

2006학년도 11월 고2 전국연합학력평가 문제지  
**직업탐구 영역 (디자인일반)**

제 4 교시

성명

수험번호

2

1

- 먼저 수험생이 선택한 과목의 문제지인지 확인하시오.
- 반드시 자신이 선택한 과목의 문제지를 풀어야 합니다.
- 문제지에 성명과 수험 번호를 정확히 기입하시오.
- 답안지에 수험 번호, 선택 과목, 답을 표기할 때에는 반드시 '수험 생이 지켜야 할 일' 에 따라 표기하시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하 시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문 항은 모두 2점씩입니다.

1. 디자인의 요소 중 면에 대한 설명으로 알맞은 것을 <보기>에서 모두 고르면?

< 보 기 >


- ㄱ. 공간을 구성하는 단위이다.
- ㄴ. 위치와 방향을 가지는 선의 집합이다.
- ㄷ. 사각형, 원형과 같이 분명한 도형은 소극적 입체이다.
- ㄹ. 선의 한계 또는 교차에 의해 생기며 크기와 너비가 없다.

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄹ                      ③ ㄷ, ㄹ
- ④ ㄱ, ㄴ, ㄷ                ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

2. 다음은 신제품 개발을 위해 수집한 자료이다. 이 자료에서 얻은 디자인 아이디어로 적절하지 않은 것은? [3점]

안락 의자 디자인 개발 자료

▶찰스 임스(Charles Eames)

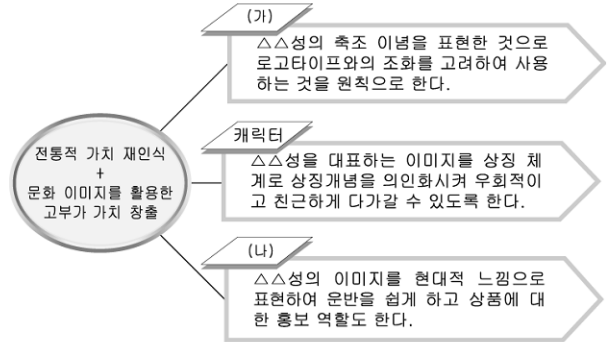


미국의 찰스 임스는 굽은 합판으로 성형 된 의자와 그림과 같은 새로운 소재를 사용하여 혁신적인 안락 의자를 개발하였다. 또한 의자 받침으로는 강철 막대, 쇠로된 다리를 결합하여 다양한 형태를 창조하였는데, 이는 새로운 소재 사용에 대한 미학적 가능성, 내구성, 편리성 등을 제시해 주는 중요한 계기가 되었다.

▲1950년 폴리에스테르로 만든 안락 의자

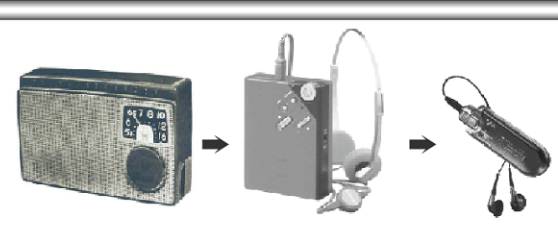
- ① 판재와 원목을 조각하여 만든 의자 구상
- ② PVC를 성형하여 가볍고 쌓기 쉽게 만든 의자 구상
- ③ 열처리한 알루미늄 합금을 사용하여 부식되지 않는 의자 구상
- ④ 투명 플라스틱에 압축 공기를 넣어 성형한 단단한 의자 구상
- ⑤ 색깔이 다른 나무와 금속을 겹쳐 붙여 무늬를 만든 의자 구상

3. 그림은 ○○ 문화유산을 전략적으로 홍보하기 위해 개발한 CI 매뉴얼의 일부이다. (가), (나)에 해당하는 CI 디자인의 요소를 바르게 짝지은 것은?



- |         |      |
|---------|------|
| (가)     | (나)  |
| ① 패턴    | 포장   |
| ② 심벌마크  | 서식류  |
| ③ 심벌마크  | 포장   |
| ④ 사인시스템 | 유니폼  |
| ⑤ 사인시스템 | 심벌마크 |

4. 그림과 같이 음향기기 디자인이 변천하게 된 배경으로 가장 알맞은 것은? [3점]



•1950년대 트랜지스터 라디오      •1980년대 카세트테이프-리코더      •2000년대 MP3 플레이어

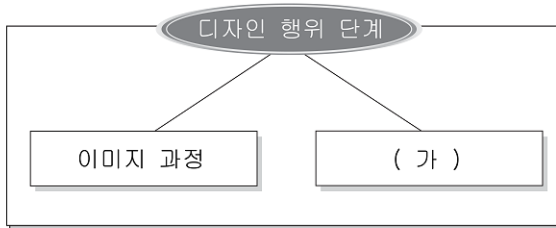
- ① 인구의 증가
- ② 회사 중심의 판매 전략
- ③ 생산자 중심의 디자인 정책
- ④ 소비 촉진 위주의 국가 디자인 정책
- ⑤ 사회와 환경 변화에 따른 소비자의 욕구

5. 그림에 나타난 제품 디자인의 특징으로 적절한 것은? [3점]



- ① 간결하고 소박한 형태
- ② 반복적이고 정적인 형태
- ③ 자유분방하고 독창적인 형태
- ④ 엄격한 장식 문양과 규칙적인 형태
- ⑤ 단순한 세부 정리와 통일성 있는 형태

6. 그림 (가)에 해당하는 사례로 적절하지 않은 것은?



- ① 솔방울을 모티브로 하여 조명등을 스케치하였다.
- ② 진공청소기 디자인 시안을 컴퓨터로 렌더링하였다.
- ③ 별집 구조 모양의 욕실용 타일 문양을 드로잉 하였다.
- ④ 송어가 헤엄치는 모습을 보고 유선형 곡선을 연상하였다.
- ⑤ 나선형 구조를 응용하여 브로치 장신구의 모형을 만들었다.

7. 다음은 ○○ 디지털 카메라 디자인의 특징을 설명한 것이다.

(가), (나)에 적용된 디자인의 조건을 바르게 짝지은 것은?

(가) 컬러는 요즘 소비자들이 좋아하는 진한 핑크, 파랑, 노랑과 같은 유행 색상을 사용하였다.  
(나) 1,200만 화소 이미지 구현이 가능하며, 손 떨림으로 인한 흔들림 방지를 위하여 인체 공학적으로 디자인하였다.

- |       |      |
|-------|------|
| (가)   | (나)  |
| ① 유행성 | 심미성  |
| ② 독창성 | 합목적성 |
| ③ 유행성 | 경제성  |
| ④ 심미성 | 경제성  |
| ⑤ 심미성 | 합목적성 |

8. 다음과 같은 조형적 특징을 갖는 근대 디자인 운동은?

- 3원색과 무채색을 이용한 구성 원리를 적용하였다.
- 인공적이고 수학적 계산에 의한 기하학적 형태를 사용하였다.
- 정사각형, 직사각형 등을 사용하여 화면을 수직·수평으로 분할하였다.

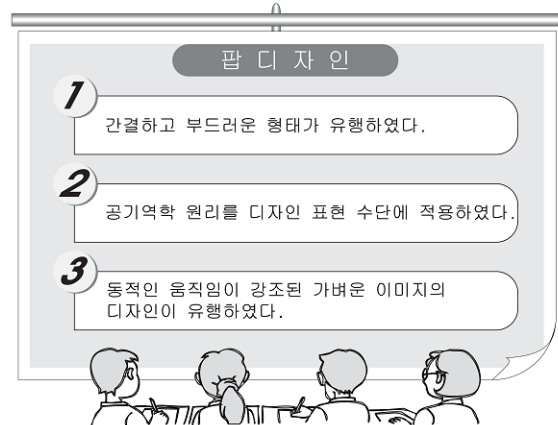
- ① 데스틸                      ② 미래파                      ③ 시세션
- ④ 구성주의                    ⑤ 절대주의

9. 바우하우스의 교육 과정을 시대 순으로 나열한 것은? [3점]

- (가) 건축 중심의 학제를 편성하여 교육하였다.
- (나) 디자이너 양성 교육과 산학 협력 체계 구축에 중점을 두었다.
- (다) 디자인과 조형의 기본 원리에 중점을 두고 실용성을 강조한 공예 학교의 성격을 띠었다.

- ① (가)-(나)-(다)                      ② (가)-(다)-(나)
- ③ (나)-(다)-(가)                      ④ (다)-(가)-(나)
- ⑤ (다)-(나)-(가)

10. 다음과 같은 특징을 지닌 제품 디자인에 해당되지 않는 것은? [3점]

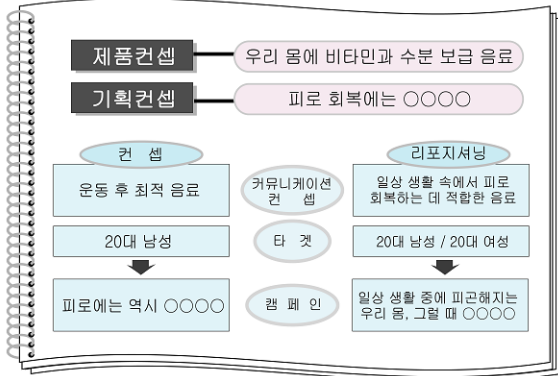


- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

# 직업탐구 영역 (디자인일반)

디자인일반

[11~12] 그림은 ○○ 회사에서 출시할 제품의 광고 기획안이다. 물음에 답하시오.



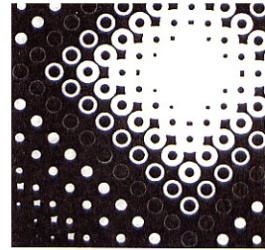
11. 위 내용을 광고로 제작할 때 고려해야 할 사항으로 적절하지 않은 것은? [3점]
- 알리고자 하는 제품 특성을 문구로 작성한다.
  - 상품 스타일을 결정하기 위해 렌더링을 실시한다.
  - 예상 구매 고객층이 선호하는 매체의 특성을 파악한다.
  - 정보 수집을 하면서 시장 조사와 광고 조사를 실시한다.
  - 조사 데이터나 매체의 특성에 따른 레이아웃을 계획한다.

12. 위 광고 기획안의 컨셉 내용을 스토리보드로 제작할 때 전개 순서를 바르게 배열한 것은? [3점]

	장 면	대사와 배경음악
(가)		(음악) 경쾌한 멜로디 라라라라 ~ 랄랄라 ~
(나)		(내레이션) 말씀하신 후 피로 회복에는 ○○○○
(다)		(내레이션) 근육 피로 한번에 싸아~악 (음악) 경쾌하고 빠르게
(라)		(내레이션) 운동이나 말하신 후의 피로는 나를 운동 속마르게 한다.
(마)		(내레이션) 몸 속까지 보내는 수분, 내 몸 이 필요로 하는 피로 회복 음료는~

- (가)-(마)-(다)-(라)-(나)
- (가)-(라)-(마)-(다)-(나)
- (가)-(라)-(다)-(나)-(마)
- (나)-(다)-(마)-(라)-(가)
- (나)-(다)-(가)-(라)-(마)

13. 그림에 나타난 디자인의 조형 원리를 <보기>에서 고르면?



< 보 기 >

- ㄱ. 점의      ㄴ. 리듬감      ㄷ. 안정감      ㄹ. 정수 비례

- ㄱ, ㄴ
- ㄱ, ㄷ
- ㄴ, ㄷ
- ㄴ, ㄹ
- ㄷ, ㄹ

14. 다음 내용을 반영한 디자인으로 알맞은 것은? [3점]

- 20대 여성을 위한 2007년 봄 패션 제안 -

- 아이템 : 원피스
- 전 망 : 생동감 있고 발랄한 디자인이 유행할 것이다.
- 연 출 : 보색 대비를 이용한 강렬한 색상의 화려한 문양이 프린트 된 디자인을 선택하여 더욱 선명 해 보이도록 한다.

- 다홍색 바탕에 연두색 덩굴 무늬
- 파랑색 바탕에 보라색 포도 문양
- 남색 바탕에 노란색 개나리꽃 무늬
- 연지색 바탕에 빨강색 세로줄 패턴
- 차주색 바탕에 주황색 가로줄 패턴

15. 다음 내용에 해당하는 디자인 분야의 구성 요소를 <보기>에서 모두 고르면?

- 사용자와 컴퓨터의 상호 작용으로 정보를 공유할 수 있다.
- CD-ROM, 인터넷, 정보 시스템 등과 같은 매체를 통하여 지원한다.
- 텔레비전, 영화, 라디오, 통신 등의 각 매체를 동시에 구현할 수 있다.

< 보 기 >

- ㄱ. 사운드      ㄴ. 애니메이션  
ㄷ. 스토리보드      ㄹ. 컴퓨터그래픽

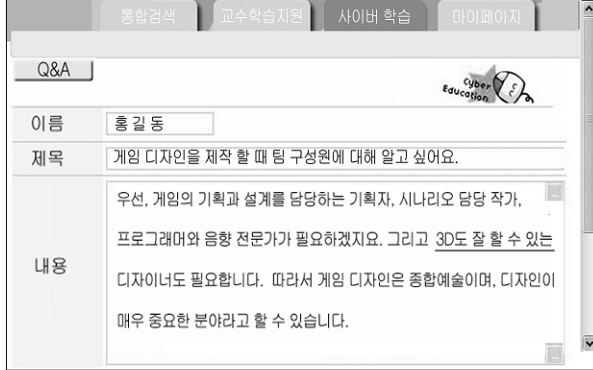
- ㄱ, ㄴ
- ㄱ, ㄷ
- ㄷ, ㄹ
- ㄱ, ㄴ, ㄹ
- ㄴ, ㄷ, ㄹ

16. 다음과 같은 특징이 나타난 시기는?

- 대한 민국 상공 미술 전시회가 최초로 개최되었다.
- 응용 미술, 장식 미술, 상업 미술 등의 용어를 사용하기 시작하였다.
- 공예 미술 개념에서 디자인 개념으로 변화될 수 있는 사회적 분위기가 조성되었다.

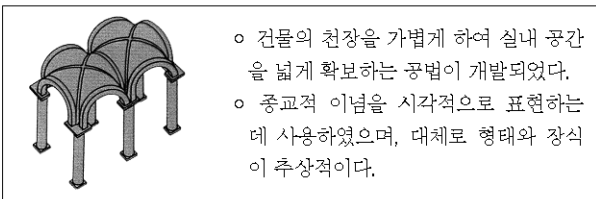
- ① 1950년대      ② 1960년대      ③ 1970년대  
 ④ 1980년대      ⑤ 1990년대

17. 그림은 사이버 학습을 제공하는 사이트에 탑재된 내용이다. 밑줄 친 부분에 해당하는 디자이너의 요건으로 알맞은 것은?



- ① 사진의 이미지를 변형시킬 수 있다.  
 ② 비디오를 사용하여 사물을 연속 촬영할 수 있다.  
 ③ 원고, 사진, 일러스트레이션을 레이아웃 할 수 있다.  
 ④ 배경 그림 위에 셀로판지로 그린 그림을 겹쳐 찍을 수 있다.  
 ⑤ 제작 톨을 사용하여 인체 모델링과 움직이는 동작을 만들 수 있다.

18. 자료와 같은 건축 양식과 디자인 경향이 나타났던 시기에 제작된 것은? [3점]



- 건물의 천장을 가볍게 하여 실내 공간을 넓게 확보하는 공법이 개발되었다.
- 종교적 이념을 시각적으로 표현하는데 사용하였으며, 대체로 형태와 장식이 추상적이다.

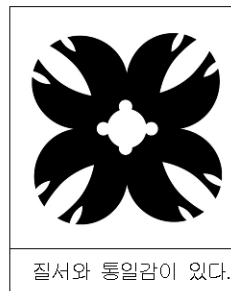
- ① 아치 구조를 이용한 콜로세움  
 ② 조셉 팩스턴이 설계한 수정궁  
 ③ 안토니오 가우디의 성가족 성당  
 ④ 샤르트르 성당의 스테인드글라스  
 ⑤ 황금 분할이 적용된 파르테논 신전

19. 그림을 통해 알 수 있는 공예 디자인 분야로 적절한 것은?



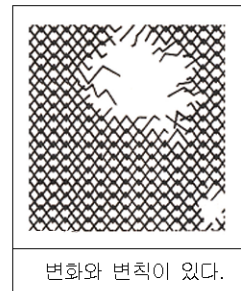
- ① 목공예      ② 지공예      ③ 금속공예  
 ④ 유리공예      ⑤ 섬유공예

20. 그림 (가), (나)에 나타난 디자인의 조형 원리를 바르게 짚은 것은? [3점]



질서와 통일감이 있다.

(가)



변화와 변칙이 있다.

(나)

- |      |     |
|------|-----|
| (가)  | (나) |
| ① 대비 | 점중  |
| ② 대비 | 강조  |
| ③ 대칭 | 점중  |
| ④ 대칭 | 강조  |
| ⑤ 리듬 | 점이  |

※ 확인사항

○ 문제지와 답안지의 해당란을 정확히 기입(표기)했는지 확인하십시오.