

[정답]

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

[해설]

1. [정 답] ①

[출제의도] 환경을 고려한 디자인분야에 대한 이해

[해 설] 제시 자료에 나타난 키워드를 보면, 테러에 의해 희생된 시민들을 위로하려는 목적으로 제작된 디자인으로 판단할 수 있다. 이는 공공의 이익(개인이나 특정 단체, 또는 상업적 목적을 갖지 않는)을 위한 디자인으로, ‘공공디자인’이라 한다. 미래디자인과 하이테크디자인은 특정한 디자인의 분야는 아니며, 에코디자인은 환경을 고려한 디자인, 유니버설디자인은 누구나 사용하기 편리하게 만드는 디자인이다.

2. [정 답] ③

[출제의도] 클레이애니메이션 기법에 대한 이해

[해 설] 대화를 살펴보면, 입체적 캐릭터라는 표현과 가소성 있는 재료로 만든다는 키워드가 나온다. 가소성이 가장 높은 대표적 재료는 점토(클레이)이므로, 클레이애니메이션(클레이메이션)이 정답이다. 셀애니메이션은 셀룰로이드종이에 표현하는 기법, 투광애니메이션은 재료나 유리판 아래에서 비쳐나오는 빛의 변화를 애니메이션으로 이용하는 것, 페이퍼 애니메이션은 셀로판지 대신 종이에 그리는 기법이고, 컷아웃애니메이션은 종이류에 디자인된 캐릭터 등을 오려내어 움직임을 표현하는 애니메이션이다.

3. [정 답] ⑤

[출제의도] 현대 디자인의 국가별 특징에 대한 이해

[해 설] (가)는 선진 기술의 모방, 화려한 걸모양과 축소지향적이라는 키워드를 통해 볼 때, 일본디자인의 특징이며, (나)는 바우하우스와 기능적 디자인의 키워드로 미루어 독일디자인의 특징으로 볼 수 있다.

4. [정 답] ④

[출제의도] 시각디자인 분야의 사례와 그 목적에 대한 이해

[해 설] 왼쪽의 포스터는 판매를 위한 홍보를 목적으로 제작되었으므로 광고포스터이며, 오른쪽의 콘티 역시 상품광고를 위한 상업필름(CF) 제작을 위한 것이므로 공통된 주제는 ‘광고’라는 키워드로 정리된다. ㄱ과 ㄴ은 아이덴티티 디자인에 대한 설명이므로 오답이다.

5. [정 답] ①

[출제의도] 우리 문화재에 적용된 비례의 형식에 대한 이해

[해 설] 우리 문화재(미술품)에 적용된 사상의 기본은 자연스러운 아름다움이며, 그의 기본 비례는 상가수열비이다. 상가수열비는 전향과 전전향의 합이 다음항에 나타나는 형식의 비례(0,1,1,2,3,5,8,13.....)이며, 무한반복되면 결국 황금비례에 가까운 비례가 나타난다. 정수비는 기계적 형태인 직선적 표현에 나타나며 대량 생산에 적합한 가공성을 갖는다. 제시자료는 직선형으로 되어있으나, 비례는 상가수열비례가 적용되어 있다.(1:1 비례가 적용된 부분이 없다)

6. [정 답] ④

[출제의도] 통일과 변화의 디자인원리에 대한 이해

[해 설] 제시문의 서로 닮은 형태의 연합과 다양한 형태요소의 통합에 의한 안정감은 ‘통일감’에 대한 설명으로 정리할 수 있다. 강조와 규모, 종속은 모두 변화의 기조이며, 방사 또는 통일감보다는 집중이나 확산에 의한 변화로 판단할 수 있다.

7. [정 답] ④

[출제의도] 제품디자인 개발 과정 중 모형제작 단계에 대한 이해

[해 설] 제시문에서 이미지의 구체화, 렌더링과 함께 의도를 전달하는 입체물이라는 키워드로 정리하면 ‘모형제작’의 과정으로 보아야 한다. ㄱ과 ㄴ은 모형제작의 전단계로서 머릿속의 생각을 평면적으로 풀어내기 시작하는 단계의 아이디어 전개과정으로 본다. 모형은 제품의 제작방식과 구조관계, 내부구조와 인간공학적 측면을 실험하기에 가장 적합한 경제적 표현방법의 과정이다.

8. [정 답] ⑤

[출제의도] 현대식 주방이 탄생하게 된 요인에 대한 이해

[해 설] 제시문에서 합리성과 현대식 기능성 주방을 강조하고 있고, 1926년도를

언급하고 있다. 전체적으로 답지의 구성에서 이러한 원인이 될 수 있는 이전 시대의 상황을 판단하여 찾으려 하였다. ①의 고급화와 아르누보는 곡선적 아름다움을 강조한 1890-1910의 시기인데, 직선적 제시그림과 비교하여 옳지 않다. ②는 중세의 시기로 르네상스의 발생요인이며, ③은 산업혁명 후 미술공예운동의 발생요인, ④는 남성이라는 키워드가 오류이다.

9. [정 답] ⑤

[출제의도] 유니버설디자인에 대한 이해

[해 설] 제시자료의 노약자라는 키워드로 미루어 유니버설디자인으로 판단하여야 한다. 이의 특징을 살린 것을 찾으려 하는데, ㄱ은 에코디자인(탄소배출을 최소화하는 디자인), ㄴ은 환경을 고려하는 디자인으로써, 유니버설디자인이 아니다.

10. [정 답] ②

[출제의도] 포드시스템과 근대디자인의 특징에 대한 이해

[해 설] 포드시스템은 대량생산방식과 부품교환방식으로 정리한다. 그러므로 ①은 대규모 동력으로, ③과 ④는 미술공예운동에 적합한 설명, ⑤는 대량생산의 폐해인 생활용품의 품질이 조잡해진다는 특징에 어긋나므로 오답이다.

11. [정 답] ②

[출제의도] 근대디자인 운동의 특징에 대한 이해

[해 설] (가)는 리트벨트로 미루어 신조형주의(데스틸)이다. 신조형주의는 수평, 수직, 원색만 사용하는 원칙주의였으나, 요소주의는 사선을 허용하기도 한 것이 차이점이다. (나)는 말레비치로 미루어 러시아의 절대주의와 구성주의를 찾아내어야 한다.

12. [정 답] ③

[출제의도] 색의 대비현상에 대한 이해

[해 설] 벽지(남색)와 튜립문양(노랑)은 색상환에서 서로 마주보고 있는 배치이며 서로 혼합하였을 때 무채색에 가까운 색상이 만들어지게 되므로 서로 보색대비이다. 출입문바탕(회색)과 하트문양(주황)을 판단할 때 회색은 무채색이므로 채도가 없고, 주황은 유채색이므로 서로 채도가 대비된다. 즉, 채도대비이다. ㄴ의 설명에서 벽지(남색)와 출입문바탕(회색)은 역시 유채색과 무채색의 대비를 찾아야 하므로 채도대비로 볼 수 있는데, 계시대비로 설명하고 있다. 색의 3속성 대비는 두 색을 동시에 바라볼 때 나타나는 동시대비이다. 계속대비는 한 색상을 보고있다가 짧은 시차를 두고 또다른 색상을 바라볼 때 나타나는 대비현상을 말한다.

13. [정 답] ④

[출제의도] 디자인의 가치와 의의에 대한 이해

[해 설] 제시문을 살펴보면, 에너지 과소비라는 디자인 문제를 해결하기 위해 색상의 차별화가 적용된 디자인으로 해결하고 있다. 이는 대중적 욕구에 의한 유행과는 거리가 있고, 무의식적 본능에 따른 디자인 행위도 아니다. 디자인 행위는 언제나 의식적인 행위이기 때문이다. ③의 미적가치는 정신적 만족감을 주게 되며, ⑤에서 디자인은 각각의 효용을 제공한다. (공통의 효용은 존재하지 않는다) 생산자에게 경제적 이익, 소비자에게 만족과 새로운 경험, 디자이너에게 직업의 만족감과 사회기여의 효용이 제공된다.

14. [정 답] ①

[출제의도] 전시목적에 따른 전시디자인의 구분에 대한 이해

[해 설] 판매를 염두에 둔 전시디자인의 시공사례를 찾으면 되며, 모터쇼, 퀴즈쇼, 연극무대, 패션쇼 등은 무대디자인으로, 디자인미술관, 축구박물관은 교육과 관람을 위한 전시로, 문화상품판매장과 화장품매장은 이 문제의 정답인 상품진열전시 디자인으로 구분한다.

15. [정 답] ①

[출제의도] 디자인분석방법에 대한 이해

[해 설] (가)에서 부품과 기능을 분석하여 구조를 단순화하는 것은 부품 각자가 갖고 있는 가치를 분석하는 방법이다. 경제성과 연결되며, (나)는 손잡이 부분이 파손되었다는 파손의 원인이 무엇인지 분석하여 다음 디자인에 적용하게 되는 원인 분석 방법이다.

16. [정 답] ①

[출제의도] 디자인의 요소에 대한 이해

[해 설] 제시자료에서 면재의 조합에 의해 입체가 만들어졌다(각각 다른 방향에서 형태를 관찰할 수 있다는 부분...)고 하므로, 이는 평면이 구조적으로 합쳐져서 입체를 구성하였다는 것으로 판단된다. ㄱ은 입체를 구성하는 요소인 구조요소의 종류이고, ㄴ은 역시 입체를 구성하는 요소인 상관요소의 종류가 나열되어 있다. ㄷ은 면의 요소에 의한 기능적 형태(직선적이므로)로 보아야 하며, ㄹ은 점과 선의 요소를 면의 요소로 수정하여야 한다.

17. [정 답] ③

[출제의도] 투상도의 표현요소에 대한 이해

[해 설] 자료는 투상도의 사례이다. 투상도는 평면, 정면, 측면의 방향에서 바라본 형태를 직교좌표에 표현하는 방식을 말하며, 투시도는 그 세 방향으로 조합되어 완성될 예상도를 보여주는 형태를 말한다. 투시도는 조감도라고 하기도 하는데, 치수 표시는 생략한다. 물체 형태의 바깥 부분에 직선화살표를 이용하여 치수를 기입하여 크기를 나타내며, 각각의 요소들이 어떻게 결합되고 구성되며, 위치는 어떤지를 명확하게 알아볼 수 있다. 사용된 프로그램과 사용자를 위한 매뉴얼은 표시하지 않는다.

18. [정 답] ④

[출제의도] 굿 디자인의 세부 조건에 대한 이해

[해 설] (가)에서는 심미성 즉, 아름다움을 표현하기 위해 차용한 이미지를 설명하고 있다. (나)에서는 기능성, 즉 제품의 존재목적과 대응되는 설명이다. 굿디자인에서 이를 합목적성이라고 한다. (다)는 작가(디자이너)의 개성이 표현되는 중요한 부분으로 이는 독창성이라는 용어로 정리된다. 이 모든 사항이 고루 갖춰진 디자인을 굿디자인이라고 한다.

19. [정 답] ⑤

[출제의도] 전통공예에 나타난 직물공예 기법에 대한 이해

[해 설] 화문석은 선재이다. 선재에 먼저 염색을 하여 직물을 완성하는 과정을 거치게 되는 데, 이는 ‘염직’기법의 기본틀을 유지하고 있는 것으로 판단하여야 한다. 바틱은 파라핀을 이용한 방염기법(염색물감이 묻지않도록 하는 부분에 파라핀을 사용하는 것)이고, 흘치기는 침염기법 중에서 묶는 방법, 전사는 옮겨찍는다는 뜻으로 판박이 기법으로 나염에 속한다. 실크스크린은 공판기법으로 염색에서는 날염기법에 해당한다. 타피스트리는 직조 또는 염직이라고 하여 실을 염색한 후 직조기를 이용하여 직물을 완성한다.

20. [정 답] ②

[출제의도] 디자인 문제와 해결방법에 대한 이해

[해 설] 제시문에 나타난 디자인의 문제는 램프설정 버튼의 조작이 어렵고 복잡하다는 것이므로, 해결책은 그 버튼을 단순하게 작동할 수 있게 배려하는 것이다. ①에서 이동용 손잡이와 버튼은 관계가 없고, ③의 알람조절버튼은 램프설정버튼과 무관, ④에서 음량조절기능역시 램프설정버튼의 문제를 해결할 수 없다. ⑤의 다양한 효과음은 기본적인 디자인의 문제인 램프설정 버튼의 조작을 단순화하는 것과 역시 무관한 해결 방법이다.