

1과목 : 산업디자인 일반

1. 잡지광고의 종류와 거리가 먼 것은?

- ① 기사 중 광고 ② 스폿(spot) 광고
③ 표지 1면 광고 ④ 목차면 광고

2. 다음 중 구매시점 광고를 의미하는 용어는?

- ① P.O.P ② Package
③ DM ④ PR

3. 개인적, 암시적, 운전자에게 호소하는 특징이 있는 광고는?

- ① 텔레비전 광고 ② 신문 광고
③ 라디오 광고 ④ DM 광고

4. 바우하우스(Bauhaus)의 설명으로 틀린 것은?

- ① 독일에 설립된 최초의 조형학교이다.
② 예술적 창작과 공학적 기술의 통합목표이다.
③ 월터 그로피우스(Walter Gropius)가 창시자이다.
④ 초기의 예비 조형교육은 오토 와그너가 담당하였다.

5. 예술, 공업, 수공의 협력에 의한 제품향상을 목적으로 결성된 독일공작연맹의 제창자는?

- ① 존 러스킨 ② 앙리 반데벌데
③ 헤르만 무테지우스 ④ 칸단스키

6. 아이디어 발상 방법의 하나인 브레인스토밍에 관한 잘못된 설명은?

- ① 집담회의에서 참가자의 연쇄반응에 의한 발상기법이다.
② 전형적인 자유 연상법이다.
③ 하나의 새로운 아이디어만을 구하는데 목적이 있다.
④ 일단 제출된 아이디어는 비판하지 않는다.

7. 다음 중 제품수명주기의 순서가 바르게 나열된 것은?

- ① 도입기→성장기→성숙기→쇠퇴기
② 성장기→성숙기→쇠퇴기→도입기
③ 성장기→도입기→성숙기→쇠퇴기
④ 도입기→성숙기→성장기→쇠퇴기

8. 포장 디자인의 곧 디자인 요건과 거리가 먼 것은?

- ① 제품의 내부 구조에 충실해야 한다.
② 전달에 충실해야 한다.
③ 잠재 고객의 주의를 끌어야 한다.
④ 다른 회사와 차별성을 가져야 한다.

9. 박물관, 대형마트, 뷔페식 식당 등의 실내 디자인 계획 시 공통적으로 고려해야 할 사항 중 가장 중요한 것은?

- ① 난간 및 계단은 설치하지 않는다.
② 동선의 역순과 교차를 고려한다.
③ 사용자를 고려하여 간접 조명을 설치한다.
④ 외부 빛의 유입 방안을 모색하여야 한다.

10. 실용성 또는 기능성과 관련되는 디자인의 조건은?

- ① 독창성 ② 합목적성
③ 심미성 ④ 경제성

11. 기하학적 추상 일러스트레이션의 설명 중 옳은 것은?

- ① 대상을 질서에 의하여 사실적으로 표현하는 것이다.
② 직선, 삼각형, 사각형, 원 등의 형태를 이용하는 것이다.
③ 비구상적, 부정형적인 것을 말한다.
④ 자연계에서 찾아볼 수 있는 형태를 이용한 것이다.

12. 다음 중 기본 형태에 대한 설명이 옳은 것은?

- ① 면 : 물체가 점유하는 공간
② 선 : 면의 한계 또는 교차
③ 점 : 입체의 한계 또는 교차
④ 입체 : 선의 한계 또는 교차

13. 실내디자인에서 주거공간을 계획할 때 고려할 사항으로 거리가 먼 것은?

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

14. 다음 중 곡선에서 느껴지는 일반적 느낌과 가장 관련이 깊은 것은?

- ① 우아, 매력, 불명료, 유연, 여성성
② 고결, 희망, 상승감, 긴장감, 숭고함
③ 경직, 명료, 확실, 단순, 남성적, 정적
④ 동적인 느낌을 주나 불안한 느낌, 강함

15. 디자인 과정 중에서 스케치의 역할이 아닌 것은?

- ① 기존의 형태를 모방한다.
② 아이디어를 빠르게 표현한다.
③ 의도된 형태를 발전, 전개시킨다.
④ 프레젠테이션을 통해 최종 디자인을 결정할 때 쓰인다.

16. 실내 디자인의 기본 요소 중 인간이 접촉 빈도가 가장 높은 것은?

- ① 벽 ② 바닥
③ 천장 ④ 기둥

17. 디자인 초기 개념화 단계에서 디자인의 이미지를 확인하고 형태감과 균형 파악을 위해 제작하는 모형(모델)은?

- ① 제시 모형 ② 연구 모형
③ 실험 모델형 ④ 제작 모델형

18. 다음 중 색 지각의 3요소에 해당되지 않는 것은?

- ① 질감 ② 눈
③ 물체 ④ 빛

19. 착시에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 지각의 항상성과 반대되는 현상으로 원격 자극을 왜곡해서 지각하는 것을 말한다.
② 흔히 말하는 착시란 기하학적 착시를 뜻한다.
③ 객관적인 상태로 놓여 있는 어떤 기하학적 도형이 실측한 객관적인 크기나 형과는 다르게 지각되는 현상이다.
④ 사물을 지각하는데 있어 과거의 경험, 연상, 욕구, 상상 등이 착시를 만드는 것과는 무관하다.

20. 삶의 질을 향상시키고 자연과 인간 문명의 조화가 목적인 디자인 분야는?(문제에 오류가 있는듯 합니다. 확정 답안 발표시 3번으로 발표되었습니다. 여기서도 3번을 정답 처리합니다. 자세한 내용은 해설을 참조하세요.)

- ① 시각 디자인 ② 제품 디자인
③ 공간 디자인 ④ 그린 디자인

2과목 : 색채 및 도법

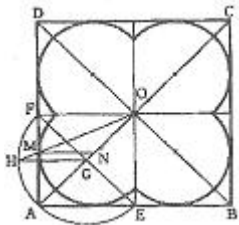
21. 먼셀의 명도 단계 수는?

- ① 5단계 ② 7단계
③ 11단계 ④ 14단계

22. 차고 따뜻한 색을 같이 배치할 때 나타나는 대비현상은?

- ① 보색대비 ② 한난대비
③ 명도대비 ④ 채도대비

23. 정사각형에 내접하는 가장 큰 접속 반원 그리기에서 작도내용 중 틀린 것은?



- ① 선분 FO와 선분 HG는 평행이다.
② 선분 HG와 선분 MN은 길이가 같다.
③ 점 H와 점 O를 연결하여 교점 M을 얻는다.
④ 선분 MN을 반지름으로 하는 반원을 그린다.

24. 색의 3속성 개념을 도입한 색상환에 의해서 색의 조화를 유사조화와 대비조화로 나누고 정량적 색채조화론을 제시한 사람은?

- ① 오스트발트(ostwald) ② 슈브렐(Chevreul)
③ 먼셀(Munsell) ④ 저드(Judd)

25. 다음 중 투시도법에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 시점과 물체를 연결한 투사선을 이용하여 물체의 상을 화면에 그리는 도법이다.
② 긴 복도, 곧게 뻗은 철길, 가로수 등이 평행 투시의 예이다.
③ 유각투시는 지면과 투상면에 대해 육면체의 각 면이 각기 임의의 경사를 가진다.
④ 3개의 소점에 의한 투시도를 3점 투시 또는 조감도법이라 한다.

26. 색의 파장이 긴 것부터 짧은 순서대로 바르게 나열한 것은?

- ① 보라→남색→파랑→녹색→노랑→주황→빨강
② 노랑→주황→빨강→보라→녹색→파랑→남색
③ 빨강→주황→노랑→녹색→파랑→남색→보라
④ 녹색→파랑→남색→보라→빨강→주황→노랑

27. 다음은 색에 대한 설명이다. ()에 들어갈 내용이 순서대로 바르게 나열된 것은?

더 이상 분해할 수 없는 색을 ()이라 한다. 색광의 기본색은 (), (), () 이고, 색료의 기본색은 (), (), () 이다.

- ① 원색, Red, Green, Blue, Magenta, Yellow, Cyan
② 기본색, Red, Green, Blue, Magenta, Yellow, Cyan
③ 원색, Magenta, Yellow, Cyan, Red, Green, Blue
④ 기본색, Magenta, Yellow, Cyan, Red, Green, Blue

28. 선(線)에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 치수선, 치수 보조선 등은 가는 실선을 사용한다.
② 파선은 물품의 일부를 떼어낸 것을 표시하는 선에 사용한다.
③ 쇄선은 중심선, 상상선 등에 사용된다.
④ 가는 실선으로 해칭을 표현한다.

29. 도면에서 치수의 단위에 대한 설명으로 틀린 것은?

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

30. 다음 중 관용색명의 종류가 다른 것은?

- ① 프러시안 블루 ② 베이지색
③ 피콕 그린 ④ 살몬 핑크색

31. 교통 표지판 등에서 중시해야 하는 색채의 감각은?

- ① 명시도와 주목성 ② 향상성
③ 색의 진출과 팽창 ④ 잔상

32. 먼셀 색체계의 설명 중 틀린 것은?

- ① 모든 색상명을 소문자로 표기한다.
② 색표기는 색상, 명도, 채도의 순으로 한다.
③ 숫자가 커질수록 명도가 높다.
④ 숫자가 커질수록 채도가 높다.

33. 도면을 접는 방법에 대한 설명이 틀린 것은?

- ① 도면의 표제란은 모든 접는 방법에 대해서 제일 앞쪽의 오른쪽 아래에 위치하도록 한다.
② A0~A3 크기의 복사한 도면은 일반적으로 A4 크기로 접는다.
③ 도면은 반드시 A4 크기로 접어 깨끗하게 보관하는 것이 원칙이다.
④ 원도를 말아서 보관할 경우에는 그 안지름은 40mm로 한다.

34. 투시도법의 용어 중 물체의 각 점이 수평선상에 모이는 점은?

- ① 입점(SP) ② 시점(EP)
③ 소점(VP) ④ 측점(MP)

35. 추상체가 활동하여 물체의 형태, 색채를 분명히 감지할 수 있는 상대는?

- ① 암소시 ② 박명시
③ 시각도 ④ 명소시

36. 똑같은 무게의 상품을 넣은 검정색과 연두색의 상자 중 운반 작업자가 연두색의 상자를 운반했을 때 피로도가 경감했다고 한다. 이것은 색채 감정 효과 중 무엇과 관련이 있는가?

- ① 온도감 ② 중량감
③ 경연감 ④ 강약감

37. 저드의 색채조화 원리와 관련이 없는 것은?

- ① 유사성의 원리 ② 친근성의 원리
③ 비질서의 원리 ④ 비모호성의 원리

38. 다음 중 다면체가 아닌 회전체는?



39. 색의 주목성에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ①高明도, 고채도의 색은 주목성이 높다.
②일반적으로 명시도가 높으면 주목성도 높다.
③녹색은 빨강보다 주목성이 높다.
④포스터, 광고 등에는 주목성이 높은 배색을 한다.

40. 한국산업표준에서 기계 제도 분야의 정투상도법은 어느 것을 사용함을 원칙으로 하는가?

- ① 제1각법 ② 제2각법
③ 제3각법 ④ 제4각법

3과목 : 디자인 재료

41. 다음 중 조명이 어두운 상태에서 어떤 동작을 촬영하고자 할 경우에 적합한 필름은?

- ① ISO 125 ② ISO 200
③ ISO 400 ④ ISO 1000

42. 다음 중 가장 무른 연필심의 종류는?

- ① 4B ② B
③ H ④ 2H

43. 가공지의 제조방법 중 도피 가공을 한 종이는?

- ① 아트지 ② 유산지
③ 리트머스 시험지 ④ 크레이프지

44. 다음 중 양지에 속하는 것은?

- ① 도화지 ② 창호지
③ 골판지 ④ 휴지

45. <보기>에서 설명하는 재료는?

<보기>

- * 이집트의 파피루스가 있었다.
- * 제조 기술은 A.D 100년에 채륄이 개량 확립하였다.
- * 19세기 후반 펄프의 제조가 공업화되어 대량 생산되었다.

- ① 개량 목재 ② 유약
③ 종이 ④ 피혁

46. 목재도장 재료 중 수성 착색제에 관한 설명이 틀린 것은?

- ① 상벌칠 도료에 녹지 않는다.
② 2중 염료 혼합이 잘된다.
③ 건조가 빠르다.
④ 사용 방법이 간편하다.

47. 다음 중 화성암의 종류에 속하는 것은?

- ① 응회암 ② 섬록암
③ 사암 ④ 석회암

48. 파스텔 재료에 대한 설명이 틀린 것은?

- ① 선의 느낌은 연필과 비슷하나 그림자 부분을 묘사하기가 쉽다.
② 정착액이 필요하다.
③ 다양한 색채를 만들 수 있어서 회화의 재료로도 쓰인다.
④ 매우 정확하고 정밀한 부분을 세밀하게 표현할 수 있다는 장점이 있다.

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 벡터(Vector)에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 캔버스에 작업하듯이 이미지를 페인팅하는 방식이다.
② 이미지 질의 손상 없이 크기를 변경할 수 있다.
③ Painter, Photoshop 등이 대표적인 벡터방식프로그램이다.
④ 자연스러운 색상이나 명암단계를 표현하기에 좋다.

50. 비트에 따른 사용 가능한 컬러 수에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 1bit는 2색으로 흑백 이미지를 표현할 때 사용된다.
② 4bit는 4색으로 이미지 표현을 할 수 있다.
③ 8bit는 총 256단계의 컬러 표현이 가능하다.
④ 24bit는 16777216색으로 트루컬러라고 부른다.

51. 가상 메모리(Virtual Memory)의 기능을 가장 잘 설명한 것은?

- ① 사용자가 보조기억장치에 해당하는 용량을 기억장치처럼 사용하도록 구현된 메모리
② 중앙처리장치와 주기억장치 사이의 속도차이를 극복하기 위한 메모리
③ 필요시 주기억장치로 옮겨 사용할 수 있는 자료를 기억하는 장치
④ 프로그램이 실행될 때 보조기억장치로 자료를 이동시켜 실행시킬 수 있는 기억장치

52. 3D 모델링에서 합집합, 차집합, 교집합의 3가지 집합 개념

을 도형에 적용하여 복잡한 기하학적 도형을 쉽게 형성할 수 있는 방법은?

- ① 은면 소거 방법 ② 스캔 라인(Scan line) 방법
③ Z-버퍼 방법 ④ 불린(Boolean) 연산 방법

53. 2차원 컴퓨터 그래픽스에서 2가지 이상의 색상을 자연스럽게 변화시켜 가며, 특정 구역 안에 색을 칠해주는 기법은?

- ① 그라데이션(Gradation) ② 불러(Blue)
③ 클리핑(Cliping) ④ 모자이크(Mosaic)

54. 사진촬영 시 카메라 렌즈에 끼워 사물을 독특하게 보이게 하는 것과 같이 그래픽 이미지에 특징적인 효과를 적용하여 변경해주는 기능은?

- ① Filter ② Feather
③ Fade ④ Facet

55. 다음 중 컴퓨터 시스템의 기본 구성장치가 아닌 것은?

- ① 입력장치 ② 출력장치
③ 중앙처리장치 ④ 스피커장치

56. 3차원 컴퓨터 그래픽스에서 서페이스(Surface) 모델에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 3차원 물체의 선뿐만 아니라 표면도 표현할 수 있다.
② 와이어프레임 모델보다 데이터양이 작다.
③ 단면도의 작성이나 숨은선의 제거는 불가능하다.
④ 오브젝트의 색상이나 질감은 표현할 수 없다.

57. 다음 중 모아레(Moire) 현상에 관한 설명으로 틀린 것은?

- ① TV에서 가는 줄무늬 의상을 촬영할 때 모아레 현상이 생긴다.
② 하프톤 스크린이 잘못 설정되었을 때 나타난다.
③ 인쇄물 이미지를 스캔 받을 경우에는 필터를 이용하여 모아레 현상을 막을 수 있다.
④ 하프톤 도트 모아레 패턴은 모니터 상에서 교정이 가능하다.

58. 3 차원 디지털 애니메이션에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 물의 움직임을 포인트가 되는 키 프레임(Key frame)을 만들어 제어한다.
② 하나의 물체에서 다른 물체로 빠른 변화를 표현하기 위해 몰핑(Morphing) 기법을 사용한다.
③ 셀(Cell)을 사용하여 배경과 움직이는 화상을 따로 그려 채색한다.
④ 사람이나 동물의 움직이는 동작을 데이터로 이용하기 위해 모션캡처(Motion capture) 기법을 사용한다.

59. 다음 그래픽 용어의 설명 중 틀린 것은?

- ① 앨리어싱 : 픽셀의 그리드에 단계별 회색을 넣어 계단 현상을 없애 주는 것
② 렌더링 : 모델링된 작업에 실제감을 부여하여 이미지를 창조하는 과정
③ 래스터 이미지 : 비트맵 방식으로 이루어진 이미지
④ 프랙탈 : 해안선, 산맥 등의 자연물 모양을 표현하는 방법

60. 포토샵 프로그램에 대한 설명이 틀린 것은?

- ① 사진 이미지 수정 및 변환이 자유롭다.

② 대표적인 2D 이미지 편집 프로그램이다.

③ 벡터 방식의 도형생성 및 편집에 주로 사용된다.

④ 사진의 색상, 명암, 채도 등을 수정할 수 있다.

전자문제집 CBT PC 버전 : www.comcbt.com

전자문제집 CBT 모바일 버전 : m.comcbt.com

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