

# 2024 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）	53 ページ
■ 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問）	66 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) 著作権法上の著作物とは、「思想又は感情を□**a**□的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」と定義されている。

**【解答群】**

ア. 創作                      イ. 個性                      ウ. 芸術                      エ. 革新

- (2) 以下は、著作物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：「今月7月1日にA市が公表したキャラクタは注目を集めていますね」

先 生：「そうですね。昨日市役所に行ったら、A市のパンフレットの表紙にそのキャラクタのイラストが載っていましたよ」

学 生：「私もパンフレットを見ました。そのイラストは市役所職員のBさんが指示を受けて職務上作成したものだと書いてありました。そうすると職務著作ということになりますから、イラストの著作権はA市にあるのですね」

先 生：「そのとおりです。A市とBさんとでこのイラストの著作権について別途契約などがなければ、職務著作としてA市が著作権をもち保護されます」

学 生：「どのくらいの期間、保護されるのですか」

先 生：「団体名義の著作物として、□**a**□してから□**b**□年続きます」

**【解答群】**

	<b>a</b>	<b>b</b>
ア	公表	50
イ	公表	70
ウ	制作	50
エ	制作	70

- (3) 著作権法によって保護されるものを著作物とよぶ。思想・感情を表現していない単なる事実や  , 外部に具体的に表現されていないアイデアやコンセプト自体, さらに画風や書風などの流儀,  などは, 著作物ではないため保護されない。

## 【解答群】

	<input type="text" value="a"/>	<input type="text" value="b"/>
ア	コンピュータプログラム	データベース
イ	コンピュータプログラム	プログラム言語・規約・解法
ウ	数字の羅列のようなデータ	データベース
エ	数字の羅列のようなデータ	プログラム言語・規約・解法

- (4) C社では, 新商品を販売するにあたり, 商品ロゴを制作した。そのロゴについて法的保護を受けたいと考えている。こうした場合に, 産業の発達を目的とし, 事業者が商品またはサービスを他人のものと識別するために使用する商品ロゴやブランドマークなどを保護対象とする法律は  である。

## 【解答群】

ア. 意匠法                      イ. 商標法                      ウ. 著作権法                      エ. 特許法

## 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) .....	53 ページ
■ 画像処理エンジニア検定 (第25問～第33問) .....	66 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 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のような図形の場合、背景(地)の①領域が黒から白に変わると、中央の②領域の灰色の見え方は、色の対比効果によってどのように変わるか。



図1

### 【解答群】

- ア. 青みがかって見える。  
ウ. 明るく見える。

- イ. 赤みがかって見える。  
エ. 暗く見える。

- b. 画像をデジタルデータとして表現するための手法の1つに、図2に示すように画像をマス目の集合として扱う方法がある。この規則的に並んだマス目のことを何とよぶか。

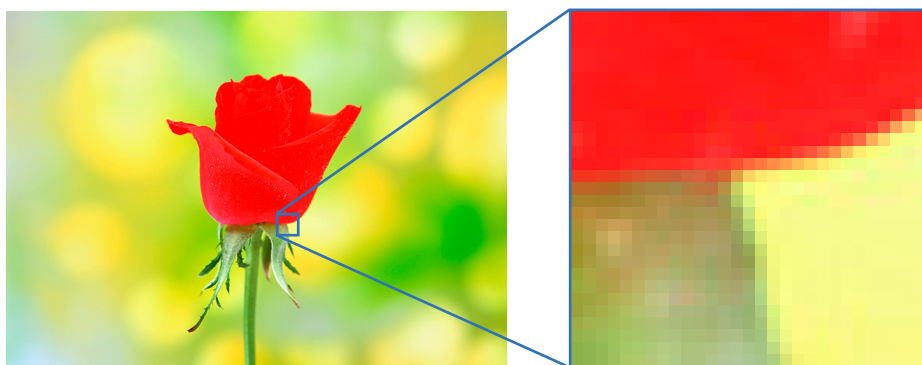


図2

### 【解答群】

- ア. バイト

- イ. ビット

- ウ. ピクセル

- エ. ベクタ

c. 図3の画像の明度を低くして得られる画像はどれか.



図3

【解答群】

ア.



イ.



ウ.



エ.



- d. 図4<1>の画像をインクジェットプリンタで印刷したところ、CMYKの4色のインクのいずれかが切れており、<2>のように出力された。切れているインクはどれか。



<1>



<2>

図 4

【解答群】

ア. C(シアン)      イ. M(マゼンタ)      ウ. Y(イエロー)      エ. K(ブラック)

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. 図 1 に示すアナログの音声信号をデジタルデータに変換する際の、図 2～図 4 の各処理の名称として、適するものの組み合わせはどれか。

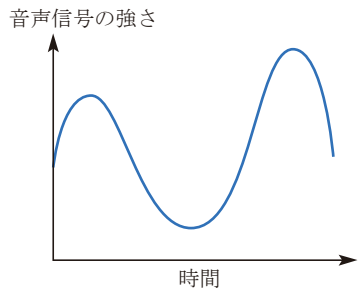
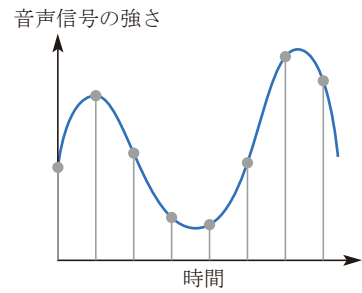
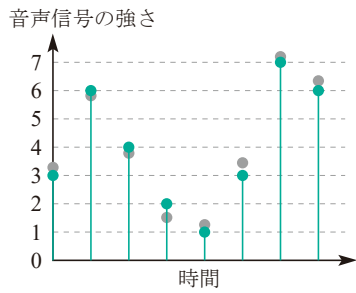


図 1



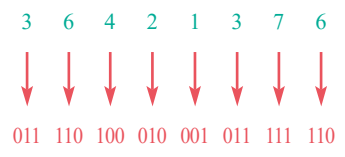
①一定時間ごとに音の強さのデータを取り出す。

図 2



②音の強さのデータを一定の間隔をもった離散値に変換する。

図 3



③値をコンピュータが扱える 2進数に変換する。

図 4

【解答群】

	図 2	図 3	図 4
ア	標本化	符号化	量子化
イ	標本化	量子化	符号化
ウ	符号化	標本化	量子化
エ	符号化	量子化	標本化
オ	量子化	標本化	符号化
カ	量子化	符号化	標本化

- b. 人間は音を聞くとき、騒がしい場所で話し相手の会話を明確に聞き取れたり、自分の名前が呼ばれたときにすぐに気づけたりする。このように、意識的に特定の音を聞き分けられることを何とよぶか。

【解答群】

- |               |            |
|---------------|------------|
| ア. カクテルパーティ効果 | イ. マガーク効果  |
| ウ. マッハ効果      | エ. マスキング効果 |

- c. インタラクティブの説明として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. 情報の送り手と受け手が相互にやりとりをすること。
- イ. 人間のさまざまな感覚に同時にはたらきかけて情報の提示を行うこと。
- ウ. マウスや指先で操作できるようにアイコンやボタンを画面に配置した環境。
- エ. 文字だけでなく音声や動画など多様な表現を統合して扱うこと。

- d. 3次元CGや合成音響効果のみを用いて仮想世界を構築し、アバタなどを利用してそれに参加するユーザに、あたかも現実の世界であるかのように感じさせる技術を何とよぶか。

【解答群】

- |             |             |
|-------------|-------------|
| ア. AR(拡張現実) | イ. AV(拡張仮想) |
| ウ. MR(複合現実) | エ. VR(仮想現実) |

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. 以下の文章中の[ ]に適するものの組み合わせはどれか。

ファイルサイズを削減するためのファイルの圧縮のしくみは、[ ① ]と[ ② ]の2つに分類できる。圧縮したファイルを展開した場合に、圧縮前とまったく同じデータが再現されるように圧縮を行うしくみが[ ① ]である。

一方、圧縮前の元のデータを完全に戻すことができないしくみを[ ② ]とよび、[ ② ]した画像データの[ ③ ]や、音声データのmp3が利用されている。一般に、[ ② ]のほうが[ ① ]よりも圧縮率は[ ④ ]。

【解答群】

	[ ① ]	[ ② ]	[ ③ ]	[ ④ ]
ア	可逆圧縮	非可逆圧縮	PNG	高い
イ	可逆圧縮	非可逆圧縮	JPEG	高い
ウ	非可逆圧縮	可逆圧縮	PNG	低い
エ	非可逆圧縮	可逆圧縮	JPEG	低い

b. 図1のように、文字の輪郭上の制御点の間を直線や曲線で結ぶことにより形状を表現するフォントを一般に何とよぶか。

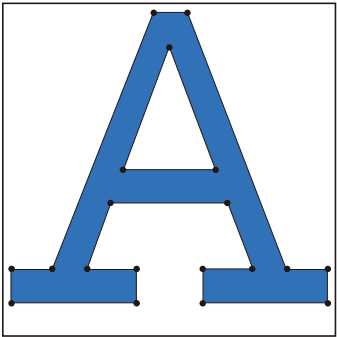


図1

【解答群】

- ア. アウトラインフォント
- イ. 等幅フォント
- ウ. ビットマップフォント
- エ. プロポーションアルフォント

- c. 電子メールに添付されたファイルを保存し、それをテキストエディタで閲覧したところ、全体的に文字化けが発生してしまった。この原因として考えられるものはどれか。

【解答群】

- ア. 届いたメールのデータ量が大きすぎる。
- イ. 使用したPCの処理速度が遅い。
- ウ. 使用したテキストエディタのウィンドウサイズが大きすぎる。
- エ. 使用したテキストエディタで、適切な文字コードが選択されていない。

- d. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

Webページは、HTMLというマークアップ言語を使って作成する。HTMLは「<」と「>」の記号で囲ったタグを用いて文書の構造を記述する。また、Webページの見栄えをよくするために□①を用いてフォントの種類やサイズ、レイアウトに関する指定を行う。さらに、ユーザの操作に応じた動的な制御をするために、□②というスクリプト言語を合わせて使用することも多い。

【解答群】

	①	②
ア	CSS	JavaScript
イ	CSS	SQL
ウ	XML	JavaScript
エ	XML	SQL

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. 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 に示すコンピュータの構成の一例において、入出力装置、CPU (Central Processing Unit)、記憶装置などの物理的実体で構成されるハードウェアに対し、かたちをもたないプログラムやアルゴリズム (考え方) などを  ① とよぶ。  ① は、  ② と  ③ に大別され、  ② はコンピュータシステム全体を管理し、  ③ はワープロ機能や表計算機能などのさまざまな機能を提供する。

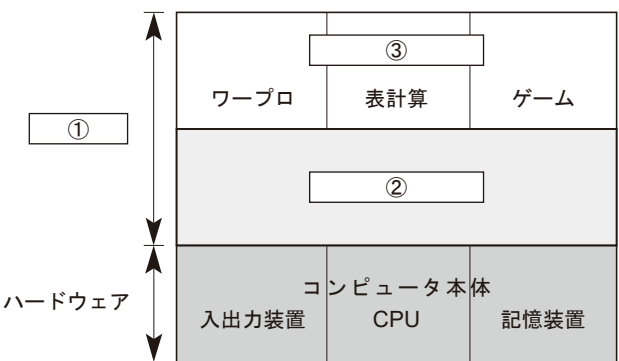


図 1

【解答群】

	<input type="text"/> ①	<input type="text"/> ②	<input type="text"/> ③
ア	ソフトウェア	アプリケーションソフトウェア	オペレーティングシステム (OS)
イ	ソフトウェア	オペレーティングシステム (OS)	アプリケーションソフトウェア
ウ	データベース	アプリケーションソフトウェア	オペレーティングシステム (OS)
エ	データベース	オペレーティングシステム (OS)	アプリケーションソフトウェア



- b. いくつかのソフトウェアを同時に立ち上げ、ウィンドウを切り換えて作業を行う場合、パーソナルコンピュータの動作が遅くなったり、反応しなくなったりすることがある。この状況を改善するためにとるべき対策として、効果があると考えられるものはどれか。

【解答群】

- ア. インターネットの通信速度をより高速なものに切り替える。
- イ. ディスプレイモニタの解像度を上げる。
- ウ. 入力装置をマウスからペンタブレットに変更する。
- エ. メインメモリを増設する。

- c. 一般に、ハードディスク(HDD)はキャッシュを内蔵している。図2中の矢印のように、CPUとデータをやりとりしており、HDDに同じ容量のファイルA～Dが格納され、キャッシュにはA、Cのファイルが格納されている。このとき、ファイルの読み込みのためのアクセス時間が最も短くなる組み合わせはどれか。なお、アクセス時にキャッシュの内容は書き換わらないものとする。

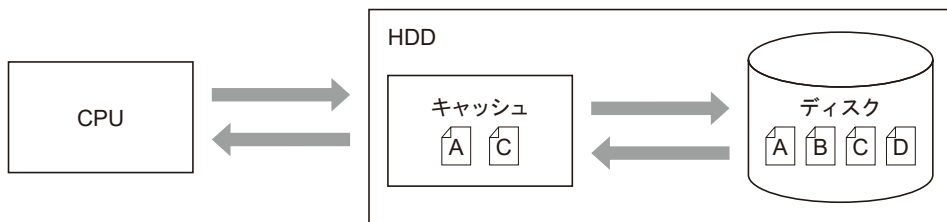


図2

【解答群】

- ア. A, B                      イ. A, C                      ウ. B, D                      エ. C, D

- d. 文書をスキャナで読み取って作成した画像データから文字を読み取り、テキストデータに変換する機能を何とよぶか。

【解答群】

- ア. DTP (DeskTop Publishing)
- イ. EPS (Encapsulated PostScript)
- ウ. OCR (Optical Character Recognition)
- エ. PDF (Portable Document Format)

## 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. 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インターネットサービスプロバイダ(ISP)、光ファイバなどの通信回線と通信機器、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(機器)が必要である。図中および、以下の文章中の□に適するものはどれか。

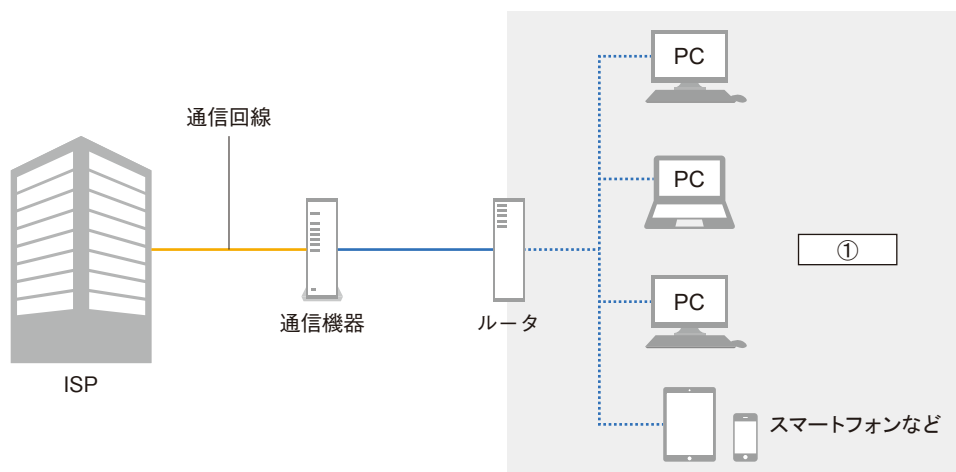


図1

複数のPCを利用する場合は、それらが互いに通信できるように□①を構築し、インターネットサービスプロバイダ(ISP)を介して□①とインターネットを接続する方法が一般的である。

### 【解答群】

ア. HEMS

イ. LAN

ウ. VoLTE

エ. ネームサーバ

- b. ファイアウォールのはたらきとして、適切でないものはどれか。

### 【解答群】

ア. 外部ネットワークからの不必要なアクセスを遮断する。

イ. パケットを監視し条件によって通信の許可、不許可を判断する。

ウ. 不正なポートの利用を禁止する。

エ. メールに添付されたウィルスを除去する。

c. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

インターネットに接続されたサーバやパーソナルコンピュータには、インターネット上の住所となる□①が割り当てられている。□①は数字の組み合わせで表現されるため、人間にとって覚えにくい。そこで、アルファベットなどを組み合わせた名前で指定する□②が一般に利用されている。この□①と□②の相互の変換のしくみを実現したものがDNSである。

【解答群】

	①	②
ア	IPアドレス	ドメイン名
イ	スキーム名	ドメイン名
ウ	IPアドレス	スキーム名
エ	ドメイン名	IPアドレス

d. 以下の文章中の□に適するものはどれか。

図2に示すように、屋内に設置された複数のアクセスポイント(AP)どうしが連携して1つのネットワークを構築し、Wi-Fiの接続範囲を広げるしくみを□①とよぶ。この範囲内であれば、ユーザが屋内を移動してもネットワークを切り替えることなく、高速で安定したインターネット接続が実現できる。

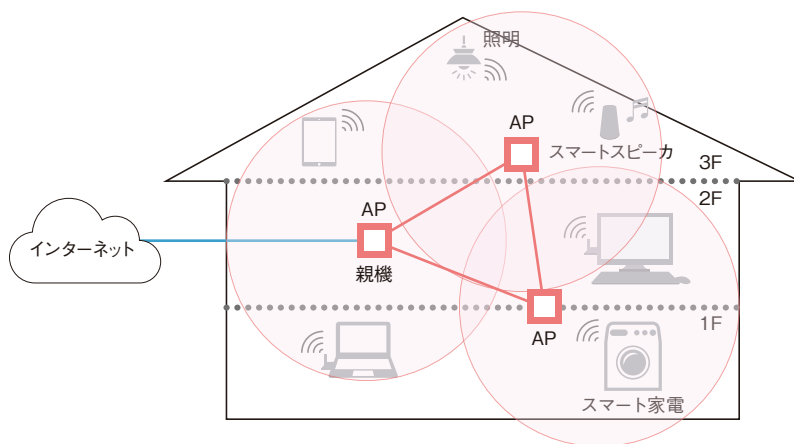


図2

【解答群】

- ア. eSIM  
ウ. ルーティング

- イ. メッシュWi-Fi  
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. Webブラウザに関する説明として、正しいものはどれか。

### 【解答群】

- ア. Webブラウザがないとインターネットに接続することはできない。
- イ. Webブラウザの機能をユーザが拡張することはできない。
- ウ. インターネット上のWebページを閲覧するときに使用するアプリケーションソフトウェアである。
- エ. インターネット上のサーバ内で動くアプリケーションソフトウェアである。

b. Webを閲覧する際にCookieが利用されることがある。Cookieの説明として、正しいものはどれか。

### 【解答群】

- ア. Webサイトの提供者が、Webブラウザを通じてアクセス履歴などをWebサーバに記録するしくみである。
- イ. Webサイトの提供者が、Webブラウザを通じてアクセス履歴などをユーザのコンピュータに記録するしくみである。
- ウ. Webサイトを閲覧するとWebブラウザを通じて必ずユーザのコンピュータに作成されるファイルである。
- エ. Webサイトの提供者が、ユーザが別のWebサイトを閲覧した際に作成されていたデータを自由に利用できるしくみである。

c. メールニュースの配信のように、複数のメールアドレスに対して同じ電子メールを一度に送りたい。受信したユーザにほかの配信先のメールアドレスが表示されないようにするには、どの機能を使用すればよいか。

### 【解答群】

- ア. TO
- イ. CC
- ウ. BCC
- エ. Reply-To

- d. SNSやブログなどのインターネット上のサービスを用いて、世間や社会に大きな影響をおよぼすユーザやブロガーのことを何とよぶか。

【解答群】

- ア. アカウント  
ウ. リピータ

- イ. インフルエンサー  
エ. フォロワ

## 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. 電子マネーに関する説明として、正しいものはどれか。

### 【解答群】

- ア. 駅の改札で電子マネーを利用する場合は、専用のICを搭載した名刺サイズ程度のカードを必要とする。
- イ. 電子マネーにはプリペイド型とポストペイ型がある。ユーザが電子マネーにあらかじめ入金した金額を利用可能上限として使用するものはポストペイ型である。
- ウ. 電子マネーのサービスを提供する事業者は、交通事業者が提供する交通事業者系と小売事業者が提供する商業系の大きく2つに分けられる。ユーザはどちらかを選択し、異なる系列の電子マネーのカードをもつことはできない。
- エ. 電子マネーのカードをかざすとロックが解除されるコインロッカーがある。これはカードごとに固有のIDがあり、本人認証にも使えるしくみを利用している。

b. クラウドサービスに関する説明として、正しいものの組み合わせはどれか。

### 〔説明〕

- ①クラウドサービスには、ユーザが個人や組織に対して、インターネットを經由して資金の提供を行うものがある。資金不足などの理由で制作できなかった映画作品や、ユニークな製品、サービスなどが登場するようになっている。
- ②クラウドサービスを利用する場合、インターネット上にファイルを保存するため、日本国内では、インターネットに接続されていさえすれば、ユーザは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。
- ③クラウドサービスを利用する場合、インターネットに接続する前に、パーソナルコンピュータ(PC)に専用のアプリケーションソフトウェアをインストールする必要がある。
- ④ワードプロセッサなど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。

### 【解答群】

- ア. ①, ②                      イ. ①, ③                      ウ. ②, ④                      エ. ③, ④

- c. 「MOBILE CGNOTE α」という製品名のノートPCの購入を検討している。図1は、検索サイトで製品名をキーワードとして入力し、検索を行った表示結果である。図1①のように、検索エンジンに入力されたキーワードの検索結果に、キーワードに連動して表示される広告を何とよぶか。



図1

【解答群】

- ア. SNS広告  
イ. ディスプレイ広告  
ウ. テキスト広告  
エ. リスティング広告

- d. 設問cの図1②のリンクをクリックしたところ、「MOBILE CGNOTE α」の通信販売を行うWebページが表示された。このように、外部リンクからWebサイトに訪れる際、最初に表示されるページのことを何とよぶか。

【解答群】

- ア. ページビュー  
イ. ブックマークページ  
ウ. ランディングページ  
エ. リターゲティングページ

## 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. 以下の文章中の□に適するものはどれか。

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込などを行う。不正ログインを防ぐ方法として、□①を利用できることが多い。□①は一定時間ごとに自動的に新しく変更され、一度使用したものは無効となるため、不正な送金被害などにあうリスクを低減させることができる。

### 【解答群】

ア. サーバ証明書

イ. バイオメトリクス認証

ウ. パケットフィルタリング

エ. ワンタイムパスワード

b. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

多くのオンラインショッピングサイトでは、重要な情報がインターネット上で盗聴されたり、改ざんされたりしないように、□①というしくみを利用している。氏名や配送先の住所などの個人情報、クレジットカード番号などがすべて□②されてやりとりされる。

### 【解答群】

	①	②
ア	SEO	アーカイブ
イ	SEO	暗号化
ウ	SSL/TLS	アーカイブ
エ	SSL/TLS	暗号化

c. マクロの説明として、適するものはどれか。

### 【解答群】

ア. Webサイトの通信を盗み見たり、キーボードでの入力内容を記録したりして外部に送信するプログラム。

イ. 悪意あるソフトウェアの総称。

ウ. アプリケーションソフトの複数の操作をプログラムとして記述しておき、必要に応じて呼び出せるようにする機能。

エ. 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ソフトウェア。



- d. 情報漏えいの防止の観点から、デジタル端末やインターネットを利用する際の行動として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. Bluetoothを介して、デジタルカメラから画像ファイルをノートPCに取り込んだ。
- イ. オペレーティングシステム(OS)やアプリケーションソフトウェアを最新の状態に保つため、つねに更新情報を収集して、アップデートを実行した。
- ウ. 個人情報が登録されたデータベースにアクセスできる社員を一部に限定した。
- エ. SMSで「件名：再配達のご確認」という不在通知が届いた。再配達のため、すぐに記載のあったURLから配達先の住所を入力した。

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. ホテルや駅、空港、カフェなどの施設や、列車内や飛行機内などの公共交通機関、大都市や観光地の屋外で、無線LANを使用してインターネットに接続するサービスを何とよぶか。

【解答群】

ア. Bluetooth                      イ. NAS                      ウ. 公衆通信網                      エ. 公衆無線LAN

b. マイナンバーカードに関する説明として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. 運転免許証やパスポートと同様、写真付き本人確認書類として利用できる。
- イ. コンビニエンスストアで、住民票の写しなどの各種証明書を取得できる。
- ウ. 他人のマイナンバーカードの情報を不正入手すると、罰則が科せられる。
- エ. 本人確認書類として、ショップの会員登録の際に事業者がカードの両面をコピーし、確認できる。

c. 以下の文章中の□に適するものはどれか。

美術館、博物館などの所蔵品や図書館の書籍をデジタル化し、データベース化などにより保管して利用するための取り組みを□①とよぶ。また、大学や研究機関の論文や学位論文、紀要などの知的生産物をデジタルデータとして集積し、保存や公開を行うためのシステムやサービスを□②とよび、多くの人が研究成果を参照することができる。

【解答群】

	①	②
ア	デジタルアーカイブ	eラーニング
イ	デジタルアーカイブ	機関リポジトリ
ウ	デジタルトランスフォーメーション	eラーニング
エ	デジタルトランスフォーメーション	機関リポジトリ

- d. インフラや個人のもつ特性によって、コンピュータやインターネットなどの情報通信技術を利用できる者と、利用できない者の間には格差が発生しうる。この格差のことを何とよぶか。

【解答群】

- |              |             |
|--------------|-------------|
| ア. 脆弱性       | イ. デジタルデバイド |
| ウ. デジタルネイティブ | エ. ビューアビリティ |

**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いません。

©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](http://www.cgarts.or.jp)

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