

## 1과목 : 디자인 일반

1. 다음 중 디자인의 기본 요소들로 옳은 것은?

- ① 선, 색채, 공간, 수량                      ② 점, 선, 면, 질감  
③ 시간, 수량, 구조, 공간                  ④ 면, 구조, 공간, 수량

2. 다음 중 시각 디자인의 4대 매체가 아닌 것은?

- ① 포스터 디자인                      ② 신문 광고디자인  
③ TV 광고디자인                      ④ 텍스타일 디자인

3. 다음과 가장 관계있는 디자인 원리는?

바다 위의 빨간 등대, 무성한 나뭇잎들 사이에서 핀 꽃, 별이 총총한 밤하늘에 뜬 달, 평평한 벽에 생긴 갈라진 틈 등

- ① 조화                                      ② 통일  
③ 점증                                      ④ 강조

4. 색에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 차가운 색이나 명도와 채도가 낮은 색은 진출색으로 돌출되어 보인다.  
② 따뜻한 색이나 명도가 높은 색은 부피가 팽창되어 보인다.  
③ 무채색이 유채색보다 돌출되어 보인다.  
④ 무채색 바탕에 따뜻한 색과 차가운 색의 크기가 같은 원을 올려놓으면 따뜻한 색의 원이 더 후퇴되어 보인다.

5. 다음 중 감산 혼합의 3원색으로 옳지 않은 것은?

- ① MAGENTA                              ② YELLOW  
③ BLUE                                      ④ CYAN

6. 색채에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 색채는 심리적 성질을 갖지 못한다.  
② 어떤 물체가 빨간색 파장을 가장 많이 흡수하면 빨간색 물체로 보이게 된다.  
③ 색채의 분류는 무채색, 유채색, 중성색 3가지가 있다.  
④ 색채를 느끼는 경우 유채색, 느낄 수 없는 경우 무채색이라 한다.

7. 인접하는 두 색의 경계 부분에 색상, 명도, 채도의 대비가 더욱 강하게 일어나는 현상을 무엇이라고 하는가?

- ① 면적대비                              ② 보색대비  
③ 한난대비                              ④ 연변대비

8. 서로 반대되는 색상을 배색하였을 때 나타나는 느낌으로 옳은 것은?

- ① 강렬한 느낌                              ② 정적인 느낌  
③ 간결한 느낌                              ④ 차분한 느낌

9. 다음 중 쓴맛을 나타내는 색은?

- ① 노랑                                      ② 주황  
③ 흰색                                      ④ 파랑

10. 다음 중 동화현상에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 색들끼리 서로 영향을 주어서 인접색에 가까운 것으로

느껴지는 현상을 말한다.

- ② 색 자체가 명도나 채도가 높아서 시각적으로 빨리 눈에 띄는 성질을 말한다.  
③ 동화현상에는 명도의 동화, 채도의 동화, 색상의 동화가 있다.  
④ 동화현상은 눈의 양성적 또는 긍정적 잔상과의 관련으로서 설명된다.

11. 형(shape)과 형태(form)에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 형태는 단순히 우리 눈에 비쳐지는 모양(윤곽)이다.  
② 형은 일정한 크기, 색채, 질감을 가진 모양이다.  
③ 형은 2차원적인 표현이고, 형태는 3차원적인 표현이다.  
④ 디자인에서 형(shape)을 구성하는 것은 점이다.

12. 다음 중 게슈탈트의 시각에 관한 법칙으로 볼 수 없는 것은?

- ① 근접의 원리                              ② 유사의 원리  
③ 연속의 원리                              ④ 통일의 원리

13. 다음 디자인 형태 중에서 다른 성격을 지닌 것은 어느 것인가?

- ① 추상적 형태                              ② 기하학적 형태  
③ 유기적 형태                              ④ 기능적 형태

14. 다음 중 시각디자인의 분야로 보기 어려운 것은?

- ① 편집 디자인                              ② 광고 디자인  
③ 패키지 디자인                              ④ 조경 디자인

15. 검은 종이 위에 노랑과 파랑을 나열하고 일정한 거리에서 보면 노랑이 파랑보다 더 가깝게 보인다. 이때의 노랑색을 무엇이라 하는가?

- ① 후퇴색                                      ② 팽창색  
③ 진출색                                      ④ 수축색

16. 디자인의 조건 중 심미성에 대한 설명으로 가장 옳은 것은?

- ① 디자인된 결과물은 단지 개인의 소유물이 아니라 사회적 존재로서의 의미를 지닌다.  
② 인간의 생활을 보다 차원 높게 유지하려는 조건의 하나로써 미의 문제가 고려된다.  
③ 디자이너의 창의적인 디자인 감각에 의해 새로운 가치를 가진다.  
④ 가장 합리적이고 효율적이며 경제적인 효과를 얻도록 디자인한다.

17. 먼저 본 색의 영향으로 나중에 보는 색이 다르게 보이는 현상은?

- ① 동시대비                                      ② 면적대비  
③ 연변대비                                      ④ 계시대비

18. 유사조화에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 온화함을 얻을 수 있다.  
② 때때로 단조로워 질 수 있으므로 반복에 의한 리듬감을 이끌어 낸다.  
③ 동일하지 않더라도 서로 닮은 형태의 모양, 종류, 의미, 기능끼리 연합하여 한조를 만들 수 있다.  
④ 수평과 수직, 직선과 곡선 등 대립된 모양이나 종류에서 나타난다.



38. 다음 중 이미지 관련 HTML 태그가 아닌 것은?  
 ① <IMG>                      ② <MAP>  
 ③ <AREA>                    ④ <SELECT>
39. 네트워크를 통해 데이터 통신을 실행하는데 사용되는 일련의 규칙을 무엇이라고 하는가?  
 ① 호스트                      ② 서버  
 ③ 프로토콜                  ④ 토폴로지
40. 다음 중 TCP/IP 프로토콜의 구성 계층에 해당하지 않는 것은 무엇인가?  
 ① 응용 계층                  ② 전송 계층  
 ③ 인터넷 계층              ④ 표현 계층

### 3과목 : 웹그래픽스 디자인

41. 3차원 그래픽 과정 중 매핑(Mapping)의 정의로 옳은 것은?  
 ① 실제사진과 그려진 애니메이션을 결합시키는 것이다.  
 ② 3차원의 입체물을 제작하고 공간 속에 이를 배치하는 것이다.  
 ③ 모델링된 각 물체의 표면에 고유한 재질감을 부여하는 것이다.  
 ④ 광원과 카메라의 속성을 부여하여 이를 사실적인 이미지로 묘사하는 것이다.
42. 다음 중 웹사이트의 내비게이션 요소가 아닌 것은?  
 ① 메뉴                      ② 사이트맵  
 ③ 디렉터리                  ④ 템플릿
43. 다음 중 스프라이트에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?  
 ① 자연스러운 애니메이션을 구사한다.  
 ② 원래의 의미는 화면 겹치기라는 뜻이다.  
 ③ 배경과는 독립되어 있다.  
 ④ 컴퓨터 그래픽에서 벡터 이미지만으로 이루어진 작은 이미지이다.
44. 컴퓨터 그래픽스의 역사에 대한 설명으로 틀린 것은?  
 ① 1950년대 - CRT에 의한 영상시대 개막  
 ② 1960년대 - 스토리지형 CRT 시대  
 ③ 1970년대 - 래스터 스캔 CRT 시대  
 ④ 1980년대 - 플라즈마 디스플레이 패널 시대
45. 애니메이션 제작의 특수 효과 중 하나로 축소형으로 입체 모델을 만들고 여기에 다른 기법을 병합하여 장면을 만드는 것은?  
 ① 모핑 효과                  ② 로토스코핑 효과  
 ③ 미니어처 효과              ④ 페인팅 효과
46. 매핑 방법 중 오브젝트에 요철이나 엠보싱 효과를 표현하는 방법은?  
 ① 범프 매핑                  ② 오퍼시티 매핑  
 ③ 솔리드 텍스처 매핑        ④ 리플렉션 매핑
47. 다음 중 컴퓨터그래픽의 특징이 아닌 것은?  
 ① 색상을 마음대로 표현하거나 변경할 수 있다.

- ② 실제로 나타낼 수 없는 부분까지 표현이 가능하다.  
 ③ 시간과 공간에 제약이 있다.  
 ④ 디자인 의도대로 명도나 질감을 표현할 수 있다.
48. 다음 중 동영상 관련 포맷 방식이 아닌 것은?  
 ① wav                      ② asf  
 ③ avi                      ④ mp4
49. 다음 중 웹컬러 디자인의 목적과 맞지 않은 것은?  
 ① 연상적인 목적              ② 정보 보안의 목적  
 ③ 심미적인 목적              ④ 상징적인 목적
50. 다음 중 셰이딩의 종류가 아닌 것은?  
 ① 플랫(Flat)                  ② 클리핑(Clipping)  
 ③ 고러드(Gouraud)        ④ 풍(Phong)
51. 다음 중 GIF 포맷의 특징이 아닌 것은?  
 ① 최대 256가지의 색상을 표현할 수 있다.  
 ② 빠른 전송 속도 때문에 웹용 이미지로 사용된다.  
 ③ 투명한 이미지와 애니메이션 표현이 가능하다.  
 ④ 24bit 풀컬러(트루컬러)를 사용한다.
52. 웹사이트 제작 단계 중 사이트의 목적과 사용자 분석에 따라 사이트의 디자인 방향을 설정하는 단계는?  
 ① 스케줄 작성                  ② 콘셉트 도출  
 ③ 스타일링                    ④ 평가
53. 웹용 이미지 처리에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?  
 ① 안티앨리어싱이란 기존 픽셀기반의 오브젝트에서 외곽선을 부드럽게 처리해주는 것이다.  
 ② 앨리어싱보다 안티앨리어싱이 컬러수가 줄어 용량이 줄어든다.  
 ③ 작은 문자에 안티앨리어싱을 적용하면 오히려 지저분해 보일 수 있다.  
 ④ 안티앨리어싱은 단위 면적의 밝기 정도에 따라 검은색 픽셀의 밀도를 조절하여 명암을 표현하는 방법이다.
54. ASP(Active Server Page)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?  
 ① 동적인 문서를 만들기 위해 마이크로소프트사가 제안한 기술로 웹 서버 IIS기반에서 지원된다.  
 ② CGI의 서버에 많은 부담을 주고 실행시간이 오래 걸리는 단점을 해결했다.  
 ③ ASP는 일반 문서편집기나 VB Script, 자바스크립트를 이용해 생성이 가능하고 확장자는 \*.asp이다.  
 ④ 플랫폼과 무관하게 동작하도록 설계 되어 있어 모든 운영체제에서 실행가능하다.
55. Indexed Color Mode의 특징으로 옳은 것은?  
 ① 최고 256 컬러를 사용하여 이미지를 표현한다.  
 ② 색상이 없이 256가지의 명암만으로 이미지를 표현한다.  
 ③ 광원으로 이미지의 색상을 표현하며 최고 1,670만 색상으로 이미지를 표현한다.  
 ④ 인쇄를 하기 위한 이미지를 표현할 때 가장 적합하다.
56. 움직임이 없는 무생물적인 존재를 여러 번에 걸쳐 변형을

시키고, 이를 연속 촬영 또는 기타 영상적 기법을 이용하여 마치 움직이는 것처럼 눈의 착각을 일으키도록 하는 기술은?

- ① 렌더링                      ② 모델링
- ③ 크로마키                ④ 애니메이션

57. 다음의 HTML 태그 중 종료 태그가 없는 것은?

- ① <HTML>                ② <BODY>
- ③ <HR>                    ④ <DIV>

58. 스크린 위에 수천 개의 핀을 꽂고 조명에 의해 나타나는 그림자를 영상으로 담아내는 애니메이션을 무엇이라고 하는가?

- ① 셀 애니메이션            ② 조명 애니메이션
- ③ 그림자 애니메이션      ④ 핀 스크린 애니메이션

59. 다음 중 컴퓨터 그래픽스의 기본적인 컬러 시스템이 아닌 것은?

- ① RGB                      ② CMY
- ③ CRT                      ④ HSB

60. 3차원 형상 모델링에 대한 설명이 잘못된 것은?

- ① 파티클 모델은 작은 입자로 구름, 먼지 등 미세한 부분을 표현한다.
- ② 와이어프레임 모델은 오브젝트의 중요한 특징을 점과 선으로 표현한다.
- ③ 솔리드 모델은 곡면 모델로 직선, 곡선 등의 그래픽 데이터를 표현한다.
- ④ 서페이스 모델은 표면 처리 방식 모델로 면을 기본으로 3차원 모델을 표현한다.

전자문제집 CBT PC 버전 : [www.comcbt.com](http://www.comcbt.com)  
 전자문제집 CBT 모바일 버전 : [m.comcbt.com](http://m.comcbt.com)  
 기출문제 및 해설집 다운로드 : [www.comcbt.com/xs](http://www.comcbt.com/xs)

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