

GTQI (그래픽기술자격-일러스트)

급수	문제유형	시험시간	수험번호	성명
1급	B	90분		

수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 응시하고자 하는 과목 및 급수가 맞는지 확인한 후 수험번호와 성명을 작성합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명-문제번호”로 공백 없이 정확히 입력하고 답안폴더(내 PC\문서\GTQ)에 jpg 파일과 psd 파일의 2가지 포맷으로 저장해야 하며, jpg 파일과 psd 파일의 내용이 상이할 경우 0점 처리됩니다. 답안문서 파일명이 “수험번호-성명-문제번호”와 일치하지 않거나, 답안 파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 불합격 처리됩니다.
- 수험자 정보와 저장한 파일명, 저장 위치가 다를 경우 전송이 되지 않으므로, 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 ‘저장’과 ‘답안 전송’을 이용하여 감독위원 PC로 답안을 전송하셔야 합니다. (작업한 내용을 저장하지 않고 답안을 전송할 경우 이전의 저장 내용이 전송되오니 이점 반드시 유념하시기 바랍니다.)
- 모든 수험자는 동일한 환경에서 시험이 시작되며 '작업환경 설정'은 시험 시간 내에 진행합니다. (시험 시작 전 '작업환경 설정' 불가, 소프트웨어 이상 유무만 확인)
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 행위, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용한 행위, 기타 허용되지 않은 프로그램(이메일, 메신저, 게임, 네트워크, 윈도우계산기, 스톱워치 등) 이용 시 부정행위로 간주되어 자격기본법 제32조에 의거 본 시험 및 국가공인 자격시험을 2년간 응시할 수 없습니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우와 (수험자 유의사항)에 기재된 방법대로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험자의 책임임을 알려 드립니다.
- 시험을 완료한 수험자는 최종적으로 저장한 답안파일이 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

답안 작성요령

- 온라인 답안 작성 절차
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- 배점은 총 100점으로 이루어지며, 점수는 각 문제별로 차등 배분됩니다.
- 각 문제는 주어진 <조건>에 따라 작성하고, <조건>을 지키지 못했을 경우에는 0점 또는 감점 처리됩니다.
- 문제 <조건>에 크기와 색상, 두께의 지정이 없을 경우 <출력형태>를 참고하여 작업해 주시기 바랍니다.
- 문제 <조건>과 <출력형태>에서 차이가 발생할 경우 문제에서 지정한 <조건>에 따라 작업해 주시기 바랍니다.
- <조건>에서 주어진 단위는 ‘mm(밀리미터)’입니다. 눈금자는 작성하지 않으며, 그 외는 출력형태(레이아웃, 색상, 문자, 규격 등)와 같게 작업하십시오.
- 문제 <조건>에 서체의 지정이 없을 경우 한글은 굴림이나 돋움, 영문은 Arial로 작업하십시오. (단, 그 외에 제시되지 않은 문자 속성을 기본값으로 작성하지 않은 경우는 감점 처리됩니다.)
- Color Mode(색상 모드)는 별도의 처리 조건이 없을 시 CMYK로 작업하십시오.
- 조건에서 제시한 기능을 임의로 합치거나 각 기능에 대한 속성을 해지할 경우 해당 요소는 0점 처리됩니다.

문제1 B, C 디자인

[25점]

다음의 <조건>에 따라 아래의 <출력형태>와 같이 작업하십시오.

<조건>

파일저장규칙	AI	파일명	문서WGTQW수험번호-성명-1.ai
		크기	100 x 80mm

1. 작업 방법

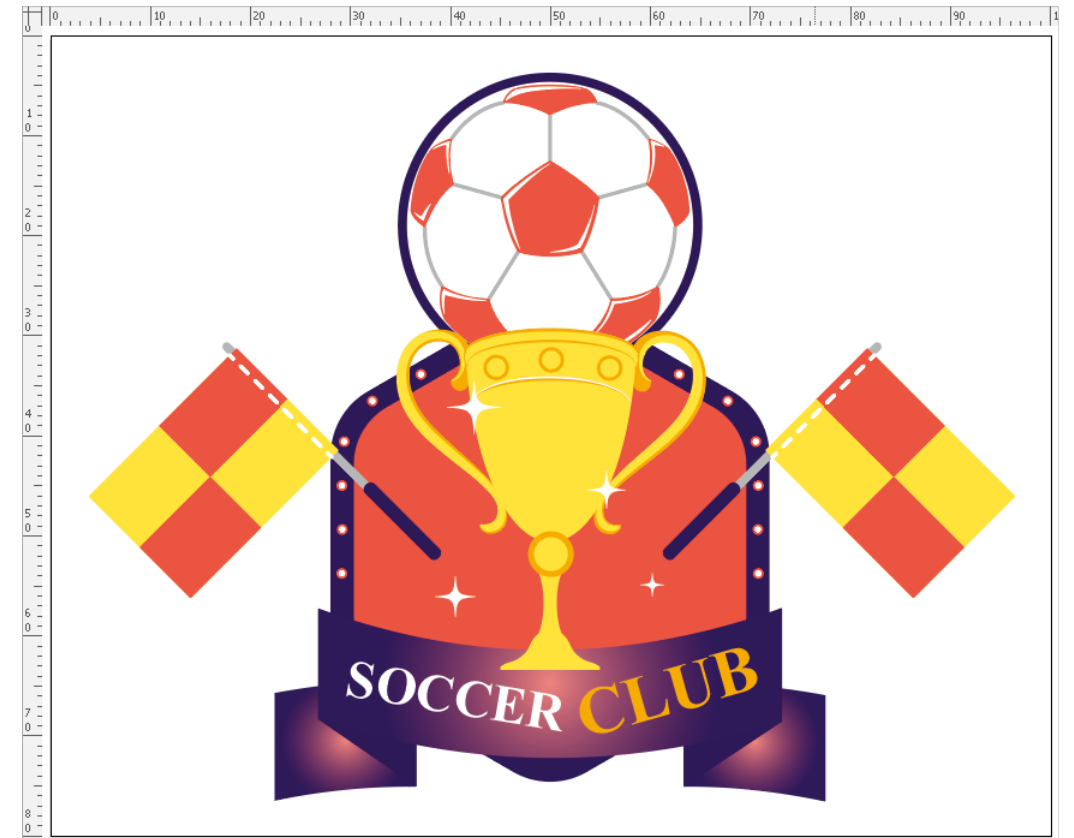
- ① 도형, 변형 툴과 Pathfinder 기능을 활용하여 오브젝트를 작성한다.
- ② 그 외 <출력형태> 참조

2. 문자 효과

- ① SOCCER CLUB (Times New Roman, Bold, 15pt, 19pt, C0M0Y0K0, M40Y100)

<출력형태>

M10Y80,
M80Y70,
M40Y100, K40,
C90M100Y30K30,
C0M0Y0K0,
C90M100Y30K30 →
M60Y40,
[Stroke]
C0M0Y0K0, 1pt



문제2 패키지, 비즈니스디자인

[35점]

다음의 《조건》에 따라 아래의 《출력형태》와 같이 작업하시오.

《조건》

파일저장규칙	AI	파일명	문서WGTQW수험번호-성명-2.ai
		크기	160 x 120mm

1. 작업 방법

- ① 축구화는 Pattern을 활용하여 작성한다. (패턴 등록 : wing)
- ② 수건에는 Clipping Mask를 적용한다.
- ③ Brush는 《출력형태》를 참고하여 작성한다.
- ④ Effect는 《출력형태》를 참고하여 작성한다.
- ⑤ 그 외 《출력형태》참조

2. 문자 효과

- ① Sacker Shoes (Arial, Bold, 9pt, K100)
- ② CHAMPIONS LEAGUE (Times New Roman, Bold, 17pt, 25pt, C100M100Y10, M100Y50)

《출력형태》



문제3 광고디자인

[40점]

다음의 《조건》에 따라 아래의 《출력형태》와 같이 작업하시오.

《조건》

파일저장규칙	AI	파일명	문서WGTQW수험번호-성명-3.ai
		크기	210 x 297mm

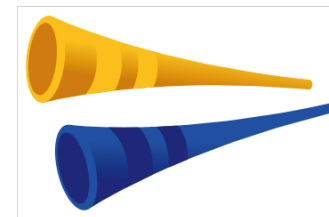
1. 작업 방법

- ① 《참고도안》을 직접 제작한 후 Symbol로 활용한다. (심볼 등록 : horn)
- ② 'THE BIG GAME', 'It's going to be a big match!!' 문자에 Envelope Distort를 적용한다.
- ③ Brush는 《출력형태》를 참고하여 작성한다.
- ④ Effect는 《출력형태》를 참고하여 작성한다.
- ⑤ Clipping Mask를 이용하여 디자인을 정리한다.
- ⑥ 그 외 《출력형태》참조

2. 문자 효과

- ① National Soccer Team (Arial, Bold, 18pt, M50Y100)
- ② THE BIG GAME (Times New Roman, Bold, 58pt, M100Y60)
- ③ It's going to be a big match!! (Arial, Regular, 20pt, C100M40Y10K20)

《참고도안》



M30Y90, C20M60Y100, C90M70, C100M100Y20, M30Y90 → C20M60Y100, C90M70 → C100M100Y20

《출력형태》

