디자인일반 정 답

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

해 설

1. [출제의도] 자연 현상과 디자인 활동을 구분하여 이해한다.

자연에서 나타나는 현상과 원리가 디자인의 형태나 기능에 적용되는 것을 이해해야 하며, 청소기나 자동차는 기능이 아닌 형태에 적용한 것이다.

2. [출제의도] 황금비례의 원리와 작도법을 이해한다.

조형교육에 있어 황금비례의 중요성은 항상 강조되어 왔다. 실생활에 적용할 수 있는 작도법과 적용의 예를 학습함으로써 비례에 대한 감각을 키우는 것이 중요하다. 전체 내용이 바르게 서술되어 있다.

3. [출제의도] 디자인의 종류를 알고 실생활에 적용할 수 있다.

① 백남준의 설치 미술 작품 ② P.O.P 광고 ③ 포장 디자인으로 상품을 보호하고 정보를 전달한다. ④ 가전 제품 디자인으로 생활을 편리하고 안락하게 한다 ⑤ 가구 디자인.

4. [출제의도] 동시 대비의 종류와 특징을 이해할 수 있다.

동시 대비는 두 색을 동시에 볼 때 일어나는 대비인데 색상 대비, 명도 대비, 채도 대비, 보색 대비가 있다.

[오답 풀이]

ㄷ. 명도 대비는 명도 차가 클수록 대비 현상이 강하게 일어난다.

ㅁ. 보색 대비는 서로 반대되는 색끼리 배색되었을 때 채도가 높아 보인다.

5. [출제의도] 디자인의 조건을 설명할 수 있다.

디자인 조건과 적절하게 조화된 디자인 요소: 디자인의 조건으로는 합목적성, 경제성, 독창성을 들 수 있다. 기능과 형태 등 디자인을 이루는 여러 가지 복합적인 요소가 회상의 균형과 질서를 갖출 때 인간의 생활을 위한 바람직한 디자인이 탄생된다.

6. [출제의도] 폐품 활용 의자의 제작 의도와 배경을 설명할 수 있다.

현대 산업의 무한한 발전이 자연 환경을 파괴하기에 이르자 환경 오염 문제는 심각한 사회문제로 등장하였다. 환경 보호 디자인, 그린 디자인(Green design)은 제품 기획 과정에서 재활용의 가능성의 배려까지 염두에 두고 있다.

7. [출제의도] 조형 요소의 특징을 구분하여 이해한다.

점은 위치를 가지고 있으나 길이, 폭, 깊이는 갖지 못한다. 선은 점이 이동하면서 이루는 자취로 방향을 나타낼 수 있고, 길이는 있으나 폭은 없다. 면은 공간을 구성하는 기본 단위로 두께는 없이 길이와 폭을 갖는다.

8. [출제의도] 디자인 원리 중 통일성에 대한 특성과 표현 방법을 이해한다.

통일성이란 디자인이 가지고 있는 요소들 속에서 어떤 조화나 일치가 존재하고 있음을 의미하며, 전체가 부분보다 두드러져 보여야 한다. 통일성을 나타내는 방법으로는 근접과 반복, 연속이 있다.

9. [출제의도] 디자인 조건을 이해하고 특징에 따라 구분할 수 있다.

대화 속에서 나타나는 디자인의 조건은 합목적성, 경제성, 심미성으로 독창성에 대한 내용이 없고, 답지의 적합성은 디자인 조건에 포함되지 않는다.

10. [출제의도] 디자인 요소와 원리를 설명할 수 있다.

① 좌우 대칭의 구조. ② 면과 입체들로 구성. ③ 철골 트러스트 공법으로 이루어진 제작물. ④ 직선과 모서리가 있는 기하학적인 형태와 선적인 구조로 구성.

11. [출제의도] 우리 나라 디자인의 발전 과정을 설명할 수 있다.

<보기> ㄱ은 경제 개발 계획의 성공으로 수출 산업 진흥과 국내 소비재의 생산 증대가 그 배경이다. ㄴ은 1959년에 기업체에 최초의 공업 디자인 부서가 설치됨.

12. [출제의도] 디자인의 형태를 결정짓는 요소에 대하여 이해한다.

빗살 무늬 토기는 해안이나 강가에서 사용되었던 것으로 모래 바닥 위에서 그릇의 기울어짐을 방지하기 위한 방안으로 모래에 묻어서 사용되었다.

13. [출제의도] 대칭의 종류와 특징을 알고 이해할 수 있다.

대칭의 종류에는 좌우 대칭, 방사 대칭, 비대칭이 있다. 삼태극 마크는 방사 대칭을 응용한 예로 동양적이면서 강한 이미지를 나타낸다. 또한 방사 대칭은 한 개의 점을 중심으로 하여 주위에 방사상으로 퍼져 나가는 것이다.

180도 회전하여 얻어지는 대칭은 역대칭이다.

14. [출제의도] 디자인의 조건중 합목적성을 설명할 수 있다.

ㄱ,ㄴ,ㄹ,ㅁ은 디자인의 조건중 합목적성을 이야기한다. ㄷ은 디자인의 조건 중 경제성을 설명한다.

15. [출제의도] 빛과 색의 관계를 이해하고 각각의 특징을 설명할 수 있다.

사물의 색은 빛에 의해서 표현되며, 검정색은 모든 빛을 흡수하여 나타나고, 흰색은 모든 빛을 반사하여 표현된다. 빛의 파장이 380nm보다 짧은 것에는 자외선과 X선이 있으며, 780nm보다 긴 파장에는 적외선과 전파 등이 있다.

16. [출제의도] 디자인의 형태를 설명할 수 있다.

<보기>ㄱ의 형태는 실용적이고 간결한 형태를 보여준다.

17. [출제의도] 디자인 과정을 이해하고 과정별 특성을 설명할 수 있다.

디자인의 과정에서 용도를 창조하는 행위에는 이미지 과정과 실제화 과정으로 구분된다.

18. [출제의도] 디자인의 요소 중 재질감을 설명할 수 있다.

②의 A의 재료는 봉제 완구와 관련이 없다. ③의 B의 재료는 지팡이의 견고성과 관련이 적다. ④의 B, E의 재료는 휠체어와 관련이 적다. ⑤의 D, E의 재료는 보청기와 관련이 적다.

19. [출제의도] 디자인 조건을 구분하여 이해한다.

제품생산 및 판매 과정에는 디자인 조건의 각 요소들이 반영된다. 제품의 사용 목적이나 기능 등을 나타내는 합목적성과 다른 제품과의 차별화를 위한 독창성, 효과의 극대화를 나타내는 경제성, 아름다움을 나타내는 심미성이 기준이 된다.

20. [출제의도] 입체를 이용하여 공간 이해력을 높인다.

입체와 공간에 대한 인식은 조형감각을 키우는데 매우 중요하게 작용을 한다. 기본형의 블록을 쌓아 다양한 형태의 변화를 익히고, 물체의 회전에 의한 공간의 변화를 예측함으로써 공간 지각능력을 키울 수 있다. 물체의 측면도를 그려봄으로써 형태의 일치여부를 확인할 수 있다.