

2007년04월01일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

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

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

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

【4과목 : 12문제】 컴퓨터 그래픽스	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	①	③	②	③	③	②	④	④	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. 다음중인간과도구의 상호작용이중요한 연구대상인 디자인 분야는?

- ① 스페이스 디자인
- ② 커뮤니케이션 디자인
- ③ **프로덕트 디자인**
- ④ 인테리어 디자인

2. 선에 대한설명 중 옳은 것은?

- ① **기하학에서는 무수히 많은 점들의 집합을 선이라 한다.**
- ② 선은 명암의 차이, 면과 면의 교차에서만 느낄 수 있다.
- ③ 수평선은 동적이고 곡선은 불안정하다.
- ④ 사선은 안정되고, 운동감이 있다.

3. 마켓쉐어(market share) 란?

- ① 잠재시장의 수요
- ② 지방시장의 잠재량
- ③ **회사의 시장 점유율**
- ④ 시장의 지역적분포도

4. 다음 중 시각적 안정감과 명쾌감을 유발시키는 구성 원리인 균형에 속하지 않은 것은?

- ① 비대칭
- ② **바닥**
- ③ 천장
- ④ 기둥

5. 실내디자인의 기본요소중 인간의 접촉빈도가 가장 높은 것은?

- ① 벽
- ② **바닥**
- ③ 천장
- ④ 기둥

6. 실내디자인 프로세스를 조사분석 단계와 디자인 단계로 구분할 때 디자인 단계에 속하는 것은?

- ① **아이디어스케치**
- ② 문제의 인식
- ③ 정보의 분석
- ④ 정보의 수집

7. 러스킨의 자극을 받아 사람들에게 숙련공에 의한 성실한 수공예품을 권장하고, 기계로 인한 기쁨이 없는 노동을 윤리적인 입장에서 비난한 사람은?

- ① 팩스턴
- ② 라이트
- ③ 반데 벨데
- ④ **모리스**

8. 서로 다르고 관련성을 찾아내어 아이디어를 발상하는 방법은?

- ① 매트릭스(Matrix)
- ② 연상결합(Image Asscciation)
- ③ **시네틱스(synectics)**
- ④ 브레인스토밍(Brainstorming)

9. 다음인쇄 판식에 관한 설명 중 잘못된 것은?

- ① 평판 : 물과 기름의 반발 원리를 이용한 것으로 옅썬 인쇄가 대표적이다.
- ② **볼록판 : 화선부가 볼록부이며 볼록부에만 잉크가 묻기 때문에 문자가 선명치 못하고 박력이 없다.**
- ③ 오목판 : 평평한 판면을 약품이나 조각으로 파이게 하는 방법으로 그라비아 인쇄가 대표적이다.
- ④ 공판 : 인쇄하지 않을 부분의 구멍을 막아 제판하여 인쇄하며 인쇄량이 비교적 적은 인쇄에 사용된다.

10. 디자이너가 즉흥적으로 떠오르는 여러 가지 생각을 메모하기 위한최초의 스케치는?

- ① **스크래치스케치**
- ② 러프스케치
- ③ 스타일 스케치
- ④ 컨셉

11. 빅터 파파넵(Victor Papanek)이 말하는 디자인의 복합기능 중 재료와 도구, 공정과의 상호작용을 의미하는 것은?

- ① **방법**
- ② 용도
- ③ 연상
- ④ 필요성

12. 1960년대 팝(POP) 디자인 운동의 특징이 아닌 것은?

- ① 대량생산, 대량소비, 대량 전달
- ② 순간적, 효과를 표현한 예술양식
- ③ 정적이며 중후함
- ④ 유선형의 유형



전자문제집 CBT(App Store) :[\[다운로드\]](#)

전자문제집 CBT(Google Play) :[\[다운로드\]](#)

13. 소비자 행동에 영향을 미치는 요인과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 사회적 요인
- ② 문화적 요인
- ③ 개인적 요인
- ④ 집단적 요인

14. 도로나 도로변의산기슭, 논, 밭 같은 곳에 설치하는 간판은?

- ① 로드사인
- ② 애드벌룬
- ③ 점두간판
- ④ 입간판

15. 다음 중 편집 디자인의 형태별 분류가 잘못된 것은?

- ① 서적스타일-잡지, 화집, 단행본
- ② 스프레드 스타일-카탈로그, 팜플렛
- ③ 카드스타일-브로슈어, 매뉴얼
- ④ 시트스타일-명함, 안내장

16. 다음 중 시각법칙의 원리와 가장거리가 먼 것은?

- ① 근접의 원리
- ② 유사의 원리
- ③ 폐쇄의 원리
- ④ 음영의 원리

17. 주거 공간의 이용적 특성에 다른 분류에서 개인적 공간은?

- ① 거실
- ② 부엌
- ③ 침실
- ④ 세탁실

18. 다음 중 포장 디자인의 요건과 거리가 먼 것은?

- ① 정보 전달에 충실해야 한다.
- ② 항상 고급스러워야 한다.
- ③ 고객의 관심을 끌어야 한다.
- ④ 구매충동이 일어나도록 디자인되어야 한다.

19. 소비자의 생활유형중에서유동적구매의 소비자 집단에 대한 설명으로 옳바른 것은?

- ① 충동적으로 상품을 구매하기 때문에 상품에는 무관심하다.
- ② 특정 상품의 브랜드를 좋아하여 반복적으로 구매한다.
- ③ 상품의 상징성이나 구매자 자신의 이미지고양에 민감하다.
- ④ 합리적인 구매동기 부여에 민감하다.

20. 다음 중 일반적으로 초기에 영역구분과 구체성에 구매받지 않고 수행하는 발산적 아이디어 발상법은?

- ① 체크리스트법
- ② 브레인스토밍법
- ③ 시네틱스법
- ④ 탐색영역의 확대

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

21. 다음 중 색의 연상과 상징이 잘못 연결된 것은?

- ① 노랑 - 희망, 광명, 유쾌, 경박
- ② 녹색 - 엽록소, 안식, 중성, 이상
- ③ 자주 - 애정, 복숭아, 발정적, 창조적
- ④ 검정 - 겸손, 우울, 점잖음, 무기력

22. 동시대비에 관한 설명 중 잘못된 것은?

- ① 명도가 다른 두 색을 같이 놓았을 때, 서로의 영향으로 명도가 낮은 색은 더욱 어둡게 보인다.
- ② 순간적으로 일어나게 되며 계속해서 한 곳을 보면 대비효과가 더욱 커진다.
- ③ 채도 대비는 유채색과 무채색사이에 더욱 뚜렷하게 느낄 수 있다.
- ④ 인접된 부분이 특별히 강하게 대비효과가 나타내는 것을 연변대비라 한다.

23. 색료의 3원색을 혼합한 결과가 맞는 것은?

① Magenta+Yellow = Red

② Yellow+Cyan = Blue

③ Red+Green = Yellow

④ Cyan+Magenta = Green

24. 오스트발트 색채조화론 중 ni-ne-na와 같이 기호 앞의 문자가 같은 색들끼리의 조화는?

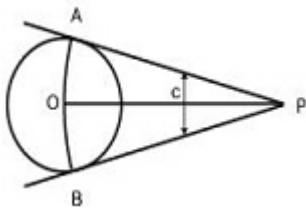
① 등백계열 조화

② 등흑계열 조화

③ 등순계열 조화

④ 무채색의 조화

25. 다음 도형에서 구하고자 하는 것은?



① 원주 밖의 1점에서 원에 접선 긋기

② 원의 중심 구하기

③ 주어진 반지름의 원 그리기

④ 수직선을 2등분하기

26. 타원을 그리는 방법이 아닌 것은?

① 집점법

② 축 폐선법

③ 대.소부원법

④ 평행 4변형법

27. 투시도법의 종류 중 직접법에 대한 설명으로 맞는 것은?

① 시선과 축선을 이용하는 방법

② 직선의 소점을 이용하는 방법

③ 거리점을 이용하는 방법

④ 한 선분의 축점을 이용하는 방법

28. 표면색과 관련된 설명 중 틀린 것은?

① 광원에서 나오는 빛이 직접 눈으로 들어가 그 광원에 색 기운이 있을 때 느끼는 색이다.

② 대부분의 빛의 파장을 모두 반사하면 그 물체는 흰색으로 보인다.

③ 파장이 긴 빨강 파장의 범위만을 강하게 반사하고, 나머지의 파장을 흡수하면 그 물체는 빨강으로 보인다.

④ 반사율이 높을수록 명도가 높아진다.

29. 예로부터 전해 내려오는 습관상의 고유 색명은?

① 관용색명

② 일반색명

③ 계통색명

④ 특정색명

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

① 공예디자인

② 시각디자인

③ 제품디자인

④ 환경디자인

31. 현색계에 관한 설명 중 틀린 것은?

① 지각적으로 일정하게 배열되어 있다.

② 광원과 같은 빛의 색을 표시하기가 어렵다.

③ 먼셀, NCS, DIN 등이 현색계에 속한다.

④ 삼원색의 가산혼합방법에 기초한 것이다.

32. 붉은 색채의 실내에서 시간이 길게 느껴지는 등, 색의 속도감을 강조한 사람은?

① 비렌

② 문. 스펜서

③ 먼셀

④ 저드

33. 다음 채도에 관한 설명 중 잘못된 것은(오류 신고가 접수된 문제입니다. 반드시 정답과 해설을 확인하시기 바랍니다.)

- ① 순색에 무채색의 포함량이 많을수록 채도가 높아진다.
- ② 색을 느끼는 지각적인 면에서 본다면 색의 강약이며, 밝기이며, 선명도이다.
- ③ 하나의 색상에서 무채색의 포함량이 가장 적은 색을 탁색이라 한다.
- ④ 무채색은 채도가 없고, 유채색은 채도가 있다.

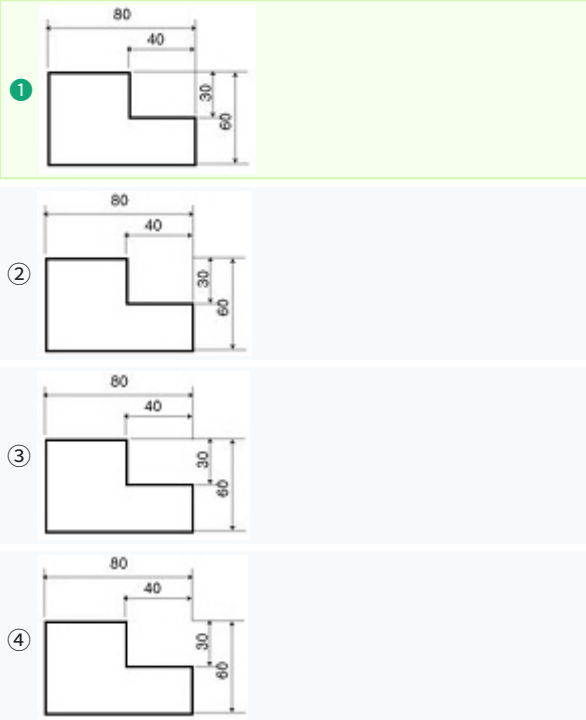
34. 등각 투상도에서 등각축의 각도는?

- ① 45°
- ② 90°
- ③ 120°
- ④ 150°

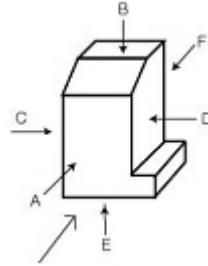
35. 다음 중 인접색 조화에 해당되는 것은?

- ① 연두 - 녹색 - 청록
- ② 주황 - 녹색 - 보라
- ③ 주황 - 파랑 - 자주
- ④ 다홍 - 연두 - 남색

36. 다음 중 치수가 가장 바르게 기입된 것은?



37. 다음 도형을 제3각법에 의해 작도할 때 필요한 투상면(평면도 - 정면도 - 우측면도)을 바르게 고른 것은?



- ① A - C - D
- ② B - A - E
- ③ B - A - D
- ④ C - E - D

38. 하얀 바탕 종이에 빨간색 원을 놓고 얼마간 보다가 하얀 바탕종이를 빨간색 종으로 바꾸어 놓을 경우 빨간색 원은 어떤 색의 원으로 지각되는가?

- ① 청록
- ② 보라
- ③ 검정
- ④ 빨강

39. 다음 중 인간이 색을 지각하기 위한 3요소가 아닌 것은?

- ① 물체
- ② 조도
- ③ 시각
- ④ 광원

40. 투시도법의 용어 중 물체의 각 점이 수평선상에 모이는 점은?

- ① 입점(SP)
- ② 시점(EP)
- ③ 소점(VP)
- ④ 측점(MP)

【3과목】 디자인 재료 (8문제)

41. 다음 중 금속과 비금속의 복합체로 이루어진 것은?

- ① 도자기
- ② 유리
- ③ 알루미늄
- ④ 플라스틱

42. 다음 플라스틱 중 투명성이 좋아 유리라고 부르는 것은?

① 아크릴 수지

② 폴리에틸렌

③ 페놀수지

④ 멜라민 수지

43. 다음 중 대표적인 포장용지로 사용되는 것은?

① 크라프트지

② 코트지

③ 모조지

④ 캔트지

44. 복제할 때 많이 사용되는 반투명 황산지로, 파스텔 렌더링을 할 때 앞 뒷면의 명암을 조절할 수 있는 용지는?

① 와트만지

② 트레이싱지

③ 일러스트레이션지

④ 모눈종이

45. 컬러 필름 중 현실의 상과 반대로 필름에 만들어지는 것은?

① 리버설 컬러 필름

② 네거티브 컬러 필름

③ 슬라이드 필름

④ 트랜스퍼런스 필름

46. 다음의 종이 제조 공정을 올바른 순서로 나열한 것은?

① 출전 ② 사이징 ③ 초지 및 완성
④ 고해 ⑤ 착색 ⑥ 정정

① ①②③④⑤⑥

② ②④③⑤①⑥

③ ⑥③⑤④②①

④ ④②①⑤⑥③

47. 목재의 역학적 성질 중 외력을 받아 변형된 재료에서 외력을 제거했을 때 원형으로 복귀하려는 성질은?

① 변형

② 강도

③ 탄성

④ 소성

48. 스트리퍼블(Strippable)페인트의 설명으로 잘못된 것은?

① 도장재의 더러움 방지를 위해 일시적으로 사용한다.

② 필요할 때 간단히 벗겨낼 수 있다.

③ 비닐계 수지이다.

④ 얇게 도장해야 한다.

[4과목] 컴퓨터 그래픽스 (12문제)

49. 컴퓨터 애니메이션중 만화영화제작 방법은?

① 셀 애니메이션(cell animation)

② 그림자 애니메이션(silhouette animation)

③ 스틸 애니메이션(still animation)

④ 미니어처 애니메이션(miniature animation)

50. 다음 중 픽셀에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 픽셀이란 픽쳐(Picture)와 구성요소(Element)의 결합으로 이루어진 복합어이다.

② 픽셀은 최소의 개체로서 더 이상 부분으로 나눌 수 없다.

③ 픽셀은 인치당 점의 개수이며, 이 수치가 높을수록 고해상도의 이미지를 표현할 수 있다.

④ 픽셀은 하나의 값을 갖고 있으며, 그 값은 픽셀이 담고 있는 정보, 즉 컬러에 근거하고 있다.

51. 그래픽 이미지의 종류 중 벡터 그래픽 이미지에 대한 설명이 잘못된 것은?

① 점과 선만으로 하나의 오브젝트를 이루는 것으로 수학적 요소가 가미된 이미지이다.

② 이미지의 크기에 따라 이미지 해상도에 큰 영향을 준다.

③ 벡터 그래픽 이미지는 선이나 문자를 그릴 때 유용하다.

④ 모니터 및 출력장치에서도 또렷하게 나타나는 표현방식이다.

52. 중앙처리장치(CPU)에 대한 설명 중 잘못된 것은?

① 컴퓨터의 속도는 CPU의 속도에 의해 좌우된다.

② CPU는 사람으로 치면 두뇌에 해당하는 구성요소이며 마이크로프로세서라고도 한다.

③ CPU는 크게 제어장치, 연산장치, 출력장치로 구성되어 있다.

④ CPU는 계산 작업을 수행하는 장치로서 명령어를 실행하고 데이터를 처리한다.

53. 로토스코핑(Lotoscoping)이란?

- ① 오브젝트를 변형시키는 애니메이션 기법
- ② 날아가는 물체의 합성과 제작
- ③ 애니메이션 이미지를 실제 영상과 합성하는 기법
- ④ 카메라에 움직이는 영상을 매핑하는 기법

54. 포토샵 프로그램에서 레이어상의 픽셀테두리 부분에 하이라이트와 그림자를 형성하여 돌출효과를 나타내는 기능으로 짝지어진 것은?

- ① Align Linked, Arrange
- ② Bevel, Emboss
- ③ Inner Glow, Histogram
- ④ Brightness, Contrast

55. 유비쿼터스 네트워킹과 관련이 가장 먼 것은?

- ① RFID
- ② 홈 네트워크
- ③ 디지털 세탁기
- ④ 아날로그 TV

56. 다음 컴퓨터그래픽스의 개념에 대한 설명 중 부적합한 것은?

- ① 컴퓨터는 시간과 비용을 절감해 주는 도구로 사용된다.
- ② 컴퓨터 그래픽은 사진이나 손으로는 불가능한 합성 및 변형이 가능하다.
- ③ 화상처리에 있어서 주변의 배경을 마음대로 조작할 수 있다.
- ④ 컴퓨터를 이용해 아이디어를 창출할 수 있는 것이 가장 좋다.

57. 와이어 프레임 모델에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 데이터 구조가 간단하다.
- ② 처리속도가 빠르다.
- ③ 물체의 물리적 성질을 계산할 수 있다.
- ④ 물체의 형상을 그물망과 같은 선으로만 표현한다.

58. 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

59. 대상물의 3차원 좌표를 측정하여 컴퓨터에 XYZ 좌표를 얻는 장치로, 레이저 등을 입체 대상물에 비추어 대상물에 직접 접촉하지 않고도 좌표를 측정할 수 있는 입력장치는?

- ① 데이터 글러브
- ② HMD(Head mounted display)
- ③ 3D 스캐너
- ④ 모션캡처 장비

60. 중 AutoCAD에서 다중선을 그리는 명령으로 건축도면 작성시 벽면을 그리는 데 유용한 명령은?

- ① Line
- ② Bline
- ③ Dline
- ④ Mline