

1과목 : 산업디자인 일반

1. 광고의 표지, 제목, 타이틀 등을 무엇이라고 하는가?

- ① 타이포그래피 ② 보더라인
③ 바디카피 ④ 헤드라인

2. 빛과 운동을 이용한 조형기법과 관련이 적은 것은?

- ① 데포르메 ② 포토그램
③ 레이오그램 ④ 오브제모빌

3. 다음 중 프로덕트 디자인 영역이 아닌 것은?

- ① 약세사리 디자인 ② 퍼니처 디자인
③ 엔지니어링 디자인 ④ 패키지 디자인

4. 1970년대의 그래픽 디자인에 가장 큰 영향을 준 양식으로, 그래픽 디자인에 유행했던 에어브러시 기법이 비릇된 양식은?

- ① 미니멀리즘 ② 구성주의
③ 표현주의 ④ 극사실주의

5. 다음 중 황금 비율은?

- ① 1 : 1.618 ② 1 : 2.618
③ 1 : 3.618 ④ 1 : 2.5

6. 제품화하기까지의 일관된 연쇄 작업과 부품의 호환성 방법을 결할 하여 대량생산방식을 개발한 사람은?

- ① 에디슨 ② 헨리포드
③ 크라이슬러 ④ 쿠펜베르크

7. 전통적 주거 공간의 실내 계획시 고려 사항으로 방위와 실의 연결이 가장 적절한 것은?

- ① 동 - 침실, 보일러실 ② 서 - 부엌, 저장실
③ 남 - 식당, 아동실 ④ 북 - 탈의실 세면실

8. 표적시장의 선정과 대체적 마케팅전략에서 차별화 마케팅전략의 목적은?

- ① 경쟁우위 장악 ② 시장입지 획득
③ 제품 시장 영역확인 ④ 동질적인 욕구와 선호 충족

9. 디자인 문제해결 과정 중 필요성을 제시하고 명시하는 단계는?

- ① 계획 ② 분석
③ 종합 ④ 평가

10. 실제의 기능이 작동되는 기능모델로서 사용실험에 이용되는 모델은?

- ① 워킹 모델(working model)
② 더미 모델(dummy model)
③ 러프 모델(rough model)
④ 스케치 모델(sketch model)

11. 신제품 개발 과정 중 제품 개발에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 완전한 제품원형을 만드는 데는 오랜 시간이 소요되지 않는다.
② 원형품의 개발 및 시험, 유표화(branding), 패키징 등의

세 단계를 거친다.

- ③ 원형품을 설계할 때는 물리적 특성에 대한 소비자들의 반응을 후 자에 놓고 추진한다.
④ 완성된 제품은 기는 테스트와 소비자 테스트를 생각한다.

12. 디자인 요소에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 디자인의 내용적 요소에는 디자인 하는 대상의 목적, 용도, 기능, 의미 등이 있다.
② 디자인의 형식적 요소에는 형태, 색, 질감 등이 있다.
③ 시각적 구성요소로서 디자인의 핵심을 이루는 것은 내용적요소이다.
④ 디자인 원리들은 요소들의 조직에 관한 기본적인 지침이며 요소들을 서로 연결시키는 방법이다.

13. 다음 설명에 해당하는 디자인의 조건은?

포스터는 정보를 전달하기 위하여 제작되고, 의자는 휴식이나 어떤 작업을 위하여 형태를 구성하고 있으며, 집은 사람이 살기 위하여 존재한다.

- ① 심미성 ② 합목적성
③ 독창성 ④ 경제성

14. 환경 분야에서 디스플레이 개념이 적용되는데 그 분야 중 공적 분야에 속한다고 볼 수 없는 것은?

- ① 박람회 ② 페스티벌
③ 쇼윈도우 ④ 정원

15. 기업의 디자인 정책과 이미지를 효과적으로 표현하기 위해 실시하는 기업의 이미지 정책은?

- ① CM ② CIP
③ CF ④ DM

16. 인테리어 디자인에서 내부생활 공간을 구성하는 요소와 가장 거리가 먼 것은?

- ① 인 ② 악스테리어 공간
③ 쉼터의 스킨과 에워싸인 공간 ④ 장치

17. 생활에 필요한 도구를 만드는 디자인은?

- ① 복식디자인 ② 제품디자인
③ 환경디자인 ④ 시각디자인

18. 사전에 계획된 예상 고객에게 직접 전달할 수 있으므로 소구 대상을 정확하게 선정하여 직접 발송할 수 있는 장점을 가진 광고는?

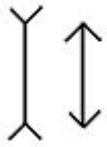
- ① 직접 우송 광고(DM) ② 구매 시점 광고(POP)
③ 신문 광고 ④ 잡지 광고

19. 영화에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 트레일러(Trailer)란 영화의 예고편을 말하며 영화를 보게끔 만드는 홍보 영상물이라 할 수 있다.
② 티저(Teaser)란 영화의 줄거리를 소개하거나 전반적인 흐름을 보여 주는 것이다.
③ 영화 메인타이틀은 제목을 말하며 간단한 애니메이션으로 관객에게 강한 인상을 남기는 부분이다.
④ 오프닝 무비는 영화가 시작하기 전 타이틀과 함께 나오

는 부분을 말한다.

20. 다음 그림에 해당하는 착시는?



- ① 기하학적 착시 ② 다양한 의미 도형의 착시
③ 밝기의 착시 ④ 불가능한 도형의 착시

2과목 : 색채 및 도법

21. 다음 그림은 검정배경에 흰 잔이 있어 보이지만, 2개의 어두운 옆 얼굴이 서로 마주 보는 것처럼 보인다. 이 현상 대한 설명으로 틀린 것은?



- ① 이와 같은 착시를 격자 착시라고 한다.
② 이와 같은 도형을 반전도형 또는 도지 반전 도형이라 한다.
③ 텔레비전 화면을 보고 있으면 화면에 투사한 인물이 사라진 뒤에도 그 검은 상이 보이는 것과 같은 현상이다
④ 천장의 전등을 바라본 후 다른 곳을 보면 전등의 형태가 보이다가 사라져 보이는 것과 같은 현상이다.

22. 계절과 색 감정을 연결해놓은 것으로 틀린 것은?

- ① 겨울 - 하늘은 희고 무레한 회색이 감도는 색조
② 가을 - 산과 들은 크롬 옐로
③ 여름 - 나무의 색은 노란색이나 갈색
④ 봄 - 화초는 연한자색 또는 벚꽃색

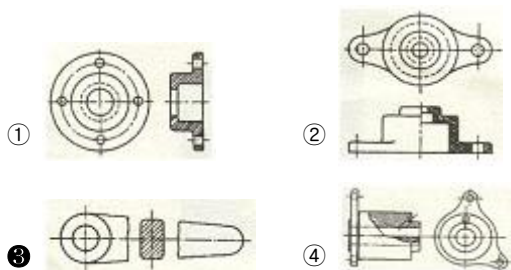
23. 높은 빌딩이나 탁자를 임의의 거리를 두고 내려다 본 것 같이 표현 하는 투시도법은?

- ① 1 소점 투시도 ② 2 소점 투시도
③ 3 소점 투시도 ④ 4 소점 투시도

24. 육면체의 1개 모서리가 화면과 평행하고, 다른 2방향의 모서리가 각각 화면에 경사져 2개의 소점을 가지는 투시도는?

- ① 평행투시도 ② 사각투시도
③ 유각투시도 ④ 특수투시도

25. 다음 그림 중 회전 단면도는?



26. 물체의 기본적인 모양을 가장 잘 나타낼 수 있도록 물체의

중심에서 반으로 절단하여 도시한 것은?

- ① 온단면도 ② 한쪽 단면도
③ 부분 단면도 ④ 회전 단면도

27. 동시대비에 관한 설명으로 틀린 것은?

- ① 색의 3속성 차이에 의한 변화가 일어나는 것이다.
② 자극과 자극 사이가 멀수록 대비현상은 약해진다.
③ 시점을 한곳에 집중시키려는 지각과정에서 일어나는 현상이다.
④ 일정한 자극이 사라진 후에도 지속적으로 자극을 느끼는 현상이다

28. 투시도상에서 광선 자체는 몇 개의 소점을 갖게 되는가?

- ① 1개 ② 2개
③ 3개 ④ 4개

29. 컴퍼스를 이용한 원 그리기 방법으로 다음 중 정원이 될 수 없는 것은?

- ① 임의의 3점을 통하는 원 그리기
② 정 삼각형에 내접하는 원 그리기
③ 정 사각형에 내접하는 원 그리기
④ 장축과 단축을 이용한 원 그리기

30. 빨강(R)과 녹색(G)의 색광을 서로 비슷한 밝기로 혼합하면 어떤 색광 이 되는가?

- ① 노랑 ② 청록
③ 흰색 ④ 파랑

31. 인간의 눈으로 볼 수 있는 가시광선의 파장범위는?

- ① 50~100nm ② 380~780nm
③ 800~900nm ④ 1000~1500nm

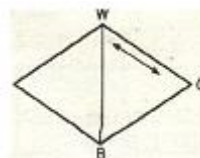
32. 중간혼합에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 혼합된 색의 색상은 두 색의 중간이 된다.
② 혼합된 색의 채도는 혼합 전 채도가 강한 쪽보다는 약해진다.
③ 보색관계의 혼합은 중간명도의 회색이 된다.
④ 혼합된 색의 명도는 혼합 전 색의 명도보다 높아진다.

33. 어두운 상태에서 우리 눈의 간상체가 지각할 수 있는 것은?

- ① 황색 ② 회색
③ 청색 ④ 적색

34. 다음 오스트발트 색입체에서 화살표가 나타내는 계열은?



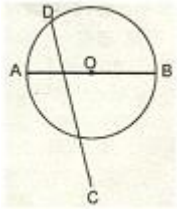
- ① 등백색계열 ② 등순색계열
③ 등흑색계열 ④ 등색상계열

35. 색의 지각적인 효과에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 명도가 높은색은 팽창해 보이고, 낮은색은 수축하여 보인다.

- ② 전진색과 팽창색은 공통된 성질을 가지며 주로 난색계이다.
 ③ 후퇴색과 수축색은 공통된 성질을 가지며 주로 한색계이다.
 ④ 전진색은 수축하여 보이고 후퇴색은 팽창하여 보인다.

36. 아래 그림은 원에 내접하는 정n각형을 작도하는 방법의 일부를 나타낸 것이다. 다음 설명 중 옳은 것은?



- ① 원의 반지름 AO를 n등분한다.
 ② $AB = OC$ 이다.
 ③ 교점D는 C와 n등분의 제3의 분점을 맺는 원주와의 교점이다.
 ④ AD로 원주를 잘라 차례로 맺으면 정n각형을 얻는다.

37. 셰브렐(chevreul)이 주장한 색채조화론과 거리가 먼 것은?

- ① 인접색의 조화 ② 반대색의 조화
 ③ 주조색의 조화 ④ 채도의 조화

38. 사진 암실의 빨강 안전광 아래에서는 흰색이나 노랑, 빨강이 잘 구별되지 않고, 빨강 잉크는 무색의 물처럼 보이는 현상은?

- ① 명암순응 ② 색순응
 ③ 항상성 ④ 빛의 강도

39. 도면 제도시 주의사항으로 잘못된 것은?

- ① 의사를 정확하게 전달할 수 있게 제도한다.
 ② 제도 규약에 맞추어 작도한다.
 ③ 선은 용도에 관계없이 일정한 굵기로 작도한다.
 ④ 명료하면서 조화롭고, 간결하게 작도한다.

40. 색채조화에 대한 연구 학자가 아닌 사람은?

- ① 레오나르도다빈치 ② 뉴턴
 ③ 오스트발트 ④ 렌즈

3과목 : 디자인 재료

41. 다음 중 목재에 관한 설명으로 옳은 것은?

- ① 한 춘재부에서 추재부를 거쳐 다음 춘재부에 이르는 하나의 띠를 나이테라고 한다.
 ② 나이테의 추재부가 밀접하게 배열된 목재는 무르고 연하다.
 ③ 일반적으로 나이테가 명료한 것은 대부분 활엽수이다.
 ④ 일반적으로 열은색의 목재는 짙은색의 목재보다 내구력이 크다.

42. 종이에 내수성을 주고, 잉크의 번짐을 방지하지 위하여 종이의 표면 또는 섬유를 아교물질로써 피복시키는 종이 가공공정은?

- ① 고해 ② 충전

- ③ 사이징 ④ 정정

43. 구리와 아연의 합금이며 일명 놋쇠라고 하는 것은?

- ① 오스뮴 ② 청동
 ③ 양은 ④ 황동

44. 주성분이 우루시올이며 용재가 적게 들고 광택이 우아하여 공예품이 주로 사용되는 천연 수지 도료는?

- ① 라커 ② 왁스
 ③ 에폭시 수지 도료 ④ 에멀선 도료

45. 비결성의 탄화수소계 물질로서, 그 주원소가 비금속인 탄소로 이루어진 재료는?

- ① 유리 ② 섬유강화플라스틱
 ③ 알루미늄 ④ 피혁

46. 다자인 표현 재료 중 연필이 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 가장 무르고 검은 것을 보통 8B로 본다.
 ② 가장 단단한 것을 10H로 본다.
 ③ 보통 스케치 단계에서는 2H~HB 정도를 쓴다.
 ④ 본을 뜨는 경우 보통은 4B를 쓴다.

47. 종이를 서로 붙여서 두꺼운 판자를 만드는 가공방법은?

- ① 도피가공 ② 흡수가공
 ③ 변성가공 ④ 배접가공

48. 목재의 물리적 성질에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 인장강도 - 목재에 압력을 가할 때의 내부 저항력
 ② 압축강도 - 마찰에 대한 내부 저항력
 ③ 경도 - 목재를 잡아끄는 외력에 대한 내부 저항력
 ④ 전단강도 - 목재의 일부를 남은 부분위에 올려놓았을 때, 이 단면에 평행하게 작용하는 저항력

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 3차원 모델링 방식중 산이나 구름 같은 자연대상물의 불규칙적인성질을 갖는 움직임을 표현할 경우 사용하며 자연의 무질서 현상을 연구대상으로 하는 개념에 기초하고 있는 모델링은?

- ① 와이어프레임 모델링 ② 프랙탈 모델링
 ③ 솔리드 모델링 ④ 파라메트릭 모델링

50. 포토샵 이미지를 일러스트레이터의 프로그램으로 불러올 때의 작업 요소와 관련이 없는 것은?

- ① 포토샵에서 Eps파일 포맷으로 저장한다.
 ② 포토샵에서 레스터 이미지를 한다.
 ③ 일러스트레이터에서 가져오기 명령으로 불러온다.
 ④ 포토샵 원본데이터도 함께 저장한다.

51. 컴퓨터 그래픽의 역사 중 1970년대의 내용과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 미국의 벨연구소에서 직접 회로개발에 성공 하였다.
 ② 컴퓨터를 이용한 시뮬레이션이 처음으로 도입 되었다.
 ③ 면 처리의 실험적인 작품인 하프톤 애니메이션이 제작되었다.
 ④

- ④ 영화 ‘스타워즈’의 출현으로 컴퓨터그래픽스의 활용을 한층 더 높였다.

52. 벡터방식 그래픽에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 일러스트레이터(Illustrator) 응용프로그램 등에서 사용하는 방식이다.
 ② 이미지를 수학적으로 기술된 선으로 표현한다.
 ③ 그래픽 작업에서 해상도를 고려할 필요 없다.
 ④ 픽셀이라는 작은 사각형의 격자를 사용하여 이미지를 만드는 방식이다.

53. LPI(Line Per Inch)를 가장 잘 설명한 것은?

- ① 출력시 이미지가 출력 되는 시간
 ② 출력시 이미지의 해상도
 ③ 출력시 선의 두께
 ④ 출력시 선을 선명하고 겹쳐지지 않게 하는 것

54. 이미지 공간 렌더링 기법의 하나로 깊이 정보는 버퍼에 저장되며 감춰진 면 제거 계산이 일어나는 렌더링 과정에 사용되는데 이러한 은선 제거의 대표적인 기법은?

- ① 레이트레이싱 ② 레디오시티
 ③ Z-버퍼 알고리즘 ④ 와이어 프레임

55. 모니터상의 이미지컬러와 인쇄물과의 색상이 서로 다른 이유를 가장 잘 설명한 것은?

- ① 인쇄물을 RGB 컬러로 인쇄하지 않았기 때문이다.
 ② 모니터의 색상영역(Color Gamut)이 프린터 색상영역보다 크기 때문이다.
 ③ RGB이미지가 CMYK로 변환되지 않았기 때문이다.
 ④ 출력시 필터를 사용 하지 않았기 때문이다.

56. 이미지를 빛의 반사를 통해 컴퓨터가 인식하는 숫자로 전환하는 역할을 입력하는 장치는?

- ① 마우스 ② 스캐너
 ③ 터치스크린 ④ 키보드

57. 이미지 데이터사이즈(용량)를 변화시키는 방법과 가장 거리가 먼 것은?

- ① Mode의 전환
 ② 선택(select)영역
 ③ 해상도(resolution)조정
 ④ 이미지의 가로, 세로 크기조정

58. Illustrator 작업에서 문자를 creat outline(윤곽선 만들기)변환하는 이유가 아닌 것은?

- ① 사용서체가 없는 컴퓨터에서 출력할 때도 서체가 깨어지지 않기 때문이다.
 ② 글자나 단어의 각각 기준점과 곡선을 그래픽적으로 변환을 주거나 변형시킬 수 있기 때문이다.
 ③ 글자를 마스크용 오브젝트로 만들 수 있기 때문이다.
 ④ 해상도가 좋아지고 용량이 줄어들기 때문이다.

59. 인간과 컴퓨터 간에 일어나는 상호작용성에 초점을 맞추어 디자인 하는 것은?

- ① 산업디자인 ② 인터랙티브디자인
 ③ 아이덴티티디자인 ④ 컴퓨터응용디자인

60. 다음 중 주기억 장치의 설명으로 옳은 것은?

- ① CPU에서 지금 필요하지는 않지만 언젠가는 필요한 정보들을 저장하는 장치이다.
 ② 외장하드, 플로피디스크, Jazz/ZIP 드라이브, CD-ROM 등이 있다.
 ③ CPU에서 연산할 명령, 데이터, 그 결과를 저장하는 곳으로 RAM, ROM이 있다.
 ④ 입력장치와 중앙처리장치에서 행한 행동을 사람이 눈으로 확인할 수 있도록 하는 장치이다.

전자문제집 CBT PC 버전 : www.comcbt.com

전자문제집 CBT 모바일 버전 : m.comcbt.com

기출문제 및 해설집 다운로드 : www.comcbt.com/x

전자문제집 CBT란?

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