

2025 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、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、気分の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）	70 ページ
■ マルチメディア検定（第34問～第42問）	93 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
1	a	ア	イ	ウ	エ	オ	カ
	b	ア	イ	ウ	エ	オ	カ
	c	ア	イ	ウ	エ	オ	カ

〈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) 知的財産権とは、人間が知的な創作活動によって生み出した成果である知的財産に対する権利の総称である。知的財産権には、おもに著作権と□a□があり、□a□には商標権などが含まれる。□a□を取得するには官庁への出願、登録などの手続きをする必要があるが、著作権は取得のための手続きは必要でない。

【解答群】

ア. 著作者人格権 イ. 著作隣接権 ウ. 特許権 エ. 産業財産権

- (2) 著作者の権利には2つの種類がある。他人に譲渡できる著作財産権と、他人に譲渡できない□a□である。

【解答群】

ア. 公衆送信権 イ. 著作者人格権 ウ. 複製権 エ. 翻訳権

- (3) 以下は、2025年7月に行われた授業での、著作権の保護期間に関する先生と学生の会話である。

[先生と学生の会話]

学 生：「著作権は、著作者に認められている権利だと聞きました。著作権はいつ発生するのですか」

先 生：「著作権の始まりは著作者が著作物を□a□したときです。そして、著作者の死後も著作権は続きます」

学 生：「著作者が亡くなったあとも続くのですね」

先 生：「原則として死後□b□続きます。これを保護期間とよびます」

【解答群】

	a	b
ア	創作	50年
イ	創作	70年
ウ	着想	50年
エ	着想	70年

- (4) 以下の文章は、A君と、A君の兄の行為である。このうち、著作権侵害に該当するおそれがあるものは である。

A君は、最近購入した雑誌に好きなアイドルの写真が掲載されていたため、スマートフォンでその写真を撮影して画像を保存した。また、A君が利用しているSNSにその画像をアップロードしてA君の兄に知らせた。A君の兄はSNSでその画像に「いいね」を付けてくれた。いまのところ、その画像に「いいね」を付けてくれたのは、家族であるA君の兄だけである。

【解答群】

- ア. A君がスマートフォンで写真を撮影する行為.
- イ. A君がSNSに画像をアップロードする行為.
- ウ. A君がSNSに画像をアップロードしたことをA君の兄に知らせる行為.
- エ. A君の兄がSNSで「いいね」を付ける行為.

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)	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)	70 ページ
■ マルチメディア検定 (第34問～第42問)	93 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、円錐形のオブジェクトをワールド座標系(赤, 緑, 青の線)のX軸の上に配置したものであり、オブジェクトのローカル座標系の座標軸を黒色で示している。このオブジェクトを複製してローカル座標系で操作①を行ったところ、〈2〉のように形状の一部が重なった配置になり、続いてワールド座標系で操作②を行ったところ、〈3〉のように2つが底面で接するような配置になった。これらの操作の組み合わせとして、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。

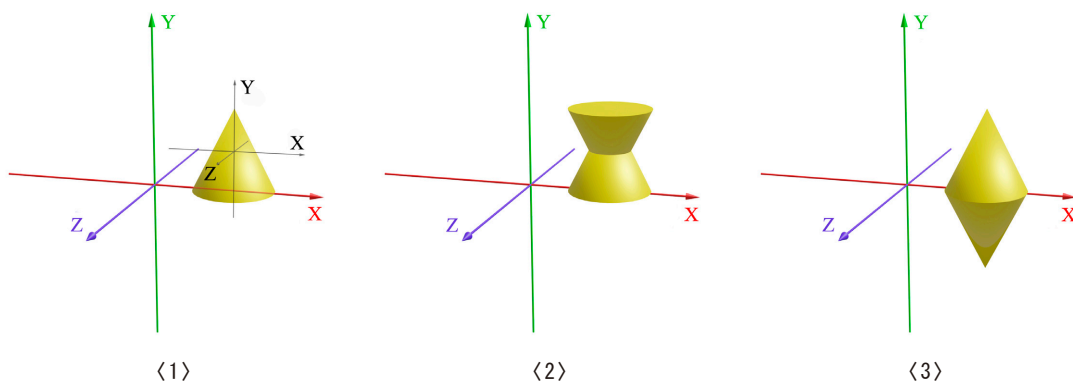


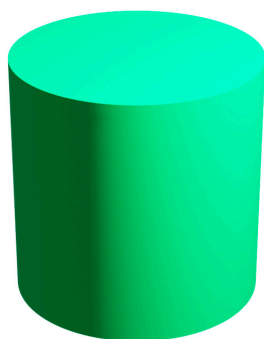
図1

※〈1〉については、オブジェクトと各軸の位置関係を示すため、オブジェクトを半透明で表示している。

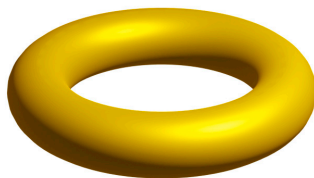
【解答群】

	操作①	操作②
ア	X軸を中心に180°回転	Y軸マイナス方向へ移動
イ	X軸を中心に180°回転	X軸プラス方向へ移動
ウ	Y軸を中心に180°回転	X軸マイナス方向へ移動
エ	Y軸を中心に180°回転	Z軸プラス方向へ移動
オ	Z軸を中心に180°回転	Z軸マイナス方向へ移動
カ	Z軸を中心に180°回転	Y軸プラス方向へ移動

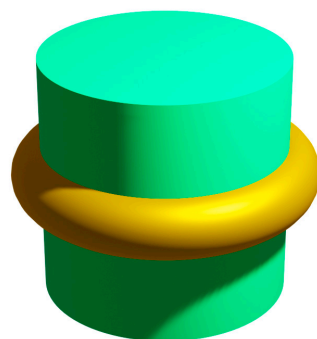
- b. 図2〈1〉の円柱のモデルと〈2〉のトーラス状のモデルを〈3〉のように配置した。集合演算を行い〈4〉のような指輪のモデルAを制作したいのだが、結果として〈5〉のモデルBが生成された。目的の形状である〈4〉のモデルAを生成するためには、どのような修正を行えばよいか。



〈1〉 円柱



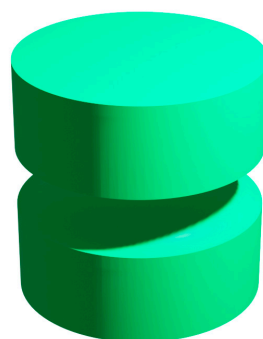
〈2〉 トーラス



〈3〉 配置



〈4〉 モデルA



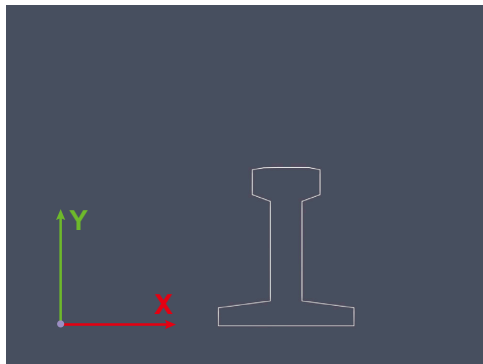
〈5〉 モデルB

図 2

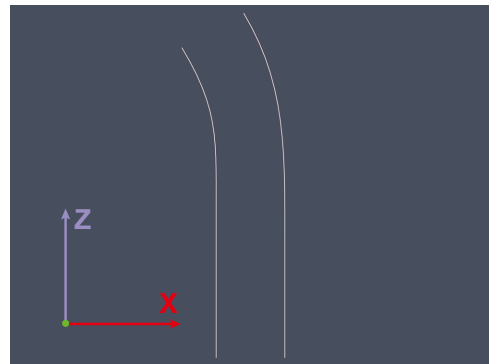
【解答群】

- ア. 差の演算の順序を「トーラス－円柱」から「円柱－トーラス」に修正する.
- イ. 差の演算の順序を「円柱－トーラス」から「トーラス－円柱」に修正する.
- ウ. 差の演算から積の演算に修正する.
- エ. 積の演算から和の演算に修正する.

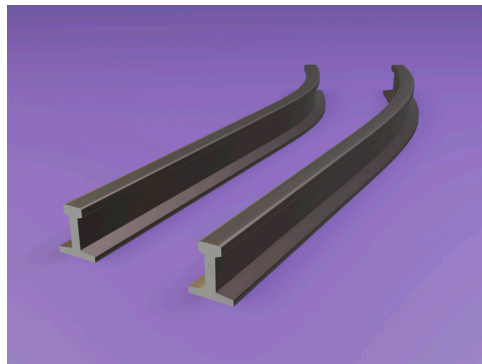
- c. 鉄道のレールをモデリングするために、図3<1>の断面形状のスプライン曲線と、<2>の2本のレールの軌道にあたるスプライン曲線を用意した。これら<1>、<2>を用いて、<3>のような鉄道のレール形状を作成する方法として、適切なものはどれか。



<1> 断面形状



<2> レールの軌道



<3>

図 3

【解答群】

- ア. <1>の断面形状を<2>の2本のレールの軌道に沿って、それぞれ押し出しのスイープをする.
- イ. <1>の断面形状をZ軸に沿ってスイープし、<2>の2本のレールの軌道の位置に配置する.
- ウ. <2>の2本のレールの軌道を<1>の断面形状に沿って、それぞれ回転のスイープをする.
- エ. <2>の2本のレールの軌道をY軸による回転のスイープをして、<1>の断面形状で整える.

- d. モデリング手法の1つであるスカルプトツールの説明として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. 3次元ディジタイザでデータ化する.
- イ. 数式を使って立体形状を発生させる.
- ウ. 立体形状の表面をブラシで塗るようにして形状を変形させる.
- エ. 1つの対象物を複数の位置から写した画像群から立体データを作成する.

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のモデルのマテリアル成分を調整し、色やハイライトを図2のように変更した。調整したマテリアル成分は2種類である。その組み合わせとして、適切なものはどれか。

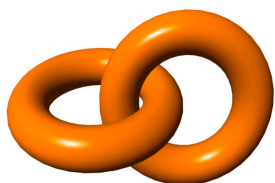


図1



図2

【解答群】

	成分1	成分2
ア	拡散反射光	鏡面反射光
イ	拡散反射光	透過と屈折
ウ	鏡面反射光	環境光
エ	鏡面反射光	透過と屈折
オ	反射	拡散反射光
カ	反射	透過と屈折

- b. 図3のモデルにカラーテクスチャを適用し、図4のような空間を作成した。さらに質感を高めるために、モデルの表面に凹凸の表現を施したい。ただし、レンダリング時にポリゴンは増えない方法とする。使用した方法として、適切なものはどれか。

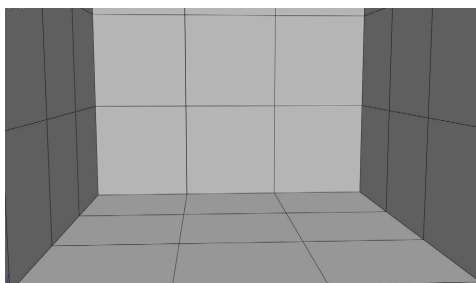


図3

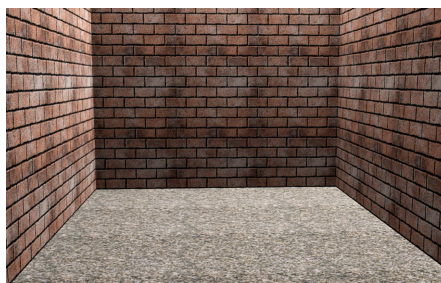


図4

【解答群】

- ア. サブディビジョンサーフェス
ウ. リフレクションマッピング

- イ. バンプマッピング
エ. ディスプレイメントマッピング

- c. 図5のワイヤフレーム画像を，モデル形状の確認のためフォンシェーディングに変更して表示したものはどれか.

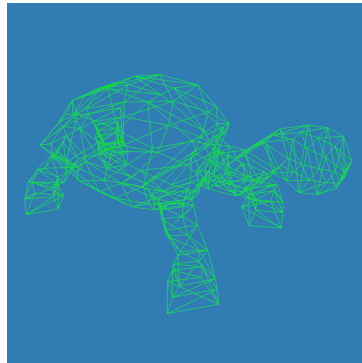


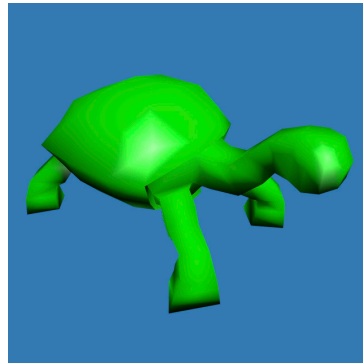
図5

【解答群】

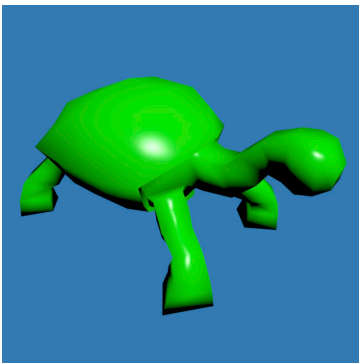
ア.



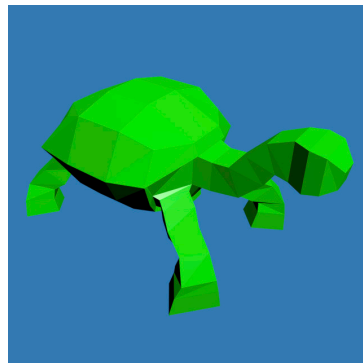
イ.



ウ.



エ.



- d. 図6のシーンに対し、あるレンダリング方法を適用して図7を得た。このようなレンダリング方法を何とよぶか。

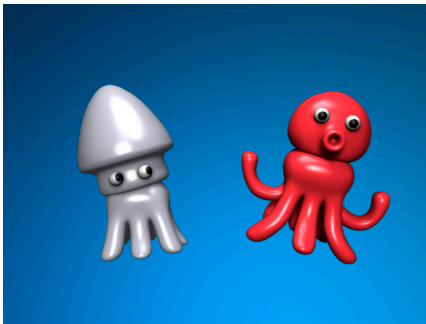


図6

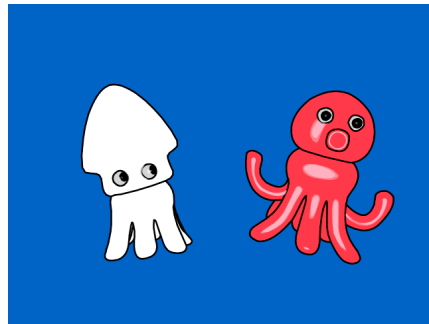


図7

【解答群】

- ア. サブサーフェスキャタリング
- ウ. トゥーンレンダリング

- イ. ボリュームレンダリング
- エ. コースティクス

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. 座標軸(赤線)に沿って，図1のオブジェクトに対してツイストのデフォーメーションを適用した結果はどれか．

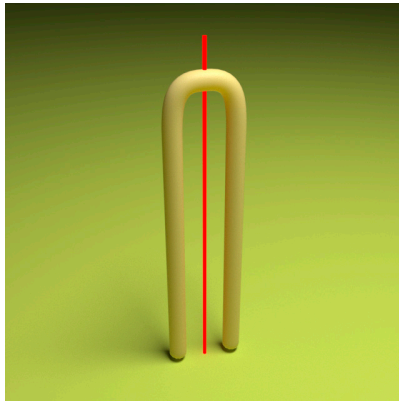


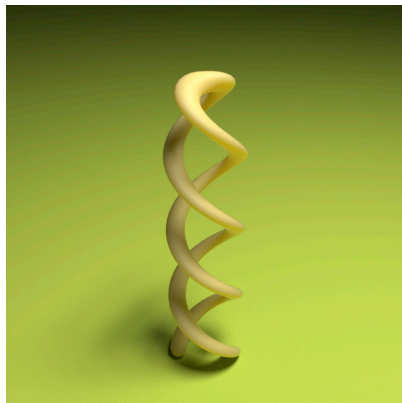
図1

【解答群】

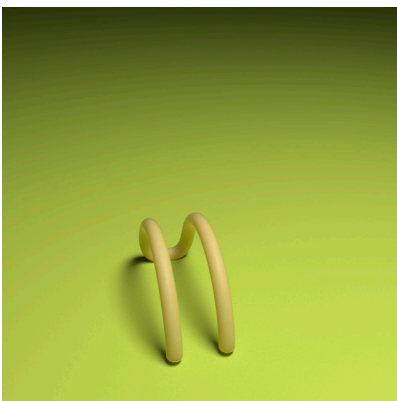
ア.



イ.



ウ.



エ.



- b. 図2は、キャラクタをアニメーションさせるときに作成するもので、ボーンオブジェクトで階層構造を形成したものである。これを何とよぶか。

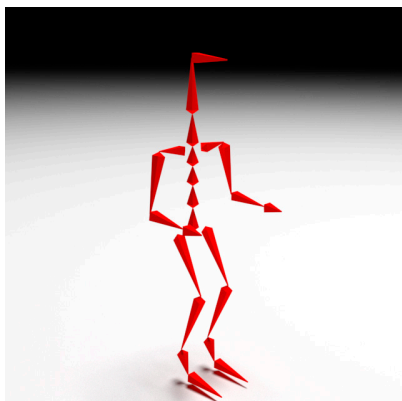


図2

【解答群】

- ア. ブレンドシェイプ
ウ. スキニング

- イ. グループ化
エ. スケルトン構造

- c. 図3は、設問bの図2のボーンオブジェクトにある手法を用いてエンドエフェクタを設定し、動きを制御している。図4は、図3を変形してアニメーションを作成したものである。このような手法を何とよぶか。

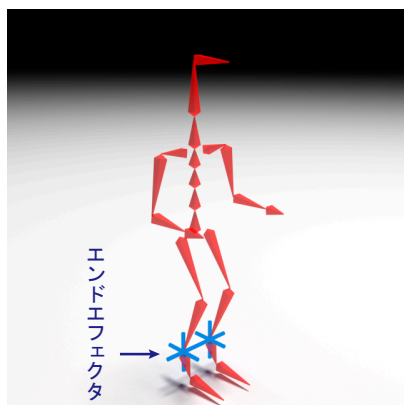


図3

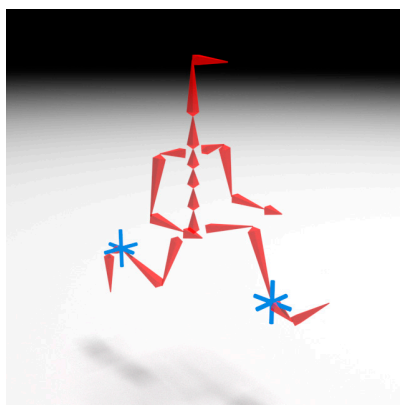


図4

【解答群】

- ア. スプライン補間
ウ. インバースキネマティクス

- イ. リニア補間
エ. フォワードキネマティクス

- d. 図5<1>に示す車のモデルをピンク色の線に沿って、<2>～<4>のように移動させるためのアニメーション手法はどれか。

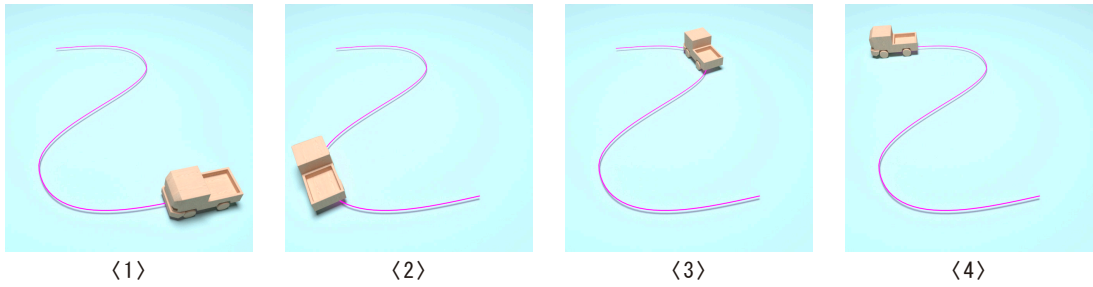


図 5

【解答群】

- ア. パスアニメーション
- ウ. パスデフォーム

- イ. ファンクションカーブ
- エ. 誇張表現

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。

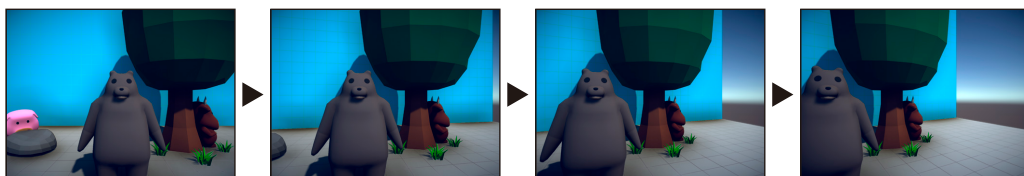
- a. 図1はあるシーンの被写体、セット、カメラの位置を示している。このシーンをカメラのパンを用いて撮影したとき、画面に映る画として適切なものはどれか。なお、解答群のア～エは、カットを一定の時間間隔で抽出し、左から並べたものである。



図1

【解答群】

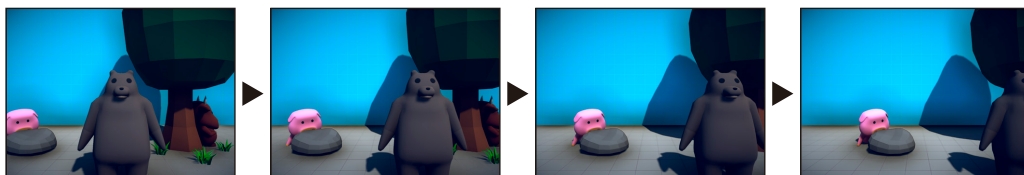
ア.



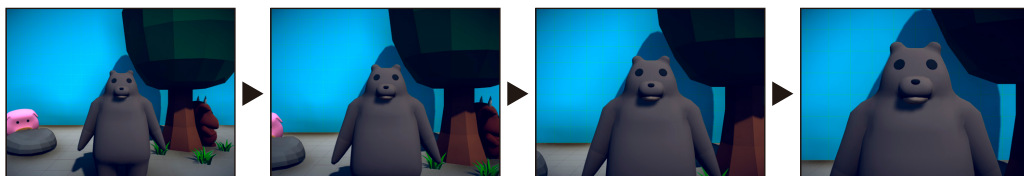
イ.



ウ.



エ.



- b. 図2～図4は、被写体を異なるカメラアングルで撮影したものである。図2～図4のカメラアングルの名称の組み合わせとして、適切なものはどれか。



図2



図3



図4

【解答群】

	図2	図3	図4
ア	アイレベル	ハイアングル	ローアングル
イ	アイレベル	ローアングル	ハイアングル
ウ	ローアングル	ハイアングル	アイレベル
エ	ローアングル	アイレベル	ハイアングル
オ	ハイアングル	アイレベル	ローアングル
カ	ハイアングル	ローアングル	アイレベル

- c. カメラワークにおけるフレーミングとは、何をどのように見せたいかという制作者の意図の表れである。画面に被写体などをどれくらいのサイズに収めるかによって、フレーミングの名称と用途が変化する。フレーミングの用途について述べた文章のうち、ミディアムショットの説明として、適切なものはどれか。

【解答群】

- ア. 登場人物の位置関係などの状況説明や、情景の描写に用いられる。
- イ. 人物の目や口などの特定の対象の詳細を見せる場合に用いられる。
- ウ. 体全体でのポーズやアクションを見せる場合などに用いられる。
- エ. 人物の表情を見せる場合などに用いられる。自然で安定感のあるサイズとされる。

- d. 図5はカメラのアニメーションのうち、ズームによるカメラの画角の変化を表している。図6がズームを行う前のカメラからの見た目であるとき、ズームで画角を狭めた場合の見た目として、適切なものはどれか。なお、解答群の画像は、それぞれ1カット内の最後のフレームを示している。

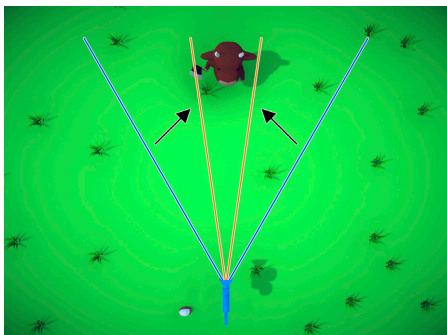


図5

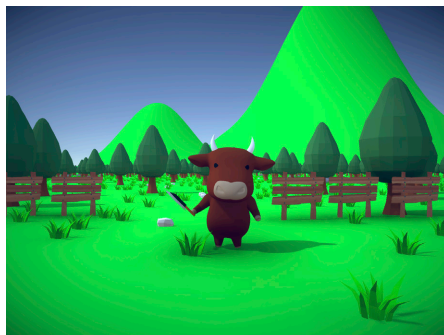


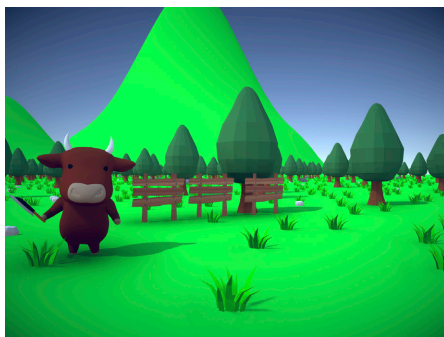
図6

【解答群】

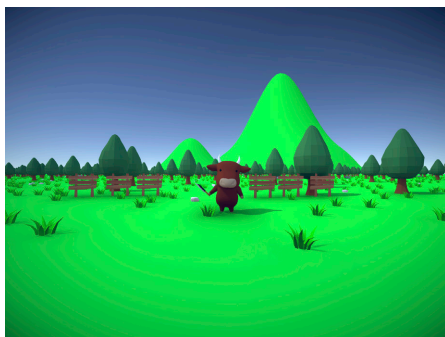
ア.



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. 面光源を用いて宙に浮いた球体を図1のようにライティングした。つぎに、面光源の設定を変更し、図2のような結果の影を得た。このとき、面光源の変更の内容として、適切なものはどれか。

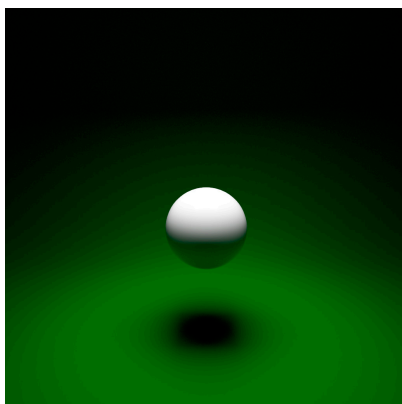


図1

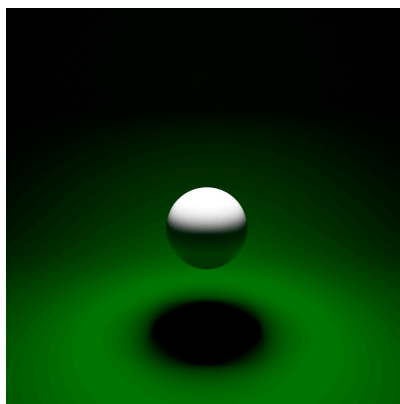


図2

【解答群】

- ア. 面光源の面積を小さくした。
 - イ. 面光源の面積を大きくした。
 - ウ. 面光源の明るさを強めつつ、上に移動した。
 - エ. 面光源の明るさを弱めつつ、下に移動した。
- b. 図3および図4は、それぞれ光源を1つ配置して、円柱のモデルをライティングし、影を作成したものである。図3および図4の光源の種類の組み合わせとして、適切なものはどれか。

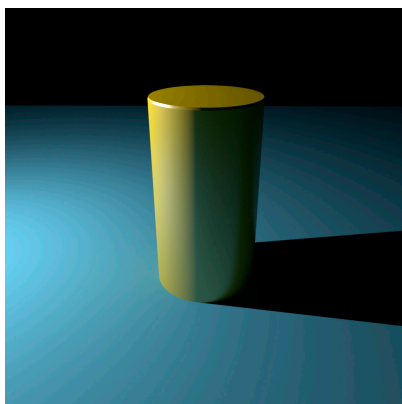


図3

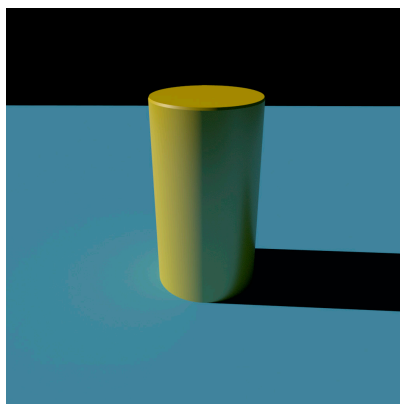


図4

【解答群】

	図 3	図 4
ア	方向性ライト(directional light)	スポットライト(spot light)
イ	方向性ライト(directional light)	ポイントライト(point light)
ウ	ポイントライト(point light)	方向性ライト(directional light)
エ	ポイントライト(point light)	スポットライト(spot light)
オ	スポットライト(spot light)	方向性ライト(directional light)
カ	スポットライト(spot light)	ポイントライト(point light)

- c. 3次元CGのライトは、それぞれのライトがもっている光のRGB成分を設定してレンダリングすることが可能である。図5の2つのライトは、RGB成分がそれぞれ0～1までの値をとり、 $(R, G, B) = (0, 0, 1)$ および $(R, G, B) = (1, 1, 0)$ に設定されている。このとき、2つのライトの光が重なり合う斜線模様の部分は何色になるか。

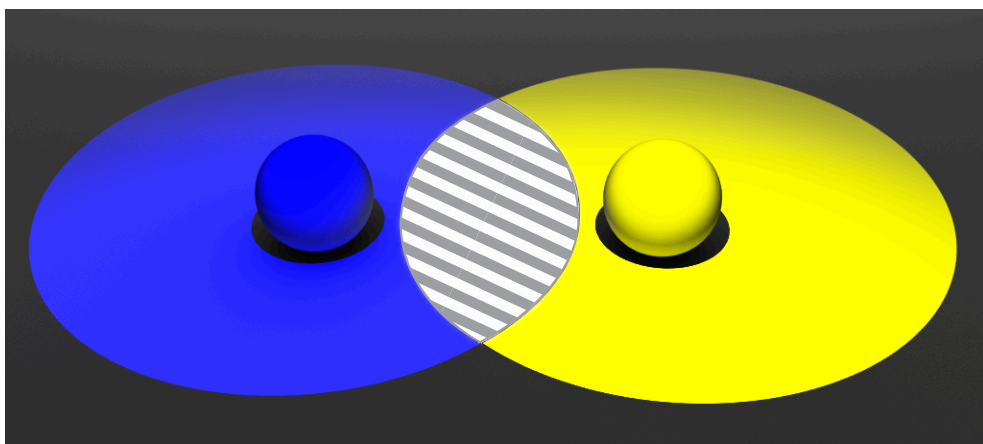


図 5

【解答群】

- | | | |
|---------|---------|--------|
| ア. 白 | イ. 緑 | ウ. 赤 |
| エ. オレンジ | オ. マゼンタ | カ. シアン |

- d. 図6は、三灯照明のすべての光量を最大値に設定してライティングを施したものである。しかし、想定したものと異なったため、それぞれのライトの光量を三灯照明の役割に基づき調整して図7を作成した。このときの調整方法として、適切なものはどれか。

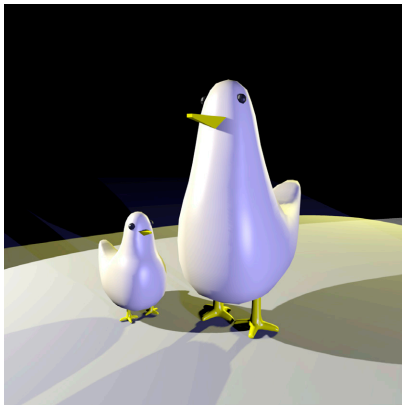


図6

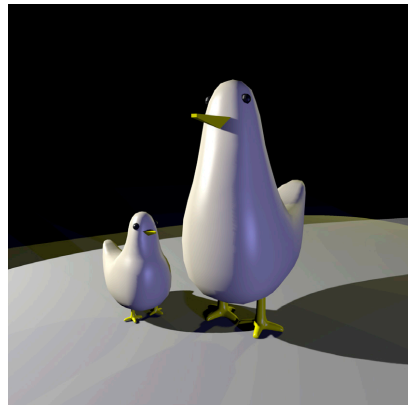


図7

【解答群】

- ア. キーライトとバックライトによる照度が最も大きくなるように調整した.
- イ. キーライトによる照度が最も大きくなるように調整した.
- ウ. バックライトによる照度が最も大きくなるように調整した.
- エ. フィルライトによる照度が最も大きくなるように調整した.

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。

- a. 被写体を画面のどこに配置するかで、写真の印象が大きく変わる。図1は、上下左右に分割するラインを想定して、そのライン上や交点上に、ポイントとなる要素を配置する構図である。この構図を何とよぶか。

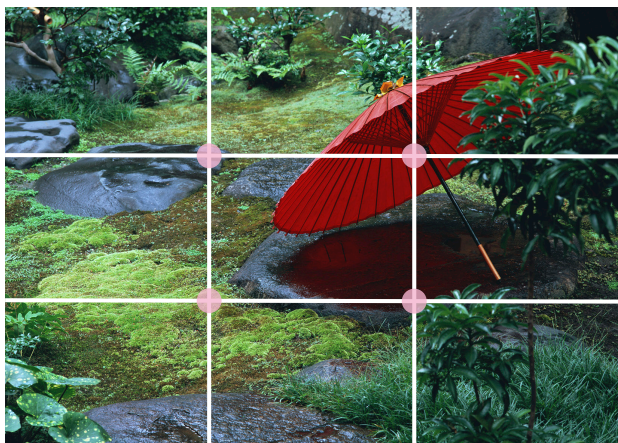


図1

【解答群】

- ア. 黄金分割法
ウ. 四角形分割法

- イ. フラクタル分割法
エ. 三分割法

- b. 撮影物に焦点を合わせたとき、その撮影物の前後も含めて焦点が合っている範囲のことを何とよぶか。

【解答群】

- ア. 焦点距離
ウ. フレーミング

- イ. ディフューザ
エ. 被写界深度

- c. 図2の写真の濃度を図3のように変更した。図3のヒストグラムはどれか。なお、図4は、図2のヒストグラムで、画素値0が黒、画素値255が白を表している。



図2



図3

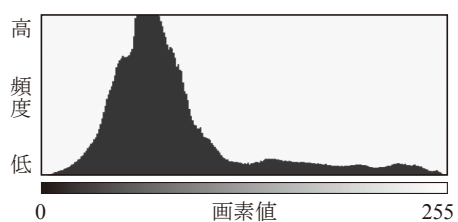
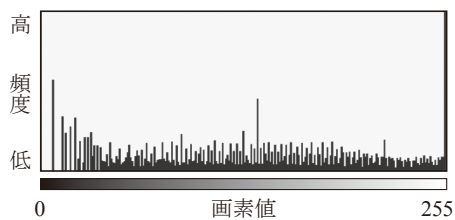


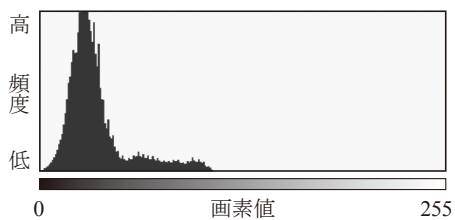
図4

【解答群】

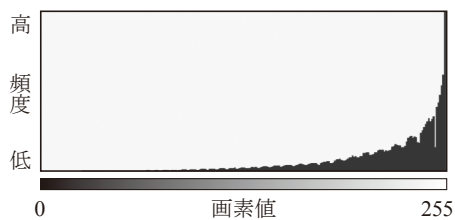
ア.



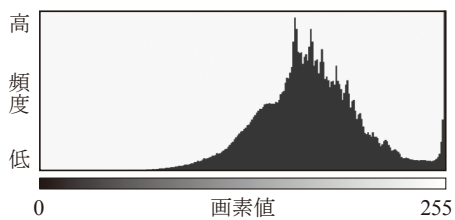
イ.



ウ.



エ.



d. 図5にフィルタ処理を適用し、図6を制作した。適用した処理はどれか。



図5



図6

【解答群】

- ア. ホワイトバランス
- ウ. アンシャープマスク

- イ. ソラリゼーション
- エ. ぼかし効果

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. 図1に示す絵は、遠くにあるものほど青味がかって見え、また同時に遠くにあるものほど輪郭が曖昧に見える。このように、大気もつ性質を利用して奥行きを表現する手法を何とよぶか。



図1

【解答群】

- ア. 空気遠近法
- ウ. 三点透視図法

- イ. 二点透視図法
- エ. 線遠近法

- b. 映画やテレビ放送などの動画において、1秒あたりに表示される画面の枚数のことを何とよぶか。

【解答群】

- ア. スローインスローアウト
- ウ. 仮現運動

- イ. フレームレート
- エ. ロトスコープ

- c. 図2〈1〉, 〈2〉は欧文書体で書かれた文字である。それぞれの書体を何とよぶか。

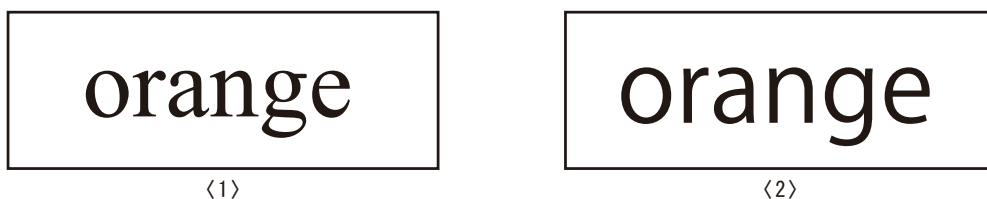


図 2

【解答群】

	〈1〉	〈2〉
ア	サンセリフ体	ゴシック体
イ	サンセリフ体	セリフ体
ウ	セリフ体	サンセリフ体
エ	ゴシック体	セリフ体

- d. 図3の文字組みにカーニングを施したい。適切な処理結果はどれか。



図 3

【解答群】

- ア.
- イ.
- ウ.
- エ.

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の画像の色を図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. 彩度を高くした。

イ. 彩度を低くした。

ウ. 明度を高くした。

エ. 明度を低くした。

b. 図3の葉の色を図4のように変更した。どのような変更を行ったか。



図3



図4

【解答群】

ア. 葉の色を後退色にした。

イ. 葉の色を進出色にした。

ウ. 加法混色で葉の色の緑(G)に、青(B)を混色した。

エ. 加法混色で葉の色の緑(G)に、赤(R)を混色した。

c. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

加法混色と減法混色のいずれの場合でも、3つの色からほとんどの色をつくり出すことができ、これを色の□①とよぶ。混色ではつくることのできない色を□②とよび、ほとんどの色は□②の混色によってつくられる。

【解答群】

	①	②
ア	三原色	三属性
イ	三原色	三色性
ウ	三色性	三原色
エ	三色性	三属性

d. 図5は視認性が低く文字が見えにくいいため、視認性が高くなるように配色を変更した。最も効果的な配色パターンはどれか。



図5

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



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. デジタル画像は、標本化レベルが高いほど解像度が高くなり、量子化レベルが高いほど階調数が多くなる．解答群の画像のうち、量子化レベルが低く、標本化レベルが高いものはどれか．

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



- b. ラスタ形式の画像についての説明として、適切なものはどれか．

【解答群】

- ア. 画素が目立つことで生じるジャギーは、アンシャープマスクによって低減できる．
- イ. ラスタ形式の画像を専門に扱うソフトウェアを、ドロー系ソフトとよぶ．
- ウ. 図画や線画よりも、写真の表現に適している．
- エ. 解像度を低く設定するほど、データサイズを大きくできる．

- c. 図1の黒い線は、ベジエ曲線である。ベジエ曲線は、赤点(アンカーポイント)と接線である青線(ハンドル)を操作して描かれる。アンカーポイント、およびハンドルの端にある青点を制御点とよび、この制御点の配置でベジエ曲線の形が決まる。図1の制御点を図2のように変化させたとき、描かれる曲線はどれか。

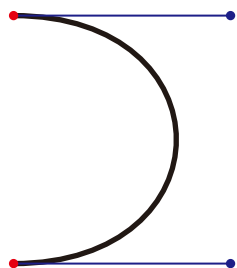


図1

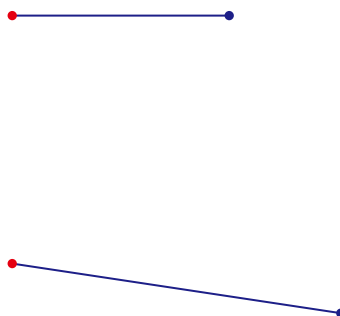
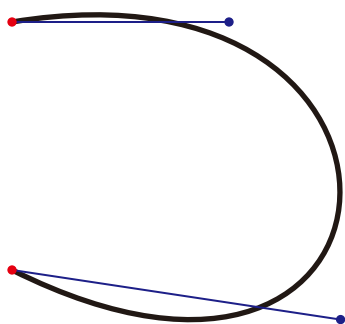


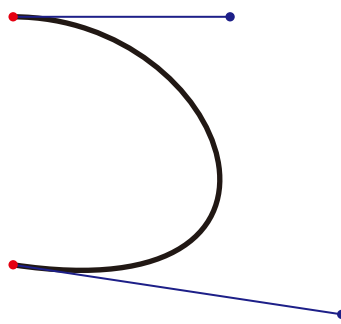
図2

【解答群】

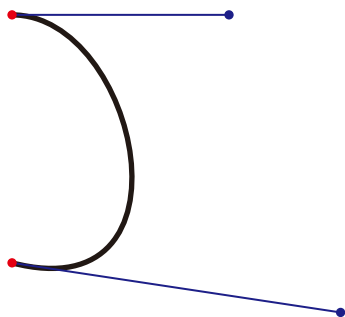
ア.



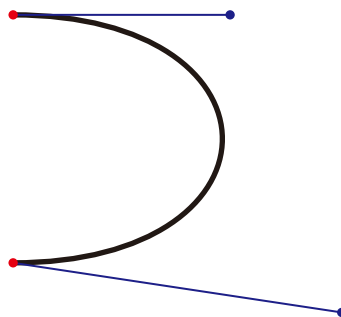
イ.



ウ.



エ.



- d. 設問cの図1のような、始点と終点をもつベジエ曲線を何とよぶか。

【解答群】

ア. 双曲線

イ. 方向線

ウ. ファンクションカーブ

エ. オープンパス

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。

©2025 CG-ARTS All rights reserved.