

1과목 : 멀티미디어개론

- UNIX 환경에서 할 수 있는 계정 보안 방법으로 거리가 먼 것은?
 ① root 계정은 /etc/security 설정 파일을 통해 접속 제한
 ② PAM 모듈을 이용 특정사용자, 그룹, 특정 시간대에 로그인 설정
 ㉢ 스니핑을 방지하기 위해 서브 네트워크를 나누고 각각 스니핑 허브로 연결
 ④ 사용자 패스워드의 은닉을 위해 shadow 패스워드를 사용
- 포트번호가 443이며, 넷스케이프사에서 개발한 보안 프로토콜은?
 ① IPsec(Internet Protocol Security)
 ㉢ SSL(Secure Socket Layer)
 ③ RDP(Remote Desktop Protocol)
 ④ L2TP(Layer 2 Tunneling Protocol)
- 디지털 네트워크상에서 멀티미디어에 관련된 종합적인 프레임 워크를 제공하는 기술은?
 ① MPEG-3 ② MPEG-10
 ③ MPEG-5 ㉣ MPEG-21
- IP(Internet Protocol) 주소 241.1.2.3에 대한 설명으로 맞는 것은?
 ① netid는 241이다.
 ㉢ 클래스(class)는 E 이다.
 ③ hostid는 1.2.3 이다.
 ④ 서브넷 마스크는 0.0.0.0 이다.
- OSI 7 layer 최상위 계층에 속하는 것은?
 ① 데이터링크 계층 ㉢ 응용 계층
 ③ 네트워크 계층 ④ 물리 계층
- 다음 중 영상압축 표준화 방식은?
 ① Dolby AC-3 ㉢ H.264
 ③ MPEG1 audio/layer3 ④ MUSICAM
- UNIX 시스템에서 서버에 현재 login한 사용자의 정보를 알 수 있게 해주는 명령어는?
 ① ping ② ftp
 ㉢ finger ④ rlogin
- TCP(Transmission Control Protocol) 세션 설정과인 “쓰리웨이 핸드셰이킹”의 취약점을 이용한 공격은?
 ① Smurf ㉢ SYN Flooding
 ③ Teardrop ④ Ping of Death
- 스니퍼(Sniffer)를 탐지하는 방법 중 가짜 아이디와 패스워드를 네트워크에 상주하게 하고, 이 ID와 패스워드를 이용하여 접속을 시도하는 공격자 시스템에 대한 탐지 방법은?
 ① Ping을 이용한 방법
 ② ARP watch를 이용한 방법
 ㉢ Decoy를 이용한 방법
 ④ DNS를 이용한 방법

- 1인치당 픽셀의 수를 나타내는 단위는?
 ① DPI ② EPI
 ㉢ PPI ④ LPI
- LAN(Local Area Network)의 보안 및 암호키 관리와 관련된 IEEE 802 위원회의 표준안은?
 ① IEEE 802.6 ② IEEE 802.8
 ㉢ IEEE 802.10 ④ IEEE 802.12
- EBCDIC 코드는 몇 개의 비트로 구성되는가?
 ① 4 ② 7
 ㉢ 8 ④ 16
- 해킹 시도 대상의 관련 정보를 수집하는 사전작업을 무엇이라 하는가?
 ① Confusion ② Anomaly Detection
 ③ Access Control ㉣ Foot Printing
- 암호화 시스템의 핵심 요소로 거리가 먼 것은?
 ① 키 ㉢ 횡수
 ③ 알고리즘 ④ 키의 길이
- HDLC(High-level Data Link Control)에 대한 설명으로 틀린 것은?
 ① 프레임의 플래그는 8비트이며, 동기화에 사용된다.
 ㉢ 정보프레임에는 I, S, N프레임의 3가지 종류가 있다.
 ③ 프레임 검사 순서(FCS)는 16비트 또는 32비트로 구성된다.
 ④ 동작절차는 초기화, 데이터 전달, 연결 해제로 이루어진다.
- 스캐너의 해상도 단위는?
 ㉣ dpi ② lpi
 ③ bps ④ bit
- 애플의 매킨토시에서 사용되는 사운드 포맷으로 사운드 데이터 자체와 데이터의 기록방식을 함께 포함하고 있어 일반적인 웨이브 파일의 기록에 사용되는 파일 포맷은?
 ① AU ② RIFF
 ㉢ AIFF ④ MOD
- 다음 중 RFID 관련 기술에 대한 설명으로 틀린 것은?
 ① 리더기는 태그의 정보를 읽거나 기록할 수 있다.
 ㉢ 동력에 따라 자동형, 반자동형 RFID로 구분할 수 있다.
 ③ 주파수에 따라 L량, HFID, UHFID로 구분할 수 있다.
 ④ 미들웨어의 종류로 센서를 통해 정보를 인식한다.
- SAN(Storage Area Network)의 설명으로 틀린 것은?
 ① TCP/IP로 접속하여 사용한다.
 ② LAN을 이용한 네트워크 백업에 사용한다.
 ㉢ 접속 장치는 SCSI를 사용한다.
 ④ 파일 시스템 공유가 가능하다.
- 소리의 3요소가 아닌 것은?
 ① 소리의 높이 ㉢ 음향

- ③ 소리의 크기 ④ 음색

21. 멀티캐스팅 기능을 수행하는 프로토콜로 네트워크의 멀티캐스트 트래픽을 자동으로 조절하고 제한하며, 수신자 그룹에게 메시지를 동시에 전송하는 프로토콜은?

- ① IGMP(Internet group management protocol)
② UDP(User Datagram Protocol)
③ PDP(Policy Service Protocol)
④ SNMP(Simple Network Management Protocol)

22. 모니터의 색상을 출력물과 가깝게 조절하는 과정은?

- ① 세퍼레이션(Separation)
② 캘리브레이션(Calibration)
③ 캘큐레이션(Calculation)
④ 새추레이션(Saturation)

23. 통계적 부호화 방식의 일종으로 빈번히 발생하는 데이터의 코드는 적은 비트로 표현하고 빈번히 발생하지 않는 데이터는 많은 비트를 사용하여 부호화하는 압축기법은?

- ① 객체부호화 기법 ② 색참조 기법
③ 길이 압축 기법 ④ 허프만 코딩 기법

24. IPv6(Internet protocol version 6)에 대한 설명으로 틀린 것은?

- ① 새로운 기술이나 응용분야에 의해 요구되는 프로토콜의 확장을 허용하도록 설계되었다.
② IPv6는 3개의 주소 유형인 유니캐스트, 애니캐스트, 멀티캐스트로 구성되어 있다
③ IPv6는 헤더가 확장되었으며 데이터 무결성의 보장 및 비밀의 보장 등을 위한 메커니즘을 지칭할 수 있다.
④ IPv6에서는 64비트로 표현되어 2^{64} 개의 주소가 가능하다.

25. 4비트로 구성되는 데이터의 단위는?

- ① 바이트(byte) ② 워드(word)
③ 컬럼(column) ④ 니블(nibble)

2과목 : 멀티미디어기획및디자인

26. 색채조화의 기초적인 사항이 아닌 것은?

- ① 보색의 대립감이 조화의 원리가 되기도 한다.
② 색상, 명도, 채도의 차이가 조화의 기초가 된다.
③ 유사한 색의 배색은 조화를 잘 이룬다.
④ 명도 조화는 명도가 다른 인접색상을 동시에 배색한다.

27. 선에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ① 기하직선형 : 질서가 있는 간결함, 확실, 명료, 강함, 신뢰, 안정된 느낌
② 자유직선형 : 강력, 예민, 직접적, 남성적, 명쾌, 대담, 활발한 느낌
③ 수평선 : 상승의 순간성이 강한 운동력이 가해져 직접적이고 긴박한 느낌
④ 자유곡선형 : 기하학적 곡선이 아니므로 조화가 잘되어 아름답고 매력적인 느낌

28. 색의 3속성이 아닌 것은?

- ① 색상 ② 채도
③ 순도 ④ 명도

29. 색과 색이 접하는 경계부분에서 강한 색채 대비가 일어나는 현상을 말하며, 무채색을 명도 단계별로 배열하거나 유채색을 색상별로 배열할 때 나타나는 현상은?

- ① 한난대비 ② 보색대비
③ 연변대비 ④ 계시대비

30. 감법혼색에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 혼합색의 밝기는 사용색의 면적비에 의해 평균되어 나타난다.
② 감법혼색의 삼원색은 Red, Green, Blue이다.
③ 혼합 할수록 명도가 높아진다.
④ 색을 혼합 할수록 색은 점점 탁해진다.

31. 일러스트레이션에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?

- ① 넓은 의미로는 회화, 사진을 비롯하여 도표, 도형 등 문자 이외의 시각화된 것을 말한다.
② 처음 추상 분야에서 사용될 시기에는 삽화나 컷, 또는 단순한 이야기를 해설하는 종속적 기능을 가진 그림을 뜻 하였다.
③ 화면에 요철효과를 표현하는 것을 릴리프 일러스트레이션이라고 한다.
④ 표현이라는 뜻으로 마치 실물로 눈앞에 있는 것처럼 정확히 표현하는 것이다.

32. 다음 색 중 헤링의 4원색이 아닌 것은?

- ① Blue ② Yellow
③ Red ④ Purple

33. 색의 3속성 중 사람의 눈에 가장 민감하게 반응하는 요소는?

- ① 색상 ② 명도
③ 채도 ④ 순도

34. 시각요소 중 형태 요소가 아닌 것은? (문제 오류로 실제 시험에서는 모두 정답처리 되었습니다. 여기서는 1번을 누르면 정답 처리 됩니다.)

- ① 접근성 ② 연속성
③ 유사성 ④ 폐쇄성

35. 슈브윌의 색채조화 이론 중 활기찬 시각적 효과를 주고 유쾌한 감정을 유발하는 조화는?

- ① 반대색의 조화 ② 주조색의 조화
③ 근접보색의 조화 ④ 등간격 3색 조화

36. 점의 성격에 대한 설명 중 거리가 가장 먼 것은?

- ① 면의 한계나 교차에 의해 생긴다.
② 원형이나 다각형이 축소되면 점이 된다.
③ 한 개의 점은 공간에서 위치를 나타낸다.
④ 한 선의 양 끝, 2개 선이 만나는 곳에서 볼 수 있다.

37. 시각적인 착각을 일으키는 착시 현상에 대한 내용으로 틀린 것은?

- ① 분할된 선은 분할되지 않은 선보다 길게 느껴진다.
② 수직은 수평보다 길어 보인다.

- ㉢ 상하로 도형이 겹쳐있을 때 아래 도형이 더 크게 보인다.
- ㉣ 빠른 속도로 달리는 차안에서는 앞쪽의 글자가 줄어들어 보인다.
38. 캘리그래피(Calligraphy)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
- ① 글의 내용과 시각적 내용이 일치되게 하는 방법
- ② 글자와 글자 사이의 공간 비례
- ③ 활자체의 다양한 변화
- ㉣ 펜에 의해 미적으로 묘사된 글자
39. 공간감을 나타내는 방법이 아닌 것은?
- ① 투명에 의한 공간감 ② 크기에 의한 공간감
- ㉢ 색채에 의한 공간감 ④ 중첩에 의한 공간감
40. 바우하우스에 대한 설명이 아닌 것은?
- ① 예술과 디자인의 통합체인 건축을 목표로 설립되었다.
- ② 도제, 직인, 준 마이스터의 과정으로 예비과정부터 건축 전공까지 가르쳤다.
- ㉢ 가구가 경쾌해 보이도록 두꺼운 직물을 씌우는 것을 피하고 등받이는 투각하였다.
- ④ 건축디자인은 비대칭의 육면형태, 철골구조방식과 전면 유리를 사용하였다.
41. 황금분할에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
- ① 그리스 시대부터 미적인 비례의 전형으로 사용 되었다.
- ② 가장 안정감을 주는 비율이다.
- ㉢ 실용적 가치가 높다.
- ④ 가로, 세로의 비율이 1 : 1.618일 때를 말한다.
42. 디자인 원리 중 반복, 강조, 점이 등을 통해 얻어지는 것은?
- ① 조화 ② 균형
- ③ 대비 ㉣ 율동
43. 화면구성의 3요소로 거리가 먼 것은?
- ① 균형 ② 변화
- ③ 통일 ㉣ 색상
44. 먼셀 색체계의 색상환에서 서로 마주보고 있는 색으로 배색했을 때 어떤 효과를 볼 수 있는가?
- ① 명도대비 ② 채도대비
- ㉢ 보색대비 ④ 색상대비
45. 디지털 색채 시스템 중 HSB(Hue-Saturation-Brightness) 시스템에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
- ① 먼셀의 색채개념인 색상, 명도, 채도를 중심으로 선택하도록 되어 있다.
- ② 프로그램 상에서는 H모드, S모드, B모드를 볼 수 있다.
- ③ H모드는 색상을 선택하는 방법이다.
- ㉣ B모드는 채도 즉, 색채의 포화도를 선택하는 방법이다.
46. 이미 만들어진 활자를 이용하는 것이 아니라 직접 드로잉을 통해 글자를 만드는 것을 무엇이라고 하는가?
- ① 폰트 ② 로고 타입
- ㉢ 레터링 ④ 시그니처

47. 색의 3속성에 대한 설명 중 틀린 것은?
- ① 색상, 명도, 채도를 말한다.
- ② 색상을 둥글게 섞으면 채도가 높아진다.
- ㉢ 순색에 색상을 섞으면 채도가 높아진다.
- ④ 먼셀 표색계의 무채색 명도는 0~10까지 11단계이다.
48. 가법혼색의 3원색 RGB 색상을 각각 100% 혼합하여 나타나는 컬러를 웹 컬러 숫자(Web Color Number)로 바르게 표현한 것은?
- ① #FFFFFF ② #000000
- ③ #999999 ④ #333333
49. 색이 주는 감정효과에 대한 설명으로 틀린 것은?
- ① 경연감은 톤에 의해 영향을 많이 받는다.
- ㉢ 난색계의高明도 색은 딱딱한 느낌을 준다.
- ③ 무채색이 많이 섞인 색은 부드러운 느낌을 준다.
- ④ 명도에 의한 무게감과 채도에 의한 경연감이 복합적으로 작용한다.
50. 컴퓨터 그래픽의 표현방식 중 벡터 이미지에 대한 설명으로 옳은 것은?
- ① 기하학적인 객체들을 표현하는 그래픽 함수들로 이미지를 표현한다.
- ② 대표적인 벡터(vector) 기반 포맷으로 GIF와 JPEG가 있다.
- ③ 그림을 픽셀형태로 저장한다.
- ④ 래스터 이미지(Raster Image)라고도 불린다.

3과목 : 멀티미디어저작

51. 데이터베이스 릴레이션의 특성에 대한 설명으로 거리가 먼 것은?
- ① 한 릴레이션에 포함된 튜플들은 모두 상이하다.
- ② 한 릴레이션에 포함된 튜플 사이에는 순서가 없다.
- ㉢ 한 릴레이션을 구성하는 애트리뷰트 사이에는 일정한 순서가 있다.
- ④ 모든 애트리뷰트 값은 원자값이다.
52. HTML5의 CSS3에서 링크와 관련된 가상클래스 선택자가 아닌 것은?
- ① :link ② :meta
- ③ :visited ④ :active
53. 다음 중 컴포넌트 아키텍처에 해당하지 않는 것은?
- ① CORBA 3.0 ② .NET
- ③ JavaBean ㉣ UML 2
54. 입력받은 값을 바로 화면에 출력해 주거나, 비밀번호를 입력하여 간단한 확인절차를 가능하게 해주는 내장함수는?
- ① confirm() ② prompt()
- ③ alert() ④ eval()
55. 객체지향개념에서 메소드를 설명하는 내용이 아닌 것은?
- ① 메소드 블록내의 마지막 문장까지 수행했을 때 정상 종료 된다.

- ② 메소드 블록 내에 있는 문장을 수행 중 return문을 만났을 때 정상 종료된다.
- ③ 반환값이 없는 경우 return문을 써준다.
- ④ 메소드의 사용이 끝나도 사용 중인 메모리를 반환하지 않는다.

56. 다음 XML 문법에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① XML 선언은 <?XML" 문자로 시작하여 />로 끝나야 한다.
- ② XML 선언할 때 <? 와 XML"은 띄어 써야 한다.
- ③ 속성은 반드시 encoding, standalone, version 순으로 기술 되어야 한다.
- ④ 주석은 <!-- 로 시작해서 -->로 끝나야 한다.

57. 데이터베이스의 상태를 변환시키기 위하여 논리적 기능을 수행하는 하나의 작업 단위를 무엇이라 하는가?

- ① 프로시저 ② 모듈
- ③ 트랙잭션 ④ 도메인

58. 3단계 데이터베이스 구조에서 각 단계의 스키마에 해당하지 않는 것은?

- ① 내부 스키마 ② 외부 스키마
- ③ 물리 스키마 ④ 개념 스키마

59. 자바스크립트에 한 설명 중 바르게 기술된 것은?

- ① window.focus() : 창을 크게 함
- ② window.status : 브라우저 크기를 설정한 크기대로 유지
- ③ window.open() : 열려있는 창에 문자를 입력
- ④ location.reload() : 새로 고침

60. 클래스가 알려지지 않은 새로운 항목이 주어 졌을 때 그 항목이 어느 클래스에 속하는지를 예측하는 데이터마이닝 기법은?

- ① 연관 ② 특성화
- ③ 클러스터링 ④ 분류

61. 플래시(Flash) 액션스크립트 2.0에서 사용하는 연산자에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① a=b : a와 b가 같다.
- ② a%b : a와 b로 나눈 몫.
- ③ a!=b : a와 b가 같지 않다.
- ④ a>b || a<c : a가 b보다 크고, a가 c보다 작다.

62. UML(객체지향 분석설계 모델링 언어) 다이어그램으로 거리가 먼 것은?

- ① Class Diagram ② Sequence Diagram
- ③ State Diagram ④ Flow Diagram

63. 자바스크립트의 변수에 대한 설명으로 맞는 것은?

- ① 변수를 사용하기 위해서는 반드시 먼저 변수형을 선언하여야 한다.
- ② 문자열과 정수를 더하면 정수가 된다.
- ③ 숫자로 시작되는 변수명을 사용할 수 있다.
- ④ 밑줄(_)로 시작되는 변수명을 사용할 수 있다.

64. HTML 문서에서 태그(Tag)의 사용법으로 적합하지 않은 것

은?

- ① 텍스트
- ② <TABLE BORDER="CENTER" CELLPADDING="20" CELLSPACING="0"></TABLE>
- ③
- ④ <EMBED SRC="동영상 파일 경로" AUTOSTART="TRUE" WIDTH="250" HEIGHT="200">

65. 객체지향프로그램인 자바에서 아래 코드에 대한 결과 값은?

```

... 섹락
int x = 3;
int y= 5;
system.out.println(x&y);
... 섹락
    
```

- ① 0 ② 1
- ③ 6 ④ 7

66. 다음 자바스크립트 조건문에서 출력되는 값은?

```

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

- ① 32 ② 31
- ③ 30 ④ 60

67. HTML5 스타일시트에서 시작하는 첫 번째 글자를 대문자(영문)로 변환하는 표기법으로 맞는 것은?

- ① string-replacement:uppercase;
- ② text-trasform:capitalize;
- ③ text-transform:lowercase;
- ④ style-sheet:cap;

68. 자바스크립트의 Boolean 객체 메서드로 맞는 것은?

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

69. 자바스크립트에서 브라우저 내장 객체에 포함되지 않는 것은?

- ① Cookie ② Document
- ③ Location ④ History

70. 직원 테이블에서 급여가 2000이상인 직원에 대해 나이는 오름차순, 급여는 내림차순으로 직원의 성명을 검색하는 구문으로 맞는 것은?

- ① SELECT 나이 FROM 직원 WHERE 급여 >=200 ORDER BY 성명 ASC, 급여 DESC;
- ② SELECT 급여 FROM 직원 WHERE 급여 >=200 ORDER BY 나이, 성명;
- ③ SELECT 성명 FROM 사원 WHERE 급여 >=200 ORDER BY 나이 DESC, 급여 ASC;
- ④ SELECT 성명 FROM 직원 WHERE 급여 >=200 ORDER BY 나이 ASC, 급여 DESC;

71. type 속성이 apssword가 아닐 경우 백그라운드 속성에 red 값을 적용하기 위한 HTML5 코드로 ()에 맞는 것은?

```
... 섹락
input:(    )([type=password]) {
background: red;
... 섹락
```

- ① equal ② not
③ false ④ true

72. PHP에 대한 설명 중 가장 거리가 먼 것은?

- ① Professional Hypertext Preprocessor의 약자이다.
② 클라이언트에서 해석되는 스크립트언어이다.
③ 리눅스 환경의 아파치 서버에 우수한 성능을 보인다.
④ 데이터베이스와의 인터페이스가 용이하며, 다양한 운영 체제에서 동작한다.

73. 객체 지향 시스템에서 한 타입의 참조변수로 여러 타입의 객체를 참조할 수 있도록 하는 개념은?

- ① 정보은닉 ② 캡슐화
③ 다형성 ④ 상속성

74. DBMS 통해 사용할 수 있는 데이터 언어 중 불법적인 사용 자로부터 데이터를 보호하기 위한 데이터 보안, 시스템 장애에 대비한 회복을 제어하는 명령어는?

- ① 데이터 정의어(DDL) ② 데이터 제어어(DCL)
③ 데이터 조작어(DML) ④ 데이터 부속어(DSL)

75. 객체지향분석모델인 Rumbaugh의 OMT에 해당하지 않는 것은?

- ① Relational Modeling ② Object Modeling
③ Functional Modeling ④ Dynamic Modeling

4과목 : 멀티미디어제작기술

76. DVD의 오디오 압축방식으로 사용되며 미국식 디지털 TV 표준(ATSC-DTV)의 오디오 압축 방식(돌비 디지털 압축)은?

- ① AC-1 ② AC-2
③ AC-3 ④ AC-4

77. 빛의 간섭효과가 만드는 간섭무늬를 이용하여 3차원의 실물체 영상을 기록·재생하는 기술로 복제방지용 크레딧 카드, 소프트웨어 보호, 주류포장 등에 많이 사용되는 것은?

- ① 홀로그램(hologram)
② 슈퍼 그래픽(super graphic)
③ 컴퓨터그래픽(computer graphic)
④ 일러스트레이션(illustration)

78. 3D 애니메이션을 위한 모델링 기법으로 여러 개의 구(ball)를 융합하여 중량, 영향력, 거리를 지정하여 모델링 하는 기법은?

- ① 트랙볼 ② 키프레임
③ 메타볼 ④ 수평주사

79. TV화면을 2번에 나누어 주사하여 2개의 필드가 하나의 프

레이를 만들어 주는 주사방식은?

- ① 순차주사 ② 비월주사
③ 유효주사 ④ 수평주사

80. 영상미디어 압축 방식으로 거리가 먼 것은?

- ① 대역 중복성 압축 ② 공간적 중복성 압축
③ 시간적 중복성 압축 ④ 통계적 중복성 압축

81. 음향의 최대신호레벨과 그 음향기기가 가지고 있는 잡음 레벨과의 차를 무엇이라고 하는가?

- ① 신호대 잡음비 ② 최대 레벨
③ 클리핑 ④ 다이내믹 레인지

82. 분광반사율이 다른 2가지의 색이 어떤 광원 아래에서 동일 색상으로 느껴지게 하는 현상은?

- ① 간섭색 ② 조건등색
③ 광원색 ④ 조명색

83. 렌즈를 통해 들어온 강한 빛이 카메라 내부에서 난반사를 일으켜 화상에 연속적인 조리가 무늬나 광원 모양의 허상이 맺히는 현상은?

- ① 모아레(Moire) ② 디포메이션(Deformation)
③ 플레어(Flare) ④ 일루전(illusion)

84. 명암과 색조 등의 대비를 이용하여 의미를 강조하는 효과를 말하며 주로 중심 피사체를 가장 밝은 곳에 위치하게 하여 관심을 집중시키는 것은?

- ① 콘트라스트 ② 심도
③ 여백 ④ 방향

85. 음향 출력(W)이 2배 증가하면 음압레벨은 얼마 증가하는가?

- ① 2dB ② 3dB
③ 4dB ④ 5dB

86. 정지하고 있는 물체를 1프레임마다 조금씩 움직이면서 카메라로 촬영하여 물체가 계속 움직이는 것처럼 보여주는 애니메이션 기법은?

- ① 컷 아웃 애니메이션 ② 스톱모션 애니메이션
③ 셀 애니메이션 ④ 플립북

87. 육면체나 원기둥, 원뿔 등과 같은 기본 객체들에 집합연산을 적용시켜 만드는 3차원 모델링 방법은?

- ① 와이어프레임 모델링 ② B-스플라인 모델링
③ 솔리드 모델링 ④ 스캔라인

88. 카메라 앵글 중 피사체의 눈높이 보다 낮은 위치에서 촬영된 앵글은?

- ① Super High Angle ② High Angle
③ Eye Level ④ Low Angle

89. () 안에 들어갈 내용으로 맞는 것은?

음의 크기는 ()에 관계되고, 이 수치가 클수록
음의 크기가 ()

- ① 진폭 / 커진다. ② 주파수 / 작아진다.
③ 진폭 / 작아진다. ④ 주파수 / 높아진다.

90. 비디오 촬영을 위한 스튜디오 조명 설정에서 피사체의 뒤쪽 부분을 강조하여 피사체와 배경의 공간을 분리하고 화면의 입체감 및 생동감을 주는 역할을 하는 조명은?

- ① 주광(Key light)
② 보조광(Fill light)
③ 배경조명(Background light)
④ 역광(Back light)

91. 색의 3요소인 색이 갖고 있는 밝기를 나타내는 것은?

- ① Tone ② Hue
③ Luminance ④ Saturation

92. 카메라 렌즈를 통과하는 빛의 양을 조절하는 것은?

- ① 렌즈후드 ② 조리개
③ 해상력 ④ 컨버트

93. 많은 악기 연주음 중에서 특정한 악기에 관심을 가지면, 그 소리만 지각할 수 있는 효과는?

- ① 하스 효과 ② 바이노럴 효과
③ 콕테일파티 효과 ④ 마스킹 효과

94. 화면의 색 정보를 포함하는 신호는?

- ① 휘도 ② 콘트라스트
③ 크로마키 ④ 크로미넌스

95. 디지털 신호체계에서 원 신호와 샘플링 주파수와의 관계 표현이 옳은 것은? (단, fs: 샘플링주파수, fmax: 원신호의 최대주파수)

- ① $fs = fmax$ ② $fs \geq 2fmax$
③ $fs < 2fmax$ ④ $fs = 3fmax$

96. 잔향시간에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 음압레벨이 105dB 감쇠되는 시간이다.
② 실내에서 저역일수록 잔향시간이 길다.
③ 흡음력에 반비례 한다.
④ 주파수에 따라 잔향시간이 변한다.

97. 알파 채널에 대한 설명으로 적합한 것은?

- ① 크로마키 기법을 사용하기 위해 이미지를 두 개의 채널로 만든 것이다.
② 그래픽상의 한 픽셀의 색이 다른 픽셀의 색과 겹쳐서 나타날 때, 두 색을 효과적으로 융합하도록 해준다.
③ 4개의 채널을 이용하는 CMYK보다 색을 자유롭게 쓸 수 없지만 다양한 표현이 가능하다.
④ 흰색과 검정색의 2색만을 사용하여 신문에서 흑백사진을 처리하는 방법과 같다.

98. 다음 이미지 공간 렌더링 기법 중 각 면의 깊이 정보를 버퍼에 저장하고 이 값을 비교하여 불필요한 은선을 제거하는 것은?

- ① Z-버퍼 알고리즘 ② 레이트레이싱
③ 레디오시티 ④ 와이어프레임

99. 화면 프레임의 모든 정보를 기록하지 않고 앞 프레임과 다음 프레임이 큰 변화가 없는 점을 이용하여 동영상 압축하는 기법은?

- ① 서브샘플링 기법 ② 주파수 차원변환기법
③ 동작보상기법 ④ 델타프레임기법

100. 입체영화를 관람할 때 착용하는 특수 안경은 빛의 어떠한 현상을 이용한 것인가?

- ① 간섭 ② 회절
③ 굴절 ④ 편광

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