**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ I – TIN HỌC 11**

**Câu 1: Để thay đổi kích thước ảnh trong GIMP cần sử dụng công cụ nào?**A. Scale B. Crop C. Free Select D. Perspective

**Câu 2: Để di chuyển ảnh nhưng không di chuyển khung ảnh ta sử dụng công cụ nào?**

A. Công cụ Move B. Sử dụng thanh cuộn dọc và thanh cuộn ngang

C. Công cụ Zoom D. Công cụ Crop

**Câu 3: Để cắt ảnh trong GIMP cần sử dụng công cụ nào?**A. Rotate B. Crop C. Free Select D. Perspective

**Câu 4: Để thu nhỏ/phóng to ảnh trong GIMP, ta dùng công cụ nào?**

A. Rotate B. Zoom C. Free Select D. Perspective

**Câu 5: Để hiệu chỉnh màu sắc cho một đối tượng nào đó trong ảnh, trước tiên ta cần làm:**

A. Dùng chuột đánh dấu vùng cần chỉnh màu sắc.

B. Dùng công cụ Free Select kết hợp các thao tác hỗ trợ để chọn chính xác đối tượng cần chỉnh màu sắc.

C. Phóng to vùng cần hiệu chỉnh màu để lấy chính xác vùng đó.

D. Cắt đi những phần không cần hiệu chỉnh màu sắc.

**Câu 6: Để chọn vùng tự do trên ảnh trong GIMP cần sử dụng công cụ nào?**A. Rotate B. Crop C. Free Select D. Perspective

**Câu 7: Sau khi cắt ảnh thường dùng lệnh nào để khung ảnh khớp với kích thước ảnh sau khi cắt?**

A. Free Select B. Move C. Space D. Fit Canvas to Layers

**Câu 8: Để lật ảnh trong GIMP cần sử dụng công cụ nào?**A. Scale B. Rotate C. Flip D. Perspective

**Câu 9: Để xoay ảnh trong GIMP cần sử dụng công cụ nào?**A. Scale B. Rotate C. Flip D. Perspective

**Câu 10: Để di chuyển đồng thời cả ảnh và khung ảnh trong GIMP ta làm thế nào?**

A.  Giữ phím Space rồi di chuyển chuột.

B.  Sử dụng công cụ Zoom

*C*.  Nháy chuột vào công cụ Move, kéo thả chuột trên đối tượng để di chuyển ảnh.

D.  Sử dụng công cụ Perspective

**Câu 11: Để chạy một ứng dụng trên một hệ điều hành, cần phải cài đặt gì?**

A. Bộ vi xử lý B. Hệ điều hành C. Trình duyệt web D. Phần mềm hỗ trợ

**Câu 12: Tẩy xóa ảnh là gì?**

A. Tạo ảnh từ đầu B. Chia sẻ một chi tiết nào đó có trong ảnh

C. Quản lý ảnh D. Loại bỏ những chi tiết nào đó trong ảnh

**Câu 13: Công cụ Healing còn có chức năng vượt trội hơn so với Clone?**

A. Hòa trộn độ sáng và sắc thái của các điểm ảnh giữa vùng mẫu và vùng đích

B. Vùng hiển thị ảnh,

C. Hộp tùy chọn công cụ

D. Các hộp chức năng

**Câu 14: Tại sao phải hòa trộn độ sáng và sắc thái của các điểm ảnh giữa vùng mẫu và vùng đích?**

A. Để làm cho những điểm ảnh được chỉnh sửa không có sự khác biệt với những điểm ảnh còn lại

B. Để bức ảnh được rõ nét, đặc sắc hơn

C. Để bức ảnh nhìn chân thực hơn

D. Để màu sắc của bức ảnh được hài hòa hơn

**Câu 15: Điền từ thích hợp vào chỗ trống: “Việc loại bỏ một chi tiết trên ảnh bằng công cụ Clone làm lộ ra dấu vết tẩy xóa đường biên của vùng ảnh bị tẩy xóa. Cần sử dụng công cụ ... tô lên đường biên này để làm mờ ....**

A. Healing/ vết tẩy xóa B. vết tẩy xóa/ Healing

C. Clone/ vết tẩy xóa D. Vết tẩy xóa/ Clone

**Câu 16: Phát biểu nào sau đây đúng với tác dụng của công cụ Clone?**

A. Sao chép và hòa trộn màu sắc của điểm ảnh ở vùng mẫu với điểm ảnh ở vùng đích

B. Sao chép điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng dịch theo một cách xác định

C. Sao chép nguyên văn điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng đích

D. Thay đổi kích thước ảnh

**Câu 17: Phát biểu nào sau đây đúng với tác dụng của công cụ Healing?**

A. Sao chép và hòa trộn màu sắc của điểm ảnh ở vùng mẫu với điểm ảnh ở vùng đích

B. Sao chép điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng dịch theo một cách xác định

C. Sao chép nguyên văn điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng đích

D. Di chuyển khung ảnh

**Câu 18: Phát biểu nào sau đây đúng với tác dụng của công cụ Perspective Clone?**

A. Sao chép và hòa trộn màu sắc của điểm ảnh ở vùng mẫu với điểm ảnh ở vùng đích

B. Sao chép điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng dịch theo một cách xác định

C. Sao chép nguyên văn điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng đích

D. Cắt ảnh

**Câu 19: Hãy sắp xếp thứ tự các bước dưới đây sao cho phù hợp với cách sử dụng công cụ Clone?**

(1) Nhấn, giữ phím Ctrl khi nháy chuột vào một điểm ảnh cần lấy mẫu

(2) Chọn công cụ Clone.

(3) Nháy chuột vào những điểm ảnh cần tẩy xóa

(4) Lặp lại Bước 2 và 3 nếu cần thay đổi điểm ảnh mẫu

A. (2) – (3) – (4) – (1) B. (1) – (2) – (3) – (4)

C. (2) – (1) – (3) – (4) D. (3) – (1) – (4) – (2)

**Câu 20: Phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP phát triển ban đầu dựa trên nền tảng hệ điều hành?**

A. Windows B. MacOS C. Linux D. Android

**Câu 21: Em hãy sắp xếp thứ tự các bước dưới đây sao cho phù hợp với cách sử dụng công cụ Perspective Clone?**

(1) Sử dụng công cụ Clone và Healing để điều chỉnh ảnh.

(2) Điều chỉnh khung phối cảnh.

(3) Nhấn phím Ctrl và nháy chuột vào một điểm trên đối tượng mẫu.

(4) Nháy chuột chọn công cụ Perspective Clone.

A. (2) – (3) – (4) – (1) B. (1) – (2) – (3) – (4)

C. (4) – (2) – (3) – (1) D. (3) – (1) – (4) – (2)

**Câu 22: Cho biểu thức A AND B và A OR B, với A=0 và B=0, giá trị 2 biểu thức logic lần lượt là:**

A.  0; 0 B.  0; 1 C.  1; 0 D.  1; 1

**Câu 23: Cho biểu thức A AND B và A OR B, với A=1 và B=0, giá trị 2 biểu thức logic lần lượt là:**

A.  0; 0 B.  0; 1 C.  1; 0 D.  1; 1

**Câu 24: Nói Camera có độ phân giải 12 megapixel” nghĩa là gì?**

A. Độ phân giải camera Megapixel là thông số biểu thị chất lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 12 megapixel.

B. Độ phân giải camera Megapixel là thông số biểu thị chất lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 21 megapixel.

C. Độ phân giải camera Megapixel là thông số biểu thị chất lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 1,2 megapixel.

D. Độ phân giải camera Megapixel là thông số biểu thị dung lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 12 megapixel.

**Câu 25: Để thực hiện chức năng của một ứng dụng, hệ điều hành cung cấp cho nó các tài nguyên:**

A. Bộ nhớ, xử lý, thiết bị ngoại vi

B. Giao diện người dùng, ổ cứng, trình duyệt web

C. Trình biên dịch, công cụ phân tích, bộ nhớ tạm

D. Bộ vi xử lý, phần mềm điều khiển phần cứng, hệ thống file

**Câu 26: Phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng đóng vai trò quan trọng trong một hệ thống máy tính. Mối quan hệ giữa chúng có thể được mô tả như thế nào?**

A. Phần cứng là nền tảng vật lý, hệ điều hành là lớp trung gian và phần mềm ứng dụng là các chương trình chạy trên đó.

B. Phần cứng là giao diện người dùng, hệ điều hành là nền tảng, phần mềm ứng dụng là chương trình chạy trên đó.

C. Phần cứng và phần mềm ứng dụng là các thành phần của hệ điều hành.

D. Phần cứng, hệ điều hành, phần mềm ứng dụng là thành phần riêng biệt không liên quan đến nhau.

**Câu 27: Lưu trữ trực tuyến là gì?**

A. Lưu trữ dữ liệu trên một thiết bị lưu trữ ngoại vi B. Lưu trữ dữ liệu trên đám mây

C. Lưu trữ dữ liệu trên ổ đĩa cứng D. Lưu trữ dữ liệu trên USB

**Câu 28: Lưu trữ trực tuyến có nhược điểm gì?**

A**.** Tốc độ truy cập chậm hơn so với lưu trữ ngoại vi B. Dữ liệu dễ bị mất hoặc bị xâm nhập

C. Giá cả đắt đỏ D. Không thể lưu trữ tệp có kích thước lớn.

**Câu 29: Tính năng chia sẻ tệp là gì?**

A. Cho phép người dùng lưu trữ tệp trên đám mây

B. Cho phép người dùng gửi tệp đến người khác để xem hoặc chỉnh sửa

C. Cho phép người dùng tải xuống tệp từ đám mây

D. Cho phép người dùng tạo bản sao lưu tệp trong trường hợp tệp gốc bị mất.

**Câu 30: Tính năng đồng bộ hóa dữ liệu là gì?**

A. Cho phép người dùng tải xuống tất cả các tệp từ đám mây

B. Cho phép người dùng lưu trữ dữ liệu trên nhiều thiết bị và đồng bộ hóa dữ liệu giữa chúng

C. Cho phép người dùng chia sẻ dữ liệu với người khác

D. Cho phép người dùng tạo bản sao lưu dữ liệu trên đám mây.

**Câu 31: Ảnh động là gì?**

A. Các khung hình trong ảnh tĩnh. B. Các hình ảnh chuyển động.

C. Các hình ảnh tĩnh. D. Các hình ảnh động vật.

**Câu 32: Các khung hình trong ảnh động được gọi là gì?**

A. Ảnh tĩnh. B. Khung hình tĩnh.

C. Đối tượng trong ảnh. D. Hiệu ứng tự thiết kế.

**Câu 33: Lệnh nào được sử dụng để xuất ảnh động trong GIMP?**

A. File\Open As Layers. B. Filters Animation\Playback.

C. File\Export As. D. Filters Animation\Export Image.

**Câu 34: Đuôi tệp của tệp ảnh động khi xuất là gì?**

A. .jpg B. .png C. .gif D. .bmp

**Câu 35: Khi nào nội dung trong ảnh động thay đổi liên tục và tạo cảm giác đối tượng chuyển động?**

A. Khi các khung hình xuất hiện trong khoảng thời gian xác định.

B. Khi các khung hình được chuẩn bị độc lập.

C. Khi kịch bản hoạt động của đối tượng được thể hiện qua các khung hình.

D. Khi ảnh động được tạo bằng GIMP.

**Câu 36: Sự sai khác lớn giữa hai khung hình liên tiếp trong ảnh động sẽ dẫn đến hiện tượng gì?**

A. Chuyển động mềm mại. B. Hiệu ứng tự thiết kế.

C. Chuyển động giật. D. Đối tượng trong ảnh không di chuyển.

**Câu 37: Các lệnh điều hướng như Step back và Step được sử dụng trong hộp thoại nào để xem trước ảnh động?**

A. Export Image as GIF B. Animation Playback

C. Export Image as PNG D. Export Image as JPEG

**Câu 38: Khi hai khung hình liên tiếp trong ảnh động có sự sai khác lớn, hiện tượng gì xảy ra?**

A. Chuyển động mềm mại. B. Hiệu ứng tự thiết kế.

C. Chuyển động giật. D. Không có hiện tượng nào xảy ra.

**Câu 39: Trong trường hợp nội dung hai khung hình liên tiếp không biểu thị hành động của đối tượng, ta nên tạo ảnh động dựa trên điều gì?**

A. Hiệu ứng tự thiết kế trong GIMP. B. Hiệu ứng có sẵn trong GIMP.

C. Tạo dãy khung hình từ ảnh tĩnh. D. Gắn thời gian cho ảnh động.

**Câu 40: Để tăng thời gian hiển thị cho các khung hình ảnh rõ nhất trong ảnh động, ta thực hiện?**

A. Nhấp đúp chuột vào tên các khung hình. B. Tạo dãy khung hình mới.

C. Gắn thời gian cho các khung hình. D. Thực hiện lệnh Filters\Animation\Optimize.

**Câu 41: Các bước làm video được hỗ trợ bởi phần mềm gồm có mấy bước**

A. 3 bước B. 2 bước C. 4 bước D. 5 bước

**Câu 42: Khi mở phần mềm có giao diện bắt đầu em muốn mở một dự án mới em cần chọn:**

A. New Empty Project B. Open Projec …

C. New Project From PPT D. New Video

**Câu 43: Giao diện chỉnh sửa video muốn đưa hình ảnh vào để tạo video em chọn nút nào?**

A. Image B. Sound C. Text D. Video

**Câu 44: Phần mềm Animiz không hỗ trợ được những định dạng ảnh nào?**

A. jpg B. png C. xcf D. jpeg

**Câu 45: Phần mềm Animiz không hỗ trợ được những định dạng âm thanh nào?**

A. mp3 B. wam C. wav D. midi

**Câu 46: Nút lệnh nào để xuất bản video ra các định dạng có thể xem được trên Internet**

A. Publish B. Sound C. Home D. Video

**Câu 47: Các bước cần thực hiện để xuất video đã hoàn thành từ Animiz là gì?**

A. Chọn định dạng và chất lượng xuất video B. Chọn vị trí lưu trữ video

C. Xác nhận thiết lập xuất video D. Tất cả các đáp án trên

**Câu 48: Phần mềm Animiz xuất bản video ra những định dạng nào?**

A. mp4 B. mov C. avi D. Tất cả các đáp án trên

**Câu 49: Tệp nguồn của phần mềm Animiz có thể chỉnh sửa nội dung video là định dạng nào?**

A. mp4 B. am C. avi D. flv

**Câu 50: Nhận định nào về phầm mềm Animiz là đúng:**

A. Phần mềm Animiz có 2 phiên bản có phí và miễn phí.

B. Phần mềm Animiz là phiên bản có phí.

C. Phần mềm Animiz là phiên bản miễn phí.

D. Phần mềm Animiz là phần mềm mã nguồn mở.

**Câu 51: Animiz là phần mềm**

A. chỉnh sửa ảnh

B. ghép video

C. hỗ trợ làm phim hoạt hình 2D, hỗ trợ tạo dự án phim hoạt hình và các cảnh phim.

D. thiết kế đồ họa

**Câu 52: Đối tượng nào trong giao diện chỉnh sửa video cho phép thêm văn bản vào dự án?**

A. Shape B. Image C. Text D. Sound

**Câu 53: Để nhập hình ảnh vào dự án video, người dùng cần làm gì?**

A. Chọn đối tượng Image trên thanh đối tượng, sau đó chọn Add local image

B. Chọn đối tượng Sound trên thanh đối tượng, sau đó chọn Add Sound

C. Chọn đối tượng Video trên thanh đối tượng, sau đó chọn Add local video

D. Chọn đối tượng Text trên thanh đối tượng, sau đó chọn Add local text

**Câu 54: Để xem trước video, người dùng có thể sử dụng các phím nào?**

A. Ctrl + Shift + Space B. Play the current scene

C. Space D. Tất cả các phương án trên

**Câu 55: Để thay đổi thời lượng của dự án video thành 30 giây, người dùng phải thực hiện thao tác?**

A. Tăng thời lượng trong ô thời gian của khung Timeline

B. Giảm thời lượng trong ô thời gian của khung Timeline

C. Chọn New Empty Project và nhập thời lượng là 30 giây

D. Thay đổi thời lượng sau khi xuất video

**Câu 56: Để thay đổi vị trí và kích thước ảnh trong video, người dùng phải thực hiện thao tác nào?**

A. Nhảy chuột vào hiệu ứng xuất hiện và biến mất của ảnh

B. Chọn đối tượng Image và sử dụng các công cụ trên khung Canvas

C. Chọn đối tượng Text và sử dụng các công cụ trên khung Canvas

D. Chọn đối tượng Sound và sử dụng các công cụ trên khung Canvas

**Câu 57: Để chia tệp âm thanh thành nhiều đoạn, ta sử dụng lệnh:**

A. Delete B. Undo C. Split D. Cut out

**Câu 58: Để chỉnh sửa âm thanh của video, mở cửa sổ nào sau đây:**

A. Windows B. Transition Effect

C. Audio editor D. Timeline

**Câu 59: Để thực hiện xóa âm thanh hoặc xóa hình ảnh, dùng lệnh:**

A. Delete Animation B. Delete Image

C. Delete Object D. Delete Transitions

**Câu 60: Để tạo hiệu ứng chuyển cảnh, chọn lệnh:**

A. Add Image B. Add Text C. Add Transition D. Transition Effect