

- ② 크라프트, 폴리올레핀, 폴리에스테르
- ③ 셀룰로오스, 헤미셀룰로오스, 리그닌
- ④ 폴리에스테르, 헤미셀룰로오스, 리그닌

36. 필터의 노출 배수(필터계수)에 변화를 주는 요인이 아닌 것은?

- ① 광원의 성질 ② 카메라의 종류
- ③ 피사체의 조건 ④ 필름의 감광도

37. 피사계 심도를 결정하는 요인으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 조리개 값 ② 초점거리
- ③ 촬영거리 ④ 셔터속도

38. 다음 괄호 안에 들어갈 알맞은 용어는?

감광 재료를 노광 후에 현상하지 않고 오랫동안 방치하면 일단 생긴 상이 서서히 소실되어 감도와 콘트라스트가 저하되는 현상을 () 현상이라 한다. 특히 온도가 높고 습도가 많은 곳에 방치하면 이러한 현상이 많이 일어난다.

- ① 상반칙 ② 잠상퇴행
- ③ 상반칙불계 ④ 간헐노광

39. 인쇄잉크의 바이클 성분 중 안료를 피인쇄체에 고착 시키는 주된 역할을 하는 것은?

- ① 기름(oil) ② 용제(solvent)
- ③ 수지(resin) ④ 가소제(plasticizer)

40. 뒤물음에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 아트지보다 매트지에서 발생이 적다.
- ② 잉크피막이 두꺼울수록 발생하기 쉽다.
- ③ 인쇄실의 온도가 낮을수록 발생하기 쉽다.
- ④ 사용 스프레이 파우더의 입경이 잘못 설정되었다.

3과목 : 시각디자인론

41. 다음은 어느 디자인 사조의 양식적 특징인가?

- 윌리엄 브레들리, 오브리 비어즐리, 말폰스 무샤, 가우디 등
- 흑백의 강렬한 조화와 미국적 양식사용
- 일본판화의 영향으로 평면적인 화면경향
- 쾌락적, 생체적, 여성적, 유기적곡선 사용
- 비대칭 구성

- ① 옹아트 ② 구성주의
- ③ 아르누보 ④ 아르데코

42. 근대디자인의 조형성에 영향을 준 사조와 거리가 먼 것은?

- ① 입체주의 ② 다다이즘
- ③ 표현주의 ④ 구성주의

43. 미국의 알렉스 오즈번이 창안한 효율적인 아이디어 발상법으로서 자유로운 발언을 하는 과정에서 새로운 아이디어를 얻는 방법은?

- ① 체크리스트법 ② 시네틱스
- ③ 브레인스토밍 ④ 관찰법

44. 디자인 정책에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 디자인 자체만을 위한 고도의 정책
- ② 기업의 본질에 맞는 디자인 통합정책
- ③ 기업경영 차원의 디자인 정책
- ④ 시각적 방법에 기초한 기업이미지통합

45. 등각 투상도에 대한 설명이 옳은 것은?

- ① 물체의 세 모서리가 120°의 등각을 이룬다.
- ② 물체의 세 모서리가 90°의 등각을 이룬다.
- ③ 두 개의 옆면 모서리는 수평선과 45°를 이룬다.
- ④ 두 개의 옆면 모서리는 수평선과 60°를 이룬다.

46. 선의 종류에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 직선은 분방함과 풍부한 감정을 나타낸다.
- ② 수직선은 고결, 희망을 나타내며 상승감, 긴장감을 준다.
- ③ 수평선은 평화, 정지를 나타내고 안정감을 더해 준다.
- ④ 포물선은 속도감을 준다.

47. 독일공작연명(DWB)을 창립한 사람으로서 제품을 제작할 때 미(美)보다 용(用)을 중시한 디자이너는?

- ① 앙리 반데 벨데 ② 윌터 그로피우스
- ③ 헤르만 무테지우스 ④ 미하엘 토네프

48. 우리나라 현대디자인의 태동기로 볼 수 있는 지배적인 시기는?

- ① 1945년 해방을 기점으로 본다.
- ② 1950년대에 순수미술의 미를 산업과 광고분야에 응용한다는 생각이 있었다.
- ③ 1960년대를 기점으로 수출 지향적인 경제 변혁기로부터 기인한다.
- ④ 1970년대 이후 디자인과 일반 산업과 협력관계를 맺은 시기부터이다.

49. 디자인 매니지먼트의 목적 및 필요성으로 가장 적합한 것은?

- ① 창의성, 독창성 등의 예술적 특성의 가치 확대
- ② 조직화, 지휘, 통제 등 디자인 과정의 체계화
- ③ 조직관리와 자원활용의 기술
- ④ 회계관리와 인사고과의 효율화

50. 미술공예운동의 발상지라 할 수 있는 국가는?

- ① 프랑스 ② 벨기에
- ③ 독일 ④ 영국

51. 동일한 요소나 대상을 연속적으로 되풀이하는 구성을 통해 효과적으로 표현할 수 있는 조형원리는?

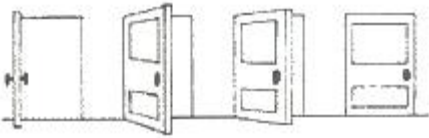
- ① 비대칭 ② 강화
- ③ 대비 ④ 리듬

52. 다음 디자인 과정 중 첫 번째 단계는?

- ① 아이디어 단계 ② 문제파악 단계
- ③ 시각화 단계 ④ 구체화 단계

53. 다음 용어에 대한 설명 중 틀린 것은?
- ① 픽토그래픽 - 단순화된 그림에 의하여 대상의 성질 혹은 그 사용법을 표시하는 것
 - ② DM - 실제적이고 구체적인 목적을 가지고 우편물의 형식으로 직접 소구대상에게 어필하는 것
 - ③ POP 디자인 - 상품을 선전하고 판매하기 위해 판매 현장에서 직접적인 구매충동을 유도하는 것
 - ④ 슈퍼그래픽 - 물체로부터 날아오는 빛의 파동을 레이저 장치를 이용하여 기록하였다가 나중에 그대로 재생하는 것

54. 다음 그림을 통해 어떤 현상을 느낄 수 있는가?



- ① 운도의 항상 ② 형의 항상
 - ③ 밝음의 항상 ④ 변화의 항상
55. 바우하우스의 역사를 4기로 구분한 것 중 잘못 짝지어진 것은?
- ① 제1기 : 뉴저만(New German) 바우하우스 시대
 - ② 제2기 : 데사우(Dessau) 바우하우스 시대
 - ③ 제3기 : 베를린(Berlin) 바우하우스 시대
 - ④ 제4기 : 뉴(New) 바우하우스 시대

56. 제도에서 대칭형의 중심부분을 표현할 때 사용하는 선은?
- ① 가는 파선 ② 굵은 파선
 - ③ 굵은 실선 ④ 가는 1점 쇄선

57. 디자인 조건의 변화에 해당되지 않는 것은?
- ① 차별화된 세계적 브랜드화
 - ② 사용자의 편의에 중점을 둔 디자인
 - ③ 환경을 고려한 디자인
 - ④ 과거의 고정된 집단의 취향 중시

58. 다음 중 입체에 대한 설명으로 틀린 것은?
- ① 입체는 면이 이동한 자취이다.
 - ② 입체는 길이, 너비, 깊이, 형태와 공간 등의 특징을 가진다.
 - ③ 순수형 입체는 구, 원통, 육면체 등과 같이 단순한 형이다.
 - ④ 입체의 유형 중 순수형의 가장 단순한 분류는 직선계, 중간계, 수평계가 있다.

59. 평행 투시도라고도 하며, 인테리어 공간이나 건축 설계에서 보편적으로 쓰이는 투시도법은?
- ① 1점 투시도법 ② 2점 투시도법
 - ③ 3점 투시도법 ④ 4점 투시도법

60. 다음 중 광고 커뮤니케이션 수용과정에서 제일 먼저 일어나는 현상은?
- ① 욕구(esire) ② 관심(Interest)
 - ③ 행동(Action) ④ 주의(Attention)

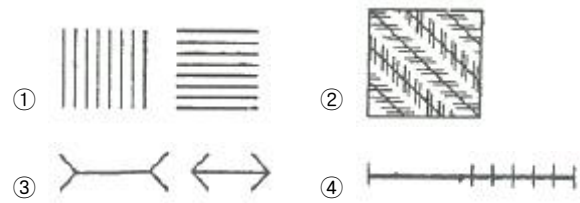
4과목 : 시각디자인실무 이론

61. 컴퓨터 그래픽스의 이미지 작업 시 고려할 사항으로 거리가 먼 것은?
- ① 클립아트를 사용하는 경우 저작권을 확인해야 한다.
 - ② 처음 입력된 이미지의 화질이 최종 결과물의 화질을 결정한다.
 - ③ 가장 높은 화질의 이미지 고해상도가 필요할 때는 고급 인쇄에 사용되는 평판스캐너를 사용해야 한다.
 - ④ 이미지는 출력을 고려하여 작업 크기보다 크게 스캔을 받는다.

62. 기업이 소비자를 시장, 수요, 매출이라는 양적 존재로 보는 방식에서 벗어나 기업 마케팅 활동의 중요한 존재로 파악할 때 가장 먼저 분석하여야 할 것은?
- ① 위험 부담 ② 라이프 스타일
 - ③ 소비자 운동 ④ 매출

63. 신제품 개발의 절차 중 아이디어가 상품화되었을 때 예상되는 이익, 이것을 생산하고 마케팅 하는데 드는 비용, 그리고 결과적으로 얻게 될 이익의 폭을 규명하는 단계는?
- ① 아이디어 설정 ② 사업성 분석
 - ③ 제품개발 ④ 상품화

64. 다음 착시 현상의 그림 중 뮐러 라이어(Muller-Lyer)의 착시 도형에 해당되는 것은?



65. 웹에서 가장 많이 사용되는 이미지 파일의 형식은?
- ① JPG, GIF ② JPG, PDF
 - ③ GIF, AI ④ PNG, PSD

66. 다음 중 글자의 기준선을 나누는 척도, 글자의 크기, 굵기, 자리 등을 결정하는 기준은?
- ① 세리프(Serif) ② 웨일리(Family)
 - ③ 모듈(Modul) ④ 카운터(Counter)

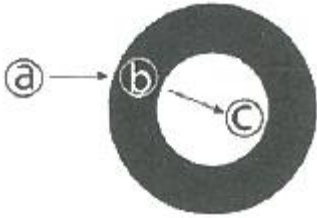
67. 계슈탈트에서 형이나 형태를 쉽게 인지하기 위한 조건으로 옳은 것은?
- ① 단순성, 규칙성, 대칭성, 기억의 용이성
 - ② 복잡성, 질서성, 비대칭성, 기억의 용이성
 - ③ 단순성, 복잡성, 질서성, 기억의 용이성
 - ④ 단순성, 비대칭성, 질서성, 기억의 용이성

68. 포스터가 시각 광고물로서 본격적으로 사용된 역사적 주요 배경은?
- ① 유럽 연극제 포스터의 본격 등장
 - ② 고대 이집트의 도망간 노예 소유주 광고
 - ③ 18세기말에 발명된 석판인쇄기술의 보급
 - ④ UN 인권선언 30주년 기념행사

69. 현대 커뮤니케이션의 특징 중 가장 관련이 적은 것은?

- ① 비언어적 정보량의 증대
- ② 다양한 정보량의 축소
- ③ 대량전달과 빠른 전달속도
- ④ 멀티미디어를 통한 정보의 가공

70. 인쇄제판에서 사용하는 스크린 선수에 대한 설명으로 옳은 것은?
- ① 스크린의 1 cm 폭 안에 들어가 있는 선이나 점의 수
 - ② 스크린의 1 inch 폭 안에 들어가 있는 선이나 점의 수
 - ③ 스크린의 1 cm 정방향의 대각선에 있는 선이나 점의 수
 - ④ 스크린의 1 pt 폭 안에 들어가 있는 선이나 점의 수
71. 자동차에 대한 소비자의 선호도를 스포티한 것과 사치스러운 것 두 개의 속성을 가지고 공간 속 위치를 설정 조사하고자 할 때의 시장 포지셔닝 작성 방법은?
- ① 의미론적 차별화법 ② 다차원적 척도법
 - ③ 체크리스트법 ④ 매트릭스법
72. 아래 그림은 형태의 인식과정을 도식화 한 것이다. ㉠㉡㉢에 들어갈 내용으로 옳은 것은?



- ① ㉠ 물리적 세계 ㉡ 심리적 세계 ㉢ 생리적 세계
- ② ㉠ 물리적 세계 ㉡ 생리적 세계 ㉢ 심리적 세계
- ③ ㉠ 생리적 세계 ㉡ 물리적 세계 ㉢ 심리적 세계
- ④ ㉠ 생리적 세계 ㉡ 심리적 세계 ㉢ 물리적 세계

73. TV 광고의 특성이 아닌 것은?
- ① 움직이는 영상으로 실증적 광고에 적합하다.
 - ② 개인적인 몰입(감정이입)을 유도할 수 있다.
 - ③ 특정인물을 연계시켜 친밀한 이미지로 제품을 소구할 수 있다.
 - ④ 다른 매체에 비해 저렴한 예산으로 다양한 예산편성을 할 수 있다.
74. 꼭두각시, 장난감, 프리즘, 현대의 영화나 TV 등은 어떠한 대상의 연장이라 할 수 있는가?
- ① 시각적 대상 ② 유희적 대상
 - ③ 조작적 대상 ④ 공간적 대상
75. "Good Design is Good Business" 의 의미와 가장 가까운 것은?
- ① 디자인 아키텍처의 중요성
 - ② 디자인 매니지먼트의 중요성
 - ③ 디자인 컨설턴트의 중요성
 - ④ 디자인 크리에이티브의 중요성
76. 어떤 도형을 보고 난 후 인간의 기억은 시간의 흐름에 따라 점차 약화된다. 따라서 빠르게 판단할 수 있고, 쉽게 인식되고 기억되는 형의 디자인으로 옳은 것은?

- ① 기하학적 형 ② 복잡한 형
- ③ 자연계의 형 ④ 추상적 형

77. 마케팅 활동의 사회, 경제적 중요성과 거리가 먼 것은?
- ① 소비자의 수요 및 생활양식의 총족과 지원
 - ② 소비자 커뮤니케이션의 촉진
 - ③ 시간, 장소, 소유 정보효용의 창조
 - ④ 기업 문화의 변화 촉진
78. 형태, 위치, 움직임의 유무 등에 따라 여러 가지로 분류할 수 있는 교통광고의 형태가 아닌 것은?
- ① 네온사인형 광고 ② 포스터형 광고
 - ③ 와이드 칼라형 광고 ④ 액자형 광고
79. 잡지 광고의 정의를 설명한 것 중 잘못된 것은?
- ① 소비자와 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하다.
 - ② 매호가 서로 연관성을 갖고 특성 있는 내용으로 편집, 발행되어야 한다.
 - ③ 일반적으로 주간 이상의 발행 간격을 갖는 서적형태의 정기 간행물이라고 볼 수 있다.
 - ④ 본질적으로 신문과 유사한 매스커뮤니케이션 매체의 하나로 특정한 제목을 가지고 일정한 간격으로 간행된다.
80. 브랜드 아이덴티티(Brand Identity)의 구성요소로 거리가 먼 것은?
- ① 브랜드 슬로건(Brand Slogan)
 - ② 브랜드 로고타입(Brand Logotype)
 - ③ 가격(Price)
 - ④ 네이밍(Naming)

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