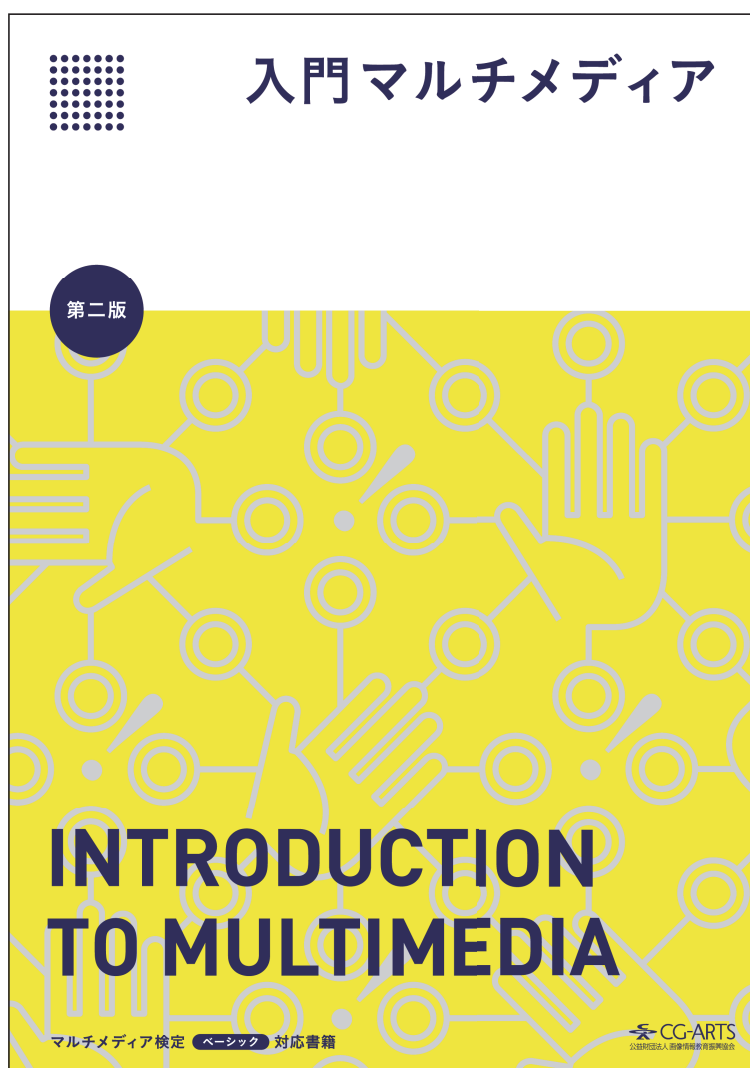


入門マルチメディア [第二版] のご案内



書名	入門マルチメディア [第二版] マルチメディア検定ベーシック対応テキスト
定価	未定
ISBN	未定
発行日	2023年1月末頃予定
発行所	CG-ARTS (公益財団法人画像情報教育振興協会)

テキスト全体を通して内容(本文、画像など)を更新しております。
以下では、項目として新たに追加されたところのみ追加マークで示します。

1 マルチメディアの特徴

- 1-1 アナログとデジタル
 - 1-1-1 アナログからデジタルへ(仮)
 - 1-1-2 アナログとデジタルの違い
 - 1-1-3 デジタル化
 - 1-1-4 0と1で表現されるデジタルデータ
- 1-2 人間の感覚
 - 1-2-1 視覚
 - 1-2-2 聴覚
 - 1-2-3 音声
 - 1-2-4 音と音場の操作
- 1-3 ヒューマンインタフェース
 - 1-3-1 双方向性(インタラクティブ)の特徴
 - 1-3-2 双方向性の例
 - 1-3-3 ユーザインタフェース
 - 1-3-4 現実世界と仮想世界の融合
 - 1-3-5 記号要素 **追加**

2 コンテンツ制作のためのメディア処理

- 2-1 ファイルフォーマット
 - 2-1-1 ファイルとファイルフォーマット
 - 2-1-2 ファイルの関連付け
 - 2-1-3 ファイルの圧縮
 - 2-1-4 ファイルのアーカイブ
- 2-2 文書の作成
 - 2-2-1 文字 **追加**
 - 2-2-2 書体とフォント **追加**
 - 2-2-3 フォントファミリー **追加**
 - 2-2-4 等幅フォントとプロポーションアルフォント **追加**
 - 2-2-5 文字コード
 - 2-2-6 文書を扱うアプリケーションソフトウェア
- 2-3 色
- 2-4 画像
 - 2-4-1 画像のデジタル化
 - 2-4-2 解像度

- 2-4-3 レタッチ **追加**
- 2-4-4 画像のファイル形式
- 2-4-5 画像を扱うアプリケーションソフトウェア
- 2-5 音声(仮)
 - 2-5-1 音声データ
 - 2-5-2 音声の録音と編集
 - 2-5-3 MIDI
- 2-6 動画
 - 2-6-1 動画(仮)
 - 2-6-2 動画ファイルの再生
 - 2-6-3 動画の編集
- 2-7 3次元CGの作成
 - 2-7-1 モデリング
 - 2-7-2 アニメーション
 - 2-7-3 レンダリング
 - 2-7-4 CG **追加**
- 2-8 Webページの作成
 - 2-8-1 コンセプトメイキング
 - 2-8-2 Webページのレイアウト
 - 2-8-3 スクリプト言語の利用
 - 2-8-4 Webを制作するアプリケーションソフトウェア(仮) **追加**

3 デジタル端末

- 3-1 マルチメディアを扱う端末
- 3-2 コンピュータの構成
 - 3-2-1 コンピュータ
 - 3-2-2 ハードウェア
 - 3-2-3 CPU
 - 3-2-4 記憶装置
 - 3-2-5 入出力装置
 - 3-2-6 インタフェース
 - 3-2-7 ポータブル記録メディア
 - 3-2-8 電源の供給(仮) **追加**
- 3-3 オペレーティングシステム
 - 3-3-1 ソフトウェア
 - 3-3-2 オペレーティングシステム

テキスト全体を通して内容(本文、画像など)を更新しております。
以下では、項目として新たに追加されたところのみ追加マークで示します。

4 インターネットと通信

- 4-1 インターネットのしくみ
 - 4-1-1 インターネット
 - 4-1-2 インターネットの歴史
 - 4-1-3 パケット交換方式
 - 4-1-4 インターネットプロトコル
 - 4-1-5 DNS
 - 4-1-6 IPv4とIPv6
- 4-2 インターネット接続
 - 4-2-1 インターネットに接続する方法
 - 4-2-2 インターネットサービスプロバイダ (ISP)
 - 4-2-3 接続回線
 - 4-2-4 通信機器
- 4-3 モバイルデータ通信サービス
 - 4-3-1 モバイル回線によるインターネットの接続
 - 4-3-2 SIM
 - 4-3-3 モバイルデータ通信のしくみ
 - 4-3-4 通信方式
 - 4-3-5 高速通信のためのしくみやサービス (仮)

5 インターネット提供されるサービス

- 5-1 アプリケーションサービスを受けるためのしくみ (仮)
 - 5-1-1 Web
 - 5-1-2 アカウント
 - 5-1-3 URL
 - 5-1-4 プラグイン
 - 5-1-5 Cookie
- 5-2 電子メール
 - 5-2-1 電子メールの種類
 - 5-2-2 電子メールのしくみ
- 5-3 コミュニケーションツールやサービス
 - 5-3-1 さまざまなコミュニケーションサービス
 - 5-3-2 検索エンジンサイト

6 インターネットビジネス

- 6-1 オンラインショッピング
 - 6-1-1 オンラインショッピングのしくみ
 - 6-1-2 オンラインショッピングの実例
 - 6-1-3 オンラインショッピングの決済方法 追加
- 6-2 金融サービス
 - 6-2-1 キャッシュレス決済 追加
 - 6-2-2 ネットバンキング
 - 6-2-3 オンライントレード
 - 6-2-4 さまざまな金融サービス
- 6-3 クラウドサービス
- 6-4 コンテンツ配信
 - 6-4-1 収益化のしくみ 追加
 - 6-4-2 コンテンツ配信のしくみ
 - 6-4-3 コンテンツの種類
- 6-5 広告とマーケティング
 - 6-5-1 ネットマーケティングの重要性
 - 6-5-2 Web広告の種類 追加
 - 6-5-3 Web広告の料金形態
 - 6-5-4 ネットマーケティング
 - 6-5-5 広告リテラシ 追加

7 デジタルとネットワークで進化するライフスタイル

- 7-1 コロナ禍で加速する社会のデジタル化 追加 (7-1 すべて)
 - 7-1-1 デジタル・トランスフォーメーション (DX)
 - 7-1-2 ICTによるサービス (仮)
- 7-2 オフィスのデジタル化 追加 (7-2 すべて)
- 7-3 教育現場のデジタル化 追加 (7-3 すべて)
 - 7-3-1 ICTを活用した遠隔・オンライン教育
 - 7-3-2 eラーニング

テキスト全体を通して内容(本文、画像など)を更新しております。
以下では、項目として新たに追加されたところのみ追加マークで示します。

8 社会に広がる マルチメディア

- 8-1 放送(ブロードキャスト)
 - 8-1-1 放送とは 追加
 - 8-1-2 放送メディアの役割(仮) 追加
 - 8-1-3 テレビ向けサービスの拡充
- 8-2 暮らしと生活
 - 8-2-1 ICカード
 - 8-2-2 マルチメディアステーション
 - 8-2-3 街角ビジョン
 - 8-2-4 シェアリングサービス 追加
 - 8-2-5 クラウドファンディング
 - 8-2-6 エンターテインメント
- 8-3 交通
 - 8-3-1 カーナビゲーションシステム(カーナビ)
 - 8-3-2 ITS
 - 8-3-3 自動運転
 - 8-3-4 MaaS 追加
- 8-4 ロボット
 - 8-4-1 実用化が進む家庭用ロボット
 - 8-4-2 人間の代わりとしてのロボット(仮) 追加
- 8-5 学術と文化
 - 8-5-1 デジタルアーカイブ
 - 8-5-2 電子図書館
 - 8-5-3 機関リポジトリ
- 8-6 行政
 - 8-6-1 マイナンバー制度
 - 8-6-2 行政のデジタル化 追加
- 8-7 医療と福祉
 - 8-7-1 電子カルテ
 - 8-7-2 オンライン診断 追加
 - 8-7-3 高齢者および障がい者のための福祉

9 セキュリティと 情報リテラシ

- 9-1 セキュリティ
 - 9-1-1 情報セキュリティ(仮) 追加
 - 9-1-2 セキュリティリスク
 - 9-1-3 認証
 - 9-1-4 情報リテラシ
- 9-2 個人情報の保護
 - 9-2-1 個人情報保護の重要性
 - 9-2-2 個人情報保護法
 - 9-2-3 プライバシーマーク制度
- 9-3 知的財産権
 - 9-3-1 知的財産権
 - 9-3-2 著作権法
 - 9-3-3 デジタルデータなどの法的保護
 - 9-3-4 ©(マルシーマーク)著作権表示