

2008학년도 대학수학능력시험 9월 모의평가 해설지 <디자인 일반>

개요 : 대체로 평이한 문제가 교과서 중심으로 출제되었으며, 기초이론과 용어에 대한 이해를 묻고 있으며, 답지를 매우 유사한 것 두 개 정도로 배치하여 정확한 판단으로 정답을 찾을 수 있는 문제의 유형도 나타나고 있음.

1. [문항분석] : 제시된 그림에서 나타난 “형태”에 대한 개념 이해

[해설] : 선과 점 등은 화면 안에서 재구성되거나 다른 형태와 결합하여 표현된다. 점이나 선이 반복되거나 밀도있게 중첩되면 점차로 면적이 생기게 된다. 양감은 면과 면의 구성에서 나타나는 표현느낌이다.

2. [문항분석] : 제시된 그림에서 알 수 있는 디자인 구성원리 찾기

[해설] : 기초적인 문항으로, (가)는 소나무 잎의 반복으로 그 문자가 가진 뜻을 암시하는 표현에 사용되고 있으며, (나)는 좌우의 대칭형태에서 화면 구성 틀을 가져온 것이다. 대칭의 종류는 선대칭, 면대칭, 점대칭 등이 있는데, 여기서는 선대칭의 구조를 볼 수 있고, (다)는 꽃 부분의 표현이 잎이나 줄기의 표현에 비교하여 강조되고 있음을 알 수 있다.

3. [문항분석] : CF제작을 위한 스토리보드에서 알 수 있는 광고요소 이해

[해설] : 두 번째 씬에서 소녀의 나레이션이 나오며, 여기서 소구대상이 소녀임을 알 수 있고, 세 번째 씬의 카피와 화면 표현에서 광고의 표현 방법을 알 수 있다. 3,4씬과 전체적인 맥락에서 간접표현(비교적 황당)으로부터 직접적 호소를 유추해내는 표현방법을 사용하고 있다. ‘광고효과’는 영상 스토리보드에서는 알 수가 없고, 광고 후의 매출량 증가 등을 통해 알 수 있는 사후단계의 내용이다.

4. [문항분석] : 디자인 양식의 특징에 대한 설명과 적용된 사례를 서로 연결하여 이해하기

[해설] : 이 제시문에서 설명하고 있는

- 시각적 심리를 바탕으로 순수 형태와 색채의 시지각 현상,
- 1950~60년대 유행한 세계적 미술 운동,
- 선에 의한 빛의 느낌을 조화시켜 조형의 원리를 찾음

위, 세가지는 모두 팝아트 계열의 ‘유티컬 아트’에 대한 설명이다. 같은 계열의 작가로는 바자렐리(헝가리), 엘버스(독일), 에셔(독일) 등이 있으며, 답지의 1번이 위의 설명과 가장 잘 들어 맞는다. 답지 4번은 광학적 패턴이라기 보다는 단순한 지문형태의 선 효과로 이해하면 되겠다.

5. [문항분석] : 제시된 디자인 사례와 유사한 적용사례 찾기

[해설] : 제시문의 요점은 중금속 등 인간의 존엄성과 어린이의 안전, 행복을 고려하는 디자인을 설명하고 있다. 답지2의 놀이터 시설물의 채색은 인체에 무해한 착색 재료를 사용해야하며, 3번의 출력 높은 전지는 어린이에게 화상 등의 부작용 우려가 있고, 4번의 재활용 플라스틱은 비위생적일 것이고, 5번의 철제 나사는 부상의 위험을 내포하게 된다.

6. [문항분석] : 제시된 디자인 양식에 대한 설명이 적용된 사례 찾기

[해설] : 제시문의 ‘모더니즘’은 단순성, ‘장식’은 복잡, 유려, 화려함을 암시한다. 1920년대의 디자인 양식이라는 점도 필수요소, 직선적인 기하학적 무늬와 반복, 중첩된 기하학적 추상의 형태는 모두 ‘아르데코’양식을 설명하고 있다. 답지의 5번을 제외한 다른 그림은 곡선적 아름다움을 강조한 ‘아르누보’작품들이다. 답지2의 작품은 ‘까사밀라 바르셀로나’(가우디)이다.

7. [문항분석] : 공예 제작 기법에 대한 이해

[해설] : 청자와 나무공예의 기법상 공통점을 먼저 찾아야 한다. 재료는 흙과 나무로, 공통점이 없고, 불에 굽는 것과, 나무 역시 그러하다. 표면의 무늬를 넣는 기법은 모두 몸체에 사용한 것과 같은 재료 중에서 색이 다른 것을 찾아 흙을 내어 끼워넣는 방식으로 ‘상감’기법이라는 공통점이 있다. 이 ‘상감’기법에 대한 잘못된 설명을 찾으려 한다. 1번 답지의 경우, 재료의 특성상 자유로운 색상을 가진 것을 다양하게 찾을 수 없다는 것을 감안하면 잘못된 답지라는 것을 알 수 있다.

8. [문항분석] : 디자인의 조건이 적용된 사례에서 세부적 용어 찾기

[해설] : 이동성을 강조하며 구현한 ‘잡기 편한 엠보싱’은 합목적성에 해당하고, 가운데가 잘록한 것 또한 기능성 강조의 합목적성이다. 밋밋한 형태를 보완하기 위한 엠보싱 패턴과 잡기 편한 형태의 강조는 심미성과 연관되어 미관상 보기 좋아야 한다는 개념이 함께 존재한다. 독창성은 시대정신과 아름다움에서 나타나는 것으로, 엠보싱과 잘록형태를 독창적인 것으로 판단할 우려가 있으나, 이 제시문에서 강조하고 있는 것이 무엇인가를 잘 판단한다면 그리 어려운 것은 아니다.

9. [문항분석] : 섬유 재료와 용도에 대한 이해

[해설] : (가)는 방한성을 강조한 용도와 유럽을 유추해 보면 ‘양털’이 되고, 중국이 주산지인 견(누에)는 실크천이라는 고급용도의 장식품에 적용되는 것으로 판단해야 한다.

답지3의 고급 스포츠웨어의 경우, 고급의 트렌트는 맞지만, 스포츠웨어라는 특성상 자주 세탁하는 용도에 실크가 적합하지 않은 것으로 본다면, 답지 2의 스카프, 넥타이가 가장 적당한 적용사례가 된다.

10.[문항분석] : 휴대용 전화기의 마케팅 전략을 반영한 포장디자인 사례

[해설] : 제시도표의 ‘제품’란에서 ‘특별한 디자인’, ‘와인레드’는 고급을 암시하고, ‘가격’란에서 ‘고가정책’은 고급 또는 명품의 의미를 내포한다. ‘유통’에서는 여유있는 화이트칼라, 지식인, 신세대를, ‘촉진’에서 ‘감성적’, ‘차별화’ 등은 ‘감성’과 ‘독창성’을 암시하고 있다.

‘중량감’을 높이는 것과 제품을 보호하는 측면은 관련이 없으며, 위의 도표에서 제시하는 마케팅 전략에 부합하지 않는다. ‘지기 구조’를 사용한 포장으로 디스플레이 효과를 감성적이고 친근하게 높이는 것, 신세대 취향에 맞는 색채의 선택, 명품 이미지의 포장 소재 등은 모두 적합한 사례이다.

11.[문항분석] : 모형 디자인의 제작 사례에서 알 수 있는 제작 목적에 대한 이해

[해설] : 아크릴 투명 유리로 만든 모형을 통해, 내부 구조와 외부 형태의 관계를 유추, 분석할 수 있게 된다. 건축 재료의 내구성을 실험하려면, 실제건축물과 같은 재료로 모형을 만들었어야 하며, 건축 구성재료가 실내디자인과 관계있는지 파악하려면 실내디자인 모형을 제작하여야 한다. 디자인 첫단계는 아이디어스케치이며, 주변 환경과의 조화를 예측하려면 조경디자인의 미니어처나 디오라마 등으로 제작하는 편이 옳다.

12.[문항분석] : 전화기 디자인 단계에서 문제 해결의 과정에 대한 이해

[해설] : (가)의 단계는 종합적 실체화 단계로 구성과 조화를 통한 형식의 구체화 단계이다. 실제 렌더링과 제품의 구조 등을 조립하고 모델링하는 단계이다. 답지 1은 초기 단계이며, 2는 최종 마케팅 단계 즉, 관리단계이고, 4와 5는 초기 기획단계에 대한 일반적 설명이다.

13.[문항분석] : 참고그림에 해당하는 디자인 양식 찾기

[해설] : ‘대량생산에 의한 자연 파괴’에서 산업혁명 이후임을 알 수 있고, ‘예술과 인간성 회복’에서 공예기법과 수작업의 중요성을 알 수 있다. 더욱이, 제시된 그림은 곡선적 아름다움이 묻어나는 패턴이 보이고 있어서 초기의 ‘미술공예운동’임을 알 수 있다.

14.[문항분석] : 디자인 분야의 적용사례에 대한 설명으로 개념 찾기

[해설] : ‘시간,장소,거리에 구애받지 않음’, ‘최신 디지털 기술 적용’, ‘실시간 정보 교환’, ‘영상, 멀티미디어 활용한 디자인’을 종합적으로 분석해보면, 인터넷 커뮤니티나 웹디자인 영역으로 정답을 좁힐 수 있고, 예문의 ‘소년소녀 가장에게 힘을 주세요’ 문구와 우측 상단의 ‘미션’, ‘참여하기’ 등의 버튼을 보면 사용자의 ‘인터랙션’이 적용되는 구성임을 알 수 있다. 즉, ‘인터랙티브’(상호작용성)디자인이 정답이다. 참고로, 그린은 환경을 고려, 바이오닉은 화학적인 방법 거부, 유니버설은 노인과

장애우를 고려, 코오디네이트는 어울림을 고려하는 토털디자인이다.

15.[문항분석] : 제시문에 등장하는 용어에 대한 이해

[해설] : 음악,영화,사진,게임 등이 하나로 이어지는 것 : 디지털 컨버전스(융합)에 대한 개념,

작고 가벼운 MP3플레이어 : 용도에 맞는 편리성 추구, 힘의 경제성, 인체공학에 대한 개념,

신문, 방송, 인터넷 등 : 미디어, 뉴미디어 개념

16.[문항분석] : 디자인 적용사례에 대한 구체적 이해

[해설] : 타이포그래피를 패턴으로 적용한 디자인 사례이다. ‘타이포그래피’의 특징과 그의 설명을 찾으면 된다. ‘타이포그래피’를 패턴으로 적용한 순간 이는, 단순한 패턴으로서 기능하는 것이다. 가독성 즉, 무슨 뜻인지 읽어서 이해할 필요가 없는 것이며, 특별한 전문가의 필체가 아니더라도 그림과 같이 자유롭게 표현한다. 디지털기술로 복제가 가능해 지며, 동일한 글자체 즉, Font(서체)는 디지털방식으로 비슷한 유형을 찾아간다. 물론, 판화기법 등으로도 가능하지만, 왼쪽의 휴대전화의 경우는 대량생산을 위한 잉그레이빙(오목판화의 일종)으로 디지털기법으로 적용되어야 한다.

17.[문항분석] : 디자인의 과정에 대한 이해

[해설] : 일상생활 속에서 일어날 수 있는 교통사고에서 아이디어를 떠올렸으며, 이러한 아이디어는 창조적인 과정이며, 문제해결과정이다. 신기술과 기능이 적용된 새로운 시장 창출 전략이 필요할 것이고, 초기 기획단계에 대한 이야기이다. 답지3의 내용은 소비자의 취향을 먼저 고려한 다음 색상과 기능 등 디자인을 결정하는 문장으로 수정하여야 한다.

18.[문항분석] : 르코르뷔지에의 공간 크기 계량화를 위한 모듈에 대한 이해

[해설] : 답지 3의 개인의 신체적 특성.... 부분은 공통특성, 즉, 평균치에 대한 표준, 모듈을 위한 기초적 개념과 동떨어진다. 개인을 위한 공간 크기 계량화가 아니라는 뜻이다. 모든 디자인에서 필요한 개념이고, 황금 분할을 인체 공학적으로 개념화하고 최적화하여 만들어낸 개념이다. 교과서에서 제시되고 있으나, 자세한 설명이 없는 부분이었지만, 학습과정에서 충분히 이해할 수 있는 개념으로 출제되었다.

19.[문항분석] : 세계지도와 연결한 제품사진을 보고 해당 국가의 디자인 특성을 이해하기

[해설] : (가)는 수공예와 자연주의를 특성으로 하는 스웨덴이며, 교과서 87쪽에 등장하는 제품이다. (나)는 디자인이 단순하고 꼭 필요한 부분만 존재하는 미니멀디자인

인으로 기능과 실질을 강조하는 디자인으로 독일임을 알 수 있다. (다)는 오랜 역사의 중소기업 중심 디자인으로 독특한 디자인과 다양성을 소화하는 이탈리아의 디자인이다. <보기>의 내용은 교과서에 실린 문장 그대로 이니, 어려울 것이 없고, 문제의 유형만 생소할 뿐, 차분하게 접근하기 바란다.

20.[문항분석] : 제품 개발 단계에 대한 이해

[해설] (가)의 단계는 디자인의 방향, 즉, 컨셉을 잡는 단계로, 개략적이고 커다란 개념을 그려놓는 단계이다. 이제, 머릿속의 세부적 아이디어를 실체화하는 ‘아이디어스케치’(시각화)가 필요하고, ‘렌더링’, ‘모델링’으로 ‘구체화’단계를 거쳐 목업 모델링으로 외형과 기능을 분석하는 단계인 ‘실체화’단계를 거친다. 손에 잡히는 촉감, 보이는 느낌, 작동의 불쾌감, 색상과 재료의 적합성 등 다양한 측면에서 최종적으로 검토하는 단계이고, 이는 생산에 소요되는 실질비용을 절감하기 위한 노력 중의 하나이며, 경제적인 측면에서도 우수한 역할을 하게된다.