

2016-2022年中国动漫市场 全景调查与行业发展趋势报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2016-2022年中国动漫市场全景调查与行业发展趋势报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/chuanmei/B88477Z27D.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

动漫即动画（Animation）和漫画（Comic）的合称，因两者在华语圈存在密切联系而产生，指动画与漫画的合并简称。常见的类似情况还有“蔬果”、“粮油”、“影视”、“报刊”等。

该词现可考最早出处为1993年创办的动漫出版同业协进会于1998年11月创刊的动漫资讯类月刊《动漫时代Animation & Comic Time Time》，后经由《漫友》杂志传开，因概括性强在中国大陆地区的使用开始普及起来。

智研数据研究中心发布的《2016-2022中国动漫市场全景调查与行业发展趋势报告》共十六章。首先介绍了中国动漫行业市场发展环境、中国动漫整体运行态势等，接着分析了中国动漫行业市场运行的现状，然后介绍了中国动漫市场竞争格局。随后，报告对中国动漫做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国动漫行业发展趋势与投资预测。您若想对动漫产业有个系统的了解或者想投资动漫行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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：

第一章 动漫产业基本概念

1.1 动漫

1.1.1 动漫的定义

1.1.2 动漫的划分

1.2 动漫产业

1.2.1 动漫产业的概念

1.2.2 动漫产业的经济特性

第二章 2016-2022年1季度国外动漫产业发展分析

2.1 2016-2022年1季度世界动漫产业运行综述

2.1.1 产业现状

2.1.2 发展模式

2.1.3 发展特点

2.1.4 热点分析

2.2 2016-2022年1季度主要国家或地区动漫产业分析

2.2.1 日本

2.2.2 美国

2.2.3 韩国

2.2.4 印度

2.2.5 台湾地区

2.3 国外动漫产业政策分析

2.3.1 产业定位政策导向

2.3.2 职能机构指导监管

2.3.3 政府资本扶持

2.3.4 政府行政手段

第三章 2016-2022年1季度中国动漫产业发展环境分析

3.1 人口环境

3.1.1 中国处于高速城镇化阶段

3.1.2 城市人口是主要消费群体

3.1.3 最终消费者以儿童为主

3.2 经济环境

3.2.1 国民经济总体情况

3.2.2 全国居民消费情况

3.2.3 宏观经济发展趋势

3.3 社会环境

3.3.1 文化产业蓬勃发展

3.3.2 动漫产业需求量巨大

3.3.3 民众文化消费奠定产业基础

3.3.4 儿童消费品行业迅速发展

3.4 技术环境

3.4.1 网络动漫持续繁荣

3.4.2 4G技术的出现和应用

第四章 2016-2022年1季度中国动漫产业发展分析

- 4.1 中国动漫产业发展因素分析
 - 4.1.1 政治、法律要素
 - 4.1.2 经济、技术要素
 - 4.1.3 市场发展要素
- 4.2 2016-2022年1季度中国动漫产业发展现状分析
 - 4.2.1 产业规模
 - 4.2.2 运行状况
 - 4.2.3 发展特点
 - 4.2.4 发展亮点
 - 4.2.5 盈利模式
 - 4.2.6 出口市场
- 4.3 中国动漫产品经营情况分析
 - 4.3.1 动漫项目的成本与收益情况
 - 4.3.2 动漫项目的制作技术对收益的影响
 - 4.3.4 动漫项目的衍生开发情况对收益的影响
- 4.4 中国动漫产业战略模式分析
 - 4.4.1 动漫产业投资前景模式的必要性
 - 4.4.2 国际动漫产业发展的基本战略模式和发展规律
 - 4.4.3 创建我国动漫产业战略模式的探讨
 - 4.4.4 动漫产业发展模式要处理好五方面的关系
 - 4.4.5 动漫产业发展模式的主要战略部署
- 4.5 中国动漫产业面临的问题分析
 - 4.5.1 中国动漫产业发展的软肋
 - 4.5.2 中国动漫产业发展的主要问题
 - 4.5.3 中国动漫产业发展的瓶颈分析
 - 4.5.4 对比国外我国动漫产业存在三大缺失
- 4.6 发展中国动漫产业的建议
 - 4.6.1 中国动漫业要加快产业化速度
 - 4.6.2 中国动漫产品需要实行分级制度
 - 4.6.3 国内动漫行业发售环节策略剖析
 - 4.6.4 我国动漫产业应走强强联盟道路

第五章 2016-2022年1季度动画产业分析

5.1 2016-2022年1季度全球动画产业发展现状

5.1.1 全球动画产业发展概况

5.1.2 全球十大经典动画片回眸

5.1.3 全球动画产业发展现状

5.1.4 日本动画产业发展现状

5.1.5 英国动画产业发展动态

5.2 2016-2022年1季度中国动画产业体系及规模

5.2.1 中国动画产业整体运行态势

5.2.2 中国动画产业播映体系分析

5.2.3 2013年中国动画片制作发行情况

5.2.4 2014年中国动画电影市场发展状况

5.2.5 2016年中国动画电影市场发展态势

5.2.6 中国动画电影的成功路径分析

5.3 动画片市场化运作的商业模式解析

5.3.1 动画片的三个市场层次

5.3.2 动画片的三种商业类型

5.3.3 动画片的市场化出路

5.4 中日动画比较分析

5.4.1 画面效果

5.4.2 内容

5.4.3 配音

5.4.4 音乐

5.4.5 收看对象

5.5 中国动画产业发展的问题与对策分析

5.5.1 中国动画产业发展的三大软肋

5.5.2 国内影视动画产业发展存在的缺失

5.5.3 中国动画产业面临供求失衡困境

5.5.4 改革中国动画产业管理体制的措施

5.5.5 发展中国动画产业的若干建议

第六章 2016-2022年1季度漫画产业分析

- 6.1 2016-2022年1季度全球漫画产业格局分析
 - 6.1.1 世界漫画产业发展概述
 - 6.1.2 北美漫画市场发展状况
 - 6.1.3 日本漫画产业发展现状
 - 6.1.4 韩国漫画产业发展动态
- 6.2 2016-2022年1季度中国漫画产业现状分析
 - 6.2.1 中国漫画发展的七个阶段
 - 6.2.2 中国漫画产业发展现状综述
 - 6.2.3 中国漫画出版业发展状况
 - 6.2.4 中国手机漫画业发展分析
 - 6.2.5 多方合力推动漫画产业发展
 - 6.2.6 中国漫画消费市场发展分析
- 6.3 香港漫画产业
 - 6.3.1 香港漫画业的崛起
 - 6.3.2 香港漫画市场概况
 - 6.3.3 日本漫画对香港漫画的影响分析
 - 6.3.4 香港进军电子漫画书市场
- 6.4 漫画新闻产业
 - 6.4.1 漫画新闻的定义
 - 6.4.2 中国漫画新闻的概况
 - 6.4.3 漫画新闻的传播优势分析
 - 6.4.4 漫画新闻发展中的问题分析
 - 6.4.5 漫画新闻发展的策略
- 6.5 中国漫画产业的问题与发展趋势分析
 - 6.5.1 新漫画通向连环画主流遭遇的阻碍
 - 6.5.2 中国漫画期刊产业存在的突出问题
 - 6.5.3 动漫时代传统漫画的发展走向
 - 6.5.4 成人漫画市场趋势预测广阔

第七章 2016-2022年1季度手机动漫产业分析

- 7.1 手机动漫概述
 - 7.1.1 手机动漫的概念

- 7.1.2 手机动漫的产业价值链
- 7.1.3 手机动漫市场的特点
- 7.1.4 手机动漫的传播性与受众分析
- 7.2 2016-2022年1季度手机动漫产业发展规模
 - 7.2.1 国外手机动漫产业发展综述
 - 7.2.2 中国手机网民规模及网络应用现状
 - 7.2.3 中国手机动漫产业链发展解析
 - 7.2.4 中国手机动漫市场发展概况
 - 7.2.5 中国手机动漫市场发展现状良好
- 7.3 手机动漫产业面临的问题与对策
 - 7.3.1 中国手机动漫产业发展的短板透析
 - 7.3.2 手机动漫存在的其它不足
 - 7.3.3 手机动漫的内容匮乏原因及应对策略
 - 7.3.4 3G手机动漫业务的总体开发策略
- 7.4 手机动漫趋势预测及趋势分析
 - 7.4.1 手机动漫产业具备良好的发展契机
 - 7.4.2 手机动漫市场趋势预测分析
 - 7.4.3 未来手机动漫将趋向社区化互动化

第八章 2016-2022年1季度网络动漫产业分析

- 8.1 网络动漫概述
 - 8.1.1 网络媒体的定义及分类
 - 8.1.2 网络动漫的用户特征
 - 8.1.3 网络动漫市场特点分析
 - 8.1.4 网络动漫的两种经营模式
- 8.2 2016-2022年1季度网络动漫产业发展规模
 - 8.2.1 网络传媒对传统动画的影响
 - 8.2.2 中国网络动漫市场基本情况
 - 8.2.3 国家级网络动漫研究基地落户天津滨海
 - 8.2.4 我国互联网与动漫业加速融合
 - 8.2.5 我国网络文学漫画开始萌芽
 - 8.2.6 中国网络动漫面临的机遇与挑战

8.3 网络动漫产业赢利分析

8.3.1 动漫网站盈利模式单一

8.3.2 网络动漫面临“有价无市”尴尬

8.3.3 网络动漫企业冷待风险投资

8.3.4 网络动漫企业的赢利对策分析

第九章 2016-2022年1季度动漫游戏（偏网络）产业分析

9.1 2016-2022年1季度网络游戏产业发展规模

9.1.1 中国网络游戏产业政策环境分析

9.1.2 中国网络游戏市场消费群体分析

9.1.3 2013年网络游戏市场发展概况

9.1.4 2014年网络游戏市场规模分析

9.1.5 2016年中国网络游戏市场调研

9.2 2016-2022年1季度动漫游戏产业现状分析

9.2.1 动漫游戏产业的特征解析

9.2.2 动漫网络游戏业最能体现文化创意实质

9.2.3 全球动漫游戏产业推动三大市场发展

9.2.4 我国动漫游戏产业发展现状

9.2.5 网络游戏与动漫之间的融合发展

9.3 发展中国动漫游戏产业的建议

9.3.1 正确认识动漫游戏业的战略机遇期

9.3.2 走中国道路让国产原创产品占主流

9.3.3 高端人才培养是关键

9.3.4 培育动漫游戏产业链

9.3.5 保护知识产权及提升行业自律意识

9.4 动漫游戏的趋势预测与趋势分析

9.4.1 网游业与动漫业结合前景看好

9.4.2 动漫游戏改编电影具有广阔趋势预测

9.4.3 中国网游市场的发展趋势与投资形势

第十章 2016-2022年1季度动漫产业分区域分析

10.1 广东省

- 10.1.1 政策情况
- 10.1.2 产业现状
- 10.1.3 发展特点
- 10.1.4 存在问题
- 10.1.5 发展对策
- 10.2 北京市
 - 10.2.1 政策情况
 - 10.2.2 产业现状
 - 10.2.3 存在问题
 - 10.2.4 发展对策
- 10.3 上海市
 - 10.3.1 政策情况
 - 10.3.2 产业现状
 - 10.3.3 发展特点
 - 10.3.4 发展对策
- 10.4 湖南省
 - 10.4.1 政策情况
 - 10.4.2 产业现状
 - 10.4.3 发展动态
 - 10.4.4 存在问题
 - 10.4.5 发展对策
- 10.5 湖北省
 - 10.5.1 政策情况
 - 10.5.2 产业现状
 - 10.5.3 发展动态
 - 10.5.4 存在问题
 - 10.5.5 发展对策
- 10.6 浙江省
 - 10.6.1 政策情况
 - 10.6.2 产业现状
 - 10.6.3 发展动态
 - 10.6.4 存在问题

10.7 其他地区

10.7.1 江苏省

10.7.2 安徽省

10.7.3 吉林省

10.7.4 福建省

第十一章 2016-2022年1季度动漫产业基地分析

11.1 中国动漫产业集群发展综述

11.1.1 发展现状

11.1.2 存在问题

11.1.3 理论模式

11.1.4 建设模式

11.1.5 政府角色定位

11.2 中国动漫产业基地整体分析

11.2.1 建设加速

11.2.2 运营模式

11.2.3 存在问题

11.2.4 路径选择

11.3 北京动漫产业基地发展分析

11.3.1 发展态势

11.3.2 建设动态

11.3.3 主要基地概况

11.4 上海动漫产业基地发展分析

11.4.1 发展态势

11.4.2 建设动态

11.4.3 主要基地概况

11.5 天津动漫产业基地发展分析

11.5.1 发展态势

11.5.2 建设动态

11.5.3 主要基地概况

11.6 深圳动漫产业基地发展分析

11.6.1 发展态势

- 11.6.2 建设动态
- 11.6.3 主要基地概况
- 11.7 浙江动漫产业基地发展分析
 - 11.7.1 发展态势
 - 11.7.2 建设动态
 - 11.7.3 主要基地概况
- 11.8 江苏动漫产业基地发展分析
 - 11.8.1 发展态势
 - 11.8.2 建设动态
 - 11.8.3 主要基地概况
- 11.9 其他地区
 - 11.9.1 山东
 - 11.9.2 河北
 - 11.9.3 辽宁
 - 11.9.4 黑龙江
 - 11.9.5 福建
 - 11.9.6 安徽

第十二章 2016-2022年1季度动漫产业链分析

- 12.1 动漫产业链概述
 - 12.1.1 动漫产业链的界定
 - 12.1.2 动漫产业链的内涵
- 12.2 国外动漫产业链特点分析
 - 12.2.1 美国动漫产业链的特点
 - 12.2.2 日本动漫产业链的特点
 - 12.2.3 韩国动漫产业链的特点
- 12.3 2016-2022年1季度中国动漫出版市场调研
 - 12.3.1 动漫出版渐成规模
 - 12.3.2 动漫出版物市场格局
 - 12.3.3 动漫出版与市场对接
 - 12.3.4 动漫期刊加速发展
- 12.4 2016-2022年1季度中国动漫衍生品市场调研

12.4.1 开发现状

12.4.2 发展特点

12.4.3 存在问题

12.4.4 发展出路

12.5 2016-2022年1季度动漫业衍生品细分市场调研

12.5.1 动漫与广告和游戏

12.5.2 动漫与服装

12.5.3 动漫与玩具

12.5.4 动漫与食品

12.5.5 动漫与主题公园

12.5.6 动漫与服务业

第十三章 2016-2022年1季度动漫产业重点企业分析

13.1 迪斯尼公司

13.1.1 企业概况

13.1.2 经营状况

13.1.3 发展动态

13.2 梦工厂电影公司

13.2.1 企业概况

13.2.2 经营状况

13.2.3 发展动态

13.3 东映动画株式会社

13.3.1 企业概况

13.3.2 经营状况

13.3.3 发展动态

13.4 环球数码创意控股有限公司

13.4.1 企业概况

13.4.2 经营状况

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.4.3 发展动态

13.5 湖南三辰卡通集团有限公司

13.5.1 企业概况

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.5.2 产业探索

13.5.3 战略动向

13.6 湖南宏梦卡通传播有限公司

13.6.1 企业概况

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.6.2 产业探索

13.6.3 战略动向

13.7 广东奥飞动漫文化股份有限公司

13.7.1 企业发展概况

13.7.2 经营效益分析

13.7.3 业务经营分析

13.7.4 财务状况分析

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.7.5 未来前景展望

13.8 广东原创动力文化传播有限公司

13.8.1 企业概况

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.8.2 产业探索

13.8.3 战略动向

13.9 上海美术电影制片厂

13.9.1 企业概况

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.9.2 产业探索

13.9.3 战略动向

13.10 浙江中南卡通股份有限公司

13.10.1 企业概况

(一) 企业偿债能力分析

(二) 企业运营能力分析

(三) 企业盈利能力分析

13.10.2 产业探索

13.10.3 战略动向

第十四章 2016-2022年1季度动漫产业政策背景分析

14.1 中国动漫产业政策回顾

14.1.1 政策大力推动动漫产业发展

14.1.2 我国政府重视动漫产业发展

14.1.3 国家财税政策扶持动漫产业发展

14.1.4 国家政策鼓励民间资本投资动漫产业

14.2 2016-2022年1季度中国动漫产业政策动态

14.2.1 关于国家动漫奖

14.2.2 关于动漫企业进口开发生产用品免征进口税收的政策

14.2.3 扶持动漫产业发展的增值税和营业税政策

14.2.4 动漫企业营改增试点政策明确

14.2.5 政策支持小微文化产业发展

14.3 国家动漫产业政策的主要特点

14.3.1 促进动漫产业链良性发展成为基本出发点

14.3.2 发挥市场机制以需求拉动生产

14.3.3 鼓励动漫核心技术研发和产业化

14.3.4 以增强企业竞争力为核心大力培育市场主体

14.4 相关政策法规文件

14.4.1 《动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定》

- 14.4.2 《关于推动中国动漫产业发展若干意见的通知》
- 14.4.3 《关于发展中国影视动画产业的若干意见》
- 14.4.4 《动漫企业认定管理办法（试行）》
- 14.4.5 《互联网文化管理暂行规定》
- 14.4.6 《音像制品管理条例》
- 14.4.7 《网络游戏管理暂行办法》

第十五章 动漫产业发展规划分析

15.1 我国动漫产业发展规划分析

15.1.1 面临的形势

15.1.2 主要任务

15.1.3 保障措施

15.2 部分地区动漫产业发展规划

15.2.1 安徽省

15.2.2 河南省

15.2.3 湖北省

15.2.4 深圳市

15.2.5 汕头市

15.2.6 成都市双流县

第十六章 产业经济对动漫产业前景展望（ZY YF）

16.1 中国动漫产业趋势预测分析

16.1.1 中国动漫产业前景光明

16.1.2 发展机遇与空间

16.1.3 面临的挑战

16.2 产业经济对2016-2022年中国动漫产业发展预测

16.2.1 产业经济对2016-2022年中国动漫产业走势预测

16.2.2 产业经济对2016-2022年中国动漫行业趋势预测

16.2.3 产业经济对2016-2022年中国动漫市场规模预测

图表目录

图表 1 全球动漫市场发展情况比较

图表 2 2005年 季度—2016年 季度国内生产总值季度累计同比增长率（%）

图表 3 2005年12月—2016年12月工业增加值月度同比增长率（%）

图表 4 2005年12月—2016年12月社会消费品零售总额月度同比增长率（%）

图表 5 2005年1-12月—2016年1-12月固定资产投资完成额月度累计同比增长率（%）

图表 6 2005年12月—2016年12月出口总额月度同比增长率与进口总额月度同比增长率（%）

图表 7 2005年12月—2016年12月工业品出厂价格指数（上年同月=100）

图表 8 2005年12月—2016年12月货币供应量月度同比增长率（%）

图表 9 2016年12月居民消费价格主要数据

图表 10 2005年12月—2016年12月居民消费价格指数（上年同月=100）

图表 11 国家政策扶持动漫产业发展

图表 12 中国动漫行业总规模（亿元）

图表 13 ACGN产业构成

图表 14 产业化的两种模式示意图

图表 15 2005年至2016年国产电视动画片生产数量

图表 16 2016-2022年国产动画在以时光网和豆瓣网打分

图表 17 世界漫画销量排行前20位

图表 18 百度动漫搜索风云榜前30位

图表 19 中国动画片的三种商业模式

图表 20 三种不同商业模式的经营导向

图表 21 三种不同商业模式的动画片情况

图表 22 中国动漫衍生品规模（亿元）

图表 23 中国年人均 GDP（人民币元）

图表 24 全球动漫市场发展情况比较

图表 25 2000年~2016年 TV 动画播放作品数量（单位：作）

图表 26 2000年~2016年 TV 动画制作分数推移（单位：min）

图表 27 手机动漫运营商业分成比例

图表 28 喜洋洋与灰太狼系列贺岁片票房（万元）

图表 29 动画电影累计票房

图表 30 厂商创新及运营能力

图表 31 2009-2016年中国网络游戏市场规模：亿万

图表 32 2016年中国网络游戏细分市场份

图表 33 2016-2022中国移动游戏类型收入变化

图表 34 2016 年7月各移动游戏类型付费率比较

图表 35 动漫衍生品行业赢利方式简图

图表 36 2009-2016年1季度中国动漫衍生品市场规模（单位：亿元）

图表 37 近3年环球数码创意控股有限公司资产负债率变化情况

图表 38 近3年环球数码创意控股有限公司产权比率变化情况

图表 39 近3年环球数码创意控股有限公司固定资产周转次数情况

图表 40 近3年环球数码创意控股有限公司流动资产周转次数变化情况

图表 41 近3年环球数码创意控股有限公司总资产周转次数变化情况

图表 42 近3年环球数码创意控股有限公司销售毛利率变化情况

图表 43 近3年湖南三辰卡通集团有限公司资产负债率变化情况

图表 44 近3年湖南三辰卡通集团有限公司产权比率变化情况

图表 45 近3年湖南三辰卡通集团有限公司固定资产周转次数情况

图表 46 近3年湖南三辰卡通集团有限公司流动资产周转次数变化情况

图表 47 近3年湖南三辰卡通集团有限公司总资产周转次数变化情况

图表 48 近3年湖南三辰卡通集团有限公司销售毛利率变化情况

图表 49 近3年湖南宏梦卡通传播有限公司资产负债率变化情况

图表 50 近3年湖南宏梦卡通传播有限公司产权比率变化情况

图表 51 近3年湖南宏梦卡通传播有限公司固定资产周转次数情况

图表 52 近3年湖南宏梦卡通传播有限公司流动资产周转次数变化情况

图表 53 近3年湖南宏梦卡通传播有限公司总资产周转次数变化情况

图表 54 近3年湖南宏梦卡通传播有限公司销售毛利率变化情况

图表 55 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司资产负债率变化情况

图表 56 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司产权比率变化情况

图表 57 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司固定资产周转次数情况

图表 58 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司流动资产周转次数变化情况

图表 59 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司总资产周转次数变化情况

图表 60 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司销售毛利率变化情况

图表 61 近3年广东原创动力文化传播有限公司资产负债率变化情况

图表 62 近3年广东原创动力文化传播有限公司产权比率变化情况

图表 63 近3年广东原创动力文化传播有限公司固定资产周转次数情况

图表 64 近3年广东原创动力文化传播有限公司流动资产周转次数变化情况

图表 65 近3年广东原创动力文化传播有限公司总资产周转次数变化情况

图表 66 近3年广东原创动力文化传播有限公司销售毛利率变化情况

图表 67 近3年上海美术电影制片厂资产负债率变化情况

图表 68 近3年上海美术电影制片厂产权比率变化情况

图表 69 近3年上海美术电影制片厂固定资产周转次数情况

图表 70 近3年上海美术电影制片厂流动资产周转次数变化情况

图表 71 近3年上海美术电影制片厂总资产周转次数变化情况

图表 72 近3年上海美术电影制片厂销售毛利率变化情况

图表 73 近3年浙江中南卡通股份有限公司资产负债率变化情况

图表 74 近3年浙江中南卡通股份有限公司产权比率变化情况

图表 75 近3年浙江中南卡通股份有限公司固定资产周转次数情况

图表 76 近3年浙江中南卡通股份有限公司流动资产周转次数变化情况

图表 77 近3年浙江中南卡通股份有限公司总资产周转次数变化情况

图表 78 近3年浙江中南卡通股份有限公司销售毛利率变化情况

图表 79 垂直视频网站与传统视频网站对比图

略……

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/chuanmei/B88477Z27D.html>