


1과목 : 산업디자인 일반

- 비슷한 성질을 가진 요소들은 떨어져 있다 하더라도 덩어리져 보이는 게슈탈트 법칙은?
 ① 근접의 법칙 ② 유사의 법칙
 ③ 폐쇄의 법칙 ④ 연속의 법칙
- 브레인스토밍에 대한 설명 중 가장 거리가 먼 것은?
 ① 오즈번(오스본)에 의해 1930년대 후반에 제안된 아이디어 발상법이다.
 ② 토의 그룹을 만들어 제약이 없는 상태에서 자유롭게 아이디어를 내는 방법이다.
 ③ 각자의 아이디어를 토의를 통해 선별하고 기존의 아이디어를 보완하는 역할로 사용된다.
 ④ 이 방법을 진행하는 데 필요한 기본원칙에는 비평은 금물, 많은 양의 아이디어 요구 등이 있다.
- 다음중 수직선에 대한 느낌으로 가장 알맞은 것은?
 ① 안정감, 친근감, 평화스러운 느낌
 ② 엄숙함, 강직함, 긴장감, 준엄한 느낌
 ③ 움직임, 활동감, 불안정한 느낌
 ④ 우아하고 부드러운 느낌
- 다음 중 반복, 점이, 방사 등에 의해 동적인 활기를 느낄수 있는 디자인 원리는?
 ① 조화 ② 리듬
 ③ 비례 ④ 균형
- 다음 중 디자인의 조건과 거리가 먼 것은?
 ① 합목적성 ② 보편성
 ③ 경제성 ④ 심미성
- 다음 중 광고 기법과 가장 관련이 없는 것은?
 ① 티저 기법 ② 스토리텔링 기법
 ③ 이미지 기법 ④ 렌더링 기법
- 현대 디자인의 새로운 전기를 마련하고 공업제품의 양질화와 규격화를 추구한 운동은?
 ① 아르누보 ② 독일공작연맹
 ③ 바우하우스 ④ 시세선
- '구매시점광고'라고도 하는 것으로 소비자가 상품을 구매하는 장소에서 이루어지는 광고는?
 ① 디스플레이 ② P.O.P 광고
 ③ 신문광고 ④ 상품광고
- 실내 디자인의 실내 입면도에서 표현되어야 할 내용과 거리가 먼 것은?
 ① 문과 창의 위치 ② 불박이장 몰딩, 걸레받이
 ③ 건물의 지붕과 천장 구조 ④ 벽체 구성
- 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 스테인드 글라스가 높은 창

에 끼워졌다.

- ④ 신의 이름에 가리워진 인간의 본질을 되찾으려 노력하였다.
- 실내디자인의 기본요소 중 인간의 접촉 빈도가 가장 높은 것은?
 ① 벽 ② 바닥
 ③ 천장 ④ 기둥
- 다음 그림의 본문(Body Copy)은 어떤 형식에 속하는가?

 ① 보도형식 ② 대화형식
 ③ 풍자적 형식 ④ 독백형식
- 다음 중 길이와 너비를 가지며, 넓이는 있으나 두께는 없는 것은?
 ① 면 ② 명암
 ③ 색채 ④ 질감
- 제품 디자인에서 제품의 완성 예상도는?
 ① 랜더링(rendering)
 ② 스크래치 스케치(scratch sketch)
 ③ 아이디어 스케치(idea sketch)
 ④ 일러스트레이션(illustration)
- 캘린더에 사용되는 타이포그래피 선택의 유의점과 거리가 가장 먼것은?
 ① 쉽게 인지되는지의 가독성
 ② 숫자와 숫자 사이의 간격을 가독성의 입장에서 고려
 ③ 화려하고, 튀도록 고려하여 선정
 ④ 일러스트레이션과 조화를 이룰 수 있는 서체의 선정
- 실내 디자인은 여러 단계에 걸쳐 진행된다. 디자인 의도를 확인하고 공간의 재료나 가구, 색채 등에 대한 계획을 시각적으로 제시(Presentation)하는 과정은?
 ① 기획 단계 ② 설계 단계
 ③ 시공 단계 ④ 사용 후 평가 단계
- 다음 중 디자인 경영자의 역할과 거리가 먼 것은?
 ① 디자인의 조형적 문제해결에 대한 스페셜리스트
 ② 조직운영에 관한 모든 의사결정시 결단적 역할수행
 ③ 디자인 조직의 내·외부로부터 정보를 받아들이고 전달해주는 역할
 ④ 디자인 조직 내·외부의 사람들과 원만한 인간관계구축
- 다음 중 영상디자인 분야에 대한 설명으로 바른 것은?

- ① 전문 직업으로서 제품디자인이 등장한 것은 1945년 이후이다.
- ② DM은 일반적으로 구매시점광고라고 불리고 있다.
- ③ 타이포그래피는 단순화된 그림에 의하여 대상의 성질이나 그 사용법을 표시하는 것이다.
- ④ 홀로그램은 물체로부터 날아오는 빛의 파동을 레이저 장치를 이용하여 재생한 영상을 말한다.

19. 다음 중 시장 세분화의 주요 변수로 가장 거리가 먼 것은?

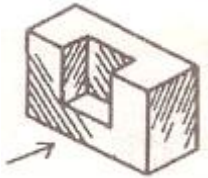
- ① 종교적 변수 ② 지리적 변수
- ③ 인구통계적 변수 ④ 행동특성적 변수

20. 일반적인 디자인과정은 문제분석, 문제해결안 도출, 문제 해결안 평가, 문제해결안 실현의 순서로 진행될 수 있다. 다음 중 문제분석 단계에 포함되지 않는 것은?

- ① 문제 인식 ② 정보수집
- ③ 아이디어도출 ④ 문제 해명

2과목 : 색채 및 도법

21. 다음 입체의 정투상도가 올바른 것은?

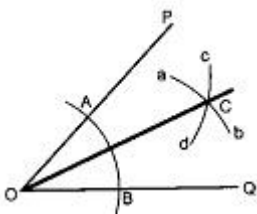


- ①
- ②
- ③
- ④

22. 색의 삼속성 중 색의 순수한 정도, 색채의 포화상태, 색채의 강약을 나타내는 성질은?

- ① 색상 ② 명도
- ③ 채도 ④ 명암

23. 다음 그림과 같이 각을 이등분할 때 가장 먼저 구해야 할 것은?



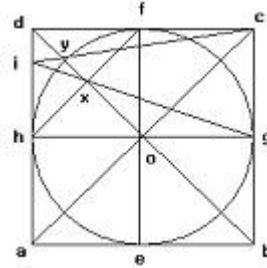
- ① \widehat{AB} ② \widehat{ab}
- ③ \widehat{cd} ④ \widehat{OC}

24. 배색에 따른 느낌 중에서 유사 색상의 배색에서 느낄 수 있

는 것끼리 묶은 것은?

- ① 온화함, 협조적, 상냥함 ② 화합적, 정적임, 강함
- ③ 똑똑함, 생생함, 시원함 ④ 간결함, 동적임, 화려함

25. 다음 그림과 같은 원의 투시도법은?



- ① 4 점법에 의한 도법 ② 6 점법에 의한 도법
- ③ 8 점법에 의한 도법 ④ 12 점법에 의한 도법

26. 다음 중 중성색끼리 짝지어진 것은?

- ① 빨강, 노랑 ② 녹색, 청록
- ③ 연두, 자주 ④ 주황, 파랑

27. 색의 동화 현상에 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.

28. 채도를 낮추지 않고 어떤 중간색을 만들어 보자는 의도로 화면에 작은 색점을 많이 늘어놓아 사물을 묘사하려고 한 것에 속하는 것은?

- ① 가산 혼합 ② 감산 혼합
- ③ 병치 혼합 ④ 회전 혼합

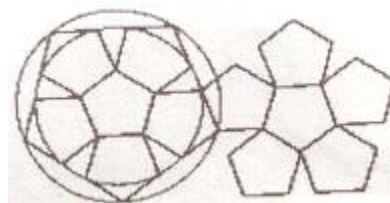
29. 다음중 지각적으로 고른 강도의 오메가 공간(색 공간)을 통한 색채 조화론을 주장한 사람은?

- ① 문. 스펜서 ② 오스트발트
- ③ 비렌 ④ 먼셀

30. 제도에 쓰이는 문자의 크기는 무엇으로 나타내는가?

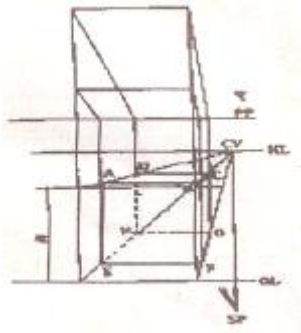
- ① 문자의 굵기 ② 문자의 높이
- ③ 문자의 기울기 ④ 문자의 너비

31. 다음 그림과 같은 전개도의 다면체는?



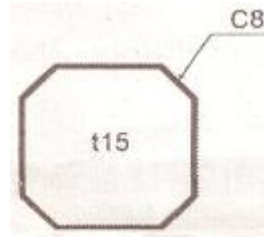
- ① 정사면체 ② 정팔면체
- ③ 정십면체 ④ 정십이면체

32. 먼셀표색계의 색상 구성에 대한 설명으로 옳은 것은?
 ① 8 색상을 각각 3색상으로 세분, 기본 24색상을 정함
 ② 12색상을 각각 2색상으로 구분, 기본 24색상을 정함
 ③ 스펙트럼의 7색상에 중간색을 추가, 14 색상을 정함
 ④ 주요 5색상에 중간색을 추가, 기본 10색상을 정함
33. 제 3각법에서 눈과 물체, 투상면의 순서가 올바른 것은?
 ① 눈 → 물체 → 투상면 ② 투상면 → 물체 → 눈
 ③ 물체 → 눈 → 투상면 ④ 눈 → 투상면 → 물체
34. 어두운 무채색 바탕 위에 있는 유채색 문양은 어떻게 보이는가?
 ① 어둡게 느껴진다. ② 강하게 부각된다
 ③ 희미하게 부각된다. ④ 더욱 탁하게 느껴진다.
35. 다음 색의 혼합 중 색료의 혼합에 해당하는 것은?
 ① RED + GREEN = YELLOW
 ② BLUE + RED = MAGENTA
 ③ MAGENTA + YELLOW = RED
 ④ RED + GREEN + BLUE = WHITE
36. 다음 그림과 같은 투시도법은?



- ① 1소점법 ② 2소점법
 ③ 3소점법 ④ 공간투시도법
37. 감광요인에 대한 설명 중 잘못된 것은?
 ① 황-청, 적-녹 등의 차이를 볼 수 있는 것은 추상체의 역할이다.
 ② 추상체와 간상체가 동시에 함께 활동하는 것을 박명시라고 한다.
 ③ 님은 추상체만 있어 야간에는 활동할 수가 없다.
 ④ 색순응은 물체색을 오랫동안 보면 색의 지각이 강해지는 현상이다.
38. 다음 중 성격이 다른 하나는?
 ① 혼합효과 ② 전파효과
 ③ 동일효과 ④ 줄눈효과
39. 색명에 관한 설명 중 가장 올바른 것은?
 ① 색명은 체계화되고 정확성을 가질 필요가 없다.
 ② 모든 색명은 인명 또는 지명에서 나온 것
 ③ 색명의 어원은 모두 동물, 식물 등 자연을 대상으로 하여 명칭 지워졌다.
 ④ 색명은 크게 관용 색명과 일반 색명으로 구분된다.

40. 아래 도면 내용에서 형상 기호의 의미가 옳은 것은?



- ① 모따기 : 8 , 테이퍼 : 15 ② 모따기 : 8 , 두께 : 15
 ③ 모깎기 : 8 , 테이퍼 : 15 ④ 모깎기 : 8 , 두께 : 15

3과목 : 디자인 재료

41. 원래 상태로는 물체에 영착되는 성질이 없지만 전색제에 의해 물체에 고착되는 도장 도료는?
 ① 염료 ② 안료
 ③ 용제 ④ 첨가제
42. 컬러 네거티브 필름으로 노란색(Yellow)의 피사체를 촬영하여 현상하면 이 피사체는 필름 상에 어떤 색으로 나타나는가?
 ① 청색(Blue) ② 녹색(Green)
 ③ 적색(Red) ④ 노란색(Yellow)
43. 다음 중 물을 사용하여 명도를 조절하며 가장 맑고 투명한 효과를 얻을 수 있는 것은?
 ① 유화 물감 ② 수채화 물감
 ③ 컬러 마커 ④ 포스터 컬러
44. 종이의 방향성에 대한 설명 중 틀린 것은?
 ① 어느 방향으로 당겨도 강해야만 이상적이다.
 ② 제작 과정에서 섬유 배열에 따라 방향성이 생기게 된다.
 ③ 세로 방향은 약하고, 가로 방향은 강하게 된다.
 ④ 방향성에 의한 강약의 차이가 적게 제작되어야 한다.
45. 얇고 흰색으로 성서나 사전의 인쇄에 사용되는 종이는?
 ① 글라싱지 ② 라이스지
 ③ 인디아지 ④ 콘텐츠지
46. 다음의 설명에 해당하는 목재의 상처는?

1. 껍질의 흔적인데 섬유의 이상 발달에 의해 생긴다.
 2. 나이테가 밀집하고 송진이 많아서 단단하다
 3. 대패질이 곤란하다
 4. 나무의 질을 저하시킨다.

- ① 갈라짐 ② 웅이
 ③ 껍질박이 ④ 썩정이
47. 귀금속을 도금할 때 너무 많은 전류가 흘러서 거친 도금이 된 것으로 갈색, 무광색, 백색, 회흑색 석출물로 나타나는 도금 결함의 명칭은?
 ① 무도금(bare spot) ② 탄도금(burning)

- ③ 피트(pit) ④ 얼룩(stain)

48. 재료의 일반적 성질 중 응력이란?

- ① 외열에 대한 내열 전위력
② 외력에 대한 내부의 저항력
③ 내부의 저항력에 대한 외력
④ 내부열에 대한 주위의 온도변화

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 3차원 모델링 및 렌더링 표현시 보다 속도를 빠르게 개선하기 위한 방법이 아닌 것은?

- ① 물체를 중첩시켜 표현하는 불(Boolean) 연산을 줄인다.
② 카메라와 거리가 먼 쪽의 모델이라도 디테일 표현에 충실한다.
③ 텍스처 맵의 크기를 가능한 범위 내에서 축소한다.
④ 광원(조명)의 수를 최소화 한다.

50. 그래픽 작업시 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)

51. 컴퓨터 내부 연산처리방법에는 보통 8, 16, 32, 64 비트가 있는데, 이들을 동시에 전송할 수 있는 데이터 크기를 제한하여 신호를 주고 받기 위한 역할을 수행하는 것은?

- ① CPU ② ROM
③ RAM ④ BUS

52. IBM사와 제너럴 모터스(GM : General Motors)사가 공동으로 자동차 설계를 위한 시스템 DAC-1을 개발하여 CAD/CAM 시스템을 만든 컴퓨터 그래픽스 세대는?

- ① 제1세대 ② 제2세대
③ 제3세대 ④ 제4세대

53. 다음 3차원 그래픽의 모델링 중 물체를 선으로만 표현하는 방법은?

- ① 서피스 모델링 ② 와이어 프레임 모델링
③ 솔리드 모델링 ④ 프랙탈 모델링

54. 다음 중 정보 표현의 최소 단위는?

- ① 비트(Bit) ② 바이트(Byte)
③ 워드(Word) ④ 문자(Character)

55. 일러스트레이터 및 포토샵 프로그램에서 오브젝트의 불투명도를 조절하는 명령은?

- ① fade ② pressure
③ exposure ④ opacity

56. 현재의 컴퓨터 운영체제에서 대부분 사용되고 있는 방식으로, 그림을 기반으로 사람과 컴퓨터를 연결해 주는 일종의 맨-머신 인터페이스(Man-Machine Interface)는?

- ① CUI(Character User Interface)
② GUI(Graphical User Interface)
③ VRUI(Virtual Reality User Interface)

- ④ CAI(Computer Assisted Instruction)

57. 인쇄를 위하여 Quark-Xpress나 Page Maker 같은 DTP 전용 프로그램에서 사용할 그래픽 이미지 저장시 선택하는 컬러 모드는?

- ① RGB 모드 ② CMYK 모드
③ Gray Scale 모드 ④ Index 모드

58. 포토샵 프로그램에서 Lighting Effects 필터를 적용 할 때, 적합한 컬러 모드는?

- ① RGB 모드 ② CMYK 모드
③ Gray Scale 모드 ④ Index 모드

59. 렌더링한 이미지의 경계선 부분이 매우 거칠게 보여질 때 이런 경계가 뚜렷한 영역의 픽셀들을 혼합하여 부드러운 선을 형성하는 교정 기법은?

- ① Shading ② Glowing Surface
③ Anti aliasing ④ Fog

60. 컴퓨터 모니터상의 컬러와 인쇄, 출력물의 컬러 차이가 생기는 원인이 아닌 것은?

- ① 모니터 색상을 구성하는 컬러와 인쇄잉크의 컬러 구성이 다르기 때문이다.
② 모니터의 색상표현영역(Color Gamut)과 인쇄잉크의 표현 영역이 다르기 때문에
③ 모니터와 프린터의 캘리브레이션(Calibration)이 부정확하기 때문이
④ 모니터의 이미지 전송속도와 프린터의 처리속도가 다르기 때문에

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