

Câu 1. Ảnh số là biểu diễn số của hình ảnh. Ảnh bitmap là một trong các loại ảnh số phổ biến với nhiều định dạng khác nhau như:

- Câu 2.** Một ảnh có kích thước 600 x 600 pixel nếu in với độ phân giải 100 dpi có kích thước gấp mấy lần ảnh đó in với độ phân giải 200 dpi?

- Câu 3.** Cho ảnh số có số điểm ảnh là 3000x 2000 điểm ảnh. Tính kích thước ảnh với độ phân giải là 150 dpi.

- Câu 4.** Tập tin chính của GIMP có phần đuôi là:

- Câu 5.** Để thay đổi giao diện hiển thị một cửa sổ của phần mềm GIMP, ta chọn:

- Câu 6.** Để xoay ảnh trong GIMP, nháy chọn nút lệnh Rotate hoặc bấm tổ hợp phím nào sau đây?

- Câu 7.** Để thay đổi kích thước và độ phân giải của ảnh trong GIMP, ta chọn:

- Câu 8.** Để cắt ảnh trong GIMP, nháy chọn nút lệnh Crop hoặc bấm tổ hợp phím nào sau đây?

- Câu 9.** Để xuất ảnh trong GIMP, ta chọn:

- Câu 10.** Để chỉnh độ sáng và độ tương phản cho ảnh trong GIMP, ta chọn:

- Câu 11.** Để sử dụng công cụ cân bằng màu, ta chọn:

- Câu 12.** Để sử dụng công cụ chỉnh màu sắc, ta chọn:

- Câu 13.** Để tạo vùng chọn, phần mềm GIMP sử dụng các công cụ nào sau đây?

- Câu 14.** Nếu ảnh có hình chiếc đĩa hình tròn, em dùng công cụ nào để chọn chiếc đĩa đó? Phím tắt chọn công cụ đó là gì?

- Câu 15.** Nếu ảnh có hình chữ nhật, em dùng công cụ nào để chọn chiếc đĩa đó? Phím tắt chọn công cụ đó là gì?

- A. Dùng công cụ Rectangle Select Tool. Phím tắt là R B. Dùng công cụ Ellipse Select Tool. Phím tắt là E

C. Dùng công cụ Free Tool. Phím tắt là F

D. Dùng công cụ Ellipse Select Tool. Phím tắt là R

Câu 16. Nếu không có vùng chọn thì các lệnh chỉnh sửa ảnh được thực hiện cho

A. toàn bộ ảnh

B. một phần của ảnh

C. tất cả các ảnh

D. các phần cần chỉnh sửa của ảnh

Câu 17. Vì sao cần sử dụng công cụ Color Balance thay vì Brightness-Contrast khi chỉnh sửa màu ảnh?

A. Vì Color Balance giúp điều chỉnh màu sắc riêng biệt cho từng dải sáng.

B. Vì Brightness-Contrast không thể thay đổi độ sáng của ảnh.

C. Vì Brightness-Contrast làm giảm chất lượng ảnh.

D. Vì Color Balance chỉ áp dụng cho ảnh đen trắng.

Câu 18. Ngoài ba kênh màu cơ bản R, G và B giá trị màu sắc của các điểm ảnh còn có một kênh nữa, đó là kênh gì?

A. Kênh Y.

B. Kênh beta.

C. Kênh alpha.

D. Kênh M

Câu 19. Hãy điền cụm từ còn thiếu vào dấu ba chấm trong phát biểu sau: Trong GIMP, màu nổi (Foreground) là màu dùng cho các ... , màu nền (Background) được coi là màu

A. công cụ vẽ, giấy vẽ.

B. giấy vẽ, công cụ vẽ.

C. công cụ vẽ, trong suốt.

D. phần mềm vẽ, giấy vẽ.

Câu 20. Để thêm kênh alpha vào một lớp, nhấp chuột phải vào lớp đó và chọn:

A. Remove Alpha Channel.

B. Add Alpha Channel.

C. Alpha to Selection.

D. Add Layer Mask.

Câu 21. Ba kênh màu cơ bản R, G và B là viết tắt của các từ nào sau đây?

A. Red, Green và Black.

B. Red, Gray và Blue.

C. Red, Green và Blue.

D. Red, Green và Brown.

Câu 22. Có 3 lớp ảnh theo thứ tự từ dưới lên là 1, 2 và 3. Lớp 1 có một bông hoa, lớp 2 có một quả táo, lớp 3 có một chiếc bàn. Biết chỉ có lớp 2 có kênh alpha và độ mờ của cả 3 lớp là 100. Hỏi khi hiển thị cả 3 lớp em thấy hình gì?

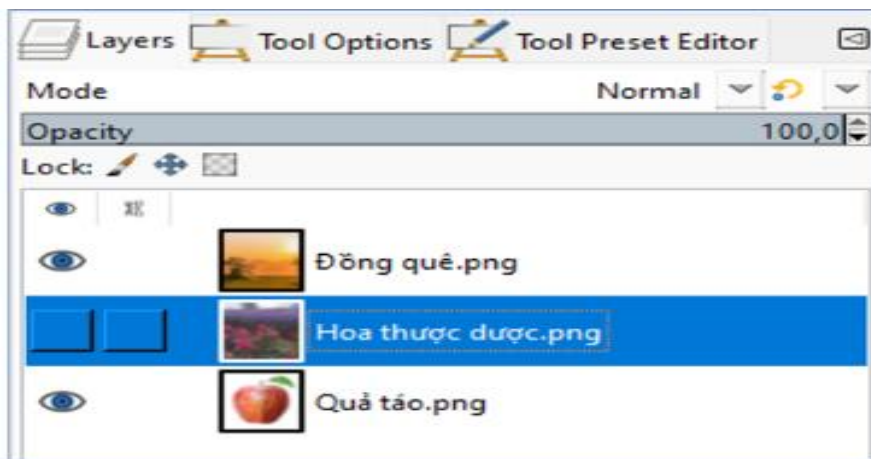
A. Theo thứ tự hiển thị, lớp 3 nằm trên cùng, độ mờ là 100 nên ta không nhìn thấy hình bên dưới. Do đó, ta chỉ nhìn thấy chiếc bàn

B. Theo thứ tự hiển thị, lớp 3 nằm trên cùng, độ mờ là 100 nên ta không nhìn thấy hình bên dưới. Do đó, ta chỉ nhìn thấy bông hoa

C. Theo thứ tự hiển thị, lớp 3 nằm trên cùng, độ mờ là 100 nên ta không nhìn thấy hình bên dưới. Do đó, ta chỉ nhìn thấy quả táo

D. Theo thứ tự hiển thị, lớp 2 có kênh alpha, độ mờ là 100 nên ta nhìn thấy hình bên dưới. Do đó, ta chỉ nhìn thấy bông hoa

Câu 23. Quan sát cửa sổ Layer bên dưới và cho biết lớp nào đang hiển thị, lớp nào không hiển thị?



A. Lớp Hoa thực dược đang hiển thị, lớp Đồng quê và lớp Quả táo không hiển thị.

B. Lớp Đồng quê và lớp Hoa thực dược đang hiển thị, lớp Quả táo không hiển thị.

C. Lớp Đồng quê và lớp Quả táo đang hiển thị, lớp Hoa thực dược không hiển thị.

D. Lớp Hoa thực dược và lớp Quả táo đang hiển thị, lớp Đồng quê không hiển thị.

Câu 24. Quan sát cửa sổ Layer bên dưới và cho biết lớp nào đang hiển thị, lớp nào không hiển thị?



- A. Lớp FIG_11_7.jpg # 1 đang hiển thị, lớp FIG_11_5.jpg và lớp FIG_11_7.jpg không hiển thị.
- B. Lớp FIG_11_5.jpg và lớp FIG_11_7.jpg # 1 đang hiển thị, lớp FIG_11_7.jpg không hiển thị.
- C. Lớp FIG_11_5.jpg và lớp FIG_11_7.jpg đang hiển thị, lớp FIG_11_7.jpg # 1 không hiển thị.
- D. Lớp FIG_11_7.jpg và lớp FIG_11_7.jpg # 1 đang hiển thị, lớp FIG_11_5.jpg không hiển thị.

Câu 25. Các công cụ vẽ trong GIMP được cung cấp trong bảng chọn:

- A. Tools / Selection Tools.
- B. Tools / Toolbox.
- C. Tools / Paint Tools.
- D. Tools / Transform Tools.

Câu 26. Chức năng của công cụ Paint Brush là:

- A. Vẽ thêm cho lớp đang chọn.
- B. Vẽ bằng cách sao chép chính xác một vùng chọn.
- C. Vẽ bằng cách sao chép một vùng chọn.
- D. Tô màu vùng chọn.

Câu 27. Chức năng của công cụ Clone là:

- A. Vẽ bằng cách sao chép một vùng chọn.
- B. Xoá điểm ảnh trên lớp đang chọn hoặc một vùng chọn.
- C. Vẽ bằng cách sao chép chính xác một vùng chọn.
- D. Tô màu chuyển sắc vùng chọn.

Câu 28. Chức năng của công cụ Healing là:

- A. Vẽ bằng cách sao chép một vùng chọn.
- B. Xoá điểm ảnh trên lớp đang chọn hoặc một vùng chọn.
- C. Vẽ bằng cách sao chép chính xác một vùng chọn.
- D. Tô màu chuyển sắc vùng chọn.

Câu 29. Chức năng của công cụ Bucket fill là:

- A. Tô màu chuyển sắc vùng chọn.
- B. Vẽ thêm cho lớp đang chọn.
- C. Vẽ bằng cách sao chép một vùng chọn.
- D. Tô màu vùng chọn.

Câu 30. Chức năng của công cụ Eraser là:

- A. Tô màu vùng chọn
- B. Tô màu chuyển sắc vùng chọn
- C. Xoá điểm ảnh trên lớp đang chọn hoặc một vùng chọn
- D. Vẽ bằng cách sao chép một vùng chọn

Câu 31. Chức năng của công cụ Gradient là:

- A. Tô màu vùng chọn
- B. Tô màu chuyển sắc vùng chọn
- C. Xoá điểm ảnh trên lớp đang chọn hoặc một vùng chọn
- D. Vẽ bằng cách sao chép một vùng chọn

Câu 32. Để mở nhiều tệp làm lớp ảnh, ta chọn:

- A. File / Open as Layers.
- B. File / Open.
- C. File / Open Location.
- D. File / Export As

Câu 33. Phần mềm GIMP (GNU Image Manipulation Program) được phân loại là loại phần mềm nào sau đây?

- A. Phần mềm chỉ chạy trên hệ điều hành Windows
- B. Phần mềm mã nguồn mở và miễn phí
- C. Phần mềm độc quyền của Microsoft
- D. Phần mềm thương mại trả phí

Câu 34. Để mở một tệp ảnh có sẵn từ máy tính vào phần mềm GIMP, bạn sử dụng lệnh nào?

- A. File -> New
- B. File -> Export
- C. File -> Save
- D. File -> Open

Câu 35. Khi muốn chọn một vùng đối tượng có hình dạng tự do trong ảnh, bạn nên sử dụng công cụ nào sau đây?

- A. Rectangle Select Tool
- B. Free Select Tool
- C. Fuzzy Select Tool
- D. Ellipse Select Tool

Câu 36. Phát biểu nào sau đây là ĐÚNG khi nói về chức năng của lớp (Layer) trong phần mềm chỉnh sửa ảnh?

- A. Một hình ảnh chỉ có thể chứa duy nhất một lớp.
- B. Lớp giúp quản lý các đối tượng độc lập, chỉnh sửa lớp này không làm ảnh hưởng đến lớp khác.

C. Thứ tự sắp xếp các lớp không ảnh hưởng đến nội dung hiển thị của bức ảnh.

D. Khi đã gộp các lớp, ta vẫn có thể dễ dàng tách chúng ra như ban đầu bất cứ lúc nào.

Câu 37. Trong công cụ Color Balance, việc điều chỉnh các thanh trượt ở ba khoảng Shadow, Midtones và Highlights có ý nghĩa gì?

A. Dùng để cắt bỏ các vùng quá sáng hoặc quá tối.

B. Giúp tinh chỉnh màu sắc cụ thể cho vùng tối, vùng trung bình và vùng sáng của bức ảnh.

C. Chỉ có tác dụng chuyển ảnh màu thành ảnh đen trắng.

D. Thay đổi kích thước của các vùng ảnh khác nhau.

Câu 38. Lệnh 'Invert Selection' (đảo ngược vùng chọn) thường được sử dụng hiệu quả nhất trong trường hợp nào?

A. Khi muốn làm cho vùng chọn nhỏ đi một nửa.

B. Khi muốn thay đổi màu sắc của toàn bộ bức ảnh.

C. Khi muốn xóa bỏ hoàn toàn bức ảnh.

D. Khi đối tượng cần chọn quá phức tạp nhưng vùng nền xung quanh lại đơn giản.

Câu 39. Công cụ Hue-Saturation cho phép người dùng điều chỉnh thông số 'Saturation'. Nếu kéo thanh này về giá trị tối thiểu, bức ảnh sẽ trở nên như thế nào?

A. Bức ảnh sẽ trở nên sáng chói và mất chi tiết.

B. Bức ảnh sẽ bị biến đổi sang một màu sắc hoàn toàn khác.

C. Bức ảnh sẽ mất hết màu sắc và trở thành ảnh đen trắng (grayscale).

D. Bức ảnh sẽ trở nên sắc nét hơn.

Câu 40. Khi một lớp đã sửa xong và muốn đảm bảo không bị sửa nhầm khi sửa các lớp khác, ta thực hiện khoá lớp bằng cách: nhấp chuột vào lớp muốn khoá rồi nhấp vào thuộc tính muốn khoá. Xem hình bên



và cho biết ba thuộc tính khoá ở các vị trí (1), (2), (3) đó là những thuộc tính khoá nào?

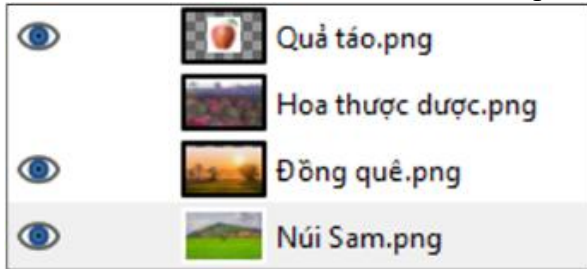
A. (1) Khoá điểm ảnh, (2) Khoá kênh alpha, (3) Khoá vị trí và kích thước lớp.

B. (1) Khoá điểm ảnh, (2) Khoá vị trí và kích thước lớp, (3) Khoá kênh alpha.

C. (1) Khoá vị trí và kích thước lớp, (2) Khoá điểm ảnh, (3) Khoá kênh alpha.

D. (1) Khoá kênh alpha, (2) Khoá vị trí và kích thước lớp, (3) Khoá điểm ảnh.

Câu 41. Quan sát hình bên dưới và cho biết lớp nào có thể thực hiện được với lệnh Merge Down?



A. Lớp Quả táo và lớp Hoa thực dược.

B. Lớp Quả táo và lớp Núi Sam.

C. Lớp Hoa thực dược và lớp Núi Sam.

D. Lớp Quả táo và lớp Đồng quê.

Câu 42. Khi gộp lớp thì lớp được chọn sẽ được gộp với lớp phía dưới nó. Để thực hiện gộp lớp, ta nhấp chuột phải vào tên lớp và chọn:

A. Merge Visible Layers

B. Duplicate Layer

C. Merge Down

D. New Layer

Câu 43. Trong khi thực hiện việc chỉnh sửa ta có thể tạo ra nhiều lớp để xử lý từng phần nhỏ, các lớp sau đó có thể gộp lại để làm gì?

A. Tránh phải quản lý quá nhiều lớp

B. Thực hiện được một thao tác nào đó cùng lúc trên nhiều lớp

C. Thực hiện được nhiều thao tác cùng lúc trên nhiều lớp

D. Dễ dàng chỉnh sửa ảnh



Câu 44. Lớp nào có thể thực hiện được lệnh Merge Down?

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

Câu 45. Lớp nào không thể thực hiện được lệnh Merge Down?



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

Câu 46. Để tạo ảnh động, trước tiên ta mở các ảnh bằng lệnh File / Open as Layers. Sau đó chọn lệnh:

- A. Filters / Animation / Blend. B. Filters / Animation / Optimize (for GIF).
C. Filters / Animation / Playback. D. Filters / Animation / Waves.

Câu 47. Ta có thể thiết lập thời gian xuất hiện của mỗi khung hình bằng cách thêm vào phía sau tên lớp tương ứng cụm “(Xms)” trong đó X là ... mà ta muốn hiển thị khung hình trước khi chuyển sang lớp tiếp theo. Hãy điền cụm từ còn thiếu vào dấu ba chấm.

- A. số mili-giây B. số giây C. số phút D. số giờ

Câu 48. Để xuất ra tệp ảnh động, ta chọn File / Export As và gõ tên tệp với phần mở rộng là:

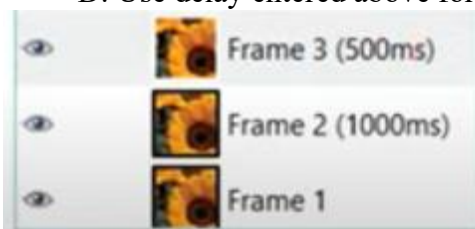
- A. png B. gif C. bmp D. pas

Câu 49. Nếu muốn ảnh lặp lại sau khi hiển thị một lượt từ đầu đến cuối, ta đánh dấu check vào dòng nào trong cửa sổ Export Image as GIF?

- A. Interlace B. GIF comment C. As animation D. Loop forever

Câu 50. Trong cửa sổ Export Image as GIF, nếu muốn xác định thời gian dừng giữa các khung hình thì cần qui định thời gian dừng ở dòng:

- A. Frame disposal where unspecified B. Delay between frames where unspecified
C. GIF comment D. Use delay entered above for all frames



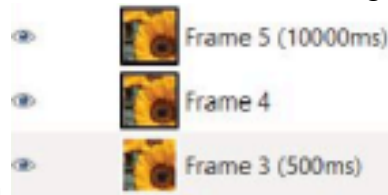
Câu 51. Nếu tạo ảnh động với các lớp như hình và giá trị Delay between frames where unspecified là 2000 thì thời gian xuất hiện của mỗi khung hình bao lâu?

- A. Khung hình Frame 1 xuất hiện 2 giây, Frame 2 xuất hiện 1 giây, Frame 3 xuất hiện 0.5 giây
B. Khung hình Frame 1, Frame 2, Frame 3 xuất hiện 2 giây
C. Khung hình Frame 1 xuất hiện 20 giây, Frame 2 xuất hiện 10 giây, Frame 3 xuất hiện 5 giây
D. Khung hình Frame 1 không xuất hiện, Frame 2 xuất hiện 1 giây, Frame 3 xuất hiện 0.5 giây



Câu 52. Nếu tạo ảnh động với các lớp như hình và giá trị Delay between frames where unspecified là 2000 thì thời gian xuất hiện của mỗi khung hình bao lâu?

- A. Khung hình Frame 4 xuất hiện 2 giây, Frame 5 xuất hiện 10 giây, Frame 6 xuất hiện 2 giây
- B. Khung hình Frame 4, Frame 5, Frame 6 xuất hiện 2 giây
- C. Khung hình Frame 4 xuất hiện 20 giây, Frame 5 xuất hiện 100 giây, Frame 6 xuất hiện 20 giây
- D. Khung hình Frame 4, Frame 6 không xuất hiện, Frame 5 xuất hiện 10 giây



Câu 53. Nếu tạo ảnh động với các lớp như hình và giá trị Delay between frames where unspecified là 2000 thì thời gian xuất hiện của mỗi khung hình bao lâu?

- A. Khung hình Frame 3 xuất hiện 0.5 giây, Frame 4 xuất hiện 2 giây, Frame 5 xuất hiện 10 giây
- B. Khung hình Frame 3, Frame 4, Frame 5 xuất hiện 2 giây
- C. Khung hình Frame 3 xuất hiện 5 giây, Frame 4 xuất hiện 20 giây, Frame 5 xuất hiện 100 giây
- D. Khung hình Frame 3 xuất hiện 0.5 giây, Frame 4 không xuất hiện, Frame 35 xuất hiện 10 giây

Câu 54. Khi sử dụng công cụ Clone, tại sao người dùng phải nhấn giữ phím Ctrl và nhấp chuột vào một vùng ảnh trước khi vẽ?

- A. Để xác định vùng ảnh nguồn sẽ được sao chép.
- B. Để thay đổi kích thước của đầu bút vẽ.
- C. Để chọn màu sắc cho nét vẽ.
- D. Để xóa vùng ảnh đang chọn.

Câu 55. Sự khác biệt chính giữa công cụ Paintbrush (Bút vẽ) và Pencil (Bút chì) trong GIMP khi vẽ các đường nét là gì?

- A. Paintbrush chỉ dùng để tô màu nền, không thể vẽ đường thẳng.
- B. Paintbrush tạo ra nét vẽ có độ nhòe (mềm), còn Pencil tạo ra nét vẽ sắc cạnh (cứng).
- C. Pencil có thể vẽ được nhiều màu, còn Paintbrush chỉ vẽ được một màu.
- D. Pencil tự động làm mịn đường nét hơn Paintbrush.

Câu 56. Khi muốn tạo hiệu ứng đổ bóng cho một đối tượng văn bản, tại sao chúng ta nên thực hiện trên một lớp (layer) riêng biệt nằm dưới lớp chữ?

- A. Để phần mềm chạy nhanh hơn.
- B. Để có thể làm nhòe hoặc thay đổi độ trong suốt của bóng mà không làm ảnh hưởng đến độ sắc nét của chữ gốc.
- C. Để bóng của đối tượng luôn có màu đen.
- D. Vì phần mềm GIMP không cho phép đổ bóng trực tiếp trên lớp chữ.

Câu 57. Trong công cụ vẽ Gradient (tô màu chuyển sắc), tùy chọn 'Shape' có vai trò gì?

- A. Quy định số lượng màu sắc tham gia vào quá trình chuyển sắc.
- B. Dùng để vẽ các hình khối có sẵn như hình tam giác.
- C. Xác định độ đậm nhạt của màu sắc.
- D. Xác định kiểu hình dạng của màu chuyển sắc như: tuyến tính, xuyên tâm, hình vuông...

II. TRẮC NGHIỆM DẠNG ĐÚNG/ SAI

Câu 1. Về giao diện và đặc điểm của phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP:

- a) GIMP là phần mềm mã nguồn mở miễn phí, hỗ trợ nhiều nền tảng và có đầy đủ các tính năng chỉnh sửa ảnh từ cơ bản đến nâng cao.
- b) Mọi công cụ vẽ trong GIMP khi được chọn đều hiển thị các thông số điều chỉnh chi tiết (như độ nhòe, kích thước bút) tại bảng tùy chọn công cụ (Tool Options).
- c) Thanh công cụ (Toolbox) là nơi chứa các lệnh quản lý tệp tin như mở tệp (Open), lưu tệp (Save) và xuất ảnh (Export).
- d) Khi đóng cửa sổ hình ảnh (Image Window) thì toàn bộ phần mềm GIMP cũng sẽ tự động thoát hoàn toàn.

Câu 2. Khi làm việc với các Lớp (Layers) trong GIMP:

- a) Một hình ảnh trong GIMP chỉ có thể chứa duy nhất một lớp ảnh.
- b) Thứ tự sắp xếp các lớp trong bảng Layer ảnh hưởng đến việc lớp nào được hiển thị đè lên lớp nào trên cửa sổ hình ảnh.
- c) Việc ẩn một lớp (nhấp vào biểu tượng con mắt) sẽ xóa vĩnh viễn dữ liệu của lớp đó.

d) Thay đổi độ trong suốt (Opacity) của một lớp giúp ta có thể nhìn xuyên qua lớp đó để thấy các lớp phía dưới.

Câu 3. Về các công cụ tạo vùng chọn (Selection Tools) trong GIMP:

- a) Sau khi một vùng chọn được thiết lập, các thao tác chỉnh sửa như vẽ, xóa hay đổ màu chỉ có tác dụng lên những điểm ảnh nằm bên trong ranh giới vùng đó.
- b) Công cụ Fuzzy Select (biểu tượng cây gậy thần) được sử dụng để tự động bao quanh các đối tượng có cấu trúc hình học phức tạp như hình vuông hoặc hình tròn.
- c) Người dùng có thể nhanh chóng hủy bỏ vùng chọn hiện có bằng cách nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + Shift + A (hoặc vào Select > None).
- d) Khi sử dụng công cụ Free Select Tool, người dùng bắt buộc phải kéo chuột liên tục chứ không thể tạo vùng chọn bằng cách nhấp chuột nổi các điểm mốc.

Câu 4. Thao tác với các công cụ vẽ và biến đổi trong GIMP:

- a) Công cụ Move (phím tắt M) chỉ có tác dụng di chuyển các lớp ảnh (Layers), không thể sử dụng để di chuyển các vùng chọn hay văn bản.
- b) Công cụ Scale cho phép thay đổi kích thước của đối tượng bằng cách kéo thả các tay nắm ở góc hoặc nhập trực tiếp thông số kích thước vào hộp thoại.
- c) Khi sử dụng công cụ Bucket Fill (đổ màu), nếu tùy chọn 'Fill whole selection' được chọn, màu sẽ được đổ đầy vào toàn bộ vùng chọn đang có.
- d) Công cụ Text trong GIMP sau khi viết chữ xong sẽ tự động hòa nhập nội dung đó vào lớp ảnh hiện tại mà không tạo ra lớp mới.

Câu 5. Về công cụ tinh chỉnh độ sáng và độ tương phản (Brightness-Contrast):

- a) Tăng giá trị Brightness sẽ làm cho các điểm ảnh trong bức ảnh trở nên sáng hơn.
- b) Tăng độ tương phản (Contrast) giúp làm giảm sự khác biệt giữa vùng sáng và vùng tối trong ảnh.
- c) Công cụ Brightness-Contrast thường được dùng để khắc phục các bức ảnh bị thiếu sáng hoặc quá chói.
- d) Khi chỉnh độ sáng trong bảng điều khiển, các thay đổi sẽ được áp dụng vĩnh viễn vào tệp gốc ngay cả khi chưa nhấn OK.

Câu 6. Về công cụ chọn theo màu sắc (Fuzzy Select Tool và Select by Color Tool):

- a) Công cụ Fuzzy Select Tool (cây gậy thần) dùng để chọn một vùng màu liền mạch, có các điểm ảnh tương đồng và nằm sát nhau.
- b) Công cụ Select by Color Tool sẽ chọn tất cả các điểm ảnh có màu sắc tương đồng trên toàn bộ bức ảnh, bất kể chúng có nằm cách xa nhau hay không.
- c) Khi đã chọn được một vùng màu bằng Fuzzy Select Tool, bạn không thể mở rộng thêm vùng chọn đó bằng cách nhấp chuột vào các vùng màu khác.
- d) Vùng chọn được tạo ra bởi các công cụ này sẽ tự động biến mất nếu người dùng chuyển sang sử dụng công cụ khác như Paintbrush hoặc Eraser.

Câu 7. Về công cụ chọn tự do (Free Select Tool) và chọn thông minh (Scissors Select Tool):

- a) Công cụ Scissors Select Tool (Cái kéo) có khả năng tự động bám sát các đường biên của đối tượng dựa trên sự thay đổi đột ngột về màu sắc.
- b) Khi sử dụng Free Select Tool, bạn bắt buộc phải khép kín vùng chọn bằng cách nhấp chuột lại vào điểm bắt đầu để hoàn tất.
- c) Công cụ Scissors Select Tool hoạt động tốt nhất khi đối tượng cần chọn và nền có màu sắc gần giống hệt nhau.
- d) Để chuyển vùng được bao quanh bởi công cụ Scissors Select Tool thành vùng chọn chính thức, người dùng chỉ cần nhấn phím ESC trên bàn phím.

Câu 8. Về các thao tác tinh chỉnh màu sắc nâng cao (Color Balance và Hue-Saturation):

- a) Công cụ Hue-Saturation cho phép người dùng thay đổi tông màu (Hue) và độ rực rỡ (Saturation) của toàn bộ ảnh hoặc một dải màu cụ thể.
- b) Tăng giá trị Saturation sẽ khiến cho màu sắc của bức ảnh trở nên nhạt hơn và dần chuyển sang màu xám.
- c) Color Balance là công cụ dùng để thay đổi sự cân bằng giữa các cặp màu đối lập (như Cyan - Red, Magenta - Green).

- d) Việc tinh chỉnh màu sắc chỉ có thể thực hiện trên toàn bộ bức ảnh chứ không thể áp dụng riêng cho một vùng chọn.

Câu 9. Về việc kết hợp các vùng chọn và tinh chỉnh ảnh:

- a) Nhấn giữ phím Shift trong khi tạo vùng chọn mới sẽ giúp cộng thêm vùng đó vào vùng chọn hiện tại.
b) Chế độ Invert (Ctrl + I) dùng để đảo ngược vùng chọn, giúp chọn nhanh phần nền khi đã có vùng chọn của đối tượng.
c) Sau khi đã có vùng chọn, các lệnh tinh chỉnh màu sắc chỉ có tác dụng lên vùng bên ngoài vùng chọn đó.
d) Khi sử dụng tổ hợp phím Ctrl + I để đảo ngược vùng chọn, các màu sắc của hình ảnh bên trong vùng chọn đó cũng sẽ bị đảo ngược thành màu âm bản.

Câu 10. Về bản chất và nguyên lý của ảnh động (Animation):

- a) Ảnh động thực chất là một tập hợp gồm nhiều khung hình (frames) tĩnh được hiển thị nối tiếp nhau với tốc độ cao.
b) Trong GIMP, mỗi một lớp (layer) được tạo ra sẽ mặc định trở thành một khung hình trong chuỗi ảnh động khi xuất bản.
c) Trong GIMP, mỗi khung hình của một ảnh động bắt buộc phải được đặt trên một tệp tin (file) riêng biệt.
d) Tốc độ của ảnh động hoàn toàn cố định theo chuẩn của phần mềm và người dùng không thể can thiệp thay đổi.

Câu 11. Về quản lý các lớp (Layers) khi tạo ảnh động trong GIMP:

- a) Mỗi lớp ảnh trong bảng Layer sẽ đóng vai trò là một khung hình trong chuỗi ảnh động.
b) Lớp nằm ở dưới cùng của bảng Layer sẽ là khung hình xuất hiện cuối cùng trong chuỗi chuyển động.
c) Người dùng có thể thay đổi thứ tự xuất hiện của các khung hình bằng cách kéo thả để thay đổi vị trí các lớp trong bảng Layer.
d) Việc xóa một lớp trong bảng Layer sẽ không làm mất khung hình tương ứng khi xuất ảnh động.

Câu 12. Về tham số thời gian và vòng lặp (Delay & Loop):

- a) Thời gian trễ (Delay) là khoảng thời gian mà một khung hình hiển thị trên màn hình trước khi chuyển sang khung hình kế tiếp.
b) Đơn vị đo thời gian trễ mặc định trong hộp thoại xuất ảnh động của GIMP là giây (seconds).
c) Tùy chọn "Loop forever" cho phép ảnh động tự động lặp lại liên tục từ đầu sau khi chạy đến khung hình cuối cùng.
d) Nếu không thiết lập thời gian trễ riêng cho từng lớp, GIMP sẽ không cho phép xuất ảnh dưới dạng ảnh động.

Câu 13. Về các bộ lọc và xem trước ảnh động (Filters & Preview):

- a) GIMP cung cấp tính năng "Playback" giúp người dùng xem trước chuyển động của ảnh mà không cần phải xuất tệp.
b) Để giảm dung lượng tệp ảnh động, người dùng có thể sử dụng bộ lọc tối ưu hóa (Optimize for GIF).
c) Khi đang ở chế độ xem trước (Playback), người dùng có thể trực tiếp vẽ thêm chi tiết vào khung hình mà không cần dừng xem trước.
d) Bộ lọc "Unoptimize" được dùng để nén tệp ảnh động xuống mức thấp nhất để dễ dàng gửi qua email.

Câu 14. Về định dạng và xuất tệp ảnh động:

- a) Để lưu lại một ảnh động có thể xem được trên các trình duyệt web, người dùng phải chọn định dạng tệp là .JPG.
b) Khi xuất tệp bằng lệnh **File > Export As**, người dùng cần chọn định dạng .GIF và tích vào tùy chọn "As animation".
c) Tên của mỗi lớp (Layer) có thể chứa thông tin về thời gian trễ, ví dụ: "Frame 1 (500ms)" để quy định khung hình đó hiển thị trong 0.5 giây.
d) Định dạng .GIF là định dạng tệp dự án của GIMP, giúp lưu giữ đầy đủ các lớp ảnh và các thiết lập chưa gộp để người dùng chỉnh sửa lần sau.

----- HẾT -----