

1과목 : 디자인 일반

1. 디자인 원리 중 리듬(rhythm)의 요소와 거리가 먼 것은?
 ① 대칭 ② 점증
 ③ 반복 ④ 강조
2. 시각적 균형과 가장 거리가 먼 것은?
 ① 명암에 의한 균형 ② 경험에 의한 균형
 ③ 질감에 의한 균형 ④ 위치에 의한 균형
3. 미적 대상을 구상하는 부분과 부분의 사이에 질적으로나 양적으로 모순되는 일 없이 질서가 잡혀 어울리는 것은?
 ① 균형 ② 조화
 ③ 변화 ④ 리듬
4. 편집디자인의 구성요소에 해당되지 않는 것은?
 ① 포맷 ② 레이아웃
 ③ 타이포그래피 ④ 일러스트레이션
5. 색의 진출에 대한 설명으로 틀린 것은?
 ① 따뜻한 색이 차가운 색보다 더 진출하는 느낌을 준다.
 ② 밝은 색이 어두운 색보다 더 진출하는 느낌을 준다.
 ③ 무채색이 유채색보다 더 진출하는 느낌을 준다.
 ④ 평창색이 수축색보다 더 진출하는 느낌을 준다.
6. 저드(D.B.judd)의 “색채 조화론”에 해당하지 않는 것은?
 ① 질서의 원리 ② 모호성의 원리
 ③ 친근성의 원리 ④ 유사성의 원리
7. 한국산업표준(KS)에 따른 색의 3속성으로 알맞은 것은?
 ① Cyan, Value, Chroma ② Hue, Black, Chroma
 ③ Hue, Value, Cloudy ④ Hue, Value, Chroma
8. 같은 크기의 형을 상, 하로 겹칠 때 위쪽의 것이 크게 보이는 착시현상은?
 ① 각도와 방향의 착시 ② 수직 수평의 착시
 ③ 바탕과 도형의 착시 ④ 상방 거리의 과대착시
9. 디자인 원리 중 동질의 부분이 조합될 때 이루어지는 것은?
 ① 유사 ② 대비
 ③ 대조 ④ 점이
10. 색광의 혼합에서 색을 혼합하면 할수록 높아지는 색의 속성은?
 ① 명도 ② 채도
 ③ 색상 ④ 점도
11. 환경 디자인에 속하지 않는 것은?
 ① 인테리어 디자인 ② 원예 디자인
 ③ 가구 디자인 ④ 조경 디자인
12. 색채를 과학적으로 정리하여 스펙트럼을 7색으로 분리한 사람은?
 ① 뉴턴 ② 먼셀

- ③ 오스트발트 ④ 돈더스
13. 원근에 의한 공간표현으로 색채와 명암을 활용하는 방법은?
 ① 직선원근법 ② 대기원근법
 ③ 과장원근법 ④ 다각원근법
14. 게슈탈트 이론 중 비슷한 모양이 서로 가까이 놓여 있을 때 그 모양들이 동일한 형태의 그룹으로 보이는 경향을 무엇이라고 하는가?
 ① 근접성의 법칙 ② 유사성의 법칙
 ③ 연속성의 법칙 ④ 폐쇄성의 법칙
15. “건강” 이미지의 웹사이트를 구성하려고 한다. 가장 적합한 컬러는?
 ① 빨간색 ② 노란색
 ③ 검정색 ④ 녹색
16. 다음 중 슈퍼그래픽이 속하는 분야와 가장 관계가 있는 것은?
 ① 패턴디자인 ② 제품디자인
 ③ 환경디자인 ④ 의류디자인
17. 서로 다른 관련이 없어 보이는 요소를 합친다는 의미로 보는 관점을 완전히 다르게 하여 연상되는 점과 관련성을 찾아내어 아이디어를 발상시키는 방법은?
 ① 브레인스토밍(Brain storming)법
 ② 연상결합(Image association)법
 ③ 입출력(input - output)법
 ④ 시넵틱스(Synectics)법
18. 수직 법칙에 의해 생겨난 형태로 규칙적이고 명쾌한 조형적 감정을 유발시키는 형태는?
 ① 유기적 형태 ② 기하학적 형태
 ③ 현대적 형태 ④ 조형적 형태
19. 먼셀의 표색계에서 색상을 표시하는 기호로 맞는 것은?
 ① C/HV ② HC/V
 ③ HV/C ④ CV/H
20. 윌리엄 모리스의 미술공예운동(Art& Crafts Movement)의 설명으로 틀린 것은?
 ① 대량생산제품에 대해 찬성하였다.
 ② 양산제품에서의 품질문제를 제기하였다.
 ③ 미술, 공예, 디자인 간의 차이를 줄임으로써 실용적 디자인을 추구하는 것을 목표로 하였다.
 ④ 수작업으로 돌아가자는 주장을 하였다.

2과목 : 인터넷 일반

21. 사용자가 특정한 서버에 집중적으로 몰리면 병목현상이 발생하여 성능이 저하된다. 이를 해결하기 위해 FTP 서버의 자료를 다른 곳에 그대로 복사하여, 보다 가까운 위치에서 자료를 전송 받을 수 있도록 하는 것은?
 ① Plug-un ② Quick Time
 ③ Mirroring ④ File Server


```

<A href="#"
onMouseOver="window.document.bgColor='
yellow'"
onMouseOut =
"window.document.bgColor='red'"
onClick="window.document.bgColor='white'
">
안녕하세요 </A>

```

- ① 마우스로 “안녕하세요”를 클릭하면 새로운 팝업창이 열리고, 문자색이 변한다.
- ② “안녕하세요”에 마우스 포인터가 닿으면 배경색이 노란색으로 변한다.
- ③ “안녕하세요”에서 마우스 포인터가 멀어지면 배경이 빨간색으로 변한다.
- ④ 마우스로 “안녕하세요”를 클릭하면 배경이 백색으로 변한다.

- 39. 인터넷에서 두 호스트 시스템과의 연결 검사 또는 특정 호스트의 실행 여부 검사 등에 사용되는 서비스는?
 - ① Rlogin ② PING
 - ③ NTP ④ SNMP
- 40. 웹브라우저의 기능으로 옳지 않은 것은?
 - ① 웹사이트 접속 ② 정보 검색
 - ③ 사진 합성 ④ 인터넷서비스 제공

3과목 : 웹그래픽스 디자인

- 41. 큰 이미지 또는 사진과 같이 컬러 수가 많은 웹 이미지에 적합한 파일 포맷은?
 - ① EPS ② PSD
 - ③ JPEG ④ BMP
- 42. 다음은 무엇에 관한 설명인가?

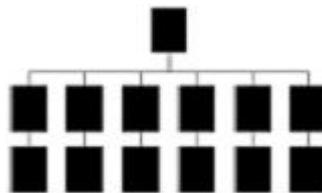
- 웹사이트의 전체구조, 화면구성, 콘텐츠 정보 등을 작성해 보는 것이다.
- 화면 단위로 삽입될 구성 요소 및 구체적 내용을 정리해 놓는다.

 - ① 레이아웃 ② 내비게이션
 - ③ 스토리보드 ④ 동영상

- 43. 3차원 대상을 표면에 2차원의 이미지를 입히는 과정을 무엇이라고 하는가?
 - ① 셰이딩(Shading)
 - ② 안티 앨리아싱(Anti Aliasing)
 - ③ 텍스처 매핑(Texture Mapping)
 - ④ 필터링(Filtering)
- 44. 인간의 두뇌에 해당하는 것으로 대부분의 계산과 판단을 수행하는 컴퓨터그래픽스 시스템 하드웨어는?
 - ① RAM ② LAN
 - ③ CPU ④ ROM

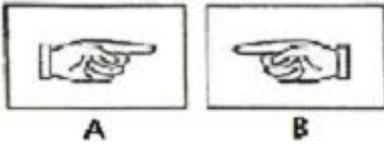
- 45. 어느 특정분야에서 우수한 상대를 표적 삼아 성과차이를 비교하여 이를 극복하기 위해 상대의 뛰어난 점을 배우면서 자기혁신을 추구하는 기법을 무엇이라 하는가?
 - ① 벤치마킹 ② 니디자인
 - ③ 프로모션 ④ 콘셉트개발
- 46. 웹 애니메이션의 시각적인 깜빡임(Flicker) 현상을 줄이기 위한 방법으로 옳은 것은?
 - ① 모니터의 크기를 최대한 큰 것을 사용한다.
 - ② 초당 프레임 수를 최대한 높여서 제작한다.
 - ③ 화려한 배색보다는 유사색을 이용하여 제작한다.
 - ④ 고해상도의 원본 이미지를 사용한다.

47. 다음과 같은 내비게이션 구조는?



- ① 순차 구조 ② 프로토콜 구조
- ③ 계층 구조 ④ 네트워크 구조

- 48. 이미지를 선분의 집합이 아니라 픽셀들의 배열 형태로 처리하는 방식은?
 - ① 랜덤 그래픽스 ② 벡터 그래픽스
 - ③ 래스터 그래픽스 ④ 픽셀 그래픽스
- 49. 웹용으로 이미지를 디자인할 때 고려해야 할 사항으로 가장 거리가 먼 것은?
 - ① 파일 크기 ② 파일 포맷 형식
 - ③ 이미지의 색상 ④ 인쇄 설정
- 50. 컴퓨터 그래픽스(Graphics)의 장점으로 틀린 것은?
 - ① 인간의 상상력을 기반으로 자유롭게 표현할 수 있다.
 - ② 제작물을 수정하는 것이 가능하다.
 - ③ 미세한 부분은 전혀 표현할 수 없다.
 - ④ 명암이나 컬러, 질감을 자유롭게 바꿀 수 있다.
- 51. 세대별 컴퓨터 그래픽스(CG)의 발달과정에서 제 1세대(1946년~1950년대 말)의 특징으로 잘못된 것은?
 - ① 기본 소자로 진공관을 사용하였다.
 - ② 세계최초의전자식 디지털 컴퓨터인 에니악(ENIAC)을 발명하였다.
 - ③ 컴퓨터 그래픽의 발전 기반을 마련한 시기이다.
 - ④ X-Y 플로터가 개발되어 종이 위에 그림을 그릴 수 있게 되었다.
- 52. 다음은 PhotoShop CS3에서 제작한 것이다. A 이미지를 B 이미지로 만들기 위해 필요한 명령어는?



- ① Flip Horizontal ② Flip Vertical
- ③ Rotate ④ Scale

53. 웹 그래픽 제작에서 반복되는 배경이미지 제작에 관한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 줄무늬를 배경 이미지로 제작
- ② 도형을 이용한 패턴 제작
- ③ 부드러운 그라데이션 제작
- ④ 동영상 배경 이미지로 제작

54. 벡터(vector) 이미지에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 흑백 이미지로부터 트루컬러 이미지까지 다양한 컬러 작업이 용이하다.
- ② 이미지를 확대 또는 축소, 회전 변환 시키더라도 왜곡이 발생하지 않는다.
- ③ 점, 선, 면의 좌표 값을 수학적으로 저장하는 방식으로 그림을 표현한다.
- ④ 로고 제작, 플래시 애니메이션 등 그래픽 프로그램에서 사용한다.

55. 웹상에서 반복되는 패턴으로 제작된 배경을 만들고자 할 경우 가장 적절한 방법은?

- ① 브라우저 크기에 맞는 이미지를 만들어 배경으로 삽입한다.
- ② 패턴을 만들고 <body> 태그 안에 background로 지정한다.
- ③ 포토샵에서 CMYK 팔레트를 이용하여 jpg 이미지로 저장하여 사용한다.
- ④ CSS의 스타일을 이용하여 background의 옵션을 no-repeat 으로 지정한다.

56. 다음 웹 디자인 과정을 순서대로 올바르게 나열한 것은?

- ㉠ 그림, 동영상, 소리파일 제작
- ㉡ 목표 설정
- ㉢ 웹 사이트에 업로드
- ㉣ 웹 에디터로 작성
- ㉤ 스토리 보드 제작

- ① ㉠-㉡-㉣-㉤-㉢ ② ㉠-㉡-㉣-㉤-㉢
- ③ ㉠-㉤-㉡-㉣-㉢ ④ ㉠-㉣-㉡-㉤-㉢

57. 다음 소프트웨어 중 2D 평면 디자인을 할 때 사용하는 소프트웨어로만 나열된 것은?

- ㉠ 오토캐드(AutoCAD) ㉡ 일러스트레이터
- ㉢ 하이퍼텍스트 ㉣ 자바스크립트(Javascript)

- ① (㉠), (㉡) ② (㉡), (㉢)
- ③ (㉠), (㉣) ④ (㉡), (㉢)

58. 화면을 표현하기 위한 최소 단위이며, 화소라고 불리는 것은?

- ① 비트맵(Bitmap) ② 벡터(Vector)
- ③ 해상도(Resolution) ④ 픽셀(Pixel)

59. 다음 중 애니메이션에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 움직임이 없는 그림이나 사진 등에 생명이 있는 움직임을 부여하는 기술이다.
- ② 라틴어의 아니마투스(Animatus)에서 유래되었다.
- ③ 연속된 그림을 통하여 계속 이어지게 보이는 2차원만의 영역을 의미한다.
- ④ 애니메이션에서 사용되는 프레임은 날개의 정지된 이미지를 말한다.

60. 서로 근접해 있는 색들의 영향으로 인하여 닳은 색으로 변해 보이는 현상은 ?

- ① 잔상효과 ② 동화현상
- ③ 동시대비 ④ 연변대비

전자문제집 CBT PC 버전 : www.comcbt.com
 전자문제집 CBT 모바일 버전 : m.comcbt.com
 기출문제 및 해설집 다운로드 : www.comcbt.com/xe

전자문제집 CBT란?

종이 문제집이 아닌 인터넷으로 문제를 풀고 자동으로 채점하며 모의고사, 오답 노트, 해설까지 제공하는 무료 기출문제 학습 프로그램으로 실제 시험에서 사용하는 OMR 형식의 CBT를 제공합니다.

PC 버전 및 모바일 버전 완벽 연동
 교사용/학생용 관리기능도 제공합니다.

오답 및 오탈자가 수정된 최신 자료와 해설은 전자문제집 CBT에서 확인하세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
①	②	②	①	③	②	④	④	①	①
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
③	①	②	①	④	③	④	②	③	①
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
③	①	③	④	①	④	③	③	③	①
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
②	④	③	④	②	②	①	①	②	③
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
③	③	③	③	①	②	③	③	④	③
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
③	①	④	①	②	③	①	④	③	②