1과목 : 과목 구분 없음

1. 다음 중 RGB 4:4:4 신호에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 1차원적 컴포넌트 신호로 3원색인 RGB는 서로 완벽히 분리되어 있어 고화질 영상처리를 한다.

② RGB 세 개의 케이블은 75암페어의 동축 케이블로 반드시 동일한 길이여야 한다.

❸ YUV 신호에 비해 정보량이 크게 삼각되어 전송, 기록의 효율과 경제성이 높고 화질열화도 적다.

④ 주로 방송용 비디오 카메라의 조정, 크로마키 합성, 모니터링 등 일부 영역을 제외하면 실용성, 경제성이 떨어진다.

2. 다음 중 디지털 영상의 개념에 대한 설명 중 틀린 것은?

❶ 어떤 일을 전달하는 매체란 뜻을 내포하고 있지는 않다.

② 광선의 굴절이나 반사에 따라 비추어지는 물체의 모습을 일컫는다.

③ 영화나 텔레비전의 화상을 이야기하기도 한다.

④ 영상은 렌즈라고 하는 '물질의 문'을 이용하여 대상을 자동적으로 기록, 재생한다.

3. 다음 중 영상미학에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 영상미학은 단순히 아름다움이나 미학에 치중하기보다는 빛, 공간, 시간, 동작, 음향과 같은 여러 가지 미학적 요소들과 이에 대한 인간의 지각적 반응을 다루는 것이다.

❷ 영상 미학은 주로 순수 미술을 분석하여 그것이 예술인 이유를 찾아내어 이해시키는 분석을 목적으로 한다.

③ 영상미학을 다루는 미디어는 단순한 메시지를 전달하는 것만이 아니라 미학적 메시지를 전달하는데 없어서는 안될 중요한 매체가 되었다.

④ 영상미학의 기본 목적은 어떠한 상황이나 사건을 명료화시키고 강조하여 관객의 이해를 돕는 것이다.

4. 편집을 결정하는 기본 요소가 아닌 것은?

❶ 샷의 색감 ② 샷의 내용

③ 샷의 길이 ④ 샷의 배열

5. 영상을 구성하는 단위 중 작은 단위부터 순서대로 연결한 것은 다음 중 어느 것인가?

① shot → sequence → scene → movie

❷ shot → scene → sequence → movie

③ scene → shot → movie → sequence

④ scene → shot → sequence → movie

6. 다음 중 설명이 옳지 않은 것은?

❶ DV코덱 : DV카메라에서 사용하는 압축방식으로, 촬영 시 테잎에 기록될 때 2:1로 압축되어 기록하기 때문에 저화질 기록에 유리하다.

② 모션 제이펙 : 영상 편집용으로 사용하는 코덱으로 Jpeg 포맷은 사진 이미지 포맷에서 가장 높은 압축률을 자랑하고 있다.

③ H.263코덱 : 퀵타임 코덱 중 가장 보편적인 비디오 코덱으로 인코딩이 쉽고 소렌슨비디오에 비해서 다소 저사양의 CPU를 필요로 한다.

④ AC3 코덱 : 5.1채널을 기반으로 한 입체음향 포맷으로 기존의 사운드 포맷과는 달리 현실에서 들을 수 있는 가장 사실적인 사운드를 들려준다.

7. MPEG-2 에 대한 설명으로 옳은 것은?

① MPEG-1에 비해 낮은 데이터 전송 속도를 가지고 있다.

② MPEG-2의 규격은 TV방송에서 한 영상을 표현할 때 사용하는 필드라는 개념이 없기때문에 방송용 규격에 포함 되어 사용하기에는 부적합하다.

❸ MPEG-2의 최대 오디오 채널수는 8개이다.

④ MPEG-2의 표준화 년도는 1991년도이다.

8. 레디우스(Radius)사가 개발한 비디오 압축 코덱으로, 멀티미디어 CD-ROM 동영상에 주로 많이 사용되는 코덱은 어느 것인가?

① RLE ❷ Cinepak

③ Indio ④ MOV

9. 다음 중 나머지와 성격이 다른 파일포맷은 어느 것인가?

① MOV파일 ② AVI 파일

③ WMV코덱 ❹ MP3파일

10. VCD(Video CD)에 사용되는 표준 비디오 포맷을 말하는 파일은 어느 것인가?

① RM 파일 ❷ DAT 파일

③ VOB파일 ④ MOV 파일

11. 선형 편집에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 편집점에 대한 접근이 순차적으로 가능한 편집방법이다.

② 대부분의 아날로그 편집이 여기에 해당한다.

❸ 선형편집은 즉시성이 있어 편집점을 찾아가는데 효율적이다.

④ 화질이 일정 부분 손상되는 아날로그적인 특성과 단점을 가지고 있다.

12. 타임코드에 대한 설명으로 틀린 것은?

① 타임코드는 영상을 재생하거나 편집 할 때 프레임들이 어떻게 계산되는지를 지정하는 것을 말한다.

② 시간, 분, 초, 프레임의 형태로 클립의 시간을 24시제로 표시하며, 00:00:00:00부터 23:59:59:29까지 표기할 수 있다.

③ 국내 방송용 편집 시 드롭 프레임을 사용하지 않는 타임코드는 1초가 언제나 30프레임이다.

❹ 29.97FPS 드롭 프레임 옵션은 00:07:59:29 이후에는 00:08:00:01로 표기된다.

13. 다음 중 NTSC 방송신호에 대한 설명으로 올바르지 않은 것은?

① 초기 미국에서 발표되어 현재 우리나라에서 사용하고 있는 컬러 TV시스템이다.

② 주사선은 PAL, SECAM 보다 적은 525라인으로 구성되어 있다.

③ 초당 29.97프레임을 사용한다.

❹ 한 프레임 당 1개의 필드로 되어있어, 초당 30 필드로 이루어진다.

14. RGB 색 공간에 대한 설명으로 올바르지 않은 것은?

① 빛의 삼원색인 빨강, 초록, 파랑은 세 가지색의 축으로 3차원 공간 안에 색을 표현한다.

❷ 빨강, 파랑, 초록 세 가지의 색을 100%로 섞으면 검정색이 된다.

③ 빨강, 파랑, 초록 세 가지 색의 밝기를 기준으로 16만 가지 이상의 색을 지정한다.

④ 색을 혼합하면 명도가 높아지는 가산 혼합방식으로 색을 표현한다.

15. 다음 줄 카메라가 피사체로 다가가거나, 후퇴하며 촬영하는 방식을 표현한 단어는?

① 벡터(vector) ② 아크(arc)

❸ 달리(Dolly) ④ 큐(Cue)

16. 연결 단자의 종류에 대한 설명과 명칭이 바르게 연결되지 않은 것은?

① BNC -아날로그 컴포지트, 아날로그 컴포넌트, SDI, SDTI 등 다양한 비디오 소스를 연결하는데 사용한다.

② XLR -마이크 혹은 다른 밸런스 오디오 장치를 연결하거나 AES/EBU 디지털 오디오연결을 위해 사용한다.

❸ RCA -DV캠코더나 VCR, 1394 포트를 장착한 컴퓨터 등의 연결에 사용하는 단자로 양방향 전송이 가능하다

④ S-Video -S-VHS 캠코더나 VCR 같은 S-Video 장치를 연결하는데 사용한다.

17. 다음 중 2D 효과에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① Matte Key(매트키) -키홀만을 만든 화면을 배경화면 위에 얹고 홀 안에 다른 비디오화면을 채워 넣는 것

❷ Freeze(프리즈) -1에서 30프레임까지 연속적으로 재생되지 않고 5프레임, 10프레임등 임의의 프레임 단위로 정지됐다가 재생되는 효과

③ Rolling(롤링) -상하 방향으로 자막이 진행되게 하는 효과.

④ Flip(플립) -화면의 상하가 바뀌어 보이는 효과.

18. 디지털 영상 편집 시스템에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

❶ 촬영할 때 계획만 제대로 하면 편집은 필요없다.

② 편집의 가장 큰 목적은 잘못 촬영 된 부분을 제거하는 것이다.

③ 불필요하거나 의미전달에 필요 없는 부분을 제거하여 정보를 압축하는 것이다.

④ 영상과 음성 소재를 적당하게 조합하여 적극적으로 표현하기 위한 작업이다.

19. ENG의 표준이 되었던 유매틱의 뒤를 이어서 1981년 화질과 기능을 더욱 개선한 방식이 소니사에 의해 개발되었다. 다음 설명으로 올바른 것은?

① DVI ❷ Betacam

③ VTR ④ DVC

20. NTSC 방식에 대한 설명으로 틀린 것은?

❶ 한 프레임은 625개의 주사선으로 되어있다.

② 우리나라를 비롯하여 미국, 일본 등의 표준방식으로 채택하였다.

③ 필드 주파수가 60 Hz 이다.

④ 1초에 29.97프레임으로 되어 있다.

21. 프리미어 CS3 설치환경에 관한 설명 틀린 것은?

❶ Windows 98에서도 설치가 가능하다.

② Windows XP에서도 설치가 가능하다.

③ MAC OS에서도 설치 가능하다.

④ 2GB 이상의 RAM을 권장한다.

22. 다음 중 연결이 바르지 않는 것은?

① Preroll - 지정한 시간만큼 여유를 두고 비디오의 프레임을 재생하는 시간을 설정하는 기능

② Postroll - 끝나는 프레임 이후 지정한 시간만큼 여유 시간을 설정하는 기능

③ Bins -i동작되는 방법을 설정하는 기능

❹ Optimize rendering for -체크 표시를 할 경우 Enter 키를 이용한 렌더링 프리뷰 보기 기능이다.

23. 다음 설명 중 올바르지 않은 것은?

① Undo : 바로 이전에 실행한 명령이나 작업을 취소한다.

② Ripple Delete : 편집할 때 발생하는 클립간의 빈 공간을 제거한다.

③ Label : 소스 클립 간의 구분을 위해 레이블 색상을 부여한다.

❹ Paste Attributes : 잘라 내거나 복사한 클립을 현재 위치에 삽입한다.

24. 프리미어 CS3에서 프로젝트를 시작할 때 설정해 놓은 환경을 수정하는 기능은 어느 것인가?

① Link Media ❷ Project Settings

③ Automate to Sequence ④ Removed Unused

25. 다음 중 시퀀스 메뉴 옵션들의 설명으로 올바르지 않은 것은?

① Delete Tracks - 타임라인 패널 내 기존 트랙을 삭제한다.

② Apply Video Transition - 2개의 비디오 클립 사이에 기본 비디오 전환을 적용한다.

③ Lift -Program Monitor 패널에서 클립의 불필요한 부분을 시작지점과 종료지점을 지정한 후 제거하고, 공백은 그대로 남겨둔다.

❹ Extract : 타임라인 패널에서 클립 간의 이동 시각각의 연결 부위에 스냅 기능을 부여하여 연결한다.

26. 작업 종류에 따라 최적화된 프리미어의 작업 공간 레이아웃을 선택하도록 하는 Window 메뉴는 어느 것인가?

① Events ❷ Workspace

③ Info ④ VST Editor

27. Project 패널에 대한 메뉴 설명 중 맞지 않는 것은?

① Frame : 각 클립을 대표하는 화면을 썸네일 보기에 출력하도록 설정한다.

② Find : 프로젝트 패널 내에 있는 클립을 검색한다.

❸ New Item : 새로운 저장소를 만든다.

④ Clip Info : 클립의 종류, 시작지점, 종료 지점, 지속시간, 비디오의 해상도 같은 정보를 표시한다.

28. Timeline 패널에서 할 수 없는 것은?

① 트랙별 비디오 출력 상태 끄고 켜기

② 트랙별 오디오 출력 상태 끄고 켜기

③ 두 클립의 경계에서 클립과 클립을 정확하게 맞물려 공백 없이 이어 붙여 주기

❹ 클립을 검색하고 불러들여 연결하기

29. 소스 모니터 패널의 옵션과 관계없는 것은?

① Undock Panel ② Trim Monitor
③ Vectorscope ❹ Gang to Reference Monitor

30. 프로그램 도구 창 내의 옵션 명과 설명이 틀리게 연결된 것은?

① Rolling Edit Tool : 타임라인의 두 클립간 편집 지점을 롤링하여 두 클립의 결합된 지속시간은 유지하면서 한 클립의 시작지점과 다른 클립의 종료지점을 동시에 트리밍 할 때 사용한다.

② Slip Tool : 시간 범위를 일정하게 유지하면서 타임라인에서 슬립의 시작지점 및 종료지점을 동시에 변경할 수 있다.

❸ Rate Stretch Tool: 타임라인에서 클립의 시작 또는 종료지점을 트리밍할 수 있다.

④ Razor Tool : 타임라인에서 클립을 한 번이상 자를 수 있다.

전자문제집 CBT PC 버전 : www.comcbt.com
전자문제집 CBT 모바일 버전 : m.comcbt.com
기출문제 및 해설집 다운로드 : www.comcbt.com/xe

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	①	②	①	③	②	④	②
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
③	④	④	②	③	③	②	①	②	①
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
①	④	④	②	④	②	③	④	④	③