

# 2023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・時計・筆記用具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）	33ページ
■ CGエンジニア検定（第20問～第28問）	57ページ
■ 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問）	72ページ
■ マルチメディア検定（第34問～第42問）	95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。(1)～(4)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。

- (1) 知的財産権とは、人間が知的な創造活動によって生み出した成果に対する権利の総称である。このうち、産業の発展をもたらすことを目的とし、特許権、実用新案権、意匠権、商標権の4つを含む権利を何とよぶか。

### 【解答群】

- ア. 産業財産権      イ. 著作権      ウ. 育成者権      エ. 複製権

- (2) Webページ上のコンテンツにおける著作物についての説明として、正しいものはどれか。

### 【解答群】

- ア. Webページ上の(Webページに書かれている)記事は、プログラムによって生成されているため、プログラムの著作物である。  
イ. Webページ上の(Webページに書かれている)図表は、創作的にデザインされたものであっても著作物ではない。  
ウ. Webページ上の(Webページに載せた)グラビア写真は、美術の著作物である。  
エ. Webページ上で再生されるJ-POPは、音楽の著作物である。

- (3) 著作者人格権のうち、他人の著作物を加工・改変して利用する場合に、最も配慮すべき権利はどれか。

### 【解答群】

- ア. 公表権      イ. 氏名表示権      ウ. 著作隣接権      エ. 同一性保持権

- (4) 著作財産権の保護期間に関する説明として、正しいものはどれか。

### 【解答群】

- ア. 著作財産権の保護期間は、著作者が著作物を創作したときから始まる。  
イ. 著作財産権の保護期間は、著作物の種類にかかわらず、同じである。  
ウ. 著作財産権の保護期間が満了しても、著作財産権は消滅しない。  
エ. 著作者が死亡した時点で、著作財産権は消滅する。

# ベーシック マルチメディア検定

---

問題数 問題番号

10問 第1問〈共通問題〉／第34問～第42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34問

以下は、マルチメディア機器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. プログラムを構成する個々の命令に対し、手順に従って読み出してそれを処理する、CPU (Central Processing Unit)やGPU(Graphics Processing Unit)などの装置の総称を何とよぶか。

【解答群】

- ア. HDMI                      イ. OS                      ウ. 電源装置                      エ. プロセッサ

- b. 以下の文章中の  に適するものはどれか。

コンピュータを構成する装置や電子回路、周辺機器などの物理的実体をハードウェアとよぶのに対して、形をもたないプログラムをソフトウェアとよぶ。ソフトウェアのうち、ワープロソフトや表計算ソフトは  ① に分類される。

【解答群】

- ア. アプリケーションソフトウェア                      イ. オペレーティングシステム(OS)  
ウ. デバイスドライバ                      エ. システムライブラリ

- c. ワイヤレス接続の通信方法の1つで、2.4GHz帯の周波数の電波を用いて機器間をペアリングし、音楽を再生したり、スマートフォン間で画像を送るといったことが可能となる無線通信の規格を何とよぶか。

【解答群】

- ア. Bluetooth                      イ. IEEE802.11a  
ウ. OCR                      エ. 赤外線通信

- d. オープンソースの説明として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. オープンソース化を目的として開発を行うには、特定の資格が必要となる。  
イ. オープンソースで開発が進められているOSに「Linux」がある。  
ウ. ユーザがソースコードを自由に閲覧することができる。  
エ. ユーザがソースコードを編集・改変することができる。

## 第35問

以下は、画像や色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>の写真プリントをスキャナで取り込み、<2>のデジタル画像を得た。アナログデータを一定の間隔でデジタル化することを標本化(サンプリング)とよぶ。ここで、<2>を得たときよりもサンプリングの間隔を大きくした場合に得られる画像はどれか。ただし、<1>と同じ大きさになるように印刷するものとする。



<1> 写真プリント



<2> デジタル画像

図1

### 【解答群】

ア.



イ.



ウ.

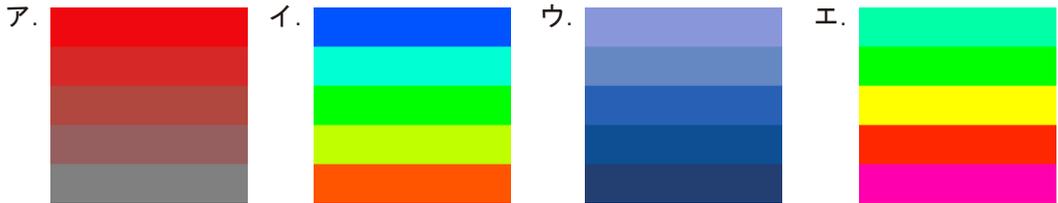


エ.



b. 色相や彩度の変化は少なく、明度の度合いが大きく変化している色の組み合わせはどれか。

【解答群】



c. 以下の文章中の  に適するものはどれか。

1画素につき3ビットのデータで濃淡を表現するグレースケール画像の場合、表現できる濃淡は  ① 段階になる。

【解答群】

- ア. 1                      イ. 2                      ウ. 4                      エ. 8

d. 以下の画像データのファイル形式に関する説明と、その名称の組み合わせとして、正しいものはどれか。

[説明]

- ① Webページで多く利用される画像データのファイル形式で、透明色を表現できる。
- ② デジタルカメラで撮影される画像を中心に広く利用されており、人間の目では判別しにくい部分のデータを削ることで圧縮率の向上を図っている。

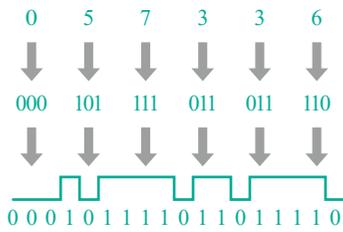
【解答群】

	①	②
ア	BMP	JPEG
イ	JPEG	PNG
ウ	PNG	JPEG
エ	PNG	BMP

第36問

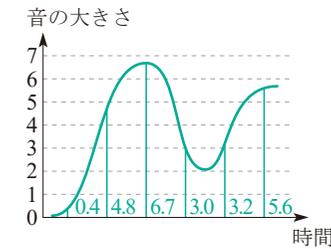
以下は、マルチメディアの特徴に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 音声のデジタル化では、マイクروفオンから入力した音声信号のアナログデータを、コンピュータで扱えるデジタルデータに変換する際に、図1の各処理を行う。適切な順序を示したものはどれか。



値を、コンピュータが扱える2進数に変換する。

〈1〉



時間軸において、等間隔に並んだ点のみの値を取り出す。

〈2〉



音の大きさ軸において、一定の間隔をもった値に変換する。

〈3〉

図1

【解答群】

- ア. 〈1〉→〈2〉→〈3〉      イ. 〈1〉→〈3〉→〈2〉      ウ. 〈2〉→〈1〉→〈3〉  
 エ. 〈2〉→〈3〉→〈1〉      オ. 〈3〉→〈1〉→〈2〉      カ. 〈3〉→〈2〉→〈1〉

- b. 設問aの図1〈3〉の処理を何とよぶか。

【解答群】

- ア. 暗号化      イ. 標本化      ウ. 符号化      エ. 量子化

- c. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

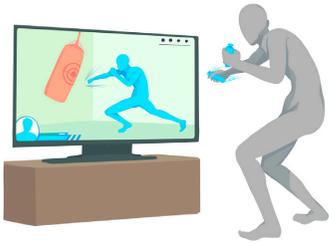
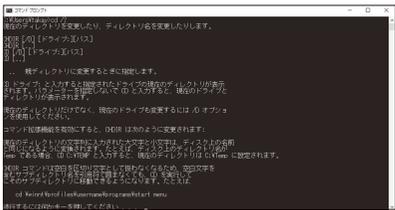
人間の聴覚でとらえることのできる音の周波数は限られており、この範囲を□①とよぶ。□①は年齢や個人差によってばらつきがあるが、範囲は□②であるといわれている。

【解答群】

	□①	□②
ア	音域	約20Hz～20kHz
イ	音域	約48Hz～48kHz
ウ	可聴周波数	約20Hz～20kHz
エ	可聴周波数	約48Hz～48kHz

- d. 人間とコンピュータとの間で情報をやりとりするためのあらゆるしくみのことを、ユーザインタフェースとよぶ。表1で説明されるインタフェースの名称として、に適するものの組み合わせはどれか。なお、ここでのユーザインタフェースとは、人間の側から見た環境や装置のことである。

表 1

説明	例
<p><input type="text"/>① インタフェース</p> <p>ゲームの操作に、コントローラなどの機器だけでなく、音声、ジェスチャーを利用する。</p>	
<p><input type="text"/>② インタフェース</p> <p>コンピュータに対する命令の入力や演算の結果の表示が、すべて文字だけで行われる。</p>	
<p><input type="text"/>③ インタフェース</p> <p>ディスプレイに表示されているアイコンやボタンなどのグラフィックを使用する。</p>	

【解答群】

	<input type="text"/> ①	<input type="text"/> ②	<input type="text"/> ③
ア	キャラクタユーザ	グラフィカルユーザ	マルチモーダル
イ	キャラクタユーザ	マルチモーダル	グラフィカルユーザ
ウ	グラフィカルユーザ	キャラクタユーザ	マルチモーダル
エ	グラフィカルユーザ	マルチモーダル	キャラクタユーザ
オ	マルチモーダル	キャラクタユーザ	グラフィカルユーザ
カ	マルチモーダル	グラフィカルユーザ	キャラクタユーザ

### 第37問

以下は、マルチメディアコンテンツの処理や制作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. 「ファイルをアーカイブして送付する」という場合のアーカイブの意味はどれか。

**【解答群】**

- ア. 画像ファイルやプログラムなどの複数のファイルを1つのファイルにまとめること。
- イ. 第三者が解読できないように、ファイルをルールに従って変換すること。
- ウ. なりすましや内容の改ざんを防ぐために、署名情報を付与すること。
- エ. 符号化されたデータを復号し、元のデータを取り出すこと。

b. 以下の文章中の  に適するものの組み合わせはどれか。

図1は  ① の三原色による混色のようすを示している。このような混色は  ② でさまざまな色を表現するのに用いられる。

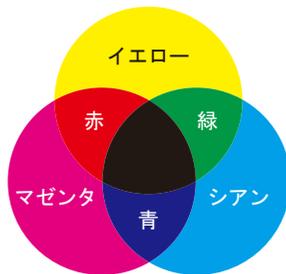


図1

**【解答群】**

	<input type="text"/> ①	<input type="text"/> ②
ア	色料	印刷
イ	色料	画面表示
ウ	光	印刷
エ	光	画面表示

- c. 動画が動いて見えるしくみは、複数の静止画を連続的に表示しているためである。この1つの静止画をフレームとよび、1秒間あたりに表示するフレームの数をフレームレートとよぶ。単位はfpsである。図2のように、1フレームのイメージのデータ量が一定の1MBで、フレームレートが24fpsであるとき、1分間の動画データのデータ量はいくらになるか。なお、1GB=1,000MBとし、圧縮は行わないものとする。

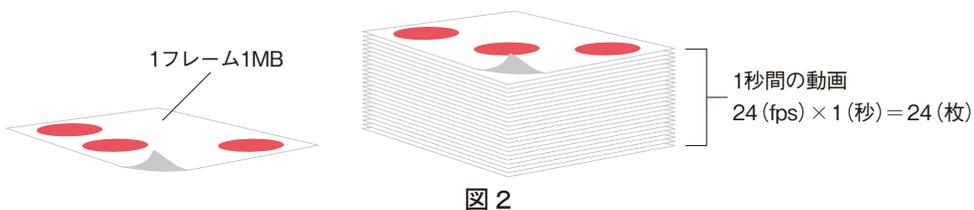


図2

【解答群】

- ア. 0.4GB                      イ. 1.44GB                      ウ. 2.5GB                      エ. 41.6GB

- d. HTML (HyperText Markup Language) は、Webページを作成する際に使用される言語である。図3のように、ボタンや文字をクリックすることで、画像やほかの文書などと関連付けを行う機能を何とよぶか。



図3

【解答群】

- ア. API (Application Programming Interface)                      イ. JavaScript  
 ウ. スタイルシート                      エ. ハイパーリンク

マルチメディア検定

## 第38問

以下は、インターネット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. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

コンピュータどうしがネットワークを介して通信する際の約束ごとを□①とよぶ。そのうち、インターネットやイントラネットで標準的に用いられており、WWWや電子メールサービスの基盤となるものを□②とよぶ。

### 【解答群】

	①	②
ア	アルゴリズム	FTP
イ	アルゴリズム	TCP/IP
ウ	プロトコル	FTP
エ	プロトコル	TCP/IP

b. 自宅に所持している複数のデジタル機器(デバイス)を、FTTH(Fiber To The Home)を利用してインターネットに接続したい。以下の文章中の□に適するものはどれか。

パーソナルコンピュータ(PC)やスマートフォンなどのデバイスをインターネットに接続するには、図1に示すように、接続サービスを提供する□①と、通信機器が必要である。

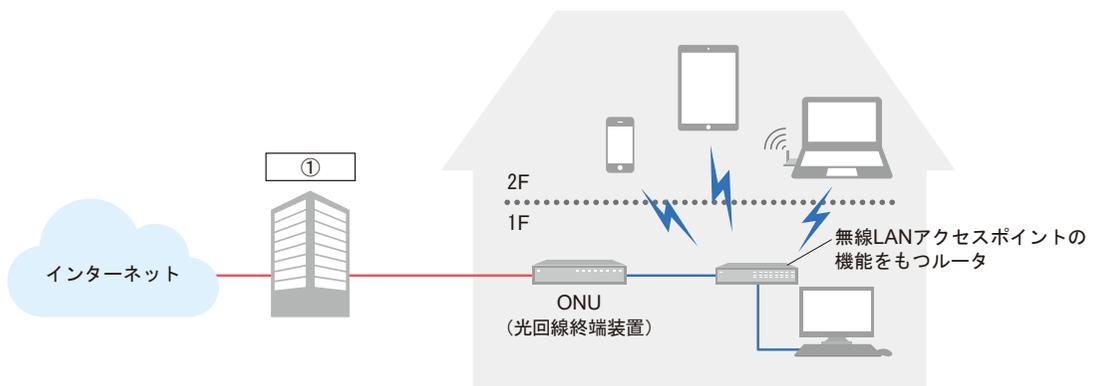


図1

**【解答群】**

- ア. アプリケーションサービスプロバイダ(ASP)
- イ. インフォメーションプロバイダ(IP)
- ウ. インターネットサービスプロバイダ(ISP)
- エ. コンテンツプロバイダ(CP)

c. 設問 b の図中の無線LANアクセスポイントの機能をもつルータの役割に関する説明として、正しいものはどれか。

**【解答群】**

- ア. アドホックモードとインフラストラクチャモードの切り替えを行う。
- イ. 通信データの宛先を読み取り、LAN外への通信データを別のルータへと送り出す。
- ウ. デジタル機器を利用するユーザの認証を行い、権限に応じたサービスを提供する。
- エ. デジタル機器から送られたデータを、パケットとよばれるデータのかたまりに分割する。

d. 無線通信技術として使用されている、複数の周波数帯を束ねることで通信を高速化する技術を何とよぶか。

**【解答群】**

- ア. FWA
- イ. MVNO
- ウ. キャリアアグリゲーション
- エ. ローミング

## 第39問

以下は、インターネットで提供されるサービス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. 以下は、あるWebサイトのドメイン名である。このドメイン名から推測可能なすべての情報の組み合わせはどれか。

www.cgarts.or.jp

### 【解答群】

- ア. IPアドレス, 組織名称, 組織種別, 国情報
- イ. IPアドレス, 組織名称, 国情報
- ウ. サーバ名, 組織名称, 組織種別, 国情報
- エ. サーバ名, 組織名称, 国情報

- b. ドメイン名からIPアドレスを検索するしくみを何とよぶか。

### 【解答群】

- ア. DNS
- イ. FQDN
- ウ. URL
- エ. Wi-Fi

- c. コミュニケーションサービスやツールに関する説明として、適切でないものはどれか。

### 【解答群】

- ア. SNSは、実社会の個人や組織のつながりをインターネット上で再現できる。また、不特定多数のユーザへ情報発信したり意見の交換などができる。
- イ. 以下の指定でメールを送信した場合、受信者のメールには、送信者とA氏、B氏の3つのメールアドレスが記載されている。

TO:	A氏
CC:	B氏
BCC:	C氏

- ウ. 企業内での行事の確認や会議室の予約、共同での文書作成など、企業内LANやインターネットを用いて情報の共有や利用を行うことを目的としたコミュニケーションサービスを、グループウェアとよぶ。
- エ. たとえば、A社のWebサービスで取得したアカウントを用いてB社のWebサービスを利用するといった方法をとることを、シェアリングエコノミーとよぶ。

- d. クラウドサービスは、図 1 中の濃い青色が提供する機能により、大きく 3 種類に分類される。①のサービスの名称はどれか。

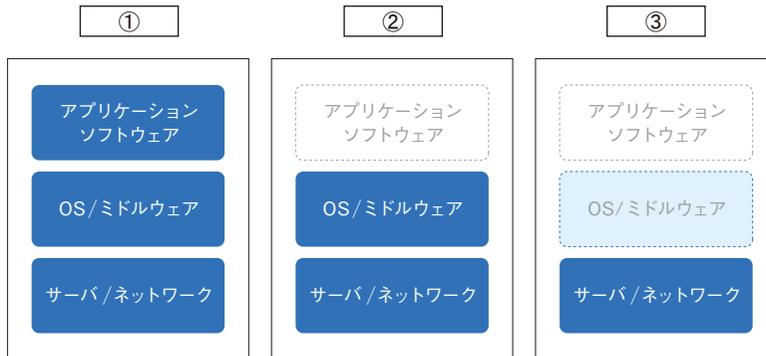


図 1

【解答群】

ア. IaaS

イ. MaaS

ウ. PaaS

エ. SaaS

## 第40問

以下は、インターネットビジネス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. オンラインショッピングにおいて、パーソナルコンピュータ(PC)メーカ各社では、自社サイト上でCPUの性能やメモリ、SSDの容量などを選択させて、ユーザの要望に合わせてカスタマイズしたPCを発送するサービスを提供している。このような取引方法を何とよぶか。

### 【解答群】

ア. B to B                      イ. BTO                      ウ. LPO                      エ. SEO

- b. ETCカードやクレジットカードとして、**図1**のように、露出した接点端子を通じて電気信号をやりとりするしくみをもつカードが使われている。このようなしくみのカードを何とよぶか。



図1

### 【解答群】

ア. 接触型ICカード                      イ. 非接触型ICカード  
ウ. プリペイドカード                      エ. ポストペイカード

- c. ストリーミング型の映像配信の特徴の説明として、適切でないものはどれか。

### 【解答群】

- ア. PCだけでなく、スマートフォンでも映像配信サービスを利用できる。  
イ. コンテンツの提供者が活用するメリットの1つに、動画データの複製防止がある。  
ウ. 逐次再生する方式であり、ライブ放送をリアルタイムで見ることができる。  
エ. 動画ファイルは自分のPCなどの手元の機器に一括ダウンロードされる。ダウンロード完了後はインターネットに接続しなくても、いつでも何度でも繰り返し再生できる。

d. インターネット広告に関する説明として、適切でないものはどれか.

**【解答群】**

- ア. Webページを表示する際、ポップアップ型などの広告をブロックして表示が行われないように防止する方法がある.
- イ. インターネット広告の取引形態のうち、成果報酬型とは、掲載された広告がクリックされて、資料請求や会員登録、商品の購入など、実際に何らかの成果があった場合に料金が発生する方式である.
- ウ. 広告の効果には、ユーザをひきつけるインプレッション、Webサイトへ誘導するレスポンス、商品を購入したり資料請求を行ったりするアクションがある.
- エ. ユーザがあらかじめ興味をもつ対象を登録し、希望する情報がメールで送信される広告をオプトアウトとよぶ.

## 第41問

以下は、セキュリティと情報リテラシ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。

- a. A氏のもとに、A氏が所有するクレジットカードの発行会社の社名で電子メールが送られてきた。メールに記載されたリンクをクリックしたところ、クレジットカード番号などの個人情報が入力が求められるページが開かれた。おかしいと感じたA氏がこのサイトをよく調べてみると、偽サイトであることがわかった。このようなインターネット詐欺の手口を□①とよぶ。

### 【解答群】

ア. バックドア

イ. フィッシング

ウ. ポップアップ詐欺

エ. ワンクリック詐欺

- b. マルウェアのうち、無断でファイルを暗号化して利用できない状態にしたうえで、元に戻すための金銭などを要求するものを□①とよぶ。

### 【解答群】

ア. スパイウェア

イ. トロイの木馬

ウ. マクロ

エ. ランサムウェア

- c. オンラインバンキングでは、インターネット経由で銀行の残高照会や振り込みなどを行う。データの盗聴や改ざんなどを防ぐために、送信者はデータを暗号化するための鍵を使って暗号化し、受信者は復号するための鍵を使ってデータを元に戻す。代表的な暗号方式には、図1に示すように、暗号化する鍵を [ ① ] とし、復号する鍵を [ ② ] とする2つの鍵を使う公開鍵暗号方式がある。

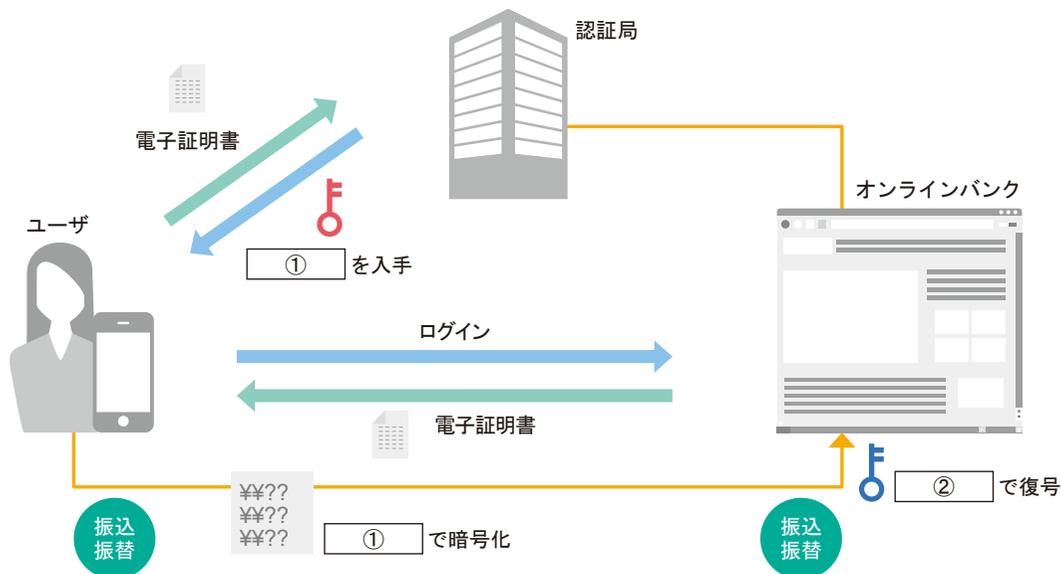


図1

【解答群】

	①	②
ア	共通鍵	公開鍵
イ	共通鍵	秘密鍵
ウ	公開鍵	共通鍵
エ	公開鍵	秘密鍵
オ	秘密鍵	共通鍵
カ	秘密鍵	公開鍵

- d. オンラインバンキングでは、不正送金などの被害にあうリスクを低減させるための対策として [ ① ] を利用することが多い。 [ ① ] は一定時間ごとに自動的に新しく生成され、一度使用したものは無効となる。

【解答群】

- ア. シングルサインオン  
 ウ. ファイアウォール  
 イ. バイオメトリクス認証  
 エ. ワンタイムパスワード



d. 公衆無線LANの説明として、適するものはどれか。

**【解答群】**

- ア. 駅や空港、ホテルなどで提供されており、各場所のアクセスポイントを経由してインターネットに接続できるサービス。
- イ. スマートフォンを中継機として、パーソナルコンピュータなどをインターネットに接続する機能。
- ウ. BluetoothやWi-Fiを用いて、デジタル端末どうしを近づけてファイルをやりとりする機能。
- エ. 日本国内で契約した携帯電話を海外でもそのまま利用できる、携帯電話事業者が提供するサービス。

**注意事項**

マルチメディア検定の受験者は、第1問<共通問題>と第34問～第42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

■学生CGコンテストの主催

■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。

©2023 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](http://www.cgarts.or.jp)

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