发目前手游市场的迅猛增长；同时随着消费水平的提高、游戏主机解禁，高端PC游戏和主机游戏将逐步拓展开市场。

未来几年游戏产业的主要发展趋势，一是端游、页游发展趋缓甚至停滞，而手游会呈现快速增长态势，渗透率不断提升，并走向社交网络化发展；二是游戏将趋于高质量化，玩家将追求视觉效果更震撼、体验更优秀的游戏，甚至采用如虚拟现实等新技术的游戏，基于体感互动的主机游戏将会逐步流行；三是游戏将大面积向培训、旅游、体育等其他行业渗透，与电视、电影等更为紧密相通。 中国游戏产业产值

三、建筑效果图

第四节 2016年中国CG行业价格分析

第六章 2016年中国CG行业整体运行状况

- 第一节 2016年CG行业发展能力分析
- 第二节 2016年CG行业盈利能力分析

第三节 2016年CG行业偿债能力分析

第四节 2016年CG行业营运能力分析

第七章 2016年中国CG产业政策环境分析

第一节 国际CG行业相关政策法规

第二节：国际CG行业相关政策解读

第三节 中国CG行业相关政策法规

第四节：中国CG行业相关政策解读

第八章 2017-2022年中国CG进出口现状与预测

第一节 我国动漫产业进出口现状

第二节 我国游戏产业进出口现状

第九章 2013-2016年中国CG产业行业重点区域运行分析

第一节 2013-2016年CG行业盈利能力分析

第二节 2013-2016年CG行业偿债能力分析

第三节 2013-2016年CG行业营运能力分析

第十章 2013-2016年中国CG产业行业重点区域运行分析

第一节 2013-2016年华东地区CG行业运行情况

一、华东地区CG产业中心

二、华东地区CG市场规模分析

第二节 2013-2016年华南地区CG行业运行情况

一、华南地区CG产业中心

二、华南地区CG市场规模分析

第三节 2013-2016年华中地区CG行业运行情况

一、华中地区CG产业中心

二、华中地区CG市场规模分析

第四节 2013-2016年华北地区CG行业运行情况

一、华北地区CG产业中心

二、华北地区CG市场规模分析

第五节 2013-2016年西北地区CG行业运行情况

一、西北地区CG产业中心

二、西北地区CG市场规模分析

第六节 2013-2016年西南地区CG行业运行情况

一、西南地区CG产业中心

二、西南地区CG市场规模分析

第七节 2013-2016年东北地区CG行业运行情况

一、东北地区CG产业中心

二、东北地区CG市场规模分析

第八节 主要省市集中度及竞争力分析

一、北京--创意文化之都

二、上海--游戏公司的聚集地

三、深圳--充满着生机和活力

四、广州--自由、包容

五、杭州--后起之秀

第四部分 CG行业竞争格局

第十一章 2016年中国CG行业市场竞争格局分析

第一节 CG行业主要竞争因素分析

一、行业内企业竞争

二、潜在进入者

三、替代产品威胁

四、供应商议价能力

五、需求客户议价能力

第二节 CG企业国际竞争力比较

一、生产要素

二、市场需求

三、关联行业

四、企业结构与战略

五、政府扶持力度

第三节 CG行业竞争格局分析

一、CG行业集中度分析

二、CG行业竞争程度分析

第四节 CG行业竞争策略分析

一、2016年CG行业竞争策略分析

二、2017-2022年CG行业竞争格局展望

第十二章 2016年中国CG行业重点企业竞争力分析

第一节 水晶石

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司投资情况

四、公司未来战略分析

第二节 广州市凡拓数码科技有限公司

一、公司基本情况

二、公司竞争优势分析

三、公司产品结构分析

四、公司未来战略分析

第三节 环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司竞争优势分析

四、公司未来战略分析

第四节 华龙电影数字制作有限公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司主要业务分析

四、公司未来战略分析

第五节 视点特艺（北京）数字技术有限公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司投资情况

四、公司未来战略分析

第六节 北京万方幸星数码有限公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司主要业务分析

四、公司未来战略分析

第七节 上海东方梦工厂影视技术有限公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司投资情况

四、公司未来战略分析

第八节 苏州米粒影视文化传播有限公司

一、公司基本情况

二、公司竞争实力分析

三、公司主要业务分析

四、公司未来战略分析

第九节 上海幻维数码创意科技有限公司

一、公司基本情况

二、公司主要财务指标分析

三、公司主要业务分析

四、公司未来战略分析

第五部分 CG行业投资建议

第十三章 中国CG行业投资分析及建议

第一节 投资机遇分析

一、智能设备带来的新平台

二、技术积累带来的实力突破

三、国内优秀动漫、电影给国人带来的底气

四、国家的支持

第二节 投资风险分析

一、同业竞争风险

二、市场贸易风险

三、行业金融信贷市场风险

四、产业政策变动风险

第三节 行业应对策略

一、把握国家宏观政策契机

二、战略合作联盟的实施

三、企业自身应对策略

第四节 重点客户战略的实施

一、实施重点客户战略的必要性

二、合理确立重点客户

三、强化重点客户的管理

四、对重点客户的营销策略

五、实施重点客户战略中需重点解决的问题

第十四章 CG行业发展趋势与投资战略研究 (AK WZY)

第一节 CG市场发展潜力分析

一、市场空间广阔

二、竞争格局变化

三、高科技应用带来新生机

第二节 CG行业发展趋势分析

一、品牌格局趋势

二、渠道分布趋势

三、消费趋势分析

第三节 CG行业发展战略研究

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

第四节 对我国CG品牌的战略思考

一、企业品牌的重要性

二、CG实施品牌战略的意义

三、CG企业品牌的现状分析

四、我国CG企业的品牌战略

五、CG品牌战略管理的策略

图表目录：

图表：2011-2016年中国CG行业营收规模及增长分析

图表：2011-2016年全球CG行业产值规模及增长

图表：2014-2016年主要发达经济体失业率（单位：%）

图表：2016年1-2季度GDP初步核算数据

图表：2016年1-2季度GDP环比和同比增长速度

图表：2012-2016年国内生产总值及增长率

图表：2016年1-6月规模以上工业增加值同比增速

图表：2016年1-6月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表：2016年1-6月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本

图表：2016年1-6月规模以上工业企业主要财务指标

图表：2016年1-6月规模以上工业企业经济效益指标

图表：2016年1-6月全国固定资产投资（不含农户）同比增速

图表：2016年1-6月固定资产投资到位资金同比增速

图表：2016年1-6月全国和民间固定资产投资增速

图表：2016年1-6月全国房地产开发投资增速

图表：2016年1-6月东中西部地区房地产开发投资情况

图表：2016年1-6月全国商品房销售面积及销售额增速

图表：2016年1-6月东中西部地区房地产销售情况

图表：2016年1-6月全国房地产开发企业土地购置面积增速

图表：2016年1-6月全国房地产开发企业2016年到位资金增速

图表：2016年4月-2016年6月中国制造业PMI指数分析

图表：中国动漫产业链分析

图表：手机动漫市场规模分析

图表：2010-2016年中国动漫产业产值规模分析

图表：2011-2018年中国网络游戏市场规模分析及预测

图表：2011-2018年中国网络游戏市场规模结构分析

图表：2016年动漫培训行业企业数量结构

图表：2013-2016年动漫培训行业工业总产值

图表：2011-2016年中国CG行业市场规模及增长分析

图表：2010-2016年中国电视动画公示与完成情况

图表：2011-2016年建筑设计行业市场规模分析

图表：2016年中国国产动画CG行业价格

图表：2016年Q1-Q2中国CG行业发展能力分析

图表：2016年Q1-Q2中国CG行业盈利能力分析

图表：2016年Q1-Q2中国CG行业偿债能力分析

图表：2016年Q1-Q2中国CG行业运营能力分析

图表：2013-2016年我国动漫产业核心产品出口额分析

图表：2013-2016年我国游戏产业出口业务金额分析

图表：2016年我国游戏产业出口结构分析

图表：2013-2016年我国客户端游戏出口销售收入分析

图表：2013-2016年我国网页游戏出口销售收入分析

图表：2013-2016年我国移动游戏出口销售收入分析

图表：2013-2016年我国CG行业盈利能力分析

图表：2013-2016年我国CG行业偿债能力分析

图表：2013-2016年我国CG行业营运能力分析

图表：2013-2016年华东地区CG产业市场规模分析

图表：2013-2016年华南地区CG产业市场规模分析

图表：2013-2016年华中地区CG产业市场规模分析

图表：2013-2016年华北地区CG产业市场规模分析

图表：2013-2016年西北地区CG产业市场规模分析

图表：2013-2016年西南地区CG产业市场规模分析

图表：2013-2016年东北地区CG产业市场规模分析

图表：2010-2016年我国电影票房分析

图表：2010-2016年我国游戏行业产值分析

图表：2010-2016年我国动漫产业产值分析

图表：广州市凡拓数码科技有限公司

图表：广州市凡拓数码科技有限公司企业资质分析

图表：广州市凡拓数码科技有限公司主营产品分析

图表：环球数码偿债能力分析

图表：环球数码运营能力分析

图表：环球数码盈利能力分析

图表：北京万方幸星数码有限公司

图表：幸星动画业务范围分析

图表：上海东方梦工厂影视技术有限公司

图表：上海东方梦工厂影视技术有限公司发展历程

图表：苏州米粒影视文化传播有限公司

图表：幻维数码主要客户一览

图表：四种基本的品牌战略

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/281413.html>

三、研究方法

- 1、系统分析方法
- 2、比较分析方法
- 3、具体与抽象方法
- 4、分析与综合方法
- 5、归纳与演绎方法
- 6、定性分析与定量分析方法
- 7、预测研究方法

四、数据来源

对行业内相关的专家、厂商、渠道商、业务（销售）人员及客户进行访谈，获取最新的一手市场资料；

艾凯咨询集团长期监测采集的数据资料；

行业协会、国家统计局、海关总署、国家发改委、工商总局等政府部门和官方机构的数据与资料；

行业公开信息；

行业企业及上、下游企业的季报、年报和其它公开信息；

各类中英文期刊数据库、图书馆、科研院所、高等院校的文献资料；

行业资深专家公开发表的观点；

对行业的重要数据指标进行连续性对比，反映行业发展趋势；

中华人民共和国国家统计局 <http://www.stats.gov.cn>

中华人民共和国国家工商行政管理总局 <http://www.saic.gov.cn>

中华人民共和国海关总署 <http://www.customs.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

中国证券监督管理委员会 <http://www.csrc.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

世界贸易组织 <https://www.wto.org>

联合国统计司 <http://unstats.un.org>

联合国商品贸易统计数据库 <http://comtrade.un.org>

五、关于艾凯咨询网

艾凯咨询网（www.icandata.com）隶属艾凯咨询集团（北京华经艾凯企业咨询有限公司），艾凯咨询集团专注提供大中华区产业经济情报，为企业商业决策赋能，是领先的市场研究报告和竞争情报提供商

艾凯咨询集团为企业提供专业投资咨询报告、深度研究报告、市场调查、统计数据等。艾凯咨询网每天更新大量行业分析报告、图表资料、竞争情报、投资情报等，为用户及时了解迅速变化中的世界和中国市场提供便利，为企业商业决策赋能。

研究力量

高素质的专业的研究分析团队，密切关注市场最新动向。在多个行业，拥有数名经验丰富的专业分析师。对于特定及专属领域，我们有国内外众多合作研究机构，同时我们聘请数名行业资深专家顾问，帮助客户分清市场现状和趋势，找准市场定位和切入机会，提出合适中肯的建议，帮助客户实现价值，与客户一同成长。

我们的优势

权威机构 艾凯咨询集团二十年深厚行业背景;

数量领先 囊括主流研究报告和权威合作伙伴;

服务齐全 促销、推荐指数、积分、网上支付等;
良好声誉 广泛知名度、满意度，众多新老客户。