

2007년 6월 수능모의고사 디자인일반 정답 및 해설

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

직업 탐구 영역 디자인 일반 - 우세철 선생님

1. 평가요소 : 디자인의 조건과 적용사례

반영쪽수 :

해 설 : 제시된 지문은 디자인의 조건 중 기능적인 면에 만족하지 않고 공감각적 미의식(아름다움을 인식할 수 있는 능력)이 적용된 디자인 사례를 찾으려 하고 있다. 허리선이 돋보이는 청바지와 명화가 인쇄된 제품은 모두 “아름다움”에 초점을 맞춘 디자인 사례로 볼 수 있으며, 촉감이 부드러운 제품은 기능적 재료를 사용한 시각으로 볼 수 있다. 정답은 3번.

2. 평가요소 : 심벌마크의 가독성과 개념 요소

반영쪽수 :

해 설 : 학생의 “쉽게 눈에 띄지 않는다”는 부분은 너무 복잡하여 한 눈에 어떤 글자가 들어가 있는지 알 수 없다는 “가독성”의 문제를 제시한 것이고, 교사의 “점,선,면”(양감 포함)을 언급한 것은 개념요소의 종류가 무엇인지 묻고 있는 것이다. 참고로, 구조요소는 꼭지점, 모서리, 면을 뜻한다. 정답은 1번이다.

3. 평가요소 : 산업 혁명 시기의 제품디자인(생산성 향상)

반영쪽수 :

해 설 : 웨지우드의 고민은 “대중에게 저렴한 제품을 만드는” 데 있었고, 그의 해결 방법은 “규격화를 통한 생산 방법의 개선”이었다. 부품을 규격화 하면 생산비를 낮출 수 있으며, 기계화 설비로 대량생산의 가능성을 가지게 된다. 개성미와 장식성은 기계 생산에 걸림돌이 될 수 있는 소지가 많다.(그 당시의 기술로서는 해결 불가능) 정답은 4번

4. 평가요소 : 유기적 형태의 응용과 표현 방식

반영쪽수 :

해 설 : 자연물의 형상은 가장 경제적인 원칙을 기본으로 하여 언제나 유기적인 형태를 유지하는 것이 특징이고, 제시된 작품은 자연 형태를 인공적으로 재해석하여 표현한 제품으로 볼 수 있다. 정답은 5번

5. 평가요소 : 디자인 요소의 적용과 이해

반영쪽수 :

해 설 : 박물관 외부의 천정에는 조명등이 배치되어 점의 연속성을 느낄 수 있고, 내

부의 창에서는 선의 연속성을 느낄 수 있다. 두 사진 모두 깊이와 넓이, 길이의 3차원 요소로 표현되었으며, 구조 요소(꼭지점, 모서리, 면)가 잘 나타나 있다. 공간감을 극대화하기 위한 구조역학의 원리를 철저하게 적용하고 있다. 구조역학은 “힘과 무게를 효과적으로 이용하는 구조의 원리”로 최소한의 힘점으로 구성하면 공간감을 극대화할 수 있다. 정답은 2번.

6. 평가요소 : 멀티미디어 디자인의 요소 이해

반영쪽수 :

해 설 : A사는 모바일 영상 콘텐츠 즉, “영상”에 관련된 모든 미디어인 소리, 영상, 인터페이스, 인터랙션 등을 디자인한 것이고, B사는 가상 현실을 이용한 “웹 영상”과 인터페이스 디자인 영역이며, C사는 게임 캐릭터와 아바타, 그리고 인터랙션 등의 디자인 영역이다. 이 모두에서 공통적으로 필요한 것은 멀티미디어 개념이라고 볼 수 있다.

참고로 그런 디자인은 “환경”, 스테이지는 “무대”, 디스플레이는 “매장”, 아이덴티티는 “CI, BI”등의 분야이다. 정답은 4번

7. 평가요소 : 실내디자인 분야에서 고려할 사항에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 제시된 지문은 “주거공간, 쾌적성, 공간 구성, 가구 배치 계획, 마감재 선정”이 포함된 “실내 디자인” 분야에 대한 설명이다. ‘대지의 선택과 이용’은 외부 조경과 환경 디자인에 속하며, ‘가구 생산에 대한 계획 수립’은 제품 디자인의 생산 프로세스에 포함된다. 실내 디자인에서 ‘조명 계획과 동선의 효율성’은 매우 중요한 고려사항이다. 정답은 5번

8. 평가요소 : 시각디자인 작품에서 시각적 의미와 내용적 의미에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 광고의 이미지는 한 마디로 “탱크에 사용할 만큼 튼튼한 타이어”광고 이다. 여기서 타이어가 튼튼하다는 것과 이 타이어는 너무나 튼튼해서 탱크에도 사용될 수 있을만하다는 것은 용도와 기술에 대한 자신감이 들어가 있는 ‘내용적 의미’이다. 비주얼 요소를 중앙에 배치하여 집중감을 높인다던가, 곡선적 요소와 직선적 요소를 대비 시키는 등의 요소는 “시각적”이미지라고 볼 수 있다. 타이어의 둥근 모양을 반복적으로 배치하여 강조한 것은 시각적 이미지의 사용이라 본다. 정답은 3번

9. 평가요소 : 대비와 강조의 적용 이해

반영쪽수 :

해 설 : 대비와 강조의 예를 그림에서 찾는 문제이다. 1번의 답지는 집중을, 2번은 율동, 3번은 반복의 점증과 점이를, 4번은 상승감, 5번은 강조를 나타내는 사진이다. 정답은 5번.

10. 평가요소 : 유니버설 디자인과 인체공학을 고려한 제품디자인의 방법 이해

반영쪽수 :

해 설 : 안전을 고려하여 모서리를 둥글게하는 것과 사용의 편리성을 고려한 보온병 등은 인간 복지와 인간의 특성과 행동에 대한 정보를 적용한 적절한 예로 볼 수 있다. 판매 촉진을 위한 케이스는 아무런 의미가 없으며, 형태가 아름다워지도록 문양을 적용한 의자도 서로 상반되는 개념이다. 즉, 형태가 아름다워지도록 하려면 문양 보다는 전체적 외형에서 느끼는 느낌을 다듬어야 할 것이다.(문양은 장식의 의미로 사용되므로) 정답은 2번

11. 평가요소 : 캐릭터 디자인의 활용과 제작 요소의 이해

반영쪽수 :

해 설 : 지문에서

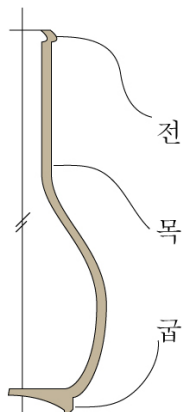
- 상징물을 이미지로 형상화하는 것,
- 각종 행사에 이용하며 상품화가 가능하도록 하며
- 친근감을 갖도록 의인화 하는 것

은 모두 캐릭터디자인에 대한 설명이다. 5번 답지의 “소재의 다양화를 시도한 애니메이션”은 애니메이션 제작을 위한 컨셉이나 재료를 설명한 것으로, 캐릭터 디자인과는 거리가 있다. 굳이 상관 내용을 말한다면 ‘캐릭터의 활용’쯤으로 설명된다. 정답은 1번

12. 평가요소 : 도자기 공예 제품의 특성 이해

반영쪽수 :

해 설 : 백자는 ‘유약’을 칠하여 은은한 광택을 내며, 현재 제시된 사진에서는 ‘풍부한 양감이 강조되고 있다.’ 백자의 유약은 흡수성이 전혀 없다. 두드리면 맑고 청아한 소리가 나는 것이 백자이다. 참고로 도자기의 부위별 명칭을 보면 다음과 같다. 정답은 3번



13. 평가요소 : 아르누보 작품에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 미술상 ‘빙’의 상점 디자인에서 주목을 받은 장식적 추상과 화려한 색채는 신 예술 양식은 “아르누보”이며, 오스트리아의 ‘비엔나공방’(분리파)에서 제작된 엽서 디자인을 1번 답지에 제시하고 있다. 정답은 1번이고, 참고로 아르데코(복고적 장식과 단순형태를 조합하여 대중화)는 5번 답지이다.

14. 평가요소 : 유니버설 디자인과 감성 디자인에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 몸이 불편한 노약자를 위한 디자인은 ‘유니버설 디자인’이고, 원손잡이나 특수한 신체적 특징을 가진 사람들을 위한 디자인도 모두 여기에 해당한다. 제품을 사용하게 되므로 느끼는 정감과 기분 좋은 느낌 등은 ‘감성 디자인’의 방법이다. 참고로 실버디자인은 노인들을 위한 디자인이다. 정답은 5번

15. 평가요소 : TV광고에 나타난 시각 요소 이해

반영쪽수 :

해 설 : 일러스트레이션 : 내용의 이해를 돕기 위해 들어가는 단순화된 형태의 삽화의 그림,

타이포 그래픽 : 문자의 형태로 화면의 시각적 아름다움을 돋보이게 하는 방법

이 모두 나타나 있다. 물의 이미지도 나타나 있으나, 단순화된 기본 도형으로 이루어진 의미있는 도형인 “다이아그램”은 나타나 있지 않다. 정답은 3번

16. 평가요소 : 제품의 수명 주기에 따른 단계별 이해

반영쪽수 :

해 설 : 도입기 : 잠재 고객의 고나심을 끌고 구매를 자극하는 단계

성장기 : 신규 고객 외에 기존 고객의 반복구매가 나타나므로 신규 투자 및 모델 변화가 없는 단계

쇠퇴기 : 소비자의 기호가 변하고 우수한 저가 상품으로 대체된다.

(가)의 단계는 모델 다양화가 생겨서 소비자의 기호를 지속적으로 붙잡을 수 있도록 하는 쇠퇴기의 이전 단계로 본다. 정답은 4번

17. 평가요소 : 정립과 도립, 반전의 이해

반영쪽수 :

해 설 : 그림의 공통적 시 지각의 원리는 반전과 도립, 정립에 의한 착시 효과이다. 정답은 3번

18. 평가요소 : 색의 진출과 후퇴에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 색의 진출은 명도와 채도가 높을 수록 크게 나타나는데, 그를 더욱 강조하기 위해서 바탕색은 그와 반대되는 개념, 즉, 채도와 명도가 낮을 수록 강조된다. “영희”는 가장 명도가 낮은 검정색 바탕에 가장 채도와 명도가 높은 노랑색을 배색하였으므로, 그 노랑색은 가장 진출하는 느낌이 강한 배색이 된다.

19. 평가요소 : 자연물에서 나타나는 디자인 원리에 대한 이해

반영쪽수 :

해설 : 비례에 의한 점증은 인공물에서 나타나는 디자인 원리이며, 그 원리를 찾기 위해서 자연물의 비대칭, 불연속적 경제적 형태의 법칙에서 규칙을 찾는 노력을 하게 된다. 제시된 사진에서 두 번째 그림은 점증이 아닌 ‘반복’의 원리로 해석하여야 한다. 정답은 4번

20. 평가요소 : 제품 디자인 개발 과정에 대한 이해

반영쪽수 :

해설 :

이미지 전개는 아이디어스케치로 나타나며 제품 디자인 개발 과정에서 초기 단계에 속하고, 소비자 반응도 조사는 판매 후 시점이며, 검토를 위한 실물 모형의 제작은 렌더링 및 설계 후 프로토타입으로 나타나서 기능을 검토한다. 시장 현황 파악 및 소구점 발견은 시장 조사 및 분석 단계이다. “완성 예상도” 작업은 모델링 단계 이전의 “렌더링”으로 예상도의 개념으로 그려진다. 그러므로 정답은 2번