

PHẦN I: TRẮC NGHIỆM NHIỀU LỰA CHỌN

CHỦ ĐỀ E ICT. ỨNG DỤNG TIN HỌC

PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO

**BÀI 1. MỘT SỐ THAO TÁC CHỈNH SỬA ẢNH VÀ HỖ TRỢ CHỈNH SỬA ẢNH
TRONG PHẦN MỀM GIMP**

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: Đây là cách để thu nhỏ/phóng to ảnh trong GIMP?

- A. Giữ phím Ctrl rồi lần nút cuộn chuột theo chiều tiến hoặc lùi.
B. Gõ trực tiếp giá trị vào ô tỉ lệ thu/phóng ở góc dưới bên trái thanh trạng thái.
C. Sử dụng công cụ Zoom.
D. Tất cả các đáp án trên đều đúng.

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 với các thao tác hỗ trợ để chọn chính xác đối tượng cần hiệu 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 sau đây 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 thanh cuộn dọc và thanh cuộn ngang để cuộn nội dung trong cửa sổ sao cho hiển thị được vùng ảnh cần xem.
C. Nháy chuột vào công cụ Move, kéo thả chuột trên đối tượng để di chuyển ảnh.
D. Cả A và B đều đúng.

BÀI 2. TẨY XOÁ ẢNH TRONG GIMP

Câu 1: 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 2: 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, các hộp chức năng
- C. Hộp tùy chọn công cụ
- D. Tất cả các phương án trên

Câu 3: 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 4: Điền từ thích hợp vào chỗ trống: “Việc loại bỏ một chi tiết trên ảnh bằng công cụ Clone làm lộ ra dấu vết ... của vùng ảnh bị tẩy xóa. Cần sử dụng công cụ ... tô lên đường biên này để làm mờ

- A. Tẩy xóa đường biên/ Healing/ vết tẩy xóa
- B. Tẩy xóa đường biên/ vết tẩy xóa/Healing
- C. Healing/ tẩy xóa đường biên/ vết tẩy xóa
- D. Vết tẩy xóa/ tẩy xóa đường biên/ Healing

Câu 5: 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 đích theo một cách xác định
- C. Sao chép nguyên văn điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng đích
- D. Tất cả nhận định trên đều đúng

Câu 6: 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 đích theo một cách xác định
- C. Sao chép nguyên văn điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng đích
- D. Tất cả nhận định trên đều đúng

Câu 7: 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 đích theo một cách xác định
- C. Sao chép nguyên văn điểm ảnh ở vùng mẫu đến vùng đích
- D. Tất cả nhận định trên đều đúng

Câu 8: Phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP được phát triển ban đầu dựa trên nền tảng hệ điều hành nào?

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

BÀI 3. TẠO ẢNH ĐỘNG TRONG GIMP

Câu 1: 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 2: 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 3: 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 4: Đuôi tệp của tệp ảnh động khi xuất là gì?

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

Câu 5: Khi nào nội dung trong ảnh động thay đổi liên tục và tạo ra 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 6: 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 7: 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 8: 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 9: 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 10: Để tăng thời gian hiển thị cho các khung hình ảnh rõ nhất trong ảnh động, ta thực hiện thao tác nào?

- 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.

BÀI 4. GIỚI THIỆU PHẦN MỀM LÀM VIDEO ANIMIZ

Câu 1. 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 2. 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 Project ...
- C. New Project From PPT
- D. New Video

Câu 3. 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 4. Phần mềm Animiz không hỗ trợ được những định dạng ảnh nào?

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

Câu 5. Phần mềm Animiz không hỗ trợ được những định dạng âm thanh nào?

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

Câu 6. 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 7. 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 8. 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 9. Tập 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 10. Nhận định nào về phần 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.

BÀI 5. CHỈNH SỬA VIDEO TRÊN ANIMIZ

Câu 1. Để chia tệp âm thanh thành nhiều đoạn, ta sử dụng lệnh:

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

Câu 2. Để thực hiện lấy một phần của tệp âm thanh bất kỳ ta thực hiện:

- 1. Chọn tệp âm thanh cần sử dụng
- 2. Kích chọn Delete
- 3. Kích chọn Cut out
- 4. Chọn đoạn âm thanh cần giữ lại (bằng cách xác định vị trí đầu và cuối đoạn)
- 5. Kích OK

- A. 4 – 3 – 1 – 5
- B. 1 – 2 – 3 – 4 – 5
- C. 1 – 4 – 3 – 5
- D. 1 – 4 – 2 – 5

Câu 3. Để chỉnh sửa âm thanh của video, mở cửa sổ nào sau đây:

- A. Windows
- B. Transition Effect
- C. Audio editor
- D. Timeline

Câu 4. 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 5. Để tạo hiệu ứng chuyển cảnh, chọn lệnh:

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

Câu 6. Khi nói về phần mềm Animiz, chọn đáp án đúng:

- A. Thứ tự của các đối tượng làm video thể hiện đúng nội dung là cách tạo câu chuyện qua video, một video có thể có nhiều hơn 1 cảnh.
- B. Khi biên tập, mỗi cảnh chỉ được hiển thị 1 ảnh.
- C. Một trong những mục tiêu của việc chỉnh sửa video là tạo nên video có thời lượng dài hơn.
- D. Phần mềm Animiz thuộc bộ Office của tập đoàn Microsoft.

Câu 7. Trong những câu sau, câu đúng là:

- A. Có thể tạo hiệu ứng cho âm thanh
- B. Không thể thay đổi thứ tự xuất hiện của hình ảnh
- C. Tiêu đề video cũng có hiệu ứng xuất hiện
- D. Không thể thay đổi thiết lập thời gian xuất hiện tiêu đề

CHỦ ĐỀ F ICT. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH THỰC HÀNH TẠO VÀ KHAI THÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU

BÀI 1. LÀM QUEN VỚI MICROSOFT ACCESS

1. Vùng nút lệnh trong Access nằm ở đâu?

- A. Trên cùng. B. Bên trái. C. Bên phải. D. Dưới cùng.

2. Phần đuôi tệp của tệp CSDL Access là gì?

- A. .accdb B. .docx C. .pptx D. .xlsx

3. Làm thế nào để mở một đối tượng trong Access?

- A. Nháy đúp chuột vào biểu tượng của đối tượng.
B. Nháy chuột phải vào biểu tượng của đối tượng.
C. Nháy chuột vào thẻ tên của đối tượng.
D. Nháy dấu ở góc trên bên phải màn hình.

4. Để tạo CSDL mới từ Blank database, ta cần thực hiện các bước nào sau đây

- A. Mở Access, chọn New, tìm và chọn khuôn mẫu, đổi tên tệp, xác định thư mục chứa tệp, nhấn Create.
B. Mở Access, chọn New, chọn Blank desktop database, đổi tên tệp, xác định thư mục chứa tệp, nhấn Create.
C. Mở Access, chọn New, chọn Blank desktop database, tìm và chọn khuôn mẫu, đổi tên tệp, xác định thư mục chứa tệp, nhấn Create.
D. Mở Access, chọn New, chọn Blank desktop database, đổi tên tệp, xác định thư mục chứa tệp, nhấn Save.

5. Vùng nút lệnh trong MS Access có chức năng gì?

- A. Hiển thị các đối tượng trong CSDL.
B. Hiển thị các biểu tượng của đối tượng.
C. Hiển thị các lệnh thường dùng tại thời điểm làm việc.
D. Hiển thị các thẻ tên của đối tượng.

6. Có bao nhiêu cách để tạo CSDL mới trong Access?

- A. 4 B. 1 C. 3 D. 2

BÀI 2. TẠO BẢNG TRONG CƠ SỞ DỮ LIỆU

Câu 1: Thành phần cơ sở của Access là:

- A. Table B. Field C. Record D. Field name

Câu 2: Phát biểu nào sau là đúng nhất ?

- A. Record là tổng số hàng của bảng B. Data Type là kiểu dữ liệu trong một bảng
C. Table gồm các cột và hàng D. Field là tổng số cột trên một bảng

Câu 3: Đây là kiểu dữ liệu văn bản trong Access:

- A. Character B. String C. Short Text D. Currency

Câu 4: Trong Access, dữ liệu kiểu ngày tháng được khai báo bằng:

- A. Day/Type B. Date/Type C. Day/Time D. Date/Time

Câu 5: Khi làm việc với cấu trúc bảng, để xác định tên trường, ta gõ tên trường tại cột:

- A. File Name B. Field Name C. Name Field D. Name

Câu 6: Khi làm việc với cấu trúc bảng, để xác định kiểu dữ liệu của trường, ta xác định tên kiểu dữ liệu tại cột:

- A. Field Type B. Description C. Data Type D. Field Properties

BÀI 3. LIÊN KẾT CÁC BẢNG TRONG CƠ SỞ DỮ LIỆU

Câu 1: Muốn xóa liên kết giữa các bảng, trong cửa sổ Relationships ta thực hiện:

- A. Chọn đường liên kết giữa hai bảng đó và nhấn Delete/Yes;
- B. Chọn hai bảng và nhấn Delete;
- C. Chọn tất cả các bảng và nhấn Delete;
- D. Không thể xóa được;

Câu 2: Để thực hiện tạo mới liên kết giữa hai bảng thì điều kiện phải là:

- A. Trường liên kết của hai bảng phải cùng kiểu dữ liệu
- B. Trường liên kết của hai bảng phải là chữ hoa
- C. Trường liên kết của hai bảng phải là kiểu dữ liệu số
- D. Trường liên kết của hai bảng phải khác nhau về kiểu dữ liệu

Câu 3: Các bước để tạo liên kết với bảng là:

1. Tạo trang bảng chọn Database Tools\Relationships...
2. Tạo liên kết đôi một giữa các bảng
3. Đóng hộp thoại Relationships/ Yes để lưu lại
4. Chọn các bảng sẽ liên kết

- A. 1, 4, 2, 3 B. 2, 3, 4, 1 C. 1, 2, 3, 4 D. 4, 2, 3, 1

Câu 4: Khi tạo cột dữ liệu tra cứu người dùng thiết lập trên cột nào?

- A. Cột Field Name B. Cột Data Type
- C. Cột Description D. Cột Field Properties

Câu 5: Để mở cửa sổ Relationships tạo liên kết giữa các bảng, ta chọn:

- A. Database Tool/ Relationships B. Tool/ Relationships
- C. Create/ Insert/ Relationships D. Tất cả đều đúng

BÀI 4. TẠO VÀ SỬ DỤNG BIỂU MẪU

Câu 1. Biểu mẫu tách đôi là gì?

- A. Vùng hiển thị của biểu mẫu được chia thành hai chiều: dọc, ngang.
- B. Các mục dữ liệu hiển thị trong biểu mẫu kết buộc trực tiếp với các trường trong bảng CSDL và làm thay đổi dữ liệu của trường khi gõ nhập.
- C. Đối lập với biểu mẫu có kết buộc, biểu mẫu không kết buộc không dùng để nhập, chỉnh sửa dữ liệu.
- D. Tất cả các phương án trên

Câu 2. Để tạo biểu mẫu tách đôi sau khi chọn lệnh Create/ More Forms

- A. Multiples Items B. Split Form C. Datasheet D. Blank Form

Câu 3. Để tạo nhanh một biểu mẫu và sau đó sử dụng ngay được ta chọn lệnh:

- A. Forms B. Form Wizard C. Form Design D. Blank Form

Câu 4: Đối tượng nào sau đây không thể cập nhật dữ liệu?

- A. Bảng, biểu mẫu B. Mẫu hỏi, báo cáo C. Báo cáo D. Bảng

Câu 5. Trình tự thao tác để thiết kế một biểu mẫu bằng tiện ích Form Wizard:

- (1) Nháy chọn **Create/Form Wizard** (2) Chọn dữ liệu nguồn
 - (3) Nháy nút **Finish** (4) Chọn kiểu bố trí các trường trong biểu mẫu
 - (5) Chọn các trường dữ liệu đưa vào biểu mẫu
- A. (1) -> (2) -> (4) -> (5) ->(3) B. (2)->(3) -> (1) -> (4) -> (5)
- C. (1) -> (2) -> (5) -> (4) ->(3) D. (2)->(3) -> (4) -> (5) -> (1)

Câu 6: Để thực hiện sắp xếp bản ghi theo thứ tự tăng dần ta chọn lệnh:

- A. Ascending B. Descending C. Filter D. Remove Sort

BÀI 5. THIẾT KẾ TRUY VẤN

Câu 1. Để thiết kế truy vấn SELECT đơn giản thực hiện

- A. Nháy chuột chọn Create/Query Design B. Nháy chuột chọn Create/Report Design
C. Nháy chuột chọn Create/Table Design D. Nháy chuột chọn Create/Form Design

Câu 2. Để sắp xếp theo thứ tự tăng dần kết quả truy vấn theo một trường đã chọn, cần thực hiện lệnh nào dưới đây?

- A. Save B. Ascending C. Descending D. Selection

Câu 3. Cho các bảng sau:

- DanhMucSach(MaSach, TenSach, MaLoai)
- LoaiSach(MaLoai, LoaiSach)
- HoaDon(MaSach, SoLuong, DonGia)

Để biết giá của một quyển sách thì khi tạo truy vấn cần những bảng nào ?

- A. DanhMucSach, LoaiSach B. HoaDon, LoaiSach
C. DanhMucSach, HoaDon D. HoaDon

Câu 4. Trình tự thao tác để thiết kế một truy vấn SELECT đơn giản, biết:

(1) Hộp thoại ShowTable xuất hiện, chọn tên bảng -> nhấn nút Add -> nháy Close.

(2) Nháy nút

(3) Nháy chuột Create/Query Design

(4) Trong vùng lưới QBE: lựa chọn các trường tại hàng Field.

(5) Ghi lưu truy vấn

- A. (1) -> (3) -> (4) -> (5) ->(2) B. (3) -> (1) -> (4) -> (5) ->(2)
C. (3) -> (1) -> (4) -> (2) ->(5) D. (3) -> (4) -> (5) -> (1) ->(2)

Câu 5. Trong lưới QBE của cửa sổ truy vấn (truy vấn ở chế độ thiết kế) thì hàng Criteria có ý nghĩa gì?

- A. Là nơi viết các biểu thức logic thể hiện tiêu chí lựa chọn bản ghi
B. Xác định các trường xuất hiện trong mẫu hỏi
C. Xác định các trường cần sắp xếp
D. Khai báo tên các trường được chọn

Câu 6. Trong truy vấn dữ liệu từ bảng học sinh, đưa ra danh sách các học sinh là Nam và có điểm Tin từ 8 trở lên, mô tả điều kiện trong dòng Criteria như thế nào?

- A. Cột [GT] nhập “Nam”, cột [Tin] nhập >=8.0
B. Cột [GT] nhập “Nam”, cột [Tin] nhập >=9.0
C. Cột [GT] nhập “Nam”, cột [Tin] nhập =8.0
D. Cột [GT] nhập “Nam”, cột [Tin] nhập <=8.0

BÀI 6. TẠO BÁO CÁO ĐƠN GIẢN

Câu 1. Để tạo một báo cáo nhanh, chi tiết ta chọn lệnh

- A. Nháy chuột chọn Create/Report
B. Nháy chuột chọn Create/Report Design
C. Nháy chuột chọn Create/Table Design
D. Nháy chuột chọn Create/Form Design

Câu 2. Để thiết kế một báo cáo cho phép lựa chọn tùy biến theo yêu cầu ta chọn lệnh

- A. Report B. Report Wizard C. Report Design D. Blank Report

Câu 3. Để thiết kế một báo cáo có thể gộp nhóm, thống kê ta chọn lệnh

- A. Chọn Total B. Chọn Group & Sort C. Chọn Insert Image D. Chọn Logo

Câu 4: Đối tượng nào sau đây không thể cập nhật dữ liệu?

- A. Bảng, biểu mẫu B. Mẫu hỏi, báo cáo C. Báo cáo D. Bảng

Câu 5. Trình tự thao tác để thiết kế một báo cáo bằng tiện ích Report Wizard, biết:

- (1) Chọn dữ liệu nguồn (4) Chọn trường đưa lên báo cáo
(2) Nháy nút **Finish** (5) Chọn cách bố trí dữ liệu
(3) Chọn trường gộp nhóm (6) Nháy chọn **Create/Report Wizard**

- A. (1) -> (3) -> (4) -> (5) ->(2)->(6) B. (6)->(3) -> (1) -> (4) -> (5) ->(2)
C. (6) -> (1) -> (4) -> (3) ->(5)->(2) D. (6)->((3) -> (4) -> (5) -> (1) ->(2)

BÀI 7. CHỈNH SỬA CÁC THÀNH PHẦN GIAO DIỆN

Câu 1: Có bao nhiêu khung nhìn trong báo cáo?

- A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

Câu 2: Khung nhìn mặc định của báo cáo là gì?

- A. Report Header B. Page Header C. Detail D. Report View

Câu 3: Khung nhìn nào trong báo cáo hiển thị nhãn tên trường ở đỉnh mỗi cột?

- A. Report Header B. Page Header C. Detail D. Page Footer

Câu 4: Phần nào của báo cáo xuất hiện ở mỗi trang và hiển thị số thứ tự trang trên tổng số trang và ngày tháng?

- A. Report Header B. Page Header C. Detail D. Page Footer

Câu 5: Phần nào của báo cáo xuất hiện trong trang cuối của báo cáo và hiển thị thông tin tóm tắt?

- A. Report Header B. Page Header C. Detail D. Report Footer

Câu 6: Phần nào trong biểu mẫu chứa nội dung chính?

- A. Form Header B. Form Footer C. Detail D. Page Footer

Câu 7: Loại phần tử nào trong báo cáo được kết nối với trường dữ liệu từ bảng hoặc truy vấn cơ sở dữ liệu?

- A. Label B. Data box C. Report Header D. Page Header

Câu 8: Phần nào trong báo cáo chứa các hộp dữ liệu?

- A. Report Header B. Page Header C. Detail D. Page Footer

Câu 9: Có bao nhiêu phần trong biểu mẫu?

- A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

Câu 10: Phần nào trong biểu mẫu hiển thị tiêu đề của biểu mẫu?

- A. Form Header B. Form Footer C. Detail D. Page Header

BÀI 8. HOÀN TẤT ỨNG DỤNG

Câu 1: Trong Access, khi tạo biểu mẫu điều hướng, người dùng có thể chọn bố cục nào?

- A. Horizontal Tabs B. Vertical Tabs
C. Dropdown Menu D. Slide-out Panel

Câu 2: Biểu mẫu điều hướng trong CSDL Access là gì?

- A. Giao diện chứa các nút điều khiển giúp người dùng chuyển đổi giữa các biểu mẫu và báo cáo khác nhau.

- B. Giao diện chỉ hiển thị kết quả xuất ra thông tin, không cho phép sửa đổi dữ liệu.
- C. Giao diện cho phép xem và nhập dữ liệu, nhưng không cho phép sửa đổi dữ liệu.
- D. Giao diện giúp người dùng tìm kiếm các đối tượng cụ thể đã dành cho họ.

Câu 3: Báo cáo trong CSDL Access có tính năng gì?

- A. Cho phép sửa đổi dữ liệu từ các bảng nguồn bên dưới.
- B. Hiển thị kết quả xuất ra thông tin.
- C. Giúp người dùng dễ dàng chuyển đổi giữa các biểu mẫu và báo cáo khác nhau.
- D. Cho phép xem và nhập dữ liệu, nhưng có tính năng khoá chặt một số trường dữ liệu cần bảo vệ.

Câu 4: Biểu mẫu trong CSDL Access có tính năng gì?

- A. Giúp người dùng dễ dàng chuyển đổi giữa các biểu mẫu và báo cáo khác nhau.
- B. Hiển thị kết quả xuất ra thông tin.
- C. Cho phép sửa đổi dữ liệu từ các bảng nguồn bên dưới.
- D. Cho phép xem và nhập dữ liệu, nhưng có tính năng khoá chặt một số trường dữ liệu cần bảo vệ.

Câu 5: Thiết lập biểu mẫu điều hướng làm bàn điều khiển trung tâm trong Access sẽ che khuất toàn bộ vùng làm việc và vùng điều hướng hay không?

- A. Có, che khuất toàn bộ.
- B. Chỉ che khuất vùng làm việc.
- C. Không, vẫn hiển thị cả vùng làm việc và vùng điều hướng.
- D. Chỉ che khuất vùng điều hướng.

PHẦN II. Câu trắc nghiệm Đúng/Sai.

Câu 1: Thu nhỏ và phóng to ảnh có thể thực hiện bằng cách nào?

- a). Giữ phím Ctrl rồi lăn nút cuộn chuột theo chiều tiến hoặc lùi.
- b). Nhấn nút phải chuột vào ảnh và chọn "Phóng to".
- c). Gõ trực tiếp giá trị vào ô tỷ lệ thu phóng ở góc dưới bên trái thanh trạng thái.
- d). Sử dụng công cụ Crop để phóng to ảnh

a) Đúng: Đây là một cách phổ biến để thu nhỏ hoặc phóng to ảnh trong nhiều phần mềm chỉnh sửa ảnh.

b) Sai: Không có tùy chọn "Phóng to" khi nhấn nút phải chuột.

c) Đúng: Gõ giá trị tỷ lệ vào ô tỷ lệ thu phóng cũng là một cách hiệu quả để điều chỉnh kích thước ảnh.

d) Sai: Công cụ Crop chỉ được sử dụng để cắt ảnh, không phải để phóng to ảnh.

Câu 2: Để di chuyển ảnh mà không di chuyển khung ảnh, bạn nên sử dụng công cụ nào?

- a). Công cụ Move.
- b). Công cụ Scale.
- c). Công cụ Zoom.
- d). Công cụ Perspective.

a) Đúng: Công cụ Move được thiết kế để di chuyển đối tượng mà không làm thay đổi kích thước hay vị trí của khung ảnh.

b) Sai: Công cụ Scale dùng để thay đổi kích thước ảnh, không phải để di chuyển.

c) Sai: Công cụ Zoom dùng để thu nhỏ hoặc phóng to ảnh, không phải để di chuyển.

d) Sai: Công cụ Perspective được sử dụng để thay đổi góc nhìn của ảnh, không phải để di chuyển.

Câu 3: Khi nào bạn nên sử dụng công cụ Healing thay vì công cụ Clone để tẩy xóa ảnh?

- a) Khi cần loại bỏ chi tiết lớn trong ảnh.
- b) Khi muốn hoà trộn độ sáng và sắc thái của các điểm ảnh.
- c) Khi tẩy xóa các đối tượng có cạnh sắc nét.
- d) Khi không cần thay thế màu sắc trong ảnh.

a) Sai. Công cụ Clone có thể được sử dụng để loại bỏ chi tiết lớn, nhưng Healing tốt hơn trong việc làm cho các vùng ảnh trông tự nhiên hơn.

b) Đúng. Công cụ Healing không chỉ sao chép mà còn hòa trộn độ sáng và sắc thái của các điểm ảnh, làm cho vùng được chỉnh sửa tự nhiên hơn.

c) Sai. Công cụ Clone thường tốt hơn để tẩy xóa các đối tượng có cạnh sắc nét, trong khi Healing được sử dụng để làm mềm các cạnh.

d) Sai. Công cụ Healing được thiết kế để thay thế màu sắc và ánh sáng, không chỉ đơn thuần là tẩy xóa mà còn cải thiện sự hòa quyện màu sắc.

Câu 4: Điều gì cần làm sau khi tạo đối tượng đích bằng công cụ Perspective Clone?

- a) Lưu lại ảnh ngay lập tức.
- b) Kiểm tra và loại bỏ các chi tiết thừa hoặc bất hợp lý.
- c) Sử dụng công cụ Eraser để xóa các chi tiết không mong muốn.
- d) Không cần thực hiện bước nào thêm.

a) Sai. Bạn nên kiểm tra kết quả trước khi lưu, để đảm bảo mọi thứ đều hoàn hảo.

b) Đúng. Sau khi tạo đối tượng đích, bạn cần sử dụng công cụ Clone hoặc Healing để loại bỏ các chi tiết thừa, làm cho kết quả trông tự nhiên hơn.

c) Sai. Công cụ Eraser không phải là công cụ lý tưởng cho việc chỉnh sửa ảnh, vì nó chỉ xóa mà không hòa trộn như công cụ Clone hay Healing.

d) Sai. Bạn cần thực hiện thêm bước kiểm tra và chỉnh sửa để có kết quả tốt nhất

Câu 5: Ảnh động được tạo ra từ đâu?

- a) Từ các đoạn video ngắn.
- b) Từ các ảnh tĩnh.
- c) Từ các hiệu ứng âm thanh.
- d) Từ các tài liệu văn bản.

a) Sai. Ảnh động không được tạo ra từ video mà từ các ảnh tĩnh được xếp theo thứ tự và hiển thị liên tiếp.

b) Đúng. Ảnh động được tạo từ các khung hình là các ảnh tĩnh, khi chúng xuất hiện liên tiếp sẽ tạo ra hiệu ứng chuyển động.

c) Sai. Hiệu ứng âm thanh không liên quan đến việc tạo ảnh động mà là một yếu tố độc lập.

d) Sai. Tài liệu văn bản không thể tạo ra ảnh động; ảnh động chỉ được tạo ra từ các ảnh tĩnh.

Câu 6: Yếu tố nào quyết định độ mềm mại của chuyển động trong ảnh động?

- a) Thời gian xuất hiện của từng khung hình.
- b) Số lượng khung hình thể hiện một hành động.
- c) Kích thước của ảnh tĩnh.
- d) Màu sắc của ảnh nền.

a) Sai. Mặc dù thời gian xuất hiện có thể ảnh hưởng đến cảm nhận về chuyển động, nhưng yếu tố quyết định chính là số lượng khung hình.

b) Đúng. Càng nhiều khung hình thể hiện một hành động, chuyển động trong ảnh động sẽ càng mềm mại và tự nhiên hơn.

c) Sai. Kích thước ảnh tĩnh không quyết định độ mềm mại của chuyển động mà chỉ ảnh hưởng đến cách nhìn nhận ảnh.

d) Sai. Màu sắc của ảnh nền có thể làm tăng hoặc giảm cảm nhận về ảnh động, nhưng không ảnh hưởng trực tiếp đến độ mềm mại của chuyển động.

Câu 7: Animiz Animation Maker hỗ trợ người dùng làm gì khi tạo video?

a) Tạo đoạn video mới từ các mẫu có sẵn

b) Thực hiện chỉnh sửa video, bao gồm cắt ghép và thêm hiệu ứng

c) Tạo các đoạn văn bản và hình ảnh động trong video

d) Lưu video với định dạng duy nhất là mp4

a) Đúng. Animiz cung cấp các mẫu video trực tuyến để người dùng sử dụng khi tạo video mới.

b) Đúng. Phần mềm hỗ trợ người dùng chỉnh sửa video, bao gồm các thao tác như cắt ghép, thêm hiệu ứng.

c) Đúng. Animiz cho phép người dùng thêm văn bản, hình ảnh động vào video, làm phong phú nội dung.

d) Sai. Phần mềm hỗ trợ nhiều định dạng tệp khi lưu video, không chỉ giới hạn ở định dạng mp4.

Câu 8: Những bước nào sau đây là cần thiết khi thực hiện một dự án video với phần mềm Animiz Animation Maker?

a) Gợi ý chủ đề và kịch bản video

b) Chuẩn bị tư liệu, bao gồm hình ảnh và âm thanh

c) Lưu dự án video với định dạng "am"

d) Tạo duy nhất một cảnh video cho toàn bộ dự án

a) Đúng. Đây là bước đầu tiên trong quy trình tạo video, bao gồm việc xác định chủ đề và kịch bản video.

b) Đúng. Chuẩn bị tư liệu (hình ảnh, âm thanh) là bước không thể thiếu để xây dựng nội dung video.

c) Đúng. Khi lưu dự án video, người dùng cần sử dụng định dạng "am" trước khi xuất ra các định dạng khác.

d) Sai. Một dự án video có thể có nhiều cảnh khác nhau, không giới hạn ở việc tạo một cảnh duy nhất.

Câu 9: Trong quy trình chỉnh sửa video, việc sắp xếp các đối tượng trong video theo thứ tự hợp lý nhằm mục tiêu gì?

a) Để tạo ra câu chuyện có nội dung logic và mạch lạc.

b) Để giảm thời gian chỉnh sửa và tăng hiệu quả công việc.

c) Để thêm các hiệu ứng hình ảnh và âm thanh.

d) Để tối ưu hóa dung lượng file video.

a) Đúng. Việc sắp xếp các đối tượng nhằm tạo ra câu chuyện logic, giúp video dễ hiểu và hấp dẫn.

b) Sai. Đây là một tác dụng phụ của chỉnh sửa video, nhưng không phải mục tiêu chính.

c) Sai. Thêm hiệu ứng là bước riêng trong chỉnh sửa, không phải là mục tiêu sắp xếp.

d) Sai. Sắp xếp đối tượng không trực tiếp ảnh hưởng đến dung lượng file.

Câu 10: Khi chỉnh sửa hình ảnh trong video, bước nào dưới đây không thuộc quy trình chỉnh sửa?

- a) Thêm hình ảnh mới.
- b) Thay đổi thứ tự xuất hiện của hình ảnh.
- c) Thay đổi hiệu ứng của hình ảnh.
- d) Ghép nối âm thanh với hình ảnh.

a) Sai. Thêm hình ảnh là một phần trong chỉnh sửa video.

b) Sai. Thay đổi thứ tự hình ảnh cũng là một phần của quá trình chỉnh sửa.

c) Sai. Việc thay đổi hiệu ứng cho hình ảnh là bước quan trọng trong chỉnh sửa video.

d) Đúng. Ghép nối âm thanh với hình ảnh là bước biên tập âm thanh, không phải chỉnh sửa hình ảnh.

PHẦN III. CÂU HỎI TỰ LUẬN.

Câu 1: Nêu các cách thu nhỏ, phóng to ảnh trong GIMP?

Trả lời:

Có ba cách chính để thu nhỏ và phóng to ảnh:

Cách 1. Giữ phím Ctrl rồi nhấn nút cuộn chuột theo chiều tiến hoặc lùi.

Cách 2. Gõ trực tiếp giá trị vào ô tỷ lệ thu phóng ở góc dưới bên trái thanh trạng thái.

Cách 3. Sử dụng công cụ Zoom để phóng to hoặc thu nhỏ ảnh.

B1: Nháy chuột vào công cụ Zoom

B2: Đưa chuột vào cửa sổ ảnh và nháy chuột để phóng to ảnh hoặc giữ phím Ctrl khi nháy chuột để thu nhỏ ảnh.

Câu 2: Nêu các cách di chuyển ảnh trong GIMP?

Trả lời:

- Để di chuyển đồng thời ảnh và khung ảnh, thực hiện một trong các cách sau:

Cách 1: Giữ phím Space rồi di chuyển chuột.

Cách 2: Sử dụng thanh trượt dọc và thanh trượt ngang để cuộn nội dung trong cửa sổ sao cho hiển thị được vùng ảnh cần xem.

- Để di chuyển ảnh nhưng không di chuyển khung ảnh ta sử dụng công cụ Move như sau:

B1: Nháy chuột vào công cụ Move.

B2: Kéo thả chuột trên đối tượng để di chuyển nó trên khung ảnh.

Câu 3: Nêu các bước thực hiện cắt ảnh trong GIMP?

Trả lời:

Thực hiện cắt ảnh bao gồm các bước sau:

B1. Chọn công cụ Crop và xác định vùng ảnh hình chữ nhật cần giữ lại.

B2. Kéo thả chuột trên các ô hình chữ nhật tại các đường biên vùng chọn để điều chỉnh kích thước vùng ảnh cần cắt.

B3. Nhấn phím Enter để xóa toàn bộ vùng ảnh bên ngoài vùng đã chọn.

Câu 4: Trình bày chức năng của các công cụ tẩy xóa Clone, Healing và công cụ sao chép ảnh theo phép biến đổi phối cảnh Perspective Clone trong GIMP.

Trả lời:

- Công cụ Clone cho phép người dùng chọn một điểm ảnh làm mẫu và sao chép nó sang một vùng khác trong ảnh, giúp loại bỏ các chi tiết không mong muốn.
- Công cụ Healing giúp làm mờ các vết này và hòa trộn màu sắc giữa vùng mẫu và vùng đích, để làm những điểm ảnh được chỉnh sửa không có sự khác biệt với những điểm ảnh còn lại.
- Công cụ Perspective Clone cho phép người dùng sao chép một đối tượng mẫu và biến đổi nó theo phối cảnh để tạo ra một đối tượng đích. Điều này rất hữu ích trong việc chỉnh sửa ảnh để đảm bảo rằng các đối tượng mới được thêm vào trông tự nhiên và phù hợp với bố cục của bức ảnh.

Câu 5: Trình bày các bước chung để tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế trong GIMP.

Trả lời:

B1: chuẩn bị các ảnh tĩnh cho ảnh động: Với vai trò các khung hình của ảnh động, các ảnh tĩnh đã chọn phải giúp xây dựng được kịch bản cho việc tạo hiệu ứng.

B2: Xây dựng kịch bản cho hiệu ứng của ảnh động: Cần tưởng tượng ra hoạt động của đối tượng, từ đó tạo nội dung cho từng khung hình cùng với thứ tự và thời gian xuất hiện của chúng.

B3: Xuất ảnh động: Cần kiểm tra lại từng khung hình xem có phù hợp với khung ảnh trước khi xuất ảnh.

- Thực hiện lệnh **File/Export As** để mở hộp thoại **Export Image**, nhập tên ảnh động với đuôi tệp là “gif” và nhấn phím **Enter**.
- Hộp thoại Export Image as GIF xuất hiện, nhấp chuột chọn As animation rồi nhấn Enter hoặc lệnh Export để xuất tệp ảnh động.

Câu 6: Trình bày các bước chung để tạo ảnh động bằng hiệu ứng có sẵn trong GIMP.

Trả lời:

Bước 1. Chuẩn bị ảnh tĩnh cho ảnh động

Tạo tệp ảnh mới và thực hiện lệnh **File\Open As Layers** để mở các ảnh tĩnh dưới dạng các lớp ảnh.

Bước 2. Tạo dãy khung hình cho ảnh động và gán thời gian (nếu cần)

Thực hiện lệnh **Filters\Animation** để mở ra danh sách các hiệu ứng, chọn tên một hiệu ứng để tạo ảnh động.

Bước 3. Xuất ảnh động

Với dãy khung hình đã tạo, có thể xem trước ảnh động và thực hiện lệnh **File\ExportAs** để xuất ảnh động sang định dạng GIF.

Câu 7: Nêu các bước làm video đơn giản được hỗ trợ bởi phần mềm?

Trả lời:

Các bước làm video được hỗ trợ bởi phần mềm gồm:

Bước 1. Gợi ý cho ý tưởng chủ đề video và kịch bản video.

Bước 2. Chuẩn bị tư liệu cho video: bao gồm các đối tượng (hình ảnh, âm thanh, video) được đưa vào video.

Bước 3. Tạo dự án video và đưa tư liệu vào dự án video.

Bước 4. Chỉnh sửa video: chỉnh sửa các đối tượng trong video, cắt và ghép các đoạn video, tách hoặc thay đổi âm thanh, thêm hiệu ứng, hội thoại, làm tiêu đề, phụ đề, lời thuyết minh.

Bước 5. Lưu trữ và xuất video (với nhiều định dạng tệp, chia sẻ video qua Internet).

Câu 8: Nêu các thành phần chính của giao diện chỉnh sửa video của phần mềm Anmiz.

Trả lời: Giao diện chỉnh sửa video của phần mềm Anmiz gồm các thành phần chính sau:

① *Thanh bảng chọn:* gồm các dải lệnh **File, Edit, Action, Timeline, Help**.

② *Thanh công cụ điều hướng:* gồm các lệnh thông dụng như **Home** (trở về giao diện bắt đầu của Animiz), **Preview** (xem trước dự án video), **Save** (lưu dự án video), **Publish** (xuất bản dự án video).

③ *Thanh công cụ tiện ích:* gồm các lệnh căn chỉnh đối tượng (sao chép, xoá,...).

④ *Vùng thiết đặt cảnh:* gồm các lệnh thêm, xoá, di chuyển các cảnh.

⑤ *Khung Canvas:* là nơi xem trước toàn bộ những gì diễn ra trong video. Đây cũng là nơi đưa các đối tượng vào dự án video và thực hiện căn chỉnh.

⑥ *Thanh đối tượng:* gồm các lệnh chọn đối tượng như hình (Shape), ảnh (Image), văn bản (Text), mẫu nhân vật (Roles), hoạt hình mẫu (Animation Widget), hiệu ứng (Effect), âm thanh (Sound), video.

⑦ *Khung Timeline:* là nơi biểu thị khung thời gian xuất hiện của các đối tượng trong video, mỗi đối tượng xuất hiện trên một dòng và có thể tùy chỉnh.