

1과목 : 멀티미디어개론

1. 웹서비스 제공자가 해당 웹서비스의 정보를 등록하고, 사용자는 원하는 웹서비스를 검색하여 정보를 얻도록 하는 웹서비스 레지스트리(Registry)에 관한 표준은?
 - ① UDDI(Universal Description, Discovery, and Integration)
 - ② SOAP(Simple Object Access Protocol)
 - ③ WSD(Web Services for Devices)
 - ④ XML(eXtensible markup language)
2. 다음 IPv6에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 내용은?
 - ① IPV6는 유니캐스트, 애니캐스트, 멀티캐스트를 정의한다.
 - ② 주소는 하나의 콜론으로 분리된 각 2개의 16지수로 구성된다.
 - ③ 각기 다른 대역폭에서도 비디오 데이터의 처리가 무리 없이 이루어지도록 대역폭을 확보할 수 있게 지원한다.
 - ④ 보안과 관련하여 안전한 통신, 메시지의 확인, 암호화 기능 등을 제공한다.
3. 다음 중 통신 프로토콜의 기능이 아닌 것은?
 - ① 병합제어
 - ② 예러제어
 - ③ 흐름제어
 - ④ 연결제어
4. OSI 7계층에서 전달 계층의 기능에 해당되지 않는 것은?
 - ① 종단대 종단에 대해 흐름제어와 오류제어 수행
 - ② 응용 프로세스 간의 대화 단위 및 대화방식 결정
 - ③ 연결제어 수행
 - ④ 메시지의 분할과 재조립
5. 근거리 무선 통신 규격(IEEE802.15.4)을 기반으로 하여 블루투스의 저속 버전이라고도 불리며, 저소비 전력과 저비용의 장점을 가지고 있는 무선통신기술은?
 - ① RFID
 - ② Wi-Fi
 - ③ WLAN
 - ④ ZigBee
6. 다음의 LAN 관련 프로토콜 중 무선 LAN(Wireless LAN)에 대한 프로토콜은 무엇인가?
 - ① IEEE 802.9
 - ② IEEE 802.10
 - ③ IEEE 802.11
 - ④ IEEE 802.12
7. 다음 중 IP 주소를 MAC 주소로 변환시켜주는 프로토콜은?
 - ① FTP
 - ② ARP
 - ③ SMTP
 - ④ UDP
8. 다음 중 MPEG에 관한 설명으로 틀린 것은?
 - ① MPEG-1은 해상도를 4개의 레벨로 나누고 있다.
 - ② MPEG-2는 엔트로피 부호화를 위하여 주로 허프만 코딩과 RLE 방법을 이용한다.
 - ③ MPEG-4는 대화형 멀티미디어 서비스에 적합하다.
 - ④ MPEG-4는 낮은 전송률로 동영상 보내는 것을 목표로 개발된 영상 압축 표준이다.
9. 다음 중 RFID 관련 기술에 대한 설명으로 틀린 것은?
 - ① 리더기는 태그의 정보를 읽거나 기록 할 수 있다.
 - ② 동력에 따라 수동형, 반수동형, 능동형 RFID로 구분 할

- 수 있다.
- ③ 주파수에 따라 LFID, HFID, UHFID로 구분 할 수 있다.
 - ④ 빛을 이용해 바코드를 판독한다.
10. Nyquist 표본화 주기를 만족하지 않게 표본화함으로써 주파수 영역에서 스펙트럼이 겹쳐지게 되어 신호가 왜곡되는 현상은?
 - ① 절단오차
 - ② 압축에러
 - ③ 반올림 오차
 - ④ 엘리어싱 에러
 11. 다음 중 양자화를 가장 잘 표현한 것은?
 - ① 샘플링된 신호를 디지털 양으로 표시
 - ② 샘플링 주파수의 선형
 - ③ 디지털 신호의 아날로그화
 - ④ 전송신호의 위상
 12. 세션 하이재킹을 탐지하는 방법이 아닌 것은?
 - ① 비동기화 상태 탐지
 - ② ACK Storm 탐지
 - ③ 계속되는 DNS 패킷 탐지
 - ④ 패킷의 유실 및 재전송 증가 탐지
 13. SOP/XML 등 SW 통신프로토콜을 이용해 브라우저의 화면 구성에 필요한 서비스만을 서버에 호출하여 그 결과를 화면에 출력하는 기술로, 시스템과 네트워크의 부하를 줄일 수 있는 Web 2.0에 적용되는 핵심기술은?
 - ① AJAX
 - ② VRML
 - ③ DHTML
 - ④ Widget
 14. 하이퍼텍스트 문서는 무엇을 통해 링크되는가?
 - ① DNS
 - ② TELNET
 - ③ 포인터
 - ④ 홈페이지
 15. 스캔(Scan)은 서비스를 제공하는 서버의 작동 여부와 제공하는 서비스를 확인하기 위한 것이다. 다음 중 TCP를 이용한 스캔이 아닌 것은?
 - ① TCP 단편화 스캔
 - ② TCP Half Open 스캔
 - ③ TCP Port 스캔
 - ④ TCP Open 스캔
 16. 이동 통신에서 이동체의 움직임에 따라 수신 신호의 주파수가 변하는 형식은?
 - ① 지역채널 확산 현상
 - ② 음영 현상
 - ③ 채널 간섭 현상
 - ④ 도플러 효과
 17. 음향 신호를 전송하거나 녹음할 때 최강음과 최약음의 비를 [db]로 나타낸 것은?
 - ① S/N 비
 - ② 다이내믹레인지
 - ③ SPL
 - ④ 정재파비
 18. 다음 중 텔레비전의 3요소와 거리가 가장 먼 것은?
 - ① 편향
 - ② 화소
 - ③ 주사
 - ④ 동기
 19. 음성의 디지털 부호화 기술이 아닌 것은?
 - ① 파형 부호화 방식
 - ② 보코딩 방식
 - ③ 압축 부호화 방식
 - ④ 혼합 부호화 방식

20. 다음 중 웨이블릿 변환과 가장 관계있는 표준은?
 ① H.263 ② MPEG-7
 ③ JPEG ④ JPEG2000
21. 다음 중 H.263의 구성 요소에 해당하지 않은 것은?
 ① TOLL Switch ② Terminal
 ③ GateKeeper ④ MCU
22. 오디오 콘솔의 기능 중 어떤 임계치 이상의 진폭에 대해 설정한 비율로 진폭을 억제하는 것은?
 ① compressor ② preamplifier
 ③ noise gate ④ fader
23. 초당 발생한 신호의 변화 상태를 나타내는 변조 속도의 기본 단위는?
 ① Baud ② Bit
 ③ Packet ④ Cell
24. 리눅스의 프로세스 상태 중 프로세스가 정지된 상태지만, 그 정보가 삭제되지 않고, 메모리에 남아있는 상태는?
 ① 좀비 ② 실행
 ③ 대기 ④ 중단
25. 저작권 보호 또는 문서의 증빙을 위해 문서 또는 파일에 특별한 인식 표시를 하는 기술은?
 ① PGP ② S/MIME
 ③ Watermark ④ PEM

2과목 : 멀티미디어기획및디자인

26. 디자인의 원리가 아닌 것은?
 ① 조화 ② 이미지
 ③ 강조 ④ 리듬
27. 디자인의 요소가 아닌 것은?
 ① 형태 ② 재료
 ③ 색 ④ 질감
28. 인간생활의 질적 수준을 향상시키기 위하여 형식미와 기능 그 자체와 유기적으로 결합된 형태, 색채, 아름다움을 나타내는 것은?
 ① 독창성 ② 경제성
 ③ 심미성 ④ 문화성
29. 비례의 3가지 유형이 아닌 것은?
 ① 가하학적 비례 ② 산술적 비례
 ③ 조화적 비례 ④ 구조적 비례
30. 조형적 디자인 요소에서 형태를 이루는 요소가 아닌 것은?
 ① 점 ② 위치
 ③ 선 ④ 면
31. 시지각의 기본법칙이 아닌 것은?
 ① 접근성 ② 유사성
 ③ 용이성 ④ 폐쇄성

32. 둘 이상의 색을 시간적인 차이를 두고서 차례로 볼 때 주로 일어나는 색채대비는?
 ① 동시대비 ② 동시대비
 ③ 계시대비 ④ 동화대비
33. 처음 점이 움직임을 시작한 위치에서 끝나는 위치까지의 거리를 가진 점의 궤적은?
 ① 점 ② 면
 ③ 선 ④ 입체
34. 색채지각 반응효과에서 명시성(Legibility)에 가장 크게 영향을 미치는 속성은?
 ① 채도의 차이 ② 명도의 차이
 ③ 질감의 차이 ④ 색상의 차이
35. 보색에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?
 ① 보색을 혼합하면 중간 회색이나 검정이 된다.
 ② 보색이 인접하면 채도가 서로 낮아 보인다.
 ③ 인간의 눈은 스스로 평형을 유지하기 위해 보색잔상을 일으킨다.
 ④ 유채색과 나란히 놓인 회색은 유채색의 보색기미를 띤다.
36. RGB 시스템에 관한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?
 ① RGB 세 요소의 값이 모두 255인 경우 검은 색이 된다.
 ② 각각 세 개의 컬러가 별도로 작용하여 색을 표현하는 방법이다.
 ③ RGB 각각 8비트 색채인 경우 0~255까지의 값이 266단계를 갖는다.
 ④ 디지털 색채 시스템 중 가장 안정적이며 널리 쓰인다.
37. 어떤 색채가 매체, 주변색, 광원, 조도 등이 서로 다른 환경에서 관찰될 때, 다르게 보여지는 현상은?
 ① Device Calibration
 ② Color Appearance
 ③ ICM File
 ④ Color Gamut Mapping
38. 편집디자인과 거리가 가장 먼 것은?
 ① POP디자인 ② 공공디자인
 ③ 일러스트레이션 ④ 타이포그래피
39. 2차원에서 모든 방향으로 펼쳐진 무한히 넓은 영역을 의미하며 형태를 생성하는 요소로서의 기능을 가진 것은?
 ① 점 ② 선
 ③ 면 ④ 공간
40. 감산 혼합에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
 ① 잉크젯 프린터기에서 색상을 표현하는 원리와 같다.
 ② 빛의 성질을 이용하여 컬러를 표현하는 컬러 모델이다.
 ③ 기본 3원색은 혼합하면 검은색이 된다.
 ④ 기본 3원색은 Yellow, Magenta, Cyan이다.
41. 잔상의 크기는 투사면까지의 거리에 영향을 받게 되며 거리에 정비례하여 증감하거나 감소하는 것은?

- ① 임베르트 법칙의 잔상 ② 푸르킨예의 잔상
③ 헤링의 잔상 ④ 비드웰의 잔상
42. 다음 중 색조에 대한 설명으로 맞는 것은?
① 색채 이미지 전달이 어렵다.
② 색채의 복합속성이 아니다.
③ 색상과 채도의 복합개념이다.
④ 명도와 채도의 복합개념이다.
43. CIE Lab 표색계에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
① a* 와 b* 는 색 방향을 나타낸다.
② a* 는 red-green 축에 관계된다.
③ L* =50은 gray이다.
④ b*는 밝기의 척도이다.
44. 먼셀 기호 “5R/8/3”이 나타내는 의미는?
① 색상 5R, 채도 8, 명도 3
② 색상 5R, 명도 8, 채도 3
③ 색상 3R, 명도 8, 채도 5
④ 색상 5R, 채도 11, 명도3
45. 먼셀 색채계의 색상환에서 서로 마주보고 있는 색으로 배색했을 때 어떤 효과를 볼 수 있는가?
① 명도대비 ② 채도대비
③ 보색대비 ④ 색도대비
46. 색을 직접 섞지 않고 색점을 배열함으로써 혼색된 것처럼 중간색이 보이는 효과는?
① 비렌 효과 ② 베졸드 효과
③ 헬름홀츠 효과 ④ 푸르킨예 효과
47. 다음 중 타이포그래피의 속성이 아닌 것은?
① 균형 ② 비례
③ 컬러 ④ 조화
48. 다음 중 촉각적 질감(Texture)과 거리가 먼 것은?
① 거칠다 ② 부드럽다
③ 매끄럽다 ④ 아름답다
49. 공통요소가 연속적으로 되풀이 되는 리듬(Rhythm)의 변화에 속하지 않는 것은?
① 반복 ② 대칭
③ 점이 ④ 움직임
50. 형태 구성의 부분 간의 상호관계에 있어 반복, 연속되어 생명감과 존재감을 나타내는 디자인 원리는?
① 조화 ② 리듬
③ 균형 ④ 비례

3과목 : 멀티미디어저작

51. 다음 중 DBMS의 구성 요소로 가장 거리가 먼 것은?
① DDL컴파일러 ② 질의어 컴파일러
③ 예비 컴파일러 ④ DBA

52. DBMS에서 검색이나 갱신과 같은 데이터베이스 연산을 저장 데이터 관리자를 통해 디스크에 저장된 데이터베이스를 실행하는 구성 요소는?
① DDL 컴파일러
② 예비처리기
③ 질의어 처리기
④ 런타임 데이터베이스 처리기
53. DBMS에서 릴레이션, 애트리뷰트, 인덱스, 데이터베이스 사용자 등에 관한 정보가 저장되는 곳은?
① 데이터사전 ② 트랜잭션
③ ER다이어그램 ④ 응용프로그램
54. 다음 데이터베이스 뷰(View)의 장점 중 가장 거리가 먼 것은?
① 데이터 접근 제어로 보안 제공
② 독자적으로 인덱스를 가질 수 있음
③ 사용자의 데이터 관리의 편리 제공
④ 논리적으로 독립성을 제공
55. SQL의 Select문에서 검색 조건을 지정하는 절은?
① ORDER BY ② FROM
③ WHERE ④ GROUP BY
56. 다음 중 액션스크립트 3.0에서 창의 크기를 풀스크린으로 만들기 위해 사용하는 용도는?
① stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;
② stage.displayState=StageDisplayState.FULL;
③ displayState.stage=Display.FULL_SCREEN
④ displayState.stage=StageDisplayState.FULL_SCREEN;
57. 다음 중 액션스크립트3.0에서 URLLoader의 데이터포맷으로 거리가 가장 먼 것은?
① URLLoaderDataFormat.TEXT
② URLLoaderDataFormat.STRING
③ URLLoaderDataFormat.BINARY
④ URLLoaderDataFormat.VARIABLES
58. 다음 중 액션스크립트 3.0에서 인수에 DisplayObject 객체를 넣고, DisplayObject와 닿았는지를 체크해서 참/거짓을 변환하는 기능을 가지고 있는 메소드는?
① hitTestObject() ② getURL()
③ getBounds() ④ loadMovie()
59. 다음 액션스크립트를 실행할 경우 x의 값은?

```
function doProduct(a,b){
    return a*b;
}
x = doproduct(5, doProduct(3,2));
```

- ① 5 ② 6
③ return a*b ④ 30
60. 다음의 액션스크립트에 대한 연산 결과 값으로 맞는 것은?

`trace(Math.pow(5,2));`

- ① 5 ② 2
③ 10 ④ 25

61. 플래시(AS4)에서 New Symbol 타입이 아닌 것은?

- ① 그래픽 ② 무비클립
③ 버튼 ④ 타임라인

62. 객체지향 개념 및 언어에 관한 내용 중 틀린 것은?

- ① 사용자의 중심의 대화식 프로그램 개발에 적합하다.
② C++ 언어에서 객체지향 용어를 처음 소개하였다.
③ 대표적인 언어 하나로 Smalltalk를 들 수 있다.
④ 객체지향 기술을 통하여, 소프트웨어 위기를 극복하는데 많은 도움이 되었다.

63. DOM에서 CharacterData 인터페이스가 제공하는 메소드로 틀린 것은?

- ① getData ② setData
③ selectData ④ insertData

64. 다음 중 ASP의 Server 객체에서 사용하는 함수로 틀린 것은?

- ① HTMLEncode() ② Execute()
③ URLEncode() ④ Session()

65. JSP Page Directive의 속성 중 상속할 클래스명을 알려주는 역할을 하는 것은?

- ① extends ② import
③ session ④ buffer

66. 다음의 JSP 객체 중에서 해당 웹 페이지가 속해있는 JSP 컨테이너를 나타내는 객체는?

- ① out ② page
③ application ④ exception

67. 다음 중 SAX의 4가지 핸들러(Handler)에 포함되지 않는 것은?

- ① Document Handler ② Error Handler
③ Window Handler ④ DTD Handler

68. PHP에 대한 설명으로 거리가 가장 먼 것은?

- ① 프로그램의 시작과 끝은 <php>~</php>로 나타낸다.
② 변수 이름은 대소문자를 구분한다.
③ 문자열을 연결할 때 도트(.)를 사용한다.
④ 외부에서 들어오는 GET 데이터를 받을 때는 \$_GET['변수명']을 사용한다.

69. XHTML1.0에 대한 설명으로 가장 거리가 먼 것은?

- ① 엘리먼트와 속성 이름을 대문자로 기술해야 한다.
② 속성 값은 따옴표로 둘러싸야 한다.
③ 형식이 갖추어진(Well-Formed)규칙을 따라야 한다.
④ 비어있는 엘리먼트라도 종료태그를 붙이거나 명시적으로 끝을 알려 줘야한다.

70. HTML 문서에서 글자 모양 효과를 이탤릭체로 나타내기 위

해 사용하는 태그(Tag)는?

- ① 글자모양
② <I>글자모양</I>
③ _{글자모양}
④ <BLINK>글자모양</BLINK>

71. 다음 중 HTML의 <TABLE> 태그에서 사용할 수 없는 속성은?

- ① align ② background
③ valign ④ width

72. 다음 중 자바스크립트의 Boolean 객체 메서드로 맞는 것은?

- ① toSource() ② concat()
③ pop() ④ reverse()

73. 자바스크립트에서 연산자 우선순위가 가장 높은 것은?

- ① && ② <
③ / ④ ==

74. 자바스크립트에서 Window 객체의 Layer 속성으로 틀린 것은?

- ① left ② bgcolor
③ height ④ parentLayer

75. 자바 애플릿에서 삽입된 애플릿에 정보를 전달하기 위해 사용하는 태그는?

- ① <EMBED> ② <INPUT>
③ <OUTPUT> ④ <PARAM>

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. 오디오 기술자 협회와 유럽방송연맹이 공동으로 제정한 디지털 신호 인터페이스 규격으로 프로용 기기에 많이 사용되며, XLR 단자를 사용하는 것은?

- ① S/PDIF ② S/PDIF-2
③ Optical Interface ④ AES/EBU

77. 다음 중 오디오와 가장 밀접한 것은?

- ① SDI(Serial Digital Interface)
② Mixing Console
③ Component 신호
④ Composite 신호

78. 다음 중 음향 압축 파일의 종류에 속하지 않는 것은?

- ① ATRAC ② MP3
③ TWinVQ ④ Dwg

79. 다음 중 영상미디어의 압축 방식이 아닌 것은?

- ① 공간적 중복성 압축 방식
② 시간적 중복성 압축 방식
③ 고정적 중복성 압축 방식
④ 통계적 중복성 압축 방식

80. 선형(Linear) 영상편집 시 산만하게 촬영된 영상 및 음성을

- 편집대본 순서대로 잘라 붙이는 기본적인 편집기법은?
- ① 프리롤 편집(Pre roll editing)
 - ② 인서트 편집(Insert editing)
 - ③ 어셈블 편집(Assemble editing)
 - ④ 페이퍼 편집(Paper editing)
81. 디지털 영상에서 행과 열의 값으로 영상의 한 점을 표시하는 것을 무엇이라 하는가?
- ① 프레임 ② 픽셀(Pixel)
 - ③ 블록(Block) ④ 필드(Field)
82. 다음 중 한 장의 영상을 뜻하며 영상의 시간적 최소 단위를 나타내는 것은?
- ① 픽셀 ② 해상도
 - ③ 프레임 ④ 데이터
83. 다음 중 화질의 평가 요소를 구분하는 설명으로 틀린 것은?
- ① Contrast : 영상신호의 컬러범위
 - ② Resolution : Sharpness
 - ③ Hue : 색상
 - ④ Brightness : 백그라운드의 밝기
84. 비디오 압축 기술 중 데이터 그 자체가 아닌 데이터의 내용에 대한 표현 방법을 다루는 표준이며, 정보검색을 위한 내용 표현을 목표로 한 압축 기술은?
- ① MPEG-2 ② MPEG-4
 - ③ MPEG-7 ④ MPEG-21
85. 인물의 윤곽을 선명하게 하고, 머리카락에 광택을 주며 배경에서 인물이 떠오르게 하는 조명은?
- ① 키라이트 ② 베이스라이트
 - ③ 백라이트 ④ 필라이트
86. 영상 압축 기법 중 새로운 화면 정보를 모두 다 기록하지 않고 앞 화면과의 차이만을 기록하는 방식은?
- ① 동작보상 기법
 - ② 주파수 차원 변환 기법
 - ③ 서브샘플링 기법
 - ④ 델타프레임 기법
87. 광 파장의 차이에 의한 색채 감각을 나타내는 것으로 색의 종류를 표시하는 것은?
- ① 명도 ② 포화도
 - ③ 색상 ④ 감도
88. 다음 중 조명의 주 목적이 아닌 것은?
- ① 입체감과 질감을 만든다.
 - ② 필요한 밝기를 얻는다.
 - ③ 컬러 밸런스를 만든다.
 - ④ 반향(echo)을 얻는다.
89. 물체의 표면만 정의되는 서페이스 모델링과 달리 표면과 객체의 내부도 정의되어 있는 모델로써 객체의 물리적인 성질까지 계산할 수 있는 모델링은?
- ① 프랙탈(Fractal)모델링
 - ② 스플라인(Spline)모델링
 - ③ 솔리드(Solid)모델링
 - ④ 와이어프레임(Wire Frame)모델링
90. 다음 중 CD-ROM의 저장매체를 적용 대상으로 하는 압축 알고리즘의 표준은?
- ① MPEG-1 ② MPEG-2
 - ③ MPEG-3 ④ MPEG-4
91. 표본화된 펄스의 진폭을 디지털 2진 부호로 변환시키기 위하여 진폭의 레벨에 대응하는 정수 값으로 등분하는 과정을 무엇이라 하는가?
- ① 표본화 ② 복호화
 - ③ 양자화 ④ 평활화
92. IPTV의 영상신호소스 압축 전송방식이 바르게 짝지어진 것은?
- ① 신호압축 : MPEG-4, 전송 : MPEG-4
 - ② 신호압축 : WMV-9, 전송 : MPEG-4
 - ③ 신호압축 : H.264, 전송 : MPEG-2
 - ④ 신호압축 : MPEG-2, 전송 : MPEG-2
93. 다음 중 지상파 디지털 TV ATSC 방식에서 음성압축방식은?
- ① MPEG-1 ② MPEG-2
 - ③ MPEG-3 ④ Dolby AC-3
94. 디지털 위성방송에서 영상의 압축부호화 및 다중화에 사용되는 국제표준은?
- ① MPEG-1 ② MPEG-2
 - ③ MPEG-3 ④ MPEG-7
95. 최초의 애니메이션 원리를 이용한 광학 기계로 망막 잔상효과를 이용한 것으로 원판 앞뒤에 서로 다른 그림을 그려 이를 합쳐보는 기구를 무엇이라 하는가?
- ① 스트로보스코프(Stroboscope)
 - ② 소마트로프(Somatrope)
 - ③ 페나키스티코프(Phenakisticope)
 - ④ 프락시노스코프(Praxinoscope)
96. 다음 중 디지털 방송의 장점이 아닌 것은?
- ① 다양한 부가 서비스 제공
 - ② 방송 프로그램의 고품질화
 - ③ 송신 전력의 증가
 - ④ 다채널에 의한 전문 채널의 활성화
97. Microsoft사와 IBM사가 PC 환경에서 사운드 표준 포맷으로 공동 개발한 사운드 포맷은?
- ① MID ② AU
 - ③ RMI ④ WAV
98. 다음 중 지터(Jitter)에 대한 설명으로 맞는 것은?
- ① 가청주파수보다 높은 고주파 성분 발생으로 인한 에러
 - ② 디지털 신호의 전달 과정에서 일어나는 시간축 상의 오차
 - ③ 아날로그 파형을 양자화 비트로 표현하면서 발생하는 값의 차이

- ④ 사운드에 원래 고주파 성분이었던 울림이 없어지고 저주파수의 방해음이 발생하는 것
99. TV 화면을 2번에 나누어 2개의 필드가 하나의 프레임을 만들어 주는 주사 방식은?
- ① 수평주사 ② 순차주사
③ 유효주사 ④ 비월주사
100. 녹음실에서 영상을 보면서 필요한 음향효과를 직접 신체나 물건 등을 이용하여 제작하는 작업은?
- ① A/B TEST
② 폴리(Foley)
③ 배경음(ambience)
④ 신디사이저(Synthesizer)

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