

1과목 : 산업디자인 일반

1. 다음 중 시각적 질감(Visual texture)의 종류에 속하지 않는 것은?

- ① 촉각적 질감                      ② 장식적 질감  
③ 자연적 질감                      ④ 기계적 질감

2. 예술, 공업, 수공업의 협력에 의한 제품향상을 목적으로 결성된 독일공작연맹의 제창자는?

- ① 존 러스킨                      ② 앙리 반데벨데  
③ 헤르만 무테지우스              ④ 칸딘스키

3. 스케치 중 가장 정밀한 것으로, 주로 외관상의 상태에 대하여 상세한 연구를 하며, 전체 및 부분에 대한 형상 및 재질, 비례 등의 정확함이 요구되는 스케치는?

- ① 러프 스케치                      ② 스타일 스케치  
③ 커리커처 스케치                  ④ 스크래치 스케치

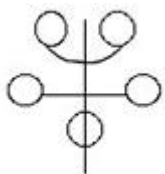
4. 면에 대한 설명 중 가장 적합한 것은?

- ① 2차원적인 요소로 점의 확대나 선이 이동한 자취를 말한다.  
② 선의 이동이나 폭의 확대 등에 의해 성립되므로 넓이를 갖게 되는 3차원의 세계이다.  
③ 원근감과 질감을 포함할 수 있으나 색채효과에 의한 공간감이나 입체감은 나타낼 수 없다.  
④ 선에 의해 주위의 공간에서 독립된 존재로 구체되지만 선의 성격에 의해 면의 성격이 영향을 받지 않는다.

5. 율동(rhythm)에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 다른 원리에 비하여 생명감과 존재감이 가장 강하게 나타난다.  
② 각 대상에 점증적으로 변화를 주면 생동감 있는 율동의 효과를 낼 수 있다.  
③ 율동에는 점이, 점증, 반복, 강조, 강약 등이 있다.  
④ 율동감은 비대칭형 보다는 대칭형에서 더 두드러진다.

6. 다음 그림과 같은 대칭은?



- ① 역대칭                      ② 방사대칭  
③ 점대칭                      ④ 선대칭

7. 주거공간을 계획하기 전 고려할 사항으로 거리가 먼 것은?

- ① 전통성을 먼저 재현한다.  
② 동선을 고려한다.  
③ 가구를 효율적으로 배치할 수 있도록 한다.  
④ 가족형태, 연령, 취미의 변화를 예상하여 계획한다.

8. 아르누보가 유럽 각지에 널리 퍼진 1897년 오스트리아의 빈에서 과거의 전통양식으로부터의 분리를 목적으로 일어난 운동은?

- ① 로코코                      ② 시세션

③ 바우하우스

④ 유겐트스틸

9. 안쪽과 바깥쪽에 붙어 있는 두 장의 판지 사이에 파형의 심지를 넣어 제조되며, 상품의 보호 및 외부의 충격을 완충시킬 수 있는 포장 재료는?

- ① 바리타지                      ② 골판지  
③ 양지                      ④ 셀로판지

10. 신문광고에서 일러스트레이션, 사진, 광고내용을 함축하여 광고목적에 적합하도록 표현하며, 캐치프레이즈와 동의어로 사용되기도 하는 것은?

- ① 헤드라인(headline)                  ② 로고타이프(logotype)  
③ 보더라인(borderline)              ④ 캡션(caption)

11. 다음 디자인의 조건 중 합목적성에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 합목적성은 비합리성과 같은 조건이다.  
② 심미적으로 개선, 발전시키는 것이다.  
③ 미의식으로 개성을 창출하는 것이다.  
④ 사용목적에 명확하게 하는 것이다.

12. 다음 인터랙션디자인에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 인간과 정보의 대화하는 방법, 대화 자체를 디자인하는 것  
② 정보를 처리하거나 보여주는 조작 방식을 디자인하는 것  
③ 컴퓨터를 통제하기 위해 이미지나 문자를 디자인하는 것  
④ 사용자 참여를 확대할 수 있는 환경을 만드는 것

13. 마케팅의 원칙에 속하지 않는 것은?

- ① 수요전제의 원칙                  ② 판매촉진의 원칙  
③ 수요창조의 원칙                  ④ 적정배분의 원칙

14. 소비자와 상품의 연결 수단으로 정보전달매체의 기능을 가진 것은?

- ① 문화행사 포스터                  ② 장식 포스터  
③ 상품광고 포스터                  ④ 관광 포스터

15. 포스터의 기능과 거리가 가장 먼 것은?

- ① 장식적 효과를 위한 것  
② 상품광고를 위한 것  
③ 계몽선전을 위한 것  
④ 광고주가 직접 소비자에게 메시지를 전하는 것

16. 기업의 제품 경쟁에서 판정자 역할을 하는 사람은?

- ① 생산자                      ② 소비자  
③ 디자이너                      ④ 기업주

17. 같은 길이와 같은 크기이지만 주변의 영향을 받아 다르게 보이는 현상은?

- ① 각도와 방향의 착시                  ② 분할의 착시  
③ 유화의 착시                      ④ 대비의 착시

18. 다음 모형(model)의 종류 중 가장 정밀도가 높은 것은?

- ① 프리젠테이션 모델(presentation model)  
② 프로토타입 모델(prototype model)

- ③ 러프 모델(fough model)  
④ 더미 모델(dumy model)

19. 디자인 행위 중 가장 중요한 단계는?

- ① 아이디어 발상 단계 ② 시각화 단계  
③ 구체화 단계 ④ 제시 단계

20. 바우하우스 디자이너들이 가장 강조한 것은?

- ① 실용성 ② 장식성  
③ 율동성 ④ 경제성

2과목 : 색채 및 도법

21. 정투상도법에 제1각법에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 눈→물체→화면의 순서가 된다.  
② 정면도는 평면도 위에 그린다.  
③ 일반적으로 제품디자인 도면에 활용한다.  
④ 좌측면도는 정면도의 우측에 그린다.

22. 다음 중 배색 시 기본적으로 고려해야 할 사항으로 거리가 먼 것은?

- ① 사용목적에 따라 색상, 명도, 채도 중 공통성이나 차이성을 분명히 한다.  
② 배색의 면적 배분을 고려해야 한다.  
③ 지나치게 주관적인 배색은 피한다.  
④ 광원의 종류는 큰 영향을 미치지 않는다.

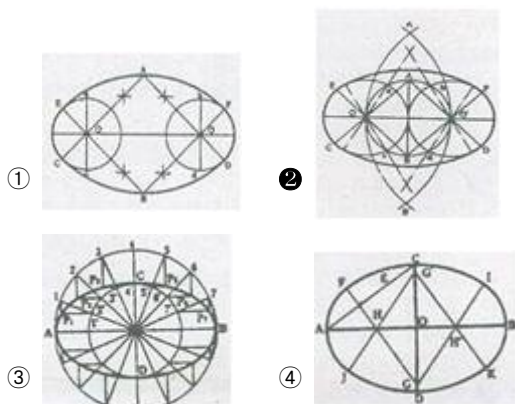
23. 다음 중 진출색과 후퇴색에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 따뜻한 색은 차가운 색보다 진출하는 느낌을 준다.  
② 무채색은 유채색보다 진출하는 느낌을 준다.  
③ 밝은 색은 어두운 색보다 진출하는 느낌을 준다.  
④ 고채도 색은 저채도 색보다 진출하는 느낌을 준다.

24. 무채색과 유채색의 대비에서 일어날 수 없는 대비는?

- ① 색상대비 ② 명도대비  
③ 채도대비 ④ 보색대비

25. 타원을 그리는 방법 중 '두 원을 연결시킨 타원'은?



26. 사람의 눈으로 볼 수 있는 가시광선의 범위는?

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

27. 원자극의 형상과 닮았지만 밝기는 반대로 되는 현상은?

- ① 정의 잔상 ② 부의 잔상  
③ 계시대비 ④ 동시대비

28. 다음 중 색채의 감정효과와 거리가 가장 먼 것은?

- ① 온도감 ② 종량감  
③ 강약감 ④ 접촉감

29. 치수보조기호 중 45° 모따기(chamfering)의 표시에 사용 되는 것은?

- ① Ø ② R  
③ T ④ C

30. 투시도법의 용어 중 물체의 각 점이 수평선상에 모이는 점은?

- ① 입점(SP) ② 시점(EP)  
③ 소점(VP) ④ 측점(MP)

31. 중간혼합과 거리가 먼 것은?

- ① 병치기법 ② 감법혼색  
③ 점묘화 ④ 회전혼합

32. 면색 색채조화의 원리에 있어서 균형의 중심점은?

- ① N5 ② N7  
③ N10 ④ N0

33. 색상환에서 서로 마주보는 색은 어떤 관계인가?

- ① 혼색관계 ② 대비관계  
③ 유사색관계 ④ 보색관계

34. 푸르킨에 현상을 설명한 것 중 틀린 것은?

- ① 어두워지면서 파장이 긴 색이 먼저 사라지고 파장이 짧은 색이 나중에 사라진다.  
② 새벽이나 초저녁의 물체들이 푸르스름한 색으로 보이는 현상을 말한다.  
③ 어두운 곳의 명시도를 높이기 위해서는 초록이나 파랑 계열의 색이 유리하다.  
④ 조명이 점차 어두워지면 파란색 계통이 먼저 영향을 받는다.

35. 1소점 투시도법에 관한 설명으로 가장 옳은 것은?

- ① 양면에 특징이 있는 제품 등을 표현하기에 알맞다.  
② 화면에 대한 경사각에 따라 45°, 30 ~ 60° 등의 표현방법이 있다.  
③ 유각 투시도법이라고 한다.  
④ 한쪽 면에 특징이 집중되어 있는 물체를 표현하기에 알맞다.

36. 물체를 왼쪽으로 돌려 물체의 앞면 모서리는 수평선과 평행하게, 앞면 모서리는 수평선과 임의의 각도 α로 하여 그린 투상도는?

- ① 축 투상도 ② 부등각 투상도  
③ 사 투상도 ④ 등각 투상도

37. 인간의 시세포가 밤과 낮의 각기 다른 조건에서도 잘 활동할 수 있는 것은 무엇 때문인가?

- ① 간상체와 추상체      ② 수평세포  
③ 수정체와 홍채      ④ 양극세포

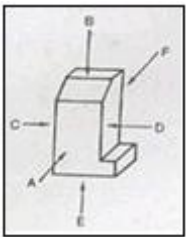
38. 색명법에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 관용색명은 전통적으로 사용해 온 색명법이다.  
② 일반색명은 색의 3속성으로 색을 표시하는 색명법이다.  
③ 한국산업표준에서는 일반 색명 한 가지만 규정되어 있다.  
④ 장미색, 살구색 등은 관용 색명법에 따른 색명이다.

39. 치수보조선에 알맞은 용도의 선은?

- ① 굵은 실선      ② 가는 실선  
③ 가는 일정 색선      ④ 굵은 일정 색선

40. 다음 도형을 제3각법에 의해 작도할 때 필요한 투상면(평면도-정면도-우측면도)을 옳게 고른 것은?



- ① A-B-D      ② B-A-E  
③ B-A-D      ④ C-E-D

3과목 : 디자인 재료

41. 종이의 제조 방법에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 정정 - 종이를 뜨기전에 종이원료에 섞인 불순물을 제거하고 얇힌 섬유를 분리하는 것을 말한다.  
② 충전 - 사이징과 전후하여 고해기 속에서 종이 재료에 광물성의 가루를 첨가하고 걸러내는 공정을 말한다.  
③ 고해 - 종이에 내수성을 주고, 표면을 아교물질로 피복시키는 공정이다.  
④ 초지 - 종이 층의 균일성을 주는 공정이다.

42. 다음 중 박엽지는?

- ① 인디아지      ② 골판지  
③ 신문용지      ④ 포장지

43. 네거티브 필름을 확대하기 전에 네거티브 필름과 같은 크기로 시험 인화하는 것을 무엇이라고 하는가?

- ① 밀착인화      ② 확대인화  
③ 스포팅      ④ 예칭

44. 도료의 점도, 유동성, 증발속도를 조절해 주는 물질은?

- ① 안료      ② 염료  
③ 용제      ④ 황화아연

45. 규사, 탄산나트륨, 탄산칼슘 등을 고온으로 녹인 후 냉각하면 생기는 투명도가 높은 물체이며, IC 집적회로의 기판, 콘덴서 등에 걸쳐 신소재로서 적용성이 높아지고 있는 것은?

- ① 플라스틱재료      ② 유리재료  
③ 세라믹재료      ④ 금속재료

46. 유기계와 무기계 두 가지 재료를 혼합하여 만든 재료는?

- ① LDPE      ② PVDC  
③ FRP      ④ PVC

47. 표현재료 콩테(Conte)에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 색의 수는 많지 않으나 색조가 광택이 있고 부드럽다.  
② 지우개로 지워지므로 손가락으로 문지르지 않아야 한다.  
③ 농담이 뚜렷하고 차분하며 무게 있는 감정을 준다.  
④ 연필과 목탄의 중간정도로 색이 잘 칠해진다.

48. 다음 중 오버레이 합판에 관한 설명으로 가장 옳은 것은?

- ① 합판에 드릴프레스로 구멍을 뚫어 흡음효과가 있다.  
② 합판표면에 특수한 무늬를 전사 인쇄 한다.  
③ 합판표면에 합성수지판 등을 입힌다.  
④ 합판표면에 금속판을 접착한다.

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 8비트 컬러가 표현할 수 있는 색상의 수는?

- ① 8 색      ② 64 색  
③ 256색      ④ 65,536 색

50. 3차원 컴퓨터그래픽스에서 2차원적인 비트맵상의 이미지를 3차원 입체표면에 전사하는 것은?

- ① 엘리어싱(Aliasing)      ② 필터(Filter)  
③ 맵핑(Mapping)      ④ 광선 추적법(Ray Tracing)

51. 인덱스 색상 모드에 관한 설명으로 틀린 것은?

- ① 인터넷 데이터 포맷으로 널리 쓰이는 포맷 방식은 BMP 포맷 방식이다.  
② 원본 이미지의 색상이 표에 없으면 색상표에서 가장 근접한 색상으로 표시한다.  
③ 팔레트 색상을 제한하여 일정한 품질을 유지하면서 이미지의 파일 크기를 줄일 수 있다.  
④ 256색을 사용하여 색상을 변환하고 이미지의 색을 저장한다.

52. 포토샵(Photoshop)에서 작성한 그림 File을 저장하는 형식은 무엇인가?

- ① PCX      ② Amiga IFF  
③ EPS      ④ BMP

53. 포토샵 이미지 작업에서 원래 이미지가 다음과 같이 변환되었다면 다음 중 어떤 명령을 주었기 때문인가?



- ① 가로로 뒤집기(Flip Horizontal)      ② 회전(Rotate)  
③ 세로로 뒤집기(Flip Vertical)      ④ 원근(Perspective)

54. 정보용량의 단위를 작은 단위에서 큰 순위로 옳게 나타낸 것은?
- ① 1KB <1GB <1MB <1TB    ② 1KB <1MB <1TB <1GB  
 ③ 1KB <1MB <1GB <1TB    ④ 1GB <1MB <1KB <1TB
55. 벡터방식의 이미지를 비트맵 방식의 이미지로 전환시키는 과정을 나타내는 용어는?
- ① 드로잉(Drawing)  
 ② 페인팅(Painting)  
 ③ 래스터라이징(Rasterising)  
 ④ 이미지 프로세싱(Image Processing)
56. 이미지가 픽셀(Pixel)단위로 처리되며 이미지 프로그램에 사용되는 그래픽 프로그램 방식은?
- ① 포스트스크립트(Postscript)    ② 페인팅(Painting)  
 ③ 비트맵(Bit Map)    ④ 알고리즘(Algorithm)
57. 다음 용어의 설명이 틀린 것은?
- ① 스큐잉(skewing) : 이미지를 회전시키는 것  
 ② 마스크(mask) : 변경이 되거나 변경으로부터 보호되는 지역  
 ③ 스케일링(scaling) : 이미지나 그래픽의 크기를 바꾸는 것  
 ④ 안티앨리어스(anti-alias) : 픽셀의 그리드에 단계별 회색을 넣어 계단현상을 없애주는 것
58. 다음 스캐너(Scanner)에 관한 설명 중 틀린 것은?
- ① 스캐너는 입력장치에 속한다.  
 ② 스캐너의 해상도(Resolution)은 Inch당 도트(Dot)의 수로 표현된다.  
 ③ 스캐너는 어떤 디자인을 도형화하기 위해 사용된다.  
 ④ 스캐너의 기능은 해상도, 표현영역 확대와 축소, 색상과 콘트라스트 조정 등의 기능을 수행한다.
59. 다음 3차원 모델의 렌더링 중 “셰이딩(Shading)기법”이 아닌 것은?
- ① 플랫(Flat) 셰이딩  
 ② 폰г(Phong) 셰이딩  
 ③ 고로우드(Gouraud) 셰이딩  
 ④ 레디오서티(Radiosity) 셰이딩
60. 다음 중 세계 최초의 진공관식 컴퓨터는?
- ① ENIAC    ② EDSAC  
 ③ EDVAC    ④ UNICAD-1

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