2011년11월05일년 디지털영상편집 1급 필기시험 기출문제 답안

【1과목 : 30문제】 과목 구분 없음	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	④	①	①	③	③	②	④	③	①	②
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	④	②	②	③	①	④	③	①	③	②
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	④	②	①	④	③	①	④	②	④	③

전자문제집 CBT 홈페이지 : https://www.cbtestpro.kr

최신 수정 자료와 해설(오타・오답・규정변경)은 cbtestpro.kr 웹 및 앱에서 확인하세요.

기출문제의 저작권은 출제기관에 있습니다. cbtestpro.kr 및 관련 앱에서는 편집 및 재구성 작업만 하였음을 밝힙니다.

CBT 기출문제

전자문제집 CBT

빠르고 효과적으로 배워 시험 합격을 노려라!

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

【1과목】 과목 구분 없음 (30문제)

1. 아날로그 영상신호인 RGB 4:4:4의 설명중 틀린 것은?

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

② 주로 방송용 비디오카메라의 조정, 크로마키 합성, 모니터링 등 일부 영역을 제외하면 실용성, 경제성이 떨어진다.

③ RGB 세 개의 케이블은 75암페어의 동축 케이블로 반드시 동일한 길이여야 한다.

❹ TV 수상기의 튜너 구조가 매우 단순해져 컴포지트 영상 신호에 비해 현실적인 문제가 발생하지 않는다.

2. 디지털영상에 관한 설명중 틀린 것은?

❶ 특정 기술에 따라서 표출된 주관적인 대상이다.

② 영화나 텔레비전의 화상을 이야기 하는 것이다.

③ 머릿속에 떠오르는 사물의 모습이나 이미지를 말한다.

④ 광선의 굴절이나 반사에 따라 비추어지는 물체의 모습을 일컫는다.

3. 다음 중 MPEG-4의 특징이 아닌 것은?

❶ 부호화(coding)의 개념이 아닌 정보검색을 위한 내용 표현의 표준을 위해 만들어졌다.

② DVD와 방송용으로 사용하기 보다는 네트워크 기반에서 효율성이 높다.

③ MPEG-1, MPEG-2 보다 훨씬 높은 데이터 압축률을 보인다.

④ 실시간 영상 서비스가 필요한 인터넷 방송분야에서 가장 많이 사용되고 있다.

4. 다음 중 바르게 연결되지 않은 것은?

① 시선의 일치 : 영화 속의 등장인물이 어느 한 곳을 바라보고 있다면 이어지는 다음 샷은 그 인물이 바라보고 있는 대상을 보여준다.

② 샷 크기의 변화 : 등장인물의 움직임이 거의 없는 상태에서 샷 크기의 변화를 한 단계 이상 건너뛰어 연결하는 것이 일반적이다.

❸ 재설정 샷 : 새로운 장면이 시작되기 전에 그 이야기의 배경이 되는 장소의 전경을 보여줌으로써 영화의 사건이 발생하는 주된 공간과 기본적인 인물 배치를 관객에게 전달한다.

④ 행위의 일치 : 장인물이 행동하는 중간에 편집을 해서 관객의 시선을 인물의 행동으로 집중시켜 편집을 의식하지 못하게 한다.

5. 다음 중 파노라마 샷이라고도 불려지는 것은 어느 것인가?

① Medium Shot

② Long Shot

❸ Extreme Long Shot

④ Full Shot

6. 피사체를 올려다보는 앵글을 칭하는 명칭은 다음 중 어느 것인가?

① 하이 샷

❷ 양각 샷

③ 부감 샷

④ 수평 샷

7. ASF의 다음 버전으로 마이크로소프트사가 개발한 스트리밍 오디오/비디오 포맷 멀티미디어 압축방식이며 윈도우 미디어플레이어의 스트리밍 포맷은 어느 것인가?

① Xvid

② DAT

③ MOV

❹ WMV

8. 인텔사가 개발한 비디오 압축 코덱으로 멀티미디어 CD-ROM 동영상에 주로 많이 사용되는 코덱은 어느 것인가?

① FLV

② RM

❸ Indio

④ MOV

9. 다음 중 나머지와 성격이 다른 파일포맷은 어느 것인가?

❶ MOV파일

② WMA파일

③ AC3코덱

④ MP3파일

10. 다음 중 DV카메라에서 사용하는 압축방식은 어느 것인가?

① ASF파일

❷ DV코덱

③ VOB파일

④ RLE코덱

Download on the App Store 전자문제집 CBT(App Store) :[다운로드]

GET IT ON Google Play 전자문제집 CBT(Google Play) :[다운로드]

11. 드롭 프레임(Drop frame)에 관한 설명 중 틀린 것은?

① NTSC의 표준 타임베이스인 29.97FPS와 일반적인 영상 규격인 30FPS 사이의 프레임번호체계와의 오차 때문에 만들어 졌다.

② PAL시스템에서는 필요 없다.

③ 초당 30프레임과 29.97프레임의 차이인 초당0.03프레임의 차이는 작지만 장시간의 영상을 만들 경우에는 상당한 차이가 생긴다.

❹ 10의 배수가 되는 분을 제외한 매분마다 3프레임씩 누락시키기 때문에 '00:07:59:29'이후에는 '00:08:00:03'로 표기하여 오차를 없앤다.

12. 다음 영상편집기술 용어에 대한 설명이 바르게 연결되지 않은 것은?

① 교차편집 : 두 가지 이상의 사건을 서로 엇갈리게 하는 편집방법을 말한다.

❷ 리버스 샷(Reverse Angle shot) : 어떤 사람의 대사나 액션에서 이를 듣거나 보는 사람의 표정을 잡아 어떤 반응을 나타내는가를 설명하는 화면

③ 벡터(Vector) : 일정한 크기와 방향을 가지고 있는 힘으로써 방향성의 힘을 말한다.

④ 틸트(Tilt) : 카메라 위치를 고정한 상태에서 카메라 헤드를 위, 아래로 움직이는 것을 말한다.

13. 다음 보기는 무엇에 대한 설명인가?

화면에서 인물이 움직이는 방향의 빈공간을 말한다. 이것이 충분하지 못하면 측면으로 움직이고 있는 물체나 사람이 화면의 가장자리에 의해서 제지받는 듯한 느낌이 들게 된다.

① Head Room

❷ Lead Room

③ Looking Room

④ Fix Shot

14. 컴포넌트 비디오에 관한 설명으로 틀린 것은?

① 휘도와 색도를 별개의 성분으로 남겨두어 두 개 이상의 컴포넌트로 나뉘는 영상 신호를 말한다.

② 일반적으로는 세 개의 구분된 신호로 전달하거나 저장되는 아날로그 영상 정보의 일종을 가리킨다.

❸ 프로그램을 전송·기록하는데 있어서는 매우 효과적이고 경제적인 방법이다.

④ 채널 조합/분리 과정이 필요없어 선명한 영상이미지를 제공한다.

15. 다음 중 웹 색상 표현의 기본 원리로 CRT모니터와 컴퓨터 그래픽스 시스템에서 사용하는 색 형식은?

❶ RGB 색 공간

② HSL 색 공간

③ CMYK 색 공간

④ YUV 색 공간

16. 주요 편집기기 중 여러 가지 영상 소스들을 입력하고 선택 및 합성한 뒤 출력해내고 디졸브, 와이프, 페이드, 컷, 키(KEY)등 다양한 장면전환 기법을 사용할 수 있는 편집기기는?

① AMU

② DAE

③ 문자발생기

❹ SWITCHER

17. 디지털영상 편집시스템을 연결하는 연결단자에 관한 설명으로 틀린 것은?

① IEEE1394는 DV캠코더나 VCR을 1394포트를 장착한 컴퓨터에 연결할 때 사용할 수 있다.

② RCA는 VCR, CD플레이어, 튜너 같은 일반 소비자용의 오디오나 비디오 연결을 위해 사용한다.

❸ XLR은 S-VHS캠코더나 VCR같은 S-VIDEO장치를 연결하는데 사용한다.

④ 작업하려는 비디오의 포맷과 캠코더와 VCR, 그리고 컴퓨터 간의 연결방식을 미리 고려해야 각 단계에서 발생할 수 있는 화질 저하를 막을 수 있다.

18. 다음 2D효과 중 화면의 상하가 바뀌어 보이는 효과는 어느 것인가?

❶ Flip

② Flop

③ Rolling

④ Fast

19. 컬러 비디오 시스템을 설명한 것으로 틀린 것은?

① 50Hz의 전기를 사용하는 국가들의 텔레비 전에서 사용되는 한 프레임은 625개의 주사선으로 되어 있다.

② 일반적으로 특정 국가의 전기 시스템이 텔레비전에 사용되는 주사방식을 결정한다.

❸ 60Hz의 전기를 사용하는 국가들은 완전한 텔레비전 프레임의 기록을 위해 725개의 수평주사선을 표준방식으로 채택하고 있다.

④ 컬러비디오 시스템은 크게 NTSC, PAL, SECAM 방식으로 나뉘어져 있다.

20. 컬러비디오 시스템 방식중 필드 주파수가 60Hz이며, 텔레비전의 한 프레임은 525개의 주사선으로 되어있으며 1초에 30프레임으로 되어 있는 방식은?

① HDV

❷ NTSC

③ PAL

④ SECAM

21. 프리미어 CS3 설치환경에 관한 설명중 틀린 것은?

① 2GB 이상의 RAM을 권장한다.

② Windows Vista에서도 설치가 가능하다.

③ MAC OS에서도 가능하다.

❹ Windows 98에서도 설치가 가능하다.

22. Auto Save 옵션의 기능이 아닌 것은?

① Automatically Save Projects 기능

❷ Automatch Time 기능

③ Maximum Project Versions 기능

④ Automatically Save Every 기능

23. Import Recent File 메뉴는 최근에 불러온 파일을 최대 몇 개까지 보여주는가?

❶ 10개

② 5개

③ 15개

④ 7개

24. Project 메뉴에서 프로젝트를 시작할 때 설정해 놓은 환경을 수정하는 옵션은?

① Project Manager

② Export Prooject as AFF

③ Link Media

❹ Project Settings

25. 시퀀스 메뉴옵션 설명으로 틀린 것은?

① Delete Tracks : 타임라인 패널 내 기존 트랙을 삭제한다.

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

❸ Render Work Area : 선택해 놓은 작업 영역만을 렌더링하는 기능이다.

④ Extract : Program Monitor 패널에서 클립의 불필요한 부분을 시작지점과 종료지점을 지정한 후 제거하고, 공백은 뒤의 클립을 당겨 채우는 기능이다.

26. 타이틀 메뉴옵션 중 세로로 글씨를 입력할 때 사용하는 도구는?

❶ Vertical Type Tool

② Area Type Tool

③ Type Tool

④ Path Type Tool

27. Project 패널의 설명으로 맞는 것은?

① 프로젝트 패널 안에서 새로운 저장소를 만들 수 없다.

② 프로젝트 패널 안에서 클립들의 추가나 삭제는 가능하지만 정리는 불가능하다.

③ 클립이 임포트되어 있을 때 목록형식으로 밖에 볼 수 없다.

❹ 프로젝트 패널 내에 있는 클립을 검색할 수 있다.

28. Timeline 패널의 설명으로 틀린 것은?

① 트랙별 비디오 출력 상태를 끄고 켤 수 있다.

❷ 두 클립의 경계에서 클립과 클립을 정확하게 맞물려 공백 없이 이어붙일 수 있게 해주는 기능은 Close Frame이다.

③ 필요한 곳에 번호 없는 마커를 설정할 수 있다.

④ 타임라인의 수치를 오디오 시간 단위로 변경할 수 있다.

29. 프로그램 모니터 패널 메뉴의 옵션과 관계 없는 것은?

① Gang Source and Program

② Playback Setting

③ Composite Video

❹ Audio Waveform

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

① Razor Tool : 타임라인에서 클립을 한 번이상 자를 수 있다.

② Rolling Edit Tool : 타임라인의 두 클립 간 편집 지점을 롤링하여 두 클립의 결합된 지속시간은 유지하면서 한 클립의 시작지점과 다른 클립의 종료지점을 동시에 트리밍할 때 사용한다.

❸ Slide Tool : 시간범위를 일정하게 유지하면서 타임라인에서 클립의 시작지점 및 종료지점을 동시에 변경할 수 있다.

④ Ripple Edit Tool : 타임라인에서 클립의 재생속력을 높여 길이를 줄이거나 재생속력을 낮춰 길이를 늘일 때 사용한다.