

# 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, 合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でお待ちください。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	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 (しつ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エンジニア検定

画像処理エンジニア検定

---

問題数 問題番号

10問 第1問<共通問題>/第20問~第28問

10問 第1問<共通問題>/第25問~第33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20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は頂点とそれらをつなぐ稜線のみを用いて立体の形状を表現したモデルであり、図2は中身が詰まった立体としての完全な形状を表現できるモデルである。モデルの名称の組み合わせとして、適切なものはどれか。

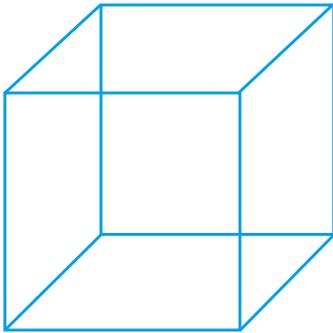


図1

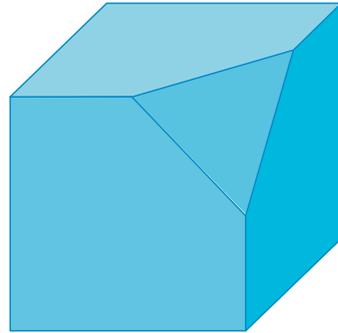


図2

【解答群】

	図1	図2
ア	ソリッドモデル	サーフェスモデル
イ	ソリッドモデル	ワイヤフレームモデル
ウ	ワイヤフレームモデル	サーフェスモデル
エ	ワイヤフレームモデル	ソリッドモデル

- b. 図3の形状を作成するための集合演算はどれか。なお、 $\cup$ は和集合、 $\cap$ は積集合、 $-$ は差集合の集合演算を表すものとする。

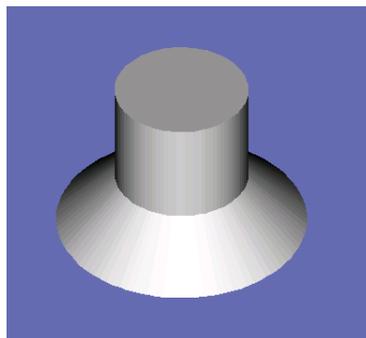


図3

【解答群】

- ア. 円柱 $-$ 円錐      イ. 円錐 $-$ 円柱      ウ. 円柱 $\cup$ 円錐      エ. 円柱 $\cap$ 円錐

- c. 図4は、4個の三角形面と1個の正方形面から構成される立体を表している。このような立体の表面上の頂点、稜線、面などの基本要素と、それらの接続関係を用いて3次元形状を表現することを何とよぶか。

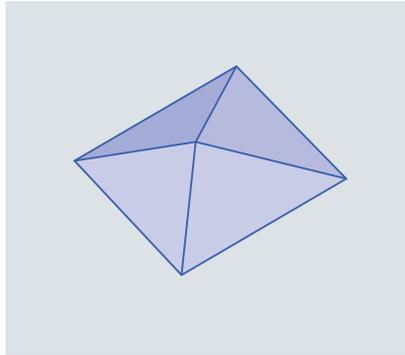


図4

【解答群】

- ア. 境界表現      イ. 陰関数表現      ウ. ラスタ表現      エ. CSG表現

- d. 図5に示す図形にみられるように、全体の形状の特徴がその部分にも現れる性質のことを自己相似性とよぶ。自然物には、山や海岸線のように、この自己相似性をもつ形状が多い。このような形状を効果的に表現する手法を何とよぶか。



図5

【解答群】

- ア. 八分木表現      イ. フラクタル  
ウ. マーチングキューブ法      エ. パーティクル

## 第21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に青色の実線で描かれているベジエ曲線において、曲線の形状を決める点 $P_0 \sim P_3$ のことを何とよぶか。

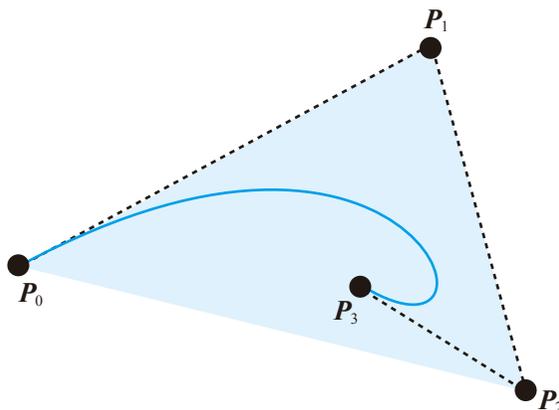


図1

【解答群】

- ア. 制御点                      イ. 変曲点                      ウ. 交点                      エ. 焦点

- b. 設問aの図1に示されるベジエ曲線は、点 $P_0 \sim P_3$ を含む最小の凸多角形に含まれるという性質がある。この性質のことを何とよぶか。

【解答群】

- ア. 三色性                      イ. 可視性                      ウ. 連結性                      エ. 凸包性

- c. 立体を形成する要素として、数式で表現する曲面ではなく、**図2**に示すような細かい多角形の集合で表現する曲面を何とよぶか。

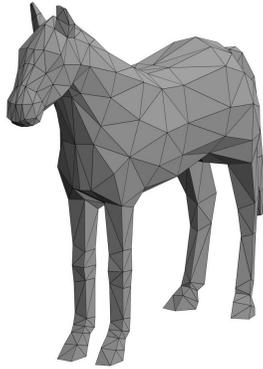


図2

【解答群】

- ア. NURBS曲面
- ウ. 陰関数曲面

- イ. Bスプライン曲面
- エ. ポリゴン曲面

- d. 形状を表現するために、濃度をもつ複数の球で空間全体の濃度分布を構成して、**図3**に示すような濃度の等値面を切り出して立体形状を表現する手法を何とよぶか。

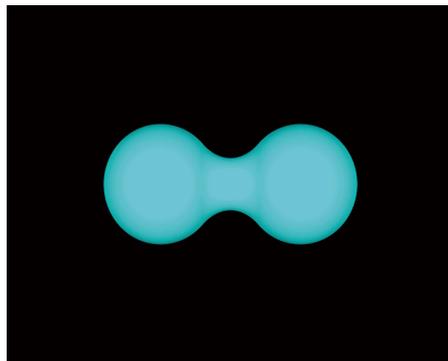


図3

【解答群】

- ア. 詳細度制御
- ウ. メタボール

- イ. 細分割曲面
- エ. スイープ表現

## 第22問

以下は、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、チェッカーボードの上方にある透明球をレンダリングした結果であり、各図における透明球は、材質のある属性を変更して透過による歪みが増加するように示している。変更した属性は何か。

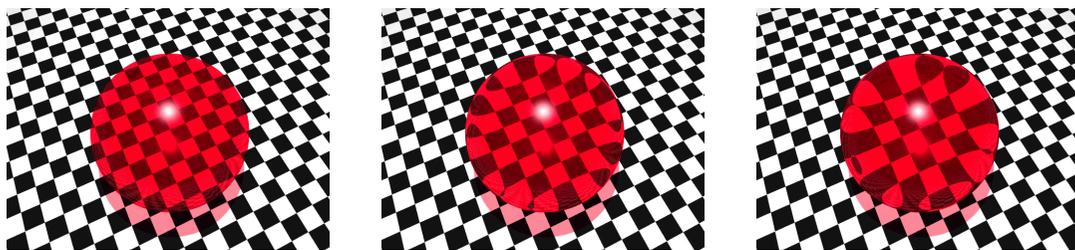


図1

### 【解答群】

- ア. 透過率                      イ. 屈折率                      ウ. 拡散反射率                      エ. 鏡面反射率

- b. 図2に示す画像は、いくつかの照明光の成分を設定して生成されている。これらの成分のうち、周囲からくる一様な光を表し、直接光が当たらない物体面も照らす成分はどれか。なお、図3はこの照明光成分のみでレンダリングした結果を示している。

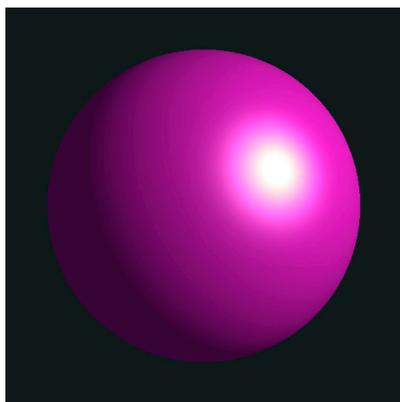


図2

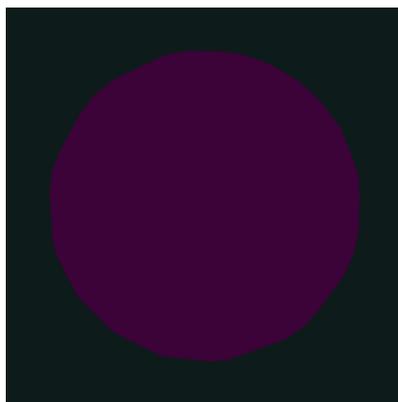


図3

### 【解答群】

- ア. 環境光                      イ. 平行光線                      ウ. 天空光                      エ. 線光源

- c. 図4に示す画像は、いくつかの反射モデルを組み合わせて処理を行うことにより生成されている。この反射モデルのうち、どの方向から見ても反射光の輝度が一定となる反射を何とよぶか。なお、図5はこの反射モデルだけを用いて生成した画像を示している。

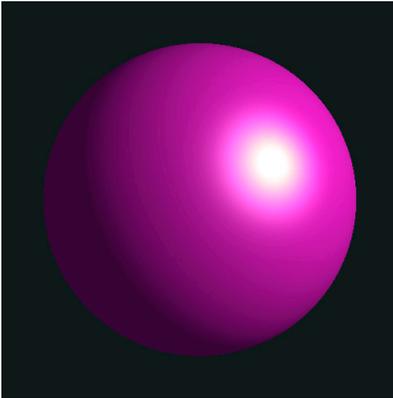


図4

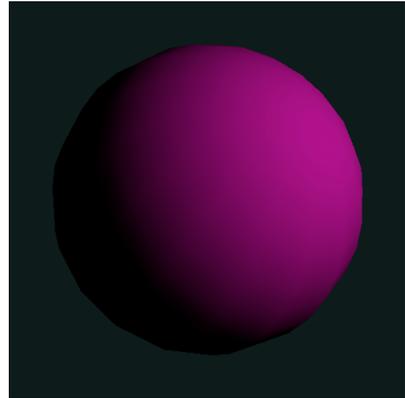


図5

【解答群】

- ア. 鏡面反射
- ウ. 完全鏡面反射

- イ. 拡散反射
- エ. リフレクションマッピング

- d. 図6に示すような複数の多角形で構成される曲面を、図7のように滑らかに見えるようにレンダリングする手法を何とよぶか。



図6



図7

【解答群】

- ア. スキャンライン法
- ウ. スムーズシェーディング

- イ. Zバッファ法
- エ. コンスタントシェーディング

## 第23問

以下は、レンダリング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。

- a. 光沢のあるプラスチックなどの鏡面反射の計算には、□①の鏡面反射モデルがよく用いられる。図1は、この鏡面反射モデルのハイライト特性を制御するパラメータを変更させた例である。

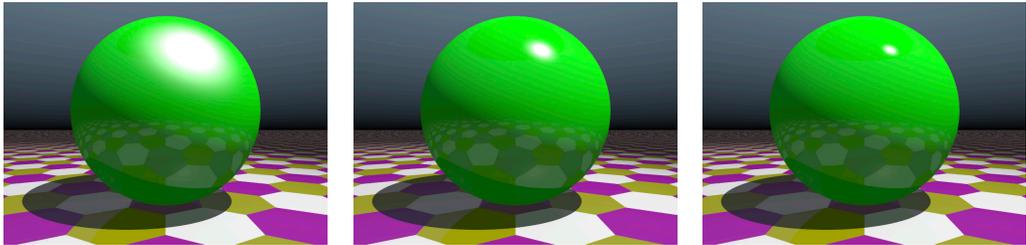


図1

### 【解答群】

- ア. スネル                      イ. フォン                      ウ. グロー                      エ. ランバート

- b. マッピングを用いた画像生成において□①を用いることで、物体を任意の断面で切断しても、模様の変換性を保つことが可能になる。図2はこの手法を用いて大理石の物体を表現した例を示している。

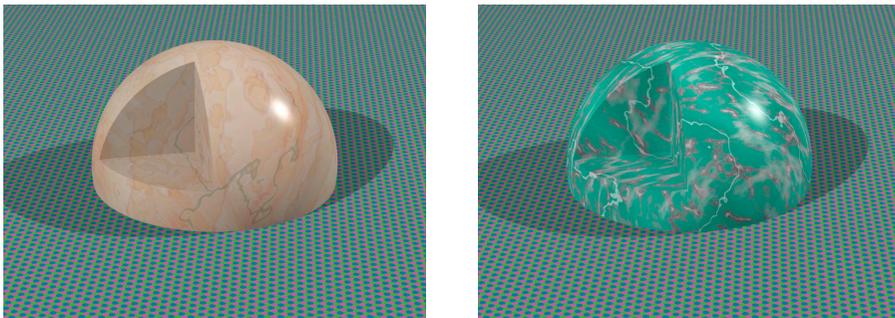


図2 大理石の表現

### 【解答群】

- ア. ソリッドテクスチャリング                      イ. シャドウマッピング  
ウ. ディスプレイメントマッピング                      エ. 環境マッピング



## 第24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. ノートの隅に少しずつ変化させた絵を描いてパラパラめくると、知覚現象により絵が途切れずに動いているように見える。この知覚現象を何とよぶか。

### 【解答群】

- |             |           |
|-------------|-----------|
| ア. 仮現運動     | イ. 運動視差   |
| ウ. スローモーション | エ. モーフィング |

- b. 群集や生き物の群れが登場する映像シーンを効率的に制作するため、各キャラクターの動きや振る舞いをプログラムによって自律的に生成することで、大規模なシーンにおけるアニメーション制作を省力化できる手法がある。この手法を何とよぶか。

### 【解答群】

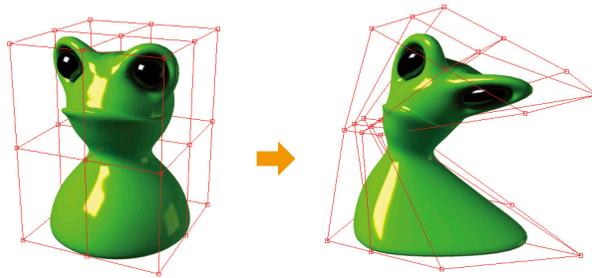
- |               |                |
|---------------|----------------|
| ア. クレイアニメーション | イ. パスアニメーション   |
| ウ. クロスアニメーション | エ. フロックアニメーション |

- c. CG映像と実写映像を合成するために用いられる技術の1つで、実写映像からカメラの動き成分を推定し、CG映像をレンダリングする際のカメラの動きとして利用することで、違和感のない合成を実現できる手法がある。この手法を何とよぶか。

### 【解答群】

- |                 |           |
|-----------------|-----------|
| ア. インバースキネマティクス | イ. マッチムーブ |
| ウ. パーティクル       | エ. リップシンク |

- d. 図1に示すように対象形状を包含する格子を設定し、格子の頂点を移動させて格子内の空間を変形させることで、格子の変形に応じた対象形状の変形を可能にする方法を何とよぶか。



(提供: 木村 卓)

図1

**【解答群】**

- ア. キーフレーム法
- イ. スケルトン法
- ウ. 自由形状変形(FFD)
- エ. Lシステム

第25問

以下は、2次元図形の座標変換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、変換前の座標を $(x, y)$ 、変換後の座標を $(x', y')$ とする。

a. 図1に示す図形Aを、図2に示す図形A'に変換した。このときの座標変換式はどれか。

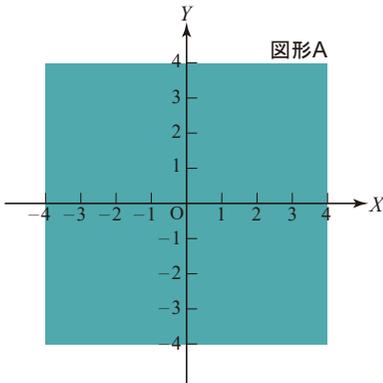


図1

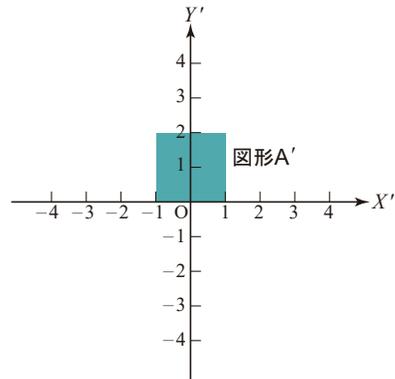


図2

【解答群】

ア. 
$$\begin{cases} x' = 4x \\ y' = 4y + 1 \end{cases}$$

イ. 
$$\begin{cases} x' = 4x + 1 \\ y' = 4y \end{cases}$$

ウ. 
$$\begin{cases} x' = \frac{1}{4}x \\ y' = \frac{1}{4}y + 1 \end{cases}$$

エ. 
$$\begin{cases} x' = \frac{1}{4}x + 1 \\ y' = \frac{1}{4}y \end{cases}$$

b. 図3に示す図形Bを、図4に示す図形B'に変換した。どのような変換を施したか。

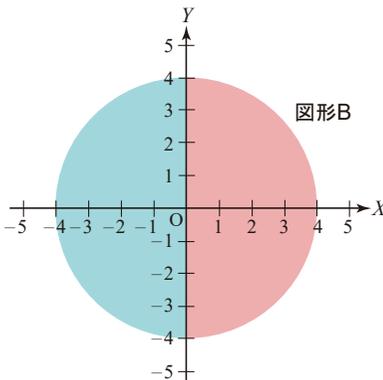


図3

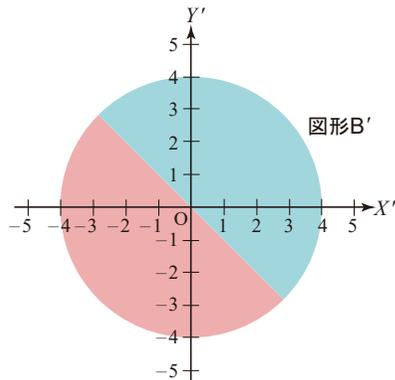


図4

【解答群】

- ア.  $X$ 軸に関して鏡映変換したあと、原点を中心に時計まわりに $45^\circ$ 回転した。
- イ.  $Y$ 軸に関して鏡映変換したあと、原点を中心に反時計まわりに $45^\circ$ 回転した。
- ウ. 直線 $y = x$ に関して鏡映変換したあと、原点を中心に時計まわりに $45^\circ$ 回転した。
- エ. 原点を中心に反時計まわりに $45^\circ$ 回転した。

- c. 図5の緑色で示した図形に、次式①で表される変換を施した場合、どのような図形が得られるか.

$$\begin{cases} x' = x + y \\ y' = y \end{cases} \dots\dots\dots \text{①}$$

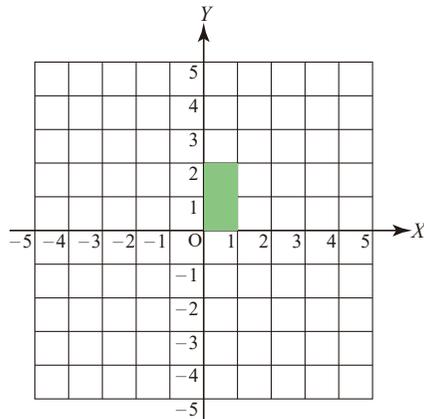
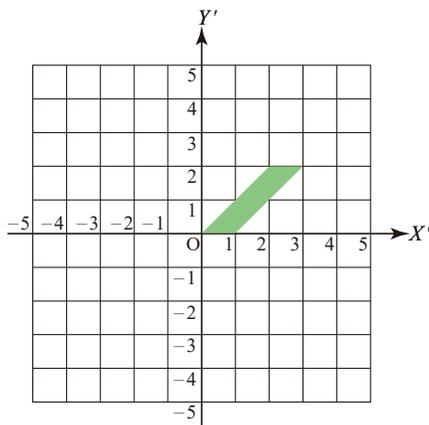


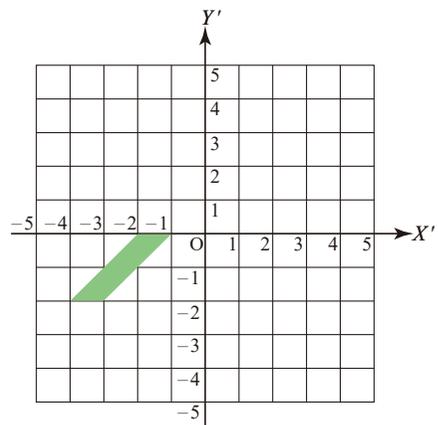
図5

【解答群】

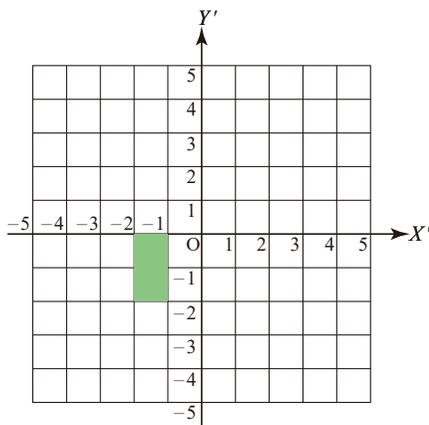
ア.



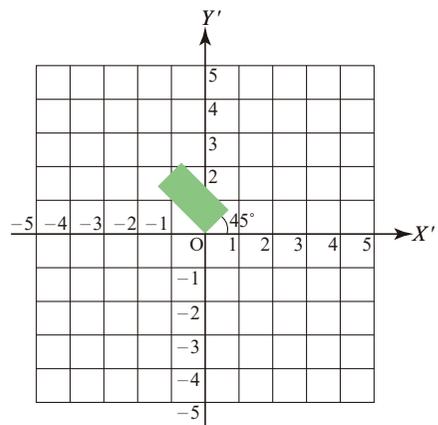
イ.



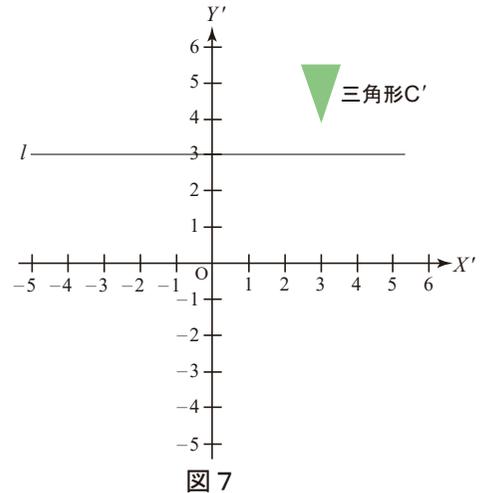
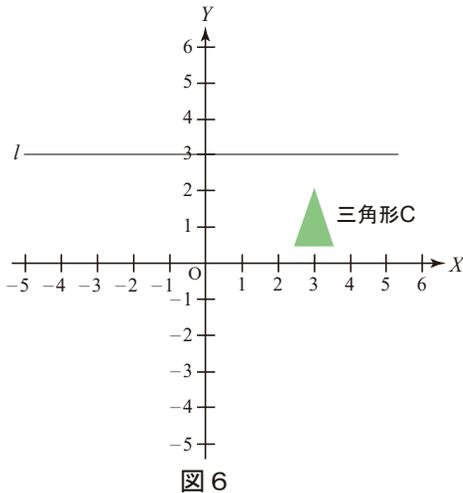
ウ.



エ.



- d. 図6の直線 $l$ は $y=3$ という式で表される. 図6に示す三角形Cを直線 $l$ に対して鏡映変換したものが図7の三角形C'である. この直線 $l$ に対する鏡映変換をいくつかの変換の合成で行うときの手順として, 適切なものはどれか. なお, 変換は手順1, 手順2, 手順3の順に行う.



**【解答群】**

- ア. 手順1:  $X$ 軸方向に3平行移動する.  
 手順2:  $Y$ 軸に対して鏡映変換する.  
 手順3:  $X$ 軸方向に $-3$ 平行移動する.
- イ. 手順1:  $Y$ 軸方向に $-3$ 平行移動する.  
 手順2:  $X$ 軸に対して鏡映変換する.  
 手順3:  $Y$ 軸方向に3平行移動する.
- ウ. 手順1: 時計まわりに原点を中心に $90^\circ$ 回転する.  
 手順2:  $X$ 軸に対して鏡映変換する.  
 手順3: 反時計まわりに原点を中心に $90^\circ$ 回転する.
- エ. 手順1: 反時計まわりに原点を中心に $90^\circ$ 回転する.  
 手順2:  $Y$ 軸に対して鏡映変換する.  
 手順3: 時計まわりに原点を中心に $90^\circ$ 回転する.

## 第26問

以下は、ビジュアル情報処理システム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。

- a. コンピュータの基本的な構成要素の1つである□①は、コンピュータが実行するプログラムやデータを記憶する装置である。

## 【解答群】

ア. API                      イ. CPU                      ウ. メインメモリ                      エ. バス

- b. □①は、3次元グラフィックスの表示に必要な計算処理や画像処理を行う演算装置である。また、ビデオメモリは、フレームバッファやテクスチャマッピング用のテクスチャ領域としておもに利用される。ビジュアル情報処理において、□①とビデオメモリは重要な役割を果たす。

## 【解答群】

ア. www                      イ. GPU                      ウ. DVD                      エ. WAN

- c. コンピュータのハードウェアには、本体に内蔵されたもの以外にも、脱着可能な周辺機器がある。周辺機器を接続するためには、コンピュータと周辺機器に同一規格のインタフェースが使われている必要がある。なかでも、□①は、キーボードやマウスをはじめとして、外付けHDDやDVDドライブなどを接続する汎用的なインタフェースとして広く使われている。

## 【解答群】

ア. DCT                      イ. HMD                      ウ. JPEG                      エ. USB

- d. ビジュアル情報処理システムにおいて、アナログデータをデジタルデータとしてコンピュータ内に取り込むときには、□①を行うことが必要である。

## 【解答群】

ア. アフィン変換                      イ. フーリエ変換                      ウ. A/D変換                      エ. D/A変換

## 第27問

以下は、画像のデジタル化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>の画像をディスプレイモニタに表示したところ、<2>のように表示された。赤、緑、青のうち、どの色が表示されていないと考えられるか。



<1>



<2>

図1

### 【解答群】

- ア. 赤                      イ. 緑                      ウ. 青                      エ. 緑と青

- b. 横256画素×縦256画素から構成される、8ビット、3チャンネル(RGB)のカラー画像のデータ量はいくらになるか。ただし、1KB=1,024バイト、1バイト=8ビットとし、画像は圧縮していないものとする。

### 【解答群】

- ア. 32KB                      イ. 64KB                      ウ. 96KB                      エ. 192KB

- c. 補間法のうち、バイリニア補間の特徴の説明として、正しいものはどれか。

### 【解答群】

- ア. 画素値の重み付きの平均値をとるため、平滑化の効果が得られる。  
イ. 最大1/2画素の位置誤差が生じる。  
ウ. 補間すると滑らかな動きが表現できないため、スプライン関数で補間する。  
エ. ほかの補間法と比較して処理が簡単である。

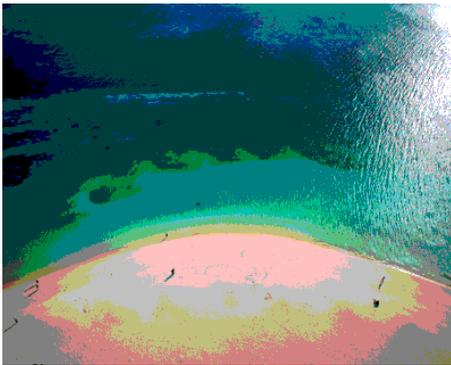
- d. 図2は、横400画素×縦320画素のデジタル画像である。図2の量子化レベル数は変えずに、横と縦の画素数をそれぞれ1/5にして再標本化を行い、図2の画像と同じ大きさとなるように表示した画像はどれか。



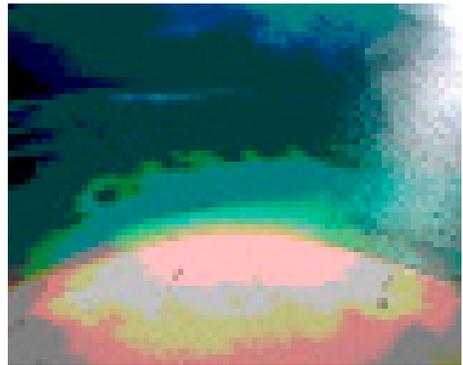
図2

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



## 第28問

以下は、画素ごとの濃淡変換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～図3の各画像の濃淡ヒストグラムとして、図4～図6のうち、適するものの組み合わせはどれか。なお、画素値0を黒、255を白とし、濃淡ヒストグラムは最頻値の頻度でそれぞれ正規化している。



図1



図2



図3

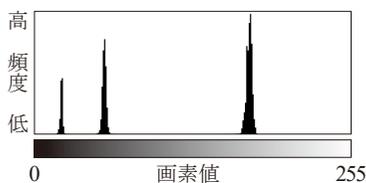


図4

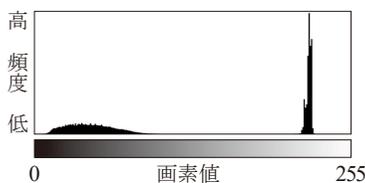


図5

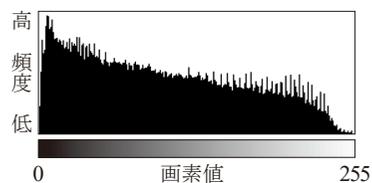


図6

### 【解答群】

	図1	図2	図3
ア	図4	図5	図6
イ	図4	図6	図5
ウ	図5	図4	図6
エ	図5	図6	図4
オ	図6	図4	図5
カ	図6	図5	図4

- b. 図7はグレースケール画像であり、図8は図7の濃淡ヒストグラムである。図9に示すトーンカーブを適用して得られる画像の濃淡ヒストグラムはどれか。なお、画素値0を黒、255を白とし、濃淡ヒストグラムは最頻値の頻度でそれぞれ正規化している。



図7

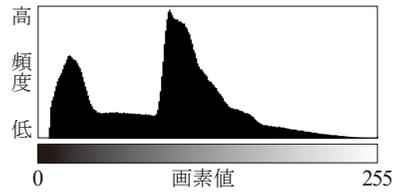


図8

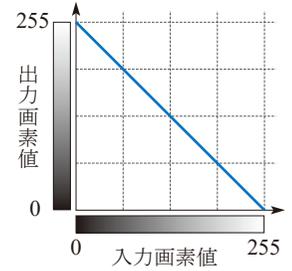
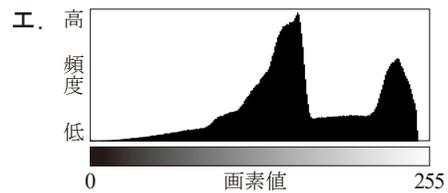
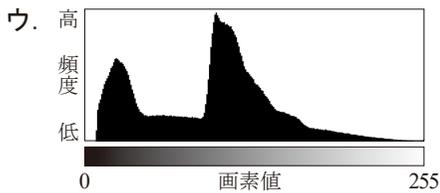
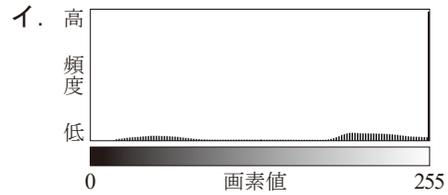
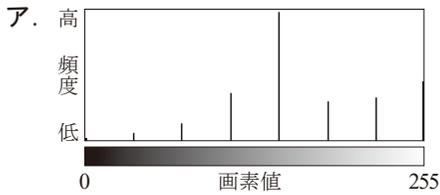


図9

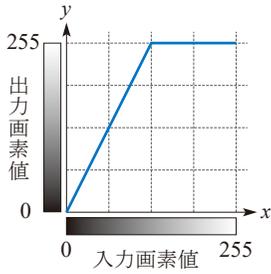
【解答群】



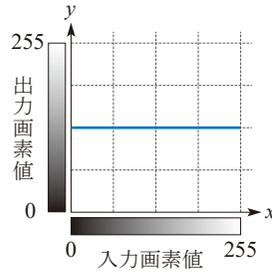
c. 画素値を2倍にする濃淡変換をトーンカーブで表したものはどれか. なお, 変換後の画素値が255を超える場合は255にする.

【解答群】

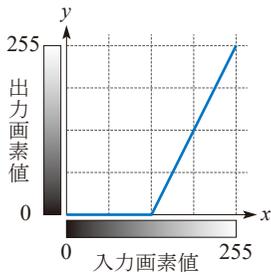
ア.



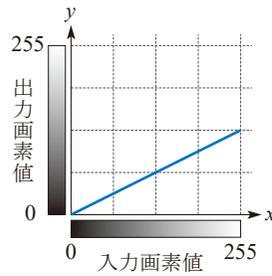
イ.



ウ.



エ.



- d. 図10のカラー画像のR, G, Bのうち, Gのみに図11のトーンカーブを適用して得られる画像はどれか.



図10

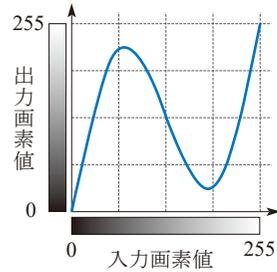


図11

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



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](http://www.cgarts.or.jp)

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