

1과목 : 산업디자인 일반

1. 다음 그림과 같은 형태에 나타나는 현상은?



- ① 수직 수평의 착시 ② 방향의 착시
③ 대비의 착시 ④ 반전 착시

2. 다음 중 시각 현상의 3요소와 거리가 먼 것은?

- ① 빛 ② 물체
③ 눈 ④ 질감

3. 실내디자인 과정 중 정보수집 및 분석이 이루어지는 단계는?

- ① 시공단계 ② 사용 후 평가단계
③ 설계단계 ④ 기획단계

4. 다음 중 인물과 주장이 일치되게 짝지어진 것은?

- ① 모리스 - 예술은 필요에 의해 창조된다.
② 오토 바그너 - 집은 살기 위한 기계이다.
③ 르코르 뷔제 - 생활용구는 예술성이 있어야 한다.
④ 설리반 - 형태는 기능을 따른다.

5. 편집디자인의 요소가 아닌 것은?

- ① 타이포그래피 ② 레이아웃
③ 리듬 ④ 일러스트레이션

6. 디자인 측면에서 고려해야 할 사항과 거리가 먼 것은?

- ① 자원의 보존과 재생, 환경 문제
② 사회 복지와 구호 문제
③ 인구의 공간 문제와 교육 문제
④ 부유층의 고급 취향 표현 문제

7. 바우하우스(Bauhaus)란?

- ① 건축가의 이름이다.
② 독일의 건축물 이름이다.
③ 유럽의 현대 미술관을 말한다.
④ 1919년 독일에 설립된 종합 조형학교의 이름이다.

8. 다음 중 실내 디자인에서 벽이 수행하는 역할이 아닌 것은?

- ① 외부로부터의 차단과 프라이버시의 확보
② 공간과 공간의 구분
③ 실내의 설치물에 대한 방어적 요소
④ 단열 및 소음차단의 역할

9. 모더니즘의 기능성을 거부하고 다양성과 미래지향적 생활 조형을 강조한 디자인 사조는?

- ① 아르누보 ② 포스트모더니즘
③ 바우하우스 ④ 미술공예운동

10. 디자인의 복잡한 문제 중에 존재하는 문제들의 상호 관계

분석을 통해 해결하는 것은?

- ① 사용 과정 분석 ② 관계 분석
③ 가치 분석 ④ 원인 분석

11. 기업의 이미지(시각적 특징)통합을 광고매체를 이용하여 불특정 다수의 사람들에게 표현하는 것은?

- ① CF ② BI
③ CI ④ DM

12. 제품디자인의 스케치 목적과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 이미지의 고착 ② 이미지의 발전
③ 이미지의 판단 ④ 이미지의 분리

13. 포장디자인의 개념과 거리가 먼 것은?

- ① 상품의 내용을 분명히 해주고, 소비자가 구매 욕구를 일으키도록 한다.
② 상품을 안전하게 사용하도록 보호의 기능을 갖는다.
③ 제조자와 소비자를 연결시켜 주는 촉매제 역할을 한다.
④ 새로운 상품이 판매점에 출현하였음을 소비자에게 알리는 점도 광고의 역할을 주로 한다.

14. 오즈번(Alex Osborn)에 의해 창안된 회의방식으로 디자인에서 널리 사용되고 있는 그룹형태의 아이디어 발상 방법은?

- ① 브레인 스토밍법 ② 시스템 분석법
③ 요소간 상관분석법 ④ 체크리스트법

15. 마케팅에 대한 설명 중 적합하지 않은 것은?

- ① 마케팅은 크게 미시마케팅과 거시마케팅으로 구분할 수 있다.
② 경영현상으로서의 성격으로 확대되고 있다.
③ 마케팅이란 교환과정을 통하여 욕구와 필요를 충족시키려는 인간의 활동을 뜻한다.
④ 마케팅은 생산 활동이 주요 연구대상이다.

16. 실내 디자인에서 크기와 모양에 일관성을 부여하고 질서감과 안정감을 주는 원리는?

- ① 다양성 ② 반복성
③ 고급성 ④ 통일성

17. 신문 광고에서 돌출 광고에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 본문 기사 가운데 위치하는 광고
② 광고란 위쪽 좌·우측에 위치하는 작은 광고
③ OO신문, △△일보 등 신문명 밑에 위치하는 광고
④ 만화의 중간이나 마지막 부분에 끼워 넣는 광고

18. 다음 중 디자인 행위에 관한 예로 적합한 것은?

- ① 공작의 아름다운 꼬리
② 송어의 유선형의 몸짓
③ 풍화작용에 다듬어진 조약돌
④ 벌집 모양의 벽지

19. 디자인 작업에 있어 컴퓨터는 하나의 진보된 표현 도구로 인식되어 지고 있다. 디자인에 컴퓨터를 도입함으로써 얻어지는 장점과 거리가 먼 것은?

- ① 모형 제작 단계에서 많은 시간과 비용을 절감하게 해

준다.

- ② 반복되는 단순 작업을 자동적으로 계산하여 작도를 쉽고 빠르게 도와준다.
- ③ 손으로 작업할 때 보다 더욱 인간미를 느낄 수 있다.
- ④ 가상적 체험을 모의실험을 통해 이루어 정확한 데이터를 쉽게 얻을 수 있다.

20. 다음 중 계슈탈트 시지각의 심리적 법칙과 거리가 가장 먼 것은?

- ① 접근성 ② 유연성
- ③ 연속성 ④ 폐쇄성

2과목 : 색채 및 도법

21. 다음 중 가장 부드럽고 통일된 느낌을 주는 배색은?

- ① 색상 차가 큰 배색
- ② 비슷한 색상끼리의 배색
- ③ 높은 채도끼리의 배색
- ④ 채도의 차가 큰 배색

22. 먼셀의 표색기호 5R 4/14에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 색상 5R, 채도 4, 명도 14의 색
- ② 채도 5R, 명도 4, 색상 14의 색
- ③ 색상 5R, 명도 4, 채도 14의 색
- ④ 명도 5R, 색상 4, 채도 14의 색

23. 사람의 눈으로 볼 수 있는 가시광선의 범위는?

- ① 350 ~ 150 nm ② 480 ~ 180 nm
- ③ 950 ~ 350 nm ④ 780 ~ 380 nm

24. 다음 색에 대한 설명 중 옳은 것은?

- ① 색채는 일반적으로 무채색, 유채색, 보색으로 분류한다.
- ② 무채색은 색기가 없는 흰색, 회색, 검정의 것을 말한다.
- ③ 유채색은 무채색을 포함한 모든 색을 말한다.
- ④ 무채색과 유채색을 혼합하면 무조건 무채색이 된다.

25. 도면에서 치수의 단위에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 길이의 단위는 mm를 사용하나 단위 mm는 기입하지 않는다.
- ② 치수기입에는 소수점 부호(.)를 사용할 수 없다.
- ③ 각도의 단위는 도(°)를 사용한다.
- ④ 각도는 필요에 따라 분, 초의 단위도 함께 사용할 수 있다.

26. 먼셀 표색계에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 10색상을 10등분하여 전체가 100색상이 되도록 하였다.
- ② 무채색의 명도 단계는 명도 0 에서 10까지 11단계로 구분 하였다.
- ③ 채도단계는 중심의 무채색의 축을 0으로 하고, 수평방향으로 차례로 커지게 하였다.
- ④ 무채색의 표기 방법으로 명도 단위 앞에 H를 붙여 사용한다.

27. 색명법에 대한 일반 색명과 관용 색명에 관한 설명 중 잘

못된 것은?

- ① 일반 색명은 계통색명이라고도 한다.
- ② KS규격에서 일반 색명 중 유채색의 기본 색명은 오스트발트의 10 색상에 준하여 색상을 정하였다.
- ③ 관용 색명은 관습적으로 쓰이는 색명으로서 식물, 광물, 지명 등을 빌어서 표현한다.
- ④ KS규격에서는 일반 색명으로 나타내기 어려운 경우에 관용색명을 쓰도록 하였다.

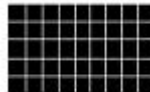
28. 다음 중 색상대비에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 다른 두 색을 인접시켜 놓았을 때 서로의 영향으로 인하여 색상차가 크게 나타난다.
- ② 두 색을 대비시키면 두 색은 각각 더 멀어지려는 현상이 나타난다.
- ③ 일차색끼리 잘 일어나며, 2,3차색이 될수록 그 대비 효과는 적게 나타난다.
- ④ 유채색과 무채색 사이에서 더욱 뚜렷하게 느낄 수 있다.

29. 다음 중 입체의 투상에 해당하지 않는 것은?

- ① 각뿔의 투상 ② 각기둥의 투상
- ③ 정다면체의 투상 ④ 직선의 투상

30. 아래 그림에서 흰 선이 겹치는 부분에 점이 있는 것으로 지각되는 것은 색채의 어떤 현상 인가?



- ① 연변대비 ② 계시대비
- ③ 색상대비 ④ 보색대비

31. 다음 중 디바이더(divider)의 용도로 옳은 것은?

- ① 선의 등분 ② 직선 작도
- ③ 곡선 작도 ④ 나선 작도

32. 동시 대비에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 두 색 이상을 동시에 볼 때에 생기는 대비이다.
- ② 색의 3속성 차이에 의해서 나타나는 대비 현상이다.
- ③ 보라와 파랑은 대비 현상이 가장 강하게 나타난다.
- ④ 빨강과 주황을 인접시키면 빨강에는 노랑 기미가 가미되어 보인다.

33. 평형 투시도의 소점은 몇 개인가?

- ① 1개 ② 2개
- ③ 3개 ④ 4개

34. 판매 시점의 판매장 색채 계획으로 부적합한 것은?

- ① 판매되는 상품의 색채를 고려한다.
- ② 주조 색 없이 다양한 색채를 사용한다.
- ③ 바닥은 천장보다 어두운 색조를 사용한다.
- ④ 밝은 색으로 배색하는 것이 효과적이다.

35. 척도에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 물체의 실제크기와 도면에서의 크기와의 비율을 말한다.

- ② 실물보다 축소하여 그리는 것은 축척이라고 한다.
- ③ 실물과 같은 크기로 그리는 것은 현척이라고 한다.
- ④ 실물보다 2배로 확대한 것을 등척이라고 한다.

36. 고채도의 빨강, 주황, 노랑 등의 색에서 느낄 수 있는 감정은?

- ① 차가움 ② 흥분감
- ③ 후퇴성 ④ 수축성

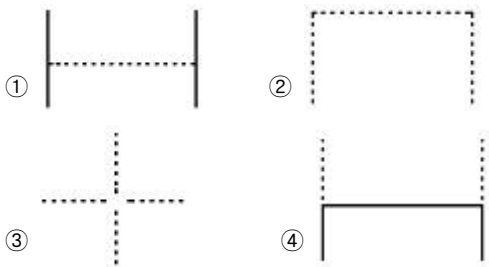
37. 색의 3속성에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 색의 3속성은 색상, 명도, 채도이다.
- ② 모든 색상은 2가지 색상이 혼합된 것처럼 지각된다.
- ③ 시각 반사율의 고저에 따라 명도가 달라진다.
- ④ 진한색과 연한색, 흐린색과 맑은색 등은 모두 채도의 높고 낮음을 가리키는 말이다.

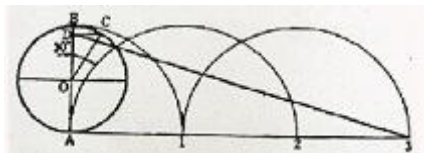
38. 투시도의 기하학적 용어로 틀린 것은?

- ① GP - 기선 ② PP - 화면
- ③ HL - 수평선 ④ VP - 소점

39. 다음 제도에서 파선을 사용한 사례 중 표현 방법이 잘못된 것은?



40. 다음 그림의 평면도법은 무엇을 나타내는가?



- ① 원주 밖의 1점에서 원에 접선 긋기
- ② 원주에 근사한 직선 구하기
- ③ 원에 외접선 그리기
- ④ 원호를 직선으로 펴기

3과목 : 디자인 재료

41. 다음 중 압축강도가 가장 큰 석재는?

- ① 화강암 ② 응회암
- ③ 사암 ④ 대리석

42. 종이의 역학적 특성 중 종이를 양쪽으로 잡아 당겨서 찢어질 때의 힘을 표시한 것은?

- ① 파열강도 ② 인열강도
- ③ 표면강도 ④ 인장강도

43. 필름의 감도를 나타내는 표시 기호 중 국제표준화 기구에 해당하는 것은?

- ① DIN ② ASA

- ③ ISO ④ KS

44. 일러스트레이션용 펠트 펜(felt pen)으로 색상의 수가 풍부하고 회색 계통의 무채색도 갖추어져 있으며, 색채도 선명하고 아름답고, 건조가 빠른 것이 장점인 표현 재료는?

- ① 매직 마커 ② 아크릴 칼라
- ③ 수채 물감 ④ 에어브러시

45. 수지를 알코올에 용해한 니스와 여기에 안료를 가하여 착색한 도료의 종류는?

- ① 캐슈계 도료 ② 유성 페인트
- ③ 옷 ④ 주정 도료

46. 플라스틱 재료의 특징에 대한 설명으로 잘못된 것은?

- ① 가볍고 강도가 높다. ② 방수성이 크다.
- ③ 타 재료와의 친화력이 크다. ④ 환경 오염이 없다.

47. 7, 최고급 도화용지로 마나 면의 파쇄물을 원료로하여 만든 것이며, 특히 수채화에 많이 쓰이는 물체는?

- ① 아트지 ② 모조지
- ③ 와트만지 ④ 켄트지

48. 다음 중 무기재료에 해당 되는 것은?

- ① 금속 ② 목재
- ③ 피혁 ④ 종이

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 다음 중 레이트레이싱(Ray Tracing)에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 가상의 광선이 카메라에서 나와 장면 내의 물체를 거쳐 다시 돌아오는 경로를 계산한다.
- ② 모든 물체와 마주칠 때 마다 모든 광원이 미치는 효과와 사용자가 지정한 물체의 특성 물체에서 반사되는 빛을 계산한다.
- ③ 광선추적방식으로 투영감과 그림자까지 완벽하게 표현한다.
- ④ 모델링 하는 시간을 줄여주며, 텍스처를 이용하여 음각과 양각을 나타내는 기법이다.

50. 벡터 파일 포맷이 아닌 것은?

- ① TRG ② AI
- ③ CDR ④ EPS

51. 다음 중 컴퓨터의 이미지 입력 장치는?

- ① 이미지 셰터 ② 필름 리코더
- ③ 스캐너 ④ 레이저 프린터

52. 24비트 컬러 중에서 정해진 256컬러의 컬러 표를 사용하는 단일 채널 이미지는?

- ① CMYK 모드 ② RGB 모드
- ③ Indexed 모드 ④ Gray Scale 모드

53. 동화상의 기본 단위는?

- ① 오브젝트(object) ② 캡처(Capture)
- ③ 프레임(Frame) ④ Gray Scale 모드

54. 다음 중 PSD 파일포맷에 대한 설명으로 가장 옳은 것은?
- ① 압축률이 뛰어난 파일이다.
 - ② 인쇄 목적으로 저장할 때 사용하는 포맷이다.
 - ③ 파일의 용량이 아주 작은 편이다.
 - ④ 레이어, 패스, 채널 등이 보관되어 수정이 가능하다.
55. 물감의 여러 색을 혼합하고 다시 여기에 흰색이나 검정을 섞어 색을 만드는 전통적인 혼합 방식과 유사하여 예술가나 디자이너들이 쉽게 조정할 수 있는 컬러 방식은?
- ① Lab 모드 ② RGB 모드
 - ③ HSB 모드 ④ CMYK 모드
56. 3차원 컴퓨터그래픽스의 음영표현 기술이 아닌 것은?
- ① 폼 셰이딩(Phong shading)
 - ② 플랫 셰이딩(Falt handing)
 - ③ 고라운드 셰이딩(Gouraud shading)
 - ④ 볼타 셰이딩 volta shading)
57. 다음 중 출력에 있어서 래스터 이미지 처리(RIP: Raster Image Processing)를 가장 잘 설명한 것은?
- ① 이미지 데이터를 출력을 위한 픽셀(pixel) 정보로 전환하는 과정
 - ② 포토샵과 같은 래스터 이미지를 보다 고해상도로 만들기 위한 출력 전 과정
 - ③ 모니터상의 래스터방식의 이미지와 출력기와의 컬러를 가능한 일치시키기 위한 파일 변환 과정
 - ④ 비트맵 방식을 포스트스크립트로 직접 전환하여 출력하는 방법
58. 범위가 그리 넓지 않은 일정 지역 내에서 다수의 컴퓨터나 OA 기기 등을 연결시켜 주는 근거리 통신망을 나타내는 약어는?
- ① VAN ② LAN
 - ③ WAN ④ RAN
59. 인쇄에 관한 설명 중 잘못된 것은?
- ① 46전지의 4절은 394 x 545 mm 이다.
 - ② 인쇄에 사용되는 기본색은 CMYK이다.
 - ③ 책. 잡지의 선수는 85선, 신문은 133선 정도가 적당하다.
 - ④ 일반적으로 종이는 46전지 축전지의 규격모를 나눈다.
60. 그래픽 중심의 사용자 인터페이스(GUI)를 사용한 최초의 퍼스널 컴퓨터는?
- ① windows ② Macintosh
 - ③ Indy ④ IBM PC

전자문제집 CBT PC 버전 : www.comcbt.com
 전자문제집 CBT 모바일 버전 : m.comcbt.com
 기출문제 및 해설집 다운로드 : 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
④	④	④	④	③	④	④	③	②	②
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
③	④	④	①	④	④	②	④	③	②
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
②	③	④	②	②	④	②	④	④	①
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
①	③	①	②	④	②	②	①	③	②
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
①	④	③	①	④	④	③	①	④	①
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
③	③	③	④	③	④	①	②	③	②