

中报业绩开始分化，关注优质成长标的

—— 传媒行业周报

分析师： 齐艳莉

SAC NO: S1150511010015

2016年7月22日

证券分析师

齐艳莉
28451625
qyl_tj@126.com

助理分析师

姚磊
bhzyqyao@sina.cn

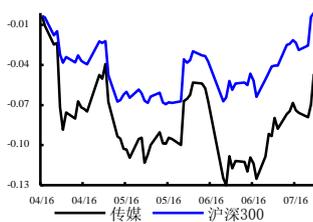
子行业评级

影视动漫	看好
平面媒体	中性
网络服务	看好
有线运营	中性
营销服务	中性
体育健身	看好

重点品种推荐

省广股份	增持
慈文传媒	增持
中体产业	增持
雷柏科技	增持
人民网	增持

最近一季度行业相对走势



相关研究报告

投资要点:

● 行业动态信息

国际方面：卢卡斯影业布局 AR 领域 将打造“星战”现实世界；Oculus 开发者大会将在 10 月份举行 Rift 继续接受预定；推广直播业务 Facebook 挪 220 万美元激励网红创作直播内容；传奇影业拿下口袋妖怪改编权 将拍名侦探皮卡丘真人电影。国内方面：亚太未来“拿下”兰登书屋制片厂 优势互补开发优质 IP；杜比欲终结 3D “黑暗时代”建国内最好影院 IMAX 地位受挑战；腾讯与中国音乐集团合并音乐业务 新的音乐集团由腾讯控股；周末去哪儿获数千万美金 B 轮融资 强化 IP 孵化和内容运营。

● A 股上市公司重要动态信息

长城动漫：1.64 亿元出售圣达焦化 99.8% 股权退出焦化行业；视觉中国：拟 4033 万美元收购视觉内容版权服务供应商；华录百纳：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 20% 至 50%；天舟文化：预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降 0.15%-25.11%；互动娱乐：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 35%-65%；昆仑万维：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 25%-40%；乐视网：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 10%-20%；龙韵股份：预计 2016 年上半年净利润比上年同期减少 35%-45%；奥飞娱乐：拟募资 45 亿元用于 IP 相关项目；星美联合：预计 2016 年上半年净利润亏损约 16 万元；莱茵体育：预计 2016 年上半年净利润盈利 2000 万元-3000 万元；当代东方：预计 2016 年上半年净利润盈利约 3500 万元。

● 市场热点跟踪

截至本周四（2016.7.15-2016.7.21），沪深 300 下跌 0.74%，创业板指下跌 1.22%，渤海传媒行业指数下跌 0.37%，行业微幅跑赢市场。

本周文化传媒行业表现相对较为平淡。子板块方面，渤海传媒六个子板块表现有所分化，其中有线运营板块迎来小幅补涨，而前期有所表现的影视动漫及网络服务板块本周表现相对较为疲弱。本周个股方面，浔兴股份、巴士在线和阳光股份领涨于板块；天龙集团和东方财富下跌幅度相对较深。

本周文化传媒行业表现较之上周有所沉寂，行业内多数个股在小幅上涨后开始呈现盘整格局。结合目前行情而言，一方面我们认为目前投资者对于行业的中长期配置思路应该更偏向于低位吸纳相关业绩具备持续增长潜力的优质白马从而更多的博取相对收益，具体可以参考我们的点评报告；另一方面投资者可继续适度参与博取部分弹性较好的互联网、影视类个股的短期收益；此外还可积极布局具备中报高送转潜力的个股进行提前配置。此外，我们认为在明年上半年互联网彩票开启概率较高的背景下，下半年国内互联网彩票行业或迎来较为密集的事件催化期，因此我们建议投资者积极关注相关利好标的的题材性机会。综上所述，我们继续维持文化传媒行业“看好”的投资评级，推荐标的为：省广股份、慈文传媒、中体产业、雷柏科技、人民网。

目 录

1.行业动态信息	4
1.1 全球市场	4
卢卡斯影业布局 AR 领域 将打造“星战”现实世界	4
Oculus 开发者大会将在 10 月份举行 Rift 继续接受预定	6
推广直播业务 Facebook 掷 220 万美元激励网红创作直播内容	7
传奇影业拿下口袋妖怪改编权 将拍名侦探皮卡丘真人电影	9
1.2 我国市场	9
亚太未来“拿下”兰登书屋制片厂 优势互补开发优质 IP	9
杜比欲终结 3D“黑暗时代”建国内最好影院 IMAX 地位受挑战	11
腾讯与中国音乐集团合并音乐业务 新的音乐集团由腾讯控股	13
周末去哪儿获数千万美金 B 轮融资 强化 IP 孵化和内容运营	14
2. A 股上市公司重要动态信息	16
长城动漫: 1.64 亿元出售圣达焦化 99.8% 股权退出焦化行业	16
奥拓电子: 资产重组拟 3 亿元收购千百辉 100% 股权	16
视觉中国: 拟 4033 万美元收购视觉内容版权服务供应商	17
华录百纳: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 20% 至 50%	18
天舟文化: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降 0.15%-25.11%	18
互动娱乐: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 35%-65%	19
联建光电: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 50%-70%	19
昆仑万维: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 25%-40%	19
乐视网: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 10%-20%	20
长城动漫: 预计 2016 年上半年净利润亏损 9000 万元-12000 万元	20
泰达股份: 预计 2016 年上半年净利为 2000 万至 4000 万元	21
龙韵股份: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期减少 35%-45%	21
奥飞娱乐: 拟募资 45 亿元用于 IP 相关项目	21
星美联合: 预计 2016 年上半年净利润亏损约 16 万元	21
莱茵体育: 预计 2016 年上半年净利润盈利 2000 万元-3000 万元	22
当代东方: 预计 2016 年上半年净利润盈利约 3500 万元	22
华策影视: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 15%-35%	22
中青宝: 预计 2016 年上半年净利润比去年同期下降 60%-90%	23
暴风集团: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 170%-200%	23
东方财富: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降 63.53 %-73.13%	23
华谊嘉信: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降 0-15%	24
3. 市场热点跟踪	24

表 目 录

表 1: 2016.7.15-2016.7.21 行业指数涨跌幅	25
表 2: 2016.7.15-2016.7.21 传媒板块个股涨跌幅榜	25

1.行业动态信息

1.1 全球市场

卢卡斯影业布局 AR 领域 将打造“星战”现实世界

VR 次元 7 月 18 日 《连线》杂志近日刊文称,《星球大战》中的机器人 C-3PO 令人印象深刻,但是你可能无法想象,在自己家客厅里使用这一机器人。本周, Magic Leap 和卢卡斯影业旗下 ILMxLAB 宣布展开合作,将这样的机器人带给普通用户。

以下为文章主要内容:

Magic Leap 创始人罗尼·阿伯维茨 (RonyAbovitz) 在上周于纽约市举行的“连线商业大会”上宣布,与卢卡斯影业旗下最具前瞻性的部门 xLab 展开合作。

据悉, xLab 于去年成立,目标是为虚拟现实/现实增强/混合现实等沉浸式平台开发内容体验。未来,双方将利用 Magic Leap 的技术,共同开发与《星球大战》相关的内容。双方没有正式宣布将提供什么样的体验,以及 Magic Leap 的技术是否将面向终端用户推出。不过,阿伯维茨在此次大会上展示的视频显示了一种可能的应用。这段视频中出现了科幻世界最著名的两个角色,并且可以与你对话。他们并非处于你的世界中,而是你处在他们的世界中。你会遇到各种问题。你会看到 C-3PO 问你:“我能否和你聊聊?很遗憾地报告,由于无法预见的情况,我们未能与赫特人贾巴达成所需的协议。”与此同时, R2-D2 机器人来到房间里的桌子旁,向桌面进行全息投影。他并非悬浮在画面中,桌面挡住了他的下半身。

这些并不是由演员扮演的角色,而是看起来非常真实的计算机图像,但与你之前见过的东西都有所不同。

卢卡斯影业和 ILM 此前也曾与其他公司合作,尤其是科技公司。类似地, Magic Leap 与新西兰特效制作公司 Weta 的合作也有多年时间。然而,此次并不仅仅是两家公司之间的合作,还是两群疯狂天才之间的结合。他们想要将《星球大战》搬下大银幕,搬上街头。

为了实现这一目标,双方在旧金山 Presidio 的 ILM 总部成立了阿伯维茨所说的“半秘密”联合实验室,其中将有来自两家公司的研究员和程序员,甚至卢卡斯影业

Story Group 的成员。负责此事的 xLab 高管维基·多布斯 (Vicki Dobbs) 表示：“我在 ILM 供职 24 年，但我无法想起有类似的体验。我们从未见过任何东西可以紧密地结合创意和技术，并带来创新。”

给《星战》加入“魔法”。在 xLab 一年前成立时，卢卡斯影业和 Magic Leap 正在讨论如何发展更长期的关系。xLab 联合创始人约翰·盖塔 (John Gaeta) 于 2013 年加入 ILM，担任专注于新兴平台的创意总监。正如他所说，他的工作是，“倾听朋友和同事们谈论传闻，寻找专注新媒体的人才”。在这样的情况下，盖塔开始听说 Magic Leap。他通过社交媒体联系了该公司创始人阿伯维茨，双方开始有所交流。阿伯维茨为盖塔引荐了资深游戏开发者，当时刚刚加入 Magic Leap 的格雷姆·德文 (Graeme Devine)。2014 年秋季，他们俩邀请盖塔前往佛罗里达州，实地看看 Magic Leap 的技术。

盖塔最初见到的东西并没有特别的吸引力，当时 Magic Leap 正在开发尺寸巨大的原型机 The Beast。不过，这是一种前所未有的技术。盖塔表示：“我见到了一些疯狂的科学实验室，有着复杂的装置。这部分并没有打动我。不过，在他们开始向我展示之后，我体验到了一生中从没有过的经历：我看到由计算机生成的结构，盯着长度方向的某一点，这个结构就会随着我目光的焦点而调整。”这一演示使得盖塔成为了 Magic Leap 的支持者。盖塔被折服，但他还需要说服自己的同事。他表示：“即使是在由卢卡斯创立的工作室里，人们的觉醒也很慢。正如这里发生的其他重大事件一样，《星球大战》新时代的到来也需要花些时间。”到 2015 年 1 月，ILM 的一个完整团队前往了 Magic Leap。随后，卢卡斯影业总裁凯瑟琳·肯尼迪 (Kathleen Kennedy) 和总经理林恩·布利南 (Lynwen Brennan) 也造访了该公司。

双方漫长的试探性接触有一定原因。尽管 Magic Leap 获得了超过 10 亿美元的融资，但该公司能否取得长期发展仍无法保证。阿伯维茨表示：“他们是有史以来最酷的公司之一，而我们只是一家小型创业公司。我认为，在来到之前，他们就已观察我们一段时间：“你们在 6 个月之后还能否生存？你们能否持续交付产品？”“对他们来说，对我们进行持续了解非常重要。”

但随着对话的进行，两家公司开始在彼此身上看到自己的影子。xLab 首席技术官罗博·布雷多 (Rob Bredow) 表示：“从一开始，他们的方法就给我们留下了深刻印象。他们关于‘加些魔法’的说法与约翰和我对 xLab 的期望，即让你置身于我们制造的壮丽世界，非常一致。”

布雷多将这项技术称作“体验式的讲故事”，就像你走在迪士尼乐园的大街上。他

表示：“你获得内容的方式与电影院中不一样。他们通过沉浸式娱乐技术提供的体验介于两者之间。”利用 ILM 的资源，Magic Leap 的团队开始探索这样的体验。阿伯维茨表示：“我们开发很疯狂的片段，一比一尺寸的飞船和角色，这些东西会让你觉得你身在现场。我可以看到某些人，一艘飞船起飞，机器人在奔跑。这就像是走进了场景，但这非常真实。”最终目标是将《星球大战》的世界变为现实。“我们希望成为一种讲故事媒介，最终成为标准的媒介。”

未来的发展

这是一种面向未来的方式。双方仍在研究如何运作这一联合实验室，并保持着每日的沟通。这一项目的关注点一方面在于我们已知的《星球大战》体验，另一方面则是仍处于保密中的项目。Magic Leap 首席商务官雷切纳·巴欣（Rachna Bhasin）表示：“我们已看到了未来的路线图，如果你仔细思考那么会非常疯狂。我们正在设想关于标志性角色的体验，以及我们如何拓展这一故事，角色和片段如何以非大银幕的方式呈现。”

卢卡斯影业总裁肯尼迪表示：“与 Magic Leap 的合作是我们希望达成的关系：能带来灵感，有着领先的技术，具备创新性。借助我们联合实验室中世界级的故事讲述手段和科技人才，有吸引力的混合现实娱乐将更进一步。”那么在此之后将如何发展？盖塔已有些想法，这与你如何感知《星球大战》有关。或许，X 翼战机会随机飞过你家上方，或许，来自 Cantina 的生物将会爬上你家的沙发。随着人工智能变得更强大，你甚至可以与某些人物对话，分享一杯蓝色的牛奶。对资深科幻迷阿伯维茨来说，这样的技术还不会很快出现。他表示：“我的人生受《星球大战》影响很大。我认为，正是由于这些机器人，我才成立了一家机器人公司。”C-3PO 帮助他找回初心，而根据 Magic Leap 和 ILMxLab 当前的工作，阿伯维茨或许很快就可以获得回报。

Oculus 开发者大会将在 10 月份举行 Rift 继续接受预定

DEV 资讯 7 月 14 日消息 Oculus 在官网一份声明中表示，旗下开发者大会“连接”（Oculus Connect 3）将在今年 10 月 5-7 日举办。在 Oculus Connect 上，公司 CEO Brendan Iribe，首席科学家 Michael Abrash 和 CTO John Carmack 都会发表主题演讲，但有趣的是没提到创始人 Palmer Luckey 的安排。大会将在 8 月 2 日开放注册。

此外，在经过几个月的延迟后，Oculus 在近日宣布已经完成了 Rift 虚拟现实头盔

的所有预订单，而新订单在 2 到 4 个工作日就能发货。Oculus 在博客中也为 Rift 的延迟发货，向消费者表达了歉意。目前 Rift 在亚马逊上货源充足，而且本月还会在部分微软商店中上线，再过几个月还会在 500 多家美国零售店上线。

至于大家期待的 Oculus Touch 控制手柄，该公司还是表示会在今年晚些时候发布，届时还会同时发布一系列游戏。不出意外的话，应该是会在 Connect 开发者大会上发布了。这样看来，Touch 会在索尼 PS VR 之后发货，后者的时间是在 10 月 13。

推广直播业务 Facebook 掷 220 万美元激励网红创作直播内容

新浪科技 7 月 21 日消息，为了发展 Facebook Live 直播业务，这家社交网络公司开始付费邀请网红使用该功能，承诺在几个月内为网红支付 220 万美元，激励其创作视频、直播内容。

乔·保罗·皮奎斯(Jon PualPiques)通过在 Vine 上发布 6 秒钟的下流视频成为了网红，但他今年 1 月还使用 Facebook 直播了《花花公子》的幕后花絮。他这么做有很大的动力，因为在 9 月末之前，只要他每月使用 Facebook Live 流媒体服务的次数不少于 5 次，Facebook 最多将向其支付 11.9 万美元报酬。30 岁的皮奎斯家住洛杉矶，而根据《华尔街日报》获得的文件，他是 Facebook 付费邀请其使用该公司流媒体直播服务的 20 多名网红之一。

《华尔街日报》上月还报道称，Facebook 同意向 140 家媒体、明星和其他人士支付 5000 多万美元，吸引他们制作 Facebook Live 视频，其中包括匹兹堡钢人队外接手安东尼奥·布朗(ANtonio Brown)、奥运游泳冠军迈克尔·菲尔普斯(MichaelPhelps)和《星际迷航》主演乔治·竹井(GoergeTakei)等人，他们获得的报酬分别为 24.4 万、22.4 万和 11.4 万美元。但其中很大一部分资金都支付给 BuzzFeed 和《纽约时报》等公司。

然而，这份名单中约有 15%是 YouTube、Twitter 旗下 Vine 视频分享平台、阅后即焚照片分享服务和 Facebook 旗下照片网站 Instagram 上的网红。在这 5000 万美元预算中，Facebook 已经承诺在几个月的时间内向这些网络视频制作者支付约 220 万美元，他们的直播花样繁多，既有迪拜的“舞蹈喷泉”，也有法国南部的舞会。Facebook 全球运营和媒体合作副总裁贾斯汀·奥索夫斯基(Justin Osofsky)表示，该交易不是为了获取 Vine 和 YouTube 的网红，而是为了鼓励他

们尝试 Facebook Live。Facebook Live 是今年早些时候推出的，该公司尚未找到这项服务的直接创收方式。

在这些网红中，报酬最高的是雷·威廉·约翰逊(RayWilliam Johnson)，他凭借 YouTube 系列视频《Equals Three Show》成名，那些视频对各种在网上疯传的视频进行了幽默的点评。根据《华尔街日报》获得的文件，约翰逊将在五个半月的时间内获得 22.4 万美元的报酬。但约翰逊并未对此置评。

这些网红的粉丝数通常少于 BuzzFeed，但他们的粉丝更年轻，也更愿意点赞或分享内容。根据市场分析公司 Captiv8 的数据，广告主已经注意到网红的影响力，在 Instagram 上支付的单次推广费用甚至已经高达 15 万美元。作为 Instagram 的母公司，Facebook 并不会从中抽取分成。

Facebook 并不是第一家花钱购买内容来推广新产品的科技公司。2011 年初，YouTube 向媒体公司、好莱坞制作公司和网络视频制作者支付 1 亿多美元，吸引他们在该网站上创建频道。YouTube 现在已经不再直接向内容制作者付费，但却可以向他们支付广告分成。内容制作者表示，他们看重的是 Facebook 的 16.5 亿用户。今年 4 月有 80.7 万人同时观看 Buzzfeed 的两名员工不停地在西瓜上套橡皮筋，直到西瓜爆裂。

Facebook 挺进视频直播领域正值部分网红在 Vine 上的热度降低之际。Twitter 发言人表示，开发更好的创意工具，是该公司的第一要务，他们希望能帮助 Vine 视频制作者创收。视频制作者都表示，Facebook Live 的观看量往往不如 Facebook 上的其他视频那么多，但由于具备实时互动功能，因此可以吸引更多评论。YouTube 烹饪频道《My Cupcake Addiction》的主持人爱丽丝·斯特拉坎(EliseStrachan)表示，一段 Facebook 视频可能吸引 100 万观看量，评论数约为 900 到 1000 条；一段 Live 直播视频可能只有 10 万观看量，但评论数却多达 3000 条。

根据《华尔街日报》获得的文档，斯特拉坎最多能因为制作 Live 视频获得 Facebook 支付 19.6 万美元报酬。她拒绝对此置评。皮奎斯 2013 年开始在 Vine 上发布视频，他的很多内容都吸引了数百万观看量。朋友早在 10 个月前就鼓励皮奎斯尝试 Facebook，因为这家社交网络很重视视频内容。今年 4 月，Facebook 高管就 Live 合作事宜与之取得了联系，原因是他现在很受欢迎。如今，他已经拥有超过 750 万粉丝，远高于一年前的 150 万。

在这几次会面中，Facebook 高管明确向皮奎斯表示，直播视频是该公司的一大

重点。“马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)对他们说，放下手里的所有事情，集中精力发展 Live 直播业务。我现在可以直接在屏幕上看到粉丝们的评论。”皮奎斯接受采访时说。

现在，他的经纪人希望他能经常在 Facebook 上做直播。“我不用紧张不安地面对着 50 个人，而是可以在家里面向那些已经很喜欢我的人做直播。”皮奎斯说。

传奇影业拿下口袋妖怪改编权 将拍名侦探皮卡丘真人电影

新浪科技 7 月 21 日消息，传奇影业公司(Legendary Entertainment)刚刚获得了一部口袋妖怪的电影改编权，并将与 Pokémon 公司合作制作首部真人口袋妖怪电影《名侦探皮卡丘》(Detective Pikachu)。

传奇影业表示，这部电影将于 2017 年开拍，但目前不便透露细节信息。名侦探皮卡丘将是口袋妖怪系列中的一个全新角色。《口袋妖怪 Go》手机游戏两周前正式发布，很快在全球受到热捧。玩家可以在这款增强现实游戏中捕捉和训练口袋妖怪精灵，并展开对战。

口袋妖怪系列是 1996 年在日本推出的，全球视频游戏销量达到 2.79 亿套，在全球 74 个国家和地区的实体卡牌出货量更是达到 215 亿张。最近大热的《口袋妖怪 Go》让口袋妖怪系列再度流行。环球影业将负责这部实景电影在日本之外的发行工作，该公司多年以来一直与传奇影业保持着类似的合作关系。

Pokémon 公司的长期电影合作伙伴 Toho 将负责日本的发行工作。传奇影业在之前的《哥斯拉》系列电影中也采用过类似的合作模式。

传奇影业今年 1 月被万达集团斥资 35 亿美元收购。这部口袋妖怪电影是该公司在不到 3 个月内签订的第三笔重要协议，之前的两笔交易包括今年 6 月 23 日获得的珍妮佛·劳伦斯(Jennifer Lawrence)主演的《Bad Blood》电影版权，以及由《一个国家的诞生》(The Birth of a Nation)的制片人兼导演内特·帕克(Nate Parker)负责的秘密项目。

1.2 我国市场

亚太未来“拿下”兰登书屋制片厂 优势互补开发优质 IP

艺恩网 7 月 19 日消息 亚太未来影视（北京）有限公司（简称“亚太未来”）和 Fremontle Media 北美（简称 FMNA）将于今日在中美两地同时宣布结成重要战略合作伙伴，共同运营全球第一大出版集团企鹅兰登书屋旗下的兰登书屋制片厂。

根据协议，亚太未来将负责开发、投资、制作兰登书屋制片厂的电影项目并管理、运营其电影相关业务，FMNA 则将负责运营电视相关业务，双方还将在影、视内容互相转化方面进行大量互动及合作。

企鹅兰登书屋隶属于德国传媒巨头贝塔斯曼集团，由全球九大出版品牌上百家出版社组成，每年出版超过 15000 本新书，售出 7 亿多册出版物，年收入 33 亿欧元，是全球最大的图书出版集团，在 20 世纪世界图书界中扮演着举足轻重的角色。此外，还包括兰登书屋儿童出版集团、兰登书屋信息集团、兰登书屋有声出版集团、兰登书屋电影胶片出版集团等，可谓全球内容 IP 资源的巨大宝库。

与企鹅兰登书屋同样隶属于贝塔斯曼集团的 FMNA 则是世界最大的娱乐品牌制造者和生产者、发行商，每年在全球 31 个国家制作、播放逾 10000 小时的电视节目，创造了《流行偶像》、《达人秀》等一系列长期保持收视第一的节目。FMNA 输出 45 档原创模式，每年运营超过 350 个栏目，在超过 200 个地区发行逾 20000 小时的节目。在中国，它与监督制作了《中国达人秀》、《中国梦之声》、《黄金 100 秒》、《我们约会吧》、《中国最强音》、《墙来啦》、《谢天谢地你来啦》等等。

亚太未来近年来投资出品了国产电影《寻龙诀》、《奔跑吧兄弟》、《王牌逗王牌》及英文电影《童心无归处》、《炼狱信使》等。此次，与贝塔斯曼集团旗下影响力遍布全球的两大媒体巨头达成合作，是该公司国际化战略的一个重大突破。

多达百分之七八十的美国影视作品都改编自出版物，奥斯卡获奖影片基本都是小说改编。由企鹅兰登书屋出版被改编成影视作品的包括《蒂芙尼的早餐》、《阿甘正传》、《朗读者》、《达芬奇密码》以及近些年大火的《火星救援》、《了不起的盖茨比》等数不胜数的大量经典作品。

兰登书屋制片厂在美国东西两岸都设有办公室。三方携手合作后，兰登书屋制片厂洛杉矶团队会进驻 FMNA 办公室，与洛杉矶的影视创意人才保持“近身”接触；而纽约团队仍继续在企鹅兰登书屋总部办公，置身于数量庞大的作者群和出版界的中心。亚太未来、FMNA 将与兰登书屋制片厂一起，全力启动展开 IP 开发制作，激发作者的创新思维，并充分尊重原著作者，给予他们独特的想象和创意空间，让这些作者直接参与到自己文学作品的影视改编中来。

杜比欲终结 3D “黑暗时代” 建国内最好影院 IMAX 地位受挑战

腾讯科技 7 月 19 日消息 三个月前，位于北京五棵松的耀莱成龙国际影城开始了一项秘密的影院翻新工程。这项行动有个雄心勃勃的目标：建造一个国内最好的影厅，把观众从以往黑漆漆的 3D 观影体验中解救出来。

负责影院设计的团队来自大名鼎鼎的杜比实验室（Dolby），绝大部分每年引进中国的好莱坞大片都使用了它们的声音技术。现在，它们要把杜比影院（Dolby Cinema）——一个集合了杜比对声音和影像技术研发成果的影院解决方案——带到中国来。

尽管内地首家杜比影院上个月已经在大连凯德和平广场的万达影城开幕，不过这个位于北京西三环的耀莱成龙杜比影院项目更加引人注目。因为这家拥有 17 个影厅的影城已经连续五年排名全国影院票房第一，现在它最大的影厅要“封厅三个月”，所有人都很好奇。

这个项目耗资巨大。仅仅是新的激光放映机、近 600 个座椅、巨型银幕、50 个音响这些硬件部分就花费超过 1000 万。从座位弧度到走道灯光，从扬声器位置到墙壁吸光材料选择都由杜比实验室统一设计并挑选供应商，以确保实现杜比影院想要给观众的“全方位心醉神迷”。“改造这么大的一个厅，要下很大的决心。”耀莱文化产业股份有限公司总裁赵小东告诉记者。根据赵小东介绍，双方大约从一年前开始接触、谈判，花了大量时间来确定技术和工程细节。等到确定方案进入工程阶段，所有的技术人员都从杜比总部旧金山飞到北京，包括特殊材料过关甚至是寻找了解技术术语的翻译，都花费了不少时间。

杜比影院的核心包括杜比全景声（Dolby Atmos）和杜比视界（Dolby Vision）。两项技术都推出于 2012 年，但相对于名声在外的声音技术，杜比近年来在影像方面的突破，也就是“杜比视界”，才是让杜比能够作为一名后起之秀加入影院升级大战的关键。“我们大约从十年前开始了影像技术的研发，目标是了解哪些图像增强技术对视觉体验的影响最大。”杜比实验室电影业务部高级副总裁 Doug Darrow 告诉腾讯科技，“我们发现，提高画面对比度和亮度能够极大地改善视觉体验。”

在现有条件下，2D 影院放映标准是 14fL（福特朗伯），这也是普通格式 2D 影片能够达到的最高亮度。如果转制成 3D 格式，观众们带上那些并不舒适的 3D 眼

镜之后，影片亮度还要再减少一半，平均下来只有 3.5-7fL，这还不算影院为了延长氙灯放映机而故意将灯泡调暗。

杜比影院率先要扫除的（也是它最大的宣传噱头）就是“低亮度”这个 3D 体验的最大障碍。借助日渐成熟的激光放映技术，杜比视界把 3D 放映的最高亮度提升到了 14fL，也就是说即便戴上眼镜，观众也可以在目前 2D 电影的亮度下观看 3D 影片；而 2D 影片的最高亮度可以达到 31fL，提升了一倍多。“超高对比度”是杜比在宣传自家影院时另一个不断强调的优势。如果从数据来看，这种对比度的提升的确惊人。目前采用氙灯数字放映机的影院影片对比度为 2000: 1，而杜比影院宣称，其激光放映机的对比度达到了 1000000: 1，也就是现有对比度的 500 倍。

这种对比度的巨大提升实际上只是为了解决一些长久被忽视却又重要的“小”问题：比如，如何在银幕上显示“纯正的黑色”。

为了让媒体和嘉宾能够更直观地体会其中的差别，杜比在 7 月 16 日的影院开幕式中特意安排了一段有趣的演示：在巨大的银幕中央有一个白点，当影院所有灯光关闭后，白点周围的黑色变成了一种“灰色”——银幕前演示者的人影清晰可见；接着，演示者切换到了杜比影院的高对比度，“灰色”瞬间变成了我们熟悉的“黑色”，演示嘉宾的人影也从银幕前消失了——底下的观众发出了一阵惊呼。

现场播放的另一段演示视频则结合了杜比影院强调的“高亮度”和“高对比度”，这是《荒野猎人》中营地里的伙伴出发去森林里寻找主角休·格拉斯（莱昂纳多·迪卡普里奥饰）的剧情，大队人马出发后夜幕很快降临，火把成了唯一的光源。杜比的演示人员特别提醒观众注意火把周围人脸的细节，“我每次看这一段都会感到害怕”，他甚至这么补充道。“艺术家们可以在保持背景的各种暗部细节的同时，在画面上实现明亮的蓝天和白云以及明月。3D 的“黑暗时代”终于成为过去了。” Doug Darrow 对记者说。

杜比相信自己的影院技术能够终结 3D 的“黑暗时代”，而为了达到这个目标，它们又需要创造一个更加“黑暗”的观影环境。第一次走进杜比影院就像在进入一艘《星际迷航》的战舰。首先你需要穿过一条 5 米长的圆柱型动态视厅走廊，走廊的弧型墙面上会播放对应电影的场景（我们当天观看的是《泰山归来》，于是四周就是原始森林），影院从四周到座椅均被涂成了黑色，两侧墙壁上由下而上延伸出两道浅蓝色光线，台阶上留有同种颜色的安全指示灯。

为了在观景过程中不被银幕外的光源打扰，四周的墙壁都涂上了哑光黑防光线反

射材料，顶部的 50 个扬声器也被“藏”进了天花板后方。Doug Darrow 介绍说，这种设计的目的是能够从观众进入影院的那一刻起就营造出一种“电影氛围”，帮助观众进入到“剧情当中”。“所有的材料都需要从加拿大进口，每一个钉子的位置都有讲究。”赵小东告诉记者。他认为，尽管五棵松的耀莱成龙影城已经连拿了五年票房第一，但接下去这一两年就会进入一个瓶颈期，很难赶上整体票房每年 20% - 30% 的增长。

“你不光是在和别的影院竞争，你还在和互联网这些娱乐形式竞争，你需要给观众一个来电影院的理由。”赵小东说。这也是耀莱需要引进杜比影院最重要的原因。接下去几年耀莱每年要增开近 30 家影院，其中就包括 10 家“杜比影院”，这些影院将会成为影城最好的招牌。

这种合作模式的有效性在过去几年已经被内地市场很好地验证。通过引入 IMAX 影厅，万达成功塑造了自己“高端影院体验”的形象，而凭借来自万达这个大客户超过 200 个 IMAX 影院的订单，中国已经成为了 IMAX 全球增长最快、最为重要的市场。

杜比希望能够复制这种成功，做为后进入者，它甚至愿意为影院承担更多的成本。与 IMAX 直接向影院出租设备不同，杜比负责向影院提供硬件设备，影院只需要承担影厅建造（改造）的成本，然后通过票房分成的模式进行投资回收。

“我们在全球只采用一种合作模式，我们对自己现有的模式很满意。” Doug Darrow 说。目前，除了耀莱这个合作伙伴，万达影城已经与杜比签订了 100 家影院的采购协议，这也就意味着，未来五年中国将有超过 100 家杜比影院。

这个数字或许还不能撼动 IMAX 在中国的领先地位，但足以让杜比坐上牌桌，为未来电影院的竞争增加一些变数了。

腾讯与中国音乐集团合并音乐业务 新的音乐集团由腾讯控股

腾讯科技 7 月 15 日消息 7 月 15 日，中国音乐集团（China Music Corporation，简称“CMC”）和腾讯集团（简称腾讯）共同宣布，已达成共识对数字音乐业务进行合并。双方会合力深耕中国音乐产业，为用户带来更优质而多元化的数字音乐服务，并以生态共荣和支持内容正版化驱动行业健康发展。

在本次交易中，腾讯把旗下的 QQ 音乐业务与 CMC 进行合并，通过资产置换股权成为新的音乐集团之大股东，并会全力支持其发展业务，为上市打下基石。CMC 联席 CEO 谢振宇、谢国民将出任新音乐集团的联席总裁，腾讯公司副总裁彭迦信出任新音乐集团的 CEO。合并后，QQ 音乐、酷狗、酷我等产品和品牌将保持独立发展，用户原来所享受服务不变并可获得更多元化的选择。新音乐集团将探索更多创新的产品和商业模式，以生态共荣推动中国数字音乐领域的正版化进程，助力音乐创作活力，促进行业发展。

联席总裁谢国民和谢振宇共同表示：

“酷狗、酷我和 QQ 音乐同作为国内第一代音乐平台，十余年来一直见证和推动着中国数字音乐产业的发展，建立了丰富的正版曲库，赢得了数亿用户的支持，从‘听看唱玩’四大维度进行了多元化服务的探索，打造了全方位的音乐体验。未来三家平台独立运营、优势互补、全方位提升用户体验，进一步推动数字音乐领域的正版化进程，更好地促进音乐的传播和推广，为音乐人及唱片公司创造更多的价值，实现内容、渠道及用户多赢的数字音乐产业格局。”

QQ 音乐于 2005 年上线，是中国领先的数字音乐平台，旗下主要产品包括 QQ 音乐及全民 K 歌，主要业务包含数字音乐播放器、移动在线 K 歌、版权转授权及广告等。CMC 旗下拥有酷狗、酷我、海洋、彩虹、源泉等公司，主要业务包含数字音乐播放器、音乐直播秀场、版权转授权、广告、游戏联运及其他音乐衍生业务。自此，可以看作腾讯系已经在中国在线音乐播放时长占据领导地位。据某调查机构的公开数据披露：在收购之前，酷狗音乐为中国最大的移动音乐提供商，QQ 音乐排名第二，酷我音乐排名第三。

腾讯在整合 QQ 音乐与海洋音乐之后，腾讯音乐业务估值为 60 亿美元，并且会单独为合并之后的公司谋求 IPO 机会，腾讯拥有自己的付费音乐会员业务，并在近年来发力版权音乐，整合了海洋音乐和腾讯的独家授权歌曲，合并公司在所有可用音乐版权中的占比超过 60%。另一半江山则是由收购了虾米，天天动听（现已整合为阿里星球）的三巨头领导下的阿里音乐和网易云音乐把持。

周末去哪儿获数千万美金 B 轮融资 强化 IP 孵化和内容运营

36 氪 7 月 18 日消息 知名城市文化娱乐服务平台——周末去哪儿宣布已经于 2016 年 2 月已获得数千万美金 B 轮融资。此轮投资方由中国最大移动社交平台陌陌科技领投，上一轮投资机构蓝湖资本和经纬创投跟投。本轮融资由投中资本

担任独家财务顾问。

通过服务 2000 万用户的周末消费生活，成立于 2014 年的周末去哪儿，目前已经成长为国内最大的城市文化娱乐服务平台，主打泛文化娱乐内容和周边游的生活方式消费升级，通过整合和推荐更多更优质的周末文化和城市娱乐服务，提高城市大众生活娱乐和周边游玩的消费质量。

并不止步于此，通过上下游产业链的联动，深化在 IP 领域的布局，形成“内容-商业体-平台”线上线下的闭环。这也是周末去哪儿能够在资本寒冬中，获得著名投资机构肯定，成功完成 B 轮融资的原因。周末去哪儿的创始人兼 CEO 肖鹏先生认为：在内容为王的互联网时代，“得 IP 者得天下”已成为普遍共识。优质 IP 除吸引大量关注外，其剩余价值也在不断的被挖掘。

周末去哪儿作为国内知名文化娱乐服务平台，也非常重视 IP 的运营和开发，目前已经成为上海迪士尼度假区旅游业界的重要合作伙伴，与上海迪士尼乐园、上海迪士尼《狮子王》音乐剧就 IP 服务、票务服务等开展广泛而深入的合作。

后又相继成为全球著名户外水上嘉年华 Slide The City (疯滑全城) 上海站独家战略合作伙伴以及柯南展北京地区的战略合作伙伴等。除此之外，周末去哪儿 App 也在努力打造优质原生 IP。其中《观奇趣》立体书展和《致匠心》手艺人市集等原创 IP 已经取得高人气关注。

据介绍，而之所以往泛文娱方向发展，周末去哪儿看到的机会点在：

- 1、消费升级的大背景下，现有的城市周末活动形态较为单一，并且缺少 IP，所以如果有人能往周末活动中引入大 IP 并且进行不错的整合和运营，有机会靠“有意思”和“好玩儿”攻下一二线城市年轻人的周末活动市场；
- 2、带有 IP 效应的周末活动能产生更好的利润，未来周末去哪儿也会在其平台上培育原生 IP，比如目前已有的《观奇趣》立体书展和《致匠心》手艺人市集等；
- 3、线上产品有机会成为一个大的流量入口、留住用户、产生复购，而不是做完一场活动用户即流失了。

作为本次融资交易的独家财务顾问，投中资本副总裁晓阳认为，随着城市消费人群的需求提升，单一的周末城市活动已经无法满足一二线城市年轻人群的消费需求。在泛文化娱乐及周边游出行领域，创业公司的战略发展和产品设计思路已经严重同质化。

周末去哪儿团队对于大众年轻人群消费领域需求的灵敏嗅觉使得公司比其他创业公司更早切入了城市文娱 IP 运营的蓝海，凭借多年来在业内的平台运营经验、深厚的行业资源积累以及广泛良好的用户基础使得他们迅速在这个细分领域脱颖而出。

都市人群休闲市场巨大，以高频的触发场景撬动了娱乐、文化、旅游和体育等多个产业，我们非常看好肖鹏领导的周末去哪儿团队在该领域未来的发展。

据悉，本次融资的资金将主要用于将周末去哪儿品牌打造成中国具有最强 IP 和内容运营的文化娱乐服务平台。周末去哪儿创始人、CEO 肖鹏先生表示：“基于周末去哪儿平台累积的 IP 资源优势和丰富的运营管理经验，未来周末去哪儿会进一步强化对优质 IP 内容的挖掘、孵化和投资，用数据为公司运营管理优质 IP 项目提供决策依据和资源保障。”

2. A 股上市公司重要动态信息

长城动漫：1.64 亿元出售圣达焦化 99.8% 股权退出焦化行业

长城动漫 7 月 13 日发布重大资产出售预案，公司拟出售所持圣达焦化 99.8% 股权，对价 1.64 亿元。交易完成后，公司将完全退出焦化行业，彻底转型为动漫文化产业企业。本次交易拟由公司通过在浙交所公开挂牌转让的方式出售，不涉及购买资产的情形。公司股票暂不复牌。

奥拓电子：资产重组拟 3 亿元收购千百辉 100% 股权

奥拓电子 7 月 14 日公告，上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买沈永健、周维君、王亚伟、罗晓珊、中照龙腾、汉华源投资持有的千百辉合计 100% 股权，共支付交易对价 30000 万元，其中，以现金支付 7500 万元，剩余 22500 万元以发行股份的方式支付，共计发行 19999999 股，不考虑配套融资，占本次交易完成之后上市公司总股本比重为 5.02%。

上市公司同时拟向不超过 10 名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集配套资金不超过 14360.13 万元，不超过本次交易购买标的资产交易价格的 100%。

本次发行股份购买资产的发行价格为 11.27 元/股，不低于定价基准日前 60 个交易日的股票交易均价的 90%。2016 年 6 月 1 日，奥拓电子向全体股东每 10 股派发现金股利人民币 0.298313 元（含税），本次发行股份购买资产的发行价格调整为 11.25 元/股。

根据《重组办法》的规定，本次交易构成中国证监会规定的上市公司重大资产重组行为。同时，本次交易涉及发行股份购买资产，故需提交中国证监会并购重组审核委员会审核。本次交易完成后，吴涵渠仍为本公司的实际控制人。因此，本次交易不会导致公司控制权发生变化。

视觉中国：拟 4033 万美元收购视觉内容版权服务供应商

视觉中国 7 月 14 日公告，公司全资子公司华夏视觉（天津）信息技术有限公司（以下简称“华夏视觉”），与常州天博投资管理中心（有限合伙）（以下简称“常州天博”）、联景国际有限公司（以下简称“联景国际”，注册地为香港）、联景国际的实际控制人廖道训、吴春红、柴继军于 2016 年 7 月 11 日签订了《收购协议》，约定承债式收购常州天博持有的联景国际 100% 股权。

具体为：（1）常州天博持有联景国际 100 股股权，持股比例为 100%，华夏视觉将以 4033 万美元的等值人民币现金收购常州天博持有联景国际的 100 股股权，成为联景国际的股东，收购完成后，华夏视觉持有联景国际的股权比例为 100%；（2）由于联景国际负债 4050 万美元，在联景国际完成股东变更后，其债务的担保方由常州天博变更为公司，联景国际的债务将以华夏视觉向联景国际增资或其他方式由联景国际偿还，预计为 4050 万美元。上述两项总计金额为 8083 万美元（约 52539.5 万元人民币，本文均按照 1 美元兑 6.5 元人民币换算）。其中 20000 万元人民币交易对价将以公司 2015 年非公开发行股份取得的募集资金支付。

联景国际的核心资产为比尔·盖茨于 1989 年创建的全球第二大高端视觉内容版权服务供应商 Corbis Images 公司（以下简称“Corbis 公司”）原持有并管理的 Corbis Images、Corbis Motion 等授权品牌相关的图片素材知识产权、域名、商标等行业稀缺资产（以下简称“Corbis 资产”），其中包含 Bettmann 和 Sygma 两大全球两大知名图片库，拥有大量的原版图片、底片、印刷物等档案，记录了 19 世纪至 20 世纪全球重大历史事件，是不可再生的、稀缺的、极其珍贵的人类

历史影像遗产。此次交易不仅丰富了公司自有版权的视觉内容素材库，并且公司通过此次交易拥有了大量具有历史收藏价值的老照片或“原始照片”（Vintage Print）的物权。收购的资产与公司核心业务高度协同，此次交易还将有助于公司在全球范围内提升品牌知名度、行业影响力，进一步拓展海外市场。

常州天博的有限合伙人为廖道训、吴春红、柴继军，普通合伙人为常州天博文化发展有限公司，常州天博文化发展有限公司的股东亦为廖道训、吴春红、柴继军，故此常州天博的实际控制人为自然人廖道训、吴春红和柴继军。廖道训直接持有公司股份比例为 12.73%、吴春红直接持有公司股份比例为 13.98%、柴继军直接持有公司股份比例为 7.10%，上述三名自然人为公司关联自然人，常州天博为公司关联法人，本次交易构成关联交易。

华录百纳：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 20%至 50%

华录百纳 7 月 14 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期增长 20% 至 50%，上年同期净利润为 6237.08 万元。

业绩变动原因：1、报告期内，公司影视剧收入来源于电视剧《乱世丽人行》、《猎人》的首轮发行以及过往剧目的二轮发行。公司影视板块围绕互联网和年轻态转型，已经拍摄完成的重点项目《角力之城》、《深夜食堂》发行情况良好，但尚不具备收入确认条件；公司同时储备了大量优质的 IP 项目，为影视板块未来的持续快速健康发展奠定了基础。2、报告期内，公司综艺板块收入主要来自《旋风孝子》及《跨界歌王》。《旋风孝子》是金荣希团队加入公司后的首部综艺作品，以其高品质、高口碑、高收视，获得市场高度认可；《跨界歌王》作为公司主投的大型明星跨界音乐真人秀，汇聚了超强的明星嘉宾阵容，一直保持高收视、高关注和高人气，该节目在 5 月末首播，报告期内仅确认部分收入。大型综艺项目《我的新衣》（即《女神的新衣》第三季）、《来吧，说做就做》正在积极筹备中，公司正朝综艺行业领导者积极迈进。3、报告期内，华录百纳体育业务继续快速增长，成为公司业绩发展的新引擎。体育板块上半年度贡献营业收入约 1.45 亿元。4、公司 2016 年半年度非经常性损益对净利润的贡献金额预计为 1,153.82 万元。

天舟文化：预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降

0.15%-25.11 %

天舟文化 7 月 14 日发布上半年业绩预告称, 预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期下降 0.15%-25.11 %, 上年同期净利润为 8011.86 万元。

业绩变动原因: 上年同期确认了北洋传媒的股权处置收益 2,396.78 万元。

互动娱乐: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 35%-65%

互动娱乐 7 月 14 日发布上半年业绩预告称, 预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期增长 35%-65%, 上年同期净利润为 17476.11 万元。

业绩变动原因: 1、2016 年第一季度公司良好的经营业绩给累计至本报告期的净利润产生较大正面影响; 2、2016 年上半年, 玩具衍生品以及游戏等核心业务稳健发展, 带动了整体利润的上涨; 3、体育板块业务项目顺利推进, 对公司本期净利润产生了一定的正面影响; 4、公司预计本报告期非经常性损益约为 1,959.37 万元。

联建光电: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 50%-70%

联建光电 7 月 14 日发布上半年业绩预告称, 预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期增长 50%-70%, 上年同期净利润为 9142.36 万元。

业绩变动原因: 1、与去年同期相比, 本期净利润增长的主要原因是内生与外延并进稳步增长, 销售规模扩大及订单增加。2、公司于 2016 年 2 月公告股票期权与限制性股票激励计划, 2016 年 1-6 月份已确认股票期权与限制性股票激励成本 717.05 万元, 计入管理费用。

昆仑万维: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 25%-40%

昆仑万维 7 月 14 日发布上半年业绩预告称, 预计 2016 年上半年归属母公司股东

的净利润比上年同期增长 25%-40%，上年同期净利润为 19482.51 万元。

业绩变动原因：公司的各项业务健康发展，新项目业绩贡献幅度波动相对较大。

1、报告期内，公司游戏和软件商店收入较上年同期增长 25%以上，带动公司经营业绩稳定增长；同时代理游戏的成本也较上年同期有所增长。2、报告期内，公司于 2016 年购买的 NewGrindr,LLC 从 2016 年 4 月纳入合并报表范围使公司盈利水平提高。3、报告期内，股权变动产生的投资收益导致归属于上市公司股东的净利润较上期有较大提升。4、本报告期预计影响净利润的非经常性损益金额约为 3,642.29 万元。

乐视网：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 10%-20%

乐视网 7 月 14 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期增长 10%-20%，上年同期净利润为 25473.09 万元。

业绩变动原因：报告期内，公司各项主营业务稳定发展且均取得稳步增长。因超级电视的热销，公司上半年营业收入保持快速增长，并圆满完成 2016 年上半年既定销售目标。截止 2016 年 6 月 30 日，乐视超级电视上市三年累计销售达到约 700 万台。报告期内，非经常性损益对公司净利润的贡献金额预计约为 1,226 万元。

长城动漫：预计 2016 年上半年净利润亏损 9000 万元 -12000 万元

长城动漫 7 月 14 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润亏损 9000 万元~12000 万元，上年同期净利润为 266.53 万元。

业绩变动原因：1、公司经过产业结构调整，动漫游戏等销售收入在合并营业收入中所占比重增加，焦炭销售收入减少，总体销售收入比上年同期略有上升。焦炭产品及其副产品产销量持续下降，四川圣达焦化有限公司（以下简称“圣达焦化”）2016 年上半年销售收入减少，相比上年同期下降了约 43%。扣除圣达焦化生产经营和关停影响，公司动漫行业 2016 年上半年处于盈利状态。2、公司于 2016 年 5 月 17 日召开 2015 年年度股东大会，审议通过了《关于公司控股子公司四川圣达焦化有限公司关停 60 万吨焦炭生产线的议案》，圣达焦第 1 页

共 2 页化旗下 60 万吨焦炭生产线及其附属化产系统已经停止生产。圣达焦化 2016 年上半年计提了土地修复费 8850 万，固定资产减值准备 580 万。3、销售费用和管理费用相比上年同期增加，主要受以下因素影响：1）、由于合并范围的影响，上年同期数不包括北京新娱兄弟网络科技有限公司、杭州东方国龙影视动画有限公司、杭州宣诚科技有限公司等 1 季度相关数据；2）、动漫游戏等行业销售收入增加；3）、公司处于并购重组阶段。4、贷款规模增加，导致财务费用增加。

泰达股份：预计 2016 年上半年净利为 2000 万至 4000 万元

泰达股份 7 月 14 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年净利 2000 万至 4000 万元，上年同期净利润为 1828.29 万元。

业绩变动原因：报告期内，公司归属于上市公司股东的净利润较上年同期有所增长的主要原因是报告期内公司整体经营稳健，利润水平有所提高。

龙韵股份：预计 2016 年上半年净利润比上年同期减少 35%-45%

龙韵股份 7 月 19 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期减少 35%-45%，上年同期净利润为 3538 万元。

业绩变动原因：报告期内营业收入同比下降，同时受传统媒体广告业务低迷及广告主预算调整等因素影响，主营业务毛利率出现一定的下滑。

奥飞娱乐：拟募资 45 亿元用于 IP 相关项目

奥飞娱乐 7 月 19 日发布非公开发行股票预案（修订稿），拟非公开发行募集资金总额不超过 450000 万元，扣除发行费用后将全部用于以下项目：IP 资源建设项目、IP 管理运营体系建设项目等。本次非公开发行的股票数量合计不超过 127,298,444 股（含 127,298,444 股）。

星美联合：预计 2016 年上半年净利润亏损约 16 万元

星美联合7月15日发布上半年业绩预告称，预计2016年上半年归属母公司股东的净利润亏损约16万元，上年同期净利润为亏损168.32万元。

业绩变动原因：公司通过全资子公司欢瑞世纪（北京）营销策划有限公司在向文化行业转型中业务发展持续向好，但因母公司需承担重组成本，整体经营出现微亏状态。

莱茵体育：预计2016年上半年净利润盈利2000万元-3000万元

莱茵体育7月14日发布上半年业绩预告称，预计2016年上半年归属母公司股东的净利润2,000.00万元~3,000.00万元，上年同期净利润为-2592.71万元。

业绩变动原因：2015年12月子公司南京莱茵达置业有限公司已具备交付条件，部分于本报告期完成交付并结转收入；本报告期收到莱茵达控股集团有限公司往来款利息344.48万元计入利息收入；另商业、写字楼物业出租情况良好，租金收入较上年同期增加。上述原因导致本报告期归属于上市公司股东的净利润实现扭亏为盈。

当代东方：预计2016年上半年净利润盈利约3500万元

当代东方7月14日发布上半年业绩预告称，预计2016年上半年归属母公司股东的净利润盈利约3500万元，上年同期净利润为2587万元。

业绩变动原因：公司2016年上半年业绩较去年同期增长，主要由于公司主营的影视剧业务持续盈利，且公司投资的电影《北京遇上西雅图之不二情书》在本期取得部分收益所致。

华策影视：预计2016年上半年净利润比上年同期增长15%-35%

华策影视7月14日发布上半年业绩预告称，预计2016年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期增长15%-35%，上年同期净利润为21839.02万元。

业绩变动原因：报告期内，公司围绕发展战略稳步推进，主营业务势头良好。报

告期内主要产生收入的影视剧为《亲爱的翻译官》、《医馆笑传 2》、《好运来临》、《怒江之战》、《解密》、《锦绣未央》、《柠檬初上》、《锦衣夜行》，综艺节目《谁是大歌神》，电影《末日迷踪》、《女汉子真爱公式》、《刑警兄弟》、《大唐玄奘》等。报告期内，公司预计非经常性损益对净利润的影响金额约为 2,602 万元。目前部分影视剧已达成预售总计约 15 亿元左右，将在后期逐步取得发行许可证后确认。

中青宝：预计 2016 年上半年净利润比去年同期下降 60%-90%

中青宝 7 月 14 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比去年同期下降 60%~90%，上年同期净利润为 1325.18 万元。

业绩变动原因：报告期内，归属于上市公司股东的净利润同比下滑。随着市场竞争加剧，子公司游戏新老交替断档，业绩不及预期，拖累了公司业绩；公司新游戏处于开发推广初期，上半年未进行大型推广活动，尚未开始产生效益；本报告期较上年同期减少了流动资金借款的利息支出。截至 2016 年 6 月 30 日，报告期内的非经常性损益金额约为 1230 万元，对净利润有一定的影响。

暴风集团：预计 2016 年上半年净利润比上年同期增长 170%-200%

暴风集团 7 月 14 日发布上半年业绩预告称，预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期增长 170% - 200%，上年同期净利润为 663.87 万元。

业绩变动原因：2016 年上半年，公司紧紧围绕“DT 大娱乐”战略，稳步推进在线视频、暴风互联网电视等平台业务。与上年同期相比，公司营业收入同比增加约 120%-130%，从而归属于上市公司股东的净利润实现大幅增长。其中：（1）暴风超体互联网电视业务优化产品结构，加大营销力度，该业务营业收入实现大幅增长；（2）公司的品牌价值持续提升，推动了广告业务收入稳步增长；（3）随着产品体验的提升，用户付费意愿的增强，VIP 用户增值业务实现大幅增长。报告期内，预计非经常性损益对公司净利润的影响金额约 1,100 万元-1,300 万元。

东方财富：预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降 63.53 %-73.13%

东方财富 7 月 14 日发布上半年业绩预告称, 预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期下降 63.53 %-73.13%, 上年同期净利润为 104189.01 万元。

业绩变动原因: 1.报告期内, 公司立足于一站式互联网金融服务大平台的战略定位, 基于拥有的海量用户的核心优势, 继续加强战略投入, 以用户需求为中心, 持续完善产品和服务, 进一步夯实公司可持续健康发展的基础。报告期内, 由于资本市场大幅波动及市场景气度下降, 公司基金第三方销售规模同比大幅下降; 同时, 公司从长远战略出发, 主动降低了基金第三方销售申购费率。综合上述因素影响, 公司金融电子商务服务业务收入同比大幅下降。报告期内, 公司金融数据服务业务收入、互联网广告服务业务收入同比实现平稳增长。报告期内, 同比新增西藏东方财富证券股份有限公司(以下简称“东方财富证券”)证券业务相关收入。综合以上主要业务收入增减变动影响, 报告期内, 营业总收入同比出现较大幅度下降。2.报告期内, 公司销售费用同比增幅较大, 管理费用等同比大幅增长, 其中同比新增东方财富证券业务及管理费用。综合以上相关费用变动影响, 报告期内, 营业总成本同比大幅增长。3.报告期内, 受资本市场大幅波动等因素影响, 东方财富证券自营权益类证券持仓出现较大公允价值变动损失。综合上述因素影响, 报告期内公司实现的归属于上市公司股东的净利润, 同比大幅下降。

华谊嘉信: 预计 2016 年上半年净利润比上年同期下降 0-15%

华谊嘉信 7 月 14 日发布上半年业绩预告称, 预计 2016 年上半年归属母公司股东的净利润比上年同期下降 0% - 15%, 上年同期净利润为 7372.90 万元。

业绩变动原因: 1、往期并购项目通过融资款项在本期产生大额财务费用, 对本期业绩产生较大影响; 2、人员费用本期较上年同期有较大增长, 对公司业绩产生一定影响; 3、本期加强大数据业务投入, 管理成本增加较多, 对本期业绩也有一定影响; 以上等因素导致半年度业绩有所下降。

3.市场热点跟踪

截至本周四(2016.7.15-2016.7.21), 沪深 300 下跌 0.74%, 创业板指下跌 1.22%, 渤海传媒行业指数下跌 0.37%, 行业微幅跑赢市场。

本周文化传媒行业表现相对较为平淡, 行业整体维持震荡整理的特征。子板块方

面，渤海传媒六个子板块表现有所分化，其中有线运营板块迎来小幅补涨，而前期有所表现的影视动漫及网络服务板块本周表现相对较为疲弱。本周个股方面，浔兴股份、巴士在线和阳光股份领涨于板块；天龙集团和东方财富下跌幅度相对较深。

本周文化传媒行业表现较之上周有所沉寂，行业内多数个股在小幅上涨后开始呈现盘整格局。结合目前行情而言，一方面我们认为目前投资者对于行业的中长期配置思路应该更偏向于低位吸纳相关业绩具备持续增长潜力的优质白马从而更多的博取相对收益，具体可以参考我们的点评报告；另一方面投资者可继续适度参与博取部分弹性较好的互联网、影视类个股的短期收益；此外还可积极布局具备中报高送转潜力的个股进行提前配置。此外，我们认为在明年上半年互联网彩票开启概率较高的背景下，下半年国内互联网彩票行业或迎来较为密集的事件催化期，因此我们建议投资者积极关注相关利好标的的题材性机会。综上所述，我们继续维持文化传媒行业“看好”的投资评级，推荐标的为：省广股份、慈文传媒、中体产业、雷柏科技、人民网。

表 1: 2016.7.15-2016.7.21 行业指数涨跌幅

板块名称	周涨跌幅 (%)
沪深 300	-0.74
渤海传媒	-0.37
子行业	
营销服务	0.78
影视动漫	-1.12
有线运营	1.19
网络服务	-1.41
平面媒体	-0.17
体育健身	0.86

资料来源：Wind，渤海证券

表 2: 2016.7.15-2016.7.21 传媒板块个股涨跌幅榜

涨跌幅前 5 名	证券代码	证券简称	周涨跌幅 (%)	涨跌幅后 5 名	证券代码	证券简称	周涨跌幅 (%)
1	002098.SZ	浔兴股份	17.05	1	300063.SZ	天龙集团	-7.67
2	002188.SZ	巴士在线	12.53	2	300059.SZ	东方财富	-7.08
3	000608.SZ	阳光股份	9.51	3	300426.SZ	唐德影视	-5.85
4	600831.SH	广电网络	9.24	4	600652.SH	游久游戏	-5.74
5	600287.SH	江苏舜天	8.97	5	600599.SH	熊猫金控	-4.57

资料来源：Wind，渤海证券

投资评级说明

项目名称	投资评级	评级说明
公司评级标准	买入	未来 6 个月内相对沪深 300 指数涨幅超过 20%
	增持	未来 6 个月内相对沪深 300 指数涨幅介于 10%~20%之间
	中性	未来 6 个月内相对沪深 300 指数涨幅介于-10%~10%之间
	减持	未来 6 个月内相对沪深 300 指数跌幅超过 10%
行业评级标准	看好	未来 12 个月内相对于沪深 300 指数涨幅超过 10%
	中性	未来 12 个月内相对于沪深 300 指数涨幅介于-10%-10%之间
	看淡	未来 12 个月内相对于沪深 300 指数跌幅超过 10%

重要声明：本报告中的信息均来源于已公开的资料，我公司对这些信息的准确性和完整性不作任何保证，不保证该信息未经任何更新，也不保证本公司做出的任何建议不会发生任何变更。在任何情况下，报告中的信息或所表达的意见并不构成所述证券买卖的出价或询价。在任何情况下，我公司不就本报告中的任何内容对任何投资做出任何形式的担保。我公司及其关联机构可能会持有报告中提到的公司所发行的证券并进行交易，还可能为这些公司提供或争取提供投资银行或财务顾问服务。我公司的关联机构或个人可能在本报告公开发表之前已经使用或了解其中的信息。本报告的版权归渤海证券股份有限公司所有，未获得渤海证券股份有限公司事先书面授权，任何人不得对本报告进行任何形式的发布、复制。如引用、刊发，需注明出处为“渤海证券股份有限公司”，也不得对本报告进行有悖原意的删节和修改。

请务必阅读正文之后的免责条款部分

朱艳君

渤海证券研究所高级销售经理

座机: 86-22-28451995

手机: 13502040941

邮箱: zhuyanjun@bhzq.com

渤海证券研究所

天津

天津市南开区宾水西道 8 号

邮政编码: 300381

电话: (022) 28451888

传真: (022) 28451615

北京

北京市西城区阜外大街 22 号 外经贸大厦 11 层

邮政编码: 100037

电话: (010) 68784253

传真: (010) 68784236

渤海证券研究所网址: www.ewww.com.cn