

2026학년도 대비 미술 임용시험 기출문제 정답 [위상미술]

3인의 팀티팅 전문성으로 16년째 수강률·적중률·합격률 1위의 [위상미술]이
올해도 최다 적중의 신화를 달성하였습니다

A형

1. ㉠ 유약 ㉡ 유선 칠보, 클루아조네(Cloisonné)
2. ㉠ 탕화 ㉡ 선재동자
3. ㉠ 스크리블드 라인 제스처(Scribbled Line gesture) ㉡ 네거티브 스페이스(Negative Space), 부정 공간
4. ㉠ 분류 ㉡ 개인적
5. ㉠ 혼색계 ㉡ 등명도면으로 모든 색의 명도가 같다.
㉢ 색명은 보라, 5는 분류 기호로 기본 10색상 중 하나라는 뜻이고, P는 색상은 보라색, 명도는 3, 채도는 10이라는 의미이다.
6. ㉠ 센소라마 시뮬레이터(센소라마, Sensorama Simulator) ㉡ 프로젝션 맵핑(프로젝션 매핑, Projection Mapping)
대상의 3차원적 구조를 분석하여 그 형태와 굴곡에 영상이 정확하게 일치하도록 위치, 크기, 윤곽 등을 오차와 왜곡 없이 겹치도록 정렬하는 매핑 작업이 이루어진다.
가상 현실(VR)은 컴퓨터 그래픽으로 구축한 가상공간을 체험하게 하는 기술로 현실이 완전히 차단된 환경인 반면, 증강 현실(AR)은 현실의 실제 환경에 컴퓨터로 만든 가상의 이미지를 겹쳐 현실을 확장하거나 보완된 기술을 말한다.
7. (나) 십장생도는 장수를 기원하는 길상적 내용을 그린 것으로 영원성과 장수를 의미하는 해, 달, 산, 바위 등의 열 가지 소재를 그린 그림이다.
㉠ 종이 표면에 얇은 피막을 형성시켜 물감이 종이에 흡수되고 번지는 현상을 막아 바탕재의 표면에서 채색층을 견고하게 하여 선명한 발색을 돕는다.
㉡ 바림, 선염 ㉢ 세화
8. ㉠ 설계와 창작 ㉡ 매체의 종류 ㉢ 의인적(개인적) 유추
㉣ 문제 해결자가 '자기의 신체가 문제의 대상이 된다면 어떨까?'하고 가정하거나, 반대로 해결할 문제 혹은 물체를 사람처럼 의인화하여 유추한다.
9. ㉠ 설명 및 시범, 교수 활동은 첫째, 판화의 제작 기법과 표현 과정을 설명한다. 둘째, 표현 재료와 도구를 올바르게 사용하는 법을 보여주고, 표현효과를 생각하며 표현 도구를 사용해야 한다는 것을 시범을 통해 보여준다.
㉡ 연습 활동, ㉢ 자원

10. ㉠ 천상묘득 ㉡ 와유

- ㉢ 종병의 원영법은 관찰자와 대상의 관계에서 관찰자에 가까운 곳은 크게, 먼곳은 작게 그리는 원소근대의 법칙을 적용하였다.
- ㉣ 광희는 종병의 원영법과 달리 앙시, 평시 부감시의 3가지 시점을 한 화면에 적용하여 다시점으로 경물을 배치하면서 풍부한 공간감과 다양한 시각적 경험 및 산점 투시를 토대로 작가가 경물을 관찰하는 시간까지도 화폭에 담아 예술적인 표현 효과를 드러내었다.

11. ㉠ 공중 부벽(플라잉버트레스, Flying Buttress)

공중 부벽은 돔이나 아치형 구조물에서 발생하는 사압력을 외부에서 받쳐주고 버팀벽을 통해 지면으로 전달하여 상쇄시키는 역할을 한다(사압력을 제어해주는 역할).

- ㉡ 이중 돔(Double Shell Dome)
- ㉢ 늑재(肋材), 늑골(肋骨)

12. ㉠ 인물형(Figure) ㉡ 톤도(Tondo)

- ㉢ 알루미늄 오일 페인트(알루미늄 페인트, 금속성 알루미늄 페인트)

일정한 간격의 줄무늬 패턴을 반복적으로 칠하며 외곽선을 캔버스의 외부 모양과 일치시켜 형상과 배경의 관계에서 벗어나 독립적 오브제로 보이도록 했고, 회화성과 표현성이 제거된 붓질로 평평한 색면으로 표현했다.

2026학년도 대비 미술 임용시험 기출문제 정답 [위상미술]

3인의 팀티팅 전문성으로 16년째 수강률·적중률·합격률 1위의 [위상미술]이
올해도 최다 적중의 신화를 달성하였습니다

B형

1. ㉠ 법첩 ㉡ 초서

2. ㉠ 테네브리즘 ㉡ 베네치아

3. ㉠ 인터랙션(interaction) ㉡ 선택(선택지)

㉡ 첫째, 목표물(버튼이나 터치할 부분)의 크기를 키운다. 둘째, 목표물의 사이에는 충분한 거리를 확보해야 한다. 셋째, 목표물은 인터페이스 상에서 쉽게 도달할 수 있는 영역에 배치한다.

4. (가) 클래식기(고전기) ㉠ 콘트라포스토는 인체의 입상에서 한 발에 체중을 싣고 어깨·팔과 엉덩이·다리가 축을 달리해 인체의 중앙선을 S자형으로 만드는 포즈이다.

㉡ 카논(canon)

㉡ a와 b의 비율이 약 1:1.618인 직사각형으로, 가장 조화롭고 아름다운 비율로 여겨진다.

5. ㉠ 콜라그래피(collagraphy)

㉡ 유성 도료로 판면을 칠하는 것은 판면에 잉크가 흡수되지 않고 고르게 묻도록 하기 위함이다.

㉢ 엠보싱 기법(embossing), 돌음내기 방식

표현 효과는 질감 효과를 극대화한다.

6. ㉡ → ㉢ → ㉠

㉠시기 스미스가 실행한 주요 활동은 첫째, 미술 교육자를 훈련시키는 매사추세츠 미술 사범학교를 설립했다. 둘째, 교사들의 연수제도와 전문적인 미술 교사를 위한 훈련 프로그램을 마련했다. ㉢시기 만은 드로잉이 쓰기를 배우는데 유용하고, 아름답고 표현적인 언어(의사소통 도구)로 지루한 도제 형식의 수업에서 벗어나게 하는 교육적 장점이 있다고 주장했다.

7. ㉠ 영모화 ㉡ 전이모사

전이모사의 목적은 선인의 명화를 모범삼아 기법과 대가의 경험과 정신을 배우고 자신의 것으로 받아들이면서, 거기에 새로움을 더한 창작의 토대를 만들어가기 위함이다.

㉢ 사생(寫生)

8. ㉠ 정의적 영역 ㉡ 교육적 감식안

㉡ 판단은 학생 작품의 질, 초기 작품에 비추어 성장했는지 여부, 그리고 학생들의 의견 의견이 자신들이 배운 내용을 보여주는지를 기준으로 한다. 이는 특정한 가치를 성취하는 것과 그러한 가치를 실현하는 것에 대한 교육적 가치를 평가한다. ㉢ 주제론은 기술·해석·평가 과정을 통해 도출된 전반적인 관찰과 결론에 의해 형성된다. 주제는 특정한 아이디어에서 추출되며, 이를 통해 서로 다른 상황을 인식하게 한다.

9. ㉠ 연결 ㉡ 경질

㉢ 유교 사상 / 장식을 절제한 순백의 표면, 자연을 품은 꾸밈없고 소박함, 여백의 미, 자연스러운 곡선미이다.

10. ㉠ 정체성 역량, ㉡ 한 작품에 간직되어진 다른 텍스트를 찾아보거나 관련 짓는 것이다. 따라서 작품 제작의 의미는 자신의 표현이 다른 사람의 표현과 어떻게 연관되는지를 알고 다른 사람의 생각과 주제, 이미지 등에 토대를 둔 재창조이다. ㉢ 해결안에 도달하지 못할 경우 자료 수집 및 문제 재확인 과정을 반복할 수 있고, 문제 해결안을 도출해내는 과정에서 관련 분야의 문제해결력과 비판적 사고력을 신장시키도록 한다. 둘째, 전 지구적 문제 해결에 미술을 활용할 방안은 한 가지로 제한될 수 있는 것이라 접근하는 방향에 따라 여러 가지 다른 결론에 도달할 수 있다.

11. ㉠ 카셀 도큐멘타(documenta), 도큐멘타

㉡ 예술이 사회의 변화와 개선을 이끌 수 있다는 요셉 보이스의 예술 철학이 반영된 사회적 조각의 관점에서 뒤샹이 전통 예술의 진부함을 레디메이드로 극복하였으나 예술가로서 사회적 역할을 외면한 것을 침묵에 비유하며 이를 비판하였다.

㉢ 펠트, 펠트는 에너지를 보존하는 따뜻함을 상징하는 소재이며 비행기 추락사고 때 원주민들이 보이스를 펠트 천을 덮어 보호해준 것과 같이 인간과 사회의 상처를 보호하고 치유하고자 하는 의미를 담고 있다.

전공 미술 16년간 1등을 지켜온 강의
전문가 3인의 팀티칭 그룹

합격으로 끝나는 시작, 희소 샘플러스 [위상미술]

초수 합격하기 합격 플랜 및 실기 방법 상담
위상 전화(010-3777-7234) | 위상 카카오톡(apass)