

[정답]

문항	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
정답	④	④	⑤	③	①	⑤	②	②	③	③
문항	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
정답	⑤	①	②	⑤	④	③	②	④	③	⑤

[해설]

1. [정답] ④

[출제의도] 캐릭터 디자인의 종류에 대한 이해

[해설] 제시문의 캐릭터의 키워드는 세계박람회의 캐릭터와 행사 개최를 위한 캐릭터로 찾을 수 있으므로, 프로모션 캐릭터 용어를 알고 있는가를 묻고 있다. 게임 캐릭터는 게임에 등장하여 게임을 전개할 때 필수적인 캐릭터이고, 팬시는 문구류나 기념품 류의 제품에 적용하는 가상의 대상(캐릭터)을 말한다. 애니메이션 캐릭터는 애니메이션에서 역할을 부여하여 이야기를 효과적으로 전달하는 데 사용된다.

2. [정답] ④

[출제의도] 포스터디자인에 적용된 시각적 조형 표현에 대한 이해

[해설] 포스터의 키워드는 비만 예방 홍보와 관련된 보건 교육 및 건강 캠페인에 활용이다. <보기> 가.의 설명 중 울동감은 관계없다. 울동감을 위해서는 일정한 단위 형태의 반복이 있어야 한다. 다.에서 타이포그래피를 헤드라인에 적용하고 있긴 하나, 이미지를 타이포그래피로 표현하고 있지는 않다.

3. [정답] ⑤

[출제의도] 주어진 조건에 맞는 공예 재료와 기법에 대한 이해

[해설] 제시문의 제작 조건을 찾으면 단순한 가공방법과 함께 재료는 나무를 사용하며, 정원이라는 콘셉트에 맞게 상징성이 강조되어야 한다는 것이다. ①의 칠보는 금속공예 기법이므로 잘 못되었고, ②의 직조는 직물공예 기법, ④의 주조는 금속공예 기법이므로 역시 잘 못되었다. ④의 나전칠기 기법은 목공예의 마감기법으로 옳다고 볼 수 있으나, 가장 기본적인 제작 조건 중에 단순한 가공방법이라는 부분과 맞지 않는다. 칠기는 여러번의 반복적 칠 작업과 함께 전복 껍데기

를 얇게 갈아내는 작업이 매우 번거롭다는 특징이 있다.

4. [정 답] ③

[출제의도] 디자인의 성립과 사례의 적용에 대한 이해

[해 설] 제시문은 자연물(유기적 형태)의 형태를 모방하여 기능적(인공적)형태로 디자인하고 있다. 유리재료의 특성에 맞춰 고온으로 녹여 원하는 형태를 가공하였다. <보기> ㄱ의 정수비는 기계생산에 알맞은 직선형태를 암시하는 것이므로 잘못되었고, ㄴ의 머릿속에 구현된 아이디어를 실제작품으로 만들어내는 과정이 완료된 것이므로 실체화 과정이다.

5. [정 답] ①

[출제의도] 디자인의 원리에 대한 이해

[해 설] 두 작품에 공통적으로 나타난 디자인의 원리는 비대칭 균형이다. ①을 제외한 나머지는 모두 균형적 화면 배치가 느껴지고 있다.

6. [정 답] ⑤

[출제의도] 아이덴티티 디자인의 기본 시스템에 대한 이해

[해 설] 제시 자료의 키워드 심볼 마크, 로고 타입, 엠블럼, 국가의 특징적 실존물에서 아이디어를 가져온 형태와 콘셉트로 정리할 수 있다. <보기> ㄱ에서 로고 타입은 정상적 활용으로 실험적 형태를 찾을 수 없다. 오히려 심볼 마크에서 실험적 형태를 느끼는 것이 옳다. ㄴ에서 심볼 마크는 비정형의 도형으로 왜곡하는 기법을 도입했으므로 황금비가 적용되었다고 볼 수 없다. 로고타입, 색상, 심볼마크 등은 아이덴티티 디자인에서 기본 시스템이 되며, 그 것들을 응용하여 차량이나 메모지, 제복 등의 응용 시스템에 다양하게 적용된다.

7. [정 답] ②

[출제의도] 근대 디자인 운동의 조형적 특징에 대한 이해

[해 설] 제시문의 키워드는 근대 디자인, 산업혁명기 영국에서 발생된 산업화에 저항하고 인간성 회복을 추구한 것으로 정리된다. 모리스에 의해 시작되었는데, 산업혁명이 완성되어가고 기계 생산품이 넘쳐나면서 일품생산의 만족감과 예술적 품미를 잃고 살아가는 대중들의 미 의식을 적극적으로 계몽하고자 하였다. 직선적이고 조잡한 기계생산을 멀리하고 최대한 수공예에 의한 예술성을 가미하여 고품질의 만족감을 줄 수 있도록 복잡한 형태인 식물의 유기적 형태의 패턴에 집중했다. 결국, 여기서는 미술 공예 운동의 조형적 특징을 갖는 식물의 패턴과 수작업으로만 생산이 가능한 형태들을 찾으려 한다. ①은 신조형 주의(데스틸)의 작

품, ③은 미래파의 타이포그래피, ④는 오스트리아의 분리파로 분류되는 클림트 작품, ⑤는 팝디자인 작가인 해링의 작품이다.

8. [정 답] ②

[출제의도] 도자기 공예 기법에 대한 이해

[해 설] 제시문의 키워드를 찾아보면, 점토를 구워 만드는 방법 즉, 테라코타 기법임을 알 수 있다. 테라코타는 방법상 토기로 분류되며 비교적 낮은 온도(900도 정도)에서 구워 낸 것을 완성품으로 인정한다. 처음부터 초벌구이만 할 것을 전제로 하기 때문에 테라코타 기법이 되는 것이고, 재벌구이까지 염두에 두었다면 초벌구이라 하여도 된다. 흙은 한 번 구어내면 소성을 잃어버리므로 재성형이 불가능하고, ③의 도기에 토기가 포함되나, 현대에 와서 토기와 도기를 구분하는 경향이 있으므로, 토기에 비해 좀 더 단단하거나 유약을 사용했는지 여부 등에 따라 도기 명칭을 사용하기도 한다. ④의 물레 성형은 회전체 성형 즉, 좌우 대칭형태의 성형에 사용된다.

9. [정 답] ③

[출제의도] 공공 디자인의 고려사항에 대한 이해

[해 설] 제시 자료에서 사용자를 위한 벽화(수퍼그래픽)를 적용하여 새로운 문화적 이미지로 환경의 질 개선이 키워드로 등장한다. <보기> 다.의 유도사인 시스템은 언급되고 있지 않다.

10. [정 답] ③

[출제의도] 외국의 현대 디자인의 국가별 특징에 대한 이해

[해 설] (가)는 미국, (나)는 독일 디자인에 대한 설명이다. ①은 스칸디나비아, ②, ④는 이탈리아, ⑤는 팝디자인에 대한 포괄적 설명이다. 미국의 경우, 실용주의 바탕으로 신기술을 적극적으로 수용하여 전기를 발명하면 전기를 이용하는 디자인 제품을 개발하고, 나일론이나 폴리에스테르 같은 신 소재를 발명하면 그 것을 예술적 작업에 적극적으로 채용하는 등 실용성을 바탕으로 하는 디자인을 그 특징으로 갖고 있다. 특히 자동차 산업의 발달에 의한 스타일 판매 전략 등도 철저한 상업주의와 실용주의에서 출발한 것이라 볼 수 있다. 독일의 디자인은 아우디와 울름 조형대학의 산학 협력에 의한 디자인 경쟁력을 확보하여 성능 중심의 디자인을 추구한다. 외형에서 성능을 가늠하기 어렵지만, 실제 사용하면서 느끼는 완벽한 기능성과 성능은 독일식 디자인의 가장 특징적인 것으로 볼 수 있다.

11. [정 답] ⑤

[출제의도] 디자인의 조건 중 합목적성의 개념에 대한 이해

[해 설] 제시문은 제품을 개발하게 된 목적이 그 제품의 존재 가치와 잘 맞아 떨어지는 개념의 합목적성을 다루고 있으므로 이러한 특성이 발현되고 있는 사례의 답지를 고르면 된다. ①의 연수기는 절전 기능을 위한 제품이 아니므로, ②의 우산은 경쾌함을 위한 제품이 아니므로, ③의 헤드라이트는 독수리 눈매 모양이어야 전방을 비추는 데 유리해지는 것이 아니므로, ④의 에어컨은 바람 이미지 문양이 더 시원하게 하는 데 작용하는 것이 아니므로 각각 오답이다.

12. [정 답] ①

[출제의도] 디자인의 고려사항에 대한 이해

[해 설](가)는 거리시설물이다. 이 디자인을 이용하는 주 이용자를 분석한다면 불특정 다수가 되겠으므로, 너무나 특정한 용도로 고정해 놓거나, 그 반대로 불확실한 용도로서의 여지가 생긴다면 혼란을 가져올 우려가 있다. 첫째는 경제성이며, 유지와 보수에 이점을 고려하여 부분적 파손이 있더라도 최소한의 부분만 보수할 수 있게 설계되어야 한다. 이의 고려사항으로 <보기>의 나.과 다.은 해당되지 않는다. 나.의 유행을 고려한다면 그 수명이 다하기 전에 낭비적 시설비가 너무 많이 소요될 수 있기 때문이고, 다.에서 이용자 의도대로 운용된다면 너무나 고려해야 할 사항이 많고, 본래의 설치 목적에서 벗어날 우려가 크기 때문이다.

13. [정 답] ②

[출제의도] 제품에 적용된 디자인 개념에 대한 이해

[해 설] 제시 자료에서는 기본적으로 디지털 컨버전스 디자인(TV, 전화기, 카메라, 긴급 호출 기능의 복합)을 위주로 하여 인간과 제품의 상호작용을 염두에 둔 것을 설명하고 있다. 실버 세대인 사용자의 동기와 욕구가 반영되었고 그를 위해 가장 기본적인 인간 공학을 고려한 인터페이스가 조작성 간편한 리모콘에 적용된 것을 설명하고 있다. 바이오닉 디자인은 생물체나 자연계의 원리를 디자인에 접목시키는 분야인데, 이 제시 자료에서는 언급되지 않고 있다.

14. [정 답] ⑤

[출제의도] 근대 디자인 운동의 조형적 특징에 대한 이해

[해 설] 제시문은 자연미와 인공미의 조화, 곡선 표현, 다양한 소재의 사용 등의 키워드로 미루어 보아 아르누보의 조형적 특징을 갖고 있는 것으로 보아야 한다. 특히 제시된 그림은 오르타의 작품으로 아르누보임을 명확히 알 수 있다. 이전의 순수 미술에서 추구하던 자연의 모방 개념에서 탈피, 실용적 응용 미술을 추구한 것이다.

①은 독일 공작 연맹, ②는 미래파, ③은 중세의 미술, ④는 아르데코에 대한 설명이다.

15. [정답] ④

[출제의도] 디자인 요소와 원리에 대한 이해

[해설] 제시자료는 모노그램을 평면 재료인 종이를 이용하여 입체적으로 구조화한 작품이다. 점, 선, 면은 개념요소이며, 글자 부분을 둘러싼 식물 넝쿨 무늬의 반복적 표현에 의해 율동감이 나타나고 있고, 입체에 비치는 빛의 영향으로 명암 표현이 두드러져 보이는 작품이다. <보기> ㄱ의 양재는 양감을 갖는 재료, 즉, 점토, 나무, 돌 등의 특성을 설명하므로 잘 못되었고, ㄴ에서 2차원 구조는 3차원 구조의 잘 못된 표현이다. 길이, 너비, 깊이는 입체를 구성하는 기본이다.

16. [정답] ③

[출제의도] 모형의 종류와 용도에 대한 이해

[해설] 제시 자료는 실제로 작동하는 프로토타입(시작품, 제작모형)의 사례이다. <보기>의 ㄱ. 개략 모형은 이미지의 실체화 과정에서 등장하는 개괄적 균형감, 재료 파악 등에 사용되는 모형이며, ㄴ의 제시모형은 디자인의 결정 단계에서 구현하는 모형이다.

17. [정답] ②

[출제의도] 디자인의 의의에 대한 이해

[해설] 제시문에서는 흡연에 의한 폐해를 경고하는 공익적 목적의 시설물을 보여주고 있으므로, 이 시설물은 디자인의 포괄적 가치(사회적 가치)를 나타내고 있다. 아크릴 재료로 만들어졌으므로 속이 비쳐보이지만 유지 관리가 어렵고, 이는 친환경 재료가 아니며, 자연물과 인공물의 조화가 목적이 아닌 도시에 설치하는 거리 시설물이다. 심미성을 강조하기 보다는 오히려 혐오감을 극대화하여 자기반성적 사고를 통해 공익적 가치를 실현하고 있다고 보아야 한다.

18. [정답] ④

[출제의도] 색의 배색과 혼색의 개념에 대한 이해

[해설] 제시 자료의 조건을 키워드로 나열하면 따뜻한 색, 선명한 배색이 된다. 따뜻한 색은 색상환의 빨간색을 기준으로 좌우 인접해 있는 색상들이며, 파란색을 기준으로 좌우 인접해 있는 색상들을 차가운 색으로 보며, 따뜻한 색은 보라와 노랑을, 차가운 색은 보라와 청록색을 그 한계로 본다. 나머지는 중성색으로 분류된다. 쇼핑백에 색을 입혀 표현해야 하므로 안료의 혼합인 감산혼합이며, ③의 연두색은 중성색이므로 오답, ⑤의 노랑과 연두색은 서로 인접해 있으므로, 조건의

선명한 배색에서 멀어져 오답이 된다.

19. [정 답] ③

[출제의도] 디자인 분석 단계와 기법에 대한 이해

[해 설] (가)는 부품이라는 키워드로 인해 가치 분석, (나)는 전체를 이루는 요소들 간의 관계를 분석하고 있으므로 관계 분석으로 보아야 한다. <보기> 가.은 가치 분석에 대한 명확한 설명으로 옳으며, 나. 역시 관계 분석에 대한 설명으로 옳다. 다.은 사용 과정 분석을 설명하고 있으므로 가.과 나.의 공통된 설명과는 거리가 멀다.

20. [정 답] ⑤

[출제의도] 외국 현대 디자인의 특징에 대한 이해

[해 설] (가)는 풍부한 목재 자원을 활용한다는 키워드로 미루어 원래부터 그 국가의 풍토적 특성에 의해 갖고 있는 자원을 활용한다는 의미가 있고, 자연 환경과 조화를 이루는 디자인을 함께 강조하고 있으므로 핀란드 디자인으로 보아야 한다. 핀란드는 유리 공예가 강점인 국가로도 유명하다. (나)는 독특한 형태와 낙천적, 자유분방한 실험적 디자인이라는 키워드로 미루어 이탈리아 디자인을 나타내고 있다.