

1과목 : 산업디자인 일반

1. 다음 중 문과 창문의 기능이 아닌 것은?

- ① 한 공간과 인접된 공간을 연결시킨다.
- ② 문과 창문의 위치는 가구 배치와 동선에 영향을 준다.
- ③ 공기와 빛을 통과시켜 통풍과 채광이 가능하게 한다.
- ④ 내부와 외부의 구획하는 역할을 한다.

2. 다음 중 미술공예운동과 관련이 없는 것은?

- ① 미술 민주화 운동으로 현대디자인의 이념적 배경이 되었음
- ② 기계에 의한 제품생산에 반대함
- ③ 미술 · 공예 · 공업 등을 통합, 최고의 제품이 목표임
- ④ 전통적 장식 개념에서 크게 벗어나지 못함

3. 다음 중 브레인스토밍법을 가장 잘 설명한 것은?

- ① 서로 다르고 관련이 없어 보이는 요소를 합치는 방법
- ② 집단사고의 의한 자유분방한 아이디어를 창출하는 방법
- ③ 문제 항목을 나열하고 항목별로 특정 변수에 대해 검토하는 방법
- ④ 원인과 결과의 관계를 입출력관계로 규명하며 아이디어를 구상하는 방법

4. 편집디자인에서 레이아웃의 형태로는 크게 프리(free)방식과 그리드(grid)방식으로 나눌 수 있는데 다음 설명 중 그리드(grid)의 설명이 아닌 것은?

- ① 원래의 뜻은 그물이며 그래프지나 바둑판 모양의 구조를 말한다.
- ② 하나의 시각적 작품을 응결시켜주는 하부 구조이다.
- ③ 시간을 절약하고 지속감을 부여하는데 도움을 준다.
- ④ 곡선을 많이 사용하고 디자이너의 직관력에 의존하는 것이다.

5. 디자인 문제해결의 과정으로 옳은 것은?

- ① 계획 → 조사 → 분석 → 종합 → 평가
- ② 계획 → 분석 → 조사 → 종합 → 평가
- ③ 계획 → 조사 → 분석 → 평가 → 종합
- ④ 조사 → 계획 → 분석 → 종합 → 평가

6. 다음 중 편집 디자인의 형태별 분류가 잘못된 것은?

- ① 서적 스타일 - 잡지, 화집
- ② 스프레드 스타일 - 카탈로그, 팸플릿
- ③ 카드 스타일 - 브로슈어, 매뉴얼
- ④ 시트 스타일 - 명함, 안내장

7. 디자인요소 중 운동감을 일으키는 움직임을 나타내기 위한 방법이 아닌 것은?

- ① 움직임 중에 가장 오래된 것 중 하나가 반복이다.
- ② 방향과 속도도 운동감을 느끼게 할 수 있다.
- ③ 대칭구도는 운동감이 강하다.
- ④ 옵아트(op art)에서 사용하는 착시도 하나의 방법이다.

8. 실내공간의 구성요소가 옳게 구성된 것은?

- ① 벽, 바닥, 천장, 창문과 문
- ② 벽, 재료, 천장, 색채

- ③ 벽, 창문과 문, 형태, 색채
- ④ 형태, 질감, 재료, 매스

9. 다음 중 실내 디자인에 드는 비용을 최소화하는 방안이 아닌 것은?

- ① 평당 시설비용이 많이 드는 공간의 면적을 줄인다.
- ② 천장이나 벽면에는 요철을 적게 한다.
- ③ 표준화된 치수의 제품과 규격화된 기성품을 활용한다.
- ④ 자동화시설로 편리함을 주며, 시설비는 여유롭게 책정한다.

10. 경험적인 통상적 세계보다 더 참된 세계가 존재한다는 믿음을 갖고, 무의식적인 정신세계를 통하여 초월적 세계를 확인하려는 예술적 시도를 한 사조는?

- ① 큐비즘
- ② 초현실주의
- ③ 구성주의
- ④ 데 스타일

11. 다음 중 동적이고 불안정한 느낌을 주지만 사용에 따라 강한 표현을 나타내는 것은?

- ① 수직선
- ② 수평선
- ③ 사선
- ④ 곡선

12. 다음 중 좁은 의미로는 핸드드로잉에 의한 그림을 뜻하지만 넓은 의미로는 회화, 사진을 비롯하여 도표, 도형, 문자이외의 시각화된 것을 가리키는 것은?

- ① 타이포그래피
- ② 레터링
- ③ 일러스트레이션
- ④ 에디토리얼 디자인

13. 다음 중 1988년 서울 올림픽 상징으로 쓰인 삼태극 마크(엠블렘)는 무슨 대형인가?

- ① 역 대형
- ② 좌우 대형
- ③ 방사 대형
- ④ 확대 대형

14. 모델링(Modeling)의 종류 중 제품의 성능과 형태가 실제 생산품과 똑같으며 종합적인 성능 실험과 광고 모델, 전시회 출품에 까지 사용되어지는 것은?

- ① 제시 모형
- ② 연구 모형
- ③ 제작 모형
- ④ 실험 모형

15. 마케팅 활동에서 광고 관리를 위해 필요한 정보로 생활 스타일(Life style)은 어느 정보에 속하는가?

- ① 광고정보
- ② 소비자정보
- ③ 시장정보
- ④ 환경정보

16. 디자인(Design)이란 단어의 어원은?

- ① 구성(Composition)
- ② 데지그나레(Designare)
- ③ 욕구(Desire)
- ④ 편집(Edit)

17. 다음 중 타이포그래피의 요소가 아닌 것은?

- ① 원고의 내용
- ② 활자의 종류
- ③ 활자의 크기
- ④ 행, 단락, 그리드

18. 컴퓨터에 의한 드로잉의 장점이 아닌 것은?

- ① 데이터를 저장할 수 있다.
- ② 수정이 가능하다.
- ③ 데이터를 구조 계산이나 생산 단계에서 일관되게 적용할 수 있다.
- ④ 다른 사람의 데이터를 모방 할 수 있다.

19. 면은 공간을 구성하는 단위이며, 공간 효과를 나타내는 중요한 요소이다. 다음 중 적극적인 면(positive plane)은 어느 것인가?
- ① 점의 밀집
  - ② 선의 집합
  - ③ 점의 확대
  - ④ 입체화된 선

20. 중세 건축 디자인의 특징으로 볼 수 없는 것은?
- ① 성당 건축이 가장 큰 관심사였다.
  - ② 높은 첨탑과 높은 천장을 건축하려 했다.
  - ③ 채광면이 확대되어 다채로운 스테인드글라스가 높은 창에 끼워졌다.
  - ④ 신의 이름에 가려진 인간의 본질을 되찾으려 노력하였다.

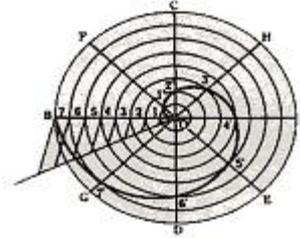
2과목 : 색채 및 도법

21. 조감도는 소점이 몇 개 인가?
- ① 1개
  - ② 2개
  - ③ 3개
  - ④ 4개
22. 빨간 문양을 잠시 동안 보다가 흰 종이 위로 눈을 옮기면 어떻게 보이는가?
- ① 노랑의 잔상
  - ② 청록의 잔상
  - ③ 주황의 잔상
  - ④ 연두의 잔상
23. 제도에서  $\varnothing 20$  이 뜻하는 것은?
- ① 반지름이 20mm이다.
  - ② 지름이 20mm이다.
  - ③ 두께가 20mm이다.
  - ④ 길이가 20mm이다.
24. 투시도의 원리에 대한 설명 중 옳은 것은?
- ① 시거리를 길게 하면 시야가 좁아진다.
  - ② 시거리를 짧게 하면 대상은 시각적으로 작게 된다.
  - ③ 큰 것을 그릴 때에는 시거리를 짧게 잡아야 한다.
  - ④ 시야의 넓음은 시 거리에 의해서 정해진다.
25. 낮에 황록색을 가장 밝게 인식하는 색채지각 현상과 관련이 없는 것은?
- ① 망막의 시세포 중 간상체가 주로 작용한 것이다.
  - ② 홍채가 안구 안으로 들어오는 빛의 양을 조절하였다.
  - ③ 주로 낮에 반응하는 시세포인 추상체에 의한 것이다.
  - ④ 망막의 중심와에 밀집된 시세포에 의해 지각된 것이다.

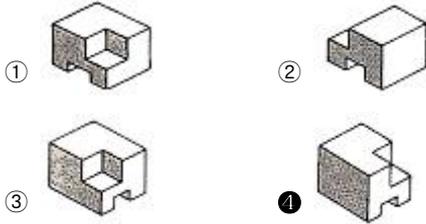
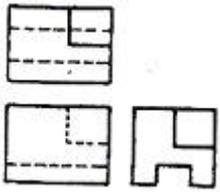
26. 다음 중 가장 부드럽고 통일된 느낌을 주는 배색은?
- ① 색상 차가 큰 배색
  - ② 비슷한 색상끼리의 배색
  - ③ 높은 채도끼리의 배색
  - ④ 채도의 차가 큰 배색
27. 투시도법의 기호와 용어가 틀린 것은?
- ① GP - 기선
  - ② PP - 화면
  - ③ HL - 수평선
  - ④ VP - 소점
28. 가법 혼합에서 빨강(R)과 녹색(G)을 혼합하였을 때 나타나는 색은?
- ① 흰색
  - ② 검정
  - ③ 노랑
  - ④ 파랑

29. 오스트발트 색채 조화론의 조화종류가 아닌 것은?
- ① 무채색의 조화
  - ② 등백계열의 조화
  - ③ 등수계열조화
  - ④ 동일조화

30. 다음 그림과 같은 곡선은?



- ① 인벌류트 곡선 그리기
  - ② 등간격으로 나사선 그리기
  - ③ 아르키메데스 나사선 그리기
  - ④ 하트형 응용곡선 그리기
31. 다음 중 먼셀 색입체의 수평 단명상에 보이는 것으로 관련이 없는 나머지 하나는?
- ① N5
  - ② 10BG 5/4
  - ③ 5RP 5/8
  - ④ 5PR 4/10
32. 색의 동화 현상 관한 설명 중 틀린 것은?
- ① 주변색과 동화되어, 색이 만나는 부분이 좀 더 색상대비 효과가 강하게 나타난다.
  - ② 어떤 색이 다른 색에 둘러싸여 있을 때, 둘러싸여 있는 색이 둘러싸고 있는 색에 가깝게 보이는 현상이다.
  - ③ 베졸드가 이 효과에 흥미를 갖고 패턴을 고안한 것이 베졸드 효과이다.
  - ④ 일반적으로 색상 면적이 작을 때나, 그 색 주위의 색과 비슷할 경우 동화가 일어난다.
33. 다음 중 색의 온도감에 대한 설명이 옳은 것은?
- ① 연두, 보라, 자주 색은 난색이다.
  - ② 중간 온도의 느낌을 주는 색을 중간색이라 부른다.
  - ③ 색의 강하고 약함을 느끼는 색채지각 현상이다.
  - ④ 삼속성 중 색상에 주로 영향을 받는다.
34. 도면에 기입된 't30'의 의미는?
- ① 다듬질 치수
  - ② 두께 치수
  - ③ 가공 치수
  - ④ 기준 치수
35. 다음 중 색의 대비에 관한 설명이 틀린 것은?
- ① 보색인 색을 인접시키면 본래의 색보다 채도가 낮아져 탁해 보인다.
  - ② 명도단계를 연속시키면 본래의 색보다 채도가 낮아져 탁해 보인다.
  - ③ 명도가 다른 두 색을 인접시키면 명도가 낮은 색은 더욱 어두워 보인다.
  - ④ 채도가 다른 두 색을 인접 시키면 채도가 높은 색은 더욱 선명해 보인다.
36. 다음 그림과 같은 정투상도 (제3각법)의 입체는?



37. 투명한 유리컵에 청량음료를 담았을 때의 색채현상으로 적합한 것은?

- ① 투명색                      ② 공간색
- ③ 경영상                      ④ 표면색

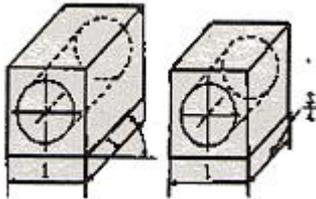
38. “흐린 노랑연두”와 같이 기본 색명에서 색상, 명도, 채도를 나타내는 수식어를 붙인 색명은?

- ① 관용색명                      ② 고유색명
- ③ 일반색명                      ④ 기본색명

39. 대칭형인 물체의 외형과 내부의 구조 및 형태를 동시에 표현하는 단면도는?

- ① 반 단면도                      ② 계단 단면도
- ③ 온 단면도                      ④ 부분 단면도

40. 다음 그림과 같은 투상도의 명칭은?



- ① 축측 투상도                      ② 사투상도
- ③ 부등각 투상도                      ④ 1소점 투시도

**3과목 : 디자인 재료**

41. 직물의 기본적인 3원 조직이 아닌 것은?

- ① 평직                              ② 능직
- ③ 사직                              ④ 주자직

42. 다음 중 대량생산을 위한 재료의 일반적 구비조건이 아닌 것은?

- ① 충분한 양이 확보되어야 한다.
- ② 구입이 용이해야 한다.
- ③ 가격이 비싸더라도 품질이 우수해야 한다.
- ④ 가공 기술적으로 완전해야 한다.

43. 다음 도료 중 취급이 간편하며 발화성이 낮고 경제적인 도료는?

- ① 비닐 수지도료                      ② 유성도료

- ③ 수성 도료                      ④ 폴리우레탄 도료

44. 종이의 제조과정 중 종이에 내수성을 갖게 하고, 잉크의 번짐을 막기 위해서 피복하는 공정은?

- ① 초지(paper making)                      ② 수해(beatting)
- ③ 착색(coloring)                      ④ 사이징(sizing)

45. 다음 중 필름의 감광도를 나타내는 국제표준화기구의 표기법은?

- ① ASA                              ② DIN
- ③ JIS                              ④ ISO

46. 다음 중 금속을 적당한 온도로 가열하여 주어진 모양과 치수로 가압, 성형하여 제품을 만드는 소성 가공 방법은?

- ① 단조(forging)                      ② 압연(rolling)
- ③ 인발(drawing)                      ④ 압출(extruding)

47. 다음 중 양지에 해당되는 것은?(문제오류로 가담안은 ‘다’로 발표되었지만, 확정답안에서는 ‘다’와 ‘라’ 모두를 답안으로 인정하였습니다. 참고로 박엽지는 사전, 타이프라이트, 담배 등에 사용되는 양지(洋紙)입니다. 여기서는 ‘다’번을 입력하시면 정답 처리 됩니다.)

- ① 창호지                              ② 골판지
- ③ 인쇄용지                              ④ 박엽지

48. 물을 섞어서도 사용할 수 있으며, 건조가 빠르고 유채물감과 같은 효과도 표현할 수 있는 것은?

- ① 컬러 톤                              ② 포스터 컬러
- ③ 유화 물감                              ④ 아크릴 컬러

**4과목 : 컴퓨터 그래픽스**

49. 컴퓨터 그래픽스에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 컴퓨터 처리에 의해 만들어진 화상이나 그를 위한 기술 그래픽디자인인 2D 작업만을 의미한다.
- ② 표현기법에는 색채표현이나 좌표변환 외에 물체를 수치 데이터로 표현하는 형상 모델 등 많은 처리 기법이 있다.
- ③ 그래픽 디스플레이에는 도형을 점의 집합으로 표시하는 래스터식과 자표상의 도형으로 표시하는 벡터식이 있다.
- ④ 컴퓨터그래픽스의 환경은 컴퓨터 본체와 화상을 표시하는 그래픽 디스플레이, 대화형으로 조작하는 조이스틱이나 주변장치 및 그 소프트웨어로 이루어진다.

50. CMYK 모델을 모두 수용할 수 있는 색영역을 가지기 때문에 RGB 모델로의 변환 시에 중간 단계로 사용되는 컬러모델은?

- ① HSB 모델                              ② Lab 모델
- ③ HSV 모델                              ④ Indexed 모델

51. 그래픽 소프트웨어의 벡터 프로그램 중 일러스트레이터에 대한 설명이 잘못된 것은?

- ① Adobe사에서 만든 드로잉 프로그램이다.
- ② 마이크로소프트의 대표적인 프로그램이다.
- ③ 로고 및 심볼 디자인에 많이 쓰인다.
- ④ 포토샵과 더불어 2D 프로그램의 대표적인 소프트웨어이다.

52. 3차원 프로그램에서 입체물을 만들기 위한 좌표 X, Y, Z 축의 설명이 옳은 것은?

- ① X=높이, Y=너비, Z=깊이    ② X=길이, Y=깊이, Z=너비
- ③ X=선, Y=면, Z=면적        ④ X=너비, Y=높이, Z=깊이

53. Illustrator 작업에서 문자를 Create Outline (윤곽선 만들기)으로 변화하는 이유가 아닌 것은?

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

54. 다음 HSB 컬러 모드에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 채도는 색의 강도 또는 순수한 정도를 나타낸다.
- ② 색상(Hue), 채도(Saturation), 명도(Brightness)에 의해 색을 표현하는 방식이다.
- ③ 명도 0%는 흰색이며, 명도 100%는 순수한 검정이다.
- ④ 색상은 일반적 색체계에서 360°의 단계로 표현된다.

55. 은선 제거(Hidden Line Removed) 란?

- ① 보이는 면만 그리고, 가려진 면은 제거한다.
- ② 보이는 면과 가려진 면 모두 그린다.
- ③ 가려진 면만 그린다.
- ④ 보이는 면, 가려진 면을 모두 제거한다.

56. 그래픽 작업 시 화면상에 나타난 아이콘, 객체의 선택을 위하여 마우스의 움직임과 동일하게 움직이는 화살표 또는 십자모양의 그래픽 표현방법은?

- ① 윈도우(Window)    ② 메뉴(Menu)
- ③ 툴(Tool)            ④ 커서(Cursor)

57. 하프톤 스크리닝(Halftone Screening)에 관한 설명으로 틀린 것은?

- ① 컴퓨터는 그라데이션 이미지를 일정한 색의 작은 점으로 나눈다.
- ② 회전혼합과 같은 효과로 다양한 회색을 만들 수 있다.
- ③ 점의 크기가 작으면 작을수록 좋은 출력물을 얻을 수 있다.
- ④ 무채색의 그라데이션은 검정색 잉크만으로 프린트 될 수 있다.

58. 온라인 전송을 위한 압축파일로 용량이 적고 투명도, 인레이스, 애니메이션 지원이 가능한 그래픽 파일 포맷은?

- ① EPS                    ② GIF
- ③ PIXAR                ④ PDF

59. 일러스트레이터에서 두 오브젝트간의 색채 및 모양의 단계적 변화를 위한 명령은?

- ① blend                ② shear
- ③ skew                 ④ effects

60. 다음 중 그림이나 사진 등을 필요한 부분을 컴퓨터가 처리할 수 있는 형태로 바꾸어 컴퓨터에 입력하는 장치는?

- ① 스캐너                ② 터치스크린

③ 디지털타이저

④ 모니터

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/x](http://www.comcbt.com/x)

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