

## 1과목 : 피복재료학

- 다음 섬유 중 불에 태우면 윤기있는 검은 꼬투리가 남으며 식초냄새가 나는 것은?
  - 면직물
  - 견직물
  - 모직물
  - 아세테이트직물
- 신지잉(singeing)이 필요한 섬유 제품은?
  - 양모
  - 면
  - 견
  - 나일론
- 다음 중 흡조직이 속하는 직물 조직은?
  - 주자조직
  - 씨조직
  - 벨벳조직
  - 자루조직
- 다음의 재생섬유 중 독특한 광택과 촉감을 가지고 있으며 외관적으로는 견 섬유와 가장 흡사한 모양을 가진 것은?
  - 아세테이트
  - 비스코스 레이온
  - 폴리노직 레이온
  - 구리암모늄 레이온
- 섬유의 단면이 삼각형일 때 가장 관계가 깊은 현상은?
  - 신도
  - 대전성
  - 흡습성
  - 광택
- 섬유의 분자구조 중 글루코스를 가지는 섬유는?
  - 나일론 섬유
  - 단백질 섬유
  - 폴리에스테르 섬유
  - 셀룰로스 섬유
- 다음 중 폴리펩티드(polypeptide)결합과 시스틴(cystine) 결합을 하고 있는 섬유는?
  - 폴리우레탄
  - 양모
  - 아세테이트
  - 면
- 폴리에스테르 섬유에 알칼리를 처리하면 어떤 특성이 나타나는가?
  - 섬유표면이 매끄러워 진다.
  - 강도가 증가한다.
  - 천연견과 같은 촉감을 갖게 한다.
  - 섬유단면이 다각형으로 변한다.
- 평직의 장점을 설명한 것은?
  - 구김이 잘 생긴다.
  - 사선이 나타난다.
  - 제직이 간단하다.
  - 광택이 적다.
- 고치삶기(cocoon boiling)의 목적이 아닌 것은?
  - 견층을 구성하는 견사가 잘 풀리도록 한다.
  - 번데기를 죽이고 생사로 제조할 때 광택을 부여한다.
  - 해서된 견사를 모아서 한올의 생사로 할 때 이용된다.
  - 세리신을 평윤, 용해하여 교착도를 감소시킨다.
- 일반적으로 사용되는 제봉사의 함사수는?
  - 3함연사
  - 4함연사
  - 5함연사
  - 6함연사

- 2 가지 이상의 섬유를 혼합하여 장점을 살리고, 단점을 보완하는 혼방의 목적이 아닌 것은?
  - 염색성 향상
  - 균제도의 향상
  - 섬유 성능의 개선
  - 재질, 촉감, 직물외관 개선
- 모직물 표면의 털을 완전히 없애 그 조직을 똑똑히 나타나게 하는 가공은?
  - 클리어가공
  - 페이스가공
  - 블랭킷가공
  - 넵가공
- 섬유의 거시적 구조의 요소인 섬유의 길이가 영향을 미치는 성질이 아닌 것은?
  - 직물의 태
  - 방적성
  - 실의 강도
  - 연신성
- 수분율이 적은 섬유로 만든 의복의 특징이 아닌 것은?
  - 건조가 빠르다.
  - 형체안정성이 좋다.
  - 정전기가 적게 발생한다.
  - 염색성이 나쁘다.
- 다음 중 섬유가 서로 다르거나 꼬임수가 다른 단사를 합연하여 만든 실은?
  - 혼방사
  - 코드사
  - 장식사
  - 교합사
- 필라멘트사와 비교한 방적사의 특징을 설명한 것 중 옳지 않는 것은?
  - 보온성이 크다.
  - 함기량이 많다.
  - 광택이 좋다.
  - 촉감이 부드럽다.
- 직물과 비교한 편성물의 설명으로 틀린 것은?
  - 구김이 잘 생기지 않는다.
  - 함기량이 커서 보온성, 통기성이 좋다.
  - 재단과 봉제가 용이하다.
  - 마찰에 약해서 내구성이 나쁘다.
- 다음 중 직물의 표면이 평활하지 않고 두둑이 발생되며, 보다 촉감이 까칠까칠하고, 신축성이 좋고, 구김도 덜 발생되지만 세탁에 의해서 크게 수축되는 직물은?
  - 이중직물
  - 도비직물
  - 문직물
  - 크레이프직물
- 다음 섬유 중 직접염료로 가장 염색이 잘되는 것은?
  - 나일론 섬유
  - 양모 섬유
  - 아세테이트 섬유
  - 면 섬유

## 2과목 : 패션디자인론

- 아래에 있는 색이나 선을 그대로 비쳐 보이게 하는 효과에 적합한 도구는?
  - 투명 수채화
  - 불투명 수채화
  - 포스터 컬러
  - 아크릴 컬러
- 미의 표현관점이 사실적인 것에서부터 감성을 중요시하는 표현 방법으로 바뀌어짐에 따라 나타나게 된 문양은?
  - 사실 문양
  - 기하학 문양

- ③ 물방울 문양                      ④ 추상 문양
23. 디자인의 조건들을 나열한 것 중 가장 거리가 먼 것은?  
 ① 디자인의 최종 목적은 다수 충족에 있다.  
 ② 소재의 선택이나 형태가 인간의 생리적인 조건을 방해해서는 안된다.  
 ③ 디자인은 개개인의 만족을 주는 목적이 있는 동시에 사회와 조화를 이루어야 한다.  
 ④ 연령, 성별에 따른 형태와 심리, 취향에 따른 장식등 사용자의 욕구를 최대로 만족시켜야 한다.
24. 대칭 균형의 디자인 효과로서 부적합한 것은?  
 ① 생동감                              ② 엄격함  
 ③ 소박함                              ④ 단순함
25. 다음 중 여성의 인체곡선을 강조하는 실루엣은?  
 ① 배럴 라인(Barrel Line)  
 ② 박스 라인(Box line)  
 ③ 피트 앤 플레어 라인(fit and flare line)  
 ④ Y 라인(Y line)
26. 인간의 의복 착용 동기 중 정숙성이론(The Theory of Modesty)을 설명한 것은?  
 ① 심리적 안정이나 만족을 위해 복식을 착용하였다는 이론  
 ② 생존을 위해 신체를 보호하기 위해 복식을 착용하였다는 이론  
 ③ 생존을 위한 성적 매력을 위하여 복식을 착용하였다는 이론  
 ④ 신체 노출에 대한 수치심 때문에 의복을 착용하게 되었다는 이론
27. 색의 대비효과 중 청록을 적색위에 놓았을 때 다른 색에서 보다 더욱 뚜렷하고 강하게 보이는 것은 무엇과 관련이 있는가?  
 ① 색상대비                          ② 채도대비  
 ③ 명도대비                          ④ 보색대비
28. 직선 중 날카로움과 변화의 분위기를 나타내면서 의복의 가장자리 장식으로 이용되는 것은?  
 ① 수평선                              ② 수직선  
 ③ 사선                                  ④ 지그재그선
29. 다음 중 디자인의 조건이 아닌 것은?  
 ① 심미성                              ② 경제성  
 ③ 독창성                              ④ 순수성
30. 디자인의 원리 중 균형에 관해 잘못된 설명은?  
 ① 균형이란 중심선 양쪽에 눈을 끄는 힘의 양이 같을 때를 말한다.  
 ② 시각적 무게는 선과 색채에 따라 결정되며 재질은 관계없다.  
 ③ 시각적 무게가 강한 재질은 면적이 작아도 강하게 눈길을 끈다.  
 ④ 대칭균형은 의례적이며 단정한 느낌을 준다.
31. 디자인에서 보는 사람의 눈길을 한 곳에서 다른 곳으로 자연스럽게 움직이게 함으로써 연속성과 운동감을 갖게하는

디자인 원리는?

- ① 리듬의 원리                          ② 통일의 원리  
 ③ 균형의 원리                          ④ 비례의 원리
32. 어떤 색에 흰색을 가해 점점 밝아졌다는 것은 색의 어떤 속성에 대한 설명인가?  
 ① 색상                                  ② 명도  
 ③ 채도                                  ④ 혼합
33. 다음 중 생활양식에 따른 현대복식의 특징과 가장 거리가 먼 것은?  
 ① 신분과 계층을 강조  
 ② 민속복식의 예복화  
 ③ 관리의 편리성 강조  
 ④ 기능적인 일상복의 강조
34. 다음은 어떤 재료를 설명한 것인가?

\* 도식화 위에 간단한 장식효과를 주는 재료로 주로 쓰인다.  
 \* 애니메이션 기법의 배경에 쓰인다.  
 \* 투명효과를 낼수 있다.

- ① 스크린 톤                              ② 에어브러쉬  
 ③ 왓슈                                  ④ 콘테
35. 한 종류의 선, 형, 색채, 재질이 규칙적으로 동일하게 반복되는 리듬은?  
 ① 방사상 리듬                          ② 교차반복 리듬  
 ③ 연속 리듬                              ④ 단순반복 리듬
36. 다음 중 복식 디자인의 목표에 속하지 않는 것은?  
 ① 디자인 요소의 조화                      ② 적합성의 증대  
 ③ 통일미의 강조                          ④ 시대적 미의 추구
37. 복식의 기구적 기능에 속하는 내용이 아닌 것은?  
 ① 공사장에서 안전모                      ② 전투 경찰복  
 ③ 클래식 스타일복                          ④ 미식 축구복
38. 다음 중 패션 디자인의 원리와 방법중에서 비대칭 균형의 미적 특성은?  
 ① 성숙미와 세련미를 준다.                      ② 안정감을 준다.  
 ③ 침착한 느낌을 준다.                          ④ 통일된 느낌을 준다.
39. 다음 중 착장화에 대한 올바른 설명은?  
 ① 실물을 아주 정밀하게 묘사하는 기법이다.  
 ② 정보적이고 실용적인 성격으로 설계화라고도 한다.  
 ③ 에칭, 실크스크린등의 기법을 주로 사용한다.  
 ④ 의상을 완성해서 입은 상태를 정확하게 그린다.
40. 오스트왈드(Ostwald) 표색계의 중요한 가설이 아닌 것은?  
 ① 모든 빛을 완전하게 흡수하는 이상적인 흑색이다.  
 ② 특정파장 영역의 빛만을 완전하게 반사하는 이상적인 순색이다.  
 ③ 모든 빛을 완전하게 반사하는 이상적인 백색이다.

④ 색에 따른 감각적인 차이를 인정하였다.

### 3과목 : 의류상품학 및 복식문화사

41. 패션산업의 발전과정이 바르게 연결된 것이 아닌 것은?

- ① 오프꾸뛰르의 성립과 발전기 - 1920년대
- ② 매스패션의 발생기 - 1921~1944년대
- ③ 매스패션의 확립기 - 1940~1960년대
- ④ 패션산업의 확산기 - 1970~1985년대

42. 패션 전파이론 중 1960년대 미니스커트의 유행과 부츠의 유행을 설명할 수 있는 것은?

- ① 하향전파이론            ② 상향전파이론
- ③ 집합선택이론            ④ 수평전파이론

43. 패션산업의 특성이 아닌 것은?

- ① 패션은 부가가치산업이다.
- ② 패션은 정보산업이다.
- ③ 패션산업은 위험 부담률이 낮은 산업이다.
- ④ 패션은 감각산업이다.

44. 복식역사상 신문에 의한 복식규제법이 폐기되어 복식의 민주화가 처음으로 이루어진 시기는?

- ① 프랑스 혁명기            ② 르네상스 시대
- ③ 로코코 시대              ④ 바로크 시대

45. 비잔틴 모드(Mode)에 대한 설명 중 가장 옳은 것은?

- ① 개방적이고 자유 분방하다.
- ② 게르만적인 복식 요소가 강하다.
- ③ 종교의 색채가 강하다.
- ④ 중세 유럽의 영향을 받았다.

46. 다음중에서 쉬르코(surcot)에 대한 설명은?

- ① 여자들이 블리오 위에 덧입는 조끼형의 의복
- ② 십자군 기사들의 복장에서 생겨난 의복
- ③ 언더 튜닉의 다른 명칭
- ④ 인체미를 무시하고 과장하려는 형태의 의복

47. 미가공직물을 구매하여 완성품으로 만들어 판매하는 직물가공 판매업자는?

- ① 어패럴 머천다이어저    ② 리테일 머천다이어저
- ③ 패션 컨버터              ④ 프로덕트 매니저

48. 로코코 시대의 대표적인 여자 의상으로 폴란드의 민족복에서 힌트를 얻은 것으로 오버스커트를 여러개 드레이프로 부풀려서 양옆과 힙 쪽에 놓이게 한 것을 무엇이라 하는가?

- ① 로브 아 랑글레즈(Robe a L'anglaise)
- ② 로브 아라 레비트(Robe a la Levite)
- ③ 로브 아라 폴로네이즈(Robe a la Polonaise)
- ④ 로브 아라 시르카시엔느(Robe a la Circa ssienne)

49. 아래의 상품구성 분류 중 전략상품에 속하지 않는 것은?

- ① 판매촉진을 위한 저가격 상품
- ② 유행성이 강한 자극 상품

③ 재고 처리 상품

④ 정격향상을 위한 상품

50. 상품의 시각적 표현으로서의 디스플레이 방법 중 흡수된 고객을 구매시점에 이르게 하는 역할을 하는 것은?

- ① 윈도우 디스플레이    ② 리모트 디스플레이
- ③ 내부 디스플레이        ④ 외부 디스플레이

51. 1920년대의 자유분방한 차림으로서 머리길어도 짧아진 말괄량이 스타일을 무엇이라 하는가?

- ① 핑크패션                  ② 뉴룩(New Look)
- ③ 히피룩                    ④ 플래퍼 룩(Flapper Look)

52. 어패럴 머천다이어저의 직무가 아닌 것은?

- ① 상품 기획업무            ② 생산 지원업무
- ③ 판매 지원업무            ④ 소비자 관리업무

53. 다음의 패션 전파이론 중 수평전파이론에 해당되지 않는 것은?

- ① 1904년 사회학자인 심멜(George Shimmel)에 의해 발표되었다.
- ② 이 현상은 디자이너나 생산자의 새로운 제안에 메스컴이 동참을 하고 소비자들이 패션에 대한 흥미와 인식을 가짐으로서 가능하다.
- ③ 모방의 대상을 다른 계층에서 찾는 것이 아니라 동료중에서 찾는다는 이론이다.
- ④ 이 이론이 등장한 배경에는 대량 생산, 대량 마케팅, 대중매체의 발달 및 부의 대중화 등에 있다.

54. 르네상스 시대의 여자복식의 형태를 특징 짓는 것은?

- ① 파딩게일(farthingale)    ② 쇼스(chausses)
- ③ 빠니에(panier)            ④ 뿌르쁘앵(pourpoint)

55. 마케팅의 발전과정 중 체인스토어(chain store)가 등장한 시기는?

- ① 대량생산 시대            ② 대량유통 시대
- ③ 세일즈 지향 시대        ④ 전략적 마케팅 시대

56. 다음 중 완전 시장세분화의 대표적인 예로 옳은 것은?

- ① 신발                        ② 화장품
- ③ 양말                        ④ 무대의상

57. 그리스 히마티온(himation)에 관한 설명 중 맞는 것은?

- ① 주로 흰색만을 사용하였다.
- ② 착용자의 취향에 따라 몸에 두르는 방법이 여러 가지로 나타나기도 하였다.
- ③ 여자들이 주로 입는 짧은 여름 망토이다.
- ④ 여행자나 군인이 비나 추위를 막기 위해서 두꺼운 모직물로 착용하였다.

58. 비잔틴의 대표적 복식인 팔루다멘툼의 양쪽 가장자리 중앙에 붙여진 장식적인 형질의 명칭은?

- ① 타블리온                  ② 세그멘티
- ③ 피블라                    ④ 사금

59. 로마에서 왕족만이 입을 수 있었던 복색은?

- ① 파랑                        ② 보라

- ③ 초록                      ④ 빨강

60. 윈도우 디스플레이의 다양한 연출방법에 대한 설명이 가장 적당한 것은?  
 ① 시리즈 디스플레이는 패션 아이템이나 액세서리들의 다양한 디자인과 구색을 동시에 연출하는 방법이다.  
 ② 판매 디스플레이는 점포의 독창성이나 패션 리더쉽을 고객에게 알리기 위한 목적이 있다.  
 ③ 릴레이티드 디스플레이는 여러가지 상품들이 하나의 스토리 형태로 배열되어지는 것을 말한다.  
 ④ 프로모셔널이벤트 디스플레이는 특정상품 범주내에서 다양한 상품구색을 보여주어 소비자의 시선을 집중시킨다.

#### 4과목 : 패턴공학 및 의복구성학

61. 다음 중 마틴계측기의 설명이 틀린 것은?  
 ① 인체의 단면형상을 채취하는 것으로 어떤 계측방법보다 정확하게 측정된다.  
 ② 피지후계(皮脂厚計)는 피부의 두께를 계측하는 기구이다.  
 ③ 인체의 형태를 길이, 폭, 둘레의 치수만으로 측정된다는 것이 문제점으로 남아 있다.  
 ④ 측각계는 곤충의 측각과 같이 굽은 모양을 한 한쌍의 자가 지점을 중심으로 각운동을 하도록 되어 있다.

62. 보기의 그림과 같은 유형에 속하는 칼라 종류는?



- ① 셔츠 칼라                      ② 플랫 칼라  
 ③ 만다린 칼라                      ④ 컨버터블 칼라
63. 가봉을 할 때 주의할 점이 아닌 것은?  
 ① 면사를 사용하여 한 올로 상침 시침한다.  
 ② 소매는 소매 완성선에서 0.2cm 떨어져서 소매 밑 4cm~5cm까지 잔잔하게 흡질하여 오그린다.  
 ③ 칼라는 가봉 전에 재단하고 가봉시 칼라 모양을 조절한다.  
 ④ 밑단은 한 번 접어 시침한다.
64. 인체 계측방법 중 직접법인 것은?  
 ① 석고법  
 ② 인체각도계에 의한 어깨각도 계측  
 ③ 실루에터(silhouetter)에 의한 인체 계측  
 ④ 슬라이딩게이지(sliding gauge)에 의한 인체 계측
65. 반신 체형의 특징 중 맞는 것은?  
 ① 앞으로 숙여져 있다.                      ② 가슴이 뒤로 재껴진다.  
 ③ 등부분이 돌출해 있다.                      ④ 가슴이 평편하게 된다.
66. 단환봉의 특성으로 옳지 않은 것은?  
 ① 풀리기 쉽다.  
 ② 신축성이 없다.  
 ③ 쌀자루등의 입구를 박는데 사용한다.  
 ④ 윗실 한 올만으로 만들어 진다.

67. 단촌식 의복원형 제도법의 설명으로 맞는 것은?  
 ① 신체 각 부위의 치수를 섬세하게 계측한다.  
 ② 기준이 되는 큰 치수 항목만을 재어 사용한다.  
 ③ 쉽게 이해되며 계측이 서투른 초보자에게도 적당한 방법이다.  
 ④ 가슴둘레와 조화를 이루는 원형구성법이다.
68. 길(bodice)의 원형제도시 필요치 않는 항목은?  
 ① 등길이                      ② 가슴둘레  
 ③ 엉덩이둘레                      ④ 어깨너비
69. 밑실이 자주 끊어지는 가장 주된 원인은?  
 ① 실끼우는 방법이 틀렸을 경우  
 ② 팜수 조절레버가 0 에 맞추어져 있을 경우  
 ③ 복집에서 실의 강도를 조절해주는 나사가 강하게 고정되었을 때  
 ④ 바늘을 끼우는 방법이 잘못되었을 때
70. 공업용 재봉기에서 재봉기의 용도에 따른 분류에 속하는 것은?  
 ① 단환봉(chain stitches)  
 ② 지그재그봉(zigzag)  
 ③ 주변 감침봉(overlock stitches)  
 ④ 단평형(short flat bed)

71. 심지 선정시 고려할 점이 아닌 것은?  
 ① 천의 열수축성                      ② 의복의 드레이프성  
 ③ 세탁방법                      ④ 시접폭
72. 다음 공정도시기호 중 기본 기호의 의미는?



- ① 복합                      ② 검사  
 ③ 저장                      ④ 가공
73. 실표뜨기용 실로 가장 적합한 것은?  
 ① 나일론사                      ② 면사  
 ③ 견사                      ④ 마사
74. 심 퍼커링(puckering)발생의 원인이 아닌 것은?  
 ① 윗실과 밑실의 장력이 너무 약하다.  
 ② 각기 다른 두 소재를 봉제한다.  
 ③ 밑도가 큰 옷감에 굵은 바늘을 사용한다.  
 ④ 봉사와 소재의 수축률이 다르다.

75. 실과 옷감의 연결이 잘못된 것은?  
 ① 폴리에스테르 사는 합성섬유 직물이나 혼방직물에 적합하다.  
 ② 견사는 견, 모, 혼방직물에 적합하다.  
 ③ 면는 면직물에 적합하다.  
 ④ 모사는 모든 직물에 적합하다.

76. 허리 윗부분에 주름을 많이 넣어 항아리처럼 생긴 스커트는?

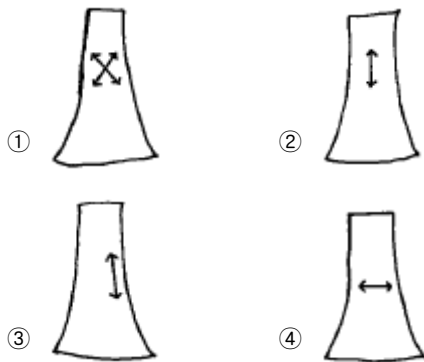
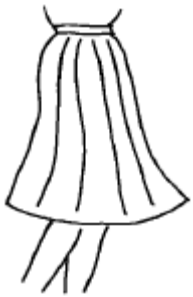


- ① 플리츠 스커트      ② 페그 스커트
- ③ 개더 스커트      ④ 랩 스커트

77. 다음 중 유행에 민감한 숙녀복의 생산 형태는 어느 것이 적절한가?

- ① 다품종 소량생산      ② 다품종 대량생산
- ③ 소품종 대량생산      ④ 중품종 중량생산

78. 원단이 적게 들면서도 트럼펫 스커트의 실루엣을 아름답게 나타낼 수 있는 마름질 방법은?



79. 길과 연결되어 목위로 올라가게 된 형태의 네크라인은?

- ① V-neckline      ② Square neckline
- ③ Round neckline      ④ High neckline

80. 중간 두께의 면직물이나 마직물을 재봉하려고 할 때 알맞은 재봉틀 바늘의 호수는?

- ① 9호      ② 11호
- ③ 14호      ④ 16호

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
④	②	①	④	④	④	②	③	③	②
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
①	①	①	①	③	④	③	③	④	④
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
①	④	①	①	③	④	④	④	④	②
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
①	②	①	①	④	③	③	①	④	④
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
③	②	③	①	③	②	③	③	②	③
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
④	④	①	①	②	④	②	①	②	③
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
①	③	③	②	②	②	①	③	③	②
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
④	④	②	①	④	②	①	②	④	②