

2025 年後期

ベーシック

CGクリエイター検定／Webデザイナー検定／CGエンジニア検定
画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

試験開始前までに、以下に記載の注意事項を必ずお読みください。
(試験開始の合図があるまでは、問題冊子を開いてはいけません)

■注意事項

○受験票関連

1. 着席して受験票と写真付身分証明書を机上に提示してください。
2. 携帯電話、スマートフォン、スマートウォッチなど試験の妨げとなるような電子機器は電源を切り、受験票・写真付身分証明書・筆記用具・時計(時間表示機能のみのもの)・試験監督者から許可を得たもの以外のものはバッグ等にしまってください。
3. 受験票に記載されている検定名に間違いがないか確認してください。検定名の変更は、同レベルでの変更のみ試験開始前までに試験監督者に申し出てください。
4. その他受験票の記載に誤りがある場合も、試験開始前までに試験監督者に申し出てください。
5. 受験票は着席している間は机上に提示してください。
6. 受験票と問題冊子は、試験終了後にお持ち帰りいただけます。
7. 今回の検定試験の解答は今週水曜日以降、可否結果は試験日から約30日後にCG-ARTSのWebサイトにて発表します。URLは受験票の切り離し部分に記載されています。

○試験時間・試験実施中

8. 試験時間は、単願は60分、併願は100分です。
9. 試験開始後、35分を経過するまでは退出を認めません。35分経過後、解答を終えて退出したい方は挙手して着席したままお待ちください。退出する際は、他の受験者の妨げにならないよう速やかに退出してください。試験教室内、会場付近での私語は禁止です。
10. 試験終了10分前からは退出の指示があるまでは退出を認めません。
11. 試験時間は、試験監督者の時計で計ります。
12. トイレへ行きたい方、気分が悪くなった方は挙手して試験監督者に知らせてください。
13. 不正行為が認められた場合は、失格となります。
14. 計算機などの電子機器をはじめ、その他試験補助となるようなものの使用は禁止です。
15. 問題に対する質問にはお答えできません。

○問題冊子・解答用紙

16. 問題冊子と解答用紙(マークシート)が一部ずつあるか、表紙の年度が今回のものになっているか確認してください。

続けて裏表紙の注意事項も必ずお読みください。

17. 試験開始後、問題冊子・解答用紙に落丁、乱丁、印刷不鮮明の箇所があった場合は挙手して試験監督者に知らせてください。
18. 受験する検定の問題をすべて解答してください。受験する検定ごとに解答する問題が決まっています。試験開始後、問題冊子の表紙の裏面の「受験検定別 解答問題番号一覧」でも確認できます。違う検定の問題を解答しても採点はされません。各検定の問題は、以下の各ページからはじまります。

・第1問〈共通問題〉は、受験者全員が、必ず解答してください。

第1問〈共通問題〉を解答後、受験する検定の以下の各ページから解答してください。

■ CGクリエイター検定（第2問～第10問）	5 ページ
■ Webデザイナー検定（第11問～第19問）	37 ページ
■ CGエンジニア検定（第20問～第28問）	63 ページ
■ 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問）	76 ページ
■ マルチメディア検定（第34問～第42問）	99 ページ

19. 解答用紙の記入にあたっては、以下について注意してください。正しく記入およびマークされていない場合は、採点できないことがあります。

- (1) HB以上の濃さの鉛筆(シャープペンシル)で記入およびマーク欄をぬりつぶしてください。ボールペン等では採点できません。
- (2) 氏名欄へ氏名およびフリガナの記入、受験番号欄へ受験番号の記入およびマーク、受験者区分欄へ受験者区分をマークしてください。
- (3) 受験する検定の解答欄にマークしてください。 解答用紙の解答欄は、検定ごとに異なります。 第1問〈共通問題〉は、マークシート表面の〈共通問題〉欄にマークしてください。第2問目からの解答は、受験する検定により解答をマークする箇所が異なるため注意してください。

■CGクリエイター検定／Webデザイナー検定

⇒ 表面の該当する解答欄へ記入。

■CGエンジニア検定／画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

⇒ 裏面の該当する解答欄へ記入。

- (4) 解答欄の a, b, c, …… は設問に対応し、それぞれ解答としてア～キから選び、マーク欄をぬりつぶしてください。

例：第1問 a の解答としてウをマークする場合

問 番	題 号	解 答 欄						
		ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ
1	a	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ
	b	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ
	c	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ

〈マーク例〉

良い例	悪い例 (しっかりぬりつぶされていない、薄い)					

- (5) 問題文中に注記がない限り、1つの解答群から同じ記号を2度以上用いることはできません。
- (6) 必要事項が正しく記入およびマークされていない場合、採点できないことがあります。

試験監督者の指示に従い、解答用紙に必要事項を記入して、
試験開始までお待ちください。

受験検定別 解答問題番号一覧

受験する検定の欄に記載された番号の問題をすべて解答してください。

第1問<共通問題>は、受験者全員が、必ず解答してください。

併願の場合は、受験する検定により解答する問題数が異なります。たとえば、「CGクリエイター検定」と「Webデザイナー検定」の併願の場合は、第1問<共通問題>～第19問の全19問、「CGエンジニア検定」と「画像処理エンジニア検定」の併願の場合は、第1問<共通問題>と第20問～第33問の全15問を解答してください。

検定 問題番号	CGクリエイター 検定	Webデザイナー 検定	CGエンジニア 検定	画像処理 エンジニア検定	マルチメディア 検定
------------	----------------	----------------	---------------	-----------------	---------------

第1問<共通問題>は、受験者全員が、必ず解答してください。

1<共通問題>	1	1	1	1	1
2	2				
3	3				
4	4				
5	5				
6	6				
7	7				
8	8				
9	9				
10	10				
11		11			
12		12			
13		13			
14		14			
15		15			
16		16			
17		17			
18		18			
19		19			
20			20		
21			21		
22			22		
23			23		
24			24		
25			25	25	
26			26	26	
27			27	27	
28			28	28	
29				29	
30				30	
31				31	
32				32	
33				33	
34					34
35					35
36					36
37					37
38					38
39					39
40					40
41					41
42					42

注意事項

第1問<共通問題>は、受験者全員が、必ず解答すること。
解答用紙の解答欄は、検定ごとに異なります。注意して解答すること。

ベーシック 共通問題

問題数 1問 問題番号 第1問<共通問題>

CGクリエイター検定

Webデザイナー検定

CGエンジニア検定

画像処理エンジニア検定

マルチメディア検定

第1問〈共通問題〉

以下は、知的財産権に関する問題である。□に最も適するもの、または最も適するものの組み合わせを解答群から選び、記号で答えよ。

- (1) 事業者が、自社の商品やサービスを、他社の商品やサービスと区別するために、トレードマークやサービスマークなどの□aを独占して使用できる権利を□bとよぶ。すなわち、□bは他社には□aを勝手に使用させない権利であり、この権利を取得するにはその□aを特許庁に出願して、登録する必要がある。

【解答群】

	a	b
ア	意匠	意匠権
イ	著作物	著作権
ウ	商標	商標権
エ	特許	特許権

- (2) 以下は、著作権に関する学生と先生の会話である。

〔学生と先生の会話〕

学 生：「著作権は、著作物を生み出した著作者に与えられる権利だと聞きました。著作権があることによる著作者のメリットは何ですか」

先 生：「たとえば、楽曲の著作物を利用したい場合、利用者は著作者に対して、楽曲をコピーするには複製権の、演奏するには演奏権の、インターネットで配信する際には□aの許諾を得る必要があります。著作権は、著作物の利用方法に応じてこうした権利が定められており、著作者は利用方法に応じて利用者から使用料という形で報酬を得ることができます」

学 生：「なるほど。報酬が得られれば、著作者はまた新しい著作物を生み出すことができるということですね」

先 生：「そのとおりです。著作者の権利を保護し、世のなかにより多くの著作物が生み出されることで、□bの発展に寄与することが、著作権制度の目的です」

【解答群】

	a	b
ア	公衆送信権	産業
イ	公衆送信権	文化
ウ	頒布権	産業
エ	頒布権	文化

- (3) スポンサーや発注者など著作物の創作を行っていない者は、著作物を実際に創作した著作者から の譲渡を受けることにより、著作権者になることができる。

【解答群】

ア. 産業財産権 イ. 氏名表示権 ウ. 著作財産権 エ. 著作者人格権

- (4) 以下は、著作物の利用に関する学生と先生の会話である。

[学生と先生の会話]

学 生：「ボランティアとして、近所の図書館で就学前の子供たちに、図書館にある本の読み聞かせを無償で行うことになりました」

先 生：「ボランティアの非営利活動をするのはよいことです。子どもたちに付き添う父母から参加料を取る予定ですか」

学 生：「いいえ、参加料は取りません。途中参加，途中退席が可能で，座席も決まっています。ところで，本の著作権者から読み聞かせについて許諾を得たほうがよいでしょうか」

先 生：「許諾を得る . 今回の場合， ためです」

【解答群】

	<input type="text" value="a"/>	<input type="text" value="b"/>
ア	必要があります	図書館が所有する本は，公共財(パブリックドメイン)である
イ	必要があります	非営利活動として無償で行い，かつ参加料をとらない
ウ	必要はありません	図書館が所有する本は，公共財(パブリックドメイン)である
エ	必要はありません	非営利活動として無償で行い，かつ参加料をとらない

注意事項

第1問<共通問題>を解答後，受験する検定の
以下の各ページから解答すること。

- CGクリエイター検定（第2問～第10問） 5 ページ
- Webデザイナー検定（第11問～第19問） 37 ページ
- CGエンジニア検定（第20問～第28問） 63 ページ
- 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問） 76 ページ
- マルチメディア検定（第34問～第42問） 99 ページ

ベーシック

CGクリエイター検定

問題数 問題番号

10問 第1問〈共通問題〉／第2問～第10問

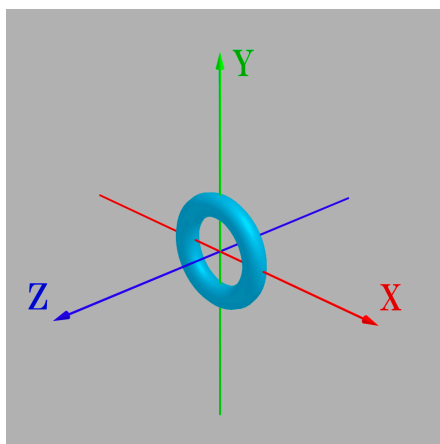
注意事項

第1問〈共通問題〉(p.2)は、受験者全員が、必ず解答すること。
解答用紙の解答欄は、検定ごとに異なります。注意して解答すること。

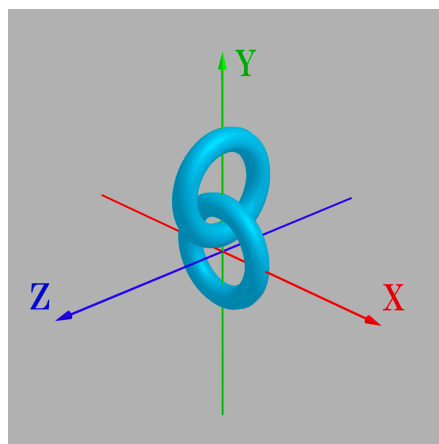
第2問

以下は、モデリングに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1〈1〉は、トーラス状(リング型)のオブジェクトがワールド座標系のXY平面上にあり、その中心が原点にあることを示している。このオブジェクトを複製して図1〈2〉のように2つが互いに接触せずにつながるように配置した。このために行った操作として、適切なものはどれか。なお、回転の正方向は、各軸の正方向から原点を見たときに反時計まわり(左まわり)とする。



〈1〉



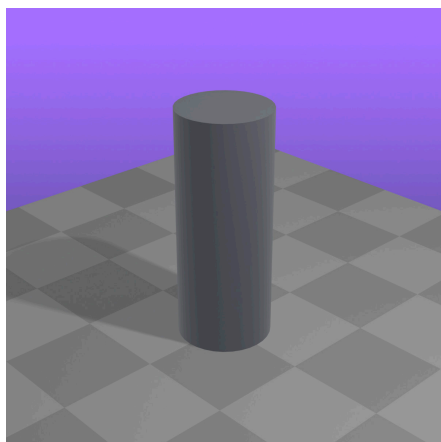
〈2〉

図1

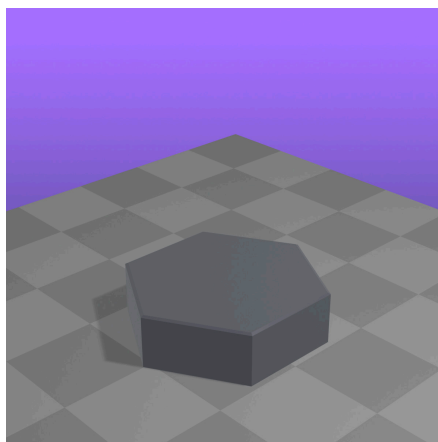
【解答群】

- ア. Y軸を中心に90°回転して、X軸のプラス方向へ移動する。
- イ. Y軸を中心に90°回転して、Y軸のプラス方向へ移動する。
- ウ. Y軸を中心に90°回転して、Z軸のプラス方向へ移動する。
- エ. X軸を中心に90°回転して、X軸のプラス方向へ移動する。
- オ. X軸を中心に90°回転して、Y軸のプラス方向へ移動する。
- カ. X軸を中心に90°回転して、Z軸のプラス方向へ移動する。

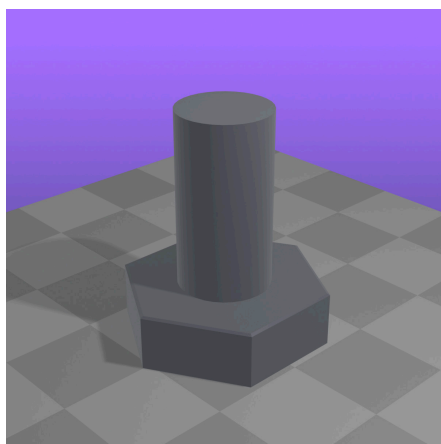
- b. 図2〈1〉と〈2〉のモデルを用いて集合演算を行い、〈3〉と〈4〉のモデルを作成した。〈3〉と〈4〉のモデルを作成するための演算方法はどれか。



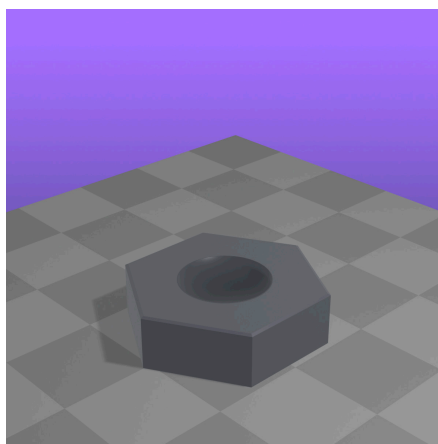
〈1〉 シリンダー



〈2〉 六角柱台



〈3〉 ボルト



〈4〉 ナット

図2

【解答群】

	〈3〉	〈4〉
ア	和	差
イ	和	積
ウ	差	和
エ	差	積
オ	積	和
カ	積	差

- c. 図3に示すスプライン曲線を、Y軸を回転軸として回転のスイープを行ってモデルを作成した。その結果として、適切なものはどれか。

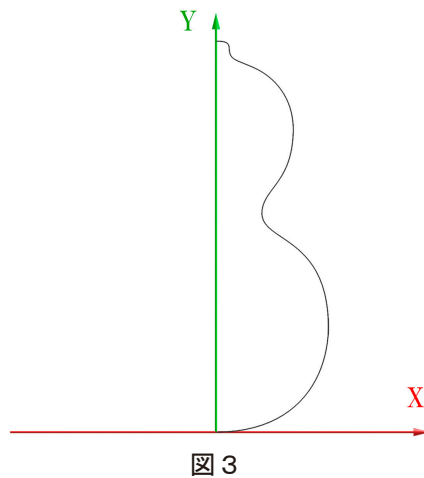


図 3

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



d. 図4〈1〉～〈3〉のように、ポリゴンを再分割して滑らかな曲面を生成する手法を何とよぶか。



〈1〉オリジナルモデル



〈2〉再分割レベル1



〈3〉再分割レベル2

図 4

【解答群】

ア. ポリゴンリデューサー

イ. スカルプトツール

ウ. サブサーフェススキュタリング

エ. サブディビジョンサーフェス

第3問

以下は、マテリアルとレンダリングに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1の球体のマテリアル設定に屈折率を設定して、レンダリングしたものが図2である。この表現に必要なレンダリング手法として、適切なものはどれか。

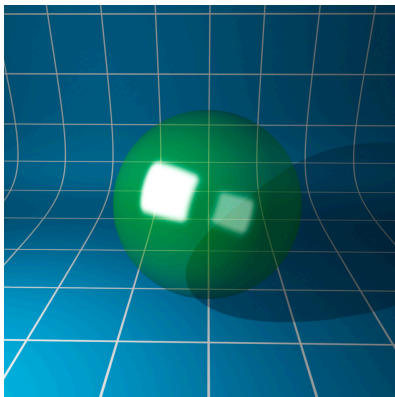


図1

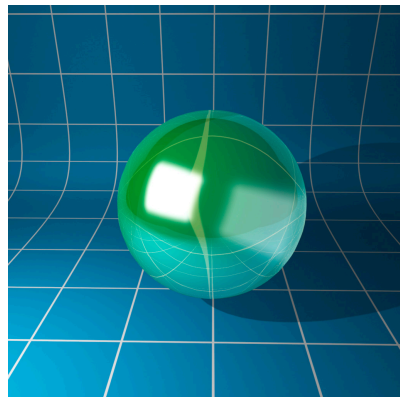


図2

【解答群】

- ア. トゥーンレンダリング
- ウ. スキャンライン法

- イ. Zバッファ法
- エ. レイトレーシング法

- b. 図3の部屋のモデルにグローバルイルミネーションを設定し、光の相互反射による間接光を表現した結果得られた画像が図4である。図4のように色の付いたモデルに光が当たった際に、その物体表面で拡散反射された光に色が付き、近くにある別のモデルが着色される効果を何とよぶか。

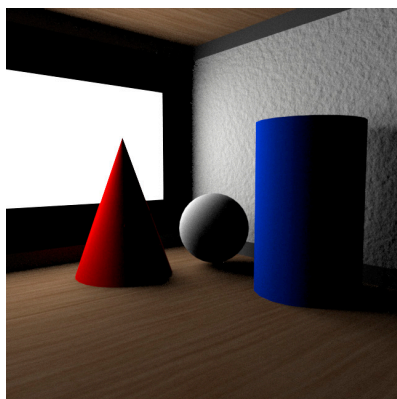


図3

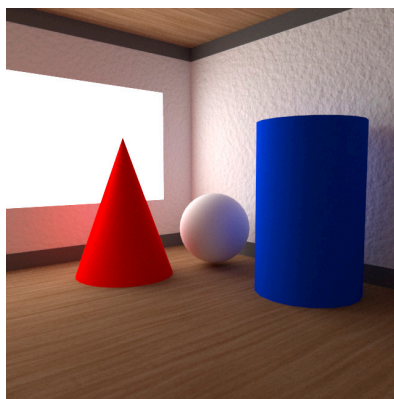


図4

【解答群】

- ア. クリッピング
ウ. カラーブリーディング

- イ. トゥーンレンダリング
エ. コースティクス

- c. 図5は、小さなサイズのテクスチャを繰り返し並べて貼り付けたモデルの画像である。使用されているマッピング方法はどれか。

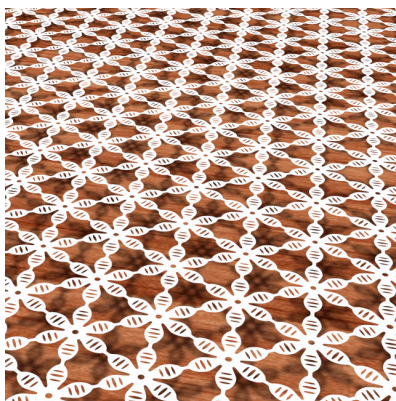


図5

【解答群】

- ア. タイリング
ウ. バンプマッピング

- イ. リフレクションマッピング
エ. リフレクシオンマッピング

d. ノーマルマッピングに関する説明として、適切でないものはどれか.

【解答群】

- ア. ハイポリゴンとローポリゴンの形状の差を用いてノーマルマップ用テクスチャとして適用することで、ローポリゴンであってもハイポリゴンの詳細な凹凸をもつように見せることができる.
- イ. ジオメトリの形状が変形し、リアルな凹凸が表現される.
- ウ. マッピング画像の各ピクセル(R, G, B)の3つの値の代わりに、法線ベクトル(x, y, z)の値を格納したものを使用する.
- エ. ジオメトリの形状にはない凹凸が明暗で描写されるが、カメラから見た場合の輪郭部分の形状は変化しない.

第4問

以下は、アニメーションに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1<1>のモデルに階層構造を設定し、各パーツを回転させたものが<2>である。設定した階層構造はどれか。なお、子は親の移動値を引き継ぐものとする。



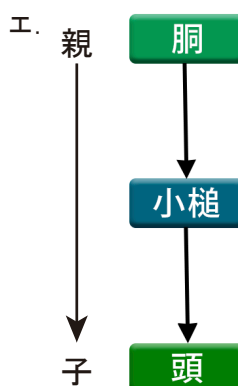
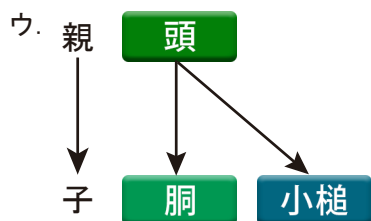
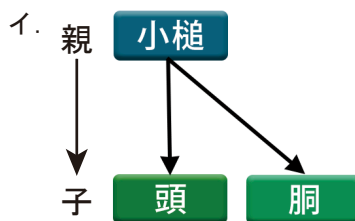
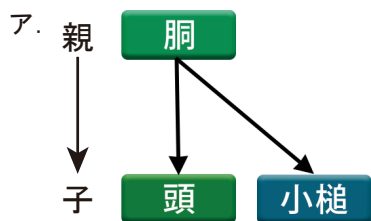
<1>



<2>

図1

【解答群】



- b. 図2と図3は、あるモデルの上下動のファンクションカーブを示したものである。図2、図3それぞれの補間方法の名称の組み合わせとして、適切なものはどれか。なお、図中の■はキーフレームを表す。

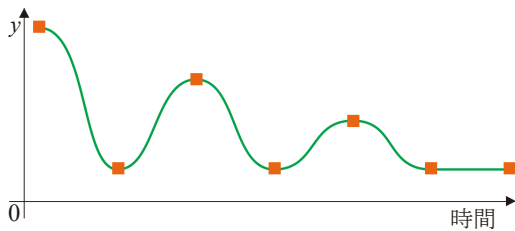


図2

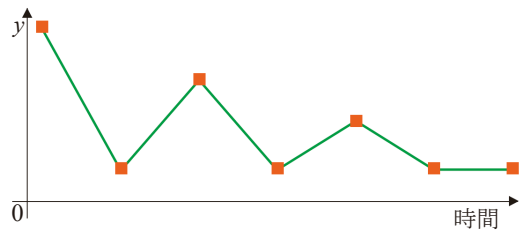


図3

【解答群】

	図2	図3
ア	階段補間	リニア補間
イ	階段補間	スプライン補間
ウ	リニア補間	階段補間
エ	リニア補間	スプライン補間
オ	スプライン補間	リニア補間
カ	スプライン補間	階段補間

- c. 図4に示すオブジェクトのボーンに設定されているエンドエフェクタを操作し、図5のように変更した。このようにスケルトン構造を制御する手法を何とよぶか。

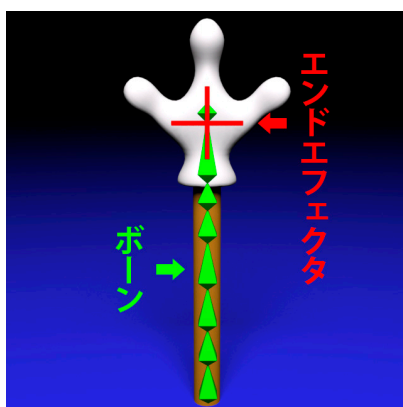


図4

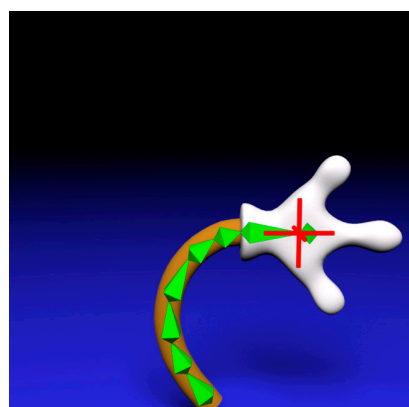


図5

【解答群】

- ア. フォワードキネマティクス
 イ. インバースキネマティクス
 ウ. デフォーメーション
 エ. パスアニメーション

- d. 図6は、オブジェクトAとオブジェクトBをブレンドシェイプで混ぜ合わせて変形するしくみを説明したものである。オブジェクトAの割合を50%に変更した図はどれか。

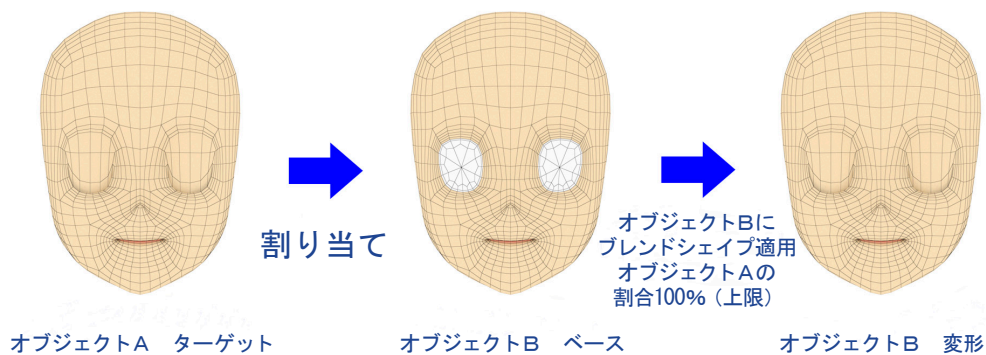
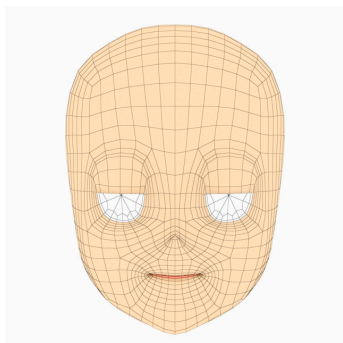


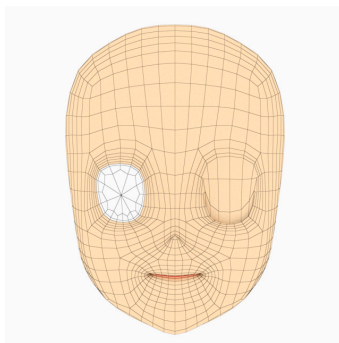
図6

【解答群】

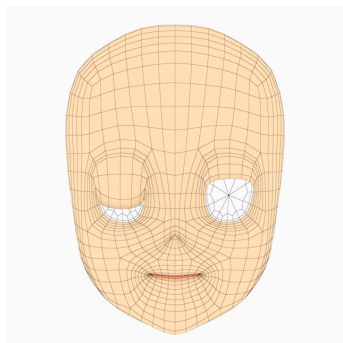
ア.



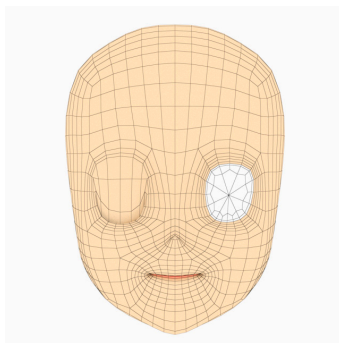
イ.



ウ.



エ.



第5問

以下は、カメラワークに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1は、電車のなかでキャラクターがスマートフォンを見ているカットである。監督のチェックを受けたところ「キャラクターのサイズ感はこのままでよいが、もっと広角レンズにして電車のなかということをわかるようにしてほしい」と指示を受けた。監督の指示に合わせて適切な修正をしたものはどれか。

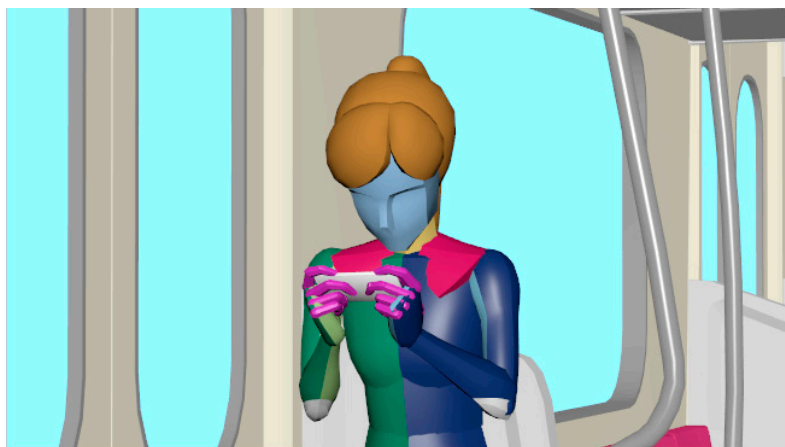


図1

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



b. 設問 a の図 1 のように人物の上半身を画面に収めるフレーミングを何とよぶか。

【解答群】

ア. クローズアップショット

イ. ロングショット

ウ. フルショット

エ. ミディアムショット

c. 図 2～図 4 は、キャラクタが慌てて電車を降りようとドアへ向かうカットのカメラアングルを検討したものである。図 2～図 4 のカメラアングルの名称として、適切な組み合わせはどれか。



図 2



図 3



図 4

【解答群】

	図 2	図 3	図 4
ア	あおり (ローアングル)	俯瞰 (ハイアングル)	目高 (アイレベル)
イ	あおり (ローアングル)	目高 (アイレベル)	俯瞰 (ハイアングル)
ウ	俯瞰 (ハイアングル)	目高 (アイレベル)	あおり (ローアングル)
エ	俯瞰 (ハイアングル)	あおり (ローアングル)	目高 (アイレベル)
オ	目高 (アイレベル)	俯瞰 (ハイアングル)	あおり (ローアングル)
カ	目高 (アイレベル)	あおり (ローアングル)	俯瞰 (ハイアングル)

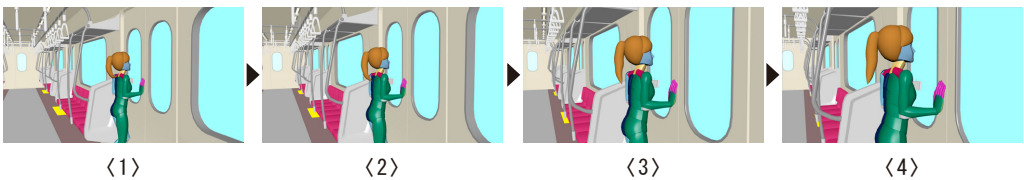
- d. 図5は、キャラクターが駆け降りようとしたが間に合わずドアに接触した瞬間である。このあとのカメラワークについて、監督から「キャラクターの悔しがる表情をみせるためにドリーイン(トラックアップ)してほしい」と指示があった。監督の指示に従って、適切なカメラワークを設定したものはどれか。なお、解答群ア～エは、カットを一定の時間間隔で抽出し、左から順に並べたものである。



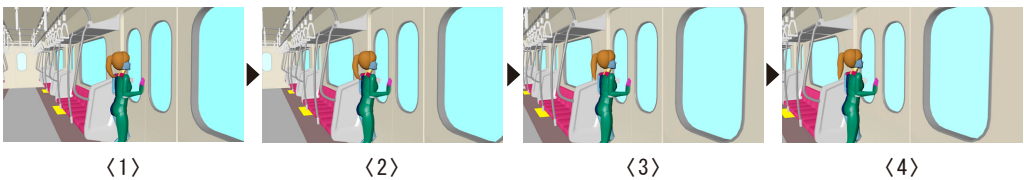
図5

【解答群】

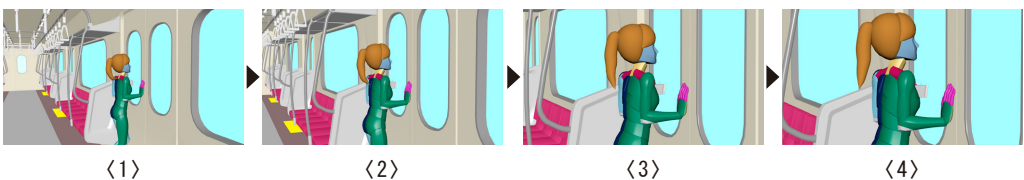
ア.



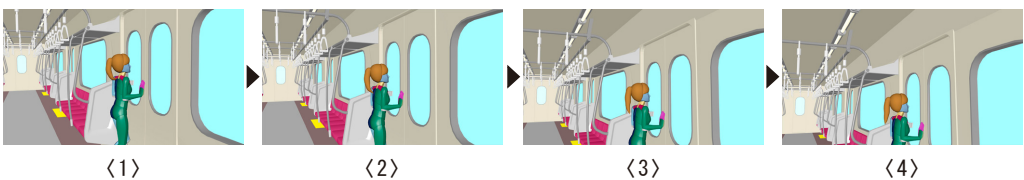
イ.



ウ.



エ.



第6問

以下は、ライティングに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1は、オブジェクトをスポットライト(spot light)でライティングした画像である。図1に光軸からの距離による減衰を設定した画像はどれか。



図1

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



- b. 図2は、方向性ライト(directional light)でライティングした画像である。方向性ライトについての説明として、正しいものはどれか。



図2

【解答群】

- ア. 直接光が当たらない陰の部分に照らす。
- イ. 全体を1つの方向から照らす指向性がある。
- ウ. 光の進む方向は光源を頂点とする円錐で限定される。
- エ. 全方向に均等に光が進む。

- c. 図3は、2つのスポットライトによってライティングされたシーンを表したものである。1つ目のライトはシーンに向かって画面右側から左方向に照らしており、2つ目のライトは画面左側から右方向に向かって照らしている。ライトの色はRGBそれぞれ0～1の数値で表す。1つ目のライトは(R=1, G=0, B=0)、2つ目のライトは(R=0, G=1, B=0)である。図4は、図3のそれぞれのライトの色設定のみを変更してレンダリングした結果である。変更後の設定として、適切なものはどれか。



図3



図4

【解答群】

- ア. 両方のライトのすべての値を1にした。
- イ. 1つ目のライトのGの値を1にした。
- ウ. 両方のライトのBの値を1にした。
- エ. 2つ目のライトのRの値を1にした。

- d. 図5<1>～<4>は、オブジェクトにそれぞれ別のライト1灯でライティングを施したものである。このなかで面光源または体積光源でライティングした画像をすべて選んだ組み合わせはどれか。

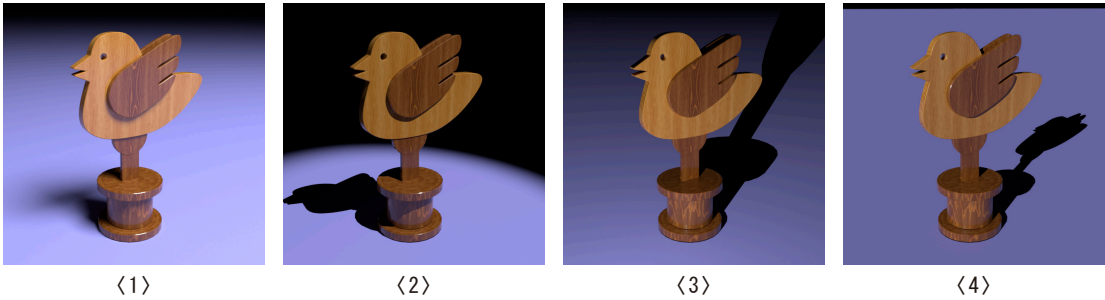


図 5

【解答群】

ア. <1>のみ
エ. <4>のみ

イ. <2>のみ
オ. <1>と<2>

ウ. <3>のみ
カ. <3>と<4>

第7問

以下は、写真撮影とレタッチに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。なお、カメラはデジタル一眼レフカメラまたはミラーレス一眼カメラとし、絞り、シャッタースピード、撮影感度などを個別に制御できるものとする。

- a. 図1は、いくつかの紙コップを撮影した写真である。写真内の最も手前に写っている青の紙コップにピントを合わせ、その奥をぼかしたい。ISO感度は調整せず、図2のように明るさ(露出)を同じようにして撮影するための方法はどれか。



図1



図2

【解答群】

- ア. 絞りを絞り、シャッタースピードを速くする。
- イ. 絞りを絞り、シャッタースピードを遅くする。
- ウ. 絞りを開けて、シャッタースピードを速くする。
- エ. 絞りを開けて、シャッタースピードを遅くする。

- b. 自動露出で撮影したところ、図3の写真が撮影されたが、図4のように被写体を明るくして撮影したい。そのための方法はどれか。



図3



図4

【解答群】

- ア. 焦点距離を短くする.
- イ. ISO感度を低くする.
- ウ. 露出補正をマイナスにする.
- エ. 露出補正をプラスにする.

- c. 図5の写真は、青が強く、色味に偏りがあったため、画像編集ソフトウェアを用いて図6のように修正した。どのような処理を施したか。



図5



図6

【解答群】

- ア. 図5の色空間を、CMYKからRGBに変更した。
 - イ. 図5のファイル形式を、GIFからJPEGに変更した。
 - ウ. トーンカーブを用いて、図5のRGBすべてのチャンネル(チャンネル)を同時に調整した。
 - エ. レベル補正を用いて、図5のRGB各チャンネル(チャンネル)を個別に調整した。
- d. 図7の写真のトーンカーブは、図8である。図7の明るさを変更するためにトーンカーブを調整した結果、図9と図10の画像が得られた。図11<1>～<3>に示すトーンカーブのうち、図9、図10のそれぞれに適するものの組み合わせはどれか。ただし、トーンカーブの原点は黒色で、原点から離れるほど白色に近くなるものとする。



図7

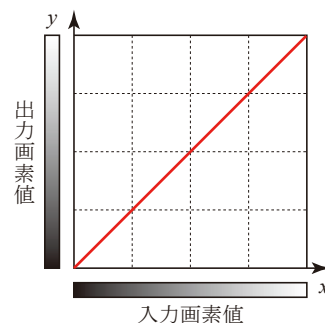


図8

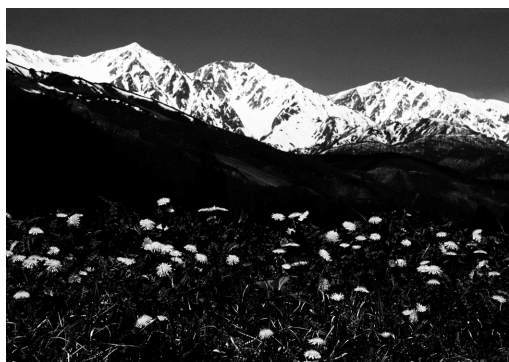


図 9

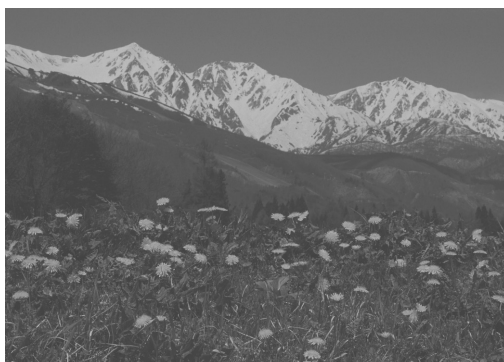
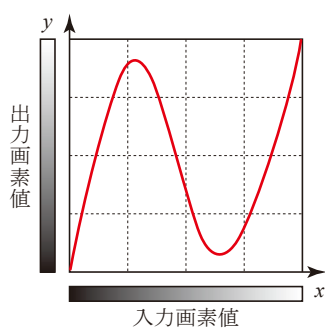
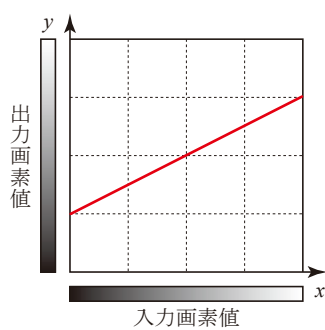


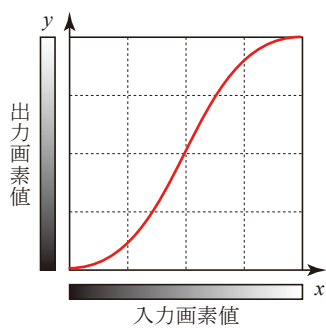
図 10



〈1〉



〈2〉



〈3〉

図 11

【解答群】

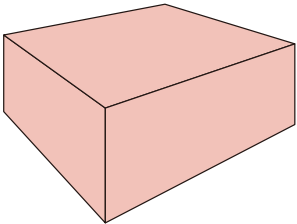
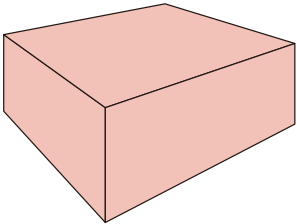
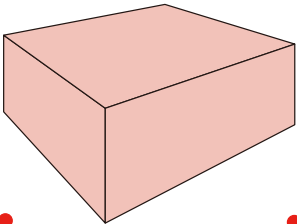
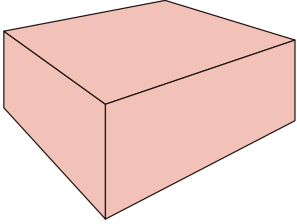
	図 9	図 10
ア	〈1〉	〈2〉
イ	〈1〉	〈3〉
ウ	〈2〉	〈1〉
エ	〈2〉	〈3〉
オ	〈3〉	〈1〉
カ	〈3〉	〈2〉

第8問

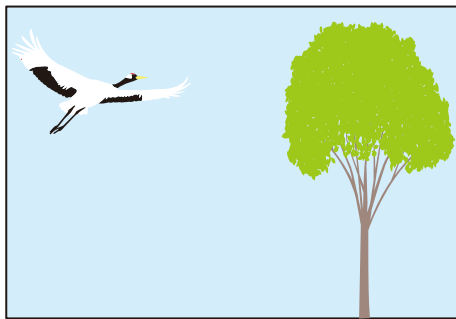
以下は、遠近法、動き、文字組みに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

a. 解答群の図は、二点透視図法で描かれており、消失点を赤い丸で示している。この図における消失点の位置として、適切なものはどれか。

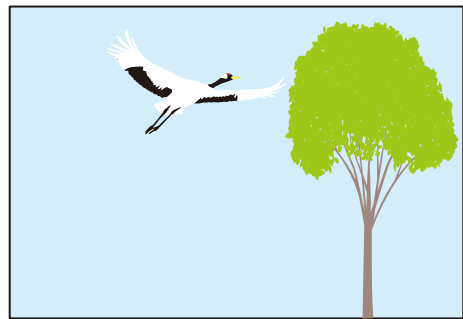
【解答群】

ア	
イ	
ウ	
エ	

b. 図1<1>のつぎに<2>の図を提示すると、どのように見えるか。



<1>



<2>

図1

【解答群】

- ア. 仮現運動により、木が左に動くように見える。
- イ. 仮現運動により、鳥が右に動くように見える。
- ウ. 眼球運動により、木が左に動くように見える。
- エ. 眼球運動により、鳥が右に動くように見える。

c. 欧文フォントはサンセリフ体で、和文フォントは明朝体で表現されているものはどれか。

【解答群】

ア.

Typography

どのような形や大きさの文字を使うのか，文字をどのように並べるのかといった，文字による視覚的表現のことをタイポグラフィという。

イ.

Typography

どのような形や大きさの文字を使うのか，文字をどのように並べるのかといった，文字による視覚的表現のことをタイポグラフィという。

ウ.

Typography

どのような形や大きさの文字を使うのか，文字をどのように並べるのかといった，文字による視覚的表現のことをタイポグラフィという。

エ.

Typography

どのような形や大きさの文字を使うのか，文字をどのように並べるのかといった，文字による視覚的表現のことをタイポグラフィという。

- d. 図2に示す文字組にある処理を施した結果、図3のようになった。どのような処理を施したか。



CG と文字を組み合わせた表現

図2



CGと文字を組み合わせた表現

図3

【解答群】

- ア. カーニング
- ウ. 行揃え

- イ. 行送り
- エ. ハイフネーション

第9問

以下は、色の基本特性に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1は、芝生の画像である。芝生がより緑色に見えるように図2のように変更した。色の三属性のうち何をどのように変更したか。

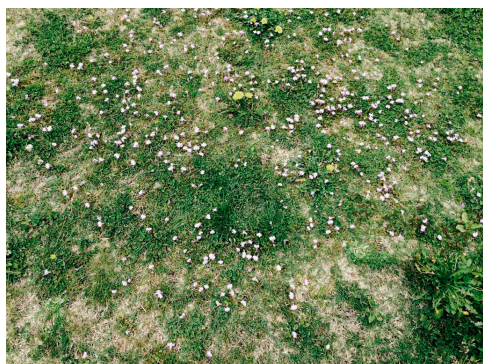


図1



図2

【解答群】

- ア. 明度を高くした。
ウ. 彩度を高くした。

- イ. 明度を低くした。
エ. 彩度を低くした。

- b. 図3の写真を印刷したところ、インクのなかの一色がまったく出力されず、図4のような出力結果となった。目詰まりしているインクはどれか。



図3

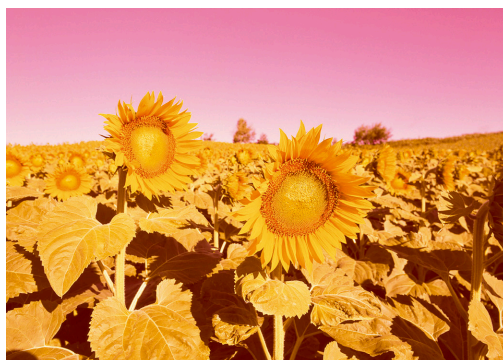


図4

【解答群】

- ア. C(シアン)
オ. R(赤)

- イ. M(マゼンタ)
カ. G(緑)

- ウ. Y(イエロー)
キ. B(青)

- エ. K(ブラック)

- c. 色によって遠近感の印象が異なって見えることがあり、同じ距離から見て近くに感じる色を進出色、遠くに感じる色を後退色とよぶ。進出色、後退色の特徴として、適切なものはどれか。

【解答群】

	進出色	後退色
ア	寒色系，高明度，高彩度	暖色系，低明度，低彩度
イ	寒色系，低明度，低彩度	暖色系，高明度，高彩度
ウ	暖色系，高明度，高彩度	寒色系，低明度，低彩度
エ	暖色系，低明度，低彩度	寒色系，高明度，高彩度

- d. 図5を図6のように変更したことで得られる効果として、適切なものはどれか。



図5



図6

【解答群】

- ア. 多色性が高くなった.
 イ. 視認性が高くなった.
 ウ. 演色性が高くなった.
 エ. 感色性が高くなった.

第10問

以下は、デジタル画像に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1は、画素の並びで表現されるデジタル画像であり、写真や手描きの絵など複雑で微妙な形や色を表現するのに適している。このようなデジタル画像を表現する方法を何とよぶか。なお、図2は図1の赤枠部分を拡大したものである。

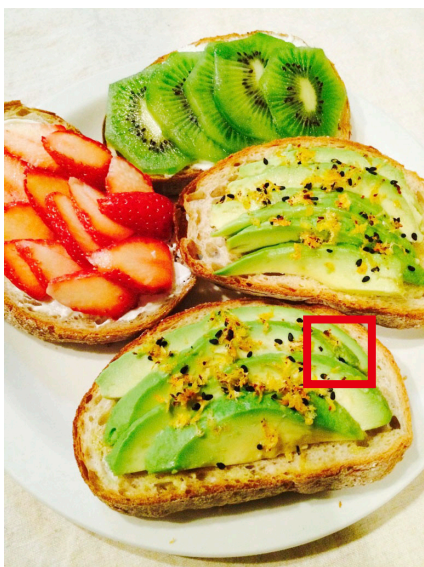


図1

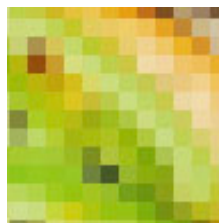


図2

【解答群】

ア. ラスタ形式 イ. ベクタ形式 ウ. MP3形式 エ. AVI形式

- b. 設問aの表現方法では、斜めの線や曲線がギザギザになってしまうジャギーが生じることがある。このジャギーを低減させるための処理を何とよぶか。

【解答群】

ア. クリッピング イ. レベル補正
ウ. アンチエイリアシング エ. 投影変換

公益財団法人 画像情報教育振興協会は、画像情報分野の『人材育成』と『文化振興』を行っています。

※活動の詳細につきましては協会Webサイトをご覧ください。 <https://www.cgarts.or.jp/>

■教育カリキュラムの策定と教材の出版

■画像情報分野の検定試験の実施

CGクリエイター検定／Webデザイナー検定／CGエンジニア検定／
画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

■調査研究と教育指導者支援

■Next Young Artist Award (NYAA) の主催

■展覧会・イベントプロデュース

本問題冊子の著作権は、公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS) に帰属しています。

本書の内容を、CG-ARTSに無断で複製、翻訳、翻案、放送、出版、販売、貸与などの行為をすることはできません。

本書中の製品名などは、一般に各メーカーの登録商標または商標です。

本文中ではそれらを表すマークなどは明記しておりません。

©2025 CG-ARTS All rights reserved.



公益財団法人 画像情報教育振興協会

www.cgarts.or.jp

〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22 tel : 03-3535-3501