

1과목 : 멀티미디어개론

1. 데이터를 송수신하기 위한 일련의 규칙과 포맷의 집합을 의미하는 말은?

- ① 패킷(Packet) ② 블루투스(Bluetooth)
③ 이더넷(Ethernet) ④ 프로토콜(protocol)

2. 인터넷 기본 프로토콜(protocol; 통신규약)인 TCP/IP의 용어에 대한 영문 원어 표기로 올바른 것은?

- ① Translate Control Port / Internet Port
② Transmission Control Port / Internet Port
③ Translate Control Protocol / Internet Protocol
④ Transmission Control Protocol / Internet Protocol

3. 다음 중 전자 우편에 사용되는 프로토콜은 무엇인가?

- ① Telnet
② HTTP(HyperText Transfer Protocol)
③ FTP(File Transfer Protocol)
④ SMTP(Simple Mail Transfer Protocol)

4. 국제표준화기구(ISO)에서 제정한 개방형 시스템 간 상호접속 규정인 OSI(Open Systems Interconnection) 네트워크 프로토콜(protocol) 7계층의 기능 설명으로 잘못된 것은?

- ① 물리계층(physical layer)은 물리적인 매체를 통하여 비트 스트림을 전송하는데 필요한 기능을 제공한다.
② 데이터링크 계층(Data Link layer)은 물리주소를 지정한다.
③ 전송계층(Transport layer)은 전자우편의 전달과 저장을 제공한다.
④ 세션계층(Session layer)은 대화를 구성하고 동기를 취하며, 데이터 교환을 관리한다.

5. 다음 중 IP 주소 241.1.2.3에 대한 설명으로 맞은 것은?

- ① netid는 241이다.
② netid는 111100이다.
③ hostid는 1.2.3이다.
④ 클래스(class)는 E이다.

6. 네트워크 패킷(Packet) 중에서도 실제 전송 데이터를 포함하는 부분은?

- ① 링(ring) ② 페이로드(Payload)
③ 제어 요소 ④ 토큰(Token)

7. IPv6(Internet Protocol ver.6)에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 새로운 기술이나 응용분야에 의해 요구되는 프로토콜의 확장을 허용하도록 설계되었다.
② IPv6는 3개의 주소 유형 즉, 유니캐스트, 애니캐스트, 멀티캐스트로 구성되어 있다.
③ IPv6는 헤더가 확장되어, 패킷의 출처 인증, 데이터 무결성의 보장 및 비밀의 보장 등을 위한 메커니즘을 지정할 수 있다.
④ IPv6에서는 64비트로 표현되어 264개의 주소가 가능하다.

8. 다음 중 CD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)과 관련된 규격서는?

- ① 레드북(Red Book)

② 옐로우 북(Yellow Book)

③ 그린 북(Green Book)

④ 오렌지 북(Orange Book)

9. 멀티미디어 시스템에서 사용되는 출력 장치의 종류가 아닌 것은?

- ① 액정 디스플레이(LCD)
② 프로젝터(Projector)
③ HMD(Head Mounted Display)
④ 그래픽 태블릿(Graphic Tablet)

10. 다음 중 출력 장치인 CRT 모니터에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 새도우 마스크(shadow mask)는 단위 영역당 픽셀의 개수를 나타낸다.
② 활성화율은 초당화면이 몇 번 칠해지는가를 나타내는 회수이다.
③ 편광판에 적절한 전압을 가하면 전자빔을 원하는 위치에 도달하도록 할 수 있다.
④ 빛의 삼원색인 Red, Green, Blue의 세 가지 색을 사용하여 화면을 표시한다.

11. 다음 멀티미디어 특징 중 디지털 정보에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 정보의 검색이 용이하다.
② 가공과 편집이 용이하다.
③ 전송이나 출력에 의한 정보의 질적 저하가 있다.
④ 상호작용성을 부여할 수 있어 상호대화 형태의 조작이 가능하다.

12. 애니메이션 모션 캡처 기법에 대한 설명 중 틀린 것은?

- ① 자기(Magnetic)방식의 모션 캡처는 다른 방식에 비해 조작이 쉽다.
② 모션 캡처는 인간의 움직임을 직접 캡처하여 움직임 정보를 3차원으로 저장한다.
③ 자기(Magnetic)방식의 모션 캡처는 무선으로 컴퓨터에 연결되어 사용자의 행동이 자연스럽게 동작된다.
④ 광학 방식의 모션 캡처는 자기(Magnetic)방식에 비해 성능이 뛰어나다.

13. 7.1 채널의 홈시어터에서 0.1 채널을 제공하는 스피커의 명칭은 무엇인가?

- ① 서브 우퍼 ② 중앙 스피커
③ 좌측 스피커 ④ 우측 스피커

14. 영상데이터 분류 중 저장형태의 분류에 해당하는 것은?

- ① 정지영상 ② 동영상
③ 비트맵영상 ④ 디지털영상

15. 다음 중 비디오 파일 포맷이 아닌 것은?

- ① AVI ② MOV
③ ASF ④ VOD

16. 다음은 VRML의 노드에 대한 설명이다. 이 중 센서노드를 설명하고 있는 것은?

- ① 물체에 색을 입히거나 질감을 표현한다.

- ② 물체의 표면에 텍스처라 불리는 2차원 이미지를 감싸는 데 쓰인다.
- ㉠ 사용자가 물체를 만지거나 어떠한 영역을 통과할 때 특정한 시간에 근거하여 작동하는 등의 기능을 한다.
- ④ 무대 위의 조명과 같은 효과를 나타낼 때 사용한다.
17. 애니메이션 제작에 사용되는 기법의 설명 중에서 틀린 것은?
- ① 경로 기반 애니메이션은 등장물체를 움직이는 경로에 따라 배치하여 효과를 얻어낸다.
- ㉠ 트위닝(Tweening)은 2개의 서로 다른 이미지 간에 서서히 서로 다른 모습을 보여주는 과정이다.
- ③ 셀 애니메이션은 초기에 셀룰로이드라는 투명필름을 사용함으로써 시작되었다.
- ④ 플립북 애니메이션은 여러 장의 이미지를 하나의 파일로 저장하는 방법을 사용한다.
18. 컬러 모델 중 RGB 모델에 대한 설명으로 틀린 것은?
- ① 빛의 삼원색인 Red, Green, Blue가 기본이 된다.
- ② 검은색에서 시작하여 값들을 더함으로써 다른 칼라들이 생기기 때문에 가산모델(Additive Model)이라고 한다.
- ㉠ 컬러 모델을 나타내는 3차원 좌표축에서 원점(0,0,0)은 흰색을 나타낸다.
- ④ CRT 모니터 등 빛의 성질을 이용하여 컬러를 표현하는 곳에 많이 사용된다.
19. 래스터(Raster) 방식의 이미지 특징과 관련이 가장 먼 것은?
- ① 파일의 크기는 해상도에 비례한다.
- ② 픽셀 단위로 정보가 저장된다.
- ㉠ 화면 표시속도가 벡터(vector)방식에 비해 느리다.
- ④ 화면을 확대하면 화질이 저하된다.
20. 다음의 색표현 방식 중 컬러프린터 인쇄 시 주로 사용되는 방식은?
- ① RGB방식 ② YUV방식
- ③ HSB방식 ㉠ CMYK방식
21. 흑백 및 컬러정지 이미지의 압축 및 복원방식에 관한 국제 표준안으로 디지털카메라, 스캐너 등의 저장 포맷으로 사용되는 것은?
- ① GIF ② PCX
- ㉠ JPEG ④ BMP
22. 다음 중 그래픽 파일 형식에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?
- ① JPEG 형식은 GIF 형식에 비해 다양한 색상을 나타낼 수 있다.
- ② JPEG는 사진 압축에 유리한 포맷으로 웹에서 표준으로 널리 사용된다.
- ㉠ GIF 형식은 24bit 트루 컬러(True Color) 색상으로 표현할 수 있다.
- ④ GIF 형식은 Animation을 표현할 수 있다.
23. 웹을 통해 제공되는 데이터 중 일부 동적 데이터(애니메이션, 비디오)를 보려면 기본적인 웹브라우저로 화면에 표시해 주지 못해 특정 소프트웨어가 브라우저상에서 연동되어야 하는데, 이러한 기능을 가진 프로그램을 의미하는 것은?
- ① 필터링(Filtering)

- ② 키프레임(Key Frame)
- ③ 모핑(Morphing)
- ㉠ 플러그인(Plug-in)
24. 이 부호화 방식은 통계적 부호화 방식의 일종으로, 빈번히 발생하는 데이터의 코드는 적은 비트로 표현하고, 빈번히 발생하지 않는 데이터는 많은 비트를 사용하여 부호화하는 압축기법은?
- ① 색참조 기법 ② 객체부호화 기법
- ㉠ 허프만 코딩 ④ 길이 압축기법(RLE)
25. 다음 () 안에 적절한 용어를 순서대로 나열한 것은?
- 하이퍼미디어 정보는 (㉠)와 (㉡)로 구성되며 있다. (㉠)는 일반적으로 정보 내용을 의미하며, (㉡)는 (㉠)들을 연결하며 탐색이 가능토록 하는 구성요소이다. (㉢)란 (㉡)의 출발점(Source)과 도착점(Destination)을 의미한다.
- ① ㉠ 앵커 ㉡ 링크 ㉢ 노드
- ② ㉠ 앵커 ㉡ 노드 ㉢ 링크
- ③ ㉠ 노드 ㉡ 앵커 ㉢ 링크
- ㉠ ㉠ 노드 ㉡ 링크 ㉢ 앵커
- 2과목 : 멀티미디어기획및디자인
26. 마케팅 믹스란 마케팅효과를 극대화시키기 위한 작업이다. 다음 중 마케팅 믹스의 구성요소가 아닌 것은?
- ① 제품(Product) ② 가격(Price)
- ③ 촉진(Promotion) ㉠ 서비스(Service)
27. 소비자의 생활 유형(Life Style)에서 소비자 행동에 영향을 미치는 요인이 아닌 것은?
- ① 문화적 요인 ㉠ 활동적 요인
- ③ 심리적 요인 ④ 사회적 요인
28. 아이디어 발상을 위한 사고법에서 심리학자인 에드워드 데보노 박사가 권장하는 사고의 방법은?
- ㉠ 수평적 사고 ② 수직적 사고
- ③ 논리적 사고 ④ 추상적 사고
29. 대표적인 아이디어 발상기법의 하나로 특히 5-7명의 집단이 최적이며, 일정한 규칙을 지켜가며 전원이 자유로이 의견을 내는 기법은?
- ① 자유연상법 ② 유비법
- ㉠ 브레인스토밍 ④ 전문가시스템
30. 멀티미디어 시나리오 작성 시 적절치 않은 것은?
- ① 사용자의 참여를 적극적으로 유도한다.
- ② 명확한 목표와 목적을 부여한다.
- ③ 즉각적인 피드백을 통해 맞고 틀림(true-false)을 명확히 한다.
- ㉠ 이야기를 직선 구조로만 진행한다.
31. 웹사이트 디자인에 사용될 수 있는 스타일 기법의 예이다. 잘못 설명된 것은?
- ① 키치(kitsch)란 독일어 'kitschen'에서 유래된 말로 어딘

지 촘스럽고 과장된 표현, 현란한 컬러, 그러나 사용자에게 편안함과 해학의 미를 전달하는 사이트를 말한다.

- ② 그런지(grunge)는 자유분방한 타이포의 배열, 이미지들의 겹침 등 선명하고 명쾌한 표현은 아니지만 사용자에게 신선함을 선사하는 사이트를 그런지 스타일로 분류할 수 있다.

- ③ 픽셀아트는 작은, 최소한의, 간소한 등의 사전적 의미를 가진 말로 텍스트, 이미지 등의 절제된 표현, 극도로 단순한 제작 방식으로 만들어진 사이트를 말한다.

- ④ 스토리텔링은 사용자와 대화하는 형식으로 이루어지는 기법으로, 웹상에서 스토리텔링은 사용자를 이야기에 참여시켜 인터랙션을 유도한다.

32. 다음 중 디자인의 조건이 아닌 것은?

- ① 합목적성 ② 심미성
③ 경제성 ④ 안정성

33. 스토리보드의 표현 단위는?

- ① 타임라인(Timeline) ② 픽셀(Pixel)
③ 파이카(Pica) ④ 프레임(Frame)

34. 그래픽 디자인의 요소 중 이미 디자인된 활자를 디자인하는 것을 뜻하는 용어는?

- ① 픽토그램 ② 타이포그래피
③ 레이아웃 ④ 심볼

35. 좋은 웹 네비게이션 설계 시 고려해야할 사항으로 적절하지 않은 것은?

- ① 쉽게 익힐 수 있어야 한다.
② 사이트의 목적에 적합해야 한다.
③ 사용자가 잘못된 명령을 내려도 옳은 명령을 내릴 때까지 기다려야 한다.
④ 명확한 시각적 메시지를 제공해야 한다.

36. 다음 중 인터페이스 디자인의 원리에 대한 내용과 거리가 먼 것은?

- ① 사용자의 철저한 분석이 전제되어야 한다.
② 인간의 인지구조에 대한 기본적 이해가 반영되어야 한다.
③ 시스템에 대한 친숙도, 컴퓨터 사용능력 등 교육수준과 지식 분석은 제외되어야 한다.
④ 대상이 되는 사용자를 파악한 후 사용자의 다양성을 고려해야 한다.

37. 디자인의 원리 중 symmetry에 관한 설명으로 옳은 것은?

- ① 길이의 비례 관계를 말한다.
② 변화 속에서 통일감을 얻는다.
③ 하나의 직선이나 곡선 또는 단순형태에서는 느낄 수 없다.
④ 자연물 등의 대칭된 형태에서 느낄 수 있다.

38. 웹 이미지의 포맷 중 컴퓨서브(CompuServe)사에서 네트워크를 통한 그래픽 파일 전송을 위하여 개발한 포맷으로 모든 플랫폼이나 브라우저에서 같은 이미지를 볼 수 있도록 해주며, 사진보다는 문자나 심벌 등의 그래픽 이미지를 저장할 때 이상적인 포맷은 무엇인가?

- ① JPEG ② TIFF
③ GIF ④ PNG

39. 멀티미디어 타이틀 저작도구 중 타임라인 방식(Time-Line Based Tools)을 지원하는 저작도구는 무엇인가?

- ① 뷰어(Viewer) ② 디렉터(Directer)
③ C + + ④ 프론트페이지(Front page)

40. 그래픽을 표시하는 방법 중 벡터 방식의 이미지에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 픽셀이라고 하는 점들의 집합이다.
② 각 픽셀은 하나 이상의 색상을 나타낼 수 있다.
③ 래스터(raster)방식이라고도 한다.
④ 이미지의 선, 곡선, 원 등의 (기하학적)구성요소를 수학적으로 표현한다.

41. 벡터그래픽(Vector Graphic) 파일 포맷으로 적당한 것은?

- ① GIF ② PCX
③ EPS ④ BMP

42. 그래픽 작업을 할 수 있도록 각 화면의 개략적인 구성과 글을 자세하게 기술하는 것을 말하는 것은?

- ① 스토리 보드(Story Board)
② 사운드 소스(Source)
③ 그래픽 이미지(Graphic image)
④ 텍스트(Text)

43. 형태, 크기, 색채 등이 실제 사실과 다르게 보이는 현상을 무엇이라고 하는가?

- ① 착각 ② 무리도형
③ 착시 ④ 형과 바탕

44. 멀티미디어 디자인에서 웹 페이지의 시각적 요소들에 대한 설명이다. 틀린 것은?

- ① 배경, 레이아웃, 아이콘, 헤더 등에서 이미지와 색채를 일관성 있게 사용해야 한다.
② 텍스트 사용에서 브라우저상에서 표현할 수 있는 글자체에는 한계가 있기 때문에 모든 텍스트를 그래픽 문자로 사용하는 것이 바람직하다.
③ 웹 페이지에서 색은 그 페이지의 전체적인 분위기를 좌우하는 만큼 그 페이지의 주제나 내용과 연관성 있는 색을 선택한다.
④ 사용자의 연상이나 경험과 관련된 시각 메타포를 사용하여 이해도를 높인다.

45. 디지털 폰트의 종류 중 고품질 출력을 중시하는 인쇄출판 시장을 겨냥해서 만들어진 서체로서, 어도비사에서 개발해 애플의 매킨토시에 적용하여 디지털 폰트의 새로운 장을 연 폰트는?

- ① 비트맵 폰트 ② 오픈타입 폰트
③ 아웃라인 폰트 ④ 포스트스크립트 폰트

46. 색의 혼합방법 중 감산 혼합에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 색광혼합이라고 한다.
② 혼합할수록 명도가 높아진다.
③ 색료의 혼합이다.
④ 삼원색은 R(Red), G(Green), B(Blue)이다.

47. 픽토그램(Pictogram)에 대한 설명 중 옳지 않은 것은?

- ① 청각 전달의 기능을 주목적으로 한다.
- ② 언어를 대신하여 특정 대상의 특성이나 방법을 표현하는 그래픽 심벌을 말한다.
- ③ 수명이 오래 갈 수 있는 조형성이 있어야 한다.
- ④ 디자인 폴리시(Design Policy)에 의한 기초전략이 있어야 한다.

48. 다음 설명은 편집디자인의 구성요소 중 무엇인가?

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

- ① 레이아웃 ② 타이포그래피
- ③ 일러스트레이션 ④ 인쇄기법

49. 다음은 디자인의 조건 중 무엇에 대한 설명인가?

· 실용상의 목적을 가리키는 것으로 실용성, 효용성이라 할 수 있다.
· 목적 자체가 객관적이고 합리적이어야 한다.

- ① 심미성 ② 독창성
- ③ 적합성 ④ 경제성

50. 레이아웃의 구성 원리 중 아래 설명에 해당하는 원리는?

· 화면상에서 그림이나 문자, 마이콘 등이 유기적으로 정리되어 보이며 함
· 문서에 보이지 않은 줄들을 연결시켜 기본적인 구조를 형성함

- ① 비례 ② 용이성
- ③ 그리드 ④ 균형감

3과목 : 멀티미디어저작

51. 컴퓨터에서 다중언어를 동시에 지원하기 위하여 설계된 문자 표시 코드의 국제 표준을 무엇이라고 하는가?

- ① Unicode ② KSC-5601
- ③ Binary ④ ASCII

52. 다음 중 웹문서의 확장자가 아닌 것은?

- ① html ② jsa
- ③ asp ④ php

53. 멀티미디어의 정보설계 방법 중 가장 단순한 구조로 연속된 일련의 정보를 순차적으로 볼 수 있게 구성하는 것은?

- ① 선형구조 ② 계층구조
- ③ 대화형구조 ④ 데이터베이스구조

54. 푸시(Push) 기술을 이용하여 주식정보 등을 사용자에게 제공하는 멀티미디어 콘텐츠는?

- ① 교육용 콘텐츠 ② 정보형 콘텐츠
- ③ 홍보용 콘텐츠 ④ 통신 콘텐츠

55. 콘텐츠 제작팀의 아트 디렉터에 속하지 않는 것은?

- ① 스크립터 ② 애니메이터
- ③ 일러스트레이터 ④ 그래픽 디자이너

56. 다음 중 멀티미디어의 특징으로 볼 수 없는 것은?

- ① 단방향성
- ② 비선형성(Non-Linear)
- ③ 정보의 통합성(Integration)
- ④ 데이터의 디지털화

57. 멀티미디어에서 다양한 미디어들을 합성하는 것은 매우 중요한 문제이다. 이와 관련하여 하이퍼미디어 망을 만들기 위한 합성 메커니즘은?

- ① 공간적 합성 ② 시간적 합성
- ③ 의미적 합성 ④ 절차적 합성

58. 플래시에서 인터랙티브 버튼을 제작할 경우 나타나는 프레임이 아닌 것은?

- ① Up ② Over
- ③ Put ④ Down

59. 플래시의 액션스크립트는 제한적인 객체지향 개념을 도입한 스크립트 언어이다. 다음 중 액션스크립트의 표현방식으로 잘못된 것은?

- ① 오브젝트.메소드() ② 오브젝트.속성
- ③ 오브젝트.변수 ④ 오브젝트.심볼

60. 플래시 무비를 최적화 시키는 방법으로 적당하지 않은 것은?

- ① 무비에서 한번 이상 사용할 오브젝트는 심벌로 등록하여 사용한다.
- ② 외부에서 불러온 벡터 이미지는 Break Apart한 후, Optimize를 적용하여 불필요한 곡선수를 줄인다.
- ③ 비트맵 파일은 되도록 동적인 요소로 사용한다.
- ④ 필요 없는 프레임과 키프레임은 삭제한다.

61. 웹문서에 불러온 플래시 무비의 배경색을 투명색으로 지정하고자 한다. HTML 소스 안에서 설정해 줘야할 속성은?

- ① <PARAM NAME=vmode VALUE=alpha>
- ② <PARAM NAME=vmode VALUE=Beta>
- ③ <PARAM NAME=wmode VALUE=opacity>
- ④ <PARAM NAME=wmode VALUE=transparent>

62. 다음 중 자바스크립트(Javascript) 주석의 시작 기호로 맞는 것은?

- ① // ② */
- ③ { ④ /

63. 다음 중 자바스크립트(Javascript)에서 변수로 사용할 수 없는 것은 무엇인가?

- ① static ② ultra
- ③ _new ④ start

64. 자바스크립트의 변수명에 대한 설명 중 올바르게 설명한 것은 무엇인가?

- ① 변수를 사용하기 위해서는 반드시 먼저 변수형을 선언하여야 한다.
- ② 문자열과 정수를 더하면 정수가 된다.

- ③ 숫자로 시작되는 변수명을 사용할 수 있다.
 ❶ 밑줄(_)로 시작되는 변수명을 사용할 수 있다.
65. 자바스크립트(JavaScript)에서 달력과 같이 현재의 날짜와 시간, 특정날짜를 구할 때 용이하게 사용할 수 있는 내장 객체는?
 ① String 객체 ② Navigator 객체
 ❸ Date 객체 ④ Math 객체
66. 자바스크립트에서 Document에 포함된 객체 중 HTML 문서 안에 있는 <A NAME> 태그에 관한 정보를 배열로 포함하고 있는 객체는?
 ❶ Anchor 객체 ② Applet 객체
 ③ Link 객체 ④ Form 객체
67. 자바스크립트에서 배열의 요소 개수를 10개로 선언하는 방법은?
 ❶ sun_array = new Array(10);
 ② sun_array = Array(10);
 ③ sun_array = new Array("10");
 ④ sun_array = Array("10");
68. 다음 중 자바스크립트 상에서 예외 상황을 처리하기 위해 사용하는 것으로써 아무것도 없다는 의미를 갖는 것은 무엇인가?
 ❶ Null ② VAR
 ③ String ④ Boolean
69. 다음 중 자바스크립트(JavaScript)에 대한 설명으로 틀린 것은?
 ① 인터프리터(Interpreter)방식을 사용한다.
 ② 프로그램 소스가 노출되어 보안성이 상실된다.
 ③ HTML 문서와 함께 사용되며 웹브라우저(Web Browser)에서 동작한다.
 ❷ 완벽한 OOP(Objective Oriented Programming)로 클래스(Class)를 가지고 있다.
70. 자바스크립트에서 객체(Object)에 대한 설명으로 잘못된 것은?
 ① 객체는 속성과 메서드(Method)를 갖는다.
 ❷ mul.mid와 같은 형식에서 mid는 객체를 의미한다.
 ③ 정의해둔 객체를 생성할 때 사용하는 연산자는 new이다
 ④ 객체를 정의하는 방법은 예약어 function을 사용하며 생성자 함수를 만들어 정의한다.
71. 다음은 XML 문법에 관한 내용이다. 가장 올바르게 설명한 것은?
 ① XML 선언할 때 <?와 XML" 은 띄어 써야 한다.
 ② XML 선언은 <?XML" 문자로 시작하여 />로 끝나야 한다.
 ❸ 주석은 <!-- 로 시작해서 -->로 끝나야 한다.
 ④ 속성은 반드시 encoding, standalone, version 순으로 기술되어야 한다.
72. 디렉터 무비를 속웨이브(shockwave) 무비로 변환하면 생성되는 확장자는?
 ① php ❷ dcr

- ③ exe ④ htm

73. 매크로미디어사의 멀티미디어 저작도구인 디렉터의 스크립트 언어는?
 ① C언어 프로그램 ② 오픈 스크립트
 ③ 액션 스크립트 ❶ 링크 스크립트
74. 다음 중 HTML 태그의 설명이 옳지 않은 것은?
 ① <p> : 단락구분 ② : 공백문자
 ③
 : 행 구분 ❷ <pre> : 들여쓰기
75. 다음 스크립트에서 출력되는 값이 50이었다면 ㉠에 들어갈 명령어로 가장 적당한 것은?

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
for(i=1; i <=100; i++) {
    if(i) =50) { result=i; ㉠
    document.write(result);
}
// -->
</SCRIPT>
```

- ① switch ② start
 ❸ break ④ continue

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. 인간의 움직임을 만들어내는 가장 자연스러운 방법으로 3차원 컴퓨터 애니메이션의 생성을 위해 가장 많이 사용되는 기술은?
 ❶ 모션 캡처(Motion Capture)
 ② 역운동학(Inverse Kinematics)
 ③ 절차적 애니메이션(Procedural Animation)
 ④ 키 프레임 애니메이션(Key-frame Animation)
77. 출판업계 등에서 주로 사용하는 기술로, 인간의 시각 시스템의 특징인 공간통합 기능을 이용하여 흰 배경에 서로 다른 밀도의 검은 점들을 출력함으로써 연속 색조를 가지는 영상으로 보이도록 하는 영상 처리 기술을 무엇이라 하는가?
 ① 이미지 워핑(Image Warping)
 ② 이미지 모핑(Image Morphing)
 ❸ 디지털 간색(Digital Halftoning)
 ④ 이미지 변환(Image Transformation)
78. 다음 중 이퀄라이저(Equalizer) 기능으로 올바르지 않은 것은?
 ① 주파수들의 청감 손실을 보상할 수 있다.
 ② 소리의 명료도를 높일 수 있다.
 ❸ 소리의 공간감을 확장할 수 있다.
 ④ 음색을 조정할 수 있다.
79. 다음 중 소리의 기본 요소에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?
 ① 주파수는 초당 파형의 반복 횟수를 의미하며 소리의 높낮이를 결정한다.

- ② 진폭은 사운드 파형의 기준선에서 최고점까지의 거리를 의미하며 소리의 크기와 관련이 있다.
- ③ 같은 음의 높이와 크기를 가져도 악기마다 고유한 소리의 특징이 있는데 이런 특징을 음색이라 한다.
- ④ 음압 레벨의 단위는 헤르츠(Hz)를 사용한다.
80. 디지털 서라운드 사운드에 관한 설명 중 틀린 것은?
- ① 디지털 서라운드 방식은 최대 5.1채널로만 이루어진다.
- ② Dolby Surround Digital은 AC-3 코딩을 기초로 두고 있다.
- ③ Dolby Surround Digital과 DTS 방식의 포맷은 모두 데이터 압축이 이루어진다.
- ④ Dolby Surround Digital과 DTS 방식의 포맷은 DVD 제작에 응용되고 있다.
81. 다음 중 어셈블 편집(Assemble Editing)을 설명한 것은?
- ① 타임라인상에서 두개 이상의 영상을 합성하는 편집
- ② 스위처, 오디오믹서 등을 이용한 효과편집
- ③ 편집대본의 순서로 컷과 컷을 연결하는 기본적인 편집
- ④ 일부분의 영상 또는 음성트랙에 다른 영상 등을 삽입하는 편집
82. 디지털 칼라의 색상 모드 중에 이미지에서 사용하는 색상만을 추려내어 팔레트 정보를 다시 구성하는 것으로 웹상의 이미지에서 많이 쓰이는 모드를 무엇이라 하는가?
- ① 비트맵 모드(Bitmap Mode)
- ② 그레이 모드(Gray Mode)
- ③ 듀오톤 모드(Duotone Mode)
- ④ 인덱스 모드(Index Mode)
83. MPEG-7에 대한 설명으로 틀린 것은?
- ① 다양한 멀티미디어 정보를 기술하기 위한 표준화 방안이다.
- ② 고화질 디지털 영상을 이용한 HDTV방송 실현을 목표로 한다.
- ③ 멀티미디어 정보의 효율적인 색인화와 검색을 목적으로 하고 있다.
- ④ 멀티미디어 정보의 제작, 전송, 저장, 유통 및 검색 분야에 활용될 수 있다.
84. 물체 경계면의 픽셀을 물체의 색상과 배경의 색상을 혼합해서 표현하여 경계면이 부드럽게 보이도록 하는 기법은?
- ① 디더링(Dithering)
- ② 안티앨리어싱(Antialiasing)
- ③ 투영(Projection)
- ④ 모델링(Modeling)
85. 디지털 영상합성에서 영상의 이미지가 칼라 또는 흑백에 관계없이 회색의 음영값을 적용해서 원하는 키(Key)를 빼는(축출하는)방법을 무엇이라 하는가?
- ① Alpha Channel ② Luminance
- ③ Image Matte ④ Difference Matte
86. 그래픽의 파일 포맷은 래스터 방식(비트맵 방식)과 벡터방식으로 나뉜다. 다음 중 벡터 그래픽의 파일 형식인 것은?
- ① PCX ② WMF
- ③ GIF ④ JPEG

87. 디지털 영상에서 행과 열의 값으로 영상의 한 점을 표시하는 것을 무엇이라 하는가?
- ① 프레임(frame) ② 픽셀(pixel)
- ③ 블록(block) ④ 필드(field)
88. 다음 중 일반적인 오디오 CD음질에 해당하는 디지털 오디오 샘플링 사이즈와 샘플링 주파수 규격은?
- ① 16비트, 44.1kHz ② 16비트, 48kHz
- ③ 24비트, 96kHz ④ 24비트, 192kHz
89. 디지털오디오의 과정 중 아날로그 신호와 디지털 신호간의 변환 과정이 올바른 것은?
- ① 표본화→아날로그 신호→양자화→부호화
- ② 아날로그 신호→표본화→부호화→양자화
- ③ 아날로그 신호→표본화→양자화→부호화
- ④ 아날로그 신호→양자화→부호화→표본화
90. MIDI에 대한 다음 설명 중 가장 올바른 것은?
- ① MIDI는 일종의 디지털 전자 악기를 말한다.
- ② MIDI는 사운드 카드와 전자악기를 연결해주는 연결선을 말한다.
- ③ MIDI는 디지털 악기 상호간의 통신 규약을 말한다.
- ④ MIDI는 모든 디지털 건반악기를 말하는 것이다.
91. 인터넷을 통한 오디오 데이터의 전송과 실시간 재생은 필연적으로 오디오 데이터의 압축과 이를 실시간 재생되도록 풀어줄 수 있는 기법이 필요하다. 이 기법을 무엇이라고 하는가?
- ① 오디오 인코딩 기법 ② 오디오 디코딩 기법
- ③ 오디오 에디팅 기법 ④ 오디오 스트리밍 기법
92. 동영상이나 정지화상의 압축과 복원을 동시에 지원하는 기술은?
- ① PCM ② MODEM
- ③ CODEC ④ DVD
93. 동영상은 정지영상들이 모여서 이루어지는데 이때 각 정지영상을 무엇이라 하는가?
- ① 픽셀(pixel) ② 필드(field)
- ③ 블록(block) ④ 프레임(frame)
94. 다음 중 비, 불, 연기, 폭발 등의 자연 현상을 애니메이션으로 제작하고자 할 때 사용되는 효과로 영화 "트위스터"나 "화산고" 등에 사용된 된 특수 효과는 무엇인가?
- ① 로토스코핑 ② 미립자 시스템
- ③ 모션캡처 ④ 모핑
95. 일종의 txt파일로 실제적인 ASF 파일에 대한 정보를 가진 메타파일은?
- ① WMV ② ASX
- ③ MOV ④ RM
96. 정지화상이나 그래픽들을 연속적으로 보여주어 보는 사람으로 하여금 화상들을 연속된 동작으로 인식하도록 하는 애니메이션의 기본원리는?
- ① 모핑 ② 잔상효과

- ③ 역운동학 ④ 로토스코핑

97. 디지털 오디오에서 소리의 발생에서 소멸까지의 과정을 도식화한 Envelope의 구성요소가 아닌 것은?

- ① Attack ② Sustain
③ Hold ④ Echo

98. 어떤 사물의 형상을 전혀 다른 형상으로 점차 변형시키는 기법을 무엇이라 하는가?

- ① 모핑(Morphing)
② 크로마키(Chroma-key)
③ 애니메트로닉스(Animatronics)
④ 매트 페인팅(Matting Painting)

99. 미디 시퀀싱 프로그램에서 시간과 음길이가 약간씩 어긋나게 녹음된 것을 자동으로 교정해주는 기능은?

- ① 오토 셔틀 ② 쿼타이즈
③ 패닉 ④ 오토 비트

100. 캠코더로 찍은 테잎의 내용을 필름 형태로 전환시키는 작업을 무엇이라고 하는가?

- ① 씨네룩(cinelook)
② 키네스코프(kinescope)
③ 더빙(Dubbing)
④ 텔레시네(Telecine)

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