

1과목 : 멀티미디어개론

1. IPv4(Internet Protocol ver.4)의 주소 부족 문제를 해결하기 위해 도입한 IPv6는 몇 비트 주소체계를 가지는가?

- ① 32 ② 64
③ 128 ④ 256

2. IP(IPv4) 주소 203.240.100.1은 어느 클래스에 속하는가?

- ① 클래스A ② 클래스B
③ 클래스C ④ 클래스D

3. 정보통신 시스템의 기본 구성 요소가 아닌 것은?

- ① 구내 교환기 ② 단말 장치
③ 통신 제어장치 ④ 데이터 전송장치

4. 인터넷의 시초가 되는 최초의 네트워크는?

- ① ARPANET ② MILNET
③ NSFNET ④ CSNET

5. 프로토콜(protocol)의 기능으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 삭제(Remove) ② 단편화(Fragmentation)
③ 재합성(Reassembly) ④ 캡슐화(Encapsulation)

6. 다음 중 전기적인 접속 표준과 장치 간에 데이터의 물리적 전송 표준을 개발하는 기구는?

- ① EIA(Electronic Industries Association)
② ANSI(American National Standards Institute)
③ ISO(International Organization for Standardization)
④ ITU-T(International Telecommunications Union Telecommunication)

7. 오디오 및 비디오와 같은 실시간 데이터의 신뢰성 있는 전송을 위해 제안된 인터넷 표준 프로토콜은 무엇인가?

- ① IP(Internet Protocol)
② RTP(Real-time Transport Protocol)
③ HTTP(HyperText Transfer Protocol)
④ FTP(File Transfer Protocol)

8. 인터넷 보안 프로토콜과 가장 관련이 적은 것은?

- ① S-HTTP(Secure HyperText Transfer Protocol)
② SSL(Secure Sockets Layer)
③ SGML(Standard Generalized Markup Language)
④ S/MIME(Security Services for Multipurpose Internet Mail Extension)

9. 웹서버 구축 시 활용하는 소프트웨어로 거리가 가장 먼 것은?

- ① APACHE ② IIS
③ HTTP ④ PWS

10. 물리적인 주소(MAC)를 IP 주소로 변환하는 서비스를 제공하는 서버는?

- ① DHCP Server ② DNS Server
③ ARP Server ④ RARP Server

11. 멀티미디어 특징으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 선형성(linear)
② 디지털화(digitalization)
③ 통합성(integration)
④ 쌍방향성(interaction)

12. 멀티미디어 관련 장치 중 입력장치로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 스캐너(scanner)
② 디지털타이저(digitizer)
③ 터치스크린(touch screen)
④ 프로젝터(projector)

13. 그레이스케일 및 컬러정지 화상의 압축 및 복원방식에 관한 국제 표준안으로 디지털카메라 등의 저장 포맷으로 사용되는 것은?

- ① GIF ② PCX
③ JPEG ④ BMP

14. 다음 중 아날로그 TV 표준형식으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① NTSC ② PAL
③ SECAM ④ HDTV

15. 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)
③ 블루투스(Bluetooth)
④ HTTP(hyper text transfer protocol)

16. 아날로그 이미지를 디지털화하는 과정에 있어 양자화(quantization)에 대한 설명으로 올바른 것은?

- ① 연속적인 색상의 값을 이산치로 변환하는 것을 말한다.
② 아날로그 값의 샘플을 픽셀로 표현하는 것이다.
③ 기본 이미지에 임의의 변형을 가하여 특수한 효과를 얻는 것이다.
④ 아날로그 값의 샘플을 모니터에 출력하는 작업을 나타낸다.

17. 하이퍼텍스트 문서는 무엇을 통해 전달되는가?

- ① DNS ② TELNET
③ 포인터 ④ 홈페이지

18. 하이퍼미디어를 구성하는 기본적인 구성 요소가 아닌 것은?

- ① 리스트 ② 링크
③ 앵커 ④ 노트

19. 웹브라우저에서 직접 보여주지 못하는 사운드나 동영상 파일들을 웹상에서 구현할 수 있도록 브라우저의 기능을 확장시켜주는 프로그램은 무엇인가?

- ① Cookie ② FTP
③ HTML ④ Plug-in

20. 현재 사용되고 있는 데이터 스트림을 위해 데이터 블록이 미리 검색되어 메모리에 저장되는 방법은 무엇인가?

- ① 캐싱 ② 버퍼링
③ 미러링 ④ 스캔

21. CRT모니터에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 전자총에 의해 발사된 전자빔이 편광판 사이를 지나 새도우 마스크 금속판을 걸쳐 형광물질에 도달한다.
② 컬러 CRT는 빛의 삼원색인 RGB를 사용하여 화면에 표시한다.
③ 장시간 이용 시 눈의 피로가 발생한다.
④ 해상도가 낮을수록 선명도가 좋다.

22. 디지털 악기 제조업체 및 관련 산업체들의 컨소시엄을 통해 제정된 규약으로 디지털 악기와 컴퓨터 간의 인터페이스를 위한 표준안은?

- ① Real Audio ② MP3
③ MIDI ④ AU

23. 다음 중 MPEG의 동영상 압축절차에 해당하지 않는 것은?

- ① 전처리 ② 변환
③ 양자화 ④ 트위닝

24. 초당 발생한 신호의 변화 상태를 나타내는 변조 속도의 기본 단위는?

- ① Baud ② Bit
③ Packet ④ Cell

25. 인터넷 방송에 관한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

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

2과목 : 멀티미디어기획및디자인

26. 마케팅 전략의 종류에 해당하지 않는 것은?

- ① 경영 합리화 전략 ② 크리에이티브 전략
③ 시장 세분화 전략 ④ 제품 차별화 전략

27. 다음 중 기업의 이윤추구를 위한 디자인 마케팅의 4가지 기본 요소에 포함되지 않는 것은?

- ① 제품 ② 유통
③ 문화 ④ 가격

28. 다음 중 기획서 작성 시 유의사항과 거리가 먼 것은?

- ① 요점을 알 수 있도록 쓰기보다 서술형으로 기록한다.
② 기획의 목적, 목표를 명확하게 작성한다.
③ 그림, 일러스트레이션을 효과적으로 사용한다.
④ 문장의 의미를 명료하게 쓰도록 한다.

29. 다음 중 디자인의 필수 요소로서 물체의 조성설질을 뜻하는 것은?

- ① 색채 ② 질감
③ 크기 ④ 빛

30. 디자인의 조건으로 거리가 먼 것은?

- ① 함목적성 ② 심미성
③ 질서성 ④ 신뢰성

31. 목적에 따른 디자인 분류 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 평면 디자인 ② 포장 디자인
③ 시각 전달 디자인 ④ 리-디자인

32. 광원으로부터 나오는 광선이 물체에 비추어 반사, 분해, 투과, 굴절, 흡수될 때 안구의 망막과 여기에 따르는 시신경에 자극하여 일어나는 감각 현상은 디자인 요소 중 무엇에 해당하는가?

- ① 형태 ② 색채
③ 질감 ④ 빛

33. 디자인의 원리에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 형, 색, 질감 등의 조화를 통하여 시각적인 통일을 이룰 수 있다.
② 유사조화란 동일 요소들의 조합에 의해서 이루어지는 것으로 반드시 요소가 동일하여야 이루어진다.
③ 디자인의 미(美)적인 조화를 위해서는 통일과 변화를 적절하게 함께 표현하는 것이 바람직하다.
④ 대칭이랑 균형의 가정 전형적인 구성형식으로 가장 일반적인 균형이 잡힌 형태를 말한다.

34. 디자인 시 편안하고, 안정적인 느낌을 주는 정렬은?

- ① 수평 ② 수직
③ 사선 ④ 곡선

35. 단조로움과 규칙적임에서 벗어나 사용자의 관심과 시선을 집중시키고자 할 때 사용하는 가장 효과적인 미적 형식 원리는?

- ① 반복 ② 강조
③ 점이 ④ 통일

36. 좋은 웹 내비게이션 설계 시 고려해야 할 사항으로 적절하지 않은 것은?

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

37. 다음 중 GOOD 웹사이트의 조건에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 웹사이트의 목적을 충분히 전달해야 한다.
② 시각적, 기능적으로 참신해야 한다.
③ 사용하기 편리해야 한다.
④ 자기만의 스타일을 고집해야 한다.

38. 타이포그래피(typography)에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 내용은?

- ① '글자'라는 의미의 그리스어 'typewriter'에서 유래하였다.
② 글자를 이용한 디자인으로 예술과 기술이 합해진 영역이다.
③ 글자체, 글자크기, 글자사이, 글줄사이, 여백 등을 조절하여 전체적으로 읽기 편하도록 구성하는 표현기술이다.
④ 전통적으로 활판인쇄술을 의미했으나 현대에서는 기능

나 미적인 면에서 효율적으로 운용하는 기술이나 학문으로 통용되고 있다.

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

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

40. 책의 장, 절 형식의 구조를 멀티미디어로 전환하는 구조로서 메뉴가 많을 경우 유사한 내용끼리 묶어서 사용하면 효과적이지만 사용자는 자신이 얼마만큼 범위의 정보를 얻을 수 있는지 알기가 어려운 단점이 있는 멀티미디어 구조형식은?

- ① 선형구조 ② 계층구조
- ③ 혼합구조 ④ 하이퍼텍스트구조

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

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

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

- ① 사운드 소스(sound source)
- ② 그래픽 이미지(graphic image)
- ③ 텍스트(text)
- ④ 스토리보드(story board)

43. 황금분할에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 그리스 시대부터 미적인 비례의 전형으로 사용되어 왔다.
- ② 신의 비례라고도 한다.
- ③ 모듈러의 개념이라고도 한다.
- ④ 가로 세로의 비율이 1:1.618일 때를 말한다.

44. 다음 중 점의 동적 정의를 설명한 것은?

- ① 점의 이동 흔적
- ② 면의 한계 또는 면의 교차
- ③ 위치만 있고 크기는 없다.
- ④ 물체가 차지하고 있는 한정된 공간

45. 면의 이동이 자취이며 길이, 너비, 형태와 공간, 표면, 방위, 위치 등의 특징을 가지며, 평면의 확장이다. 각도를 가진 방향으로 이동하거나 면의 화전에 의해서 생기는 것을 무엇이라 하는가?

- ① 점 ② 선
- ③ 면 ④ 입체

46. 비트맵 이미지의 설명으로 가장 먼 것은?

- ① 여러 개의 점(Pixel)으로 표시되는 방식이다.

② 작성된 그림을 확대 또는 축소할 경우에는 그림의 모양, 외곽선 부분이 변형된다.

③ 점(Pixel)의 수가 많을수록 해상도가 높다.

④ 가장 대표적인 방식 프로그램은 일러스트레이터, CAD이다.

47. Pixel 에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① Picture + element 의 결합으로 만들어진 용어이다.
- ② 8bit 이미지 상의 한 개 픽셀은 8가지 색상표현이 가능하다.
- ③ 한 픽셀에 대한 데이터를 저장하기 위해 몇 개의 비트를 사용하는가를 색심도라고 한다.
- ④ 이미지에서 한 픽셀의 위치 정보는 직교 좌표계의 x, y 좌표값으로 표시한다.

48. 다음 레터링(lettering)에 관한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 글자라는 소재를 사용하여 어떤 사고나 의도를 표현하고 전달하려는 것이다.
- ② 활자와 여러 가지 요소들을 이용하여 지면을 아름답고 내용이 충실히 전달되도록 하는 것이다.
- ③ 개성적이고 부드러우며 임의의 공간, 임의의 형태, 대소, 강약 등 표현이 자유롭다.
- ④ 글자를 주제로 한 디자인 및 타이포그래피의 기초 분야 중 하나이며 디자인적으로 제작되어야 한다.

49. 가산혼합에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 가법혼색 또는 가색혼합이라고 한다.
- ② 가산혼합에서의 보색을 섞으면 회색 또는 흑색이 된다.
- ③ 가산혼합의 원리는 컬러텔레비전을 비롯하여 조명등에도 이용되고 있다.
- ④ Red, Green, Blue 의 3색을 여러 강도로 섞으면 어떤 색이라도 얻을 수 있다.

50. 그림물감이나 인쇄용 잉크 등을 이용하여 만들어진 인쇄에 표현되는 색상은 색을 배합하여 나타내는데, 다양한 색을 표현한다고 하여 배합색상이라고도 하는 색상은?

- ① RGB ② CMYK
- ③ Lab ④ Grayscale

3과목 : 멀티미디어저작

51. 프로그램 언어(Language)의 분류에 있어서 1990년대 등장한 제 5세대 언어의 특징 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 지식기반 시스템(Knowledge-based system)
- ② 사용자 중심언어에서 기계처리 중심언어로 발전
- ③ 자연어 처리(Processing of human language)
- ④ 인공지능 분야에 기반을 둔 언어

52. 객체지향 언어에서 객체의 상태 및 기능을 표현하는 것이 아닌 것은?

- ① 멤버변수 ② 멤버속성
- ③ 멤버함수 ④ 멤버호출

53. Asymetrix사에서 개발한 제품으로 객체지향적 제작환경을 제공하는 가장 대표적인 멀티미디어 저작도구는?

- ① 디렉터(director) ② 툴북(toolbook)

- ③ 플래시(flash) ④ 자바(java)
54. 멀티미디어의 정보설계 방법 중 가장 단순한 구조로 연속된 일련의 정보를 순차적으로 볼 수 있게 구성하는 것은?
 ① 선형구조 ② 계층구조
 ③ 대화형구조 ④ 데이터베이스구조
55. 사용자의 여러 가지 반응에 따라 분기하고 사용자의 선택에 따라 보다 상세한 내용을 표시하는 형태는 멀티미디어 저작 도구의 어떤 기능에 해당하는가?
 ① 스크립트 기능 ② 상호작용 기능
 ③ 프로그램 기능 ④ 확장 기능
56. HTML4.0에서는 <U> 태그를 사용하지 않도록 권장하고 있다. 그렇다면 스타일시트(CSS)에서 <U> 태그를 사용한 것과 같은 효과를 내기 위한 스타일 정의로 맞는 것은?
 ① text-style:underline
 ② text-decoration:underline
 ③ text-line:underline
 ④ text-variation:underline
57. 사용자가 작성한 HTML문서에 있는 태그와 특수기호까지 웹 브라우저 화면에 그대로 보여 주게 하는 태그는?
 ① <pre> ② <xmp>
 ③ <sup> ④ <dfn>
58. 다음 중 HTML 태그의 설명이 옳지 않은 것은?
 ① : 공백문자 ② <p> : 단락구분
 ③
 : 행구분 ④ <pre> : 들여쓰기
59. 글자체, 줄 간격, 웹페이지의 배경 등을 자유롭게 설정할 수 있으며, 하나의 스타일시트파일을 만들어 여러 개의 웹문서에 적용할 수 있는 것은?
 ① HTML ② COBOL
 ③ VRML ④ CSS
60. 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
61. DHTML의 구성요소로 거리가 가장 먼 것은?
 ① CGI ② CSS
 ③ HTML ④ javascript
62. XML(Extensible Markup Language)에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?
 ① XML태그는 대소문자 구분을 한다.
 ② XML은 자신의 문서구조와 자신의 태그를 정의할 수 있다.
 ③ XML은 유니코드를 지원하지 않는다.
 ④ XML은 파일 또는 데이터베이스에 데이터를 저장할 수 있다.
63. 플래시MX의 액션 중 fscommand의 명령과 인수에 대한 설

명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① quit 명령은 인수를 생략하여 사용할 수 있다.
 ② fullscreen 명령에서 인수로 true를 사용하면 전체 화면 모드로 Flash 플레이어를 지정한다.
 ③ allowscale 명령에서 인수로 true를 사용하면 동영상의 원래 크기로 보이도록 설정하는 것이다.
 ④ exec 명령은 응용프로그램의 경로를 인수로 사용하여 프로세서로부터 응용프로그램을 실행한다.
64. 플래시MX의 액션스크립트를 이용하여 자바스크립트 내장 함수를 실행시키는 구문으로 맞는 것은?
 ① JavaScript("javascript:alert('FlashMX and JavaScript');");
 ② JavaScript:alert('FlashMX and JavaScript');
 ③ getURL("javascript:alert('FlashMX and JavaScript');");
 ④ getURL:alert('FlashMX and JavaScript');
65. 플래시 액션스크립트에 관한 설명이다. 가장 바르게 설명한 것은?
 ① attachMovie() : 심벌로부터 무비클립 인스턴스를 복제하여 다른 인스턴스를 생성한다.
 ② duplicateMovieClip() : 라이브러리 내의 인스턴스를 생성하여 배치한다.
 ③ loadVariables() : 텍스트 파일 등을 읽어 들어 무비클립이나 변수 값들을 설정한다.
 ④ hitTest() : 키보드의 키 값 입력을 감지한다.
66. 플래시에서 사운드 삽입 시 파일 최적화를 위해 mp3파일을 직접 스트리밍 할 수 있게 해주는 액션은?
 ① loadSound ② openSound
 ③ addSound ④ insertSound
67. 플래시 무비를 최적화시키는 방법으로 거리가 가장 먼 것은?
 ① 무비에서 여러 번 사용할 오브젝트는 심벌로 등록하여 활용한다.
 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.
68. 무비클립 인스턴스의 이벤트를 다루는데 사용되는 이벤트 핸들러로 적절한 것은?
 ① Clip ② Event
 ③ onClipEvent ④ onMovie
69. 매크로미디어 사에서 개발한 디렉터의 스크립트 언어는?
 ① 링고 ② 캐스트
 ③ 아트웨어 ④ 하이퍼토크
70. 디렉터8.0에서 디렉터 무비를 속웨이브 무비가 포함된 웹문서로 변환하기 위해 기본적으로 제공되는 출판기능은?
 ① 플래시(flash)
 ② 프리미어(premiere)
 ③ 퍼블리시(publish)
 ④ 하이퍼텍스트(hyper text)

71. 오소웨어(Authorware)의 타이틀, 디렉터의 무비 등 웹페이지 상에서 실시간으로 볼 수 있게 하는 기술은?

- ① Realaudio ② shockwave
③ adobe premier ④ RealPlayer

72. C 언어와 구문이 비슷하며, sed, awk, tr 등과 같은 기능은 포함하는 스크립트 프로그래밍 언어는?

- ① Javascript ② Perl
③ REXX ④ FORTRAN

73. 다음 중 자바(Java) 언어의 특징에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 자바는 하드웨어에 종속적이며 구조체, 공용체, 포인터를 지원한다.
② 자바는 플랫폼에 독립적인 언어이다.
③ 분산 환경에 적합하고, 높은 성능과 객체지향 및 멀티쓰레드를 지원하는 언어이다.
④ 한번 쓰여진 코드는 시스템에 따른 별도의 이식 없이 사용할 수 있다.

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

- ① // ② */
③ { ④ /

75. 자바(Java)개발 환경에서 컴파일 과정 후에 생성되는 코드 확장자는?

- ① class ② java
③ zip ④ mov

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. () 안에 들어갈 적당한 단어는?

OSI 모델의 각 계층 중 물리계층은 ()단위의 정보를 노드사이의 물리적 매체를 통하여 전자기적 신호나 광신호로 전달하는 역할을 한다.

- ① 비트 ② 프로그램
③ 프레임 ④ 패킷

77. TCP/IP 모델에서 TCP, UDP와 같은 프로토콜이 동작하는 계층은?

- ① Host-to-Network Layer ② Internet Layer
③ Transport Layer ④ Application Layer

78. 오디오파형을 디지털화하는데 있어 표본화율(Sampling rate)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 표본화율이 높을수록 원음에 가깝다
② 표본화율이 높을수록 데이터양이 줄어든다.
③ 44100Hz라는 표본화율은 22050Hz의 주파수까지 표현할 수 있다.
④ 나이퀴스트(Nyquist)의 표본화 법칙을 활용한다.

79. 다음 중 주파수와 관련된 설명 중 잘못된 것은?

- ① 주파수는 음의 높낮이와 관련이 있다.

② 주파수가 크면 고음이고 작으면 저음이다.

③ 주파수는 사운드 파형의 반복횟수이다.

④ 측정 단위로는 초당 진동횟수인 Octave가 사용된다.

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

- ① D-6
② 샘플링(sampling)
③ 텔레시네(telecine)
④ 키네스코프(kinescope)

81. 우리나라에서 채택하고 있는 아날로그 지상파 TV의 표준 방식은?

- ① NTSC ② PAL
③ SECAM ④ VOD

82. 디지털 신호가 지연되어 전달되거나 기기 간의 저항이 제대로 매칭되지 못해 발생하는 신호의 왜곡으로 이 에러가 심하면 음이 '찌직'거리거나 '따닥따닥' 하는 정전기성 잡음이 들리게 되는 이 에러를 무엇이라 하는가?

- ① 앨리어싱(alising) ② 지터(Jitter)
③ 스트림(stream) ④ 절환 오차

83. 디지털비디오나 오디오의 데이터를 압축 또는 해제하는 알고리즘을 총칭하는 것은?

- ① 코덱(CODEC) ② 합성(Compositing)
③ 코드분할(CDMA) ④ 편집(Editing)

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

- ① 크로마키(Chromakey)
② 모핑(Morphing)
③ 매트 페인팅(Matte Painting)
④ 애니메트로닉스(Animatronics)

85. 비디오 압축 기술 중 MPEG-2 방식의 설명으로 거리가 가장 먼 내용은?

- ① 목표 전송률은 0.8 Mbit/sec 이하이다.
② MPEG-1에 대한 순방향 호환성을 지원한다.
③ 광범위한 신호형식에 대응하기 위해 프로파일(profile) 및 레벨(level)에 따라 복수개의 사양이 정해져 있다.
④ 순차주사(noneinterlace)방식과 격행주사(Interlace) 방식 모두를 지원한다.

86. MPEG-7에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 멀티미디어 정보의 효율적인 색인화와 검색을 목적으로 하고 있다.
② 멀티미디어 정보의 제작, 전송, 저장, 유통 및 검색 분야에 활용될 수 있다.
③ 고화질 디지털 영상을 이용한 HDTV 방송 실현을 목표로 한다.
④ 다양한 멀티미디어 정보를 기술하기 위한 표준화 방안이다.

87. 비디오 압축 기술에 있어 적절한 압축방법으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 프레임 수(fps)의 축소

- ㉡ BMP파일 포맷으로 축소
 ③ 프레임 크기(Number of Pixels)의 축소
 ④ 픽셀 당 컬러 비트 수(Color Bit Depth)의 축소
88. 영상 단위 중 동일한 시간과 장소에서의 일어나는 일련의 상황이나 사건을 나타내며, 여러 개의 컷(cut)이 모여 하나의 장면을 이루는 것은?
 ① Take ② Sequence
 ㉢ Scene ④ shot
89. 년 리니어(Non-Linear) 영상 편집 방법에 대한 장점으로 거리가 가장 먼 것은?
 ① 유연성과 속도감을 가능하게 한다.
 ㉡ 테이프 대 테이프 편집이 실시간으로 이루어진다.
 ③ 음향 및 비디오 트랙들을 동시에 사용할 수 있다.
 ④ 비순차적 방식으로 편집이 가능하다.
90. 물체 경계면의 픽셀을 물체의 색상과 배경의 색상을 혼합해서 표현함으로써 물체의 경계면을 부드럽게 보이도록 하는 방법은?
 ① 스캐닝(Scanning)
 ② 매핑(mapping)
 ③ 렌더링(rendering)
 ㉠ 앤티앨리어싱(Anti-aliasing)
91. 인간의 움직임을 만들어내는 가장 자연스러운 방법으로 3차원 컴퓨터 애니메이션의 생성을 위해 가장 많이 사용되는 기술은?
 ① 절차적 애니메이션(Procedural Animation)
 ② 키 프레임 애니메이션(Key-frame Animation)
 ㉢ 모션 캡처(Motion Capture)
 ④ 역운동학(Inverse Kinematics)
92. 전기적인 신호를 합성하여 음을 생성하는 장치를 의미하는 것은?
 ① 믹서(Mixer)
 ② 샘플러(Sampler)
 ㉢ 신디사이저(Synthesizer)
 ④ 미디 인터페이스 카드(MIDI Interface Card)
93. 다음 중 어셈블 편집(Assemble Editing)을 설명한 것은?
 ① 스위처, 오디오믹서 등을 이용한 효과편집
 ② 타임라인 상에서 두 개 이상의 영상을 합성하는 편집
 ㉢ 편집대본의 순서로 컷과 컷을 연결하는 기본적인 편집
 ④ 일부분의 영상 또는 음성트랙에 다른 영상 등을 삽입하는 편집
94. 사운드(sound)를 구성하는 기본 요소로 가장 거리가 먼 것은?
 ① 주파수(Frequency) ㉡ 효과(effect)
 ③ 진폭(Amplitude) ④ 음색(Tone Color)
95. 디지털 오디오 레코딩 시 고려사항으로 거리가 가장 먼 것은?
 ㉠ 장비의 규모 ② 음색밸런스
 ③ 주파수 범위 ④ 믹싱상태
96. 정지 사진이나 한 장의 그림에 해당되는 영상의 시간적 최소 단위는?
 ① Cut ② Shot
 ㉢ Frame ④ Scene
97. 다음 중 벡터 방식의 파일 포맷은?
 ① BMP(BitMaP)
 ㉡ EPS(Encapsulated PostScript)
 ③ GIF(Graphics interchange Format)
 ④ JPEG(Joint Photographic coding Experts Group)
98. 다음 중 인코딩과 디코딩 시간이 MP3압축보다는 오래 걸리지만 압축률이 30%정도 향상되어 파일크기를 작게 만들 수 있는 장점을 갖고 있는 일본 '야마하'사에서 만든 사운드 파일 포맷은?
 ① AU ㉡ VQF
 ③ ASF ④ Realaudio
99. 다음 중 비디오 파일 포맷이 아닌 것은?
 ① AVI(Audio Visual Interleave)
 ② ASF(Advanced Streaming Format)
 ③ MOV(quicktime MOVie)
 ㉠ PDF(Portable Document Format)
100. Microsoft 사의 액티브 무비 규격으로 windows media encoder를 이용하여 인코딩하였을 때 만들어지는 오디오 파일의 확장자는?
 ① asf ② asx
 ③ wmv ㉠ wma

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 프
로그램으로 실제 시험에서 사용하는 OMR 형식의 CBT를 제공합
니다.
PC 버전 및 모바일 버전 완벽 연동
교사용/학생용 관리기능도 제공합니다.

오답 및 오탈자가 수정된 최신 자료와 해설은 전자문제집 CBT
에서 확인하세요.

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