

#훈련_정의

[001~050] 지문을 읽고 o/x 중 적절한 것을 고르시오.

001 | 수능특강 | 사회·법 | [104~108] 행정 대집행 |

행정 대집행은 의무자가 공법상 대체적 작위 의무를 이행하지 않을 때 행정청이 직접 또는 제삼자를 통해 그 의무를 대신 이행하고 비용을 의무자에게 징수하는 제도이다. 따라서 개인 간의 약정에서 발생한 사법상 의무나 의무자만이 직접 이행할 수 있는 비대체적 작위 의무는 원칙적으로 대집행의 대상이 되지 않는다.

토지 매매 계약에서 매도인이 약속한 건물 철거 의무를 이행하지 않았다면, 행정청은 그 의무가 건물 철거에 관한 것이므로 행정 대집행을 실시할 수 있다. (O / X)

정답: X

개인 간의 매매 약정으로 발생한 철거 의무는 사법상 의무이다. 행정 대집행은 공법상 대체적 작위 의무의 불이행을 대상으로 하므로, 철거 행위라는 이유만으로 사법상 의무를 대집행할 수는 없다.

002 | 수능완성 | 인문 | [01~06] 정도전의 불교 비판과 기하의 반론 |

불교에서 말하는 공은 존재 자체를 부정하는 것이 아니라, 모든 존재가 여러 인연 속에서 끊임없이 변화하고 상호 의존한다는 점을 깨닫는 통찰이다. 이러한 깨달음은 고정된 자아에 대한 집착을 줄이고 타인의 고통을 이해하는 자비의 기반이 될 수 있다.

자신이 다른 존재들과의 관계 속에서 성립한다고 이해하여 타인의 고통을 자신의 문제처럼 여기게 되는 태도는 공에 대한 인식에서 도출될 수 있다. (O / X)

정답: O

해설: 공은 모든 존재가 여러 관계와 조건에 의존하여 성립한다는 점을 깨닫는 통찰이다. 이러한 인식은 고정된 자아에 대한 집착을 줄이고 다른 존재의 고통을 이해하는 자비로 이어질 수 있다.

003 | 수능특강 | 인문 | [03~05] 형식 논리학과 선형적 논리학 | 3쪽 |

술어 논리는 문장을 주어와 서술어로 나누어, 서로 다른 문장에 나타나는 대상들이 공통된 속성이나 관계를 지니는지를 포착한다. 예를 들어 ‘민수는 연구자이다.’와 ‘지수는 연구자이다.’는 두 대상이 모두 연구자라는 속성을 지닌다는 점에서 관련된다.

‘서연은 의사이다.’와 ‘도운은 의사이다.’는 주어가 서로 다르므로, 술어 논리에서도 두 대상이 공통된 속성을 지닌다는 관계를 나타낼 수 없다. (O / X)

정답: X

술어 논리는 문장을 주어와 서술어로 분해하여 각 대상이 어떤 속성을 지니는지 분석한다. 따라서 ‘서연은 의사이다.’와 ‘도운은 의사이다.’는 주어가 서로 다르더라도, 두 대상 모두에게 ‘의사이다’라는 동일한 서술어가 적용된다는 공통점을 포착할 수 있다. 주어가 다르다는 이유로 두 문장을 서로 무관한 명제로만 처리하는 것은 명제 논리의 분석 방식에 가깝다. 그러므로 술어 논리에서도 공통된 속성을 나타낼 수 없다는 판단은 적절하지 않다.

004 | 수능완성 | 사회·법 | [07~12] 법인의 권리 능력과 분류 | 3~4쪽 |

법인이 해산하면 본래의 사업 활동은 정지하지만 법인격이 곧바로 소멸하는 것은 아니다. 이후 채무 변제와 자산 매각 등 잔여 재산을 정리하는 청산 절차가 진행되며, 이 기간의 권리 능력은 재산 정리에 필요한 범위로 제한된다.

법인격이 남아 있는 청산 기간에는 청산과 무관한 새로운 목적 사업도 자유롭게 계속할 수 있다. (O / X)

정답: X

해설: 청산 기간의 법인은 재산을 정리하는 목적 범위에서만 권리 능력을 유지한다. 본래의 사업 활동은 해산과 함께 정지되므로 청산과 관계없는 새로운 목적 사업을 자유롭게 계속할 수 없다.

#지문 해설

[4] 모양과 크기를 설정할 때 주로 3개의 정점으로 형성되는 삼각형을 활용한다.

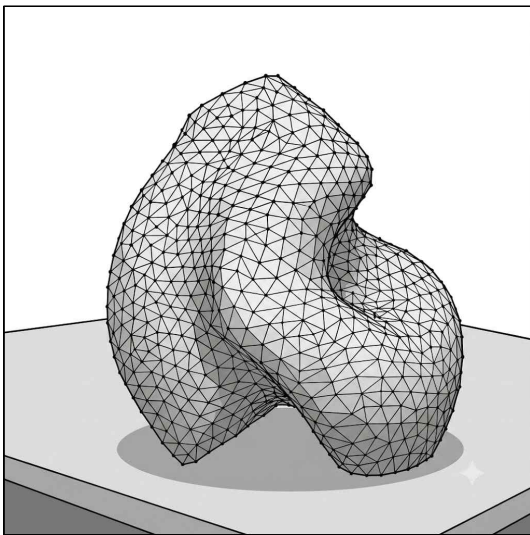
[5] 작은 삼각형의 조합으로 이루어진 그물과 같은 형태로 물체 표면을 표현하는 방식이다.

[6] 이 방법으로 복잡한 굴곡이 있는 표면도 정밀하게 표현할 수 있다.

#표상

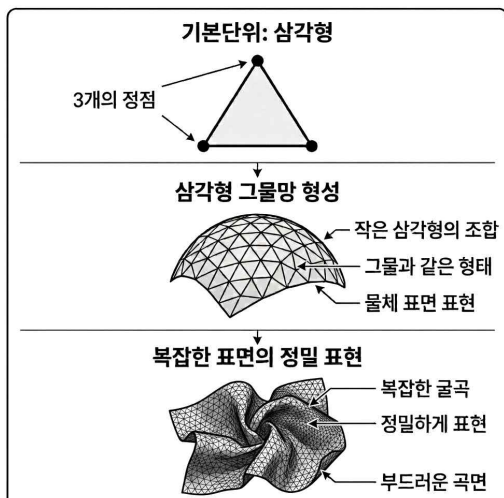
[4]~[6]을 독해하면서 머릿속으로 실제 세 개의 점을 찍고 이 점들이 구성하는 삼각형을 떠올린 뒤 이러한 삼각형들이 얹은 천처럼 어떤 물체에 덮어씌워지는 것을 표상할 수 있다.

아래와 같은 그림이 머릿속에 떠오르면 된다.



물론 이렇게 고차원적인 이미지를 표상할 필요는 없다. 더 간단하게 떠올려도 상관없다.

여기서 표상이 제대로 작동하지 않는 학생들은 아래 그림을 보자.



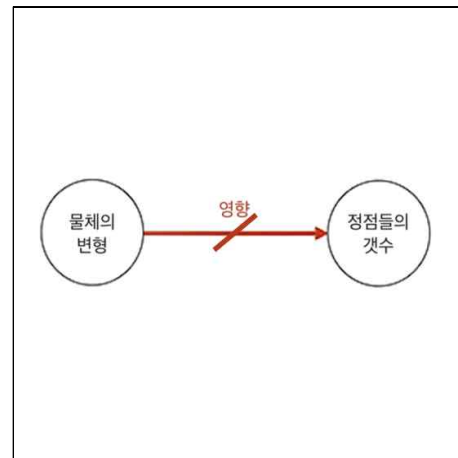
[7] 이때 삼각형의 꼭짓점들은 물체의 모양과 크기를 결정하는 정점이 되는데, 이 정점들의 개수는 물체가 변형되어도 변하지 않으며, 정점들의 상대적 위치는 물체 고유의 모양이 변하지 않는 한 달라지지 않는다.

#(이정표) 이때

‘이때’의 질감을 고려하면, [7]의 내용은 [4]에 등장하는 <정점>에 대한 얘기이다. 즉, 필자는 [4]에 등장하는 <정점>에 대한 추가정보(기능, 개수, 위치)를 [7]에서 제시하는 것이다.

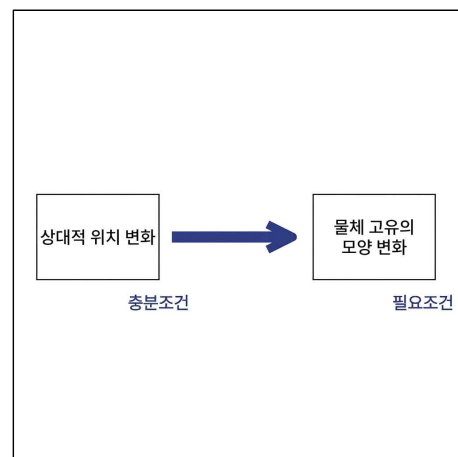
#(관계) ~영향

[7]을 다음과 같이 <물체의 변형>이 <정점들의 개수>에 영향을 미치지 못한다고 이해할 수 있다. 이때, ‘변형’이 형태가 변하는 것을 나타낸다는 사실을 고려한다면, <물체의 형태가 변화하는 것>과 <정점들의 개수> 사이가 무관하다는 결론을 얻을 수 있다.



#(관계) 조건

‘~하는 한’을 통해 다음과 같은 조건 관계를 파악할 수 있다.



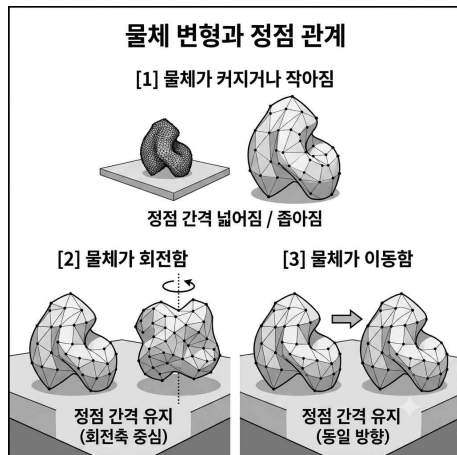
#(틀)절대/상대

독자는 [7]을 절대적 측면과 상대적 측면으로 처리할 수 있다. 필자가 정점들의 개수라는 절대적인 수치와 정점들의 상대적 위치라는 상대적인 수치를 각각 나눠 써줬다는 것이다.

[8] 물체가 커지거나 작아지는 경우에는 정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아지고, 물체가 회전하거나 이동하는 경우에는 정점들이 간격을 유지하면서 회전축을 중심으로 회전하거나 동일 방향으로 동일 거리만큼 이동한다.

#표상

[8]을 읽을 때, 두 가지 경우(커지거나 작아지는 경우, 회전하거나 이동하는 경우)를 머릿속으로 그리며 정점들의 위치를 상상해볼 수 있다.



#(틀)조건/효과

만약 #표상이 불가능한 상황이면, 지문 내용의 완벽한 장악을 보류하고 조건/효과로 처리하고 넘어갈 수 있다. ‘커지거나 작아지는 경우’, ‘회전하거나 이동하는 경우’가 조건이고, ‘정점 사이의 간격이 넓어지거나 좁아지는 것’, ‘간격을 유지하며 회전축을 중심으로 회전하거나 동일 방향으로 동일 거리만큼 이동하는 것’을 효과로 파악하고 넘어갈 수 있다는 것이다.

이때, 조건과 효과는 각각 순서대로 대응되는데, 물체가 커질 경우에는 간격이 넓어지고, 작아지는 경우 좁아지고, 회전하는 경우 (간격을 유지한 채로) 회전축을 중심으로 회전하고, 이동하는 경우 동일 방향으로 동일 거리만큼 움직인다.

[9] 물체 표면을 구성하는 각 삼각형 면에는 고유의 색과 질감 등을 나타내는 표면 특성이 하나씩 지정된다.

[10] 공간에서의 입체에 대한 정보인 이 데이터를 활용하여, 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이 렌더링이다.

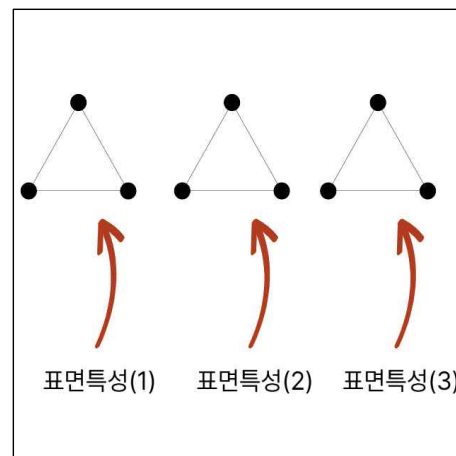
#정의

[9]에서는 ‘표면 특성’에 대한, [10]에는 ‘관찰 시점’, ‘렌더링’에 대한 정의가 등장한다. 이러한 경우, 독자는 자신의 상황에 맞춰서 정의된 용어를 처리해야 한다. 만약 정의해준 개념이 독자에게 익숙한 경우, 독자는 대충 읽고 지나쳐도 무방하다. 그러나 만약 그 개념이 독자에게 낯선 경우, 1st 거시적인 범주 파악 후 2nd 세부 내용 처리로 들어가야 한다. 이는 앞서 칼럼에서 이미 설명한 바 있다.

이를 활용해보자면, 관찰 시점의 상위 범주는 ‘시점’, 렌더링의 상위 범주는 ‘단계’임을 알 수 있다.¹⁾ 지금까지 지문에는 명시되어 있지 않지만 독자가 스스로 그 상위 범주를 규정해주는 것이다.

#표상

[9]에서 ‘각 삼각형마다 표면특성이 하나씩 부여된다는 내용’을 다음과 같이 이해할 수 있다.



#생성 관계

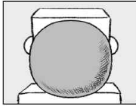
[10]에서 생성 관계를 포착할 수 있다. 우선 ‘이 데이터’가 ‘2차원의 화면’을 생성하는 데 활용된다는 점, ‘관찰 시점’ 역시 생성된 화면의 기준이 된다는 점에서 둘 다 ‘2차원의 화면’을 생성하는 요인이 된다는 점을 알 수 있다.

다음과 같은 그림으로 나타낼 수 있다.

1) 모델링의 정의를 고려하면 렌더링 역시 하나의 ‘단계’임을 알 수 있다.

37번 문항 해설

<보기> 분석

	[장면 구상]	[장면 스케치]
장면 1	주인공 '네모'가 얼굴을 정면으로 향한 채 입에 아직 붙지 않은 풍선을 물고 있다.	
장면 2	'네모'가 바람을 불어 넣어 풍선이 점점 커진다.	
장면 3	풍선이 더 이상 커지지 않고 모양을 유지한 채, '네모'는 풍선과 함께 하늘로 날아올라 점점 멀어지는 모습이 보인다.	

시험장에서 이 <보기>를 처음 보고 렌더링과 모델링을 구별하여 각 장면을 해석한 뒤 선지로 접근하라고 요구하는 것은 사후적 해설에 가깝다.

오히려 <보기>는 가볍게 훑어보고, 선지 판단에 들어간 뒤 <보기>를 확인하는 것이 더 좋은 풀이 방식이다.

선지

① 장면 1의 렌더링 단계에서 풍선에 가려 보이지 않는 입 부분의 삼각형들의 표면 특성은 화-shot값을 구하는 데 사용되지 않겠군. (참)

근거 지문

[10] 공간에서의 입체에 대한 정보인 이 데이터를 활용하여, 물체를 어디에서 바라보는가를 나타내는 관찰 시점을 기준으로 2차원의 화면을 생성하는 것이 렌더링이다.

[13] 표면 특성을 나타내는 값을 바탕으로, 다른 물체에 가려짐이나 조명에 의해 물체 표면에 생기는 명암, 그림자 등을 고려하여 화-shot값을 정해 줌으로써 물체의 입체감을 구현한다.

해설

렌더링은 관찰 시점을 기준으로 2차원 화면을 생성하는 단계이며[10], 화-shot값을 정할 때 "다른 물체에 가려짐"을 고려한다 [13]. 장면 1에서 '네모'는 얼굴을 정면으로 향한 채 입에 풍선을 물고 있으므로, 입의 일부는 풍선이라는 다른 물체에 가려져 관찰 시점에서 보이지 않는다. 화면에서 그 자리의 화-shot값은 가리고 있는 물체인 풍선 쪽 정보로 정해지므로, 가려져 보이지 않는 입 부분 삼각형들의 표면 특성은 화-shot값을 구하는 데 사용되지 않는다는 추론은 참이다.

Comment

가려짐을 고려하여 화-shot값을 정해주고 이를 통해서 입체감을 구현하는 #인과관계를 생각해보면 쉽게 풀릴 수도.