〔디자인일반〕

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

1. 〔출제의도〕 디자인의 이미지 과정과 실체화 과정을 설명하기

〔해설〕 이미지 과정은 감흥이나 아이디어가 떠오르는 시점이며 실체화 과정은 그 이후의 의도적 디자인 과정이다.

2. 〔출제의도〕 색의 중량감을 디자인 실무에 적용하기

〔해설〕 색에는 가벼운 느낌을 주는 색상과 무거운 느낌을 주는 색상이 있다. 명도가 높은 색이 가벼운 느낌을 주며 노랑, 주황, 보라, 빨강, 파랑, 검정의 순서로 중량감이 더 무겁게 느껴진다.

3. 〔출제의도〕 디자인의 국가적 목적과 사회적 목적을 구분하기

〔해설〕 디자인의 국가적 목적은 산업 성장과 수출을 통한 국부의 증대이고 사회적 목적은 생활과 문화의 질 향상이다.

4. 〔출제의도〕 선의 구성에 작용하는 빛의 흐름을 이해하기

〔해설〕 (가)는 단순하고 남성적인 이미지를 갖고 있고 (나)는 율동적이고 우아한 이미지를 갖고 있다. 또한 (나)는 복잡한 구조를 갖고 있지만 빛의 흐름이 조화롭고 질서가 잡혀 있다.

5. 〔출제의도〕 색의 팽창과 수축의 원리를 실생활에서 발견하기

〔해설〕 색의 면적이 경우에 따라 실제 면적보다 작거나 크게 느껴지는 착시 현상으로 팽창의 느낌을 주는 색은 명도가 높은 색은 흰색이다.

6. 〔출제의도〕 2차원과 3차원을 구분하여 실습에 이해하기

〔해설〕 디자인의 분류 중 2차원은 평면으로 제작된 작품이고 3차원은 입체로 제작된 작품을 의미한다.

7. 〔출제의도〕 먼셀 색상환의 특징과 색입체를 이해하기

〔해설〕 그림은 먼셀의 표색계이다. (나)의 가로절단면은 (가)이고 세로 절단면은 (다)이다. 먼셀 색상환에서 마주 보는 색은 보색이며 (나)의 수직 축에서 가장 멀리 있는 색이 (가)의 색상들이다. (다)의 가로방향은 채도 단계를 세로 방향은 명도단계를 나타낸다.

8. 〔출제의도〕 환경문제를 고려한 디자인 행위를 설명하기

〔해설〕 현대 사회에서 발생하는 환경 문제를 디자이너가 인식하고 디자인 측면에서 해결하기 위한 노력이 필요하다.

9. 〔출제의도〕 모던과 포스트 모던 디자인의 특징을 비교하기

〔해설〕 포스트 모던은 단순 기능주의의 획일성에서 탈피하여 인간성 회복과 조화의 이념을 추구한 낙천적이고 자유 분방한 실험적 디자인 경향이다.

10. 〔출제의도〕 디자인의 조건 중 독창성에 대해 이해하기

〔해설〕 독창성을 대변하는 말로 차별화, 참신성, 새로움 등이 있다. 리디자인(redesign)도 독창성에 포함된다.

11. 〔출제의도〕 재질감에 대해 알고 질감의 종류를 구분하기

〔해설〕 재질감에는 눈으로만 볼 수 있는 시각적 질감과 손으로 만져지는 촉각적 질감이 있다. 종이, 헝겊, 나뭇가지, 모래 등의 재료를 그대로 사용하거나, 자르고 찢어서 표면을 처리하는 것은 촉각적 질감에 해당된다.

12. 〔출제의도〕 입체 디자인의 시각요소와 상관 요소를 구분하기

〔해설〕 입체 디자인의 시각요소에는 형태, 크기, 색채, 질감이 있고 상관요소에는 위치, 방향, 공간, 중량감이 있다.

13. 〔출제의도〕 미술공예운동의 모순과 의의에 대해 이해하기

〔해설〕 사상과 이론 면에서 인간적이고 진보적이었던 미술공예운동은 기계 생산 방식의 전면적인 부정으로 인해 시대를 역행하는 모순성을 드러냈다.

14. 〔출제의도〕 고대 문자와 현대 문자의 공통점과 차이점 이해하기

〔해설〕 (가)는 고대 문자로서 인간의 소망을 초자연적 존재에게 기원하기 위한 매개체의 역할을 했지만 (나)는 현대문자로서 그러한 기능이 없다.

15. 〔출제의도〕 바우하우스의 변천과 시기별 특징을 설명하기

〔해설〕 바우하우스는 바이마르, 데소, 베를린, 뉴 바우하우스의 시기로 나누어지는데 이 중 생산 시험소로 전환하여 대량 생산용 모형을 제작한 것은 데소 바우하우스 시기이다.

16. 〔출제의도〕 점, 선, 면, 입체의 유기적 관계에 대해 이해하기

〔해설〕 점은 공간에서 위치만 있고 크기와 방향이 없다. 선은 위치, 크기, 방향을 가지며 두께와 폭은 없다. 면은 길이와 넓이를 가지며 두께는 없고 점의 밀집이나 선의 조합에 의해 만들어진다. 입체는 면이 이동하거나 회전하여 생긴다.

17. 〔출제의도〕 대표작을 통해 이탈리아 디자인 특성을 유추하기

〔해설〕 아름답고 성능 좋은 스포츠 카 생산에 있어 이탈리아는 세계를 선도하고 있다. 세계적으로 유명한 페라리는 '피닌 파리나'가 디자인 한 것으로 날렵한 공기 역학적 형태를 취하고 있다. '최소한의 크기에 최대의 성능을'이라는 컨셉은 일본의 제품에서 나타나는 경향이다.

18. 〔출제의도〕 신조형주의의 조형적 특성 실무에 적용하기

〔해설〕 신조형주의는 화면을 수직, 수평으로 분할하고 3원색과 무채색만을 이용하여 화면을 구성하는 것인데 이것을 사인디자인에 활용한 것이다.

19. 〔출제의도〕 조화의 원리를 이해하고 유사와 대비를 구분하기

〔해설〕 조화란 디자인의 요소들이 서로 잘 어우러져서 균형감을 잃지 않은 상태를 말하는데 조화의 원리 중 동질의 부분이 조합 될 때 생기는 것은 유사이다.

20. 〔출제의도〕 그림으로 나타낸 대칭의 원리를 파악하기

〔해설〕 형태상으로 불균형하지만, 시각 상으로 힘의 정돈에 의하여 균형이 잡히는 것을 비대칭이라 하며 한 개의 점을 중심으로 일정한 각도로 회전하여 얻어지는 것을 방사대칭이라 한다.