

# CGWORLD.JP

<http://CGWORLD.jp>



**WORKS**  
CORPORATION

株式会社ワークスコーポレーション

2010年7月初版

媒体  
企画書

## 1. 月刊CGWORLDについて

# 国内唯一のCG映像専門誌。プロフェッショナル・クリエイターの現場に密着し、仕事に活かせる情報誌です。

### コンセプト

創刊13年目を迎えた、国内唯一のCG映像専門誌。コンピュータ・グラフィックスを中心としながらも、実写映像や手書きなどアナログな領域までカバー。アプリケーションの使い方だけでなく、コンセプトや理論、そして効率的な制作環境など、クリエイティビティとパフォーマンスの向上に役立つさまざまな情報を提供しています。

### 概要

創刊日：1998年6月29日（創刊13年目）

発行形態：月刊（毎月29日発売、日曜・祝日の場合は前日）

発行部数：12,188部

2008年4月～2009年3月の年刊平均印刷実数

発行・発売元：株式会社ワークスコーポレーション

体裁：A4ワイド、オールカラー約120ページ（平綴じ）

# CGWORLD

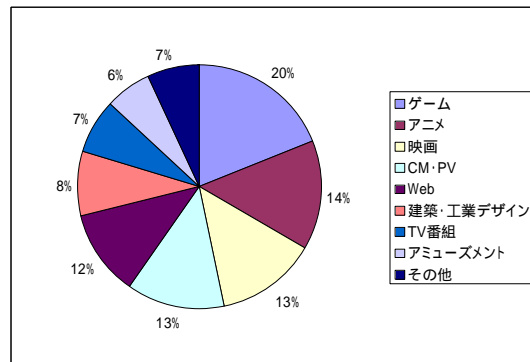
+digitalvideo



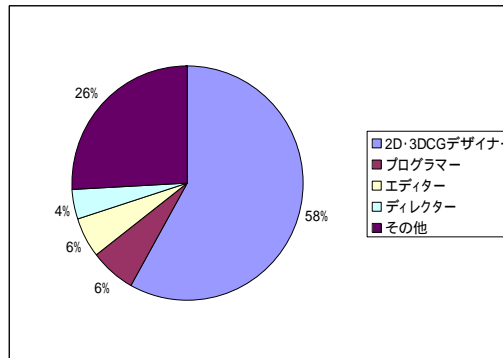
### 読者層

主な対象は劇場長編映画、ビデオゲーム、TV番組、アミューズメントなどのメディア&エンターテインメントジャンルの作品制作に従事するデジタルクリエイターです。

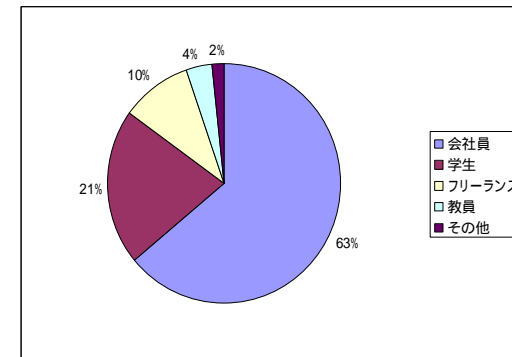
【業種】



【職種】



【社会的立場】



2009年5月実施CGWORLD130号読者アンケートより抜粋

## 2. CGWORLD.jp コンセプト

最速・最深・インタラクティブにこだわり、CG映像クリエイターにとって日本で一番役に立つ情報コミュニティサイトを目指します。

### 概要

- ・2010年7月29日オープン (CGWORLD145号発売日)
- ・月間20~30企画を記事掲載(文字ニュースを除く)
- ・目標ページビュー:月間15万ページビュー

### ターゲット

CG映像制作現場の2D/3D CGデザイナー/ディレクターを軸として、プロデューサー・プロジェクトマネジャーなどのマネジメントクラスにも支持される媒体を目指します。

### コンセプト1

最速 & 最深情報をお届け！

- ・3DCG関連の最新ソフト・ハード情報/関連イベント情報を、デイリー・ウィークリーでお届けします。
- ・CGWORLDでしか踏み込めない‘現場発’のコアな情報をお届けします。

### コンセプト2

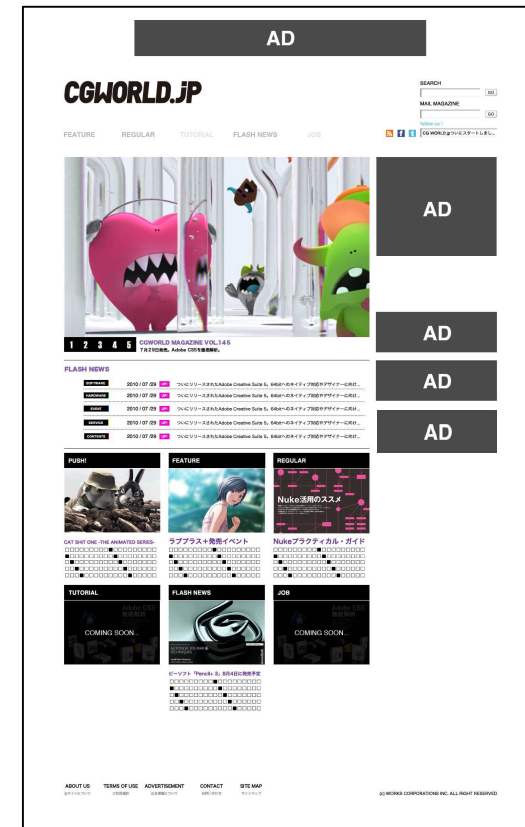
読者 & サプライヤーとともに創り上げる、インタラクティブなコンテンツ

- ・読者の要望を受けてインタラクティブに企画が展開します。
- ・Twitter、Facebookを実装するなど、読者による情報発信の場を設けます。
- ・自主制作作品の披露、ツール開発の呼びかけや、個人クリエイターやプロダクションのデータ販売の場を提供します。
- ・各ソフトウェアのベンダーならびに販売代理店と強力なタグを組んだ、業界初の横断型TIPSとFAQのデータベースを備えます。

### コンセプト3

業界とともに成長する

- ・CG映像プロダクションが抱える人材育成・新規マーケット開拓・業務効率改善といった課題について、国内外の先進的な事例を紹介することで、解決のヒントを提示していきます。



### 3. CGWORLD.jp コンテンツ 1 FEATURE (特集)

## 「CGWORLDならではの」×「Webならではの」の特集展開。

#### Feature 特集

隔週/月1で更新を行うCGWORLD.jpオリジナルの特集記事。  
表現性、技術性、事業性といった観点からCG映像製作現場にインパクト  
を与える意欲的な作品の紹介記事、単なるベンチマーク比較ではない、  
CG映像制作者の立場に立った製品導入効果レビュー記事など、  
独自の目線で業界のトピックを取り上げる。動画や連番アニメーションを  
交えたWeb媒体ならではのわかりやすい手法でその新しい価値を紹介します。

#### < 作品メイキング例 >

『CAT SHIT ONE』メイキング  
.....(株)アニマが初めて本格的にオリジナル商業制作に挑んだフルCGアニメシリーズ  
<http://www.catshitone.jp/> <http://www.kickoff.bz/cso/>  
(Pr.:岡部淳也(IDA)、監督:笹原和也)

・クラムボンMV『KANADE Dance』メイキング  
.....『マクロスF』シリーズの高度なCG表現で注目を集めたサテライト デジタル部が制作  
[Http://www.clammbon.com/](http://www.clammbon.com/) (監督:HIBIKI、CG制作:サテライト)

#### < 製品レビュー例 >

「CINEMA 4Dを使い倒す」  
.....3ds Max / Mayaユーザーによる、実践的な機能レビュー。C4Dとオートデスク製品の  
徹底的な性能比較(メリット/デメリットを明確化)

「最新モバイルワークステーションの実力」  
.....月刊CGWORLD連載「デジタル・スカルプティング道」著者であり、毎週東京と神戸を行  
き来しながらモデリング制作を行っている吉蔵氏(CGW連載「デジタル・スカルプティング  
道」)による、最新のHP&デル製モバイルWSの超実践型レビュー



## クリエイターとサプライヤーをつなぐコンテンツが満載。

### Regular 隔週・月刊の連載記事

CG映像業界で慢性的に不足している情報について、CGWORLD編集部が独自にセレクトし長期間に渡り、紹介していく記事。

まだまだ日本語情報の少ない海外製品のTIPS紹介や、普段は表に出にくいCGプロダクションの経営や若手育成方法に焦点をあてた記事を掲載。一方的な情報発信ではなく、サイト訪問した読者からの声を反映させた展開を予定。

#### < 掲載記事例 >

「(仮)Nukeパーフェクトガイド」  
.....精力的にNuke研究に励んでいるテラオカマサヒロ氏による実践的な、NukeのTIPS連載

「(仮)MAXscriptでカスタマイズ」  
.....現在「パイプライン構想」で業界の注目を集めている元リンクス・デジワークスのプログラマー痴山統史氏によるツールカスタマイズの啓蒙を狙ったTIPS連載

「吉祥寺トン奮戦記」  
.....7月のサイトオープンのタイミングで月刊誌からWebへ。紙では不可能だった、リアルタイム情報発信を目指す

### Tutorial (アーカイブ)

各ソフトウェアのベンダー様ならびに販売代理店様と強力なタッグを組んだ、業界初の横断型TIPSとFAQのデータベース。各製品の公式サイトをサポートページでは掲載できない、実戦的なトラブルの回避方法も紹介。

### Flash News (随時)

デイリーで日本 & 世界のCG・映像関連のニュースを配信。新製品リリース、イベント情報、プロダクション各社の動向や注目プロジェクトの最新情報を発信。カレンダー機能などのサービス提供も検討中。



Autodesk



Adobe

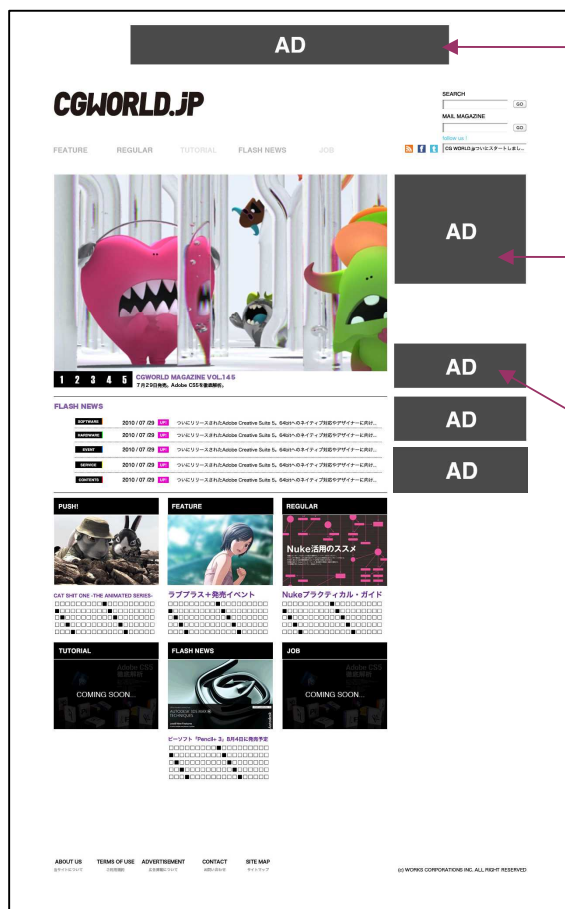


Pixologic  
makers of ZBRUSH



## 5. 広告プロモーションメニュー1 レギュラーバナーメニュー

# 4週間 ¥150,000 ~。リーズナブルに訴求が可能。



**A:スーパーバナー**  
料金: ¥250,000(4週間)  
サイズ: 728 × 90(左右 × 天地)  
3社ローテーション  
掲載ページ: 全ページ(タイアップ広告記事広告ページを除く)  
想定IMPS 50,000/月間  
期間保証型

**B:レクタングルバナー**  
料金: ¥250,000(4週間)  
サイズ: 300 × 250(左右 × 天地)  
3社ローテーション  
掲載ページ: 全ページ(タイアップ広告記事広告ページを除く)  
想定IMPS 50,000/月間  
期間保証型

**C:スタンダードバナー**  
料金: ¥150,000(4週間)  
サイズ: 300 × 100(左右 × 天地)  
3社常時表示  
掲載ページ: 全ページ(タイアップ広告記事広告ページを除く)  
想定IMPS 150,000/月間  
期間保証型

- ・掲載開始日は毎週水曜日
  - ・申込締切日: 掲載開始日の前週月曜日
  - ・入稿締切日: 掲載開始日の前週水曜日
  - ・バナー広告差替え: 4週間の場合、1回まで(水曜日に差替)
- 差替広告は一括でご入稿ください。  
原稿は GIF・JPEG(GIFアニメ不可)  
javascriptがOFFの設定のユーザーには広告の表示はされません。

## 6. 広告プロモーションメニュー2 CGWORLD オリジナルタイアップ広告

# CGWORLD編集部ならではの切り口で貴社製品 / サービスの魅力を読者に伝えます。

### 概要

貴社製品 / サービスの魅力をCGWORLD編集部が独自に取材編集させていただき、読者にお伝えするプランです。記事ページには他企業のバナーの表示はされません。

記事ボリューム: 1,500~2,000文字程度の記事1ページ。画像点数は目安として5~6点以内を想定しています。

**掲載開始日: 指定可能 (ただし、日程要確認)**

記事広告掲載位置: 特集Featureコンテンツ内にて

記事広告誘導期間: 4週間(ただし掲載終了後もアーカイブに格納されます)

誘導方法: 掲載開始より1週間は、誘導枠A(トップページ「PUSH!」枠)より、掲載開始2週目から3週間は誘導枠B(トップページ特別誘導バナー)を設け、Featureページの貴社広告記事ページへ誘導します。

### 御料金

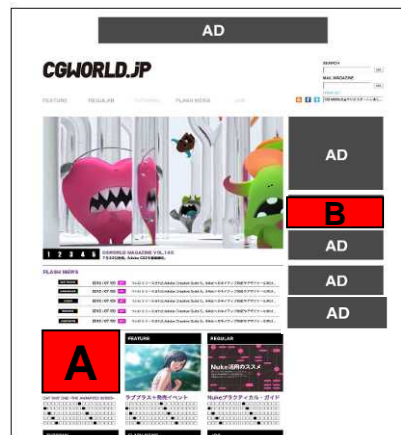
¥700,000 (内訳: 掲載料金: ¥400,000 記事制作費: ¥300,000)

### 備考

- 記事制作費には、CGWORLD編集部による取材・編集・執筆・撮影、ページデザインを含みます。
- ページ内にFlashは使用いたしません。
- ページボリュームアップ、記事ボリュームアップ、掲載期間の延長、動画コンテンツ追加、誘導枠の変更ご希望も承ります。お気軽にご相談ください。(別途料金が発生いたします。)
- 掲載希望日の4週間前が、申し込み〆切となります。
- 掲載終了後の掲載レポートでは、タイアップページのPV・タイアップページ内の外部リンクバナーのクリック数の報告を致します。

### オリジナルタイアップ広告展開イメージ

#### 【TOPページ】



【掲載開始 1週間】  
トップページ 誘導枠Aよりタイアップ広告ページへ誘導  
誘導枠イメージは当方にて制作いたします。  
位置: PUSH! 枠  
掲載期間: 1週間

【掲載開始 2週目以降】  
トップページ 誘導枠Bよりタイアップ広告ページへ誘導  
位置: レクタングル直下  
サイズ: 300×100(左右×天地)  
掲載期間: 3週間

#### 【記事広告ページ】



記事広告掲載ページでは外部誘導枠(スーパーバナー、レクタングルバナー、スタンダードバナー)を自由に設定可能です。

## 7. 広告掲載終了後レポート

# 掲載期間終了後に、効果検証を行うためのレポートをご提出 します。

レポート記載内容

出稿期間内の合計インプレッション数、クリック数、CTR及び日次データが記載されます。

タイアップ広告の場合

タイアップ記事広告ページのPV


記事広告ページ内の外部リンクバナーのクリック数の報告します。

レポート提出日

4週間の広告掲載終了後翌々日に提出。

(例) 掲載終了: 水曜日    レポート提出日 同週金曜日

### 広告掲載終了後レポートイメージ

広告掲載レポート		CGWORLD.JP
株式会社 ワークスコーポレーション 御中    株式会社ワークスコーポレーション マーケティング部 担当: 池田		
メニュー	cinefex リクタンダムバナー 300x250ピクセル	
リンク先	<a href="http://cinefex.co.jp/cg/">http://cinefex.co.jp/cg/</a>	
広告タグ	ハリウッド大作映画メイキングのこころcinefex	
集計期間	2010年7月29日10時～2010年8月25日10時	
ご掲載バナー		
		
集計期間総計		
インプレッション数	77073	22%
クリック数	223	0.29%
日付別集計		
日付	インプレッション	クリック
2010/7/29	1968	23
2010/7/30	2819	10
2010/7/31	2801	8
2010/8/1	2553	4
2010/8/2	2493	9
2010/8/3	2874	7
2010/8/4	2799	10
2010/8/5	2864	9
2010/8/6	2092	6
2010/8/7	3037	8
2010/8/8	2823	8
2010/8/9	2776	8
2010/8/10	3227	13
2010/8/11	3294	8
2010/8/12	2961	11
2010/8/13	2883	12
2010/8/14	3450	9
2010/8/15	2467	9
2010/8/16	2275	7
2010/8/17	2819	8
2010/8/18	3077	8
2010/8/19	2182	8
2010/8/20	2384	10
2010/8/21	2586	4
2010/8/22	2207	8
2010/8/23	2319	9
2010/8/24	2864	7
2010/8/25	3027	9

WORKS CORPORATION

## 8. 入稿規定

# バナー広告入稿に必要なもの

### 御申込時、ご決定いただく事項

- ・バナー種別      スーパーバナー、レクタングルバナー、スタンダードバナーより
- ・掲載期間                      4週間より
- ・バナーファイル形式              Jpeg形式、Gif形式形式
- ・リンク先のURL
- ・ALT属性

### バナー広告入稿規定

- ・バナーは、Jpeg形式、Gif形式とします( **Gifアニメ、Flashアニメ不可**)
- ・上記形式のファイルを入稿してください。外部バナーの埋め込みは不可とします
- ・ファイル容量は以下のとおりです  
スーパーバナー、スクウェアバナー：100KB以内    スタンダードバナー：50KB以内
- ・リンク先は一箇所のみ
- ・ALT属性の内容は全角50文字(半角100文字)以内とし、漢字・ひらがな・カタカナ、英数字のみ使用可能とします
- ・バナーの内容及び、リンク先は掲載前に弊社にて審査するため、入稿時までにご用意してください
- ・実際と比較し過剰な内容及び、虚偽の内容の掲載は不可とします。また、リンク先と比較し、過剰ないし記載の無い内容、および虚偽の内容でリンク先へ誘引することも不可とします。
- ・掲載期間中にリンク先を削除したり、入稿規定に反する内容に変更することは原則不可とします
- ・ランダムなページヘリダイレクトするなど再現性が確認できないリンク先は不可とします
- ・リンク先は広告掲載期間中、随時確認します。

## 9. 入稿規定2

# 広告掲載規定

### 広告掲載規定

以下の内容を含む広告は掲載をお断りしております。

- ・商標、著作権を無断使用したもの等、知的所有権の侵害を行っている恐れのあるもの
- ・個人情報等、プライバシー侵害の恐れのあるもの
- ・公序良俗に反するもの
- ・広告主の責任の所在が不明瞭なもの
- ・投機や射幸心を煽るもの
- ・広告内容が弊社が取り扱う業務範囲と著しく異なるもの
- ・広告表示内容とリンク先の内容が著しく異なるもの
- ・その他、当社が不適切と判断する情報