

2012년07월22일년 컴퓨터그래픽스기능사 필기시험 기출문제 답안

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

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

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

【4과목 : 12문제】 컴퓨터 그래픽스	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	②	①	④	③	①	①	③	④	②	③
	59	60								
	③	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. 도시의 한길(공공 공간)에 장치하는 가구라는 뜻으로 가로등, 쓰레기통, 우체통, 공중전화박스 등을 디자인하는 것은?

① 스트리트 퍼니처 디자인
② 가구 디자인
③ 제품 디자인
④ 시각 디자인

2. 디자인의 조형요소에 대한 설명이 틀린 것은?

① 점을 확대하면 면이 되고 원형이나 정다각형이 축소되면 점이 된다.
② 선의 동적 특성에 영향을 끼치는 것은 점의 속도,강약, 방향 등이다.
③ 면은 길이, 너비, 깊이, 형태와 공간, 표면, 방위, 위치 등의 특징을 가진다.
④ 입체는 두 면과, 각도를 가진 방향으로 이동하거나 면의 회전에 의해 생긴다.

3. 실내디자인 요소에 대한 설명 중 틀린 것은?

① 질감(texture)은 사물이 갖고 있는 표면의 질을 보거나 만지는 것으로 느낄 수 있다.
② 문양(pattern)은 많이 사용할수록 좋다.
③ 선(line)의 다양함은 각기 독특한 신체적 효과를 나타내기 때문에 각종 선의 효과를 알아야 한다.
④ 아름다운 형태란 조형요소 간 조화를 바탕으로 한다.

4. 다음 디자인 발상법 중 체계적.논리적 방법에 속하는 것은?

① 직관법
② 시네틱스법
③ 브레인스토밍법
④ 체크리스트법

5. 실내 디자인에서 크기와 모양에 일관성을 부여하고 질서감과 안정감을 주는 원리는?

① 다양성
② 반복성
③ 고급성
④ 통일성

6. 실내 공간을 구성하는 3대 기본 요소가 아닌 것은?

① 천장
② 창문
③ 벽
④ 바닥

7. 구매시점 광고(P.O.P)에서 '시즌 기획전 광고'는 어느 분류에 속하는가?

① 제작자별 분류
② 제작 소재별 분류
③ 설치 장소별 분류
④ 목적 기능별 분류

8. 제품 수명주기의 특성에 대한 설명이 틀린 것은?

① 제품수명주기상의 단계와 무관하게 마케팅, 재무, 생산, 구매, 인사전략은 동일하다.
② 제품의 이익은 제품수명주기상의 단계별로 증가했다가 감소한다.
③ 대체로 제품 판매량의 변화를 중심으로 설명된다.
④ 제품은 제한된 수명주기를 갖는다.

9. 다음 중 바우하우스가 시도한 디자인 철학과 관련이 없는 것은?

① 대량생산을 위한 굿 디자인의 문제 해결
② 역사주의와 전통적 장식개념
③ 공업시스템과 예술가의 결합
④ 기계의 허용

10. 형과 바탕의 특징에 대한 설명이 옳은 것은?

① 바탕은 가깝게 느껴지며, 형은 멀게 느껴진다.
② 형의 색채는 바탕의 색채보다 확실하고 실질적으로 보인다.
③ 형은 바탕의 뒤쪽에 펼쳐져 있는 것처럼 보인다.
④ 바탕은 지배적이고 인상적이며 쉽게 기억된다.

11. 아래의 내용은 마케팅 조사 절차이다. 순서대로 바르게 배열한 것은?

- | | |
|-------------|-----------------|
| A. 분석방법의 결정 | B. 수집(연구)방법의 결정 |
| C. 문제의 규정 | D. 자료(정보)의 결정 |
| E. 보고서의 작성 | |

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

12. 형태나 색체에 생기는 눈의 착오로, 디자인에 있어서 생리학적, 심리학적 연구과제가 되는 것은?

- ① 시각 현상
- ② 반복 현상
- ③ 착시 현상
- ④ 리듬 현상

13. 다음 중 ‘자선 광고’에 속하는 것은?

- ① 아동 보호 기금 조성
- ② 교통안전
- ③ 에너지 절약
- ④ 범죄 예방

14. 게슈탈트의 그루핑 법칙(Gestalt grouping laws)과 관련이 없는 것은?

- ① 폐쇄성
- ② 근접성
- ③ 유사성
- ④ 상징성

15. 사무공간 내에서의 생산행위, 작업전개, 사회와의 관련성 그리고 작업환경 등의 상호 유기적인 관계를 고려하여 모든 요소를 동시에 처리하도록 기획하는 방식은?

- ① 주거 동선 계획
- ② 오피스 랜드스케이프
- ③ 조경 디자인
- ④ 오피스 자동화

16. 포장디자인 작업 시 갖추어야 할 내용 중 거리가 먼 것은?

- ① 보관하기 쉽게 디자인되어야 한다.
- ② 여러 조건하에서도 필요한 정보를 전달할 수 있어야 한다.
- ③ 어떤 상태에서든지 매혹적으로 보이도록 디자인되어야 한다.
- ④ 상표명과 내용물에 관한 표현보다 전시효과가 더중시되어야 한다.

17. 제품디자인 과정 중 아래의 설명에 해당하는 분석 기법은?

기존 제품을 이루는 각 부분을 하나하나 분류하여 각각을 평가, 분석하여 과도한 부분이 있으면 줄이는 방법을 찾고 불필요한 부분은 제거하는 방법을 찾으며 교체할 수 있는 저렴한 대체물을 찾는 일이다.

- ① 가치분석
- ② 사용과정분석
- ③ 원인분석
- ④ 결과분석

18. 다음은 조화에 대한 설명이다. ()에 들어갈 용어를 순서대로 옳게 나열한 것은?

두 개 이상의 요소 또는 ()안의 상호관계에 대한 ()가치판단으로서 그들이 서로 ()되어 배치하지 않고 ()된 전체로서 높은 감각적 효과를 발휘할 때 일어나는 현상이다.

- ① 부분, 외적, 분리, 일치
- ② 부분, 내적, 결합, 일치
- ③ 부분, 내적, 분리, 통일
- ④ 부분, 외적, 결합, 통일

19. 아르누보 사조가 나타난 국제적 행사는?

- ① 1872년 로마 박람회
- ② 1893년 뉴욕 박람회
- ③ 1900년 파리 박람회
- ④ 1937년 런던 박람회

20. 제품 디자인에서 완성 예상도로서의 의미와 역할을 하는 것은?

- ① 모델링
- ② 렌더링
- ③ 스케치
- ④ 목업

【2과목】 색채 및 도법 (20문제)

21. 색광의 삼원색을 동시에 혼합한 결과색은?

- ① 적색
- ② 백색
- ③ 황색
- ④ 흑색

22. 다음 중 관용색명이 아닌 것은?

- ① 스카이 블루
- ② 베이지 그레이
- ③ 선명한 노랑
- ④ 새먼 핑크

23. 다음 중 선긋기에 대한 표현이 옳은 것은?

- ①
- ②
- ③
- ④

24. 색의 3속성 중 색의 강약, 맑기, 선명도를 의미하는 것은?

- ① 색상
- ② 채도
- ③ 명도
- ④ 농도

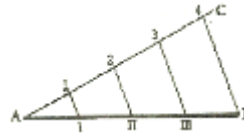
25. 전개가 복잡한 비대칭형의 물체 내부를 상세하게 표시할 필요가 있을 때 사용하는 도법은?

- ① 한쪽 단면도
- ② 계단 단면도
- ③ 부분 단면도
- ④ 회전 단면도

26. 천장이 낮고 좁은 실내공간을, 넓고 높아 보이게 하는 색채계열로 적합한 것은?

- ① 저명도, 저채도의 파란색계열
- ② 고명도, 고채도의 빨간색계열
- ③ 고명도, 고채도의 초록색계열
- ④ 중명도, 중채도의 노란색계열

27. 다음 그림과 같은 도법은 무엇을 하기 위한 것인가?



- ① 삼각형을 같은 면적으로 나누기
- ② 직선을 n등분하기
- ③ 수직선 긋기
- ④ 사다리꼴 그리기

28. 가시광선(可視光線)에 대한 설명 중 옳은 것은?

- ① 보통 마이크로 미터, 밀리미터의 파장 단위를 쓰고 있다.
- ② 단파장, 중파장, 장파장으로 구분되며 인체가 색감을 지각하는 빛이다.
- ③ 가시광선은 피부를 검게 하는 작용을 한다.
- ④ 900nm~1200nm의 파장 범위를 지칭한다.

29. 노랑 바탕 위에 주황 도형을 올려놓았을 때 주황색이 실제보다 붉은색을 띠는 것과 관련한 대비현상은?

- ① 색상대비
- ② 명도대비
- ③ 채도대비
- ④ 보색대비

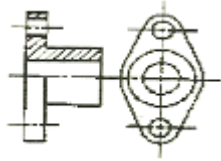
30. 배색의 이미지에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 색상이나 명도를 같게 하거나 유사로 하면 활기 있는 배색이 된다.
- ② 색상을 한색계로 하면 정적인 느낌을 준다.
- ③ 명도가 높은 색을 주로 사용하면 밝고 경쾌한 배색이 된다.
- ④ 채도가 낮은 색을 주로 사용하면 수수하고 평정된 느낌을 준다.

31. 색의 진출과 후퇴, 팽창과 수축에 관한 설명이 틀린 것은?

- ① 난색은 한색에 비해 커 보인다.
- ② 밝은 색이 어두운 색보다 가깝게 보인다.
- ③ 장파장의 색은 단파장의 색보다 가깝게 보인다.
- ④ 명도가 높은 색이 명도가 낮은 색보다 작아 보인다.

32.



다음 그림과 같은 단면도의 명칭은?

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

33. 감법혼색에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 순색에 회색을 섞으면 채도가 낮아진다.
- ② 검정을 쓰지 않고도 무채색을 만들 수 있다.
- ③ 순색에 회색을 섞으면 명도는 변하지만 채도는 변화가 없다.
- ④ 순색에 검정을 섞으면 명도와 채도가 낮아진다.

34. 다음 중 평행 투상이 아닌 것은?

- ① 수직투상
- ② 사투상
- ③ 표고투상
- ④ 토시투상

35. 먼셀 표기법으로 나타낸 색 중에서 채도가 가장 낮은 것은?

- ① 5R 4/6
- ② 5YR 7/14
- ③ 5G 5/10
- ④ 5Y 8/14

36. 배색에 관한 내용으로 틀린 것은?

- ① 강조색은 작은 면적으로 효과를 극대화할 때 사용하고 배색의 지루함을 없애준다.
- ② 배색에서 전체적으로 가장 많은 면적과 기능을 차지하는 것을 주조색이라 한다.
- ③ 여러 가지 색을 서로 어울리게 배열하는 것으로 기능, 목적, 효용에 따라 다양한 방법이 있다.
- ④ 톤온톤(tone on tone) 배색은 무채색에 의한 분리 효과를 표현한 배색이다.

37. 다음 중 색채와 향에 대한 설명이 옳은 것은?

- ① 일반적으로 가벼운 향은 동적인 빨강이나 검정색 포장을 사용하지 않는다.
- ② 녹색(Green)에서는 floral향 이미지를 느낄 수 있다.
- ③ 에로틱한 향은 난색, 금색 등의 포장을 사용하지 않는다.
- ④ 흰색, 밝은 노랑에서는 mint향이 느껴진다.

38. 제3각법에 대한 설명 중 옳은 것은?

- ① 3소점 투시도를 의미한다.
- ② 일반적으로 디자인 제도에서는 활용하지 않는다.
- ③ 물체를 제3상한에 놓고 투상하는 방식이다.
- ④ 정면도를 중심으로 위쪽에 좌측면도, 오른쪽에 우측면도를 놓는다.

39. 다음 중 용도에 따른 선의 종류가 아닌 것은?

- ① 중심선
- ② 숨은선
- ③ 파단선
- ④ 쇄선

40. 등각 투상도에서 물체의 세 모서리가 이루는 등각도는?

- ① 30°
- ② 60°
- ③ 90°
- ④ 120°

【3과목】디자인 재료 (8문제)

41. 세밀한 부분까지도 정교하게 나타내거나 미세한 입자로 네거티브를 크게 확대하고자 할 때 유용한 필름은?

- ① 고감도 필름
- ② 중감도 필름
- ③ 저감도 필름
- ④ 초고감도 필름

42. 금속 재료의 성질과 거리가 먼 것은?

- ① 비중이 크다.
- ② 색채가 다양하다.
- ③ 열 및 전기의 양도체이다.
- ④ 전성과 연성이 좋다.

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

43. 다음 중 책의 표지나 카탈로그, 포스터 등에 사용하는 종이는?

- ① 신문용지
- ② 아트지
- ③ 글라싱지
- ④ 콘덴서지

44. 목재에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 소나무류는 현화 식물에 속한다.
- ② 유기 재료에 속한다.
- ③ 활엽수는 겉씨식물에 속한다.
- ④ 대나무는 외떡잎식물에 속한다.

45. 양모와 같은 동물성 섬유에 대한 설명이 틀린 것은?

- ① 흡수성이 크고 절연성이 좋다.
- ② 탄성 회복과 주름에 대한 저항이 크다.
- ③ 더운물에 들어가면 늘어난다.
- ④ 염색성은 좋으나 면에 비하여 강도가 작다.

46. 종이의 강도와 연관되는 3요소에 해당되지 않는 것은?

- ① 섬유의 백색도 함유량
- ② 섬유의 자체 강도
- ③ 섬유의 접착 상황
- ④ 섬유의 마찰력 영향

47. 용제에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 도막을 결성하는 성분이다.
- ② 도막에 방습효과를 준다.
- ③ 도료에 여러 가지 색상을 나타낸다.
- ④ 도막에 평활성을 부여한다.

48. 물에 양에 따라 농도 조절이 가능하며 접착력이 강하고 내수성이 뛰어난 채색 재료는?

- ① 수채물감
- ② 마커
- ③ 아크릴컬러
- ④ 사인펜

49. 3차원 공간에서 시각적으로 경험할 수 있는 실제적이거나 또는 상상 속 환경의 모의실험을 무엇이라고 하는가?

- ① Graphic Format
- ② Virtual Reality
- ③ Growth Model
- ④ Commercial Film

50. 다음 중 압축률이 가장 좋은 이미지 파일 포맷은?

- ① JPEG
- ② BMP
- ③ EPS
- ④ PSD

51. 다음 중 멀티미디어의 특성으로 틀린 것은?

- ① 멀티미디어는 디지털 방식으로 표현되어야 한다.
- ② 멀티미디어는 여러 개의 미디어 정보를 포함하여야 한다.
- ③ 멀티미디어는 원하는 정보를 사용자 자신의 요구에 따라 원하는 형태로 찾아볼 수 있어야 한다.
- ④ 멀티미디어는 한 방향으로 흐르는 선형방식으로 정보를 습득한다.

52. 입출력장치에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 키보드는 문자 정보를 입력하여 컴퓨터를 작동한다.
- ② 태블릿은 2차원 그물망으로 된 감지기를 가지고 있어 펜 스타일러스나 펑이 그리는 위치를 기록한다.
- ③ 터치스크린은 공공장소에서 정보를 제공하는 기기의 출력장치로 많이 사용된다.
- ④ 스캐너는 사진영상 또는 종이 위의 도형 정보를 읽어 들여 컴퓨터의 디지털 정보로 바꾸는 장치이다.

53. 셀에 그려진 후 촬영된 애니메이션 필름과 동화상 필름을 하나로 합성하여 만드는 애니메이션 기법은?

- ① 로토스코핑(Rotoscoping)
- ② 몰핑(Morphing)
- ③ 블렌드(Blend)
- ④ 트위닝(Tweening)

54. 포토샵 프로그램에서 이중톤 모드(Duotone Mode)를 지원하는 컬러모드는?

- ① Grayscale mode
- ② RGB mode
- ③ CMYK mode
- ④ Indexed mode

55. 포스트스크립트(Post Script)에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 어도비사(Adobe)에서 개발한 그래픽 언어이다.
- ② 프린트 형식에 관계없이 어떤 출력장치에도 왜곡됨이 없이 그래픽 이미지를 표현할 수 있다.
- ③ 픽셀 그래픽이 복잡해짐에 따라 가장 일반적인 래스터 이미지의 언어로 사용된다.
- ④ 색상, 그래픽, 폰트 등을 포함하는 복잡한 문서에 적합하다.

56. Quark Xpress와 같은 편집프로그램의 주요기능이 아닌 것은?

- ① 문자나 사진 등의 그래픽 데이터를 레이아웃 한다.
- ② 인쇄를 하기 위한 데이터 변환이나 분판작업을 한다.
- ③ 워드프로세싱 및 타입세팅(문자조판)을 한다.
- ④ 키 프레임을 사용하여 이미지 보간과 합성을 한다.

57. 3차원 컴퓨터 그래픽스에서 Solid Model의 특징이 아닌 것은?

- ① 두 물체간 서로 Boolean의 연산이 가능하다.
- ② 물체의 바깥쪽 표면에만 매핑이 가능하다.
- ③ 물체의 다양한 성질을 좀 더 정확히 표현할 수 있다.
- ④ 물체의 표면 및 내부까지 표현이 가능하다.

58. 해상도에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 한 화면을 구성하고 있는 화소 수를 말한다.
- ② 해상도의 표현 방법은 가로와 세로의 화소 수로 나타낸다.
- ③ 모니터 해상도가 높아지면 글씨도 크게 보인다.
- ④ 벡터 그래픽스 프로그램에서는 해상도를 설정할 필요가 없다.

59. 일반적으로 애니메이션 영화에서 사용하는 초당 프레임수는?

- ① 8프레임
- ② 12프레임
- ③ 24프레임
- ④ 32프레임

60. 컴퓨터그래픽스의 발전과정에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 1958년 X-Y 플로터가 개발되면서 종이 위에 설계도면을 그릴 수 있게 되었다.
- ② 플로터나 프린터가 등장하기 전에 CRT 모니터가 먼저만 들어졌다.
- ③ MIT에서 개발된 스케치 패드는 오늘날 컴퓨터그래픽 인터페이스에 많은 영향을 주었다.
- ④ 1969년 시그라프(SIGGRAPH)의 발족으로 컴퓨터그래픽 분야의 발전을 도모하였다.