

2024 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、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）	31 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）	71 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
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) 著作権は、著作物を□ a □した時点で自動的に発生するため、権利を取得するための何らかの方式はなく手続きの必要はない。著作者がもつ権利のうち、□ b □は、他人に譲渡することができ、複製権や上演権・演奏権などを含む。

【解答群】

	a	b
ア	公表	著作財産権
イ	公表	著作者人格権
ウ	創作	著作財産権
エ	創作	著作者人格権

- (2) 図1は、写真家のA氏が、B氏からの依頼を受けて、2024年にB氏を撮影した写真である。このとき、□ a □。



図1

【解答群】

- ア. この写真の著作者はA氏である イ. この写真の著作者はB氏である
 ウ. この写真の著作者はA氏とB氏である エ. この写真には著作者はいない

- (3) X高等学校のダンス部では、今年の文化祭のステージパフォーマンスのダンス曲として、昨年販売されたCDアルバムに収録されている新進気鋭のアーティストY氏の楽曲を利用した。楽曲などの著作物を著作権者から許諾を得ることなく使用しても著作権侵害にならない行為をすべて選んだものは である。なお、学校の文化祭など、観客から入場料を取らず、演者など報酬の支払いがなく、営利を目的としたものではない場合には、著作権者からの許諾を得ることなく、著作物を利用することができる(著作権法第38条)。

【説明】

- ①部員Aは、自宅で練習するため、自分が購入したCDに収められているアーティストY氏の楽曲を自分のスマートフォンにコピーした。
②部員Aの兄Bは、アーティストY氏の楽曲を使用した文化祭のステージパフォーマンスを動画撮影して帰宅後に家族全員で観た。
③兄Bは、アーティストY氏の楽曲を使用した文化祭のステージパフォーマンスの映像が好評であったため、B自身のSNSアカウントで公開した。

【解答群】

- ア. ① イ. ② ウ. ③ エ. ①, ②
オ. ①, ③ カ. ②, ③ キ. ①, ②, ③

- (4) Z社では、ハードウェアの画像処理方法に関する発明について法的保護を受けたいと考えている。このとき適用される法律は 法であり、「物」、「方法」、「物の生産方法」の発明を保護対象としている。

【解答群】

- ア. 意匠 イ. 実用新案 ウ. 商標 エ. 特許

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)	31 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)	71 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。

第34問

以下は、図形や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. 図1の2人の人物は同じ大きさであるが、右側の人物のほうが左側の人物よりも大きく感じられる。この特性を何とよぶか。

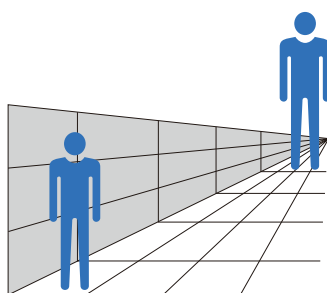


図1

【解答群】

- ア. 大きさの恒常性
 ウ. 主観的輪郭
 イ. 幾何学的錯視
 エ. 透明視効果

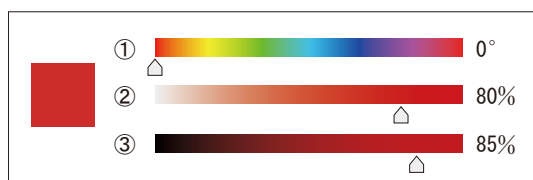
- b. 以下の文章中の□に適するものはどれか。

1画素あたりに1ビットのデータを用いる画像では、白と黒の2段階の表現ができる。1画素あたりに□①ビットのデータを用いる画像では、グレースケールで256段階の表現ができる。

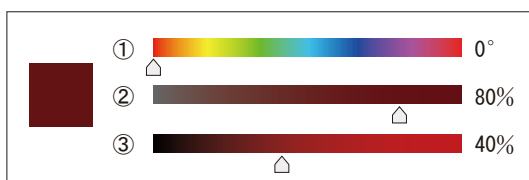
【解答群】

- ア. 2 イ. 4 ウ. 8 エ. 16

- c. 図2はカラー-sliderとよばれ、描画色の指定や画素の色の数値を確認する機能である。〈1〉は明るい赤色を指定したときのようすであり、③のsliderを動かすと〈2〉のようになった。①～③の3つのsliderに対応する色の三属性の名称の組み合わせとして、正しいものはどれか。



〈1〉



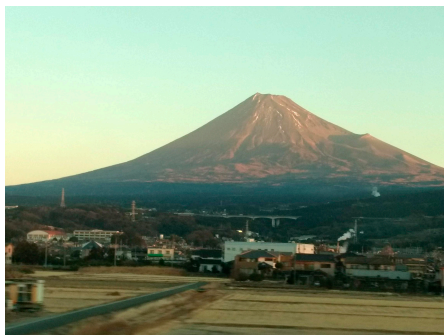
〈2〉

図2

【解答群】

	①	②	③
ア	彩度	色相	明度
イ	彩度	明度	色相
ウ	色相	彩度	明度
エ	色相	明度	彩度
オ	明度	彩度	色相
カ	明度	色相	彩度

- d. フォトレタッチソフトは、画像データの加工や修正を行うことができる。フォトレタッチソフトの機能のうち、図3<1>の原画像を<2>のようにぼかしたり、<3>のようにイラスト調にするなどの特殊効果を与えるものを何とよぶか。



<1>



<2>



<3>

図3

【解答群】

- ア. トリミング イ. フィルタ ウ. マスク エ. ラスタ

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。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。

時計を例として、アナログとデジタルの違いを説明する。図 1 のアナログ時計では、長針、短針、秒針などが ① 的に回転運動をし、その角度によって時刻を知ることができる。一方、図 2 のデジタル時計では、時、分、秒が数値で示される。たとえば、分までしか表示されないデジタル時計の場合、「10:05」を表示してから 1 分経たなければ「10:06」の表示にならない。つまり、アナログは ① 的な値を指しているのに対して、デジタルは ② 的であることがわかる。

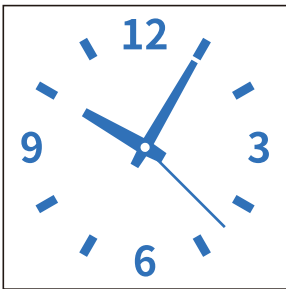


図 1



図 2

【解答群】

	①	②
ア	慣性	類似
イ	慣性	離散
ウ	連続	類似
エ	連続	離散

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3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、音の高さ(ピッチ)は、□①によって変化し、□②ほど高い音となる。

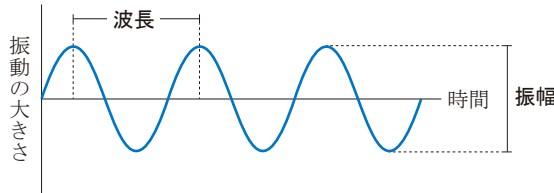


図3

【解答群】

	□①	□②
ア	振幅の大きさ	大きい
イ	振幅の大きさ	小さい
ウ	波長の長さ	間隔が短い
エ	波長の長さ	間隔が長い

c. ユーザインタフェースの1つであるマルチモーダルインタフェースを利用した例はどれか。

【解答群】

- ア. ゲームのキャラクタを、コントローラなどの機器の操作に加えて音声やユーザのジェスチャーを利用して動かす。
- イ. スマートスピーカに音声で部屋の照明を点けるように指示する。
- ウ. スマートフォンの画面に表示されたアイコンをタッチして機能を選択する。
- エ. キーボードを利用するなどして、命令の入力や演算の結果の表示をすべて文字だけで行い、パーソナルコンピュータを操作する。

d. 情報を視覚的にわかりやすく伝達するために、さまざまな記号が用いられる。図4のように、情報を絵文字にすることによって、一目で意味を理解させることを目的としたものはどれか。



図4

【解答群】

- ア. インデックス
- イ. ダイアグラム
- ウ. ヒストグラム
- エ. ピクトグラム

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。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. 「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。動画ファイルと考えられるものはどれか。

【解答群】

ア. cgarts_mm.jpg イ. cgarts_mm.mp3 ウ. cgarts_mm.mp4 エ. cgarts_mm.txt

b. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

フォントを利用する場合、可読性や視認性、判読性を考慮し、用途に適したものを選択する。図1<1>のすべての文字の幅が同じ□①は、文字数の比較がしやすいため、プログラムコードなどに適している。また、<2>の文字ごとに幅が異なる□②は、可読性に優れているため、長い文章などに適している。

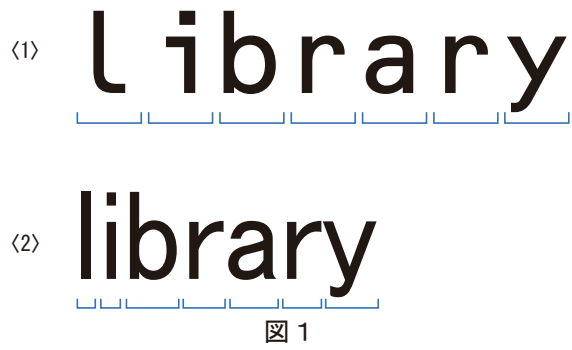


図 1

【解答群】

	①	②
ア	アウトラインフォント	等幅フォント
イ	アウトラインフォント	プロポーショナルフォント
ウ	等幅フォント	アウトラインフォント
エ	等幅フォント	プロポーショナルフォント
オ	プロポーショナルフォント	アウトラインフォント
カ	プロポーショナルフォント	等幅フォント

- c. 色をRGB各色0～255の値の組み合わせで表現したとき、シアンを表すと考えられる値はどれか.

【解答群】

ア. $(R, G, B) = (0, 0, 255)$

イ. $(R, G, B) = (0, 255, 255)$

ウ. $(R, G, B) = (255, 0, 255)$

エ. $(R, G, B) = (255, 255, 0)$

- d. 以下は、3次元CGを利用した動画制作の工程の一例である。①～④のうち、レンダリングにあたる工程はどれか.

[工程]

- ①立方体や球など、基礎となる図形から目的のモデルを造形していく.
- ②モデルを平面に展開し、色や図柄を描きこんでいく.
- ③オブジェクトやモデルの骨となる構造を調整しながら配置し、位置や動きをフレームに登録する.
- ④仮想空間上に配置したオブジェクト、カメラ、ライトなどのデータを用いて処理し、フレームごとに画像を出力する.
- ⑤出力した画像をつなげて動画とする.

【解答群】

ア. ①

イ. ②

ウ. ③

エ. ④

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の問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 表1の性能をもつパーソナルコンピュータ(PC)では、音声ファイルや画像ファイルを使っていくつものアプリケーションソフトウェアを同時に実行して動画編集を行うと、動作が遅くなることがある。表1のいずれかを更新または増設することでこの状況が改善される時、それに最も適するものはどれか。

表1 デスクトップPC

CPU	16コア / 4.0GHz
インタフェース	HDMI端子 USB 3.0 Type-A×3
ストレージ	SSD 2TB
メインメモリ	8GB

【解答群】

- | | |
|----------|------------|
| ア. CPU | イ. インタフェース |
| ウ. ストレージ | エ. メインメモリ |

- b. SSD(Solid State Drive)に関する文章として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. モーターが内蔵されている。
- イ. 電源を切ってもデータが保持されるフラッシュメモリを使用している。
- ウ. データを磁気ヘッドでディスクに記録する。
- エ. 同じ容量のHDD(Hard Disk Drive)よりも重量が大きいためノート型PCには適さない。

- c. コンピュータを接続する際に用いるケーブルのコネクタのうち、HDMIの規格のものはどれか。

【解答群】

	コネクタ	コネクタを 正面から見た形状
ア		
イ		
ウ		
エ		

- d. PCは、さまざまなハードウェアやソフトウェアによって構成されている。これらを一括管理し、ユーザが利用しやすい環境を提供する基本的なソフトウェアのことを何とよぶか。

【解答群】

- ア. アプリケーションソフトウェア
ウ. プラグイン

- イ. デバイスドライバ
エ. OS (Operating System)

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. コンピュータネットワークとは、複数のコンピュータどうしを通信回線で接続し、相互にデータをやりとりするしくみである。このしくみにおける相互に決められた約束ごとの集まりを何とよぶか。

【解答群】

- | | |
|------------|----------|
| ア. DNS | イ. スキーマ |
| ウ. プログラミング | エ. プロトコル |

- b. インターネットでデータの送受信を行うとき、情報端末には住所に相当するIPアドレスが割り当てられる。従来はIPv4とよばれるしくみによってIPアドレスは管理されていたが、IPv6へと移行しつつある。IPv6の特徴に関する説明として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. IPv4との直接通信が可能であり、即時に移行ができる。
- イ. IPv4の4倍のビット数のIPアドレスで管理するため、IPアドレスの数も4倍の量になる。
- ウ. IPアドレスを128ビットで管理するため、インターネットに接続する機器の増加にともなうIPアドレスの枯渇問題が実質的に解決できる。
- エ. インターネット上に仮想の専用線を設定することで、特定のIPアドレスを経由してネットワークに接続することが可能となる。

- c. スマートフォンや携帯ゲーム機などの情報端末を、建物内のどこからでも無線LANを介してインターネットに接続できるようにしたいと考えている。そのために必要となる無線LAN機器の役割はどれか。

【解答群】

- | | |
|-----------|-------------|
| ア. 暗号化 | イ. アクセスポイント |
| ウ. ウイルス駆除 | エ. スイッチング |

d. 以下の文章中の□に適するものはどれか.

スマートフォンなどの携帯端末では電波による通信を行うが、手元の端末が直接、相手と電波で通話や通信をしているわけではない. 図 1 に示すように、電波は現在地付近にある□①を経由して通話先の携帯端末と接続される. □①はアンテナと通信装置から構成されており、ビルの屋上などに設置されている.

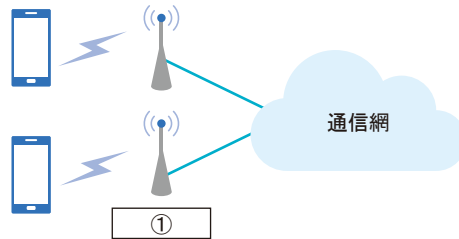


図 1

【解答群】

ア. 電話局

イ. 電波塔

ウ. 基地局

エ. 放送局

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. インターネットで提供されるサービスでは、ユーザを特定するためにアカウントが利用される。事前にユーザIDとパスワードを登録し、その組み合わせが正しければ正当なアカウントとして認証されるしくみである。このしくみの応用例として、ある企業が提供するサービスをユーザがはじめて利用する場合、新たにアカウントの登録をしなくても、すでにほかの企業によるサービスで登録しているアカウントを使ってサービスを受けられることもある。これを何とよぶか。

【解答群】

ア. コンテンツ管理システム

イ. デジタル署名

ウ. ソーシャルログイン

エ. トラッキングバック

- b. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

Webメールは、WebブラウザでWebサーバにアクセスして、ユーザのIDと対応するパスワードを入力することでメールソフトと同等の画面が表示され、メールの送受信ができるしくみである。図1にWebメールを閲覧するしくみの一例を示す。Webメールサーバは受信サーバから□①によって取得したメールの内容をHTML形式に変換し、□②によってパーソナルコンピュータ(PC)やタブレットなどのクライアント端末上で動作するWebブラウザに送信する。

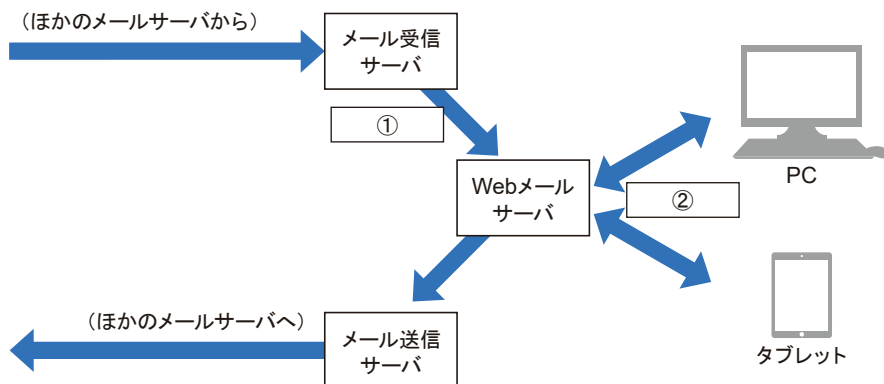


図1

【解答群】

	①	②
ア	IMAP	FTP
イ	IMAP	HTTPS
ウ	SMTP	FTP
エ	SMTP	HTTPS

- c. 社内のコミュニケーションを目的としたビジネスチャットや電子メール，社内連絡などの広報機能をもつ電子掲示板，予定の管理や共有が可能なスケジュール，発注の手配や休暇申請といった承認ワークフローなどの複数の機能をもつソフトウェアを何とよぶか。

【解答群】

- ア. SNS (Social Networking Service) イ. RPA (Robotic Process Automation)
 ウ. オンラインストレージ エ. グループウェア

- d. クラウドサービスの利用の方法として，適するものをすべて選んだ組み合わせはどれか。

〔説明〕

- ①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。
 ②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。
 ③ワードプロセッサなどのアプリケーションソフトウェアとして提供されてきた機能を，インターネット上のサービスとして利用できる。

【解答群】

- ア. ① イ. ② ウ. ③ エ. ①, ②
 オ. ①, ③ カ. ②, ③ キ. ①, ②, ③

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. インターネットを利用して、商品の購入や、契約、決済を行う取引を何とよぶか。

【解答群】

ア. BTO

イ. eコマース

ウ. SEM

エ. インターネットバンキング

b. 以下の文章中の□に適するものはどれか。

インターネット上で取引されるブロックチェーンとよばれる分散型ネットワーク技術により実現した財産的価値をもつ通貨を□①とよぶ。□①のやりとりでは、インターネット上の複数の管理者が取引情報のデータを分散して管理し、悪意のある第三者によるデータの改ざんを防いでいる。□①の代表的な例に「ビットコイン」がある。

【解答群】

ア. 暗号資産

イ. 電子マネー

ウ. ビッグデータ

エ. ポイント

c. コンテンツ配信に関する文章として、正しいものはどれか。

【解答群】

ア. 映画などのコンテンツをインターネット上で配信するVODサービスは、あらかじめ決められたタイムテーブルに従って映像を配信する。

イ. 映像データを受信しながら再生していく映像配信のしくみを、ダウンロード型とよぶ。

ウ. コンテンツ配信サービスにおいて、コンテンツ単体のダウンロード販売をサブスクリプションモデルとよぶ。

エ. ゲームのデータを複数のプレーヤと共有してオンラインゲームを楽しむ場合、インターネットを利用して各ゲーム会社が運営するサーバにアクセスし、ログインしてプレイするものがある。

d. Z社からの依頼を受け、A氏は自分のSNSにZ社のWebページのリンクを投稿した。ユーザがそのリンクを経由してZ社のWebページから商品を購入した件数に応じて、Z社からA氏に報酬が支払われる。このようなしくみを何とよぶか。

【解答群】

ア. アフィリエイト

イ. インプレッション

ウ. レスポンス

エ. SEO

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の問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 悪意のあるソフトウェアのうち、感染したコンピュータをロックしたり、ファイルを暗号化して利用できない状態にしたうえで、元に戻すことと引き換えに金銭の支払いを要求するものはどれか。

【解答群】

ア. アドウェア イ. スキミング ウ. スパイウェア エ. ランサムウェア

- b. たとえば、自宅から会社のサーバにインターネットを経由してアクセスする場合、データを安全にやりとりするために、自宅とサーバ間で、認証により許可されたユーザだけが利用できるネットワークを仮想的に構築し、暗号化されたデータを送受信する。この技術を何とよぶか。

【解答群】

ア. HTTPS イ. SSL ウ. TLS エ. VPN

- c. インターネット上のサービスの利用では、たとえばSaaSのログイン時に、専用のスマートフォンアプリやトークンとよばれる装置で数十秒程度の短い時間に限り有効となる使い捨てのパスワードを自動的に生成し、ユーザIDと組み合わせて正しいユーザかどうかを認証するしくみがある。そうした一過性の認証を実現するパスワードを何とよぶか。

【解答群】

ア. オンタイムパスワード イ. リアルタイムパスワード
ウ. リミテッドタイムパスワード エ. ワンタイムパスワード

- d. SNSやパーソナルメディアなどで見られる情報のなかには、デマや意図的な事実の歪曲がされていることがある。情報の信憑性やリテラシの説明として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. 誤った内容を投稿したユーザに対してであれば、誹謗中傷を行っても罰せられることはない。
イ. 多く閲覧されているニュース記事であれば、信憑性は高い。
ウ. 分野の専門家による情報拡散であっても、ときに正確でなく、一個人の主張である可能性に留意する必要がある。
エ. 賛否の分かれやすい話題について、多くのユーザが似た方向性のSNS投稿をしている場合、それは社会全体の確実な世論を示しているといえる。

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のように、スマートフォンを中継器として無線LANを形成し、ほかの機器をインターネットに接続する機能を何とよぶか。

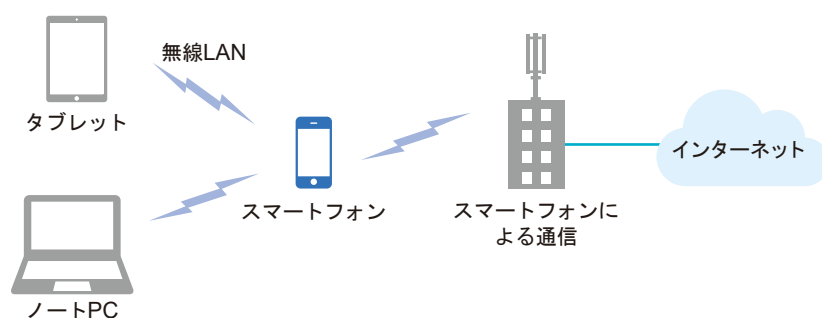


図1

【解答群】

ア. VoLTE

イ. テザリング

ウ. フィルタリング

エ. ローミング

- b. データとアンテナを内蔵したユニットを物品に添付し、専用のリーダーを用いてデータの読み取りを行うものを何とよぶか。

【解答群】

ア. ADAS

イ. ICタグ

ウ. キオスク端末

エ. 接触型ICカード

- c. 駅にある路線図では、色が見分けづらいユーザにも異なる路線であることがわかるように配色されている場合が多い。また、日本語が読めないユーザのために英字を並列して表記している場合もある。このように、「最初からできるだけ多くの人が利用可能であるようなデザインにすること」を基本コンセプトとした考え方を何とよぶか。

【解答群】

ア. コンセプトデザイン

イ. プロダクトデザイン

ウ. ユーティリティ

エ. ユニバーサルデザイン

d. 交通のデジタル化に関する説明として、正しいものはどれか。

【説明】

- ①1基のGPS衛星から1つのGPSの電波を受信することで、正確な現在地点の住所を割り出すことが可能となる。
- ②ETCでは、近距離無線通信方式の1つであるBluetoothを用いて車載器とゲートの間で通行料金に関する情報を交換している。
- ③日本国内では自動運転のレベルを0～5の6段階に分けて定義している。現在販売されている公道で走行できる自動車は自動運転レベル5であり、考えうるすべての状況下で運転をシステムが行い、運転者の乗車が不要である完全な自動運転が実現されている。

【解答群】

- ア. ① イ. ② ウ. ③ エ. 該当なし

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。

©2024 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