

2

직업탐구 영역(디자인일반)

5. 다음에서 설명하고 있는 디자인 양식에 해당하는 작품은? [3점]

- 근대 디자인 운동의 중요한 기준이 되었으며, 공예를 예술의 수준으로 높였다.
- 윌리엄 모리스(Morris, William)는 공업생산품의 낮은 품질에 실망하여 전통적인 수공으로 생활 용품을 제작하였다.

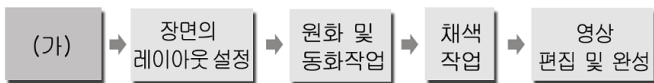


6. 다음 내용에 공통적으로 해당하는 디자인 분야로 가장 적절한 것은?

- 하이테크의 기술력과 하이테크의 감성을 기반으로 여러 가지 기술이 하나의 제품 안에 통합된 디자인은 2000년대의 트렌드이다.
- 휴대전화에 MP3 기능, 개인정보 단말기(PDA), 동영상 촬영은 물론, 위치 측정(GPS) 등 여러 가지 기술이 결합되는 양상을 보이고 있다.

- ① 홀로그램(Hologram)
- ② 코디네이트(Coordinate)
- ③ 슈퍼그래픽(Supergraphic)
- ④ 컴퓨터그래픽(Computer graphic)
- ⑤ 디지털 컨버전스(Digital convergence)

7. 다음은 셀 애니메이션 제작 과정이다. (가)에 들어갈 단계에 대한 설명으로 옳은 것은?



- ① 결정된 각본에 따라 콘티를 제작하는 과정이다.
- ② 조화로운 색을 선정하여 색을 표시하는 과정이다.
- ③ 트레이싱지에 스토리대로 움직임의 주를 주는 과정이다.
- ④ 완성된 그림을 촬영하여 편집하고 녹음하는 과정이다.
- ⑤ 완성된 셀과 배경을 조합한 후 필름을 현상하는 과정이다.

8. 다음은 공모전 안내문의 일부이다. 공모 주제에 적합하게 작품을 구상한 학생을 <보기>에서 모두 고르면? [3점]

○○ 공모전 안내

- 공모 주제 : 데스틸(De Stijl) 파의 만남
- 공모 분야 : 포스터 디자인
- 접수 기간 : 2007. 11. 20 ~ 11. 30
- 접수 장소 : △△ 문화원

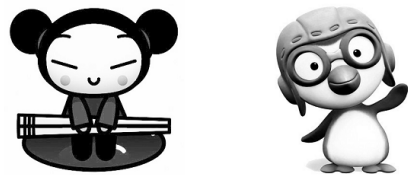
〈 보기 〉

- 건우 : 무채색과 빨강, 파랑, 노랑의 원색을 사용해야겠어.
 슬기 : 내가 느끼는 감정을 유희적으로 자유롭게 나타내야지.
 준호 : 화면을 정확하게 수직·수평으로 분할하여 표현해야겠어.
 보영 : 검정색을 사용하여 신비로운 무의식의 세계를 표현할거야.

- ① 건우, 슬기
- ② 건우, 준호
- ③ 슬기, 준호
- ④ 슬기, 보영
- ⑤ 준호, 보영

9. 다음 기사 (가)에 들어갈 디자인 분야에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고르면? [3점]

한국문화진흥원은 뉴욕에 있는 케이콕 컨벤션 센터에서 열리는 라이선스 전시회에 국내 기업들과 함께 참가한다고 밝혔다. 이 행사는 만화, 영화, 게임, 디자인, 공예 등 문화 콘텐츠 라이선스 비즈니스를 총괄하는 세계 최대 규모의 국제 전시회다. 한국문화진흥원은 참가를 지원한 국내 업체와 함께 '뿌까', '뽀로로' 등의 (가)을(를) 내세워 한국 저작권 상품의 우수성을 세계 시장에 소개할 예정이다.



- ○○○ 타임즈 -

〈 보기 〉

- ㄱ. 기업, 단체, 행사 등 특정 성격에 맞는 시각적 상징물이다.
 ㄴ. 국제적인 행사 등에서 사용할 목적으로 제작된 그림 문자이다.
 ㄷ. 실존 또는 비실존하는 것을 의인화하거나 새롭게 창조하여 표현한다.
 ㄹ. 대상의 특성이 잘 표현될 수 있도록 형태를 과장하거나 단순화하여 형상화한다.

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

직업탐구 영역(디자인일반)

3

10. 다음 대화의 (가), (나)에 알맞은 말로 바르게 짝지은 것은?

선생님 : 지난 시간에 공부한 고대 건축에 대해서 우리 같이 복습해 볼까?

철수 : 그래, 좋아. 파르테논 신전은 (가) 양식으로 간결하면서도 장중함과 정온함을 나타내고 있는데, 전체 형태가 당시의 군사 대형을 본뜬 것으로써 세계를 지배하려는 의도로 건축된 디자인이야.

영희 : 파르테논 신전의 조형적 비례는 전형적인 (나) 에 의하여 만들어졌고, 오늘날에는 일반적인 명함이나 카드에도 적용되고 있지.

- | | |
|--------|------|
| (가) | (나) |
| ① 도리아 | 정수비율 |
| ② 도리아 | 황금비율 |
| ③ 코린트 | 황금비율 |
| ④ 코린트 | 정수비율 |
| ⑤ 이오니아 | 루트비율 |

11. 다음 자료와 같은 디자인을 제작하기 위해 고려해야 할 사항으로 적절하지 않은 것은?



그림은 오고 가는 사람들이 앉아 쉴 수 있도록 거리에 설치한 시설물로, 이는 스트리트 퍼니처(Street Furniture)디자인이다.

- ① 유지 보수가 쉽도록 디자인한다.
- ② 장식적이고 고급스럽게 제작한다.
- ③ 견고해야 하며 안전성이 요구된다.
- ④ 주변 환경과 조화를 이루도록 디자인한다.
- ⑤ 기능성과 심미성을 함께 고려하여 디자인한다.

12. 다음 (가), (나)에 해당하는 디자인을 바르게 짝지은 것은?

(가)는 공동체 전반의 삶의 질을 향상하는데 그 목적이 있으며, 일반인 뿐만 아니라 어린이, 노인, 장애인도 쉽게 사용할 수 있는 디자인이다.

(나)는 새로운 상품의 정보를 알리고 새로운 유행을 창조하며, 직접 또는 암시 효과로 상품의 구매 의욕을 자극하는데 있다. 대중 심리, 조명 효과, 무대 연출, 음악 등을 여러 각도에서 검토하는 종합적인 접근을 요구하는 디자인이다.

- | | |
|-------------|-----------|
| (가) | (나) |
| ① 바이오닉 디자인 | 디스플레이 디자인 |
| ② 바이오닉 디자인 | 인터페이스 디자인 |
| ③ 유니버설 디자인 | 인터페이스 디자인 |
| ④ 유니버설 디자인 | 디스플레이 디자인 |
| ⑤ 프로토타입 디자인 | 코디네이트 디자인 |

13. 그림은 학생의 졸업 작품이다. 이 학생이 제작한 디자인에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고르면? [3점]



< 보기 >

- ㄱ. 개인 또는 단체나 기업의 정체성을 표현한다.
- ㄴ. 이미지와 체계를 일관성 있게 유지하여 디자인한다.
- ㄷ. 비현실적인 내용을 현실감 있게 사실적으로 표현한다.
- ㄹ. 구성원 간에 일체감을 가지게 하여 업무 능력을 향상시킨다.

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

14. 다음은 입체 디자인 요소에 대한 설명이다. 밑줄 친 ㉠에 해당하는 것은? [3점]

입체 디자인의 요소에는 구체적으로 보이지는 않지만 있는 것처럼 느껴지는 개념 요소가 있고, ㉠개념 요소를 눈에 볼 수 있도록 실체화한 구조 요소가 있으며, 이들이 내적으로 상대적인 관계를 형성하도록 하는 상관 요소가 있다.

- ① 점, 선, 면
- ② 위치, 방향, 공간
- ③ 꼭지점, 모서리, 면
- ④ 중량감, 양감, 질감
- ⑤ 평면도, 정면도, 측면도

15. 그림에 나타난 조형 원리를 <보기>에서 모두 고르면?



< 보기 >

- ㄱ. 유사
- ㄴ. 리듬
- ㄷ. 반복
- ㄹ.비대칭

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

4

직업탐구 영역(디자인일반)

16. 그림과 같은 디자인 양식의 특징으로 옳은 것은? [3점]



카드 보드 상자 (리차드, 1960년대)

- ① 가공된 질감으로 암울한 분위기를 표현하였다.
- ② 통일감을 이루고 있으며 무채색으로 표현하였다.
- ③ 자연적인 형태로 고급스럽고 예술적으로 표현하였다.
- ④ 안정감을 느끼게 하고 유기적인 곡선으로 표현하였다.
- ⑤ 역동적이고 밝은 이미지로 낙관적인 분위기를 표현하였다.

17. 다음 기사의 (가)에 들어갈 제목으로 가장 적절한 것은?

(가)

이 공예품은 인류 역사상 가장 오래된 것으로 원시시대 동물의 뼈나 이빨을 갈아 가운데 구멍을 뚫고 그것을 길게 연결해 목에 걸거나 동굴에 걸었던 것에서 유래하였다.

국내에서 개최되는 이번 특별전은 아시아에서 최초로 기획되는 것으로 17세기 이탈리아 종교 장식, 아프리카 당카족의 코르셋 장식에 이르기까지 다양한 작품을 감상할 수 있다.

- ○○신문 -

- ① 영롱한 꿈의 세계 '비즈 공예'
- ② 숲 속의 향기가 날리는 '목공예'
- ③ 아름다운 빛의 향연 '귀금속 공예'
- ④ 환상의 오색실로 엮어내는 '직조 공예'
- ⑤ 맑은 소리와 어울림의 초대 '도자 장신구'

18. 그림 (가), (나)에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고르면? [3점]



(가)



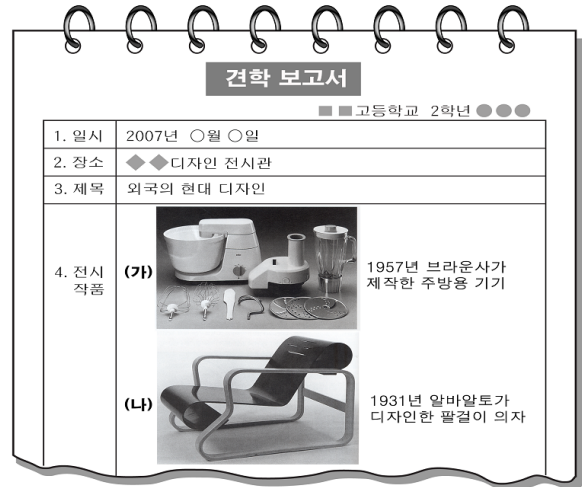
(나)

<보기>

㉠. (가)는 유기적 형태이고, (나)는 기능적 형태이다.
 ㉡. (가)는 자연적 형태이고, (나)는 인공적 형태이다.
 ㉢. (가)는 추상적 형태이고, (나)는 구상적 형태이다.
 ㉣. (가)는 이념적 형태이고, (나)는 기하학적 형태이다.

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

19. 다음은 견학 보고서의 일부이다. (가), (나)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? [3점]

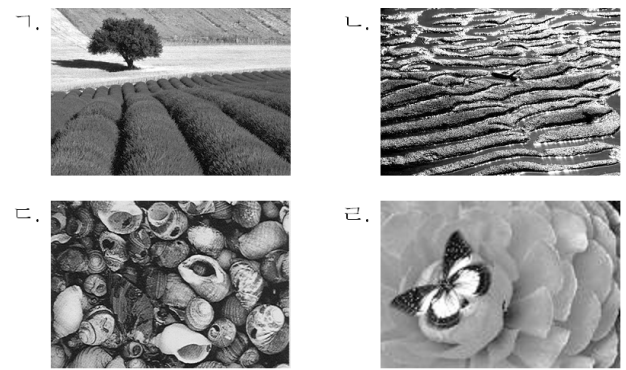


- ① (가)는 독일의 디자인으로 공학적 정밀도를 강조하였다.
- ② (가)는 기업과 대학의 산학 협동을 통하여 디자인되었다.
- ③ (가)는 절제된 양식이며, 향토주의적 모방 중심 디자인이다.
- ④ (나)는 자연 소재인 목재를 이용하여 디자인하였다.
- ⑤ (나)는 핀란드의 디자인으로 공예 전통을 중요시하였다.

20. 다음에서 설명하고 있는 디자인의 구성 원리가 적용된 그림을 <보기>에서 모두 고르면?

- 시각적인 힘의 강약을 주어서 의도적으로 변화, 변칙을 유도한다.
- 단조로움을 덜거나 규칙성을 깨뜨리고, 관심의 초점을 만들고 싶을 때 이용한다.

<보기>



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

※ 확인사항

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