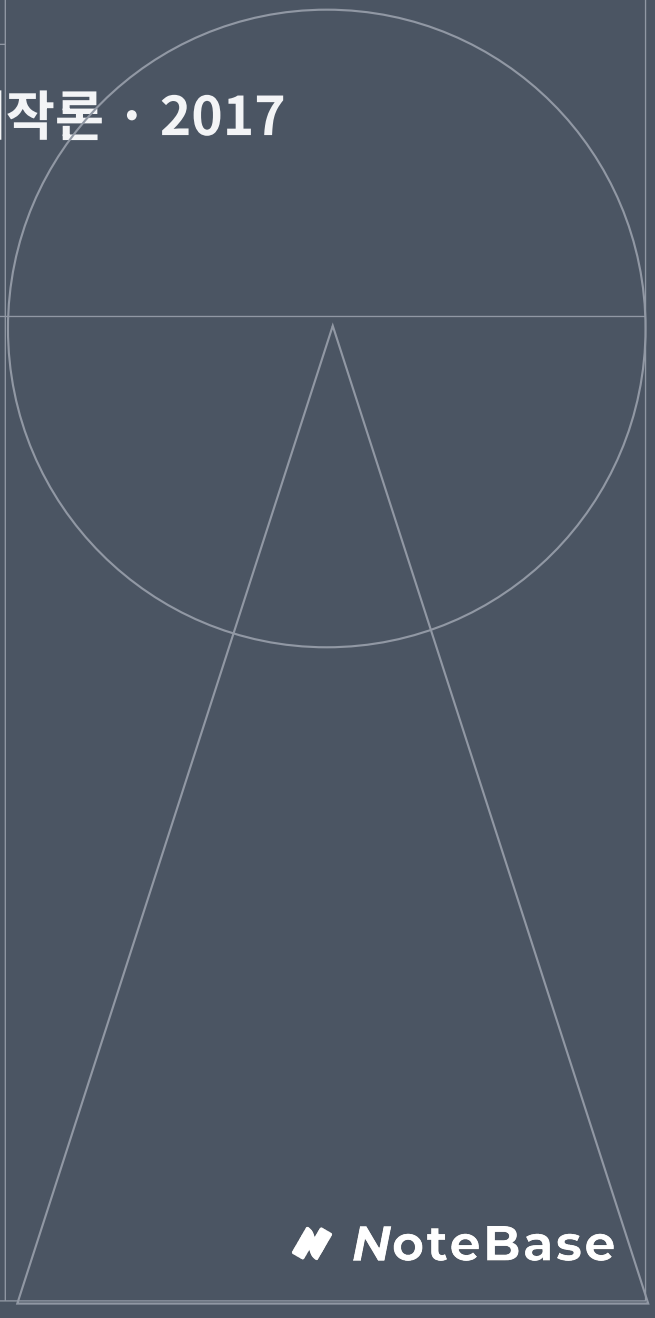
기출OX 해설집

공무원/국회직/9급 · 영상제작론 · 2017



NoteBase

기출OX 해설집

공무원/국회직/9급 · 영상제작론 · 2017

공무원/국회직/9급 · 영상제작론 · 2017

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)

정답 5번

출제 포인트

인물의 표정 변화를 가장 섬세하게 전달하는 샷의 크기를 구별하는 문제이다.

핵심 개념

풀 샷은 인물의 전신을 담고, 니 샷은 무릎 위쪽, 웨이스트 샷은 허리 위쪽을 담는다. 롱 샷은 인물과 주변 공간의 관계를 보여 주는 데 유리하다. 클로즈업 샷은 얼굴이나 특정 대상을 화면에 크게 담아 표정과 감정의 미세한 변화를 강조한다.

선지별 해설

① X — 풀 샷은 인물의 전신과 자세를 보여 주는 데 적합하므로 얼굴의 미세한 표정 표현에는 불리하다. 틀린 표현은 '풀 샷이 가장 적합하다'이며, 올바르게는 '클로즈업 샷이 가장 적합하다'이다.
② X — 니 샷은 무릎 위쪽의 신체와 동작을 함께 보여 주므로 표정보다 인물의 몸짓까지 전달하는 데 적합하다. 틀린 표현은 '니 샷이 가장 적합하다'이며, 올바르게는 '클로즈업 샷이 가장 적합하다'이다.
③ X — 롱 샷은 인물뿐 아니라 배경과 공간적 관계를 함께 보여 주는 데 적합하여 얼굴의 세밀한 표정 전달에는 적합하지 않다. 틀린 표현은 '롱 샷이 가장 적합하다'이며, 올바르게는 '클로즈업 샷이 가장 적합하다'이다.
④ X — 웨이스트 샷은 허리 위쪽을 담아 표정과 상반신 동작을 함께 보여 주지만, 얼굴만 크게 담는 클로즈업보다 표정의 세부 묘사가 약하다. 틀린 표현은 '웨이스트 샷이 가장 적합하다'이며, 올바르게는 '클로즈업 샷이 가장 적합하다'이다.
⑤ O — 클로즈업 샷은 얼굴을 화면에 크게 담아 눈빛, 입 모양, 미세한 표정 변화와 감정을 가장 섬세하게 보여 준다.

NoteBase

오답 포인트

웨이스트 샷과 니 샷도 얼굴을 보여 주지만 상반신이나 몸짓까지 화면에 포함한다. 문제의 핵심 표현인 '가장 섬세하게'에 주목하면 얼굴의 화면 점유율이 가장 큰 클로즈업 샷을 선택해야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

표정·눈빛·감정의 세부 묘사는 클로즈업, 전신 자세는 풀 샷, 몸짓과 신체 범위는 니 샷이나 웨이스트 샷, 인물과 배경의 관계는 롱 샷으로 판단한다.

암기 포인트

표정은 클로즈업, 전신은 풀 샷, 공간은 롱 샷이다.

NoteBase

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

정답 2번

출제 포인트

피사체의 세부는 어둡게 감추고 외곽선만 보이게 하는 조명 방식이 무엇인지 묻는 문제이다.

핵심 개념

실루엣 조명은 피사체의 뒤쪽이나 배경을 밝게 하고 피사체 정면의 빛을 억제하여, 피사체를 어둡게 보이게 하면서 윤곽만 강조하는 방식이다.
카메오 조명은 어두운 배경 앞의 피사체에 선택적으로 빛을 비추어 피사체를 밝게 두드러지게 하는 방식으로, 실루엣 조명과 밝고 어두운 관계가 반대이다.

선지별 해설

① X — 램브란트 조명은 얼굴 한쪽을 주로 밝히고 반대쪽 볼에 작은 삼각형 빛을 만들어 입체감과 극적인 분위기를 표현한다. 틀린 표현은 '램브란트 조명'이며, 윤곽만 나타내는 방식은 '실루엣 조명'이다.
② O — 실루엣 조명은 밝은 배경에 비해 피사체를 어둡게 만들어 피사체의 세부보다 윤곽을 나타내는 방식이다.
③ X — 카메오 조명은 어두운 배경 속 피사체에 빛을 집중하여 피사체를 밝게 부각한다. 틀린 표현은 '카메오 조명'이며, 피사체를 어둡게 처리해 윤곽만 보이게 하는 방식은 '실루엣 조명'이다.
④ X — 플랫 키 조명은 정면에서 고르게 비추어 그림자와 명암 대비를 줄이고 평면적인 인상을 만든다. 틀린 표현은 '플랫 키 조명'이며, 윤곽만 나타내는 방식은 '실루엣 조명'이다.
⑤ X — 하이 키 조명은 전체 화면을 밝게 하고 명암 대비와 짙은 그림자를 줄이는 방식이다. 틀린 표현은 '하이 키 조명'이며, 윤곽만 나타내는 방식은 '실루엣 조명'이다.

오답 포인트

③ 카메오 조명도 배경과 피사체의 강한 대비를 이용하므로 ②와 혼동하기 쉽다. 밝은 배경에 어두운 피사체가 놓이면 실루엣이고, 어두운 배경에서 피사체가 밝게 부각되면 카메오이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

피사체의 내부 세부가 사라지고 외곽선만 보인다는 표현이 나오면, 피사체보다 배경이 밝은 역광 구조를 떠올려 실루엣 조명으로 판단한다.

암기 포인트

밝은 배경·어두운 피사체는 실루엣, 어두운 배경·밝은 피사체는 카메오이다.

NoteBase

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)

정답 4번

출제 포인트

영상 편집에서 한 장면을 다음 장면으로 연결하는 전환 기법과, 편집 결과를 계산하여 영상으로 출력하는 렌더링을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

장면 전환은 앞 장면에서 뒤 장면으로 넘어가는 방식을 말하며 컷, 페이드, 와이프, 디졸브가 대표적이다. 렌더링은 편집한 영상·효과 등의 데이터를 계산하여 재생하거나 출력할 수 있는 영상 결과물로 만드는 처리 과정이다.

선지별 해설

① O — 컷(Cut)은 별도의 전환 효과 없이 앞 장면을 끝내고 다음 장면으로 즉시 이어 붙이는 기본 장면 전환 기법이다.
② O — 페이드(Fade)는 화면이 서서히 나타나는 페이드 인이나 서서히 사라지는 페이드 아웃으로 장면을 전환하는 기법이다.
③ O — 와이프(Wipe)는 경계선이 화면을 가로지르며 한 장면이 다른 장면을 밀어내듯 바뀌는 전환 기법이다.
④ X — '렌더링(Rendering)이 장면 전환 기법이다'라는 분류가 틀렸다. 렌더링은 편집 내용과 효과를 계산해 최종 영상 프레임이나 파일로 출력하는 처리 과정이며, 올바르게는 장면 전환 기법이 아니다.
⑤ O — 디졸브(Dissolve)는 앞 장면이 서서히 사라지는 동안 뒤 장면이 겹쳐 나타나는 장면 전환 기법이다.

오답 포인트

렌더링도 영상 편집에서 자주 쓰이는 용어이므로 전환 효과로 착각하기 쉽다. 그러나 컷·페이드·와이프·디졸브는 장면과 장면을 연결하는 방식이고, 렌더링은 편집 결과를 계산하고 출력하는 과정이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

용어가 '장면 A에서 장면 B로 어떻게 넘어가는가'를 설명하면 전환 기법으로 판단한다. 편집한 영상과 효과를 계산해 결과물로 만드는 과정을 설명하면 렌더링으로 판단한다.

암기 포인트

컷·페이드·와이프·디졸브는 장면 연결, 렌더링은 결과물 계산·출력이다.

NoteBase

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)

정답 1번

출제 포인트

이 문제는 카메라 앞에 보이는 모든 시각적 요소를 조직하는 미장센과 몽타주·프레임·숏·구도의 차이를 묻는다.

핵심 개념

미장센: 인물이나 배우, 사물, 세트, 조명, 구도, 동선 등 화면에 보이는 모든 요소를 장면 안에 배치하고 조직하는 작업이다.
몽타주: 여러 숏을 선택하고 연결하여 의미와 리듬을 만드는 편집 방식이다.
프레임: 영상이 담기는 화면의 경계 또는 그 경계 안의 한 화면이다.
숏: 카메라가 녹화를 시작한 때부터 멈출 때까지 끊김 없이 촬영된 영상 단위이다.
구도: 프레임 안의 시각 요소를 배치하여 화면의 균형과 강조점을 만드는 구성으로, 미장센을 이루는 한 요소이다.

선지별 해설

① O — 미장센은 인물·사물·세트·조명·구도·동선 등 장면에 나타나는 모든 시각적 요소를 배치하고 조직하는 작업이므로 제시된 정의와 일치한다.
② X — '몽타주'는 장면 내부의 모든 시각 요소를 배열하는 작업이 아니다. 올바르게는 여러 숏을 선택하고 이어 붙여 새로운 의미와 리듬을 만드는 편집 방식이다.
③ X — '프레임'은 시각 요소 전반을 배열하는 작업이 아니다. 올바르게는 영상이 담기는 화면의 경계 또는 그 경계 안의 한 화면을 뜻한다.
④ X — '숏'은 시각 요소를 배치하는 작업이 아니다. 올바르게는 카메라의 녹화 시작부터 종료까지 편집으로 끊기지 않고 이어지는 촬영 단위이다.
⑤ X — '구도'는 문제에서 열거한 모든 요소를 포괄하는 개념이 아니다. 올바르게는 프레임 안에서 시각 요소의 위치와 관계를 정하는 화면 구성으로, 미장센의 일부이다.

NoteBase

오답 포인트

⑤ 구도도 화면 안의 요소를 배치한다는 점 때문에 미장센과 혼동하기 쉽다. 그러나 문제는 세트·조명·동선까지 포함한 '모든 시각적 요소'의 조직을 묻고 있으므로 더 포괄적인 미장센이 정답이다. 또한 ② 몽타주는 장면 안의 배치가 아니라 촬영된 숏 사이의 연결에 관한 개념이다.

다시 나오면 이렇게 판단

장면 안에서 배우·세트·조명·동선 등을 조직하면 미장센, 프레임 안의 배치 관계만 강조하면 구도, 촬영된 숏들을 연결하면 몽타주로 판단한다.

암기 포인트

장면 안은 미장센, 화면 틀은 프레임, 한 번의 촬영은 숏, 숏과 숏의 연결은 몽타주이다.

NoteBase

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.

정답 5번

출제 포인트

텔레비전 스튜디오와 부조정실의 시설 구조, 신호 흐름, 제작진의 역할 및 의사소통 방식을 묻는 문제이다.

핵심 개념

스튜디오는 카메라·조명·음향 장비를 이용해 영상과 음성을 만들어 내는 공간이고, 부조정실은 각 카메라의 영상과 음향을 감시하면서 조정·선택·합성하고 제작을 지휘하는 공간이다. 두 공간의 제작진은 인터컴으로 연락하며, 부조정실의 모니터는 프로그램 제작에 참여하는 여러 담당자가 화면과 신호 상태를 확인하는 데 사용된다.

선지별 해설

① O — 스튜디오는 조명기를 천장에 매달아 설치하고 높이와 방향을 조절할 수 있어야 하므로 일반적으로 천장을 높게 만든다.
② O — 스튜디오 카메라가 만든 영상 신호는 부조정실로 보내지며, 그곳에서 각 카메라 화면을 감시하고 선택·조정한다.
③ O — 기술감독은 부조정실의 영상 제작 기술을 총괄하며, 여러 영상 신호의 조정과 전환·합성이 원활하게 이루어지도록 운용한다.
④ O — 프로듀서와 카메라감독은 서로 떨어진 스튜디오와 부조정실에서 작업하므로 인터컴을 통해 촬영 지시와 진행 상황을 주고받는다.
⑤ X — 틀린 부분은 '기술감독과 프로듀서만 볼 수 있다'이다. 올바르게는 부조정실의 모니터를 기술감독과 프로듀서뿐 아니라 영상·음향·전환 등 제작 업무를 맡은 여러 스태프가 각자의 업무에 따라 확인할 수 있다.

오답 포인트

부조정실에서 기술감독과 프로듀서가 핵심 역할을 맡는다는 사실을 '두 사람만 모니터를 볼 수 있다'는 배타적 표현으로 바꾼 것이 함정이다. '만', '오직'처럼 이용 주체를 지나치게 제한하는 표현을 주의해야 한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

스튜디오는 촬영과 수음이 이루어지는 현장, 부조정실은 신호를 감시·조정·선택하고 제작을 지휘하는 공간으로 구분한다. 시설이나 장비의 이용자를 특정 직책으로만 제한한 선지는 실제 협업 구조와 맞는지 확인한다.

암기 포인트

스튜디오에서는 촬영하고, 부조정실에서는 여러 스태프가 모니터를 보며 조정·전환·지휘한다.

NoteBase

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.

정답 3번

출제 포인트

180도 규칙의 정의와 목적, 그리고 카메라를 액션라인의 어느 쪽에 배치해야 하는지를 묻는 문제이다.

핵심 개념

180도 규칙은 장면 속 두 인물이나 주된 동작을 기준으로 가상의 축을 정하고, 연속되는 숏의 카메라를 그 축의 한쪽에 배치하는 촬영 원칙이다. 액션라인은 두 인물의 관계나 인물의 이동 방향을 따라 설정되는 가상의 선이며 센터라인 또는 회화축이라고도 한다. 이 규칙의 목적은 화면에서 인물의 좌우 위치, 시선 방향, 이동 방향을 일관되게 유지하여 관객이 공간 관계를 혼동하지 않게 하는 데 있다.

선지별 해설

① O — 두 인물이 마주 보는 장면에서는 두 사람과 시선 관계를 잇는 가상의 축을 기준으로 카메라 위치를 정하므로 옳다.
② O — 180도 규칙의 기준선은 액션라인, 센터라인 또는 회화축으로 부르므로 옳다.
③ X — 틀린 표현은 '시선이나 움직이는 방향에 융통성이 있어야' 한다는 부분이다. 실제로는 숏이 바뀌어도 인물의 시선과 움직임의 화면 방향에 일관성 또는 연속성이 있어야 하므로 180도 규칙이 필요하다.
④ O — 카메라가 기준선을 넘어가면 화면 속 인물의 좌우 위치나 시선·이동 방향이 반대로 보일 수 있어 공간적 혼란이 생기므로 옳다.
⑤ O — 한 대의 카메라로 장면을 여러 숏으로 나누어 촬영하더라도 각 숏의 카메라는 모두 액션라인의 같은 쪽, 즉 선을 넘지 않는 위치에 두어야 하므로 옳다.

오답 포인트

③은 '융통성'이라는 긍정적인 표현으로 그럴듯하게 보이지만, 180도 규칙은 방향을 자유롭게 바꾸기 위한 원칙이 아니라 시선과 움직임의 방향을 일관되게 보존하기 위한 원칙이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

180도 규칙에 관한 선지는 '같은 쪽에서 촬영한다', '화면 방향과 공간 관계를 유지한다'이면 옳고, '기준선을 자유롭게 넘는다', '방향을 유연하게 바꾼다'이면 틀린 것으로 판단한다.

암기 포인트

액션라인 한쪽에서 촬영하면 방향은 일관되고 공간은 자연스럽게 이어진다.

NoteBase

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.

정답 4번

출제 포인트

이 문제는 렌즈의 초점거리를 바꾸는 주밍과 카메라 자체를 움직이는 트래킹·달리, 카메라 헤드의 방향을 바꾸는 패닝·틸팅을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

주밍은 카메라 위치를 유지한 채 렌즈의 초점거리를 바꾸어 화각과 화면 속 피사체의 크기를 조절하는 기법이다.
트래킹은 카메라를 트랙 등의 장비 위에서 이동시키며 촬영하는 기법이고, 달리는 카메라 자체를 피사체 쪽이나 반대쪽으로 이동시키는 기법이다.
패닝은 고정된 카메라 헤드를 좌우로 회전시키는 기법이고, 틸팅은 고정된 카메라 헤드를 상하로 회전시키는 기법이다.

선지별 해설

① O — 주밍은 렌즈의 초점거리를 변화시켜 화각을 바꾸므로 화면 속 피사체를 더 크게 또는 더 작게 보이게 한다.
② O — 트래킹은 카메라를 트랙 위에 올려 실제로 이동시키면서 피사체를 촬영하는 기법이다.
③ O — 패닝은 카메라의 위치를 고정한 채 카메라 헤드만 좌우로 움직이는 촬영 기법이다.
④ X — 틀린 부분은 '카메라의 이동 없이'이다. 달리는 카메라 자체를 피사체 쪽으로 가까이 이동하거나 피사체에서 멀리 이동하여 피사체의 크기와 원근 관계가 달라지게 촬영하는 기법이다. 카메라를 이동하지 않고 렌즈의 초점거리만 바꾸는 것은 주밍이다.
⑤ O — 틸팅은 카메라의 위치를 고정한 채 카메라 헤드만 상하로 움직이는 촬영 기법이다.

NoteBase

오답 포인트

④의 '피사체를 더 크거나 작게 보이도록 한다'는 결과만 보면 주밍과 달리가 비슷해 보인다. 그러나 주밍은 렌즈의 초점거리를 바꾸고, 달리는 카메라 자체가 전후로 이동한다는 점이 결정적인 차이이다.

다시 나오면 이렇게 판단

먼저 무엇이 움직이거나 변하는지를 확인한다. 렌즈의 초점거리 변화는 주밍, 카메라 자체의 이동은 트래킹·달리, 고정된 카메라 헤드의 좌우 회전은 패닝, 상하 회전은 틸팅으로 판단한다.

암기 포인트

줌은 렌즈, 달리는 카메라 전후 이동, 팬은 좌우, 틸트는 상하이다.

NoteBase

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

정답 5번

출제 포인트

이 문제는 프레임 안에서 확보하는 헤드룸, 룩킹룸, 리드룸의 기준이 각각 머리, 시선, 움직임 중 무엇인지 구별하는 문제이다.

핵심 개념

헤드룸(Head Room): 인물의 머리 위와 프레임 상단 사이에 확보하는 공간이다. 키워드는 '머리 위'이다.
룩킹룸(Looking Room): 인물이 바라보는 시선 방향에 확보하는 공간이다. 키워드는 '바라보는 쪽'이다.
리드룸(Lead Room): 움직이는 인물이나 피사체의 진행 방향 앞쪽에 확보하는 공간이다. 키워드는 '움직이는 쪽'이다.
따라서 대응은 ㄱ-b, ㄴ-a, ㄷ-c이다.

선지별 해설

① X — ㄱ-a와 ㄴ-b가 틀렸다. 헤드룸은 바라보는 쪽이 아니라 머리 위의 공간이므로 ㄱ-b이고, 룩킹룸은 머리 위가 아니라 바라보는 쪽의 공간이므로 ㄴ-a이다. ㄷ-c는 맞다.
② X — ㄱ-c와 ㄷ-b가 틀렸다. 헤드룸은 움직이는 쪽이 아니라 머리 위의 공간이므로 ㄱ-b이고, 리드룸은 머리 위가 아니라 움직이는 쪽의 공간이므로 ㄷ-c이다. ㄴ-a는 맞다.
③ X — ㄴ-c와 ㄷ-a가 틀렸다. 룩킹룸은 움직이는 쪽이 아니라 바라보는 쪽의 공간이므로 ㄴ-a이고, 리드룸은 바라보는 쪽이 아니라 움직이는 쪽의 공간이므로 ㄷ-c이다. ㄱ-b는 맞다.
④ X — ㄱ-a, ㄴ-c, ㄷ-b가 모두 틀렸다. 올바른 대응은 헤드룸 ㄱ-b, 룩킹룸 ㄴ-a, 리드룸 ㄷ-c이다.
⑤ O — 헤드룸은 머리 위의 공간인 b, 룩킹룸은 바라보는 쪽의 공간인 a, 리드룸은 움직이는 쪽의 공간인 c이므로 ㄱ-b, ㄴ-a, ㄷ-c의 대응이 모두 옳다.

NoteBase

오답 포인트

룩킹룸과 리드룸은 모두 피사체 앞쪽에 여백을 두는 경우가 많아 혼동하기 쉽다. 그러나 룩킹룸은 '시선이 향하는 방향', 리드룸은 '운동이 진행되는 방향'을 기준으로 한다. 헤드룸은 방향이 아니라 머리 위의 수직 공간이라는 점도 구별해야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

용어의 기준어를 먼저 연결한다. Head는 머리 위, Looking은 시선 방향, Lead는 움직임의 진행 방향으로 대응시키면 된다.

암기 포인트

Head=머리 위, Looking=보는 쪽, Lead=가는 쪽이다.

NoteBase

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

정답 2번

출제 포인트

광각 렌즈와 망원 렌즈가 원근감, 화면의 깊이 방향 움직임, 피사계 심도에 미치는 차이를 구별하는 문제이다.

핵심 개념

광각 렌즈: 넓은 화각을 담으며 가까운 것은 더 크게, 먼 것은 더 작게 보여 원근감과 깊이 방향의 움직임을 과장하는 렌즈이다. 일반적으로 피사계 심도가 깊다.
망원 렌즈: 좁은 화각으로 먼 피사체를 크게 담으며 앞뒤 거리와 공간감을 압축해 원근감과 깊이 방향의 움직임을 약화하는 렌즈이다. 일반적으로 피사계 심도가 얕다.
핵심 대비는 광각은 공간을 확장하고 망원은 공간을 압축한다는 점이다.

NoteBase

선지별 해설

① X
ㄱ과 ㄴ을 광각으로 본 것은 맞지만, ㄷ을 광각으로 본 부분이 틀리다. ㄷ의 '피사계 심도가 얕다'와 '공간감을 압축한다'는 망원 렌즈의 특성이므로 'ㄷ-광각'은 'ㄷ-망원'으로 고쳐야 한다.

② O
ㄱ은 가까운 물체와 먼 물체의 상대적 크기 차이를 과장하므로 광각 렌즈이고, ㄴ은 화면의 깊이축을 따라 움직이는 속도감을 과장하므로 광각 렌즈이다. ㄷ은 피사계 심도가 얕고 공간을 압축하므로 망원 렌즈이다. 따라서 ㄱ-광각, ㄴ-광각, ㄷ-망원의 연결이 모두 맞다.

③ X
ㄱ-광각과 ㄷ-망원은 맞지만 'ㄴ-망원'이 틀리다. 깊이축을 따라 다가오거나 멀어지는 움직임을 실제보다 빠르게 보이게 하는 것은 공간을 확장하는 광각 렌즈이므로 'ㄴ-광각'으로 고쳐야 한다.

④ X
ㄱ, ㄴ, ㄷ의 연결이 모두 뒤바뀌었다. ㄱ의 상대적 크기 과장과 ㄴ의 깊이 방향 속도 과장은 광각 렌즈의 특성이고, ㄷ의 얕은 피사계 심도와 공간 압축은 망원 렌즈의 특성이다. 따라서 'ㄱ-망원, ㄴ-망원, ㄷ-광각'은 'ㄱ-광각, ㄴ-광각, ㄷ-망원'으로 고쳐야 한다.

⑤ X
ㄷ-망원은 맞지만 'ㄱ-망원'과 'ㄴ-망원'이 틀리다. 가까운 물체를 더 크게 보이게 하는 원근감의 과장과 깊이 방향 움직임의 과장은 모두 광각 렌즈의 특성이므로 'ㄱ-광각, ㄴ-광각'으로 고쳐야 한다.

오답 포인트

ㄷ의 '공간 지각에 왜곡이 생긴다'는 표현만 보고 원근감을 과장하는 광각 렌즈로 판단하기 쉽다. 그러나 '피사계 심도가 얕다'와 '공간감을 압축한다'는 망원 렌즈의 대표적 특성이므로 왜곡의 원인이 공간 압축이라는 점을 함께 보아야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

가까운 것은 더 크게, 먼 것은 더 작게 보이거나 깊이 방향의 움직임이 빨라 보이면 광각 렌즈로 판단한다. 앞뒤 거리가 붙어 보이고 공간이 납작하게 압축되며 피사계 심도가 얕으면 망원 렌즈로 판단한다.

암기 포인트

광각은 원근과 움직임을 확장하고, 망원은 거리와 공간을 압축한다.

NoteBase

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.

정답 1번

출제 포인트

피사계 심도를 얕게 만드는 조리개 구경, 렌즈 초점거리, 촬영 거리의 관계를 묻는 문제이다.

핵심 개념

피사계 심도는 초점을 맞춘 지점을 중심으로 선명하게 보이는 앞뒤 공간의 범위이다. 조리개 구경이 클수록, 렌즈의 초점거리가 길수록, 카메라와 피사체의 거리가 가까울수록 피사계 심도가 얕아진다. 조리개 구경을 크게 연다는 것은 조리개 수치인 f값을 작게 설정한다는 뜻이다.

선지별 해설

① O — 조리개 구경을 크게 열면 초점이 맞아 보이는 앞뒤 범위가 줄어 피사계 심도가 얕아진다.
② X — 틀린 표현은 '망원렌즈보다는 광각렌즈'이다. 같은 촬영 조건에서는 광각렌즈보다 초점거리가 긴 망원렌즈를 사용해야 피사계 심도가 더 얕아진다.
③ X — 틀린 표현은 '카메라와 피사체와의 거리를 더 멀리'이다. 카메라가 피사체에 더 가까워질수록 피사계 심도가 얕아진다.
④ X — 틀린 표현은 '초점거리가 더 짧은 렌즈'이다. 초점거리가 더 긴 렌즈를 선택해야 피사계 심도가 얕아진다.
⑤ X — 틀린 표현은 'f/8보다는 f/16'이다. f값이 커질수록 조리개 구경이 작아져 피사계 심도가 깊어진다. 얕은 피사계 심도를 위해서는 f/16보다 f/8처럼 더 작은 f값을 설정한다.

오답 포인트

조리개 구경의 크기와 f값의 크기는 반대로 움직인다는 점이 핵심 함정이다. 조리개 구경이 크다는 말은 f값이 크다는 뜻이 아니라 f값이 작다는 뜻이다. 또한 광각·먼 거리·짧은 초점거리·큰 f값은 모두 피사계 심도를 깊게 하는 방향이다.

다시 나오면 이렇게 판단

얕은 피사계 심도는 '큰 조리개 구경, 작은 f값, 긴 초점거리, 가까운 촬영 거리'의 조합으로 판단한다.

NoteBase

암기 포인트

얕은 심도는 조리개는 크게, f값은 작게, 초점거리는 길게, 피사체에는 가깝게이다.

NoteBase

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

정답 3번

출제 포인트

두 사건의 장면을 번갈아 제시하여 동시 진행의 느낌과 긴장감을 만드는 교차 편집의 개념을 묻는 문제이다.

핵심 개념

교차 편집은 서로 다른 장소나 사건에서 진행되는 두 개 이상의 행동을 번갈아 연결하는 편집 기법이다. 관객이 사건들이 동시에 진행되거나 곧 만날 것처럼 느끼게 하여 긴박감과 흥미를 높인다.
선형 편집은 정해진 순서대로 영상을 이어 기록하는 방식이고, 비선형 편집은 디지털 환경에서 원하는 장면에 임의로 접근하여 순서와 길이를 자유롭게 바꾸는 방식이다. 연속 편집은 시간·공간과 동작의 연결을 자연스럽게 유지하는 방식이며, 어셈블 편집은 영상과 음향 등을 순서대로 이어 붙여 전체 프로그램을 구성하는 방식이다.

선지별 해설

① X — 선형 편집은 장면을 정해진 순서대로 기록하며 이어 가는 편집 방식이다. 틀린 표현은 '선형 편집'이며, 제시된 설명에 맞는 말은 '교차 편집'이다.
② X — 비선형 편집은 디지털 저장 매체의 원하는 장면에 임의로 접근하여 편집 순서와 길이를 자유롭게 조정하는 방식이다. 틀린 표현은 '비선형 편집'이며, 두 사건을 엇갈리게 보여 주는 기법은 '교차 편집'이다.
③ O — 교차 편집은 서로 다른 두 사건이나 행동을 번갈아 보여 주어 동시성과 긴박감을 형성하고 시청자의 흥미를 높이는 기법이다.
④ X — 연속 편집은 쇼트 사이의 시간·공간·동작 관계를 자연스럽게 이어 관객이 장면의 단절을 느끼지 않게 하는 방식이다. 틀린 표현은 '연속 편집'이며, 두 사건을 번갈아 배열하여 긴장감을 만드는 것은 '교차 편집'이다.
⑤ X — 어셈블 편집은 영상과 음향 등을 처음부터 순차적으로 이어 붙여 전체 내용을 구성하는 방식이다. 틀린 표현은 '어셈블 편집'이며, 제시된 설명에 맞는 기법은 '교차 편집'이다.

오답 포인트

'엇갈리게'라는 말을 단순히 장면을 이어 붙인다는 뜻으로 해석하면 연속 편집이나 어셈블 편집과 혼동하기 쉽다. 이 문항의 결정적 단서는 두 사건을 '번갈아' 제시하여 긴박감을 만든다는 점이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

서로 다른 사건·장소·행동을 번갈아 보여 주면서 동시 진행의 느낌이나 긴장감을 만든다는 설명이 나오면 교차 편집으로 판단한다. 장면 연결의 자연스러움을 강조하면 연속 편집, 디지털 방식의 자유로운 접근을 강조하면 비선형 편집으로 구분한다.

암기 포인트

두 사건을 번갈아 보여 주며 긴장감을 높이는 기법은 교차 편집이다.

NoteBase

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

정답 1번

출제 포인트

이 문제는 반사광을 제어하는 편광 필터와 광량·색온도·광질·자외선을 조절하는 다른 필터의 기능을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

편광 필터는 특정 방향으로 진동하는 빛을 선택적으로 통과시켜 수면이나 유리 같은 비금속 표면의 반사광을 줄이거나 조절하는 필터이다.
ND 필터는 색의 변화는 최소화하면서 렌즈로 들어오는 전체 광량을 줄인다.
CTO 필터는 빛을 주황색 계열로 보정하여 색온도를 낮추고, 확산 필터는 빛을 퍼뜨려 부드럽게 하며, UV 필터는 자외선을 차단한다.

선지별 해설

① O — 편광(Polarized) 필터는 수면이나 유리 등 비금속 표면에서 생기는 반사광을 선택적으로 억제하거나 조절한다.
② X — 틀린 부분은 'ND 필터가 표면 반사광을 제어한다'는 기능 연결이다. 올바르게는 ND 필터는 색조를 크게 바꾸지 않고 전체 광량을 감소시키는 필터이다.
③ X — 틀린 부분은 'CTO 필터가 표면 반사광을 제어한다'는 기능 연결이다. 올바르게는 CTO 필터는 빛을 주황색 계열로 보정하여 색온도를 낮추는 필터이다.
④ X — 틀린 부분은 '확산 필터가 표면 반사광을 제어한다'는 기능 연결이다. 올바르게는 확산 필터는 빛을 산란시켜 광질과 그림자를 부드럽게 하는 필터이다.
⑤ X — 틀린 부분은 'UV 필터가 표면 반사광을 제어한다'는 기능 연결이다. 올바르게는 UV 필터는 자외선을 차단하는 필터이다.

NoteBase

오답 포인트

‘빛을 줄이거나 바꾸는 필터’라는 공통점만 보고 ②의 ND 필터나 ④의 확산 필터를 고르기 쉽다. 그러나 문제의 결정적 표현은 ‘수면이나 유리 등의 표면에서 반사된 광’이며, 이 반사광을 선택적으로 제어하는 것은 편광 필터이다.

다시 나오면 이렇게 판단

표면 반사 제거·억제는 편광, 전체 광량 감소는 ND, 색온도 보정은 색온도 변환 필터, 빛을 부드럽게 하는 것은 확산, 자외선 차단은 UV로 기능을 구분한다.

암기 포인트

반사는 편광, 광량은 ND, 색온도는 CTO, 부드러운 빛은 확산, 자외선은 UV이다.

NoteBase

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.

정답 2번

출제 포인트

이 문제는 화이트 밸런스의 목적과 노출·노이즈·흔들림·다이내믹레인지 조절의 목적을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

화이트 밸런스는 조명의 색온도와 색조에 맞추어 흰색을 무채색으로 보이게 조정함으로써 피사체의 색을 자연스럽고 일관되게 재현하는 기능이다. 밝기는 노출 조절, 노이즈는 적정 노출과 게인 관리, 흔들림은 카메라 지지·손떨림 보정, 다이내믹레인지는 센서와 기록 방식·감마 등의 영향을 받는다.

선지별 해설

① X — 틀린 표현은 '카메라의 조도 변화를 최소화'이다. 화이트 밸런스는 밝기가 아니라 색의 치우침을 보정한다. 올바르게는 조도 변화에 따른 화면 밝기는 조리개, 셔터 속도, 게인, ND 필터 등의 노출 조절로 관리한다.
② O — 광원마다 색온도와 색조가 다르므로 화이트 밸런스를 맞추면 흰색을 기준으로 색 편향이 보정되어 피사체의 색을 일관되게 재현할 수 있다.
③ X — 틀린 표현은 '노이즈를 최소화'이다. 화이트 밸런스의 직접적인 목적은 색 보정이다. 올바르게는 노이즈를 줄이기 위해 충분한 조명을 확보하고 적정 노출을 유지하며 불필요한 게인 증가를 피한다.
④ X — 틀린 표현은 '카메라의 흔들림을 최소화'이다. 화이트 밸런스는 카메라 움직임을 보정하지 않는다. 올바르게는 삼각대·짐벌 같은 지지 장비나 광학·전자식 손떨림 보정으로 흔들림을 줄인다.
⑤ X — 틀린 표현은 '다이내믹레인지를 넓게' 한다는 부분이다. 화이트 밸런스는 밝은 영역과 어두운 영역을 동시에 기록하는 범위를 넓히는 기능이 아니다. 올바르게는 다이내믹레인지는 센서 성능, 노출, 감마·로그 기록이나 HDR 방식 등의 영향을 받는다.

오답 포인트

'빛의 변화'라는 공통 표현 때문에 밝기·노이즈·흔들림·명암 기록 범위까지 화이트 밸런스의 기능으로 착각하기 쉽다. 화이트 밸런스에서 말하는 빛의 변화는 주로 광원의 색온도와 색조 변화이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

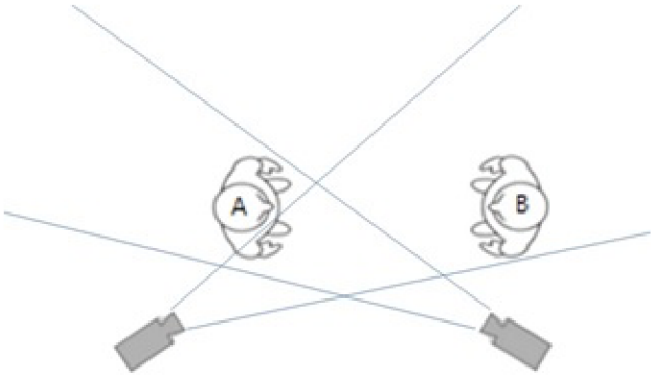
선지에 흰색 기준, 색온도, 색조, 색 편향, 자연스러운 색 재현이 나오면 화이트 밸런스와 연결한다. 밝기, 노이즈, 흔들림, 다이내믹레인지는 각각 별도의 촬영·기록 요소로 판단한다.

암기 포인트

화이트 밸런스는 밝기 균형이 아니라 흰색 기준의 색 균형이다.

NoteBase

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)

정답 4번

출제 포인트

이 문제는 마주 보는 두 인물을 촬영하는 도식에서 상대 인물의 어깨가 화면에 포함되는지에 따라 오버더숄더 숏과 크로스 숏을 구분하는 문제이다. A의 어깨 너머로 B를 촬영하는 (ㄱ)은 오버더숄더 숏이고, 반대편 인물 B를 화면에서 제외한 채 A만 촬영하는 (ㄴ)은 크로스 숏이다.

NoteBase

선지별 해설

① X — (ㄱ)을 미디엄 숏, (ㄴ)을 크로스 숏이라고 한 선지이다. (ㄴ)은 맞지만, 인물의 어깨 너머로 상대를 촬영하는 (ㄱ)은 미디엄 숏이 아니라 오버더숄더 숏이다. 올바르게는 '(ㄱ) 오버더숄더 숏, (ㄴ) 크로스 숏'이다.
② X — (ㄴ)을 오버더숄더 숏이라고 한 점이 틀렸다. 오버더숄더 숏은 앞쪽 인물의 어깨 일부를 화면에 포함하여 상대를 찍는 방식이므로 (ㄱ)에 해당한다. 올바르게는 '(ㄱ) 오버더숄더 숏, (ㄴ) 크로스 숏'이다.
③ X — 크로스 숏과 오버더숄더 숏의 위치를 서로 바꾸어 연결했다. (ㄱ)은 A의 어깨를 화면 전경에 포함하므로 오버더숄더 숏이고, (ㄴ)은 B를 제외하고 A만 잡으므로 크로스 숏이다. 올바르게는 '(ㄱ) 오버더숄더 숏, (ㄴ) 크로스 숏'이다.
④ O — (ㄱ)은 A의 어깨 너머로 B를 촬영하므로 오버더숄더 숏이고, (ㄴ)은 반대편 인물을 화면에서 제외한 채 A만 촬영하므로 크로스 숏이다. 두 용어가 모두 정확하게 대응한다.
⑤ X — (ㄱ)을 오버더숄더 숏이라고 한 부분은 맞지만, (ㄴ)을 미디엄 숏이라고 한 부분이 틀렸다. 미디엄 숏은 인물이 화면에 잡히는 크기에 따른 분류이고, 제시된 (ㄴ)은 마주 보는 인물 중 한 사람만 단독으로 잡는 크로스 숏이다. 올바르게는 '(ㄱ) 오버더숄더 숏, (ㄴ) 크로스 숏'이다.

오답 포인트

'어깨 너머로'라는 표현을 단순히 카메라 위치로만 보고 지나치거나, 크로스 숏을 두 카메라의 촬영선이 교차하는 그림만으로 판단하면 두 용어를 뒤바꾸기 쉽다. 이 문항에서는 전경에 상대 인물의 어깨가 보이는지가 실제 구분 단서이다.

다시 나오면 이렇게 판단

먼저 상대 인물의 어깨 일부가 화면 전경에 포함되는지를 확인한다. 어깨 너머로 맞은편 인물을 잡으면 오버더숄더 숏이고, 마주 보는 두 인물을 각각 반대편 카메라로 단독 촬영하여 상대를 화면에서 제외하면 크로스 숏이다. 미디엄 숏은 이러한 인물 관계가 아니라 인물이 화면에 잡히는 크기를 기준으로 판단한다.

암기 포인트

어깨가 걸리면 오버더숄더, 상대를 빼고 한 명씩 교차 촬영하면 크로스 숏이다.

NoteBase

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

정답 3번

출제 포인트

이 문제는 레프 쿨레쇼프의 쿨레쇼프 효과를 통해 개별 숏의 의미가 앞뒤 숏의 결합 관계에 따라 달라진다는 몽타주 원리를 이해하는지 묻는다.

핵심 정리

쿨레쇼프 효과는 동일한 배우의 얼굴 숏이라도 어떤 숏과 이어 붙이는지에 따라 관객이 서로 다른 감정과 의미를 읽어 내는 현상이다.

ㄱ: 동일한 얼굴 숏이 다른 숏과 결합하여 새로운 의미를 만든다는 설명이므로 옳다.

ㄴ: 의미는 개별 숏의 촬영 방식만으로 정해지는 것이 아니라 숏과 숏의 결합, 즉 편집 관계에서 형성된다는 설명이므로 옳다.

ㄷ: 동일한 얼굴 숏이어도 뒤에 놓인 숏에 따라 관객이 해석하는 감정은 달라지므로 틀리다.

NoteBase

선지별 해설

① X
ㄱ은 옳지만 ㄴ도 옳으므로 ㄱ만 고른 것이 틀리다. 틀린 부분은 'ㄱ만 옳다'는 조합이며, 올바르게는 ㄱ과 ㄴ이 옳다.

② X
ㄷ은 동일한 얼굴 뒤에 어떤 숏이 오더라도 감정이 같다고 했으나, 쿨레쇼프 효과는 뒤따르는 숏에 따라 얼굴의 감정이 다르게 해석된다는 현상이다. 틀린 부분은 'ㄷ이 옳다'는 판단이며, 올바르게는 ㄷ은 틀리고 ㄱ과 ㄴ이 옳다.

③ O
ㄱ은 숏의 결합이 새로운 의미를 만든다는 점을, ㄴ은 개별 촬영보다 숏의 결합 관계가 중요하다는 점을 설명하므로 둘 다 옳다. ㄷ은 틀리므로 ㄱ과 ㄴ만 묶은 이 선지가 정답이다.

④ X
ㄴ은 옳지만 ㄷ은 틀리다. 동일한 얼굴 숏은 뒤에 이어지는 커피, 관 속 여인, 곰 인형을 든 아이와의 관계에 따라 각각 다른 감정으로 해석된다. 틀린 부분은 'ㄷ이 옳다'는 조합이며, 올바르게는 ㄴ과 함께 ㄱ을 골라야 한다.

⑤ X
ㄱ과 ㄴ은 옳지만 ㄷ이 틀리므로 세 진술을 모두 고를 수 없다. 틀린 부분은 'ㄷ까지 모두 옳다'는 조합이며, 올바르게는 ㄱ과 ㄴ만 옳다.

출제자가 노린 함정

세 장면에 같은 배우 얼굴이 반복된다는 사실만 보고 ㄷ을 옳다고 판단하기 쉽다. 그러나 이 실험의 핵심은 얼굴 숏 자체가 같아도 그 뒤에 결합된 숏이 달라지면 관객이 배고픔, 슬픔, 따뜻함처럼 서로 다른 의미와 감정을 부여한다는 데 있다.

다시 나오면 이렇게 판단

쿨레쇼프 효과가 나오면 '동일한 숏 + 서로 다른 인접 숏 → 서로 다른 의미와 감정'의 구조로 판단한다. 개별 숏의 고정된 의미보다 숏 사이의 편집 관계를 강조한 진술이 옳다.

암기 포인트

쿨레쇼프 효과 = 같은 얼굴도 앞뒤 숏이 달라지면 의미가 달라진다.

NoteBase

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.

정답 4번

출제 포인트

마이크를 착용·설치하는 방식과 그에 따른 이동성, 수음 위치, 화면 노출 여부를 구분하는 문제이다.

핵심 개념

라발리에 마이크는 옷이나 몸에 부착하는 소형 마이크로, 연기자의 손을 자유롭게 하고 움직임을 넓게 한다.
붐 마이크는 붐 스탠드나 붐 폴 끝에 달아 피사체 가까이에서 화면 밖으로 소리를 받는 마이크이다.
무선 마이크는 마이크의 음성 신호를 송신기와 수신기를 통해 무선으로 전달하여 케이블에 따른 이동 제약을 줄인다.
데스크 마이크는 책상 위의 작은 스탠드나 받침대에 놓고 정해진 위치에서 사용하는 마이크이다.
헤드셋 마이크는 머리에 착용하고 마이크를 입 가까이에 고정하여 주변 소음의 영향을 줄이면서 일정한 음량을 받기 쉽다.

NoteBase

선지별 해설

① O — 라발리에 마이크는 몸이나 의상에 부착하므로 두 손이 자유롭고 연기자가 비교적 자유롭게 움직일 수 있다.
② O — 붐 마이크는 일반적으로 붐 스탠드나 붐 폴에 장착하여 화면 밖에서 피사체 가까이 접근시키므로 마이크를 화면에 노출하지 않고 수음하는 데 적합하다.
③ O — 무선 마이크는 마이크 쪽 송신기와 수신기를 무선으로 연결하므로 케이블에 묶이지 않아 행동이 자유롭다.
④ X — 틀린 표현은 '움직이면서 사용하기에 편리하다'이다. 데스크 마이크는 작은 스탠드나 받침대에 놓는 탁상형 마이크이므로 정해진 자리에서 사용하는 데 적합하며, 움직이면서 사용하는 용도의 마이크가 아니다.
⑤ O — 헤드셋 마이크는 마이크가 입 가까이에 고정되어 목소리를 일정하게 받을 수 있으므로 주변 소음이 큰 환경에서도 음성을 비교적 명료하게 수음하기 좋다.

오답 포인트

④는 '작은 스탠드에 부착된 핸드 마이크'라는 앞부분 때문에 휴대 가능한 장비처럼 느껴지게 한 뒤 이동성을 잘못 연결한 선지이다. 데스크 마이크의 핵심은 작은 크기가 아니라 책상 위의 일정한 위치에서 사용하는 설치 방식이다.

다시 나오면 이렇게 판단

마이크 명칭을 볼 때 먼저 몸에 부착하는지, 붐에 장착하는지, 책상에 놓는지, 머리에 착용하는지를 확인한 뒤 이동성과 화면 노출 여부를 판단한다. 책상이나 고정 스탠드에 놓는 데스크 마이크에 '이동하면서 사용'이라는 특징을 연결하면 틀린 설명이다.

암기 포인트

라발리에는 몸, 붐은 화면 밖, 무선은 케이블 없음, 데스크는 고정된 책상, 헤드셋은 입 가까이이다.

NoteBase

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.

정답 5번

출제 포인트

시놉시스가 작품의 전체 줄거리와 매력을 짧고 명확하게 전달하는 문서라는 점을 이해하고, 작성 원칙에 어긋나는 설명을 찾는 문제이다.

핵심 개념

시놉시스는 영상 작품의 주요 인물, 핵심 사건, 전개와 결말을 압축해 전체 내용을 파악할 수 있게 정리한 줄거리 문서이다. 따라서 일목요연한 구성과 간결성뿐 아니라 읽는 사람의 관심을 끄는 표현도 필요하다. 다만 예고편이나 광고 문구처럼 핵심 정보를 일부러 숨겨 호기심만 유도하는 글은 아니다.

선지별 해설

① O — 시놉시스는 이야기의 흐름과 구조가 한눈에 보이도록 기승전결을 일목요연하게 드러내야 한다.
② O — 작품을 효과적으로 소개하고 읽는 사람의 관심을 끌 수 있도록 함축적이고 매력적으로 작성하는 것이 적절하다.
③ O — 간결한 문서라도 작품의 개성과 흥미가 살아나도록 재치 있고 재미있는 표현을 활용하는 것은 유용하다.
④ O — 시놉시스만 읽어도 주요 인물, 사건의 전개와 결말 등 작품의 전체 줄거리를 분명히 파악할 수 있어야 한다.
⑤ X — 틀린 표현은 '사건의 특이한 점은 감춘다'이다. 시놉시스는 단순히 호기심을 유발하는 홍보 문구가 아니므로 작품을 이해하는 데 필요한 특이한 사건과 핵심 내용까지 드러내야 한다. 올바르게는 '사건의 특이한 점과 핵심 전개를 명확하게 제시한다'이다.

오답 포인트

⑤의 '호기심 유도'라는 말은 홍보 효과가 있어 보여 그럴듯하지만, 이를 위해 핵심 사건을 감추는 방식은 예고편이나 티저에 가깝다. 시놉시스는 작품의 전체 내용을 판단할 수 있도록 핵심 전개와 결말을 제시해야 한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

시놉시스의 작성 원칙은 '짧고 매력적이되 전체 줄거리는 명확하게'로 판단한다. 간결성·흥미성·명확성은 맞지만, 핵심 사건이나 결말을 숨긴다는 표현은 틀린 것으로 본다.

암기 포인트

시놉시스는 전체 이야기의 압축본이고, 티저는 일부를 숨겨 호기심을 만드는 홍보물이다.

NoteBase

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.

정답 1번

출제 포인트

이 문제는 렌즈, 숏, 카메라 앵글, 조명의 기본 용어와 특성을 정확히 연결할 수 있는지를 묻는다.

핵심 개념

광각렌즈는 표준렌즈보다 초점거리가 짧아 넓은 화각을 담는 렌즈이며, 일반적으로 초점심도가 깊게 나타난다.
리액션 숏은 앞선 장면이나 행동에 대한 인물의 반응을 보여주는 숏이고, 풀 숏은 인물이나 사물의 전체 모습을 화면에 담는 숏이다.
카메라 앵글은 카메라와 피사체 사이의 촬영 각도이며, 키 라이트는 피사체의 형태와 명암을 주도하는 주조명이다.

선지별 해설

① X — '초점심도가 얕다'가 틀린 표현이다. 광각렌즈는 표준렌즈보다 초점거리가 짧고 화각이 넓으며, 일반적으로 초점심도가 깊다.
② O — 리액션 숏은 선행된 숏의 사건이나 행동에 대한 인물의 반응을 보여주는 숏이다.
③ O — 풀 숏은 인물의 머리부터 발끝까지 또는 사물의 전체 형상이 보이도록 담는 숏이다.
④ O — 카메라 앵글은 카메라의 위치에 따라 형성되는 카메라와 피사체 사이의 각도이며, 화면 구도의 성격과 인상에 영향을 준다.
⑤ O — 키 라이트는 피사체를 중심적으로 비추는 주조명이며, 일반적으로 피사체 정면을 기준으로 좌우 약 45도 방향에 배치한다.

오답 포인트

①의 '화각이 넓다'와 '초점심도가 얕다'를 함께 옳은 특징으로 받아들이기 쉽다. 광각렌즈는 넓은 화각과 깊은 초점심도가 함께 연결된다는 점이 함정이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

렌즈 문항에서는 초점거리, 화각, 초점심도를 한 묶음으로 판단한다. 초점거리가 짧은 광각렌즈는 화각이 넓고 초점심도가 깊으며, 초점거리가 긴 망원렌즈는 화각이 좁고 초점심도가 얕다.

암기 포인트

광각은 짧고 넓고 깊다. 망원은 길고 좁고 얕다.

NoteBase

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)

정답 2번

출제 포인트

이 문제는 카메라의 높이와 촬영 방향에 따라 피사체의 크기감·우월감이 어떻게 달라지는지를 묻는 문제이다.

핵심 개념

하이앵글: 카메라가 피사체보다 높은 위치에서 아래로 내려다보는 촬영 각도이다. 피사체가 상대적으로 작고 약하거나 열등하게 보인다.
로우앵글: 카메라가 피사체보다 낮은 위치에서 위로 올려다보는 촬영 각도이다. 피사체가 상대적으로 크고 웅장하거나 지배적으로 보인다.
표준앵글: 카메라와 피사체의 눈높이가 비슷한 촬영 각도이다. 크기나 힘의 관계를 과장하지 않고 비교적 중립적으로 표현한다.

선지별 해설

① X — ㄱ의 하이앵글은 맞지만, ㄴ의 '표준앵글'이 틀렸다. 피사체를 크고 웅장하며 지배적으로 보이게 하는 ㄴ은 로우앵글이다.
② O — 하이앵글은 피사체를 작고 나약하게 보이게 하고, 로우앵글은 피사체를 크고 웅장하며 지배적으로 보이게 한다. 따라서 ㄱ은 하이앵글, ㄴ은 로우앵글이다.
③ X — ㄱ의 '로우앵글'과 ㄴ의 '표준앵글'이 모두 틀렸다. 올바르게는 ㄱ이 하이앵글, ㄴ이 로우앵글이다.
④ X — 두 개념의 위치가 서로 바뀌었다. ㄱ의 '로우앵글'은 하이앵글로, ㄴ의 '하이앵글'은 로우앵글로 고쳐야 한다.
⑤ X — ㄱ의 '표준앵글'과 ㄴ의 '하이앵글'이 모두 틀렸다. 올바르게는 ㄱ이 하이앵글, ㄴ이 로우앵글이다.

NoteBase

오답 포인트

‘하이’와 ‘로우’를 피사체가 화면에서 높거나 낮게 보이는 상태로 오해하기 쉽다. 두 용어는 피사체가 아니라 카메라의 위치를 기준으로 한다. 또한 표준앵글은 피사체를 특별히 강하거나 약하게 과장하는 각도가 아니라는 점을 구분해야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

카메라의 위치를 먼저 찾는다. 카메라가 위에서 내려다보면 하이앵글로 피사체가 약해 보이고, 아래에서 올려다보면 로우앵글로 피사체가 강해 보인다. 눈높이가 같으면 표준앵글로 판단한다.

암기 포인트

위에서 내려보는 하이앵글은 작고 약하게, 아래에서 올려보는 로우앵글은 크고 강하게 표현한다.

NoteBase

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.

정답 5번

출제 포인트

색온도의 뜻과 광원의 색온도 차이가 화면의 색조에 미치는 영향, 색온도 조절과 노출 측정에 쓰는 카드의 용도를 구별하는 문제이다.

핵심 개념

색온도는 광원의 색을 절대온도 단위인 K로 나타낸 값이다. 일반적으로 색온도가 낮은 광원은 붉은빛이 강하고, 색온도가 높은 광원은 푸른빛이 강하다. 카메라의 설정 색온도보다 실제 조명의 색온도가 높으면 화면은 푸르게 나타난다.
화이트 카드는 카메라가 흰색을 기준으로 색 균형을 맞추는 데 사용하고, 그레이 카드는 일정한 반사율을 기준으로 적정 노출을 정하는 데 사용한다.

선지별 해설

① O — 색온도는 광원이 지닌 고유한 색의 성질을 온도 개념으로 수치화한 것이다.
② O — 맑은 날 정오의 자연광 색온도는 약 5600*K*로 본다.
③ O — 맑은 날 노을은 붉은빛이 강하므로 맑은 날 정오의 자연광보다 색온도가 낮다.
④ O — 카메라는 3200*K*에 맞춰져 있는데 실제 조명은 5600*K*이므로, 설정 기준보다 실제 광원의 색온도가 높아 화면 전체가 푸른색을 띤다.
⑤ X — 틀린 표현은 '색온도를 조절하기 위해서 그레이 카드를 사용한다'이다. 이 문항의 용도 구분에서 그레이 카드는 적정 노출을 정하는 데 사용하며, 색온도와 화이트 밸런스를 맞출 때는 화이트 카드를 사용한다.

오답 포인트

④에서는 카메라 설정값과 실제 광원의 색온도를 반대로 비교하기 쉽다. 실제 광원의 색온도가 설정값보다 높으면 푸른색, 낮으면 붉은색 계열의 색 편향이 생긴다. ⑤에서는 화이트 카드와 그레이 카드의 대표 용도를 혼동하기 쉽다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

먼저 실제 광원의 색온도와 카메라 설정값을 비교한다. 실제 광원이 더 높으면 푸른색, 더 낮으면 붉은색으로 판단한다. 카드의 용도는 화이트 카드가 색 균형, 그레이 카드가 노출 기준이라는 구분으로 판단한다.

암기 포인트

고색온도는 푸른빛, 저색온도는 붉은빛이다. 화이트는 색 균형, 그레이는 노출 기준이다.

NoteBase