디자인일반 정답

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

해 설

1. [출제의도] 생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 수퍼 그래픽을 이해할 수 있다

사진과 내용에 나타난 디자인은 수퍼 그래픽(super graphic)이다. 수퍼 그래픽은 시각 디자인 분야에 속하며 같은 영역의 디자인으로 광고 디자인, 포스터 디자인, 옥외 광고 디자인, 팜플릿 디자인, 브로슈어 디자인 등이 있다.

2. [출제의도] 기업 이미지 디자인에서 로고 타이프 디자인을 적용할 수 있다.

그림은 프랑스 시트로엥 자동차회사의 로고 타이프디자인이다. 각 기업은 기업의 특징적 이미지를 전달하기 위하여 독특한 문자를 디자인하여 사용하고 있다. 그러므로 로고 타이프 디자인은 제품디자인, 상품 광고 포스터, 카탈로그 디자인, 기업 이미지 디자인에 사용하고 있다.

3. [출제의도] 인간 공학적 요소를 실제 제품 디자인에 적용할 수 있다.

ㄱ, ㄷ, ㄹ은 인간 공학적 요소를 제품 디자인에 적용하여 인간이 사용할 때 보다 편리하게 디자인한 제품에 관한 설명이다. 그러나 ㄴ은 인간의 주관적인 감성에 중점을 둔 제품 디자인이므로 인간 공학적 요소보다는 감성 공학적 요소에 해당된다.

4. [출제의도] 디자인의 조건을 전반적으로 이해할 수 있다.

디자인의 조건에서 경제성을 제외한 전 분야를 다루고 있다. 발목 보호를 위해서 부츠의 목을 높였다는 인간 공학적 측면과 신발에 부착된 바퀴를 이용하여 스피드를 즐긴다는 합목적성, 다이나믹한 이미지와 색상과 형태를 이야기하는 심미성, 기본 구조에 대한 개념까지를 언급한다.

5. [출제의도] 우리나라 디자인의 발달 과정을 이해할 수 있다.

1970년대는 경제 성장으로 인하여 산업디자인이 성장하였고, 1980년대는 텔레비전의 보급으로 색채 감각이 풍부해졌다. 그리고 도시의 아파트 증가는 실내 디자인에 대한 관심이 높아졌다.

6. [출제의도] 구성주의의 특징을 바르게 이해할 수 있다.

문제가 설명하는 디자인 양식은 러시아의 구성주의에 관한 내용이다. ①데 스틸은 신 조형주의로서 순수, 기하학, 원색의 특징이 있으며, ②미래주의는 이탈리아 미래파의 역동성이 특징이며, ③다다이즘은 전쟁후의 폐허, 허무함이 특징이다. ⑤팝 디자인은 1960년대 미국 대중문화의 특징을 갖고 있다.

7. [출제의도] 산업 혁명의 시대적 상황을 이해할 수 있다.

산업 혁명이 일어나기까지 시대적 상황과 배경 등을 보기 ㄱ, ㄴ, ㄷ에서 언급한다. 전위적인 조형의 종말은 구성주의와 절대주의에 해당된다.

8. [출제의도] 독일 디자인의 특징을 바르게 이해할 수 있다.

독일 디자인은 공학과 성능 중심의 디자인으로서 객관적 아름다움, 간결한 각도변화 등의 특징을 갖고 있다. 그러므로 ㄱ과 ㄷ은 독일 디자인의 특징이며 ㄴ은 이탈리아 디자인의 특징, ㄹ은 스칸디나비아 디자인의 특징이다.

9. [출제의도] 실내 디자인 전 분야에 대하여 이해할 수 있다.

<보기>는 실내 디자인 전반에 관한 내용이다. 사무 공간의 개념과 실내 공간의 영역 구분, 실내 디자인의 목적 등을 설명하고 있다.

10. [출제의도] 가치 분석에 대하여 알 수 있다.

디자인 분석의 종류로는 가치 분석, 원인 분석, 사용 과정 분석, 관계 분석이 있다. 가치 분석은 부품 하나하나의 가치를 분석하여 전체적인 성능을 높이는 것이고, 사용 과정 분석은 사용하는 과정을 순서대로 분석하는 것이며, 원인 분석은 제품의 손상 부분을 조사하는 것이다. 또한 관계 분석은 상호 관계의 분석을 통해 문제 해결을 하는 것이다. 그러므로 문제에 제시된 내용은 ①가치 분석에 관한 내용이다.

11. [출제의도] 유리 공예(초자공예)디자인의 특징을 파악하고 재료의 장점을 이해할 수 있다.

유리 공예 디자인의 재료가 지니고 있는 특징은 화학약품과 식품 등의 보존에 최적의 용기이며, 재활용하기에도 좋은 장점이 있다. ①섬유 공예 디자인 ②유리 공예 디자인 ③목공예 디자인 ④도자 공예 디자인 ⑤금속 공예 디자인이다.

12. [출제의도] 자연을 소재로 디자인하는 과정을 이해할 수 있다.

자연을 통한 디자인 발상과 자연 형태의 탐색은 디자이너들이 꾸준하게 연구해야 할 과제이다. 자연의 법칙에는 매우 논리적이며, 문제를 효과적이고 정확하게 해결할 수 있는 규칙이 있다.

13. [출제의도] 렌더링에 대하여 종합적으로 이해할 수 있다.

렌더링의 기능과 종류를 <보기>에서 자세히 설명하고 있다. 렌더링에 대하여 종합적으로 이해를 해야만 문제 풀이가 가능하다.

14. [출제의도] 디자인의 복합 기능을 파악할 수 있다.

파파넥은 디자인의 복합 기능은 방법, 용도, 필요성, 목적, 연상, 미학의 여섯 부분으로 구성된다고 하였다. (가)는 기능이고, (나)는 필요성에 대한 설명이다.

15. [출제의도] 디자인 용어에서 레이아웃을 알 수 있다.

레이아웃은 디자인, 광고, 편집, 인쇄 등을 할 때 사진, 문자, 그림, 기호 등 여러 가지 구성 요소를 잘 전달될 수 있도록 지면에 효과적으로 배열하는 것을 말한다.

16. [출제의도] 공공 복지 디자인의 개념과 그 목적을 이해할 수 있다.

공공 복지디자인은 노약자나 신체 부자유자를 위한 디자인으로 공공 복지의 향상을 목적으로 하는 디자인이다.

17. [출제의도] 공공 복지 디자인에 적용할 수 있는 제품을 알 수 있다.

공공 복지 디자인 제품으로 의료분야와 재활분야가 있다. ①포장 디자인 ②실내 디자인 ③제품 디자인자인 ④신체 부자유자를 위한 휠체어 디자인 ⑤생활용품 디자인이다.

18. [출제의도] 입체 디자인의 요소를 바르게 적용할 수 있다.

입체 디자인의 요소에는 개념 요소인 점, 선, 면, 양감이 있고, 상관 요소인 위치, 방향, 공간, 중량감이 있으며, 구조 요소인 꼭지점, 모서리, 면이 있다. 따라서 각각의 요소를 바르게 짝지은 것은 ①이다.

19. [출제의도] 선의 변화로 만들어진 여러 모양의 면을 알 수 있다.

선의 움직이는 변화에 따라서 면이 형성된다. 면은 공간을 구성하는 단위이며, 공간 효과를 나타내는 중요한 요소이다. 이동하는 선의 자취가 면을 이룬다.

20. [출제의도] 디자인의 원리 중 율동에 대하여 정확히 이해할 수 있다.

디자인의 원리에서 율동이 가지는 특징들을 바로 이해한다. 특히, ㄷ이 설명하는 시각적인 것뿐만 아니라 음악, 시, 무용 또는 영화 등 시간적 형식을 가지는 것에서 청각을 통해서 나타나는 것도 있다는 것을 잘 이해하고 풀면 도움이 된다.