



# 정보기술자격(ITQ)시험


아래 한글  
2010

과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
아래 한글	1111	A	60분		

## 수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일한지 반드시 확인하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명”으로 입력하여 답안폴더(내문서WITQ 또는 라이브러리W문서 WITQ)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명이 “수험번호-성명”과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예:12345678-홍길동.hwp).
- 답안 작성을 마치면 파일을 저장하고, ‘답안 전송’ 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다를 경우 전송되지 않으므로 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 저장하고, ‘답안 전송’하여야 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하시기 바랍니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리합니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법으로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 시험을 완료한 수험자는 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
- **공통 부문**
  - 글꼴에 대한 기본설정은 함초롬바탕, 10포인트, 검정, 줄간격 160%, 양쪽정렬로 합니다.
  - 색상은 조건의 색을 적용하고 색의 구분이 안 될 경우에는 RGB 값을 적용하십시오.  
(빨강 255,0,0 / 파랑 0,0,255 / 노랑 255,255,0).
  - 각 문항에 주어진 <조건>에 따라 작성하고 언급하지 않은 조건은 <출력형태>와 같이 작성합니다.
  - 용지여백은 왼쪽:오른쪽 11mm, 위쪽:아래쪽:머리말:꼬리말 10mm, 제본 0mm로 합니다.
  - 그림 삽입 문제의 경우 내문서WITQWPpicture 폴더에서 지정된 파일을 선택하여 삽입하십시오.
  - 삽입한 그림은 반드시 문서에 포함하여 저장해야 합니다(미포함 시 감점 처리).
  - 각 항목은 지정된 페이지에 출력형태와 같이 정확히 작성하시기 바라며, 그렇지 않을 경우에 해당 항목은 0점 처리됩니다.  
※ 페이지구분 : 1페이지 - 기능평가 I (문제번호 표시 : 1. 2.),  
2페이지 - 기능평가 II (문제번호 표시 : 3. 4.),  
3페이지 - 문서작성 능력평가
- **기능평가**
  - 문제와 <조건>은 입력하지 않으며 문제번호와 답(<출력형태>)만 작성합니다.
  - 4번 문제는 묶기를 했을 경우 0점 처리됩니다.
- **문서작성 능력평가**
  - A4 용지(210mm×297mm) 1매 크기, 세로 서식 문서로 작성합니다.
  -  표시는 문서작성에 대한 지시사항이므로 작성하지 않습니다.

## 기능평가 I (150점)

### 1. 다음의 <조건>에 따라 스타일 기능을 적용하여 <출력형태>와 같이 작성하시오. (50점)

- <조건> (1) 스타일 이름 - manhwa  
 (2) 문단 모양 - 왼쪽 여백 : 15pt, 문단 아래 간격 : 10pt  
 (3) 글자 모양 - 글꼴 : 한글(궁서)/영문(굴림), 크기 : 10pt, 장평 : 105%, 자간 : 5%

#### <출력형태>

Korea Manhwa museum opened in 2001. All collections are open to the public by various exhibitions. Museum also runs variety of Manhwa related experiential activities.

디지털 미디어 시대에서 만화는 웹툰으로 탈바꿈했고, 이제 웹툰은 만화라는 어머니를 삼켜버린 절대적 용어가 되었다고 해도 과언이 아니다.

### 2. 다음의 <조건>에 따라 <출력형태>와 같이 표와 차트를 작성하시오. (100점)

- <표 조건> (1) 표 전체(표, 캡션) - 돋움, 10pt  
 (2) 정렬 - 문자 : 가운데 정렬, 숫자 : 오른쪽 정렬  
 (3) 셀 배경(면색) : 노랑  
 (4) 한글의 계산 기능을 이용하여 빈칸에 평균(소수점 두 자리)을 구하고, 캡션 기능 사용할 것  
 (5) 선 모양은 <출력형태>와 동일하게 처리할 것

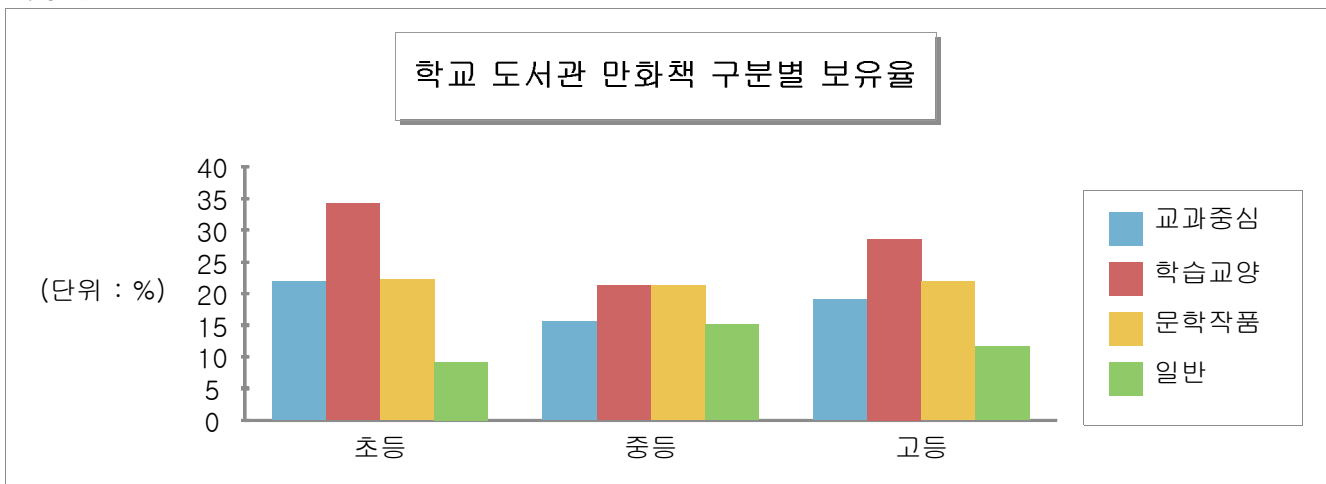
#### <출력형태>

학교 도서관 만화책 구분별 보유율(단위 : %)

구분	교과중심	학습교양	문학작품	일반	평균
초등	21.8	34.2	22.2	9.2	
중등	15.6	21.2	21.2	15.1	
고등	19.1	28.6	21.8	11.6	
기타	12.3	19.2	18.4	6.4	

- <차트 조건> (1) 차트 데이터는 표 내용에서 구분별 초등, 중등, 고등의 값만 이용할 것  
 (2) 종류 - <묶은 세로 막대형>으로 작업할 것  
 (3) 제목 - 굴림, 진하게, 12pt, 배경 - 선 모양(한 줄로), 그림자(2pt)  
 (4) 제목 이외의 전체 글꼴 - 굴림, 보통, 10pt  
 (5) 축제목과 범례는 <출력형태>와 동일하게 처리할 것

#### <출력형태>



## 기능평가 II (150점)

3. 다음 (1), (2)의 수식을 수식 편집기로 각각 입력하시오. (40점)

《출력형태》

$$(1) \vec{F} = \frac{m\vec{b}_2 - m\vec{b}_1}{\Delta t}$$

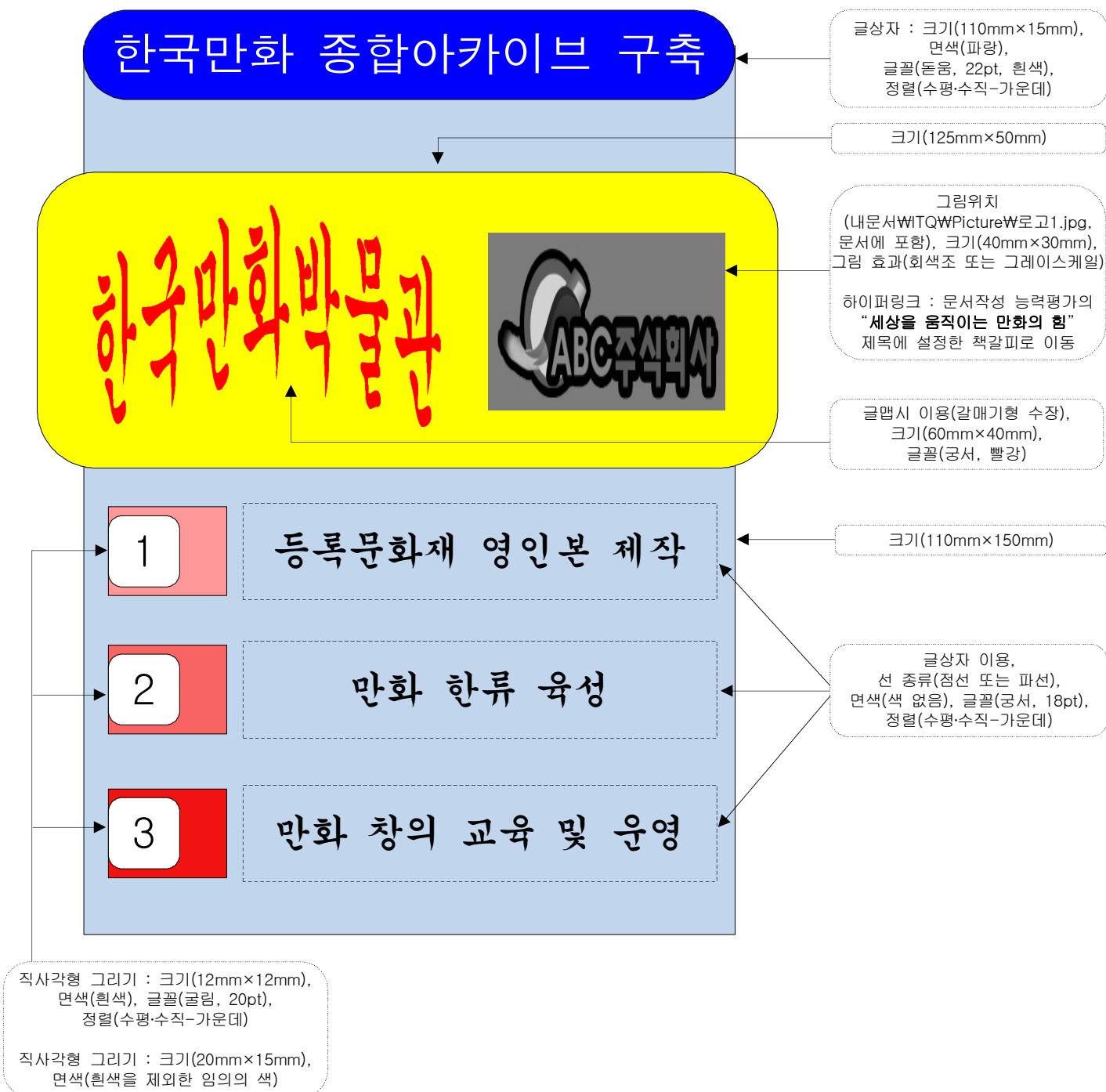
$$(2) h = \sqrt{k^2 - r^2}, M = \frac{1}{3}\pi r^2 h$$

4. 다음의 《조건》에 따라 《출력형태》와 같이 문서를 작성하시오. (110점)

《조건》

- (1) 그리기 도구를 이용하여 작성하고, 모든 도형(글맵시, 지정된 그림 포함)을 《출력형태》와 같이 작성하시오.
- (2) 도형의 면색은 지시사항이 없으면 색 없음을 제외하고 서로 다르게 임의로 지정하시오.

《출력형태》



## 문서작성 능력평가 (200점)

글꼴 : 돋움, 18pt, 진하게, 가운데 정렬  
책갈피 이름 : 만화  
덧말 넣기

머리말 기능  
글꼴, 10pt, 오른쪽 정렬

→ 디지털 만화규장각

### 세상을 움직이는 만화의 힘

문단 첫 글자 장식 기능  
글꼴 : 굴림, 면색 : 노랑

그림위치(내문서WITQWPictureW그림4.jpg, 문서에 포함)  
자르기 기능 이용, 크기(45mm×30mm), 바깥 여백 왼쪽 : 2mm

**세**계만화백과사전에서 모리스 혼은 “그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이라도 만화라 불릴 수 있다.”고 말했다. 만화는 인간이 지닌 원초적인 창조력을 바탕으로 세상의 모든 이야기를 담아내는 매체다. 만화는 한 칸으로 세상을 풍자하기도 하고 여러 페이지를 통해 세상에 존재하지 않는 세계를 만들기도 한다. 만화는 아주 간단한 선만으로 완성되기도 하고 세밀한 선과 복잡한 채색이 동원되기도 한다.



이런 만화는 놀랍게도 작가 1인의 창의적(創意的) 힘에 기대고 있는 매체이다. 만화는 근대 이후 주로 자국의 출판시스템을 기반으로 발전했다. 그런데 21세기를 맞이해 격렬한 변화와 마주하게 되었다. 만화는 디지털 미디어로 확장되었고 종이 미디어 시대와 비교해 더 자유롭게 국경을 넘나들기 시작했다. 또한 만화는 영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 광고, 캐릭터 등 다양한 미디어로 확산, 활용되고 있다. 만화산업을 둘러싼 지형은 예전의 단순한 관계에 비해 더 복잡해졌고 참여하는 사람들도 많아졌다. 만화(漫畫)의 특성은 영화, 연극, 음악과 달리 시각이라는 감각을 전제로 한 창작물이다.

각주

### 만화콘텐츠 창조인력 양성

글꼴 : 궁서, 18pt, 흰색  
음영색 : 빨강

- 1) 만화창조인력양성
  - 가) 1인 창조기업 양성
  - 나) 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성
- 2) 디지털만화 유통활성화
  - 가) 디지털 만화 신기술 교육 프로그램 운영
  - 나) 만화콘텐츠 저작권 보호 사업

문단 번호 기능 사용  
1수준 : 20pt, 오른쪽정렬,  
2수준 : 30pt, 오른쪽정렬  
줄 간격 : 180%

표 전체 글꼴 : 굴림, 10pt, 가운데 정렬  
셀 배경(그라데이션) : 유형(가운데에서),  
시작색(흰색), 끝색(노랑)

### 국제만화가대회 역대 개최지

글꼴 : 궁서, 18pt, 기울임, 강조점

개최지	개최연도	시기	도시	주제
대만	2014년	11월	카오슝	세계 각국 만화가의 디지털 창작 현황
일본	2012년		돗토리	음식과 바다
홍콩	2013년		완차이	만화창작의 새로운 방향
중국	2011년	10월	북경	만화를 통한 보다 나은 세계
한국	2015년		대전	내 목소리

글꼴 : 돋움, 24pt, 진하게  
장평 110%, 오른쪽 정렬

## 한국만화영상진흥원

각주 구분선 : 5cm

㉠ 이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림으로 대화를 삽입하여 나타냄

쪽 번호 매기기  
5로 시작

㉡