

2008년03월30일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

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

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

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

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

① 성장기-성숙기-쇠퇴기-도입기

② 도입기-성숙기-성장기-쇠퇴기

③ 성장기-도입기-성숙기-쇠퇴기

④ 도입기-성장기-성숙기-쇠퇴기

2. 다음 중 표적시장에 영향을 주기 위해 기업이 사용하는 통제 가능한 변수의 집합을 의미하는 용어는?

① 마케팅 믹스

② 마케팅 관리

③ 마케팅 전략

④ 마케팅 기술

3. 면에 관한 설명 중 가장 옳은 것은?

① 평면은 곧고 평할한 표정을 가지며, 간결성을 나타낸다.

② 수직면은 동적인 상태로 불안정한 표정을 주어 공간에 강한 표정을 더한다.

③ 수평면은 고결한 느낌을 주고, 긴장감을 높여준다.

④ 사면은 정지 상태를 주고 안정감을 나타낸다.

4. 다음 디자인에 관한 설명 중 적절하지 않은 것은?

① 디자인이란 하나의 그림 또는 모형으로서 그것을 전개시키는 계획 및 설계이다.

② 질적, 기대를 구체적으로 만들어 환경에 적용시켜 가는 과정이다.

③ 디자인이란 넓은 의미에서는 도시환경계획이나 세계 박람회의 기본 계획 등 대형 과제물까지도 포함한다.

④ 디자인이란 인간의 의도와는 무관하며 자연물의 질서와 문양을 모방하여 제창조하는 과정이다.

5. 다음 중 제품을 구성하는 기본 인자들과 가장 관련이 없는 것은?

① 구조

② 재료

③ 특허

④ 형태

6. “구매시점 광고” 고도 하는 것으로 소비자가 상품을 구매 하는 장소에서 이루어지는 광고는?

① 디스플레이

② P.O.P광고

③ 신문광고

④ 상품광고

7. 다음 중 실내디자인의 요소에서 평면적으로 정적인 요소이나 입체적으로는 수직의 선적인 요소로 벽면과 독립되는 경우 새로운 공간감을 생성하는 것은?

① 창

② 문

③ 계단

④ 기둥

8. 독일공작연맹의 이념을 계승한 운동은?

① 미술공예운동

② 아르누보

③ 아르데코

④ 바우하우스

9. 디자인 프로세스 접근방식에서 과학적이고 체계적인 사고를 바탕으로 하는 글라스(glass box) 방법에 대한 설명으로 옳은 것은?

① 디자이너의 직관을 중심으로 행해지는 방법이다.

② 투입되는 요소와 산출물이 나오는 과정이 비교적 명확하게 식별된다.

③ 평가에 비중을 두는 새로운 방법이다.

④ 디자인 문제를 해결하기 위해 어떤 방법을 이용하여 어떻게 풀 것인가를 결정하는 것이다.

10. 아이디어를 발전시키기 위해 포착된 이미지를 비교, 검토하기 위한 스케치의 종류는?

① 스타일 스케치

② 러프 스케치

③ 스크레치 스케치

④ 섬네일 스케치

11. 전화기, 타자기, 사진기, 축음기, 재봉틀, 전구 등이 발명되어 상업화됨으로써 미국의 대표적인 기계제품의 이미지를 대변한 시대는?

① 1850년대~1860년대

② 1870년대~1880년대

③ 1890년대~1900년대

④ 1910년대~1920년대

12. 디자인의 요소로서 빛에 대한 설명 중 잘못된 것은?

① 빛은 거칠거나 부드러움, 무르거나 단단함 등의 촉각적인 성질을 가지고 있다.

② 빛은 입체의 표면을 드러나게 한다.

③ 빛의 밝음과 어두움도 조형대비나 색채대비 못지않게 중요한 요소이다.

④ 움직이는 네온사인, 영화, 텔레비전, 멀티스크린 등은 빛이 만들어내는 것이다.

13. 다음의 디자인 과정 중에서 정해진 재료로서 대량생산에 따른 규격화와 제품의 경제성을 고려하여 재료에 형태를 주는 과정은?

① 욕구과정

② 조형과정

③ 재료과정

④ 기술과정

14. 다음 중 균형의 요소에 해당되지 않은 것은?

① 대칭

② 연속

③ 비대칭

④ 비례

15. 각 포장 표면에 굵기가 다른 수직선과 그 밑에 숫자로 인쇄된 기호인 바코드의 장점이 아닌 것은?

① 상품의 가격을 수동으로 찍는 방법보다 정확하다.

② 계산서의 보관이 가능하다.

③ 계산하는 번거로움이 있어 시간이 늦다.

④ 식품 경영에 합리성이 있다.

16. 포장디자인의 개발 요건과 거리가 가장 먼 것은?

① 제품의 형태성

② 유동적 취급성

③ 소비자 사용성

④ 재활용 장식성

17. 실내디자인의 설계단계에서 특수한 기술 분야의 부분적 설계를 전문 업체가 작성하여 제시하는 도면은?

① 워킹 드로잉

② 샵 드로잉

③ 프리핸드 드로잉

④ 컴퓨터 드로잉

18. 다음 중 편집디자인의 형태별 분류 중 스프레드 스타일 (Spread Style)에 속하는 것은?

① 잡지, 사보, 화집

② 일간신문, 카탈로그, 팜플렛

③ 안내장, 레터헤드, DM

④ 단행본, 브로슈어, 명함

19. 실내디자인의 실체화 과정에서 가장 먼저 고려해야 할 것은?

① 용도

② 형태

③ 재료

④ 환경

20. 다음 중 1:2:3:5:8:13...과 같은 수열에 의한 비례는?

① 등비수열

② 루트비

③ 정수비

④ 피보나치수열

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

21. 유채색에 대한 설명 중 잘못된 것은?

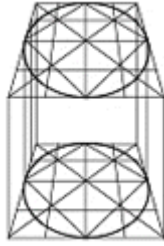
① 순수한 무채색을 제외한 모든 색을 유채색이라 한다.

② 유채색이란 채도가 있는 색이란 뜻이다.

③ 유채색에 무채색을 혼합한 결과, 색상의 느낌이 있어도 무채색이라 한다.

④ 유채색은 색의 3속성을 모두 가지고 있다.

22.



다음 그림과 가장 관련 있는 것은?

- ① 정투상도
- ② 사투상도
- ③ 투시도
- ④ 부등각 투상도

23. 다음 색채의 일반적인 성질 중에서 보색 관계는?

- ① 청색과 탁색
- ② 유채색과 무채색
- ③ 고명도와 저명도
- ④ 한색과 난색

24. 다음 색 중 보색관계로 짝 지워진 것은?

- ① 5 R-5 BG
- ② 10Y- 10RP
- ③ 5 B-10 YR
- ④ 5 P-10GY

25. 투시도법에서 물체의 각 점이 수평선상에 모이는 점은?

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

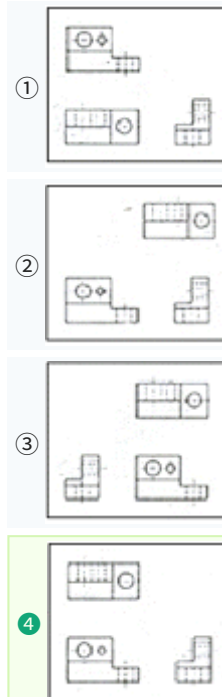
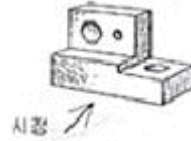
26. 다음 중 색의 동화현상이 가장 잘 일어나는 문양은?

- ① 좁고 복잡한 문양
- ② 넓고 단순한 문양
- ③ 반대 색상의 넓은 문양
- ④ 팽창색으로 구성된 문양

27. 먼셀 표색계의 채도에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 채도는 색상의 강약을 말한다.
- ② 채도는 색상이 있을 때만 나타난다.
- ③ 순색은 한 색상에서 무채색의 포함량이 가장 적은 채도의 색을 말한다.
- ④ 모든 색상의 채도단계는 동일하다.

28. 아래의 물체를 제3각법으로 바르게 나타낸 것은?



29. 색명법에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 관용색명은 전통적으로 사용해 온 색명법이다.
- ② 일반색명은 색의 3속성으로 색을 표시하는 색명법이다.
- ③ 한국 산업규격에서는 일반 색명 한 가지만 규정되어 있다.
- ④ 장미색, 살구색, 등은 관용 색명법에 따른 색명이다.

30. 다음 중 인접색 조화의 배색으로 가장 좋은 예는?

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

31. 조명조건에 따라 광수용기의 민감도가 변화되어 추상체와 간상체의 활동이 바뀌는 것과 인접한 것은?

① 명암순응

② 색순응

③ 항상성

④ 빛의 강도

32. 원의 투시도 작성 과정에 관한 설명으로 틀린 것은?

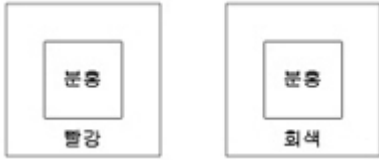
① 임의의 정육면체 투시도를 그린다.

② 대칭면에 각각 대각선을 그려 중심점을 구한다.

③ 투시 중심점을 지나는 투시선을 긋고 각 변을 2등분 한다.

④ 각 변의 중심점에 내접하는 딱딱한 직선을 그린다.

33. 아래와 같이 선명한 빨강 바탕에 분홍색을 놓았을 때와 회색 바탕에 분홍색을 놓았을 때, 다음 설명 중 옳은 것은?



① 빨강 바탕의 분홍색이 채도가 높아 보인다.

② 회색 바탕의 분홍색이 채도가 높아 보인다.

③ 두 경우 모두 채도의 변화가 없다.

④ 두 경우 모두 채도가 높아진다.

34. 병원 수술실에서 의사들이 청록색 가운을 입는 것은 색채의 어떤 현상을 방지하기 위한 것인가?

① 흥분

② 잔상

③ 대비

④ 심리적 압박

35. 색의삼속성에서 따라 오메가 공간이라는 색입체를 만들고, 색체조화의 정도를 정량적으로 설명한 색체 조화론은?

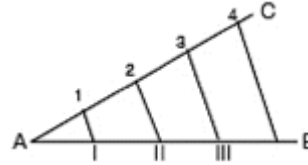
① 비렌의 색채조화론

② 세브렐의색채 조화론

③ 문. 스펜서의 색채 조화론

④ 오스트발트의 색채 조화론

36. 다음 그림과 같은 도법을 무엇을 하기 위한 것인가?



① 삼각형을 같은 면적으로 나누기

② 직선을 n 등분하기

③ 수직선 긋기

④ 사다리꼴 그리기

37. 다음 중 정투상법에 속하는 것은?

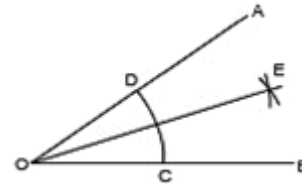
① 제3각법

② 사투상법

③ 등각투상법

④ 투시투상법

38. 다음 그림과 같이 주어진 각 $\angle AOB$ 를 2등분하는 작도에서 틀린 것은?



것은?

① $\angle AOE = 1/2 \angle AOB$

② $\angle EOB = 1/2 \angle AOB$

③ $\angle AOE = \angle EOB$

④ $1/2 \angle AOE = \angle EOB$

39. 색채, 질감, 형태, 무늬 등이 어떤 체계를 가지고 점점 커지거나 강해져 동적인 리듬감을 생겨나게 하는것은?

① 스케일

② 비례

③ 대비

④ 점

40. 선의 종류에 관한 설명 중 틀린 것은?(오류 신고가 접수된 문제입니다. 반드시 정답과 해설을 확인하시기 바랍니다.)

① 실선은 물체의 외형을 표시하는 선이다.

② 가는 실선은 치수선, 지시선, 해칭선 등에 사용한다.

③ 파선은 보이는 부분의 모양을 표시하는 선이다.

④ 가는 일점쇄선은 중심선, 절단선, 상상선, 피치선 등에 사용된다.

【3과목】 디자인 재료 (8문제)

41. 재료의 응력을 옳게 설명한 것은?

- ① 재료의 한쪽 면에서 서로 끌어당기는 힘
- ② 재료의 한쪽 면에서 눌러주는 힘
- ③ 재료 외부의 압력에 대하여 내부에서 저항하는 힘
- ④ 재료를 구부리기 위하여 가하는 힘

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

42. 찬 느낌을 주고수분의 흡수와 발산이 빨라서 여름 의복에 적합한 식물성 섬유는?

- ① 황마
- ② 견
- ③ 아마
- ④ 케이폭

43. 유기재료의 주요소는?

- ① 산소
- ② 불소
- ③ 탄소
- ④ 비소

44. 인화 결과 검은 흡집선이 생기는 원인은?

- ① 네거티브 케리어 위의 먼지
- ② 필름의 유제층이나 필름 뒷면의 흡집
- ③ 오랜 시간 현상액에 둔 경우
- ④ 외부에서 암실로 들어온 빛

45. 플라스틱 재료의 특성이 아닌 것은?

- ① 전기 절연성이 우수하다.
- ② 열전도율이 낮다.
- ③ 가공이 용이하고 디자인의 자유도가 높다.
- ④ 표면의 강도가 크고, 불합성 재료이다.

46. 용해된 유리소지를 취관 끝에 두고 입으로 불려 늘리는 방법의 성형법은?

- ① 앰플제법
- ② 평판법
- ③ 수취법
- ④ 롤러법

47. 목재의 상처 종류에 속하지 않는 것은?

- ① 옹이
- ② 흑
- ③ 껍질박이
- ④ 나이트

48. 다음 중 핫 스프레이 도장의 장점으로 옳은 것은?

- ① 건조에 시간이 빨라 수정이 용이하다.
- ② 스프레이건이 가벼워 조작하기가 쉽다.
- ③ 광택이 좋으며, 공기의 소비량이 작다.
- ④ 밀바탕이 단단하지 않아도 상하지 않는다.

【4과목】 컴퓨터 그래픽스 (12문제)

49. 다음 중 웹디자인에서 특정 색상을 투명하게 만드는 투명 인덱스(Transparency Index)를 하기 위한 파일 포맷은?

- ① JPEG
- ② GIF
- ③ EPS
- ④ HTML

50. 렌더링시 광원에서 나오는 광선을 추적하여 물체에 빛의 반사율, 굴절률을 계산하는 렌더링 표현 방식은?

- ① Ray Tracing
- ② Mapping
- ③ Extruding
- ④ Painting

51. GUI를 바탕으로 하는 운영체제에서 제공하는 휴지통의 설명 중 잘못된 것은?

- ① 시스템에서 완전히 삭제하기 전에 잠시 보관하는 장소이다.
- ② 휴지통에 들어 있는 파일은 디스크의 공간을 차지하지 않으므로 디스크 관리에 용이하다.
- ③ 휴지통에 들어있는 파일은 휴지통을 비우기 전까지 언제든지 복원할 수 있다.
- ④ 일부 시스템 파일은 휴지통에 버릴 수 없도록 안전장치를 해놓고 있다.

52. 그래픽 작업시 화면상에 나타나는 아이콘, 객체의 선택을 위하여 마우스의 움직임과 동일하게 움직이는 화살표 또는 십자모양의 그래픽 표현 방법은?

- ① 윈도우(Window)
- ② 메뉴(Menu)
- ③ 툴(Tool)
- ④ 커서(Cursor)

53. 비트맵 파일 포맷이 아닌 것은?

- ① GIF
- ② PCX
- ③ PCT
- ④ BMP

54. 그래픽 작업에서 레이어 합성을 위한 블랜드 모드의 특성에 대한 설명 중 잘못된 것은?

- ① Dissolve : 이미지 내의 원래 색상 값에 나중 이미지의 값이 픽셀 단위로 불규칙하게 흩뿌려진다.
- Multiply : 이미지 내의 원래 색상 값에 나중 이미지의 값이 곱해져서 적용되기 때문에 결과 색상은 언제나 어두워진다.
- Difference : Multiply 모드와는 반대로 결과 색상이 원래의 색상이나 더해지는 색상에 비해 언제나 밝게 나온다.
- Darken : 원래의 색상에서 더해지는 색상보다 밝은 픽셀
- ④ 에만 툴이 적용되고 결과적으로 이 모드가 적용된 이미지는 어두워진다.

55. 디스플레이 화면 표시를 두루마리를 볼 때와 같이 상하 좌우로 움직이는 것으로, 윈도우 방식의 프로그램에 있는 우측과 하단에 있는 표시의 이름은?

- ① 아이콘(Icon)
- ② 포인터(Pointer)
- ③ 스크롤바(Scroll bar)
- ④ 룰러(Rulers)

56. MIT 출신으로 '스케치 패드'라는 컴퓨터 드로잉 프로그램을 개발하여 컴퓨터그래픽스의 큰 발전을 가져온 사람은?

- ① 이반 서더랜드(Ivan Sutherland)
- ② 존 휘트니(John Whitney)
- ③ 밥 노이스(Bob Noyce)
- ④ 스티브 러셀(Steve Russell)

57. 모니터의 색상을 출력물과 가깝게 조절하는 과정은?

- ① 세퍼레이션(Separation)
- ② 캘리브레이션(Calibration)
- ③ 옵션(Option)
- ④ 새채레이션(Saturation)

58. 다음의 상황에서 공통적으로 사용하는 키보드의 키(Key)는?

- Photoshop에서 이미 선택되어 있는 선택영역에 다른 영역을 추가로 선택하고 싶을 때
- Illustrator에서 사각 툴로 정사각형을 그리고 싶을 때
- Quark Xpress에서 2개 이상의 그림 박스를 선택하고 싶을 때

- ① Shift
- ② Option
- ③ Command
- ④ Control

59. 8 Bits 는 몇 개의 코드 조합이 가능한가?

- ① 8
- ② 16
- ③ 64
- ④ 256

60. 3차원 모델링에서 물체의 외곽선만으로 대상물의 형체를 나타내는 방법은?

- ① 매핑(Mapping)
- ② 목업 모델링 (Mock-up Modeling)
- ③ 히든 라인(Hidden Line)
- ④ 와이어 프레임 모델링(Wire Frame Modeling)