

デジタルハリウッド大学

総合型選抜

基礎学力テスト

[サンプル問題]

受験についての注意

【 注 意 事 項 】

1. 試験監督の指示があるまでは、端末の操作はしないこと。
2. 試験監督の指示があったら、端末上の指示に従って受験番号、受験コードを入力し、ログインすること。
3. 試験開始前に端末上に表示される操作方法の説明をよく読むこと。
4. 所要時間はチュートリアル(動作確認)5分間、解答10分間である。
5. 端末の操作に不具合などがある場合は、手を高く挙げて試験監督に知らせること。
6. 「解答はじめ」の合図のあと端末上の「スタート」を押してから解答を開始すること。
7. 不正行為を行った場合は、その時点で受験の中止と退室を指示され、すべての受験結果が無効となる。

1. 空所に入るもっとも適切な表現を1つ選びなさい。

Emily did not () that she was thinking of quitting as general manager.

- (A) modify
- (B) mourn
- (C) mislead
- (D) mention

2. 空所に入るもっとも適切な表現を1つ選びなさい。

This model is () the previous one.

- (A) nearly twice as fast as
- (B) as nearly twice fast as
- (C) as nearly twice faster than
- (D) faster as nearly twice than

3. 次の会話文を読み、質問の答えとしてもっとも適切なものを1つ選びなさい。

Man: What do you think of the new media library?

Woman: It's a bit too crowded. The online database system is fantastic, though.

Man: Yeah, it is, isn't it? I use it all the time.

What is the woman's opinion about the library?

- (A) She does not like it at all.
- (B) She is glad that there is a lot of space.
- (C) She is completely satisfied with it.
- (D) She enjoys one of its services.

4. 次の文章を読み、質問の答えとしてもっとも適切なものを(A)～(D)から1つ選びなさい。

Virtual reality uses computer modeling and simulation to allow a person to move in a three-dimensional world. Virtual reality programs put the user in a computer-generated world that looks like the real world. This is done through the use of items such as goggles, headsets, gloves, or body suits. In a normal virtual world, a user wearing a helmet sees animated images of the virtual world. The illusion of "being in the virtual world" is created by motion sensors in the helmet that pick up the user's movements and change the view on the screen usually in real time. So, a user can walk through a virtual set of rooms, experiencing changing scenes that feel linked to his or her own actions. The user can have a sense of touch in the virtual world by wearing gloves that have feedback sensors. The user can even pick up and change objects that he or she sees in the virtual world.

The term virtual reality was first used by Jaron Lanier in 1987. Jaron Lanier's research and engineering added a number of products to the virtual reality field. The United States government also played an important role in the early development of virtual reality. The US government gave money in the form of grants to many virtual reality projects. These projects were being done by different government agencies and American universities. These grants helped many talented people in fields such as computer graphics, computer simulation, and networked settings. The government also helped to create links between university, government and business teams.

Q. What is the main theme of the article?

- (A) The items used in virtual reality
- (B) Who created virtual reality
- (C) How virtual reality works and developed
- (D) Jaron Lanier's life

1. はじめにあげた語句と意味が最もよく合致するものを1つ選びなさい。

落ち着き払った様子

- (A) 一騎当千
- (B) 無味乾燥
- (C) 悠々自適
- (D) 天真爛漫
- (E) 泰然自若

2. はじめに示された二語の関係を考え、それと同じ関係を表す対を1つ選びなさい。

うどん : 小麦

コットン : ()

- (A) 洗剤
- (B) タオル
- (C) 肌
- (D) 綿
- (E) 繊維

3. ことばの使い方から考えて、()に入れるのに最も適切なものを1つ選びなさい。

大手企業が既存顧客のニーズを重視した製品改良を推し進めるあまり、これまでにない技術革新によって登場した新興企業に対して顧客を奪われてしまう現象を、()のジレンマと呼ぶ。

- (A) イノベーション
- (B) リノベーション
- (C) クリエイション
- (D) クリエイティブ
- (E) カスタマー

1. 男子 3 人と女子 3 人が 1 列に並ぶとき、男子と女子が交互に並ぶ確率を求めよ。

- (A) $\frac{1}{5}$ (B) $\frac{2}{5}$ (C) $\frac{1}{7}$
(D) $\frac{2}{7}$ (E) $\frac{1}{8}$ (F) $\frac{1}{9}$
(G) $\frac{2}{9}$ (H) $\frac{1}{10}$ (I) $\frac{1}{11}$

2. 商品 A の定価は 1 個 300 円である。ただし、11 個以上のまとめ買いの場合は、10 個を超えた分については 1 個 250 円となる。20 個まとめ買いしたときの総額はいくらか。

- (A) 4700 円 (B) 4900 円 (C) 5100 円
(D) 5300 円 (E) 5500 円 (F) 5700 円
(G) 5900 円 (H) 6100 円 (I) (A)～(H)のいずれもあてはまらない