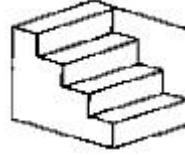


## 1과목 : 산업디자인 일반

- 두 개 이상의 요소 또는 부분적인 상호관계에서 서로 배척 없이 통일되어 전체적인 미적 감각효과를 높이는 형식은?  
① 조 화                      ② 대 칭  
③ 대 비                      ④ 균 형
- 다음 중 상품이 시장에 나타난 초기에 제일 먼저 중요시 되는 소비자의 기대가치는?  
① 기능적 가치              ② 감각적 가치  
③ 정보적 가치              ④ 상징적 가치
- 식물무늬와 같은 동적이고 곡선적인 장식의 추상형식을 중시하여 표현한 신예술 양식은?  
① 아르누보(Art Nouveau)      ② 디 스틸(De stijl)  
③ 큐비즘(Cubisme)              ④ 퓨리즘(Purisme)
- 마케팅에 대한 설명 중 틀린 것은?  
① 고객의 필요에 초점을 두어야한다.  
② 고객의 필요, 충족을 통해서 이익을 획득한다.  
③ 기업의 제품개발, 광고전개, 유통설계를 중심으로 한 활동이다.  
④ 소비자 중심에서 기업중심으로 가야한다.
- 19세기 미술공예운동(Arts & Crafts Movement)에 관한 설명 중 잘못된 것은?  
① 대량생산 제품에 대한 찬성  
② 양산제품에서의 품질문제 제기  
③ 수작업으로 돌아가자는 주장  
④ 만드는 즐거움과 예술적 가치주장
- 기업에서 실시하고 있는 CI란 무엇인가?  
① 회사의 경영 방침              ② 상품의 개발전략  
③ 제품디자인 개발 정책      ④ 기업의 전략적 이미지 통합
- 디자인 초기단계에서 디자이너 자신이 전개하는 아이디어를 확인하기 위하여 손쉬운 재료로 빠른 시간 내에 만드는 러프 목업의 종류가 아닌 것은?  
① 프로토타입 목업              ② 스터디 목업  
③ 컨셉 목업                      ④ 스킴 목업
- 다음 디자인의 조건 중 의자는 인간공학적으로 인간에게 가장 적합한 것이 되어야 한다는 것과 관계있는 것은?  
① 합목적성                      ② 심미성  
③ 독창성                        ④ 경제성
- 거실 실내 디자인에 대한 설명 중 잘못된 것은?  
① 짧은 동선으로 실내의 다른 공간과 유기적으로 연결될 수 있도록 위치를 설정해야 좋다  
② 최근에는 형식적 가구 배치에서 벗어나 점차 개성을 살리고 노퍼니처 현상이 나타나고 있다.  
③ 거실의 색채는 가족 모두가 이용하는 공간으로 다양하고 개성있는 활기찬 색을 선택한다.  
④ 거실의 조명은 일반적으로 직접 조명과 간접 조명을 병용한다.

- 색이나 명암이 점점 밝아지거나 어두워질 때 생기는 조형 요소는  
① 점증(gradation)              ② 대비(contrast)  
③ 대칭(symmetry)              ④ 비례(proportion)

- 다음 그림과 같은 형태에 나타나는 현상은?



- ① 수직, 수평의 착시              ② 방향의 착시  
③ 대비의 착시                      ④ 반전착시
- 심벌마크를 디자인할 때 가장 유의해야 할 사항은?  
① 이미지의 표현                  ② 상징성의 강조  
③ 단순화 형태                      ④ 전체의 조화
- 실내 디자인은 여러 단계에 걸쳐 진행된다. 디자인 의도를 확인하고 공간의 재료나 가구, 색채 등에 대한 계획을 시각적으로 제시(Presentation)하는 과정은?  
① 기획 단계                      ② 설계 단계  
③ 시공 단계                      ④ 사용 후 평가 단계
- 시각디자인의 구성원리인 균형에 관한 설명 중 틀린 것은?  
① 균형은 안정감을 창조하는 질(Quality)로서 정의된다.  
② 의도적으로 불균형을 구성할 때도 있다.  
③ 좌우의 무게는 시각적 무게로 균형을 맞춰야 한다.  
④ 전체적인 조화를 위해서 불균형이 강조되어야 한다.
- 다음 중 포장디자인의 조건과 거리가 가장 먼 것은?  
① 유통 시 취급 및 보관의 유의점을 고려한다.  
② 제품의 보호기능을 고려한다.  
③ 제품의 성격을 충분히 고려한다.  
④ 시장 경기의 흐름을 충분히 고려한다.
- 표현, 묘사라는 뜻으로 제품을 디자인하는 과정 중 스타일이 결정되는 단계에서 아직은 현존하지 않는 것을 마치 실물이 눈앞에 있는 것처럼 표현하는 완성 예상도는?  
① 렌더링                          ② 투시도  
③ 목업                              ④ 모델링
- 다음 중 편집 디자인의 분야가 아닌 것은?  
① 신문 디자인                      ② 패키지 디자인  
③ 잡지 디자인                      ④ 책 디자인
- 다음 중 각 포장 표면에 굵기가 다른 수직선과 그 밑에 숫자로 인쇄된 기호인 바코드의 장점이 아닌 것은?  
① 상품의 가격을 수동으로 찍는 방법보다 정확하다.  
② 계산서의 보관이 가능하다.  
③ 계산하는 번거러움이 있어 시간이 늦다.  
④ 상점 경영에 합리성이 있다.
- 실내 디자인에서 CAD(computer aided design)의 이용이 늘어나는 이유로 부적합한 것은?

- ① 누구든지 도면을 쉽게 모방하여 설계할 수 있다.
- ② 같은 도면을 빠른 속도로 출력시킬 수 있다.
- ③ 도면의 부분적인 수정을 하기에 편리하다.
- ④ 수정을 하더라도 원본처럼 깨끗한 도면을 출력시킬 수 있다.

20. 신문 광고의 장점이 아닌 것은?

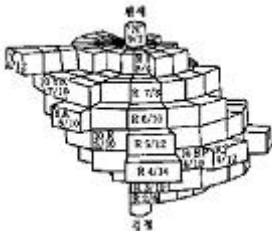
- ① 시기의 선택이 자유롭다.
- ② 인쇄나 컬러의 선명도가 좋다.
- ③ 다양한 독자층과 광대한 보급성으로 전국적인 광고에 좋다.
- ④ 배포 지역이 명확해서 지역별 광고에 편리하다.

## 2과목 : 색채 및 도법

21. 색에서 냄새를 느낄 수 있는 공감각의 설명 중 잘못된 것은?

- ① 좋은 냄새가 나는 것 같은 색은 맑고 순수한高明도 색상의 색이다.
- ② 나쁜 냄새가 나는 듯한 색은 밝고 맑은 한색 계통의 색이다.
- ③ 짙은 맛의 미각을 느끼게 하는 색은 코코아색, 포도주색, 올리브 그린 등이다.
- ④ 은은한 향기가 나는 것 같은 색은 보라 또는 연보라의 라일락색 등이다.

22. 다음 그림은 누구의 색입체 모형인가?



- ① 오스트발트의 색입체 모형
- ② 먼셀의 색입체 모형
- ③ 문·스펜서의 색입체 모형
- ④ 셰브럴의 색입체 모형

23. 유채색이 가지고 있는 성질은?

- ① 색상만 가지고 있다.
- ② 채도와 명도만 가지고 있다.
- ③ 채도와 투명도만을 가지고 있다.
- ④ 색상, 명도, 채도를 가지고 있다.

24. "빨강, 명도 5, 채도 6"인 색의 먼셀 색 표기가 올바른 것은?

- ① R5 5/6
- ② 5R 6/5
- ③ R5 6/5
- ④ 5R 5/6

25. 제도 시 사용하는 척도의 표시가 옳은 것은?

- ① 실척- 2/1, 5/1, 10/1
- ② 축척- 1/2, 1/5, 1/10
- ③ 배척- 1/1
- ④ 현척- 4/10, 9/10

26. 색명에 관한 설명 중 가장 올바른 것은?

- ① 색명은 체계화되고 정확성을 가질 필요가 없다.
- ② 모든 색명은 인명 또는 지명에서 나온 것이다.

- ③ 색명의 어원은 모두다 동물, 식물 등 자연을 대상으로 하여 명칭 지워졌다.
- ④ 색명은 크게 관용 색명과 일반 색명으로 구분된다.

27. 오스트발트의 색입체를 수평으로 잘랐을 때 나타나는 것은?

- ① 동일 채도면
- ② 동일 명도면
- ③ 동일 색상면
- ④ 명도의 11단계

28. 문·스펜서(P.Moon, D.E.Spencer)의 색채 조화이론에서 조화의 관계가 아닌 것은?

- ① 유사 조화
- ② 대비 조화
- ③ 입체 조화
- ④ 동일 조화

29. 평면도와 입면도에 의하여 투시도를 그리는 형식으로, 하나의 소점이 깊이를 좌우하도록 작도하는 도법은?

- ① 평행 투시도법
- ② 유각 투시도법
- ③ 조감 투시도법
- ④ 등각 투시도법

30. 다음 중 인접색의 조화에 해당하는 것은?

- ① 노랑-다홍-빨강
- ② 노랑-남색-자주
- ③ 다홍-연두-남색
- ④ 녹색-주황-보라

31. 다음 색상 중 가장 팽창되어 보이는 색은?

- ① 노랑
- ② 파랑
- ③ 녹색
- ④ 빨강

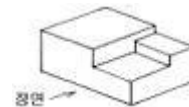
32. 교통표지판의 색상을 결정할 때에 가장 고려하여야 할 사항은?

- ① 심미성
- ② 경제성
- ③ 양질성
- ④ 명시성

33. 투상도법 중 기준이 눈으로부터 눈-화면-물체의 순서로 되어 눈으로 볼 때 투상면은 공간에 있는 물체보다 앞에 투상되는 방법은?

- ① 제 1각법
- ② 제 2각법
- ③ 제 3각법
- ④ 제 4각법

34. 다음 물체의 정면도가 바르게 된 것은?

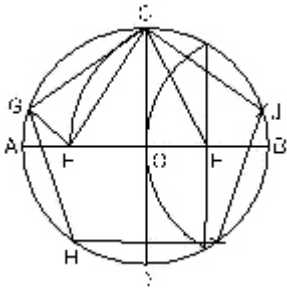


- ①
- ②
- ③
- ④

35. 파란 옷 위의 보라색 스카프가 자주색으로 느껴지는 대비 현상은?

- ① 색상대비
- ② 한란대비
- ③ 연변대비
- ④ 보색대비

36. 원에 내접하는 정오각형 그리기의 작도 내용 중 틀린 것은?



- ① E는 OB의 2등분점이다.                      ② CE = EF  
③ CO = CG    ④ AB와 CD는 수직이다.
37. 색의 3속성 중 색의 밝고 어두운 정도를 뜻하는 것은?  
① 색상    ② 명도  
③ 채도    ④ 색각
38. 투시도법의 기호 중 PP의 설명이 올바르게 된 것은?  
① 화면 - 지표면에서 수직으로 세운 면  
② 시선 - 물체의 시점간의 연결선  
③ 측정 - 정육면체의 측면 깊이를 구하기 위한 점  
④ 기선 - 화면과 지면이 만나는 선
39. 다음 색료의 혼합된 결과 중 채도가 가장 낮은 색은?  
① 노랑 + 흰색                                      ② 파랑 + 검정  
③ 빨강 + 회색                                      ④ 주황 + 노랑
40. 투상도에 대한 일반적인 설명으로 틀린 것은?  
① 정투상법으로 입체를 나타내려면 보통 2면도 또는 3면도가 필요하다.  
② 축 축 투상도에는 등각 투상도와 사 투상도가 있다.  
③ 사투상도에서 경사축과 수평선이 이루는 각은 30°, 45°, 60° 등이 쓰인다.  
④ 등각 투상도에서 숨은선은 가능한 그리지 않는다.

## 3과목 : 디자인 재료

41. 플라스틱에 관한 설명 중 잘못된 것은?
- ① 플라스틱의 주원료는 석탄, 석유이다.
  - ② 영화비닐 수지는 열경화성 수지이다.
  - ③ 열경화성 수지와 열가소성 수지로 나눈다.
  - ④ 가공하지 않고 마무리된 성형품을 만들 수 있다.
42. 박엽지 중 화학 펄프를 점상으로 두드러 분해해서 만든 것으로 표면이 매끈한 종이는?
- ① 글라싱지                      ② 크راف트지
  - ③ 박리지                        ④ 콘덴서지
43. 컬러 필름 중 현실의 상과 반대로 필름에 만들어지는 것은?
- ① 리버스컬 컬러 필름          ② 네거티브 컬러 필름
  - ③ 슬라이드 필름                ④ 트랜스퍼런스 필름
44. 다음 섬유 중 흡습성이 좋고 비중이 가장 높은 것은?
- ① 아크릴                         ② 명주
  - ③ 나일론                        ④ 무명

45. 유리 표면을 급속히 침식시키므로 이러한 성질을 이용하여 부분 부식 등 유리표면 가공을 하는 약품은?
- ① 수산화나트륨                      ② 탄산나트륨  
③ 중크롬산 암모늄                ④ 플루오르화수소

46. 다음 재료 중 유기 재료에 해당되는 것은?
- ① 목재                      ② 강철  
③ 유리                      ④ 도자기
47. 물을 섞어서도 사용할 수 있으며, 건조가 빠르고 유채물감과 같은 효과도 표현할 수 있는 것은?
- ① 컬러 톤                  ② 포스터컬러  
③ 유화 물감                ④ 아크릴 컬러
48. 다음 백색계 안료 중 착색력과 은폐력이 가장 큰 것은?
- ① 리토폰                  ② 황화 아연  
③ 티탄백                  ④ 아연화

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 주 기억 장치로 언제나 읽기만 할 수 있으며 그 내용은 고칠 수 없는 메모리는?  
① RAM                                  ② 가상메모리(Virtual Memory)  
③ ROM                                 ④ 캐쉬 메모리(Cache Memory)
50. 영상을 제작하기 전에 영상의 내용을 그림으로 설명한 것은?  
① 프리젠테이션(presentation)  
② 스토리 보드(story board)  
③ 트랜지션(transition)  
④ 도큐먼트(document)
51. 컬러사진 필름의 네가티브] 필름 이미지를 인화지로 인화하면 색이 보색으로 표현된다. 이와 같은 포토샵의 기능은?  
① Equalize                              ② Threshold  
③ Variations                            ④ Invert
52. 화소 자체의 정보만을 담고 있는 그래픽 포맷 방식은?  
① RAW                                    ② EPS  
③ TGA                                    ④ BMP
53. 셀 애니메이션에서 오브젝트 사이에서 변형되는 단계의 중간프레임을 제작하는 보간법을 무엇이라 하는가?  
① 모핑                                    ② 트위닝  
③ 로토스코핑                          ④ 사이클링
54. 포토샵에서 CMYK 모드로 작업할 때 활성화되지 않아 실행할 수 없는 필터는?  
① Gaussian Blur                      ② Sharpen Edge  
③ Difference Clouds                  ④ Lighting Effects
55. 3차원 형상 모델링 중 제품디자인에서 많이 사용되는 속이 짝찬 모델링으로 수치 데이터 처리가 정확하여 제품생산을 위한 도면제작과 연계된 모델은?  
① 와이어프레임 모델                ② 서피스 모델

- ③ 솔리드 모델      ④ 곡면 모델

56. 전자출판의 4원색 분해 인쇄과정에서 각 색상의 스크린 각도가 일치하지 않아서 생기는 물결모양의 현상은?  
 ① 모아레(Moire)      ② 디더링(Dithering)  
 ③ 트래핑(Trapping)      ④ 캘리브레이션(Calibration)
57. 3차원 렌더링기법에 있어서 요철이 있는 면을 표현하기 위한 질감전사 방법은?  
 ① 범프 매핑      ② 광선 추적법  
 ③ 스캔라인법      ④ 드로잉
58. 3차원 물체에 색상, 음영, 질감을 입히는 표현기법이며 완성 제품과 조금도 다르지 않게 그려지기 때문에 팜플렛 및 광고 선전을 위해 사용하는 표현 방법은?  
 ① 모델링      ② 렌더링  
 ③ 컬러링      ④ 디더링
59. 로토스코핑(Lotoscoping)이란?  
 ① 오브젝트를 변형시키는 애니메이션 기법  
 ② 날아가는 물체의 합성과 제작  
 ③ 애니메이션 이미지를 실제 영상과 합성하는 기법  
 ④ 카메라에 움직이는 영상을 매핑하는 기법
60. 다음 소자에 따른 컴퓨터그래픽스 역사의 분류가 맞지 않는 것은?  
 ① 제1기- 진공관      ② 제2기- 트랜지스터  
 ③ 제3기- 집적회로      ④ 제4기- 인공지능

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