

# CG エンジニア検定 / 画像処理エンジニア検定

## ベーシック 出題範囲



### ビジュアル情報処理

本体 2,500 円+税  
ISBN 978-4-903474-02-1



\*2017年3月24日発行

### ビジュアル情報処理 [改訂新版]

本体 2,900 円+税  
ISBN 978-4-903474-57-1

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

## 1 デジタルカメラモデル

- 1-1 ビジュアル情報処理とデジタルカメラモデル
  - 1-1-1 ビジュアル情報処理
  - 1-1-2 デジタルカメラモデル
- 1-2 座標系とモデリング
  - 1-2-1 座標系
  - 1-2-2 モデリング
- 1-3 ビジュアル情報処理の幾何学的モデル
  - 1-3-1 幾何学的変換の必要性
  - 1-3-2 2次元図形の基本変換
  - 1-3-3 合成変換とアフィン変換
  - 1-3-4 投影変換
  - 1-3-5 いろいろな座標系と変換
  - 1-3-6 投影図の生成と解釈
- 1-4 ビジュアル情報処理の光学的モデル
  - 1-4-1 光と色
  - 1-4-2 ビジュアル情報処理の光学的モデル
- 1-5 デジタル画像
  - 1-5-1 画像の標本化と量子化
  - 1-5-2 デジタル画像
  - 1-5-3 階調と解像度
  - 1-5-4 ラスタ化による図形の描画
  - 1-5-5 エイリアシングとアンチエイリアシング
  - 1-5-6 いろいろな画像
- 1-6 画像処理の分類と役割
  - 1-6-1 画像を出力する処理
  - 1-6-2 画像から情報を抽出する処理
  - 1-6-3 入出力と伝送・蓄積のための処理

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

## 1 デジタルカメラモデル

- 1-1 ビジュアル情報処理とデジタルカメラモデル
  - 1-1-1 ビジュアル情報処理
  - 1-1-2 デジタルカメラモデル
- 1-2 座標系とモデリング
  - 1-2-1 座標系
  - 1-2-2 モデリング
- 1-3 ビジュアル情報処理の幾何学的モデル
  - 1-3-1 幾何学的変換の必要性
  - 1-3-2 2次元図形の基本変換
  - 1-3-3 合成変換とアフィン変換
  - 1-3-4 投影変換
  - 1-3-5 いろいろな座標系と変換
  - 1-3-6 投影図の生成と解釈
- 1-4 ビジュアル情報処理の光学的モデル
  - 1-4-1 光と色
  - 1-4-2 ビジュアル情報処理の光学的モデル
- 1-5 デジタル画像
  - 1-5-1 画像の標本化と量子化
  - 1-5-2 デジタル画像
  - 1-5-3 いろいろな画像
  - 1-5-4 階調と解像度
  - 1-5-5 ラスタ化による図形の描画
  - 1-5-6 エイリアシングとアンチエイリアシング
- 1-6 画像処理の分類と役割
  - 1-6-1 画像を加工し出力する処理
  - 1-6-2 画像から情報を抽出する処理
  - 1-6-3 伝送・蓄積のための処理
- 1-7 補足説明
  - 1-7-1 補足説明 / カメラの基礎知識
  - 1-7-2 補足説明 / ビジュアル情報処理で用いられる単位

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

## 2 画像の濃淡変換と フィルタリング処理

- 2-1 画像の性質を表す諸量
  - 2-1-1 ヒストグラム
  - 2-1-2 画像の統計量
- 2-2 画素ごとの濃淡変換
  - 2-2-1 トーンカーブ
  - 2-2-2 折れ線型のトーンカーブ
  - 2-2-3 指数対数型トーンカーブ
  - 2-2-4 S字トーンカーブ
  - 2-2-5 ヒストグラム平坦化
  - 2-2-6 濃淡の反転
  - 2-2-7 ポスタリゼーション, 2値化
  - 2-2-8 ソラリゼーション
  - 2-2-9 カラー画像の変換
  - 2-2-10 擬似カラー
  - 2-2-11 色相, 彩度, 明度の変化
- 2-3 領域に基づく濃淡変換
  - 2-3-1 空間フィルタリング
  - 2-3-2 平滑化
  - 2-3-3 エッジ抽出
  - 2-3-4 鮮鋭化
- 2-4 そのほかの処理
  - 2-4-1 画像構成要素の置き換え
  - 2-4-2 画像間演算
  - 2-4-3 マスク処理

## 3 モデリング

- 3-1 多面体
  - 3-1-1 ワイヤフレームモデル
  - 3-1-2 サーフェスモデル
  - 3-1-3 ソリッドモデル
  - 3-1-4 形状モデルと表示

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

## 5 画像の濃淡変換と フィルタリング処理

- 5-1 画像の性質を表す諸量
  - 5-1-1 ヒストグラム
  - 5-1-2 画像の統計量
- 5-2 画素ごとの濃淡変換
  - 5-2-1 トーンカーブ
  - 5-2-2 折れ線型のトーンカーブ
  - 5-2-3 ガンマ補正
  - 5-2-4 S字トーンカーブ
  - 5-2-5 ヒストグラム平坦化
  - 5-2-6 濃淡の反転
  - 5-2-7 ポスタリゼーションと2値化
  - 5-2-8 ソラリゼーション
  - 5-2-9 カラー画像の変換
  - 5-2-10 擬似カラー
  - 5-2-11 色相, 彩度, 明度の変化
- 5-3 領域に基づく濃淡変換 (空間フィルタリング)
  - 5-3-1 空間フィルタリング
  - 5-3-2 平滑化
  - 5-3-3 エッジ抽出
  - 5-3-4 鮮鋭化
- 5-4 そのほかの処理
  - 5-4-1 画像構成要素の置き換え
  - 5-4-2 画像間演算
  - 5-4-3 マスク処理

## 2 モデリング

- 2-1 形状モデル
  - 2-1-1 ワイヤフレームモデル
  - 2-1-2 サーフェスモデル
  - 2-1-3 ソリッドモデル
  - 2-1-4 形状モデルと表示

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

- 3-2 ソリッドモデルの形状表現
  - 3-2-1 CSG表現
  - 3-2-2 境界表現
  - 3-2-3 スイープ表現
- 3-3 曲線・曲面
  - 3-3-1 曲線の表現形式
  - 3-3-2 2次曲線
  - 3-3-3 パラメトリック曲線
  - 3-3-4 パラメトリック曲面
  - 3-3-5 レンダリングにおける曲面の扱い
- 3-4 ポリゴン曲面
  - 3-4-1 ポリゴン曲面
  - 3-4-2 細分割曲面
  - 3-4-3 平滑化処理
  - 3-4-4 細分割曲面
  - 3-4-5 パラメータ化
- 3-4 そのほかの形状生成手法
  - 3-5-1 ボクセル
  - 3-5-2 八分木
  - 3-5-3 フラクタル
  - 3-5-4 メタボール
  - 3-5-5 パーティクル

## 4 レンダリング

- 4-1 レンダリングの処理過程
  - 4-1-1 レンダリングを構成する処理
- 4-2 隠面消去
  - 4-2-1 バックフェースカリング
  - 4-2-2 奥行きソート法
  - 4-2-3 スキャンライン法

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

- 2-2 ソリッドモデルの形状表現
  - 2-2-1 CSG表現
  - 2-2-2 境界表現
  - 2-2-3 スイープ表現
- 2-3 曲線・曲面
  - 2-3-1 曲線の表現形式
  - 2-3-2 2次曲線
  - 2-3-3 パラメトリック曲線
  - 2-3-4 パラメトリック曲面
  - 2-3-5 レンダリングにおける曲面の扱い
- 補足説明 描画ソフトウェアで用いられる3次ベジエ曲線
- 2-4 ポリゴン曲面の表現
  - 2-4-1 ポリゴン曲面
  - 2-4-2 細分割曲面
  - 2-4-3 詳細度制御
  - 2-4-4 平滑化処理
  - 2-4-5 パラメータ化
  - ~~2-4-6 電子透かし~~
  - ~~2-4-7 形状検索~~
- 2-5 そのほかの形状生成手法
  - 2-5-1 ボクセル
  - 2-5-2 八分木
  - 2-5-3 メタボール
  - ~~2-5-4 陰関数表現~~
  - 2-5-6 フラクタル

## 3 レンダリング

- 3-1 レンダリングの処理過程
  - 3-1-1 レンダリングを構成する処理
- 3-2 隠面消去
  - 3-2-1 バックフェースカリング
  - 3-2-2 奥行きソート法
  - 3-2-3 スキャンライン法

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

- 4-2-4 Zバッファ法
- 4-2-5 レイトレーシング法
- 4-3 シェーディング
- 4-3-1 シェーディングと影付け
- 4-3-2 シェーディングの要素
- 4-3-3 シェーディングモデル
- 4-3-4 環境光
- 4-3-5 拡散反射
- 4-3-6 鏡面反射
- 4-3-7 スムーズシェーディング
- 4-4 影付け
- 4-4-1 本影と半影
- 4-4-2 影の計算法
- 4-5 大域照明モデル
- 4-5-1 ラジオシティ法
- 4-5-2 再帰的レイトレーシング
- 4-5-3 散乱・減衰現象の表示
- 4-6 マッピング
- 4-6-1 マッピングの概要
- 4-6-2 テクスチャマッピング
- 4-6-3 バンプマッピング
- 4-6-4 環境マッピング
- 4-6-5 ソリッドテクスチャリング
- 4-7 より高度で多様な表現法
- 4-7-1 ボリュームレンダリング
- 4-7-2 イメージベーストレンダリング
- 4-7-3 ノンフォトリアリスティックレンダリング

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

- 3-2-4 Zバッファ法
- 3-2-5 レイトレーシング法
- 3-3 シェーディング
- 3-3-1 シェーディングと影付け
- 3-3-2 シェーディングの要素
- 3-3-3 シェーディングモデル
- 3-3-4 環境光
- 3-3-5 拡散反射
- 3-3-6 鏡面反射
- 3-3-7 完全鏡面反射・透過・屈折
- 3-3-8 散乱・減衰現象の表示
- 3-3-9 スムーズシェーディング
- 3-4 影付け
- 3-4-1 本影と半影
- 3-4-2 影の計算法
- 3-5 マッピング
- 3-5-1 マッピングの概要
- 3-5-2 テクスチャマッピング
- 3-5-3 バンプマッピング
- 3-5-4 環境マッピング
- 3-5-5 ソリッドテクスチャリング
- 3-6 イメージベーストレンダリング
- 3-6-1 イメージベーストレンダリングの概要
- 3-6-2 テクスチャマッピングアプローチ
- 3-6-3 画像再投影アプローチ
- 3-6-4 パノラマ画像アプローチ
- 3-6-5 ビューモーフィングアプローチ
- 3-6-6 レイデータベースアプローチ
- 3-6-7 イメージベーストライティング
- 3-7 大域照明算計
- 3-7-1 ラジオシティ法
- ~~3-7-2 フォトンマッピング法~~
- 3-8 ボリュームレンダリング
- 3-8-1 ボリュームビジュアライゼーション
- 3-8-2 ボリュームレンダリング

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

## 5 アニメーション

- 5-1 CGアニメーションの構成
  - 5-1-1 アニメーションとは
  - 5-1-2 仮現運動とコマ撮り
  - 5-1-3 カメラワーク
  - 5-1-4 モーションブラー
- 5-2 キーフレームアニメーション
  - 5-2-1 キーフレーム法とスケルトン法
  - 5-2-2 キーフレームの補間
  - 5-2-3 アニメーション技法のCGアニメーションへの適用
- 5-3 特殊効果のアニメーション
  - 5-3-1 光学的な特殊効果
  - 5-3-2 形状変形アニメーション
- 5-4 手続き型アニメーション
  - 5-4-1 進化・生長のアニメーション
  - 5-4-2 自然現象
- 5-5 キャラクタのアニメーション
  - 5-5-1 インバースキネマティクス
  - 5-5-2 フォワードキネマティクス
  - 5-5-3 パスアニメーション
  - 5-5-4 モーションキャプチャ
  - 5-5-5 筋肉変形アニメーション
  - 5-5-6 表情のアニメーション
  - 5-5-7 着衣モデルのアニメーション
  - 5-5-8 髪の毛のアニメーション
  - 5-5-9 群集(フロック)アニメーション
- 5-6 リアルタイムアニメーションと実写映像との合成
  - 5-6-1 リアルタイムアニメーション

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

## 3-9 ノンフォトリアリスティックレンダリング

- 3-9-1 NPRの概要と特徴
- 3-9-2 2次元画像を入力とするNPR
- 3-9-3 3次元形状を入力とするNPR

## 4 アニメーション

- 4-1 CGアニメーションの構成
  - 4-1-1 アニメーションとは
  - 4-1-2 仮現運動とアニメーションの表現
  - 4-1-3 CGアニメーションに適用される各種アニメーション技法
  - 4-1-4 カメラワーク
- 4-2 キーフレームアニメーション
  - 4-2-1 キーフレーム法とスケルトン法
  - 4-2-2 キーフレームの補間
  - 4-2-3 形状変形アニメーション
- 4-3 手続き型アニメーション
  - 4-3-1 進化・成長のアニメーション
  - 4-3-2 自然現象のアニメーション
  - 4-3-3 ~~パーティクルとその応用~~
  - 4-3-4 ~~AIを利用したアニメーション~~
- 4-4 キャラクタのアニメーション
  - 4-4-1 フォワードキネマティクス
  - 4-4-2 インバースキネマティクス
  - 4-4-3 パスアニメーション
  - 4-4-4 モーションキャプチャデータによるアニメーション
  - 4-4-5 筋肉変形アニメーション
  - 4-4-6 表情のアニメーション
  - 4-4-7 布地のアニメーション
  - 4-4-8 髪の毛のアニメーション
  - 4-4-9 群集(フロック)アニメーション
- 4-5 ~~物理ベースアニメーション~~

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

5-6-2 実写映像との合成

## 6 2値画像処理

6-1 2値画像処理

6-1-1 2値化

6-1-2 連結性

6-1-3 収縮・膨張処理

6-1-4 形状特徴パラメータ

6-1-5 距離

6-1-6 細線化と特徴点

6-2 領域処理

6-2-1 領域特徴

6-2-2 領域分割

6-2-3 領域処理の応用

6-3 パターンマッチング

6-3-1 テンプレートマッチング

6-4 パターン認識

6-4-1 パターン認識の流れ

6-4-2 特徴抽出と学習

6-4-3 識別

6-5 動画画像処理

6-5-1 差分画像

6-5-2 オプティカルフロー

6-5-3 時空間画像

6-6 3次元再構成

6-6-1 画像上の位置と空間の位置

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

4-5-1 剛体の物理シミュレーション

4-5-2 弾性体の物理シミュレーション

4-5-3 衝突判定

4-6 リアルタイムアニメーションと  
実写映像との合成

4-6-1 リアルタイムアニメーション

4-6-2 ゲーム物理

4-6-3 実写映像との合成

## 6 画像の解析

6-1 2値画像処理

6-1-1 2値化

6-1-2 連結性

6-1-3 輪郭追跡

6-1-4 収縮・膨張処理

6-1-5 形状特徴パラメータ

6-1-6 距離

6-1-7 細線化と特徴点

6-2 領域分割処理

6-2-1 隣接画素の統合による領域分割処理

6-2-2 ミーンシフトによる隣接画素の統合

6-2-3 グラフを用いた領域分割処理

6-2-4 領域分割処理の応用

6-3 動画画像処理

6-3-1 移動物体の検出

6-3-2 移動物体の追跡

6-3-3 その他の動画画像処理

7 パターン・特徴の検出と  
パターン認識

7-1 特徴点による画像間のマッチング

7-1-1 特徴点による2画像間の対応付け

## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

- 6-6-2 ステレオビジョン
- 6-6-3 3次元再構成のための手がり

## 7 入出力と伝送・蓄積のための処理

### 7-1 入出力に関わる処理

- 7-1-1 入力に関わる処理
- 7-1-2 出力に関わる処理

### 7-2 画像符号化

- 7-2-1 画像情報と符号
- 7-2-2 画像圧縮の原理
- 7-2-3 画像符号化の分類
- 7-2-4 要素となる符号化法
- 7-2-5 エントロピー符号化
- 7-2-6 変換符号化
- 7-2-7 2値画像の符号化
- 7-2-8 実際の符号化方式

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

- 7-1-2 特徴点検出
- 7-1-3 スケールと回転に不変な特徴量
- 7-1-4 対応点探索
- 7-2 図形の検出
  - 7-2-1 直線の検出
  - 7-2-2 円の検出
- 7-3 パターンの検出
  - 7-3-1 テンプレートマッチング
  - 7-3-2 相違度の計算
- 7-4 パターン認識
  - 7-4-1 パターン認識の流れ
  - 7-4-2 画像からの特徴抽出
  - 7-4-3 プロトタイプ法による識別
  - 7-4-4 教師あり学習
  - 7-4-5 教師あり2クラス識別
  - 7-4-6 教師あり多クラス識別
- 7-5 ニューラルネットと深層学習
  - 7-5-1 ニューラルネットワーク
  - 7-5-2 深層学習とたたみ込みネットワーク

## 8 シーンの復元

### 8-1 画像と空間の幾何学的関係と3次元復元

- 8-1-1 画像上の位置と空間の位置
- 8-1-2 ステレオビジョン
  - 8-1-3 アクティブステレオ
  - 8-1-4 未知のカメラを用いた3次元復元
- 8-2 光学的なシーン復元
  - 8-2-1 インバースレンダリング
  - 8-2-2 反射特性
  - 8-2-3 反射成分の分離
  - 8-2-4 形状の復元
  - 8-2-5 反射特性の復元
  - 8-2-6 照明環境の復元



## 出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。

赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

## ビジュアル情報処理

## 8

## システムと規格

- 8-1 コンピュータ
  - 8-1-1 コンピュータハードウェアの基本要素
  - 8-1-2 ソフトウェアと入出力インタフェース
  - 8-1-3 プログラミング言語
  - 8-1-4 コンピュータネットワーク
- 8-2 ビジュアル情報処理システム
  - 8-2-1 ビジュアル情報処理システムの構成
  - 8-2-2 ビジュアル情報処理システムのハードウェア
  - 8-2-3 ビジュアル情報処理ソフトウェア
- 8-3 入出力装置
  - 8-3-1 画像入力装置
  - 8-3-2 3次元データ入力装置
  - 8-3-3 2次元画像出力装置
  - 8-3-4 3次元情報出力装置
- 8-4 画像フォーマットと記録方式
  - 8-4-1 静止画像フォーマット
  - 8-4-2 映像信号フォーマット
  - 8-4-3 動画画像フォーマット
  - 8-4-4 動画画像記録メディア

## ビジュアル情報処理 [改訂新版]

## 9

ビジュアル情報処理  
システム

- 9-1 CGと画像処理の融合
  - 9-1-1 CGにおける画像処理の利用効果
  - 9-1-2 コンピュータ・シヨナルフォトグラフィ
- 9-2 ビジュアル情報処理用システム
  - 9-2-1 システムの応用
  - 9-2-2 ビジュアル情報処理システムの構成
  - 9-2-3 コンピュータネットワーク
- 9-3 ビジュアル情報処理用ソフトウェア
  - 9-3-1 ソフトウェアの構成
  - 9-3-2 プログラミング言語
  - 9-3-3 ビジュアル情報処理用APIと  
シェーダプログラミング言語
  - 9-3-4 ビジュアル情報処理用  
アプリケーションソフトウェア
  - 9-3-5 3次元モデル記述言語・フォーマット
- 9-4 リアルタイム3次元CGシステム
  - 9-4-1 3次元CGハードウェア上での処理の流れ
- 9-5 入出力装置
  - 9-5-1 画像入力装置
  - 9-5-2 3次元データ入力装置
  - 9-5-3 2次元画像出力装置
  - 9-5-4 3次元データ出力装置
- 9-6 画像ファイル形式と記録方式
  - 9-6-1 静止画像ファイル形式
  - 9-6-2 映像信号フォーマット
  - 9-6-3 動画画像ファイル形式
  - 9-6-4 文書記述形式
  - 9-6-5 動画画像記録メディア

出題範囲

2017年 [前期・後期] は、旧版と改訂新版の共通する範囲からのみの出題となります。  
赤文字で取り消し線のある節・項からの出題はございません。 2018年以降は改訂新版の全般より出題されます。

ビジュアル情報処理

appendix

- a-1 知覚
  - a-1-1 眼の構造と視野
  - a-1-2 色と光
  - a-1-3 形の見え
  - a-1-4 動きの見え
  - a-1-5 奥行き知覚
- a-2 知的財産権と情報セキュリティ
  - a-2-1 知的財産権
  - a-2-2 情報セキュリティ
- a-3 ビジュアル情報処理の歴史と応用
  - a-3-1 CGの歴史
  - a-3-2 画像処理の歴史
  - a-3-3 ビジュアル情報処理のデジタル化
  - a-3-4 まとめ


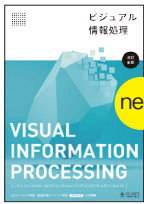
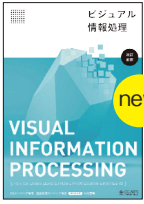
ビジュアル情報処理 [改訂新版]

appendix

- a-1 知覚
  - a-1-1 眼の構造と視野
  - a-1-2 色と光
  - a-1-3 形の見え
  - a-1-4 動きの見え
  - a-1-5 奥行き知覚
- a-2 知的財産権と情報セキュリティ
  - a-2-1 知的財産権
  - a-2-2 情報セキュリティ
- a-3 ビジュアル情報処理の歴史と応用
  - a-3-1 CGと画像処理技術の発展
  - a-3-2 ビジュアル情報処理を構成する主要な技術
  - a-3-3 産業への応用

ベーシック (CGエンジニア検定 / 画像処理エンジニア検定) のご案内

CG / 画像処理の各技術に関する基本的な理解と、プログラミングなどに知識を利用する能力を測ります。

実施年度	対応テキスト
2017年	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>ビジュアル情報処理</b> CG・画像処理入門</p> <p>2004年3月発行 ISBN978-4-903474-02-1 B5版 フルカラー 248頁 本体2,500円+税</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>ビジュアル情報処理</b> 改訂新版 CG・画像処理入門</p> <p>2017年3月24日発行 ISBN978-4-903474-57-1 B5版 フルカラー 284頁 本体2,900円+税</p> </div> </div> <p style="text-align: center; color: red;">* 改訂新版の発行にともない、テキスト移行期間として、新版と旧版に共通する内容のみを出題いたします。 どちらか1冊をご用意ください。</p>
2018年	<div style="text-align: center;">  <p><b>ビジュアル情報処理</b> 改訂新版 CG・画像処理入門</p> <p>2017年3月24日発行 ISBN978-4-903474-57-1 B5版 フルカラー 284頁 本体2,900円+税</p> </div>