

平成19年度 アジアコンテンツ人材ネットワーク構築事業
(コンピューターグラフィックス関連人材育成事業)

ASIAGRAPH2007への 参加のご案内

2007年6月23日

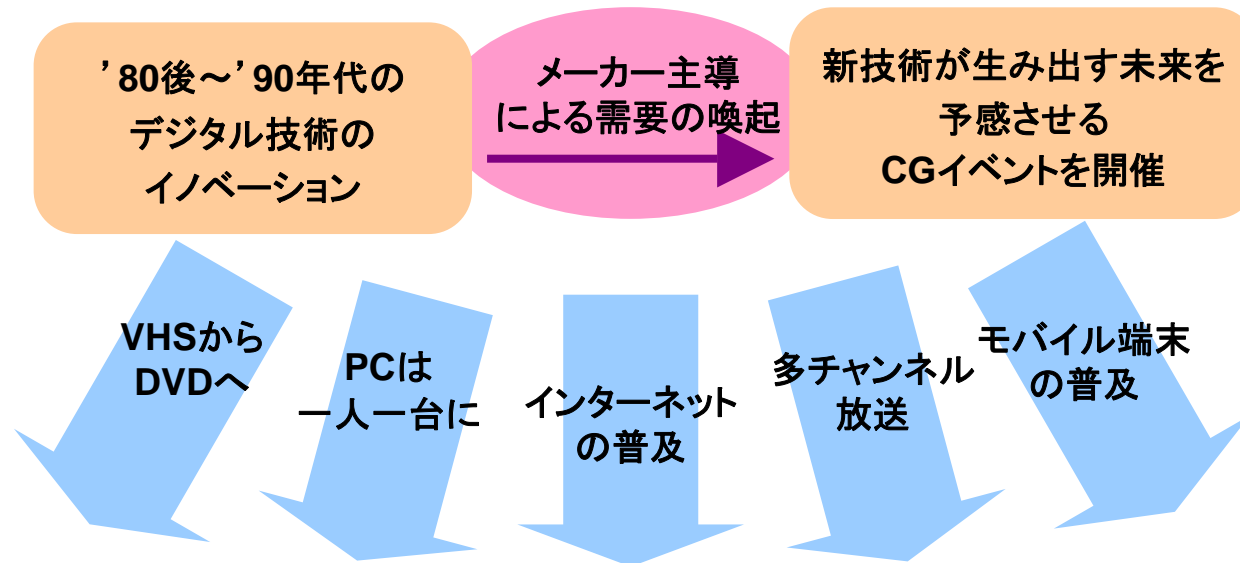
財団法人デジタルコンテンツ協会



目次

- 3 … 開催の意義①:「人材育成」
- 4 … ASIAGRAPH2007の「人材育成」の構造
- 5 … 開催の意義②:「新文化産業の創造」
- 6 … ASIAGRAPHの歩み
- 7 … 国際コンテンツフェスティバルとは
- 8 … 開催の意義③:「CG産業の国際プロモーション」
- 9 … ASIAGRAPH2007の事業構造(3本の柱)
- 10 … ASIAGRAPH2007の実施方針(成功の指標)
- 11 … プログラム構成
- 12 … 開催の概要
- 13 … 施設利用計画
- 14 … 実施スケジュール
- 15 … 国際シンポジウム(案)
- 16 … トーク&上映会(案)
- 17 … シンポジウム/トーク&上映会等のスケジュール
- 18 … セミナー・ワークショップ(案)
- 19 … 「アキバスクエア」と「UDXギャラリー」会場計画
- 20 … アキバスクエアの空間イメージ
- 21 … アキバスクエア会場詳細計画
- 22 … クリエイティブファクトリー(案)
- 23 … 基本ブース
- 24 … 先端技術展(案)
- 25 … プレゼンテーション(案)
- 26 … UDXギャラリー会場詳細図
- 27 … CGアート展(案)
- 28 … 贈賞式
- 29 … レセプション(案)
- 30 … 適職フェア(クリ博)
- 31 … プロモーション計画
- 32 … ASIAGRAPH2007への参加形態
- 33 … ASIAGRAPH公式カタログへの広告出稿

開催の意義①: 「人材育成」



デジタル技術は日常化し、コンテンツは巨大産業へ

— 日本のコンテンツの市場規模は、13.6兆円から2015年には19兆円に —

■ASIAGRAPH2007への展開

多様化し巨大な市場を持つようになったデジタルコンテンツ産業の「質」と「量」を支えるためには、優れた人材を数多く育成することが急務となっています。

ASIAGRAPH2007では、若手クリエイターや学生などが、世界で活躍する一流クリエイターに出会い、最新の技術や優れた作品とふれ合うことで、CG産業への期待感と就業意欲を醸成する「人材育成」の場を創造します。

開催の意義②:「新文化産業の創造」

- ASIAGRAPHは、東京大学 河川教授と上海工程技術大学 金教授主導（協力：東大 廣瀬教授、文京学院大学 喜多見助教授）のもと、2005年より開催されている総合メディアアートイベントです。
- アジアのメディア芸術クリエイター・技術研究者が集まり、包括的かつ継続的な作品発表・研究報告を行うことを目的としています。

Japan国際コンテンツフェスティバルへの参加

■ASIAGRAPH2007への展開

Japan国際コンテンツフェスティバルへの参加を契機に、これまでのASIAGRAPHの理念と成果をさらに拡大、発展させ、アジア地域からCG関連の研究者やクリエイターが多数集まる、SIGGRAPHのアジア版とも言える「アジア最大の祭典」とし、新たな文化産業の創造を目指します。

【ASIAGRAPHの理念】 河川洋一郎教授

ASIAGRAPHの中核となるのは、文化・芸術の宝庫であるアジアの伝統をも包括した独自の未来型メディア芸術です。そこでは作品創造と先端研究が相乗効果を起こし、アジアの新たな文化・芸術の大きな流れをつくることが期待されています。



先端的技術を研究するメディア芸術において21世紀の先導的位置を占める可能性が高いアジアでは、多様性に富んだ芸術家、技術研究者が集まり、包括的かつ継続的な作品発表・研究報告がなされる場の創出が急務です。それがASIAGRAPHなのです。

ASIAGRAPHでは、欧米で呼ばれている「メディアアート」とアジア独自の「メディア芸術」の違いを明確にし、各国のメディア芸術関係者が交流、連携しながら研究や創作が行われることで、価値ある結果が生まれ、発展して行くことが期待されます。

また、文化・芸術・産業の将来的な育成のために、芸術家、技術研究者らによる作品発表、技術展示などで評価を得る形で、メディア表現の可能性の極限まで研究と探求が行われることが望ましいのです。

アジアのメディア芸術には、極めて付加価値の高い新芸術産業を、率先して創出して行く責任と期待がかけられていると同時に、新しい世界を豊かなものであるように先導して行くという魅力的な役割も担われています。その両方を果たすべく始動したのがASIAGRAPHです。

JAPAN国際コンテンツフェスティバルとは

名称: JAPAN国際コンテンツフェスティバル(愛称: CoFesta コ・フェスタ)

■開催期間: 2007年9月19日～10月28日(予定)

■概要: 『ゲーム、アニメ、マンガ・キャラクター、音楽、放送、映画』の各業界が一堂に会する世界最大規模の総合コンテンツフェスティバル。

■目的:

グローバルな交流

日本発のグローバルなコンテンツ交流を目的とする。世界中が、日本ではじまる新しいコンテンツのフェスティバル・マーケットに集い、そして情報を世界に伝播する。

多彩なコンテンツの連携

ゲーム、アニメ、マンガ・キャラクター音楽、放送、映画が連携し、新しい発想を生む。多彩なコンテンツが連携しあえる、優れた環境を持てるのは日本である。この連携を日本の新しい産業・文化モデルとする。

新・日本ブランドの創出

このコンテンツフェスティバルを契機に、新しい日本のコンテンツが生まれ、新しいクリエイターが生まれ、新しい商品が生まれ、新しい日本の産業・文化モデルを形成する。

■オフィシャルイベント(2007年5月10日現在)

- ・東京ゲームショウ(TGS)
(9月20日(木)～23日(日):幕張メッセ)
- ・CEDEC 2007
(9月26日(水)～28日(金):東京大学本郷キャンパス)
- ・DiGRA 2007
(9月24日(月)～28日(金):東京大学本郷キャンパス)
- ・Japan Animation Contents Meeting 2007(JAM; 仮称)
(10月4日(木)～7日(日):秋葉原UDX)
- ・ASIAGRAPH 2007
(10月11日(木)～14日(日):秋葉原UDX)
- ・第20回東京国際映画祭
(10月20日(土)～28日(日):六本木ヒルズ、渋谷Bunkamura)
- ・TIFFCOM 2007
(10月22日(月)～24日(水):六本木ヒルズ)
- ・秋葉原エンタまつり2007
(10月20日(土)～28日(日):秋葉原UDX、秋葉原電気街)
- ・ATP賞テレビグランプリ
(10月23日(火):六本木ハリウッド美容専門学校内ハリウッドホール)
- ・第34回「日本賞」教育番組国際コンクール
(10月23日(火)～29日(月):渋谷NHK放送センター)
- ・TCM東京コンテンツマーケット
(10月25日(木)～26日(金):六本木ヒルズ)
- ・国際ドラマフェスティバル(仮称)

開催の意義③: 「CG産業の国際プロモーション」

映画

ゲーム

図書、画像、他

CGはデジタルコンテンツの
高質化と多様化を支える「キーテクノロジー」に

「CARS」など進化を
続ける全編フル3DCG
アニメーション

「ポケモン」や「ドラゴン
ボール」など日本のア
ニメは海外に市場を拡
大

「三丁目の夕日」など
CGが自然な演出効果
として映画制作に用い
られるように

タッチペンやリモコン型
コントローラなど直感
的なインターフェースで
CGを操作

BD-ROMや物理シミュ
レーションを用いた高
性能なCG

離れた場所から複数
のプレイヤーが同時
に参加できるオンライン
ゲーム

「スキージャンプ」など
新たな商品領域を拓く
CGコンテンツ

「電子コミック」などアナ
ログコンテンツのデジ
タル化

印刷、webなどのグラ
フィックデザインツール
としてのCG

ナノ分子モデルなどバ
イオや医療などで活用
されるCG

■ASIAGRAPH2007への展開

CGは自らが最終商品となることは少なく、映画やゲームの展示会のように、CGの制作者と消費者が直接ふれ合う機会はこれまであまり多くはありませんでした。

しかし、デジタルコンテンツにおけるCGの役割が増し、新たな市場での活躍も期待されるようになってきた現在、CGの制作者とユーザーが会う場の重要性は益々高まってきたと考えられます。

そこで、世界のトップクラスで活躍する制作プロダクションが一堂に集い、映画やゲームなどのデジタルコンテンツ業界及びバイオやナノテクなど新たな産業分野の関係者に向けて、最新の作品やCG技術を披露する「CG産業の国際プロモーション」の場を創造します。

ASIAGRAPH2007の事業構造(3本の柱)

ASIAGRAPH2007

人材育成の場

世界で活躍するトップクリエイターとの出会いや優れた作品、最先端の技術とのふれ合いを通して、若手クリエイターや学生に啓蒙機会を与える人材育成の場とします。

新文化産業の創造

アジアの研究者とクリエイターが一堂に会しコンピュータグラフィックスに関する最先端の「知」と「技術」と「情報」が集積するアジア最大のメディア芸術の祭典とし、新たな文化産業の創造を目指します。

CG産業の国際プロモーション

デジタルコンテンツ産業において重要な役割を果たすCGのクリエイターや制作プロダクションが一堂に会し、最新の作品や技術の発表などを行い、CG産業の国際プロモーションの場を創造します。

ASIAGRAPH2007の実施方針(成功の指標)

日本・アジアからSIGGRAPHに多くの作品が参加しているように、日本・アジアには優れたコンピュータグラフィックの資源が存在しています。こうしたリソース(人・モノ・情報)を集積することでASIAGRAPHをよりステージの高い国際イベントへと進化させ、デジタルコンテンツ産業の活性化へとつなげていきます。

人

アジア地域を中心に幅広い人が参加

モノ

優れた技術・製品・作品が集積

情報

最新の情報を受発信

プログラム構成

人

モノ

情報

人材育成の場

就職情報を得られる「**適職フェア(クリ博)**」(別予算)

一流クリエイター等による「**セミナー・ワークショップ**」

優れたデジタルコンテンツ作品を表彰する「**デジタルコンテンツグランプリ**」と「**デジタルクリエイターズコンペティション(DCC)**」の「**贈賞式**」(別予算)

アジアのCGクリエイターが幅広く参加し、作品を発表する「**CGアート展**」

SIGGRAPHの受賞作品や話題のCG作品を制作者の解説を交えて上映する「**トーク&上映会**」

新文化産業の創造

デジタルコンテンツ産業を支える関係者を招いて行う「**レセプション**」(別予算)

VR学会等の研究者による「**先端技術展**」

汎アジアの研究者やクリエイター等による「**国際シンポジウム**」

CG産業の国際プロモーション

優れたデジタルコンテンツを世に送り出す制作会社が多数出展する「**クリエイティブ・ファクトリー**」

CG関連企業が新製品や新技術を発表する「**プレゼンテーション**」



開催の概要

名称: **アジアグラフ2007**

ASIAGRAPH2007

会期: 2007年10月11日(木)～14日(日)
(11日(木)は招待者のみのゲストデー)

会場: 秋葉原UDX

主催: アジアグラフ2007実行委員会
経済産業省
財団法人デジタルコンテンツ協会(DCAJ)

共催: 日本バーチャルリアリティ学会

施設利用計画

UDXカンファレンス



セミナー・ワークショップ

適職フェア

VR学会

3Dシアター



国際シンポジウム

贈賞式

トーク&上映会

UDXギャラリー



CGアート展

アキバスクエア

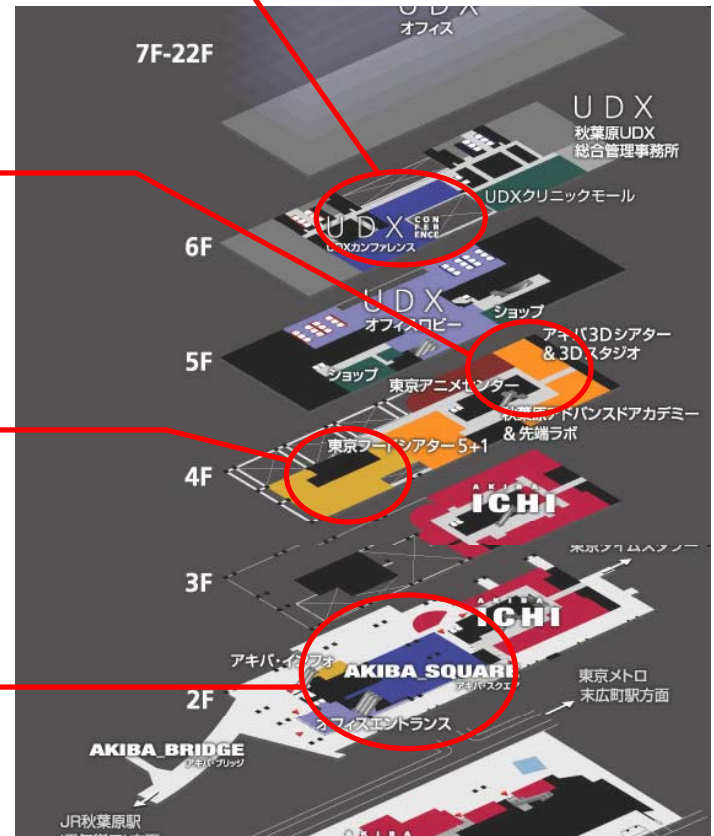


クリエイティブ・ファクトリー

先端技術展

プレゼンテーション

レセプション



実施スケジュール

	10月11日(木) ゲストDAY	12日 (金)	13日 (土)	14日 (日)
UDXカンファレンス	プレス・招待者プレビュー 贈賞式 レセプション	ワークショップ・セミナー	VR学会	適職フェア
3Dシアター		国際シンポジウム	トーク&上映会	
UDXギャラリー		CGアート展		
アキバスクエア		先端技術展 クリエイティブ・ファクトリー プレゼンテーション		

招待者のみ

一般公開

事前申込制

国際シンポジウム(案)

※出演者はすべて仮の予定です。

3Dシアター

テーマ:「アジア文化が生み出すデジタルコンテンツ」
 欧米とは異質のデジタルコンテンツがアジアで多く生み出される背景には、アジア共通の文化観があることを、汎アジア各国の研究者による議論を通して描き出します。

<モデレータ>



G. Scott Owen
 ACM SIGGRAPH President
 ジョージア州立大学教授。



河口 洋一郎
 CGアーティスト、東京大学大学院情報学環教授。
 1975年からコンピュータ・グラフィックスの制作に着手
 1982年、SIGGRAPHにて『Growth Model:グロースモデル』
 を発表、一躍世界中から脚光を浴びる。2000年以降、反応する情感
 コミュニケーションがテーマのインタラクティブな作品
 『Gemotion:ジェモーション』を発表している。



廣瀬 通孝
 東京大学 先端科学技術研究センター 教授
 1977年東京大学工学部卒業後、1982年東京大学大学院博士課程を修了、工学博士。1983年東京大学工学部産業機械工学科助教授。1999年より東京大学先端科学技術研究センター教授。専門はシステム工学、ヒューマン・インタフェース、バーチャルリアリティ没入型多面ディスプレイや触覚ディスプレイ研究で知られる。



金 鐘棋
 上海工程技術大学教授 同大学多媒体学院 院長
 弘益大学卒業後、日本留学。韓国初のコンピュータグラフィックス協会会長に就任。文化庁(省)の委員、企業・団体の社長・役員も歴任。韓国のデジタルメディアデザイン普及の貢献で02年大統領表彰を受ける。中国、日本、欧米のデザイン界に多彩なネットワークを持ち、常にグローバルな視点を持つ行動派として著名。

プレナリーセッション 10月12日(金)11:00~12:20

モデレータ 河口洋一郎(ASIAGRAPH2007代表)
 招待スピーチ G. Scott Owen (ACM SIGGRAPH President)
 招待講演 エド・カットマル氏(Pixar社長)

セッション1:「メディア・アート」 10月12日(金)13:40~15:00

モデレータ 金 鐘棋氏(上海工程技術大学/上海音楽学院教授)
 パネラー 余 為政氏(国立台南芸術大学教授)
 魯(Lu)氏(中国 清華大学)

セッション2:「バーチャル・リアリティ」 10月12日(金)15:20~16:40

モデレータ 廣瀬 通孝氏(東京大学教授)
 パネラー ヤン氏(韓国KIST)
 Pan氏(浙江大学)

セッション3:「(未定)」 10月12日(金)17:00~18:20

トーク&上映会(案)

※プログラムタイトル、パネラーはすべて仮のイメージです。

3Dシアター

① ASIAGRAPH CG ANIME SHOW

CG Production SHOW REEL

日時:10月13日(土) 11:00~12:20

パネラー:喜多見康氏

ワン・イン氏(中国)

他

CG ANIME SHOW
©MTV Networks



② SIGGRAPH2007

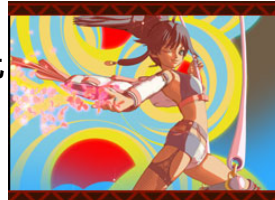
Computer Animation Festival 上映会

日時:10月13日(土) 12:30~13:50

パネラー:アンカレッジ大 青木美穂氏

SIGGRAPH CAFチェア

Paul Debevec氏



SIGGRAPH CAF 2006 入賞作品
©Digital Media Lab.

③ 世界に発信する日本のアニメ

日時:10月13日(土) 14:00~15:20

パネラー:アニメプロデューサー

アニメ監督

(参考例)

『ハウルの動く城』

©2004 二馬力・GNDDDT



④ CGを映画に活用した事例 最新CG映画作品 試写会

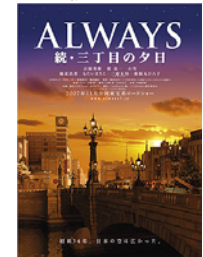
日時:10月13日(土)

15:40~17:00 トーク&上映会

17:10~18:50 試写会

パネラー:映画監督 CG制作会社

(参考例)
『ALWAYS 続・三丁目の夕日』



©2007「ALWAYS 続・三丁目の夕日」製作委員会

⑤ ゲーム機の進化でわかるCGの新たな可能性

日時:10月14日(日)

11:00~12:20

パネラー:ハード開発会社

ソフト制作会社



任天堂
Wii



SONY
PS3

⑥ アニメーションとCGの未来を語る

日時:10月14日(日) 13:40~15:00

パネラー:映画監督 (参考例)



ジャケット写真はイメージです



©創通エージェンシー・サンライズ

シンポジウム／トーク&上映会等のスケジュール(案)

※プログラムタイトル、パネラーはすべて仮のイメージです。

3Dシアター

日	時間	分類	内容
10/11 (木)	14:00-15:30	DCGP/DCC	上映会
	15:30-16:30		贈賞式
10/12 (金)	11:00-12:20	国際シンポジウム	プレナリーセッション
	12:30-13:30	映像上映	3D映像上映
	13:40-15:00	国際シンポジウム セッション1	メディア・アート
	15:20-16:40	国際シンポジウム セッション2	バーチャル・リアリティ
	17:00-18:20	国際シンポジウム セッション3	(未定)
10/13 (土)	11:00-12:20	トーク&上映会 ①	「ASIAGRAPH CG ANIME SHOW」 「CG Production SHOW REEL」
	12:30-13:50	トーク&上映会 ②	アンカレッジ大学 青木先生×SIGGRAPHチエアによるショート対談 「SIGGRAPH 2007 CAF 上映会」
	14:00-15:20	トーク&上映会 ③	「世界に発信する日本のアニメ」
	15:40-17:00	トーク&上映会 ④	「CGを実写に活用した事例」
	17:10-18:50	試写会	最新CG映画作品試写会
10/14 (日)	11:00-12:20	トーク&上映会 ⑤	「ゲーム機の進化で広がるCGの新たな可能性」
	12:30-13:30	映像上映	超高精細(4K)映像上映
	13:40-15:00	トーク&上映会 ⑥	「アニメーションとCGの未来を語る」

セミナー・ワークショップ(案)

※プログラムタイトル、講師はすべて仮のイメージです。

UDXカンファレンス

通常のセミナーと異なり、各制作ジャンルの代表的な講師により、十分な実務経験のあるクリエイターを対象として飛躍的なスキルアップをもたらす実践的なセミナーとします。



アジアグラフ2006ワークショップ風景

① 「CG美少女のカリスマ ソネハチセミナー」

概要 CGキャラ業界に美少女ジャンルを確立し、今もカリスマ的な人気を誇るソネハチ氏による美少女キャラ造形講座

講師 ソネハチ 人数 1クラス60名

② 「美しい映像感覚 由水桂セミナー」

概要 2Dアニメから永瀬麗子まで、美しく華麗な造形と演出でリッジレーサーのOPムービーを彩る由水桂の創作の秘密

講師 由水桂 人数 1クラス60名

③ 「(有)カナバングラフィックス 富岡聡セミナー」

概要 個人3DCGアニメの世界を切り開いたパイオニアで今もカリスマ的な人気を誇る富岡聡のアニメーション基礎講座

講師 富岡聡 人数 1クラス60名

④ 「ブルームーンスタジオ セミナー」

概要 フェイフェイの創造者として、業界では敵無しの造型師ブルームーンスタジオがその制作過程を公開

講師 ブルームーンスタジオ 人数 1クラス60名

⑤ 「玄光社イラストレーション セミナー」

概要 玄光社イラストレーションとの企画連動セミナー、本誌の人気イラストレーターを招いて、その制作過程を公開

講師 未定 人数 1クラス60名

⑥ 「雑誌 MDN セミナー」

概要 デザイン誌MDNとの企画連動セミナー、本誌の人気デザイナーを招いて、その制作手法と過程を公開

講師 未定 人数 1クラス60名

⑦ 「雑誌 CGWORLD セミナー」

概要 CG専門誌CGWORLDとの企画連動セミナー、本誌の人気クリエイターを招いて、その技法と制作過程を公開

講師 未定 人数 1クラス60名

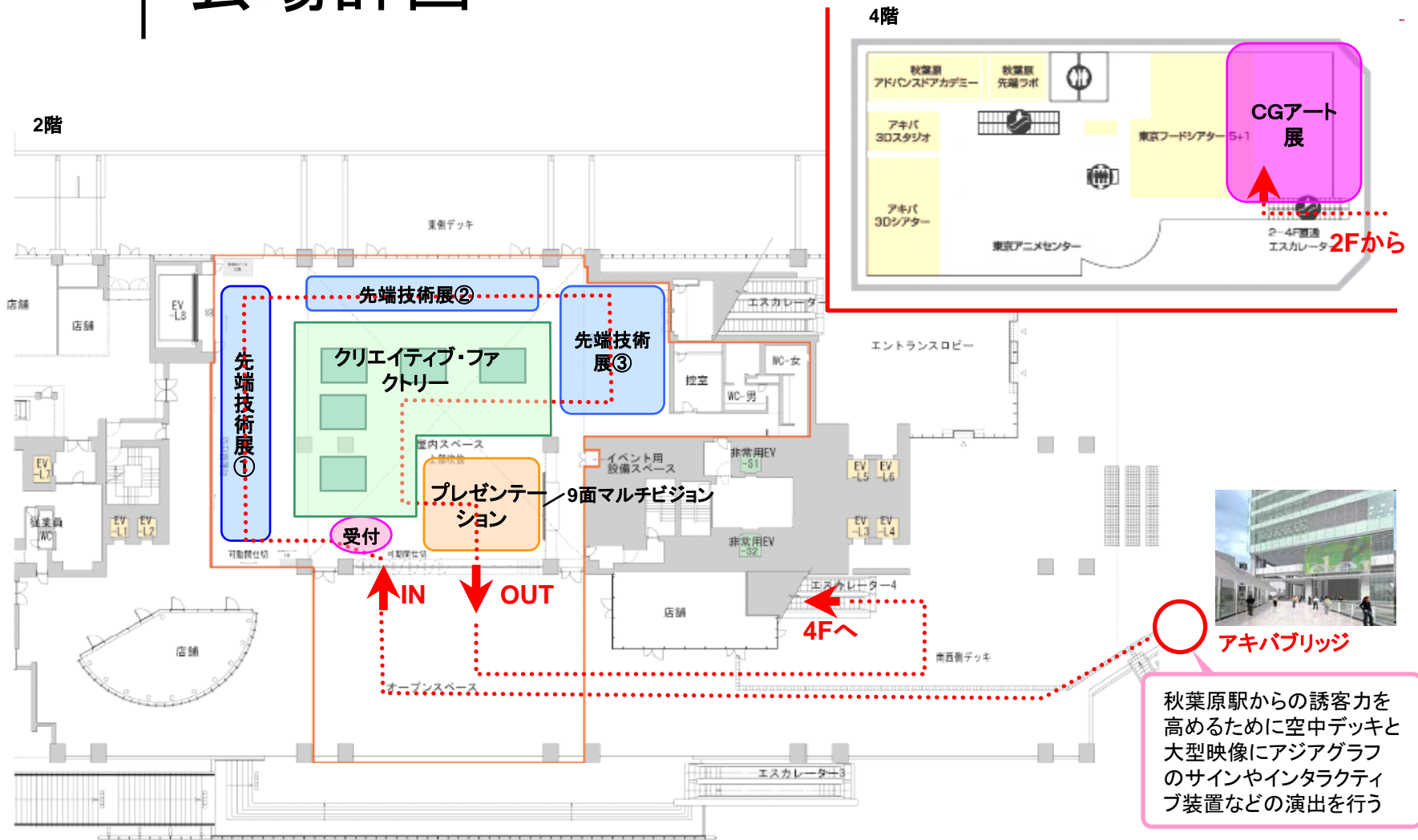
アキバスクエア

⑩ こどもCG教室

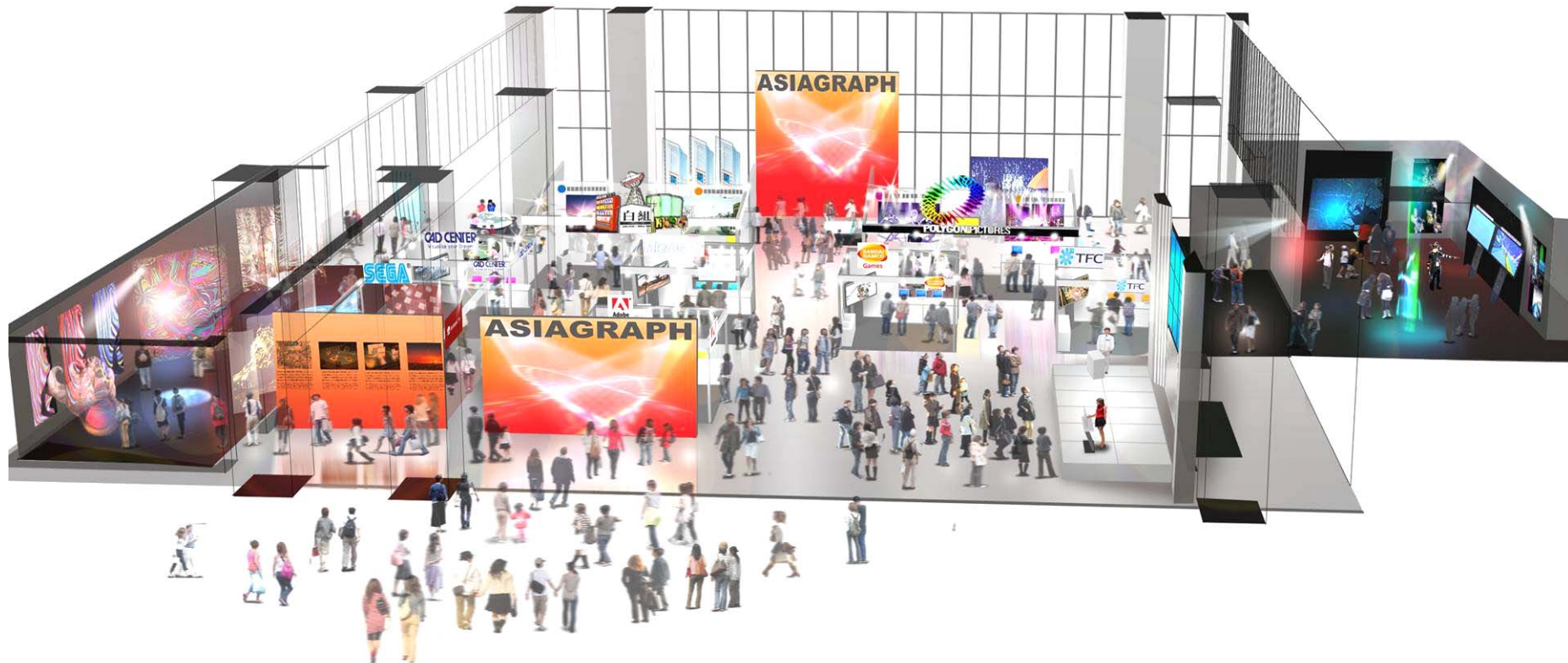
幼児～中学生対象のCGワークショップ。次世代のデジタルコンテンツ産業を担う人材であるこどもたちに一流のクリエイターによる直接指導を行うことで、創造の喜びとスキルアップを体験させます。

講師 喜多見康 人数1クラス10名(幼児～中学生)

「アキバスクエア」と「UDXギャラリー」 会場計画



アキバスクエアの空間イメージ



アキバスクエア会場詳細計画

アキバスクエア

コンピュータグラフィックスのイノベーションを感じさせる新技术をVR学会等の研究成果を活用して展示します。(パネルやPCデモ)

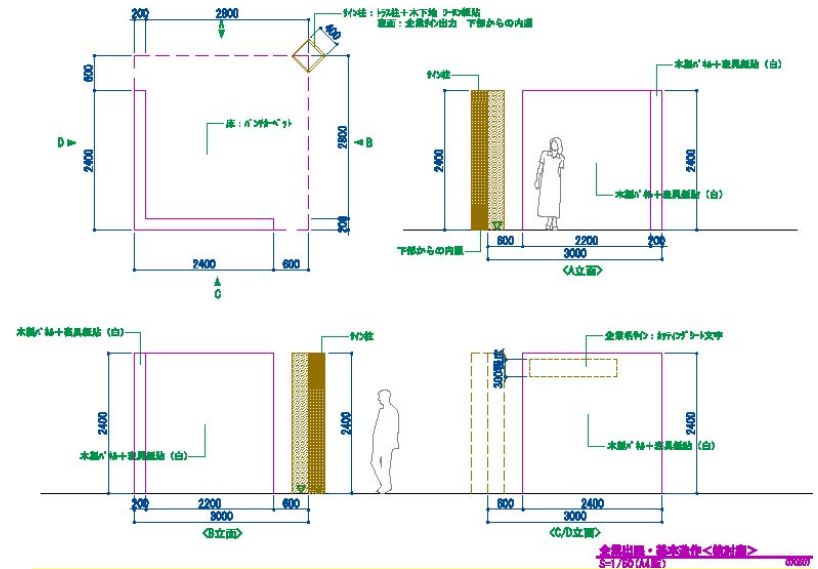
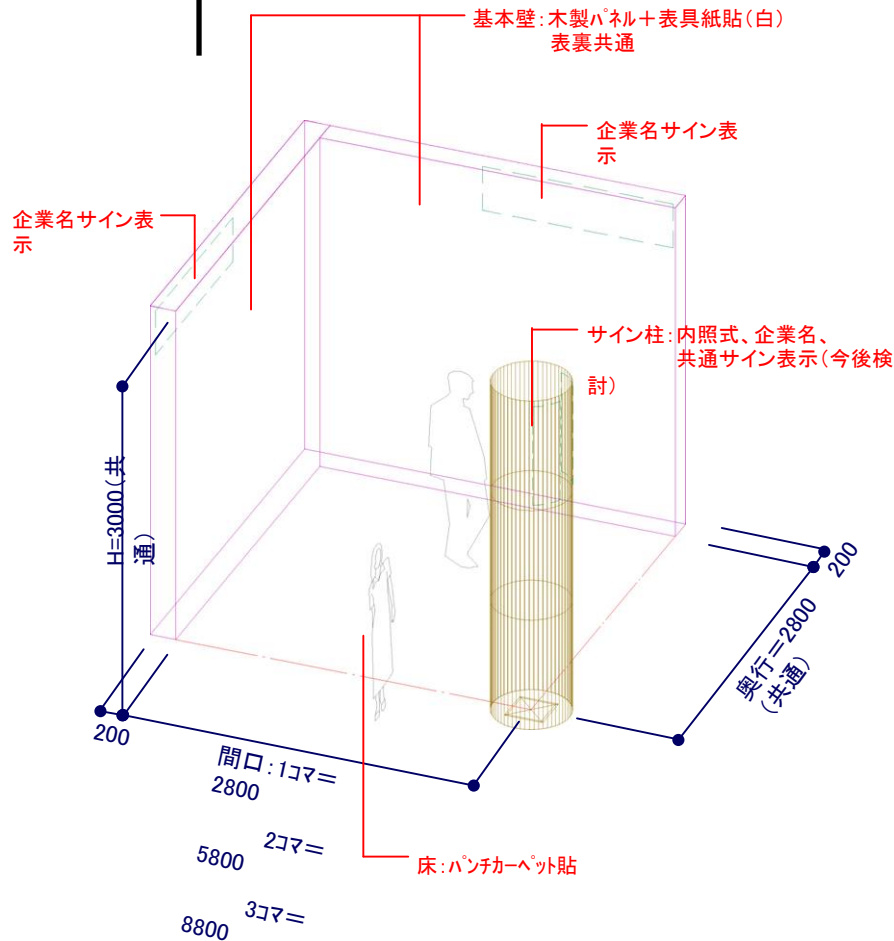
最先端のCG技術を介绍する出展スペース。3Dをはじめとする表示・表現技術、それを支える機器、ソフトウェア、コンテンツ等の出展により構成されます。メインテーマは「ハード・ソフト・コンテンツのコンバージェンス」

コンピュータグラフィックスの創造を支える个性的で活力ある企業による出展ブース。優れた技術と創造性をもち、CG業界発展のためにもASIAGRAPHを支えてくれる企業が参加します。

河口洋一郎氏の代表作品である「ジェモーション」を始め最先端のメディア芸術作品を展示します。メインテーマは、超高精細映像とメカニクな立体造形。

UDXに備え付けの9面ビジョンを用いて、特設ステージを設け、クリエイティブ・ファクトリーに出展する企業、先端技術ゾーンに出展する企業、他によるプレゼンテーション、プロモーションを展開します。

基本ブース



基本ブース内容・料金

【内容】パンチカーペット、壁面造作、壁面表具
サイン柱、企業名サイン(10文字、CS切文字)
スポットライト、コンセント工事

1小間・・・¥295,000- (税別)
2小間・・・¥415,000- (税別)
3小間・・・¥530,000- (税別)

* 内容・金額はすべて予定です。

クリエイティブファクトリーへの出展については、基本ブースをご用意いたします。(有料)

先端技術展(案)

先端技術展③に御社の技術をプレゼンテーションする展示物を出品いただけます。
(出展に係るスペース代は無料です)

アキバスクエア

先端技術展①

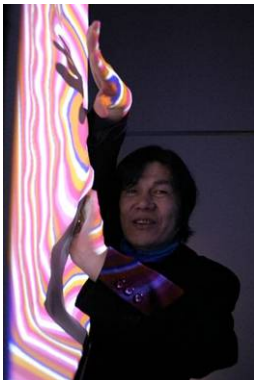
河口洋一郎氏の代表作品である「ジェモーション」を始め最先端のメディア芸術作品を展示。

【 Gemotion Dance 】



2006年のSiggraphでの展示の様子

【 凹凸スクリーン 】



【 立体造形 】



イソギンチャクをベースにした立体造形



蝶々をベースにした立体造形製作のためのCG作品

先端技術展②

コンピュータグラフィックスのイノベーションを感じさせる新技術をVR学会等の研究成果を活用して展示します。合わせてVR学会の若手研究者が行なった研究成果を発表する「研究成果発表展示」も実施。(パネルやPCデモレベル)



参考例) 廣瀬研と岩井俊雄氏のコラボレーション Sharelog

先端技術展③

ハード・ソフト・コンテンツのコンバージェンス



Cyber Dome
(松下電工(株))



3Dディスプレイ
(フローティング方式)



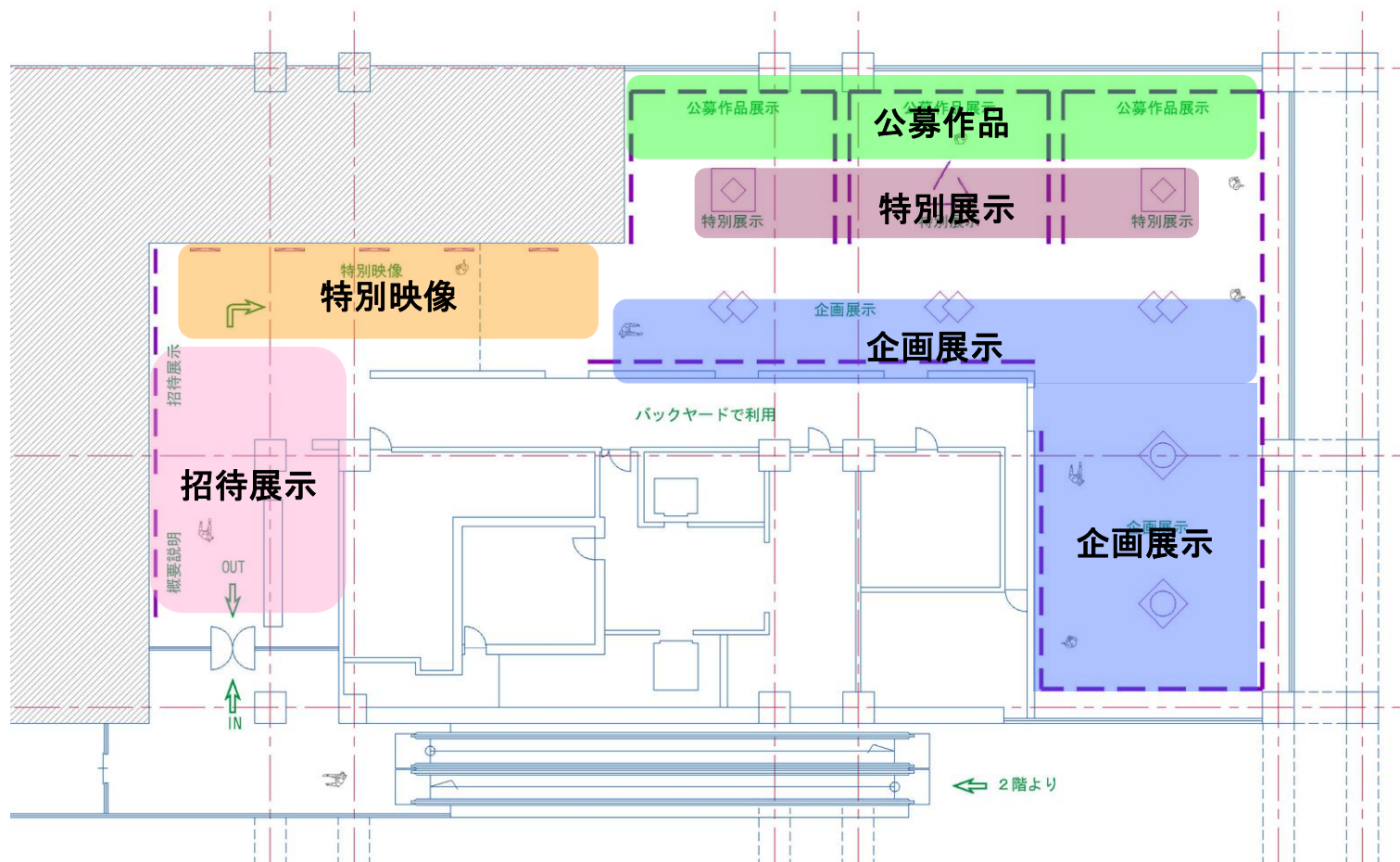
業務用3D映像
撮影システム



2D→3D変換システム

UDXギャラリー会場詳細図

UDXギャラリー



CGアート展(案)

UDXギャラリー

(A) 企画展示

過去4年間のASIAGRAPH展示参加作家を中心とした企画展示



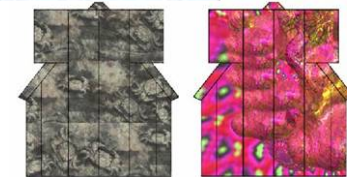
(B) 招待展示

日本、中国、韓国、台湾などから優秀な作家や団体を選抜した、招待展示



(C) 特別展示

ロボットやKIMONO等の特別展示



(D) 公募作品展

日本だけでなく、広くアジア地域から展示作品を公募



プロモーション計画

公式カタログに御社の広告を掲載いただけます。(有料)

●公式カタログ

製本イメージ

A4版／80頁程度

内容 作品の写真と解説。シンポジウムの各講演者が見開き
2ページで活動紹介

(左ページ:ビジュアル、右ページ:自国語半ページ+英訳半ページ)

部数 3000部

価格 1000円程度

販売方法 会場で一般販売



(参考例)

●専門雑誌への広告出稿

業界専門誌へ広告出稿を行います。

●公式webサイト

ASIAGRAPH2007関連の情報を発信します。



アジアグラフ2006web

●ポスター・チラシ

ASIAGRAPHの開催告知ポスター・チラシを制作し、関係団体等へ配布します。



ASIAGRAPH2007への参加形態

●協賛参加

ASIAGRAPH2007をともに盛り上げ、今後のアジア発、最先端の「知」「技術」「情報」の祭典として定着することを目指し、資金や物品・サービス等をご支援いただけます企業を募集いたします。

●企業ブース出展(クリエイティブファクトリー)

ASIAGRAPH2007の会場において御社の事業や技術をPRするプレゼンテーションブースを出展いただくことができます。スペース料はいただきません。

●技術展示出品(先端技術展③)

御社の技術をPRする展示物を出品いただくことができます。

●プロモーションイベント参加(プレゼンテーションステージ)

ASIAGRAPH2007の会場において御社の事業や商品、技術をPRするプロモーションイベントをおこなうことができます。

●公式カタログへの広告を募集します。

ASIAGRAPH2007のコンテンツを集めた公式カタログに御社の広告を掲載できます。

ASIAGRAPH公式カタログへの広告出稿

公式カタログに御社の広告を掲載いただけます。(有料)

●公式カタログ

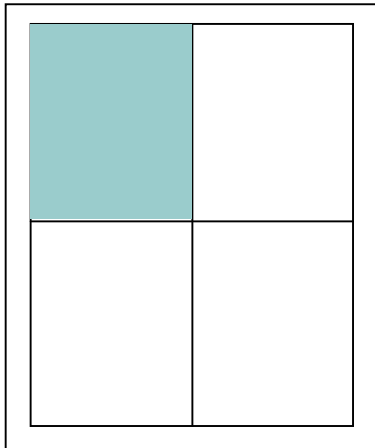
製本イメージ

A4版／80頁程度

内容 作品の写真と解説。シンポジウムの各講演者が見開き
2ページで活動紹介

(左ページ:ビジュアル、右ページ:自国語半ページ+英訳半ページ)

部数 3000部(予定) 価格 1000円程度 販売方法 会場で一般販売



1/4 ページ = 30万円よりご提供



(参考例)