

영 상 제 작 론

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 편집 기법으로, 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.

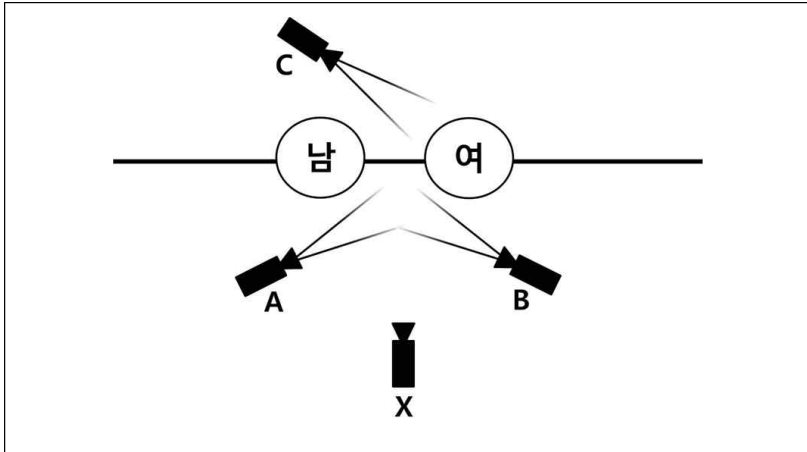
- a. 연속편집(continuity editing)
- b. 점프컷(jump cut)
- c. 교차편집(cross editing)

- 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.