

1과목 : 시각디자인론

1. 주지상표 여부의 판단 요소가 아닌 것은?

- ① 상표의 사용기간 ② 매출 및 시장점유율
- ③ 상표의 사용방법 ④ 유통기한 표시

2. 아이디어의 발상방법 중 본래의 의도와 반대되는 표현에 의해 상대방의 자각을 유도해내는 반어적 태도 또는 방식을 일컫는 용어는?

- ① 풍자(satire) ② 아이러니(irony)
- ③ 아이리스 인(iris in) ④ 아이디얼리즘(idealism)

3. 캐릭터디자인 중 일본에서 발달된 인물 캐릭터의 형태로 실제 비율을 무시하여 머리가 전체의 2분의 1을 차지하고 인상의 특징을 강조하여 몸을 작게 한 일종의 변형구조로 된 캐릭터의 유형은?

- ① DM 캐릭터 ② SD 캐릭터
- ③ Fancy 캐릭터 ④ Dolls 캐릭터

4. 창조적 아이디어 발상법으로 쓰이지 않는 것은?

- ① 입출력법(Input-Output)
- ② 브레인스토밍(Brain Storming)
- ③ 시넵틱스(Synectics)
- ④ ST법(Sensitivity Training)

5. 교통광고(transportation advertising)의 가장 큰 특징은?

- ① 무조건적 노출 ② 속도성
- ③ 대량전달 ④ 기록 보관성

6. 아이디어가 불현 듯 떠오르는 사고과정의 한 유형을 무엇이라 지칭하는가?

- ① 영감(Inspiration) ② 잠복(Incubation)
- ③ 분석(Analysis) ④ 검증(Verification)

7. 시각디자인을 기능별로 분류하였을 때 설명과 내용으로 알맞지 않은 것은?

- ① 지시적 기능: 신호, 문자, 활자, 통계, 도표, 지도, 패키지 등 어떤 것을 가리키거나 문제 해결의 내용을 포함하고 있는 것
- ② 설득적 기능: 포스터, 신문광고, 잡지광고, TV광고, C.G와 같이 일정대상을 감화시켜 소기의 목적을 이루기 위한 것
- ③ 상징적 기능: 심벌마크, 패턴, 일러스트레이션 등으로 시각적인 언어로 표현되는 것
- ④ 기록적 또는 표현적 기능: 사진, 영화, TV 등과 같은 것으로 오늘날 기술발달로 확대되고 있는 것

8. 저작권법상 저작권재산권의 보호기간은?

- ① 저작자의 생존하는 동안과 공표된 때부터 40년간
- ② 저작자의 생존하는 동안과 공표된 때부터 70년간
- ③ 저작자의 생존하는 동안과 사망 후 40년간
- ④ 저작자의 생존하는 동안과 사망 후 70년간

9. 바우하우스의 교육과정에 속하지 않는 것은?

- ① 회화 분석 교육
- ② 자유로운 구성과 표현기법 교육
- ③ 복고풍 수공예 장식교육

④ 형태 교육

10. 산업디자인진흥법에 의거하여 상품의 외관, 기능, 재료, 경제성 등을 종합적으로 심사하여 디자인의 우수성이 인정된 상품에 부여하는 제도는?

- ① KS 마크 ② G 마크
- ③ IDEA 마크 ④ GD 마크

11. 잡지와 같은 지속적인 출판물 제작 시, 인쇄물의 시각적 질서와 일관성을 유지하고 작업시간을 절약하고 지면에 통일감을 부여하는 레이아웃의 수단은?

- ① 스탠다드(Standard) ② 그리드(Grid)
- ③ 모듈(Module) ④ 폼(Form)

12. 기업이미지의 SWOT분석에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 강점요인 ② 약점요인
- ③ 기회요인 ④ 포지셔닝

13. 근접성(Proximity)의 설명으로 틀린 것은?

- ① '게슈탈트의 지각 원리' 중 하나이다.
- ② 가까운 것들끼리 묶어놓으면 디자인의 복잡성이 늘어나고 요소들 사이의 연관성이 약화 된다.
- ③ 레이아웃이 인접해있으면 서로 특별한 관계가 있다는 뜻이 돼서 레이아웃 디자인으로 생각해야 할 경우가 있다.
- ④ 디자인에서 연관성으로 나타내는 가장 강력한 도구 중 하나이고 일반적으로 경쟁관계에 있는 다른 시각적 단위(예, 유사성)보다 강력한 힘을 발휘한다.

14. 편집디자인의 요소가 아닌 것은?

- ① Planning ② Layout
- ③ Typography ④ Signal

15. 디자인운동과 국가의 연결이 옳은 것은?

- ① DWB - 벨기에 ② De Stijl - 독일
- ③ Art Nouveau - 이태리 ④ Secession - 오스트리아

16. 브레인스토밍(Brain Storming)의 기본 규칙에 해당되지 않은 것은?

- ① 어떤 아이디어도 비판하지 않는다.
- ② 자유분방하게 많은 아이디어를 도출한다.
- ③ 엉뚱하고 와일드한 아이디어도 좋다.
- ④ 독창적인 아이디어 개발을 위한 고객의 제안을 통합하는 과정이다.

17. 모듈러(modular)와 관련 있는 것은?

- ① 장식미 ② 황금척도
- ③ 동적 균형 ④ 신조형 양식

18. 디자인프로세스의 문제수립과 분석 등에 해당하는 과정은?

- ① 계획 ② 발견
- ③ 창조 ④ 적용

19. 소비자들이 직접 생산자의 입장이 되어 아이디어를 풀어 놓기 작하면서, 스스로 제품을 창조하는 소비자를 일컫는 용어는?

- ① 아티젠 ② 커스토머
- ③ 크리슈머 ④ 컨슈머

20. 디자인보호법상 디자인등록을 받을 수 있는 디자인은?
- ① 국기, 국장, 군기, 훈장, 포장, 기장 기타 공공기관 등의 표장과 유사한 디자인
 - ② 디자인이 주는 의미나 내용 등이 일반인의 통상적인 도덕관념에 어긋나는 디자인
 - ③ 타인의 업무에 관계되는 물품과 혼동되는 디자인
 - ④ 물품의 형상, 모양, 색채, 또는 이들을 결합한 것으로 시각을 통해 미감을 일으키게 하는 디자인

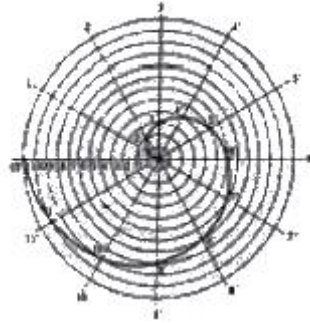
2과목 : 조형심리학

21. 일직선상을 하나의 원이 미끄러지지 않고 굴러갈 때 원 위의 한 점이 그리는 곡선은?
- ① 아르키메데스 와선 ② 인벌류트 곡선
 - ③ 사이클로이드 곡선 ④ 트로코이드 곡선
22. 작품 평가자 간의 오차를 유발시키는 선입견 중 후광효과(halo effect)에 대한 설명으로 옳은 것은?
- ① 평가자 자신의 특징과는 반대 방향으로 평가한다.
 - ② 잘 알지 못하는 대상 등은 중성적 평가를 하려고 한다.
 - ③ 숙지하고 있는 혹은 자아관여가 강한 대상을 좋게 평가한다.
 - ④ 우수한 사람이라는 인상을 받으면 그 사람이 어떤 행동을 하더라도 높이 평가하려고 한다.
23. 치수기입 시 지름을 나타내는 기호는?
- ① \emptyset ② R
 - ③ T ④ C
24. 시각적 특성에 따라 정보를 그루핑 하는, 그루핑 법칙(Gestalt grouping laws)에 적용되지 않는 성질은?
- ① 유사성 ② 공간성
 - ③ 폐쇄성 ④ 연속성
25. 심리학자 루빈(Rubin)이 말한 '일반적으로 바탕에 대한 도형이 되기 쉬운 조건'과 거리가 먼 것은?
- ① 시야의 중앙을 차지함
 - ② 큰 형태 보다는 작은 형태
 - ③ 이질성이 있는 것 보다는 동질성이 있는 것
 - ④ 에워싸고 있는 형태보다 에워싸여진 형
26. 다음 내용에 해당하는 것은?(문제 오류로 가답안 발표시 1번으로 발표되었지만 확정답안 발표시 1, 3, 4번이 정답처리 되었습니다. 여기서는 가답안인 1번을 누르시면 정답 처리 됩니다.)

점 4개를 볼 때 단순한 점 4개로 보지 않고 사각형으로 연결해서 지각하며 여기에 점 4개가 더해지면 사각형이 두 개 있는 것이 아니라 자연스럽게 원형으로 인지된다. 이러한 현상은 전자의 경우는 사각형으로 보는 것이 자연스럽고 후자의 경우는 원형으로 보는 것이 더 자연스럽기 때문이다.

- ① 간결성의 법칙 ② 유사성의 법칙
- ③ 연속성의 법칙 ④ 폐합의 법칙

27. 다음 그림과 같은 곡선은?



- ① 쌍곡와선 ② 아르키메데스와선
- ③ 5각형법 와선 ④ 대수와선

28. 피보나치(Fibonacci) 수열과 관계가 없는 것은?

- ① 조개의 단면 ② 솔방울의 구조
- ③ 나뭇잎의 형 ④ 표범의 무늬

29. 음악 작곡가들이 사용한 실험심리학의 응용 방법들과 거리가 먼 것은?

- ① 잔상현상에 의한 색채의 전이와 변화
- ② 과학기술의 응용 또는 산업기계를 차용한 스타일
- ③ 망막의 과잉부하가 가져오는 격한 운동감
- ④ 도지반전에 의한 원근 감각의 혼란

30. 에스테티카(Aesthetica)에서 총체적인 감성적 인식을 구성하는 구획이 아닌 것은?

- ① 질서 ② 사유
- ③ 발상 ④ 기호화

31. 벨라인(D. Berlyne)은 미학적 즐거움의 심리학적 근원을 무엇이라고 설명했는가?

- ① 심리적 각성 ② 심리적 선호
- ③ 심리적 복잡성 ④ 심리적 욕구의 승화

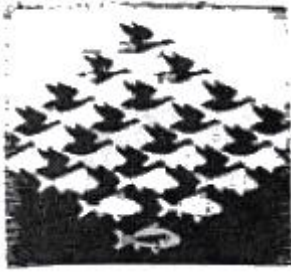
32. 디자인의 원리 중 공간에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 공간감이나 거리감을 나타내는 가장 쉬운 방법은 습기에 차이를 주는 것이다.
- ② 원근에 의한 공간표현방법으로 직선원근법, 대기원근법, 과장원근법, 다각원근법 등이 있다.
- ③ 공간표현방법으로 크기, 원근, 중첩, 투명에 의한 표현방법이 있다.
- ④ 두 도형 사이에 일어나는 전후의 깊이에 대한 착각은 강조에 의한 표현방법이다.

33. 다음 중 모든 변의 길이가 같고 내각의 크기가 모두 같은 형을 통틀어 무엇이라고 하는 가?

- ① 직사각형 ② 사다리꼴
- ③ 마름모꼴 ④ 정다각형

34. 다음 그림의 가운데 부분은 '새'로 보이기도 하고 '물고기'로 보이기도 하는데 이것은 형태주의 심리학의 어떤 원리를 응용한 것인가?

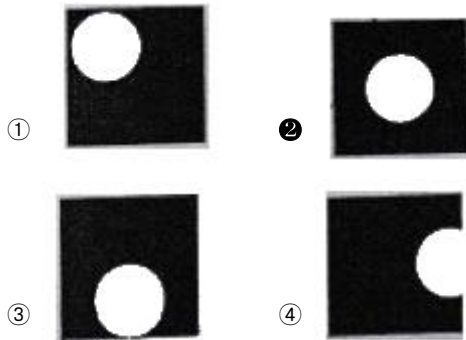


- ① 전경과 배경의 원리
- ② 좋은 형태의 원리
- ③ 유사성의 원리
- ④ 근접성의 원리

35. 두 개 이상의 패턴이 30° 이하의 각도로 겹치며 나타는 패턴은?

- ① 문자형 패턴
- ② 기호적 패턴
- ③ 무아레 패턴
- ④ 나선형 패턴

36. 움직임이 없고 어떤 감정도 나타나지 않는 효과를 주는 형의 배치(Position)는?



37. 미의 탐구 영역을 설명하는 것 중 다른 하나는?

- ① 정신성과 자유가 존재한다.
- ② 노력하지 않는 완전성을 가지고 있다.
- ③ 인간의 활동에서 나오는 소산이다.
- ④ 아름다움을 예술을 통해 표현한다.

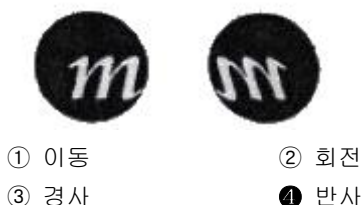
38. 예술의 기능에 대한 설명이 아닌 것은?

- ① 무엇보다 예술은 미를 산출한다.
- ② 예술은 물질과 정신에 형식을 부여한다.
- ③ 예술은 재현, 재생이며, 표현이다.
- ④ 예술은 미적 경험을 필요로 하지 않는다.

39. 시지각의 원리 중 니콜슨의 작품 '정물'에서 강조된 디자인의 원리는?

- ① 선
- ② 채색
- ③ 변화
- ④ 통일

40. 그림과 같은 대칭 운동은?



- ① 이동
- ② 회전
- ③ 경사
- ④ 반사

3과목 : 광고학

41. 기업이 소비자와 유효하게 교류하기 위해서는 먼저 소비자의 생활양식(Life Style)을 파악해야 하는데 Life Style과 관계가 없는 것은?

- ① 사회 - 경제적 배경에 따라서 결정
- ② 활동 - 일과 여가시간에 하는 것
- ③ 시장반응 - 상품의 성장단계와 경쟁상태
- ④ 의견 - 사회적 쟁점에 대한 견해 및 자기평가

42. TV 광고의 특징이 아닌 것은?

- ① 여러 소비자에게 도달 가능
- ② 시청 시간별 세분화 가능
- ③ 창조성의 제약이 없음
- ④ 높은 회전율

43. 프로모션에 관한 설명으로 틀린 것은?

- ① 프로모션은 전략적으로 장기적인 판매 또는 이용의 추진을 목표로 한다.
- ② 프로모션의 주요 목표는 브랜드 구매 의도를 높이는 것이다.
- ③ 프로모션을 통해 시험사용이나 반복구매를 증가시킬 수 있다.
- ④ 가격 프로모션을 자주 할 경우 브랜드 이미지에 부정적인 영향을 미칠 수 있다.

44. 광고대행사의 업무 중 조사국에서 주로 하는 일은?

- ① 광고기획서 작성 및 프레젠테이션
- ② 광고물의 시안 및 제작물의 관리보관
- ③ 시장동향 및 경쟁제품 분석
- ④ 광고주 연락을 유지하는 어카운트서비스와 신규매체 개발

45. 문자가 가지는 기호 능력을 통하여 사람들이 그 의미하는 바를 전달받게 되는 광고메시지의 요소는?

- ① 섬네일(Thumbnail)
- ② 카피(Copy)
- ③ CM 플래너(CM Planner)
- ④ 콘티 라이터(Conti writer)

46. 다음 광고매체 중 쌍방향 커뮤니케이션의 형태는?

- ① 신문
- ② 잡지
- ③ 라디오
- ④ 인터넷

47. 광고의 경제적 기능이 아닌 것은?

- ① 광고는 대량생산을 촉진하여 경제성장에 기여하는 경우가 많다.
- ② 광고는 자원의 분배에 영향을 준다.
- ③ 광고는 상품을 차별화함으로써 기업의 독점력을 높이는 역할을 한다.
- ④ 광고는 사회변화에 중요한 영향력을 행사한다.

48. 방송매체의 장점이 아닌 것은?

- ① 오락매체, 가족매체로서의 성격이 강하다.
- ② 수용자의 선택권이 자유롭다.
- ③ 전달되는 내용이 간결하고 압축적이다.
- ④ 현실성과 친근감이 매우 높다.

49. 광고 크리에이티브 전략이 아닌 것은?

- ① 마케팅전력을 토대로 수립되어야 한다.
- ② 마케팅 전략의 상위개념이다.
- ③ 소비자에게 전달해야 할 핵심적인 메시지이다.
- ④ 전략은 브리프(brief)로 문서화되어야 한다.

50. 그린 마케팅의 개념이 아닌 것은?

- ① 기업 활동의 기능과 목표를 환경적인 가치 위에서 운영
- ② 소비자들의 단순한 욕구나 수요충족을 지향하는 마케팅
- ③ 인간과 자연의 상호 의존성에 초점을 맞춘 마케팅
- ④ 공해 물질 배출량이 적거나, 폐기물을 재활용한 녹색 상품 개발

51. 시장세분화를 하는 데는 다양한 세분화 변인들이 이용될 수 있다. 다음 중 세분화 변인들에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 인구 구조 변인으로 연령, 성별, 인종, 세대 형태, 주택 소유 형태, 교육, 직업, 소득 등이 있다.
- ② 소비자의 라이프 스타일에 따른 시장세분화는 심리 구조적 세분화이다.
- ③ 같은 지역에 사는 사람은 유사한 필요를 공통적으로 갖는다는 데서 지리 구조적 세분화를 할 수 있다.
- ④ 행동특성에 따른 세분화는 특정한 광고 소구에 반응하는 소비자만을 목표 시장으로 삼는 다.

52. 사람들의 태도나 행동에 직간접적으로 영향을 주는 모든 집단을 말하는 것으로, 특히 사람들의 구매행동에 중요한 영향을 미치는 것은?

- ① 준거집단 ② 소비자
- ③ 사회계급 ④ 문화

53. 포지셔닝(Positioning)에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 문제의 개요를 파악하고 기존문헌과 자료수집을 시작하는 것
- ② 자유로운 발상력과 이상적인 비판력을 분리시키는 것
- ③ 프로덕트 아이디어를 기술적으로 실현 가능한 것으로 만들어가는 것
- ④ 상품이나 기업을 소비자의 마음속에 어떻게 자리잡게 만들 것인가 하는 전략

54. 통합 마케팅 커뮤니케이션(IMC)의 개념과 가장 관계없는 것은?

- ① SP ② PR
- ③ PC ④ DM

55. 다음 중 광고의 종류가 아닌 것은?

- ① 광고 소구 내용별 분류인 상품광고, 기업광고
- ② 광고 대상별 분류인 소비자광고, 산업광고, 유통광고
- ③ 광고 형식별 분류인 자의적 광고와 타의적 광고
- ④ 광고 매체별 분류인 인쇄광고, 전파광고, 옥외광고, 인터넷광고

56. 다음 보기에서 설명하고 있는 것은?

크리에이티브 작업에 필요한 핵심요소들만 선별해서 요약 정리한 서식으로 크리에이티브의 방향을 잡아주는 나침반과 같은 역할을 하며, 광고주와 마케팅, AE, 제작 등 스태프들이 구체적인 작업에 들어가기 전에 같은 목표와 전략을 서식으로 작성하며 공유함으로써 같은 방향으로 가고자 약속하는 하나의 롤이다.

- ① Creative Platform ② Creative Concept
- ③ Creative Brief ④ Creative Idea

57. 잡지 광고의 특성에 해당되지 않는 것은?

- ① 광고의 반응이 상당히 완만하다.
- ② 4대 매체 중 매체에 대한 소비자의 신뢰감이 가장 높다.
- ③ 독자의 광고 선택성이 있고, 강한 관심을 끌 수 있다.
- ④ 설득 소구력이 크며, 논리부여에 적합하다.

58. 광고회사의 업무 중 스포츠 마케팅, 박람회, 전시회, 콘서트 등의 이벤트와 점두간판, 옥외광고 등의 P.O.P(point of purchase)광고를 다루는 부문은?

- ① 기획부문 ② SP부문
- ③ PR부문 ④ 크리에이티브 부문

59. 라이프스타일에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 라이프스타일은 소비자 개개인의 생활방식을 이해하는데 초점을 두고 있다.
- ② 라이프스타일은 소비자들이 시간을 소비하는 방법, 관심사, 그리고 소비자들의 의견에 의해 확인되는 생활의 유형을 의미한다.
- ③ 라이프스타일에 따라 소비자 행동을 예측할 수 있다.
- ④ 유사한 라이프스타일을 가지는 소비자집단을 파악하여 시장을 세분화할 수 있다.

60. 다음 ()안에 들어갈 내용으로 옳은 것은?

커뮤니케이션 채널(광고매체)은 발신자가 수신자에게 메시지를 전달하는데 사용되는 수단을 말하며, 커뮤니케이션 채널은 크게 ()과/와 비인적 채널(nonpersonal channel)로 나누어진다.

- ① 송수신자(sender-receivers) ② 채널(channel)
- ③ 인적채널(personal channel) ④ 메시지(message)

4과목 : 색채학

61. 오스트발트 등가색환에 있어서의 조화를 기호로 나타낸 것 중 보색조화에 해당하는 것은?

- ① 2ic - 4ic ② 8ni - 14ni
- ③ 4Pg - 12Pg ④ 2Pa - 14Pa

62. 적색에 백색의 색료를 혼합했을 때 채도의 변화는?

- ① 낮아진다. ② 혼합하기 전과 같다.
- ③ 높아진다. ④ 조금 높아진다.

63. 검정 사각형 사이로 백색 띠가 교차하는 공간 중앙에 회색 잔상이 느껴지게 되는데 이와 같은 현상은?



- ① 푸르킨에 현상 ② 동화현상
- ③ 융합현상 ④ 허먼 그리드 현상

64. 두 색이 부조화한 색일 경우, 공통의 양상과 성질을 가진 것으로 배색하면 조화한다는 저드(D. B. Judd)의 색채조화 원리는?

- ① 질서의 원리 ② 속지의 원리
- ③ 유사성의 원리 ④ 비모호성의 원리

65. 먼셀(Munsell)표기법에 맞는 물체색의 3속성은?

- ① 색채, 혼색, 현색 ② 색상, 명도, 채도
- ③ 색각, 색감, 색약 ④ 색상, 순도, 흰색도

66. 오스트발트(Ostwald) 조화론의 등색상삼각형의 조화가 아닌 것은?

- ① 등순색계열의 조화 ② 등백색계열의 조화
- ③ 등흑색계열의 조화 ④ 등명도계열의 조화

67. 7YR에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① Y와 R의 중간 색상으로 R에 더 가깝다.
- ② Y와 R이 같은 비율로 혼합되어 있다.
- ③ Y와 R의 중간 색상으로 Y에 더 가깝다.
- ④ 직관적 표기법으로 알 수가 없다.

68. 혼합되는 각각의 색 에너지(energy)가 합쳐져서 더 밝은 색을 나타내는 혼합은?

- ① 감산혼합 ② 중간혼합
- ③ 가산혼합 ④ 색료혼합

69. 다음 중 감법혼색과 관련이 있는 것은?

- ① 오프셋(offset) 인쇄 ② 3원색은 Red, Green, Blue
- ③ 3원색의 혼합색은 백색 ④ 색광의 혼합

70. 문·스펜서의 조화분류에서, 미도(美度)를 설명한 것으로 틀린 것은?

- ① 균형있게 선택된 무채색의 배색은 아름다움을 나타낸다.
- ② 동일색상은 조화롭다.
- ③ 같은 명도의 조화는 미도가 높다.
- ④ 색상, 태도를 일정하게 하고 명도만 변화시키는 경우 많은 색상 사용시 보다 미도가 높다.

71. 한국산업표준(KS)을 기준으로 기본색 빨강의 색상범위에 해당하는 것은?

- ① 5RP 3.5/4.5 ② 5YR 8/4
- ③ 10R 9/5 ④ 7.5R 4/14

72. 영·헬름홀츠의 3원색설에 관한 설명으로 옳은 것은?

- ① 세 가지 시세포가 망막에 분포하여 여러 가지 색지각이 일어난다는 설이다.
- ② 반대색설이라고도 한다.
- ③ 이화작용과 동화작용에 의해서 색각이 이루어진다.

④ 순응, 대비, 잔상현상으로 색각 현상을 설명할 수 있다.

73. 똑같은 에너지를 가진 각 파장의 단색광에 의하여 생기는 밝기의 감각은?

- ① 시강도 ② 명순응
- ③ 색순응 ④ 항상성

74. 기억색에 대한 설명으로 가장 옳은 것은?

- ① 대상의 실제색과 같게 기억한다.
- ② 대상의 표면색보다 선명하게 기억한다.
- ③ 대상의 실제색보다 더 채도가 낮은 것으로 기억한다.
- ④ 대상의 실제색보다 색상차를 크게 기억한다.

75. 어두운 색 가운데서 대비되어진 밝은색은 한층 더 밝게 느껴지고, 밝은색 가운데 있는 어두운 색은 더욱 어둡게 느껴지는 현상은?

- ① 동화 현상 ② 색상 대비
- ③ 명도 대비 ④ 채도 대비

76. 색채계획의 과정에서 색채 심리 분석에 해당하지 않는 것은?

- ① 색채 이미지 측정 ② 유행 이미지 측정
- ③ 상품 이미지 측정 ④ 형태 이미지 측정

77. 조명이나 관측조건이 달라도 주관적 색채 지각으로는 물체색의 변화를 느끼지 못하는 현상은?

- ① 색의 항상성 ② 색의 시인성
- ③ 색의 주목성 ④ 색의 연색성

78. 색채 조절의 효과로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 마음의 안정을 찾는다.
- ② 일의 능률을 향상시킨다.
- ③ 눈과 정신의 피로를 완화시킨다.
- ④ 개인의 취향을 반영할 수 있다.

79. 보색에 관한 설명으로 옳은 것은?

- ① 두 색을 혼합했을 때 무채색이 되는 색을 보색이라 한다.
- ② 색상환에서 서로 인접한 색이다.
- ③ 먼셀 색상환에서 빨강의 보색은 파랑이다.
- ④ 가법혼색에서 초록의 보색은 노랑이다.

80. 스캔된 원본의 색들과 인쇄된 출력물의 색들을 맞추기 위한 색채관리시스템(Color Management System, CMS)의 기준이 되는 색공간은?

- ① RGB 색체계 ② CMYK 색체계
- ③ CIE XYZ 색체계 ④ HSB 색체계

5과목 : 사진 및 인쇄제판론

81. 제판 감광 재료 중에서 네거티브 PS판과 와이프온판에 현재 가장 많이 사용되지 않는 감광재료는?

- ① 디아조 수지 ② 광가교형 감광성수지
- ③ 광중합형 감광재료 ④ 중크롬산염 콜로이드

82. 섬유의 표면을 아교, 송진, 녹말, 합성수지와 같은 교질 재

- 료로 피복시키는 종이 제조공정은?
- ① 고해(beatting) ② 사이징(sizing)
 ③ 전충(loading) ④ 착색(coloring)
83. 구성, 조립, 편집의 뜻으로 사진에서 둘 이상의 화면을 창조적인 순서로 결합시켜 현실과는 다른 새로운 장면이나 사상적 내용을 표현하는 방법은?
- ① 콜라주(collage) ② 몽타주(montage)
 ③ 모자이크(mosaic) ④ 파피에 콜레(papier colle)
84. 유리재질의 제품 촬영 시 주의해야 할 사항으로 옳은 것은?
- ① 직사광을 사용하여 난반사를 만들어 주어야 한다.
 ② 유리제품에는 반드시 확산광을 사용하지 않는다.
 ③ 피사체의 경계선에는 밝거나 검은선이 생기지 않도록 한다.
 ④ 불필요한 빛과 주위의 배경이 유리에 반사되지 않도록 한다.
85. 디지털 인쇄의 특징으로 옳지 않은 것은?
- ① 친환경 인쇄가 가능하다.
 ② 공정이 단축되고 인쇄시간이 짧다.
 ③ 데이터의 변경 수정이 어렵지만 보관은 용이하다.
 ④ 다품종 소량 생산의 인쇄출판시스템에 적합하다.
86. 화학펄프의 배합률이 70% 이상이고 나머지는 쇠목펄프로 구성되어 있으며 교과서, 사적, 잡지 본문 등에 많이 사용하는 종이는?
- ① 갱지 ② 상갱지
 ③ 상질지 ④ 중질지
87. 다음 중 일반적으로 그라비아인쇄 방식을 사용하는 인쇄물은?
- ① 지폐 ② 신문
 ③ 박스 ④ 캘린더
88. MQ 현상약의 주성분은?
- ① 메틀과 페니돈 ② 메틀과 아황산나트륨
 ③ 메틀과 하이드로퀴논 ④ 페니돈과 하이드로퀴논
89. 헬레이션 방지층의 주된 역할은?
- ① 잠상 형성 방지
 ② 필름의 신축 방지
 ③ 현상 시 화학반응 방지
 ④ 필름베이스에서 빛의 반사 방지
90. 촬영, 현상된 필름과 같은 크기로 인화하는 것을 무엇이라 하는가?
- ① 확대인화 ② 밀착인화
 ③ 시험인화 ④ 부분인화
91. 플래시의 가이드넘버(GN)가 80이고 촬영거리가 10m일 때 적정 조리개 수치는?(단, GN는 거리의 단위가 m인 경우로 계산한다.)
- ① F4 ② F5.6
 ③ F8 ④ F11

92. 잉크를 피인쇄체에 부착시키기 위해 압력을 가하는 방법이 아닌 것은?
- ① 평압식 ② 윤전식
 ③ 발포식 ④ 원압식
93. 사진이나 인쇄 화상의 진하고 열은 정도를 객관적으로 나타내기 위한 척도는?
- ① 농도 ② 광택
 ③ 콘트라스트 ④ 그라데이션
94. 피사체 심도를 조절하는 방법과 가장 거리가 먼 것은?
- ① 조리개 조절 ② 조영거리 조절
 ③ 촬영거리 조절 ④ 렌즈의 초점거리 조절
95. 컬러네거티브 필름의 현상약품에 해당되는 것은?
- ① C - 41 ② E - 6
 ③ D - 72 ④ D - 76
96. 태양이나 밝은 전구와 같은 강한 광원이 사진에 포함되었을 때 화면상에 조리개 모양의 이미지가 만들어지는 현상은?
- ① 고스팅(ghosting) ② 비네팅(vignetting)
 ③ 솔라리제이션(solarizing) ④ 이레디에이션(irradiation)
97. 렌즈의 조리개를 극단적으로 조이면 해상도가 떨어지는 원인은?
- ① 빛의 회절 ② 빛의 간섭
 ③ 빛의 굴절 ④ 빛의 산란
98. 면적이 같고, 깊이를 다르게 하여 잉크가 묻는 양을 변화시켜 주는 그라비아 제판법은?
- ① 망점 그라비아 ② 덜젠 그라비아
 ③ 컨벤셔널 그라비아 ④ 하드 도트 그라비아
99. 인쇄의 4방식에 해당하지 않는 것은?
- ① 오프셋인쇄 ② 스크린인쇄
 ③ 잉크젯인쇄 ④ 그라비아인쇄
100. 패닝기법에 대하여 가장 올바르게 설명한 것은?
- ① 피사체의 움직임에 따라 카메라를 함께 움직이면서 촬영하는 기법
 ② 피사체는 움직이고 카메라는 고정하여 촬영하는 기법
 ③ 카메라는 움직이고 피사체는 고정하여 촬영하는 기법
 ④ 피사체와 카메라를 동시에 고정하여 촬영하는 기법

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
④	②	②	④	①	①	②	④	③	④
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
②	④	②	④	④	④	②	②	③	④
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
③	④	①	②	③	①	②	④	②	③
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
①	④	④	①	③	②	②	④	④	④
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
③	④	①	③	②	④	④	②	②	②
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
④	①	④	③	③	③	②	②	①	③
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
④	①	④	③	②	④	③	③	①	③
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
④	①	①	②	③	④	①	④	①	③
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
④	②	②	④	③	④	①	③	④	②
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
③	③	①	②	①	①	①	③	③	①