

2004년02월01일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

【1과목 : 20문제】 산업디자인 일반	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	①	④	②	②	④	①	①	③	①	④
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	②	③	②	③	④	③	①	②	④	③

【2과목 : 20문제】 색채 및 도법	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	①	②	④	②	④	②	①	②	①	④
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	④	①	④	②	②	④	③	③	②	③

【3과목 : 8문제】 디자인 재료	41	42	43	44	45	46	47	48
	③	②	④	①	①	④	④	①

【4과목 : 12문제】 컴퓨터 그래픽스	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	①	②	①	②	③	④	③	①	③	②
	59	60								
	③	④								

전자문제집 CBT 홈페이지 : <https://www.cbtestpro.kr>

최신 수정 자료와 해설(오타 · 오답 · 규정변경)은 cbtestpro.kr 웹 및 앱에서 확인하세요.

기출문제의 저작권은 출제기관에 있습니다. cbtestpro.kr 및 관련 앱에서는 편집 및 재구성 작업만 하였음을 밝힙니다.



전자문제집 CBT

빠르고 효과적으로 배워 시험 합격을 노려라!



【1과목】 산업디자인 일반 (20문제)

1. 다음 중 환경 디자인의 주된 영역이 아닌 것은?

- ① 섬유패턴 디자인
- ② 점포 디자인
- ③ 조경 디자인
- ④ 도시 디자인

2. 다음 인물과 주장이 일치되게 짝지어진 것은?

- ① 모리스 - 예술은 필요에 의해 창조된다.
- ② 오토 바그너 - 집은 살기위한 기계이다.
- ③ 르코르 뷔제 - 생활용품은 예술성이 있어야 한다.
- ④ 설리반 - 형태는 기능을 따른다.

3. 휴대용 전화기, 전기믹서 등 생활용품의 외관을 디자인 하는 분야는?

- ① 시각 디자인
- ② 제품 디자인
- ③ 환경 디자인
- ④ P.O.P 디자인

4. 주거공간을 크게 3영역으로 나누었을 때 기본영역에 해당하지 않는 것은?

- ① 공동 공간
- ② 수납 공간
- ③ 개인적 공간
- ④ 작업 공간

5. 그림을 완성한 후 반드시 정착액을 뿌려서 색상을 고정시켜야 하는 표현 재료는?

- ① 수채화물감
- ② 포스터컬러
- ③ 마커
- ④ 파스텔

6. 다음 중 시장 세분화의 주요 변수로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 종교적 변수
- ② 지리적 변수
- ③ 인구 통계적 변수
- ④ 행동 특성적 변수

7. 1919년에 바이마르에서 문을 연 독일의 디자인학교 바우하우스의 창설자는?

- ① 발터 그로피우스
- ② 찰스 레니
- ③ 윌리엄 모리스
- ④ 요제프 호프만

8. 브레인스토밍에 대한 설명 중 가장 부적합한 것은?

- ① 오스본에 의해 1930년대 후반에 제안된 아이디어 발상법이다.
- ② 토의 그룹을 만들어 제약이 없는 상태에서 자유롭게 아이디어를 내는 방법이다.
- ③ 각자의 아이디어를 토의를 통해 선별하고 기존의 아이디어를 보완하는 역할로 사용된다.
- ④ 이 방법을 진행하는데 필요한 기본원칙에는 비평은 금물, 많은 양의 아이디어 요구 등이 있다.

9. 아름답고 매력적이나 불명료하고 무질서한 느낌을 주는 형은?

- ① 자유곡선형
- ② 자유직선형
- ③ 기하직선형
- ④ 기하곡선형

10. 심벌(Symbol)이 가져야 하는 특성 중 가장 거리가 먼 것은?

- ① 확대, 축소하여도 느낌이 변하지 않아야 한다.
- ② 도형과 바탕의 관계에서 균형이 유지되어야 한다.
- ③ 문자와의 관계를 생각하여 각종 서체와 적응될 수 있는 것이어야 한다.
- ④ 상징성 보다는 특수한 분위기를 연출할 수 있어야 한다.

11. 제조자와 소비자를 연결해 주는 촉진제가 되며, 유통과정에서 제품을 보호하는 기능을 가져야 하는 디자인은?

- ① 편집 디자인
- ② 포장 디자인
- ③ 광고 디자인
- ④ 기업 이미지 디자인

12. 동적인 느낌을 주어 표현하는 방법으로 포장지, 벽지, 직물 등의 무늬와 같이 한 번 이상 사용하는 표현방법은?

- ① 점이
- ② 강조
- ③ 반복
- ④ 유사

13. 착시현상 중 주위 도형의 조건에 따라 특정한 도형의 크기나 면적이 더욱 커 보이거나 작아 보이는 현상은?

- ① 길이의 착시
- ② 면적과 크기의 착시
- ③ 방향의 착시
- ④ 양면시의 입체

14. 마케팅의 기능이라 볼 수 없는 것은?

- ① 소비자의 욕구 충족
- ② 판매촉진
- ③ 제품 중심적 사고지향
- ④ 기업의 이윤추구

15. 다음 실내 디자인 과정 중 기획설계와 거리가 먼 것은?

- ① 입지조건과 이용자의 행태조사
- ② 클라이언트의 의도 및 요구사항 협의
- ③ 운영방침 시설 개요도 작성
- ④ 관계법령에 따른 허가수속에 협력

16. 아이디어를 발전시키기 위하여 형태, 구조, 재료, 가공법 등을 개략적으로 그리고 포착된 이미지를 하나하나 비교 검토하기 위한 스케치는?

- ① 섬 네일 스케치
- ② 스크래치 스케치
- ③ 러프 스케치
- ④ 스타일 스케치

17. 다음은 사람과 사람 간에 시그널, 사인, 심벌이라는 기호에 의해서 의미를 전달하는 디자인 분야는?

- ① 시각 디자인
- ② 제품 디자인
- ③ 환경 디자인
- ④ 공예 디자인

18. 비슷한 성질을 가진 요소들은 비록 떨어져 있다 하더라도 덩어리져 보이는 경향이 있다. 이 법칙은?

- ① 근접의 법칙
- ② 유사의 법칙
- ③ 폐쇄의 법칙
- ④ 연속성의 법칙

19. 편집 디자인에서 레이아웃의 형태로는 크게 프리(free)방식과 그리드(grid)방식으로 나눌 수 있는데 다음 설명 중 그리드(grid)의 설명이 아닌 것은?

- ① 원래의 뜻은 그물이며 그래프지나 바둑판 모양의 구조를 말한다.
- ② 하나의 시각적 작품을 응결시켜주는 하부 구조이다.
- ③ 하나의 조직이며 시간을 절약하고 지속감을 부여하는 데 도움을 준다.
- ④ 곡선을 많이 사용하고 디자이너의 직관력에 의존하는 것이다.

20. 비영리 광고가 아닌 것은?

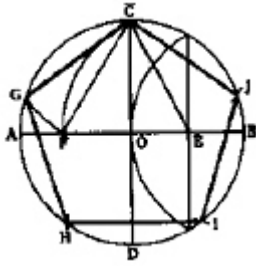
- ① 공공 광고
- ② 정치 광고
- ③ 기업 광고
- ④ 이념 광고

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

21. 주제와 배경과의 강한 대비효과를 잘 나타낸 것은?

- ① 파랑색 하늘에 노랑색 나비를 그렸다.
- ② 노랑색 병아리에 주황색을 배경으로 처리하였다.
- ③ 흰색 얼음에 배경은 회색으로 처리하였다.
- ④ 파란 하늘에 바다는 초록으로 처리하였다.

22. 다음 도형은 무엇을 구하기 위한 과정인가?



- ① 원주에 근사한 직선 구하기
- ② 원에 내접하는 정오각형 그리기
- ③ 원에 내접하는 반원형 그리기
- ④ 한 변이 주어진 정오각형 그리기

23. 명시성에 대한 설명 중 가장 올바른 것은?

- ① 사물이 맑게 보인다.
- ② 사물이 밝게 보인다.
- ③ 같이 배열했을 때 특별한 효과가 나타난다.
- ④ 멀리서도 눈에 잘 보인다.

24. 푸르킨에 현상의 설명과 거리가 먼 것은?

- ① 새벽녘의 물체들이 푸르스름하게 보인다.
- ② 조명이 어두워지면 적색보다 청색이 먼저 사라진다.
- ③ 비상구 표시를 초록으로 한다.
- ④ 낮에는 파란 공이 밤이 되면 밝은 회색으로 보인다.

25. 색채의 조화에서 공통되는 원리와 거리가 먼 것은?

- ① 질서의 원리
- ② 비 모호성의 원리
- ③ 동류의 원리
- ④ 색채 조절의 원리

26. 투시도법의 용어에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① PP - 화면
- ② MP - 시선
- ③ SP - 입점
- ④ VP - 소점

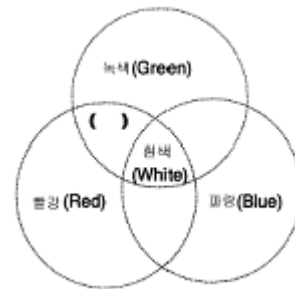
27. 선의 종류 중 절단면을 나타내는 선은?

- ① 해칭선
- ② 파선
- ③ 피치선
- ④ 지시선

28. 3개의 축선이 서로 만나서 이루는 세 각들 중에서 두 각은 같게, 나머지 한 각은 다르게 그린 투상도는?

- ① 등각 투상도
- ② 부등각 투상도
- ③ 사 투상도
- ④ 전개도

29. 가법혼색의 3원색과 그 혼합색에 관한 도표이다. ()부분에 알맞



는 색상은?

- ① 노랑(Yellow)
- ② 청록(Cyan)
- ③ 자주(Magenta)
- ④ 보라(Purple)

30. 다음 투상도 중 지도의 표시나 유선형의 입체물을 표시하는 것은?

- ① 수직투상
- ② 사투상
- ③ 투시투상
- ④ 표고투상

31. 계속대비에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 하나의 색을 보고 자극을 받았다가 계속해서 다른 색을 보았을 때 그 색이 다르게 보인다.
- ② 빨강색을 보다가 흰색 또는 밝은 회색의 배경을 보면 청록색 기미를 띤 현상이 일어난다.
- ③ 보색잔상 현상의 대비를 계속대비라 한다.
- ④ 청록색을 보다가 흰색 또는 밝은 회색의 배경을 보면 노랑색 기미를 띤 현상이 일어난다.

32. 동일한 색광을 오래 보고 있으면 그 색은 선명해지나 밝기가 낮아지는 현상은?

- ① 색순응
- ② 잔상
- ③ 암순응
- ④ 명시성

33. 다음 색에 대한 사항을 올바르게 설명한 것은?

- 프러시안 블루(Prussian blue)
- 하바나 브라운(Havana brown)
- 보르도(Bordeaux)

- ① 일반 색명으로 광물이나 원소의 이름에서 따온 색명
- ② 계통 색명으로 예로부터 사용해 온 고유색명
- ③ 특정 색명으로 동물의 이름에서 따온 색명
- ④ 관용 색명으로 땅이나 사람의 이름에서 따온 색명

34. 투시도나 렌더링이 공통적으로 미치는 표현기법의 영역과 비교적 거리가 먼 것은?

- ① 공예 디자인
- ② 시각 디자인
- ③ 제품 디자인
- ④ 환경 디자인

35. 제도에 주로 사용되는 한글 서체는?

- ① 명조체
- ② 고딕체
- ③ 이탤릭체
- ④ 샘물체

36. 먼셀 표색계의 색입체를 무채색 축으로 수직 절단하였을 때에 관한 설명 중 잘못된 것은?

- ① 무채색 좌우의 색은 보색관계에 있다.
- ② 명도 단계를 알 수 있다.
- ③ 채도 단계를 알 수 있다.
- ④ 색상에 따라 순색의 위치가 같다.

37. 어느 시간 내에 일정한 자극을 주어 색각이 생긴 후에, 그 자극을 제거해도 계속해서 상이 보이는 현상은?(오류 신고가 접수된 문제입니다. 반드시 정답과 해설을 확인하시기 바랍니다.)

- ① 정의 잔상
- ② 보색 잔상
- ③ 부의 잔상
- ④ 면적 효과

38. 대조적인 느낌의 배색이 알맞은 경우는?

- ① 우아한 배색
- ② 정열적인 배색
- ③ 개성적인 배색
- ④ 온화한 배색

39. 어두운 상태에서 우리 눈의 간상체가 지각할 수 있는 색은?

- ① 황색
- ② 회색
- ③ 청색
- ④ 적색

40. 2소점 유각 투시도에서 H.L.(Horizontal Line)을 높이면 물체가 어떻게 보이는가?

- ① 물체의 아래 면이 더욱 확대되어 보인다.
- ② 물체의 우측면이 더욱 확대되어 보인다.
- ③ 물체의 윗면이 더욱 확대되어 보인다.
- ④ 물체가 실제보다 크게 확대되어 보인다.

【3과목】 디자인 재료 (8문제)

41. 파티클 보드(particle board)란?

항공기 프로펠라의 재료로 0.5~3mm 두께의 너도밤나

① 무 등을 건조시켜 단판에 페놀 수지를 침윤시켜 열압한 합판이다.

② 내장용 합판으로 요소 수지, 단백질계 접착제로 접착한 합판을 말한다.

③ 목재를 얇고 잘게 조각을 내어 결합체를 가하여 성형 열압한 판상 제품이다.

④ 페놀 수지 축합물을 목재에 흡수시켜 수분을 증발하고 셀룰로오스와 리그닌의 수산기를 결합시킨 합판을 말한다.

42. 복제할 때 많이 사용되는 반투명 황산지로서 파스텔 렌더링을 할 때 앞 뒷면의 명암을 조절할 수 있는 용지는?

- ① 와트만지
- ② 트레이싱지
- ③ 일러스트레이션지
- ④ 모눈종이

43. 펄프에 기계적 처리를 하여 강도, 투명도, 촉감 등이 적합하도록 하는 종이의 제조 공정은?

- ① 착색
- ② 충전
- ③ 사이징
- ④ 고해

44. 필름이 피사체의 밝고 어두움을 나타내는데 있어서 어느 정도로 검고 희게 또는 진하고 연하게 나타내느냐 하는 정도의 차를 무엇이라고 하는가?

- ① 콘트라스트
- ② 감색성
- ③ 관용도
- ④ 입상성

45. 다음 중 기계 펄프의 대표적인 종류는?

- ① 쇠목(碎木) 펄프
- ② 아황산 펄프
- ③ 크라프트 펄프
- ④ 소다 펄프

46. 포스터 컬러와 관계없는 것은?

- ① 물에 용해되는 채색 재료이다.
- ② 색과 색을 혼합하여 여러 가지 색상을 만들 수 있다.
- ③ 변색이 잘 안되며, 겹쳐 칠하기도 가능하다.
- ④ 명도와 채도 조절이 용이하며 반투명하다.

47. 에어스프레이 건(air spray gun)에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 에어 스프레이 기기의 중요한 부분이다.
구조는 도료를 안개 형태로 분무하여 피도장물에 옮기는
- ② 선단부와 그밖에 조절 장치, 공기 밸브 및 본체로 구분된다.
- ③ 종류는 도료와 공기의 분사 방식에 따라 외부 혼합식과 내부 혼합식이 있다.
- ④ 중력식, 흡상식, 압송식은 내부 혼합식에 속한다.

48. 항공기, 자동차, 기차 등의 차체 중량감소를 목적으로 사용되는 재료는?

- ① 알루미늄
- ② 구리
- ③ 철
- ④ 스테인레스 스틸

【4과목】 컴퓨터 그래픽스 (12문제)



전자문제집 CBT(App Store) : [다운로드](#)



전자문제집 CBT(Google Play) : [다운로드](#)

49. 다음 RAM(Random Access Memory)의 기능에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 정보를 읽기만 하는 기억 장치이다.
- ② 저장 혹은 지움 등의 명령에 의해서만 읽혀지는 휘발성 메모리이다.
- ③ 정보를 교환, 처리하는 기능이다.
- ④ 입력 장치로부터 제공된 데이터를 처리하는 기능이다.

50. 다음 중 컴퓨터그래픽의 입력 장치가 아닌 것은?

- ① 센시티브 스크린(Sensitive screen)
- ② 펜 플로터(Pen plotter)
- ③ 라이트 펜(Light pen)
- ④ 마우스(Mouse)

51. 다음 중 0~255까지의 숫자를 표현할 수 있는 최소 bit는?

- ① 8 bits
- ② 16 bits
- ③ 32 bits
- ④ 256 bits

52. 다음 중 스타일 메뉴의 루비기능을 사용하여 만든 것은?(단, s/w Quark X-press)

- ① 경험
- ② 예술
- ③ 창조
- ④ 개혁

53. 3차원 컴퓨터 그래픽스에서 2차원적인 비트맵상의 이미지를 3차원 입체표면에 전사하는 것은?

- ① 엘리어싱(Aliasing)
- ② 필터(Filter)
- ③ 매핑(Mapping)
- ④ 광선 추적법(Ray Tracing)

54. 다음 중 시스템프로그램이 아닌 것은?

- ① 컴파일러
- ② 어셈블러
- ③ 운영체제
- ④ 워드프로세서

55. 컬러인쇄나 컴퓨터의 작업 결과를 잉크젯(Ink-jet) 프린터로 출력할 때 컬러를 표현하는 기본색과 혼합 방식은?

- ① Cyan, Magenta, Yellow, Black의 가산 혼합
- ② Red, Blue, Yellow의 감산 혼합
- ③ Cyan, Magenta, Yellow, Black의 감산 혼합
- ④ Red, Green, Blue의 가산 혼합

56. 인쇄 시 CMYK 4도 분판을 목적으로 하는 그래픽 포맷 방식은?

- ① EPS
- ② RAW
- ③ TIFF
- ④ JPEG

57. Illustrator의 Pathfinder에서 오브젝트의 교차 영역을 제외시켜 투명효과를 주기 위해서 선택해야 할 명령은?

- ① Unite
- ② Divide
- ③ Exclude
- ④ Intersect

58. 다음 계산 중 맞는 것은?

- ① 1byte = 7bits
- ② 1MB = 1024KB
- ③ 1MB = 1000bytes
- ④ 1GB = 1020MB

59. 3차원 환경을 2차원 이미지로 렌더링 하기 위해 반드시 필요한 요소가 아닌 것은?

- ① 객체(Geometry)
- ② 빛(Light)
- ③ 파티클(Particle)
- ④ 카메라(Camera)

60. 2차원 컴퓨터 그래픽스에서 점차적으로 색을 변화시켜 가며 특정 구역 안에 색을 칠해주는 기법은?

- ① 디더링(dithering)
- ② 래스터스캔(raster scan)
- ③ 모자이크(mosaic)
- ④ 그라데이션(gradation)