

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

2025
後期

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

- 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。
- 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。
- 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してください。
- 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してください。
- 受験票は着席している間は机上に提示してください。
- 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。
- 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

- 試験時間は、単願は60分、併願は100分です。
- 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。
- 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。
- 試験時間は、試験監督者の時計で計ります。
- 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。
- 不正行為が認められた場合は、失格となります。
- 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。
- 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

- 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、採点できませんことがあります。

- (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 題 番 号	解 答 欄							
	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	
1	a	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ	Ⓖ
	b	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ	Ⓖ
	c	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ	Ⓖ

〈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

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。

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、楽曲をコピーする際には複製権の、演奏する際には演奏権の、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せん。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 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。

注意事項

マルチメディア検定は、第1問(共通問題)と第34問～第42問を解答すること。

第34問

以下は、画像や色に関する問題である。a～dの問い合わせに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 同化の説明と、同化が生じる図の組み合わせとして、正しいものはどれか。なお、図1の2つの図の背景の緑色、図2の2つの図の図形(円形)の灰色は、それぞれ同じ色である。

[説明]

- ①ある色がほかの色と並べられたときに、その色に近づいて見えること。
②ある色がほかの色と並べられたときに、その違いが強調されて見えること。

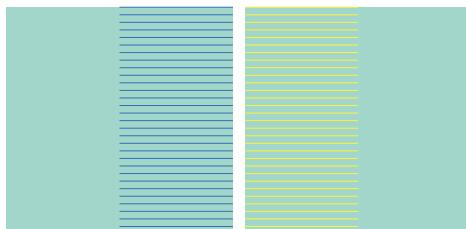
[図]

図1

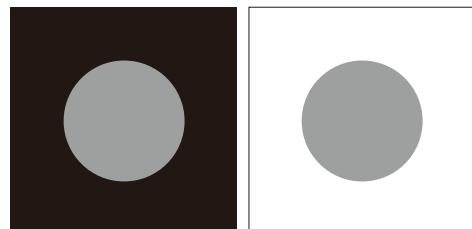


図2

【解答群】

	説明	図
ア	①	図1
イ	①	図2
ウ	②	図1
エ	②	図2

- b. 図3〈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小さく設定し、〈1〉を再度スキャナで取り込んだ場合に得られる画像はどれか。なお、サンプリングの間隔を小さくする以外の操作は行わず、〈2〉と解答群の画像は、〈1〉と同じ大きさになるように印刷するものとする。



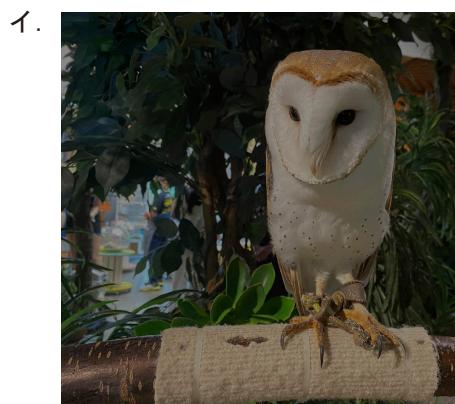
〈1〉写真プリント



〈2〉デジタル画像

図3

【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1ビットのデータで濃淡を表現するモノクロ画像の場合、表現できる濃淡は

① 段階になり、画像は ① 色で表現される.

【解答群】

ア. 1

イ. 2

ウ. 4

エ. 8

d. 図4<1>の画像に画像処理を施し、<2>が得られた。どのような画像処理を施したか。



<1>



<2>

図4

【解答群】

ア. 画素数を変化させた。

ウ. 彩度を変化させた。

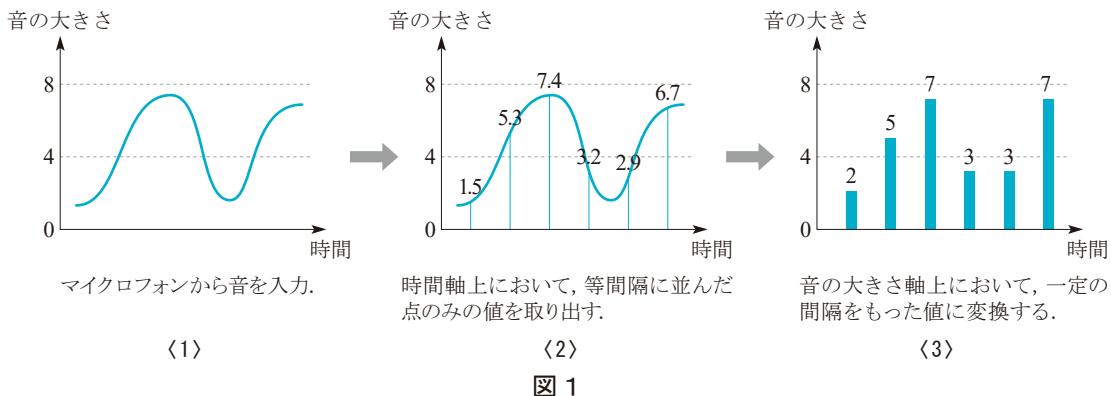
イ. 色相を変化させた。

エ. 明度を変化させた。

第35問

以下は、マルチメディアの特徴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. 音声のデジタル化において、図1<1>～<3>のように、マイクロフォ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過程を□①とよぶ。



【解答群】

- ア. A/D変換 イ. D/A変換 ウ. 可視化 エ. 復号

- b. 設問aの図1<3>の処理を□①とよぶ。

【解答群】

- ア. 暗号化 イ. 標本化 ウ. 符号化 エ. 量子化

- c. 図2のように、音の三要素は音響信号の波形に現れる。音の三要素のうち、音の①は波長の周期で表される。通常は周期の逆数である周波数として示され、周波数の単位は②である。

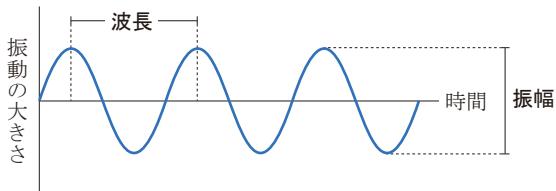


図2

【解答群】

	①	②
ア	大きさ	Hz(ヘルツ)
イ	大きさ	phon(ホーン)
ウ	高さ	Hz
エ	高さ	phon

- d. 図3に示すように、地図は地理的な位置情報を俯瞰した図で表現している。このように、図や線、点、文字などを組み合わせて、ものごとの構造を視覚的に表現したもの①とよぶ。①の代表例として、たとえば②がある。

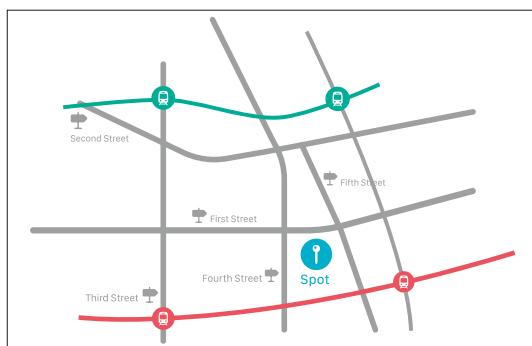


図3

【解答群】

	①	②
ア	ダイヤグラム	鉄道の路線図
イ	ダイヤグラム	非常口のマーク
ウ	ピクトグラム	鉄道の路線図
エ	ピクトグラム	非常口のマーク

第36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。□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. 「Windows」のオペレーティングシステムでは、ファイルを識別するしくみに拡張子を用いている。画像データでないものは□①である。

【解答群】

ア. mmb_cgarts.jpg

ウ. mmb_cgarts.svg

イ. mmb_cgarts.png

エ. mmb_cgarts.txt

- b. 図1に示す□①の三原色による混色は、たとえば□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】

	①	②
ア	色料	印刷
イ	色料	ディスプレイモニタ
ウ	光	印刷
エ	光	ディスプレイモニタ

- 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フレームのデータ量が一定の3MBで、フレームレートが30fpsであるとき、1分間の動画のデータ量は①になる。なお、1GB=1,000MBとし、圧縮は行わないものとする。

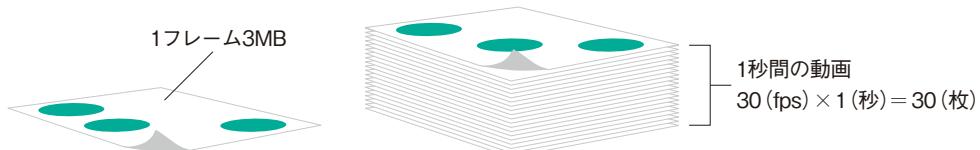


図2

【解答群】

ア. 0.9GB

イ. 1.8GB

ウ. 2.7GB

エ. 5.4GB

- d. 3次元CGの作成において、一般に物体の外観は、3次元空間上で x , y , z の座標をもった点と、それをつなぐ線、面、立体などを使って表現する。図3は、物体を頂点と頂点とを結ぶ線で表現しており、図4は、図3のデータに面の情報を加えて、物体を箱のように面で表現している。図4のようなモデルを①とよぶ。

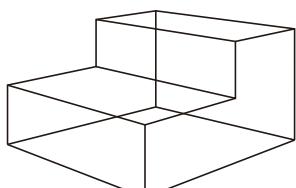


図3

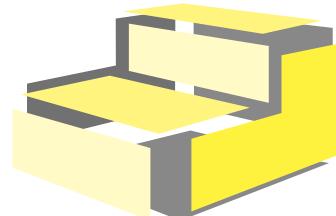


図4

【解答群】

ア. サーフェスモデル

ウ. ポリゴンモデル

イ. ソリッドモデル

エ. ワイヤフレームモデル

第37問

以下は、マルチメディア端末に関する問題である。a～dの問い合わせ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、コンピュータの構成をハードウェアで分類したものであり、以下は、図1の各装置の機能の説明である。□に適するものの組み合わせはどれか。

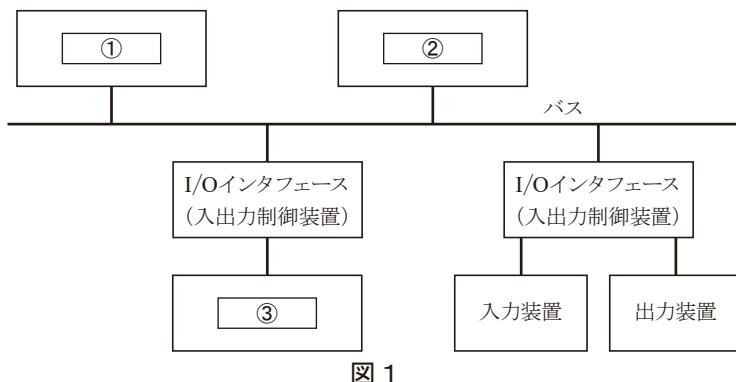


図1

[図1の各装置の機能の説明]

- ① : □②□から読み込んだ命令を実行する。命令を実行することで、演算やデータの変換加工といった処理や周辺装置の制御などを行う。
- ② : □①□がバスを通じて直接読み書きする。□①□がアクセスする命令やデータを収める。
- ③ : データを保管しておく装置で、□①□から直接アクセスできず、OS(Operating System)の支援を得てアクセスする。

【解答群】

	①	②	③
ア	CPU(Central Processing Unit)	外部記憶装置	内部記憶装置
イ	CPU	内部記憶装置	外部記憶装置
ウ	外部記憶装置	CPU	内部記憶装置
エ	外部記憶装置	内部記憶装置	CPU
オ	内部記憶装置	CPU	外部記憶装置
カ	内部記憶装置	外部記憶装置	CPU

- b. 設問aの図1□③□の装置でないものはどれか。

【解答群】

- ア. HDMI (High-Definition Multimedia Interface)
ウ. USBメモリ
イ. SSD (Solid State Drive)
エ. 光ディスクドライブ

- c. 図2<1>～<4>のうち、入力装置と出力装置の両方の機能をもつものをすべて選んだ組み合わせはどれか。



図2

【解答群】

- | | | | |
|-------------|-------------|-------------|--------|
| ア. <1> | イ. <2> | ウ. <3> | エ. <4> |
| オ. <1>, <4> | カ. <2>, <3> | キ. <3>, <4> | |

- d. OSに関する文章として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. 複数のアプリケーションソフトウェアが共通して利用する機能を1つにまとめたものである。
- イ. ソフトウェアの設計図であるソースコードを無償で公開し、誰でも自由にソースコードに修正を加えて、再配布できるものである。
- ウ. 周辺機器とコンピュータとを接続する場合に、周辺機器の制御を行う。
- エ. コンピュータのメモリの管理や、アプリケーションソフトウェアの実行など、コンピュータシステム全体を管理する。

第38問

以下は、インターネットに関する問題である。a～dの問い合わせに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

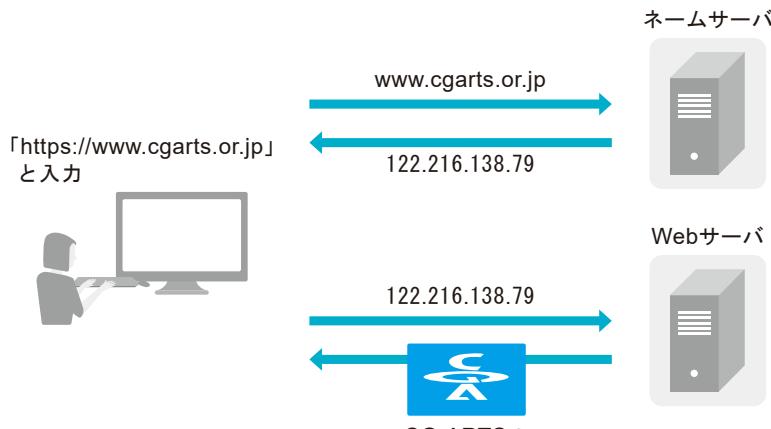
- a. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

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一般的に用いられており、WWW(World Wide Web)や電子メールサービスは、□②の通信□①によって実現されている。

【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. 図1に示すドメイン名とIPアドレスを相互に変換するためのしくみを何とよぶか。



【解答群】

ア. DNS

イ. FQDN

ウ. MIMO

エ. URL

c. 設問 b の図 1 中の IP アドレスの説明はどれか。

【解答群】

- ア. CG-ARTS の Web サイトを保存する Web サーバを識別するための値で「122.216.138.79」で表現される。
- イ. CG-ARTS の Web サイトを保存する Web サーバを識別するための文字列で「https://cgarts.or.jp」で表現される。
- ウ. Web ページを閲覧する際に用いられる文字列で「https://cgarts.or.jp」で表現される。
- エ. 所属するネットワークがもつアドレスの範囲を知るために必要な値である。

d. 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をインターネットに接続するとき、有線で接続する場合には [] ① を用いる。

【解答群】

- | | |
|--------------|--------------|
| ア. Wi-Fi ルータ | イ. イーサネット |
| ウ. 公衆無線 LAN | エ. モバイルデータ通信 |

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の問い合わせに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. クラウドサービスの利用に関する文章として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. 表計算ソフトなどパーソナルコンピュータ(PC)のソフトウェアとして提供されてきた機能が、インターネット上のサービスとして提供される例も増えてきている。
- イ. サーバが必要となった場合、自社でサーバを購入して所有する必要がある。
- ウ. 企業向けのクラウドサービスでは、社内の環境を使って構築された業務システムをクラウド上で運用したり、新規システムを構築したりするために利用されている。
- エ. インターネットを経由してアクセスするクラウドストレージにファイルを保存するため、インターネットにさえ接続されていれば、ユーザはどこにいても自分がアップロードしたファイルにアクセスすることができる。

- b. Webサイトの提供者が、Webブラウザを通じて訪問者のコンピュータに情報を保存するしぐみを何とよぶか。

【解答群】

- ア. Cookie
- イ. キャッシュ
- ウ. ブックマーク
- エ. プラグイン

- c. 電子メールの送受信にはプロトコルを用いる。以下で説明されるプロトコルはどれか。

[説明]

- ・おもにメールサーバからのメールの受信に用いられるプロトコルである。
- ・サーバ上にメールを保存したままクライアント(ユーザの端末)から管理することができるため、同じメールアカウントのメールを、PCやスマートフォン、タブレットといった複数の端末で閲覧することができる。
- ・このプロトコルの名称は、その機能をもつサーバの名称としても使われている。

【解答群】

- ア. IMAP
- イ. MIME
- ウ. POP
- エ. SMTP

d. HTMLメールの特徴の組み合わせとして、正しいものはどれか。

【解答群】

	テキストメールと比較したときの メール1件あたりのデータ量	ファイルの 添付送信	ハイパーリンクの 埋め込み
ア	大きい	×(できない)	×
イ	大きい	○(できる)	○
ウ	大きい	○	×
エ	小さい	×	×
オ	小さい	○	○
カ	小さい	○	×

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の問い合わせ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関する文章として、正しいものの組み合わせはどれか。

【文章】

- ①多くのネットショップでは、個人情報の盗聴や改ざんなどを防ぐために、SSL(Secure Socket Layer)/TLS(Transport Layer Security)のしくみを利用して、データを暗号化してやりとりしている。
- ②国内から海外のネットショップに直接商品を注文することはできない。
- ③パーソナルコンピュータを取り扱うオンラインショップでは、ユーザがCPUの性能やメモリの容量など、実店舗よりも細かに指定して発注し、メーカーはそれに合わせて製品を組み立てて発送するBTOを取り入れたサービスが広く提供されている。
- ④複数の仮想店舗が連立しているWebサイトをeコマースとよぶ。

【解答群】

ア. ①, ②

イ. ①, ③

ウ. ②, ④

エ. ③, ④

- b. おもに、図1に示すようなカード形態で、交通系や商業系とよばれる電子マネーに利用され、ICカードリーダ／ライタに「かざす」だけで情報のやりとりが行われるしくみをもつカードを何とよぶか。

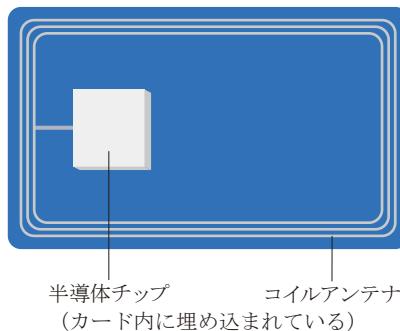


図1

【解答群】

ア. 接触型ICカード

ウ. プリペイドカード

イ. 非接触型ICカード

エ. ポストペイカード

c. 以下の文章中の [] に適するものはどれか.

ユーザが店舗やオンラインショップで決済するとき、クレジットカード決済やコード決済などの多くの方法が選択できる。これは、販売店がさまざまな決済方法に対処できるように [①] と契約して、決済処理を委託していることが多いためである。

【解答群】

- ア. 暗号資産交換業者
ウ. 決済代行サービス会社

- イ. インターネットバンキング
エ. コンテンツプロバイダ

d. インターネット広告では、ユーザに対してその広告が①どのくらい表示されたかや、②Webサイトに誘導したか、③商品を購入したり資料請求を行ったりしたかの効果を測定する項目がある。各下線部の評価項目の名称の組み合わせとして、正しいものはどれか。

【解答群】

	①	②	③
ア	アクション	インプレッション	レスポンス
イ	アクション	レスポンス	インプレッション
ウ	インプレッション	アクション	レスポンス
エ	インプレッション	レスポンス	アクション
オ	レスポンス	アクション	インプレッション
カ	レスポンス	インプレッション	アクション

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。a～dの問い合わせに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 2025年に実施された国勢調査は、日本に住むすべての人と世帯を対象とする、国による統計調査である。こうした国勢調査の回答依頼をよそおって、図1のような偽のメールやSMSを送信し、正規のWebサイトを模倣した偽サイトに受信者を誘導して、住所や電話番号、マイナンバーカードや本人確認書類などに記載された個人情報を入力させて盗み取るような不正行為を何とよぶか。

国勢調査へのご理解、ご協力を賜りまして、誠にありがとうございます。
総務省では「2025年国勢調査」を実施いたします。

この調査は、日本に住むすべての人と世帯を対象とする日本で最も重要な統計調査です。すべての方にご回答いただく義務があり、5年ごとに実施されます。また調査結果は、行政施策、選挙区の区割り、地方交付税の配分、学術研究など、幅広い分野で活用されます。

【回答締切】: 2025年9月20日 23:59 まで

下記URLにアクセスいただき、ご回答をお願いいたします。

【国勢調査 回答用ページ】
<https://●●●●●.com/kokuseityousa>

この調査にご回答いただいた方のなかから抽選で記念品を進呈いたします。
皆さまのご協力を心よりお願いいたします。

(総務省 統計局)

図1

【解答群】

ア. スキミング イ. スパイウェア ウ. フィッシング エ. ワンクリック詐欺

- b. 情報漏えいの原因の1つに、インターネットからの不正アクセスがある。ソフトウェアの欠陥部分を放置すると、そこから悪意ある第三者がコンピュータに侵入し、バックドアとよばれる侵入経路が作成され、外部からパスワードやデータが盗み出されたり、コンピュータの制御を奪われる恐れがある。こうした不正利用や悪意をもったはたらきかけを可能にしてしまうようなシステムの脆弱性を何とよぶか。

【解答群】

ア. セキュリティホール イ. キーロガー
ウ. コンピュータウイルス エ. ランサムウェア

- c. コンピュータに不正に入り込んで画面の表示を改ざんしたり、ファイルやプログラムを破壊したりする悪意あるソフトウェアの総称はどれか。

【解答群】

ア. XSS(Cross Site Scripting)

ウ. マクロ

イ. アンチウイルス

エ. マルウェア

- d. 情報漏えいや悪意ある第三者による被害を防ぐための情報セキュリティ対策として、正しいものをすべて選んだ組み合わせはどれか。

【情報セキュリティ対策】

①PCにインストールしたセキュリティ対策ソフトはつねに最新の状態にする。

②サイバー攻撃の脅威やリスクに関する知識を高め、最新情報を収集し、危険な状況に迅速に対応できるようにする。

③会社のパーソナルコンピュータを利用する場合、私物のUSBメモリの使用が許可されているかどうかを確認して接続する。

【解答群】

ア. ①

オ. ①, ③

イ. ②

カ. ②, ③

ウ. ③

キ. ①, ②, ③

エ. ①, ②

第42問

以下は、社会に広がるマルチメディアに関する問題である。a～dの問い合わせに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 人の生活に関する行動をセンサで取得し、その記録を蓄積したものをライログとよぶ。たとえば、体重計で取得した日々の体重や、スマートウォッチから取得した心拍数や睡眠時間などの生体データをスマートフォンのアプリに送信し、体調を管理できる。このように、さまざまなモノがネットワークに接続され、情報をやり取りすることで新たな価値を生み出すしくみに関連が深いものはどれか。

【解答群】

ア. AI(Artificial Intelligence)
ウ. オープンデータ

イ. IoT(Internet of Things)
エ. クラウドコンピューティング

- b. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

フルHDの画素数は□①□であり、4KはフルHDと比べて画素数が□②□倍である。

【解答群】

	①	②
ア	1,920画素×1,080画素	4
イ	1,920画素×1,080画素	8
ウ	3,840画素×2,160画素	4
エ	3,840画素×2,160画素	8

- c. 日本の高速道路におけるETC(Electronic Toll Collection System)に関する文章として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. ETCカードは接触型ICカードであり、料金所を通過する際の決済に必要となる。
イ. 高速道路の料金所では、ナンバープレートを画像認識により自動で読み取り、車両を特定して料金を算出する。
ウ. 料金所の路側機と車両に搭載された専用端末との間で無線通信が行われる。
エ. 通行料の決済は、クレジットカード会社が発行するETCカードを利用する方法が主流である。

- d. ある公共施設は、年齢や性別、身体的能力、言語などの違いにかかわらず、すべての人が平等で快適に施設を利用できることをコンセプトに設計されている。たとえば、館内案内図には写真や視覚的なアイコンが多く取り入れられており、日本語の読み書きが苦手な人でも直感的に理解しやすいよう工夫がされている。また、快適に移動できるように、施設内は段差が極力排除され、通路もゆとりのある幅で設計されていた。このように、すべての人が公平に利用できることを目指した考え方を何とよぶか。

【解答群】

ア. アカウンタビリティ
ウ. バリアフリー

イ. ディジタルデバイド
エ. ユニバーサルデザイン

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

■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