

NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ 1
MÔN: TIN HỌC 10 – NĂM HỌC 2025 – 2026

NỘI DUNG:

- Chủ đề E^{ICT}: Phần mềm thiết kế đồ họa
 - Bài 1: Tạo văn bản, tô màu và ghép ảnh
 - Bài 2: Một số kỹ thuật thiết kế
 - Bài 3: Tách ảnh và thiết kế đồ họa với kênh Alpha
 - Bài 4: Thực hành tổng hợp
- Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học
 - Bài 1: Nhóm nghề thiết kế và lập trình
 - Bài 2: Dự án nhỏ

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM:

A. Câu trắc nghiệm nhiều lựa chọn. (4.75 điểm)

B. Câu trắc nghiệm Đúng/Sai. Hãy lựa chọn Đúng hoặc Sai đối cho mỗi ý a, b, c, d trong các câu sau đây: (3 điểm)

Câu 1: Cho đoạn thông tin:

Để tạo nền mới trong GIMP, người dùng có thể sử dụng công cụ "New Layer" để thêm các lớp mới lên trên hình ảnh hiện tại và tô màu cho lớp đó bằng công cụ tô màu.

Hãy đánh giá tính đúng sai của các nhận định sau:

- a) Người dùng không thể tạo lớp mới trong GIMP.
- b) Công cụ "New Layer" cho phép thêm nền mới vào hình ảnh.
- c) GIMP không hỗ trợ tính năng tô màu cho các lớp.
- d) Tô màu cho lớp mới là một bước quan trọng trong việc tạo nền mới.

Câu 2: Cho đoạn thông tin:

Kỹ thuật tách ảnh nhờ kênh alpha cho phép người dùng chọn và tách một đối tượng ra khỏi nền của nó, giữ lại các chi tiết quan trọng mà không làm mất đi độ trong suốt. Kỹ thuật này thường được sử dụng trong các phần mềm thiết kế đồ họa.

Hãy đánh giá tính đúng sai của các nhận định sau:

- a) Tách ảnh nhờ kênh alpha chỉ có thể thực hiện trên hình ảnh có nền trắng.
- b) Kỹ thuật này giúp giữ lại các chi tiết quan trọng của đối tượng.
- c) Tách ảnh nhờ kênh alpha không cần đến phần mềm thiết kế đồ họa.
- d) Kỹ thuật tách ảnh giúp tạo ra sản phẩm thiết kế chuyên nghiệp hơn.

Câu 3: Cho đoạn thông tin:

Thiết kế và lập trình trò chơi là một lĩnh vực thú vị trong ngành công nghệ thông tin, yêu cầu sự kết hợp giữa kỹ năng lập trình và khả năng thiết kế đồ họa. Các nhà phát triển trò chơi cần phải hiểu rõ về cả hai lĩnh vực này để tạo ra sản phẩm hấp dẫn. (Nguồn: Tạp chí Công nghệ Thông tin)

Hãy đánh giá tính đúng sai của các nhận định sau:

- a) Nhà phát triển trò chơi chỉ cần giỏi lập trình mà không cần kỹ năng thiết kế.
- b) Kết hợp giữa lập trình và thiết kế đồ họa là cần thiết để phát triển trò chơi.

- c) Thiết kế trò chơi không yêu cầu sự sáng tạo.
- d) Các trò chơi hiện đại thường sử dụng nhiều công nghệ khác nhau để nâng cao trải nghiệm người chơi.

II. TỰ LUẬN (2.25 điểm)

Chủ đề E^{ICT} - Bài 4: Thực hành tổng hợp

Câu 1: Em hãy thiết kế một sản phẩm đồ họa hoặc logo với chủ đề truyền tải thông điệp tuyên truyền du lịch Việt Nam theo yêu cầu sau:

- a. Kích thước 15 x 10 (cm) nền bất kỳ
- b. Có hình lá cờ Việt Nam có hình ngôi sao
- c. Tìm trên Internet một hình vẽ phong cảnh bất kì, cắt ghép vào sản phẩm
- d. Vẽ 2 hình dạng bất kỳ có sử dụng kỹ thuật lồng nhau
- e. Tạo dòng chữ với định dạng kiểu, màu sắc, vị trí phù hợp, đẹp: Tên của phong cảnh – Địa danh
- f. Lưu hình ở vị trí **Desktop** với tên **STT-TÊN-LỚP-KTCK1.xcf**

Chủ đề G - Bài 2: Dự án nhỏ

Câu 3: Sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm hiểu các vấn đề về một trong 3 ngành nghề sau: nghề thiết kế và lập trình web, nghề thiết kế và lập trình trò chơi, nghề phát triển ứng dụng trên thiết bị di động.

- a. Giới thiệu khái quát về nghề nghiệp, phương tiện lao động của nghề.
- b. Nêu ít nhất tên 3 trường đại học và số lượng tuyển sinh năm gần nhất đào tạo nghề..
- c. Một số đặc điểm về môi trường làm việc, cơ hội phát triển, thăng tiến của nghề.