

# 쿵!쿵! 찍어주는 예상문제



정답 p.29

## 01 다음 설명 중 옳지 않은 것은?

- ① 멀티미디어는 디지털 형식이다.
- ② 멀티미디어의 사용은 상호 대화식을 지향한다.
- ③ 멀티미디어는 미디어들 간에 동기화되어야 한다.
- ④ 멀티미디어는 정보 전달 효과가 떨어진다.

## 02 다음 중 멀티미디어 기술이 발전하게 된 배경과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 대용량 데이터를 저장하는 매체 기술의 발전
- ② 데이터 압축 기술의 발전
- ③ 아날로그(Analog) 기술의 발전
- ④ 데이터 통신 기술의 발전

## 03 다음 중 나머지 셋과 다른 종류의 멀티미디어 데이터를 나타내는 것은?

- ① BMP
- ② GIF
- ③ JPG
- ④ MP3

## 04 문자, 음성, 영상 등의 멀티미디어 콘텐츠를 통합·편집하여 새로운 멀티미디어 정보를 만들어 주는 프로그램을 멀티미디어 저작 도구라고 한다. 다음 중 멀티미디어 저작 도구로 적절하지 않은 것은?

- ① 툴북
- ② 오소웨어
- ③ 디렉터
- ④ 포토샵

## 05 다음 중 멀티미디어 데이터를 처리하기 위한 소프트웨어에 속하지 않는 것은?

- ① 이미지 편집 프로그램
- ② 음악 저작 프로그램
- ③ FTP 파일 전송 프로그램
- ④ 동영상 편집 프로그램

06 다음 중 멀티미디어 타이틀 제작 과정을 순서대로 올바르게 나열한 것은?

- ① 자료 수집 및 작성 → 계획 → 설계 → 저작 → 테스트 → 제품화
- ② 계획 → 설계 → 자료 수집 및 작성 → 저작 → 테스트 → 제품화
- ③ 설계 → 계획 → 저작 → 자료 수집 및 작성 → 테스트 → 제품화
- ④ 자료 수집 및 작성 → 설계 → 계획 → 저작 → 테스트 → 제품화

07 MPEG은 멀티미디어 기술 중 어디에 해당되는가?

- ① 압축 기술
- ② 전달 기술
- ③ 표현 기술
- ④ 반도체 기술

08 다음 중 멀티미디어 서비스를 활용하고 있다고 볼 수 없는 것은?

- ① VOD 서비스를 이용하여 영화를 본다.
- ② 통신망을 통해 원격 화상 회의를 한다.
- ③ 시스템 향상을 위해 디스크 조각 모음을 실시한다.
- ④ 시뮬레이션 기술을 이용한 3차원 게임을 한다.

09 다음 중 멀티미디어 저작 도구에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 사용자의 입력에 따라 요소들의 제어 흐름을 조정할 수 있는 기능이 있다.
- ② 미디어 파일들 간의 동기화 정보를 통하여 요소들을 결합하여 실행하는 기능이 있다.
- ③ 저작 도구 사용시 멀티미디어 요소를 결합하기 위해 대부분 C나 C++ 등의 프로그래밍 언어를 이용한다.
- ④ 다양한 미디어 파일이나 미디어 장치를 유연하게 연결할 수 있다.

10 멀티미디어 데이터의 저장, 랜덤(Random) 검색 및 재생하기 위한 매체로서 적당하지 않은 것은?

- ① CD-R
- ② DVD
- ③ 하드 디스크
- ④ 자기 테이프

11 다음 중 멀티미디어 시스템에 대한 설명으로 가장 관련이 적은 것은?

- ① 초고속 정보 통신망 구축에 따른 다양한 멀티미디어 정보 서비스 개발
- ② 개인 정보 보호를 위한 해킹 기술의 발전
- ③ 멀티미디어 PC의 보급으로 인한 멀티미디어의 일반화
- ④ 미래 소프트웨어의 기반

12 다음 중 멀티미디어의 응용 분야와 관련이 가장 적은 것은?

- ① 전자 신문
- ② 원격 의료
- ③ 폰 뱅킹
- ④ 홈 쇼핑

13 다음 중 멀티미디어 데이터 입력 장치로 옳지 않은 것은?

- ① 스캐너
- ② 디지털 카메라
- ③ 모니터
- ④ 캠코더

14 다음 중 멀티미디어 데이터를 처리하기 위해 PC가 가져야 할 기본적인 하드웨어와 가장 거리가 먼 것은?

- ① 그래픽 카드
- ② CD-ROM 드라이브
- ③ 태블릿
- ④ 사운드 카드

15 다음 중 멀티미디어 관련 기술에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 저장 기술 : CD-R, CD-RW
- ② 압축 기술 : HTML, SGML, XML
- ③ 검색 기술 : Hypertext, Hypermedia
- ④ 전송 기술 : ADSL, VDSL

16 다음 중 하이퍼미디어(Hypermedia)의 특성으로 옳지 않은 것은?

- ① 멀티미디어와 하이퍼텍스트를 합한 개념이다.
- ② 일반적으로 사용자는 밑줄 친 링크(Link)를 클릭함으로써 원하는 정보를 찾을 수 있다.
- ③ 이미지, 텍스트, 소리, 영상 문서들을 서로 연결해 놓은 것이다.
- ④ 검색된 이미지, 텍스트, 영상 정보들을 모두 한 화면에 통합해서 볼 수는 없다.

17 다음 보기의 내용은 무엇을 설명한 것인가?

웹 페이지 상에서 마치 살아있는 것처럼 움직이는 그래픽 이미지이다. 하나의 파일 내에 여러 개의 이미지들이 정해진 순서대로 들어가 있어 이들이 번갈아 가며 나타나는 식으로 끝없이 루프를 돌게 하거나, 또는 몇 개의 순서를 보여준 다음 애니메이션이 멈추도록 할 수도 있다.

자바나 Shockwave, 기타 다른 도구를 써서 만든 애플릿을 이용해도 같은 효과를 낼 수는 있지만, 이 경우에는 브라우저나 운영 체제가 애플릿을 지원할 수 있어야만 한다. 이에 반해 이 형식은 대부분의 브라우저에서 지원되며, 자바나 Shockwave 이미지와 비교하여 만들기 쉽다는 장점이 있다.

- ① Animated GIF
- ② Holography
- ③ TIFF
- ④ QuickTime

18 다음 중 비트맵 이미지에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 픽셀을 이용하여 이미지를 나타낸다.
- ② 이미지 크기를 확대해도 화질에 손상이 가지 않는다.
- ③ 부드러운 톤(Continuous Tone)의 이미지를 나타낼 때 많이 사용된다.
- ④ 이미지의 해상도는 이미지를 만들 때 정해진다.

19 다음 중 음성이나 비디오 등의 아날로그 데이터를 PCM 기술을 사용하여 전송에 적합한 디지털 형태로 변환시키고, 다시 이 디지털 형태를 아날로그 데이터로 복구시켜 주는 장치를 무엇이라고 하는가?

- ① 리피터(Repeater)
- ② 코덱(CODEC)
- ③ DSU
- ④ DTU

20 다음 중 3차원 애니메이션을 만드는 과정에서 이미지 모양을 서서히 변화시키는 기법은?

- ① 모핑(Morphing)
- ② 커닝(Kerning)
- ③ 리터칭(Retouching)
- ④ 하프톤(Halftone)

21 다음 중 아날로그 영상을 디지털 영상으로 전송하고, 수신 후 아날로그 영상으로 복원하는 과정을 올바르게 표시한 것은 무엇인가?

- ① 아날로그 영상 → 부호화 → 디지털 영상  
→ 부호화 → 아날로그 영상
- ② 아날로그 영상 → 부호화 → 디지털 영상  
→ 복호화 → 아날로그 영상
- ③ 아날로그 영상 → 복호화 → 디지털 영상  
→ 부호화 → 디지털 영상
- ④ 아날로그 영상 → 복호화 → 아날로그 영상  
→ 복호화 → 디지털 영상

22 뉴스, 드라마, 영화, 게임 등의 멀티미디어 데이터베이스를 구축하여 사용자가 요구하는 미디어를 선택적으로 전송하는 양방향 멀티미디어 서비스를 무엇이라 하는가?

- ① VDT
- ② VOD
- ③ VCS
- ④ PACS