

選択解答問題（1問1点）用語理解：10問

問1) 3DCGはポリゴンが集まった（ ）とマテリアルでできている
(ア) パーテックス (イ) エッジ (ウ) メッシュ (エ) サーフェス (オ) テクスチャ
問2) 3DCGのマテリアルはシェーダーと（ ）でできている
(ア) パーテックス (イ) エッジ (ウ) メッシュ (エ) サーフェス (オ) テクスチャ
問3) 3DCGのジオメトリをレンダリング時に変形させて凹凸を表現するマップを（ ）マップという
(ア) アルベド (イ) ノーマル (ウ) クラウド (エ) ディスプレイメント (オ) オバシディ
問4) 3DCGでは、オブジェクト同士が突き抜けたりしないように（ ）の設定をおこなう
(ア) トランスペアレncy (イ) コリジョン (ウ) サブディビジョンサーフェス (エ) プリアン (オ) コンストレイント
問5) p2という拡張子のパターンデータは直接CLOに読み込めないで、（ ）というファイル形式に変換する
(ア) pdt (イ) ppt (ウ) xls (エ) doc (オ) ddt
問6) CLOからエクスポートできる3Dモデルのデータ形式で、3Dプリンタの出力に対応するのは（ ）というファイル形式である
(ア) obj (イ) flx (ウ) glTF (エ) gbo (オ) alembic
問7) CLOの3Dシミュレーションで、細かなドレープを表現したり生地同士の衝突を正しく判定させるには、（ ）の値を小さく設定する
(ア) 不透明度 (イ) 粒子間隔 (ウ) 粗さ強度 (エ) 反射強度 (オ) スキンオフセット
問8) CLOでインポートできる3Dデータのファイルは、obj、collada、flx、glTFと、（ ）というファイル形式である
(ア) stl (イ) xsl (ウ) alembic (エ) x3d (オ) psv
問9) 生地などの凹凸を擬似的に表現するために使用する、ポリゴンの法線方向を示すマップのことを（ ）マップという
(ア) スペキュラ (イ) グロッシネス (ウ) オバシディ (エ) ディフューズ (オ) ノーマル
問10) 3Dモデルを現実世界の物理現象に基づいてレンダリングする方式を（ ）という
(ア) PLM (イ) DAO (ウ) KPI (エ) CPA (オ) PBR

選択解答問題（1問1点）オペレーション理解：25問

問11) CLOでパターンへのデータをインポートする時の説明として間違っているものをひとつ選べ
(ア) CLOでは、p2形式のパターンデータを直接インポートすることはできない (イ) CLOでは、パターンデータをインポートする際、地の目角度を変更することができる (ウ) CLOでは、ひとつの操作画面に複数のパターンデータを追加してインポートすることができる (エ) CLOでは、単身のパターンデータをインポートすると、対象パターンを自動的に作成することができる (オ) CLOでは、aiファイルやpdtファイルをパターンとしてインポートすることができる
問12) CLOのファイルエクスポートに関して間違っているものをひとつ選べ
(ア) CLOでは、DXF形式のデータをエクスポートすることができる (イ) CLOでは、STL形式のデータをエクスポートすることができる (ウ) CLOでは、OBJ形式のデータをエクスポートすることができる (エ) CLOでは、FBX形式のデータをエクスポートすることができる (オ) CLOでは、Alembic形式のデータをエクスポートすることができる
問13) CLOのアバターに関して正しいものをひとつ選べ
(ア) CLOのアバターはCO3なので無料で商用利用することができる (イ) CLOのアバターはアニメーションモードだと自動でまばたきをする (ウ) CLOのアバターは目の質感やテクスチャを変えることはできない (エ) CLOのアバターの足のサイズを変えることはできない (オ) CLOのアバターの手のサイズを変えることはできない
問14) CLOのアバターの加工の可否について正しいものをひとつ選べ
(ア) CLOのアバターの髪にアニメーションを適用して動かすことはできない (イ) CLOのアバターの腕のテクスチャに色をせ、メイクアップすることはできない (ウ) CLOのアバターの手のテクスチャの爪の部分に色を塗り、ネイルアートを施すことはできない (エ) CLOの腕やデリのテクスチャにヘナやタトゥーをデザインすることはできない (オ) CLOの腕のテクスチャ画像にペイントしてタイツを覆かのようにすることはできない
問15) CLOのアバターに関する操作で正しいものをひとつ選べ
(ア) CLOのアバターはエクスポートできないので、外部ソフトで編集することはできない (イ) CLOのアバターは人体の関節の可動範囲を忠実に再現しているで、一定の範囲以上は動かさない (ウ) CLOのアバターは重心の位置をシミュレートしているで、不自然に傾けると倒れてしまう (エ) アバターのポーズを変える際「shift+x」でX線関節表示にして動かす関節を指定し、ギズモが出ている状態で再度「shift+x」を押すと、通常のアバター表示状態でポーズを変えることができる (オ) アフサイズに設定したアバターで配置点がアバターの中にめり込んで隠れてしまう場合は、「移動」ツールで配置点をアバターに隠れないところまで引き出すことができる
問16) 2D画面でのパターン作成について間違っているものをひとつ選べ
(ア) 「四角形」「多角形」「パターン編集」「内部図形」「パターン展開」といったツールを使えば、CLO上でもパターンを作成することが可能である (イ) 「多角形」ツールでパターンを作成する場合、始点と終点をつないで線分が閉じなければパターンにはならない (ウ) 「多角形」ツールでCtrlキー(Windows)/⌘キー(Mac)を押しながら左クリックするとカーブ点がつくられ、曲線を描くことができる (エ) 「内部図形/線」ツールは、描き初めの点が必要パターンの中になければならない (オ) 「コンフィグレーター」で作成したパターンはパーツを個別に編集することはできない
問17) CLOのパターン操作について間違っているものをひとつ選べ
(ア) 複数のパーツを併合してひとつのパーツにすることができる (イ) カップを使って作成した曲線は、ベジェ曲線のハンドルを使用して曲率を変更することはできない (ウ) パターン外周線に接しない内部図形はカットできない (エ) 対象パターンは半身に編集を加えらもう一方の半身も同じように編集される (オ) パターン外周線に接する平行内部線や直角内部線を作成すると、その内部線でパターンをカットすることができる
問18) CLOのパターン編集について間違っているものをひとつ選べ
(ア) 「パターン編集」ツールでパターン外周線を選択してドラッグしながらクリックをすると、移動距離を数値で入力することができる (イ) 「パターン展開(1)」は展開の基準がなので基準の側の寸法を変えることはできないが、「パターン展開(線)」は展開する側も基準になる側も両方数値を変更することができる (ウ) 「展開してダンプ追加」はダンプの量分パターンを展開するのでダンプを入れた線の長さは変わらないが、「ダンプ追加」はダンプを入れた線の長さがダンプ分量に応じて短くなる (エ) 「直角内部線作成」は、選択した線に対して直角、X軸に対して直角、Y軸に対して直角な線が引けるだけでなく、実は90°以外の角度も指定できる (オ) 「対称修正展開」と「展開」は名称は違うが内容は全く同じ機能である
問19) CLOの縫い合わせに関して正しいものをひとつ選べ
(ア) 「縫い合わせ」は、縫い合わせる線の長さが異なる場合と縫い合わせることはできない (イ) 「縫い合わせ」では、点で分断された複数の線を指定して縫い合わせることはできない (ウ) 「自由縫い合わせ」は、その名の通りパターン外周線、内部線だけでなく、基準線や線が引かれていないところも自由に縫い合わせることができる (エ) 「自由縫い合わせ」は、縫い始めと縫い止まりという方向の概念がなく、常に自動的に正しい方向で縫い合わせられる (オ) 「縫い合わせ編集」は、シミュレーションした後でも特定の縫い合わせ指示を指定して反転することができる
問20) CLOの縫い合わせに関して間違っているものをひとつ選べ

	(A) 内部編集を作成したあと「レイヤークロウン(下)」で作成したパーツは、外用だけでなく内部にも自動的に縫い合わせ指示される
	(I) フラッシュで分断されている隙は、それらの面を同一面に縫い合わせる隙を作ることができる
	(I) CLOの縫い合わせには、リアルタイムで3D視る合わせの挙動とノーマルマップが設定されている
	(E) 「複数縫い合わせ」は、パターン領域内で複数の面を指し示して縫い合わせることができる
	(A) CLOの縫い合わせは、属性編集で適切な指示をすることで3Dシミュレーションで縫い目を表示させることができる
問21	CLOの3D画面でのパターンの配置について正しいものをひとつ選べ
	(A) 3D画面で配置したパターンを移動すると、2D画面のパターンも連動して位置が変わる
	(I) 3D画面でパターンに配置点を示し、配置点を使用してパターンを配置した場合、配置した後でパターンの位置を動かすことはできない
	(E) 2D画面で縫い合わせ指示をすることで、3D画面でパターンにパターンを配置し、3D画面で縫い合わせの指示を出すことができる
	(A) 3D画面でパターンを配置してシミュレーションした後で、着せ付けしたパターンの裏面にパターンを配置することはできない
	(E) 対応パターンで作成でクロウン状態になっているパターンは、左右の穴が別な方向で前後を左の裏に配置してもシミュレーション時に自動的に修正してくれる
問22	CLOの3D画面でのパターンの配置と縫い合わせについて間違っているものをひとつ選べ
	(A) パターン配置の形状スタイルは、曲面と平面を切り替えることができる
	(I) 縫い合わせの設定をし、シミュレーションをした後でも、パターンの裏表を反転することができる
	(E) パターから離れた場所にパターンを配置すると、縫い合わせ前にパターンが重力で落ちてしまい正しく着せ付けられない事がある
	(E) パターンの重なり順は自動的に処理されるので、配置する際に重なり順を意識する必要はない
	(E) 「縫い付けられたパターンに配置(下)」は、縫い合わせを設定したパターンの下(裏面)に重なるように配置され、縫い合わせれる
問23	配置、重ね合わせの上下関係があるパターンに関する操作として間違っているものをひとつ選べ
	(A) 3D画面で配置する際に重ね合わせ機能に押し、下になる(内側に入る)部分から順に縫い合わせる
	(I) CLOのパターンではデフォルトでレイヤー2に設定されているので、そのパターンより内側に配置するものはレイヤー1に、外側に配置するものはレイヤー2に設定しなければ正しく着せ付けられない
	(E) 重なりが重なってしまったパターンは、属性編集で適切なレイヤーを指定すると、シミュレーションをかけた後に正しく位置に収まってくることもある
	(E) 2Dパターンの画面でサプレヤーの機能を使ってパターンの配置の上下関係を設定しておく、とシミュレーションをかけた後に指定した上下関係になる
	(E) 上になっているパターンは、縫い合わせ指示をした3D画面で配置する際に右クリックメニューの「縫い合わせられたパターンに配置(上)」を選んで配置すると指定した場所に縫い合わせられる
問24	CLOのレイヤー、サブレイヤーについて正しいものをひとつ選べ
	(A) シミュレーション属性のレイヤーのパラメータは、数値が大きいが内側に配置される
	(I) 手前のレイヤーに配置されたパターンは、自動的に奥のレイヤーに配置されているパターンよりも拡大される
	(E) サプレヤーはレイヤー設定で重なりのある前後関係をつけたパターンに対してパーツを乗せる時のみ使用できる
	(E) レイヤーにパラメータを設定して衣装の前後関係をつけてシミュレートした後、レイヤー設定のパラメータを0に戻すと衣装の前後関係も元に戻る
	(E) サプレヤー設定でパターンにパーツを関連付けると、マイナスの設定をするとはパターンの内側(裏面)にパーツを配置できる
問25	CLOの格子間隔について間違っているものをひとつ選べ
	(A) 格子間隔の設定は最小でも、最大で20の範囲に制限されている
	(I) 細いパーツや半端の小さいカーブは、格子間隔が大きくなり正しく描画されない
	(E) 格子間隔を小さくすると、着せ付けのシミュレーションで演算の負荷が高くなり、処理に時間がかかることがある
	(E) 「衣装完成度を高める」コマンドを実行すると、格子間隔、追加の厚み・束突、スキャンオフセットの値が自動的に小さい値に設定される
	(E) クロウン状態の対応パターンは、片方の格子間隔を変更するともう一方の格子間隔も同じように変更される
問26	CLOのファブリックデータについて正しいものをひとつ選べ
	(A) CLOのプリセットのファブリックデータは、属性編集の特性パラメータを変更することはできない
	(I) CLOのプリセットのファブリックデータは、もともと設定されているテクスチャやノーマルマップの他に、新たにワフネマップやオアシスマップを追加することはできない
	(E) CLOのプリセットのファブリックデータは、裏、裏面にそれぞれ違う色やテクスチャなどは設定できるが、物理は表、裏、裏面に2つに変更することはできない
	(E) CLOのプリセットのファブリックデータは、全てノーマルマップはセットされているが、ディスプレイメントマップは入っていない
	(E) CLOのプリセットのファブリックデータには、レンダリングしないと表示されないようなファースの素材は含まれていない
問27	ピンについての説明で間違っているものをひとつ選べ
	(A) パターンに「ピン」を打つと、ピンを打った場所を空間に固定することができる
	(I) 「ピン」はボタンやクロウン列の他の要素のメッシュ頂点をダブルクリックすると、その座標位置にピンを設定できる
	(E) 「ピン」ツールで作成したピンを選択して右クリックするとピンをアタチに定めることができる
	(E) 「ピン」で空間にとめたパターンは、固定した場所から移動することはできない
	(E) レイヤーに空間にとめたピンは、固定した場所を移動することはできない
問28	「非アクティブ」「固定」「解放」についての説明で間違っているものをひとつ選べ
	(A) 「非アクティブ」はパターンが空間に固定された状態になるが、シミュレーションをかけた他の生地が重力で引き抜けるなど、存在していない扱いになる
	(I) 「解放」を固定したパターンのパーツは、縫い合わせの指示は保持しているが、パターンだけでなく縫い合わせも含めてシミュレーション上存在しない扱いになる
	(E) 「解放」されているパターンに縫い合わせの固定してある状態やシミュレーションをかけた場合、固定していないパターンが固定されているパターンに引き寄せられる形で縫い合わせる
	(E) 「固定」されているパターンは、空間にパターン固定された状態になり、固定を解除すると必ず動かす事ができる
問29	ゴム設定について間違っているものをひとつ選べ
	(A) ゴム設定はパターン外周線、内部線に設定することができる
	(I) ゴム設定で比率のパラメータを100に設定すると、設定した分は伸び縮みなくなる
	(E) ショーリングをONにすると、設定した部分の折りゴムの伸びが解放される
	(E) ゴム設定は、マテリアルの比率や100%以上の比率は設定できないように30~100の範囲に制限されている
	(E) ゴム設定は縫い合わせの比率や寸法は指定できるが、折った部分のみなどを指定することはできない
問30	圧力設定について間違っているものをひとつ選べ
	(A) パターに着せたTシャツにプラスの圧力を設定するとTシャツは膨らみ、マイナスの圧力を設定するとアタチに貼り付く
	(I) 隙間に高い圧力設定をすると、縫い合わせが引き伸ばされて隙間が開くことがある
	(E) ダンゴなどの膨らみの表現は、「レイヤークロウン(下)」でパターンを複製し、それぞれに圧力設定と同じだけプラスの数値を設定する
	(E) 圧力設定のプラスの値は生地を表側に向かって、マイナスの値は裏面に向かって力が加わる
	(E) アタチへの着せ付けや、縫い合わせ、ピンの固定などをしていない単体のパターンに圧力をかけてシミュレーションすると、どこかへ飛んでいってしまう
問31	ボタンとボタンホールの設定について間違っているものをひとつ選べ
	(A) ボタンは一度に複数個同時に配置することはできないので、ひとつずつパターンを割ってパターン上に置いていかなければならない
	(I) ボタンが対応パターンの場合、ボタンを配置すれば対応パターンにボタンホールを複製することができる
	(E) ボタンはサイズや形状、置き、あの掛け方、材質など属性編集で変更することができる
	(E) ボタンに配置したボタンはボタンホールに変換することができる
	(E) ボタンホールのロック位置やボタンホールの角度は、それぞれボタンホールごとに個別に変更することができる
問32	CLOのプリーツ設定について間違っているものをひとつ選べ
	(A) CLOの2D画面では、折り曲げ角度によって内部線の色分けがされており、山折は赤、谷折りは青、180°の平らな状態が青色で示されている
	(I) CLOのプリーツの縫い合わせはすべて「Turned」でなければ縫い合わせることができる
	(E) プリーツを設定した内部