2과목 그래픽커뮤니케이션 (36~70)

출제위원: 방송대 이영음

출제범위: 멀티미디어강의 1~15강, 인터넷보충학습자료

- 36. 신형 모델을 설계하고 개발할 때 컴퓨터그래픽을 이용하여 3 차원으로 모형을 디자인하는 것을 무엇이라 하는가?
 - ① DTP

② CAD

3 Morphing

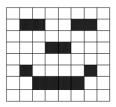
4 CAM

- 37. 다음 중 1970년대의 컴퓨터그래픽 역사와 관련이 있는 것은?
 - ① 스케치패드 개발
 - ② 레이트레이싱 기법 개발
 - ③ 컴퓨터 그래픽을 최초로 상업 영화에 이용
 - ④ CAD/CAM 시스템의 개발
- 38. 1999년 매트릭스 (matrix)에서 사용하여 특정 장면을 슬로우 모션으로 재생하여 극적인 효과를 내는데 이용했던 기술을 무엇 이라 하는가?
 - ① 매치 무빙 (match moving)
 - ② 불릿 타임 (bullet time)
 - ③ 모핑 (morphing)
 - ④ 키프레임 애니메이션 (keyframe animation)
- 39. 다음 중 가장 고성능의 컴퓨터를 필요로 하는 작업은?
 - ① 2D 벡터 프로그램으로 그래픽 제작
 - ② 고해상도 3D 영화 시청
 - ③ 3D 프로그램을 이용하여 모델링
 - ④ 3D 가상현실 체험
- **40.** 다음의 이미지에 적용된 렌더링 기법들이 순서대로 올바르게 나열된 것은?



- ① 플랫 셰이딩 퐁 셰이딩 고로드 셰이딩
- ② 플랫 셰이딩 고로드 셰이딩 퐁 셰이딩
- ③ 퐁 셰이딩 고로드 셰이딩 레이 트레이싱
- ④ 고로드 셰이딩 퐁 셰이딩 레이 트레이싱
- 41. 다음 중 디지털 액터의 사례로 볼 수 없는 것은?
 - ① 주라기 공원에서 기계로 움직이는 티라노사우르스 모형
 - ② 반지의 제왕의 골룸
 - ③ 스타워즈 Ⅲ에서의 검투신을 하는 요다
 - ④ 패터 잭슨 감독의 킹콩
- 42. 다음 중 컴퓨터에 저장된 디지털 파일 정보를 아날로그 신호로 바꾸어 모니터로 내보내주는 기능을 하는 기기는?
 - ① 그래픽 카드 (graphic card)
 - ② 중앙처리장치 (CPU)
 - ③ USB 메모리
 - ④ 스캐너 (scanner)

- 43. 다음 중 인터폴레이션과 관련이 없는 것은?
 - ① 이미지를 업샘플링한다.
 - ② 이미지를 해상도를 낮춘다.
 - ③ 카메라의 디지털 줌
 - ④ 스캐너의 최대 해상도
- 44. 다음 중 폰트에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?
 - ① 컴퓨터에 설치되어 있는 다양한 폰트는 각각 다른 파일로 저장되어 있다.
 - ② 특정한 형태로 글자의 모양을 지정해 놓은 이미지 파일이다.
 - ③ 컴퓨터에 설치된 글꼴 이외에 추가 폰트를 설치할 수 있다.
 - ④ 키보드 자판을 누를 때 글자 모양이 달라진다.
- 45. 다음 중 컴퓨터의 입력장치에 해당되지 않는 것은?
 - ① 키보드
- ② 마우스
- ③ 스캐너
- ④ 모니터
- 46. 아래 흑백 이미지에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?



- ① 벡터 이미지이다.
- ② 픽셀의 수가 8개이다.
- ③ 샘플 데이터의 크기는 1비트 이다.
- ④ 한 가지 색상으로 이루어져 있다.
- 47. 다음의 개념들 중에 다른 의미를 지닌 것은?
 - ① 이미지의 선명도
- ② 이미지의 픽셀의 수
- ③ 샘플링 비율
- ④ 샘플 데이터의 크기
- 48. 벡터 형식의 그래픽에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
 - ① 이미지를 확대하면 화질이 저하된다.
 - ② 픽셀이라는 점의 집합으로 이루어져 있다.
 - ③ 벡터 그래픽을 인터넷에서 이용하려면 비트맵 형식으로 변환해야 한다.
 - ④ 파워포인트에서는 벡터 그래픽을 자유자재로 이용할 수 있다.
- 49. 그래픽 작업을 하는 도중 모니터의 해상도를 높이면 나타나는 결과가 <u>아닌</u> 것은?
 - ① 이미지를 표현하는 픽셀이 더 작게 보인다.
 - ② 작업하는 이미지의 픽셀 해상도에는 변함이 없다.
 - ③ 화면이 더 선명해진다.
 - ④ 작업하는 이미지가 더 크게 보인다.
- 50. 아래 이미지에서 포토샵을 이용하여 시계바늘이 보이게 하는 방법에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?



- ① 해상도를 높이면 시계바늘이 보인다.
- ② 인터폴레이션을 적용해서 픽셀 수를 늘리면 시계바늘이 나타 날 수 있다.
- ③ 픽셀의 수를 늘리고 샘플 데이터의 크기를 늘리면 시계바늘 이 보일 수 있다.
- ④ 현재 상태로는 소프트웨어적으로 시계바늘이 나타나게 할 수 있는 방법은 없다.

- 51. 포토샵 작업을 한 후 인쇄를 하고자 한다면 어떤 색상 모드로 확인을 하는 게 바람직한가?
 - ① RGB
- ② CMYK
- 3 LAB
- 4 HSV
- 52. 다음 중 gif 형식의 파일에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?
 - ① 배경을 투명하게 설정할 수 있다.
 - ② gif 파일은 16비트 컬러로 한정되어 있다.
 - ③ 몇 개의 이미지를 연속적으로 보여주는 애니메이션이 가능한 파일이다.
 - ④ 이미지에 맞는 색상 팔레트를 포함하고 있다.
- 53. 아래 이미지에서 (B) 부분을 선택할 때에는 어떤 효과를 추가한 것인가?



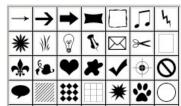


- ① 페더 (feather)
- ② 안티에일리어싱 (anti-aliasing)
- ③ 레이어 스타일 (layer style)
- ④ 허용치 (tolerance)
- 54. 아래 두 이미지의 선택 영역의 차이는 자동선택도구(일명 마술봉) 의 어떤 속성에 차이를 두면 나타나는가?





- ① 페더 (feather)
- ② 허용치 (tolerance)
- ③ 레이어 스타일 (layer style)
- ④ 안티에일리어싱 (anti-aliasing)
- 55. 포토샵에서 다음과 같은 모양들을 선택하여 이용하기 위해서 어떤 툴을 활성화 시켜야 하는가?









56. 포토샵에서 아래와 같이 장미꽃의 외곽선을 따라 선택이 된 경 우 어떤 기능을 이용한 것인가?



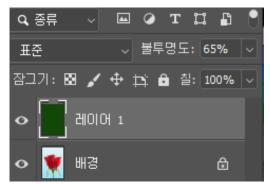








57. 붉은색 꽃과 녹색 바탕의 두 레이어가 아래와 같은 상태일 때 최종적으로 나타나는 이미지를 가장 적절하게 표현한 것은?



2

1



(흐린 녹색 바탕, 흐린 붉

(하늘 바탕, 붉은색 꽃)

은색 꽃)

3





(녹색 바탕)

(하늘 바탕, 녹색 꽃)

58. 포토샵의 '선택'관련 툴에서 다음과 같은 선택이 되어 있는 상 황에서 어떤 영역을 선택하면 나타나는 현상은?



- ① 새롭게 선택된 영역만 선택된다.
- ② 기존에 선택되어 있는 영역에 새로운 선택 영역이 추가된다.
- ③ 기존에 선택되어 있는 영역과 새로운 영역의 공통 영역만 선택된다.
- ④ 기존에 선택되어 있는 영역 중 새로운 선택 영역이 제외된다.
- 59. 왼쪽의 원본 이미지가 오른쪽의 이미지처럼 변하게 하는 기능은?





- ① 보정
- ② 레이어스타일
- ③ 변형
- ④ 필터
- 60. 아래 이미지 (A)를 이미지 (B)로 변환시키기 위해 포토샵의 레 이어 스타일 중 어떤 옵션을 사용하는가?



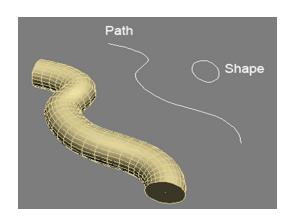


(A)

(B)

- ① 경사와 엠보스
- ② 내부 그림자
- ③ 획
- ④ 드롭 새도

61. 3D 작업에서 아래와 같이 기본 모형과 경로를 정해준 후 경로를 따라 모형대로 부피를 갖도록 하는 작업을 무엇이라 하는가?



- ① 회전법 (lathing)
- ② 로프팅 (lofting)
- ③ 사각법 (beveling)
- ④ 사출법 (extrusion)
- 62. 3D 그래픽 작업에서 애니메이션에 이용되는 주요 기법이 <u>아닌</u> 것은?
 - ① 와이어링 (wiring)
 - ② 계층구조 (hierarchy)
 - ③ 패스 (path)
 - ④ 키프레임 (keyframe)
- 63. 아래와 같이 3D로 제작된 거대한 원형 돌이 실제 촬영된 거리를 굴러내려오는 움직임을 자연스럽게 표현하기 위해 이용되는 기술은?



- ① 매치 무빙 (Match Moving)
- ② 모션 캡처 (Motion Capture)
- ③ 키네메이션 (Kinemation)
- ④ 렌더링 (Rendering)
- 64. 동영상 압축시 일정한 간격으로 이미지 파일을 저장하고 그 사
 - 이 프레임은 예측을 통해 프레임 정보를 재생산하는 기법은?
 - ① 키프레임 기법
 - ② 인트라프레임(intra-frame) 기법
 - ③ 인터프레임(inter-frame) 기법
 - ④ 델타프레임 기법
- 65. 특정 형식의 동영상 파일을 재생할 때 사용되는 코덱(codec)에 대한 가장 적절한 설명은?
 - ① 코덱을 이용하면 재생 시간이 줄어든다.
 - ② 코덱은 서로 호환성이 있다.
 - ③ 압축에 이용된 코덱을 이용해야 재생이 가능하다.
 - ④ 코덱은 압축 할 때 이용되는 것이 아니라 재생할 때 이용되는 것이다.

- 66. 출연자 자신의 얼굴 모습을 컨투어(contour)라는 3D기법으로 스 캔하여 출연자의 유년시절부터 노년까지의 모습을 재현해 냈던 2008년의 영화는?
 - ① 인셉션
 - ② 어비스
 - ③ 벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다
 - ④ 반지의 제왕
- 67. 자연스러운 3D 촬영기법을 이용하여 3D로 시청하는 영화의 장점을 널리 알린 제임스 카메룬 (James Cameron) 감독의 2009년 영화는?
 - ① 매트릭스 2 (Matrix 2)
 - ② 주라기 공원 (Jurassic Park)
 - ③ 어비스 (The Abyss)
 - ④ 아바타 (Avatar)
- 68. 다음 중 컴퓨터 그래픽을 이용한 특수 효과의 특성에 대한 설명 으로 적절하지 **않은** 것은?
 - ① 촬영이 곤란한 대상이나 배경을 대치할 수 있다.
 - ② 촬영용 카메라로는 촬영할 수 없는 장면을 표현할 수 있다.
 - ③ 섬세한 합성능력을 발휘할 수 있다.
 - ④ 컴퓨터그래픽은 비용이 별로 들지 않기 때문에 가능한 많이 사용한다.
- 69. 일반적으로 영화관에서 3D 영화를 관람할 때 이용되는 3D 영상 경험 방식은?
 - ① 렌티큘러(lenticular) 방식
 - ② 애널글리프(analglyph) 방식
 - ③ 액티브 셔터(active shutter) 방식
 - ④ 편광(polarized) 방식
- 70. 다음 중 멀티미디어 프리젠테이션인 파워포인트에서 직접 제작 하여 이용할 수 있는 내용은?
 - ① 동영상
 - ② jpg 이미지
 - ③ 사운드
 - ④ 그래프