영 상 제 작 론

1. 다음 중 인물의 표정 변화를 가장 섬세하게 보여주는 데 적합한 샷(Shot)은?
   ① 풀 샷(Full Shot)
   ② 니 샷(Knee Shot)
   ③ 롱 샷(Long Shot)
   ④ 웨이스트 샷(Waist Shot)
   ⑤ 클로즈업 샷(Close-up Shot)

2. 다음 중 피사체의 윤곽만 나타나도록 조명하는 방법은?
   ① 램브란트 조명
   ② 실루엣 조명
   ③ 카메오 조명
   ④ 플랫 키(Flat Key) 조명
   ⑤ 하이 키(High Key) 조명

3. 다음 중 영상 편집 시 사용하는 장면 전환 기법이 아닌 것은?
   ① 컷(Cut)
   ② 페이드(Fade)
   ③ 와이프(Wipe)
   ④ 렌더링(Rendering)
   ⑤ 디졸브(Dissolve)

4. 다음 중 인물이나 사물, 세트, 조명, 구도, 동선 등의 모든 시각적 요소들을 배열하는 작업을 의미하는 것은?
   ① 미장센(Mise-en-scène)
   ② 몽타주(Montage)
   ③ 프레임(Frame)
   ④ 샷(Shot)
   ⑤ 구도(Composition)

5. 다음 중 텔레비전 프로그램을 제작하는 스튜디오에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?
   ① 조명 기구를 설치하기 위하여 통상 천장을 높게 짓는다.
   ② 카메라에서 나오는 신호는 부조정실로 보내진다.
   ③ 영상의 조정과 합성은 주로 기술 감독이 운용한다.
   ④ 프로듀서와 카메라 감독은 주로 인터컴을 통해 서로 연락한다.
   ⑤ 부조정실의 모니터는 기술 감독과 프로듀서만 볼 수 있다.

6. 다음 중 180도 규칙에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?
   ① 두 사람의 시선 방향을 잇는 가상의 선이다.
   ② 액션라인(Action Line), 센터라인(Center Line) 혹은 회화축이라고도 한다.
   ③ 180도 규칙이 필요한 이유는 인물의 시선이나 움직이는 방향에 융통성이 있어야 하기 때문이다.
   ④ 180도 규칙을 지키지 않을 경우 인물의 위치가 바뀌는 혼란을 느끼게 된다.
   ⑤ 만일 카메라 한 대로 샷을 나누어 촬영할 경우 각각의 샷은 모두 그 라인을 넘지 않는 위치에서 앵글을 잡아야 한다.

7. 다음 중 용어 설명이 옳지 않은 것은?
   ① 주밍(Zooming)은 렌즈의 초점거리를 변화시켜 화면 내 피사체의 크기를 조절하는 촬영 기법이다.
   ② 트래킹(Tracking)은 카메라를 트랙(Track) 위에 올려놓고 움직이면서 피사체를 촬영하는 기법이다.
   ③ 패닝(Panning)은 카메라를 삼각대 위에 고정시키고 카메라 헤드만을 좌우로 움직이며 촬영하는 기법이다.
   ④ 달리(Dolly)는 카메라의 이동 없이 피사체를 더 크거나 작게 보이도록 촬영하는 기법이다.
   ⑤ 틸팅(Tilting)은 카메라를 삼각대에 고정시키고 카메라 헤드만을 상하로 움직이며 촬영하는 기법이다.

8. 촬영 시 프레임(Frame) 내에서 피사체의 위치에 따라 일정한 공간을 확보해야 한다. 각각의 공간 명칭에 대한 설명으로 옳은 것은?

ㄱ. 헤드룸(Head Room)	a. 인물이 바라보는 쪽의 공간
ㄴ. 룩킹룸(Looking Room)	b. 인물의 머리 위의 공간
ㄷ. 리드룸(Lead Room)	c. 인물이 움직이는 쪽의 공간

   ① ㄱ - a ㄴ - b ㄷ - c
   ② ㄱ - c ㄴ - a ㄷ - b
   ③ ㄱ - b ㄴ - c ㄷ - a
   ④ ㄱ - a ㄴ - c ㄷ - b
   ⑤ ㄱ - b ㄴ - a ㄷ - c

9. 다음은 렌즈의 심도 특성을 설명한 것이다. ㄱ, ㄴ, ㄷ에 해당되는 렌즈는?

> ㄱ. 이 렌즈는 물체의 상대적 크기를 과장시킨다. 카메라에 가까이 있는 물체는 더 크게 보이고 멀리 있는 물체는 더 작게 보인다.
>
> ㄴ. 이 렌즈는 화면 상에서 Z축을 따라 움직이는 물체의 속도를 실제보다 과장한다. 즉, 실제보다 더 빨리 다가오거나 멀어지는 것으로 보인다.
>
> ㄷ. 이 렌즈는 피사계 심도가 얕으며 공간감을 압축하는 효과로 원근감이 사라져 공간 지각에 왜곡이 생긴다.

① ㄱ - 광각 ㄴ - 광각 ㄷ - 광각
② ㄱ - 광각 ㄴ - 광각 ㄷ - 망원
③ ㄱ - 광각 ㄴ - 망원 ㄷ - 망원
④ ㄱ - 망원 ㄴ - 망원 ㄷ - 광각
⑤ ㄱ - 망원 ㄴ - 망원 ㄷ - 망원

10. 다음 중 피사계 심도를 얕게 촬영하고자 할 때 옳은 것은?

① 조리개 구경을 가급적 크게 한다.
② 망원렌즈보다는 광각렌즈를 사용한다.
③ 카메라와 피사체와의 거리를 더 멀리 한다.
④ 렌즈의 초점거리가 더 짧은 렌즈를 선택한다.
⑤ f/8보다는 f/16과 같이 조리개 수치를 더 크게 설정한다.

11. 다음 중 두 가지 사건을 서로 엇갈리게 편집하여 긴박감을 조성하고 시청자의 흥미를 유발하는 편집 기법으로 옳은 것은?

① 선형 편집
② 비선형 편집
③ 교차 편집
④ 연속 편집
⑤ 어셈블 편집

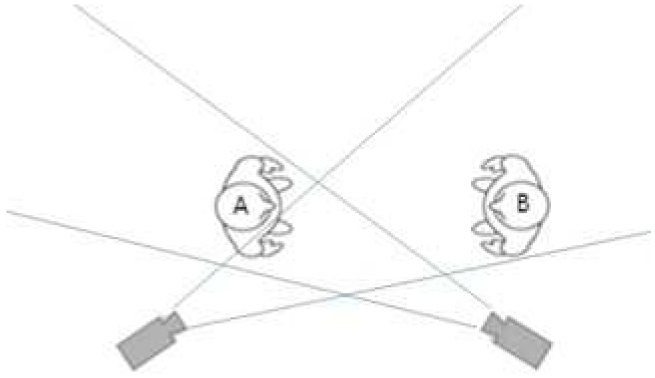
12. 수면이나 유리 등의 표면으로부터 반사된 광을 제어하는 필터로 옳은 것은?

① 편광(Polarized) 필터
② ND(Neutral Density) 필터
③ CTO(Color Temperature Orange) 필터
④ 확산(Diffusion) 필터
⑤ UV(Ultraviolet) 필터

13. 다음 중 카메라의 화이트 밸런스(White Balance)를 맞추는 이유로 옳은 것은?

① 빛의 변화에 따른 카메라의 조도 변화를 최소화하기 위함이다.
② 빛의 변화에 따른 피사체의 색감을 일관되게 재현하기 위함이다.
③ 빛의 변화에 따른 카메라의 노이즈(Noise)를 최소화하기 위함이다.
④ 빛의 변화에 따른 카메라의 흔들림을 최소화하기 위함이다.
⑤ 빛의 변화에 따른 카메라의 다이나믹레인지를 넓게 하기 위함이다.

14. 다음 중 ㄱ, ㄴ에 해당되는 것으로 옳은 것은?



> 위 그림과 같이 A와 B, 두 사람이 마주보고 있을 때 A를 전경에 위치시키고 A의 어깨 너머로 B를 촬영하는 샷을 (ㄱ)이라고 하고, 반대편에서 A 한 사람만 잡고 B는 화면에서 제외시키는 샷을 (ㄴ)이라고 한다.

	ㄱ	ㄴ
①	미디엄 샷 (Medium Shot)	크로스 샷 (Cross Shot)
②	미디엄 샷 (Medium Shot)	오버더숄더 샷 (Over the Shoulder Shot)
③	크로스 샷 (Cross Shot)	오버더숄더 샷 (Over the Shoulder Shot)
④	오버더숄더 샷 (Over the Shoulder Shot)	크로스 샷 (Cross Shot)
⑤	오버더숄더 샷 (Over the Shoulder Shot)	미디엄 샷 (Medium Shot)

15. 다음은 영화 이론가 레프 쿨레쇼프(Lev Kuleshov)의 쿨레쇼프 효과를 설명하기 위한 장면들이다. 세 장면들을 통합적으로 고려했을 때 찾을 수 있는 의미를 <보기>에서 모두 고르면?

장면 1 : 배우 얼굴 + 수프와 따뜻한 커피
장면 2 : 배우 얼굴 + 관에 누워 있는 여인
장면 3 : 배우 얼굴 + 곰 인형을 갖고 있는 아이
※ 위 세 장면의 배우 얼굴은 모두 같은 샷이다.

<보 기>

ㄱ. 하나의 샷이 다른 샷과 결합하여 새로운 의미를 만들어 낼 수 있음을 보여준다.

ㄴ. 샷들이 어떻게 찍혔는가가 아니고 샷들이 어떻게 결합하는가가 중요하다는 것을 보여준다.

ㄷ. 각 장면의 배우의 얼굴이 같으면 뒤에 어떤 샷이 오더라도 배우가 표현하는 감정은 같다는 것을 보여준다.

① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

16. 다음 중 마이크의 용도별 특징에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 라발리에 마이크(Lavaliere Microphone)는 몸에 착용하는 마이크로, 연기자의 행동 반경이 넓고 두 손이 자유롭다.

② 붐 마이크(Boom Microphone)는 일반적으로 고감도 마이크를 붐 스탠드에 장착한 형태로 사용되며, 화면 노출 없이 수음하는 데 용이하다.

③ 무선 마이크(Wireless Microphone)는 마이크와 수신기를 무선으로 연결하는 마이크로, 행동이 자유롭다.

④ 데스크 마이크(Desk Microphone)는 작은 스탠드에 부착된 핸드 마이크로, 움직이면서 사용하기에 편리하다.

⑤ 헤드셋 마이크(Headset Microphone)는 헤드셋에 마이크가 부착되어 있는 형태로, 주변 소음이 심할 때 사용하기 좋다.

17. 다음 중 시놉시스(Synopsis)를 쓸 때 주의할 점으로 옳지 않은 것은?

① 기승전결이 일목요연하게 드러나야 한다.

② 함축적이고 매력적으로 작성하여야 한다.

③ 재치있고 재미있는 표현을 사용하는 것이 유용하다.

④ 줄거리만으로도 무슨 내용인지 확연히 알 수 있게 작성한다.

⑤ 호기심 유도를 위해 사건의 특이한 점은 감춘다.

18. 다음 중 용어 설명이 옳지 않은 것은?

① 광각렌즈(Wide-Angle Lens)는 단초점 렌즈의 일반적 명칭으로 표준렌즈보다 초점거리가 짧고 화각이 넓으며 초점심도가 얕다.

② 리액션 샷(Reaction Shot)은 선행된 샷에 나타난 것에 대한 반응을 보여주는 샷이다.

③ 풀 샷(Full Shot)은 인물이나 사물의 전체 모습을 보여주는 샷이다.

④ 카메라 앵글(Camera Angle)은 카메라의 위치에 의해 결정되는 카메라와 피사체 간의 각도로, 화면 구도의 성격에 영향을 미친다.

⑤ 키 라이트(Key Light)는 피사체에 사용되는 주조명으로 보통 피사체의 정면에서 좌 혹은 우로 45도 각도에 설치한다.

19. 다음은 카메라 위치에 따른 효과를 설명한 것이다. ㄱ과 ㄴ에 알맞은 용어로 짝지어진 것은?

피사체가 상대적으로 작고 나약하거나 열등하게 표현되도록 하는 것을 (ㄱ)샷이라고 하고, 피사체가 상대적으로 크고 웅장하게 나타나 지배적으로 표현되도록 하는 것을 (ㄴ)샷이라고 한다.

	ㄱ	ㄴ
①	하이앵글(High Angle)	표준앵글(Eye-Level Angle)
②	하이앵글(High Angle)	로우앵글(Low Angle)
③	로우앵글(Low Angle)	표준앵글(Eye-Level Angle)
④	로우앵글(Low Angle)	하이앵글(High Angle)
⑤	표준앵글(Eye-Level Angle)	하이앵글(High Angle)

20. 다음 중 색온도에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 광원이 가지고 있는 고유한 색을 온도의 개념으로 표시한 것이다.

② 맑은 날 정오의 자연광 색온도는 약 5600°K가 된다.

③ 맑은 날 노을의 자연광 색온도는 맑은 날 정오의 자연광 색온도보다 낮다.

④ 카메라에서 3200°K에 색온도를 맞추고 촬영을 5600°K의 조명 하에서 촬영하면 화면(영상) 전체가 푸른색을 보인다.

⑤ 색온도를 조절하기 위해서 그레이(Gray) 카드를 사용한다.