

選択解答問題 (1問1点) 所属階層：30問

問1) 3DCGの形状データは（ ）の属よりできている
(ア) スカラー (イ) ベクトル (ウ) テンソル ( <b>エ</b> ) ボリゴン (オ) アルゴリズム
問2) 3DCGモデル表面の法線方向を表し、視覚的に凹凸を表現するのに使用する画像データを（ ）と言う
(ア) ノーマルマップ (イ) ハイトマップ (ウ) ディファーズマップ ( <b>エ</b> ) ラファネスマップ (オ) オバシディマップ
問3) 3DCGのデータを画面などに出力する事を（ ）と言う
(ア) リギング (イ) テクスチャリング ( <b>ウ</b> ) レンダリング ( <b>エ</b> ) ファクタリング (オ) ドローイング
問4) 3DCGでも使用される画像処理に特化した演算処理装置のことを（ ）と言う
(ア) CPU (イ) GPU (ウ) GPU ( <b>エ</b> ) GPP (オ) BCC
問5) ARやWEBブラウザなどで使用するgITFのうち、バイナリ形式のデータを（ ）と言う
(ア) DPI (イ) PPI (ウ) XML ( <b>エ</b> ) PLT (オ) GLB
問6) CLOの3Dシミュレーションで、より豊かなドレープや細かいギャザーを表すには（ ）の設定値を小さくする
(ア) 追加の骨 ( <b>イ</b> ) 粒子間隔 (ウ) 圧力 ( <b>エ</b> ) Z軸距離 (オ) 曲率
問7) CLOの3Dシミュレーションでは、アバターと衣装の間に（ ）という数値の値が設定されている
(ア) スキンオフセット (イ) 粒子間隔 (ウ) 反射強度 ( <b>エ</b> ) クリップング (オ) コンストレイント
問8) 現実の物理法則に即って先のシミュレーションを行う3DCGレンダリング手法を（ ）と言う
(ア) OEM (イ) IES (ウ) MRI ( <b>エ</b> ) PTA (オ) PBR
問9) 3DCGの照明設定で、ハイダイナミックレンジ合成画像データを使用する照明を（ ）という
(ア) HBAO (イ) HBAQ (ウ) HTTP ( <b>エ</b> ) HDR (オ) HDMI
問10) レンダリング時に3Dオブジェクトのジオメトリを実行させるマップを（ ）と言う
(ア) リフレクトマップ (イ) アルベドマップ (ウ) スペキュラマップ ( <b>エ</b> ) グロッシネスマップ (オ) ディスプレイルメントマップ

選択解答問題 (1問1点) オペレーション階層：25問

問11) CLOのファイルインポートに関して正しいものを選び
(ア) CLOではDXF形式のデータはインポートできない (イ) CLOではFBX形式のデータはインポートできない ( <b>ウ</b> ) CLOではPO2形式のデータはインポートできない ( <b>エ</b> ) CLOではPDF形式のデータはインポートできない (オ) CLOではAI形式のデータはインポートできない
問12) CLOのファイルエクスポートに関して正しいものを選び
(ア) CLOではDXF形式のデータはエクスポートできない (イ) CLOではFBX形式のデータはエクスポートできない (ウ) CLOではOBJ形式のデータはエクスポートできない ( <b>エ</b> ) CLOではPDF形式のデータはエクスポートできない (オ) CLOではAI形式のデータはエクスポートできない
問13) CLOのアバターに関して正しいものを選び
(ア) CLOのアバターはOCB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髪はたきえる (ウ) CLOのアバターは髪色やセリフが設定されていないので、手を握ったり髪を曲げたりすることはできない ( <b>エ</b> ) 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のアバターは口を開くことはできない
問14) CLOの基本操作や環境設定に関して間違っているものを選び
(ア) CLOではレンダリング画像の背景は変更することができるが、シミュレーションモードの2D画面と3D画面の背景は変更できない (イ) CLOには作業データをその環境で自動的に保存する機能がある (ウ) CLOの操作画面の2Dウィンドウと3Dウィンドウの位置は任意に変えることができる ( <b>エ</b> ) CLOのライブラリのタブにある「通知」ボタンを押すと、PC上の任意のフォルダをライブラリに追加することができる (オ) CLOでは一つの操作画面に複数のアバターやパターンを追加で読み込むことができる
問15) CLOでのパターン編集について間違っているものを選び
(ア) 複数のパターンを選択する場合は、対象のパターン全てをドラッグして囲むことで指定することができる (イ) 「パターン編集」「点/線変形」ツールは、パターン外周線や点、内周線や点を操作することができる ( <b>ウ</b> ) 「パターン展開」ツールでは、開く角度や距離などの正確な数値を入力してパターンを展開することはできない ( <b>エ</b> ) 「カーブ点編集」ツールで作成した曲線は、「パターン編集」で点を選択してもハンドル（ノブ）が表示されない (オ) 「パターン編集」ツールでパターン外周線を選択し、移動しながら右クリックすると、移動距離を数値入力することができる
問16) CLOでの作図について間違っているものを選び
(ア) 「四角形」や「円」の作図ツールは、2D画面上で右クリックで作図サイズの数値入力できるダイアログボックスが開く (イ) 「多角形」ツールは書き始めの点を作成し、線を引き方向にカーソルを移動して右クリックすると、線の長さを数値入力できるダイアログボックスが開く (ウ) 「多角形」ツールは、X軸、Y軸など基準の線に対して対称に作図をすることが出来る ( <b>エ</b> ) 「多角形」ツールは、点と点を線で結ぶ作図しかすることができない (オ) 「内部図形/線」ツールは「多角形」ツール同様に線の両端を数値入力して作図することができる
問17) CLOでの内部図形/内部線作図について間違っているものを選び
(ア) 「内部図形/線」「内部四角形」「内部円」ツールは、いずれもパターン内部に書き始めの点を設定しなければ作図できない (イ) 「四角形」ツールは四角形の両端を任意の距離で複製してから一度に作図することができるが「内部四角形」はひとつずつ作図できない (ウ) 「内部図形/線」ツールで内周線を引きながらパターンをカットする場合、内周線がパターン外周線に接していなければならない ( <b>エ</b> ) 「内部円」ツールは円の一部分がパターン内部にあれば、円の大部分がパターンからはみ出していても作成できる (オ) 「ダーフ」ツールはパターン内部に切り抜くダーフの全てが収まらなければ作成できない
問18) CLOでの基礎線/基礎図形について間違っているものを選び
(ア) CLOで開いたパターンの基礎線は、複製されたままでは「パターン編集」ツールなどで操作することはできない (イ) 「基礎多角形」ツールはパターンに新たな基礎線を書き込むことができる (ウ) 基礎線は右クリックのコンテキストメニューなどで「基礎線ロック解除」をするなど操作できるようになる ( <b>エ</b> ) 「基礎四角形」「基礎円」は、「内部四角形」「内部円」同様、書き始めの点がパターンの中になければ作図できない (オ) 「基礎ダーフ」も「ダーフ」ツール同様、パターン内部に切り抜くダーフの全てが収まらなければ作成できない
問19) CLOの2D画面でのパターンの扱いで間違っているものを選び
(ア) 「四角形」ツールで四角形を作成し、その内周線上に「点追加/線分割」で点を追加し、その点を「点/線変形」で移動させてパターン形状を作ることができる (イ) 「多角形」ツールでCtrlキー(Windows)/Cmdキー(Mac)を押しながら右クリックするとカーブ点がつくれ、曲線を描く事ができる (ウ) 「対称パターン」を適用して作成したパターンは、併合して一つのパターンにしてもクロソニ状態は解除されない ( <b>エ</b> ) 「多角形」ツールでパターンを作成する場合、始点と終点必ず同じところに置かれ、線が閉じていなければならない (オ) 読み込んだパターンに無い線が引いた場合「隠し」ツールで隠し代をカットする
問20) CLOでの芯の設定について正しいものを選び
(ア) CLOでパターンに芯を張る場合、パターンを裏返して裏から芯を張らなくてはならない (イ) 芯の設定を解除する場合は、貼った分の芯を書きの設定で消せばいい (ウ) パターンに内部図形を付加することで、内部図形の部分に芯を書き替えることができる ( <b>エ</b> ) 芯の設定をした部分には芯が引かれるためカーブの設定をすることはできない (オ) CLOの芯は縦書きは一種類しかない

