

第28回 映像音響処理技術者資格認定試験

試験問題

(2026年6月7日実施)

受験上の注意

この試験問題は、監督者の合図があるまで開かないでください。
試験開始前に、解答用紙の「受験番号」「氏名」「生年月日」「会場名」を必ず記入してください。

※受験番号欄は、上段に受験番号（数字）を記入し、その下のマーク欄も塗りつぶしてください。

- 試験時間 午前10:15～11:30（75分間）
退席は、11:00以降可能です。
- 机の上に置く物 「受験票」「身分証明書」「黒鉛筆BかHB」「消しゴム」。
試験中、これ以外で机の上に置けるものは「時計（計算機能等が付いていないもの）」「眼鏡」のみです。
※腕時計は外して机の上に置いてください。アラーム付時計は、設定を解除してください。
- 電子機器類 携帯電話、スマートフォン、ウェアラブル端末等、全ての電子機器類は、試験開始前に必ず電源を切り、カバン等にしまってください。
- 解答方法 ①問題をよく読み、答えの番号[1]～[4]の中から1つを選んで、別に配布した「解答用紙（マークシート）」の該当する枠を、黒鉛筆で濃く塗りつぶしてください。
②2つ以上の枠にマークされている解答は、無効となります。
③マークを消す場合には、消しゴムを使って完全に消してください。
- その他 ①試験問題の印刷が不明瞭な場合を除き、試験問題の内容についての質問は一切受けません。
②試験中、監督者の指示に従わない場合は、試験会場から退出させることがあります。不正行為があった場合には、失格となります。

解答用紙は必ず提出してください。
この問題用紙は、お持ち帰りになって結構です。

一般社団法人 日本ポストプロダクション協会

©映像音響処理技術者資格認定制度委員会

設問 1

ポストプロダクションの業務についての記述として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 番組の企画を作成し調査を行うなど、台本完成までを担当する
- [2] 映像の合成や、カラーグレーディング、ファイル変換などを行う
- [3] 編集室に持ち込まれた撮影済み素材を使って、画や音の本編集を行う
- [4] 本編集で完成した映像に、ナレーションや音楽、効果音をつける

設問 2

次の(1)～(4)は、電気回路に用いる単位である。何を表す単位か、最も適切な単位の組み合わせを1つ選びなさい。

- (1) 電流と電圧の積で消費電力
- (2) 電気を流すための圧力である電圧値
- (3) 電気回路を流れる電流値
- (4) 電気抵抗値

- [1] (1) W (ワット) (2) V (ボルト)
 (3) Ω (オーム) (4) A (アンペア)
- [2] (1) V (ボルト) (2) W (ワット)
 (3) A (アンペア) (4) Ω (オーム)
- [3] (1) W (ワット) (2) V (ボルト)
 (3) A (アンペア) (4) Ω (オーム)
- [4] (1) V (ボルト) (2) W (ワット)
 (3) Ω (オーム) (4) A (アンペア)

設 問 3

次の(1)～(7)は、数値の単位である。小さい単位から順に大きくなる組み合わせを1つ選びなさい。

- (1) k (キロ) (2) G (ギガ) (3) M (メガ) (4) T (テラ)
(5) μ (マイクロ) (6) m (ミリ) (7) n (ナノ)

- [1] (7) (5) (6) (4) (1) (3) (2)
[2] (7) (6) (5) (3) (2) (4) (1)
[3] (7) (5) (6) (1) (3) (2) (4)
[4] (7) (6) (5) (1) (3) (2) (4)

設 問 4

電圧が100Vで許容電流が15Aまで使えるコンセントに、定格負荷が100V・1kWと100V・200Wの機器が接続されている。このコンセントは、計算上、残り何アンペアまで使用することができるか。正しいものを1つ選びなさい。

- [1] 1A [2] 2A [3] 3A [4] 4A

設 問 5

インピーダンスについての説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 回路や伝送ケーブルが持つ交流信号に対する抵抗成分を「インピーダンス」という
[2] インピーダンスの単位は、 Ω (オーム) である
[3] 出力側と入力側のインピーダンスが等しい場合、最も効率よく信号エネルギーの伝達ができる
[4] 一般的に映像信号の伝送では、出力側よりも入力側を低くすることが多い

設問 6

正弦波の1サイクルの時間が5msであった。この正弦波の周波数として、正しいものを1つ選びなさい。

- [1] 20Hz [2] 200Hz [3] 500Hz [4] 5kHz

設問 7

次に示すデシベル換算表の、(a)～(d)にあてはまる正しい数値の組み合わせを1つ選びなさい。ただし、この表では小数点第二位以下を四捨五入している。

デシベル値	電圧・電流比	電力比
0 dB	1	1
3 dB	(a)	2
6 dB	2	4
10 dB	3.2	(b)
20 dB	(c)	100
40 dB	100	10000
60 dB	(d)	1000000

- [1] (a) 1.4 (b) 8 (c) 20 (d) 10000
[2] (a) 1.5 (b) 8 (c) 10 (d) 10000
[3] (a) 1.5 (b) 10 (c) 20 (d) 1000
[4] (a) 1.4 (b) 10 (c) 10 (d) 1000

設 問 8

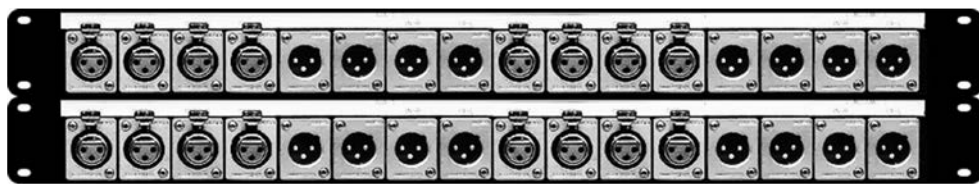
次の(1)～(4)は、デジタルテレビ放送について説明したものである。それぞれ何を説明しているか、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

- (1) 4K/8K 放送を行っている
- (2) 通信衛星を利用してデジタル放送を行っている
- (3) 電波の帯域を13セグメントに分割し、12セグメントを使ってHD放送を行っている
- (4) デジタル放送方式として、日本が採用している

- [1] (1) 地上デジタル (2) BS デジタル (3) BS デジタル (4) ISDB
- [2] (1) BS デジタル (2) CS デジタル (3) 地上デジタル (4) ISDB
- [3] (1) BS デジタル (2) CS デジタル (3) 地上デジタル (4) ATSC
- [4] (1) 地上デジタル (2) BS デジタル (3) CS デジタル (4) ATSC

設 問 9

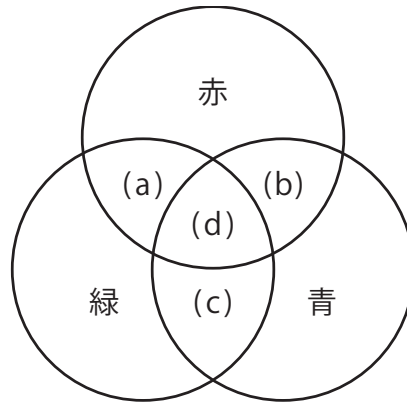
次の写真は、機器ラックに設置されたコネクタパネル（パッチ盤）である。その一般的な名称と用途の説明として、最も適切なものを1つ選びなさい。



- [1] オーディオパッチ盤：アナログ音声用に使われている
- [2] ビデオパッチ盤：主にデジタルとアナログ映像信号に使われている
- [3] キヤノンコネクタパネル：アナログ音声信号やデジタル音声信号などに使われている
- [4] USB ハブ：USB ポートを増設し、複数の周辺機器を同時接続できるようにする

設問 10

次の図は、「加色混合」を示している。(a)～(d) にあてはまる、最も適切な色の組み合わせを1つ選びなさい。



加色混合

- | | | | |
|--------------|----------|----------|-------|
| [1] (a) 黄 | (b) マゼンタ | (c) シアン | (d) 白 |
| [2] (a) マゼンタ | (b) シアン | (c) 黄 | (d) 黒 |
| [3] (a) シアン | (b) 黄 | (c) マゼンタ | (d) 白 |
| [4] (a) 黄 | (b) マゼンタ | (c) シアン | (d) 黒 |

設問11

次の文章は、色に関する3つの要素について記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

人間の視覚を刺激する光の特性には、(a)・(b)・(c) という3つの要素がある。

これはすなわち映像の色の特性を表す尺度でもあり、(d) ともよばれる。

(a) は、明るい・暗いといった光の強弱を指す。

(b) は、赤・緑・黄といった色合いの種別で、それぞれ異なる光の波長を表している。

(c) は飽和度ともよばれ、色の濃さ、鮮やかさの度合いを示している。

- [1] (a) 彩度 (b) 色相 (c) 明度 (d) 色の三属性
- [2] (a) 明度 (b) 色相 (c) 彩度 (d) 色の三属性
- [3] (a) 彩度 (b) 明度 (c) 色相 (d) 光の三原色
- [4] (a) 明度 (b) 色相 (c) 彩度 (d) 光の三原色

設問12

波形モニターの説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 波形モニターは、映像信号を波形表示する測定器である
- [2] 縦軸を信号レベル、横軸を時間として表示する
- [3] レベルが高ければ、明るい映像であると判断できる
- [4] ラスタライザーは、一般的な波形モニターのように映像信号を波形で表示するのではなく、数値のみで表示する測定器である

設問 13

次の(1)～(4)は、HDTV スタジオ信号規格の諸元をまとめたものである。空欄にあてはまる、最も適切な数値の組み合わせを1つ選びなさい。

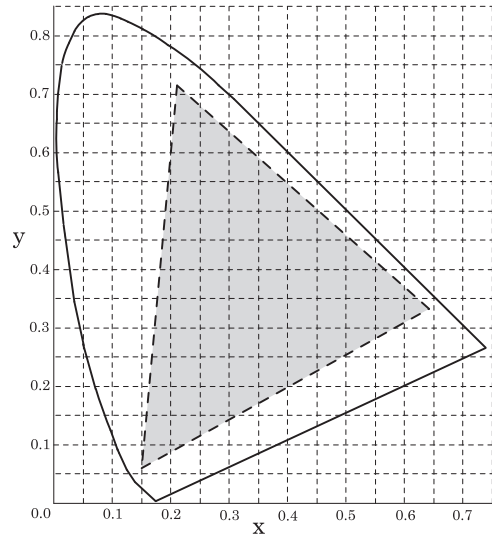
- (1) 有効走査線本数 () 本
- (2) フィールド周波数 () Hz
- (3) アスペクト比 ()
- (4) 輝度信号のサンプリング周波数 () MHz

- [1] (1) 1080 (2) 59.94 (3) 16:9 (4) 74.25
- [2] (1) 1125 (2) 59.94 (3) 14:9 (4) 13.5
- [3] (1) 1125 (2) 29.97 (3) 16:9 (4) 74.25
- [4] (1) 1080 (2) 29.97 (3) 14:9 (4) 13.5

設問 14

次に示す CIE 色度図の説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 実線内は人が認識できる色の範囲を表したものである
- [2] RGB の成分を2次元軸で表現したものである
- [3] 三角形(破線)の領域外の映像信号も、問題なく色の再現ができる
- [4] 三角形の領域をガマットという



CIE 色度図

設問15

次の文章は、映像の品質を決める要素について記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

映像の画質を左右する要素には「解像度」「ビット深度」「フレームレート」「(a)」「(b)」の5項目がある。この中の4項目は、SD から HD、UHD と進化するとともに ITU-R BT.601、BT.709、BT.2020 として規格化されている。しかし「(b)」はこの中で規格化されておらず、長らく最大 (b) は (c) が基準とされてきた。ITU-R BT.2100 では、用途に合わせて PQ 方式と HLG 方式の2つの (d) カーブが定められていて、表現できる最大 (b) が大幅に広がっている。

- [1] (a) 輝度 (b) 彩度 (c) 1000nits (d) HDR
- [2] (a) 色域 (b) 輝度 (c) 1000nits (d) HDR
- [3] (a) 色域 (b) 輝度 (c) 100nits (d) ガンマ
- [4] (a) 輝度 (b) 彩度 (c) 100nits (d) ガンマ

設問16

「1080/24p」についての説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 1080 は、有効走査線数を表している
- [2] 24 は 1 秒間のフレーム数であり、映画作品に適している
- [3] p は、プログレッシブを表している
- [4] 「2-3 プルダウン」方式を用いると、容易に 1080/50i へ変換できる

設 問 17

HD-SDI の説明として、間違っているものを 1 つ選びなさい。

- [1] シリアル伝送方式なので、情報を 1 列に並べて 1 本の信号線で伝送する
- [2] 伝送には、BNC 端子が用いられる
- [3] デジタルオーディオ信号とビデオ信号は、同じ信号線で伝送できない
- [4] 複数の信号線を用いることで、4K 信号も伝送できる

設 問 18

カラーモニターの色温度についての説明として、正しいものを 1 つ選びなさい。

- [1] カラーモニター上では、50%グレイの色温度設定によって色再現が変化する
- [2] 色温度とは、理想黒体を加熱したときに発光する光の色を平均温度で表したものである
- [3] SMPTE や EBU などで規定されている色温度は、D93 である
- [4] 国内では ARIB により規定された色温度がある

設 問 19

次の(1)～(4)は、デジタルシネマカメラを用いた撮影についての説明である。それぞれ何を説明しているか、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

- (1) 記録したデータが画像化されていない生データのままである撮影方法
- (2) 生データのまま記録された素材を、映像として成立させるための後処理
- (3) ファイルベース運用になって登場した、VEに替わる技術者
- (4) 撮影時にあらかじめ決められた変換を行うことで、少ないビット数でも広いダイナミックレンジを得る撮影方法

- [1] (1) Log 収録 (2) デジタル現像 (3) DIT (4) Raw 収録
- [2] (1) Raw 収録 (2) デジタル現像 (3) DIT (4) Log 収録
- [3] (1) Log 収録 (2) アップコンバート (3) カラリスト (4) Raw 収録
- [4] (1) Raw 収録 (2) アップコンバート (3) カラリスト (4) Log 収録

設 問 20

SMPTE タイムコードをフレームレート 29.97 の放送方式で利用した場合の説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] ノンドロップフレームは、実時間より短くなる
- [2] ドロップフレームは、実時間との差が極力少なくなるように補正する方式である
- [3] ノンドロップフレームとドロップフレームでは、1時間で108フレームの差がある
- [4] ドロップフレームは、1分毎に「00」と「01」の2フレームを間引き、かつ10正分毎には間引かないことで補正する

設 問 21

スプリット編集に関する説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 映像と音声の編集点（IN／OUT）を、それぞれ別々に指定する編集手法である
- [2] リニア編集では使われない編集手法である
- [3] 演出効果として、映画やテレビドラマなどで使われている
- [4] 新しいカットに切り替わる前に次のカットの音声を先行させるオーディオアドバンスと、逆にカットが切り替わった後まで前の音声をこぼすオーディオディレイがある

設問 22

次の画面は、一般的なノンリニア編集ソフトウェアの GUI 画面である。タイムラインウインドウの説明として、最も適切なものを1つ選びなさい。



- [1] 個々の素材クリップの再生と、利用範囲（インポイント／アウトポイント）を設定するウインドウ
- [2] タイムラインで表示しているシーケンスの再生と、追加や削除などを行う範囲（インポイント／アウトポイント）を設定するウインドウ
- [3] 動画／静止画／音声などのファイルを登録し、テキストによるクリップ情報のリスト表示やクリップのサムネイル画像の表示をするウインドウ
- [4] シーケンスを左から右に進む時間軸として表示するウインドウで、ビデオ／オーディオトラック上に配置したクリップの長さや順番によって実際の編集状態をビジュアル化している

設問 23

次の文章は、カラーグレーディングについて記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

映画やCM制作の仕上げ作業として、カラーグレーディングが行われる。当初のカラーグレーディングは、ラチチュード（露光範囲）の広い撮影データの中から、必要な（ a ）を抜き出して劇場での上映向けに整える作業であったが、現在では作品の（ b ）意図に合わせて色を作り込む作業となっている。カラーコレクションが色の（ c ）であるのに対して、カラーグレーディングは色の（ b ）である。カラーグレーディングを専門に行う作業者を（ d ）という。

- [1] (a) 階調 (b) 演出 (c) 補正 (d) カラリスト
- [2] (a) 階調 (b) 装飾 (c) 変換 (d) エディター
- [3] (a) 濃淡 (b) 装飾 (c) 変換 (d) カラリスト
- [4] (a) 濃淡 (b) 演出 (c) 補正 (d) エディター

設問 24

次の文は、「アニメーション等の映像手法に関するガイドライン」について説明したものである。注意点に含まれないものを1つ選びなさい。

- [1] 映像や光の点滅、特に「鮮やかな赤」の点滅
- [2] コントラストの強い画面の反転や急激な場面転換
- [3] 規則的なパターン模様の使用
- [4] 暗い場面の連続

設問 25

次の文章は、聴覚特性について説明したものである。空欄にあてはまる、最も適切な数値を1つ選びなさい。

音は、空気の振動が伝播するもので、人間が音として感じ取る周波数の範囲は、20Hzから20kHzまでといわれている。音の聴こえ方は、音圧レベルと周波数によって変わり、() 付近の音域ではどの音圧レベルでも感度が高い。これより高い音も低い音もだんだん感度が低くなり聴こえにくくなる。1kHz付近の音は、音圧の変化と音量感が比較的一致しているため、基準音として使われている。

- [1] 50Hz～100Hz [2] 500Hz～1kHz [3] 3kHz～4kHz [4] 5kHz～8kHz

設問 26

次の文章は、残響について記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

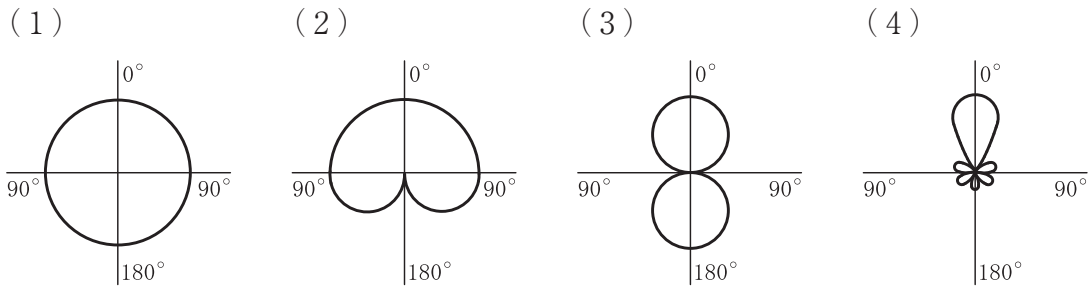
残響時間は、室内に放射された音のエネルギー密度が (a) に減衰するまでの時間を表す。残響は、室内に放射された音が壁面にランダムな (b) を繰り返して (c) していくことで起こる現象である。そのため、残響時間は、一般的に部屋の容積が大きいほど (d) なる。

音楽ホールは、よい (e) を得るために、音が適切に (b) するように作られている。

- [1] (a) -60dB (b) 吸音 (c) 増加 (d) 短く (e) 響き
[2] (a) -40dB (b) 反射 (c) 減衰 (d) 長く (e) 吸音
[3] (a) -60dB (b) 反射 (c) 減衰 (d) 長く (e) 響き
[4] (a) -40dB (b) 吸音 (c) 増加 (d) 短く (e) 減衰

設問 27

次の(1)～(4)は、マイクロフォンの指向性を示すパターン図である。最も適切な名称の組み合わせを1つ選びなさい。



- [1] (1) 無(全)指向性 (2) 単一指向性
 (3) 双(両)指向性 (4) 超指向性
- [2] (1) 単一指向性 (2) 無(全)指向性
 (3) 超指向性 (4) 双(両)指向性
- [3] (1) 無(全)指向性 (2) 単一指向性
 (3) 超指向性 (4) 双(両)指向性
- [4] (1) 単一指向性 (2) 無(全)指向性
 (3) 双(両)指向性 (4) 超指向性

設問 28

ノッチフィルターの説明として、正しいものを1つ選びなさい。

- [1] ある特定の周波数だけ通さないフィルター
 [2] ある周波数よりも低い周波数の信号を通すフィルター
 [3] ある周波数よりも高い周波数の信号を通すフィルター
 [4] ある範囲の周波数の信号を通すフィルター

設問 31

次の文章は、スピーカーシステムについて記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

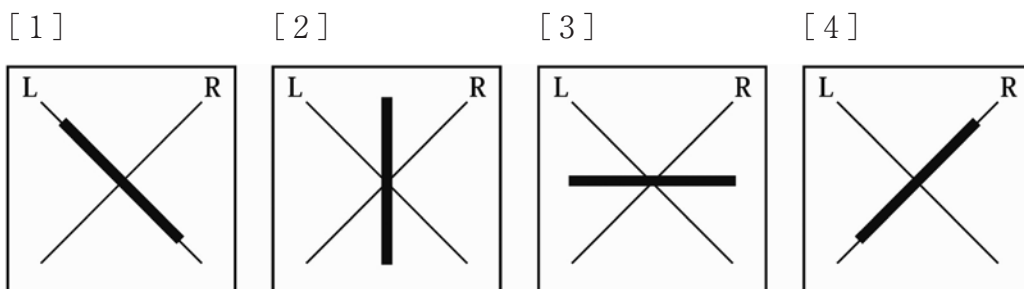
1個のスピーカーユニットで全帯域を再生するタイプを（ a ）スピーカーという。帯域を低音域と高音域に分けて、2種類のスピーカーユニットで再生するタイプを2ウェイスピーカーという。さらに、低音用、中音用、高音用の3種類のユニットの構成を3ウェイスピーカーという。

低音用スピーカーは（ b ）、中音用スピーカーは（ c ）、高音用スピーカーは（ d ）とよばれ、パワーアンプから出力された信号を、デバイディングネットワークで各ユニットに対応する周波数帯域に分割して再生する。

- [1] (a) モノラル (b) ツイーター (c) ウーファー (d) スコーカー
[2] (a) フルレンジ (b) ウーファー (c) ツイーター (d) スコーカー
[3] (a) モノラル (b) スコーカー (c) ウーファー (d) ツイーター
[4] (a) フルレンジ (b) ウーファー (c) スコーカー (d) ツイーター

設問 32

次の図は、リサージュ波形を示したものである。ステレオ音源（Lch、Rch）が逆位相（逆相）の場合の表示を1つ選びなさい。



設 問 33

VUメーターの基本的な説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 音声信号に対して、平均的な値を示す
- [2] 音声信号のレベルを表示するのに、全波整流器付きの電圧計を使っている
- [3] 1kHzで1.228Vの正弦波電圧を加え、0VUを指示したとき、音声レベルは+4dBmである
- [4] 打楽器などパルス性の音に対しても、正確なピーク値を指示することができる

設 問 34

ラウドネス測定についての説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] ラウドネスとは、人間の聴感上における音量感のことである
- [2] ラウドネス値とは、人間が実際に感じる音の大きさを数値で表したものである
- [3] 平均ラウドネス値では、LKFSという単位が用いられる
- [4] ラウドネス測定において、人間の聴覚特性は考慮されていない

設問 35

次の文章は、音声信号をデジタル化する過程を記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

音声信号のデジタル化は、入力されたアナログ信号を (a) ・ (b) ・ (c) を行うことによって、PCM とよばれるデジタル信号となる。まず (a) は、一定の時間間隔で振幅の大きさを計測する。次に行われる (b) では、計測された信号レベルを一定の分解能で区切って数値化し、それを二進数で表す。最後に (c) では、後で元の信号に戻せるような形 (コード) に変換する。

(a) の時間間隔は、(d) ほど、復元したときに元の信号に近い波形になる。

- [1] (a) 標本化 (b) 量子化 (c) 符号化 (d) 長い
- [2] (a) 標本化 (b) 量子化 (c) 符号化 (d) 短い
- [3] (a) 符号化 (b) 標本化 (c) 量子化 (d) 短い
- [4] (a) 量子化 (b) 符号化 (c) 標本化 (d) 長い

設問 36

デジタル音声機器と映像機器の同期をとるための要素として、最も適切なものを1つ選びなさい。

- [1] タイムコード・サンプリング周波数・映像信号のフレームレート
- [2] 映像信号のフレームレート・音声信号のチャンネル数・量子化ビット数
- [3] タイムコード・サンプリング周波数・音声信号のチャンネル数
- [4] 映像信号のフレームレート・サンプリング周波数・量子化ビット数

設 問 37

DAW における「プラグインソフト」についての記述として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] DAW のアプリケーションソフトに後から追加インストールできるソフトウェアのこと
- [2] プラグインを使うことで、音声加工の幅が増える
- [3] DAW アプリケーションソフトのメーカー以外では開発・商品化が不可能である
- [4] プラグインの種類や同時に使用する数などにより、レイテンシーも変化する

設 問 38

コンピュータネットワーク（IP）を利用して音声データを伝送する技術として、適切でないものを1つ選びなさい。

- [1] AoIP
- [2] VoIP
- [3] Dante
- [4] MADI

設 問 39

次の文章は、「アフレコ」について記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

「アフレコ」は、アフター・レコーディングの略で、後から音声を付けること全般をいう。「(a)」や「(b)」は「アフレコ」に含まれる。一般的に「(a)」は外国映画のセリフを別の言語に入れ替える場合に用い、「(b)」は声優がアニメやゲームのキャラクターや別人格などに声を当てる場合に用いられる。日本のアニメ制作では、先に作られた映像に合わせて (c) を収録するのが一般的なので「アフレコ」となるが、海外では先に (c) を収録してから映像を制作するケースが一般的であり、その場合は「(d)」となる。

- [1] (a) 吹き替え (b) アテレコ (c) セリフ (d) プレスコ
- [2] (a) アテレコ (b) 吹き替え (c) セリフ (d) ビフォア
- [3] (a) 吹き替え (b) アテレコ (c) 音楽 (d) ビフォア
- [4] (a) アテレコ (b) 吹き替え (c) 音楽 (d) プレスコ

設 問 40

コンテナ（ファイルフォーマット）についての説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] コンテナとは、デジタル映像・音声データやメタデータなどを収容する格納形式のことで、ファイルフォーマットともよばれる
- [2] 代表的なコンテナ形式には、MXF、QuickTime (MOV)、AVI、MP4 などがある
- [3] ファイルの拡張子 (.mp4 や .mov など)を確認することで、そのファイルに使用されている映像や音声のコーデックを確実に判断できる
- [4] 同じコーデックのファイルを別のコンテナへ変換する際、データ設定を変更しなければコーデック自体は圧縮・伸張の処理を行わない場合がある

設問 41

静止画データのフォーマットに関する説明として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] JPEG は、国際標準規格の圧縮方式で、デジタルカメラ等で広く使用されている
- [2] PNG は、背景透過の機能を持ち、フルカラー表示にも対応した可逆圧縮フォーマットである
- [3] GIF は、256色以下の画像を扱うことができ、簡易的なアニメーション動画も作成可能である
- [4] BMP は、Windows の標準的な形式で、常に高い圧縮率でデータを保存するのが特徴である

設問 42

地上デジタルテレビ放送で採用されているコンテナフォーマットとして、最も適切なものを1つ選びなさい。

- [1] MPEG-2
- [2] MP4
- [3] AVI
- [4] QuickTime

設問 43

次の文章は、ファイル圧縮技術について記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

コンピュータで扱うアプリケーションやデータの軽量化を目的としたファイル圧縮技術では、元のデータを完全に（ a ）できなければならない。多くの圧縮形式が登場したが、（ b ）はOSの垣根を越えて幅広く利用されている。（ b ）は、複数のファイルやフォルダを1つにまとめることができる（ c ）や、パスワードを設定することでデータを（ d ）することができるなどのメリットがある。

- [1] (a) 復元 (b) ZIP (c) 利便性 (d) 暗号化
- [2] (a) 復元 (b) CODEC (c) 多様性 (d) 暗号化
- [3] (a) 保護 (b) CODEC (c) 多様性 (d) 多重化
- [4] (a) 保護 (b) ZIP (c) 利便性 (d) 多重化

設問 44

AAC（Advanced Audio Coding）の説明として、正しいものを1つ選びなさい。

- [1] MPEG-2 または MPEG-4 で使われる、非圧縮の音声方式である
- [2] 音楽 CD で採用されている、音声ファイルフォーマットである
- [3] 地上デジタル放送や BS デジタル放送で採用されている、音声圧縮方式である
- [4] DVD-Video で採用されている、非圧縮の音声方式である

設問 45

H.265 (HEVC) についての記述として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] ITU-T によって策定された H.264 の後継規格である
- [2] 圧縮ブロックサイズ (最大 64×64 画素) を柔軟に可変させることで、圧縮効率を向上させている
- [3] H.264 の 4 倍以上の圧縮効率を実現している
- [4] BS4K・8K テレビ放送や 4K 対応の動画配信サービスで採用されている

設問 46

次の文章は、テレビ放送の記録メディアについて記述したものである。空欄にあてはまる、最も適切な語句の組み合わせを1つ選びなさい。

テレビ放送が開始された当初、生放送以外の映像記録は (a) に頼っていたが、技術の進歩とともに (b) VTR が急速に普及した。その後 VTR の (c) 化と相まってフォーマットが乱立し、さらにディスクメディアや (d) メモリのような映像記録システムが開発された。

- [1] (a) フィルム (b) アナログ (c) フラッシュ (d) デジタル
- [2] (a) フィルム (b) アナログ (c) デジタル (d) フラッシュ
- [3] (a) アナログ (b) デジタル (c) フラッシュ (d) フィルム
- [4] (a) アナログ (b) デジタル (c) フィルム (d) フラッシュ

設 問 47

ノンリニアシステムでデジタル映像処理をかけたとき、リアルタイムで実行できない場合に行う計算処理を何というか。最も適切な用語を1つ選びなさい。

- [1] アーカイブ [2] ピクセル [3] ドングル [4] レンダリング

設 問 48

著作権についての記述として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 創作物が完成した時点で自動的に発生し、それを創作した人に帰属する
[2] アイデア、企画コンセプト等もそれ自体が著作物とみなされる
[3] 法人などの発意により制作された創作物は、「法人著作」「職務著作」とよばれる
[4] 著作者に無断で著作物を放映されたり展示されたりしない権利である

設 問 49

著作物の利用、複製についての記述として、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] 録音や録画するシステムを開発するための試験のほか、情報解析サービスや検索サービスに、映像作品や音楽などの著作物を、許諾なしで使用することができる
[2] 著作物のコピーは、個人または家庭内、その他これに準ずる限られた範囲内でのみ許されている
[3] 会社内の資料としてコピーする行為は、私的利用から外れる
[4] インターネット上の写真や音楽などのデータをダウンロードやアップロードすることは「複製」にあたらぬ

設 問 50

インターネット上には、いわゆる「フリー素材」を集めたサイトが多数存在する。これらのフリー素材を利用する場合について、間違っているものを1つ選びなさい。

- [1] フリー素材といっても、作者や権利関係の不明なものは利用しない
- [2] フリー素材には著作権がないので、無料で、且つ自由に利用できる
- [3] フリー素材を利用する場合には、サイト内の利用規約をしっかりと確認する
- [4] フリー素材が他人の著作権を侵害していた場合は、利用者が著作権侵害の損害賠償責任を負うことがある