디자인일반 정답

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

해 설

1. [ ] 디자인이 성립될 수 있는 과정들을 이해한다.

용도를 중시한다. 자연에서 얻어지는 조형원리들은 실용적 쓰임새가 없기 때문에 디자인이라고는 할 수 없으며, 이를 디자인에 적용시켜 용도를 창조해 내기도 한다. 또한 디자인에서 용도를 창조하는 행위는 실체화 과정을 거쳐 완성된다.

2. [출제의도] 디자인 조형 원리에서 균형과 점증을 구성에 적용하여 이해한다.

(가)는 율동 중 점증을 설명하고 있고 그림'ㄷ'이 해당되며, (나)는 균형을 설명하고 'ㄱ'에 해당된다.
[오답풀이] <보기> 그림'ㄴ'은 단위 형태의 연속적 반복에 의한 리듬감을 나타내고 있다.

3. [출제의도] 웹디자인 영역인 홈페이지 디자인의 특징을 이해한다.

웹디자인의 영역은 무한하여 인터넷 광고 뿐만 아니라 웹 CF, 웹 출판, 상품 전시 웹 애니메이션, 메일 로봇 광고 등 새로운 적용 분야가 계속 출현하고 있다.

4. [출제의도] 제품 디자인 과정 중 종합 단계에서 이루어져야 할 내용들을 이해한다.

기존의 제품 분석을 토대로 차별화된 형태의 단계별 스케치와 모형 제작이 종합 단계에서 이루어진다. 'ㄴ'제작 모형은 디자인 평가 단계에서 이루어진다. 'ㄷ' 은 기획·분석 단계에서 이루어지는 과정이다.

5. [출제의도] 환경 디자인에서 디자인 방향의 올바른 적용을 이해한다.

<보기>'ㄱ','ㄹ'은 하천 복원 사업에 적용시켜야 할 중점적인 디자인 방향에 해당한다.
[오답풀이] 'ㄴ'은 하천의 기본 복원 사업 방침인 문화재와 환경을 개선 한다는 내용에 위배되며, 'ㄷ'은 보행자의 편리 및 환경 개선에 적합하지 않은 내용이다.

6. [출제의도] 디자인 조형의 원리를 기본 도형을 이용한 구성에 적용하여 이해한다.

통일감을 표현한 것으로, 부분적인 변화보다는 전체의 질서나 균형을 이룰 때 나타난다. ①은 균형, ②는 분리에 의한 강조, ③은 규모(강조도 나타남), ④는 점증이 강하게 나타난다.

7. [출제의도] 디자인 진행과정 중 연구모형의 개념을 실습상황에 적용하여 이해한다.

제시문의 실습과정에서 제작해야 할 모형은 디자인 초기 개념화 단계에서 개략적인 형태감과 균형감을 파악하기 위하여 제작하는 모형이므로 연구 모형의 제작이 필요하다.

8. [출제의도] 렌더링의 개념과 표현 방식을 실습 상황에 적용하여 이해한다.
제품의 최종 디자인을 결정하려는 표현 전달의 단계인 완성 예상도는 렌더링을 나타낸다. ①은 완성된 제품, ②는 모형, ③은 아이디어 스케치, ④는 컴퓨터를 이용한 모델링에 대한 이미지다.

9. [출제의도] 심볼 디자인에서 고려되어야 할 사항을 이해하고, 픽토그램과의 기능 차이를 구분한다.

심볼 마크는 단체의 특징을 상징적으로 디자인하여 차별화가 되어야 하며 제품이나 서식류, 간판, 차량 등에 크기를 변화시켜 사용하는 데 이미지의 왜곡이 없어야 한다. ①은 픽토그램에 대한 설명이다.

10. [출제의도] 육면체의 분할과 조합을 이해함으로써 기초 디자인 능력을 향상시킨다.

입체를 정확하게 이해하여 전개도를 그려 봄으로써 쉽게 해결 할 수 있는 문제이다. 빗면의 길이가 길어지는 것과 입체를 만들기 위한 면의 상호 관계를 분석하여 해결해야 한다.

11. [출제의도] 원시시대의 조형 표현에서 현대의 디자인 의미와 목적을 이해한다.

①, ③, ④, ⑤의 설명은 제작 동기나 목적이 바르게 설명되었으며, 현대 디자인의 근본적 의미와 결부된다. 인장은 장식적 측면보다는 표시를 위한 수단으로 사용되었으며, 주로 돌에 음각 부조하여 활용되었다.

12. [출제의도] 다양한 상황에서의 디자인의 조건을 이해한다.

(가)는 주거문화의 변화에 따라 우리만의 전통적인 이미지 표현에 중점을 둔 의도로 독창성을 나타내고 있다. (나)는 음식문화와 용기 등의 특징을 고려하여 그에 적합한 구조와 기능을 고려하는 데 중점 둔 합목적성을 가진다. (다)는 유통과정을 단순화하여 소비자가를 낮추어 경제적인 측면을 고려한 내용이다.

13. [출제의도] 제품디자인 과정에서 인간 공학적 측면의 적용에 대하여 이해한다.

(라)의 내용은 인간 공학적 측면이 고려되지 않아 발생한 문제점이다. 손가락의 움직임과 동선을 연구하여 버튼의 간격과 위치를 신중히 배치함으로써 좀 더 조작이 편리할 수 있도록 해야 한다.

14. [출제의도] 팝 디자인 운동의 출현 배경에 대해 이해한다.

1950~60년대 들어 서유럽 국가에 대량 사회가 도래하였고 이러한 물질적 풍요로움에 대응할 만한 문화적 모델의 필요에 의해 나타난 것이 팝 문화. 즉 대중문화이다.

15. [출제의도] 생활 공예 디자인의 표현 특징을 이해한다.

전통문화의 고유성과 현대적 감각이 접목된 훌륭한 생활 공예 디자인 제품이다.'ㄷ'은 픽토그램에 해당되는 설명이므로 적절한 표현이 아니다.

16. [출제의도] 디자인의 요소인 점, 선, 면을 실습 작품에 적용 시켜 이해한다.

(가)는 선을 적용한 작품이며, (나)는 면을 이용한 구성이다. (다)는 여러 개의 점을 이용한 작품을 나타내고 있다.

17. [출제의도] 애니메이션의 한 종류인 인형 애니메이션의 특징을 이해한다.

인형 애니메이션은 나무나 찰흙 등을 이용하여 캐릭터를 제작 한 후 조금씩 움직여 가며 1콤마씩 촬영하는 기법이다. 인형을 섬세하게 조작하는 기술이 요구되며, 작업 분담이 어려워 제작 시간이 길어진다. 사실감을 주지만 속도감이나 섬세한 감정의 표현이 어렵다.

18. [출제의도] 미술공예운동의 배경과 특징을 이해 한다.

제시된 내용은 산업혁명 이후 미술 공예운동이 시작된 배경과 그 사상을 잘 설명해 주고 있다. 미술공예운동은 존 러스킨의 영향을 받아 윌리암 모리스가 주도 하였다는 사실을 이해하여야 한다.

19. [출제의도] 인쇄물 제작과정에서 인쇄 여백과 재단선이 갖는 의미를 실습과 적용 시켜 이해한다.

신문광고는 이미 신문 자체 규격용지에 광고를 싣는 과정이기 때문에 인쇄여백 및 재단선이 필요하지 않다.

20. [출제의도] 생활 속에서 나타나는 색채대비를 이해한다.
동시대비에는 색상대비, 명도대비, 채도대비, 보색대비가 있다. 색의 대비는 한 가지 대비 현상만이 나타나지 않고, 두색 사이에 다른 색이 놓여 지면, 동시대비 현상은 일어나지 않는다.