

1과목 : 멀티미디어개론

1. 국제 표준화 기구(ISO)에서 제창한 개방형 시스템 간 상호접속(OSI; Open System Interconnection) 모델은 몇 계층으로 구성되어 있는가?  
① 3                                  ② 4  
**③ 7**                                  ④ 8
2. OSI 모델 계층에서 전송계층의 주요 기능은?  
① 동기화  
② 노드-대-노드 전달  
**③ 프로세스-대-프로세스 메시지 전달**  
④ 라우팅 표의 갱신과 유지보수
3. 국제 표준화 기구가 제정한 그래픽 표준은 아니지만 "Silicon Graphics"사가 만든 그래픽 라이브러리를 확장한 산업체 그래픽 표준은 다음 중 어느 것인가?  
① VRML(Virtual Reality Modeling Language)  
② JPEG(Joint Photography Experts Group)  
③ PHIGS(Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System)  
**④ OpenGL(Open Graphics Library)**
4. MS사가 발표한 PC 관련 기술에 인터넷 환경을 연결시키는 것으로 웹의 내용을 더욱 활동적이고 상호동작이 가능하도록 하기 위한 목적으로 발표한 것으로 취약한 보안, 클라이언트 컴퓨터 부담 가중 및 웹브라우저 호환 결여에 따른 사용자 불편 등으로 차츰 폐기 되어 가고 있는 것은?  
① MSDN                              **② Active-X**  
③ PING                                ④ XML
5. 데이터를 송수신하기 위한 일련의 규칙이나 규약과 포맷의 집합을 의미하는 말은?  
**① 프로토콜(protocol)**                              ② 블루투스(Bluetooth)  
③ 이더넷(Ethernet)                              ④ 패킷(Packet)
6. TCP/IP의 용어에 대한 명문 원어 표기로 맞는 것은?  
① Transmission Control Port / Internet Port  
② Translate Control Port / Internet Port  
**③ Transmission Control Protocol / Internet Protocol**  
④ Translate Control Protocol / Internet Protocol
7. 다음 중 정보검색을 위한 내용 표현을 목표로 개발된 영상 압축 표준은?  
① MPEG-1                              ② MPEG-2  
③ MPEG-4                              **④ MPEG-7**
8. 다음 중에서 전자 메일의 수신을 목적으로 하는 서비스는?  
① HTTP(Hyper Text Transport Protocol)  
**② POP(Post Office Protocol)**  
③ SMTP(Simple Mail Transfer Protocol)  
④ Proxy
9. 다음 중 예술, 출판 등과 같이 정지 영상을 취급하는 분야에 널리 이용되고 있는 표준화 방식과 관련이 있는 것은?  
**① JPEG**    ② MPEG-4

- ③ H.261                                      ④ MPEG-2
- . 다음 중 멀티미디어 타이틀에서 목표코딩을 위한 기본단위를 무엇이라고 하는가?
- ① 앵커(anchor)                            ② 링크(link)
- ③ 태그(tag)                                 ④ 노드(node)

10. 다음 중 멀티미디어 타이틀에서 목표로 하는 주제를 표현하기 위한 기본단위를 무엇이라고 하는가?  
① 앵커(anchor)                      ② 링크(link)  
③ 태그(tag)                              ④ 노드(node)
11. Web casting 기술은 네트워크를 기반으로 멀티미디어 서비스를 다양하게 제공하고 있다. 사용자가 선택한 데이터를 일정시간마다 클라이언트에게 자동적으로 배달하는 형태의 데이터 전달방식을 무엇이라 하는가?  
① PULL                                      ② REMOTE  
③ PUSH                                      ④ STREAMING
12. 멀티미디어 정보를 디지털화 하는 이유 중 거리가 먼 것은?  
① 디지털화 된 정보는 정보의 검색이 쉽기 때문이다.  
② 디지털 정보는 가공과 편집이 쉽기 때문이다.  
③ 디지털화 된 정보는 전송이나 출력에서 열화현상이 적다.  
④ 디지털화 된 정보가 아날로그 정보보다 질적으로 우수하기 때문이다.
13. 멀티미디어 시스템의 입력장치로 거리가 먼 것은?  
① 키보드                                      ② 마우스  
③ 스캐너                                      ④ 스피커
14. 그래픽과 이미지 표현방식 중에서 화면 확대 시 화질의 저하가 발생하지 않는 방식은?  
① 벡터방식                                      ② 비트맵방식  
③ RGB방식                                      ④ 래스터방식
15. 인간의 움직임을 만들어 내는 가장 자연스러운 방법으로, 움직임을 직접 캡처(capture)하여 정보를 3차원으로 저장하여 사용하는 기술을 무엇이라고 하는가?  
① 툰즈(ToonZ)                              ② 애니모(Animo)  
③ 역운동학(inverse Kinematics)  
④ 모션 캡처(Motion Capture)
16. ( ) 안에 적절한 용어를 순서대로 나열한 것은?

( ① )란 텍스트를 읽는 도중 연관된 자료를 즉시 볼 수 있는 비선형 구조로 이루어져 있으며, 웹 서비스는 이러한 개념을 사용하며 인터넷에 분산되어 있는 정보로 쉽게 이동할 수 있도록 길을 만들어 주어야 하는데, 이를 ( ② )라 한다.

- ① ① 하이퍼링크 ② 하이퍼텍스트  
 ② ① 하이퍼텍스트 ② 하이퍼링크  
 ③ ① 하이퍼카드 ② 하이퍼링크  
 ④ ① 하이퍼링크 ② 하이퍼미디어

17. 다음 중 그래픽 파일 형식에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?
- ① JPEG 형식은 GIF 형식보다 다양한 색상을 나타낼 수 있다.
- ② JPEG는 사진 압축에 유리한 포맷으로 웹에서 표준으로

- 널리 사용된다.
- ③ GIF 형식은 Animation을 표현할 수 있다.
- ㉠ GIF 형식은 24bit 트루 컬러(True Color) 색상으로 표현할 수 있다.
18. 웹 브라우저에서 내부적으로 처리가 힘든 데이터 형식을 처리할 수 있도록 확장하는 프로그램은 무엇인가?
- ① Cookie                      ② Netscape
- ㉠ Plug-in                      ④ Internet Explorer
19. 다음 중 동영상 파일 포맷의 확장자에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?
- ① MPEG : Moving Picture Experts Group의 약자로 동영상에 대한 효율적인 전송 압축 알고리즘과 코드체계의 국제 표준 규격을 연구하기 위해 만들어졌다.
- ② AVI : 마이크로소프트 윈도우를 위한 비디오 지원 API인 비디오 포 윈도우(Video for Windows; VFW)의 기본 파일포맷 확장자이다.
- ㉠ ASF : Apple사에서 개발한 통합 멀티미디어 지원 툴킷 인퀵타임(Quick-Time)에서 지원하는 동영상 파일 포맷의 확장자이다.
- ④ RM : 리얼플레이어용 미디어 파일의 확장자로 Real Producer를 써서 만들어 낼 수 있다.
20. 다음 중 바이러스나 해킹에 대비하여 컴퓨터 시스템을 관리하는 방법으로 거리가 가장 먼 것은?
- ① 윈도우즈 보안 패치를 주기적으로 실행한다.
- ② 최신 버전의 백신 프로그램으로 점검한다.
- ③ 알기 쉽거나 NULL 패스워드를 피한다.
- ㉠ 가능한 방화벽은 사용하지 말아야 한다.
21. 다음 중 음악이나 동영상과 같은 디지털 콘텐츠의 저작권을 보호하기 위한 기술 및 서비스로 옳은 것은?
- ① SSL                          ② PGP
- ㉠ DRM                          ④ IDS
22. 다음 중 패치 파일에 대한 설명으로 옳은 것은?
- ① 시스템 설치 시작 파일
- ② 시스템 환경 설정 정보를 기억하는 파일
- ③ 정보시스템에 허가 받은 사용자 정보를 기억하는 파일
- ㉠ 시스템에서 발생한 결함을 보완하기 위해 해당 공급업체에서 제공하는 파일
23. 인터넷의 보안 문제로부터 특정 네트워크를 격리시키는데 사용되는 시스템으로, 네트워크 출입로를 단절시키고 보안 관리 범위를 정하여 제어를 효과적으로 할 수 있는 시스템은?
- ① SSL                          ㉠ FireWall
- ③ Pop Server                      ④ Proxy Server
24. 다음 중 인터넷에서 가상현실 게임이나 채팅 등을 즐길 때 사용자를 대신하는 그래픽 아이콘을 지칭하는 의미로 사용되는 것은 어느 것인가?
- ㉠ 아바타                      ② 이모티콘
- ③ 아이콘                      ④ 머드
25. 인터넷에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
- ① 여러 통신망들이 합쳐진 네트워크의 네트워크이다.

- ② 전 세계를 연결하는 컴퓨터 통신망이다.
- ③ TCP/IP 프로토콜을 기반으로 전세계에 연결된 컴퓨터 통신망들의 집합이다.
- ㉠ 유닉스 운영체제 전용의 세계적인 컴퓨터 통신망이다.

## 2과목 : 멀티미디어기획및디자인

26. 컬러모델 중, 인간의 시각 모델과 흡사하며 색의 3속성에 따라 표현하는 것은?
- ㉠ HSV모델                      ② CMYK모델
- ③ RGB모델                      ④ Index Color
27. 다음 중 그래픽 디자인(Graphic Design) 설명으로 거리가 먼 것은?
- ㉠ 그래픽 디자인의 어원(語原)은 그리스어로 보다는 뜻의 그라피코스(GraphKos)에서 왔다.
- ② 주로 시각적(視覺的)효과를 전달하는 과정에서 복제(複製), 양산(量産)되는 선전매체의 모든 효과를 나타낸다.
- ③ 상업적(商業的) 판매촉진을 높이고 소비자에게 시각적인 인상을 아주 오래 기억하게끔 하는 디자인과정이다.
- ④ 그래픽 디자인에 있어서는 원고의 작품으로서의 가치가 아니고 완성된 인쇄물의 편집, 레이아웃 등의 작품의 가치판단의 대상이 된다.
28. 다음 중 구성의 기본요소에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
- ㉠ 방향(Direction) : 모든 점에는 방향이 있으며 이 방향은 심리적인 작용에 대해 고려되는 경우가 많다.
- ② 질감(Texture) : 실제로 물체의 표면이 갖는 질감을 말한다.
- ③ 양감(Volume) : 물체의 용적이나 무게에 대한 감각 또는 입체적 감각을 말한다.
- ④ 크기(Size) : 선, 면, 입체가 상호간에 공간간격을 가질 때 이 공간의 간격은 크기를 가리킨다.
29. 다음 질감(Texture)에 대한 설명 중 바르지 못한 것은?
- ㉠ 조절적 질감이란 여러 질감을 모아서 새로운 느낌의 질감을 만들어내는 것이다.
- ② 시각적 질감이란 눈으로 보이는 느낌을 통하여 느껴지는 질감을 말한다.
- ③ 질감은 디자인의 필수요소로서 물체의 조성성질을 의미한다.
- ④ 질감은 크게 촉각적 질감과 시각적 질감으로 나뉘고, 촉각적 질감은 가용적 질감, 조절적 질감, 유기적 질감으로 나뉜다.
30. 디자인의 조건과 거리가 먼 것은?
- ① 함목적성                      ② 심미성
- ㉠ 작품성                      ④ 독창성
31. 다음 중 자연 질서의 가장 일반적이고 기본적인 형태이며 반복의 경우보다 한층 동적인 표정과 경쾌한 율동감을 주는 디자인 원리를 무엇이라고 하는가?
- ① 조화                          ㉠ 점이
- ③ 균형                          ④ 통일
32. 다음 중 인터랙션 디자인(Interaction Design)의 중요 요소와 거리가 가장 먼 것은?
- ㉠ 화려함

- ② 내비게이션(navigation)  
 ③ 정보 접근의 유형  
 ④ 상호작용을 위한 사용성 용어
33. 멀티미디어 디자인의 조건으로 적합하지 않은 것은?  
 ① 정보의 제어가 가능하다.  
 ② 다수의 미디어를 동시에 포함한다.  
 ㉠ 아날로그 신호를 주로 이용한다.  
 ④ 상호 작용성을 부여한다.
34. 멀티미디어 디자인에서 사용자의 주의를 집중시키기 위해 주로 사용하는 방법이 아닌 것은?  
 ① 다른 색상이나 소리 첨가  
 ㉠ 일관성 유지를 위해 동일한 크기의 폰트 사용  
 ③ 플래시를 통한 움직임 사용  
 ④ 애니메이션 사용
35. 형태의 시각적 특성으로써 비례에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?  
 ㉠ 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.
36. 형태적 시각요소에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?  
 ① 개념(concept) : 마음속에서 지각되는 어떤 아이디어나 생각, 이론 또는 견해  
 ㉠ 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
37. 마케팅 믹스란 마케팅 효과를 극대화시키기 위한 작업이다. 다음 중 마케팅 믹스의 구성요소가 아닌 것은?  
 ① 제품(Product)                      ② 가격(Price)  
 ③ 촉진(Promotion)                      ㉠ 서비스(Service)
38. 인터페이스 디자인 중 아이콘이나 사인(sign) 디자인에 대한 설명 중 거리가 먼 것은?  
 ① 아이콘의 형태는 가능하면 단순, 명료하게 하여 시각적으로 쉽게 인식할 수 있어야 한다.  
 ② 실생활에서의 관례나 행동양식, 형태 등을 비유적으로 이용한 아이콘은 사용자들의 반응을 쉽게 유도할 수 있다.  
 ③ 비슷한 역할을 하는 기능들은 가능한 동일한 그룹으로 묶는 것이 사용자를 편안하게 한다.  
 ㉠ 사인(Sign)의 경우 비표준형을 사용하며 개성 있고, 특색 있는 인터페이스가 되도록 한다.
39. 다음 중 사용자 인터페이스 디자인을 위한 조형원리에 해당되지 않는 것은?  
 ① 통일감과 조화                      ② 강조  
 ③ 균형                                      ㉠ 분류

40. 사용자 인터페이스 디자인 설계 시 고려사항이 아닌 것은?  
 ① 사용자에게 시스템에 대한 통제력을 느낄 수 있도록 한다.  
 ② 설계자는 인간의 인지구조에 대한 기본적인 이해와 함께 이를 반영해야 한다.  
 ㉠ 독특한 활자체를 사용하고 전문화를 위한 특수용어를 많이 사용하며 사용자에게 한 번에 최대한 많은 수의 선택을 할 수 있도록 설계한다.  
 ④ 사용자가 어떤 부분이든지 항상 접근 할 수 있도록 기능들을 설정하며 그 기능들을 같은 장소에 같은 방식으로 재연될 수 있도록 한다.
41. 인터페이스 디자인에 있어서 크게 고려할 사항이 아닌 것은?  
 ① 창의성                                      ② 일관성  
 ㉠ 독립성                                      ④ 사용편의성
42. 길이와 너비를 가지며, 넓이는 있으나 두께는 없는 것으로 위치와 방향을 가지는 선의 집합을 무엇이라 하는가?  
 ① 점    ② 선  
 ㉠ 면    ④ 입체
43. 다음 구도에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?  
 ① 사선구도 : 동적변화  
 ② 수직구도 : 고요하고 엄숙함  
 ③ 수평구도 : 평화, 넓이를 느낌  
 ㉠ 대각선구도 : 동적이며 안정된 느낌
44. 다음 중 점을 생성하기 위한 방법이 아닌 것은?  
 ㉠ 입체와 면의 교차                                      ② 선과 선의 교차  
 ③ 선의 양쪽 끝                                      ④ 면과 선의 교차
45. 이미지 보정 작업의 설명으로 거리가 먼 것은?  
 ① 망점 흐리기 : 모아레(Moire) 현상을 방지하기 위한 작업이다.  
 ② 노이즈삭제 : 클로닝(cloning)도구를 활용하면 이미지 노이즈를 없앨 수 있다.  
 ③ 크로핑(Cropping) : 작업의 효율성을 높이기 위해서 이미지 보정의 첫 번째 단계에서 수행한다.  
 ㉠ 대비조절 : 멀티미디어에서 활용될 이미지는 대비가 조금 더 약한 것이 최종적으로 더 좋아 보인다.
46. 스토리보드에 관한 설명으로 가장 적당한 것은?  
 ① 플로우차트(Flowchart)와 같이 정보디자인을 위해 정보리스트를 나열하는 것이다.  
 ② 정보의 전체적인 제어 흐름만을 명시한다.  
 ㉠ 각 요소들의 역할과 각 페이지의 내용구성 및 장면의 내용 등을 나타낸다.  
 ④ 인화된 사진으로만 제작하여야 한다.
47. 다음 중 웹 페이지 레이아웃에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 내용은?  
 ㉠ 미적인 조형구성, 전체적인 통일과 조화만을 고려해야 한다.  
 ② 형태의 명백하고 조직적인 정보전달, 시각의 주목성과 가독성을 고려해야 한다.

- ③ 커뮤니케이션을 위해서 꼭 필요한 시각요소만을 포함하거나 혼란을 일으킬 수 있는 요소를 최소화시켜 정보의 의미를 명확하게 한다.
- ④ 멀티미디어 레이아웃은 시각적인 측면과 함께 기능적인 측면도 대단히 중요하다.

48. 다음 중 타이포그래피의 구성요소로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 그룹                      ② 세리프와 산세리프  
③ 자간                      ④ 어간

49. 다음 중 픽토그램에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 기업이 상품을 생산하여 판매하고자 할 때 그 상품에 사용하는 마크를 말한다.
- ② 기업, 회사의 명칭이나 이름을 상징성 있게 디자인 한 것을 말한다.
- ③ 행사, 캠페인 등의 상징성 있는 휘장을 말한다.
- ④ 세계 공통으로 사용할 수 있는 그림 문자로서 표시의 기능을 갖는다.

50. 레이아웃의 구성원리 중 아래 설명에 해당하는 원리는?

- 화면상에서 그림이나 문자, 아이콘 등이 유기적으로 정리되어 보이게 함
- 문서에 보이지 않은 줄들을 연결시켜 기본적인 구조를 형성 함

- ① 용이성                      ② 그리드  
③ 비례                      ④ 균형감

### 3과목 : 멀티미디어저작

51. 데이터베이스에서 데이터 조작어(DML)에 포함되지 않는 것은?

- ① INSERT                      ② CREATE  
③ UPDATE                      ④ SELECT

52. 다음 중 데이터베이스 객체에 권한을 부여하는 의미로 사용되는 명령어는 어느 것인가?

- ① CREATE                      ② ALTER  
③ GRANT                      ④ REVOKE

53. 웹 페이지를 구축 할 때 가장 먼저 해야 할 과정은?

- ① 내용의 구성                      ② 주제와 대상의 결정  
③ 프로그래밍                      ④ 웹페이지 작성 준비

54. 다음 중 ASP에서 사용되는 객체의 종류가 아닌 것은?

- ① Response 객체                      ② Application 객체  
③ Server 객체                      ④ Client 객체

55. 다음에 설명하는 내용과 가장 관련이 깊은 것은?

- 서버에서 실행되므로 웹 브라우저에서 소스가 보이지 않는다.
- 배우기 쉽고, 스프레드를 미용하며 서버가 갖게 되는 부하를 많이 줄인다.
- 컴포넌트와 라이브러리의 재사용이 가능하고, 쉽고 빠른 웹 개발을 지원한다.
- XML 기술과의 통합이 가능하며, 보안에 강하며 쇼핑몰, 전자상거래 솔루션 개발에 적합하다.

- ① ASP                      ② JSP  
③ PHP                      ④ Perl

56. XML 및 SGML, HTML 등의 표준 규격을 만들고 관리하는 국제기구는?

- ① IEEE                      ② ISOC  
③ InterNIC                      ④ W3C

57. 다음 중 저작 도구와 스크립트(script) 언어가 서로 맞지 않는 것은?

- ① 디렉터(Director) - LingoScript
- ② 하이퍼카드(Hypercard) - HyperTalk
- ③ 툴북(Toolbook) - OpenScript
- ④ 오쏘웨어(Authorware) - AScript

58. HTML에서 <IMG>태그의 속성에 속하지 않는 것은?

- ① ALT                      ② VALIGN  
③ VSPACE                      ④ BORDER

59. <a href>태그에서 새 창에 target 페이지를 띄워주는 속성은?

- ① \_self                      ② \_parent  
③ \_top                      ④ \_blank

60. 브라우저가 가지고 있는 여러 기능으로 웹 페이지를 좀 더 능동적으로 만들 수 있는 HTML과 CSS, JavaScript의 결합 언어는?

- ① PHP                      ② DHTML  
③ XML                      ④ SGML

61. 플래시 플레이어에서 독립실행 프로젝트 실행 및 폴스크린, 닫기 기능 등을 부여해줄 수 있는 액션은?

- ① LoadVariables                      ② fscommand  
③ setProperty                      ④ tellTarget

62. 플래시 무비를 제작하였다. 이 무비를 재생할 때 사용자가 임의의 크기로 조절을 하였을 경우 무비의 내용이 제대로 전달되지 않는다. 이를 방지하고자 하는데 다음 중 가장 올바른 방법은?

- ① 프레임 액션에 fscommand("fullscreen", true)를 코딩한다.
- ② 프레임 액션에 fscommand("allowscale", true)를 코딩한다.
- ③ 프레임 액션에 fscommand("fullscreen", false)를 코딩한다.
- ④ 프레임 액션에 fscommand("allowscale", false)를 코딩한다.

63. 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

64. 플래시 액션스크립트에서 산술 연산자의 설명이 잘못된 것은?

- ① > : 왼쪽 값이 오른쪽 값보다 큰지 비교  
② <= : 왼쪽 값이 오른쪽 값보다 작거나 같은지 비교  
③ = : 왼쪽 값이 오른쪽 값과 같은지 비교  
④ != : 왼쪽 값이 오른쪽 값과 같지 않은지 비교

65. 다음 액션스크립트 중 데이터를 플래시 무비에서 서버측 응용프로그램으로 전송하는 명령은?

- ① loadData                                  ② sendData  
③ getUrl                                      ④ onClipEvent(data)

66. 스크립트 언어에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 디자인과 기능성을 겸비한 대화형 웹 사이트를 구축하기 위하여 HTML 스크립트 내에 포함시키는 일종의 프로그래밍 언어이다.  
② 컴퓨터의 프로세서나 컴파일러가 아닌 다른 프로그램에 의해서 번역되고 수행되는 명령문의 집합체이다.  
③ 스크립트 언어는 스스로 컴파일 과정을 거치기 때문에 신속한 개발, 유지, 보수가 가능하고 테스트와 디버깅에 의해 소요되는 시간을 줄일 수 있다.  
④ 스크립트 언어는 매번 번역되어야 하기 때문에 C / C++와 같은 컴파일러 언어에 비해 그 기종이 다소 제한적이다.

67. XML의 유효한 문서(Valid XML)를 위해 문서의 구조를 정의해 놓은 것은 무엇이라고 하는가?

- ① DTS    ② DTD  
③ DTC    ④ STS

68. XML 문서에서 서로 다른 문서를 하나의 문서로 합치고자 할 때 발생하는 태그 중복에 대한 문제점을 해결하고자 제안된 방법은?

- ① DOM    ② Namespace  
③ SAX    ④ XPath

69. 다음 PHP 기본 문법에 대한 설명 중 거리가 먼 것은?

- ① 조건문을 포함한 PHP의 구문 뒤에는 반드시 세미콜론(:)을 붙인다.  
② PHP에서 내용을 출력할 때에는 echo 함수를 사용한다.  
③ 문자열을 출력할 경우 꼭 큰따옴표나 작은따옴표를 붙인다.  
④ 변수명은 대소문자를 구분한다.

70. 다음 PHP switch문의 출력 결과는?

```
<?
$channel = 11;
switch($channel) {
    case 7: echo "KBS TV를 시청합니다.;"
    case 11: echo "MBC TV를 시청합니다.;"
    case 6: echo "SBS TV를 시청합니다.;"
    default: echo "TV를 안 봅니다.;"
    break;
}
?>
```

- ① MBC TV를 시청합니다.  
② MBC TV를 시청합니다. SBS를 시청합니다.  
③ MBC TV를 시청합니다. SBS를 시청합니다. TV를 안 봅니다.  
④ KBS TV를 시청합니다.

71. 자바스크립트의 특징이 아닌 것은?

- ① 번역과 실행이 동시에 이루어진다.  
② 클래스의 정의 또는 상속이 없다.  
③ 소스코드는 HTML 태그에 포함된다.  
④ 변수 타입을 선언해야 한다.

72. 자바스크립트의 내장형 함수로서 주어진 값이 숫자인지 문자인지를 알아내는 함수로 주어진 값이 문자이면 참(true), 숫자이면 거짓(false)값을 리턴 하는 함수는?

- ① eval()    ② parseInt()  
③ isNaN()                                      ④ escape()

73. 자바스크립트에서 배열의 요소개수를 10개로 선언하는 방법은?

- ① sun\_array = new Array(10);  
② sun\_array = Array(10);  
③ sun\_array = new Array("10");  
④ sun\_array = Array("10")

74. 다음 그림과 같은 창을 출력해주는 자바스크립트 함수는?



- ① write();    ② alert();  
③ print();    ④ confirm();

75. 다음 자바스크립트 조건문에서 출력되는 값은 얼마인가?

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

- ① 30    ② 31  
③ 32    ④ 60

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. 우리나라에서 채택하고 있는 아날로그 TV 표준 방식은?

- ① NTSC(National Television System Committee)
- ② PAL(Phase Alternative by Line)
- ③ SECAM(SEquential Couleur A Memoire)
- ④ VOD(Video on Demand)

77. 1998년 W3C 사에서 제작되었으며 멀티미디어 클립이 재생되는 순서, 시간 등을 조정, 통합하기 위해 제정된 마크업 언어는?

- ① SMIL                      ② WMT
- ③ ASF                      ④ ASX

78. Microsoft 사와 IBM 사가 PC 환경에서 사운드 표준 포맷으로 공동 개발한 사운드 포맷은?

- ① AU                      ② MID
- ③ FMI                      ④ WAV

79. 다음 중 이동보상 압축기법을 이용하여 시간적 중복을 제거하고, 정지화상의 DCT 압축기법을 이용하여 공간적 중복을 제거하는 압축기술 방법은 무엇인가?

- ① H.261                      ② MPEG
- ③ JPEG                      ④ Intel DVI

80. 다음 중 동영상의 확장자 종류가 아닌 것은?

- ① AVI                      ② PDF
- ③ MOV                      ④ ASF

81. 다음의 디지털 오디오 파일 형식들 중, MPEG을 이용한 압축방식을 적용하고 있는 것은?

- ① mp3                      ② wav
- ③ au                      ④ vqf

82. GIF(Graphic Interchange Format)에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ① Illustrator로 제작된 그래픽 파일의 경우 압축효과가 크다.
- ② 압축방식은 LZW(Lempel-Ziv-Welch) 알고리즘을 사용한다.
- ③ 색상정보는 그대로 두고 압축을 하기 때문에 사진 압축에 가장 유리한 방법이다.
- ④ 미국 Compuserve사에서 자체 개발 서비스를 통해 이미지를 전송할 목적으로 개발되었다.

83. 사운드에서 진폭(Amplitude)에 대한 설명으로 가장 적합한 것은?

- ① 사운드 파형의 반복 횟수로 측정단위로는 Hz가 사용된다.
- ② 같은 음의 높이와 크기에 따라 고유한 소리의 특징을 의미한다.
- ③ 사운드가 일정한 시간 간격마다 동일한 모형으로 반복되는 것을 의미한다.
- ④ 사운드 파형의 기준선에서 최고점까지의 거리를 의미하며 소리의 크기와 관련이 있다.

84. 산만하게 촬영된 영상 및 음성을 편집대본 순서대로 잘라 붙이는 선형 편집 기법은?

- ① 프리롤 편집(Pre roll editing)
- ② 인서트 편집(Insert editing)
- ③ A/B롤 편집(A/B roll editing)
- ④ 어셈블 편집(Assemble editing)

85. 사운드를 구성하는 3요소가 아닌 것은?

- ① 진폭(amplitude)                      ② 음색(tone color)
- ③ 주파수(frequency)                      ④ 미디(midi)

86. 아날로그 음을 디지털화하는 과정에서 미세한 잡음(white noise) 성분을 인위적으로 집어넣는 것을 무엇이라고 하는가?

- ① 지터(Jitter)                      ② 디더링(Dithering)
- ③ 앨리어싱(Aliasing)                      ④ 샘플링(Sampling)

87. 다음 방법 중 3D 프로그램의 제작과정 중 제작된 모델을 보다 사실적으로 묘사하기 위해 2차원 상에서 만든 이미지 등을 입혀서 구현하는 방법은?

- ① 매핑(Mapping)                      ② 모핑(Morphing)
- ③ 솔루션(Solution)                      ④ 스킨닝(Skinning)

88. 3D 애니메이션에서 보다 현실적인 느낌을 완성하기 위해서는 오브젝트를 중심으로 비, 바람, 눈, 연기, 구름 등의 자연 현상이 가미되어야 하는데, 다음 중 3D Max에서 자연현상과 무리현상을 만들어 주는 시스템을 무엇이라고 하는가?

- ① 맵핑(Mapping)
- ② 파티클(Particle)
- ③ 스페이스워프(SpaceWarps)
- ④ 다이내믹스(Dynamics)

89. 다음 중 점토를 사용하는 애니메이션을 무엇이라 하는가?

- ① 셀 애니메이션                      ② 입자 시스템
- ③ 로토스코핑                      ④ 클레이 애니메이션

90. 애니메이션을 구현하는 기법 중에서 키프레임(Key Frame)을 설정하게 되면, 키프레임 사이의 움직임은 컴퓨터가 자동으로 생성하는 기법을 무엇이라 하는가?

- ① 패스(Path)
- ② 트위닝(tweening)
- ③ 그라비티(Gravity)
- ④ 키네마틱스(Kinematics)

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

- ① 픽셀                      ② 해상도
- ③ 프레임                      ④ 데이터

92. 비디오를 압축할 때 고려사항이 아닌 것은?

- ① 초당 필요 frame 수
- ② 압축률에 따른 화질의 변화
- ③ 압축 및 복원 속도
- ④ 플러그인 적용여부

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

- ① 텔레시네(Telecine)

- ㉡ 키네스코프(Kinescope)
- ㉢ 씨네룩(Cinelook)
- ㉣ 더빙(Dubbing)

94. 다음 중 디지털 비디오의 장점이 아닌 것은?

- ㉠ 압축으로 정보량을 크게 줄일 수 있다.
- ㉡ 디지털화에 의한 화질 왜곡이 전혀 발생하지 않는다.
- ㉢ 신호의 다중화로 전송회선을 절약할 수 있다.
- ㉣ 노이즈와 왜곡에 대해서 강한 면역성을 가진다.

95. 다음 중 디지털 카메라 촬영에서 “비네팅(Vignetting) 현상”에 대해서 올바르게 설명한 것은?

- ㉠ 촬영 이미지의 네모서리 부분이 둥그런 모양으로 어둡게 되는 현상이다.
- ㉡ 화이트밸런스가 제대로 맞지 않아 화면이 하얗게 번지는 현상이다.
- ㉢ 외부 플래시 사용에서 카메라와의 동기가 맞지 않아 어둡게 나오는 현상이다.
- ㉣ 편광필터 사용 시 잘못 사용하여 화면에 사선으로 줄이 가는 현상이다.

96. 컬러 모델 중 RGB 모델에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ㉠ 빛의 삼원색인 Red, Green, Blue가 기본이 된다.
- ㉡ 검은색에서 시작하는 값들을 더함으로써 다른 칼라들이 생기기 때문에 가산모델(Additive Model)이라고도 한다.
- ㉢ 컬러 모델을 나타내는 3차원 좌표축에서 원점(0,0,0)은 흰색을 나타낸다.
- ㉣ CRT 모니터 등 빛의 성질을 이용하는 컬러를 표현하는 곳에 많이 사용된다.

97. 비선형 편집방식에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ㉠ 다양한 제작기법의 활용이 가능하다.
- ㉡ 원하는 부분부터 편집이 가능하고 재수정도 쉽게 할 수 있다.
- ㉢ 작업 도중에 다른 시스템으로의 이동 및 다른 프로그램을 편집하기 위한 끼워 넣기가 어렵다.
- ㉣ 2대 이상의 녹화기를 이용해서 테이프로 더빙하면서 편집한다.

98. 촬영기법 중 카메라가 좌에서 우로, 혹은 우에서 좌로 이동하면서 촬영하는 기법은?

- ㉠ 틸팅(Tilting)      ㉡ 패닝(Panning)
- ㉢ 주밍(Zooming)      ㉣ 스테디샷(Steady shot)

99. Chroma Key 합성법에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ㉠ Chroma 신호의 색상차를 이용하는 합성방법이다.
- ㉡ 정확한 전경화상의 생성(키 화상의 생성을)을 위해 조명에 상당한 주의를 기울여야 한다.
- ㉢ Matt의 칼라는 특정한 색상과 채도를 가진 Red를 주로 사용한다.
- ㉣ 배경화면의 일부분에 또 하나의 영상을 겹치게 하여 새로운 화면을 만들어내는 특수영상효과이다.

100. CRT 모니터의 격행주사(non-interlace) 방식에 대한 설명 중 거리가 먼 것은?

- ㉠ 한 장의 화상을 두 장의 거친 화상으로 나누어 주사한다.

- ㉡ 화면이 깜빡거리는 플리커 현상이 일어날 수도 있다.
- ㉢ 프로그래시브 스캔(Progressive Scan) 방식이라고도 한다.
- ㉣ 전자총의 짝출수의 주사선을 번갈아가면서 뿌려주는 방식이다.

전자문제집 CBT PC 버전 : [www.comcbt.com](http://www.comcbt.com)

전자문제집 CBT 모바일 버전 : [m.comcbt.com](http://m.comcbt.com)

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