2009년01월18일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

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

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

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

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

CBT기출문제

전자문제집 CBT

빠르고 효과적으로 배워 시험 합격을 노려라!

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

【1과목】산업디자인 일반 (20문제)

1. 다음 설명과 관련 있는 것은?

· 게임과 같이 극사실적인 표현이 필요한 경우에 제작한다.
· 동영상으로 제작하기 어려운 경우에 제작한다.
· 잔상의 효과를 이용하여 1초에 24장의 그림을 연속해서 보여주어 그림이 움직이는 것처럼 보이게 한다.

① 멀티스크린
② 애니메이션
③ 컴퓨터그래픽스
④ 홀로그래피

2. 실내 디자인에서 기본 설계와 실시 설계로 구분할 때, 주로 실시 설계도에만 이용되는 것은?

① 배치도
② 평면도
③ 구조 설계도
④ 입면도

3. 다음 내용의 ( )에 가장 적절한 용어는?

각각의 개별적인 자갈들의 (①)은(는) 서로 다르지만, '둥글다, 모나지 않다'라는 본질적인 (②)은(는) 같다.

① ① 형(shape), ② 형태(form)
② ① 형태(form), ② 형(shape)
③ ① 개념(concept), ② 형(shape)
④ ① 개념(concept), ② 형태(form)

4. 라이프스타일에 대한 내용으로 부적합한 것은?

① 사람들이 살아가고 돈과 시간을 소비하는 전반적인 양식을 의미하는 것이다.
② 생활의 구조적 측면인 생활의식, 생활행동, 관심 등이 복합되어 있는 것이다.
③ 생활수준의 전반적인 향상이 높은 지식과 자기의식, 개성 및 자기주관을 가진 다양한 소비자 계층이 등장하고 있다.
④ 라이프스타일의 변화는 기술혁신과 정보화로부터 큰 영향을 받지 않는 개성에 주목한다.

5. 다음 중 디자인 컨셉트에 대한 설명으로 가장 옳은 것은?

① 자연물과 조형물을 정확하게 관찰하여 표현하는 것이다.
② 대상물의 특성을 살리면서 간결하게 표현하는 것이다.
③ 개념화, 아이디어 구상, 계획하는 것이다.
④ 제품의 이미지를 구체화하여 모형을 제작하는 것이다.

6. 상대적인 경쟁적 우월성을 확보할 수 있는 새로운 시장 부문을 의미하는 것으로 틈새시장을 의미하는 것은?

① 벤처시장
② 전략시장
③ 리치마켓
④ 디자인마켓

7. 다음 중 인간, 자연 사회화의 대응 관계를 전제로 디자인을 분류할 때 포함되지 않는 것은?

① 시각전달 디자인
② 상업 디자인
③ 제품 디자인
④ 환경 디자인

8. 다음 중 조명의 4요소를 바르게 배열한 것은?

① 명도, 대비, 크기, 노출시간
② 채도, 색상, 면적, 장소
③ 채도, 명도, 색상, 노출시간
④ 조화, 대비, 크기, 장소

9. 위치와 방향을 가지는 선의 집합으로 길이와 너비를 가진 디자인 요소와 관계있는 표현 재료는?

① 종이, 철사
② 나무젓가락, 아크릴판
③ 노끈, 낚싯줄
④ 폼 보드, 하드보드지

10. 디자인에서 기초 조형의 목적이 아닌 것은?

① 조형에 대한 감각 훈련
② 창조성 개발
③ 마케팅 활동 능력 배양
④ 표현 기술의 습득

11. 품질, 비용, 서비스 속도와 같은 핵심적인 성과에서 극적인 향상을 이루기 위하여 기업의 업무 프로세스를 근본적으로 재설계하는 것은?

① 벤치마크

② 리엔지니어링

③ 반달리즘

④ 컨설턴츠

12. 애니메이션 용어에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 액션(action)이란 이야기를 구성하기 위한 인물 및 물체의 움직임을 말한다.

② 애니메이션 보드(animation board)란 카메라에 부속되어 있는 조정 핀을 말한다.

③ 애트모스피어 스케치(atmosphere sketch)란 애니메이션의 배경에 사용하기 위해 어느 장소의 인상을 기록해 두는 일을 말한다.

④ 오브젝트 애니메이션(object animation)이란 인간이나 동물이 등장하는 애니메이션을 말한다.

13. 질감에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 빛에 의해 만들어지므로 명암효과에 따라 다르게 보일 수 있다.

② 명도의 대비나 시각적 거리감과 함께 표현된다.

③ 물체의 운동감을 주로 표현한다.

④ 촉각적 질감과 시각적 질감으로 나누어진다.

14. 수공예 부흥운동인 Art&Craft는 다음 중 어떤 양식을 주로 추구했는가?

① 바로코

② 고딕

③ 로코코

④ 로마네스크

15. 다음 중 제품디자인에서 작업시 고려해야 할 일반적인 조건이 아닌 것은?

① 기능성

② 성실성

③ 심미성

④ 경제성

Download on the App Store 전자문제집 CBT(App Store) :[다운로드]
GET IT ON Google Play 전자문제집 CBT(Google Play) :[다운로드]

16. 가구의 물리적 요소분석에서의 기능이 아닌 것은?

① 대공간적 기능

② 대심리적 기능

③ 대인적 기능

④ 대환경적 기능

17. 다음 중 디자인이 갖추어야 할 조건 중에서 실제의 쓸모를 말하는 것은?

① 심미성

② 기능성

③ 창의성

④ 독창성

18. 신문광고의 구성요소를 조형적 요소와 내용적 요소로 구분할 때, 내용적 요소에 가까운 것은?

① 일러스트레이션

② 트레이드 마크

③ 로고타입

④ 헤드라인

19. 바우하우스 운동의 창설자는?

① 윌리암 모리스

② 헨리 반 데 벨데

③ 루이스 설리반

④ 월터 그로피우스

20. 다음 중 시각이나 촉각으로 인식할 수 없으나 기하학적으로 취급되는 도형의 형태는?

① 인위 형태

② 현실적 형태

③ 자연 형태

④ 이념적 형태

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

21. 다음 배색의 효과에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

① 고명도의 색을 좁게 하고 저명도의 색을 넓게 하면 명시도가 높아 보인다.

② 같은 명도의 색이라도 면적이 커지면 고명도로 보이고 밝아 보인다.

③ 같은 채도의 색이라도 면적이 작아지면 저채도로 보이고 탁하게 보인다.

④ 같은 명도의 색이라도 면적이 작아지면 고명도로 보인다.

22. 통일된 제도 규격에 맞추어 제도할 때의 이점이 아닌 것은?

① 도면이 정확하고 간결하며 능률적이다.

② 설계의도를 설계자의 직접 설명으로 전달할 수 있다.

③ 생산 능률을 향상시키고 제품의 호환성을 확보할 수 있다.

④ 원가절감 및 품질향상에 기여할 수 있다.

23. 색채 조화시 고려할 점과 가장 거리가 먼 것은?

① 기호적인 측면과 디자인적 시각의 차이

② 색 자체와 채색된 범위의 차이

③ 디자인의 형태와 의미 또는 해석의 차이

④ 관광이나 상술적 측면 등의 차이

24. 다음 중 가장 심리적으로 마음을 안정시키는 색은?

① 5Y 6/8

② 5B 4/6

③ 5R 5/10

④ 5YR 3/8

25. White, Black, Gray 각 바탕 위에서 주목성이 높은 순으로 나열한 것 중 맞는 것은?

① White 바탕 → Yellow, Red, Orange, Green

② Black 바탕 → Yellow, Orange, Red, Blue

③ Gray 바탕 → Red, Orange, Yellow, Green

④ Black 바탕 → Red, Orange, Green, Yellow

26. 다음 중 타원을 그리는 방법이 아닌 것은?

① 4중심법

② 대소부원법

③ 평행사변형법

④ 직접법

27. 다음 관용 색명 중 지명(地名)에서 따온 것은?

① 셀몬 핑크(salmon pink)

② 피치(peach)

③ 앰버(amber)

④ 프러시안 블루(prussian blue)

28. 다음 중 연결이 잘못된 것은?

① 신인상파 화가의 점묘화 - 중간혼합

② 멕스웰 원판(Maxwell disk) - 중감혼합

③ 영-헬름홀츠 - 4원색설

④ 월슨 - 3수용체설

29. 주황색의 도형은 배경색을 바꿀 때마다 다른 색으로 보이는데 이에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 파랑 배경에서 더 탁해 보인다.

② 검정이 섞인 빨강 배경에서 더 밝아 보인다.

③ 회색이 섞인 빨강 배경에서 더 선명해 보인다.

④ 노랑 배경에서 빨강 기미를 띤 주황으로 보인다.

30. 제도에서 Ø20이 뜻하는 것은?

① 물체의 반지름이 20mm이다.

② 물체의 지름이 20mm이다.

③ 판의 두께가 20mm이다.

④ 물체의 길이가 20mm이다.

31. 원칙적으로 길이 방향으로 절단한 단면도로 표시해도 좋은 것은?

① 축

② 구부러진 관

③ 볼트

④ 기어의 이

32. 다음 중 눈의 색 지각에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 간상체가 추상체보다 훨씬 세밀하게 반응한다.

② 시각은 망막의 다른 부분보다 중심에서 훨씬 세밀하게 반응한다.

③ 망막의 각 부위에서 느끼는 색의 감광도로 서로 다르다.

④ 간상체는 뇌에 이르는 전용 시신경을 가지고 있지 않다.

33. 다음 중 병치중간혼합의 예가 아닌 것은?

① 컬러인쇄의 망점

② 점묘법에 의한 회화작품

③ 2가지 색이 칠해진 회전하는 원판

④ 여러 가지 색의 실로 직조된 직물

34. 다음 중 제3각법의 장점이라고 볼 수 없는 것은?

① 자연적인 형(선박, 가옥의 경우)을 나타낼 수 있다.

② 정면도의 표현이 합리적이다.

③ 치수기입이 합리적이다.

④ 보조투상이 용이하다.

35. 다음 중 색광 혼합에 대한 설명으로 옳은 것은?

① 감법 혼색 또는 감산 혼합이라고 한다.

② 색광의 3원색은 자주(M), 노랑(Y), 청록(C)을 말한다.

③ 색광은 혼합하면 할수록 채도가 낮아진다.

④ 색광은 혼합하면 할수록 명도가 낮아진다.

36. 다음 중 흥분을 유발할 수 있는 색채는?

① 남색과 연두

② 녹색과 자주

③ 빨강과 노랑

④ 청록과 파랑

37. 색의 3속성 개념을 도입한 색상환에 의해서 색의 조화를 유사조화와 대비 조화로 나누고 정량적 색채 조화론을 제시한 사람은?

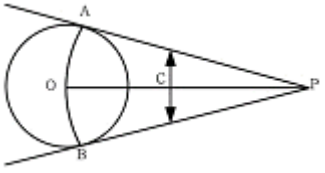
① 오스트발트(ostwald)

② 슈브륄(Chevreul)

③ 먼셀(Munsell)

④ 져드(Judd)

38. 다음 도형에서 구하고자 하는 것은?



① 원주 밖의 1점에서 원에 접선 긋기

② 원의 중심 구하기

③ 주어진 반지름의 원 그리기

④ 수직선을 2등분 하기

39. 다음 중 단색광(monochromatic light)을 바르게 설명한 것은?

① 가장 짧은 파장의 광선

② 두 단색광을 합하여 백색광이 되는 광선

③ 눈에 보이지 않는 광선

④ 더 이상 분광될 수 없는 광선

40. 투시도법의 종류에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 직접법은 시선과 족선을 이용하는 방법이다.

② 거리점법은 시점과 시거리를 이용하는 방법이다.

③ 소실점법은 직선의 소실점을 이용하는 방법이다.

④ 측점법은 소실점과 직선의 측점을 이용하는 방법이다.

【3과목】 디자인 재료 (8문제)

41. 7 세기에 우리나라에서 일본으로 건너간, 규모가 작은 수초법(手抄法)에 의해 만들어진 종이는?

① 켄트지

② 와트만지

③ 화지

④ 한지

42. 고체 무기재료 중 비결정의 탄화수소계 물질로서, 주원소가 비금속인 탄소로 이루어진 것은?

① 플라스틱

② 유리

③ 금속

④ 도자기

43. 파스텔 재료를 이용한 스케치를 하기 전에 알아두어야 할 상식으로 맞지 않는 것은?

① 선의 느낌은 연필과 비슷하나 그림자 부분을 묘사하기가 쉽다.

② 정착액이 필요하다.

③ 다양한 색채를 만들 수 있어서 회화의 재료로도 쓰인다.

④ 매우 정확하고 정밀한 부분을 세밀하게 표현할 수 있다는 장점이 있다.

44. 다음 채색 재료 중 플라스틱 심으로부터 연속적으로 수성 또는 유성 잉크가 나와 채색할 수 있어서 러프 스케치에 가장 많이 사용하는 재료는?

① 컬러마커

② 싸인펜

③ 파스텔

④ 크레용

45. 종이를 잡아 당겨서 판단될 때까지의 신장률을 표시하는 것은?

① 신축율

② 인장율

③ 인열율

④ 파열율

46. 소석고에 관한 설명 중 옳지 않은 것은?

① 소석고는 경석고에 비해 건조시간이 짧다.

② 석고원석을 190°C 이내로 장시간 가열하면 소석고가 된다.

③ 소석고의 경화촉진제는 석회이다.

④ 작업시 물의 중량비는 40~50% 정도이다.

47. 긴 파장이나 자외선 등의 자극을 받으면 자극 제거 후에도 일정 시간 빛을 내는 도료는?

① 시온도료

② 형광도료

③ 방화도료

④ 난연도료

48. 사람의 눈이 인식하지 못하는 700nm 이상의 장 파장광 촬영기는?

① 자외선 카메라

② 적외선 카메라

③ X-선 카메라

④ 고감도 카메라

【4과목】컴퓨터 그래픽스 (12문제)

49. 컴퓨터그래픽스의 발전 요인 중 그 이유가 다른 하나는?

① 다양한 프로그램의 개발

② 멀티미디어의 확대

③ 컴퓨터의 기능 향상

④ 컴퓨터의 가격 인하

50. 2차원 이미지를 3차원 이미지처럼 입체적으로 보이게 하기 위해 많이 사용하는 필터는?

① Blur 필터

② Emboss 필터

③ Wind 필터

④ Sharpen 필터

51. 그래픽 이미지 형성에 있어서 다음 중 그 성격이 다른 것은?

① 화소(pixel)

② 래스터 이미지

③ 벡터 이미지

④ 비트맵 그래픽

52. 3×4cm의 원고사진을 300dpi 해상도, 6×8cm의 크기로 인쇄할 필름을 출력하려고 한다. 몇 dpi로 원고 사진을 스캔하는 것이 적합한가?

① 1200dpi

② 900dpi

③ 600dpi

④ 300dpi

53. 3차원 모델 데이터를 얻기 위한 입력장치는?

① 플랫베드 스캐너

② 3D스캐너

③ 카메라

④ 인코더

54. 디자인 도구로서의 컴퓨터그래픽스에 대한 내용으로 잘못된 것은?

① 가장 보편적인 분류에 의하면 2차원적인 평면처리와 3차원적인 입체 처리로 나누어진다.

② 수정이 용이하며 무한대로 복제할 수 있다.

③ 컴퓨터그래픽스는 3차원의 물체를 표현하며 예술성 있는 작품은 구현이 어렵다.

④ 3차원 물체에 명암과 색상을 입히는 과정을 렌더링이라고 한다.

55. 컴퓨터의 입력장치가 아닌 것은?

① 키보드

② 태블릿

③ 필름 레코드

④ 스캐너

56. 3차원 소프트웨어에서 2차원 도형에 Z축으로 깊이를 주어 3차원 오브젝트(object)를 만드는 방식은?

① Revolver 방식

② Extrude 방식

③ Bevel 방식

④ Compound 방식

57. 다음 설명으로 가장 옳은 것은?

① 일반적인 영화필름의 형태는 초당 32Frame으로 표현된다.

② 싱가포르, 말레이시아 등의 방송 시스템에서 사용하는 방식을 PAL이라고 하는데 초당 12Frame을 보여 준다.

③ 우리나라를 비롯 미국, 캐나다, 일본 등의 방송 시스템에서 NTSC 방식을 사용하는데 초당 29.97 Frame을 보여 준다.

④ 일반적인 비디오 포맷 형태로 초당 24Frame으로 보여 준다.

58. 24비트 컬러 중에서 정해진 256컬러의 컬러표를 사용하는 컬러 시스템은?

① Gray mode

② Bitemap mode

③ CMYK mode

④ Index color mode

59. Texture를 사용하여 물체의 음양각을 주는 기법은?

① 텍스쳐 매핑(texture mapping)

② 범프 매핑(bump mapping)

③ 라디오시티(radiosity)

④ 섀도잉(shadowing)

60. 2차원 애니메이션 제작에서 직접적으로 사용되는 기법이 아닌 것은?

① 인비트윈(in-between)

② 모핑(morphing)

③ 지-버퍼(Z-buffer) 알고리즘

④ 로토스코핑(rotoscoping)