

2005년07월17일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

【1과목 : 20문제】 산업디자인 일반	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	②	③	②	④	③	③	①	②	②	④
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	②	②	③	①	②	③	②	②	②	③
【2과목 : 20문제】 색채 및 도법	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	②	②	④	④	②	②	③	④	④	②
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	④	④	④	①	②	①	②	④	④	①
【3과목 : 8문제】 디자인 재료	41	42	43	44	45	46	47	48		
	②	①	①	①	③	③	③	③		
【4과목 : 12문제】 컴퓨터 그래픽스	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	①	③	①	②	①	③	③	④	②	④
	59	60								
	②	②								

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. 상업공간의 실내 디자인에서 유의해야 할 점이 아닌 것은?

① 사용 목적을 정확하게 파악해야 한다.

② 모든 공정 과정을 디자이너가 자유로이 처리할 수 있도록 해야 한다.

③ 주거 공간에 비하여 실용성이 중시되어야 한다.

④ 다른 상업 공간과 구별되도록 독특한 개성을 지닌 실내 디자인이 되어야 한다.

2. 바우하우스의 올바른 설명이 아닌 것은?

① 조형교육과 기술교육을 함께 가르쳤다.

② 1919년 월터 그로피우스가 설립한 디자인 대학이다.

③ 대표적인 작가로는 헨리 반 데 벨데, 아더 맥머드 등이 있다.

④ 공업시스템과 예술가 사이의 갈등을 해결하려고 노력했다.

3. 에디토리얼 디자인(editorial design)의 요소가 아닌 것은?

① 포토그래피(photography)와 일러스트레이션(illustration)

② 슈퍼 그래픽스(supergraphics)

③ 레이아웃(layout)

④ 타이포그래피(typography)

4.



다음 그림과 같은 대칭은?

① 역대칭

② 방사대칭

③ 점대칭

④ 선대칭

5. 기초적 단계에서 형태감과 균형을 파악하기 위해 제작하는 모델은?

① 프레젠테이션 모델

② 더미목업

③ 스터디 모델

④ 외관 모델

6. 다음 설명 중 마케팅에 대한 올바른 설명이 아닌 것은?

① 마케팅이란 생활수준의 창조와 배달이다.

② 마케팅이란 소비자 만족이라는 궁극적 목적을 향해 모든 노력을 지향하는 것이다.

③ 마케팅이란 기업가의 필요와 욕구를 이익취득의 목적하에 고객을 분석, 통제하는 것이다.

④ 마케팅이란 조직의 목표를 달성할 가격결정, 판매촉진 등에 대한 계획수립, 수행과정이다.

7. 제품의 수명 주기에서 매출이 다소 감소 될 수 있으므로 유통비용의 절감 및 메시지 작성, 광고시점, 광고의 슬로건 등을 적절히 변화시키는 단계는?

① 성숙기

② 성장기

③ 도입기

④ 쇠퇴기

8. 수직, 수평의 화면 분할, 3원색과 무채색의 구성 특성을 보이는 근대 디자인 운동은?

① 아르누보(art nouveau)

② 드 스틸(de stijl)

③ 유겐드 스틸(Jugendstil)

④ 시세션(Secession)

9. 다음 중 환경디자인 영역과 거리가 먼 것은?

① 조경디자인

② 포장디자인

③ 실내디자인

④ 건축디자인

10. 다음 중에서 제품디자인의 스케치 목적과 거리가 가장 먼 것은?

① 이미지의 고착

② 이미지의 발전

③ 이미지의 판단

④ 이미지의 분리

11. 다음 중 실내디자인에서 추구하는 궁극적인 목표와 일치하는 것은?

- ① 유행성, 보편성, 개성
- ② 효율성, 아름다움, 개성
- ③ 기능성, 효율성, 보편성
- ④ 재료성, 아름다움, 유행성

12. 기하학적 도형의 기본 3가지 형에 포함되지 않는 것은?

- ① 삼각형
- ② 다각형
- ③ 정원
- ④ 정사각형

13. 포장의 기능과 거리가 먼 것은?

- ① 생산에서 소비자까지의 유통 과정에서 제품을 보호해 주는 기능을 가질 것
- ② 소비자의 구매를 자극할 수 있는 심미성을 가질 것
- ③ 과학적이고 독특한 시각적 특징을 가질 것
- ④ 제품의 내용이나 정보를 알려주는 전달성을 가질 것

14. 공간을 입체적으로 표현한 도면으로 실내디자인 분야에서 고객과의 의사전달 수단으로 많이 이용하는 것은?

- ① 투시도
- ② 평면도
- ③ 입면도
- ④ 단면도

15.



다음 그림과 관계가 있는 것은?

- ① 군화의 법칙
- ② 도형과 바탕의 반전
- ③ 객관적 태도의 법칙
- ④ 공동운명의 법칙

16. 의미하는 내용의 형태를 상징적으로 시각화한 것으로 언어를 초월해서 직감적으로 이해할 수 있도록 만들어진 그래픽 심벌을 무엇이라고 하는가?

- ① 로고타입(Logotype)
- ② 타이포그래피(Typography)
- ③ 픽토그램(Pictogram)
- ④ 일러스트레이션(Illustration)

17. 다음 중 유사, 대비, 균일, 강약 등이 포함되어 나타내는 디자인의 원리는?

- ① 통일
- ② 조화
- ③ 균형
- ④ 리듬



전자문제집 CBT(App Store) : [\[다운로드\]](#)



전자문제집 CBT(Google Play) : [\[다운로드\]](#)

18. 효과적 광고제작에 응용되는 AIDMA 법칙에 해당하지 않는 것은?

- ① 주목(Attention)
- ② 동일(Identity)
- ③ 욕망(Desire)
- ④ 기억(Memory)

19. 디자인 소재를 찾을 때 가장 먼저 해야 하는 기본적인 방법은?

- ① 묘사
- ② 관찰
- ③ 편화
- ④ 분해

20. 다음 중 신문광고 매체로서의 특성에 속하지 않는 것은?

- ① 신뢰성
- ② 안전성
- ③ 속보성
- ④ 편의성

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

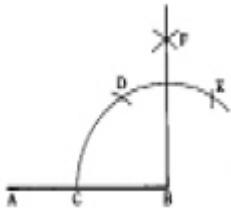
21. 면셀의 색 입체를 수평으로 절단했을 때 나타나는 것은?

- ① 등채도면
- ② 등명도면
- ③ 등색상면
- ④ 등보색면

22. 색채와 감정에 대한 이미지 문제를 연구하는데 이용하는 것은?

- ① 색채요법
- ② 언어척도법
- ③ 색채조절법
- ④ 색채감상법

23. 다음 그림과 같은 수직선 긋기를 할 때 작도상 틀린 것은?



- ① 교점C는 임의로 잡는다.
- ② 선분BC의 길이로 D점을 잡는다.
- ③ 선분CD = 선분DE 이다.
- ④ F점을 임의로 잡는다.

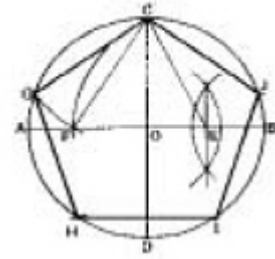
24. 제도에서 두께의 기호는?

- ① R
- ② S
- ③ Ø
- ④ t

25. 다음의 색채조화에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 강한 대비를 보이는 색 사이에 회색을 삽입하면 대립을 약화시킬 수 있다.
- ② 서로 잘 안 어울리는 색 사이에 회색을 삽입하면 대립이 더욱 심화 된다.
- ③ 서로 대비되는 색 사이에 삽입되는 회색의 명도가 변함에 따라 전체 이미지가 변한다.
- ④ 같은 대비라도 놓여지는 위치에 따라 전체 이미지가 달라 진다.

26. 도면과 같이 원에 내접하는 정 5각형을 그리기 위해 E를 구하고



자 한다. 맞는 것은?

- ① AB, CD를 긋고, FB를 3등분 한다.
- ② AB, CD를 긋고, OB를 2등분 한다.
- ③ OC, OD를 긋고, OB를 2등분 한다.
- ④ OC, OB를 긋고, OB를 2등분 한다.

27. 다음과 같은 특징을 가진 기법의 배색은?

-깊은 애정이 깃들여 있다.
-비교적 흡수하는 힘과 엄숙한 맛을 지닌 검정이나,
-이것을 보조하는 회색계통이 들어가는 것이 좋다.
-따뜻한 색과 차가운 색을 함께 배색한다.

- ① 개성적인 배색
- ② 정열적인 배색
- ③ 지성적인 배색
- ④ 명쾌한 배색

28. 색채는 크게 무채색과 유채색으로 구분할 수 있다. 무채색만으로 짝지어진 것은?

- ① Red-Yellow-White
- ② Yellow-Blue-Gray
- ③ Yellow-White-Black
- ④ White-Black-Gray

29. 대상물의 위치(소점)에 따른 투시도의 분류 중 유각투시에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 대상물체가 평행 사변형이므로 각 개의 선들은 평행이거나 직각이 되는 경우로 1소점 투시라고도 한다.
- ② 화면과 지면에 대해 물체의 어느 면이나 각도를 지니며 3소점 투시라고도 한다.
- ③ 지평선상의 좌우 2개의 소점과 시점을 지나는 수선상의 위 또는 아래에 1개의 소점을 지닌다.
- ④ 화면에 대해서 물체의 수직면들이 일정한 각도를 가지고 위아래 면은 수평인 경우로 2소점 투시라고도 한다.

30. 빨강, 주황, 노랑 등의 색에서 느낄 수 있는 감정은?

- ① 단파장 쪽의 색이다.
- ② 심리적으로 느슨함과 여유를 가진다.
- ③ 심리적으로 긴장감을 가진다.
- ④ 수축성을 느낄 수 있다.

31. 먼셀 표색계의 기본 5색이 아닌 것은?

- ① 빨강(Red)
- ② 녹색(Green)
- ③ 보라(Purple)
- ④ 주황(Orange)

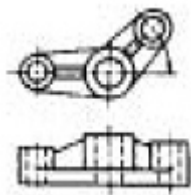
32. 보색관계의 배색에 대한 설명 중 가장 거리가 먼 것은?

- ① 선명하면서도 풍부한 조화가 이루어진다.
- ② 각 색 저마다의 독특한 특성을 살릴 수 있다.
- ③ 활기와 긴장감을 나타낼 수 있다.
- ④ 색채체계에 있어서 원만한 조화를 이룰 수 있다.

33. 색채조화의 요소를 크게 두 가지로 구분할 때 맞는 것은?

- ① 동시대비와 계시대비
- ② 명도대비와 보색대비
- ③ 가법혼색과 감법혼색
- ④ 유사조화와 대비조화

34.



다음 그림과 같은 투상도는?

- ① 회전투상도
- ② 보조투상도
- ③ 정투상도
- ④ 축측투상도

35. 다음 채도의 설명 중 옳은 것은?

- ① 색의 심리
- ② 색의 맑기
- ③ 색의 명칭
- ④ 색의 종류

36. 다음 중 선의 우선순위로 옳은 것은?

- ① 외형선-숨은선-중심선
- ② 숨은선-중심선-외형선
- ③ 중심선-외형선-숨은선
- ④ 외형선-중심선-숨은선

37. 입체도법 중에서 물체의 모양과 크기를 간단하고 명확하게 나타내며 소점이 1개인 도법은?

- ① 정투상도법
- ② 평행투시도법
- ③ 사투상도법
- ④ 축측투시도법

38. 동시대비에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 영향을 받는 색의 면적이 작을수록 효과가 강해진다.
- ② 색차이가 클수록 대비현상이 강해진다.
- ③ 자극과 자극 사이가 멀어질수록 대비현상은 약해진다.
- ④ 오래 계속해서 볼수록 대비현상이 강해진다.

39. 다음 중 원색의 조건으로서 적당하지 않은 것은?

- ① 모든 다른 색을 만들 수 있으나 그 색을 다른 색으로 더 이상 분해할 수 없다.
- ② 다른 색료와 색광의 혼합에 의해서 만들 수 없다.
- ③ 이들 색을 전부 혼합하면 백색(색광 혼합인 경우), 또는 흑색(색료 혼합인 경우)이 된다.
- ④ 스펙트럼의 많은 색 중 가장 눈에 띄고 식별이 쉬운 대표적인 색이다.

40. 투상면 앞쪽에 물체를 놓게 되므로 우측면도는 정면도의 왼쪽에, 평면도는 정면도의 아래쪽에 그리는 정투상도법은?

- ① 제1각법
- ② 제2각법
- ③ 제3각법
- ④ 제4각법

【3과목】 디자인 재료 (8문제)

41. 다음 중 번지기 쉽기 때문에 정착액을 뿌려 색상을 고정시켜야 하는 채색 재료는?

- ① 마커
- ② 파스텔
- ③ 수채물감
- ④ 색연필

42. 도료의 구성 성분 중 전색제에 속하지 않는 것은?

- ① 안료
- ② 용제
- ③ 중합체
- ④ 첨가제

43. 일정한 온도가 되면 원래의 형상으로 되돌아가는 금속으로 화재경보기 및 달 표면에 세우는 우산 형태의 파라볼라(parabola) 안테나 등에 이용되는 합금은?

- ① 형상기억합금(shape memory alloy)
- ② 소결 합금
- ③ 수소 저장 합금
- ④ 어모르퍼스합금(amorphous)

44. 네거티브 필름을 확대하기 전에 네거티브 필름과 같은 크기로 시험 인화하는 것을 무엇이라고 하는가?

- ① 밀착인화
- ② 확대인화
- ③ 스포팅
- ④ 에칭

45. 다음 대리석의 설명 중 잘못된 것은?

- ① 색채, 무늬 등이 다양하다.
- ② 성질은 치밀, 견고하다.
- ③ 열과 산에 매우 강하다.
- ④ 주성분은 탄산칼슘이다.

46. 펄프 제법에 의한 분류 중에서 기계펄프의 대표적인 것은?

- ① 아황산 펄프
- ② 크라프트 펄프
- ③ 설포크 펄프
- ④ 유산염 펄프

47. 다음 중 부재와 직각 되는 방향에 대한 힘에 저항하려는 것은?

- ① 인장강도
- ② 압축강도
- ③ 전단강도
- ④ 표면강도

48. 열경화성 수지를 대표하는 플라스틱으로 절연성이 커서 전기 재료로 많이 사용되며 '베이클라이트'라고도 하는 수지는?

- ① 요소수지
- ② 멜라민 수지
- ③ 페놀수지
- ④ 푸란수지

[4과목] 컴퓨터 그래픽스 (12문제)

49. 그래픽 소프트웨어 중 오브젝트 방식의 벡터 값으로 이루어진 소프트웨어는?

- ① 일러스트레이터
- ② 포토샵
- ③ 페인터
- ④ 페인트샵프로

50. 다음 중 3차원 컴퓨터 애니메이션을 필름으로 출력할 경우 1초당 필요한 프레임 수는?

- ① 12 프레임
- ② 16 프레임
- ③ 24 프레임
- ④ 36 프레임

51. 일반 PC를 고장 없이 효과적으로 사용하기 위해서 주의해야 할 점이 아닌 것은?

- ① 모니터는 날씨가 추워지면 보온을 잘 유지하기 위하여 덮개를 하여 사용한다.
- ② 컴퓨터 본체는 청소기를 사용하여 먼지를 제거하여 주는 것이 좋다.
- ③ 키보드는 이물질이 들어가는 것을 방지하기 위해서 덮개를 사용한다.
- ④ CD-ROM 드라이브는 전용 CD크리닝 세트를 이용하여 청소하여 준다.

52. 신문인쇄(A)와 고품질 컬러인쇄(B)에 사용되는 가장 적당한 선 수(LPI)는?

- ① (A) 30 ~ 40, (B) 100 ~ 135
- ② (A) 65 ~ 100, (B) 150 ~ 300
- ③ (A) 150 ~ 200, (B) 300 ~ 450
- ④ (A) 150 ~ 200, (B) 450 ~ 600

53. 다음 중 프랙탈(Fractal)이란?

- ① 다소 파편적인 성질을 가진 형태로 기본형태와 닮은 형상이 끊임없이 수학적으로 반복되는 형태이다.
- ② 부드러운 곡선과 면을 가진 물체이다.
- ③ 일정한 규칙성이 없다.
- ④ 곡면의 형태를 조절할 수 있다.

54. 다음 중 입출력 데이터를 일단 고속의 보조기억장치에 일시 저장해두어 중앙처리 장치가 지체 없이 프로그램의 처리를 계속하는 방법을 뜻하는 말은?

- ① 클립보드(Clip board)
- ② 캐쉬 메모리(Cache memory)
- ③ 스푼(Spool)
- ④ 하드 디스크(Hard disk)

55. JPEG 포맷과 GIF 포맷에 대한 설명 중 잘못된 것은?

- ① JPEG 포맷과 GIF 포맷에는 압축 기능이 있다.
- ② JPEG 압축은 손실압축으로 이미지 데이터가 상실된다.
- ③ JPEG 포맷은 반복압축/압축 풀기해도 이미지의 품질은 전혀 저하되지 않는다.
- ④ GIF는 비손실 압축이지만 256 색상 이하만 나타낼 수 있다.

56. 작업도중 명령을 취소하고 싶을 때 쓰는 명령은?

- ① save
- ② place
- ③ group
- ④ undo

57. 저해상도에서 곡선이나 사선을 표현할 때 생기는 계단현상을 완화하기 위해 사용하는 기법은?

- ① 모핑(Morphing)
- ② 안티앨리어싱(Anti-aliasing)
- ③ 스위핑(Sweeping)
- ④ 미러(Mirror)

58. 포토샵 프로그램에서 듀오톤(Duotone)의 설명이 맞는 것은?

- ① 256단계의 회색 음영 이미지를 칼라 이미지로 전환하는 방식
- ② 컬러 이미지의 톤(Tone)을 높이기 위해 각각의 픽셀을 세분화하는 방식
- ③ 컬러 이미지를 256단계의 회색 음영 이미지로 변환하여 어떠한 모드라도 활용 가능하게 하는 방식
- ④ 그레이스케일(Gray scale) 이미지를 보다 풍부한 계조로 만들기 위해 컬러 잉크를 추가하는 방식

59. 컴퓨터 모니터에서 해상도 800×600 모드(Mode)를 사용하고 있다. 800, 600 이란 숫자의 의미는?

- ① 트루컬러(True Color)
- ② 픽셀(Pixel)
- ③ DPI(Dot Per Inch)
- ④ 그라데이션(Gradation)

60. 3차원 물체에 색상, 음영, 질감을 입히는 표현기법이며 완성제품과 조금도 다르지 않게 그려지기 때문에 팜플렛 및 광고 선전을 위해 사용하는 표현 방법은?

- ① 모델링
- ② 렌더링
- ③ 컬러링
- ④ 디더링