

2026 年 前期 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、1検定受験は60分、2検定受験は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）	35 ページ
■ CGエンジニア検定（第20問～第28問）	61 ページ
■ 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問）	74 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。

2検定受験の場合は、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2検定受験の場合は、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2検定受験の場合は、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。□に最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- (1) 著作権法上の著作物とは、「思想又は感情を□a□的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」と定義されている。

【解答群】

ア. 革新 イ. 芸術 ウ. 個性 エ. 創作

- (2) 以下は、著作権に関する学生どうしの会話である。

[学生どうしの会話]

学生A: 「昨年のはロウィンハ盛リ上がったよね. アニメのキャラクターのコスプレが上手くいったから、今年ハコスプレをSNSでライブ配信しようと思うんだ」

学生B: 「アニメのキャラクターの絵ハ、著作権で保護されているから、SNSでの配信ハ□a□を侵害するおそれがあるから気を付けたほうがいいね」

学生A: 「そうなんだ. その点について、アニメの制作会社がキャラクター利用のルールを決めているかもしれないね」

学生B: 「そうね、一緒に調べてみましょう」

【解答群】

ア. 公衆送信権 イ. 上映権 ウ. 上演権 エ. 録画権

- (3) 著作者が著作物を公表する場合、著作者名を本名または、ペンネームにするかどうかを決める権利は である。

【解答群】

ア. 公表権 イ. 氏名表示権 ウ. 同一性保持権 エ. 頒布権

- (4) 以下は、知的財産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：「先日、食器を扱うインテリアショップに行ってきました。棚にはとてもユニークな形のスプーンが展示されていて、1つ購入しました。スプーンのような物品の形状は、他人が真似をして製造販売しないように保護されているのでしょうか」

先 生：「はい、物品の形状は 法によって保護されます。 権は産業財産権の1つで、特許庁へ出願、登録することで権利を取得し、出願から25年間保護されます。その間そのデザインを独占的に使用できます」

【解答群】

ア. 意匠 イ. 公表 ウ. 展示 エ. 複製

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）	35ページ
■ CGエンジニア検定（第20問～第28問）	61ページ
■ 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問）	74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は3次元直交座標上の y 軸を回転軸としてつくられた回転体である。このとき用いられた断面形状はどれか。

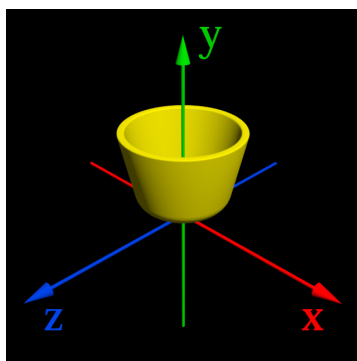
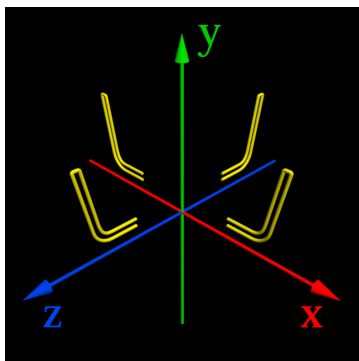


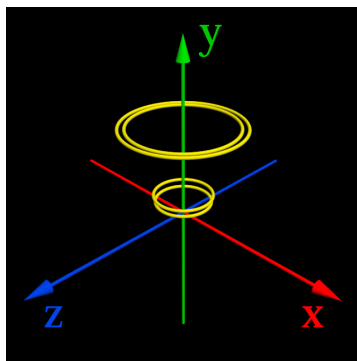
図1

【解答群】

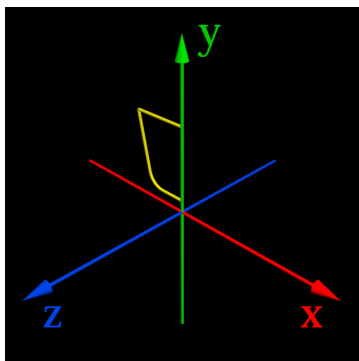
ア.



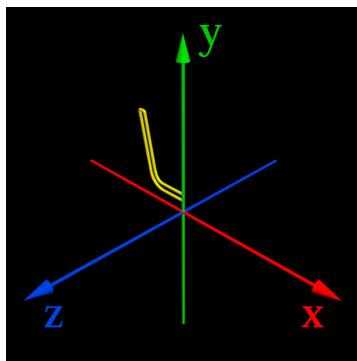
イ.



ウ.



エ.



- b. 図2のモデルの各ポリゴン面を細かく分割していくことで、図3のような、任意の滑らかさのモデルを得る手法を何とよぶか。

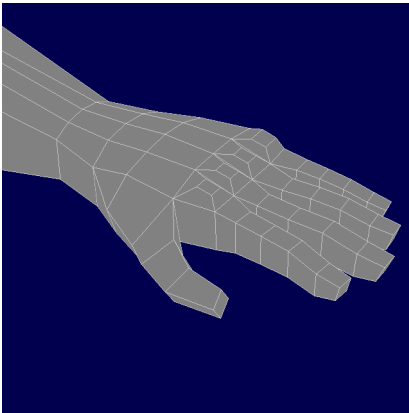


図2

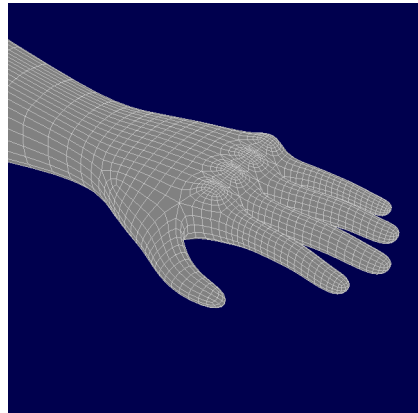


図3

【解答群】

ア. スムーズシェーディング

イ. タイリング

ウ. サブディビジョンサーフェス

エ. NURBS曲面

- c. 図4は、スカルプトツールで制作したハイポリゴンモデルである。図5は、図4の形状をもとに、アニメーションやテクスチャ制作に適したローポリゴン構造へつくり直したモデルである。図6は図4の細かな凹凸情報を記録したノーマルマップであり、図5に適用することで、図7のようにローポリゴンモデルでありながら細部の形状を表現できる。図4から図5のように、ポリゴン構造を再構成する作業を何とよぶか。



図4



図5



図6



図7

【解答群】

ア. スイープ

イ. サブサーフェスキャットリング

ウ. リトポロジー

エ. デフォメーション

- d. プリミティブどうしの和, 差, 積の集合演算によってモデルを作成する方法がある. 図8と図9のモデルを図10のように配置したあと, 積演算によりモデルを作成した. 作成されたモデルとして, 適切なものはどれか.

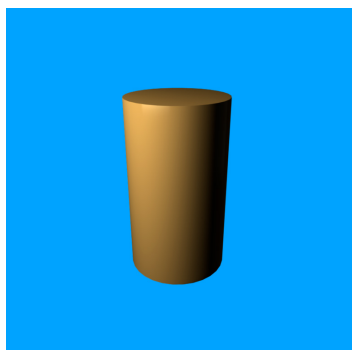


図8

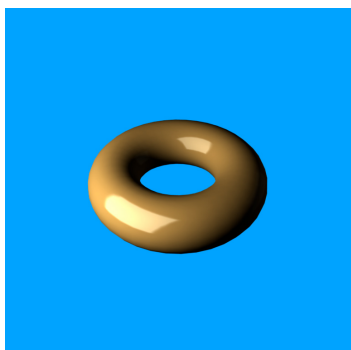


図9

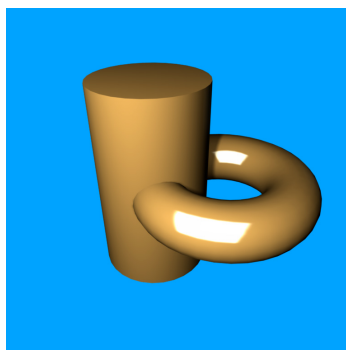
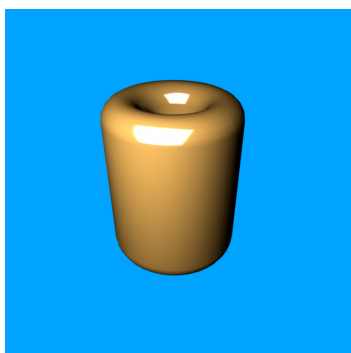


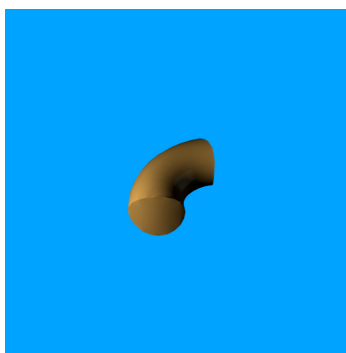
図10

【解答群】

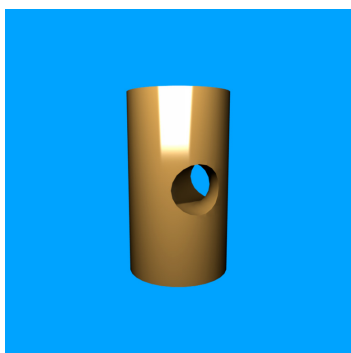
ア.



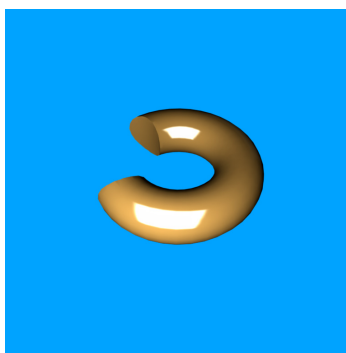
イ.



ウ.



エ.



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は、図2のUV展開図をもとにテクスチャマッピングを適用して作成した画像である。このときのテクスチャ画像として、適切なものはどれか。

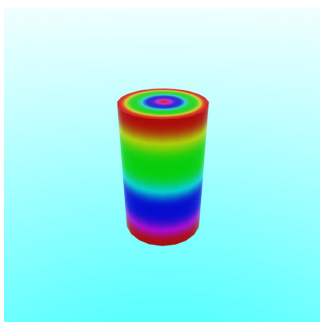


図1

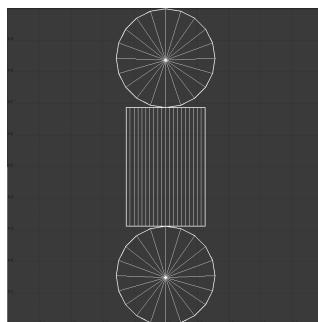
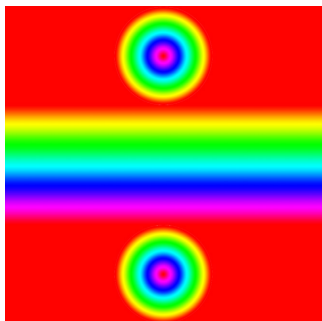


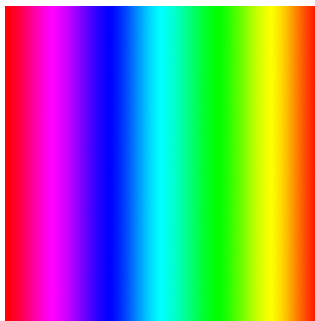
図2

【解答群】

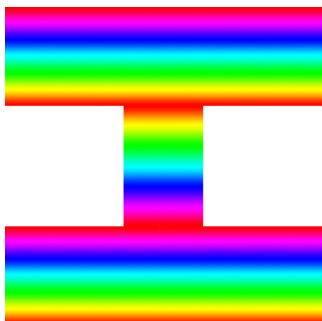
ア.



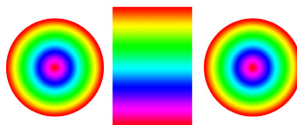
イ.



ウ.



エ.



- b. 図3の球体モデルに凹凸を表現するため、図4のマッピング素材を用いて、マッピングを適用し、図5を作成した。しかし、モデルの輪郭部分には凹凸を付けることができなかった。用いたマッピング手法はどれか。

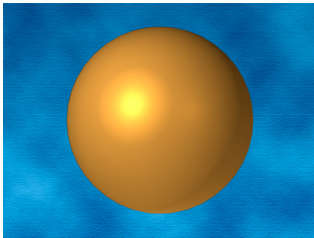


図3

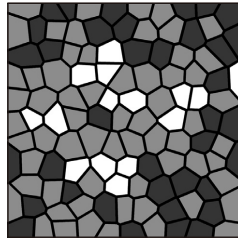


図4

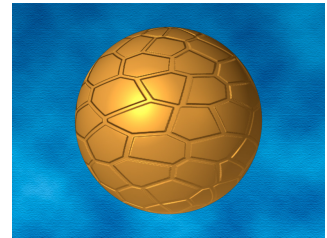


図5

【解答群】

ア. タイリング

ウ. バンプマッピング

イ. ディスプレイメントマッピング

エ. ソリッドテクスチャリング

- c. 図6は、レイトレーシング法を用いてレンダリングされている。図6のレイトレーシング法についての説明として、適切なものはどれか。

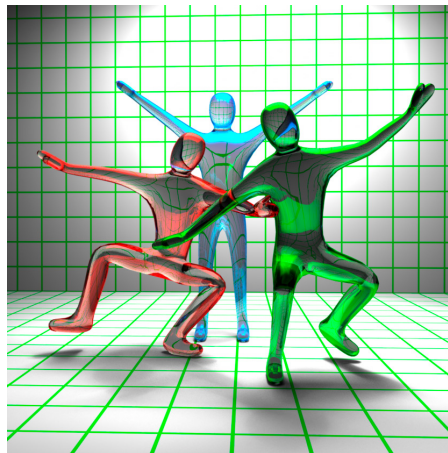


図6

【解答群】

ア. 屈折の回数は20回以上必要である。

イ. 透明な人形の屈折率は1.0である。

ウ. 人形の表面の映り込みは拡散反射光成分によって発生している。

エ. 画素ごとに視点に届く光線を逆方向にたどり、反射や屈折による描画を行っている。

- d. 図8は, 図7に示す3次元シーンデータからセル画風の画像を生成した例である. このように非写実的な画像を生成する手法を何とよぶか.

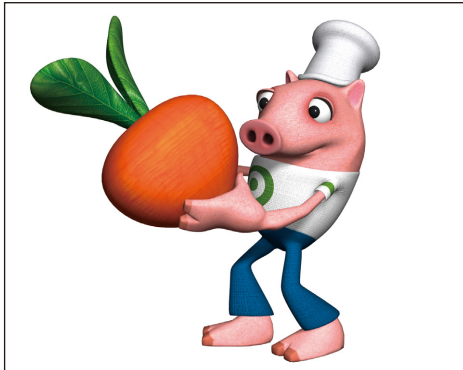


図 7

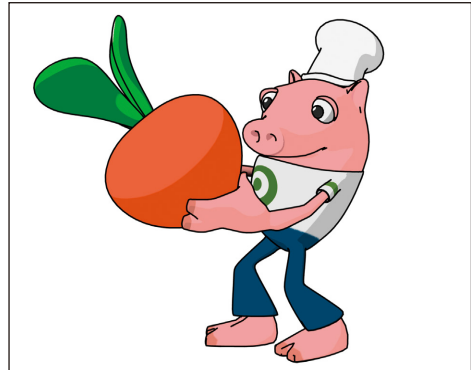


図 8

【解答群】

- ア. ノンフォトリアリスティックレンダリング
- イ. ボリュームレンダリング
- ウ. フォトンマップ法
- エ. Zバッファ法

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は，あるオブジェクトのアニメーションをファンクションカーブで表示したものである．アニメーションを滑らかな動作にするために，カーブの補間方法をスプライン補間に変更した．図1をスプライン補間に変更したファンクションカーブはどれか．なお，設定したキーフレーム数と値は変わらないものとする．

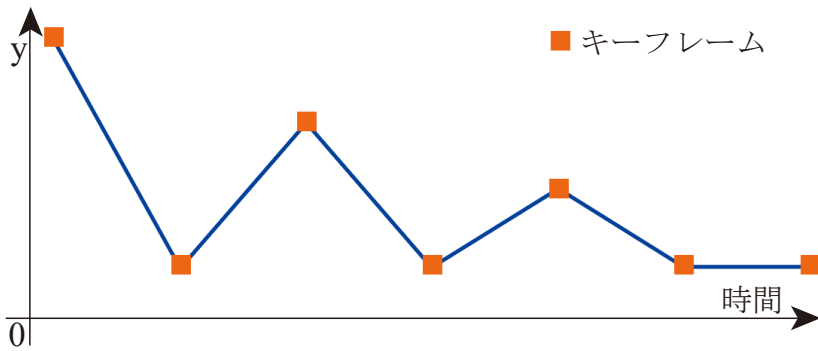
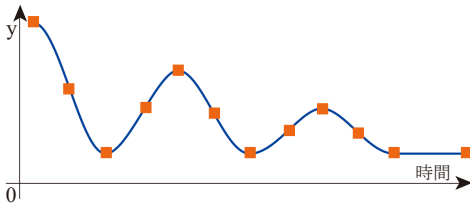


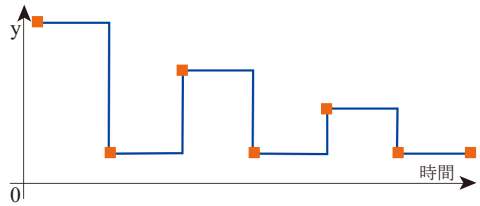
図1

【解答群】

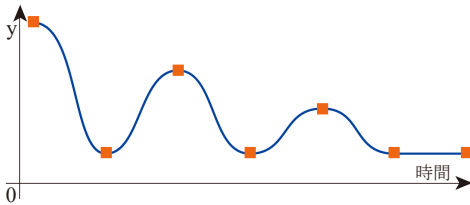
ア.



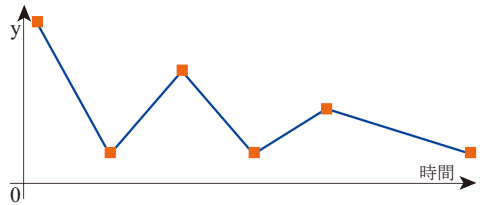
イ.



ウ.



エ.



- b. あるプロジェクトで図2のモデルデータを基に顔の表情を変化させるアニメーションを作成するよう指示された。その際に用いる技術として、適切なものはどれか。

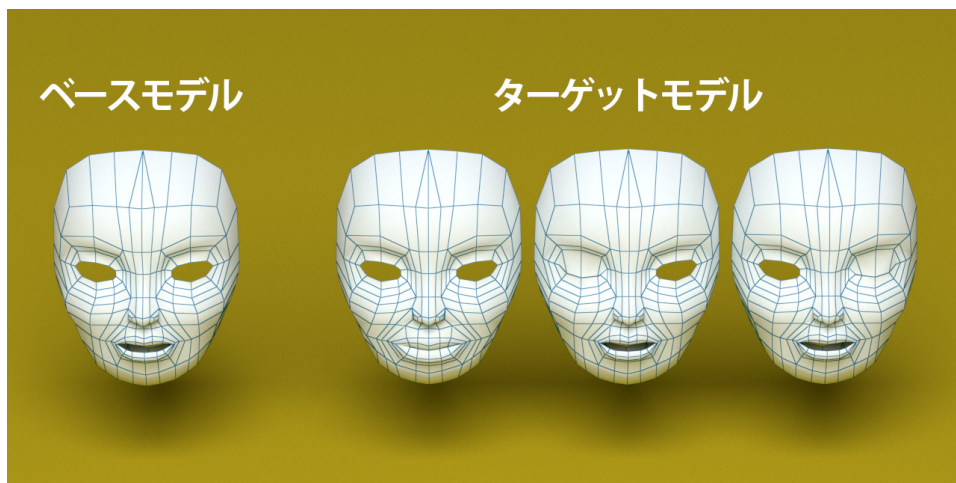


図2

【解答群】

- ア. ツイスト
ウ. ベンド

- イ. キーイング
エ. ブレンドシェイプ

- c. 図3のキャラクターが膝の屈伸運動をしている, 図4のようなアニメーションを作成する.
キャラクターの足は地面に固定し, 腕の各関節は角度をそれぞれ指定し, 時間差をもって揺れているものとする. このような表現における, スケルトン構造を制御するためのリギングとして, 適切なものはどれか.

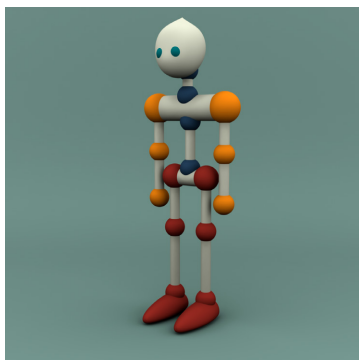


図 3

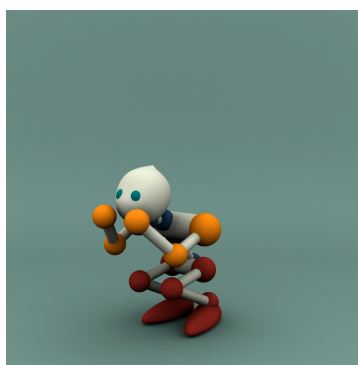
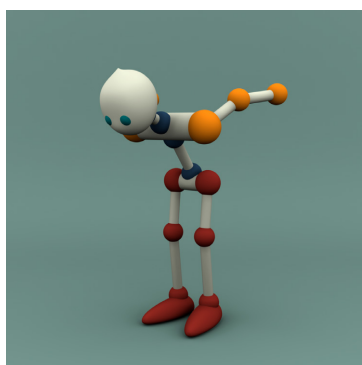
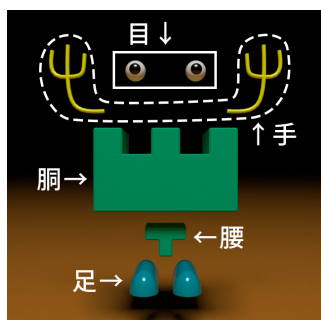


図 4

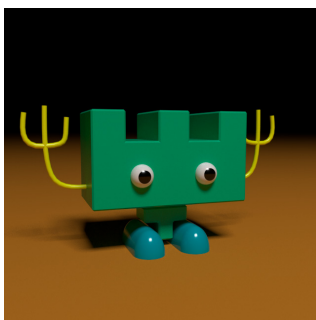
【解答群】

- ア. 両腕にインバースキネマティクス, 両足にフォワードキネマティクスを用いる.
- イ. 両腕にフォワードキネマティクス, 両足にインバースキネマティクスを用いる.
- ウ. 両腕・両足ともインバースキネマティクスを用いる.
- エ. 両腕・両足ともフォワードキネマティクスを用いる.

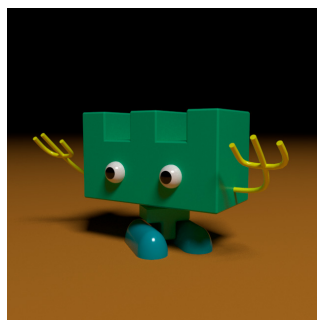
- d. 図5〈1〉はモデルの構成要素, 〈2〉は階層構造設定後のモデル, 〈3〉は〈2〉のモデルの胴と手を回転した画像である. このモデルの階層構造として, 適切なものはどれか. なお, 子は親の移動値を引き継ぐものとする.



〈1〉 構成要素



〈2〉 モデル

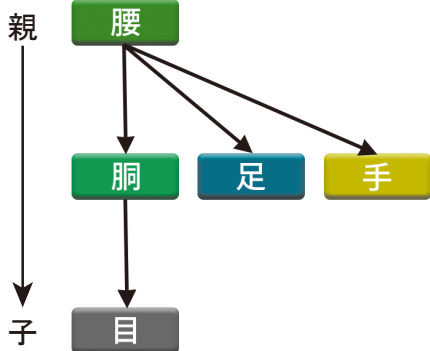


〈3〉 回転

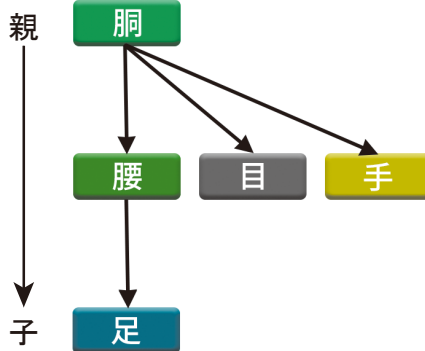
図 5

【解答群】

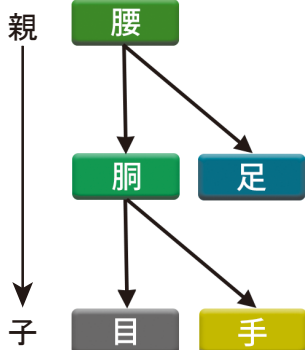
ア.



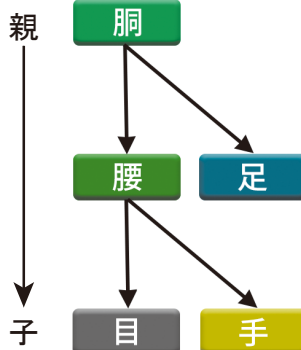
イ.



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. 以下の文章は、フレーミングについて解説した文章である。文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

フレーミングは、何をおもな被写体とするかによって切り取り方が異なる。図1のフレーミングは、ロボットをおもな被写体とした場合は□①となるが、人物をおもな被写体とした場合は□②となる。

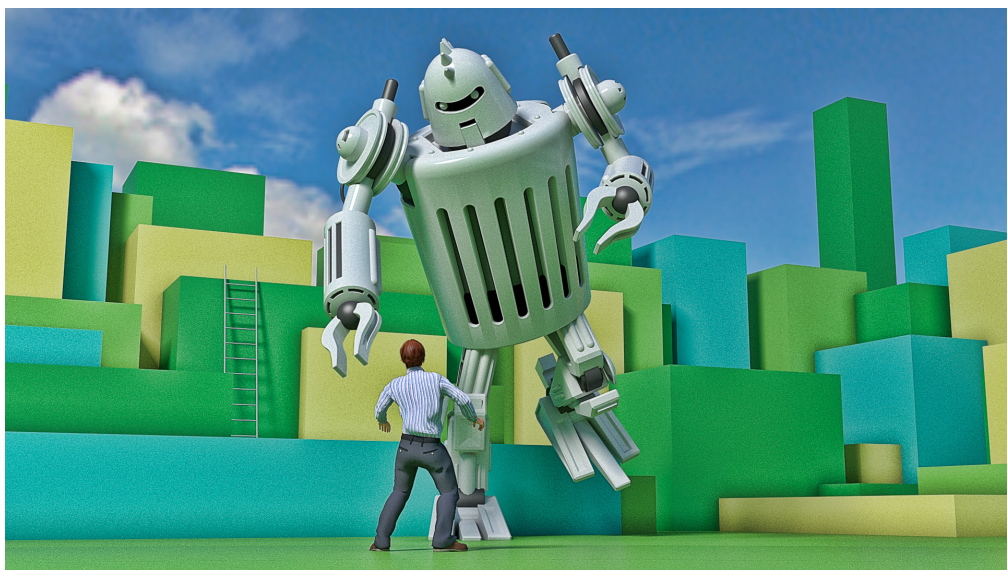


図1

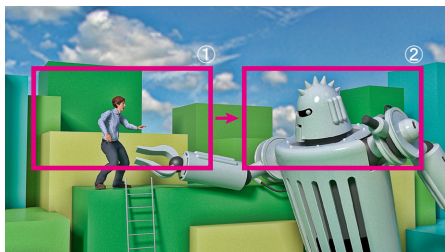
【解答群】

	①	②
ア	フルショット	ロングショット
イ	ロングショット	フルショット
ウ	クローズアップショット	フルショット
エ	クローズアップショット	ロングショット

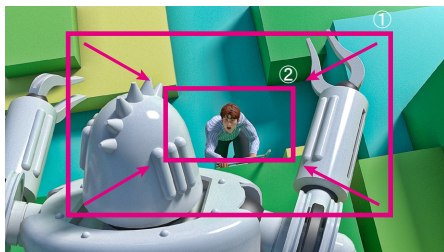
- b. 解答群の画像は、さまざまなカメラワークをフレームの変化で示したものである。フレームにはそれぞれ番号が振ってあり、①から②へと変化する。パンとズームを併用したカメラワークを示したものはどれか。なお、カメラ位置は移動しないものとする。

【解答群】

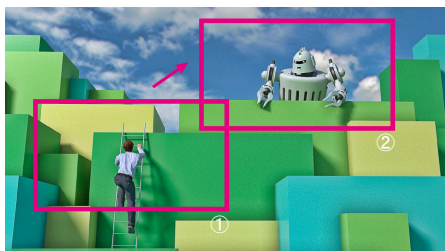
ア.



イ.



ウ.



エ.



- c. トラッキングショットの説明として、適切なものはどれか。

【解答群】

- ア. カメラを上下に振って撮影するショットのことで、移動する被写体を追いかけたり、高さを表現したりなど、さまざまな表現に応用される。
- イ. フォーラスを変化させながら撮影するショットで、観客の視線を誘導する場合などに用いられる。
- ウ. カメラを移動させながら撮影するショットの総称で、パースペクティブが変化するため、ダイナミックな映像表現に適している。
- エ. カメラの画角を変化させながら撮影するショットのことで、カメラ位置を変えずに被写体に寄ったり、引いたりすることができる。

- d. ロボットの大きさを強調するために、カメラをローアングルに設定したい。図2は、カメラの配置を示したものである。カメラの配置として、適切なものはどれか。

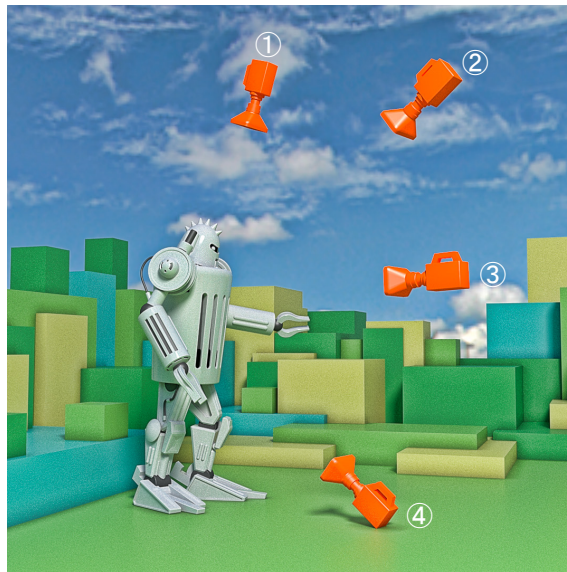


図2

【解答群】

ア. ①

イ. ②

ウ. ③

エ. ④

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のような3次元CGモデルを作成した。図1の中心にポイントライト(点光源)を1つ設定した。その結果、作成された画像はどれか。

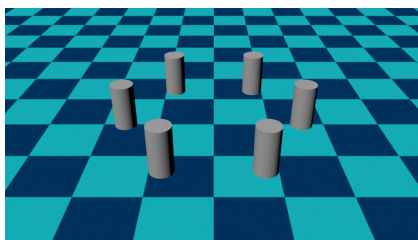
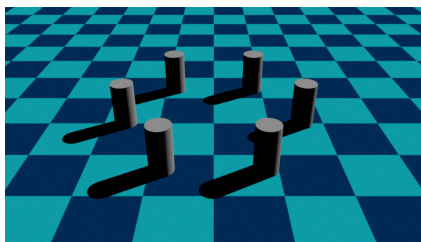


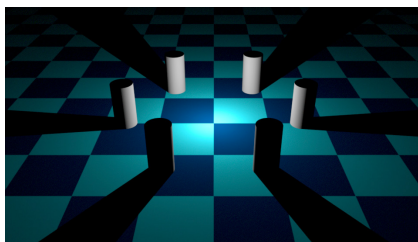
図1

【解答群】

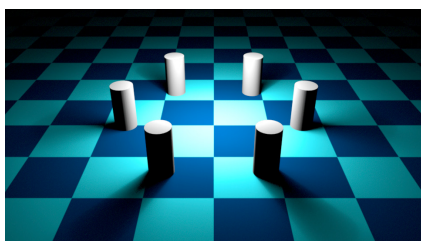
ア.



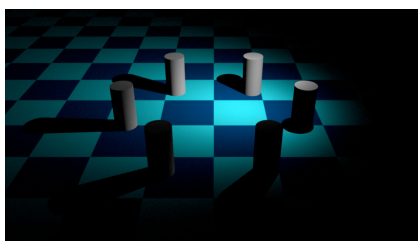
イ.



ウ.



エ.



- b. 図2に示す影は、光源から発した光の一部が遮へいされているために境界がぼやけている。
このように、光源から発した光の一部が届き、光と影が足し合わされた部分を何とよぶか。

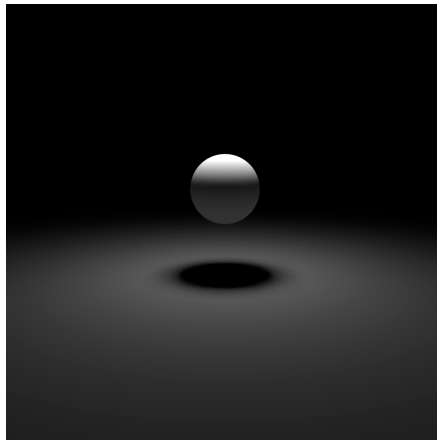


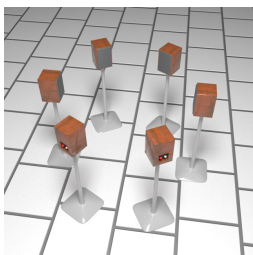
図2

【解答群】

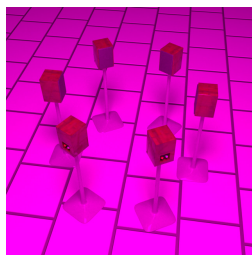
- ア. ハイライト
ウ. 本影

- イ. コースティクス
エ. 半影

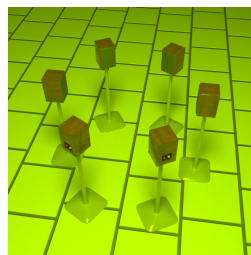
- c. 図3<1>はライト1灯でライティングし、RGBそれぞれの値を1(100%)に設定している。
<2>~<4>は、その値をそれぞれ変更したものである。Rの値が1(100%)に設定されている
画像をすべて選んだものはどれか。なお、用いたライトは1つのみで、マテリアルは変えな
いものとする。



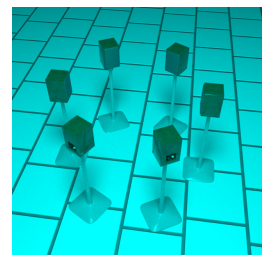
<1>



<2>



<3>



<4>

図3

【解答群】

- ア. <2>のみ
ウ. <4>のみ
オ. <2>と<4>

- イ. <3>のみ
エ. <2>と<3>
カ. <3>と<4>

- d. 図4は、3次元CGキャラクターに三灯照明を施そうとして3つのライトを設定したが、明暗のコントラストが強すぎるため、あるライトの設定を変更し図5を作成した。このライトの変更内容の説明として、適切なものはどれか。

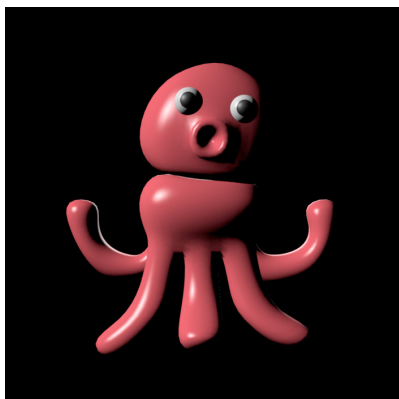


図4

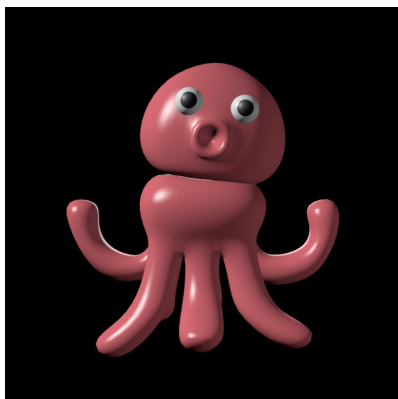


図5

【解答群】

- ア. キャракタの環境光成分を強めてコントラストを弱めた.
- イ. キャラクタの形状や色を表す基本となる最も明るいキーライトを弱めた.
- ウ. キーライトとは異なる方向から当てるフィルライトの明るさを強めた.
- エ. キャラクタの輪郭が強調されるようにバックライトを明るくした.

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. 3個のアヒルの置物を被写体にして、カメラの全自動モードで撮影したところ、図1が撮影された。ここでカメラの設定を変えて、図2を撮影した。なお、1つのパラメータだけ手動で調整し、それ以外のパラメータは自動的に決定されたものとする。調整したパラメータとその調整内容はどれか。



図1



図2

【解答群】

- ア. フォーカスを手動設定にして、最も手前のアヒルにフォーカスを合わせて撮影した。
 - イ. フォーカスを手動設定にして、最も奥のアヒルにフォーカスを合わせて撮影した。
 - ウ. シャッタースピードを手動設定にして、シャッタースピードを遅くして撮影した。
 - エ. ズームを手動設定にして、中央を拡大して撮影した。
 - オ. F値を手動設定にして、絞りを開けて撮影した。
 - カ. F値を手動設定にして、絞りを絞って撮影した。
- b. 図3は、白熱灯の光の下で撮影したため、赤く色かぶりしている。色かぶりを補正して図4のような写真を撮影したい。そのためには何を調整すればよいか。



図3



図4

【解答群】

- | | |
|-------------|---------|
| ア. ホワイトバランス | イ. 画角 |
| ウ. 被写界深度 | エ. 焦点距離 |

- c. 図5にレタッチ用のソフトウェアでフィルタ処理を施し、図6と図7を作成した。適用した処理の組み合わせとして、適切なものはどれか。



図5



図6

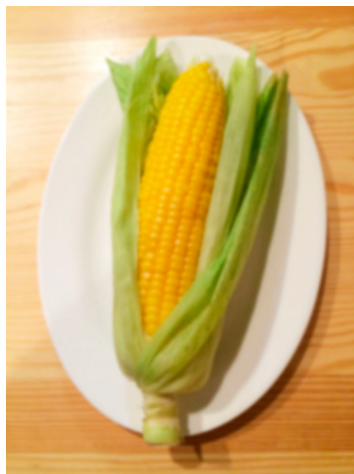


図7

【解答群】

	図6	図7
ア	ソラリゼーション	アンシャープマスク
イ	ソラリゼーション	ぼかし効果
ウ	ぼかし効果	アンシャープマスク
エ	ぼかし効果	ソラリゼーション
オ	アンシャープマスク	ソラリゼーション
カ	アンシャープマスク	ぼかし効果

- d. 図8の写真のトーンカーブは、図9である。図8の濃度を変更するためにトーンカーブを図10のように調整した結果、得られた画像はどれか。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8

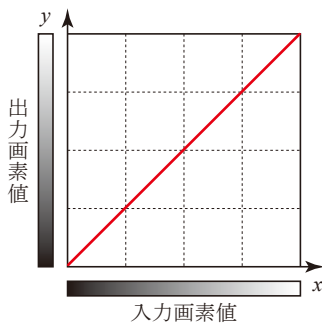


図9

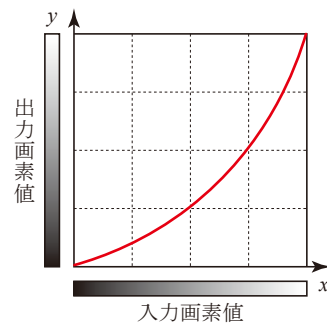


図10

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.

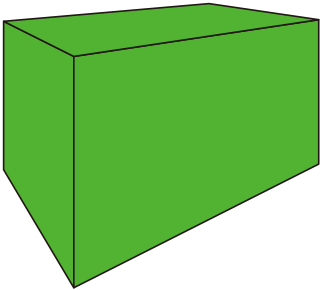
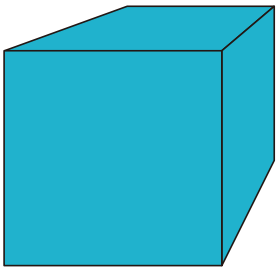
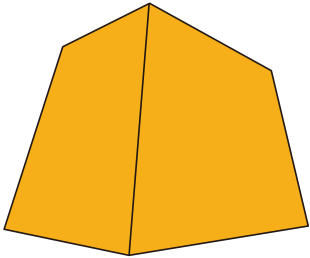
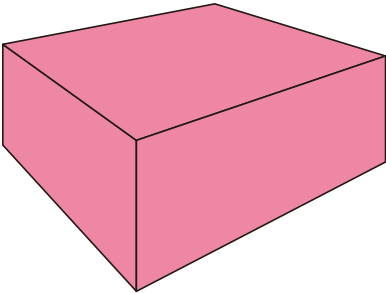


第8問

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．透視図法と，その図法を用いて描かれた図の組み合わせとして，適切なものはどれか．

【解答群】

	透視図法	図
ア	一点透視図法	
イ	二点透視図法	
ウ	三点透視図法	
エ	三点透視図法	

- b. カメラなどで撮影した実写の映像を下敷きとして1コマずつトレースし、アニメーションを作成する手法を何とよぶか.

【解答群】

- ア. フレームレート
ウ. 仮現運動

- イ. ロトスコープ
エ. スローインスローアウト

- c. 欧文書体にはサンセリフ体, 和文書体にはゴシック体が使用されているものはどれか.

【解答群】

ア.

Hyphenation
ハイフネーション

イ.

Hyphenation
ハイフネーション

ウ.

Hyphenation
ハイフネーション

エ.

Hyphenation
ハイフネーション

- d. 図1は、横方向に組んだ文字組みの例である。文字組みの際には、文字サイズや表示するメディアに応じて図1の①や②の長さを設定する。①と②の名称の組み合わせとして、適切なものはどれか。

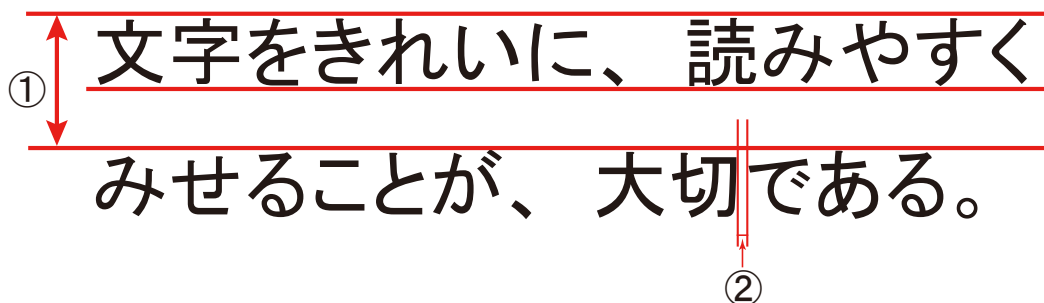


図1

【解答群】

	①	②
ア	字送り	字間
イ	字送り	行間
ウ	行送り	字間
エ	行送り	行間

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. カラー印刷で用いられる基本の色として、適切なものはどれか。

【解答群】

- ア. 加法混色の三原色(RGB)と黒(K)である。
- イ. 減法混色の三原色(CMY)と黒(K)である。
- ウ. 加法混色の三原色(RGB)と白(W)である。
- エ. 減法混色の三原色(CMY)と白(W)である。

b. 図1の文字の色において、彩度のみを高く変更したものはどれか。

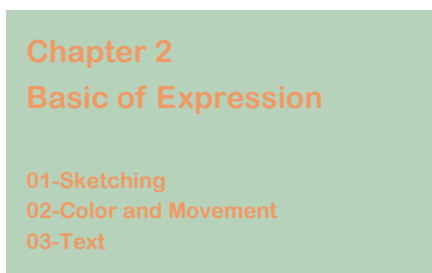
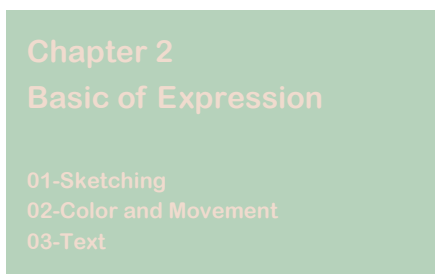


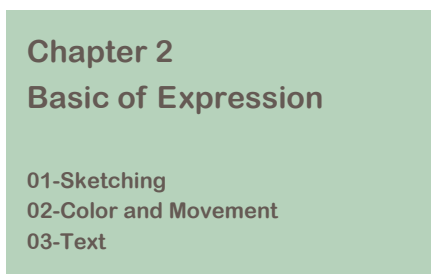
図1

【解答群】

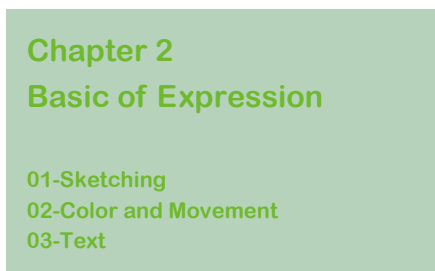
ア.



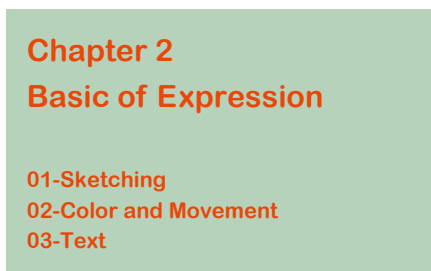
イ.



ウ.



エ.



- c. 以下の画像のうち、鳥の図柄と背景の配色が、暖色系と寒色系の組み合わせで作成されているものはどれか。

【解答群】

ア.



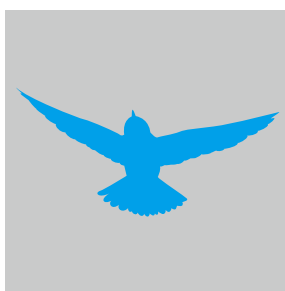
イ.



ウ.



エ.



- d. 図2の配色を対象物の視認性を考慮して、図3のように変更した。どのような変更を行ったか。

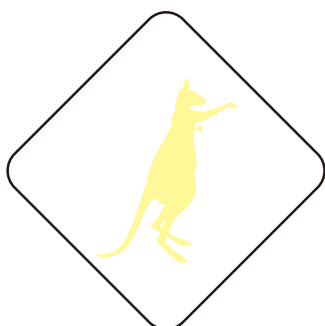


図2

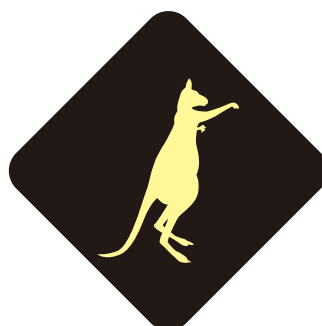


図3

【解答群】

- ア. カンガルーの図柄の色と背景色との明度差を大きくした。
- イ. カンガルーの図柄の色と背景色との明度差を小さくした。
- ウ. カンガルーの図柄の色と背景色との彩度差を大きくした。
- エ. カンガルーの図柄の色と背景色との彩度差を小さくした。
- オ. カンガルーの図柄の色と背景色との色相差を大きくした。
- カ. カンガルーの図柄の色と背景色との色相差を小さくした。

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. 横4,000画素×縦2,000画素のデジタル画像の各画素に、RGB各色とアルファチャンネル（アルファチャンネル）を1バイトずつ割り当て、画像を圧縮せずに保存するとき、データ量は何バイトになるか。

【解答群】

ア. 800万バイト イ. 1,600万バイト ウ. 2,400万バイト エ. 3,200万バイト

- b. 図1は、ベクタ形式の画像である。この画像の青く囲んだ部分を、ドロー系ソフトで拡大して表示したとき、どのように表示されるか。

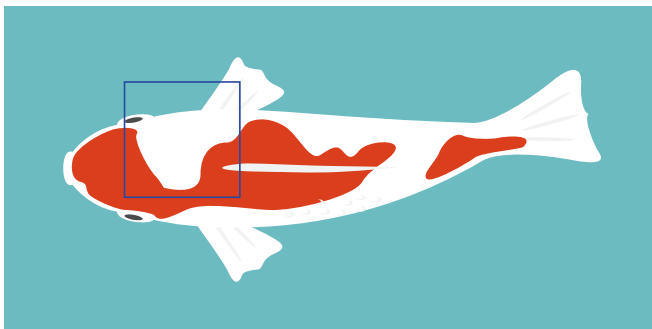
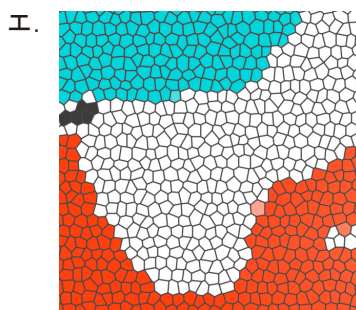
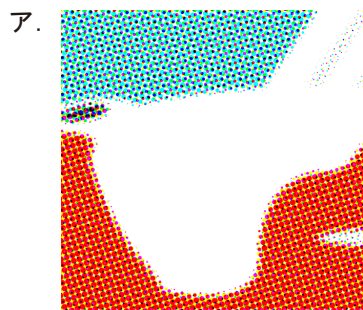


図1

【解答群】



- c. 図2は、白から黒までの明暗だけで表現した画像であり、図2の濃淡を2段階(白と黒)で表現した画像が図3である。図3のような画像を何とよぶか。



図2



図3

【解答群】

- ア. 2値画像
ウ. モザイク画像

- イ. グレースケール画像
エ. パノラマ画像

- d. 図4の画像に対して、図5では、徐々に色調が変化している部分に輪郭が現れている。これを疑似輪郭または疑似エッジとよんでいる。この現象が起こるおもな原因はどれか。



図4



図5

【解答群】

- ア. 量子化レベル数が多すぎる。
ウ. 画像が暗すぎる。

- イ. 量子化レベル数が少なすぎる。
エ. 画像が明るすぎる。

注意事項

CGクリエイター検定の受験者は、第1問<共通問題>と第2問～第10問までを解答し、試験を終える際は、第1問<共通問題>を解答したか、必ず確認すること。

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。

©2026 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