

1과목 : 시각디자인론

1. 일러스트레이션에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 메시지를 전달하기 위한 그림이다.
- ② 설명적인 그림이다.
- ③ 예술적 표현을 가장 중요시 한 그림이다.
- ④ 주로 잡지나 서적에 많이 사용된다.

2. 다음 중 디자인보호법에 관한 일반적 설명으로 틀린 것은?

- ① "디자인일부심사등록"이란 디자인등록출원이 디자인 등록 요건 중 일부만을 갖추고 있는지를 심사하여 등록하는 것을 말한다.
- ② 한 벌의 포크, 나이프, 숟가락처럼 함께 사용되는 물품은 함께 출원할 수 있다.
- ③ 인터넷 홈페이지나 각종 프로그램의 GUI나 아이콘 등은 디자인출원을 통해 보호받을 수 있다.
- ④ 아바타, 애니메이션과 같은 그래픽이미지는 영상화면에 나타나는 것으로 디자인출원 대상이 아니다.

3. 아이디어 발상의 창조적 기법 중 하나인 유추법(Synectics)과 관련이 없는 것은?

- ① 직접적 유추                      ② 의인적 유추
- ③ 발전적 유추                      ④ 상징적 유추

4. 기업경영에는 제품 등의 4가지 요소를 포함하는 마케팅계획이 필요하다. 이 4개의 요소는 각각 독립적이면서도 서로 연결과 상호지원이 필요함을 나타내는 용어는?

- ① Full Marketing                  ② Marketing Mix
- ③ Total Marketing                ④ Marketing Promotion

5. TV 광고에서 프로그램과 프로그램 중간에 삽입되는 광고는?

- ① 스파트광고                      ② 불럭광고
- ③ 로컬광고                        ④ 네트워크광고

6. 디자인의 분류가 아닌 것은?

- ① 프로덕트 디자인              ② 안티(Anti) 디자인
- ③ 커뮤니케이션 디자인        ④ 환경 디자인

7. 다음 중 옥외광고에 해당되는 것은?

- ① 빌보드(billboard)              ② 퍼블리시티(publicity)
- ③ POP(point of purchase)       ④ DM(direct mail)

8. Green Marketing의 개념과 가장 거리가 먼 것은?

- ① Recycling                        ② Reuse
- ③ Mass production                ④ Reduce

9. 상표등록시 등록절차가 맞는 것은?

- ① 출원 → 심사 → 출원공고 → 등록결정 → 등록
- ② 출원 → 출원공고 → 심사 → 등록결정 → 등록
- ③ 출원 → 등록결정 → 출원공고 → 심사 → 등록
- ④ 출원 → 심사 → 출원공고 → 등록 → 등록결정

10. 영동한 발상과 비상식적인 표현으로 강한 인상을 남기는 시각표현 수법은?

- ① Mind Share                      ② Visual Scandal

③ Super Graphic

④ Isotype

11. 아르누보(Art Nouveau)에 관한 설명 중 옳은 것은?

- ① 아르누보는 과거의 역사적 양식을 계승, 발전시키는 운동이다.
- ② 월터 그로피우스(W. Gropius)에 의해 주창되어 전 유럽에 영향을 준 운동이다.
- ③ 아르누보는 가구, 의상, 생활용품 등 기계를 거부하는 수공예의 복귀운동이다.
- ④ 아르누보의 시각적 특징은 우아한 식물형의 유기적인 선이다.

12. 디자인 권리 확보 및 경쟁사 모방으로 부터의 방어를 목적으로 디자인출원이 이루어지는 과정은?

- ① 렌더링                              ② 사후관리
- ③ 목업                                ④ 아이디어스케치

13. 자연미에 대한 설명으로 적합하지 않은 것은?

- ① 자연미란 자연적 사물과 인공적 사물의 조화를 의미한다.
- ② 통속적으로 인조적이지 않은 미 즉, 자연경관과 같은 풍경미를 의미한다.
- ③ 대자연의 미나 새, 꽃 또는 인간의 육체의 아름다움 등을 포함한다.
- ④ 미학적으로는 예술미와 대립되는 명사이다.

14. 컴퓨터에 그림이나 도형의 위치관계를 부호화하여 입력하는 장치로서 절대좌표를 표시할 수 있는 가장 적절한 것은?

- ① 디지털타이저(Digitizer)      ② 마우스(Mouse)
- ③ 키보드(Key board)              ④ 그래픽 보드(Graphic board)

15. 19세기의 초기 도입단계의 사진 및 사진 제판술의 보급과 발전이 당시의 일러스트레이터에게 미친 영향은?

- ① 대부분이 그래픽 디자이너로 일부로 순수화가로 직업을 전환하였다.
- ② 한동안은 주로 사진을 능가하는 정밀한 일러스트레이션만이 살아남았다.
- ③ 사진의 급속한 확대 보급에 따라 일시적으로 전문적인 직업 자체가 소멸되었다.
- ④ 사실의 기록으로부터 환상과 허구 또는 상상의 영역으로 소재와 표현 내용이 변화되었다.

16. 1944년 윌리엄 고든에 의해 개발된 것으로, 서로 관련이 없어 보이는 것들을 조합하여 새로운 것을 도출해내는 아이디어 발상법은?

- ① 브레인스토밍                      ② 시네틱스법
- ③ 입출력법                        ④ 체크리스트법

17. 아이디어 발상 시 고려해야할 사항 중 가장 거리가 먼 것은?

- ① 어떤 이미지의 디자인을 생각하는가?
- ② 소비자의 요구에 어떻게 대응하는가?
- ③ 경쟁제품을 의식하고 있는가?
- ④ 광고에 기용될 배우는 누가 적합한가?

18. 다음 중 상표의 기능이 아닌 것은?

- ① 품질보증 기능                      ② 광고선전 기능

- ③ 재산적 기능      ④ 현상표시 기능

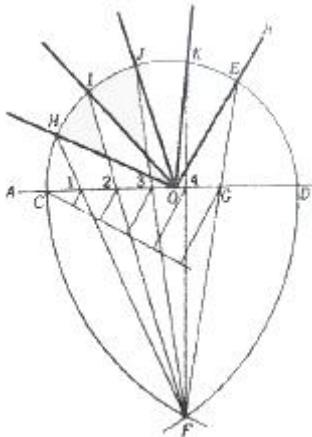
19. 계층구조는 복잡한 관계를 시각화하고 이해하는데 필요한 가장 단순한 구조이다. 이에 해당하지 않은 것은?
- ① 책의 개요, 단단계 소프트웨어 메뉴, 분류, 도표 등이 있다.  
 ② 요소들 간의 계층 관계 지각은 주로 요소들 간의 상대적 위치와 함수 관계가 성립한다.  
 ③ 기본적으로 트리(tree), 네스트(nest), 계단(stair) 등의 표현방법이 있다.  
 ④ 시스템에 대한 지식을 늘리지 못하는 단점이 있다.

20. 심벌의 아이솔레이션(isolation) 범위를 규정하는 주된 이유는?
- ① 시인성 확보      ② 접근성 유지  
 ③ 친근감 형성      ④ 통일성 구성

2과목 : 조형심리학

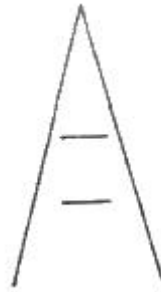
21. 도형의 중심선을 표시하는 데 사용되는 선은?
- ① 파선      ② 1점 쇄선  
 ③ 굵은 실선      ④ 가는 실선
22. 다음 중 군화(Grouping) 법칙에 대한 요소로 틀린 것은?
- ① 형상의 유사성      ② 명도의 유사성  
 ③ 공간의 유사성      ④ 속도의 유사성
23. 다음 중 지각항상성(perceptual constancy)과 무관한 것은?
- ① 석탄은 실내에서나 실외에서나 검게 보인다.  
 ② 파란색 바탕에서는 노란색이 항상 가장 선명하게 보인다.  
 ③ 조명의 색온도가 변해도 물체의 표면색이 일정해 보인다.  
 ④ 보는 위치가 달라져도 대상을 동일하게 지각한다.
24. 다음 중 다각 투시도법으로 인물과 대상물을 표현했던 미술은?
- ① 바로크      ② 이집트  
 ③ 르네상스      ④ 로코코

25. 다음 그림은 무엇을 하기 위한 작도인가?



- ① 각의 이동      ② 각의 n등분  
 ③ 평행선 긋기      ④ 원 O에 내접하는 정n각형

26. 그림 윗쪽 수평선이 아래쪽의 수평선 보다 길어 보이는 착시는?



- ① 폰조의 착시      ② 물러 - 리어의 착시  
 ③ 포겐도르프의 착시      ④ 헤링의 착시

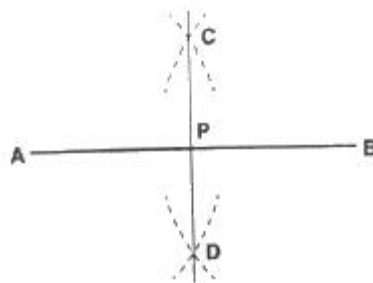
27. 바탕에 대해 도형이 되기 쉬운 조건에 해당하지 않은 것은?
- ① 시야의 중앙을 점하는 것이 도형이 되기 쉽다.  
 ② 큰 것이 작은 것보다 유리하다.  
 ③ 둘러싸일 영역보다도 둘러싸인 영역이 도형이 되기 쉽다.  
 ④ 군화된 것은 도형이 된다.

28. 디자인의 조건 중 감성소비시대에 특히 주목받는 가치는?
- ① 실용성      ② 심미성  
 ③ 경제성      ④ 기능성

29. 사람의 눈에 원추체가 밀집해 있는 곳을 지칭하는 말은?
- ① 동공      ② 망막  
 ③ 중심와      ④ 맹점

30. 점에 대한 기하학적인 정의가 가장 올바른 것은?
- ① 눈에 보이지 않으며 비물질적인 존재이다.  
 ② 최소의 원으로서 지각된다.  
 ③ 불규칙적인 형으로서 최소 형태를 갖는다.  
 ④ 어떤 형이던지 확대하면 점이 된다.

31. 그림과 같은 평면도법은?



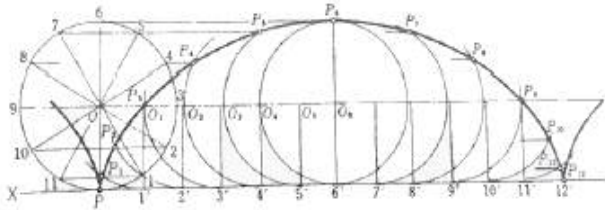
- ① 직선의 n등분      ② 수직선 긋기  
 ③ 직선 끝에서의 수직선      ④ 직선의 2등분

32. 보이지 않는 부분을 표시하는 선은?
- ① 실선      ② 외형선  
 ③ 은선      ④ 중심선

33. 미(美)와는 대립되지만, 미를 부각시켜주며 그와 더불어 논의되어 온 것은?

- ① 선(善)                      ② 추(醜)  
③ 악(惡)                      ④ 진(眞)

34. 일직선 상에 하나의 원이 굴러갈 때 그리는 다음 그림과 같은 곡선은?



- ① 축폐선(evolute)                      ② 와선(spiral)  
③ 사이클로이드(cycloid)                      ④ 전개선(involute)

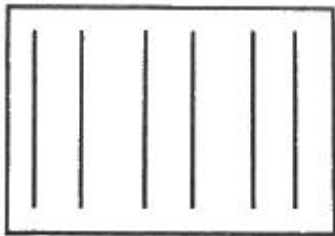
35. 항상성의 정도가 달라지기 위한 조건에 해당되지 않는 것은?

- ① 대상의 특성                      ② 사야의 조건  
③ 드로잉의 기법                      ④ 관찰자의 개성

36. 두 눈이 물체를 볼 때 두 눈 사이의 거리만큼 약간 다른 시야를 보게 되는 데서 일어나는 현상은 무엇인가?

- ① 양안시차                      ② 야맹증  
③ 은폐율지                      ④ 음영효과

37. 아래 그림에서 사각형 안의 6개의 선들이 3개의 그룹으로 보일 때 이것은 군화의 법칙 중 어디에 해당 되는가?



- ① 근접의 법칙                      ② 유사성의 법칙  
③ 폐쇄의 법칙                      ④ 연속성의 법칙

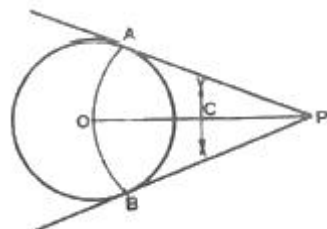
38. 시각적 질감을 설명한 것 중 옳은 것은?

- ① 물체의 빛에 대한 반응이다.  
② 물체의 구조에 대한 반응이다.  
③ 면적물 표면의 특성만을 의미한다.  
④ 직접 만져서 확인할 수 있어야 한다.

39. 리듬에 있어서 가장 기본적인 조건은?

- ① 조화                      ② 강조  
③ 대칭                      ④ 반복

40. 아래 그림의 작도법은?



- ① 원주 밖의 1점에서 원에 접선 그리기  
② 두 개의 직선에 접하는 원 그리기  
③ 원의 중심 구하기  
④ 원주와 같은 길이의 직선 그리기

### 3과목 : 광고학

41. 다음 중 매스커뮤니케이션 과정의 요소에 속하지 않는 것은?

- ① 송신자                      ② 수신자  
③ 메시지                      ④ 판매

42. 광고의 설득적 기능에 해당되지 않는 것은?

- ① 다른 회사 고객에 대한 견제                      ② 충성스런 고객의 유지  
③ 고객의 상실 방지                      ④ 새로운 고객의 획득

43. 광고에 크리에이티브 콘셉트를 구상하는데 있어서 토렌스의 창조적 사고 요소가 아닌 것은?

- ① 순발력                      ② 통일성  
③ 독창성                      ④ 유연성

44. 광고, DM, 판매촉진, PR 등 다양한 커뮤니케이션 수단들의 전략적인 역할을 비교, 검토하고, 명료성과 일관성을 높여 최대한의 커뮤니케이션 효과를 제공하기 위해 이들 다양한 수단을 통합하는 총괄적 계획은?

- ① DM                      ② IMC  
③ 4P                      ④ CPM

45. TV광고 아이디어를 구체화하고 광고주에게 크리에이티브 아이디어를 설명할 때 광고주의 이해를 돕기 위해 작성하는 것은?

- ① visual chart                      ② storyboard  
③ slogan                      ④ illustration

46. 배너 광고의 단점을 해결하기 위해 배너에 멀티미디어 효과를 첨부시킨 광고는?

- ① Benefit 배너광고                      ② Rich Media 배너  
③ E-mail 광고                      ④ 배너웨어

47. 인터넷 마케팅의 정의가 아닌 것은?

- ① 가상공간에서 상호작용이 가능한 쌍방 커뮤니케이션이다.  
② 음성, 화면, 동화상 등 다양한 정보를 쌍방적으로 표현할 수 있다.  
③ 개인이나 조직이 인터넷을 이용하여 행하는 쌍방향 커뮤니케이션이다.  
④ 인터넷에 필요한 소프트웨어를 대량으로 판매하는 마케팅 형식이다.

48. 마케팅(Marketing)의 정의는?

- ① 제품계획, 가격책정, 유통과 판매 등의 촉진과 상호 연관된 기업 활동  
② 디자인 목적을 능률적으로 달성하기 위해 디자인에 관한 여러 가지 활동을 계획,조직, 총원, 지휘, 조정 통제하는 활동  
③ 제품 판매만을 극대화시키기 위한 기업 활동  
④ 시장 우위를 점유시키기 위해 광고물을 기획, 개발, 제작

하는 활동

49. 매체를 이용한다는 점과 비대면적인 점은 광고와 동일하나, 비용을 지불하지 않고 내용이나 표현이 완벽하게 통제될 수 있으며 광고보다 신뢰도가 높아 수용자의 경계심도 타파할 수 있는 것은?

- ① 기사홍보(Publicity)
- ② 선전(Propaganda)
- ③ 공중관계(Public Relations)
- ④ 인적판매(Personal Sale)

50. 광고회사의 관련부서가 아닌 것은?

- ① PR부서
- ② 기획부서
- ③ 상품개발부서
- ④ 제작부서

51. 다음 중 티저(teaser) 광고에 대한 설명은?

- ① 사용해 본 사람이 증언을 한다.
- ② 어떻게 좋은가를 실제로 보여준다.
- ③ 몇 번에 걸쳐 호기심을 자극시킨다.
- ④ 경쟁제품과 비교시킨다.

52. 마케팅 목표로서 가장 적합한 예는?

- ① 차기 연도에 브랜드 인지도를 10% 올린다.
- ② 차기 연도에 광고예산을 12% 높인다.
- ③ 차기 연도에 생산량을 15% 증가한다.
- ④ 차기 연도에 판매량을 20% 높인다.

53. 특정한 수단을 통하여 무엇인가 있는 사실을 전달함으로써 많은 사람들의 행동을 일정한 방향으로 진행시키고자 하는 계획적인 활동은?

- ① Circulation
- ② Propaganda
- ③ Sales Promotion
- ④ Direct Mail

54. 광고메시지 표현계획을 마련할 경우, 완성된 상품컨셉트(concept)를 효율적인 커뮤니케이션 컨셉트로 바꾸는 것을 의미하는 것은?

- ① 마켓 컨셉트의 창출
- ② 마케팅 컨셉트의 창출
- ③ 프로젝트 컨셉트의 창출
- ④ 크리에이티브 컨셉트의 창출

55. 대화의 형식을 갖춘 의미의 전달을 뜻하며 전달자는 동시에 수용자의 역할, 수용자는 동시에 전달자의 역할을 하는 커뮤니케이션 방법은?

- ① 일방적 커뮤니케이션
- ② 쌍방적 커뮤니케이션
- ③ 다면적 커뮤니케이션
- ④ 다차원적 커뮤니케이션

56. 광고물의 제작은 다음 중 어느 전략과 가장 직접적인 관련을 맺고 있는가?

- ① 광고 크리에이티브 전략
- ② 브랜드 이미지 전략
- ③ 마케팅 전략
- ④ 제품 전략

57. 다음 중 소비자 행동에 영향을 주는 요인과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 문화적 요인
- ② 창조적 요인
- ③ 개인적 요인
- ④ 심리적 요인

58. 다음 중 실사법(實査法)의 방법이 아닌 것은?

- ① 방문 면접조사법
- ② 실험법
- ③ 전화 조사법
- ④ 우송법

59. "문제를 해결하고 기회를 살리기 위해서는 어떠한 층의 소비자 Needs를 어떤 형으로 상품화 할 것인가?" 하는 문제에 직면하게 된다. 이처럼 상품을 구매하여 사용해 주기를 바라는 소비자를 무엇이라고 부르는가?

- ① 잠재소비자층
- ② 수요창출층
- ③ 소구대상층
- ④ 유통경로층

60. DM(Direct Mail)의 특성이 아닌 것은?

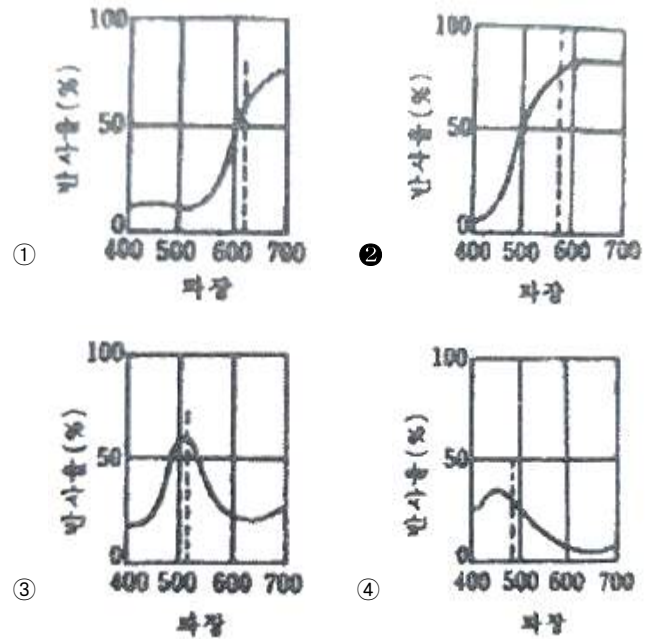
- ① 고객 선택성
- ② 예산의 비탄력성
- ③ 표현의 자유성
- ④ 시간적 탄력성

#### 4과목 : 색채학

61. 물체의 색을 지각하는 것은 빛의 어떤 성질과 가장 관계가 깊은가?

- ① 확산
- ② 투과
- ③ 입사
- ④ 반사

62. 다음은 빨강, 노랑, 초록, 파랑의 분광분포 곡선이다. 노랑(Yellow)의 분광분포 곡선은?



63. 컬러인화사진은 대부분 어떤 혼합방법을 이용한 것인가?

- ① 가법혼색
- ② 평균혼색
- ③ 감법혼색
- ④ 색광혼색

64. 비트(bit)에 알맞은 내용이 아닌 것은?

- ① 2의 1승인 픽셀(pixel)은 1비트(bit) 픽셀(pixel)이다.
- ② 더 많은 비트(bit)를 시스템에 추가하면 할수록 가능한 조합의 수가 늘어나 생성되는 컬러의 수가 증가됨을 뜻한다.
- ③ 24비트(bit) 컬러는 사람의 육안으로 볼 수 있는 전체 컬러를 망라하지는 못하지만 거의 그에 가깝게 표현할 수 있다.

① 디지털 컬러에서 각 픽셀(pixel)은 CMYK의 조합으로 표현된다.

65. CIE 색도도에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 빛의 혼색실험에 기초한 것이다.
- ② 백색광은 색도도 중앙에 위치한다.
- ③ 순수파장의 색은 바깥 둘레에 위치한다.
- ④ 색도도의 모양은 타원형으로 되어 있다.

66. 무거운 상품을 가볍게 보이기 위해 포장하려 한다면 색의 어떤 속성을 조정해야 하나?

- ① 색상                      ② 명도
- ③ 채도                      ④ 색도

67. 문,스펜서의 면적효과에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① N5 순응점을 중심으로 한다.
- ② 균형점(balance point)에 의해서 배색의 심리적 효과가 결정된다.
- ③ 순응점을 중심으로 높은 채도의 색은 넓게 배색하는 것이 조화롭다.
- ④ 순응점으로부터 지정된 색까지의 입체적 거리는 스칼라 모멘트이다.

68. 다음 중 강함, 동적임, 화려함 등을 느낄 수 있는 배색은?

- ① 동일 색상의 배색      ② 유사 색상의 배색
- ③ 반대 색상의 배색      ④ 포 카마이의 배색

69. 저드(D.M. Judd)의 색채조화론 중 다음 내용이 설명하는 것은?

색채조화는 두 색 이상의 배색에 있어서 매매하지 않은 명료한 배색에서만 조화롭다.

- ① 질서의 원리              ② 비모호성의 원리
- ③ 유사성의 원리              ④ 친근성의 원리

70. 단색광과 파장의 범위가 틀리게 짝지어진 것은?

- ① 파랑 : 450~500nm      ② 빨강 : 360~450nm
- ③ 초록 : 500~570nm      ④ 노랑 : 570~590nm

71. 디자인의 대상이나 용도에 적합한 배색을 적용하고 기능적으로나 심미적으로 효과적인 배색효과를 얻을 수 있도록 미리 설계하는 것은?

- ① 색채조절                      ② 색채관리
- ③ 색채응용                      ④ 색채계획

72. 다음 중 난색계의 특징으로 틀린 것은?

- ① 따듯함                      ② 진출색
- ③ 활동성                      ④ 차분함

73. 다음 중 회전 혼합과 관계가 없는 것은?

- ① 가법 혼합                      ② 색광 혼합
- ③ 색료 혼합                      ④ 중간 혼합

74. 햇불놀이, TV 나 영화 등에서 나타나는 색의 현상은?

- ① 정의 잔상                      ② 부의 잔상
- ③ 연변 대비                      ④ 색상 동화

75. 다음 중 가장 가벼운 느낌을 주는 배색은?

- ① 초록 - 검정                      ② 주황 - 노랑
- ③ 빨강 - 파랑                      ④ 청록 - 초록

76. 오스트발트(Ostwald) 표색계에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 색의 합리적인 계획보다 색채계획이나 색채조화에 장점을 가지고 있다.
- ② 색상환은 24색상을 원칙으로 한다.
- ③ 최상단은 검정, 최하단은 하양으로 하여 정상각형을 만들었다.
- ④  $W + B + C = 100$  이라는 이론이다.

77. 아파트 건축물의 색채 기획 시 고려해야 할 사항이 아닌 것은?

- ① 개인적인 기호에 의하지 않고 객관성이 있어야 한다.
- ② 주변에서 가장 부각될 수 있게 독특한 색채를 사용한다.
- ③ 전체적으로 질서가 있어야 하며 적당한 변화가 있어야 한다.
- ④ 주거민을 위한 편안한 색채 디자인이 되어야 한다.

78. 비렌(Birren)의 색과 형의 연결로 틀린 것은?

- ① 빨강 - 정사각형                      ② 노랑 - 삼각형
- ③ 파랑 - 오각형                      ④ 주황 - 직사각형

79. 색광을 표시하는 표색계로 심리적이고 물리적인 빛의 혼색 실험결과에 그 기초를 두는 것은?

- ① 현색계                      ② 지각색계
- ③ 혼색계                      ④ 물체색계

80. 다음 중 색광의 표시법과 관련 있는 것은?

- ① Munsell 표색법                      ② Ostwald 표색법
- ③ CIE 표색법                      ④ NCS 표색법

#### 5과목 : 사진 및 인쇄제판론

81. 다음 중 피사계심도를 깊게 하는 방법과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 조리개를 조여서 촬영한다.
- ② 광각렌즈를 사용한다.
- ③ 피사체와 촬영거리를 멀리하여 촬영한다.
- ④ 렌즈의 초점거리를 길게 한다.

82. 스캐너 사용시 원고드럼 표면과 슬라이드 사이에서 수분의 영향으로 생기는 무지개 모양의 간섭무늬로 습도가 높으면 심하게 발생하는 현상은?

- ① 헬레이션                      ② 흑화
- ③ 이레디에이션                      ④ 뉴톤링

83. 달리고 있는 자동차의 역동감을 표현하기 위한 가장 적절한 촬영 기법은?

- ① blur                      ② relief
- ③ panning                      ④ zooming

84. 네거티브의 농도가 밝게 만들어 인화했을 때 어두운 사진이 되면 콘트라스트가 많이 떨어지는 현상은?

- ① 적정 노출                      ② 노출 과다  
 ㉠ 현상 부족                      ④ 현상 과다
85. 35mm 필름을 상요하는 카메라에서 앞뒤로 배치된 물체의 상대적 크기가 가장 정상적으로 보이게 하는 렌즈의 초점거리는?  
 ① 28mm                              ㉡ 50mm  
 ③ 105mm                            ④ 1000mm
86. 인쇄기계를 가압방식에 따라 분류할 때 해당되지 않는 방식은?  
 ① 회전식                            ② 원압식  
 ③ 평압식                            ④ 윤전식
87. 인쇄물에 각각 다른 문자, 사진 등 인쇄물의 내용을 바꾸어 인쇄할 수 있고, 필요한 매수를 즉시 인쇄할 수 있는 방법은?  
 ① 오프셋 인쇄                      ② 볼록판 인쇄  
 ③ 스크린 인쇄                      ㉣ 디지털 인쇄
88. 평판의 판재가 갖추어야 할 조건으로 틀린 것은?  
 ① 신축이 적고, 경도가 적당한 것  
 ② 모랫발을 쉽게 세울 수 있을 것  
 ③ 화학처리에 의한 제판에 적당하고, 수정이나 불감지화가 쉬울 것  
 ㉣ 현상 후 잔반응이 많을 것
89. 흑백 현상액의 산화방지를 위해 사용하는 약품은?  
 ① 빙초산                            ② 메톨  
 ③ 탄산나트륨                      ㉣ 아황산나트륨
90. 은 화상 일부 또는 전부를 여러 가지 은 화합물을 바꾸거나 은 이외의 금속이나 금속 화합물 또는 색소를 바꾸어 특수 효과를 내는 처리과정은?  
 ① 감력                                ㉡ 조색  
 ③ 감색                                ④ 표백
91. 같은 높이의 판면으로 화학적인 원리에 의해 제판되는 판은?  
 ① 평판                                ② 볼록판  
 ③ 선화판                            ④ 오목판
92. 일정한계 이상의 외력에 의해 변형이 되고, 그 이후부터 외력과 유동 속도가 비례하는 것을 나타내는 것은?  
 ① 점성                                ② 탄성  
 ③ 요변성                            ㉣ 소성
93. 상품 촬영시 유리에 반사되는 빛을 제거하기 위하여 사용하는 필터는?  
 ① PL 필터                            ② ND 필터  
 ③ Soft Focus 필터                ④ FL 필터
94. 인쇄 판면이 유연하여 탄력이 있으므로 종이나 형겅처럼 유연한 소재뿐만 아니라 유리, 금속을 비롯한 딱딱한 판자나 성형물의 면에 대해서도 정착인쇄를 할 수 있는 인쇄 방식은?  
 ① 볼록판 인쇄                      ② 그라비어 인쇄

- ③ 오프셋 인쇄                      ㉣ 스크린 인쇄
95. 1/60초 F/11이 적정노출이었다면 같은 조건하에서 셔터속도를 1/250초 변경한다면 적정 조리개 수치는?  
 ① F/5.6                              ② F/8  
 ③ F/16                                ④ F/22
96. 감광재료의 구조에서 유제를 마찰 등의 손상에서 보호하는 동시에 유제의 보존성 향상과 흐름 방지의 역할을 하는 투명 젤라틴 막의 얇은 층은?  
 ① 밀칠층                            ② 유제층  
 ③ 뒷면층                            ㉣ 보호층
97. 사진 촬영시 1/125초, f/8이 적정 노출이라고 할 때 다음 중 노출량이 같은 조건이 것은? (단, 다른 조건은 동일하다.)  
 ① 1/1000초, f/22                    ② 1/500초, f/16  
 ㉢ 1/250초, f/5.6                    ④ 1/30초, f/4
98. 흑백필름으로 동백의 빨간 꽃잎을 밝게 묘사하려면 어떤 색의 필터를 사용해야 하는가?  
 ① Blur filter                        ㉡ Red filter  
 ③ Cyan filter                        ④ Green filter
99. 제지공정에서 섬유를 층으로 펴서 물을 탈수시키는 공정은?  
 ① 사이징                            ② 윤내기  
 ㉢ 초지                                ④ 비팅
100. 다음 인쇄판 형식 중 그라비어 인쇄는 어떤 형식에 속하는가?  
 ① 공판                                ② 평판  
 ㉢ 오목판                            ④ 볼록판

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 프  
로그램으로 실제 시험에서 사용하는 OMR 형식의 CBT를 제공합  
니다.

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

오답 및 오탈자가 수정된 최신 자료와 해설은 전자문제집 CBT  
에서 확인하세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
③	④	③	②	①	②	①	③	①	②
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
④	②	①	①	④	②	④	④	④	①
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
②	③	②	②	②	①	②	②	③	①
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
④	③	②	③	②	①	①	①	④	①
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
④	①	②	②	②	②	④	①	①	③
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
③	④	②	④	②	①	②	②	③	②
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
④	②	③	④	④	②	③	③	②	②
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
④	④	③	①	②	③	②	③	③	③
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
④	④	③	③	②	①	④	④	④	②
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
①	④	①	④	①	④	③	②	③	③