

Câu hỏi trắc nghiệm về Photoshop (2018)

[<sg>]

Về ảnh số, vùng làm việc và dạng thức file, dùng cho các câu từ {<1>} – {<22>}

[<egc>]

(<1>) Ảnh bitmap (ánh xạ bit) còn được gọi là

- A. Ảnh raster (ảnh màn hình)
- B. Ảnh vector
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<2>) Ảnh số có thể được

- A. Chụp bằng các thiết bị chụp kỹ thuật số
- B. Quét bằng thiết bị quét ảnh (scanner)
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<3>) Độ phân giải ảnh (resolution) trong photoshop cho biết thông tin

- A. Số điểm ảnh (pixels) sẽ được hiển thị trên 1 inch (hoặc 1 cm) ở màn hình
- B. Số điểm ảnh (pixels) sẽ được in trên 1 inch (hoặc 1 cm) bởi các thiết bị in
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<4>) Trong Photoshop, để biết kích thước ảnh (tính bằng inch hoặc cm) khi in ra thì

- A. Chỉ cần biết thông tin về số lượng pixels ngang, dọc
- B. Cần biết thông tin về số lượng pixels ngang, dọc và độ phân giải ảnh (resolution)
- C. Cần biết thông tin về số lượng pixel ngang, dọc và chế độ màu (color mode)
- D. Cần biết thông tin về số lượng pixel ngang, dọc và độ sâu màu (color depth)

[
]

(<5>) Trong Photoshop

- A. Có thể định lại độ phân giải (resolution) ảnh
- B. Có thể định lại kích thước ảnh
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<6>) Trong Photoshop, dạng thức file PSD

- A. Lưu được nhiều lớp (layer)
- B. Lưu được kênh alpha
- C. Lưu được path
- D. A, B và C đều đúng

[
]

(<7>) Trong Photoshop, dạng thức file JPG

- A. Lưu được nhiều lớp (layer)
- B. Lưu được kênh alpha
- C. Lưu được path
- D. A, B và C đều sai

[
]

(<8>) Trong Photoshop, menu lệnh Image > Duplicate và nút lệnh Create new document from current state của bảng History có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Không hoàn toàn giống nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống hoặc không hoàn toàn giống nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<9>) Trong cửa sổ Photoshop

- A. Có thanh trình đơn lệnh (menu bar) của chương trình
- B. Từng bảng (palette/panel - tùy theo version) đều có menu riêng
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<10>) Trong Photoshop, muốn điều khiển việc ẩn / hiện các thành phần của

- A. Cửa sổ chương trình thì chọn lệnh trong menu Window
- B. Cửa sổ tài liệu thì chọn lệnh trong menu View
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<11>) Nếu chọn Zoom Tool rồi dùng thiết bị chuột click vào 1 vị trí của hình ảnh thì sẽ

- A. Phóng lớn hình (zoom in)
- B. Thu nhỏ hình (zoom out)
- C. Phụ thuộc tùy chọn trên Options bar mà được kết quả zoom in hoặc zoom out
- D. Không có tác dụng gì

[
]

(<12>) Nếu chọn Zoom Tool rồi đè giữ phím Alt kết hợp với dùng thiết bị chuột click vào 1 vị trí của hình ảnh thì sẽ

- A. Phóng lớn hình (zoom in)
- B. Thu nhỏ hình (zoom out)
- C. Phụ thuộc tùy chọn trên Options bar mà được kết quả zoom in hoặc zoom out
- D. Không có tác dụng gì

[
]

(<13>) Khi hình ảnh hiển thị vượt quá phạm vi của cửa sổ tài liệu, nếu muốn cuộn vị trí hiển thị của hình thì

- A. Chọn Hand Tool và drag thiết bị chuột
- B. Chọn công cụ bất kỳ kết hợp với đè giữ phím Space bar và drag thiết bị chuột
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<14>) 2 tổ hợp phím Ctrl + dấu cộng và Alt + Ctrl + dấu cộng có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Không hoàn toàn giống nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống hoặc không hoàn toàn giống nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<15>) 2 tổ hợp phím Ctrl + dấu trừ và Alt + Ctrl + dấu trừ có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Không hoàn toàn giống nhau

- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống hoặc không hoàn toàn giống nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<16>) 2 trường hợp: nhấn phím Tab và Shift + Tab sẽ có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Không hoàn toàn giống nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống hoặc không hoàn toàn giống nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<17>) Nếu dùng thiết bị chuột click vào 1 mẫu màu của bảng Swatches thì

- A. Xác lập được màu Foreground
- B. Xác lập được màu Background
- C. Tùy vào xác lập trong bảng Color mà được màu Foreground hoặc Background
- D. Không xác lập được màu Foreground lẫn Background

[
]

(<18>) Nếu đè giữ phím Ctrl kết hợp với dùng thiết bị chuột click vào 1 mẫu màu của bảng Swatches thì

- A. Xác lập được màu Foreground
- B. Xác lập được màu Background
- C. Tùy vào xác lập trong bảng Color mà được màu Foreground hoặc Background
- D. Không xác lập được màu Foreground lẫn Background

[
]

(<19>) Nếu chọn Eyedropper Tool rồi dùng thiết bị chuột click vào 1 vị trí của hình ảnh thì sẽ sử dụng màu ở đó để

- A. Xác lập màu Foreground
- B. Xác lập màu Background
- C. Tùy vào xác lập trong bảng Color mà được màu Foreground hoặc Background
- D. Không xác lập được màu Foreground lẫn Background

[
]

(<20>) Nếu chọn Eyedropper Tool rồi đè giữ phím Alt kết hợp với dùng thiết bị chuột click vào 1 vị trí của hình ảnh thì sẽ sử dụng màu ở đó để

- A. Xác lập màu Foreground
- B. Xác lập màu Background
- C. Tùy vào xác lập trong bảng Color mà được màu Foreground hoặc Background
- D. Không xác lập được màu Foreground lẫn Background

[
]

(<21>) Để chỉnh lại kích thước chính xác mà hình ảnh không bị biến dạng do thay đổi tỉ lệ ngang / dọc thì sử dụng

- A. Lệnh Image > Image Size
- B. Lệnh Image > Canvas Size
- C. Lệnh Image > Crop
- D. Crop Tool

[
]

(<22>) Khi bật mục Gamut Warning, vùng hình ảnh vượt khỏi cung bậc màu in được sẽ hiển thị sắc xám. Nếu in ra thì vùng này sẽ

- A. Không được in
- B. In màu đen
- C. In màu xám

D. Bị sai lệch màu

[
]

[<sg>]

Về mô hình màu (color model) và chế độ màu (color mode), dùng cho các câu từ {<23>}

– {<44>}

[<egc>]

(<23>) Color gamut và Color space

A. Có nghĩa giống nhau

B. Có nghĩa hoàn toàn khác nhau

C. Thể hiện 2 thuộc tính của 1 vấn đề

D. Không thể so sánh

[
]

(<24>) Trong Photoshop

A. Chỉ có mô hình màu RGB, không có chế độ màu RGB

B. Chỉ có chế độ màu RGB, không có mô hình màu RGB

C. Vừa có mô hình màu RGB, vừa có chế độ màu RGB

D. Mô hình màu RGB hoặc chế độ màu RGB có hay không là tùy trường hợp

[
]

(<25>) Trong Photoshop

A. Chỉ có mô hình màu CMYK, không có chế độ màu CMYK

B. Chỉ có chế độ màu CMYK, không có mô hình màu CMYK

C. Vừa có mô hình màu CMYK, vừa có chế độ màu CMYK

D. Mô hình màu CMYK hoặc chế độ màu CMYK có hay không là tùy trường hợp

[
]

(<26>) Trong Photoshop

A. Chỉ có mô hình màu Lab, không có chế độ màu Lab

B. Chỉ có chế độ màu Lab, không có mô hình màu Lab

C. Vừa có mô hình màu Lab, vừa có chế độ màu Lab

D. Mô hình màu Lab hoặc chế độ màu Lab có hay không là tùy trường hợp

[
]

(<27>) Trong Photoshop

A. Chỉ có mô hình màu HSB, không có chế độ màu HSB

B. Chỉ có chế độ màu HSB, không có mô hình màu HSB

C. Vừa có mô hình màu HSB, vừa có chế độ màu HSB

D. Mô hình màu HSB hoặc chế độ màu HSB có hay không là tùy trường hợp

[
]

(<28>) Trong Photoshop

A. Chỉ có mô hình màu Duotone, không có chế độ màu Duotone

B. Chỉ có chế độ màu Duotone, không có mô hình màu Duotone

C. Vừa có mô hình màu Duotone, vừa có chế độ màu Duotone

D. Mô hình màu Duotone hoặc chế độ màu Duotone có hay không là tùy trường hợp

[
]

(<29>) Trong Photoshop

A. Chỉ có mô hình Indexed color, không có chế độ Indexed color

B. Chỉ có chế độ Indexed color, không có mô hình Indexed color

C. Vừa có mô hình Indexed color, vừa có chế độ Indexed color

D. Mô hình Indexed color hoặc chế độ Indexed color có hay không là tùy trường hợp

[
]

(<30>) Với chế độ màu RGB, có bao nhiêu kênh thông tin thành phần màu được tổ chức để lưu trữ và tổ hợp màu sắc cho hình ảnh

- A. 1 kênh
- B. 3 kênh
- C. 4 kênh
- D. 5 kênh

[
]

(<31>) Với chế độ màu CMYK, có bao nhiêu kênh thông tin thành phần màu được tổ chức để lưu trữ và tổ hợp màu sắc cho hình ảnh

- A. 1 kênh
- B. 3 kênh
- C. 4 kênh
- D. 5 kênh

[
]

(<32>) Với chế độ màu Lab, có bao nhiêu kênh thông tin thành phần màu được tổ chức để lưu trữ và tổ hợp màu sắc cho hình ảnh

- A. 1 kênh
- B. 3 kênh
- C. 4 kênh
- D. 5 kênh

[
]

(<33>) Với chế độ màu Grayscale, cần bao nhiêu kênh thông tin thành phần màu để lưu trữ và thể hiện các giá trị thang độ xám của hình ảnh

- A. 1 kênh
- B. 3 kênh
- C. 4 kênh
- D. 5 kênh

[
]

(<34>) Với chế độ màu Bitmap, có bao nhiêu kênh trong bảng Channels

- A. 1 kênh
- B. 3 kênh
- C. 4 kênh
- D. 5 kênh

[
]

(<35>) Với chế độ màu Multichannel

- A. Mọi tài liệu đều có số lượng kênh như nhau
- B. Không có kênh thông tin tổ hợp màu
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<36>) Trên cùng 1 tài liệu

- A. Thông tin của tất cả điểm ảnh đều được lưu giữ theo cùng 1 chế độ màu (color mode)
- B. Có thể áp dụng các chế độ màu khác nhau cho các vùng hình ảnh khác nhau
- C. Có thể áp dụng các chế độ màu khác nhau cho các lớp (layer)
- D. Có thể áp dụng các chế độ màu khác nhau cho các kênh (channel)

[
]

(<37>) Trên cùng 1 tài liệu

- A. Thông tin của tất cả điểm ảnh đều được lưu giữ theo cùng 1 độ sâu màu (color depth)
- B. Có thể áp dụng độ sâu màu (color depth) khác nhau cho các vùng hình ảnh khác nhau
- C. Có thể áp dụng các độ sâu màu (color depth) khác nhau cho các lớp (layer)
- D. Có thể áp dụng các độ sâu màu (color depth) khác nhau cho các kênh (channel)

[
]

(<38>) Độ sâu màu (color depth) thể hiện thông tin về giới hạn số lượng màu cho

- A. Tất cả điểm ảnh trên canvas
- B. Riêng từng vùng điểm ảnh trên canvas
- C. Riêng từng dạng lớp (layer)
- D. Riêng từng vùng điểm ảnh trên từng dạng lớp khác nhau.

[
]

(<39>) Khi thực hiện các thao tác xử lý như tô vẽ, chấm sửa...

- A. Chỉ có thể sử dụng 1 mô hình màu để xác định màu cụ thể
- B. Có thể sử dụng các mô hình màu khác nhau để xác định màu cụ thể
- C. Tùy theo chế độ màu mà được sử dụng 1 hoặc nhiều mô hình màu khác nhau để xác định màu cụ thể
- D. Tùy theo dạng layer mà được sử dụng 1 hoặc nhiều mô hình màu khác nhau để xác định màu cụ thể

[
]

(<40>) Trong Photoshop

- A. Không thể chuyển đổi chế độ màu (color mode)
- B. Có thể chuyển đổi trực tiếp giữa các chế độ màu
- C. Chỉ có thể chuyển đổi chế độ màu khi chỉ có 1 lớp
- D. Có thể chuyển đổi chế độ màu trong những tình huống phù hợp

[
]

(<41>) Trong Photoshop

- A. Không thể chuyển đổi độ sâu màu (color depth)
- B. Chỉ có thể chuyển đổi độ sâu màu khi chỉ có 1 lớp
- C. Có thể chuyển đổi độ sâu màu khi đang ở chế độ màu phù hợp
- D. Có thể chuyển đổi độ sâu màu trong mọi tình huống

[
]

(<42>) Chế độ màu (color mode) có độ sâu màu (color depth) thấp nhất là

- A. Bitmap
- B. Indexed color
- C. Grayscale
- D. Các chế độ màu khác

[
]

(<43>) Chuỗi chế độ màu (color mode) nào dưới đây có độ sâu màu (color depth) tăng dần

- A. Bitmap, Grayscale, RGB
- B. RGB, Grayscale, Bitmap
- C. RGB, Bitmap, Grayscale
- D. Grayscale, RGB, Bitmap

[
]

(<44>) Chế độ màu nào sử dụng được bảng màu Color Table

- A. RGB
- B. CMYK
- C. Indexed color

D. A, B và C đều đúng

[
]

[<sg>]

Về layers, dùng cho các câu từ {<45>} – {<82>}

[<egc>]

(<45>) Trong 1 cửa sổ tài liệu của Photoshop,

A. Chỉ có thể tổ chức được 1 lớp (layer) duy nhất

B. Luôn luôn tổ chức được nhiều lớp

C. Tùy chế độ màu (color mode) mà có thể tổ chức được nhiều lớp hoặc 1 lớp duy nhất

D. Tùy mô hình màu (color model) mà có thể tổ chức được nhiều lớp hoặc 1 lớp duy nhất

[
]

(<46>) Trong Photoshop, nếu có lớp *Background* thì lớp này

A. Được khóa vị trí và không thể xác lập Opacity, Blending mode

B. Không thể chuyển đổi thành lớp thường

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<47>) Trong Photoshop

A. Chỉ có 1 cách duy nhất để tạo lớp mới trong suốt

B. Có nhiều cách để nhân bản lớp

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<48>) Trong Photoshop

A. Tất cả lớp đều xác lập được Opacity, Blending mode

B. Tất cả lớp đều áp dụng được hiệu ứng lớp (Layer Effects)

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<49>) Với 1 lớp không phải là *Background* thì

A. Luôn luôn xác lập được Opacity, Blending mode

B. Luôn luôn áp dụng được hiệu ứng lớp (Layer Effects)

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<50>) Với 1 lớp không phải là *Background* và không bật tùy chọn Lock all thì

A. Luôn luôn xác lập được Opacity, Blending mode

B. Luôn luôn áp dụng được hiệu ứng lớp (Layer Effects)

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<51>) Với 1 lớp không phải là *Background* và không bật tùy chọn Lock all thì

A. Chỉ có 1 cách duy nhất để xác lập Opacity, Blending mode

B. Có nhiều cách để áp dụng hiệu ứng lớp (layer effects)

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<52>) Trong Photoshop, có thể

- A. Copy layer style từ lớp này sang lớp khác
- B. Tạo 1 style mới cho bảng Styles từ layer style của 1 lớp
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<53>) Lớp hiệu chỉnh màu (Adjustment layer)

- A. Xác lập được Opacity, Blending mode
- B. Áp dụng được nhiều hiệu ứng lớp (layer effects)
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<54>) Trong Photoshop

- A. Có thể chuyển hiệu ứng lớp (layer effect) thành lớp
- B. Không thể chuyển lớp thành hiệu ứng lớp
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<55>) Trong bảng Layers, 2 xác lập Opacity và Fill có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Khác nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống nhau hoặc khác nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<56>) Với 1 lớp không phải là Background thì trong mọi tình huống đều

- A. Chuyển được thành lớp Background
- B. Tạo được layer mask
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<57>) Lệnh Duplicate Layer có thể nhân bản lớp

- A. Sang cửa sổ hình ảnh khác đang mở
- B. Sang cửa sổ mới
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<58>) Lệnh Layer via Copy có thể copy hình ảnh của lớp

- A. Sang cửa sổ hình ảnh khác đang mở
- B. Sang cửa sổ mới
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<59>) 2 lệnh Duplicate Layer và Layer via Copy có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Khác nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống nhau hoặc khác nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<60>) 2 tổ hợp phím Ctrl+E và Shift+Ctrl+E có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Khác nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống nhau hoặc khác nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<61>) 2 lệnh Merge Visible và Flatten Image có kết quả

- A. Giống nhau
- B. Khác nhau
- C. Tùy tình huống mà kết quả có thể giống nhau hoặc khác nhau
- D. Không có gì liên quan nhau nên không thể so sánh

[
]

(<62>) Trong Photoshop

- A. Có thể hợp nhất nhiều lớp thành 1 lớp
- B. Không thể tách 1 vùng hình ảnh của 1 lớp sang lớp khác
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<63>) Trong Photoshop, có bao nhiêu tùy chọn về khóa (lock) lớp

- A. 1 tùy chọn
- B. 2 tùy chọn
- C. 3 tùy chọn
- D. Trên 3 tùy chọn

[
]

(<64>) Layer mask là

- A. Kênh alpha được tạo kèm theo lớp
- B. Path được tạo kèm theo lớp
- C. Tùy trường hợp mà có thể là kênh alpha hoặc path
- D. A, B và C đều sai

[
]

(<65>) Layer mask có thể

- A. Vô hiệu tác dụng của lớp hiệu chỉnh (adjustment layer)
- B. Làm ẩn nội dung của các dạng lớp khác
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<66>) Layer mask sẽ xuất hiện khi

- A. Click nút lệnh Add layer mask trong trường hợp nút lệnh này khả dụng
- B. Adjustment layer hay Fill layer được tạo
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<67>) Trên layer mask có thể

- A. Tô vẽ các sắc độ trắng, đen hoặc xám
- B. Áp dụng một số bộ lọc (filter) hoặc một số lệnh hiệu chỉnh (Adjustment)
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<68>) Trong Photoshop, có thể

- A. Vô hiệu (disable) / phục hồi hiệu lực (enable) của layer mask
- B. Hủy layer mask
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<69>) Clipping mask là

- A. Kênh alpha được tạo kèm theo lớp
- B. Path được tạo kèm theo lớp
- C. Một tổ hợp gồm ít nhất 2 lớp, trong đó lớp dưới cùng giữ vai trò làm mặt nạ
- D. A, B và C đều sai

[
]

(<70>) Clipping mask có thể

- A. Vô hiệu tác dụng với những vùng lớp hiệu chỉnh (adjustment layer) nằm vượt giới hạn của mặt nạ
- B. Với các dạng lớp khác sẽ làm ẩn những nội dung nằm vượt giới hạn của mặt nạ
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<71>) Trong Photoshop

- A. Có thể tạo clipping mask theo nhiều cách
- B. Không thể hủy clipping mask
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<72>) Vector mask là

- A. Kênh alpha được tạo kèm theo lớp
- B. Path được tạo kèm theo lớp
- C. Tùy trường hợp mà có thể là kênh alpha hoặc path
- D. A, B và C đều sai

[
]

(<73>) Vector mask có thể

- A. Vô hiệu tác dụng với những vùng lớp hiệu chỉnh (adjustment layer) nằm vượt giới hạn của mặt nạ
- B. Với các dạng lớp khác sẽ làm ẩn những nội dung nằm vượt giới hạn của mặt nạ
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<74>) Trên vector mask có thể

- A. Tô vẽ các sắc độ trắng, đen hoặc xám
- B. Áp dụng một số bộ lọc (filter) hoặc một số lệnh hiệu chỉnh (Adjustment)
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<75>) Trong Photoshop, có thể

- A. Vô hiệu (disable) / phục hồi hiệu lực (enable) của vector mask
- B. Hủy vector mask
- C. Chuyển vector mask thành layer mask

D. A, B và C đều đúng

[
]

(<76>) Fill layer là dạng lớp được phủ đầy bởi

A. 1 trong 2 kiểu chất liệu

B. 1 trong 3 kiểu chất liệu

C. 1 trong 4 kiểu chất liệu

D. 1 trong 5 kiểu chất liệu

[
]

(<77>) Fill layer là dạng lớp

A. Không chấp nhận các thao tác xóa, tô vẽ, chấm sửa lên nó

B. Không thể chuyển đổi thành dạng lớp hình ảnh bình thường

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<78>) Smart Object là dạng thức layer đặc biệt (mới xuất hiện từ phiên bản Photoshop CS2) có đặc điểm

A. Bảo toàn nguồn thông tin gốc của hình ảnh

B. Không chấp nhận các thao tác xóa, tô vẽ, chấm sửa lên nó

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

(<79>) Về Smart Object, có thể

A. Chuyển đổi một số dạng layer khác thành Smart Object

B. Sử dụng lệnh Rasterize cho Smart Object

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<80>) Về Smart Object, có thể

A. Hiệu chỉnh nội dung của Smart Object

B. Thay thế nội dung khác cho Smart Object

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<81>) Phát biểu nào sau đây là sai

A. Có thể chuyển đổi Text layer thành Smart Object

B. Không thể chuyển đổi Smart Object thành Text layer

C. Có thể chuyển đổi Adjustment layer thành Smart Object

D. Không thể chuyển đổi Smart Object thành Adjustment layer

[
]

(<82>) Khi đã chuyển các lớp vào chung 1 Group (các phiên bản cũ gọi là Set) thì

A. Các xử lý với Group sẽ ảnh hưởng đến tất cả các lớp trong group

B. Không thể xử lý riêng cho từng lớp trong group

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

[<sg>]

Về vùng chọn, dùng cho các câu từ {<83>} – {<107>}

[<egc>]

(<83>) **Giá trị Feather**

- A. Bắt buộc phải được xác lập trước khi tạo vùng chọn
- B. Chỉ được xác lập sau khi tạo vùng chọn
- C. Xác lập trước hay sau khi tạo vùng chọn đều được
- D. Không thể xác lập

[
]

(<84>) **Rectangular Marquee Tool tạo được vùng chọn dạng hình chữ nhật**

- A. Có kích cỡ ngang, dọc tùy ý (kể cả xác lập kích cỡ chính xác)
- B. Có thể cường chế tỉ lệ ngang / dọc
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<85>) **Elliptical Marquee Tool tạo được vùng chọn dạng hình ellipse**

- A. Có kích cỡ ngang, dọc tùy ý (kể cả xác lập kích cỡ chính xác)
- B. Có thể cường chế tỉ lệ ngang / dọc
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<86>) **Lasso Tool tạo được vùng chọn**

- A. Có hình dạng tự do
- B. Dạng đa giác
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<87>) **Magic Wand Tool có chức năng chọn các điểm ảnh có màu sắc tương đồng**

- A. Nằm liền kề nhau
- B. Không cần nằm liền kề nhau
- C. Trên cùng 1 layer
- D. Tùy thuộc xác lập trên Options bar

[
]

(<88>) **Trên 2 tài liệu có độ zoom như nhau, nếu dùng Rectangular Marquee Tool hoặc Elliptical Marquee Tool tạo vùng chọn có kích cỡ bằng nhau tính theo pixel thì sẽ hiển thị**

- A. Luôn bằng nhau
- B. Luôn khác nhau
- C. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Resolution của 2 tài liệu
- D. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Color Mode của 2 tài liệu

[
]

(<89>) **Trên 2 tài liệu có độ zoom như nhau, nếu dùng Rectangular Marquee Tool hoặc Elliptical Marquee Tool tạo vùng chọn có kích cỡ bằng nhau tính theo inch thì sẽ hiển thị**

- A. Luôn bằng nhau
- B. Luôn khác nhau
- C. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Resolution của 2 tài liệu
- D. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Color Mode của 2 tài liệu

[
]

(<90>) **Khi chưa có vùng chọn nào khác, nếu muốn tạo được vùng chọn dạng hình tròn thì**

chọn Elliptical Marquee Tool rồi drag thiết bị chuột kết hợp với đê giữ phím

- A. Shift
- B. Alt
- C. Ctrl
- D. Space bar

[
]

(<91>) Khi chưa có vùng chọn nào khác, nếu muốn tạo được vùng chọn dạng ellipse đối xứng qua vị trí xuất phát thì chọn Elliptical Marquee Tool rồi drag thiết bị chuột kết hợp với đê giữ phím

- A. Shift
- B. Alt
- C. Ctrl
- D. Space bar

[
]

(<92>) Khi chưa có vùng chọn nào khác, nếu muốn tạo được vùng chọn dạng hình vuông thì chọn Rectangular Marquee Tool rồi drag thiết bị chuột kết hợp với đê giữ phím

- A. Shift
- B. Alt
- C. Ctrl
- D. Space bar

[
]

(<93>) Khi chưa có vùng chọn nào khác, nếu muốn tạo được vùng chọn dạng chữ nhật đối xứng qua vị trí xuất phát thì chọn Rectangular Marquee Tool rồi drag thiết bị chuột kết hợp với đê giữ phím

- A. Shift
- B. Alt
- C. Ctrl
- D. Space bar

[
]

(<94>) Theo xác lập ngầm định của Photoshop, khi đang tồn tại vùng chọn, nếu dùng 1 công cụ tạo vùng chọn rồi chọn tiếp sẽ

- A. Hủy vùng chọn cũ và thay thế bằng vùng chọn mới
- B. Bổ sung vùng chọn mới vào vùng chọn cũ
- C. Dùng vùng chọn mới xén bớt vùng chọn cũ ở vùng giao nhau (vùng mới không tồn tại)
- D. Lấy phần giao giữa 2 vùng (nếu không có phần giao sẽ không còn vùng chọn)

[
]

(<95>) Khi đang tồn tại vùng chọn, nếu đê giữ phím **Shift** và dùng 1 công cụ tạo vùng chọn rồi chọn tiếp sẽ

- A. Hủy vùng chọn cũ và thay thế bằng vùng chọn mới
- B. Bổ sung vùng chọn mới vào vùng chọn cũ
- C. Dùng vùng chọn mới xén bớt vùng chọn cũ ở vùng giao nhau (vùng mới không tồn tại)
- D. Lấy phần giao giữa 2 vùng (nếu không có phần giao sẽ không còn vùng chọn)

[
]

(<96>) Khi đang tồn tại vùng chọn, nếu đê giữ phím **Alt** và dùng 1 công cụ tạo vùng chọn rồi chọn tiếp sẽ

- A. Hủy vùng chọn cũ và thay thế bằng vùng chọn mới
- B. Bổ sung vùng chọn mới vào vùng chọn cũ
- C. Dùng vùng chọn mới xén bớt vùng chọn cũ ở vùng giao nhau (vùng mới không tồn tại)

D. Lấy phần giao giữa 2 vùng (nếu không có phần giao sẽ không còn vùng chọn)

[
]

(<97>) Khi đang tồn tại vùng chọn, nếu đè giữ 2 phím **Alt+Shift** và dùng 1 công cụ tạo vùng chọn rồi chọn tiếp sẽ

A. Hủy vùng chọn cũ và thay thế bằng vùng chọn mới

B. Bổ sung vùng chọn mới vào vùng chọn cũ

C. Dùng vùng chọn mới xén bớt vùng chọn cũ ở vùng giao nhau (vùng mới không tồn tại)

D. Lấy phần giao giữa 2 vùng (nếu không có phần giao sẽ không còn vùng chọn)

[
]

(<98>) Hộp kiểm Anti-alias sẽ vô hiệu với

A. Rectangular Marquee Tool

B. Elliptical Marquee Tool

C. Nhóm công cụ Lasso

D. Magic Wand Tool

[
]

(<99>) Với 1 vùng chọn đang có thì

A. Không thể chỉnh lại vị trí

B. Không thể làm biến đổi như: chỉnh kích cỡ, quay...

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<100>) Quick Mask là 1 mặt nạ được tạo tạm thời giúp

A. Tạo hoặc hiệu chỉnh vùng chọn

B. Làm ẩn điểm ảnh

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<101>) Tổ hợp phím **Shift+Ctrl+I** có tác dụng

A. Đảo chọn

B. Đảo màu

C. Lật ngang hình

D. Lật dọc hình

[
]

(<102>) Tổ hợp phím **Ctrl+D** có tác dụng

A. Ẩn vùng chọn

B. Hủy vùng chọn

C. Vô hiệu tạm thời vùng chọn

D. A, B và C đều sai

[
]

(<103>) Trong Photoshop có thể

A. Tạo vùng chọn dựa theo đường path

B. Tạo đường path dựa theo vùng chọn

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<104>) Trong Photoshop có thể

A. Tạo kênh alpha từ vùng chọn

B. Tạo vùng chọn từ kênh alpha

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<105>) 2 lệnh Copy và Copy Merged trong menu Edit có kết quả

A. Giống nhau

B. Khác nhau

C. Tùy tình huống có thể giống hoặc khác nhau

D. Không có liên quan nên không thể so sánh

[
]

(<106>) 2 lệnh Paste và Paste Into trong menu Edit có kết quả

A. Giống nhau

B. Khác nhau

C. Tùy tình huống có thể giống hoặc khác nhau

D. Không có liên quan nên không thể so sánh

[
]

(<107>) Với những điều kiện về layer phù hợp, có thể

A. Tô đầy trong phạm vi chọn

B. Tô phác dọc theo biên vùng chọn

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

[<sg>]

Về các công cụ tô vẽ, chấm sửa, dùng cho các câu từ {<108>} – {<130>}

[<egc>]

(<108>) Khi sử dụng các công cụ vẽ vector, có thể chọn 1 trong bao nhiêu chế độ vẽ

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

[
]

(<109>) Khi sử dụng các công cụ vẽ vector theo chế độ **Shape** (phiên bản CS5 và cũ hơn gọi là **Shape layers**) hoặc **path**, có bao nhiêu tùy chọn phối hợp hình dạng vẽ

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

[
]

(<110>) Rectangle Tool vẽ hình chữ nhật

A. Có kích cỡ ngang, dọc tùy ý (kể cả xác lập kích cỡ chính xác)

B. Có thể cường chế tỉ lệ ngang / dọc

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<111>) Rounded Rectangle Tool vẽ hình chữ nhật tròn góc

A. Có kích cỡ ngang, dọc tùy ý (kể cả xác lập kích cỡ chính xác)

B. Xác lập được bán kính tròn góc

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<112>) Ellipse Tool vẽ hình ellipse

A. Có kích cỡ ngang, dọc tùy ý (kể cả xác lập kích cỡ chính xác)

B. Có thể cưỡng chế tỉ lệ ngang / dọc

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<113>) Polygon Tool vẽ được

A. Hình đa giác

B. Hình sao

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<114>) Line Tool vẽ được

A. Hình có dạng 1 đoạn thẳng với độ dày xác lập được

B. Hình có dạng 1 đoạn thẳng với đầu mút mũi tên và độ dày xác lập được

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<115>) Trên 2 tài liệu có độ zoom như nhau, nếu dùng các công cụ vẽ vector tạo hình có kích cỡ bằng nhau tính theo pixel thì sẽ hiển thị

A. Luôn bằng nhau

B. Luôn khác nhau

C. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Resolution của 2 tài liệu

D. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Color Mode của 2 tài liệu

[
]

(<116>) Trên 2 tài liệu có độ zoom như nhau, nếu dùng các công cụ vẽ vector tạo hình có kích cỡ bằng nhau tính theo inch hoặc cm thì sẽ hiển thị

A. Luôn bằng nhau

B. Luôn khác nhau

C. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Resolution của 2 tài liệu

D. Bằng nhau hay khác nhau còn phụ thuộc xác lập Color Mode của 2 tài liệu

[
]

(<117>) Phát biểu nào dưới đây là sai

A. Custom Shape Tool vẽ hình dạng theo mẫu được chọn từ bảng Shape

B. Số mẫu trong bảng Shape không thể thay đổi

C. Có thể dùng Pen Tool và các công cụ cùng nhóm để vẽ được hình dạng giống như Custom Shape Tool

D. Chế độ Pixels (phiên bản CS5 và cũ hơn gọi là Fill pixels) không dành cho Pen Tool và Freeform Pen Tool

[
]

(<118>) Trong điều kiện cho phép thao tác, có thể

A. Tô đầy trong diện tích được giới hạn bởi paths

B. Dùng path làm đường dẫn cho các công cụ tô vẽ chấm sửa

C. Tạo vùng chọn theo path

D. A, B và C đều đúng

[
]

(<119>) Trong điều kiện cho phép thao tác, Brush Tool có chức năng tô mẫu được chọn từ bảng Brush

- A. Luôn luôn bằng màu foreground
- B. Luôn luôn bằng màu background
- C. Bằng màu nào là tùy thuộc theo xác lập trong bảng Brush
- D. Bằng màu được xác lập bằng chế độ màu

[
]

(<120>) Trong điều kiện cho phép thao tác, Brush Tool có chức năng tô mẫu được chọn từ bảng Brush với

- A. Dạng mẫu có thể biến đổi về hướng, kích cỡ, độ phân tán...
- B. Màu sắc, độ mờ đục có thể biến đổi
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<121>) Trong điều kiện cho phép thao tác, Eraser Tool có chức năng tẩy bỏ điểm ảnh và vùng bị tẩy được thay thế bằng

- A. Màu background hiện hành
- B. Màu foreground hiện hành
- C. Vùng trong suốt
- D. Kết quả phụ thuộc tùy chọn trên Options bar và đối tượng thao tác là gì

[
]

(<122>) Trong điều kiện cho phép thao tác, Patch Tool có tác dụng thay thế 1 vùng điểm ảnh bằng chất liệu là mẫu họa tiết được chọn hoặc mẫu hình ảnh ở vị trí khác, và vùng được khoanh chọn ban đầu sẽ

- A. Được dùng làm chất liệu để thay thế cho hình ảnh ở vị trí drag và thả chuột
- B. Được thay thế bởi chất liệu là hình ảnh ở vị trí drag và thả chuột
- C. A hay B là tùy thuộc xác lập từ Options Bar
- D. Được bảo vệ để không bị ảnh hưởng

[
]

(<123>) Healing Brush Tool và Clone Stamp Tool là 2 công cụ

- A. Có thao tác và tác dụng tương tự nhau
- B. Có thao tác và tác dụng khác nhau
- C. A hay B là tùy thuộc xác lập từ Options Bar
- D. Không có điểm chung để so sánh

[
]

(<124>) Healing Brush Tool và Pattern Stamp Tool là 2 công cụ

- A. Có thao tác và tác dụng tương tự nhau
- B. Có thao tác và tác dụng khác nhau
- C. A hay B là tùy thuộc xác lập từ Options Bar
- D. Không có điểm chung để so sánh

[
]

(<125>) Dodge Tool và Burn Tool là 2 công cụ

- A. Có tác dụng đối nghịch nhau
- B. Hỗ trợ nhau để xử lý 1 vấn đề
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<126>) Trong điều kiện cho phép thao tác, Sponge Tool có tác dụng

- A. Tăng bảo hòa màu cho điểm ảnh
- B. Giảm bảo hòa màu cho điểm ảnh
- C. A hay B là tùy thuộc xác lập chế độ từ Options Bar
- D. A và B đều sai

[
]

(<127>) Blur Tool và Sharpen Tool là 2 công cụ

- A. Có tác dụng đối nghịch nhau
- B. Hỗ trợ nhau để xử lý 1 vấn đề
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<128>) Để định nghĩa được mẫu pattern bằng lệnh Edit > Define Pattern thì

- A. Không chọn hoặc tạo vùng chọn dạng chữ nhật với xác lập Feather=0
- B. Phạm vi định nghĩa không rộng
- C. Gồm cả A và B
- D. Cả A và B vẫn chưa đủ điều kiện

[
]

(<129>) Để định nghĩa được mẫu brush bằng lệnh Edit > Define Brush Preset thì

- A. Phạm vi định nghĩa không rộng
- B. Phạm vi định nghĩa phải có ít nhất 1 điểm ảnh khác trắng
- C. Gồm cả A và B
- D. Cả A và B vẫn chưa đủ điều kiện

[
]

(<130>) Để định nghĩa được mẫu custom shape bằng lệnh Edit > Define Custom Shape thì

- A. Chọn 1 path trong bảng Paths
- B. Trên path phải có ít nhất 1 đường không thẳng
- C. Gồm cả A và B
- D. Cả A và B vẫn chưa đủ điều kiện

[
]

[<sg>]

Về text, dùng cho các câu từ {<131>} – {<140>}

[<egc>]

(<131>) Có bao nhiêu công cụ trong nhóm text

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

[
]

(<132>) Có bao nhiêu công cụ tạo lớp text

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

[
]

(<133>) Có bao nhiêu công cụ tạo text dạng mặt nạ

- A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

[
]

(<134>) Có bao nhiêu công cụ tạo text dạng ngang

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

[
]

(<135>) Có bao nhiêu công cụ tạo text dạng dọc

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

[
]

(<136>) Có 2 loại text là Point text và Paragraph text

A. Với lớp text thì có thể chuyển đổi qua lại giữa 2 loại này

B. Với text dạng mặt nạ thì không thể chuyển đổi qua lại giữa 2 loại này

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<137>) Có thể chỉnh sửa nội dung và xác lập lại các thuộc tính font cho

A. Lớp text

B. Text dạng mặt nạ khi còn ở dạng mặt nạ

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<138>) Có thể áp dụng hiệu ứng Warp text cho

A. Lớp text

B. Text dạng mặt nạ khi còn ở dạng mặt nạ

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<139>) Có thể áp dụng các thao tác transform cho

A. Lớp text

B. Text dạng mặt nạ khi còn ở dạng mặt nạ

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

(<140>) Trong Photoshop, có thể

A. Nhập point text bám theo đường path

B. Nhập nội dung paragraph text trong phạm vi path kín

C. A và B đều đúng

D. A và B đều sai

[
]

[<sg>]

Về hiệu chỉnh màu và hiệu ứng bộ lọc, dùng cho các câu từ {<141>} – {<150>}

[<egc>]

<141> Hiệu chỉnh màu bằng cách chọn lệnh từ menu **Image > Adjustments** sẽ

- A. Làm thay đổi giá trị màu gốc của điểm ảnh ở lớp hiện hành
- B. Lưu giữ được tham số hiệu chỉnh để tham khảo
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

<142> Hiệu chỉnh màu bằng cách sử dụng lớp hiệu chỉnh (**Adjustment Layer**) sẽ

- A. Bảo toàn thông tin màu của điểm ảnh ở các lớp bên dưới
- B. Lưu giữ được tham số hiệu chỉnh để tham khảo
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

<143> Cùng sử dụng lệnh và tham số giống nhau, 2 cách: Chọn lệnh từ menu **Image > Adjustments** và sử dụng lớp hiệu chỉnh (**Adjustment Layer**) sẽ cho kết quả

- A. Luôn giống nhau
- B. Luôn khác nhau
- C. Có thể giống nhau và cũng có thể khác nhau
- D. Không thể so sánh

[
]

<144> Để dễ thay đổi phạm vi tác dụng của lệnh hiệu chỉnh thì nên sử dụng

- A. Lệnh từ menu **Image > Adjustments**
- B. Lớp hiệu chỉnh (**Adjustment Layer**)
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

<145> Có thể dùng lệnh hiệu chỉnh nào để tạo kết quả như lệnh **Desaturate**

- A. **Hue/Saturation**
- B. **Channel Mixer** hoặc **Black & White** (nếu có)
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

<146> Có thể dùng lệnh hiệu chỉnh nào để tạo kết quả như lệnh **Invert**

- A. **Curves**
- B. **Levels**
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

<147> Có thể dùng lệnh hiệu chỉnh nào để chỉnh cân bằng màu và chỉnh màu bằng cách chỉnh sáng tối cho kênh

- A. **Curves**
- B. **Levels**
- C. A và B đều đúng
- D. A và B đều sai

[
]

(<148>) Phát biểu nào dưới đây là sai

- A. Không thể bổ sung bộ lọc trong menu Filter
- B. Ngoài chế độ màu RGB, các chế độ màu khác bị hạn chế việc áp dụng bộ lọc
- C. Chế độ màu Indexed color và Bitmap không áp dụng được bộ lọc
- D. Hình ảnh 16 bit và 32 bit bị hạn chế việc áp dụng bộ lọc

[
]

(<149>) Phát biểu nào dưới đây chưa chính xác

- A. Không thể lưu giữ các tham số bộ lọc để tham khảo
- B. Không thể trực tiếp áp dụng bộ lọc cho lớp Fill layer và lớp Text
- C. Có thể áp dụng bộ lọc cho riêng từng kênh thành phần màu và kênh alpha
- D. Có thể áp dụng bộ lọc cho từng vùng hình ảnh

[
]

(<150>) Để áp dụng lại bộ lọc được sử dụng cuối cùng trước đó thì

- A. Sử dụng tổ hợp phím Alt+Ctrl+F
- B. Chọn menu Filter > Tên bộ lọc sử dụng cuối cùng
- C. Giữ phím Alt + Chọn menu Filter > Tên bộ lọc sử dụng cuối cùng
- D. A, B và C đều được

[
]