

# 2018动画行业研究报告

鲸准研究院

2018年7月9日

# 报告声明

## 报告指导

**谭莹**

研究院院长

✉ tanying@jingdata.com

☎ zhiniezhinie

## 作者介绍

**刘利**

分析师

✉ liuli@jingdata.com

☎ 15810247207

关注领域：文娱

## 免责声明

- 本报告作者具有专业胜任能力，保证报告所采用的数据均来自合规渠道，分析逻辑基于作者的职业理解，本报告清晰准确地反映了作者的研究观点，力求独立、客观和公正，结论不受任何第三方的授意或影响，特此声明。
- 鲸准不会因为接收人接受本报告而将其视为客户。本报告仅在相关法律许可的情况下发放，并仅为提供信息而发放，概不构成任何广告。
- 本报告的信息来源于已公开的资料，鲸准对该等信息的准确性、完整性或可靠性不作任何保证。本报告所载的资料、意见及推测仅反映鲸准予发布本报告当日的判断，本报告所指的公司或投资标的的价格、价值及投资收入可升可跌。过往表现不应作为日后的表现依据。在不同时期，鲸准可发出与本报告所载资料、意见及推测不一致的报告。鲸准不保证本报告所含信息保持在最新状态。同时，鲸准对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，投资者应当自行关注相应的更新或修改。
- 在任何情况下，本报告中的信息或所表述的意见均不构成对任何人的投资建议。在任何情况下，鲸准、鲸准员工或者关联机构不承诺投资者一定获利，不与投资者分享投资收益，也不对任何人因使用本报告中的任何内容所引致的任何损失负任何责任。投资者务必注意，其据此做出的任何投资决策与鲸准、鲸准员工或者关联机构无关。
- 在法律许可的情况下，鲸准及其所属关联机构可能会持有报告中提到的公司的股权，也可能为这些公司提供或者争取提供筹资或财务顾问等相关服务。在法律许可的情况下，鲸准的员工可能担任本报告所提到的公司的董事。
- 本报告版权仅为鲸准所有，未经书面许可，任何机构和个人不得以任何形式翻版、复制、发表或引用。如征得鲸准同意进行引用、刊发的，需在允许的范围内使用，并注明出处为“鲸准数据”，且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节和修改。

**鲸准出品，转载请标明出处；禁止商用转载，违规转载法律必究。**

# 目录

## 1

### 动画行业概述

- 1.1 中国动画行业发展历程分析
- 1.2 中国动画行业发展驱动力分析
- 1.3 动画制作流程与技术分析

## 2

### 动画行业发展现状分析

- 2.1 动画行业产业链构成及分析
- 2.2 动画行业市场规模分析
- 2.3 动画行业公司商业模式分析
- 2.4 动画行业投融资现状分析
- 2.5 动画行业投资机会分析

## 3

### 动画行业典型公司分析

- 3.1 奥飞娱乐
- 3.2 光线传媒
- 3.3 青青树
- 3.4 华映星球
- 3.5 舞之动画
- 3.6 绘梦动画

## 4

### 行业问题与发展趋势

- 4.1 行业问题及挑战
- 4.2 行业发展趋势判断

## 5

### 鸣谢名单及鲸准介绍

- 5.1 鸣谢名单
- 5.2 鲸准产品定位
- 5.3 鲸准数据来源
- 5.4 鲸准研究院

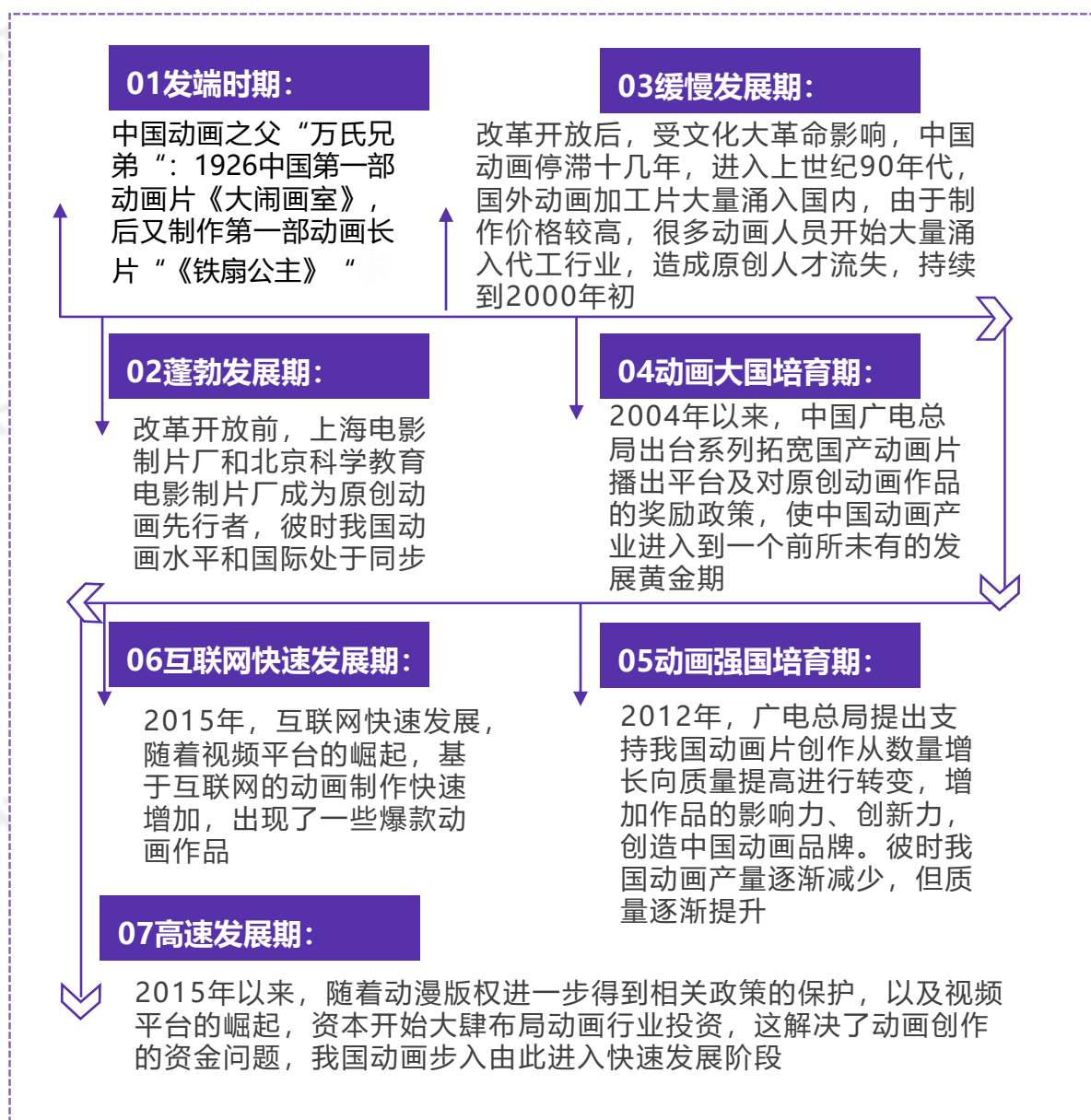
## 动画行业概述

- 1.1 中国动画行业发展历程分析
- 1.2 中国动画行业发展驱动力分析
- 1.3 动画制作流程与技术分析

## 1.1 中国动画行业发展历程分析

# 行业整体发展历程：我国动画行业由来已久，现处于高速发展期

- 我国动画行业发展已有百年历史，上世纪90年代，国外动画代工行业大量进入国内，受高制作价格吸引，很多动画人员开始大量涌入代工行业，造成原创人才流失，我国逐渐丧失了原创动画的积累。
- 2004年以来，国家先后提出动画大国和动画强国的发展战略，动画行业在政策支持下不断发展起来；2015年以来，随着新媒体平台崛起以及资本投入增加，动画行业迎来高速发展期。

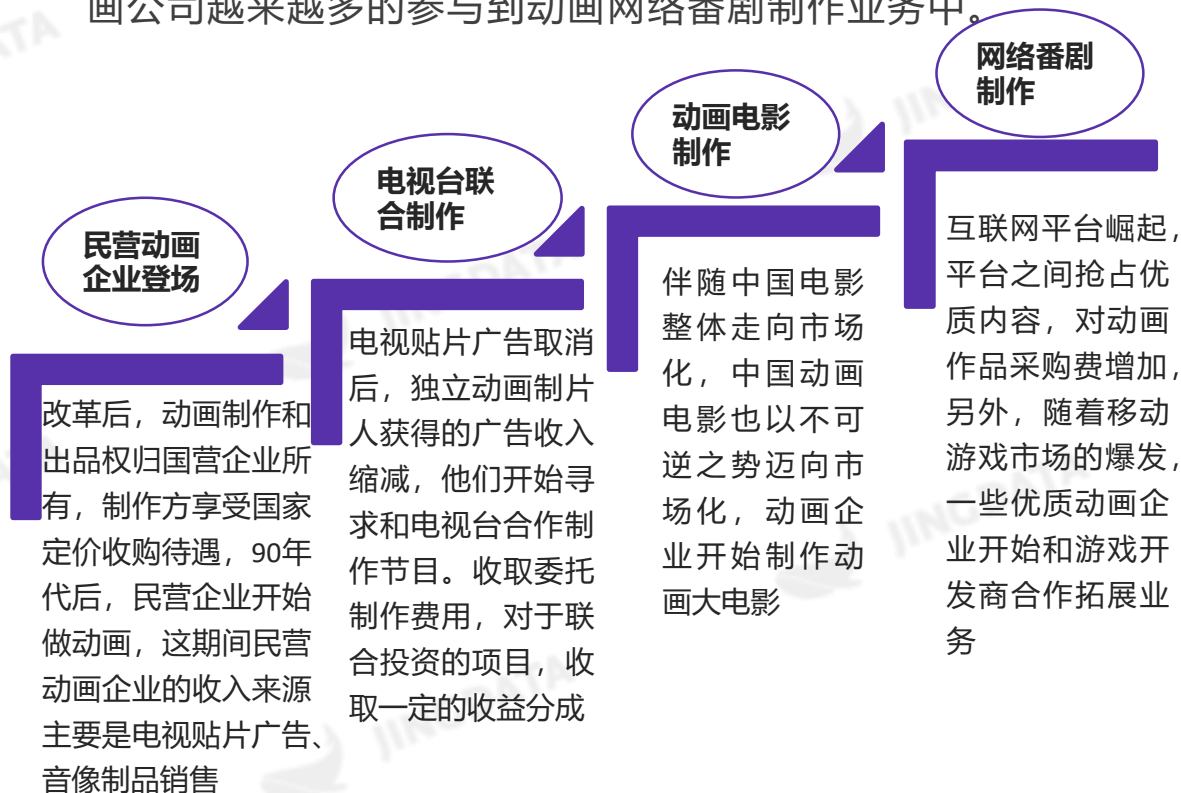


## 1.1 中国动画行业发展历程分析

# 业务模式变革历程：市场环境不断变化改变着动画企业的业务模式

多年来，随着政策、受众需求等市场环境的不变化，动画企业的业务模式也随之不断进行创新，主要包括四个阶段：

- ◆ 民营动画企业登场：1995年，国家不再对动画统购包销，催生了一批民营动画企业，起初这些企业并未得到太多政府支持，主要业务模式是电视动画片播放、广告贴片收入和DVD销售。
- ◆ 电视台联合制作：电视贴片广告取消后，一些动画创作公司开始采取和电视台合作制作作品的生产方式。
- ◆ 动画电影制作：伴随中国电影整体走向市场化，中国动画电影也以不可逆之势迈向市场化，《大圣归来》、《大鱼海棠》等动画电影取得的成功给予了国产动画电影巨大的想象空间。越来越多的动画公司开始加入到动画电影制作中。
- ◆ 动画番剧制作：2015年以来，网络视频平台的兴起，又使得动画公司越来越多的参与到动画网络番剧制作业务中。



## 1.2 中国动画行业发展驱动力分析

### 政策因素：从动画大国到动画强国，政策不断推动动画行业发展

进入21世纪，政府意识到动画产业对于国家软实力的重要性，开始通过一系列政策支持动画企业的发展。

率先提出的是动画大国的政策，于2006年4月十部委联合发布了《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，系统、全面地提出了我国动漫产业发展的若干政策，我国动漫行业迎来大力发展的契机。

2012年以来，国家又提出动画强国的发展战略，持续推出一系列政策支持动画品牌的建设。

此外国家一直强调版权保护，目前我国动画公司版权市场环境较以前大有改善，这些都不断的促进着国内动画行业的发展。

#### 部分动漫行业政策概览

- 2018.5，财政部、税务总局发布《关于延续动漫产业增值税政策的通知》，动漫企业增值税一般纳税人销售其自主开发生产的动漫软件，按照16%的税率征收增值税后，对其增值税实际税负超过3%的部分，实行即征即退政策
- 2017.2，《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》指出推动中国国际动漫游戏博览会等重点展会市场化，支持原创动漫创作生产和宣传推广
- 2016.7,文化部发布《2016年弘扬社会主义核心价值观动漫扶持计划入选项目的通知》，确定20个产品类项目、30个创意类项目入选扶持计划
- 2012.6，文化部发布《“十二五”时期国家动漫产业规划》，指出“十二五”期间，将着力打造5至10个知名国产动漫品牌和骨干动漫企业，同时完善动漫产业融资政策，鼓励各类资本投入动漫产业
- 2008.8，文化部下发的《关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》，提出扶持民族原创，推进传统动漫产业升级，延伸产业链条，引领动画制作逐渐从量向质进行升级转型。
- 2006.8，《广电总局关于进一步规范电视动画片播出管理的通知》指出17:00-20:00，禁播国外动漫节目，且每日全国动漫播出总量中，国产动漫比例不少于70%
- 2005.5，发布《关于促进我国动画创作发展的具体措施》，提出为扶持国产动画，鼓励在黄金时段播放优秀国产动画

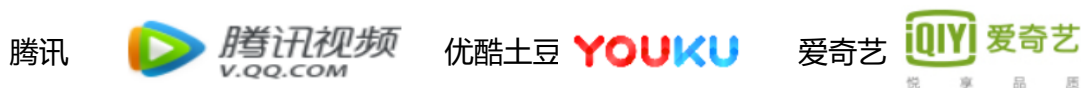
## 1.2 中国动画行业发展驱动力分析

# 平台因素：新媒体视频平台加大动漫产业布局，助力动画行业发展

过去十年，是网络视频蓬勃发展的十年，以爱奇艺为例，根据其招股说明书，截至2017底，公司的移动月平均访问用户约为4.21亿人，移动日平均访问用户为1.26亿；2017年12月，用户在爱奇艺平台观看了92亿小时时长的视频内容，每用户平均每天在爱奇艺应用上观看1.7小时的视频内容。

视频平台的崛起，为动画产业带来了新的发展机遇，一方面，优秀的原创动画作品借助网络平台的播出，可以大幅度提升用户影响力，在电视市场萎靡时期创造了更长久的生命周期。另一方面，各平台巨头之间纷纷抢资源、抢内容，加大对动画作品采购成本，这些推动了动画行业的发展。

### 各大视频平台动漫业务布局情况



|    |                                                                                                                                               |                                                                                                                    |                                                                                                            |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 战略 | 仅2017年前7个月就投资了10家动漫公司，旗下企鹅影视与腾讯动漫、腾讯游戏、阅文集团、玄机科技、米粒影业、原力动画等数十家合作伙伴共同启动国漫“百番计划”，联手推出近百部优质国漫作品，此外，公司还与哔哩哔哩合作，联合出品至少20部动画，包括《银之守墓人》、《山河社稷图》等重点IP | 推出动漫“创计划”，未来每年将投入5亿元，支持动漫产业持续性地孵化国产动漫的精品内容。针对少儿战略，发布有小小优酷APP。另外，优酷已参与出品了《少年锦衣卫》《阿唐奇遇记》等多部动画作品，阿里大文娱也在内容方面不断给予其资源倾斜 | 爱奇艺已全面构建起包含轻小说、漫画、动画、二次元直播、二次元社区在内的泛二次元娱乐矩阵，计划通过“轻春联盟”“晨星计划”及“苍穹计划”，加强与产业链各环节的合作联动。同时，爱奇艺面向泛二次元用户推出“FUN会员” |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

自制剧类型

成人动漫

二次元和少儿

二次元

代表作品



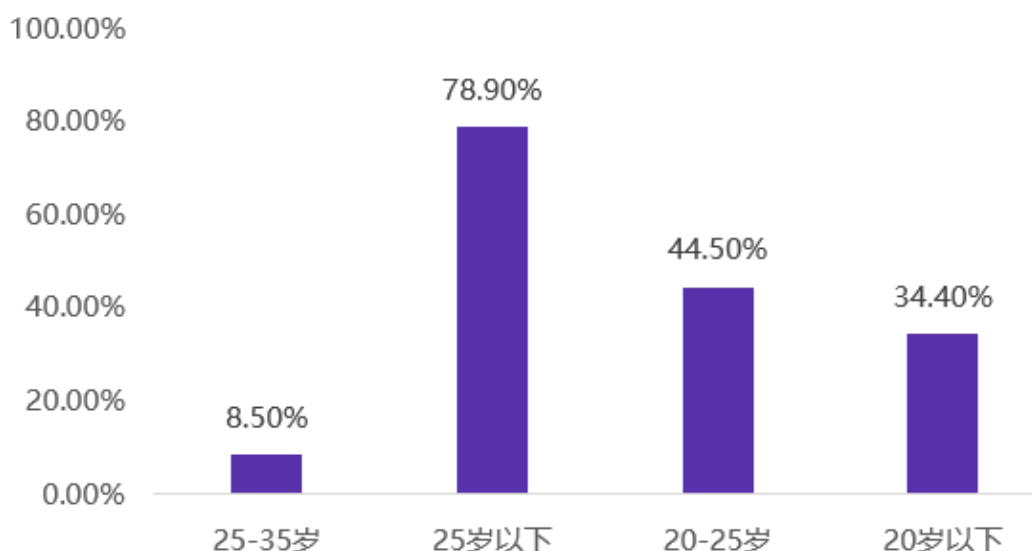
## 1.2 中国动画行业发展驱动力分析

### 用户因素：二次元年轻群体的崛起，为动画行业发展带来活力

中国的二次元开始萌芽于90年代，2001年之后进入长达十年的培育期，2015年以来迎来高速发展期，根据公开数据显示，目前我国二次元用户数已突破3亿，以动漫为核心的二次元文化在90后、00后群体中迅速传播发展。

以“95”、“00”后为代表的年轻群体是动画作品的消费主力军，同时他们具有较强的消费意识和购买力，伴随着二次元文化扩张的流量红利，我国动画行业的发展迎来前所未有的市场机遇。此前已诞生出包括《秦时明月》、《画江湖之不良人》、《大圣归来》、《大鱼海棠》等国漫动画奇迹。

动漫用户年龄分布情况



数据来源：北京电影学院中国动画研究院、社会科学文献出版社

## 1.2 中国动画行业发展驱动力分析

### 资本因素：资本投入将重新定义动画产业的发展

由于动画制作周期长，人力成本高，因此前期需要较大的资金投入，仅靠公司的力量根本没有能力维持庞大的资金支持，很可能因为资金断裂造成项目停滞。

此外，动画产业中最大的价值在于版权，而只有当IP品牌真正形成了，版权的价值才能得以体现。因此动画企业在创作初期属于纯投入阶段，这导致它很难获得银行或其他机构的融资。

2015年以来，资本市场开始关注动画行业的发展前景（具体见投融资分析部分），这为动画创作提供了强有力的资金保障，势必将重新定义动画产业的发展。



## 1.3动画制作流程和技术分析

# 动画制作流程复杂、周期长、成本高

创作一部动画涉及的流程非常繁琐，主要包括前期制作、中期制作和后期制作三个环节，且每个环节涉及的工序较多，耗费时间及人力成本巨大。

受动画作品制作水准，团队能力、人员配备情况及运营管理水平影响，制作周期没有确定的标准。一般来说，15分钟普通水准的动画番剧需配置20人的二维团队，制作周期为一个月（或20人的三维团队半个月的制作时间）。对于一部动画电影来说，由于制作水准相对动画番剧高，仅中后期电影制作就需花费100人团队18个月的制作时间。由此可见，动画制作流程复杂、周期长、成本高。

### 动画制作不同环节的流程内容

|                     |      |                                                                                                                                                                       |
|---------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 动画制作流程<br>(一般由代工制作) | 前期制作 | 前期制作相当于动画作品的研发阶段，指在动画制作前，对动画片进行的规划与设计。前期制作首先要有总导演，负责整部动画片的故事情节、节奏以及各种效果等艺术方面的总体把控，此外还包括故事创意、剧本编写、制作脚本、人物角色设计、场景设定以及与这些内容相关必须的制作拍摄计划文案等                                |
|                     | 中期制作 | 中期制作相当于动画作品的生产阶段，主要包括二维动画制作和三维动画制作。 <b>二维动画制作</b> 主要依赖动画师绘制创作， <b>三维动画制作</b> 是借助于计算机工具进行创作。一般来说，二维动画主要制作流程为构图、原画创作和作监、动画创作和检查、着色、摄影等，三维动画主要制作流程为建模、材质、灯光、动画、摄影机控制、渲染等 |
|                     | 后期制作 | 主要是将之前所做的动画片段、声音等素材，输出到最后的剪辑软件中，进行影像合成和最终编辑                                                                                                                           |

## 1.3动画制作流程和技术分析

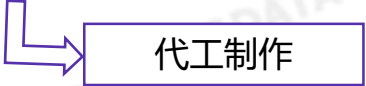
# 二维和三维是动画艺术的不同表现形式，二者并行发展

跨入新世纪以来，动画制作软件的不断更新，电脑CG技术的日趋成熟，使得传统的动画制作人力资源得以解放，赋予了动画作品更广阔的发展空间。但二维动画经过多年沉淀已发展较为成熟，有其无可比拟的艺术性。

二维动画与三维动画之间的不同并不妨碍各自的发展，也不会有替代的倾向，他们是并行发展的关系。

二维和三维动画制作流程介绍

|      |    | 前期                             | 中期                          | 后期              |
|------|----|--------------------------------|-----------------------------|-----------------|
| 制作方式 | 二维 | •企划→编写剧本→角色及场景设定→设计分镜头脚本→制作故事板 | •构图→原画创作和作监→动画制作和检查→着色→拍摄   | •配音配乐→后期剪辑→作品完成 |
|      | 三维 | •企划→编写剧本→角色及场景设定→设计分镜头脚本→制作故事板 | •制作模型→设置灯光材质→制作动画→调整灯光材质→渲染 | •配音配乐→后期剪辑→作品完成 |



二维和三维动画制作的不同主要表现为二维动画需要资深绘画师手绘，而三维动画主要依赖动画软件创作模型，更多不同见下表：

|      | 二维                                          | 三维                                |
|------|---------------------------------------------|-----------------------------------|
| 动画师  | 需要资深动画师手绘，培养一个二维动画师至少需要2-3年时间，相对三维动画师的培养时间长 | 主要运用动画软件创建模型，培养一个三维动画师至少需要半年至1年时间 |
| 适用类型 | 表现形式更接近漫画，主要针对二次元用户                         | 主要针对大众用户，如果三维动画成本控制较低，则表现力较差      |
| 制作效率 | 主要用于人工手绘方面的花费，成本相对三维高，制作周期相对三维长             | 主要用于计算机软硬件及人力上，成本相对二维低，制作周期相对二维短  |

资料来源：鲸准研究院

## CHAPTER 2

# 动画行业发展现状分析

2.1动画行业产业链构成及分析

2.2动画行业市场规模分析

2.3动画公司商业模式分析

2.4动画行业投融资现状分析

2.5动画行业投资机会分析

## 2.1 动画行业产业链构成及分析

# 内容、制作、发行、衍生品开发构成动画行业全产业链

从动画行业产业链构成情况来看，主要分为上游、中上游、中游和下游四个环节。

- 动画行业产业链上游是内容方，包括原创动画公司以及漫画IP或网文IP的内容提供方。这个环节还涉及到动画作品的投资方即资金方，主要包括：（1）出品方，指平台委托原创公司进行IP改编或研发创作；（2）联合出品方，指平台和原创公司联合投资动画作品；（3）原创动画公司自有资金投资作品；
- 中上游是动画制作环节，涉及到原创动画制作公司，以及以外包订单为主的动画制作代工企业；
- 中游是动画作品发行渠道，主要包括：（1）网络视频播放平台，如腾讯视频、爱奇艺、优酷等；（2）电视台；（3）电影院线；
- 下游是基于IP的衍生品开发公司，包括IP授权代理公司，也包括衍生品开发公司。

### 动画行业产业链



资料来源：鲸准研究院

## 2.1 动画行业产业链构成及分析

### 上游：动画创作周期长投入高，原创公司布局多条业务线平衡原创支出

原创动画制作作品是指动画影视的创意、脚本、角色等元素为原创,公司拥有作品版权及后期衍生品、游戏改编等收益权的作品。原创作品一般为动画公司自有资金直接投资或者与第三方公司共同投资。

#### 原创动画制作周期长、前期投入大，回报不确定

对于动画制作全流程来说，只有在前期充分制定了整个项目制作拍摄计划，才可以顺利的进行动画片的绘制工作，否则可能会被项目长度、结构、分镜头脚本和形象设计等问题打断，因此动画的早期创作对整个制作阶段都起着指导性作用，一般来说，早期创作需要较长时间，如《阿凡达》前期的创意、剧本、策划大约花了10年的准备时间，其续作剧本的写作也花了4年的时间；在完成前期准备工作后，原创公司还要进行1-2年的动画制作工作。

在这样的情况下，原创动画公司从前期创意到完成，回报周期较长，前期投入巨大，后期能否成功也是未知的，**生存环境严峻**。

#### 原创公司布局多条业务线平衡原创支出

原创动画公司为维持现有生存状态，在满足产能之余，也会采取和平台合作制片的形式，由平台出资，动画企业投入技术人才进行加工制作，或和平台联合投资作品，按比例分享版权权益，或通过IP资源进行综合内容开发，拓展公司业务。

此外在满足原创产能之余，原创公司也会为动画片、为动画作品、游戏开发公司、动画商业广告商等提供制作服务。

## 2.1 动画行业产业链构成及分析

### 上游：创意无法被垄断导致行业集中度不高，目前多数原创公司处于蓄势阶段

一方面，创意是无法被垄断的，比如照明娱乐公司虽成立于2007年，时间较短，但凭借《小黄人》系列一跃成为知名动画制作公司；另一方面，目前受动画制作水平、创意题材匮乏等综合因素影响，我国原创动画公司还处于前期积累阶段，没有能力出现能够在国际上有影响力的动画作品，因此对原创动画公司来说，行业集中度不高。

但同时伴随着资本市场对于动画市场的关注提升，国内动漫市场的企业将会获取更多的力量进行原创的开发、制作质量的提升，市场上原创动画公司的竞争力度将会增大。鲸准研究院梳理了目前市场上一些优秀的原创动画公司及其代表作品，如下：

原创动画公司及其代表作品

| 序号 | 动画制作公司 | 原创动画作品及导演                       |
|----|--------|---------------------------------|
| 1  | 易动文化   | 《美食大冒险》/孙海鹏                     |
| 2  | 原力动画   | 《妈妈咪鸭》/赵锐、克里斯·詹金斯               |
| 3  | 追光动画   | 《猫与桃花源》、《阿唐奇遇》、《小门神》/王微         |
| 4  | 青青树    | 《魁拔》/王川；《飞天小猴王》/王川，武寒青          |
| 5  | 米粒影业   | 《龙之谷：破晓奇兵》/宋岳峰执导，比尔·伯顿参与剧情和故事设计 |
| 6  | 咏声动漫   | 《猪猪侠》系列                         |
| 7  | 蓝弧文化   | 《钢铁飞龙之再见奥特曼》                    |
| 8  | 华强方特   | 《熊出没》系列/丁亮（总）邢旭辉                |
| 9  | 玄机科技   | 《秦时明月》系列/沈乐平                    |
| 10 | 若森数字   | 《画江湖之不良人》/刘阔，陈升垚                |
| 11 | 原创动力   | 《喜羊羊与灰太狼》系列/原创动力导演组             |
| 12 | 十月文化   | 《西游记之大圣归来》/田晓鹏                  |
| 13 | 七卡通    | 《神秘世界历险记》系列/王云飞                 |
| 14 | 彩条屋    | 《哪吒之魔童降世》、《姜子牙》和《凤凰》带上映         |
| 15 | 华映星球   | 《摩登恐龙总动员》/刘可欣                   |

## 2.1 动画行业产业链构成及分析

### 上中游：动画产业持续升温带动代工市场规模增加，具备向原创延伸的需求

动画代工公司主要承接中后期制作，盈利模式较为单一，难以实现爆发式增长，因此众多代工商纷纷规划转型，希望借助资本的力量，向上游原创业务延伸，产生更大的价值爆发。动画制作代工的业务模式和服务类型主要如下：

| 业务模式 | 制片管理                                     | 动画制作                         |
|------|------------------------------------------|------------------------------|
|      | 为满足原创动画公司的生产目标，有效利用公司资源将制作订单进行分发，自身不负责生产 | 为原创动画公司、游戏开发公司、广告公司等提供动画制作服务 |
| 服务类型 | 动画片制作                                    | 游戏、广告等制作                     |
|      | 为原创动画公司提供动画制作服务                          | 为游戏、广告等提供动画制作的服务             |

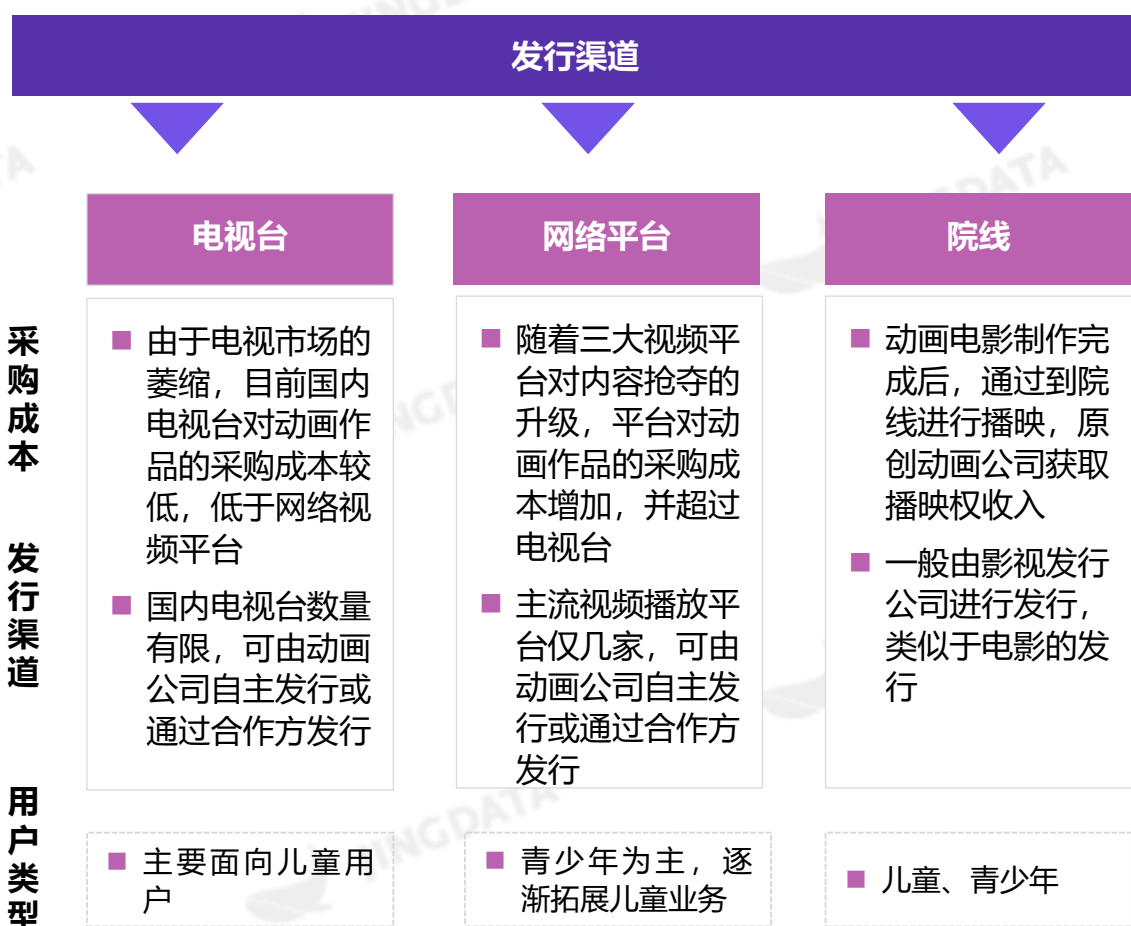
对于动画代工公司来说，发展的关键在于人员和科技的配置，受盈利模式限制，无法形成相当大体量的竞争壁垒。鲸准研究院整理了一些动画制作公司及他们的代工产品。

| 序号 | 动画制作公司 | 代工作品                     |
|----|--------|--------------------------|
| 1  | 原力动画   | 《斗战神》、《剑灵》；《驯龙记：伯克岛的龙骑手》 |
| 2  | 大千阳光   | 联合制作《大圣归来》/田晓鹏，《年兽大作战》   |
| 3  | 大呈印象   | 游戏《剑侠情缘》，《仙剑奇侠传》，《倩女幽魂》  |
| 4  | 绘梦动画   | 《狐妖小红娘》、《从前有座灵剑山》        |
| 5  | 舞之动画   | 《崩坏3》、《赛尔号大电影2：雷伊与迈尔斯》   |
| 6  | 视美动画   | 《全职高手》                   |
| 7  | 震雷动画   | 《火影忍者》、《进击的巨人》、《圣斗士星矢》   |

## 2.1 动画行业产业链构成及分析

### 中游：动画作品通过发行实现传播，目前国内原创作品海外发行竞争力不足

在动漫作品制作完成后，动画公司会采用授权许可的销售模式，与电视台、电影院、网络平台等传播渠道商签订合同向其提供动漫作品的播放权，并由此收取一定的播映费。



国外发行来说，相较“美、日、韩”等国动画作品来说，我国原创动画作品缺乏核心竞争力，因此未能实现国产动画片的发行渠道国际化。

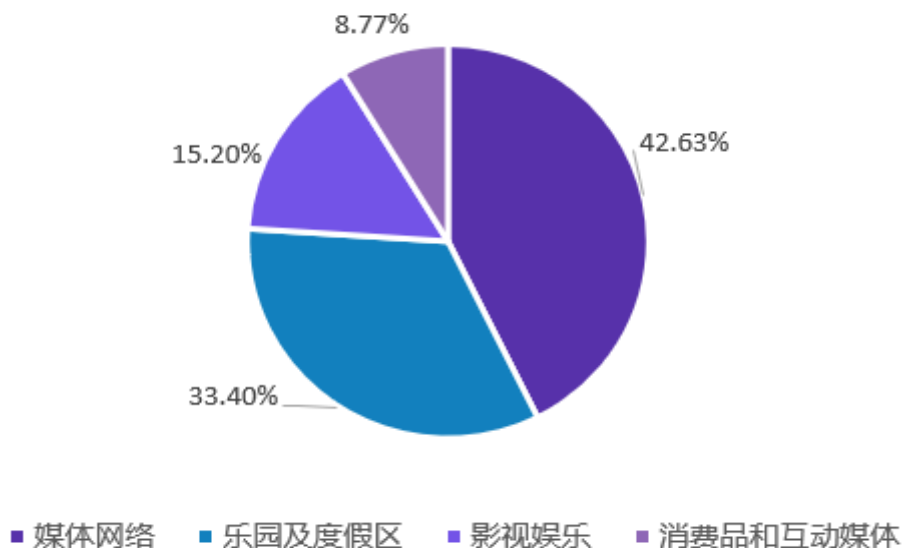
## 2.1 动画行业产业链构成及分析

### 下游：动画作品爆款少，衍生品授权和开发等还处于起步阶段

按照国际知名动画公司迪士尼2017年的营业收入构成来看，公司2017年营业收入总额为551.37亿美元，其中影视娱乐类业务占比为15.20%，乐园及度假村、消费品和互动媒体等衍生类业务合计占比为42.17%，即衍生品授权和开发收入约为发行环节收入的3倍。

迪士尼的成功在于公司已经培育一系列知名动画品牌，具有较强的衍生品开发议价能力。如授权米老鼠形象给Coach制作皮具系列，授权家具制造商Ethan Allen推出售价249美元的“I see Minnie”地毯等。

2017年迪士尼营业收入构成情况（按项目分）



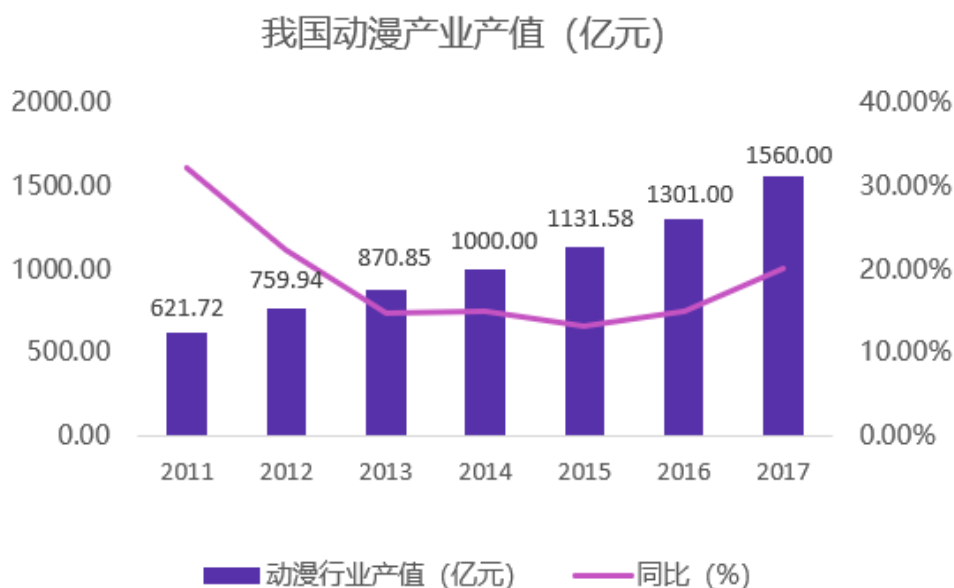
资料来源:鲸准研究院根据迪士尼2017年财务报表整理绘制

但目前我国动画企业绝大部分处于IP培育期，动画作品爆款较少，还未产生在国际上有影响力的知名动画品牌，导致**动画形象的授权价值并未体现**，目前我国衍生品授权和开发业务等仅处于起步阶段。

## 2.2动画行业市场规模分析

# 动漫市场整体规模破千亿，归属于动画版权的收益约为百亿

近年来，我国文化内容消费市场迅速发展，动漫产业在文化产业中的占比稳步提升。在资本、新媒体和消费人群的多重驱动下，动漫产业产值持续快速增长，根据Choice终端、企业调研及鲸准洞见信息统计数据显示，2017年我国动漫行业产值达到1560亿元，其中动漫行业统计维度包括动漫内容开发、生产制作、发行传播及衍生开发。



数据来源:Choice, 企业调研, 鲸准洞见

回到原创动画版权收入，主要包括2大模块，即动画作品完成后的播映权收入，以及对游戏、玩具商等衍生品开发公司的授权收入。

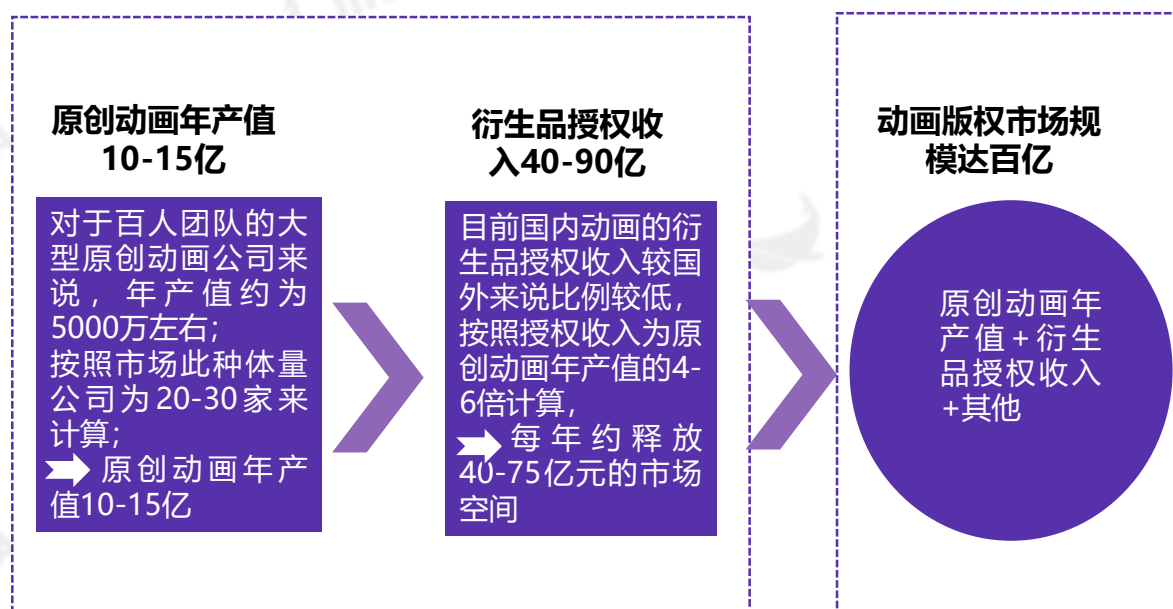
- 目前对于百人团队的大型原创动画制作公司来说，每年的原创动画及代工制作产值约为5000万左右。按市场上这种体量的公司为20-30家计算，则市场每年原创动画产值约为10亿-15亿。

## 2.2动画行业市场规模分析

# 动漫市场整体规模破千亿，归属于动画版权的收益约为百亿

- 根据后续授权收入为原创动画年产值的4-6倍计算，则约释放40-75亿元的市场空间，再加上其他中小企业的年产值，整体来说，归属于动画版权的收益约为百亿元。

中国动画版权市场规模



资料来源：鲸准研究院

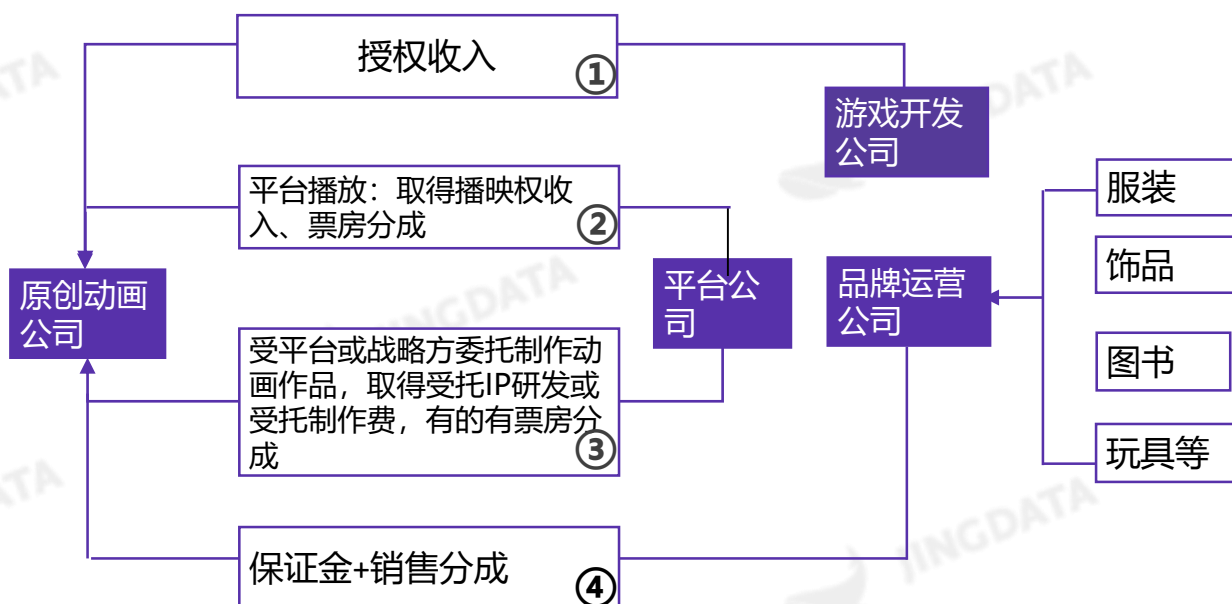
从测算结果来看，我国动画版权市场规模相对国外具有明显差距，一方面是由于资金投入限制了原创作品的产量和质量。另一方面是由于国内衍生品收入比例较低，而国外部分衍生品收入高达动画片的近十倍，如根据License Global公布的全球最大150家授权商榜单显示，迪士尼于2016年的授权产品全球零售额达到566亿美元，成为全球最大授权商，比第二位高出近两倍，其中2016年迪士尼就发行了四部票房超过10亿美元的电影：《美国队长：内战》、《海底总动员2：多莉去哪儿》、《疯狂动物城》和《星球大战外传：侠盗一号》。未来随着国内原创动画制作水准的提升，有望通过衍生品开发带来市场规模的跨越式增长。

## 2.3动画行业商业模式分析

# 动画制作企业商业模式依赖于爆款作品的版权

动画制作企业主要是通过原创动画制作、IP孵化培育等取得播映权收入及衍生品开发授权收入，比较依赖于爆款IP，否则后续动画形象的授权价值无法体现。目前我国动画行业难出爆款导致大多数企业还处在收益增值较低的发行和播映环节。

依赖爆款的商业模式和盈利模式，使得动画制作公司在获得高收益的同时，也充满风险。下图为原创动画公司的主要商业模式：



以下是对上图① ② ③ ④的详细阐述：

①指原创动画公司通过将版权授权给游戏开发公司获得版权收入。此外，在满足原创产能之余他们也会为游戏开发公司提供**代工制作服务**；

②指原创动画公司将自有投资或与平台联合投资制作的动画作品，在网络视频平台、电视或影院进行播放，取得播映权收入和票房分成；

③指原创动画公司接受平台或战略方委托制作作品，发行后可取得受托IP研发或制作费，有的有票房分成，具体根据双方合作协议确定；

④指原创动画公司将版权授权给品牌运营公司，再由他们对接厂商生产产品进行销售，动画公司可获得“保证金+销售分成，”；

此外，动画代工企业一般通过为原创动画公司、游戏公司、广告商等提供代工服务，获取代工制作费。

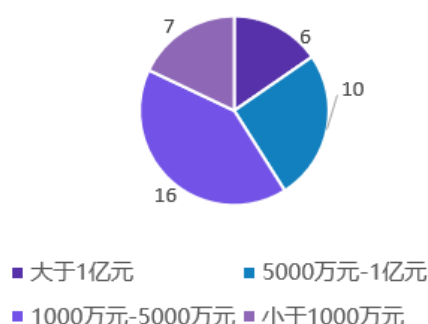
## 2.3动画行业商业模式分析

# 现存商业模式下动画制作行业整体盈利困难

鲸准研究院整理分析了39家新三板动画行业公司的2017年度财务报告（见附录A），结果发现：

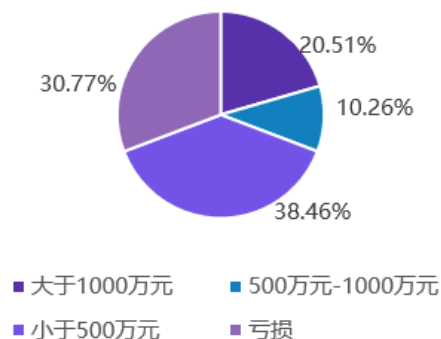
- 从营业收入来看，公司整体市值较小，仅华强方特、金添动漫、小白龙、中南卡通、杰外动漫和约克动漫等6家公司的营业收入过亿，且其中4家的主营业务并不是动画制作；
- 从盈利上来说，30.77%的动画公司出现亏损，69.23%的企业净利润小于500万，行业整体盈利较不理想；
- 从商业模式来看，目前39家动画公司中的绝大部分企业，在原创动画创作、动画代工制作之外，还较多通过IP资源进行了多方位、多角度、多轮次的内容开发，如拓展了动漫主题公园、儿童幼教、衍生品玩具开发等业务，通过丰富业务类型，增加营收。

2017年动画行业公司营业收入分布情况（按企业数）



数据来源:新三板企业2017年财报

2017年动画行业公司净利润分布情况（按企业数）



数据来源:新三板企业2017年财报

## 2.3动画行业商业模式分析

### 游戏授权、广告植入的商业模式具有较大盈利空间，渐受期待

虽然动画制作企业整体存在盈利难的问题，但同时大量具有优质内容的公司已开始通过向游戏授权等实现变现，也越来越引起快消品的注意和广告植入，盈利模式日趋多样化。

近年来游戏市场持续火爆，且具有较大的盈利空间，如腾讯2017年财报数据显示，公司2017年的营收即达到1179亿元，借力游戏市场的火爆，授权游戏改编也越来越成为动画公司的盈利点。

除了游戏，越来越多快消品也开始认识到动画作品的价值，目前大家对影视剧中各种品牌植入已经司空见惯，但在动画领域，它还并未成为常态。近年来，随着新媒体平台的崛起以及越来越多面向青少年和成人的爆款作品的出现，动画作品的广告价值开始被挖掘，如麦当劳联合《全职高手》推出线上线下的品牌推广活动。

| 序号 | 动画作品   | 合作广告商         |
|----|--------|---------------|
| 1  | 《斗破苍穹》 | 麦当劳           |
| 2  | 《全职高手》 | 麦当劳           |
| 3  | 《斗罗大陆》 | 康师傅           |
| 4  | 《食神魂》  | 加多宝、辣家私厨、三样菜等 |



## 2.4动画行业投融资现状分析

### 2016年是动画投资元年，虽然自2017年市场投资放缓，但整体依然活跃

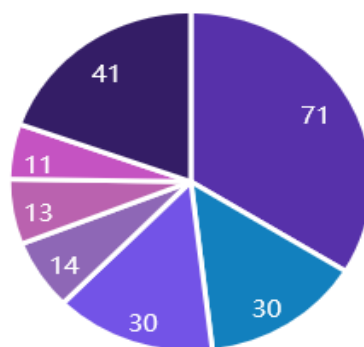
2015年以来，随着视频行业迎来上升期、大量盗版作品的下架及二次元用户的崛起，动画公司开始受到资本的爆炸关注，尤其是2016年，动画行业融资事件达68起，创历史新高，虽然自2017年以来，资本市场对动画企业的投资放缓，但整体保持活跃态势，目前很多动画公司都是以亿为单位进行估值。



数据来源：鲸准洞见

从接受融资的动画企业地域分布情况来看，北京地区位于第一，达71例，其次是广东和上海，分别为30例，另外江苏、福建、浙江等地区的动画企业也较多接受融资。

接受融资动画企业地域分布情况



■ 北京 ■ 广东 ■ 上海 ■ 江苏 ■ 福建 ■ 浙江 ■ 其他

数据来源：鲸准洞见

## 2.4动画行业投融资现状分析

### 投资方多为战略投资者，腾讯成为动画行业投资的重要玩家

虽然自2015年以来，动漫一直是投资关注的热门领域，但主要是战略投资者如哔哩哔哩和腾讯等投资的比较多，纯财务投资者对动漫行业的布局并不活跃。目前市场上活跃战略投资者主要表现为以腾讯、爱奇艺、哔哩哔哩为主的平台类公司和以光线传媒、万达文化等为主的影视类公司。

腾讯早在2012年就开始布局动漫市场，并且成立了腾讯动漫，设立了专项动漫基金。2015年以来，随着视频平台的崛起，各平台不再满足于内容搭载，开始自主出品作品，积极铺设动画赛道，抢占资源，仅2017年，腾讯就集中投资了5家动画公司。

腾讯动画产业投资布局

| 序号 | 被投资企业  | 投资时间   | 融资金额  | 代表作/简介                            |
|----|--------|--------|-------|-----------------------------------|
| 1  | 优扬文化   | 2012   | 数千万   | 投资《喜洋洋与灰太狼》                       |
| 2  | 盛世光华动漫 | 2014   | 数千万   | 腾讯公司版权代理方                         |
| 3  | B站     | 2015   | 2亿元   | 二次元文化社区                           |
| 4  | 原力动画   | 2015   | -     | 腾讯互娱、迪士尼、梦工厂制作供应商，参与制作《捉妖记》       |
| 5  | 玄机科技   | 2017.1 | 2亿元   | 《秦时明月》                            |
| 6  | 绘梦动画   | 2017.1 | 1亿元   | 制作<狐妖小红娘>                         |
| 7  | 艺画开天   | 2017.6 | 数千万   | 《疯味英雄》                            |
| 8  | 铸梦文化   | 2017.7 | 数千万   | 《墓王之王》                            |
| 9  | 骏豪宏风   | 2017.7 | 3000万 | 《超神学院》                            |
| 10 | 艾尔平方   | 2018.4 | 数千万   | 卢恒宇和李姝洁工作室，制作了《十冷1》《十冷2》《尸兄》《镇魂街》 |

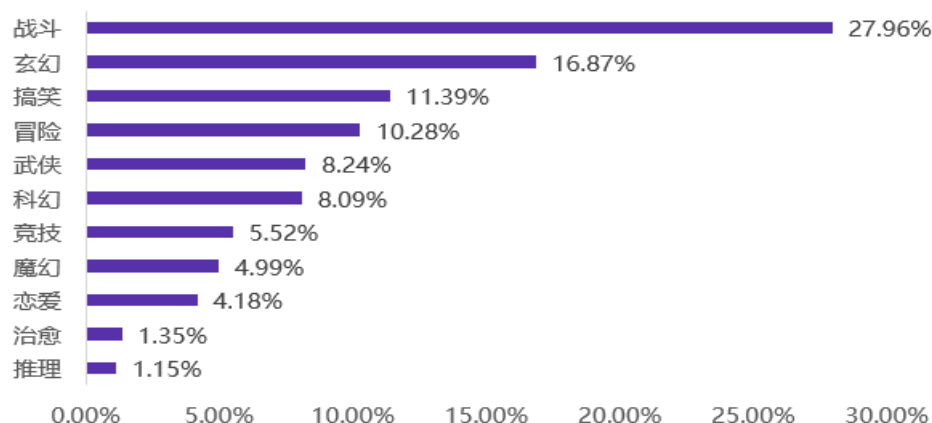
## 2.4动画行业投融资现状分析

### 投资方多为战略投资者，腾讯成为动画行业投资的重要玩家

动画作品层面，腾讯的战略投资为动画创作提供了资金保障，促进了原创动画的发展，调研显示，目前市场上腾讯投资出品的动画作品占到市场总量相当大比重。根据腾讯视频平台显示，2017年以来腾讯投资出品了29部动画番剧，包括《斗罗大陆》、《妖怪名单》、《狐妖小红娘》、《一人之下》、《从前有座灵剑山》、《王牌御史》等，其中《斗罗大陆》网络点击量高达32亿，成为现象级动画作品。

腾讯视频目前设有专门的动漫板块，主要作品类型包括战斗、玄幻、搞笑、冒险、武侠、科幻、经济、魔幻、爱恋、治愈和推理等，从作品类型来看，腾讯主打成人动漫，其中战斗、玄幻类题材比较受市场关注。

2017腾讯视频不同类型动画作品总播放量占比



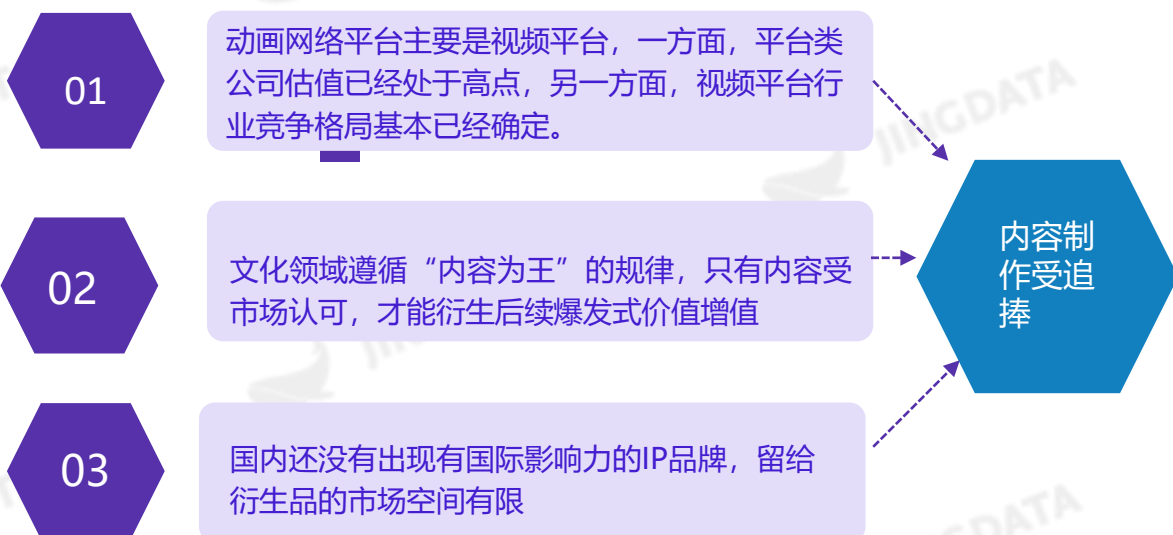
数据来源：腾讯视频



## 2.5动画行业投资机会分析

### 内容和制作是资本投资重点方向，目前资本投入和实际产能不匹配

动画创作同文化投资一样，遵循“内容为王”的规律，只有内容受到市场认可，集聚流量关注，才能由此产生爆发式增长的IP授权收入和衍生品开发收入。基于此，内容和制作成为资本投资的重点方向。



虽然2015年以来动漫行业的融资数量和融资规模都大幅上涨，但目前我国动画行业还处于发展阶段，市场整体基础比较薄弱，还没有探寻出清晰的商业模式，市场实际产能、营业收入和盈利等都表现一般。资本投资公司后，容易产生资金投入和企业实际原创产能、营收不匹配的问题。

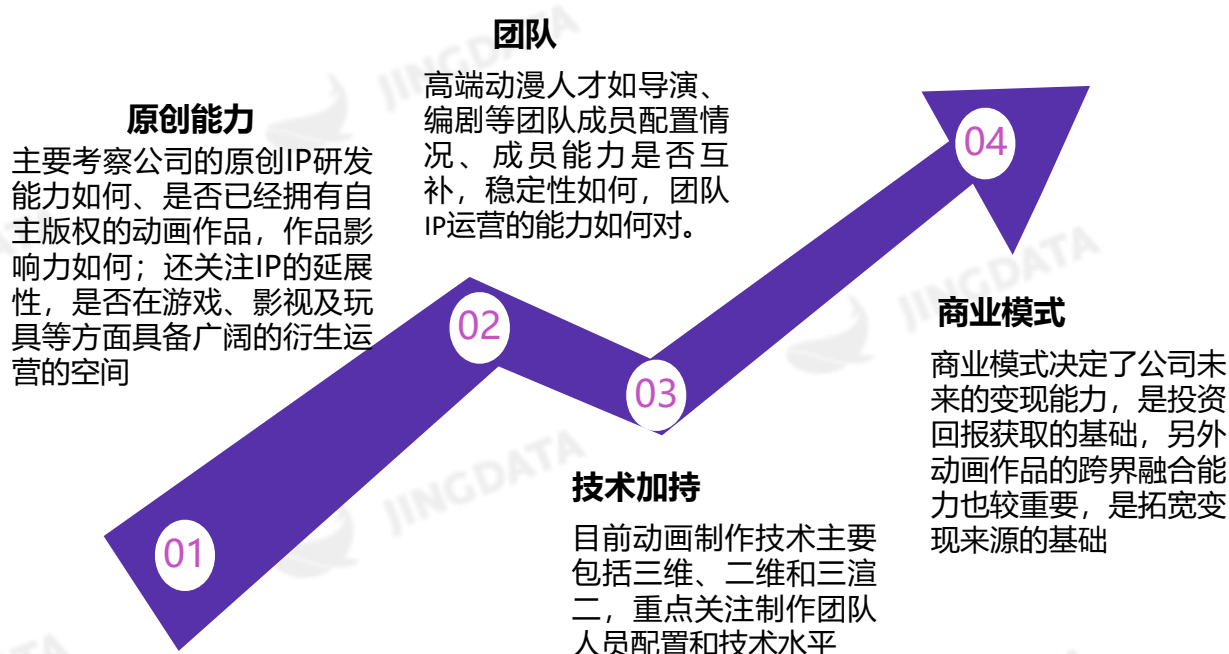
整体来说，我国动画行业需要一段时间的积累和发展，也需要投资人给予一定的耐心。

## 2.5动画行业投资机会分析

### 原创能力、团队和商业模式是投资关注点，公司估值一般达亿级

从投资回报角度来看，只能代工而缺乏创意能力的动画代工企业，对资本的吸引力相对较小。相较而言，投资者往往希望将资金配置到产生较大回报的地方，即具有原创能力的动画企业，但同时原创作品具有较大投资风险，因此，具有原创能力的公司往往会被给予较高的估值。

投资机构在投资动画企业时主要关注动画公司的原创能力、是否有爆款IP、团队能力、商业模式等。



2015年以来，随着资本的快速进入，推高了动画公司的估值，目前动画公司的估值一般达到亿级单位，对于一些有头部作品的公司来说，估值通常达到5亿到10亿。

## CHAPTER 3

# 动画行业典型公司分析

3.1 奥飞娱乐

3.2 光线传媒

3.3 青青树

3.4 华映星球

3.5 舞之动画

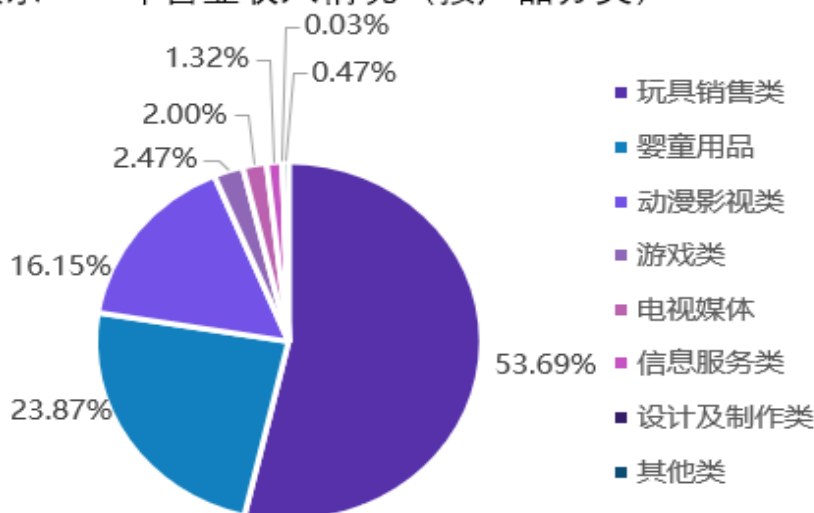
3.6 绘梦动画

### 3.1 动画行业公司分析——奥飞娱乐

## 玩具生产起家，转型进入动画行业，玩具生产和动画创作相辅相成

奥飞娱乐是**动漫行业第一家上市企业**，公司之前主要从事玩具生产，2006年开始转型进入动漫行业，创造动漫卡通形象，并生产相应动漫玩具。代表作品有《喜羊羊与灰太狼》、《超级飞侠》、《巴啦啦小魔仙》、《铠甲勇士》等点，击量超亿级别。

奥飞娱乐2017年营业收入情况（按产品分类）



数据来源：奥飞娱乐2017年财报

#### 主营业务

2017年奥飞娱乐营业收入总额为36.41亿元，从营收构成来看，公司主营业务是动漫玩具类销售，占到总收入的53.69%，而动漫影视类仅占到公司收入的16.15%。

#### 动画战略布局路径

与一般原创动画公司不同，奥飞娱乐布局动画创作业务主要是服务于玩具销售的发展战略，公司通过玩具销售集聚了雄厚的资金实力，为动画创作提供资金保障，动画播出打造明星IP后，又可以反哺公司的玩具销售业务。

### 3.1 动画行业公司分析——光线传媒

## 从动画作品发行切入，深入布局动漫影视链条

光线传媒主营业务为影视制作和发行，2015年随着动画电影市场开始火爆，光线传媒成立彩条屋影业大力发展动画业务。

#### 动画战略布局路径

一边通过发行或引进动漫电影，另一方面通过投资动画制作或创作公司，积累业务经验。当积累一定的经验和资源后，再通过出品、联合出品或自制的方式深入布局动画影视链条。目前光线传媒已投资近20家动画公司，并不断加大对动画电影的布局。

#### 光线传媒在动画作品方面的布局



#### 光线传媒在动画公司投资方面的布局

| 序号 | 被投资企业 | 投资股权比 | 投资金额 | 投资时间    | 代表作品  |
|----|-------|-------|------|---------|-------|
| 1  | 彼岸天   | 50.8% | 640  | 2013.11 | 大鱼海棠  |
| 2  | 易动传媒  | 20    | 4400 | 2015.1  | 美食大冒险 |
| 3  | 玄机科技  | 5     | 2500 | 2015.2  | 秦时明月  |
| 4  | 魔法文化  | -     | 120  | 2015.9  | 动画制作  |
| 5  | 十月文化  | 20    | 2000 | 2015.7  | 深海    |
| 6  | 漫言星空  | 30    | 1000 | 2015.12 | 星海镖师  |
| 7  | 中传合道  | 30    | 900  | 2016.4  | 姜子牙   |
| 8  | 好传动画  | 30    | 1050 | 2016.11 | 大护法   |
| 9  | 红鲤文化  | 60    | 3400 | 2017.12 | 动画制作  |
| 10 | 大千阳光  | 20    | 4000 | 2018.5  | 龙子谷   |

### 3.3动画行业公司分析——青青树

## 青青树：老牌原创动画制作公司，在IP开发、创意设计等领域积累深厚

**成立时间：**1992年

**融资情况：**

- ◆ 2000年04月 天使轮 500万元
- ◆ 2013年06月 A轮 4000万元的
- ◆ 2015年09月 战略投资 2000万元

**主要资方：**启迪创投、坚果资本、天风天然、荣正投资、鄞州见微

**主要团队：**王川，董事长兼创意总监

**团队成员：**青青树创始人之一，毕业于北京大学，获中国社科院硕士学位。曾任人民日报海外版编辑。独立编剧、导演动画成片十余部集。荣获2013年中国动漫十大人物、第10届中国动漫金龙奖最佳动画导演奖。2003年中国动画产业论坛评选“中国十大新锐导演”第一名。编导的作品《魁拔》系列获国内外多项大奖

**杜军，CEO**

毕业于北京大学，动画剧《狼西游》出品人；系列动画电影《魁拔IV》出品人

**吴冠英，美术总监**

清华大学美术学院教授、博士研究生导师、设计艺术分部副主任、中国美术家协会会员。主要从事动漫造型的创作、教学、科研等工作。奥运会福娃设计者之一，动画片《飞天小猴王》、《学问猫教汉字》、及动画电影《赵氏孤儿》美术及造型设计

**匡宇奇，工艺总监**

资深动画工艺师，具备动画制片管理及动画技术工作的深厚经验，主持设计国内第一条微机动画生产线。作《魁拔》系列、《飞天小猴王》、《学问猫》系列等

**主要业务及盈利模式：**主要业务和服务为：动画影视产品创制作、IP形象授权，IP研发等，通过IP增值实现收益，具体包括：

**原创动画制作业务**

通过原创动画业务获得播映权收入及由此衍生的授权收入；授权业务包括动漫衍生品生产及销售授权、商业动漫形象授权；

**动画代工业务**

为动画作品、游戏开发公司、动画商业广告商等提供制作服务，收取制作费；

**受托IP定制业务**

根据客户实际需求，定制前期到后期；提供策划创意，制作剧本和分镜，以及中后期；

### 3.3动画行业公司分析——青青树

## 青青树：老牌原创动画制作公司，在IP开发、创意设计等领域积累深厚

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 核心数据  | ： 公司是中国最老牌的动画民营企业之一，以原创动画节目为经营主业，现已投资创作并拥有知识产权的原创动画作品共计3000余分钟。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 代表作品  | <ul style="list-style-type: none"><li>◆《魁拔》系列原创动画电影：获2014年葡萄牙Monster最佳动画电影；2014年第9届雅典电影节动画电影单元特别提名奖；2013年华表奖优秀动画片 2012年入围阿根廷国际动画节最佳动画长片；2011年文化部国家精品工程奖</li><li>◆电视动画片《英雄七个半》：获2003年度“金鹰奖”美术片优秀作品奖；2004年春燕杯最佳动画片、最佳导演奖等</li><li>◆《飞天小猴王》：2009年获中国游戏行业金手指奖</li><li>◆《学问猫教汉字》：获1998年度亚洲电视动画片，金奖第5届北京“春燕杯”最佳编剧奖等</li></ul>                                                                                                                                                                                 |
| 优势及亮点 | <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>IP开发、创意设计等领域经验丰富、积累深厚</b><br/>公司具有20多年丰富的原创动画创作经验和强大的IP研发能力，制作出《英雄七个半》、《魁拔》等优秀原创动画作品，且拥有动画导演王川在内的优秀创意策划团队</li><li>● <b>核心管理层优势互补，合作时间久</b><br/>公司核心管理层分别在编导、美术设计、工艺技术、经营管理等领域具有较丰富经验，各有所长，分工合作优势明显，此外，核心管理层具有20年以上的合作时间，稳定性较好</li><li>● <b>拥有国内一流的二维制作团队</b><br/>青青树培养了一批经验丰富的二维动画师，为国内外作品提供二维动画制作服务</li><li>● <b>独特的动画制作流程，提高了动画制作质量和效率</b><br/>公司将编剧、原画等复杂的创作工艺流程分解成为一个个近似模块化的环节与部分，让环节上的每位员工能够稳定发挥。而且，核心制作流程由内部完成，一些非重要的步骤交由动画代工完成，提高了动画制作质量和效率</li></ul> |
| 挑战及风险 | <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>市场环境变化快</b><br/>公司所处市场环境处于不断变化之中，为迎合不同时期平台和受众对动画作品的需求，公司需要不断的创新，这为动画创作的积累带来了挑战</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |



### 3.4动画行业公司分析——华映星球

## 华映星球：自有IP孵化是公司主攻方向，立足中国放眼全球

**成立时间：** 2008年

**融资情况：**

- ◆ 2014年07月 天使轮 500万元
- ◆ 2014年12月 A轮 4000万元的

**主要资方：** 早鸟基金、谦石投资、华工创投

**主要成员：** **胡劲松，董事长、总经理**

1999年-2001年，北京达因军惠网络科技有限公司，任总裁助理；2001年-2003年，方正（香港）数码股份有限公司，任大客户总监、销售总监；2004年-2005年，北京联宝科技有限公司，任副总经理；2008至今，就职华映星球

**刘可欣，董事、副总经理、总导演**

北京电影学院文学系剧本创作专业毕业，师从导师黄丹，曾任北京电视台国际部编导，中央电视台纪录片导演。现华映星球国际文化发展公司艺术总监编辑本段主要作品。《阳光客栈》、《新上海滩》、《大象》编剧。《马拉松王子》编剧兼执行导演。《摩尔庄园冰世纪》、《魔晶猎人》、《爱在西元前》编剧兼总导演。

**主要业务及盈利模式：** **原创动画制作业务**

公司主要通过将原创动漫作品的播映权（约定的范围及年限）授权给平台获取收入。对于公司的自有IP，通过授权给游戏、图书出版商，获得授权金以及收入分成。

**动画、宣传片制作业务**

承接动画作品制作、企业及机构宣传片制作等订单，如为网易公司、中海油、求实学校及央视国际网络有限公司提供策划及制作工作等。

**影视投资业务**

对于公司参与投资或者制作的动漫及影视作品，公司通过收入分成方式获取收入，如与淘米网络联合投资出品《摩尔庄园》系列电影，获得票房分成和对外授权分成。授权范围限于公司已取得知识产权的范围。

**代表性作品：**

- ◆ 《魔晶猎人》：与卡酷传媒联合投资制作，全系列作品目前网络总点击量已突破10亿次

### 3.4动画行业公司分析——华映星球

## 华映星球：自有IP孵化是公司主攻方向，立足中国放眼全球

**代表性作品** :

- ◆ 《摩尔庄园冰世纪》：与淘米网络联合投资出品，电影总票房：2011年1620万元，2012年2800万元，开启了中国由游戏改编为动画电影的先河，是中国动画电影史上第一部实现广告植入的大电影
- ◆ 《摩登恐龙总动员》：入围戛纳电影节市场创投单元，成为有史以来唯一入围该项赛事的中国动画电影
- ◆ 《爱在西元前》动漫IP项目，由爱奇艺、巨室音乐、华映星球、紫卉动漫联合出品改编周杰伦同名歌曲，华映星球负责制作，漫画已独家登陆爱奇艺app

**优势及亮点** :

- **自有IP孵化方面经验丰富**  
公司形成了以入选 2014 年文化产业创业创意人才扶持计划中国优秀青年设计师刘可欣为核心的创作团队，负责整合文化艺术创意和市场的需求，策划设计动漫影视作品的故事风格、大纲、分级简纲与主场景等。目前已投资制作子《魔晶猎人》、《摩尔庄园冰世纪》等原创作品，在自有IP孵化方面经验丰富
- **完善的版权运营服务体系，国际化发行核心战略**  
公司已积累有丰富的发行经验和优秀的销售团队，通过参加每年美国拉斯维加斯授权展、法国MIPTV、戛纳电影节、东京动漫展等国际著名节展活动，利用全球影视销售渠道网络，将国产动画销售国外。另外，公司一直注意走国际化路线，在人设构想之处就加入目标地区元素，积极参与国际化发行

**挑战及风险** :

- **市场环境不健全**  
国内动画产业目前还处于发展初期，虽初具规模，但整体市场环境不健全，行业还没有形成成熟的商业模式，整体盈利性不强。且“美、日、韩”对国内动画产业形成强有力的竞争态势
- **人才缺失**  
动画行业属于劳动密集型行业，但目前国内培养出的人才与实际工作的需求还有一定的差距。不仅缺乏熟悉动漫的技术人才，还缺乏优秀的原创人才、成熟的营销团队和策划人。公司目前积极布局这方面的人才培养，但需要一定时间。



### 3.5动画行业公司分析——舞之动画

## 舞之动画：知名动画代工企业向原创发力，已初具成效

**成立时间：** 2008年

**融资情况：**

- ◆ 2015年01月 天使轮 650万元
- ◆ 2015年08月 A轮 1842万元
- ◆ 2016年12月 新三板定增 3060万

**主要资方：** 有妖气、鸿立华享、上海臻皓、当涂鸿新、中信证券、兴业证券、天风证券、财富证券

**主要团队成员：** 郑利嘉，董事长  
1998年-至今，在上海市君黛服饰有限公司担任总经理；  
2008年-2014年，历任苏州市舞之数码动画制作有限公司监事和董事长。2015年11月至今，担任舞之动画董事长

**主要业务及盈利模式：** **动画制作代工服务**  
公司受投资方委托制作动画电影、舞台剧多媒体设计等，通过收取制作费用获取收入。按照业务约定内容和流程，以及影片预计档期，合理安排制作资源，独立或者配合第三方完成动画代工业务。代工方面，公司主要面向高端代工业务，截至2017年12月31日，公司已经累计了10部大型动画电影以及多部舞台剧多媒体设计制作经验

#### 原创动画业务

公司在动画代工业务的基础上，逐渐向原创动画创作公司转型。通过直接投资或者与第三方公司共同投资的方式，对动画影视的脚本、角色等元素进行原创，拥有作品版权及后期衍生品、游戏改编等收益权

**核心数据：** 2017年全年营业收入达4098.42万元，同比增长16.01%，净利润-434.86万元。其中动画电影、电视片、广告等制作收入为3146.29万元，占全部收入的77.34%，原创动画收入为833.52万元，其他还有培训收入、衍生品收入、多媒体收入

**代表性作品：** **◆ 动画代工服务：**  
截至2017年底，公司已累计10部大型动画电影以及多部舞台剧的制作经验，已完成的动画电影作品有《赛尔号》系列、



### 3.5动画行业公司分析——舞之动画

## 舞之动画：知名动画代工企业向原创发力，已初具成效

**代表性作品**：《神笔马良》、《奥拉星》以及《黑猫警长之翡翠之星》等，另外还完成了《崩坏3》、《熊出没·变形记》以及日本的《变形少女》等项目制作

#### ◆ 原创动画业务：

独立策划制作的国内首部仙侠玄幻动画系列片《太乙仙魔录之灵飞纪》，前二季在网络渠道进行每周连载播放，第二季已更新完结，截至目前，点击量已达10亿。孵化著名IP流氓兔的动画短剧，已于2018年3月正式上线，目前播放量超7000万

**优势及亮点**：● **顶级制作经验，有效满足原创或代工的制作产能**

公司具备10余年动画制作经验，累计制作了《赛尔号》系列、《神笔马良》等优质项目，目前拥有200人左右的制作团队，主要从事三维或三渲二的全流程动画制作，可以有效满足原创或代工制作对产能的需求

#### **深化IP孵化产业链，原创动画成为新的盈利增长点**

公司原创IP太乙仙魔录目前全网点击量达10亿，未来将深化IP孵化产业链，不断加大对动画原创业务的投入，此外，公司对著名IP流氓兔进行动画短剧和电影的孵化，由于原创业务具有较强的爆发能力，对知名IP的利用增加了原创业务成功概率

**挑战及风险**：● **人才缺失**

公司之前主要从事动画代工业务，缺乏原创方面的人才积累，尤其是缺乏创意策划、剧本撰写、角色设计等方面的高端人才，对此，公司采取了内部培养与外部合作相结合的方式，根本性、立体化地解决这一问题。

#### **资金压力**

原创动画创作不同于动画代工业务，它需要较长的制作周期长及较密集的人力投入，因此，公司在向原创发力过程中，面临较大资金压力

#### **动漫制作对外协的依赖风险**

2017年公司外协采购成本占当期成本总额比例达41.24%。一旦外协加工商的动画制作质量或制作进度出现问题，将会对公司造成不利影响

### 3.6动画行业公司分析——绘梦动画

## 绘梦动画：布局海外市场解决制作人力问题，轻资产运营模式助力公司发展

**成立时间：**2015年

**融资情况：**  
◆ 2015年05月 天使轮 500万元  
◆ 2016年02月 A轮 4000万元的  
◆ 2016年01月 B轮 1亿元

**主要资方：**创新工场、景林资产、哔哩哔哩、火锅达人、腾讯投资、梧桐树资本

**主要团队成员：**李豪凌，动画导演、绘梦动画创始人

毕业于上海东华大学，2008年至今一直从事动画创作工作，初期担任原案设计和分镜，从2011始了原创动画《幸福小镇》的开发和导演工作。2013年开始正式涉足网络动画番剧。2014年正式成立绘梦动画，主要导演作品有《雏蜂》《中国惊奇先生》《王牌御史》《撸时代第一季》《馒头日记》等。。

#### 董易 动画导演

14年毕业于同济大学艺术与传媒学院动画系，2014年7月，开始参与制作《中国惊奇先生》《王牌御史》《撸时代第一季》等网络动画番剧，担当制作进行，执行导演，美术设计等职位。同年10月，开始当担《妖怪名单》动画的人物设定和美术设定。同年11月，开始当担《妖怪名单》的导演。

#### 王昕 动画导演

毕业于上海交通大学艺术系，现任职于绘梦动画，主要参与作品有《我为歌狂》《咕噜先生》《外滩520》《Bravo东东》《幸福小镇》《死灵编码》《端脑》《狐妖小红娘》《灵域》

**主要业务及盈利模式：**动画制作服务

绘梦动画项目采取阶梯式的管理架构，总导演是核心，决定公司战略和人员，制片负责统筹和企划，中后期加工制作则交由外部动画制作公司

#### 动画制作投资业务

对已合作的优秀动画制作公司进行投资，布局动画制作业务

### 3.6动画行业公司分析——绘梦动画

## 绘梦动画：布局海外市场解决制作人力问题，轻资产运营模式助力公司发展

#### 核心数据

绘梦动画员工人数超过200人，2013年至今，制作了国产网络二维动画中近80%的剧集量，在2015年和2016年，其年产分别达17部和24部

#### 覆盖领域及代表客户

◆《撻时代》《馒头日记》《王牌御史》《我叫白小飞》《中国惊奇先生》《狐妖小红娘》《妖怪名单》《灵域》《神明之胄》《突变英雄》《端脑》《雏蜂》《那年那兔那些事》《从前有座灵剑山》等作品皆出自绘梦动画的打造

#### 优势及亮点

##### ● 轻资产模式

绘梦动画主要业务重点在前期的统筹、企划和导演工作，中后期加工制作一般交由外部尤其是日本和韩国的动画制作企业，内部不再配置庞大的周期制作团队，这种轻资产模式，可以有效规避订单需求不足对公司的运营压力

##### ● 国内外动画制作领域资源丰富

绘梦动画入股了日本株式会社ARTLAND，和DEEN社、富士电视台等有资源合作，已在日本和韩国设立了发行和运营的分公司，有助于收揽相关动画制作人才，国内来说，腾讯成为战略投资者和长期稳定内容合作方。公司在国内外动画制作领域积累了丰富资源

#### 挑战及风险

##### ： 动画行业商业模式不清晰

公司主营动画外包制作业务，所处动画行业整体商业模式不清晰，变现慢的同时盈利困难，为公司发展带来了挑战

##### 外协依赖性风险

绘梦动画将项目的中后期制作外包给外部动画制作公司，尤其是海外动画制作公司。构成对外协制作的极度依赖，一旦外协加工商的动画制作质量或制作进度出现问题，将会对公司造成不利影响

## CHAPTER 4

# 动画行业未来发展趋势

4.1动画行业当前核心问题分析

4.2动画行业未来发展趋势分析

## 4.1 动画行业核心问题分析

纵观我国的动漫制作行业，存在五个比较显著的问题，包括缺乏创意思维的动漫高端人才、现存商业模式下行业整体盈利难、原创动画公司生存难、作品缺乏竞争力使得发行未国际化、资本入场稀释优质产能等。

### 01 人才：缺乏创意思维的动漫高端人才

动漫中后期制作类似于加工制作，重劳动力，略有门槛，但前期制作需要动漫人才具备良好的创作和编剧能力，并有很强的影像叙事能力，这些需要艺术沉淀和时间积累，门槛较高。

目前我国受资本投入限制影响，为缩短制作周期和精减制作成本，很多动漫高端人才缺乏时间去积累，此外也有很多优秀的动漫人才选择了设计、游戏等其他盈利较强、待遇较好的行业。这些造成我国动画产业缺乏高端创意人才和制片管理人才，尤其是创意设计、剧本撰写、角色和场景设计等方面的人才。

### 02 商业模式：商业模式受限，行业盈利性不强

对于动画制作（代工）公司来说，主要的业务形态是为平台或原创动画公司提供代工，收取代工制作费；对于原创动画公司来说，目前国内视频平台的C端用户的付费习惯还没形成，其次，由于动画的点播量相比影视要差一个量级，对广告的吸引力也较低。此外，随着电视市场的萎靡，传统电视台对动画的传播权收入更低。

衍生的IP授权收入和衍生品开发收入又取决于动画公司的内容是否受到市场认可，而目前我国动画作品受资金投入、创意积累缺乏等限制，精品不多，因此下游衍生开发业务还不成熟，来自于游戏和衍生品的授权收入也较低，仅有极少数头部可以实现价值变现。整体来说，动画产业呈现商业模式受限，行业盈利困难的问题。

## 4.1 动画行业核心问题分析

### 03市场：原创公司生存条件困难，投入成本高，回报不确定

一般来说，创意设计、分镜头、角色设计等前期制作需要1-2年时间，中后期制作来说，一集15分钟的剧集动画，需花费30-40人的三维团队一周的制作时间。由此可见，原创动画制作投入高、周期长。同时由于创意及消费者偏好的未知性，动画产品的投资回报存在一定的不确定性。

这些情况导致原创动画公司生存压力大，投入成本高，变现能力差，甚至在漫长制作时间背后，可能会面临资金短缺的问题。造成原创公司试错成本极高，不利于原创动画的发展。

### 04海外化：作品缺乏竞争力，发行渠道未国际化

当前美日韩的动画市场已经发展的非常成熟，无论是霸屏全球的迪士尼动画系列，还是热映的《小黄人》、《冰河世纪》系列，都成功输出到了世界各地，在全球市场上受到欢迎。但目前我国还没有诞生出世界级IP，动画作品质量相较国外缺乏核心竞争力，因此未能实现国产动画片的发行渠道国际化，也缺乏相应的全球化发行经验，此外目前出口到国外的一些作品也多为中外合作的。

### 05资本：资本快速入场，造成优质产能的稀释

2015年以来动漫二次元投资市场火热，优质IP成为资本竞相争夺的标的，仅腾讯在2017年前7个月就投资了10家动漫公司，虽然自2018年投资数量和金额有所降低，但依然受关注。

资本入场挑起了动画企业的市场热情和欲望，众多动画人开始自立门户，成立工作室，这导致优质动画产能的稀释，造成动漫行业积累的缺失，不利于我国动画行业的发展。

## 4.2动画行业未来发展趋势分析

### 01动画制作趋向精细化模块生产

日本来说，动画制作流程最主要的特点是精细化分工，原创制作公司只控制最核心即创意和策划环节，其他环节会分包到各种功能清晰的工作室或企业中去，把制作成本降到最低。目前对于国内来说，没有形成各种功能清晰的高质量制作公司。当制作公司规模达到一定量级时，如果没有足够的外包订单业务支撑，容易造成持续性经营管理困难。因此，向精细化模块生产方向发展，既能满足企业可持续发展需求，又能专注于某一模块生产而快速建立市场口碑。

### 02资本趋于理性，行业经历洗牌、整合

2015以来，随着动画企业逐渐受到资本市场的密切关注，很多动画制作公司纷纷成立，但现有商业模式下，动画行业整体呈现盈利难的问题，只有经过市场检验的动画公司才能留存下来。届时，一些制作公司将会面临淘汰，或者是被优秀的制作公司并购整合，行业经过洗牌后会趋于理性。

### 03聚焦IP全产业链运营，原创助力企业发展

之前我国动画作品受资金投入、创意积累缺乏等限制，精品不多，基于IP的衍生开发业务也不完善，呈现产业链不完整的问题。当前随着资本越来越多的进入动画行业，国内动画市场的企业将会获取更多的力量进行原创的开发、制作质量的提升。越来越多的企业会构建IP品牌，进行全产业链运营，通过IP资源进行综合内容开发，丰富企业业务类型。

## 附录A：39家新三板挂牌动画企业财务及业务概况

| 序号 | 名称    | 营业收入     | 营业收入<br>同比 | 归属于挂牌<br>公司股东的<br>净利润 | 净利润同<br>比 | 商业模式                                         |
|----|-------|----------|------------|-----------------------|-----------|----------------------------------------------|
| 1  | 华强方特3 | 386294.3 | 14.97%     | 74831.94              | 5.27%     | 文化内容产品及服务和文化科技主题公园为主营业务的大型文化企业               |
| 2  | 金添动漫  | 26899.06 | 40.60%     | 1083.18               | 48.41%    | 以动漫品牌授权为抓手，专注运作青少年食品                         |
| 3  | 小白龙   | 18294.89 | 6.49%      | 920.69                | -48.93%   | 通过动画、片、电影、漫画、游戏等内容聚集打造积高侠自主IP                |
| 4  | 杰外动漫  | 17087.54 | 26.20%     | 3987.32               | 33.08%    | 主营业务为动漫和幼教IP的运营业务                            |
| 5  | 中南卡通  | 16748.63 | 34.62%     | 2800.48               | 165.20%   | 原创动画制作、影视节目发行、动漫品牌授权等动漫产业链运营                 |
| 6  | 约克动漫  | 10809.84 | -7.69%     | 1443.17               | -28.69%   | 从事动漫影视创作、制作、发行及授权；衍生品开发与销售、软件开发和运营等产品与服务     |
| 7  | 精英动漫  | 8961.08  | 144.06%    | 719.76                | 317.57%   | 以原创动漫创作、策划为主体，集衍生产品开发、影片发行于一体的综合文化企业         |
| 8  | 欢乐动漫  | 8360.22  | 10.74%     | 1543.12               | -45.47%   | 原创动漫产品、幼教资源和动漫衍生品等文化内容产品及服务为主营业务             |
| 9  | 芝兰玉树  | 7732.85  | 31.16%     | 440.11                | 109.42%   | “内容版权” + “数字平台”（贝瓦儿歌） + “衍生商品与服务”            |
| 10 | 中科动漫  | 6795.27  | 13.26%     | 315.17                | 161.68%   | 为技术支撑和服务、智能终端设计及销售、新媒体内容（包括原创和授权的IP/内容型产品）运营 |
| 11 | 紫荆股份  | 6407.30  | -2.14%     | 233.80                | -90.77%   | 自主原创动漫游戏产品开发后直接获利为主，建立游戏运营平台，通过自运营及授权代运营进行盈利 |
| 12 | 河马股份  | 5586.92  | 47.89%     | -2642.65              | -         | 动漫影视作品的制作发行及相关衍生业务，影院业务，数字娱乐综合服务             |
| 13 | 喜悦娱乐  | 5453.95  | 83.40%     | 1094.18               | 2.37%     | 动漫发行相关收入、动漫制作相关收入、动漫衍生品销售收入等。                |
| 14 | 智高文创  | 5226.89  | -47.36%    | 381.33                | 319.39%   | 以IP文化为核心，以幼教产业与玩具产业同步发展                      |
| 15 | 花火文化  | 5120.08  | 42.47%     | 1280.35               | 9.94%     | 是CP业务、动漫播映、IP授权业务、动漫衍生品业务及幼教业务               |
| 16 | 星原文化  | 5024.80  | -13.52%    | 36.68                 | -91.76%   | 儿童动画IP创作和发行、衍生品创意研发和市场营销、动漫IP授权业务等全产业链       |
| 17 | 云图动漫  | 4506.86  | 12.06%     | 341.59                | 424.53%   | 为游戏软件、动漫作品和影视作品等提供美术资源制作以及原创IP动漫的综合性泛娱乐动漫公司  |
| 18 | 博润通   | 4196.52  | 69.24%     | 703.55                | 32.28%    | 原创动漫出品及运营和动画商业制作服务提供                         |
| 19 | 舞之动画  | 4098.42  | 16.01%     | -434.86               | -21.57%   | 原创动画业务；动画代工业务                                |
| 20 | 梦之城   | 3827.07  | -15.15%    | -1018.39              | -1.35%    | 以创作和开发原创动漫作品及卡通形象品牌为主的文化创意运营公司，“阿狸”          |
| 21 | 迪生数娱  | 3336.94  | 6.84%      | 211.70                | -47.19%   | 国内外动漫行业和数字娱乐市场提供内容服务、技术研发和教育服务               |
| 22 | 崇德动漫  | 3230.32  | -40.68%    | 974.72                | -54.68%   | 原创动画片和自主开发的学前教育体系                            |
| 23 | 华映星球  | 2947.11  | 177.41%    | -172.02               | 72.57%    | 动漫创作模式；动画、宣传片制作模式；动漫作品发行及授权                  |
| 24 | 金诺科技  | 2668.85  | 8.68%      | 76.48                 | -70.45%   | 设计并制作动漫类作品以及和软硬件整体展示解决方案                     |
| 25 | 每日视界  | 2315.26  | 23.91%     | 102.79                | 126.17%   | 接受客户委托完成影视动画作品制作，收取相应制作费用等                   |

## 附录A：39家新三板挂牌动画企业财务概况

| 序号 | 名称   | 营业收入     | 营业收入同比  | 归属于挂牌公司股东的净利润 | 净利润同比     | 商业模式                                           |
|----|------|----------|---------|---------------|-----------|------------------------------------------------|
| 26 | 山猫传媒 | 2309.78  | 17.29%  | 165.09        | -37.59%   | 动漫电视剧等内容产品的制作、发行和基于动漫内容产品的动漫衍生产品和服务的经营         |
| 27 | 东联教育 | 2248.27  | -64.47% | -4143.54      | 237.90%   | “德育动漫”和“教师培训”                                  |
| 28 | 大千阳光 | 2083.37  | 70.13%  | 108.81        | 8.23%     | 接受客户委托完成动画影视作品的开发制作并收取相应的开发制作费用以及收益（票房等）分成     |
| 29 | 光远文化 | 2059.20  | 66.79%  | -177.40       | -220.30%  | 是动漫制作业务、广告制作与发布业务和教育培训业务                       |
| 30 | 维真视界 | 1572.19  | -1.72%  | -12.38        | 120.47%   | 为动漫内容创作及 IP 价值运营                               |
| 31 | 盛天彩  | 1224.64  | 2.49%   | -967.89       | 22.34%    | 创意与设计、园区规划设计、数字化设计、动画制作及播放、动漫衍生产品研发销售、企业孵化等    |
| 32 | 金正动画 | 1049.09  | 19.35%  | 54.98         | 1746.72%  | 主营业务为文化创意产品服务，包括策划、动漫、设计、影视、演艺等模块              |
| 33 | 亲宝文化 | 787.75   | 16.00%  | 80.70         | 433.76%   | 打造儿童教育娱乐行业特有的“内容版权+平台+衍生品”服务模式。                |
| 34 | 源渤科技 | 558.40   | 47.73%  | -132.72       | -72.27%   | 动漫形象授权服务商                                      |
| 35 | 如意通  | 491.15   | 82.44%  | 133.31        | -60.55%   | 原创动画片制作以及动漫代工制作的企业                             |
| 36 | 唐音股份 | 486.76   | -71.43% | -1390.74      | -2274.80% | 为以研发运营动漫、游戏、影视等文娱项目客户提供美术外包服务和原创动漫产品设计服务等      |
| 37 | 千年传说 | 380.42   | 54.00%  | 88.50         | -27.77%   | 民族动漫原创与受托制作及其市场开发                              |
| 38 | 鑫时空  | 130.53   | -89.38% | -280.29       | -168.02%  | 计算机可视化设计、商业宣传及影视特效领域和展览展示、大型活动及虚拟仿真等视觉系统集成技术服务 |
| 39 | 阿法贝  | 78.23    | 83.91%  | -194.72       | -9.14%    | 原创影视动漫 + 互联网运营 + 应用软件研发原创影视动漫                  |
| -  | 平均   | 15061.30 | 23.50%  | 2117.59       | 8.14%     | -                                              |

## Chapter 7

# 鸣谢名单及鲸准介绍

5.1 鸣谢名单

5.2 鲸准产品定位

5.3 鲸准数据来源

5.4 鲸准研究院

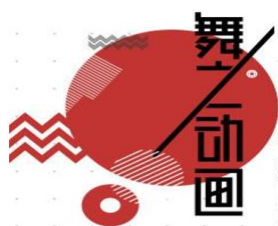
## 鸣谢名单 (按拼音排序)



青青树



华映星球



舞之动画



绘梦动画



匠心动画

## 鲸准介绍-产品&数据

### 产品定位

#### 关于鲸准

智能金融 数据服务 提供商



JINGDATA

一级市场交易对接平台

私募投资 管理系统 提供商

### 数据来源

60万优质项目

7万机构

15万创业者和投资人

8000条动态 / 天

联合36氪主站发稿、公众号宣传，百万级PV量宣传资源

80+媒体合作，已包括人民网、新浪、搜狐等综合门户

已打通包括经纬、红杉等600+家合作投资机构

300+社群资源

6年创业投资领域深耕

先于市场发现项目实现全行业**首发**报导

多元平台实现早期获投项目**超7成**覆盖

## 鲸准介绍-鲸准研究院



### 数据掘金

依据鲸准数据库内60万优质项目，上百种数据维度，从行业、地域、资本等多个维度进行数据深入挖掘。



### 创投洞见

7年创投领域深耕，一线投资人、优质创业者人脉积累，对创投领域进行深入洞察。



### 行业剖析

各领域资深分析师多年行业持续积累，定性定量结合对行业进行深入剖析。

## 鲸准·数据报告

- 创投数据分析报告
- 行业深度分析报告
- 商业化定制报告
- 标准定期报告
- 政府双创报告



# 鲸 准

—— 科 技 成 就 价 值 投 资 ——



扫码下载鲸准APP

鲸准是北京创业光荣信息科技有限责任公司运营的、国内领先的一级市场金融数据服务平台，收录国内外一级市场更新更全的投融资数据库，针对投资人个人及投资机构推出鲸准数据及鲸准系统两款产品。鲸准核心团队由国内外大数据资深从业人士组成，具有在微软美国总部、微软亚洲研究院、雅虎北京研发中心、腾讯、金山云等企业一线搜索、数据研发及管理经验，其中不乏连续成功创业者及国际专利拥有者。