

1과목 : 멀티미디어개론

1. 텍스트를 읽는 도중 연관된 자료를 연결하여 즉시 볼 수 있도록 비선형(비순차) 구조로 구현한 텍스트 데이터인 하이퍼텍스트(Hypertext) 시스템의 구성요소 중 링크의 종류가 아닌 것은?
 ① 탐색 링크(Navigation Link)
 ② 조직 링크(Organizational Link)
 ③ 참조 링크(Referential Link)
 ④ 키워드 링크(Keyword Link)
2. 다음 중 멀티미디어의 하이퍼미디어(hypermedia) 정보를 구성하는 기본적인 구성 요소가 아닌 것은?
 ① 프레임(Frame) ② 링크(Link)
 ③ 앵커(Anchor) ④ 노드(Node)
3. 웹브라우저에서 직접 보여주지 못하는 사운드나 동영상 파일들을 웹상에서 구현할 수 있도록 브라우저의 기능을 확장시켜주는 프로그램은 무엇인가?
 ① FTP ② Cookie
 ③ HTML ④ Plug-in
4. 이미지와 그래픽 파일 포맷 중에서 벡터 그래픽의 특징으로 볼 수 없는 것은 무엇인가?
 ① 기하적인 객체들을 나타내는 그래픽 함수로 표현되는 방식으로, 일반적으로 파일의 크기가 래스터 그래픽 방식에 비해 크다.
 ② 그래픽 소프트웨어 중 그리기 도구를 이용하여 점, 선, 곡선, 원등과 같은 기하적 객체로 생성 한다.
 ③ 화면 확대 시 화질의 저하가 발생하지 않는다.
 ④ 일러스트레이션(illustration)에 적합한 방식이다.
5. 멀티미디어 정보의 통신환경과 관련이 먼 것은?
 ① 미디어간의 시간적, 공간적 동기화 관계를 유지할 수 있는 통신기술이 요구된다.
 ② 대용량의 데이터를 빠른 속도로 전송하기 위해서는 초고속 통신기술이 요구된다.
 ③ 정보 제공자가 일방적으로 정보를 공급하는 형태가 되어야 한다.
 ④ 동시에 여러 사용자 또는 시스템간의 정보 전달이 가능한 다자간 통신기능이 필요하다.
6. 다음 중 주소 190.0.46.201의 기본 마스크는?
 ① 255.0.0.0 ② 255.255.0.0
 ③ 255.255.255.0 ④ 255.255.255.255
7. 다음 중 전기적인 접속 표준과 장치 간에 데이터의 물리적 전송 표준을 개발하는 기구는?
 ① EIA ② ITU-T
 ③ ANSI ④ ISO
8. 다음 중 오렌지북(Orange Book)에서 규정한 저장장치에 해당되지 않는 것은?
 ① CD-I ② CD-R
 ③ CD-WO ④ CD-MO
9. 멀티미디어 데이터의 생성에서 최종 사용자 까지 전달되는

과정을 구분하는 방법이 아닌 것은?

- ① 개발 매체(Evolution medium)
- ② 표현 매체(Representation medium)
- ③ 저장 매체(Storage medium)
- ④ 전송 매체(Communication medium)

10. () 안에 들어갈 적당한 단어는?

“OSI 모델의 각 계층 중 물리계층은 물리적인 매체를 통하여 () 스트림을 전송하는데 필요한 기능을 제공한다.”

- ① 비트 ② 메시지
- ③ 프로토콜 ④ 프로그램

11. "데이터 통신에서 ATM은 ()의 약어이다." ()안에 들어갈 적절한 영문은?

- ① Automatic Teller Machine
- ② Asynchronous Transfer Mode
- ③ Automatic Transmission Model
- ④ Asynchronous Telecommunication Method

12. OSI 모델 계층에서 전송계층의 주요 기능은?

- ① 동기화
- ② 노드-대-노드 전달
- ③ 프로세스-대-프로세스 메시지 전달
- ④ 라우팅 표의 갱신과 유지보수

13. 다음 중 멀티미디어 정보검색을 위한 내용 표현을 목표로 하고 있는 압축 기법은?

- ① MPEG-1 ② MPEG-2
- ③ MPEG-4 ④ MPEG-7

14. 고품질 디지털 방송을 위해 ISO 산하 MPEG 위원회에서 규정한 국제표준은?

- ① MPEG-1 ② MPEG-2
- ③ MPEG-4 ④ MPEG-21

15. 오디오 파형을 디지털화하는데 있어 표본화율(Sampling rate)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 표본화율이 높을수록 원음에 가깝다.
- ② 표본화율이 높을수록 데이터양이 줄어든다.
- ③ 44,100Hz라는 표본화율은 22,050Hz의 주파수 까지 표현할 수 있다.
- ④ 나이퀴스트(Nyquist)의 표본화 법칙을 활용한다.

16. 다음 이미지 및 그래픽의 칼라 모델에서 가산모델의 3원색에 들지 않는 것은?

- ① Yellow ② Green
- ③ Blue ④ Red

17. CRT 모니터에 대한 설명 중 활성화율(Refresh Rate)에 대하여 가장 적절하게 설명한 것은?

- ① 편광판에 가해지는 전압의 크기를 나타낸다.
- ② 단위 영역 당 픽셀의 개수를 나타내는 비율이다.
- ③ 초당 화면이 몇 번 칠해지는가를 나타내는 회수이다.

- ④ 전자빔이 특정 위치의 형광물질에 도달되는 회수를 나타낸다.
18. 다음은 그래픽 카드의 종류를 나타낸다. 다음 중 가장 높은 해상도를 나타내는 것은?
 ① TVGA ② XVGA
 ③ EGA ④ SVGA
19. CD-ROM의 성능은 주기억 공간으로의 데이터 전송속도로 표현하며 보통 배속으로 표시하는데 이때, 1배속의 속도는 얼마인가?
 ① 100Kbps ② 150Kbps
 ③ 200Kbps ④ 250Kbps
20. 우리나라에서 채택한 NTSC 방식의 TV화상은 초당 몇 프레임의 사용을 사용하는가?
 ① 1초당 15 프레임 ② 1초당 24프레임
 ③ 1초당 30 프레임 ④ 1초당 34프레임
21. 애니메이션의 특수효과 기법 중 어떤 사물의 형상을 다른 모습의 형상으로 점진적으로 변화해 가는 모습을 보여주는 것을 무엇이라 하는가?
 ① 프레임(Frame) ② 렌더링(Rendering)
 ③ 모핑(Morphing) ④ 샘플링(Sampling)
22. 아날로그(Analog) 이미지를 디지털화하는 과정에 있어 양자화(Quantization)에 대한 설명으로 옳바른 것은?
 ① 아날로그 값의 샘플을 픽셀로 표현하는 것이다.
 ② 연속적인 색상의 값을 이산치(화소값)로 변환하는 것을 말한다.
 ③ 위치를 나타내는 연속적인 데이터를 일정간격으로 나누는 작업을 나타낸다.
 ④ 아날로그 값의 샘플을 모니터에 출력하는 작업을 나타낸다.
23. 3차원 사이버스페이스를 텍스트 형태로 기술하기 위한 모델링 언어로 기본적인 물체들의 조합으로 표현 가능하며 웹상에서도 사이버스페이스를 구축 가능하게 하는 언어는?
 ① SGML ② XML
 ③ VRML ④ HTML
24. 파일 압축 방법 중 동일한 값을 가지는 픽셀들이 인접하게 모여 있는 특성을 압축 방법에 이용한 것으로써 영상의 종류에 따라 압축률이 크게 달라지는 압축 방법은 무엇인가?
 ① RL(Run Length) 코딩 방법
 ② 보정(interpolation) 방법
 ③ 예측 기법(Predictive Techniques)
 ④ 색상표(Color Lookup Table)를 이용하는 방식
25. 다음 중 셀 애니메이션(Cel Animation)과 관련이 먼 것은?
 ① 셀은 셀룰로이드(Celluloid)를 의미한다.
 ② 하나의 배경 셀과 여러 장의 전경 셀을 필요로 한다.
 ③ 여러 개의 셀이 몇 겹의 층을 이루어 하나의 화면을 만들어 낸다.
 ④ 애니메이션을 구성하는 모든 프레임을 일일이 그려나가야 하는 것이다.

2과목 : 멀티미디어기획및디자인

26. 기본적 마케팅의 기능 중 "크기, 무게 등을 위해 확립된 양식 및 질적 통제 기준 확보"에 해당하는 기능은?
 ① 정보수집 ② 수송
 ③ 표준화의 등급화 ④ 보관
27. 디자인의 요소들 간의 관계를 원활하게 유지하기 위하여 적용되는 조건은?
 ① 합목적성 ② 심미성
 ③ 질서성 ④ 경제성
28. 다음 중 디자인의 시각 요소에 속하지 않는 것은?
 ① 크기(Size) ② 모양(Shape)
 ③ 배경(Background) ④ 비례(Proportion)
29. 디자인 시 편안하고, 안정적인 느낌을 주는 정렬은?
 ① 곡선 ② 사선
 ③ 수직 ④ 수평
30. 시각디자인 중 공간(4차원)디자인에 포함되는 것은?
 ① 포토디자인 ② 일러스트레이션
 ③ 애니메이션 ④ 타이포그래피
31. 멀티미디어 제작물에서 텍스트를 이미지로 전환한 글자 표현 시 옳은 것은?
 ① 수정이 용이하다.
 ② 데이터의 크기가 작다.
 ③ 편집, 검색이 가능하다.
 ④ 디자인 결과가 언제나 유지된다.
32. 멀티미디어 인터페이스 디자인에서 색 표현 방식으로 적합하지 않은 방식은?
 ① HSB ② YUV
 ③ RGB ④ CMY
33. 멀티미디어 디자인의 요소 중 시각적 요소의 상호작용에 의해 방향감, 공간감, 위치감, 중량감의 변화를 느낄 수 있는 요소는 무엇인가?
 ① 상관요소 ② 시각요소
 ③ 개념요소 ④ 실제요소
34. 책의 장, 절 형식의 구조를 멀티미디어로 전환하는 구조로서 메뉴가 많을 경우 유사한 내용끼리 묶어서 사용하면 효과적이지만 사용자는 자신이 얼마만큼 범위의 정보를 얻을 수 있는지 알기 어려운 단점을 가진 멀티미디어 구조 형식은?
 ① 계층 구조 ② 선형 구조
 ③ 혼합 구조 ④ 하이퍼텍스트 구조
35. 웹 콘텐츠 제작 시 이미지 파일이나 애니메이션 파일 용량을 줄일 수 있도록 256가지 이하의 색상으로 이미지를 표현하는 모드를 무엇이라고 하는가?
 ① JPG모드 ② Indexed color모드
 ③ CMYK모드 ④ RGB 모드
36. 색의 3가지 속성이 아닌 것은?

- ① 색상 ② 명도
 - ③ 채도 ④ 대비
37. 다음 중 점의 동적 정의를 설명한 것은?
- ① 점의 이동의 흔적
 - ② 위치만 있고 크기는 없다.
 - ③ 면의 한계 또는 면의 교차
 - ④ 물체가 차지하고 있는 한정된 공간
38. 다음 그래픽디자인 요소 중 선에 대한 설명이 아닌 것은?
- ① 공간에 있는 방향성과 길이가 있다.
 - ② 일반적 의미는 실과 같다.
 - ③ 색과 결합하여 공간감이나 입체감을 나타낸다.
 - ④ 크기가 없는 점의 연장으로서 점의 이동에 따라 직선, 곡선이 생성된다.
39. 배색에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?
- ① 배색은 한 부분에서만 효과를 보는 것이 아니라 문자나 그림 등과 같이 조합이 되었을 때 복합적인 효과가 나타난다.
 - ② 보색에 의한 배색은 그림 전체의 색채와는 원만한 조화를 얻기 어려우므로 강조의 효과를 얻고자 할 때 적절히 사용한다.
 - ③ 동일 배색 사이에서는 명도, 채도의 차이가 발생하지 않는다.
 - ④ 이미지를 결정시키는 배색의 주요 요인으로 톤, 색상형, 대비량의 항목 등이 있다.
40. 다음 중 밝기가 다른 두 색을 인접시켰을 때 서로의 영향으로 밝은 색은 더욱 밝아 보이고 어두운 색은 더욱 어두워 보이는 현상을 무엇이라고 하는가?
- ① 색상대비 ② 보색대비
 - ③ 명도대비 ④ 한난대비
41. 다음 중 가법혼색의 RGB 세 가지 색상을 혼합 시 나타나는 컬러를 웹 컬러 숫자(Web Color Number)로 바르게 표현한 것은?
- ① #000000 ② #FFFFFF
 - ③ #999999 ④ #333333
42. 3차원 모델링에서 물체에 질감을 표현하기 위한 기능은?
- ① Blend ② Mapping
 - ③ Dithering ④ Material
43. 다음 중 디자인에서 형태의 분류가 바르게 짝지어진 것은?
- ① 이념적 형태-순수형태, 자연형태
 - ② 이념적 형태-순수형태, 추상적형태
 - ③ 현실적 형태-자연형태, 추상적형태
 - ④ 현실적 형태-순수형태, 인위적형태
44. 다음 중 포스터디자인에 관한 설명으로 틀린 것은?
- ① 원래 기둥이나 벽보를 의미한다.
 - ② 선전도구나 광고매체라고도 한다.
 - ③ 편집디자인에서 가장 중요한 부분을 차지한다.
 - ④ 일정한 지면위에 그림, 사진, 문안 등을 통하여 한눈에 볼 수 있도록 메시지를 전달한다.

45. 아이디어 발상 단계에서 행하는 스케치 표현 방법 중 가장 초보적인 단계로 구상된 아이디어나 이미지를 간략하게 그리며, 컬러링이나 세부적인 묘사는 생략하고 이미지나 구성을 중심으로 그리는 방법은 무엇인가?
- ① 스크래치 스케치 ② 러프 스케치
 - ③ 스타일 스케치 ④ 랜더링
46. TV 칼라 CM에 관한 설명 중 틀리는 것은?
- ① 색채의 계시적인 배색법을 고려해야 한다.
 - ② 재현성이 좋은 색과 그렇지 않는 색들이 있다.
 - ③ 일반 색채와는 달리 고채도의 색조가 생긴다.
 - ④ 짧은 시간이므로 한 가지 색조로 일관하는 것이 좋다.
47. 포장디자인 구성요소 중 표면디자인에 해당하지 않는 것은?
- ① Layout ② Color
 - ③ Concept ④ Typography

48. 다음 설명은 편집디자인의 구성요소 중 무엇인가?

디자인의 핵심적인 요소로서 시각적 구성요소들을 조합하며 상호간 기능적으로 배치, 배열하는 작업으로 포맷, 라인업, 마진 문자가 이에 속한다.

- ① 인쇄기법 ② 레이아웃
- ③ 일러스트레이션 ④ 타이포그래피

49. 다음 설명은 디자인 요소 중 무엇에 관한 설명인가?

광원으로부터 나오는 광선이 물체에 비추어 반사, 분해, 투과, 굴절, 흡수될 때 안구의 망막과 여기에 따르는 시신경에 자극하여 일어나는 감각 현상이다.

- ① 빛 ② 색채
- ③ 질감 ④ 형태

50. 다음 설명은 타이포그래피의 표현 중 무엇에 해당하는가?

특정한 의미를 갖고 있는 어떤 단어 안에서 그 단어의 의미를 무시한 채 그 단어를 구성하는 요소들을 단지, 각각의 형태(알파벳, 자음, 모음, 숫자, 약물기호 등)로 인지하여 자신의 눈에 친숙한 조합을 만들어 그 단어의 원래 의미에서 새로운 의미를 발견해 낸다.

- ① 분리와 결합 ② 강조
- ③ 의미와 형태 ④ 반복과 대조

3과목 : 멀티미디어제작

51. 학습 내용을 개별 학습자 스스로 할 수 있도록 프로그램을 통하여 학습내용을 제공하고, 학습자의 이해도를 측정하여 결과에 따라 새로운 자료나 추가 내용을 제공하여 학습목표에 도달하게 하는 멀티미디어 개발 모형은?
- ① 개인교수형 ② 교수게임형
 - ③ 대화형 ④ 시뮬레이션형

52. 컴퓨터의 그래픽, 사운드, 애니메이션 등과 같은 기능을 이용하여 실제 조건과 유사한 경험을 통해 학습 내용을 이해하고 문제를 해결하도록 하는 멀티미디어 개발 모형은?
 ① 개인교수형 ② 교수게임형
 ③ 대화형 ④ 시뮬레이션형
53. "사용자의 여러 가지 반응에 따라 분기하고 사용자의 선택에 따라 보다 상세한 내용을 표시하는 형태"는 멀티미디어 저작도구의 어떤 기능에 해당하는가?
 ① 확장 기능 ② 스크립트 기능
 ③ 프로그램 기능 ④ 상호작용 기능
54. 멀티미디어 저작도구의 저작방식에 따른 분류 중 흐름도 방식의 설명으로 옳지 않은 것은?
 ① 스크립트언어를 사용하지 않고도 타이틀을 쉽게 만들 수 있다.
 ② 다양한 제어구조로 인해 하이퍼미디어 형태의 타이틀 제작에 적합하다.
 ③ 각 아이콘에 파라미터를 지정하여 내용을 추가해 나가는 방식이다.
 ④ 슬라이드쇼나 프레젠테이션 등을 목적으로 하는 타이틀의 제작에 적합하다.
55. CD-ROM타이틀 제작 시, portfolio.exe라는 파일을 자동 실행시키고자 한다. autorun.inf 파일 소스로 적절한 것은?
 ① [autorun] start=portfolio.exe
 ② [autorun] open=portfolio.exe
 ③ [autorun.inf] open=portfolio.exe
 ④ [autorun.inf] start=portfolio.exe
56. C, sed, awk, sh와 같은 언어나 프로그램들의 장점을 취합하였으며, 많은 운영체제에 포팅되어 있어 소스파일의 이식성이 뛰어난 프로그래밍 언어는?
 ① FORTRAN ② Perl
 ③ REXX ④ JavaScript
57. 1987년에 소개된 상용 저작 도구 HyperCard에서 사용되는 스크립트 언어는 무엇인가?
 ① Lingo ② Open Script
 ③ HyperTalk ④ Visual Script
58. 다음 중 XML에 대한 설명으로 잘못된 것은 무엇인가?
 ① 프로세싱 명령의 끝은 '>'이다.
 ② 이름은 대소문자를 구분하지 않는다.
 ③ XML은 인터넷에서 태그들의 이름 충돌을 피하기 위해 이름영역(namespace)를 지원한다.
 ④ XML은 UTF-8과 UTF-16을 지원하며 시스템 식별자로 URL을 다룰수 있는 파서를 정의하고 있다.
59. LISP에 객체지향 프로그래밍 개념이 첨가된 언어는?
 ① C ② C++
 ③ CL ④ Ada
60. 객체지향의 핵심요소 중 메시지에 대한 세 가지 구성 요소가 아닌 것은?
 ① 계층구조

- ② 메시지를 받을 객체의 이름(주소)
 ③ 실행을 원하는 메소드(Method)에 전달할 매개변수
 ④ 송신객체가 실행을 원하는 수신객체의 메소드(Method) 이름
61. 다음 중 플래시 MX에서 인스턴스네임을 지정할 수 없는 오브젝트는 무엇인가?
 ① 버튼인스턴스 ② 그래픽인스턴스
 ③ 텍스트필드 ④ 무비클립인스턴스
62. 플래시 무비의 최적화에 대한 설명으로 잘못된 것은?
 ① 텍스트를 많이 사용할 때는 안티알리아스 처리가 되지 않는 텍스트를 사용한다.
 ② 트위닝 애니메이션을 사용하는 것보다 키프레임 애니메이션을 사용하는 것이 파일용량을 줄이는 방법이다
 ③ 점선 등의 특수한 선을 선택하면 실선을 사용하는 것보다 파일용량을 많이 차지하게 된다.
 ④ 많은 텍스트폰트를 사용하면 파일용량이 커지므로 가능한 여러 텍스트폰트를 사용하지 않는 것이 좋다.
63. 플래시MX의 액션스크립트를 이용하여 자바스크립트 내장함수를 실행시키는 구문으로 맞는 것은?
 ① JavaScript:alert('FlashMX and JavaScript');
 ② JavaScript("javascript:alert('FlashMX and JavaScript');");
 ③ getURL:alert('FlashMX and JavaScript');
 ④ getURL("javascript:alert('FlashMX and JavaScript');");
64. 플래시에서 사운드 삽입 시 파일 최적화를 위해 mp3파일을 임포트시키지 않고, mp3파일을 직접 스트리밍할 수 있게 해주는 액션은?
 ① addSound ② openSound
 ③ loadSound ④ insertSound
65. 플래시 플레이어에서 독립실행 프로젝트 실행 및 폴스크린, 닫기 기능 등을 부여해줄 수 있는 액션은?
 ① LoadVariables ② setProperty
 ③ FS Command ④ tellTarget
66. 플래시에서 마우스 커서가 움직이는 대로 무비클립이 따라다니도록 지정해주는 액션은?
 ① fscommand ② startDrag
 ③ stopDrag ④ Drag&Drop
67. 디렉터에서 Xtras를 추가해야 사용할 수 있는 비디오 파일 포맷은?
 ① XDM ② MPEG
 ③ MOV ④ AVI
68. 자바(Java)개발 환경에서 컴파일 과정 후에 생성되는 코드 확장자는?
 ① *.mov ② *.java
 ③ *.zip ④ *.class
69. 자바스크립트의 논리 연산자 중 배타적 논리합(XOR)의 의미를 갖는 연산자?
 ① ^ ② ||

- ③ ! ④ &&

70. 다음 JavaScript에서 오류가 발생하는 이유는?

```
<A href="#" onclick="javascript:alert("hello")">
클릭 </A>
```

- ① 인용 부호에 문제가 있다.
 ② <A>태그에서는 onclick 이벤트를 사용할 수 없다.
 ③ 소괄호 대신 대괄호를 사용해야 한다.
 ④ javascript:alert가 아니라 alert를 사용해야 한다.

71. CSS(Cascading Style Sheet)의 태그 중 font-weight가 하는 역할은 무엇인가?

- ① 글꼴 굵기 ② 글꼴 크기
 ③ 자간 조절 ④ 라인을 이용한 장식

72. 다음 중 HTML에서 bgproperties="fixed"와 같은 기능을 하는 CSS(Cascading Style Sheet)는 무엇인가?

- ① background-position
 ② background-attachment
 ③ letter-spacing
 ④ line-height

73. HTML의 기본문법에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ①
태그는 </BR>가 하나의 쌍으로 사용된다.
 ② 태그에 사용되는 영문자의 대·소문자를 구별한다.
 ③ <IFRAME> 태그를 이용하여 현재 웹페이지에 다른 웹 페이지 또는 콘텐츠를 출력할 수 있다.
 ④ 한 칸 이상의 공백은 스페이스바를 이용하여 띄어준다.

74. 다음과 같은 식에서 sum의 값이 1부터 10까지의 합이 되기 위한 M과 N의 값으로 맞는 것은?

```
<html> <head>
<script language = javascript>
<!--
i = M; sum = 0;
while(i<N) {
i++;
sum += i;
}
document.write(sum);
/-->
</script> </head>
<body>
</body>
</html>
```

- ① M=1, N=9 ② M=1, N=10
 ③ M=0, N=9 ④ M=0, N=10

75. 다음과 같이 HTML 소스가 실행되어 브라우저에 나타나는 값으로 맞는 것은?

```
<html> <head>
<script language = javascript>
<!--
a = "1";
b = 4;
c = 3;
d = b+c;
document.write(eval(a)+b+c+d);
/-->
</script> </head>
<body>
</body>
</html>
```

- ① 14343 ② 1437
 ③ 177 ④ 15

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. 정지 사진이나 한 장의 그림에 해당되는 영상의 시간적 최소단위는?

- ① Scene ② Shot
 ③ Frame ④ Cut

77. 미국전자기술자협회에서 표준화한 Serial bus의 규격은?

- ① SCSI ② USB
 ③ IEEE 1394 ④ IDE

78. 동영상 압축 기법의 설명으로 옳지 못한 것은?

- ① 서브샘플링기법: 주어진 영상 정보 중 필요한 일부정보만을 선택하여 압축하는 기법
 ② 주파수차원 변환기법: 3차원 평면의 픽셀을 색상별로 정하여 압축하는 기법
 ③ 동작보상기법: 연속적인 동작을 표현할 때 기본 동작에서 벡터 정보만을 추출하여 압축하는 기법
 ④ 델타프레임기법: 두 화면의 큰 차이가 없는 경우 미세한 차이점만을 선택하여 압축하는 기법

79. 아날로그 사운드를 디지털로 변환하는 과정 중에 발생하는 지터(Jitter) 에러의 설명으로 옳은 것은?

- ① 가청 주파수보다 높은 고주파 성분 발생으로 인한 에러
 ② 디지털 신호의 전달 과정에서 일어나는 시간축상의 오차
 ③ 아날로그 파형을 양자화 비트로 표현하면서 발생하는 값의 차이
 ④ 사운드에 원래 고주파 성분이었던 울림이 없어지고 저주파수의 방해음이 발생하는 것

80. 다음 중 디지털 영상 편집의 목적이 아닌 것은?

- ① 컷의 최소화 ② 정보의 압축
 ③ 의미의 심화 ④ NG 부분의 제거

81. 투광기 조명으로 그림자가 있고 입체감이 강한 조명은?

- ① 컬러 라이트 ② 크로스 라이트
 ③ 플랫 라이트 ④ 스포트 라이트

82. 동시녹음으로 녹음한 대사의 음질이 불량하거나, 비디오 촬영 당시 동시녹음이 여의치 않아 비디오 편집 후, 녹음 스튜디오에서 다시 녹음하여 현장감 있게 편집하는 것을 무엇이라고 하는가?

- ① Conform ② Insert
- ③ ADR ④ Foley

83. 다음 중 방송용 비디오 압축방식인 인트라프레임(Intra frame)에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 비손실 압축방식이다.
- ② 포스트프로덕션 과정에 주로 쓰인다.
- ③ 디지털라이징 과정을 거치는 모든 비디오 프레임을 분석하는 수학적인 알고리즘을 이용하는 압축방식이다.
- ④ 외피타입의 압축으로 집단적 프레임이나 그림들을 분석하고 샘플링 된 프레임을 이용하는 압축방식이다.

84. 다음 중 동영상의 확장자 종류가 아닌 것은?

- ① AVI ② PDF
- ③ MOV ④ ASF

85. 실제의 소리를 디지털 방식으로 직접 녹음하여 그것을 편집하여 악기나 효과음 등으로 이용할 수 있도록 한 것을 무엇이라 하는가?

- ① 드럼 모듈 ② 샘플러
- ③ 믹서 ④ 신디사이저

86. MPEG-2 비디오 압축 방식의 설명이 잘못된 것은?

- ① MPEG-1에 대한 순방향 호환성을 지원한다.
- ② MJPEG 포맷(Motion JPEG포맷)을 지원한다.
- ③ 목표 전송율은 1.5 Mbits/sec 이하이다.
- ④ 순차주사(Noninterlace)방식과 격행주사(Interlace)방식 모두를 지원한다.

87. 오디오 신호처리에 있어, 다이내믹 콘트를 프로세싱의 종류 중 게이트(Gate)에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 악기가 연주되지 않을 경우 주변노이즈 또는 시스템 노이즈를 차단하는 역할을 한다.
- ② 신호의 라우드(loud)한 부분을 낮게 함으로서 보다 고른 신호레벨의 특성을 보이도록 한다.
- ③ 세팅된 쓰레숄드(Threshold)지점 이상으로 신호레벨이 전해지지 않도록 레벨에 대한 제한을 가한다.
- ④ 쓰레숄드(Threshold)레벨지점 아래에 위치하는 신호를 익스팬션을 사용하지 않은 경우보다 낮은 레벨 특성이 나타나도록 한다.

88. 디지털 영상으로 만들어진 데이터를 극장용 필름의 규격에 맞게 출력하는 작업을 무엇이라 하는가?

- ① 샘플링(Sampling) ② 텔레시네(Telecine)
- ③ 키네스코핑(Kinescoping) ④ D-6

89. Microsoft사와 IBM사가 PC 환경에서 사운드 표준 포맷으로 공동 개발한 사운드 포맷은?

- ① MID ② AU
- ③ RMI ④ WAV

90. 하나의 화면이 서서히 사라지면서 다른 화면이 나타나는 화면전환 기법은?

- ① 컷(Cut) ② 달리(Dolly)
- ③ 디졸브(Dissolve) ④ 와이프(Wipe)

91. 다음 중 미디를 설명한 것 중 잘못된 것은?

- ① 미디는 조옮김을 쉽게 할 수 있다.
- ② 미디파일은 WAV파일에 비하여 매우 작다.
- ③ 미디는 음악의 빠르기를 쉽게 변환할 수 있다.
- ④ 미디는 어떤 음원에서든 동일한 음질로 들을 수 있다.

92. 스트리밍 기술에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 인터넷 방송 등의 서비스를 제공한다.
- ② 데이터를 실시간으로 사용자 PC에 전송해 준다.
- ③ 네트워크 대역폭에 영향을 받지 않는다.
- ④ 순서가 있는 연속적인 멀티미디어 데이터 묶음을 말한다.

93. 일반적인 오디오CD의 샘플링주파수와 샘플링 비트수는?

- ① 32.0kHz, 8bit ② 32.0kHz, 16bit
- ③ 44.1kHz, 8bit ④ 44.1kHz, 16bit

94. 다음 중 일반적인 비디오 압축 방법이 아닌 것은?

- ① 프레임 크기의 축소
- ② 프레임 수의 축소
- ③ 고정길이 부호화 축소
- ④ 픽셀 당 컬러 비트 수의 축소

95. 마이크 입력 신호의 세기가 지나치게 커서 오디오 콘솔의 마이크 프리앰프 부분을 오버로드하는 경우 이를 막기 위하여 다음 중 어떤 기능을 적용하여야 하는가?

- ① Mute 기능 ② Solo 기능
- ③ PAD 기능 적용 ④ PFL 스위치를 눌러 적용

96. 다음 중 디지털 비디오의 장점이 아닌 것은?

- ① 신호의 다중화로 전송회선을 절약할 수 있다.
- ② 노이즈와 왜곡에 대해서 강한 면역성을 가진다.
- ③ 압축으로 정보량을 크게 줄일 수 있다.
- ④ 디지털화에 의한 화질 왜곡이 전혀 발생하지 않는다.

97. 3D 그래픽스에서 물체 표면에 엠보싱 효과를 나타낼 때 사용하는 매핑 방법은?

- ① 솔리드 텍스처 매핑 ② 텍스처 매핑
- ③ 범프 매핑 ④ 솔리드 매핑

98. 3D 애니메이션을 생성하는 방법 중 Curve등의 경로를 따라 이동하는 경로 애니메이션은?

- ① In between Animation ② Key Frame Animation
- ③ Motion Path Animation ④ Motion Capture

99. 다음 중 오디오 컴프레서(Compressor)의 파라미터(Parameter)가 아닌 것은?

- ① 주파수(Frequency) ② 비율(Ratio)
- ③ 어택 타임(Attack Time) ④ 쓰레숄드(Threshold)

100. 디지털 오디오에서 다이내믹 시그널 프로세서(Dynamic Signal Processor)를 설명한 것 중 옳은 것은?

- ① 시그널의 다이내믹범위를 늘린다.
- ② 노이즈의 특성이 증대된다.
- ③ 대표적인 것으로 컴프레서 리미트와 게이트가 있다.
- ④ 라우드와 소프트레벨간의 변화를 반드시 수동으로 조정해야한다.

전자문제집 CBT PC 버전 : www.comcbt.com
 전자문제집 CBT 모바일 버전 : m.comcbt.com
 기출문제 및 해설집 다운로드 : www.comcbt.com/x

전자문제집 CBT란?

종이 문제집이 아닌 인터넷으로 문제를 풀고 자동으로 채점하며 모의고사, 오답 노트, 해설까지 제공하는 무료 기출문제 학습 프로그램으로 실제 시험에서 사용하는 OMR 형식의 CBT를 제공합니다.

PC 버전 및 모바일 버전 완벽 연동
 교사용/학생용 관리기능도 제공합니다.

오답 및 오탈자가 수정된 최신 자료와 해설은 전자문제집 CBT에서 확인하세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
①	①	④	①	③	②	①	①	①	①
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
②	③	④	②	②	①	③	①	②	③
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
③	②	③	①	④	③	③	③	④	③
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
④	④	①	①	②	④	②	③	③	③
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
②	②	②	③	①	④	③	②	②	①
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
①	④	④	②	②	②	③	②	③	①
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
②	②	④	③	③	②	②	④	①	①
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
①	②	③	④	④	③	③	②	②	①
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
④	③	③	②	②	③	①	③	④	③
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
④	③	④	③	③	④	③	③	①	③