

2016학년도 논술고사

자연계열(오전)

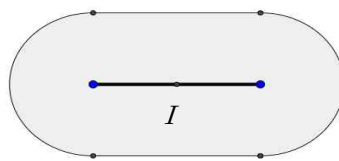


성명	
전형	
수험번호	

[문항1] 다음 제시문을 읽고 논제에 답하시오.

(가) 컴퓨터에서 글자폰트를 저장할 때, 문자를 그림의 형태로 저장하는 것 보다 문자의 골격만 저장해서 일정한 방식으로 되살리는 기법을 사용하면 훨씬 적은 저장용량을 사용할 뿐 아니라, 문자의 변형이나 확대 · 축소에도 용이하다. 골격으로부터 폰트를 되살리는 방법으로는 문자의 골격을 중심으로 적당한 두께를 가진 도형을 만드는 방식이 주로 쓰인다. 이를 수학적으로 이해해 보자.

점 P 와의 거리가 1이하가 되는 점들의 집합을 $C(P)$ 라고 하고 평면상의 도형 F 에 대하여 점 P 가 F 위를 움직일 때 $C(P)$ 가 지날 수 있는 영역을 $C(F)$ 로 표기하자. 예를 들어 F 가 선분 I 라면 $C(I)$ 는 [그림 1]과 같은 모양이 된다.

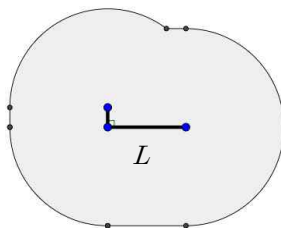


[그림 1]

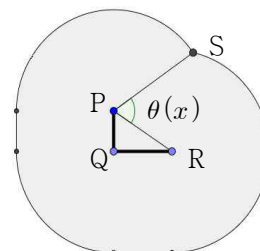
이때 $C(I)$ 의 둘레는 두 개의 선분과 두 개의 반원으로 이루어져 있다. $C(I)$ 의 둘레를 구성하는 두 선분은 I 와 거리가 1인 평행선 상에 존재하고 그 길이는 I 의 길이와 같다. 또한 $C(I)$ 를 구성하는 곡선은 I 의 끝점 중 하나와의 거리가 1이므로 I 의 끝점을 중심으로 하는 반원이 된다.

한편, 일반적인 도형 F 에 대해서 $C(F)$ 의 둘레 위에 있는 점 P 를 고정하였을 때, F 위를 움직이는 점 Q 에 대한 \overline{PQ} 의 최솟값은 항상 1이다.

(나) 문자 \perp 을 표현하기 위한 문자의 골격은 두 개의 선분이 수직으로 만나는 모양이다. 길이가 x , $1-x$ (단, $0 < x \leq \frac{1}{2}$)인 두 선분 \overline{PQ} , \overline{QR} 이 점 Q 에서 수직으로 만나서 생기는 도형 L 를 중심으로 하는 $C(L)$ 을 생각하자. $C(L)$ 의 둘레의 모양은 x 가 적당히 작은 값 일 때는 [그림 2]와 같이 세 개의 원호와 세 개의 선분으로 이루어진 모양이고, x 가 적당히 큰 값 일 때는 [그림 3]과 같이 세 개의 원호와 두 개의 선분으로 이루어진 모양이다.

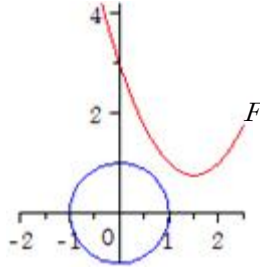


[그림 2]



[그림 3]

[문제 1-1] (10점) 평면상에서 식 $y = x^2 - 3x + 3$ 을 만족하는 점들의 집합을 F 라 하자. 점 P 가 원점 O 를 중심으로 하는 반지름 1인 원 $C(O)$ 위를 움직이고 점 Q 가 F 위를 움직일 때, \overline{PQ} 의 최솟값을 구하시오.



[문제 1-2] (15점) 아주와 수시는 위 제시문을 읽고 다음과 같이 대화를 나누었다.

아주 : 문자 \square 을 만들기 위해선 사각형 모양의 도형 F 가 필요해.

수시 : 그렇지. 도형 F 가 사각형이라도 $C(F)$ 가 F 의 내부를 덮어 버릴 수 있어서 항상 \square 형태가 되는건 아니지만 사각형 F 에 대한 $C(F)$ 를 생각해 보는건 재밌는 것 같아. 0보다 큰 x 에 대하여 F 가 한 번의 길이가 x 인 내부가 비어있는 직사각형 이라면 $C(F)$ 의 넓이는 ① 이 되어서 x 에 따라 변하게 돼.

아주 : 이 경우에는 x 가 증가할수록, 즉 F 의 둘레의 길이가 길어질수록 $C(F)$ 의 넓이도 증가하겠구나. 일반적으로 ②내부가 비어 있는 두 개의 닮은 직사각형 F 와 G 에 대해서 F 의 둘레의 길이가 G 의 둘레의 길이보다 길면 $C(F)$ 의 넓이가 $C(G)$ 의 넓이보다 크게 되는 것 같아.

수시 : 맞아. 두 직사각형이 닮지 않았더라도 ③내부가 비어 있는 두 직사각형 F 와 G 에 대해서 F 의 둘레의 길이가 G 의 둘레의 길이보다 길면 $C(F)$ 의 넓이가 $C(G)$ 의 넓이보다 크게 돼.

(1) ①에 들어갈 식을 구하시오.

(2) 아주와 수시의 대화를 보고 ②, ③의 주장이 맞으면 증명하고, 틀리면 반례를 찾으시오.

[문제 1-3] (25점) 제시문 (나)에서 설명한 x 에 대한 $C(L)$ 이 [그림 3]과 같이 그 둘레가 두 개의 선분과 세 개의 원호로 구성되는 경우를 생각하자. 이때 원호끼리 만나는 점을 S 라 하고, 선분 \overline{PR} 과 선분 \overline{PS} 가 이루는 각은 x 에 대한 함수로 쓸 수 있다. 이를 $\theta = \theta(x)$ 라 하면 θ 는 $\frac{\pi}{4}$ 와 $\frac{\pi}{2}$ 사이의 각이 된다.

(1) $\alpha \leq x \leq \frac{1}{2}$ 의 범위에서 $C(L)$ 이 [그림 3]의 모양이 되고, $0 < x < \alpha$ 에서는 [그림 2]의 모양이 될 때, α 를 구하시오.

(2) (1)에서 정의된 α 에 대하여 $\alpha \leq x \leq \frac{1}{2}$ 일 때, $\cos(\theta)$ 를 x 에 대한 함수로 나타내고 이를 이용하여 $C(L)$ 의 넓이를 θ 에 대한 함수로 나타내시오.

(3) (1)에서 정의된 α 에 대하여 $\alpha \leq x \leq \frac{1}{2}$ 일 때, 함수 $g(x)$ 를 다음과 같이 정의하자.

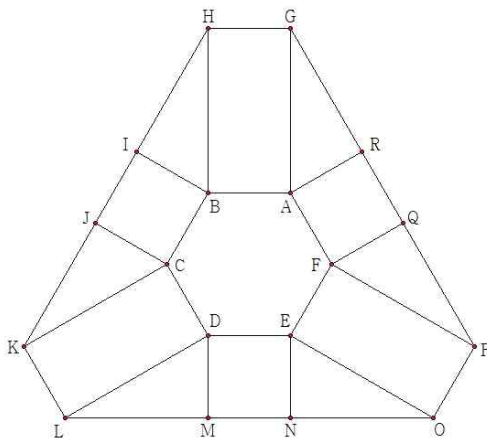
$g(x)$ 는 “ x 에 의해 결정되는 $C(L)$ 의 넓이”이다.

이때 x 에 대한 $g(x)$ 의 증가/감소를 판단하고 그 이유를 설명하시오.

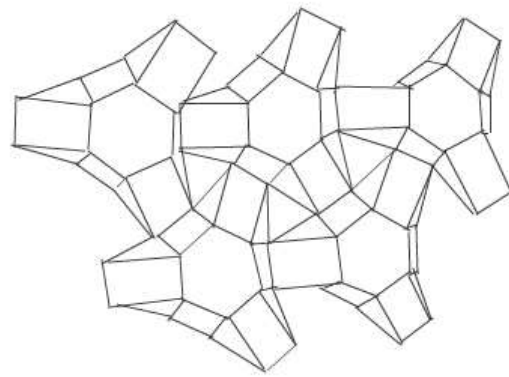
[문항2] 다음 제시문을 읽고 논제에 답하시오.

어떤 구조물을 만들 때 도형을 접을 수 있게 만들면 구조물의 모양과 크기를 적당히 조절할 수 있어서 여러 분야에서 활용도가 높다. 실제 산업에서 쓰이는 구조물을 수학적으로 분석해 보자.

한 변의 길이가 1인 정육각형 $ABCDEF$ 의 서로 인접하지 않은 세 변을 택하여 한 변의 길이가 1인 정사각형 $AFQR$, $CBIJ$, $EDMN$ 을 붙이자. 직사각형 $BAGH$, $DCKL$, $FEOP$ 를 나머지 세 변에 붙여서 H, I, J, K 가 한직선 상에 있고, 마찬가지로 L, M, N, O 및 P, Q, R, G 도 각각 일직선 위에 있도록 만들면 [그림 1]과 같은 전개도를 가진 도형이 얻어진다. 이때 선이 있는 부분을 접을 수 있게 만들면, 이 도형 여러 개를 이어 붙여 [그림 2]와 같은 기동성있는 구조물을 만들 수 있다.

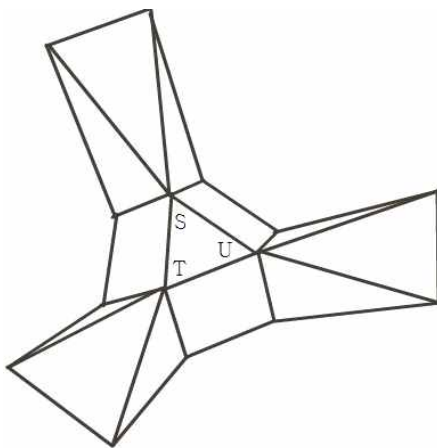


[그림 1]

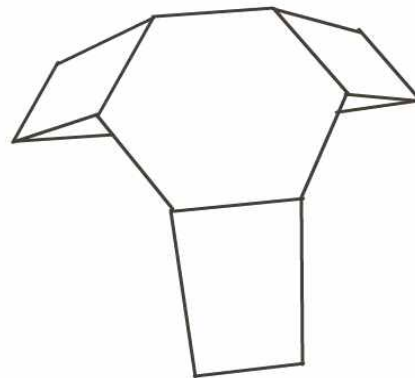


[그림 2]

[그림 1]의 전개도를 선을 따라 접어서 R 과 I , J 와 M , N 과 Q 가 각각 만나게 겹쳐 [그림 3]처럼 만들 수 있다. [그림 3]에서 R 과 I 가 겹쳐서 생긴 점을 S , J 와 M 이 겹쳐서 생긴 점을 T , N 과 Q 가 겹쳐서 생긴 점을 U 라 했을 때 $\triangle STU$ 는 정삼각형이 된다. 이때 구조물을 다른 시각에서 보면 [그림 4]와 같이 보인다.

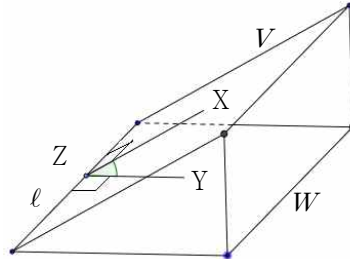


[그림 3]



[그림 4]

이런 입체도형을 다룰 때 이면각의 개념은 많은 도움이 된다. 직선 ℓ 을 공유하는 두 반평면 V , W 로 이루어진 도형을 **이면각**이라 하며, 직선 ℓ 을 이면각의 변, V , W 를 이면각의 면이라 한다. 이면각의 변 ℓ 위의 한 점 Z 를 지나고 ℓ 에 수직인 두 선분 ZX 와 ZY 를 각각 V , W 위에 그리면 $\angle XZY$ 의 크기는 점 Z 의 위치에 관계없이 일정하다. 이 각의 크기를 **이면각의 크기**라고 한다.



[그림 5]

[문제 2-1] (20점) [그림 1]의 두 면 AFQR과 ABCDEF가 [그림 3]처럼 접힌 후 생기는 이면각의 크기 α 와 이때 새롭게 만들어지는 삼각형 ABS와 면 ABCDEF의 이면각의 크기를 β 라 할 때 $\cos \alpha$ 와 $\cos \beta$ 를 구하여라.

[문제 2-2] (10점) [그림 1]의 전개도를 [그림 3]처럼 접었을 때 생기는 정삼각형 STU를 포함하는 평면은 면 ABCDEF를 포함하는 평면과 평행하다. 점 S와 면 ABCDEF를 포함하는 평면사이의 거리를 구하여라.

[문제 2-3] (20점) [그림 1]의 전개도를 [그림 3]처럼 접어서 만들어진 입체도형을 [그림 4]처럼 뒤집어 xy -평면 위에 세우면 면 ABCDEF의 모든 점의 높이, 즉 z -좌표는 동일하다. 이 값을 구하여라.