

1과목 : 산업디자인 일반

1. 다음 중 이념적인 형의 예로서 옳은 것은?

- ① 점, 선, 면 ② 조약돌, 바다
③ 나무, 꽃 ④ 아취, 빌딩

2. 스크래치 스케치의 설명으로 옳은 것은?

- ① 조형, 구성 등에 대해 하나하나의 아이디어를 비교, 검토하는 것
② 메모의 성격을 띤 스케치로 기본적인 개념전개의 발전에 중점을 두는 것
③ 비례의 정확성과 투시작도에 의한 외형변화과정을 색채 처리에 의해 구체화하는 것
④ 결정권자에게 설명하고자 형태, 재질, 색채, 스타일을 적절한 용구와 재료를 이용하여 구체화 하는 것

3. 제품디자인 개발 시 아이디어 탐색 방법 중 가장 비효율적인 것은?

- ① 소비자의 욕구, 생활양식 등을 고려한다.
② 영업부서, 판매처로부터 아이디어 제안을 받는다.
③ 제안된 아이디어를 상호 비판을 통해 가려낸다.
④ 자신의 관찰 경험을 디자인에 자연스럽게 연결하여 아이디어 발상과 전개에 활용한다.

4. 디자인의 조형원리인 균형과 관련이 없는 것은?

- ① 비대칭 ② 반복
③ 주도와 종속 ④ 비례

5. 디자인의 요소 중 선에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 선은 여러 가지 너비를 가지고 있고, 너비를 넓히면 면으로 이동된다.
② 선의 동적 특성에 영향을 끼치는 것은 점의 속도, 강약, 방향 등이다.
③ 점이 일정한 방향으로 진행 할 때 곡선이 생긴다.
④ 포물선은 속도감을 주고, 쌍곡선은 균형미를 연출한다.

6. 빅터 파파네크(Victor Papanek)이 말하는 디자인의 복합기능 중 재료와 도구, 공정과의 상호작용을 의미하는 것은?

- ① 방법 ② 용도
③ 연상 ④ 필요성

7. 다음의 디자인 전개과정 중 가장 기초적인 단계는?

- ① 생산 감리 ② 생산도면 제작
③ 정밀 렌더링 ④ 아이디어 스케치

8. 마케팅 목표의 효과적인 달성을 위하여 마케팅 활동에서 사용되는 여러 가지 방법을 전체적으로 균형이 잡히도록 조정 구성하는 일은?

- ① 맞춤 마케팅 ② 마케팅 비법
③ 다이렉트 마케팅 ④ 마케팅 믹스

9. 뽀피스 그룹이 대표적인 경우로, 기능주의에 입각한 모던 디자인에 항거하여 인간의 정서적, 유희적 본성을 중시하는 경향을 지는 양식은?

- ① 초현실주의 ② 포스트모더니즘
③ 구성주의 ④ 다다이즘

10. 다음 중 간결함, 명쾌한 기능성, 유선형이 디자인 특징인 나라는?

- ① 독일 ② 이탈리아
③ 미국 ④ 스칸디나비아

11. 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 자동화 시설로 편리함을 주며, 시설비는 여유롭게 책정한다.

12. 편집디자인에서 레이아웃(Lay-out)이 갖추어야 할 기본 조건과 거리가 가장 먼 것은?

- ① 가독성 ② 주목성
③ 조형성 ④ 광고성

13. 아이덴티티 디자인(Identity design)의 기본 시스템(Basic System)에 속하는 것이 아닌 것은?

- ① 패키지 ② 캐릭터
③ 색상 ④ 서체

14. 다음 중 광고디자인의 구성요소가 아닌 것은?

- ① 바디카피(body copy) ② 헤드라인(headline)
③ 일러스트레이션(illustration) ④ 시그니처(signature)

15. 다음 중 가장 높은 신뢰성과 짧은 매체 수명을 가지는 광고는?

- ① 프로모션 광고 ② 라디오 광고
③ 신문광고 ④ 잡지광고

16. 실내 디자인의 4단계 과정에 관한 설명이 옳은 것은?

- ① 기획과정 : 실내 디자인 작업과 관련되어 디자인을 시정하거나 시공 상의 문제점을 해결하는 단계이다.
② 설계과정 : 기획 과정에서 수집한 정보를 활용하여 대상 공간에 가구를 배치하는 단계이다.
③ 시공과정 : 설계 과정의 결과를 기초로 하여 실제 작업을 하는 단계이다.
④ 사용 후 평가과정 : 결과를 기초로 하여 관련되어 있는 모든 정보를 수집하는 단계이다.

17. 실내 공간의 구성요소로만 나열한 것은?

- ① 벽, 바닥, 천장, 창문과 문 ② 벽, 재료, 천장, 색채
③ 벽, 창문과 문, 형태, 색채 ④ 형태, 질감, 재료, 매스

18. 다음 중 황금분할의 비로 맞는 것은?

- ① 1:1.618 ② 1:1.414
③ 1:1.518 ④ 1: 1.418

19. 다음 중 2차원 디자인에 속하는 것은?

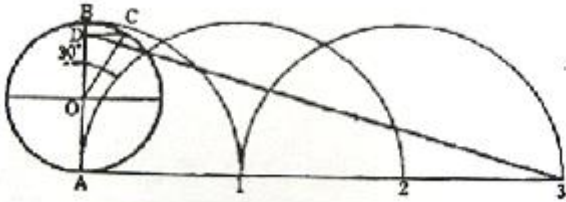
- ① 타이포그래피(Typo Graphy)
② 가구디자인(Furniture design)
③ 패키지(Package)
④ 인테리어(Interior)

20. 디자인 문제 해결의 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

2과목 : 색채 및 도법

21. 그림의 평면도법은 무엇을 나타내는가?



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

22. 다음 중 선을 사용할 때의 우선순위로 옳은 것은?

- ① 외형선>숨은선>중심선 ② 숨은선>중심선>외형선
③ 중심선>외형선>숨은선 ④ 외형선>중심선>숨은선

23. 다음 치수표시 기호 중 45° 모따기 기호는?

- ① R ② C
③ P ④ t

24. 동양의 전통적 색채는 음·양의 역학적 원리에 근거를 두고 있다. 다음 색 중 음의 색은?

- ① 빨강 ② 노랑
③ 파랑 ④ 주황

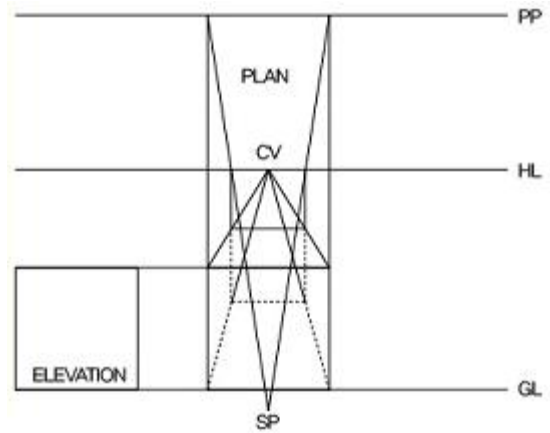
25. 용기와 열정 생동의 표현, 활력의 원천으로 상징되어 온 색
은?

- ① 빨강 ② 파랑
③ 초록 ④ 보라

26. 등각 투상도에서 등각축의 각도는?

- ① 45° ② 90°
③ 120° ④ 150°

27. 다음 투시도의 작도법은?



- ① 1소점 투시도 ② 2소점 투시도
③ 3소점 투시도 ④ 표고 투상도

28. 가법혼색의 특징이 아닌 것은?

- ① 색광의 겹침으로 인한 혼색 현상이다.
- ② 컬러TV, 스포트라이트 등의 조명이 해당된다.
- ③ 혼합된 색은 명도가 낮아진다.
- ④ 3원색은 빨강(R), 녹색(G), 파랑(B)이다.

29. 먼셀의 표색계에서 색의 표시 방법인 HV/C에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 색상의 머리글자는 V이다.
- ② 명도의 머리글자는 H이다.
- ③ 채도의 머리글자는 C이다.
- ④ 표기 순서가 HV/C일 때 HV는 색상이다.

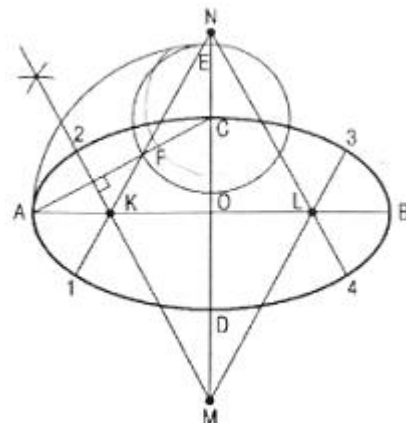
30. 색의 3속성 중 색의 밝고 어두운 정도를 뜻하는 것은?

- ① 색상 ② 명도
③ 채도 ④ 색각

31. 지형의 높고 낮음을 지도 위에 표시하는 것과 같이 기준면을 정하고, 기준면에 평행한 평면을 같은 간격으로 잘라 평화면상에 투상한 수직투상은?

- ① 정투상법 ② 축축 투상법
③ 표고 투상법 ④ 사투상법

32. 그림과 같은 타원 그리기 방법은?



- ① 두 원을 연접시킨 타원 그리기
- ② 두 원을 격리시킨 타원 그리기
- ③ 4 중심법에 의한 타원 그리기

④ 장축과 단축을 이용한 타원 그리기

33. 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 등에서는 주목성이 높은 배색을 한다.

34. 어두운 곳에서 빨간 불꽃을 돌리면 길고 선명한 빨간 원을 볼 수 있다. 어떤 현상 때문인가?

- ①색의 연상 ②부의 잔상
- ③정의 잔상 ④동화 현상

35. 두 개 이상의 색을 보게 될 때, 때로는 색들끼리 서로 영향을 주어서 인접 색에 가까운 것을 느껴지는 경우가 있다. 이러한 현상을 뜻하는 내용과 관련이 없는 것은?

- ①동화효과 ②전파효과
- ③혼색효과 ④감정효과

36. "파랑 느낌의 녹색" 과 같이 기본 색명에 색상, 명도, 채도를 나타내는 수식어를 붙인 색명은?

- ①관용색명 ②고유색명
- ③일반색명 ④기본색명

37. 제 3각법에 대한 설명 중 옳은 것은?

- ①3소점 투시도를 의미한다.
- ②일반적으로 디자인 제도에서는 활용하지 않는다.
- ③물체를 제3상한에 놓고 투상하는 방식이다.
- ④정면도를 중심으로 위쪽에 좌측면도, 오른쪽에 우측면도를 놓는다.

38. 색채의 표면색(surface color)을 바르게 설명한 것은?

- ①물체의 표면에서 빛이 반사하여 나타나는 색이다.
- ②색유리와 같이 빛이 투과하여 나타나는 색을 말한다.
- ③색채는 물체의 간접색과 인접색으로 나눌 수 있다.
- ④분광 광도계와 같은 접안렌즈를 통하여 보는 색이다.

39. 배색에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ①강조색은 작은 면적으로 효과를 극대화 할 때 사용하고 배색의 지루함을 없애준다.
- ②배색에서 전체적으로 가장 많은 면적과 기능을 차지하는 것을 주조색이라 한다.
- ③여러 가지 색을 서로 어울리게 배열하는 것으로 기능, 목적, 효용에 따라 다양한 방법이 있다.
- ④톤 온 톤(tone on tone) 배색은 무채색에 의한 분리 효과를 표현한 배색이다.

40. 다음 중 색채의 무게감과 가장 관계가 있는 것은?

- ①색상 ②명도
- ③채도 ④순도

3과목 : 디자인 재료

41. 목재의 화학성분 중 40~50% 가량을 차지하는 것은?

- ①셀룰로오스 ②헤미셀룰로오스

③리그닌

④물

42. 필름의 감도를 나타내는 국제 표준화 기구에서 제정한 표시 기호는?

- ①DIN ②ASA
- ③ISO ④KS

43. 가공지의 제조방법 중 도피 가공을 한 종이는?

- ①아트지 ②유산지
- ③리트머스 시험지 ④크레이프지

44. 물의 양에 따라 농도 조절이 가능하며 접착력이 강하고 내수성이 뛰어난 채색 재료는?

- ①수채물감 ②마커
- ③아크릴 물감 ④사인펜

45. 보기와 같은 성질 및 전체 조건이 필요한 용지의 종류는?

표면이 평활하고 보푸라기가 없으며, 거칠지 않고 신축성이 있으며, 흡유성이 좋고, 종이의 앞뒷면의 차이가 없으며, 제지과정에서 얼룩이 없어야 한다.

- ①신문지 ②인쇄용지
- ③도화지 ④포장지

46. 다음 중 기계펄프에 속하는 것은?

- ①아황산 펄프 ②쇄목(碎木) 펄프
- ③소다 펄프 ④크라프트(Kraft)펄프

47. 가열하여 유동 상태로 된 플라스틱을 닫힌 상태의 금형에 고압으로 충전하여 이것을 냉각, 경화시킨 다음 금형을 열어 성형품을 얻는 방법은?

- ①압축성형 ②사출 성형
- ③압출 성형 ④블로우 성형

48. 안료에 대한 설명 중 옳은 것은?

- ①안료는 일반적으로 물이나 기름 등에 녹는다.
- ②안료는 미립자상태의 액체로 되어 있고, 백색 또는 유색이다.
- ③안료는 입자의 크기가 작아지면 내광성이 커진다.
- ④안료는 전색제와 함께 물체에 착색된다.

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 크기를 변화시켜 출력해도 이미지 데이터의 해상도가 손상되지 않는 이미지는?

- ①Bitmap Image ②Vector Image
- ③TIFF Image ④PICT Image

50. 다음 중 세계 최초의 진공관식 컴퓨터는?

- ①ENIAC ②EDSAC
- ③EDVAC ④UNICAD

51. 포토샵에서 이미지 편집 시 패스(Path) 기능이 필요 없는 경우는?

- ①전체 이미지의 밝기와 색상 보정하기

- ② 경로를 따라가는 글자 입력하기
 ③ 스캔 받은 이미지의 일부분을 따내기
 ④ 특정 모양을 만들어 채색하기
52. 3차원 컴퓨터그래픽스의 가장 기본적인 형태 제작 기법으로
 서 꼭지점의 좌표값을 기본으로 모든 형상의 데이터를 구성
 해가는 것은?
 ① 큐빅(cubic) ② 그라비티(gravity)
 ③ 메타볼(metaball) ④ 폴리곤(polygon)
53. 입출력 데이터를 일단 고속의 보조기억장치에 일시 저장해
 두어 중앙처리 장치가 지체 없이 프로그램의 처리를 계속하
 는 방법을 뜻하는 것은?
 ① 클립보드(Clip board) ② 캐쉬 메모리(Cache memory)
 ③ 스푼(Spool) ④ 하드디스크(hard disk)
54. 다음 소자에 따른 컴퓨터그래픽스의 역사의 분류가 맞지 않
 는 것은?
 ① 제1기 - 진공관 ② 제2기 - 트랜지스터
 ③ 제3기 - 집적 회로 ④ 제4기 - 인공지능
55. 셀에 그려진 후 촬영된 애니메이션 필름과 동화상 필름을
 하나로 합성하여 만드는 애니메이션 기법은?
 ① 로토스코핑(Rotoscoping) ② 몰핑(Morphing)
 ③ 블랜드(Blend) ④ 트위닝(Tweening)
56. 3차원 모델의 처리속도의 빠르기를 올바르게 표현한 것은?
 ① 솔리드 모델>와이어프레임 모델>서피스 모델
 ② 서피스 모델>솔리드 모델>와이어프레임 모델
 ③ 와이어프레임 모델>서피스 모델>솔리드 모델
 ④ 서피스 모델>와이어프레임 모델>솔리드 모델
57. 탁상출판 혹은 전자출판이라고 일컫는 말의 약어는?
 ① DPI(Dot per inch)
 ② CAD(Computer Aided Design)
 ③ DTP(Desk Top Publishing)
 ④ PPI(Pixel per inch)
58. 비트맵 방식의 프로그램에서 화면을 구성하고 있는 최소 단
 위는?
 ① 픽셀(Pixel) ② 페인팅(painting)
 ③ 필터(Filter) ④ 채널(Channel)
59. 인쇄와 인쇄용지에 관한 설명 중 맞지 않는 것은?
 ① 국전지 사이즈는 636mm×936mm이다.
 ② A4사이즈는 210mm×297mm이다.
 ③ 볼록판 인쇄(relief printing)에 사용하는 판은 잉크가 묻
 는 화선부가 비화선부보다 높게 되어 있다.
 ④ 인쇄에 사용되는 기본칼라는 RGB이다.
60. 다음 중 전자출판 방식으로 디자인하고자할 때 가장 효과적
 인 소프트웨어는?
 ① 3D MAX ② Illustrator
 ③ Photoshop ④ Indesign

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 프
 로그램으로 실제 시험에서 사용하는 OMR 형식의 CBT를 제공합
 니다.

PC 버전 및 모바일 버전 완벽 연동
 교사용/학생용 관리기능도 제공합니다.

오답 및 오탈자가 수정된 최신 자료와 해설은 전자문제집 CBT
 에서 확인하세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
①	②	③	②	③	①	④	④	②	③
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
④	④	①	④	③	③	①	①	①	①
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
②	①	②	③	①	③	①	③	③	②
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
③	④	③	③	④	③	③	①	④	②
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
①	③	①	③	②	②	②	④	②	①
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
①	④	③	④	①	③	③	①	④	④