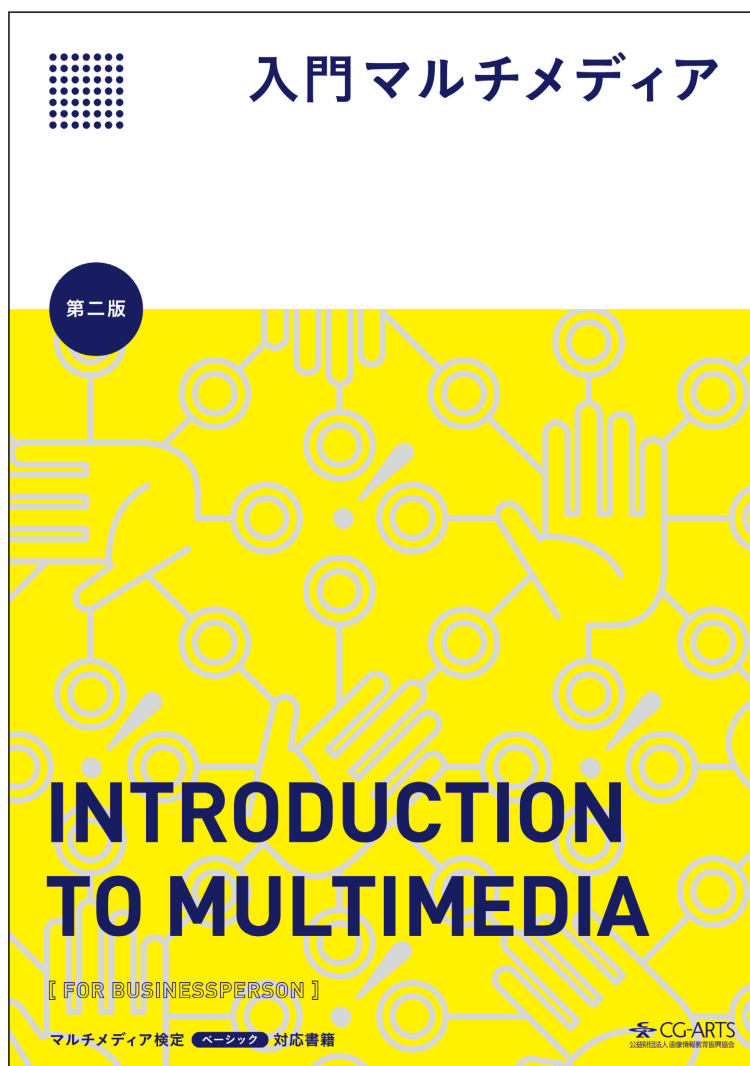


入門マルチメディア [第二版] のご案内



書名	入門マルチメディア [第二版] <u>マルチメディア検定ベーシック対応テキスト</u>
定価	3,190円(本体 2,900円)
ISBN	978-4-903474-67-0
発行日	2023年2月15日
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
 - 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
- 1-3 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 ユーザインタフェース
 - 1-3-3 現実世界と仮想世界の融合
 - 1-3-4 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
 - 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 書体とフォント **追加**
 - 2-2-2 フォントファミリー **追加**
 - 2-2-3 等幅フォントとプロポーションアルフォント **追加**
 - 2-2-4 ビットマップフォントとアウトラインフォント
 - 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 音声
 - 2-3-1 音のデジタル化
 - 2-3-2 音声の録音と編集
 - 2-3-3 DTM
- 2-4 画像
 - 2-4-1 デジタル画像の表現形式
 - 2-4-2 解像度

- 2-4-3 画像における色の表現
- 2-4-4 レタッチ **追加**
- 2-4-5 画像のファイル形式
- 2-4-6 画像を扱うアプリケーションソフトウェア
- 2-5 動画
 - 2-5-1 動画のしくみ
 - 2-5-2 動画ファイルの再生
 - 2-5-3 動画の編集
- 2-6 3次元CGの作成
 - 2-6-1 3次元CGのしくみ
 - 2-6-2 モデリング
 - 2-6-3 レンダリング
 - 2-6-4 アニメーション
 - 2-6-5 CG3次元を扱うアプリケーションソフトウェア **追加**
- 2-7 Webページの作成
 - 2-7-1 コンセプトメイキング
 - 2-7-2 Webページの構成
 - 2-7-3 スクリプト言語の利用
 - 2-7-4 Webページの制作

3

マルチメディア機器

- 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

- 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 TCP/IP
 - 4-1-5 DNS
 - 4-1-6 IPv4とIPv6
- 4-2 インターネット接続環境
 - 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
 - 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 高速通信を生かしたしくみやサービス

5 インターネット提供されるサービス

- 5-1 WWW (World Wide Web)
 - 5-1-1 Webブラウザ
 - 5-1-2 Webサーバ
 - 5-1-3 アカウント
 - 5-1-4 URL
 - 5-1-5 プラグイン
 - 5-1-6 Cookie
- 5-2 電子メール
 - 5-2-1 電子メールの種類
 - 5-2-2 電子メールの機能
 - 5-2-3 添付ファイルのしくみ
- 5-3 コミュニケーションツールやサービス
 - 5-3-1 さまざまなツールやサービス
 - 5-3-2 オンラインストレージ
 - 5-3-3 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形態
 - 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 キャッシュレス決済
 - 6-2-1 キャッシュレス決済とは **追加**
 - 6-2-2 電子マネー
 - 6-2-3 コード決済 **追加**
 - 6-2-4 カード決済 **追加**
 - 6-2-5 ポイントサービス **追加**
- 6-3 金融サービス
 - 6-3-1 インターネットバンキング
 - 6-3-2 オンライントレード
 - 6-3-3 さまざまな金融サービス
- 6-4 クラウドサービス
 - 6-4-1 クラウドサービスの導入
 - 6-4-2 クラウドサービスの例 **追加**
- 6-5 コンテンツ配信
 - 6-5-1 コンテンツビジネス
 - 6-5-2 動画配信
 - 6-5-3 コンテンツ配信のしくみ
- 6-6 広告とマーケティング
 - 6-6-1 ネットマーケティングの重要性
 - 6-6-2 Web広告の種類
 - 6-6-3 Web広告の料金形態
 - 6-6-4 Web広告の配信
 - 6-6-5 ネットマーケティングの種類
 - 6-6-6 広告価値毀損への留意 **追加**

7 デジタルとネットワークの活用で変わるライフスタイル

- 7-1 加速する社会のデジタル化 **追加 (7-1 すべて)**
 - 7-1-1 デジタル化社会を支える技術
 - 7-1-2 デジタル化された社会
- 7-2 企業が進めるデジタル化 **追加 (7-2 すべて)**
 - 7-2-1 テレワークの実施

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。

- 7-2-2 業務のデジタル化
- 7-3 教育現場のデジタル化 **追加 (7-3すべて)**
- 7-3-1 学校のデジタル化
- 7-3-2 オンライン学習
- 7-4 情報家電
- 7-4-1 家電のデジタル化の歴史
- 7-4-2 ホームネットワーク
- 7-4-3 家庭におけるIoT

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 地上デジタル放送の特徴
- 8-1-3 地上デジタル放送の機能
- 8-1-4 放送によるインターネットの利用
- 8-2 暮らしと生活
- 8-2-1 ICカード
- 8-2-2 トラッキング
- 8-2-3 街角のマルチメディア
- 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 ADAS **追加**
- 8-4 ロボット
- 8-4-1 家庭で活躍するロボット
- 8-4-2 社会で活躍するロボット
- 8-5 文化と学術
- 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 行政サービス
- 8-6-2 マイナンバー制度 **追加**
- 8-7 医療
- 8-7-1 電子カルテ
- 8-7-2 オンライン診断 **追加**

9

セキュリティと 情報リテラシ

- 9-1 安全な通信のためのしくみ
- 9-1-1 暗号化通信 **追加**
- 9-1-2 ファイアウォール **追加**
- 9-1-3 認証
- 9-1 セキュリティ
- 9-2-1 マルウェア
- 9-2-2 日常にひそむセキュリティリスク
- 9-2-3 セキュリティ対策 **追加**
- 9-2-4 パスワードの対策 **追加**
- 9-2-5 組織におけるセキュリティ対策 **追加**
- 9-3 情報リテラシ
- 9-3-1 情報格差 **追加**
- 9-3-2 情報を発信する責任 **追加**
- 9-3-3 個人情報保護の重要性
- 9-3-4 個人情報保護法
- 9-4 知的財産権
- 9-4-1 知的財産権とは
- 9-4-2 著作権法
- 9-4-3 デジタルデータなどの法的保護
- 9-4-4 ©(マルシー)マークによる著作権表示