

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) タフネス (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らしないように（ ）の設定をおこなう
(ア) トランスペアレンシー (イ) コリジョン (ウ) サブディビジョンサーフェス (エ) フーリアン (オ) コンストレイント
問5) pd2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) グロッシュネス (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法を（ ）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でパターンデータ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、pd2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、半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pdf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COB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のアバターの手の大きさを変えることはできない
問14) CLOのアバターの新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のせ、メイクアップすることはできない (ウ) CLOのアバターの手の手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フを覆かた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) アフラス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いこなせば、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、曲線を描く事ができる (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) カープを使って作成した曲線は、ベジエ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と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(点)」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) 「展開してダブツ追加」はダブツを量分パターンを展開するのでダブツを入れた線の長さは変わらないが、「ダブツ追加」はダブツを入れた線の長さがダブツ分量に応じて短くなる (エ) 「直角内周線作成」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°以外の角度を指定できる (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ができない (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、基礎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

<