

1과목 : 산업디자인 일반

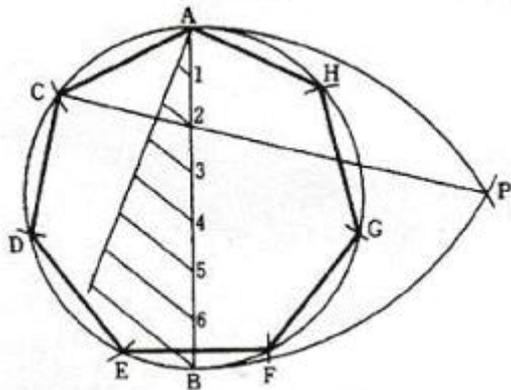
1. 제품디자인의 과정의 구성을 올바르게 나열한 것은?
 ① 계획→조사→분석→종합→평가
 ② 계획→평가→종합→조사→분석
 ③ 분석→종합→평가→계획→평가
 ④ 조사→계획→분석→종합→평가
2. 베르트하이머의 「부분과 부분이 서로 유사성에 의해 그룹을 이루어 보인다.」는 유사성의 원리와 관계가 없는 것은?
 ① 크기의 요인 ② 형태의 요인
 ③ 명도의 요인 ④ 유행의 요인
3. 소비자행동연구의 중요성에 대한 내용과 거리가 먼 것은?
 ① 마케팅환경의 변화 ② 시장세분화 전략의 필요성
 ③ 애프터서비스의 필요성 ④ 마케팅컨셉트의 등장
4. 제품디자인에 대한 설명 중 틀린 것은?
 ① 과학, 기술, 인간, 환경 등이 공존하는 분야이다.
 ② 생산 가능한 형태, 구조, 재료 등을 고려하여 설계해야 한다.
 ③ 인간과 자연의 매개 역할로서의 도구이다.
 ④ 인간의 감성에 맞춘 순수 예술이어야 한다.
5. 공예를 예술의 수준으로 높이고 사회 개혁의 운동으로 전개시켜, 미래 디자인 운동의 시금석이 된 디자인사조는?
 ① 아르누보 ② 독일공작연맹
 ③ 미술공예 운동 ④ 반디자인 운동
6. 포장(Packaging)의 기능과 관계가 먼 것은?
 ① 내용물 보호 ② 상품정보전달 기능
 ③ 진열효과 연출 ④ 충동적 구매
7. 다음 중 제품의 디자인요소와 가장 관련이 없는 것은?
 ① 구조 ② 재료
 ③ 이론 ④ 형태
8. 기계, 건축, 선박 등에 있어서 큰 축척으로 그려졌을 경우, 그 일부분의 축척을 확대하여 모양과 치수, 기구 등을 분명히 하기 위한 도면의 종류는?
 ① 평면도 ② 입면도
 ③ 상세도 ④ 단면도
9. 선의 조형적 표현 방법 중 단조로움을 없애주고 흥미를 유발시켜 활동적인 분위기를 조성하지만 지나치게 많이 사용하면 불안정한 느낌을 주는 것은?
 ① 수직선 ② 수평선
 ③ 사선 ④ 포물선
10. 수공예 부흥운동인 Art& Craft 는 다음 중 어떤 양식을 주로 추구했는가?
 ① 바로크 ② 고딕
 ③ 로코코 ④ 로마네스크
11. 실내디자인 분야에서 여러 가지 실내장식 액세서리를 이용하여 실내 분위기를 새롭게 연출하는 장식적 디자인은?

- ① 전시 디자인 ② 하우스에이전시
 ③ 코디네이터 디자인 ④ 어번 디자인
12. 타입페이스(typeface) 중 가장 단순하며 획의 굵기가 일정하여 깨끗해 보이는 것은?
 ① 세리프 ② 산세리프
 ③ 바스커빌 ④ 해서체
13. 차별화 마케팅 전략의 목적으로 거리가 먼 것은?
 ① 경쟁우위 장악 ② 시장입지 획득
 ③ 수익증대 ④ 협력 업체 합병
14. 다음 중 디자인의 궁극적인 목적은?
 ① 인간의 행복을 위한 생활환경의 개선 및 창조
 ② 경제적 이윤을 추구하기 위한 디자이너의 욕망
 ③ 예술적인 창작 작품 제작을 위한 수단
 ④ 인간의 장식적 욕구를 충족시키기 위한 수단
15. 실내 디자인의 계획단계에서 고려할 조건으로 가장 거리가 먼 것은?
 ① 입지적 조건 ② 건축적 조건
 ③ 설비의 조건 ④ 색채의 조건
16. 디자인의 조형 요소와 관련이 없는 것은?
 ① 질감 ② 색
 ③ 형태 ④ 기호
17. 면의 특징에 관한 설명 중 틀린 것은?
 ① 점의 확대, 폭의 확대 등에 의해 성립된다.
 ② 이동하는 선의 자취가 면을 이룬다.
 ③ 길이나 너비, 넓이는 있으나 두께는 없다.
 ④ 삼각형, 사각형, 원형 등을 무정형이라 한다.
18. 타이포그래피에 대한 설명 중 가장 올바른 것은?
 ① 활자를 통해 정보를 효과적으로 전달하는 것을 말한다.
 ② 타이포그래피의 글자디자인은 레터링에 비해 약하다.
 ③ 활판에 의한 인쇄술이다.
 ④ 활판에 의한 글자의 구성만을 의미한다.
19. 다음 중 시각디자인의 분야가 아닌 것은?
 ① 광고 디자인 ② 패브릭 디자인
 ③ 포장 디자인 ④ 타이포그래픽
20. 다음 중 온화하고 유연한 동적인 표정을 가지는 것은?
 ① 수직면 ② 수평면
 ③ 곡면 ④ 사면

2과목 : 색채 및 도법

21. 다음 중 투시도에 대한 설명 중 틀린 것은?
 ① 물체를 보고 그 형상을 판별할 수 있는 범위를 시야라 한다.
 ② 시점을 정점으로 하고 시중심선을 축으로 하여 꼭지각 60°의 원뿔에 들어가는 범위를 시야라 한다.

- ③ 큰 것을 그릴 때는 시거리를 짧게 잡아야 한다.
 - ④ 시야의 넓음은 시거리에 의해서 결정된다.
22. 형태의 대상물과 그것을 관찰하는 눈과의 사이에 화면을 두고, 시점에서 대상물의 각 점을 이어 화면에 투영된 그림을 얻는 도법은?
- ① 정투상도 ② 투시도
 - ③ 일러스트레이션 ④ 등각투상도
23. 치수보조선에 알맞은 용도의 선은?
- ① 굵은 실선 ② 가는 실선
 - ③ 가는 일정쇄선 ④ 굵은 일정쇄선
24. 푸르킨에 현상을 설명한 것 중 틀린 것은?
- ① 어두워지면서 파장이 긴 색이 먼저 사라지고 파장이 짧은 색이 나중에 사라진다.
 - ② 새벽이나 초저녁의 물체들이 푸르스름한 색으로 보이는 현상을 말한다.
 - ③ 어두운 곳의 명시도를 높이기 위해서는 초록이나 파랑 계열의 색이 유리하다.
 - ④ 조명이 점차 어두워지면 파란색 계열의 색이 먼저 영향을 받는다.
25. 다음 그림과 같은 작도법은?



- ① 한 변이 주어진 임의의 정 다각형
 - ② 원에 내접하는 임의의 정다각형
 - ③ 원의 중심 구하기
 - ④ 다각형에 외접하는 원 그리기
26. 같은 색상에서 큰 면적의 색은 작은 면적의 색보다 화려하고 박력이 있어 보이는데 이러한 현상은?
- ① 정의잔상 ② 명도효과
 - ③ 부의잔상 ④ 매스효과
27. 다음 중 후퇴, 수축되어 보이는 계통의 색은?
- ① 고명도의 색 ② 한색계의 색
 - ③ 고채도의 색 ④ 난색계의 색
28. 빛에 의한 설명으로 틀린 것은?
- ① 빛은 눈을 자극하여 시각을 일으키는 물리적 원인이다.
 - ② 분광된 빛을 단색광이라고 한다.
 - ③ 태양의 빛을 백색광이라고 한다.
 - ④ 동일 파장으로 구성되어 있다.

29. 다음 중 색채의 중량감에 대한 설명으로 옳은 것은?
- ① 주로 채도의 의하여 좌우된다.
 - ② 중명도의 회색보다 노란색이 무겁게 느껴진다.
 - ③ 난색계통보다 한색계통이 가볍게 느껴진다.
 - ④ 주로 고명도의 색은 가볍게 느껴진다.
30. 입체에서 서로 직각으로 만나는 모서리를 세 축으로 하여 투상도를 그리면 입체의 형상을 한 투상도를 나타낼 수 있다. 이러한 투상법은?
- ① 구 투상도 ② 축측 투상도
 - ③ 각기동 투상도 ④ 사투상도
31. 한국산업표준(KS) 물체색의 색이름에 대한 설명으로 틀린 것은?
- ① 먼셀의 10색상환에 근거하여 기본색이름을 정하였다.
 - ② 색이름을 크게 계통색 이름과 관용색 이름으로 구별한다.
 - ③ 기본 색이름 앞에 붙는 색이름 수식형은 빨간, 흰 등과 같은 형용사만 사용된다.
 - ④ 관용색명은 일상적으로 자주 사용되고 많은 사람이 색을 연상할 수 있는 색명이다.
32. 대칭형인 물체의 외형과 내부의 구조 및 형태를 동시에 표시하는 단면도는?
- ① 반단면도 ② 계단단면도
 - ③ 온단면도 ④ 부분단면도
33. 먼셀표색계와 같이 색표 같은 것은 미리 정하여 놓고 물체의 색채와 비교하여 물체의 색을 표시하는 표색계는?
- ① 혼색계 ② 관용색명
 - ③ 고유색명 ④ 현색계
34. 먼셀(Munsell) 표색계의 기본색은?
- ① RED, YELLOW, GREEN, BLUE, PURPLE
 - ② YELLOW, ULTRAMARINE BLUE, RED, SEA GREEN
 - ③ ORANGE, TURQUOISE, PURPLE, LEAF GREEN
 - ④ RED, GREEN, BLUE
35. 전개가 복잡한 비대칭형의 물체 내부를 상세하게 표시할 필요가 있을 때 사용하는 도법은?
- ① 한쪽 단면도 ② 계단 단면도
 - ③ 부분 단면도 ④ 회전 단면도
36. 은선을 사용할 때 주의사항으로 틀린 것은?
- ① 은선이 외형선에 접촉될 때에는 여유를 둔다.
 - ② 은선이 외형선에서 끝날 때에는 여유를 두지 않는다.
 - ③ 은선과 외형선의 교점에서는 여유를 두지 않는다.
 - ④ 다른 은선과의 교점에서는 여유를 두지 않는다.
37. 미국의 색채학자 저드(D. B Judd)가 자중하는 색채조화의 네 가지 원칙이 아닌 것은?
- ① 방향성의 원리 ② 질서의 원리
 - ③ 친근성의 원리 ④ 명료성의 원리
38. 날이 저물어 서서히 어두워지기 시작하면 추상체와 같이 작

용하게 되어 사물의 윤곽이 흐릿하여 보기가 어렵게 된다. 이러한 상태는?

- ① 명소시 ② 암소시
- ③ 박명시 ④ 형태시

39. 다음 중 인접색의 조화에 해당하는 것은?

- ① 노랑-다홍-빨강 ② 노랑-남색-자주
- ③ 다홍-연두-남색 ④ 녹색-주황-보라

40. 다음 중 가벼운 느낌을 주는 색은?

- ① 자주 ② 노랑
- ③ 녹색 ④ 파랑

3과목 : 디자인 재료

41. 다음 중 열가소성 플라스틱은?

- ① 페놀수지 ② 에폭시수지
- ③ 멜라민수지 ④ 염화비닐수지

42. 무기안료의 특징과 거리가 먼 것을 고르면?

- ① 은폐력이 크다. ② 색상이 선명하다.
- ③ 내열성이 크다. ④ 내광성이 크다.

43. 도자기 제조에 쓰이는 유약의 3대 요소가 아닌 것은?

- ① 장석 ② 규석
- ③ 석회석 ④ 밀납

44. 특수강에 첨가하는 원소가 아닌 것은?

- ① 망간 ② 규소
- ③ 스테인레스 ④ 코발트

45. 용해한 금속을 급랭함으로써 만들어지는 금속으로 초강력에 못지않은 강도를 가지고 있으며, 뛰어난 내식성과 내마모성 자기 특성을 가지고 있는 금속은?

- ① 형상기억합금 ② 소결합금
- ③ 수소 저장 합금 ④ 아모르퍼스 합금

46. 사람의 눈으로 볼 수 없는 파장에 반응하는 필름은?

- ① 오르토크로매틱 필름 ② 팬크로매틱 필름
- ③ 적외선 필름 ④ 레굴러 필름

47. 얇고 흰색으로 불투명도가 높고 지질이 균일하여 성서나 사진과 같이 양질의 인쇄물을 만들 때 사용하는 종이는?

- ① 글라싱지 ② 라이시지
- ③ 인디아지 ④ 콘덴서지

48. 다음 중 책의 표지나 카탈로그, 포스터 등에 사용하는 종이는?

- ① 신문용지 ② 아트지
- ③ 글라싱지 ④ 콘덴서지

4과목 : 컴퓨터 그래픽스

49. 3차원 모델링에 관한 내용 중 잘못된 것은?

- ① XYZ 좌표상의 특정한 위치에 고정된 객체들은 다른 특

성들을 그대로 유지하면서 쉽게 위치, 크기, 각도를 변형할 수 있다.

- ② 축을 중심으로 회전시켜 모델링 하는 것을 Lathe라고 한다.
- ③ 크기조절(scale)은 대상물의 크기와 비율을 바꾼다.
- ④ 폴리곤은 거의 대부분 b-spline으로 정의될 수 있다.

50. 다음 중 동영상 파일 포맷이 아닌 것은?

- ① AVI ② SWF
- ③ MPEG ④ NTSC

51. 모니터에 나타난 이미지를 슬라이드 필름으로 옮기고 싶다면 다음 중 어떤 출력장치를 써야 하는가?

- ① 비디오 레코더 ② 플로터
- ③ 필름레코더 ④ 도트프린터

52. 3차원 모델링에서 이차원 도형을 어느 직선방향으로 이동시키거나 어느 회전축을 중심으로 회전시켜 입체를 생성하는 기능은?

- ① 스위핑(Sweeping) ② 라운딩(Rounding)
- ③ 프리미티브(Primitive) ④ 트위킹(Tweaking)

53. 디스플레이 표시나 프린터로 인쇄할 때의 정밀도를 나타내는 해상도의 단위이다. 1인치(Inch)당 몇 대의 점(dot)으로 이루어졌는지를 나타내는 해상도의 약어는?

- ① DPI ② HSB
- ③ EPS ④ TIFF

54. 모바일 캐릭터 애니메이션 제작 프로세스 중 가장 마지막 단계에 실행되는 작업은?

- ① 통신사 전송 ② 스토리보드 제작
- ③ 러프콘티 설정 ④ 이미지 최적화

55. 컴퓨터 내부 연산처리방법에는 보통 8, 16, 32, 64비트가 있는데, 이들을 동시에 전송할 수 있는 데이터 크기 제한하며 신호를 주고 받기위한 역할을 수행하는 것은?

- ① CPU ② ROM
- ③ RAM ④ BUS

56. 컴퓨터그래픽스의 발달 역사에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 1950년대 컴퓨터의 등장과 함께 컴퓨터 그래픽이 탄생된 시기로, 주요 소자는 진공관으로 컴퓨터의 초기 단계에 해당한다.
- ② 1960년대 그라운드에 의하여 면과 면사이의 영역을 부드럽게 처리하는 매핑(Mapping)기법이 개발되었다.
- ③ 1970년대는 개인용 컴퓨터의 급속한 발전과 보급으로 컴퓨터 그래픽이 대중화된 시기로 컴퓨터 그래픽의 전성기라고 할 수 있다.
- ④ 1980년대는 서덜랜드에 의하여 CRT 위에 라이트 펜으로 직접 그릴 수 있는 플로터(Plotter)가 개발되었다.

57. 다음 중 컴퓨터 시스템의 기본 구성장치가 아닌 것은?

- ① 입력장치 ② 출력장치
- ③ 중앙처리장치 ④ 스피커장치

58. 다음 중 물체의 고유한 질감(Texture)을 표현해 주기 위한 기능은?

- ① 디더링(Dithering) ② 블랜드(Blend)

- ③ 스미어(Smear) ④ 매핑(Mapping)

59. 2D 그래픽 처리 프로그램에서 이미지의 합성, 변형 등의 과정을 통해 처리하는 작업을 뜻하는 용어는?

- ① 클리핑 ② 이미지프로세싱
- ③ 모션캡처 ④ 스케닝

60. CMYK 모델을 모두 수용할 수 있는 색영역을 가지기 때문에 RGB 모델로의 변환 시에 중간 단계로 사용되는 등 색상 모델들 간의 색상 변환 시 유용하게 사용되는 컬러모델은?

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

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