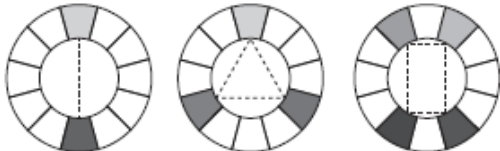


위치	오류유형	수정 전	수정 후
18~18p 기출유형 완성하기 번호 : 04	해설	다이나믹레인지(dB) 계산공식 = $20 \times \log(\text{비트수})$ $20 \times \log(2^{16}) = 20 \times \log(65,536)$ $= 20 \times 4.81648$ $= 96.3296$ ∴ 약 96dB	다이나믹레인지(dB) 계산공식 = $20 \times \log_{10} (2^{\text{비트수}})$ $20 \times \log_{10} (2^{16}) = 20 \times \log_{10} (65,536)$ $\log_{10} (65,536) \approx 4.82$ $= 20 \times 4.82$ $= 96.33 \text{ dB}$ ∴ 약 96dB ※ 참고) $\approx$: 근삿값, 근사치
		수정 사유	해설 오류
42~42p 족집게 과외	개념,공식-설명	② Unicode(유니코드, Universal Coded Character Set, 유니버설 문자 세트) ㉠ 다양한 언어와 문자를 2바이트로 표현하는 국제 표준 문자 인코딩 방식이다. ㉡ 각 문자에 대해 코드 포인트라고 하는 고유한 숫자 값을 사용하여 하나의 통일된 방식으로 표현한다.	② Unicode(유니코드, Universal Coded Character Set, 유니버설 문자 세트) ㉠ 다양한 언어와 문자를 2바이트에서 4바이트로 표현하는 국제 표준 문자 인코딩 방식이다. ㉡ 각 문자에 대해 코드 포인트라고 하는 고유한 숫자 값을 사용하여 하나의 통일된 방식으로 표현한다.
		수정 사유	이론 오류
110~110p 기출유형 완성하기 번호 : 06	해설	해설 없음	SI 7계층과 TCP/IP 네트워크 표준모델 구조를 역할 기반으로 분류하면 • 정보처리(응용계층) • 통신처리(표현, 세션, 전송 계층) • 네트워크(네트워크계층) • 기본처리(데이터링크, 물리계층) 으로 나뉘며, 정보처리와 통신처리를 묶어 통신계층이라고도 한다.
		수정 사유	해설 추가
153~153p 기출유형 완성하기	해설	② Unicode(유니코드, Universal Coded Character Set, 유니버설 문자 세트) : 다양한 언어와 문자를 2바이트로 표현하는 국제 표준 문자 인코딩 방식이다.	② Unicode(유니코드, Universal Coded Character Set, 유니버설 문자 세트) : 다양한 언어와 문자를 2바이트에서 4바이트로 표현하는 국제 표준 문자 인코딩 방식이다.
		수정 사유	해설 수정

위치	오류유형	수정 전	수정 후
209~209p 페이지 상단 번호 : 04	문제-본문	04 픽토그램(Pictogram) 디자인에 대한 설명으로 옳은 것은? ① 항상 가까운 거리에서 판독하는 것을 전제로 한다. ② 문자정보의 보조역할로 디자인한다. ③ 기본적으로 디자인의 명료성과 단순화가 요구된다. ④ 문화와 언어 관습의 차이를 반영한다. 04 ②	04 픽토그램(Pictogram) 디자인에 대한 설명으로 옳은 것은? ① 항상 가까운 거리에서 판독하는 것을 전제로 한다. ② 문자정보의 보조역할로 디자인한다. ③ 기본적으로 디자인의 명료성과 단순화가 요구된다. ④ 문화와 언어 관습의 차이를 반영한다. 04 ③
		수정 사유	정답 오류
225~225p 기출유형 05	문제-문항	기출유형 05 디자인 분류 구성형식에 의한 디자인 분류 중 평면 디자인(2차원적)에 속하지 않은 것은? ① 일러스트레이션 ② 편집 디자인 ③ 포장 디자인 ④ 타이포그래피	기출유형 05 디자인 분류 구성형식에 의한 디자인 분류 중 평면 디자인(2차원적)에 속하지 않은 것은? ① 일러스트레이션 ② 편집 디자인 ③ 포장지 디자인 ④ 타이포그래피
		수정 사유	문항 오류
225~225p 족집게 과외	문제-본문	1. 디자인 분류 2차원 평면 디자인 • 그래픽 디자인(Sign, Symbol, Illustration 등) • 문자 디자인(Typography, Lettering) • 편집 디자인[잡지, 광고물, 포장(Package) 디자인 등] • 포스터 디자인, 포토 디자인 등	1. 디자인 분류 2차원 평면 디자인 • 그래픽 디자인(Sign, Symbol, Illustration 등) • 문자 디자인(Typography, Lettering) • 편집 디자인[잡지, 광고물, 포장지(Package) 디자인 등] • 포스터 디자인, 포토 디자인 등
		수정 사유	본문 오류

위치	오류유형	수정 전	수정 후
234~234p 기출유형 완성하기 번호 : 05	정답	05 디자인 요소 중 점에 대한 설명으로 거리가 먼 것은? ① 점은 움직임을 지각하지 못하지만 크기와 군집에 의해 방향성이 느껴지기도 한다. ② 점은 작을수록 점처럼 보이며 클수록 면처럼 보인다. ③ 점은 위치를 표시한다. ④ 점은 원형으로만 표현된다. 정답 ①	05 디자인 요소 중 점에 대한 설명으로 거리가 먼 것은? ① 점은 움직임을 지각하지 못하지만 크기와 군집에 의해 방향성이 느껴지기도 한다. ② 점은 작을수록 점처럼 보이며 클수록 면처럼 보인다. ③ 점은 위치를 표시한다. ④ 점은 원형으로만 표현된다. 정답 ④
		수정 사유	정답 오류
271~271p 페이지 상단 번호 : 05	문제-본문	05 벡터 그래픽스(Vector Graphics)에 대한 설명으로 틀린 것은? ① 벡터 데이터는 점을 이어 선을 만들거나 점들을 잇는 수학공식으로 형태를 만든다. ② 사진의 합성이나 수정뿐만 아니라 캔버스에 작업하듯이 이미지를 페인팅하는 작업들은 벡터 프로그램을 사용한다. ③ 픽셀과는 달리 개별적으로 분리된 단위로 나누어지질 않는다. ④ 벡터는 근본적으로 선 드로잉(Line Drawing)을 위해 사용된다. 05 ③	05 벡터 그래픽스(Vector Graphics)에 대한 설명으로 틀린 것은? ① 벡터 데이터는 점을 이어 선을 만들거나 점들을 잇는 수학공식으로 형태를 만든다. ② 사진의 합성이나 수정뿐만 아니라 캔버스에 작업하듯이 이미지를 페인팅하는 작업들은 벡터 프로그램을 사용한다. ③ 픽셀과는 달리 개별적으로 분리된 단위로 나누어지질 않는다. ④ 벡터는 근본적으로 선 드로잉(Line Drawing)을 위해 사용된다. 05 ②
		수정 사유	정답 오류
300~300p 본문	문제-본문	② 요하네스 이텐의 색채조화론  (2색 조화) (4색 조화) (3색 조화)	② 요하네스 이텐의 색채조화론  (2색 조화) (3색 조화) (4색 조화)
		수정 사유	그림 제목 오류

위치	오류유형	수정 전	수정 후																																																						
385~385p 더 알아보기	문제-본문	더 알아보기 <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">종 류</th><th colspan="3">키의 특성</th></tr> <tr> <th>유일성</th><th>최소성</th><th>불변성</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>기본 키</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>외래 키</td><td>×</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>후보 키</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>대체 키</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>슈퍼 키</td><td>×</td><td>○</td><td>×</td></tr> </tbody> </table> 수정 사유	종 류	키의 특성			유일성	최소성	불변성	기본 키	○	○	○	외래 키	×	○	○	후보 키	○	○	○	대체 키	○	○	○	슈퍼 키	×	○	×	더 알아보기 <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">종 류</th><th colspan="3">키의 특성</th></tr> <tr> <th>유일성</th><th>최소성</th><th>불변성</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>기본 키</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>외래 키</td><td>×</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>후보 키</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>대체 키</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr> <td>슈퍼 키</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> </tbody> </table> 본문 오류	종 류	키의 특성			유일성	최소성	불변성	기본 키	○	○	○	외래 키	×	○	○	후보 키	○	○	○	대체 키	○	○	○	슈퍼 키	○	×	×
종 류	키의 특성																																																								
	유일성	최소성	불변성																																																						
기본 키	○	○	○																																																						
외래 키	×	○	○																																																						
후보 키	○	○	○																																																						
대체 키	○	○	○																																																						
슈퍼 키	×	○	×																																																						
종 류	키의 특성																																																								
	유일성	최소성	불변성																																																						
기본 키	○	○	○																																																						
외래 키	×	○	○																																																						
후보 키	○	○	○																																																						
대체 키	○	○	○																																																						
슈퍼 키	○	×	×																																																						
403~403p 족집게 과외	문항_삭제	족집게 과외 2. VIEW의 특징점 ② 성능향상 데이터를 복제하지 않으므로 데이터 양을 줄여 디스크 공간을 절약함으로써 데이터베이스의 성능을 향상시킨다. 수정 사유	족집게 과외 2. VIEW의 특징점 ② 내용삭제 내용 변경으로 인한 문항 삭제																																																						
462~462p 기출유형 완성하기 번호 : 05	정답	05 녹음실에서 영상을 보면서 필요한 음향효과를 직접 신체나 물건 등을 이용하여 제작하는 작업은? ① 배경음(Ambience) ② A/B TEST ③ 신시사이저(Synthesizer) ④ 폴리(Foley) 정답 ⑤ 수정 사유	05 녹음실에서 영상을 보면서 필요한 음향효과를 직접 신체나 물건 등을 이용하여 제작하는 작업은? ① 배경음(Ambience) ② A/B TEST ③ 신시사이저(Synthesizer) ④ 폴리(Foley) 정답 ④ 정답 오류																																																						

도서의 오류로 학습에 불편드린 점 진심으로 사과드립니다.
더 나은 도서를 만들기 위해 노력하는 시대교육그룹이 되겠습니다.