

2008년02월03일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

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

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. 산업혁명의 결과로 자연의 파괴, 기계제품의 범람, 수공기술의 저하를 비판하면서, 특권 계급에게만 이윤을 주는 기계를 파괴해야 한다고 하며 수공예의 복귀를 주장한 시조는?

① 미술공예 운동

② 아르누보

③ 시세션

④ 독일공작 연맹

2. 매슬로우 욕구 5단계 설 중 존경의 욕구에 속하는 것은?

① 명예

② 애정

③ 부서

④ 자아실현

3. 다음 중 일반적으로 디자인을 3대 영역으로 분류할 때 해당되지 않는 것은?

① 제품 디자인

② 시각 디자인

③ 환경 디자인

④ 의상디자인

4. 다음 중 기업 경쟁에 우위를 차지하고, 고객의 욕구를 충족시키기 위한 쟁점 원칙이 아닌 것은?

① 생산 상품이 적정할 것

② 공급 가격이 적정할 것

③ 공급 수량을 최대한 많이 할 것

④ 공급 장소가 적합할 것

5. 디자인 요소 중 선에 관한 설명으로 바른 것은?

① 수직선은 평화와 안정감을 더해준다.

② 수평선은 우아하고 유연하며 동적인 표정을 나타낸다.

③ 사선은 동적이고 불안정한 느낌을 준다.

④ 포물선은 고결, 희망을 나타내며, 긴장감을 준다.

6. 아름다운 비례로서 고대 그리스 시대부터 시각미술 속에 적용되어온 중요한 비례는?

① 8등분할

② 캐논분할

③ 구형분할

④ 황금분할

7. 렌더링에 관한 설명 중 올바른 것은?

① 머리에 떠오르는 이미지를 그리는 것을 말한다.

② 디자인의 개념을 나타내는 이미지 스케일을 말한다.

③ 목업을 제작하기 위하여 그리는 도면의 일종이다.

④ 실제 제품과 똑같은 상태의 형태, 재질감, 색상 등을 실감 있게 표현하는 것이다.

8. 포장 디자인의 기능이 아닌 것은?

① 전달성

② 유용성

③ 생산성

④ 보호와 보존성

9. 다음 중 조명에 관한 설명으로 맞는 것은?

① 직접 조명 - 광원을 감싸는 조명기구에 의해 상하 모든 방향으로 빛이 확산되는 방식

② 반직접 조명 - 광원을 어떤 물체에 비추어 그 반사광으로 조명하는 방식

③ 간접 조명 - 광원의 90% 이상을 물체에 비추어 투사 시키는 방식

④ 반간접 조명 - 빛의 일부가 직접 투사되고 나머지는 대부분 반사되는 방식

10. 디자인 초기단계에서 디자이너 자선이 전개하는 아이디어를 확인하기 위하여 손쉬운 재료로 빠른 시간 내에 만드는 러프 목업의 종류가 아닌 것은?

① 프로토타입 목업

② 스터디 목업

③ 컨셉 목업

④ 스킴 목업

11. 디자인 하는 대상의 공적, 용도, 기능, 표상 등을 말하는 디자인 구성요소는?

- ① 상대적 요소
- ② 실질적 요소
- ③ 형식적 요소
- ④ 내용적 요소

12. 캘린더에 사용되는 타이포그래피 선택의 유의점과 거리가 먼 것은?

- ① 쉽게 인지되는지의 가독성 검토
- ② 숫자와 숫자 사이의 간격을 가독성의 입장에서 고려
- ③ 화려하고, 튀도록 고려하여 선정
- ④ 일러스트레이션과 조화를 이룰 수 있는 서체의 선정

13. 다음 디자인의 조건 중 합목적성에 대한 설명으로 올바른 것은?

- ① 합목적성은 비합리성과 같은 조건이다.
- ② 심미적으로 개선, 발전시키는 것이다.
- ③ 미의식으로 개성을 창출하는 것이다.
- ④ 사용목적에 명확하게 하는 것이다.

14. 면은 공간을 구성하는 단위이며, 공간 효과를 나타내는 중요한 요소이다. 다음 중 적극적인 면(Positive Plane)은 어느 것인가?

- ① 점의 밀집
- ② 선의 집합
- ③ 점의 확대
- ④ 입체화된 선

15. 제품디자인의 창조적 발상 방법의 시네틱스(Synectics)사고 방법이 아닌 것은?

- ① 직접적 유추
- ② 의인적 유추
- ③ 간접적 유추
- ④ 상징적 유추

16. 다음 중 잡지 광고의 특징이라 볼 수 없는 것은?

- ① 광고의 대상을 판단하기가 쉽다.
- ② 광고가 독자의 눈에 될 가능성이 가장 높다.
- ③ 광고 효과가 다른 매체에 비해 오래 지속될 수 있다.
- ④ 상품과 가까운 시각적 재현이 가능하다.

17. 다음 중 소비자가 물건을 구입할 때의 구매 심리 과정과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 전시(Display)
- ② 주목(Attention)
- ③ 기억(Memory)
- ④ 흥미(Interest)



전자문제집 CBT(App Store) : [\[다운로드\]](#)

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

18. 다음 중 환경디자인의 주된 영역이 아닌 것은?

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

19. 다음 중 바우하우스의 성격이 조형 대학으로서 디자이너를 양성하는데 있었던 시기는?

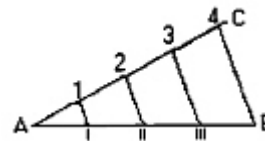
- ① 제1기 바우하우스
- ② 제2기 바우하우스
- ③ 제3기 바우하우스
- ④ 뉴 바우하우스

20. 주거공간을 계획하기 전 고려할 사항으로 거리가 먼 것은?

- ① 전통성을 먼저 재현한다.
- ② 동선을 고려한다.
- ③ 가구를 효율적으로 배치할 수 있도록 한다.
- ④ 가족형태, 연령, 취미의 변화를 예상하여 계획한다.

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

21. 다음 평면도법은 무엇을 하기 위한 것인가?

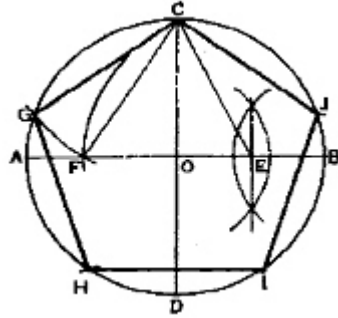


- ① 직선의 2등분
- ② 직선의 n등분
- ③ 수직선 긋기
- ④ 각의 2등분

22. 색채의 온도감에 대한 설명 중 맞는 것은?

- ① 파장이 긴 쪽이 따뜻하게 느껴진다.
- ② 보라색, 녹색 등은 한색계이다.
- ③ 단파장이 따뜻하게 느껴진다.
- ④ 색채의 온도감은 색상에 의한 효과가 가장 약하다.

23. 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, CB를 긋고 OB를 2등분 한다.

24. 색의 3속성에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 색상, 명도, 채도를 말한다.
- ② 색상을 둥글게 배열한 것을 색상환이라고 한다.
- ③ 순색에 무채색을 섞으면 채도가 높아진다.
- ④ 먼셀 표색계의 무채색 명도는 0~10단계이다.

25. 점을 섞어가며 그림을 그린 인상파 화가들의 그림과 관련된 혼합 기법은?

- ① 가산 혼합
- ② 감산 혼합
- ③ 병치 혼합
- ④ 회전 혼합

26. 1소점 투시도법에 관한 설명으로 가장 올바른 것은?

- ① 양면에 특징이 있는 제품 등을 표현하기에 알맞다.
- ② 화면에 대한 경사각에 따라 45°, 30°~60° 등의 표현방법이 있다.
- ③ 유각 투시도법이라고도 한다.
- ④ 한쪽 면에 특징이 집중되어 있는 물체를 표현하기에 알맞다.

27. 비렌(Birren Faber)의 색채 공감감에서 식당 내부의 가구 등에 식욕이 왕성하도록 유도하기 위한 가장 좋은 색채는?

- ① 보라색
- ② 노랑색
- ③ 주황색
- ④ 파랑색

28. 다음 중 한 색상의 명도와 채도를 변화시킨 배색으로 하늘색, 코발트블루, 남색의 조합 등 무난한 배색 기법은?

- ① 톤 온 톤(Tone on Tone) 배색
- ② 도미넌트(Dominant) 배색
- ③ 토널(Tonal) 배색
- ④ 비컬로르(Bicolore) 배색

29. 단면도에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 보다 명백하고, 보기 쉽게 그려야 한다.
- ② 가급적 은선을 사용한다.
- ③ 단면적인 것을 명확히 하려면 해칭(hatching)을 한다.
- ④ 원칙적으로 기본 중심선에서 절단한 면으로 나타난다.

30. 용기와 열정, 생동의 표현, 활력의 원천으로 상징되어온 색은?

- ① 빨강
- ② 파랑
- ③ 초록
- ④ 보라

31. 다음 중 표면색을 나타내는 것이 아닌 것은?

- ① 빨간 사과
- ② 파란 하늘
- ③ 노란 장미
- ④ 붉은 벽돌

32. 다음 중 일반 색명은?

- ① 하양
- ② 복숭아색
- ③ 상아색
- ④ 흐린 초록

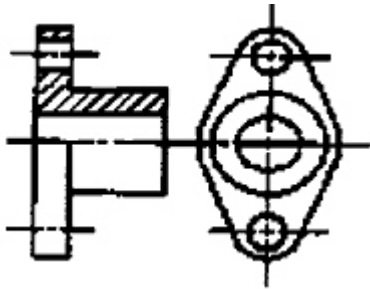
33. 다음 중 가장 따뜻한 느낌의 색으로만 나열된 것은?

- ① 빨강, 주황, 노랑
- ② 빨강, 파랑, 노랑
- ③ 노랑, 파랑, 초록
- ④ 주황, 빨강, 남색

34. 먼셀 표색계 5R6/9의 올바른 설명은?

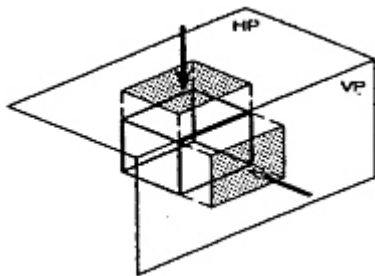
- ① 명도(V)= 9, 채도(C)= 6의 빨강색
- ② 명도(V)= 5, 채도(C)= 9의 빨강색
- ③ 명도(V)= 6, 채도(C)= 9의 빨강색
- ④ 명도(V)= 9, 채도(C)= 5의 빨강색

35. 다음 그림과 같은 단면도의 명칭은?



- ① 전 단면도
- ② 반 단면도
- ③ 부분 단면도
- ④ 회전 단면도

36. 그림과 같이 투상면이 눈과 물체의 사이에 있어 유리 상자 안에 물체를 놓고 밖에서 스쳐보는 상태에서 투상 하는 방법은?



- ① 제1각법
- ② 제2각법
- ③ 제3각법
- ④ 제4각법

37. 다음 중 파장이 가장 긴 색과 짧은 색이 맞게 짝지어진 것은?

- ① 빨강과 주황
- ② 빨강과 남색
- ③ 빨강과 보라
- ④ 노랑과 초록

38. 대상물이 보이지 않는 부분의 모양을 표시할 때 사용하는 선은?

- ① 실선
- ② 파선
- ③ 파단선
- ④ 1점 쇄선

39. 척도의 종류 중 실제 크기보다 크게 그리는 것은?

- ① 현척
- ② 축척
- ③ 실척
- ④ 배척

40. 명시성에 대한 설명 중 가장 올바른 것은?

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

[3과목] 디자인 재료 (8문제)

41. 두 종류 이상의 재료를 복합하여 사용하는 복합 재료의 대표적인 것으로 기계적 강도가 매우 뛰어나 욕조, 선박, 정화조 등에 사용하는 재료는?

- ① 섬유 강화 플라스틱
- ② 세라믹
- ③ 형상기억 합금
- ④ 합성고무

42. 탄소가 주 요소가 되는 복합물을 의미하며 특히 탄소와 수소의 결합으로 만들어져 탄화수소(hydrocarbon)라고 부르기도 하는 재료는?

- ① 무기재료
- ② 유기재료
- ③ 금속재료
- ④ 유리재료

43. 화학펄프에 황산바륨과 젤라틴을 바른 것으로 종이 표면에 감광재를 발라 인화지로 쓰이는 종이는?

- ① 황산지
- ② 바리타지
- ③ 인디아지
- ④ 글래스지

44. 다음 중 합성 수지계 접착제가 아닌 것은?

- ① 요소
- ② 알부민
- ③ 실리콘
- ④ 에폭시

45. 다음 중 금속의 성질이 아닌 것은?

- ① 비중이 비교적 작다.
- ② 열 및 전기의 양도체이다.
- ③ 전성과 연성이 좋다.
- ④ 고체 상태에서 결정체이다.

46. 변성가공으로 종이의 질을 변화시켜 사용 목적에 알맞게 만든 용지가 아닌 것은?

- ① 유산지
- ② 아트지
- ③ 벌커나이즈드 파이버
- ④ 크레이프지

47. 전기의 부도체이지만 표면의 습도량이 크면 전기 저항력이 약해지며, 용융상태에서는 전기를 통하게 되는 재료는?

- ① 유리
- ② 플라스틱
- ③ 금속
- ④ 멜라민

48. 필름 현상에 필요한 도구와 그 용도가 잘못 연결된 것은?

- ① 암실용 시계 : 야광으로 시간을 측정하는데 필요하다.
- ② 계량컵 : 화학 용액의 혼합과 희석을 위해 필요하다.
- ③ 세척용 호스 : 필름을 세척할 때 필요하다.
- ④ 온도계 : 암실의 실내 온도를 측정하는데 필요하다.

49. 컴퓨터 모니터상의 컬러와 인쇄 출력용의 컬러 차이가 생기는 원인이 아닌 것은?

- ① 모니터의 색상을 구성하는 컬러와 인쇄잉크의 컬러 구성이 다르기 때문에
- ② 모니터의 색상표현영역(Color Gamut)과 인쇄잉크의 표현 영역이 다르기 때문
- ③ 모니터와 프린터의 캘리브레이션(Calibration)이 부정확하기 때문에
- ④ 모니터의 이미지 전송 속도와 프린터의 처리 속도가 다르기 때문에

50. 최대 256가지 색으로 제한되는 단점이 있으나, 파일의 압축률이 좋고 인터넷에서 아이콘이나 로고 등 간단한 그래픽 제작시 유용하게 사용되는 포맷(Format) 방식은?

- ① JPEG
- ② TIFF
- ③ EPS
- ④ GIF

51. 다음 중 동영상 파일 포맷이 아닌 것은?

- ① AVI
- ② FLA
- ③ MPEG
- ④ NTSC

52. 데이터를 한번 기록하면 이후에 그 내용을 바꿀 수 없고 읽을 수만 있는 기억장치로서 전원이 차단되어도 내용이 소멸되지 않는 기능을 갖고 있어 비휘발성 메모리라고도 하는 것은?

- ① RAM
- ② ROM
- ③ CPU
- ④ LAN

53. 실제로 인쇄된 이미지가 어떤 색으로 나오게 될지 인쇄 전에 모니터와 출력 시스템을 조정해 주어야 하는데, 이러한 모니터와 출력 시스템 간의 색상 조정 작업은?

- ① Screen Frequency
- ② Calibration
- ③ Moire
- ④ Resolution

54. 컴퓨터에서 어떤 작업을 수행하려고 할 때 일을 구체적으로 실행하기 위한 처리나 동작의 방법 또는 순서가 필요한데 이것을 무엇이라고 하는가?

① Algorithm(알고리즘)

② Aliasing(엘리어싱)

③ Alphabet(알파벳)

④ Alphameric(알파메릭)

55. 외부의 광원으로부터 받은 빛의 반사 광선을 제외한 표면자체가 발산하는 빛의 양으로 감광한 방에서 물체의 표면을 관찰할 때 빛나는 정도를 뜻하는 것은?

① 색(Color)

② 발광도(luminesoence)

③ 광택도(luster)

④ 표면 질감(texture)

56. 컴퓨터에서 사용되고 있는 서체(font)에 관한 설명 중 틀린 것은?

비트맵 서체는 하드웨어에 의존하지 않고 고해상도의 출력을 구현하기 위해 개발된 일종의 프로그래밍 언어로 서체의 크기, 자간, 행간, 장평 등 다양한 변형이 이루어져도 해상도의 출력물을 얻을 수 있다.

트루타입 서체는 하나의 파일에 비트맵 데이터와 아웃라인 데이터가 통합되어 화면용 폰트와 출력용 폰트를 동일하게 사용할 수 있다는 장점을 가지고 있다.

포스트스크립트 서체(PS 서체)는 수학적 기법으로 테두리를 형성한 후 내부를 채우는 아웃라인 방식의 윤곽선 서체이다.

트루타입의 서체는 글자의 아웃라인화(도형화)가 가능하다. 여 일러스트레이터나 프리핸드 등의 프로그램에서 트루타입의 서체를 다른 도형처럼 쉽게 변형할 수 있다.

57. 다음 중 전자 출판(DTP)의 다른 디자인 프로세스로 가장 적절한 것은?

① 자료수집-아이디어스케치-이미지 드로잉과 페인팅-출력-이미지와 텍스트 편집-인쇄

② 자료수집-아이디어스케치-이미지 드로잉과 페인팅-이미지와 텍스트 편집-출력-인쇄

③ 자료수집-아이디어스케치-이미지와 텍스트 편집-출력-이미지 드로잉과 페인팅-인쇄

④ 자료수집-아이디어스케치-이미지와 텍스트 편집-이미지 드로잉과 페인팅-출력-인쇄

58. 3D로 모델링된 객체에 재질감을 부여하기 위하여 이미지나 표면재질을 입히는 과정은?

① 포토리얼(photoreal)

② 안티앨리어싱(Anti-Aliasing)

③ 매핑(Mapping)

④ 패치(Patch)

59. 그래픽 소프트웨어의 벡터 프로그램 중 일러스트레이터에 대한 설명이 잘못된 것은?

① Adobe사에서 만든 드로잉 프로그램이다.

② 마이크로소프트의 대표적인 프로그램이다.

③ 로고 및 심플 디자인에 많이 쓰인다.

④ 포토샵과 더불어 2D 프로그램의 대표적인 소프트웨어이다.

60. 그래픽 단말기의 화면 출력에 있어서 화상을 작은 점들로 구성하여 각 점을 켜고 끄는 의해 영상을 표시하는 방식은?

① 랜덤 스캔(random scan)

② 벡터 스캔(vector scan)

③ 래스터 스캔(raster scan)

④ 리플레쉬 스캔(refresh scan)