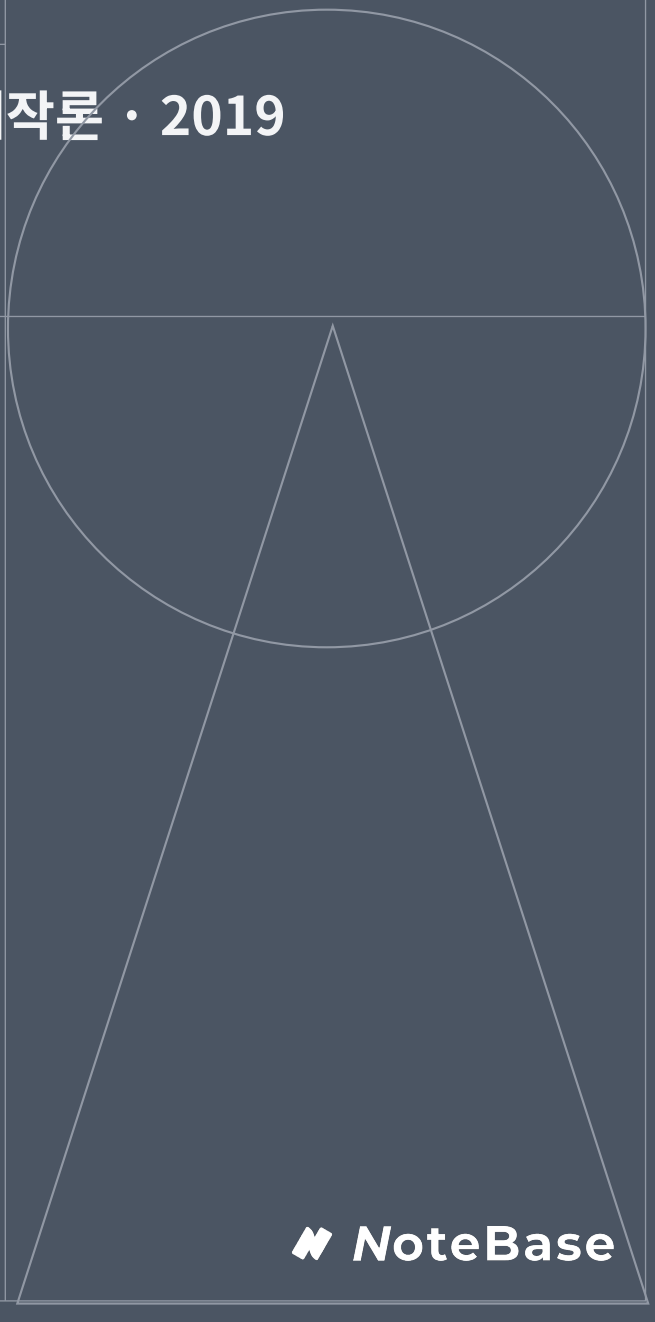
기출OX 해설집

공무원/국회직/9급 · 영상제작론 · 2019



NoteBase

기출OX 해설집

공무원/국회직/9급 · 영상제작론 · 2019

공무원/국회직/9급 · 영상제작론 · 2019

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)

정답 1번

출제 포인트

영상 편집 용어를 시간을 기준으로 배열할 때 프레임, 숏, 씬, 시퀀스, 스토리의 크기 관계를 구별하는 문제이다.

핵심 개념

프레임(frame)은 영상의 연속된 움직임을 이루는 한 장의 정지 화면으로, 시간을 기준으로 한 가장 작은 단위이다.
숏(shot)은 카메라가 녹화를 시작한 때부터 멈출 때까지 이어지는 하나의 연속 촬영 단위이며 여러 프레임으로 이루어진다.
씬(scene)은 같은 시간과 공간에서 전개되는 하나의 장면으로 여러 숏이 모여 구성된다.
시퀀스(sequence)는 하나의 사건이나 의미 있는 흐름을 이루도록 여러 씬이 연결된 단위이다.
스토리(story)는 작품 전체의 사건과 서사를 포괄하는 가장 큰 수준의 단위이다.
시간적 구성 단계는 일반적으로 프레임 → 숏 → 씬 → 시퀀스 → 스토리 순으로 커진다.

NoteBase

선지별 해설

① O — 프레임은 동영상을 구성하는 한 장의 정지 화면이므로 제시된 단위 중 시간을 기준으로 가장 짧다.
② X — 시퀀스를 가장 짧은 단위로 본 부분이 틀리다. 올바르게는 시퀀스는 하나의 사건이나 의미 있는 흐름을 이루는 여러 씬의 묶음이며, 가장 짧은 단위는 프레임이다.
③ X — 숏을 가장 짧은 단위로 본 부분이 틀리다. 올바르게는 숏은 녹화 시작부터 종료까지의 연속 촬영 단위로 여러 프레임으로 구성되며, 가장 짧은 단위는 프레임이다.
④ X — 씬을 가장 짧은 단위로 본 부분이 틀리다. 올바르게는 씬은 같은 시간과 공간에서 전개되는 여러 숏의 묶음이며, 가장 짧은 단위는 프레임이다.
⑤ X — 스토리를 가장 짧은 단위로 본 부분이 틀리다. 올바르게는 스토리는 작품 전체의 사건과 서사를 포괄하는 큰 단위이며, 가장 짧은 단위는 프레임이다.

오답 포인트

‘숏’이 한 번의 촬영 단위라는 점 때문에 가장 작다고 착각하기 쉽다. 그러나 숏 자체가 시간 순서대로 재생되는 여러 프레임의 연속이므로, 시간을 기준으로 하면 프레임이 더 작은 단위이다.

다시 나오면 이렇게 판단

한 장의 화면인지, 연속 촬영인지, 한 장면인지, 사건의 흐름인지, 작품 전체 서사인지를 차례로 구분한다. 한 장의 정지 화면인 프레임이 시간적으로 가장 짧고, 그다음에 숏, 씬, 시퀀스, 스토리가 이어진다.

암기 포인트

한 장은 프레임, 한 번의 촬영은 숏, 한 장면은 씬, 한 사건의 흐름은 시퀀스, 전체 이야기는 스토리이다.

NoteBase

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)

정답 2번

출제 포인트

카메라 이동 촬영에서 화각과 피사계 심도가 화면 떨림의 체감 및 초점 유지에 미치는 영향을 묻는 문제이다.

핵심 개념

광각 렌즈는 넓은 화각을 담고 피사계 심도가 비교적 깊어 이동 중 초점 유지가 쉽다. 또한 같은 크기의 카메라 흔들림도 화면에서 덜 확대되어 떨림이 상대적으로 작게 느껴진다. 반대로 협각·망원 렌즈는 좁은 범위를 크게 보여 주므로 작은 흔들림과 초점 오차도 두드러진다.

선지별 해설

① X — 표준 렌즈는 자연스러운 원근감과 중간 정도의 화각을 제공하지만, 이동 중 떨림 억제와 초점 유지에 가장 유리하지는 않다. 틀린 표현은 '표준 렌즈가 가장 효과적'이라는 부분이며, 올바르게는 광각 렌즈가 가장 효과적이다.
② O — 광각 렌즈는 화각이 넓어 흔들림이 덜 확대되어 보이고 피사계 심도도 비교적 깊으므로, 이동 촬영에서 화면 떨림을 줄이고 초점을 유지하기에 가장 유리하다.
③ X — 협각 렌즈는 좁은 화각으로 피사체를 크게 보여 주어 작은 흔들림도 크게 드러나며 초점 유지도 더 까다롭다. 틀린 표현은 '협각 렌즈가 가장 효과적'이라는 부분이며, 올바르게는 넓은 화각의 광각 렌즈가 가장 효과적이다.
④ X — 망원 렌즈는 좁은 화각과 높은 확대 효과 때문에 카메라의 미세한 흔들림이 화면에서 크게 나타나고 피사계 심도도 얕아지기 쉽다. 틀린 표현은 '망원 렌즈가 가장 효과적'이라는 부분이며, 올바르게는 광각 렌즈가 가장 효과적이다.
⑤ X — 접사 렌즈는 가까운 피사체를 크게 촬영하는 데 쓰이며, 근접 촬영에서는 피사계 심도가 매우 얕아 초점 유지가 어렵다. 틀린 표현은 '접사 렌즈가 이동 촬영에 가장 효과적'이라는 부분이며, 올바르게는 광각 렌즈가 가장 효과적이다.

NoteBase

오답 포인트

표준 렌즈의 자연스러운 화면이나 망원 렌즈의 피사체 확대를 촬영 안정성과 혼동하기 쉽다. 이 문항의 핵심은 피사체를 크게 보이는 능력이 아니라, 흔들림이 덜 두드러지고 초점 허용 범위가 넓은가이다.

다시 나오면 이렇게 판단

이동 촬영의 안정성과 초점 유지가 함께 제시되면 '넓은 화각, 비교적 깊은 피사계 심도, 흔들림의 낮은 체감'을 기준으로 광각 렌즈를 판단한다. 반대로 좁은 화각과 높은 확대는 흔들림과 초점 오차를 더 크게 드러낸다.

암기 포인트

이동 촬영은 광각이 안정적이고, 망원은 흔들림을 확대한다.

NoteBase

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.

정답 3번

출제 포인트

색온도의 높고 낮음에 따른 빛의 색감, 태양빛의 대표 색온도, 카메라의 화이트 밸런스 설정과 화면 색의 관계를 묻는 문제이다.

핵심 개념

색온도는 광원의 색을 절대온도 단위인 켈빈으로 나타낸 값이다. 낮은 색온도의 빛은 붉고 따뜻한 색감을, 높은 색온도의 빛은 푸르고 차가운 색감을 띤다. 화이트 밸런스는 광원의 색온도에 맞추어 흰색이 흰색으로 보이도록 카메라의 색 보정을 조절하는 기능이다. 정오 무렵 태양빛의 색온도는 약 5,500*K* 내외이며, 2,000 ~ 3,000*K*는 촛불이나 해 뜰 무렵·해 질 무렵처럼 비교적 붉은 빛에 가까운 범위이다.

선지별 해설

① O — 색온도가 낮은 광원은 붉은색·주황색 계열의 따뜻한 색조를 띠므로 옳다.
② O — 색온도가 높은 광원은 푸른색 계열의 차가운 색조를 띠므로 옳다.
③ X — 틀린 부분은 '정오 태양빛의 색온도는 2,000 ~ 3,000*K*'라는 수치이다. 올바르게는 정오 무렵 태양빛의 색온도는 약 5,500*K* 내외이다.
④ O — 태양의 고도와 대기를 통과하는 빛의 경로가 시간대에 따라 달라지므로 태양빛의 색온도도 변한다.
⑤ O — 실제 촬영 현장의 빛보다 낮은 색온도로 화이트 밸런스를 설정하면 카메라의 보정이 실제 광원의 푸른 기운을 충분히 상쇄하지 못해 화면이 푸른색을 띤다.

오답 포인트

③의 2,000 ~ 3,000*K*를 정오 태양빛의 값으로 착각하는 것이 함정이다. 이 범위는 붉은 기운이 강한 저색온도 광원에 가깝고, 정오 태양빛은 약 5,500*K* 내외이다. 또한 광원이 높은 색온도라는 사실과 카메라에 설정한 화이트 밸런스 값이 높다는 사실을 구분해야 한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

먼저 '저색온도는 붉은색, 고색온도는 푸른색'이라는 대응을 확인한다. 이어서 정오 태양빛은 약 5,500*K* 내외인지 수치를 판단한다. 화이트 밸런스 문제에서는 실제 광원보다 카메라 설정값이 낮으면 화면이 푸르게, 높으면 붉게 보인다는 관계를 적용한다.

암기 포인트

저온은 붉게, 고온은 푸르게, 정오 태양빛은 약 5,500*K*이다. 실제 광원보다 WB를 낮게 맞추면 화면은 푸르게 된다.

NoteBase

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.

정답 4번

출제 포인트

피사계 심도의 뜻과 조리개 값, 렌즈의 초점거리, 카메라와 피사체 사이의 거리가 심도에 미치는 영향을 묻는 문제이다.

핵심 개념

피사계 심도는 초점을 맞춘 지점을 중심으로 앞뒤의 피사체가 선명하다고 받아들여지는 거리 범위이다. 다른 조건이 같을 때 조리개를 개방할수록, 즉 조리개 값이 작을수록 심도는 얕아진다. 렌즈의 초점거리가 짧을수록 심도는 깊어지고, 카메라가 피사체에 가까워질수록 심도는 얕아진다.

선지별 해설

① O — 조리개를 개방하면 조리개 값이 작아지고 초점이 맞아 보이는 앞뒤 범위가 줄어들므로 피사계 심도가 얕아진다.
② O — 다른 조건이 같을 때 렌즈의 초점거리가 짧을수록 피사계 심도는 깊어진다.
③ O — 카메라와 피사체 사이의 거리가 가까워질수록 피사계 심도는 얕아진다.
④ X — 피사계 심도를 피사체의 초점이 맞는 것으로 인식되는 범위의 한계라고 설명한 부분은 타당하지만, '망원렌즈의 심도는 깊다'는 표현이 틀렸다. 올바르게는 다른 조건이 같을 때 초점거리가 긴 망원렌즈의 피사계 심도는 얕다고 해야 한다.
⑤ O — 피사계 심도를 조절하는 대표 요소는 조리개 값, 렌즈의 초점거리, 카메라와 피사체 사이의 거리이다.

오답 포인트

④는 피사계 심도의 정의와 망원렌즈의 특성을 한 문장에 섞어 놓았다. 앞부분의 정의가 맞더라도 뒷부분의 '망원렌즈의 심도는 깊다'가 반대이므로 문장 전체는 옳지 않다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

다른 조건이 같다는 전제에서 조리개 값이 작아지는지, 초점거리가 길어지는지, 촬영 거리가 가까워지는지를 확인한다. 세 경우는 모두 피사계 심도를 얕게 만드는 방향이다.

암기 포인트

조리개 개방·망원·근접 촬영은 얕은 심도, 조리개 축소·광각·원거리 촬영은 깊은 심도이다.

NoteBase

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)

정답 4번

출제 포인트

장면전환 방법 가운데 새 화면이 가장자리에서 들어와 현재 화면을 프레임 밖으로 밀어내는 방식이 무엇인지 구별하는 문제이다.

핵심 개념

컷은 별도의 전환 효과 없이 한 화면에서 다음 화면으로 즉시 바뀌는 방식이다. 디졸브는 앞 화면이 사라지는 동안 뒤 화면이 겹쳐 나타나는 방식이다. 페이드는 화면이 점차 어두워지거나 밝아지면서 나타나거나 사라지는 방식이다. 와이프는 새 화면이 프레임의 한쪽에서 들어와 경계선을 이동시키며 기존 화면을 밀어내거나 덮어 교체하는 방식이다. 블랙아웃은 화면이 갑자기 검게 되는 방식이다.

선지별 해설

① X — 컷은 두 화면이 경계 이동 없이 즉시 교체되는 방식이므로, 새 화면이 가장자리에서 들어와 기존 화면을 밀어내는 방식이 아니다. 틀린 표현은 '컷'이며, 올바르게는 '와이프'이다.
② X — 디졸브는 앞 화면과 뒤 화면이 일정 시간 겹치면서 서서히 교체되는 방식이므로, 화면이 한쪽에서 들어와 기존 화면을 밀어내지 않는다. 틀린 표현은 '디졸브'이며, 올바르게는 '와이프'이다.
③ X — 페이드는 화면의 밝기가 점차 변하면서 영상이 나타나거나 사라지는 방식이므로, 방향성을 가진 경계가 기존 화면을 밀어내는 전환이 아니다. 틀린 표현은 '페이드'이며, 올바르게는 '와이프'이다.
④ O — 와이프는 새 화면이 왼쪽·오른쪽·위쪽·아래쪽 등의 가장자리에서 들어와 기존 화면을 프레임 밖으로 밀어내거나 덮으며 교체하는 장면전환 방식이다.
⑤ X — 블랙아웃은 화면이 갑자기 검게 되는 것으로, 새 화면이 가장자리에서 들어오는 전환이 아니다. 틀린 표현은 '블랙아웃'이며, 올바르게는 '와이프'이다.

오답 포인트

'서서히 바뀐다'는 인상만으로 디졸브나 페이드를 고르면 틀린다. 이 문항의 결정적 단서는 '한쪽 가장자리에서 들어온다'와 '현재 화면을 프레임 밖으로 밀어낸다'이며, 이는 이동하는 경계가 있는 와이프의 특징이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

즉시 교체는 컷, 두 영상의 겹침은 디졸브, 밝기의 점진적 변화는 페이드, 이동하는 경계가 화면을 밀어내는 것은 와이프, 갑자기 검은 화면이 되는 것은 블랙아웃으로 판단한다.

암기 포인트

밀어내며 닦듯 바뀌면 와이프이다.

NoteBase

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

정답 1번

출제 포인트

연속편집, 점프컷, 교차편집의 정의와 화면 효과를 구별하여 설명과 기법을 정확히 연결하는 문제이다.

핵심 개념

연속편집(continuity editing): 위치·행동·시선 등의 연결성을 유지하여 쇼트 사이의 단절이 눈에 띄지 않게 하고, 공간과 행동을 자연스럽게 이해하게 하는 편집이다. 키워드는 연결성과 자연스러운 시공간이다.
점프컷(jump cut): 같은 피사체나 유사한 구도에서 시간·동작이 불연속적으로 뛰도록 이어 붙여 편집의 단절을 의도적으로 드러내는 기법이다. 키워드는 불연속성과 도약이다.
교차편집(cross editing): 서로 다른 장소에서 동시에 진행되는 장면을 번갈아 제시하여 동시성을 만들고 긴장감을 높이는 편집이다. 키워드는 서로 다른 공간, 동시 진행, 교차 제시이다.
따라서 ㄱ은 a, ㄴ은 b, ㄷ은 c에 해당한다.

NoteBase

선지별 해설

① O — ㄱ-a, ㄴ-b, ㄷ-c의 연결이 모두 정확하다. ㄱ의 연결성은 연속편집, ㄴ의 의도적으로 드러나는 단절은 점프컷, ㄷ의 서로 다른 장소에서 동시에 진행되는 장면의 병치는 교차편집이다.
② X — 틀린 연결은 ㄴ-c와 ㄷ-b이다. 서로 다른 장소의 동시 장면을 번갈아 보여 주는 ㄷ이 교차편집(c)이며, 쇼트의 연결을 툭툭 끊어 단절을 드러내는 ㄴ이 점프컷(b)이다. 올바른 연결은 ㄱ-a, ㄴ-b, ㄷ-c이다.
③ X — 틀린 연결은 ㄱ-b와 ㄴ-a이다. 위치와 행동의 연결성을 유지하는 ㄱ은 연속편집(a)이고, 의도적인 불연속을 만드는 ㄴ은 점프컷(b)이다. 올바른 연결은 ㄱ-a, ㄴ-b, ㄷ-c이다.
④ X — ㄱ-b, ㄴ-c, ㄷ-a가 모두 잘못 연결되었다. ㄱ은 연속편집(a), ㄴ은 점프컷(b), ㄷ은 교차편집(c)이다. 올바른 연결은 ㄱ-a, ㄴ-b, ㄷ-c이다.
⑤ X — 틀린 연결은 ㄱ-c와 ㄷ-a이다. ㄱ은 공간과 행동을 자연스럽게 잇는 연속편집(a)이고, ㄷ은 서로 다른 장소의 동시 장면을 교대로 제시하는 교차편집(c)이다. ㄴ-b만 맞으며, 올바른 전체 연결은 ㄱ-a, ㄴ-b, ㄷ-c이다.

오답 포인트

ㄴ의 '컷이 드러나게 한다'는 표현만 보고 모든 비연속적 편집을 교차편집으로 오인하기 쉽다. 점프컷은 한 흐름 안에서 시간이나 동작이 갑자기 뛰는 단절이고, 교차편집은 서로 다른 공간에서 동시에 진행되는 장면을 번갈아 보여 주는 구성이다.

다시 나오면 이렇게 판단

'연결성·자연스러운 공간'이면 연속편집, '툭툭 끊김·시간이나 동작의 도약'이면 점프컷, '서로 다른 장소·동시 진행·번갈아 제시'이면 교차편집으로 판단한다.

암기 포인트

연속편집은 자연스럽게 잇고, 점프컷은 한 흐름을 뛰어넘고, 교차편집은 두 공간을 번갈아 잇는다.

NoteBase

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.

정답 1번

출제 포인트

백라이트의 설치 위치와 기능, 그리고 피사체의 반사 특성에 따른 광량 조절 원리를 묻는 문제이다.

핵심 개념

백라이트는 피사체의 뒤쪽에서 비추어 가장자리의 밝은 윤곽을 만들고 피사체를 배경과 분리하는 조명이다. 카메라에 도달하는 반사광이 충분해야 윤곽이 드러나므로, 전방 조명보다 무조건 약하게 하는 것이 아니라 피사체의 반사율과 원하는 윤곽 효과에 맞추어 광량을 정한다. 일반적으로 뚜렷한 윤곽을 만들 때에는 전방 조명보다 강한 광량이 필요할 수 있다.

선지별 해설

① X — 틀린 표현은 '전방의 조명들에 비하여 광량을 낮추어야 한다'이다. 백라이트의 일부만 피사체 가장자리에서 카메라 쪽으로 반사되므로, 윤곽을 뚜렷하게 하려면 전방 조명보다 무조건 낮추는 것이 아니라 반사율과 의도한 효과에 맞게 충분한 광량을 주어야 한다.

② O — 조명기구가 화면에 직접 들어오지 않도록 피사체의 후방 상단에 설치하면 뒤쪽에서 가장자리를 비추면서도 광원이 프레임에 노출되는 것을 피할 수 있다.

③ O — 머리카락처럼 가늘고 빛을 받는 가장자리가 많은 부분은 역광을 받으면 밝은 테두리나 후광처럼 보여 백라이트 효과가 잘 나타난다.

④ O — 백라이트가 피사체의 윤곽을 밝게 만들면 배경과 피사체 사이에 밝기 차이가 생겨 두 요소가 시각적으로 분리된다.

⑤ O — 빛을 잘 반사하지 않는 피사체는 같은 광량에서도 카메라로 돌아오는 빛이 적으므로, 필요한 윤곽 밝기를 얻기 위해 백라이트의 광량을 높이는 것이 적절하다.

NoteBase

오답 포인트

①의 함정은 백라이트가 보조 조명이므로 전방 조명보다 항상 약해야 한다고 생각하게 만드는 데 있다. 조명의 명칭이나 위치가 아니라 카메라에 도달하는 반사광과 원하는 윤곽 효과를 기준으로 광량을 판단해야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

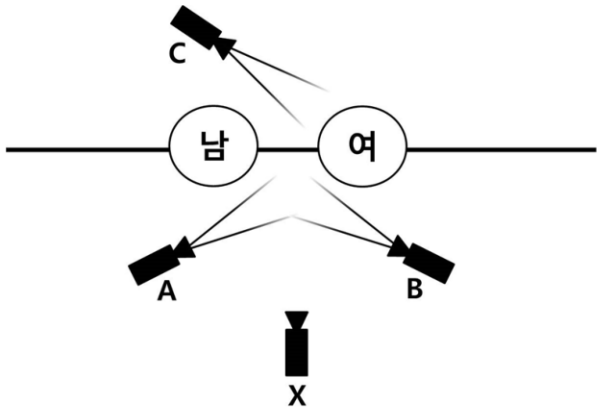
백라이트 선지는 '후방 상단 설치 → 가장자리의 밝은 윤곽 형성 → 배경과 피사체 분리'의 흐름으로 판단한다. 광량은 고정된 대소 관계로 외우지 않고, 피사체의 반사율이 낮을수록 필요한 광량이 커질 수 있다는 원리를 적용한다.

암기 포인트

백라이트는 뒤에서 윤곽을 만들고 배경과 분리하며, 반사가 약한 피사체일수록 더 많은 광량이 필요하다.

NoteBase

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

정답 1번

NoteBase

출제 포인트

이 문제는 마주 보는 두 인물의 시선을 잇는 가상의 선인 이미지너리 라인과 180도 법칙을 도식에 적용하는 문제이다. X에서 정한 남녀의 화면상 위치와 시선 방향을 유지하려면 카메라는 이미지너리 라인의 같은 쪽 180도 범위인 A·X·B 쪽에 있어야 하며, 반대쪽인 C로 넘어가면 화면 방향이 뒤바뀐다. 따라서 ㄱ과 ㄴ은 옳고, ㄷ과 ㄹ은 옳지 않다.

선지별 해설

① O — ㄱ과 ㄴ만 옳다. ㄱ은 이미지너리 라인의 정의에 맞고, ㄴ은 그 선을 넘지 않는 180도 법칙을 설명한다. 따라서 옳은 진술의 조합은 'ㄱ, ㄴ'이다.
② X — ㄷ은 옳지 않고 ㄱ은 옳으므로 'ㄴ, ㄷ'은 맞는 조합이 아니다. A에서 여자를 촬영하고 B에서 남자를 촬영하면 두 카메라가 이미지너리 라인의 같은 쪽에 있어 X의 투샷에서 정한 시선 방향이 유지된다. 올바른 조합은 'ㄱ, ㄴ'이다.
③ X — ㄷ과 ㄹ은 모두 옳지 않다. A와 B는 선의 같은 쪽이라 시선 방향을 유지하지만, A와 C는 선의 서로 반대쪽이라 시선 방향이 뒤바뀐다. 올바른 조합은 'ㄱ, ㄴ'이다.
④ X — ㄷ을 포함하므로 옳은 진술만 고른 조합이 아니다. '방향이 바뀐다'가 아니라, A에서 여자와 B에서 남자를 촬영한 숏은 X의 투샷에서 설정한 남녀의 시선 방향을 유지한다. 올바른 조합은 'ㄱ, ㄴ'이다.
⑤ X — ㄷ과 ㄹ을 포함하고 옳은 ㄱ을 빠뜨렸으므로 틀린 조합이다. ㄹ의 '일정하게 유지된다'가 아니라 A에서 C로 촬영 위치가 이미지너리 라인을 넘어가면 여자의 화면상 시선 방향이 반대로 바뀐다. 올바른 조합은 'ㄱ, ㄴ'이다.

오답 포인트

실제 카메라 간 거리나 A·B·C의 모양만 보고 판단하면 안 된다. 화면 방향을 가르는 기준은 두 인물의 시선을 연결한 이미지너리 라인을 넘는지 여부이다. A·X·B는 같은 쪽이고 C만 반대쪽이므로, ㄷ의 '바뀐다'와 ㄹ의 '유지된다'가 각각 반대로 서술된 함정이다.

다시 나오면 이렇게 판단

먼저 두 인물의 시선을 잇는 이미지너리 라인을 긋고, 기준 숏의 카메라와 다음 카메라가 선의 같은 쪽에 있는지 확인한다. 같은 쪽 180도 범위 안이면 화면상 위치와 시선 방향이 유지되고, 선을 넘어 반대쪽으로 이동하면 좌우와 시선 방향이 뒤바뀐다.

암기 포인트

이미지너리 라인 안쪽은 방향 유지, 선을 넘으면 방향 반전이다.

NoteBase

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.

정답 3번

출제 포인트

이 문제는 고속촬영·타임랩스·하이퍼랩스·드론 촬영·저속촬영의 원리와 표현 효과를 구분하는 문제이다.

핵심 개념

고속촬영은 표준속도보다 많은 프레임을 촬영한 뒤 표준속도로 재생하여 빠른 동작을 느리게 보여 주는 기법이다.

타임랩스는 일정한 시간 간격으로 촬영한 프레임을 이어 붙여 긴 시간의 변화를 짧게 압축해 보여 주는 기법이다.

하이퍼랩스는 카메라의 위치를 크게 이동시키면서 촬영하는 타임랩스 기법이다.

저속촬영은 표준속도보다 적은 프레임을 촬영한 뒤 표준속도로 재생하여 동작을 빠르게 보이게 하는 기법이다.

선지별 해설

① O — 고속촬영은 빠른 동작을 세밀한 슬로모션으로 표현할 수 있어 스포츠나 무협영화의 액션 장면에 효과적으로 쓰인다.

② O — 타임랩스는 오랜 시간에 걸친 변화를 짧은 영상으로 압축하여 대상의 움직임을 빠르게 보여 준다.

③ X — 틀린 표현은 '시각적으로 관찰하기 어려운 피사체의 순간 동작을 촬영할 때 쓰인다'이다. 이는 빠른 순간을 세밀하게 기록하는 고속촬영의 용도에 가깝다. 하이퍼랩스는 카메라가 장소를 이동하면서 시간의 흐름을 압축해 보여 주는 이동형 타임랩스 기법이다.

④ O — 드론은 높은 곳이나 접근하기 어려운 위치에서 항공 시점의 부감촬영을 구현하는 데 널리 쓰인다.

⑤ O — 저속촬영은 표준속도보다 낮은 프레임 속도로 촬영한 뒤 표준속도로 재생하여 피사체의 움직임을 더 빠르게 만들고 운동감을 높인다.

NoteBase

오답 포인트

③은 '빠른 시간 표현'이라는 공통점 때문에 하이퍼랩스와 고속촬영의 용도를 바꾸어 놓았다. 순간 동작을 느리고 세밀하게 관찰하는 것은 고속촬영이고, 카메라 자체가 이동하며 긴 시간과 공간의 변화를 압축하는 것은 하이퍼랩스이다.

다시 나오면 이렇게 판단

프레임 수와 카메라 이동 여부를 먼저 구분한다. 많이 찍어 느리게 재생하면 고속촬영, 적게 찍어 빠르게 재생하면 저속촬영, 일정 간격으로 시간을 압축하면 타임랩스, 그 타임랩스에 큰 카메라 이동이 더해지면 하이퍼랩스이다.

암기 포인트

고속은 느리게, 저속은 빠르게, 타임랩스는 시간 압축, 하이퍼랩스는 이동하며 시간 압축이다.

NoteBase

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.

정답 4번

출제 포인트

크로마키의 원리와 촬영할 때 배경색·의상색을 선택하는 기준을 묻는 문제이다.

핵심 개념

크로마키는 피사체와 단색 배경의 색상 차이를 이용하여 배경색 영역을 제거하고 다른 영상과 합성하는 기법이다. 배경에는 인물에게 적게 포함된 균일한 색을 사용하고, 인물의 의상과 소품에는 그 배경색을 피해야 한다.

선지별 해설

① O — 특정한 단색 배경에서 촬영한 인물을 분리하여 다른 배경 화면과 합성하는 효과에 대한 설명이다.
② O — 크로마키 배경에는 RGB의 원색 계열 가운데 인물의 피부색 등과 잘 구별되는 한 가지 색을 쓰며, 일반적으로 녹색이나 청색을 많이 사용한다.
③ O — 지정한 배경색과 피사체의 색상 차이를 기준으로 배경 영역을 제거하는 기술이다.
④ X — 틀린 표현은 '인물의 의상 색상은 청색이나 녹색이 좋다'이다. 실제로는 의상색이 크로마키 배경색과 겹치면 의상까지 투명하게 제거될 수 있으므로, 촬영에 사용하는 청색 또는 녹색 배경과 겹치지 않는 색의 의상을 입어야 한다.
⑤ O — 기상예보에서 진행자를 단색 배경 앞에서 촬영한 뒤 지도 영상을 합성하면, 시청 화면에는 진행자가 큰 지도 앞에 서 있는 것처럼 나타난다.

오답 포인트

④는 크로마키 배경에 청색이나 녹색을 쓴다는 사실을 의상색 선택 기준으로 뒤바꾼 선지이다. 배경색과 같은 의상은 함께 제거되므로 적합하지 않다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

크로마키 선지는 ‘배경은 한 가지 균일한 키 색’, ‘피사체와 의상은 키 색과 구별되는 색’이라는 두 기준으로 판단한다.

암기 포인트

배경은 키 색으로 통일하고, 의상은 키 색을 피한다.

NoteBase

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)

정답 4번

출제 포인트

이 문제는 카메라 자체의 이동으로 생기는 달리숏과 렌즈의 초점거리 변화로 생기는 줌숏을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

달리숏: 카메라를 피사체 쪽으로 실제 이동하거나 피사체에서 멀어지게 이동하여, 관객이 피사체에 다가가거나 멀어지는 듯한 공간적 이동감을 느끼게 하는 촬영이다.
줌숏: 카메라 위치는 그대로 두고 줌렌즈의 초점거리를 바꾸어, 피사체가 관객에게 다가오거나 멀어지는 듯 보이게 하는 촬영이다.
팬숏은 카메라 위치를 고정한 채 좌우로 회전하고, 틸트숏은 상하로 회전하며, 크레인숏은 크레인 등을 이용해 카메라를 주로 수직·입체적으로 이동한다.
핵심 대비는 달리숏은 카메라 자체가 이동하고, 줌숏은 카메라가 이동하지 않은 채 렌즈만 변한다는 점이다.

NoteBase

선지별 해설

① X — ㄱ의 '틸트숏'과 ㄴ의 '팬숏'이 모두 틀렸다. 틸트숏은 카메라를 상하로 회전하는 촬영이고 팬숏은 좌우로 회전하는 촬영이다. 올바르게는 ㄱ은 달리숏, ㄴ은 줌숏이다.
② X — ㄱ의 '팬숏'과 ㄴ의 '틸트숏'이 모두 틀렸다. 팬과 틸트는 카메라의 좌우·상하 회전이므로 피사체에 다가가거나 멀어지는 효과를 설명하는 짝이 아니다. 올바르게는 ㄱ은 달리숏, ㄴ은 줌숏이다.
③ X — 달리숏과 줌숏의 위치가 서로 바뀌었다. ㄱ은 카메라 자체의 접근·후퇴로 관객이 피사체에 다가가거나 멀어지는 느낌을 받으므로 달리숏이고, ㄴ은 렌즈 조절로 피사체가 다가오거나 멀어지는 듯 보이므로 줌숏이다.
④ O — ㄱ은 카메라를 실제로 이동하는 달리숏이고, ㄴ은 카메라 위치를 유지한 채 렌즈의 초점거리를 바꾸는 줌숏이므로 옳은 짝이다.
⑤ X — ㄱ의 '팬숏'과 ㄴ의 '크레인숏'이 모두 틀렸다. 팬숏은 좌우 회전이고 크레인숏은 크레인을 이용한 카메라의 공간적 이동이다. 올바르게는 ㄱ은 달리숏, ㄴ은 줌숏이다.

오답 포인트

③은 달리숏과 줌숏을 모두 제시하지만 두 용어의 순서를 뒤바꾼 함정이다. '보는 사람이 피사체에 다가간다'는 표현은 카메라 자체가 움직이는 달리숏이고, '피사체가 보는 사람에게 다가온다'는 표현은 렌즈로 화면 크기를 바꾸는 줌숏에 대응한다.

다시 나오면 이렇게 판단

효과의 주체와 카메라 자체의 이동 여부를 확인한다. 관객 또는 카메라가 공간 속에서 접근·후퇴하는 느낌이면 달리숏이고, 카메라는 고정된 채 피사체만 커지거나 작아져 다가오고 멀어지는 듯하면 줌숏이다. 좌우 회전은 팬, 상하 회전은 틸트로 판단한다.

암기 포인트

달리는 카메라는 달리숏, 렌즈로 당기고 미는 것은 줌숏이다.

NoteBase

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.

정답 5번

출제 포인트

카메라 앵글의 결정 기준과 극단적 앵글, 버즈아이뷰, 사각 앵글이 만들어 내는 시각적 효과를 구별하는 문제이다.

핵심 개념

카메라 앵글은 카메라가 피사체를 바라보는 수직적·수평적 위치와 기울기에 따라 형성되는 시점이다. 극단적인 앵글은 현실을 낯설게 하거나 왜곡하여 주관적 의미를 강화하고, 버즈아이뷰는 매우 높은 곳에서 수직에 가깝게 내려다보는 시점을 제공한다. 사각 앵글은 카메라의 수평축을 기울인 구도로, 불안정·혼란·긴장·위기감을 표현하는 데 쓰인다.

선지별 해설

① O — 앵글은 피사체 자체의 속성이 아니라 카메라가 피사체에 대해 차지하는 높이와 위치, 기울기 등에 따라 결정된다.

② O — 사실주의적 연출은 현실과 유사한 자연스러운 시점을 중시하므로 현실을 과도하게 왜곡하는 극단적 앵글을 피하는 경향이 있다.

③ O — 형식주의적 연출은 극단적 앵글로 대상을 변형하거나 왜곡하여 객관적 재현을 넘어 더 강한 주관적·상징적 의미를 만들 수 있다고 본다.

④ O — 버즈아이뷰는 피사체의 매우 높은 위쪽에서 아래를 내려다보는 앵글이므로 비행기나 산꼭대기에서 조망하는 듯한 시점을 제공한다.

⑤ X — 틀린 표현은 '피사체의 중요성을 강조한다'와 그 때문에 '선전영화나 영웅주의를 묘사하는 장면에 자주 쓰인다'는 부분이다. 사각 앵글은 화면의 수평선을 기울여 불안정, 혼란, 긴장, 심리적 동요를 나타내는 앵글이며, 피사체의 중요성이나 영웅성을 강조하는 대표적 수단은 로 앵글이다.

NoteBase

오답 포인트

⑤는 사각 앵글과 로 앵글의 효과를 바꾸어 놓았다. 사각 앵글의 핵심은 기울어진 수평선이 만드는 불안정감이고, 인물을 위엄 있고 강하게 보여 주는 효과는 아래에서 올려다보는 로 앵글과 연결된다.

다시 나오면 이렇게 판단

카메라의 위치와 화면 효과를 연결해 판단한다. 위에서 아래로 보면 하이 앵글, 아래에서 위로 보면 로 앵글, 수평축 자체가 기울면 사각 앵글이다. '중요성·위엄·영웅성'은 로 앵글, '불안정·혼란·긴장'은 사각 앵글로 구별한다.

암기 포인트

로 앵글은 위엄과 강조, 사각 앵글은 기울기와 불안이다.

NoteBase

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.

정답 1번

출제 포인트

딥포커스 촬영의 광학적 조건과 미학적 효과를 구분하는 문제이다.

핵심 개념

딥포커스는 전경·중경·후경처럼 카메라에서 서로 다른 거리에 있는 피사체를 한 화면 안에서 모두 선명하게 보이도록 깊은 피사계 심도를 확보하는 촬영 방식이다. 넓은 화각의 광각렌즈, 조리개를 조이는 방식, 충분한 조명 등이 깊은 심도를 만드는 데 유리하다. 여러 거리의 행동을 한 화면과 하나의 숏 안에 함께 담을 수 있으므로 공간의 연속성을 살리고 롱테이크와 결합하기 쉽다.

선지별 해설

① X — 틀린 표현은 '망원렌즈를 사용할 때 가장 효과적으로 표현할 수 있다'이다. 망원렌즈는 일반적으로 피사계 심도가 얕아지는 표현에 유리하다. 올바르게는 딥포커스는 광각렌즈를 사용하고 조리개를 조이는 등의 방법으로 깊은 피사계 심도를 확보할 때 효과적으로 표현할 수 있다.
② O — 딥포커스는 전경부터 후경까지 선명하게 제시하여 화면의 깊이를 활용한 영상 구성을 가능하게 한다.
③ O — 딥포커스 화면에서는 서로 다른 거리에 놓인 대상들이 모두 초점 범위에 들어와 선명하게 나타난다.
④ O — 화면 안의 공간 관계를 끊지 않고 보여 주므로 실제 시간과 공간의 연속성을 충실히 살리는 표현에 효과적이다.
⑤ O — 전경과 후경의 행동을 한 숏 안에서 계속 선명하게 유지할 수 있으므로 하나의 숏을 길게 이어 가는 롱테이크 촬영에 활용하기 쉽다.

NoteBase

오답 포인트

①의 '망원렌즈'가 핵심 함정이다. 망원렌즈는 멀리 있는 대상을 크게 담는 데 유리하지만, 딥포커스에 필요한 깊은 피사계 심도를 만드는 대표적 렌즈는 광각렌즈이다.

다시 나오면 이렇게 판단

딥포커스 선지는 먼저 '전경부터 후경까지 선명한가'를 확인한다. 이어 광각렌즈·깊은 심도·공간의 연속성·롱테이크와 연결되면 옳고, 망원렌즈·얕은 심도·배경 흐림과 연결되면 틀린 것으로 판단한다.

암기 포인트

딥포커스는 광각·깊은 심도·전후경 선명·롱테이크이다.

NoteBase

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.

정답 2번

출제 포인트

영상 제작에서 사용하는 숏, 음성 표현, 배우 동선 용어의 정의를 정확히 구별하는 문제이다.

핵심 개념

반응숏은 앞선 행동이나 말에 대한 인물의 반응을 보여 주는 숏이다. 구축숏은 장면이 시작될 때 넓은 화면으로 공간과 인물의 관계를 제시하는 숏이다. 보이스오버는 화면 밖에서 들리는 설명·해설·내면의 목소리이고, 블로킹은 연기 영역 안에서 이루어지는 배우의 위치와 움직임 설계이다. 스위시팬은 카메라를 매우 빠르게 수평 회전하여 화면에 강한 흐림 효과를 만드는 촬영 기법이다.

선지별 해설

① O — 반응숏은 앞선 숏의 행동이나 말에 대한 인물의 표정·행동 반응을 포착하는 숏이므로 옳다.

② X — '익스트림클로즈업(ECU)이나 클로즈숏(CS)'이라는 부분과 '다음에 나올 롱 숏의 흐름을 알려준다'는 설명이 틀리다. 구축숏은 보통 장면 초반에 롱숏이나 익스트림롱숏처럼 넓은 화면을 제시하여 장소, 인물의 위치, 공간 관계를 관객에게 알려 주는 숏이다.

③ O — 보이스오버는 화면 속 발화 장면과 직접 일치하지 않는 설명이나 해설, 인물의 생각·기억 등을 음성으로 전달하는 데 사용되므로 옳다.

④ O — 블로킹은 정해진 연기 공간에서 배우가 어디에 서고 어떻게 움직일지를 구성하는 것이므로 옳다.

⑤ O — 스위시팬은 카메라를 매우 빠르게 수평으로 회전하는 팬 기법이며, 빠른 움직임 때문에 피사체와 배경이 흐릿하게 보이므로 옳다.

NoteBase

오답 포인트

②는 '장면의 시작에 제시된다'는 말만 맞게 두고 숏의 크기와 기능을 바꾸어 놓았다. 구축숏은 클로즈업 계열이 아니라 공간 전체를 보여 주는 넓은 숏이라는 점이 핵심 함정이다.

다시 나오면 이렇게 판단

용어의 이름보다 화면이 무엇을 보여 주는지를 기준으로 판단한다. 반응숏은 반응, 구축숏은 공간 관계, 보이스오버는 화면 밖 음성, 블로킹은 배우의 위치·동선, 스위시팬은 빠른 수평 회전과 흐림에 연결된다.

암기 포인트

구축숏은 장면의 공간을 먼저 세우는 넓은 숏이다.

NoteBase

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)

정답 5번

출제 포인트

이 문제는 촬영용 필터의 기능을 구별하고, 수면 반사 제거와 푸른 하늘의 강조에 적합한 필터를 찾는 문제이다.

핵심 개념

편광필터는 특정 방향으로 진동하는 편광 성분을 선택적으로 차단하는 필터이다. 물이나 유리 같은 비금속 표면의 반사광을 줄여 피사체를 선명하게 보이게 하고, 푸른 하늘을 더 짙게 표현하여 흰 구름과의 대비를 높인다. 색온도 전환필터는 서로 다른 광원의 색온도 차이를 크게 보정하고, 색 보정용 필터는 색 편향을 세밀하게 조절한다. UV 필터는 자외선을 차단하고, 디퓨전 필터는 영상을 부드럽게 확산한다.

선지별 해설

① X — '색온도 전환필터'가 문제의 상황에 적합하다는 판단이 틀리다. 이 필터는 광원의 색온도 차이를 보정하여 색 재현을 맞추는 데 사용한다. 올바르게는 수면 반사 제거와 하늘 강조에는 편광필터를 사용한다.
② X — '색 보정용 필터'가 문제의 상황에 적합하다는 판단이 틀리다. 이 필터는 특정 색의 과다·부족이나 색 편향을 세밀하게 보정한다. 올바르게는 반사광을 줄이고 하늘의 채도를 높이려면 편광필터를 사용한다.
③ X — 'UV 필터'가 문제의 상황에 적합하다는 판단이 틀리다. UV 필터는 자외선을 흡수하여 자외선에 의한 흐림이나 푸른 기운을 줄이는 용도이며, 수면의 편광 반사를 선택적으로 제거하지는 못한다. 올바르게는 수면 반사 제거에는 편광필터를 사용한다.
④ X — '디퓨전 필터'가 문제의 상황에 적합하다는 판단이 틀리다. 디퓨전 필터는 빛을 확산하여 윤곽과 대비를 부드럽게 만드는 필터이므로 물속 피사체를 더 명료하게 하는 목적과 반대이다. 올바르게는 선명한 투과 표현과 하늘의 대비 강화에 편광필터를 사용한다.
⑤ O — 편광필터는 수면에서 생기는 편광 반사광을 줄여 물속 피사체를 더 잘 보이게 하고, 푸른 하늘을 짙게 표현하여 흰 구름과의 콘트라스트를 높일 수 있다.

NoteBase

오답 포인트

③의 UV 필터도 대기 중 자외선으로 인한 흐림을 줄일 수 있어 편광필터와 혼동하기 쉽다. 그러나 문제의 결정적 표현은 '수면의 반사광 제거'이다. 이는 자외선 차단이 아니라 편광된 반사광을 제어하는 기능이다.

다시 나오면 이렇게 판단

'물·유리 표면의 반사 제거', '물속이 더 잘 보임', '푸른 하늘을 짙게 표현', '구름과 하늘의 대비 강화'가 함께 제시되면 편광필터로 판단한다. 색온도나 색 편향을 맞추는 문제라면 색온도 전환필터 또는 색 보정용 필터를 구별한다.

암기 포인트

편광필터는 반사를 줄이고, 하늘은 짙게 한다.

NoteBase

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.

정답 4번

출제 포인트

헤드룸의 의미를 루킹룸, 리드룸, 아이 라인, 이미지너리 라인과 구별하는 문제이다.

핵심 개념

헤드룸은 화면 속 인물의 머리 위와 프레임 상단 사이에 두는 여백이다. 머리가 화면 가장자리에 붙거나 잘려 보이는 답답한 구도를 피하고 안정적인 화면을 만드는 데 쓰인다. 루킹룸은 인물의 시선 앞쪽 여백이고, 리드룸은 움직이는 피사체의 진행 방향 앞쪽 여백이다.

선지별 해설

① X — '시선이 바라보는 방향을 나타내기 위한 공간'은 헤드룸이 아니라 루킹룸이다. 올바르게는 헤드룸은 인물의 머리 위와 프레임 상단 사이의 공간이다.
② X — '피사체의 움직이는 방향을 표시하기 위한 것'은 헤드룸이 아니라 리드룸이다. 올바르게는 움직임의 진행 방향 앞쪽에 공간을 두는 구도 원칙이다.
③ X — '화면 중앙선 아래에 사람의 눈을 위치시킨다'는 설명이 틀렸다. 일반적인 인물 구도에서는 눈을 화면의 가로 중앙선 아래가 아니라 화면 상단의 약 3분의 1 지점에 배치하고, 머리 위에 적절한 헤드룸을 둔다.
④ O — 헤드룸을 적절히 두면 인물의 머리가 프레임의 가장자리에 붙어 보이지 않아 안정적인 구도가 된다.
⑤ X — '이미지너리 라인과 밀접한 관계가 있다'는 설명이 틀렸다. 헤드룸은 머리 위 여백과 관련되고, 이미지너리 라인은 장면 속 인물이나 행동축을 기준으로 카메라 위치와 화면 방향의 연속성을 유지하는 원칙과 관련된다.

오답 포인트

①과 ②는 모두 화면 속 여백이라는 공통점 때문에 헤드룸과 혼동하기 쉽다. 머리 위 여백은 헤드룸, 시선 앞 여백은 루킹룸, 이동 방향 앞 여백은 리드룸으로 구별해야 한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

여백이 놓이는 위치를 먼저 확인한다. 인물의 머리 위이면 헤드룸, 시선 앞이면 루킹룸, 움직임 앞이면 리드룸이다. 카메라가 행동축을 넘는지 묻는다면 이미지너리 라인에 관한 설명이다.

암기 포인트

머리 위는 헤드룸, 시선 앞은 루킹룸, 움직임 앞은 리드룸이다.

NoteBase

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.

정답 1번

출제 포인트

이 문제는 촬영 후 편집이 영상의 시간과 이야기 구조를 재구성하는 기능을 이해하고 있는지 묻는다.

핵심 개념

영상 편집은 촬영된 쇼트를 선택하고 배열하여 이야기의 흐름, 의미, 리듬과 긴장감을 새롭게 구성하는 과정이다. 촬영 순서는 제작상의 순서이고, 편집 순서는 관객에게 제시할 서사상의 순서이므로 두 순서가 반드시 같을 필요는 없다.

선지별 해설

① X — '영상을 촬영한 순서대로'라는 표현이 틀렸다. 편집은 촬영 순서를 그대로 따르는 것이 아니라 이야기의 목적과 흐름에 맞게 쇼트의 순서를 재배열한다. 올바르게는 '촬영된 영상을 이야기의 전개에 맞는 순서로 정리한다'이다.
② O — 따로 또는 단편적으로 촬영된 쇼트들을 선택·연결하여 하나의 연속된 이야기를 만드는 것은 편집의 핵심 기능이다.
③ O — 어떤 장면을 선택하고 어떤 순서와 길이로 연결하느냐에 따라 사건이나 이야기의 핵심 의미를 부각할 수 있다.
④ O — 색감의 불일치처럼 촬영 과정에서 생긴 일부 문제는 색 보정 등의 후반 편집으로 완화하거나 바로잡을 수 있다.
⑤ O — 교차 편집, 쇼트의 길이 조절, 정보 제시 순서의 변화 등을 통해 사건을 더 복합적으로 구성하고 긴장감을 높일 수 있다.

오답 포인트

①은 '이야기를 정리한다'는 뒷부분 때문에 맞아 보이지만, 편집의 본질은 촬영 순서의 보존이 아니라 서사에 맞춘 재배열이다. '촬영한 순서대로'가 정답을 가르는 함정 표현이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

편집 기능을 묻는 선지에서는 선택·배열·연결·의미 강조·리듬과 긴장 조절·보정을 편집의 기능으로 본다. 반대로 촬영된 순서를 반드시 그대로 유지한다고 단정하면 틀린 설명으로 판단한다.

암기 포인트

촬영 순서는 재료의 순서이고, 편집 순서는 이야기의 순서이다.

NoteBase

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

정답 4번

출제 포인트

이 문제는 조명의 명암 방식과 촬영 앵글이 관객에게 주는 심리 효과를 비교하여, 두려움과 공포감을 가장 강하게 만드는 조합을 찾는 문제이다.

핵심 개념

하이키 조명: 화면을 전반적으로 밝게 하고 명암 대비를 약하게 표현하는 조명으로, 밝고 경쾌하며 편안한 분위기에 어울린다.
로우키 조명: 어두운 부분과 그림자를 많이 두고 명암 대비를 강하게 표현하는 조명으로, 긴장·불안·공포 분위기에 어울린다.
표준 앵글: 피사체를 눈높이 부근에서 바라보아 비교적 중립적이고 안정된 느낌을 준다.
하이앵글: 위에서 아래로 내려다보아 피사체를 작고 약하거나 위축되어 보이게 한다.
로우앵글: 아래에서 위로 올려다보아 피사체를 크고 위압적이며 강하게 보이게 한다.
따라서 어둡고 불안한 로우키 조명에 위압적인 로우앵글을 결합하면 놀라움·두려움·공포감을 가장 효과적으로 강화할 수 있다.

NoteBase

선지별 해설

① X — '하이키 조명'이 틀린 표현이다. 하이키 조명은 밝고 명암 대비가 약해 공포 분위기를 약화한다. 올바르게는 로우키 조명과 로우앵글의 조합이다.
② X — '표준 조명'이 가장 효과적이라는 부분이 틀리다. 로우키 조명은 공포감을 만들지만 표준 앵글은 중립적이어서 위압감을 충분히 강화하지 못한다. 올바르게는 표준 앵글 대신 로우앵글을 결합한다.
③ X — '하이키 조명'과 '하이앵글 조명'이 모두 목적에 맞지 않는다. 하이키는 밝고 편안한 분위기를 만들며, 하이앵글은 피사체를 약하고 위축되어 보이게 한다. 올바르게는 로우키 조명과 로우앵글의 조합이다.
④ O — 로우키 조명은 강한 명암 대비와 그림자로 불안·긴장·공포를 만들고, 로우앵글은 피사체를 크고 위압적으로 보여 두려움을 강화하므로 가장 효과적인 조합이다.
⑤ X — '표준 조명'이 틀린 표현이다. 로우앵글은 위압감을 주지만 표준 조명만으로는 로우키 특유의 어둠과 강한 명암 대비가 부족하다. 올바르게는 로우키 조명과 로우앵글의 조합이다.

오답 포인트

로우앵글이 포함되었다는 이유만으로 ①이나 ⑤를 고르는 것이 함정이다. 문제는 가장 효과적인 조합을 묻고 있으므로, 위압감을 만드는 로우앵글뿐 아니라 불안과 공포의 명암을 만드는 로우키 조명까지 함께 갖추어야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

먼저 분위기를 조명에서 판단하고, 피사체의 힘과 위압감을 앵글에서 판단한다. 밝고 편안한 분위기는 하이키, 어둡고 긴장된 분위기는 로우키이며, 약하고 위축된 느낌은 하이앵글, 강하고 위압적인 느낌은 로우앵글에 대응한다.

암기 포인트

공포는 로우키로 어둡게, 위압은 로우앵글로 크게 표현한다.

NoteBase

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.

정답 4번

출제 포인트

시청각적 유사성에 의한 장면전환의 성립 기준을 알고, 두 장면 사이에 상황·행위, 시각적 형상 또는 소리의 닮은 요소가 있는지를 판별하는 문제이다.

핵심 개념

시청각적 유사성 편집은 시간과 공간이 다른 두 장면을 공통된 상황·행위, 형상·구도·움직임, 소리로 이어 붙여 전환의 단절감을 줄이는 방식이다. 상황의 유사성은 같은 행동이나 사건의 연결, 형상의 유사성은 모양·구도·운동 방향의 닮음, 소리의 유사성은 음향의 성격이나 리듬의 닮음을 이용한다.

선지별 해설

① O — 귀를 가위로 자르는 장면에서 테이프를 큰 가위로 자르는 장면으로 전환하므로, '가위로 무언가를 자른다'는 도구와 행위의 유사성이 있다.

② O — 손을 뻗는 동작이 열차 침대칸으로 끌어 올려지는 동작으로 이어지므로, 인물의 동작과 상황적 흐름의 유사성이 있다.

③ O — 팔각형 지붕과 팔각형 우산은 윤곽과 형태가 닮았으므로 형상 유사성을 이용한 전환이다.

④ X — 체육관에서 손전등을 비추는 행위와 푸른 초원을 달리는 얼룩말 무리 사이에는 공통된 상황·행위, 형상 또는 소리가 제시되지 않는다. 따라서 '시청각적 유사성에 의한 전환'이 아니라, 올바르게는 서로 다른 장면을 대비하거나 연상시키는 전환 사례로 보아야 한다.

⑤ O — 크게 벌린 입과 터널 입구는 형태가 닮았고, 비명과 기적소리도 청각적으로 대응하므로 형상과 소리의 유사성이 함께 적용된다.

NoteBase

오답 포인트

④의 손전등 불빛과 푸른 초원이라는 강한 시각적 인상만 보고 형상 유사성으로 오인하기 쉽다. 유사성 편집은 두 장면이 모두 인상적이라는 사실만으로 성립하지 않으며, 구체적으로 대응하는 상황·행위, 모양·움직임 또는 소리가 확인되어야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

전환 전후 장면에서 반복되는 요소를 찾는다. 같은 행동이면 상황 유사성, 같은 윤곽·구도·움직임이면 형상 유사성, 비슷하거나 이어지는 음향이면 소리 유사성으로 판단한다. 이 세 축에서 구체적인 공통점이 없으면 시청각적 유사성에 의한 전환으로 보지 않는다.

암기 포인트

시청각적 유사성은 상황·형상·소리의 닮음이며, 단순한 장면 대비나 막연한 연상은 유사성이 아니다.

NoteBase

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.

정답 1번

출제 포인트

전지향성, 지향성(카디오이드), 샷건 마이크의 수음 방향과 주변음 억제 특성을 구분하는 문제이다.

핵심 개념

전지향성 마이크: 마이크 주위의 모든 방향에서 오는 소리를 폭넓게 받아들이는 마이크이다. 원하는 소리뿐 아니라 반향과 주변음도 함께 수음되기 쉽다.

지향성(카디오이드) 마이크: 주로 앞쪽 소리에 민감하고 뒤쪽 소리를 줄이는 심장형 픽업 패턴의 마이크이다.

샷건 마이크: 매우 좁은 방향의 소리를 집중적으로 받아들여 목표 음원과 주변음을 분리하는 데 유리한 고지향성 마이크이다.

전지향성은 전 방향 수음, 카디오이드는 전면 중심 수음, 샷건은 좁고 먼 방향의 목표음 수음이 핵심 구분이다.

NoteBase

선지별 해설

① O — 전지향성 마이크는 모든 방향의 소리를 받아들이므로 원하는 음원뿐 아니라 원치 않는 반향음도 함께 수음되는 경향이 있다.
② X — 틀린 표현은 '주변의 소음을 받아들이기 쉽다'이다. 카디오이드 마이크는 전면의 소리를 중심으로 받고 후면의 소리를 억제하므로 전지향성 마이크보다 주변 소음과 반향을 줄이는 데 유리하다.
③ X — 틀린 표현은 '주변음과 시그널을 분리해서 받아들이는 데 큰 약점'이다. 샷건 마이크는 좁은 방향의 목표 음원을 집중적으로 수음하므로 주변음과 목표 신호를 분리하는 데 강점이 있다.
④ X — 틀린 표현은 '모든 방향에서 들어오는 소리를 고르게 받아들인다'이다. 이는 전지향성 마이크의 특성이며, 샷건 마이크는 특정 방향의 소리를 집중적으로 받아들인다.
⑤ X — 틀린 표현은 '지향하는 범위가 좁고 먼 거리의 소리를 가까이에서 들리는 것처럼 받아들인다'이다. 전지향성 마이크는 지향 범위가 좁지 않고 모든 방향을 폭넓게 수음한다. 좁은 수음각으로 떨어진 목표 음원을 주변음과 구분해 받는 특성은 샷건 마이크에 해당한다.

오답 포인트

②는 카디오이드가 '심장형'이라는 명칭만 맞게 제시한 뒤 주변 소음까지 쉽게 받는다고 특성을 뒤집었다. ③과 ④는 샷건 마이크의 강한 지향성을 약점 또는 전지향성 특성으로 바꾸었고, ⑤는 샷건의 좁은 수음 범위를 전지향성에 옮겨 놓았다.

다시 나오면 이렇게 판단

픽업 패턴 문제에서는 먼저 수음 방향을 확인한다. '모든 방향'이면 전지향성, '앞쪽 중심·후면 억제'이면 카디오이드, '매우 좁은 방향·목표음 분리'이면 샷건으로 판단한다.

암기 포인트

전지향성은 전 방향, 카디오이드는 앞 중심, 샷건은 좁고 멀리이다.

NoteBase