

# GTQI (그래픽기술자격-일러스트)

급수	문제유형	시험시간	수험번호	성명
2급	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\W문서\WGTQ)에 파일 저장규칙(ai 파일 포맷)으로 저장해야 하며, ‘다른 파일 형식으로 저장하였을 경우’ 0점 처리됩니다.
- 답안문서 파일명이 “수험번호-성명-문제번호”와 일치하지 않거나, ‘답안 파일을 전송하지 않는 경우’ 답안 파일 미제출로 불합격 처리됩니다.
- 수험자 정보와 저장한 파일명, 저장 위치가 다를 경우 전송이 되지 않으므로, 주의하시길 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 ‘저장’과 ‘답안 전송’을 이용하여 감독위원 PC로 답안을 전송하셔야 합니다. (작업한 내용을 저장하지 않고 답안을 전송할 경우 이전의 저장내용이 전송되오니 이점 반드시 유념하시기 바랍니다.)
- 모든 수험자는 동일한(초기화 된) 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 기본 툴 활용

[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

### <출력형태>

M80Y40,  
C80M70,  
C70Y30K20,  
M30Y30,  
M20Y50,  
C0M0Y0K0, K100,  
[Stroke]  
K100, 1pt



문제2 문자와 오브젝트

[35점]

다음의 《조건》에 따라 아래의 《출력형태》와 같이 작업하시오.

《조건》

파일저장규칙	AI	파일명	문서WGTQW수험번호-성명-2.ai
		크기	100 x 80mm

1. 작업 방법

① ‘TRADITIONAL GAME’ 문자에 Arial (Bold) 폰트를 적용한다.

② ‘Spinning a top’ 문자에 Type on a Path Tool을 활용한다.

③ Brush는 《출력형태》를 참고하여 작성한다.

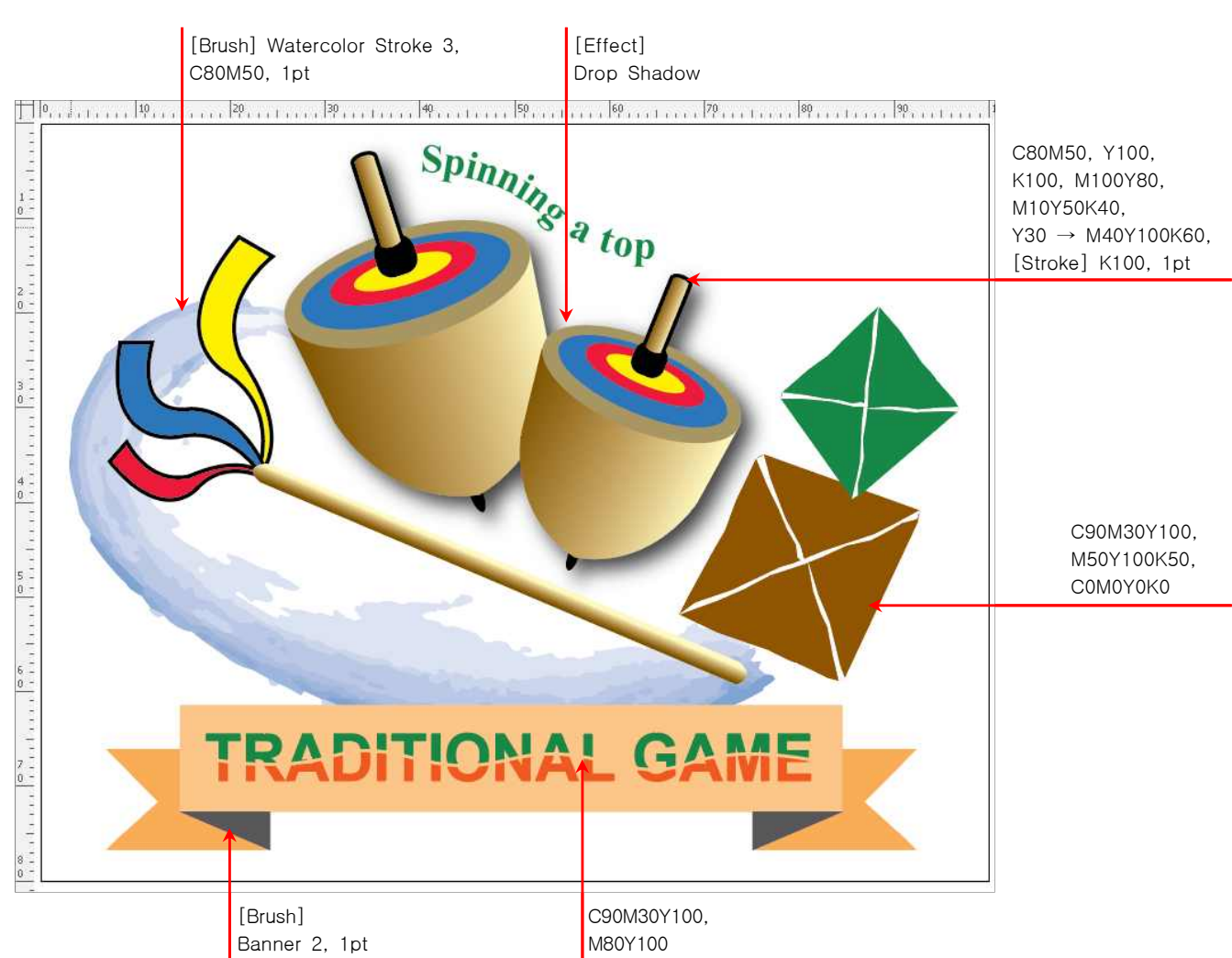
④ Effect는 《출력형태》를 참고하여 작성한다.

⑤ 그 외 《출력형태》 참조

2. 문자 효과

① Spinning a top (Times New Roman, Bold, 12pt, C90M30Y100)

《출력형태》



문제3 어플리케이션 디자인

[40점]

다음의 《조건》에 따라 아래의 《출력형태》와 같이 작업하시오.

《조건》

파일저장규칙	AI	파일명	문서WGTQW수험번호-성명-3.ai
		크기	120 x 80mm

1. 작업 방법

① 도형 툴로 오브젝트를 작성한 후 Pattern으로 활용한다. (패턴 등록 : flower)

② 방패연 줄에는 불규칙한 점선을, 가오리연에는 규칙적인 점선을 설정한다.

③ 방패연에 Pattern을 적용한다.

④ 방패연에 배치된 오브젝트는 정렬, 간격을 일정하게 한 후 Group으로 설정한다.

⑤ 그 외 《출력형태》 참조

2. 문자 효과

① FLYING A KITE (Arial, Regular, 8pt, C80M10Y40)

② Flying up in the sky (Times New Roman, Bold, 13pt, C0M0Y0K0)

《출력형태》

