

1과목 : 산업디자인 일반

1. 다음 중 마케팅 활동의 주요 요소와 거리가 먼 것은?

- ① 시장 조사 ② 제품 생산 계획
③ 디자인 연구소 설립 ④ 광고 및 판매 촉진

2. 실내 요소의 기능에 관한 설명 중 틀린 것은?

- ① 바닥 - 물체의 중량이나 움직임을 지탱해 준다.
② 천장 - 빛, 음, 습기 등 환경의 중요한 조절 매체이다.
③ 벽 - 내부와 외부의 공간을 구획한다.
④ 창문 - 가구배치를 위한 배경이 된다.

3. 비영리 광고가 아닌 것은?

- ① 공공 광고 ② 정치 광고
③ 기업 광고 ④ 이념 광고

4. 자본주의와 과시적 소비가 지나치게 밀착되는 현상에 대한 저항으로, 좀 더 환경적이고 인간적인 디자인 철학을 제시한 조형 운동은?

- ① 아르누보 ② 독일공작연맹
③ 미술공예운동 ④ 반디자인 운동

5. 모형의 종류 중 시작품 생산용으로 최초의 원형 모형이 되는 것은?

- ① 연구 모델(Study Model)
② 스케치 모델(Sketch Model)
③ 스킴 모델(Skim Model)
④ 프로토타입 모델(Prototype Model)

6. 이상적 모더니즘을 탈피하여 1930년대 미국에서 소비자와 비즈니스를 위한 상업적 모던 디자인이 추구했던 형태의 특징은?

- ① 유선형 ② 순수형
③ 표준형 ④ 기하학적형

7. 편집 디자인에서 원고의 내용과 중요도에 따라 각각 분할하여 배열하는 것은?

- ① 포맷 ② 라인 업
③ 타이포그래피 ④ 마진

8. 신문 광고의 장점이 아닌 것은?

- ① 시기의 선택이 자유롭다.
② 인쇄나 컬러의 선명도가 좋다.
③ 다양한 독자층과 광대한 보급성으로 전국적인 광고에 적합하다.
④ 배포 지역이 명확해서 지역별 광고에 편리하다.

9. 디자인의 조형요소와 거리가 먼 것은?

- ① 유형 ② 형태
③ 색채 ④ 재질감

10. 편집 디자인의 분류 기준과 내용이 잘못 연결된 것은?

- ① 형태별 분류 : 단행본, 잡지, 전문서적 등
② 표현 양식별 분류 : 내용, 목적에 따른 표현 등
③ 간행주기에 따른 분류 : 일간, 주간, 계간 등

④ 지질에 따른 분류 : 한지, 양지, 판지 등

11. 시장세분화의 주요변수가 아닌 것은?

- ① 지리적 변수 ② 인구 통계적 변수
③ 미래적 변수 ④ 사회 심리적 변수

12. 사람과 사람 간에 시그널, 사인, 심벌이라는 기호에의해서 의미를 전달하는 디자인 분야는?

- ① 시각 디자인 ② 제품 디자인
③ 환경 디자인 ④ 공예 디자인

13. 다음 중 렌더링에 관한 설명이 틀린 것은?

- ① 완성될 제품에 대한 예상도이다.
② 실물이 가진 형태, 색채, 재질감을 충실히 표현한다.
③ 제시용 렌더링이란 부품의 구조와 기능을 설명 할 목적으로 쓰인다.
④ 최종 디자인을 결정하려는 표현 전달의 단계이다.

14. 디스플레이(전시 디자인)의 목적 중 교육적 기능을 가장 잘 설명한 것은?

- ① 새로운 문화공간으로서 놀이 환경을 조성한다.
② 신상품과 구상품에 대한 연관성을 주지시킨다.
③ 타 상점, 타 브랜드와의 이미지 공통화를 꾀한다.
④ 신상품의 소개, 상품의 사용법, 가치 등을 미리 알린다.

15. 실내 디자인에 사용되는 각 재료의 장점이 아닌 것은?

- ① 목재 : 흡음성과 절연성이 있다.
② 종이 : 거친 시공을 가릴 수 있다.
③ 직물 : 보온성이 높고 방음성이 있다.
④ 자연석 : 보온성과 흡음성이 좋다.

16. 다음 중 선에 관한 설명이 틀린 것은?

- ① 점이 이동하면서 그 자취가 선을 이루게 된다.
② 기하학적인 선은 완벽하고 단정한 느낌을 준다.
③ 프리핸드 선은 딱딱한 직선의 느낌을 수반한다.
④ 사선은 움직임이 강하게 느껴진다.

17. 기업에서 실시하고 있는 C.I란?

- ① 회사의 경영 방침 ② 상품의 개발 전략
③ 제품 디자인 개발 정책 ④ 기업의 전략적 이미지 통합

18. 형태 심리학자들이 연구해 낸 형태에 관한 시각의 기본 법칙과 설명이 틀린 것은?

- ① 근접성 - 비슷한 모양의 형, 그룹을 하나의 부류로 보는 것
② 유사성 - 비슷한 모양이 서로 가까이 놓여있을 때 그 모양을 합하여 동일한 형태로 보는 것
③ 연속성 - 형이나 형의 그룹이 방향성을 지니고 연속되어 보이는 것
④ 폐쇄성 - 형태에 대한 지속적이고 고정적인 인식을 하는 시지각의 항상성을 의미하는 것

19. 옵아트(Op art)에 관한 설명으로 틀린 것은?

- ① 최소한의 조형수단으로 제작한 회화나 조각을 가리킨다.
② 생리적 착각의 회화이며 망막의 예술이다.

- ③ 흑과 백을 사용한 형태 중심의 작품들이 중심을 이루었다.
④ 색채 원근감을 도입하여 시각적 일루전(Illusion)을 얻었다.

20. 고대국가의 건축에서 나타난 특징으로 볼 수 없는 것은?

- ① 거대함에서 비롯되는 기념비적 특성이 있다.
② 아치와 돔 양식을 주로 도입하였다.
③ 기하학적 비례의 원리를 적용시켰다.
④ 강력한 통치 국가임을 과시하는 건축물이다.

2과목 : 색채 및 도법

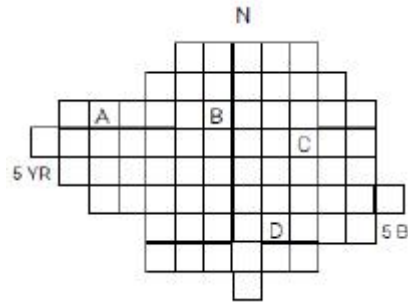
21. 색채조화론에 대한 설명이 옳게 연결된 것은?

- ① 비렌 - 자연의 관찰을 통해 색상의 자연스러운 질서를 제시하였다.
② 슈브럴 - 질서의 원리, 친근성의 원리, 유사성의 원리, 명료성의 원리로 유형화 하였다.
③ 문·스펜서 - 색의 상속성에 따라 오메가 공간이라는 색 입체를 만들고, 색채조화의 정도를 정량적으로 설명하였다.
④ 오스트발트 - 색 삼각형의 개념도에서 톤, 흰색, 검정, 회색, 순색, 틴트, 셰이드의 7개 개념을 제시하였다.

22. 우리나라가 채택하여 사용하고 있는 색채 시스템은?

- ① 먼셀 ② 문·스펜서
③ 오스트발트 ④ ISCC-NIST

23. 먼셀의 색입체 수직단면도에서 명도와 채도가 가장 높은 색은?

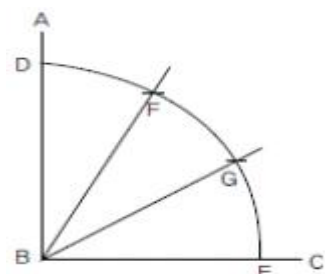


- ① A ② B
③ C ④ D

24. 투시도에서 화면을 나타내는 기호는?

- ① HL ② GL
③ CV ④ PP

25. 그림에 해당하는 작도법은?



- ① 수직선 긋기 ② 직선의 n등분
③ 직각의 3등분 ④ 각의 n등분

26. 다음 중 중성색에 속하는 것은?

- ① 청록 ② 주황
③ 녹색 ④ 파랑

27. 다음 중 시원하고 서늘한 느낌을 주는 여름철 실내 색채로 가장 효과적인 색은?

- ① 파랑, 청록 ② 자주, 연두
③ 보라, 노랑 ④ 자주, 남색

28. 독일의 심리학자 카츠(D.Katz)가 현상학적 관찰에 의해 분류한 지각적인 색 중 분류 기준이 나머지와 다른 것은?

- ① 빨간 사과 ② 파란 하늘
③ 노란 장미 ④ 붉은 벽돌

29. 먼셀의 색채기호 표시법 중 옳은 것은?

- ① HV/C ② VH/C
③ H/VC ④ CH/V

30. 정원 뿔을 여러 가지 다른 각의 평면으로 자를때 생기는 곡선은?

- ① 나선곡선 ② 특수곡선
③ 원추곡선 ④ 자유곡선

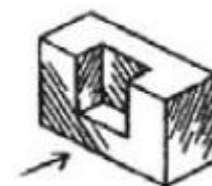
31. 지면과 투상면에 대해 육면체의 각 면이 각기 임의의 경사를 지도록 놓인 경우는?

- ① 사각 투시도법 ② 유각 투시도법
③ 성각 투시도법 ④ 평행 투시도법

32. 무대 디자인과 상품 진열 등에서 조명색을 결정하는 광원의 성질은?

- ① 투과성 ② 연속성
③ 흡수성 ④ 연색성

33. 입체의 정 투상도가 옳은 것은?



- ① ② ③ ④

34. 시점이 한 곳에 집중되어 순간적으로 일어나는 현상은?

- ① 동시대비 ② 계속대비

- ③ 색채동화 ④ 면적효과
35. 제1각법과 제3각법의 투상도 배치에서 동일한 위치에 놓아
지는 투상 면은?
① 정면도 ② 좌측면도
③ 저면도 ④ 평면도
36. 설계자의 뜻을 작업자에게 완전하게 전달할 수 있는 충분한
내용과 가공의 용이, 제작비의 절감이 요구되는 도면은?
① 계획도 ② 제작도
③ 주문도 ④ 승인도
37. 다음 배경색 중 노란색 글씨의 명시도를 가장 높게 보이게
하는 것은?
① 파랑 ② 초록
③ 빨강 ④ 주황
38. 강한 고채도의 색은 주목성이 높아 다른 색과 반발하기 쉽
다. 어떤 색과 배색하여야 가장 효과적인가?
① 반대색 ② 난색계
③ 중성색 ④ 한색계
39. 색료의 3원색이 아닌 것은?
① Magenta ② Yellow
③ Green ④ Cyan
40. 다음 중 선을 사용할 때의 우선순위로 옳은 것은?
① 외형선 → 숨은선 → 중심선
② 숨은선 → 중심선 → 외형선
③ 중심선 → 외형선 → 숨은선
④ 외형선 → 중심선 → 숨은선

3과목 : 디자인 재료

41. 다음 중 도피가공(塗被加工)에 주로 쓰이는 도피 재료는?
① 활석 ② 망간
③ 안티몬 ④ 밀납
42. 유기안료에 대한 설명 중 옳은 것은?
① 체질안료도 유기안료의 일종이다.
② 용제에는 녹지 않는다.
③ 은폐력이 높다.
④ 무기안료에 비해 아름다운 색채를 얻을 수 있다.
43. 필름의 보관과 취급 방법이 틀린 것은?
① 광선과 강한 열에 노출되지 않게 한다.
② 수분 방지용 포장에 되어 있으면 냉장고나 냉동실에 보
관하는 것도 좋다.
③ 필름구입시에는 반드시 유효기간을 점검해야 한다.
④ 일단 노출된 필름은 강한 빛이 닿아도 된다.
44. 에어브러시(Air Brush)에 관한 설명 중 틀린 것은?
① 거칠고 대담한 표현에 가장 적합합니다.
② 공기의 압력을 이용해서 잉크나 물감을 내뿜어 그려진
다.

- ③ 사실적이고 환상적인 일러스트레이션 표현에 알맞은 기
법이다.
④ 가장 중요한 것은 컴프레서와 스프레이건의 취급 방법이
다.

45. 투명 수채화 물감에 대한 설명이 옳은 것은?
① 중후한 느낌의 표현에 적합하다.
② 덧칠하거나 굵어낼 수 있다.
③ 흘리기와 번지기 효과를 낼 수 있다.
④ 명도는 주로 흰색으로 조절한다.
46. 유리를 분류할 때 성질에 따른 분류에 속하는 것은?
① 봉산 유리 ② 조명 유리
③ 경질 유리 ④ 강화 유리
47. 종이의 분류 중 양지로만 구성된 것은?
① 신문지, 인쇄 종이 ② 필기 용지, 종이솜
③ 도화지, 색판지 ④ 창호지, 습자지
48. 다음 중 석유화학 산업의 발달로 나타난 재료는?
① 플라스틱 ② 알루미늄
③ 유리 ④ 도자기

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 포토샵에서 작업 중에 일러스트레이터로 작업한 EPS 파일
을 불러오려고 한다. 다음 중 어떤 명령을 수행해야 하는
가?
① New ② Copy
③ Save ④ Place
50. 인간이 색을 인지하는 방식을 기초로 한 모델로 색상은
360°단계, 채도와 명도는 0~100%로 표현하는 방식은?
① CIE 모델 ② CMYK 모델
③ HSB 모델 ④ YUV 모델
51. 3차원 컴퓨터그래픽스의 조명(Light)에 대한 설명으로 틀린
것은?
① 조명은 비치는 위치에 따라 간접조명 및 직접조명으로
분류한다.
② 무한광(OmniLight)은 전체분위기를 조성하는 조명이다.
③ 집중조명 광(Spot Light)은 방향성을 지니고 사실적인 그
림자를 만들 수 있다.
④ 확산 광(Ambient Light)은 방향성이 없고 그림자를 만들
지 않는다.
52. 디지털 카메라나 이미지 스캐너의 이미지 센서로부터 최소
한으로 처리한 데이터를 포함하고 있으며 화소 자체의 정보
만을 담고 있는 파일 포맷 방식은?
① RAW ② EPS
③ TGA ④ BMP
53. 포토샵 프로그램에서 이미지의 명암 및 색상 등의 보정과
거리가 먼 메뉴는?
① 명도/대비(Brightness/Contrast)
② 레벨(Levels)

- ③ 핀치(Pinch)
④ 색상/채도(Hue/Saturation)
54. 그래픽 프로그램 사용 시 컴퓨터 작업 속도를 보다 향상시키기 위한 방법으로 틀린 것은?
① 불필요한 프로그램을 동시에 열어놓고 사용하지 않도록 한다.
② 작업계획단계에 고해상도로 작업하여 최종 결과물 표현에 대한 시간을 단축한다.
③ 클립보드에 너무 큰 용량의 데이터가 들어있지 않도록 사용 후에는 비워준다.
④ 시스템과 프로그램의 메모리 관리 설정을 적절하게 해준다.
55. 다음 중 3차원 프로그램에서 대상물의 표면에 사실감을 더하기 위해 재질감을 표현하는 방법은?
① Modeling ② Mapping
③ Lighting ④ Morphing
56. 필압을 감지하여 붓이나 펜촉을 가지고 그린 것처럼 표현해주는 입력장치는?
① 마우스 ② 태블릿
③ 키보드 ④ 트랙볼
57. 중앙처리장치(CPU)의 기능이 아닌 것은?
① 명령어에 사용된 정보 기억
② 수치적 연산기능 수행
③ 명령 해독 및 동작 지시
④ 프로그램 데이터의 출력
58. 안티 앨리어싱의 기능을 가장 잘 설명한 것은?
① 이미지 경계부위의 컬러와 계조를 유연하게 함
② 이미지의 픽셀이 갖고 있는 명도대비 증가시킴
③ 이미지 픽셀들의 크기를 증가시킴
④ 이미지 경계부위를 뚜렷하게 함
59. 2D 컴퓨터 애니메이션 제작에서 사용되는 개념이 아닌 것은?
① 인비트윈(In-Between)
② 로토스코핑(Rotoscoping)
③ 트위닝(Tweening)
④ 트레이싱 라인(Tracing Line)
60. 3차원 물체를 표현하는 가장 간단한 방법으로, 정보처리에는 제한적이나 모델링 시간이 빠르고 물체의 앞면뿐만 아니라 뒷면의 선들도 관찰되는 특징을 갖는 모델링 방식은?
① 솔리드 모델링 ② 와이어 프레임 모델링
③ 서페이스 모델링 ④ 폴리곤 모델링

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