

1.4 マルチメディア(4)

<知識レベル問題>

問1 Check ☐ ☐ ☐ ☐

難易度：☆

ペイント系ソフトウェアとドロー系ソフトウェアに関する記述のうち、適切なものはどれか。

- ア ペイント系ソフトウェアで描いた曲線を拡大した場合、ドロー系ソフトウェアで描いた曲線を拡大するよりも滑らかに表示される。
- イ ペイント系ソフトウェアで作成した画像は、ドロー系ソフトウェアで作成した画像よりもジャギーが目立つ。
- ウ ペイント系ソフトウェアで作成した画像をベクタグラフィックス、ドロー系ソフトウェアで作成した画像をラスタグラフィックスという。
- エ ペイント系ソフトウェアはベクタルデータを使用するため、ドロー系ソフトウェアよりも初心者には使いにくい。

P. 238

問2 Check ☐ ☐ ☐ ☐

難易度：☆

CG技術に関する説明文①、②と技術名の組合せとして、適切なものはどれか。

- ① 建物や物体などの立体物に、映像などを投影し様々な視覚効果を出す技術
- ② モデリングされた物体の表面に、柄や模様を貼り付けて質感を出す技術

①		②
ア	デジタルサイネージ	テクスチャマッピング
イ	デジタルサイネージ	プロジェクションマッピング
ウ	プロジェクションマッピング	テクスチャマッピング
エ	プロジェクションマッピング	バーチャルリアリティ

P. 238

問3 Check ☐ ☐ ☐ ☐

難易度：☆

現実を捉えた映像などに、コンピュータが作り出す情報を重ね合わせて現実世界を拡張する技術はどれか。

- ア AR イ CG ウ SR エ VR

P. 239

マルチメディア技術の応用

＜実践レベル問題＞

問 4

Check

難易度：☆☆

ラスタグラフィックスに関する次の記述中の a, b に入れる字句の組合せとして、適切なものはどれか。

a 系ソフトウェアで用いられ、グラフィックスを b と呼ばれる点の集まりとして扱う方法であり、 b ごとに色の種類や明るさが調節できる。

	a	b
ア	ドロー	ピクセル
イ	ドロー	ベクトル
ウ	ペイント	ピクセル
エ	ペイント	ベクトル

P.239

問 5

Check

難易度：☆☆

3DCGの説明として、適切なものはどれか。

- ア コンピュータを利用して、奥行きや立体感のある画像を描いたり、編集したりする技術である。
- イ 現実にかかる複雑な科学現象などを、模擬的に実験するためのプログラムや仕組みのことである。
- ウ 現実にはあり得ない世界をコンピュータで実現して、体験できる仮想現実である。
- エ 製品の設計を支援するコンピュータシステムである。

P.239

問 6

Check

難易度：☆☆

バーチャルリアリティの説明として、最も適切なものはどれか。

- ア 画像を上から順次表示するのではなく、モザイク状の粗い画像をまず表示して、徐々に鮮明に表示することによって、GUIを改善することである。
- イ コンピュータで模倣した物体や空間を、コンピュータグラフィックスなどを使用して実際の世界のように知覚できるようにすることである。
- ウ 自動車や飛行機の設計に使われている風洞実験などの代わりに、コンピュータを使用して模擬実験することである。
- エ 別々に撮影した風景と人物の映像をコンピュータを利用して合成し、実際とは異なる映像を作ることである。

P.239

1.5 ヒューマンインタフェース(1)

<知識レベル問題>

問1 Check ☐ ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

ユーザビリティを評価する指標として、適切でないものはどれか。

- ア システムやサービスを利用する際のアクセスのしやすさの度合い
- イ システムやサービスを利用する際の効率の度合い
- ウ システムやサービスを利用する際の満足度の度合い
- エ システムやサービスを利用する際の有効性の度合い

P. 240

問2 Check ☐ ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

大きな画像を縮小し、並べて表示しておくものはどれか。

- ア アイコン
- イ ウィンドウ
- ウ サムネイル
- エ ヘルプ

P. 240

問3 Check ☐ ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

一般的なGUIのメニュー操作において、ユーザが複数のオプションを選択する必要があるときのメニューの形式として、適切なものはどれか。

- ア チェックボックス
- イ テキストボックス
- ウ ポップアップメニュー
- エ ラジオボタン

P. 240

問4 Check ☐ ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

プログレスバーの説明として、適切なものはどれか。

- ア 画面の表示領域を移動する。
- イ 処理の進行状況を，グラフの棒の長さで表示する。
- ウ 選択可能な項目の一覧を，横に並べて表示する。
- エ 選択したメニューの更に詳細なメニューを縦に並べて表示する。

P. 240

1.5 ヒューマンインタフェース(2)

<知識レベル問題>

問1 Check ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

Webユーザービリティの説明として、適切なものはどれか。

- ア Webサイトの使いやすさのこと
- イ Webページのスタイルを統一すること
- ウ 障がい者や高齢者がWebサービスを利用する障壁を排除する考え方のこと
- エ 障がい、年齢、性別などにかかわらず、Webサイトを使える設計のこと

P. 241

問2 Check ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

W3Cが勧告しているWCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) に、含まれないものはどれか。

- ア 情報はユーザーが知覚できる方法で提示可能でなければならない。
- イ 無理な姿勢を取ることなく、少ない力で利用可能でなければならない。
- ウ ユーザーインタフェースの構成要素は操作可能でなければならない。
- エ ユーザーインタフェースの操作は理解可能でなければならない。

P. 241

問3 Check ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

HTMLなどと切り離して、文書の文字の大きさ、文字の色、行間などのレイアウトを定義できるものはどれか。

- ア CGI イ CSS ウ GUI エ RSS

P. 242

問4 Check ☐ ☐ ☐ 難易度：☆

非常口マークや車椅子マークなど、明度差のある2色で単純な図として表現する視覚記号はどれか。

- ア GUI イ アイコン ウ 道路標識 エ ピクトグラム

P. 242

Webデザイン

＜実践レベル問題＞

問5 Check □ □ □ □ 難易度：☆☆

Webアクセシビリティの説明として、適切なものはどれか。

- ア Webサイトを活用したマーケティング手法である。
- イ Webページのデザインを統一して管理することを目的とした仕組みである。
- ウ 年齢や身体的条件にかかわらず、誰もがWebを利用して、情報を受発信できる度合いである。
- エ 利用者がWebページに入力した情報に基づいて、Webサーバがプログラムを起動して動的に表示内容を生成する仕組みである。

P. 242

問6 Check □ □ □ □ 難易度：☆☆

ユニバーサルデザインの7原則として、適切なものはどれか

- ア 公平性, 自由度, 単純性, 明解さ, 安全性, 低負担, 空間性
- イ 公平性, 満足度, 単純性, 有効さ, 安全性, 低負担, 空間性
- ウ 効率, 自由度, 単純性, 有効さ, 安全性, 低負担, 空間性
- エ 効率, 満足度, 単純性, 明解さ, 安全性, 低負担, 空間性

P. 242

問7 Check □ □ □ □ 難易度：☆☆☆

Webサイト作成におけるモバイルファーストの考え方に関する記述のうち、適切なものはどれか。

- ア PCでもスマートフォンでもストレスなく利用できるように、Webサイトを作成する。
- イ PC向けWebサイトに掲載している情報と全く同じ内容を、スマートフォン向けWebサイトにも掲載する。
- ウ スマートフォンでのみ閲覧できるWebサイトを作成する。
- エ スマートフォン向けWebサイトを先に設計し、それを基にPC向けWebサイトを設計する。

P. 243

システムの形態

＜実践レベル問題＞

問5

Check

□□□□

難易度：☆☆

広域に分散する複数のコンピュータをLANやインターネットなどのネットワークで結び、並列処理することによって一つの高性能コンピュータのように利用できるようにする方式を何と呼ぶか。

- ア IDE (Integrated Development Environment)
- イ グリッドコンピューティング
- ウ シンククライアント
- エ マイグレーション

P. 244

問6

Check

□□□□

難易度：☆☆☆

仮想環境に関する記述①～③と仮想環境の種類の組合せとして、適切なものはどれか。

- ① 一つの物理マシンに仮想化ソフトウェアを直接インストールし、複数のゲストOSを動作させる。
- ② ホストOS上にアプリケーションを格納する箱を複数作成して、アプリケーションを実行させる。
- ③ 基となるホストOSを用意し、ホストOS上に仮想化ソフトウェアをインストールしてゲストOSを動作させる。

P. 244

	①	②	③
ア	コンテナ型	ハイパバイザ型	ホスト型
イ	ハイパバイザ型	ホスト型	コンテナ型
ウ	ハイパバイザ型	コンテナ型	ホスト型
エ	コンテナ型	ホスト型	ハイパバイザ型