영상제작론

1. 다음 영상 편집 용어 중에서 시간을 기준으로 측정하였을 때 가장 짧은 단위는?

① 프레임(frame)
② 시퀀스(sequence)
③ 샷(shot)
④ 씬(scene)
⑤ 스토리(story)

2. 카메라가 이동 중일 때 화면이 떨리는 것을 최소화하고 초점 유지를 용이하게 하는 데 가장 효과적인 렌즈는?

① 표준 렌즈(normal lens)
② 광각 렌즈(wide-angle lens)
③ 협각 렌즈(narrow-angle lens)
④ 망원 렌즈(telephoto lens)
⑤ 접사 렌즈(macro lens)

3. 색온도와 화이트 밸런스(white balance)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 색온도가 낮을수록 붉은 색조를 띤다.
② 색온도가 높을수록 푸른 색조를 띤다.
③ 정오 태양빛의 색온도는 2,000°K~3,000°K이다.
④ 태양빛의 색온도는 시간에 따라 변한다.
⑤ 카메라에 화이트 밸런스를 맞춘 기준 색온도보다 촬영 현장 빛의 색온도가 높을 경우 화면이 푸른색이 된다.

4. 카메라의 피사계 심도에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 조리개의 구경을 개방할수록 피사계 심도는 얕아진다.
② 렌즈의 초점길이가 짧을수록 피사계 심도는 깊어진다.
③ 카메라와 피사체 간의 거리가 가까울수록 심도는 얕아진다.
④ 피사계 심도란 피사체의 초점이 맞는 것으로 인식되는 범위의 한계를 말하며 망원렌즈의 심도는 깊다.
⑤ 피사계 심도를 조절하는 요소는 조리개 값, 렌즈의 초점길이, 카메라와 피사체 간의 거리이다.

5. 새로운 화면이 왼쪽이나 오른쪽 또는 위쪽이나 아래쪽에서 들어오면서 현재 화면을 프레임 밖으로 밀어내는 경우의 장면전환 방법은 다음 중 어떤 것인가?

① 컷(cut)
② 디졸브(dissolve)
③ 페이드(fade)
④ 와이프(wipe)
⑤ 블랙아웃(blackout)

6. 다음 <보기>는 세 가지의 영상 편집 기법과 그에 관련되는 설명들이다. 각 기법에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

<보 기>

ㄱ. 위치, 행동의 연결성을 가지고 있는 샷을 선택하고 결합해 물체나 인물이 적절한 공간에 위치하도록 해주는 편집방식이다.
ㄴ. 관객에게 컷이 드러나지 않게 하는 고전적인 할리우드의 편집과 달리, 툭툭 끊기는 샷의 연결로 관객의 눈에 컷이 드러나게 하면서 긴장과 불안감을 증대시킨다.
ㄷ. 두 개의 다른 지역에서 동시에 발생하는 두 개의 다른 장면들을 병치시켜 보여줌으로써 긴장감을 고조시킨다.

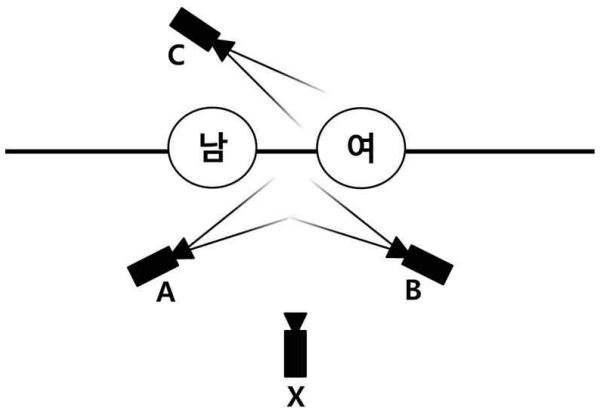
a. 연속편집(continuity editing)
b. 점프컷(jump cut)
c. 교차편집(cross editing)

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

7. 인물 같은 피사체의 후방에서 빛을 비추는 백라이트(back light)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 피사체의 윤곽을 잘 살리기 위해서는 전방의 조명들에 비하여 광량을 낮추어야 한다.
② 조명기가 화면에 보이지 않도록 피사체 후방 상단에 설치한다.
③ 피사체 주변으로 반짝이는 띠를 만들어 주는데 이러한 상황은 인물의 머리카락을 비출 때 잘 나타난다.
④ 백라이트의 사용은 기본적으로 배경과 피사체를 분리하기 위한 것이다.
⑤ 빛을 잘 반사하지 않는 피사체의 경우는 광량을 높이는 것이 적절하다.

8. 다음 그림은 촬영 중 시선 이미지를 일관되게 유지하는 방법에 관한 것이다. 카메라 X에서 투샷(two shot)을 촬영한 이후에 진행되는 원샷(one shot) 촬영을 설명한 <보기>의 내용 중 옳게 설명한 것만 고른 것은?



<보 기>

ㄱ. 마주 보고 있는 두 인물(남, 여)의 시선을 연결하는 가상의 선을 이미지너리 라인(imaginary line)이라고 한다.

ㄴ. 이 방법은 가상의 선을 기준으로 180°의 범위 안에서만 촬영하는 것을 강조한다.

ㄷ. 카메라 A에서 여자를 촬영하고 카메라 B에서 남자를 촬영하면 X에서 촬영한 투샷(two shot)에서 설정한 남녀 시선의 방향이 바뀐다.

ㄹ. 카메라 A에서 여자를 촬영한 후 카메라 C에서 여자를 촬영한 샷을 연속으로 편집하면 여자가 바라보는 시선 방향이 일정하게 유지된다.

① ㄱ, ㄴ
② ㄴ, ㄷ
③ ㄷ, ㄹ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ
⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

9. 특수촬영 기법에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 고속촬영은 극적인 효과를 얻기 위해 스포츠, 무협영화 등에서 자주 쓰인다.
② 타임랩스(time lapse) 촬영은 시간의 흐름에 따른 대상의 움직임을 압축해서 빠르게 보여주기 위해서 쓰인다.
③ 하이퍼랩스(hyper lapse) 촬영은 시각적으로 관찰하기 어려운 피사체의 순간 동작을 촬영할 때 쓰인다.
④ 드론 촬영은 인간의 눈으로 볼 수 없는 부감촬영을 위해 많이 쓰인다.
⑤ 저속촬영은 표준속도 이하로 촬영해 피사체의 운동감을 높이기 위해서 쓰인다.

10. 크로마키(chroma key)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 특정한 색을 배경으로 인물을 촬영한 후, 동일 인물을 다른 배경 화면에 나타나도록 만드는 효과이다.
② 크로마키를 위한 배경색은 RGB(적색, 녹색, 청색) 중 한 색을 주로 사용한다.
③ 크로마키 효과는 색상 차이를 이용해 특정한 색을 제거하는 기술이다.
④ 크로마키 촬영 시, 인물의 의상 색상은 청색이나 녹색이 좋다.
⑤ 기상예보 방송에서 많이 쓰이는데, 큰 지도를 배경으로 진행자가 서 있는 것처럼 보여준다.

11. 다음은 카메라의 주요 움직임에 대한 효과를 설명한 것이다. ㉠과 ㉡에 알맞은 용어로 짝지어진 것은?

(㉠)은 장면을 보는 사람이 피사체에 다가가거나 멀어지는 느낌을 주는 반면, (㉡)은 장면을 보는 사람에게 피사체가 다가오거나 멀어지는 느낌을 준다.

㉠	㉡
① 틸트샷(tilt shot)	팬샷(pan shot)
② 팬샷(pan shot)	틸트샷(tilt shot)
③ 줌샷(zoom shot)	달리샷(dolly shot)
④ 달리샷(dolly shot)	줌샷(zoom shot)
⑤ 팬샷(pan shot)	크레인샷(crane shot)

12. 카메라 앵글(angle)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 앵글은 촬영되는 피사체에 의해 결정되는 것이 아니라 카메라의 높이에 따라 결정된다.
② 사실주의적 감독들은 극단적인 앵글을 피하는 경향이 있다.
③ 형식주의적 감독들은 극단적인 앵글을 통해 대상의 사실성을 왜곡시킴으로써 더 큰 상징적인 진실을 얻을 수 있다고 여긴다.
④ 버즈아이뷰(bird's-eye view) 앵글은 관객에게 비행기나 산꼭대기에서 아래를 조망하는 것 같은 시점을 제공한다.
⑤ 사각 앵글(canted angle)은 피사체의 중요성을 강조한다. 이런 이유로 사각 앵글은 선전영화나 영웅주의를 묘사하는 장면에 자주 쓰인다.

13. 딥포커스(deep focus) 촬영의 미학적 특징에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 딥포커스 촬영은 망원렌즈를 사용할 때 가장 효과적으로 표현할 수 있다.
② 딥포커스 촬영은 깊은 심도의 영상 구성을 가능하게 한다.
③ 딥포커스 촬영은 스크린 위에서 모든 거리가 동일한 선명도로 나타난다.
④ 딥포커스 촬영은 실제의 시간과 공간의 연속성을 충실히 따를 때 가장 효과적이다.
⑤ 딥포커스 촬영은 하나의 샷을 길게 유지하는 롱테이크(long take) 촬영에 활용하기 용이하다.

14. 영상제작에서 자주 사용되는 용어에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 반응샷(reaction shot): 어떤 인물의 이전 샷의 내용에 대한 반응을 포착한 샷이다.
② 구축샷(establishing shot): 보통 한 장면이 시작될 때 제시되는 익스트림클로즈업(ECU)이나 클로즈샷(CS)이며, 관객에게 다음에 나올 롱 샷의 흐름을 알려준다.
③ 보이스오버(voice-over): 영상과 일치하지 않은 설명이나 해설로서, 등장인물의 생각이나 기억을 전달하기 위해 자주 쓰인다.
④ 블로킹(blocking): 일정한 연기 영역에서 이루어지는 연기자들의 움직임이다.
⑤ 스위시팬(swish pan): 카메라의 빠른 수평적 움직임으로 팬을 빠르게 하기 때문에 촬영된 피사체가 스크린에 희미하게 나타난다.

15. 수면의 반사광을 제거하여 물속의 피사체들을 좀 더 명료하게 보이게 하거나, 푸른 하늘색만을 더욱 짙게 강조하여 흰 구름과 푸른 하늘의 콘트라스트를 강조하고 싶을 때 사용하기에 적절한 필터는?

① 색온도 전환필터(color conversion filter)
② 색 보정용 필터(color compensating filter)
③ UV 필터(ultra-violet filter)
④ 디퓨전 필터(diffusion filter)
⑤ 편광필터(polarizing filter)

16. 헤드룸(head room)은 화면에 나타난 인물의 머리와 화면의 가장자리 사이에 생기는 약간의 공간을 의미한다. 헤드룸에 관한 설명 중 옳은 것은?

① 시선이 바라보는 방향을 나타내기 위한 공간이다.
② 피사체의 움직이는 방향을 표시하기 위한 것이다.
③ 가로로 그은 화면 중앙선 아래에 사람의 눈을 위치시킨다.
④ 화면의 가장자리에 머리가 붙어 보이지 않게 한다.
⑤ 헤드룸은 이미지너리 라인(imaginary line)과 밀접한 관계가 있다.

17. 영상을 촬영한 후에 실행하는 편집의 기능에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 영상을 촬영한 순서대로 이야기를 정리한다.
② 파편적으로 촬영된 영상을 조합하여 이야기를 만든다.
③ 사건이나 이야기의 본질이 무엇인지 드러낸다.
④ 색감의 차이 등 촬영 중 일어난 실수를 보정한다.
⑤ 사건의 복잡성을 강화하여 긴장감을 고조시킨다.

18. 다음의 조명 기법 중 보는 사람으로 하여금 심리적으로 혼란스러워져 놀라움이나 두려움, 공포감 등을 느끼게 하는데 가장 효과적인 조명의 조합은 어떤 것인가?

① 하이키(high-key) 조명 - 로우앵글(low-angle) 조명
② 로우키(low-key) 조명 - 표준(standard) 조명
③ 하이키(high-key) 조명 - 하이앵글(high-angle) 조명
④ 로우키(low-key) 조명 - 로우앵글(low-angle) 조명
⑤ 표준(standard) 조명 - 로우앵글(low-angle) 조명

19. 영상편집에서는 시청각적 유사성을 활용하여 장면전환을 할 수 있다. 이것은 상황, 형상, 소리의 유사성을 이용한 편집으로 시공간적 비연속성을 자연스럽게 극복할 수 있는 방식이다. 다음 중 시청각적 유사성이 적용되지 않은 장면전환 사례를 고르면?

① 부검의가 살해당한 사체의 귀가 가위로 잘렸다고 진술하는 순간, 기념 행사장의 테이프를 자르는 커다란 가위로 전환한다.
② 절벽에 위태롭게 매달려 있는 여인을 구하기 위하여 손을 뻗는 순간, 열차의 2층 침대칸으로 끌어올려진 여인으로 전환한다.
③ 부감으로 판문점의 팔각형 지붕을 보여주는 순간, 팔각형 모양의 우산을 쓰고 사색에 잠겨 산책하는 인물로 전환한다.
④ 행방불명된 소녀를 찾던 선생님이 체육관에서 손전등을 비추는 순간, 푸른 초원을 달리는 얼룩말 무리로 전환한다.
⑤ 시체를 발견하고 놀라 비명을 지르는 여자의 입을 클로즈업(CU)하는 순간, 기적소리를 울리며 터널로 진입하는 기차로 전환한다.

20. 마이크의 픽업 패턴에 대한 설명으로 옳은 것은?

① 전지향성(omnidirectional) 마이크는 주변의 모든 방향으로부터 발생하는 소리를 받아들일 수 있지만 원치 않는 반향음들까지 받아들이는 경향이 있다.

② 지향성(directional) 마이크는 카디오이드(cardioid), 즉 심장형이라고 불리는데 반향음이나 주변의 소음을 받아들이기 쉽다.

③ 샷건(shotgun) 마이크는 주변음과 시그널을 분리해서 받아들이는 데 큰 약점이 있다.

④ 샷건(shotgun) 마이크는 모든 방향에서 들어오는 소리를 고르게 받아들인다.

⑤ 전지향성(omnidirectional) 마이크는 지향하는 범위가 좁고 먼 거리에서 들려오는 소리를 가까이에서 들리는 것처럼 받아들인다.