授業科目名	マルチメディア概論	学年	1	学 科	CGデザイン科	年度	2026
担当教員名	三橋 幸四郎						
授業の方法	講義	科目区分	必修	学期	通年	単位数	2	時間数	30
実務 / 指導経験	イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。 専門学校、高校、大学でCG教育に携わる。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	マルチメディアの基礎知識や用語、色彩等実際のデザイン現場で使用する技術を幅広く学びます。また、実際の仕事の案件について進め方等の実務内容も含みます。						
授業の到達目標	1. マルチメディアの基本概念の理解することができる。 2. 画像・音声・映像・Web・インタラクティブ表現までを体系的に学ぶことができる。 3. デジタルコンテンツ制作の基礎力を養うことができる。						
成績評価の方法	方法	定期試験:60% ・ 平常点:40%　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
準備学習・事後学習等	・授業内容のみでなく、身の回りのコンテンツ等をよく観察し、自分が作る側になった際、どのようにするかよく探っておくこと。 ・復習では、授業中に学んだ専門用語や技術の特徴を整理すること。						
テキスト	無						
参考書等	有	オリジナルプリント					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	コンピューターやコンテンツ制作の基礎知識、色彩についての理論等幅広く学び、客観的な理論をポートフォリオ等の作品の説明に盛り込むのに役立つ授業です。また、クリエイターを目指す上で必要な諸学を行います。基礎的な用語や制作スタッフの役割等幅広く学びますので、本授業でしっかりと基礎を固めて下さい。						

授業計画

	内容		
1	マルチメディアとは アナログとデジタル		
2	情報の管理 保存 デジタル化		
3	AIの基礎と活用1		
4	文字 タイポグラフィ フォントの基礎		
5	画像 動画 音声		
6	ユーザーインターフェース1(双方向性)		
7	ユーザーインターフェース2		
8	五感とマルチメディアの活用		
9	VR AR等の活用		
10	DTPの基礎理論		
11	広告とマーケティング		
12	社会に広がるマルチメディア1		
13	社会に広がるマルチメディア2		
14	マルチメディアの活用と応用		
15	エンターティメントとマルチメディアコンテンツ		
16	セキュリティ		
17	情報リテラシー		
18	知的財産権		
19	不適切表現について		
20	デザイン基礎 生活の中の色		
21	色の持つ心理的効果		
22	色の分類と表し方		
23	配色と色彩調和1		
24	配色と色彩調和2		
25	目と脳のはたらき 色覚の多様性		
26	さまざまな色の効果 対比 同化 順応		
27	売れる色と売れない色		
28	照明と光		
29	色彩学の応用		
30	モダンデザイン		