

1과목 : 멀티미디어개론

1. OSI 모델 계층에서 전송계층의 주요 기능은?

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

2. "OSI 7 Layer 중 물리계층은 물리적인 매체를 통한 ()를(을) 전송하는데 필요한 기능을 제공한다." ()안에 들어갈 적절한 단어는?

- ㉠ 비트
- ② 프로그램
- ③ 대화제어
- ④ 프로토콜

3. OSI 7 Layer Model 중 통신 경로의 확립이나 단절, 정보 전송 방식을 어떻게 규정할 것인가를 결정하는 Layer는?

- ① Network Layer
- ㉠ Session Layer
- ③ Transport Layer
- ④ DataLink Layer

4. 다음 중 데이터 통신의 물리적인 연결 인터페이스와 전자신호의 규격을 규정하는 기구는?

- ① BSI
- ㉠ EIA
- ③ ANSI
- ④ ISO

5. 다음 중 주소 190.0.46.201의 기본 마스크는?

- ① 255.0.0.0
- ㉠ 255.255.0.0
- ③ 255.255.255.0
- ④ 255.255.255.255

6. 국제 표준화 기구가 제정한 그래픽 표준은 아니지만 "Silicon Graphics"사가 만든 그래픽 라이브러리를 확장한 산업체 그래픽 표준은 다음 중 어느 것인가?

- ① VRML
- ② JPEG
- ③ PHIGS
- ㉠ OPEN GL

7. 근거리에 놓여 있는 컴퓨터와 이동단말기, 가전제품 등을 무선으로 연결하여 쌍방향으로 실시간 통신을 가능하게 해주는 규격을 말하거나 그 규격에 맞는 제품을 이르는 말은?

- ① 단방향 통신(Simplex)
- ② 쌍방향 통신(Duplex)
- ㉠ 블루투스(Bluetooth)
- ④ http(hypertext transfor protocol)

8. 하이퍼텍스트 문서는 무엇을 통해 링크되는가?

- ① DNS
- ② TELNET
- ㉠ 포인터
- ④ 홈페이지

9. 다음 중 하이퍼미디어에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ㉠ 각 정보가 선형적 구조로만 구성되어야 한다.
- ② 정보는 작은 조각으로 구성될 수 있어야 한다.
- ③ 각 정보 조각은 서로 연관성이 있어야 한다.
- ④ 하이퍼텍스트에 이미지, 그래픽, 비디오, 오디오 등 멀티미디어 요소를 포함한 형태를 말한다.

10. 우리나라에서 채택한 아날로그 NTSC 방식의 TV화상은 초당 몇 프레임을 사용하는가?

- ① 1초당 15 프레임
- ② 1초당 24 프레임
- ㉠ 1초당 30 프레임
- ④ 1초당 34 프레임

11. 비디오텍스(Videotex)에 관한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 비디오텍스는 전화 회선과 TV를 이용한 정보서비스이다.
- ㉠ 비디오텍스는 단방향 통신방식을 이용한다.
- ③ 비디오텍스는 PSTN이나 CATV 시스템을 이용한다.
- ④ 대화형 양방향 미디어로서 요구되는 정보를 즉시 제공할 수 있다.

12. 다음 중 멀티미디어의 특징으로 볼 수 없는 것은?

- ① 통합성(Integrity)
- ② 상호작용성(Interactivity)
- ③ 연결성(Connectivity)
- ㉠ 독립성(Independence)

13. 다음 이미지 파일 포맷 중 벡터 정보를 표현할 수 없는 것은?

- ① AI
- ② EPS
- ③ WMF
- ㉠ TIFF

14. 다음 중 PNG 이미지 포맷에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 품질의 손실이 없는 방법으로 압축한다.
- ② 투명색과 투명도를 조절하루 수 있다.
- ③ 인터레이싱 기능을 제공한다.
- ㉠ 8비트 컬러만을 지원한다.

15. 문자들의 집합에 대해 그 행동과 특성을 하나하나 부여하는 것으로 비, 불, 연기, 폭발 등의 자연 현상을 애니메이션으로 제작하고자 할 때 사용되는 특수효과는?

- ㉠ 미립자 시스템(Particle System)
- ② 로토스코핑(Rotoscoping)
- ③ 모핑(Morphing)
- ④ 트위닝(Tweening)

16. 다음 중 양방향 파일 전송 서비스를 제공하기 위한 프로토콜은?

- ① TELNET
- ② SMTP
- ㉠ FTP
- ④ NFS

17. TV 수신 카드 기능 중에서 그래픽 카드에 보내는 화면과 TV수신 카드가 보내는 화면을 서로 중첩 시키는 방식을 가리키는 용어는?

- ㉠ 오버레이
- ② 동영상 캡처
- ③ 버스마스터링
- ④ 듀얼 프레임

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

- ① 단위 영역 당 픽셀의 개수를 나타내는 비율이다.
- ㉠ 초당 화면의 몇 번 칠해지는가를 나타내는 회수이다.
- ③ 편광판에 가해지는 전압의 크기를 나타낸다.
- ④ 전자빔이 특정 위치에 형광물질에 도달되는 회수를 나타낸다.

19. 다음 컬러 모델 중 인간의 시각 시스템과 가장 유사하고 색

상, 채도, 명도로 나타내는 것은 어느 것인가?

- ① RGB 모델 ② CMYK 모델
③ HSV 모델 ④ Indexed Color 모델

20. 흑백 및 컬러 정지화상을 위한 국제 표준안으로 이미지의 압축 및 복원 방식에 관한 표준안은?

- ① JPEG ② MPEG
③ GIF ④ TIFF

21. 다음 인터넷 방송에 관한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 양방향을 갖는다.
② 채널수가 제한적이다.
③ 방송 외에 부가적인 내용을 전달할 수 있다.
④ 사용자가 원하는 시간에 볼 수 있다.

22. 오디오용 콤팩트디스크 크기와 특성, 콤팩트 디스크상의 물리적인 데이터 배열, 오류의 정정, 디스크 회전 속도, 매개 변수 등 오디오 디스크에 대한 표준 규정을 담고 있는 규정집은?

- ① 레드북(Red Book)
② 오렌지북(Orange Book)
③ 그린북(Green Book)
④ 옐로우북(Yellow Book)

23. 다음 중 백화점의 쇼핑, 도서관 안내, 정부기관, 은행, 전시장 등 공공장소에 설치된 무인 정보단말기는?

- ① KIOSK ② CCTV
③ VOD ④ VCS

24. 다음 중 오렌지북(Orange Book)에서 규정한 저장장치에 해당되지 않는 것은?

- ① CD-1 ② CD-R
③ CD-WO ④ CD-MO

25. 다음 애니메이션의 종류 중 가장 단순한 형태로, 애니메이션의 모든 프레임을 일일이 그려 구성하는 프레임 기반(Frame based) 애니메이션은?

- ① 셀(Cel) 애니메이션
② 클레이(Clay) 애니메이션
③ 플립북(Flip-book) 애니메이션
④ 스프라이트(Sprite) 애니메이션

2과목 : 멀티미디어기획및디자인

26. 다음 중 디자인의 기본요소가 아닌 것은?

- ① 면 ② 원
③ 입체 ④ 선

27. 다음 중 디자인의 필수 요소로서 물체의 조성성질을 뜻하는 것은?

- ① 색채 ② 질감
③ 크기 ④ 빛

28. 디자인의 기본 조건으로 볼 수 없는 것은?

- ① 경제성 ② 심미성

③ 일관성

④ 함목적성

29. 형태의 시각적 특성으로써 비례에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 황금분할 비율은 1:3이다.
② 비례란 어느 물리적 형태의 전체 크기나 양과 비교되어서 나타나는, 일부분의 크기나 양을 말한다.
③ 개념적으로 비례는 시각적 질서나 균형을 결정하는데 쓰인다.
④ 비례는 a:b 또는 1/2과 같은 비율 용어로 표현된다.

30. 형태적 시각요소에 대한 설명이다. 용어설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 개념(concept) : 마음속에서 지각되는 어떤 아이디어나 생각, 이론 또는 견해
② 변환(transformation) : 어떤 형상이나 형태, 움직임을 그리거나 상징화
③ 착시(illusion) : 틀리거나 잘못된 지각으로, 실제적 존재와 감각을 통해 인식하는 것과의 불일치
④ 윤곽(contour) : 형태를 한정하는 꼭지점, 가장자리 또는 외곽선

31. 컴퓨터 그래픽스에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ① 실물 그 자체의 재현은 물론 명암, 질감, 색감, 형태 등을 의도하는 대로 자유롭게 바꿀 수 있다.
② 제작물은 디자이너의 능력, 감각 등을 통해 무한한 이미지 창출은 물론 영구적인 보존이 가능하다.
③ 제작 시 세밀한 부분이나 작은 시간의 차이도 표현할 수 있지만 수정이 어렵고 비용이나 시간이 많이 든다.
④ 인쇄 출력 시 모니터의 색상과 실제 출력 색상이 다르게 나오므로 색 보정이 필요하다.

32. 컴퓨터그래픽스의 기본개념인 픽셀에 대한 설명이다. 거리가 가장 먼 것은?

- ① 일반적으로 픽셀의 종횡비는 2:1이다.
② 픽셀(pixel)이란 디지털 이미지와 최소단위를 말하는 것으로 Picture와 Element의 두 단어의 결합에서 생겨났다.
③ 픽셀해상도는 하나의 픽셀이 몇 bit의 정보를 담고 있는냐에 따라 결정된다.
④ 각 픽셀은 각각의 위치 값을 가진다.

33. 3차원 그래픽스에서 오브젝트의 기본 질감을 부여하기 위한 요소에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① Diffuse : 오브젝트 표면에 닿은 빛이 확산되는 정도를 나타낸다.
② Specular : 오브젝트의 가장 밝은 영역이 된다.
③ Reflection : 오브젝트가 주변의 환경을 반사시키는 정도이다.
④ Refraction : 오브젝트의 투명한 정도를 나타낸다.

34. 다음 중 그래픽 디자인(Graphic Design) 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 그래픽 디자인의 어원(語源)은 그리스어로 “보다”라는 뜻의 그라피코스(GraphiKos)에서 왔다.
② 주로 시각적(視覺的)효과를 전달하는 과정에서 복제(復除), 양산(量産)되는 선전매체의 모든 효과를 나타낸다.
③ 상업적(商業的) 판매촉진을 높이고 소비자에게 시각적인

인상을 아주 오래 기억하게끔 하는 디자인 과정이다.

- ④ 그래픽 디자인에 있어서는 원고의 작품으로서의 가치가 아니고 완성된 인쇄물의 편집, 레이아웃 등이 작품의 가치 판단의 대상이 된다.

35. 많은 아이디어를 얻기 위해 아무런 제약이 없는 상태에서 공상, 연상의 연쇄반응을 일으켜 아이디어를 내는 방식의 집단 사고 방법을 무엇이라 하는가?

- ① 시네틱스(Synectics)
② 연상의 기법(Association of Idea)
③ 브레인스토밍(Brainstorming)
④ 입출력법(Input-Output Technique)

36. 멀티미디어 시나리오 테마 결정시 구성되는 표현 중 가장 거리가 먼 것은?

- ① 표현의 간결성 ② 표현의 친밀성
③ 표현의 주체성 ④ 표현의 추상성

37. 다음은 시각의 원리 중 군화(群花)의 법칙을 설명한 것이다. 거리가 가장 먼 것은?

- ① 근접의 법칙 - 서로 가까이 있는 요소들은 하나로 뭉쳐져 보인다.
② 유사의 법칙 - 비슷한 성질을 가진 요소는 비록 떨어져 있다 하더라도 덩어리져 보이는 경향이 있다.
③ 연속의 법칙 - 윤곽선으로 닫힌 공간은 하나의 도형을 이룬다.
④ 공동운명의 법칙 - 비슷한 움직임을 지닌 것은 하나로 지각된다.

38. 배색에 관한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 이미지를 결정시키는 배색의 주요 요인으로 톤, 색상형, 대비량의 항목 등이 있다.
② 동일색상배색 사이에서는 명도, 채도의 차이가 발생하지 않는다.
③ 배색은 한 부분에서만 효과를 보는 것이 아니라 문자나 그림 등과 같이 조합이 되었을 때 복합적인 효과가 나타난다.
④ 보색에 의한 배색은 그림 전체의 색채와는 원만한 조화를 얻기 어려우므로 강조의 효과를 얻고자 할 때 적절히 사용한다.

39. 디자인의 요소 중 점(Point)에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 점은 작을수록 점 같이 보이며 클수록 면처럼 보인다.
② 점은 크기를 갖지 않고 위치를 표시하는 것이다.
③ 점은 위치를 나타내거나 강조, 구분, 계획 등을 나타내는 기능을 가진다.
④ 점은 원형으로만 표현된다.

40. “원래 문학이나 철학에서 많이 사용하는 용어로, 은유를 뜻한다. 사용자 인터페이스 디자인에 이것을 잘 이용하게 되면 전달하고자 하는 내용을 보다 친숙하고 쉽게 전달할 수 있으며, 사용자에게 예측 가능한 행동을 유도할 수 있다.”에 해당하는 용어는?

- ① 아이콘(Icon)
② 그래픽 유저 인터페이스(GUI)
③ 네비게이션(Navigation)
④ 메타포(Metaphor)

41. 게슈탈트의 심리법칙 중 거리가 가까운 요소끼리 하나의 묶음으로 보이는 것을 무엇이라고 하는가?

- ① 폐쇄성의 원리 ② 연속성의 원리
③ 유사성의 원리 ④ 근접성의 원리

42. 그리드 시스템(격자 구조)이 적용된 레이아웃을 멀티미디어 디자인에 적용하는 경우 얻어지는 장점이 아닌 것은?

- ① 콘텐츠의 확장성이 뛰어나다.
② 하나의 품과 같은 기능으로 연계된 화면 제작이 용이하다.
③ 심미적으로 안정적이고 상징적인 화면 디자인이 가능하다.
④ 뛰어난 압축을 통해 용량을 급격히 감소시켜준다.

43. “개인 및 조직의 목표를 충족시키는 교환을 창조하기 위해 아이디어, 제품 및 서비스의 개념 정립, 가격 결정, 촉진 및 유통경로에 대한 계획 수립 및 이를 실천하는 과정”이 의미하는 것은?

- ① 디자인정책 ② 디자인관리
③ 마케팅 ④ 상표동일화

44. 멀티미디어 화면 디자인에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 빠른 다운로드가 가능한 압축된 이미지 사용
② 메뉴와 콘텐츠 영역의 유연성
③ 간결한 레이아웃 디자인
④ 모든 페이지의 독립성

45. 다음 중 스토리보드에 사용되는 용어의 약자가 바르지 못한 것은?

- ① 배경음악 : BGM(Back Ground Music)
② 효과음 : SE(Special effect)
③ 해설 : ST(Story)
④ 대사 : M(Ment)

46. GUI의 대표적 예로 정보의 종류나 기능을 의미하는 상징적 그림으로 컴퓨터 운영 체제에 효율성과 친근성을 부가하기 위하여 시작된 그래픽 요소를 무엇이라 하는가?

- ① ICON ② 속웨이브
③ 일러스트 ④ 로고

47. 시각디자인 중 공간(4차원)디자인에 포함되는 것은?

- ① 애니메이션 ② 일러스트레이션
③ 포토디자인 ④ 타이포그래피

48. 웹 가상 커뮤니티에서 개인을 상징하는 대표적인 심볼로 원래 분신, 화신을 뜻하는 말은?

- ① 사인(sign) ② 아이콘(icon)
③ 불릿(bullet) ④ 아바타(avatar)

49. 다음 설명은 타이포그래피의 표현 중 무엇에 해당하는가?

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

- ① 공간 ② 색
 ㉢ 분리와 결합 ④ 글자의 배열

50. 타이포그래피(typography)에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 활자, 혹은 첩판에 의한 인쇄술을 가리켜왔지만 오늘날에는 주로 글자를 구성하는 디자인을 일컫는다.
 ② 글자체, 글자크기, 글자사이, 글줄사이, 여백 등을 조절하여 전체적으로 읽기에 편하도록 구성하는 기술을 말한다.
 ㉢ 타이포그래피(typography)는 “문자”하는 의미의 그리스어 “text”에서 유래한 말이다.
 ④ 활자와 여러 가지 요소들을 이용하여 지면을 아름답고 내용이 충실히 전달되도록 하는 것이다.

3과목 : 멀티미디어저작

51. 구조적 프로그래밍에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 프로그램 표준화의 효과
 ② 기능 단위별 모듈화가 가능하다.
 ③ 언어 확장 시 유지보수가 뛰어나다.
 ㉣ 프로그램에 대한 오류가 적어 생산성이 향상된다.

52. 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 시뮬레이션형
 ③ 대화형 ④ 교수게임형

53. 인터넷 뱅킹을 이용하고자 은행 사이트에 접속하였다. 인증서를 사용하기 위해서 사용자 PC에 보안 모듈이 설치되었다. 이처럼 프로그램이 브라우저에 장착되는 방식을 무엇이라고 하는가?

- ① 클라이언트(Client) ② 서버(Server)
 ㉢ 플러그인(Plug-in) ④ 객체지향 방식

54. 마이크로소프트사에서 윈도우 환경의 일반 응용 프로그램과 웹을 연결하기 위해 개발된 것으로 인터랙티브(Interactive)한 동적인 콘텐츠를 제작할 수 있는 것은?

- ① ActiveX ② JSP
 ③ VRML ④ SGML

55. 다음 중 플래시 MX에서 인스턴스네임을 지정할 수 없는 오브젝트는 무엇인가?

- ① 그래픽인스턴스 ② 버튼인스턴스
 ③ 무비클립인스턴스 ④ 텍스트필드

56. 플래시5.0에서 등록된 심볼이나 불러들인 외부이미지, 사운

드, 동영상 등을 관리해주는 패널은?

- ① Components ② Layer
 ㉢ Library ④ Timeline

57. 다음 중 액션스크립트의 대표적인 표현 방식으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① Object.Event ② Object.Variable
 ③ Object.Method() ④ Object.Properly

58. 플래시(Flash)액션스크립트 연산자의 설명으로 옳은 것은?

- ① a=b : a와 b가 같다.
 ② a%b : a를 b로 나눈 몫.
 ㉢ a!=b : a와 b가 같지 않다.
 ④ a>b || a<c : a가 b보다 크고, a가 c보다 작다.

59. 플래시 액션스크립트(Action Script)에서 자바스크립트, 디렉터, 비주얼베이직 등의 외부 프로그램과 연동시키는 액션은?

- ① load Movie ② setproperty
 ㉢ fscommand ④ loadVariables

60. 플래시에서 goto 명령을 이용해 이동하고자 한다. 이동 방법이 아닌 것은?

- ① scene ② frame number
 ㉢ layer ④ frame label

61. 매크로미디어 디렉터 무비를 HTML 문서에 포함시키려면 어떤 태그를 사용해야 하는가?

- ① embed ② href
 ③ applet ④ form

62. 무비클립 인스턴스의 이벤트를 다루는데 사용되는 이벤트 핸들러를 고르시오?

- ① Clip ② Event
 ㉢ onClipEvent ④ onMovieEvent

63. Multimedia ToolBook 은 Asymetric사의 비주얼 프로그래밍 저작도구이다. ToolBook에서 사용되는 스크립트 언어는?

- ① 링고(Lingo)
 ② 액션스크립트(Action Script)
 ㉢ 오픈스크립트(Open Script)
 ④ 비주얼스크립트(Visual Script)

64. 다음은 무엇에 대한 설명인가?

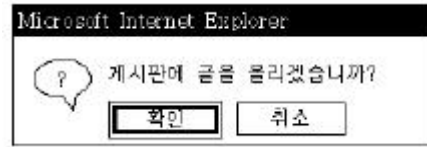
- 매킨토시 사가 개발한 카드 스택을 이미지 모방한 툴
 - 텍스트, 그래픽스, 사운드, 동영상 등을 구사하여 타이틀을 간단히 작성할 수 있고, LD플레이어나 CD-ROM 드라이브 등의 외부 기기 컨트롤이 가능함.
 - 하이퍼 토크(Hyper talk)라는 언어가 내장되어 있어 복잡한 기능도 쉽게 실현 가능함.

- ① 디렉터(Director)

- ② 아이콘 오소(Icon Author)
 ㉠ 하이퍼 카드(Hyper card)
 ④ 바이퍼 라이트(Viper Write)
65. 프로그램 흐름을 아이콘을 이용하여 흐름도 형태로 표현하는 것은?
 ① 스크립트 방식 ㉡ 아이콘 방식
 ③ 카드 방식 ④ 프레임 방식
66. 다음 XML에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?
 ① 프로세싱 명령의 끝은 “?”이다.
 ㉡ 이름은 대소문자를 구분하지 않는다.
 ③ XML은 인터넷에서 태그들의 이름 충돌을 피하기 위해 이름영역(namespace)을 지원한다.
 ④ XML은 UTF-8과 UTF-16을 지원하며 시스템 식별자로 URL을 다룰 수 있는 파서를 정의하고 있다.
67. CSS의 장점에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?
 ① 문서 전체를 일관성 있게 디자인 할 수 있다.
 ㉡ 문서를 수정하기 어렵다.
 ③ 브라우저 환경에 상관없이 제작한 사람의 의도대로 표현된다.
 ④ 문서 전반의 틀이나 세부항목을 일일이 지정하지 않아도 된다.
68. 스트리밍을 지원하는 동영상 포맷 형식과 가장 거리가 먼 것은?
 ① *.mpeg ㉡ *.swf
 ③ *.asf ④ *.rm
69. 다음 중 자바스크립트(JavaScript) 변수 할당으로 맞는 것은?
 ㉠ x = 25 ② x >= 25
 ③ x == y ④ x = Wow
70. 자바스크립트(Javascript)의 논리 연산자 중 논리합(OR)의 의미를 갖는 연산자는?
 ㉠ || ② &&
 ③ ^ ④ !
71. 자바 스크립트(Java Script)에서 두 개의 배열을 하나의 배열로 만들 때 사용되는 메소드(Method)는?
 ① deleteRow() ② sort()
 ㉠ concat() ④ slice()
72. 다음 중 자바스크립트(Javascript)의 설명으로 거리가 가장 먼 것은?
 ① 객체를 바탕으로 하지만 클래스가 없고 상속할 수도 없다.
 ② 자바 스크립트는 HTML 소스 코드 안에서 바로 인식하여 전송하기 때문에 UNIX, LINUX, WINDOW 제품군 등과 같은 OS(Operating System)에 제한 없이 동작한다.
 ㉠ 자바 스크립트는 다양한 객체와 메소드를 가지고 있어, 인터넷 게임 등 멀티미디어 개발에 용이한 프로그램이다.
 ④ 자바 스크립트는 일반적으로 HTML 파일에 기록되고 WEB상에 올려진 스크립트 소스는 HTML 소스와 함께

공개 된다.

73. 자바스크립트의 Window 객체 중 다음 그림과 같이 다이얼로그 박스를 나타내는 메소드는?



- ① Open() ② Prompt()
 ③ Alert() ㉠ Confirm()

74. 다음 자바스크립트 조건문에서 출력되는 값은 얼마인가?

```
i = 30;
if ((i > 0) || (i <= 4)) i++;
document.write(i);
```

- ① 32 ㉡ 31
 ③ 30 ④ 60

75. 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 ㉠ M=0, N=10

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. 아날로그 파형의 음악을 디지털 형태로 바꾸는 과정에서 미세한 잡음을 인위적으로 첨가하여 양자화 잡음과 음의 왜곡을 줄이는 방법을 무엇이라 하는가?
 ① 화이트노이즈(White noise)
 ② 클리핑(Clippping)
 ㉠ 디더링(Dithering)
 ④ 매핑9Mapping)
77. 다음 단위 중 소리의 크기를 나타내는 것은?
 ① bit ② Hz
 ㉠ dB ④ pcm

78. 아날로그 TV표준형식 중 PAL방식의 주사선 수는?

- ① 525 ② 560
 ③ 625 ④ 1125

79. 다음의 디지털 오디오 파일 형식들 중, MPEG 이용한 압축 방식을 적용하고 있는 것은?

- ① mp3 ② wav
 ③ au ④ vqf

80. 다음 파일 포맷 중 성격이 다른 하나는?

- ① TGA ② TIFF
 ③ WMV ④ GIF

81. 다음 중 EPS 파일포맷에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 256 컬러로 제한되어 있다.
 ② 컴퓨서브(Compuserve)사에서 개발하였다.
 ③ Zsoft 사에서 제작된 페인트 브러시의 파일 포맷이다.
 ④ 프린터에 그래픽 정보를 보내기 위해 등장한 Postscript 언어를 활용한 포맷이다.

82. 디지털 TV와 DVD 수준의 영상을 목적으로 제정된 MPEG 기술은?

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

83. 다음 중 한 장의 영상을 뜻하며 영상의 시간적 최소 단위를 나타내는 것은?

- ① 픽셀 ② 해상도
 ③ 프레임 ④ 데이터

84. 영상 장면 전환 기법 중에서 장면과 장면이 겹치면서 두 개의 장면이 서서히 바뀌는 방법으로 컷에서 가능한 장소의 변환과 시간의 변환을 좀 더 부드럽게 만들 수 있는 것을 무엇이라 하는가?

- ① 줌인(Zoom in) ② 디졸브(Dissolve)
 ③ 컷(Cut) ④ 클로즈업(Close up)

85. 기차가 화면의 왼쪽에서 오른쪽으로 지나가는 장면에 기차 소리를 편집하려고 한다. 소리의 현장감을 위해 기차의 위치에 따라 소리의 위치도 움직이려 한다면 음향 편집 시 조작하여야 할 오디오 프로세싱의 부분은?

- ① 패닝(Panning) ② 컴프레싱(Compressing)
 ③ 딜레이 효과 ④ 이퀄라이징(Equalizing)

86. 3D 애니메이션을 생성하는 방법 중 Curve등의 경로를 따라 이동하는 경로 애니메이션은?

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

87. 영상이나 음성 등의 아날로그 신호를 펄스 부호 변조(PCM)를 사용하여 전송에 적합한 디지털 비트 스트림으로 변환하고, 역으로 수신측에서 디지털 신호를 아날로그 신호로 변환하는 기기나 장치는?

- ① 코덱(CODEC)

- ② 콤포지트(Composite)
 ③ 콤포넌트(Component)
 ④ 캡처보드(Capture Board)

88. 비디오 압축, 부호화 방식인 H.261에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 이 규격의 전송속도는 $p(p=1\sim30)\times 64\text{kbps}$ 이다.
 ② H.261은 실시간 압축/복원 처리용으로 개발하였다.
 ③ H.261은 부호화방식으로 인트라프레임(intraframe)과 인터프레임(interframe)을 사용한다.
 ④ 정지 이미지의 압축 및 복원에 관한 표준규격이다.

89. 다음 RGB 컬러 모델에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 빛의 삼원색(Red, Green, Blue)이 기본색이 되는 컬러 모델이다.
 ② 여러 색의 빛을 더하면 흰색이 되는 빛의 성질을 이용한다.
 ③ 기본 색을 더하여 새로운 컬러를 만들어내므로 가산 모델(additive model)이라 불리 운다.
 ④ RGB 컬러 모델은 컬러프린터나 인쇄 등에 유용하게 쓰인다.

90. 영상의 윤곽화 현상으로 디지털시스템에서 양자화 레벨이 충분하지 않거나 부정확하게 처리한 경우나 비트수를 줄였을 때 나타나는 영상물의 결점을 무엇이라 하는가?

- ① 디더링(Dithering)
 ② 멀티레이어링(Multi layering)
 ③ 다이내믹라운드(Dynamic Rounding)
 ④ 콘투어링효과(Contouring Effect)

91. 선형(Linear) 영상 편집 시 산만하게 촬영된 영상 및 음성을 편집대본 순서대로 잘라 붙이는 기본적인 편집 기법은?

- ① 프리롤 편집(Preroll editing)
 ② 인서트 편집(Insert editing)
 ③ 어셈블 편집(Assemble editing)
 ④ 페이퍼 편집(Paper editing)

92. 다음 크로마키 영상 합성 기법에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 청색으로 착색한 일정한 배경세트가 필요하다.
 ② 마스크 화상의 생성과 합성이 실시간으로 처리된다.
 ③ 키 영상으로서 필요한 전경을 쉽게 추출하기 위해 청색의 배경세트를 이용하는데 이 배경세트를 판넬이라 한다.
 ④ 영상중의 색 차이를 검출하여 마스크에 해당하는 키 화상(Key Image)을 생성하고, 합성한다.

93. 2개의 서로 다른 이미지나 3차원 모델 사이에 점진적으로 변화해 가는 모습을 보여주는 애니메이션 기법은?

- ① 로토스코핑 ② 모핑
 ③ 모션캡처 ④ 미립자 시스템

94. 저해상도에서 곡선이나 사선에 계단현상이 발생하는데 이러한 계단현상을 처리하여 외형을 부드럽게 하기 위해 사용하는 방식은?

- ① 렌더링(Rendering)
 ② 디더링(Dithering)

- ③ 텍스처 매핑(Texture Mapping)
 ④ 안티앨리어싱(Anti-Aliasing)
95. 검은 배경에서 서서히 화면이 나타나는 동영상에 음악을 편집하여 삽입하려고 한다. 음악도 작은 볼륨의 소리에서 점진적으로 크게 나오도록 하려고 한다. 이러한 효과를 무엇이라고 하는가?
 ① 클로즈 업(Close-up)
 ② 페이드 인(Fade-in)
 ③ 크로스 페이드(Cross-Fade)
 ④ 페이드 아웃(Fade-Out)
96. 3D 그래픽에서 객체의 한 지점에서 색을 결정하기 위해 조명 등의 직접적인 빛 뿐 아니라 조명으로부터 반사/굴절되어 온 빛의 그림자까지도 고려한 렌더링 방법은?
 ① 뎀스맵 셰도우(Depth map shadow)
 ② 레이캐스팅(Ray casting)
 ③ 레이트레이싱(Ray Tracing)
 ④ 스캔라인(Scan-line) 렌더링
97. 래스터(raster)폰트에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?
 ① 확대 시 계단 현상이 나타난다.
 ② 글자를 표현하기 위해 픽셀들의 위치를 기억한다.
 ③ 선과 선의 연결 좌표 및 선의 종류에 따른 여러 가지 인수들을 기억한다.
 ④ 화면에 디스플레이 하는 것이 벡터(Vector)폰트에 비하여 빠르다.
98. 다음 중 오디오 파일의 확장자 명이 아닌 것은?
 ① PDF ② AIF
 ③ MP3 ④ SND
99. 동시녹음으로 녹음한 대사와 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
100. 돌비서라운드 디지털(DSD)에서 채용한 5.1채널의 0.1은 어떤 채널을 말하는가?
 ① 리어 센터 채널(Rear Center Channel)
 ② 프론트 센터 채널(Front Center Channel)
 ③ 저음 효과 채널(Low Frequency Effect Channel)
 ④ 서라운드 채널(Surround Channel)

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