

2006년 대학수학능력시험 디자인일반 정답 및 해설

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

직업 탐구 영역 디자인 일반 - 우세철 선생님

1. 평가요소 : 배색의 사례와 색상의 사용

반영쪽수 :

해 설 : 심리치료에 사용되는 색상의 사용에 대한 지식을 묻는 문제, 마음을 안정시키고, 신선한 색채의 배색을 고르는 문항, 파랑색과 주황색은 피로감, 긴장감, 초콜릿색 오렌지색은 식욕, 노랑과 적색은 식욕, 적색과 하늘색의 배색은 긴장감, 초록과 연두색의 배색이 중성색의 편안함과 진정효과가 있다. 정답은 5번.

2. 평가요소 : 조형원리의 특징에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 확산과 집중의 고전적 비례미는 상가 수열비에서 나타나는 것이고, 안정적인 느낌을 강조함 균형과 조화미는 옳은 설명이고, 상하좌우의 대칭에서는 변화를 느낄 수 없다. 기하곡선의 경쾌감과 곡면의 리듬감도 보기에 해당하는 설명이다. 정답은 3번이다.

3. 평가요소 : 제품디자인의 마케팅단계에서 디자인의 역할

반영쪽수 :

해 설 : 효율적인 생산공정은 생산 관리에 해당, 포장과 품질관리는 제품의 유통, 합리적이고 경제적가격은 마케팅관련 기술연구와 효율적설계는 엔지니어링, 시장분석과 구매동기관련 상품계획은 역시 마케팅관련이다. 마케팅은 소비자에게 제품을 알리고 홍보하며, 경제적으로 이윤을 창출할 수 있는 매우 계획적인 행동이다.

4. 평가요소 : 디자인 분야의 목적에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 대중과의 커뮤니케이션관련 기업 신뢰도, 기업구성원들의 일체감을 통한 업무능률 향상은 아이덴티티 디자인의 목적이다.

상품진열은 매장 디스플레이 관련이고, 매장에서 소비자들의 호기심 자극하는 것은 POP이다.

5. 평가요소 : 오피스 랜드 스케이프 용어에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 효율적 공간배치로 인한 작업능률향상이 오피스 랜드 스케이프의 중요개념이

고, 업무의 공통부분과 유기적 작용을 분석하는 것도 중요하다.

6. 평가요소 : 공예디자인 기법에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : (가)는 산업생산품, : 기능성과 대중성, 동물의 뼈를 주성분으로 하는 도자기로 가벼우며 강하다.

(나)는 공예품(전통공예): 상감기법과 유사, 옷칠, 심미성과 독특성, 수요자 계층이 줄어서 장인생산이 되고 있다.

상감기법은 몸통 주재료와 같은 재료로 무늬 넣는 기법

7. 평가요소 : 디자인 영역과 사례분석

반영쪽수 :

해 설 : 인간을 위한 환경을 고려한 디자인, 인간생활에 폐해가 없는 디자인적 자세를 파악하는 문제로 대량생산을 위해 합성수지를 재료로 사용하면 생산과정에서 환경호르몬 등의 나쁜 요소가 생산된다. 문맹인을 위해 색채로표시되는 체온계와 유아를 위한 알약용기는 환경에 피해를 끼치지 않는 디자인으로 정리된다.

악어가죽은 자연의 일부인 동물을 해치고, 환경을 파괴하는 행위이다.

8. 평가요소 : 조형요소와 원리의 특징에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 유기적 곡선을 이용한 형태와 비대칭적 균형미로, 기하학적 곡선과 대비되는 개념으로 이해한다. 점과 점이 만드는 직선은 기하학적 형태이다. 이 보기의 사진은 모두 유기적 곡선을 사용하였다. 일정한 표현양식으로 반복되는 율동과 통일성을 수렴도에서 볼 수 있다.

9. 평가요소 : 신제품 개발의 디자인 전개과정에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 모형제작단계

형태를 모델링과 렌더링은 계획단계, 생산을 위한 최종디자인은 프로토타입모형 제작(종합단계) 사용성 분석, 시장분석은 계획에 반영되는 종합단계, 내구성 고려하는 디자인은 계획단계이다.

10. 평가요소 : 미국 디자인의 특징에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 실용주의적이고 기술지상주의인 미국식 디자인의 특징을 알아보는 문제, 지멘스의 엘리베이터로 인한 고층건물의 개발, 반데로에의 연필깎기, 벨의 베이클라이트 재료로 만든 제품 등이 모두 신기술과 신소재등을 적용한 미국식 디자인의 전형이다.

11. 평가요소 : 애니메이션 기법과 관련용어에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 클레이메이션, 카툰, 환경에 맞는 보기를 고른다. 철수의 풍자화는 카툰에 속하고, 영화의 연속촬영으로 만드는 영상은 셀애니메이션, 정수는 클레이메이션의 개념이다. 민경이의 내용은 환경조각에 속하는 작업으로 분류된다.

12. 평가요소 : 평면디자인의 공통적 특징에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : ㄱ의 3차원구조물은 이 보기 그림에 대한 설명과 맞지 않다. 이 문항에서는 평면디자인의 요소를 물어보고 있다. 색과 여백의 공간감은 평면디자인, 깊이는 3차원에 해당하는 입체디자인 요소이다. 마지막 보기의 점과 선의 이동은 평면요소이므로 정답이다.

13. 평가요소 : 모형제작단계에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 사용자의 조작성과, 제품 성형을 위한 구성재료와 가공방법, 생산을 위한 기계의 내부구조와 형태검토 등이 이 모형제작단계에서 할 일이며, 제품 경쟁력을 위한 시장 분석과 구매자 행동분석을 위한 상품의 유행을 검토하는 것은 마케팅과 관련된 항목이다.

14. 평가요소 : 제품디자인의 형태 분석 감성그래프

반영쪽수 :

해 설 : 장식성 강조, 심미성강조 조형, 유기적 근육구조의 이미지 등은 감성적, 개성적 표현을 알 수 있는 디자인 요소이다.
이 작품은 이 그래프에서 ㄱ부분에 가장 가까운 개념을 가졌다고 볼 수 있다.

15. 평가요소 : 디자인 유형과 대표작가의 작품에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : 프랑스의 아르누보양식의 대표작가인 반데벨데의 작품을 알고, (상의), 네덜란드를 중심으로 활동한 유파는 데스틸(하의)이다. 1은 비엔나공방과 위홀의 작품, 2는 위홀, 데스틸, 3은 비엔나공방, 반데벨데, 4는 데스틸과 발데벨데, 5는 반데벨데와 데스틸로, 이루어진 옷의 패턴이다.

16. 평가요소 : 디자인의 조건적용사례 이해

반영쪽수 :

해 설 : 의자에 가방걸이를 만드는 것은 디자인의 기능을 개선한 사례이다. 보기에서 기능개선에 관련한 보기를 로그면 되고, 1번, 휴대전화에 잘 어울리는 장식고리는 미적인 아름다움을 강조한 디자인 컨셉이므로 정답이 아니다.

17. 평가요소 : 미래파의 주 관점에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : (가)는 미래파에 대한 설명, (나)는 전통예술에 반대하고 물질문명을 찬미하는 미래파의 설명이 들어가면 된다. 1~3까지의 분리파는 호프만, 클림트가 활동하였고, 5번의 수공예기술의 부활은 미술공예운동의 내용에 해당한다.

18. 평가요소 : 디자인의 복합기능에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : (가)도구 작업과정과 재료에 대한 사용법 등은 제작에 대한 Know How이다. 즉, 방법에 대한 설명이다.

(나) 자연과 사회의 과정을 계획적으로 이용하고, 시대상을 반영하고 인간적, 보편적 사회질서를 적용하는 디자인의 목적에 대한 설명이다.

19. 평가요소 : CF와 DM등 디자인 용어에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : CF는 광고 필름이므로, 제작에 비용이 많이 소요되며, DM은 간편하면서도 직접적인 카타로그를 보낼 수 있는 방법이다.

20. 평가요소 : 디자인 용어와 적용사례에 대한 이해

반영쪽수 :

해 설 : (가)행운을 가져오는 소지품 : 마스코트

(나) 생물체와 유기체에서 기능을 유추하여 가져오는 디자인 : 바이오닉 디자인

(다) 조합된 문자 장식으로 일종의 마크와 비슷하게 디자인하는 개념 : 모노그램