

20. 같은 물체의 색이라도 광원에 따라 색이 달라져 보이는 현상은?

- ① 작열현상 ② 조건등색
- ③ 연색성 ④ 표준광

2과목 : 인쇄 및 사진기법

21. 인쇄의 4방식 중 윤곽열록(marginal zone) 현상이 생기는 인쇄방식은?

- ① 볼록판 ② 오목판
- ③ 평판 ④ 공판

22. 광화학적 방법으로 재판하는 방식이 아닌 것은?

- ① 연판 ② 선화판
- ③ 망점판 ④ 콜로타이프

23. 유리, 수면, 가구 등을 촬영할 때 반사되는 빛을 억제하기 위해서 사용하는 필터는?

- ① Polarizing Light filter ② Neutral Density filter
- ③ Haze filter ④ Contrast filter

24. 제책의 목적으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 페이지 순서를 올바르게 맞추기 위하여
- ② 잉크의 퇴색방지 및 인쇄물에 광택을 부여하기 위하여
- ③ 읽는 사람에게 관리를 도모하기 위하여
- ④ 기록이나 지식의 원천으로 오래 보존하기 위하여

25. 흑백인화 시 사진의 한 부분의 톤(tone)을 약화시켜주는 인화 방법은?

- ① 버닝(burning) ② 다징(dodging)
- ③ 트리밍(trimming) ④ 클로핑(cropping)

26. 다음 중 인쇄용 용지에 투과한 빛의 양에 의해 결정되는 것은?

- ① 인장강도 ② 불투명도
- ③ 지합 ④ 광택

27. 문자의 크기 중 1급의 크기를 나타내는 것은?

- ① 문자 한 변의 길이가 1/2mm인 정사각형 크기
- ② 문자 한 변의 길이가 1/3mm인 정사각형 크기
- ③ 문자 한 변의 길이가 1/4mm인 정사각형 크기
- ④ 문자 한 변의 길이가 1/8mm인 정사각형 크기

28. 다음 중 단추를 누르면 셔터가 열리고, 손을 떼면 닫히도록 설계된 단시간 노출용의 셔터는?

- ① T 셔터 ② B 셔터
- ③ I 셔터 ④ 자동 셔터

29. 컬러사진에서 감광재료에 사용되는 색소를 형성할 수 있는 물질은?

- ① 할로겐화은(AgX) ② 젤라틴(gelatine)
- ③ 커플러(coupler) ④ 현상제(developer)

30. 일반적으로 PS판을 사용하여 오프셋 인쇄를 하였다면 무슨 인쇄방식에 속하는가?

- ① 볼록판 ② 오목판
- ③ 공판 ④ 평판

31. 다음 중 화학펄프가 아닌 것은?

- ① 소다 펄프 ② 아황산 펄프
- ③ 크라프트 펄프 ④ 리파이너 쇄목 펄프

32. 촬영 후 네거티브형 컬러 필름을 발색 현상액에 넣어 처리하면 어떻게 변하는가?

- ① 은화상만 형성된다.
- ② 색화상만 형성된다.
- ③ 화상이 형성되지 않는다.
- ④ 은화상과 색화상이 동시에 형성된다.

33. 패닝(panning)에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 동체의 움직임에 맞춰 카메라를 움직이면서 촬영하는 방법이다.
- ② 패닝을 할 수 있는 피사체는 카메라에 대해 직각으로 이동하는 것이 좋다.
- ③ 운동방향이 각기 다른 피사체의 움직임을 나타내는 데 적절하다.
- ④ 알맞은 흐름과 셔터 속도의 선택이 중요하다.

34. 다음 중 접사 도구가 아닌 것은?

- ① 벨로즈 ② 중간링
- ③ 클로즈업 렌즈 ④ 브라케팅

35. 카메라를 초점 체제에 따라 분류한 것이 아닌 것은?

- ① 포컬플레인 셔터 카메라 ② 뷰 카메라
- ③ 레인지 파인더 카메라 ④ 반사식 카메라

36. 다음 조명 방법 중 조명의 명암 비율이 1 : 1이 되는 것은?

- ① 순광 ② 사광
- ③ 측광 ④ 반역광

37. 컬러사진에서 청색 감광층의 할레이션을 방지하고 녹색 감광층과 적색 감광층에 청색광이 감광하는 것을 방지하는 층은?

- ① 중간층 ② 황색필터층
- ③ 보호층 ④ 적감유제층

38. 현상처리 공정 중 미노출 부분의 할로겐화은을 용해하여 유출시키는 공정은?

- ① 현상 ② 수세
- ③ 표백 ④ 정착

39. 가시광선의 파장범위로 옳은 것은?

- ① 100~350nm ② 380~780nm
- ③ 800~1420nm ④ 1450~1740nm

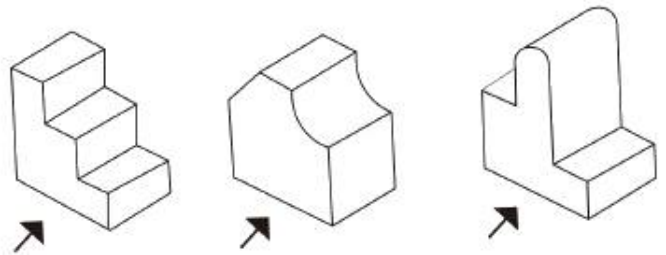
40. 다음 중 인쇄기 급유의 필요성과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 감마효과 ② 냉각효과
- ③ 속력증가효과 ④ 응력분산효과

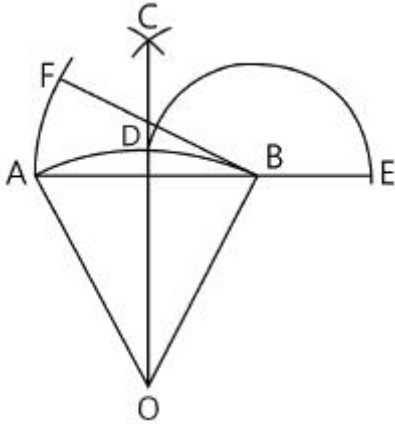
3과목 : 시각디자인론

41. 알베르트(L. B. Alberte)의 회화론에서 설명하는 디자인 법칙은?
 ① 원근법 ② 적도법
 ③ 반복법 ④ 평행법
42. 다음 아이디어를 시각화하는 과정 중 제일 먼저 선행되는 작업은?
 ① Mechanical Art ② Rough Sketch
 ③ Comprehensive ④ Thumbnail
43. 다음 광고 수용과정 중 실제적인 구매가 이루어지는 과정은?
 ① 접촉과정 ② 행동과정
 ③ 인지과정 ④ 태도과정
44. 한국산업표준(KS)의 제도통칙에 의거하여 우리나라에서 사용하는 투상법은?
 ① 제1각법 ② 제2각법
 ③ 제3각법 ④ 제4각법
45. 의뢰자가 디자이너에게 일정금액으로 디자인계약을 하는 경우를 무엇이라 하는가?
 ① 시간적 요금제도 ② 사용료 제도
 ③ 일정요금 제도 ④ 계약요금 제도
46. 일반적인 도형과 바탕의 성질을 분류한 설명 중 틀린 것은?
 ① 도형은 선이나 표면이 복잡해지면 평면으로 보인다.
 ② 도형은 표면이 있는 것처럼 보이나 바탕은 그렇지 않다.
 ③ 도형은 인상성과 주목성이 강하므로 기억되기 쉬운 데 비해 바탕은 그렇지 못하다.
 ④ 도형은 앞으로 두드러지는 까닭에 가까워 보이고 바탕은 배경이 되어 멀어져 보인다.
47. 아르누보(Art Nouveau)의 대표적 이론가는?
 ① Henry van de velde ② John Ruskin
 ③ William Morris ④ Walter Gropius
48. 레드 하우스(Red house)와 관계있는 사람은?
 ① 윌리엄 모리스 ② 빅토리아 여왕
 ③ 알버트 공 ④ 에펠(Eiffel)
49. 지형의 높고 낮음을 지도 위에 표시하는 것과 같이, 기준면을 정하고 기준면에 평행한 평면을 같은 간격으로 잘라 평화면상에 투상하는 수직투상은?
 ① 축측투상법 ② 사투상법
 ③ 표고투상법 ④ 정투상법
50. 기업이 사회와의 관계를 유리한 방향으로 유도하기 위해 경영전략의 일환으로 시행하는 기업이미지통합정책은?
 ① B.I.(Brand Identity) ② S.I.(Shop Identity)
 ③ C.I.(Corporate Identity) ④ P.I.(Personal Identity)
51. 산업혁명에 의한 문명의 대중화에 따른 역효과를 개탄하며 나타난 미술공예운동(Arts and Crafts Movement)은 수공예로의 복귀주장과 예술과 노동의 결합을 강조하였다. 이 운동과 관계있는 사람은?

- ① 윌리엄 모리스 ② 구텐베르크
 ③ 헨리 반 데 벨데 ④ 그로피우스
52. 다음 중 디자인의 기능과 역할이 아닌 것은?
 ① 디자인은 인간의 예술적, 실용적 욕구를 만족시킨다.
 ② 디자인은 그 자체로 재화의 기능을 수행할 수 있다.
 ③ 디자인은 다각적인 효율성을 지닌다.
 ④ 디자인은 윤리적 책임을 갖는다.
53. 1851년 제1회 런던 만국 박람회의 결과가 아닌 것은?
 ① 과장된 장식 표현 현상이 지배적이었다.
 ② 새로운 기계시대를 알리는 인식의 변화를 주었다.
 ③ 조립공법에 의한 박람회장은 건축양식의 분기점이었다.
 ④ 내용면에서 찬사를 받아 기계 공업제품의 우수성을 알렸다.
54. 아름다운 인체, 눈의 결정, 조개껍질 등에서 느낄 수 있는 형태는?
 ① 이념적 형태 ② 자연 형태
 ③ 인위적 형태 ④ 순수 형태
55. 다음 중 행복, 슬픔, 자연스러움, 화려함, 담대함 또는 그 밖의 감정이나 개념을 표현하는 그래픽적 수단과 힘을 가지고 있는 것은?
 ① 점 ② 선
 ③ 면 ④ 부피
56. 1930년대 미국에서 노만 벨 게데스(N. B. Geddes)에 의해 유행된 스타일은?
 ① 타원형 ② 장식형
 ③ 직선형 ④ 유선형
57. 제품수명주기에서 지속적으로 이익이 향상되는 시기는?
 ① 도입기 ② 성장기
 ③ 성숙기 ④ 쇠퇴기 직전
58. 그림의 입체를 투상도로 작성할 때 동일한 면은?



- ① 정면도 ② 평면도
 ③ 좌측면도 ④ 우측면도
59. 그림의 작도는 무엇을 구하기 위한 것인가?



- ① 삼각형에 외접하는 원호
- ② 원호와 같은 길이의 직선
- ③ 원호 길이의 삼각형
- ④ 원을 이용한 원호 그리기

60. 1920년대와 1930년대에 유행한 근대미술양식으로 직선적이고 기하학적이며 간결한 것이 특징인 것은?
- ① 모더니즘 ② 트리엔날레
 - ③ 아르누보 ④ 아르데코

4과목 : 시각디자인실무 이론

61. 다음 내용은 어느 포장 방법의 특징인가?

“가격 저렴, 다양한 인쇄 기능, 대량생산, 균일품질, 방습성 약함”

- ① 유리 ② 목재
- ③ 플라스틱 ④ 종이

62. 아이덴티티 디자인의 기본시스템에 속하는 것이 아닌 것은?
- ① 심벌마크 ② 컬러
 - ③ 사인 ④ 로고타입

63. 마케팅에 관한 설명 중 틀린 것은?
- ① 소비자만족을 목적으로 한다.
 - ② 기업목표를 달성하기 위한 경영활동이다.
 - ③ 거래는 판매시점에서 종료된다.
 - ④ 상품 또는 서비스를 소비자에게 유통시키는 데 관련된 모든 체계적 활동이다.

64. 자유로운 토론 과정을 거쳐 제안하는 방법으로, 상대방의 의견에 대한 거부나 비판을 금지하는 아이디어 발상법은?
- ① 고든법 ② 체크리스트법
 - ③ 속성열거법 ④ 브레인스토밍법

65. 신문광고의 구성요소 중 내용적 요소가 아닌 것은?
- ① 헤드라인(Head Line) ② 보더라인(Border Line)
 - ③ 보디카피(Body Copy) ④ 캡션(Caption)

66. 다음 중 옥외광고물이 아닌 것은?
- ① 애드벌룬 ② 네온사인

- ③ 스카이라이팅 ④ 안내광고

67. 다음 중 포장의 기능이 아닌 것은?
- ① 내용물의 보호 ② 취급의 편리
 - ③ 상품의 기획 ④ 상품가치의 부가

68. 다음 마케팅 관리의 과정 중 ()에 들어갈 적합한 내용은?

마케팅 수립과정의 조직화 → () → 표적시장의 선정 → 마케팅 믹스의 개발 → 마케팅 노력의 관리

- ① 시장조사 분석 ② 마케팅 지출의사 결정
- ③ 연간계획 수립 ④ 효과적 배급경로 선택

69. 컴퓨터 그래픽스에서 제한된 수의 색상들을 사용하여 다양한 색상들을 시각적으로 섞어서 인접 컬러로 추출하는 방법은?
- ① 디더링(Dithering) ② 안티앨리어싱(Anti-aliasing)
 - ③ 크로핑(Cropping) ④ 팔레트 플래싱(Palette Flashing)

70. 다음 중 문화행사 포스터와 관련이 없는 내용은?
- ① 국가의 경제성, 문화수준 그리고 예술성을 잘 나타내기도 한다.
 - ② 연극, 영화, 음악회, 전람회, 박람회 등의 고지적 기능을 수행한다.
 - ③ 일반적으로 공공 캠페인 포스터 또는 소셜포스터를 의미한다.
 - ④ 제목 외에 일시, 장소 등 최소한의 자료를 기입할 필요가 있으며 한 눈에 내용을 이해할 수 있도록 제작한다.

71. 편집디자인에서 시각적 확대 효과를 위해 지면이 재단되는 끝까지 인쇄되도록 레이아웃 하는 방법은?
- ① 몽타주 ② 실루엣
 - ③ 트리밍 ④ 블리드

72. 타이포그래피에서 커닝(Kerning)이란?
- ① 특정한 글자 사이의 간격을 조정하는 것
 - ② 특정한 문장 간의 간격과 길이를 조정하는 것
 - ③ 전체 문장의 단어 사이 띄어쓰기를 조정하는 것
 - ④ 전체 칼럼 사이의 간격을 조정하는 것

73. 금방이라도 비가 내릴 것 같은 시각적 이미지를 주기 위해 어떤 디자이너가 먹구름을 그렸다면 이 구름은 기호의 유형상 어떤 것에 해당하는가?
- ① 신호 ② 지표
 - ③ 상징 ④ 도상

74. 사진이나 필름 등의 이미지를 스캐너로 입력을 받는 경우, 규칙적으로 배열된 선, 점, 동심원 등의 모양이 중첩되어 나타나는 간섭으로 만들어진 줄무늬나 얼룩반점을 무엇이라 하는가?
- ① 프레임잉(Framing) ② 크로핑(Cropping)
 - ③ 블러(Blur) ④ 모아레(Moire)

75. 기업이 기대하는 마케팅목표를 달성하기 위해 제품, 가격, 판매촉진, 유통 등의 기능을 전략적으로 실시하는 마케팅 활동은?

- ① 마케팅 믹스 ② 고객분석
 - ③ 미디어 믹스 ④ 경쟁좌표분석
76. 컴퓨터상에서 폰트의 아웃라인(outline)을 만들거나 변형이 용이한 디지털 폰트 포맷으로 비교적 사용이 간편한 것은?
- ① 3D 파일 포맷 ② 오픈 타입(open type)
 - ③ CID-Keyed 폰트 ④ 트루 타입 폰트(true type font)
77. 인터넷광고의 장점으로 틀린 것은?
- ① 타겟(Target)광고가 어렵다.
 - ② 정보를 대량으로 공급할 수 있다.
 - ③ 피드백(Feedback)이 용이하다.
 - ④ 정보의 상호전달이 가능하다.
78. AIDMA 법칙의 요소를 옳게 나열한 것은?
- ① Action → interest → Desire → Membership → Attention
 - ② Attention → interest → Desire → Memory → All
 - ③ All → interest → Desire → Memory → Action
 - ④ Attention → interest → Desire → Memory → Action
79. 일반적으로 제조업에서는 제품계획에 포함되며 한 기업이 생산, 공급하는 모든 제품의 배합을 말하는 것은?
- ① 매체혼합믹스 ② 제품믹스
 - ③ 디자인폴리시 ④ 콜로타이프
80. 기업의 제품과 마케팅믹스의 소비자의 마음속에 긍정적으로 자리 잡게 기획하는 광고 용어는?
- ① 타겟 설정 ② 포지셔닝 전략
 - ③ 디자인 모티브 설정 ④ 매체 전략

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