

Câu hỏi trắc nghiệm Adobe Illustrator (2018)

[<sg>]

Nhóm câu về những vấn đề tổng quát (25 câu – từ câu {<1>} – {<25>})

[<egc>]

(<1>) Với các phiên bản phổ dụng hiện nay, lệnh File > New cho phép

- A. Tạo nhiều Artboard trong tài liệu
- B. Chọn nhiều chế độ màu cho tài liệu
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<2>) Nếu muốn tạo trang vẽ phục vụ cho thiết kế Web thì nên sử dụng đơn vị đo nào thích hợp nhất?

- A. Picas
- B. Points
- C. Inches
- D. Pixels

[
]

(<3>) Phát biểu nào dưới đây là đúng nhất

- A. Nếu sử dụng tài liệu để hiển thị trên màn hình thì phải chọn chế độ màu RGB
- B. Nếu sử dụng tài liệu để in ra máy in thì phải chọn chế độ màu CMYK
- C. Màu xử lý do máy in tái tạo không tạo được tất cả màu thuộc chế độ RGB
- D. Màu sắc của màn hình chỉ thể hiện được màu thuộc chế độ CMYK

[
]

(<4>) Với tài liệu Illustrator đã được tạo, có thể

- A. Đổi chế độ màu (Color Mode)
- B. Xác lập lại đơn vị tính, kích cỡ Artboard, bổ sung Artboard
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<5>) Muốn đổi chế độ màu cho tài liệu thì chọn lệnh từ menu

- A. File > Document Color Mode
- B. Edit > Document Color Mode
- C. Select > Document Color Mode
- D. View > Document Color Mode

[
]

(<6>) Muốn xác lập lại đơn vị tính (Units), hướng (Orientation), kích cỡ Artboard thì chọn lệnh

- A. File > Document Setup...
- B. Edit > Document Setup...
- C. Select > Document Setup...
- D. View > Document Setup...

[
]

(<7>) Với các phiên bản có Artboard Tool thì có thể dùng công cụ này để

- A. Chỉnh kích cỡ Artboard
- B. Bổ sung hoặc xóa bớt Artboard
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<8>) Với tài liệu chỉ có 1 Artboard thì không thể

- A. Chính lại kích cỡ Artboard
- B. Xóa Artboard**
- C. Đổi chế độ màu (Color Mode) cho Artboard
- D. Đổi hướng (Orientation) cho Artboard

[
]

(<9>) Muốn cho ẩn / hiện thanh công cụ (Toolbox / Tools Panel) hoặc các bảng (Palette / Panel) thì

- A. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **Object**
- B. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **Select**
- C. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **View**
- D. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **Windows****

[
]

(<10>) Muốn cho ẩn / hiện các thành phần trong cửa sổ tài liệu như Rulers, Grid, Guides thì

- A. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **Object**
- B. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **Select**
- C. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **View****
- D. Chọn mục lệnh tương ứng từ menu **Windows**

[
]

(<11>) Các công cụ vẽ của Illustrator tạo ra

- A. Đối tượng raster
- B. Đối tượng vector**
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<12>) Muốn đảo trật tự xếp chồng giữa 2 mẫu Fill và Stroke thì

- A. Nhấn phím **X****
- B. Nhấn tổ hợp phím **Shift+X**
- C. Nhấn phím **D**
- D. Nhấn tổ hợp phím **Shift+D**

[
]

(<13>) Muốn hoán chuyển mẫu Fill với mẫu Stroke thì

- A. Nhấn phím **X**
- B. Nhấn tổ hợp phím **Shift+X****
- C. Nhấn phím **D**
- D. Nhấn tổ hợp phím **Shift+D**

[
]

(<14>) Muốn chuyển mẫu Fill thành Trắng và mẫu Stroke thành Đen thì

- A. Nhấn phím **X**
- B. Nhấn tổ hợp phím **Shift+X**
- C. Nhấn phím **D****
- D. Nhấn tổ hợp phím **Shift+D**

[
]

(<15>) Muốn chuyển đổi chế độ vẽ (Drawing Modes) thì

- A. Nhấn phím **X**
- B. Nhấn tổ hợp phím **Shift+X**
- C. Nhấn phím **D**

D. Nhấn tổ hợp phím **Shift+D**

[
]

(<16>) Muốn thay đổi tỉ lệ hiển thị trên màn hình (zoom) thì

A. Chọn lệnh tương ứng từ menu View

B. Sử dụng bàn phím

C. Sử dụng Zoom Tool (Z) hoặc bàn phím kết hợp với thiết bị chuột

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<17>) Muốn zoom Artboard hiện hành nằm gọn trong cửa sổ tài liệu thì

A. Double-click vào Scale Tool (S)

B. Double-click vào Hand Tool (H)

C. Double-click vào Zoom Tool (Z)

D. Double-click vào artboard

[
]

(<18>) Muốn chỉnh vị trí bản vẽ trên màn hình thì

A. Chọn Hand Tool (H) kết hợp với drag chuột

B. Đè giữ phím Space Bar kết hợp với drag chuột

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<19>) Muốn xác lập màu cho mẫu Fill hoặc mẫu Stroke thì có thể

A. Chọn từ các palette / panel về màu như: Color, Swatches...

B. Chọn từ hộp thoại Color Picker

C. Sử dụng Eyedropper Tool (I)

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<20>) Muốn chọn xoay vòng các công cụ nằm cùng vị trí trên thanh công cụ thì

A. Đè giữ phím Ctrl + lần lượt click tại vị trí này

B. Đè giữ phím Shift + lần lượt click tại vị trí này

C. Đè giữ phím Atl + lần lượt click tại vị trí này

D. Đè giữ phím Space bar + lần lượt click tại vị trí này

[
]

(<21>) Lệnh File > Open... cho phép mở file có dạng thức

A. AI (được lưu theo phiên bản tương thích với phiên bản hiện hành)

B. GIF, PNG, JPG

C. PSD

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<22>) Lệnh File > Place... có chức năng

A. Đặt nội dung của file có dạng thức tương thích vào bản vẽ hiện hành

B. Đặt nội dung của bản vẽ hiện hành sang bản vẽ Illustrator khác

C. Đặt nội dung của bản vẽ hiện hành sang tài liệu của phần mềm khác

D. Đặt nội dung của bản vẽ hiện hành lên Web

[
]

(<23>) Lệnh File > Save As... có chức năng

A. Lưu nội dung của bản vẽ hiện hành thành file thuộc dạng thức .AI

B. Lưu nội dung của bản vẽ hiện hành thành file thuộc 1 số dạng thức tương thích khác

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<24>) Lệnh File > Export... có chức năng

- A. Xuất nội dung của bản vẽ hiện hành thành file có dạng thức tương thích
- B. Xuất nội dung của bản vẽ hiện hành sang bản vẽ Illustrator khác
- C. Xuất nội dung của bản vẽ hiện hành sang tài liệu của phần mềm khác
- D. Xuất nội dung của bản vẽ hiện hành ra máy in

[
]

(<25>) Lệnh File > Close có chức năng

- A. Đóng thanh công cụ và các bảng (Palette / Panel)
- B. Đóng cửa sổ tài liệu hiện hành
- C. Đóng tất cả cửa sổ tài liệu đang mở
- D. Đóng cửa sổ chương trình Illustrator

[
]

[<sg>]

Nhóm câu về vẽ... (25 câu – từ câu {<26>} – {<50>})


[<egc>]

(<26>) Phát biểu nào dưới đây là không đúng

- A. Đối tượng vector được hình thành dựa trên cơ sở các đường biên (path).
- B. Path có thể gồm 1 hoặc nhiều phân đoạn (segment).
- C. Mỗi phân đoạn được định hình bởi 2 điểm neo (Anchor point).
- D. Điểm neo có 2 loại là: Điểm góc (Corner point) và điểm chỉnh hướng (**Direction point**).

[
]

(<27>) Khi sử dụng các công cụ tạo đối tượng theo hình dạng định sẵn (Rectangle Tool, Ellipse Tool, Polygon Tool...), có thể

- A. Drag chuột để vẽ hoặc click chuột để khai báo tham số từ hộp thoại.
- B. Khi vẽ bằng cách drag chuột, có thể đè phím **Space bar** để tạm chuyển sang chế độ định vị lại đối tượng.
- C. Khi vẽ bằng cách drag chuột, có thể đè phím  (Grave accent – bên trái phím số 1) để tạo 1 loạt đối tượng.
- D. A, B, C đều đúng.

[
]

(<28>) Khi drag chuột với Rectangle Tool (M) hoặc Ellipse Tool (L), sẽ không có tác dụng gì đặc biệt nếu kết hợp đè giữ phím

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

[
]

(<29>) Khi sử dụng Rectangle Tool (M), muốn tạo được hình vuông thì

- A. Đè giữ phím **Shift + drag chuột**
- B. Click chuột rồi xác lập giá trị Width = Height
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<30>) Khi sử dụng Rectangle Tool (M), muốn tạo được hình đối xứng qua tâm của nó thì

- A. Trở vào vị trí muốn đặt tâm và đè giữ phím **Alt + drag chuột**

B. Trở vào vị trí muốn đặt tâm và đè giữ phím **Alt + click chuột** rồi xác lập giá trị Width, Height

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<31>) Khi sử dụng Ellipse Tool (L), muốn tạo được hình tròn thì

A. Đè giữ phím **Alt + drag chuột**

B. Click chuột rồi xác lập giá trị Width = Height

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<32>) Khi sử dụng Ellipse Tool (L), muốn tạo được hình đối xứng qua tâm của nó thì

A. Trở vào vị trí muốn đặt tâm và đè giữ phím **Shift + drag chuột**

B. Trở vào vị trí muốn đặt tâm và đè giữ phím **Shift + click chuột** rồi xác lập giá trị Width, Height

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<33>) Muốn tăng tối đa bán kính góc tròn khi drag chuột với Rounded Rectangle Tool thì kết hợp nhấn phím

A. Up Arrow ↑

B. Down Arrow ↓

C. Right Arrow →

D. Left Arrow ←

[
]

(<34>) Muốn được hình chữ nhật **nhọn góc** khi drag chuột với Rounded Rectangle Tool thì kết hợp

A. Đè giữ phím Down Arrow ↓

B. Nhấn phím Left Arrow ←

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<35>) Khi drag chuột với Polygon Tool, sẽ không có tác dụng gì đặc biệt nếu kết hợp

A. Nhấn phím Up Arrow ↑

B. Nhấn phím Down Arrow ↓

C. Đè giữ phím Alt

D. Đè giữ phím Shift

[
]

(<36>) Khi drag chuột với Star Tool, sẽ không có tác dụng gì đặc biệt nếu kết hợp

A. Nhấn phím Up Arrow ↑ hoặc Down Arrow ↓

B. Nhấn phím Left Arrow ← hoặc Right Arrow →

C. Đè giữ phím Alt

D. Đè giữ phím Shift

[
]

(<37>) Khi drag chuột với Line Segment Tool (\), sẽ không có tác dụng gì đặc biệt nếu kết hợp đè giữ phím

A. Shift

B. Ctrl

C. Alt

D. Space bar

[
]

(<38>) Khi drag chuột với Arc Tool, sẽ không có tác dụng gì đặc biệt nếu kết hợp nhấn phím

A. C

B. F

C. X

D. Z

[
]

(<39>) Khi sử dụng Spiral Tool để tạo hình xoắn ốc, có thể

A. Drag chuột để vẽ

B. Click chuột rồi xác lập các tham số trong hộp thoại

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<40>) Khi sử dụng Rectangular Grid Tool để vẽ mạng lưới chữ nhật có kích cỡ tổng ngang = dọc và đối xứng qua tâm của nó thì kết hợp để giữ phím

A. Shift

B. Alt + Shift

C. Ctrl

D. Alt + Ctrl

[
]

(<41>) Khi sử dụng Polar Grid Tool để vẽ mạng lưới hướng tâm, có thể

A. Drag chuột để vẽ

B. Click chuột rồi xác lập các tham số trong hộp thoại

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<42>) Pencil Tool (N) có thể

A. Vẽ path

B. Nối các path mở (open path)

C. Chỉnh dạng path

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<43>) Khi sử dụng Pencil Tool (N) để vẽ path, có thể

A. Drag chuột để vẽ

B. Click chuột rồi xác lập các tham số trong hộp thoại

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<44>) Pen Tool (P) có thể

A. Vẽ path bằng cách lần lượt đặt các điểm neo (Anchor point)

B. Tạo các phân đoạn thẳng lẫn phân đoạn cong

C. Nối các path mở

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<45>) Khi drag chuột với Pen Tool (P), sẽ không có tác dụng gì đặc biệt nếu kết hợp đè giữ phím

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

[
]

(<46>) Khi vẽ với Pen Tool (P), nếu muốn kết thúc thao tác khi path chưa kín thì

- A. Đè giữ phím Shift + click bên ngoài path đang vẽ
- B. Đè giữ phím Alt + click bên ngoài path đang vẽ
- C. Đè giữ phím Ctrl + click bên ngoài path đang vẽ**
- D. Đè giữ phím Space bar + click bên ngoài path đang vẽ

[
]

(<47>) Paintbrush Tool (B), có chức năng

- A. Vẽ path được gán mẫu brush**
- B. Tô mẫu brush cho đối tượng được chọn
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<48>) Có bao nhiêu loại mẫu brush

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. Trên 3**

[
]

(<49>) Symbol Sprayer Tool có chức năng

- A. Phun để tạo tập hợp biểu tượng (Symbol Set)**
- B. Tô mẫu symbol cho đối tượng được chọn
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<50>) Công cụ nào có chức năng hiệu chỉnh Symbol Set

- A. Symbol Sizer Tool
- B. Symbol Stainer Tool
- C. Symbol Screener Tool
- D. A,B,C đều đúng**

[
]

[<sg>]

Nhóm câu về xử lý đối tượng (51 câu – từ câu {<51>} – {<101>})

[<egc>]

(<51>) Có thể chọn đối tượng bằng

- A. Selection Tool (V) và các công cụ tương ứng khác
- B. Các lệnh tương ứng trong menu Select
- C. Bảng Layers
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<52>) Muốn chọn đối tượng không nền (Fill: None) bằng Selection Tool thì

- A. Click chuột vào tâm đối tượng

B. Click chuột vào đường biên đối tượng

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<53>) Magic Wand Tool (Y) có chức năng

A. Chọn các đối tượng có thuộc tính Fill tương đồng

B. Chọn các đối tượng có thuộc tính Stroke tương đồng

C. Chọn các đối tượng có Opacity tương đồng hoặc cùng Blending Mode

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<54>) Có thể chọn điểm neo (Anchor point) bằng

A. Direct Selection Tool (A)

B. Group Selection Tool

C. Lasso Tool (Q)

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<55>) Có thể chọn 1 hoặc nhiều điểm neo (Anchor point) bất kỳ bằng

A. Direct Selection Tool (A)

B. Lasso Tool (Q)

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<56>) Muốn chỉnh dạng đường path, có thể

A. Sử dụng Direct Selection Tool để chỉnh vị Anchor point, Direction point.

B. Sử dụng Pencil Tool vẽ để chỉnh dạng lại path

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<57>) Convert Anchor Point Tool (Shift+C) có chức năng

A. Chuyển điểm góc (Corner point) thành điểm trơn (Smooth point)

B. Chuyển điểm trơn (Smooth point) thành điểm góc (Corner point)

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<58>) Muốn bổ sung điểm neo trên path thì có thể

A. Sử dụng Add Anchor Point Tool click trên path

B. Đè giữ phím Alt + Sử dụng Delete Anchor Point Tool click trên path

C. Sử dụng lệnh Add Anchor Points

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<59>) Muốn xóa điểm neo trên path thì có thể

A. Sử dụng Delete Anchor Point Tool click điểm muốn xóa

B. Đè giữ phím Alt + Sử dụng Add Anchor Point Tool click điểm muốn xóa

C. Chọn điểm muốn xóa rồi sử dụng lệnh Remove Anchor Points

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<60>) Smooth Tool có chức năng

A. Lược giản bớt điểm neo để làm đường path trơn tru hơn

- B. Gióng hàng các điểm neo trên path
- C. Phân bố đều các điểm neo trên path
- D. A, B, C đều đúng

[
]

(<61>) Muốn nối kín đường path hở thì có thể

- A. Sử dụng tổ hợp phím Ctrl + J
- B. Thao tác với Pencil Tool
- C. Thao tác với Pen Tool
- D.** A, B, C đều đúng

[
]

(<62>) Muốn nối liền 2 đường path hở thì có thể

- A. Sử dụng tổ hợp phím Ctrl + J
- B. Thao tác với Pencil Tool
- C. Thao tác với Pen Tool
- D.** A, B, C đều đúng

[
]

(<63>) Muốn dán đối tượng đã Copy, có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Ctrl + V
- B. Ctrl + F
- C. Ctrl + B
- D.** A, B, C đều đúng

[
]

(<64>) Muốn chỉnh trật tự xếp chồng cho các đối tượng, có thể

- A. Chọn lệnh từ menu Object > Arrange
- B. Mở bảng Layers để thao tác
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<65>) Muốn chỉnh trật tự xếp chồng cho các đối tượng, có thể sử dụng

- A. Bảng Align
- B. Bảng Transform
- C. A, B đều đúng
- D.** A, B đều sai

[
]

(<66>) Muốn cho đối tượng ẩn / hiện, có thể

- A. Chọn lệnh tương ứng từ menu Object
- B. Mở bảng Layers để thao tác
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<67>) Muốn khóa / khử khóa đối tượng, có thể

- A. Chọn lệnh tương ứng từ menu Object
- B. Mở bảng Layers để thao tác
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<68>) Bảng Align chứa các lệnh có chức năng

- A. Gióng hàng (Align) giữa các đối tượng với nhau

- B. Phân bố (Distribute) các đối tượng với nhau
- C. Gióng hàng hoặc phân bố các đối tượng theo biên Artboard
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<69>) Với bảng layers, có thể

- A. Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng
- B. Điều khiển cho ẩn / hiện các đối tượng
- C. Điều khiển cho khóa / khử khóa các đối tượng
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<70>) Với bảng layers, phát biểu nào dưới đây là sai

- A. Có thể chỉnh trật tự xếp chồng các đối tượng bằng bảng Layers
- B. Có thể canh chỉnh (Align) hoặc phân bố (Distribute) các đối tượng bằng bảng Layers**
- C. Có thể điều khiển riêng cho các đối tượng trên layer hiển thị dạng đường biên (outline) hoặc hiển thị đầy đủ thuộc tính fill, stroke (preview)
- D. Có thể điều khiển cho in hoặc không cho in các đối tượng trên layer.

[
]

(<71>) Muốn áp dụng các phép biến hình (Rotate, Shear...), có thể sử dụng

- A. Các lệnh tương ứng từ menu Object > Transform
- B. Các công cụ tương ứng từ thanh công cụ
- C. Bảng Transform
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<72>) Điều kiện để có thể co dãn hoặc quay đối tượng bằng Selection Tool là

- A. Đối tượng phải được tô nền (fill) hoặc viền (stroke)
- B. Đối tượng phải kín
- C. Đối tượng không phải là đoạn thẳng
- D. Phải cho hiện Bounding box của đối tượng**

[
]

(<73>) Khi sử dụng các phép biến hình (Rotate, Shear...), nếu muốn đặt điểm tham chiếu (Reference Point) ở vị trí tùy ý thì sử dụng

- A. Các lệnh tương ứng từ menu Object > Transform
- B. Các công cụ tương ứng từ thanh công cụ**
- C. Bảng Transform
- D. A, B, C đều đúng

[
]

(<74>) Muốn chỉnh kích cỡ chính xác cho đối tượng được chọn thì sử dụng

- A. Lệnh Object > Transform > Scale...
- B. Scale Tool
- C. Bảng Transform**
- D. A, B, C đều đúng

[
]

(<75>) Muốn xác lập vị trí chính xác cho đối tượng được chọn thì sử dụng

- A. Lệnh Object > Transform > Move...
- B. Bảng Transform**
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<76>) Free Transform Tool có chức năng

- A. Di chuyển, co dãn, lật, quay, kéo xiên đối tượng
- B. Làm biến dạng (Distortion) đối tượng
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<77>) Muốn liên kết các đối tượng được chọn thành 1 nhóm thì có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Alt + G
- B.** Ctrl + G
- C. Shift + G
- D. Shift + Ctrl + G

[
]

(<78>) Muốn chọn và xử lý riêng từng đối tượng trong group mà không cần ungoup thì có thể

- A. Chuyển sang **Isolation Mode** (có thể sử dụng Selection Tool double-click trên đường biên đối tượng) rồi thực hiện tùy ý các thao tác xử lý
- B. Sử dụng các công cụ chọn điểm neo như Direct Selection, Group Selection Tool... để kích hoạt riêng đối tượng rồi xử lý
- C. Mở bảng Layers để chọn riêng đối tượng rồi xử lý
- D.** A, B, C đều đúng

[
]

(<79>) Muốn hủy liên kết của nhóm thì có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Alt + G
- B. Ctrl + G
- C. Shift + G
- D.** Shift + Ctrl + G

[
]

(<80>) Muốn hợp nhất nhiều đường path được chọn thành đường path phức hợp (Compound Path) thì có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Alt + 8
- B. Shift + 8
- C.** Ctrl + 8
- D. Alt + Shift + Ctrl + 8

[
]

(<81>) Muốn giải phóng các thành phần trong Compound path trở về thuộc tính nguyên thủy thì có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Alt + 8
- B. Shift + 8
- C. Ctrl + 8
- D.** Alt + Shift + Ctrl + 8

[
]

(<82>) Mỗi lệnh thuộc nhóm Shape Modes trong bảng Pathfinder có bao nhiêu chức năng xử lý?

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

[
]

(<83>) Các lệnh trong bảng Pathfinder có thể tạo ra

A. Path hoặc Compound Path

B. Group

C. Compound Shape

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<84>) Với bảng Pathfinder, có thể

A. Hóa giải (Expand) Compound Shape thành Path hoặc Compound Path

B. Giải phóng (Release) các thành phần trong Compound Shape trở về thuộc tính nguyên thủy

C. Chọn riêng từng thành phần trong Compound Shape để xử lý hoặc chỉ định lại lệnh phối hợp

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<85>) Với bảng Pathfinder, muốn hàn dính các thành phần có vùng tiếp giáp hoặc chồng lấp lên nhau thì có thể chọn lệnh

A. Unite (Add to shape area)

B. Merge

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<86>) Với bảng Pathfinder, muốn hàn dính các thành phần có vùng tiếp giáp hoặc chồng lấp lên nhau, được fill kiểu màu đồng nhất giống nhau thì có thể chọn lệnh

A. Unite (Add to shape area)

B. Merge

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<87>) Với bảng Pathfinder, muốn loại bỏ vùng giao của các thành phần thì có thể chọn lệnh

A. Intersect (Intersect shape areas)

B. Exclude (Exclude overlapping shape area)

C. Trim

D. Crop

[
]

(<88>) Với bảng Pathfinder, muốn chỉ giữ lại phần của đối tượng xếp dưới cùng không giao với các thành phần nằm trên thì có thể chọn lệnh

A. Minus Back

B. Minus Front (Subtract from shape area)

C. Trim

D. Crop

[
]

(<89>) Với bảng Pathfinder, muốn chỉ giữ lại phần của đối tượng xếp trên cùng không giao với các thành phần nằm dưới thì có thể chọn lệnh

A. Minus Back

B. Minus Front (Subtract from shape area)

C. Trim

D. Crop

[
]

(<90>) Với bảng Pathfinder, khi các đối tượng được fill kiểu màu đồng nhất, nếu muốn loại bỏ những vùng bị che thì có thể chọn lệnh

A. Trim

B. Merge

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<91>) Với bảng Pathfinder, khi các đối tượng được fill kiểu màu đồng nhất nhưng khác màu, nếu muốn loại bỏ những vùng bị che thì có thể chọn lệnh

A. Trim

B. Merge

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<92>) Với bảng Pathfinder, muốn phân chia các path thành những đoạn nối đầu nhau thì có thể chọn lệnh

A. Trim

B. Divide

C. Outline

D. Crop

[
]

(<93>) Với bảng Pathfinder, muốn sử dụng những đường biên làm đường cắt để phân chia các đối tượng được chọn thành từng phần riêng lẻ thì có thể chọn lệnh

A. Trim

B. Divide

C. Outline

D. Crop

[
]

(<94>) Với bảng Pathfinder, nếu muốn loại bỏ các phần đối tượng nằm bên ngoài đường biên của đối tượng xếp trên cùng thì có thể chọn lệnh

A. Trim

B. Crop

C. Exclude

D. Minus Back

[
]

(<95>) Lệnh Trim trong bảng Pathfinder có chức năng

A. Với thành phần được fill màu đồng nhất sẽ loại bỏ những vùng bị nó che khuất

B. Với các thành phần được fill mẫu gradient hoặc pattern sẽ bị chia cắt theo những đường biên

C. Loại bỏ những đối tượng không fill, còn nếu tất cả đều không fill thì không thực hiện được lệnh

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<96>) Lệnh Merge trong bảng Pathfinder có chức năng

A. Thành phần được fill màu đồng nhất sẽ loại bỏ những vùng bị nó che khuất

B. Các thành phần được fill mẫu gradient hoặc pattern sẽ bị chia cắt theo những đường biên, những thành phần không fill sẽ bị loại bỏ, còn nếu tất cả đều không fill thì không thực hiện được lệnh

C. Hàn dính các thành phần được fill cùng màu đồng nhất, có vùng tiếp giáp nhau và không bị che khuất

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<97>) Muốn xóa 1 phần đường biên của đối tượng, có thể

A. Sử dụng Path Eraser Tool để thao tác

B. Sử dụng các công cụ thích hợp để chọn điểm neo rồi nhấn phím Delete để xóa

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<98>) Muốn xóa tùy ý 1 phần đường biên của đối tượng, có thể

A. Sử dụng Path Eraser Tool để thao tác

B. Sử dụng các công cụ thích hợp để chọn điểm neo rồi nhấn phím Delete để xóa

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<99>) Phát biểu nào dưới đây là đúng

A. Eraser Tool có chức năng xóa 1 phần / xóa hoàn toàn đối tượng được chọn

B. Scissors Tool có chức năng cắt đường path được chọn

C. Knife Tool có chức năng cắt đối tượng được chọn

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<100>) Phát biểu nào dưới đây là sai

A. Lệnh Outline Stroke có chức năng trích xuất đường viền (stroke) của đối tượng thành đối tượng kín.

B. Lệnh Offset Path... tạo đối tượng kín có đường biên cách đều 1 khoảng so với đường biên của đối tượng được chọn

C. Lệnh Divide Objects Below dùng đường biên của đối tượng được chọn để cắt các đối tượng kín nằm giao với nó

D. Lệnh Clean Up... có chức năng xóa tất cả đối tượng trên layer hiện hành

[
]

(<101>) Shape Builder Tool (Shift + M) có chức năng

A. Trích phần hình dạng hợp thành bởi đường biên của các đối tượng được chọn

B. Loại bỏ phần hình dạng hợp thành bởi đường biên của các đối tượng được chọn

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

[<sg>]

Nhóm câu về xác lập thuộc tính fill – stroke (19 câu – từ câu {<102>} – {<120>})

[<egc>]

(<102>) Với 1 đối tượng, có thể xác lập nền (fill) là

A. Mẫu màu đồng nhất

B. Mẫu Gradient color

C. Mẫu Pattern

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<103>) Với 1 đối tượng, có thể xác lập viền (Stroke) là

- A. Mẫu màu đồng nhất
- B. Mẫu Pattern
- C. A, B đều đúng**
- D. A, B đều sai

[
]

(<104>) Có thể xác lập màu bằng cách

- A. Chọn từ các bảng về màu (Color, Swatches, Swatch Libraries...)
- B. Chọn từ hộp thoại Color Picker
- C. Sử dụng Eyedropper Tool (I)
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<105>) Phát biểu nào sau đây là sai

- A. Có thể định nghĩa mẫu màu đồng nhất bổ sung cho bảng Swatches
- B. Có thể định nghĩa mẫu Gradient Color bổ sung cho bảng Swatches
- C. Có thể định nghĩa mẫu Gradient Mesh bổ sung cho bảng Swatches**
- D. Có thể định nghĩa mẫu Pattern bổ sung cho bảng Swatches

[
]

(<106>) Với các đối tượng trực tiếp hoặc gián tiếp có áp dụng mẫu màu đồng nhất trong bảng Swatches, nếu muốn tự động được cập nhật lại khi có sự hiệu chỉnh mẫu màu này thì

- A. Mẫu màu phải là loại Spot Color
- B. Nếu mẫu màu là Process Color thì phải bật dấu kiểm Global
- C. A, B đều đúng**
- D. A, B đều sai

[
]

(<107>) Muốn co giãn, quay... mẫu tô pattern cho đối tượng thì

- A. Bật dấu kiểm Patterns trong hộp thoại Scale, Rotate... trước khi thi hành lệnh
- B. Bật dấu kiểm lệnh Transform Pattern Only hoặc Transform Both trong menu của bảng Transform trước khi xác lập tham số và cho thi hành
- C. A, B đều đúng**
- D. A, B đều sai

[
]

(<108>) Phát biểu nào sau đây là đúng

- A. Không thể áp dụng nhiều thuộc tính Fill cho cùng 1 đối tượng
- B. Không thể áp dụng nhiều thuộc tính Stroke cho cùng 1 đối tượng
- C. Không thể áp dụng nhiều Gradient Mesh cho cùng 1 đối tượng**
- D. Không thể áp dụng nhiều Effect cho cùng 1 đối tượng

[
]

(<109>) Có thể áp dụng mẫu gradient cho đối tượng bằng cách

- A. Chọn mẫu được định nghĩa sẵn từ bảng Swatches hoặc các bảng thuộc Swatch Libraries
- B. Tự định nghĩa mẫu bằng bảng Gradient
- C. Thao tác bằng Gradient Tool (G)
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<110>) Có thể áp dụng tùy ý mẫu gradient cho đối tượng bằng cách

- A. Chọn mẫu được định nghĩa sẵn từ bảng Swatches hoặc các bảng thuộc Swatch Libraries mà không cần sử dụng bảng Gradient hoặc Gradient Tool

- B. Tự định nghĩa mẫu bằng bảng Gradient mà không cần sử dụng Gradient Tool
- C. Thao tác bằng Gradient Tool (G) mà không cần sử dụng bảng Gradient

D. A, B, C đều sai

[
]

(<111>) Muốn tô nền riêng cho từng phần hợp thành bởi đường biên của các đối tượng được chọn thì có thể sử dụng

- A. Eyedropper Tool (I)
- B. Gradient Tool (G)
- C.** Live Paint Bucket Tool (K)
- D. Mesh Tool (U)

[
]

(<112>) Muốn xác lập lại màu fill hoặc Stroke mà không cần chú ý đến trật tự xếp chồng giữa Fill color và Stroke color thì

- A. Chọn từ bảng Swatches hoặc các bảng thuộc Swatch Libraries
- B.** Chọn từ thanh Control
- C. A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<113>) Muốn xác lập lưới chuyển sắc (Gradient Mesh) cho đối tượng thì có thể sử dụng

- A. Lệnh Object > Create Gradient Mesh...
- B. Mesh Tool (U)
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<114>) Với Gradient Mesh, phát biểu nào sau đây là sai

- A. Sử dụng Mesh Tool click để bổ sung cặp lưới ngang và dọc đi qua điểm này
- B. Sử dụng Mesh Tool chọn điểm lưới rồi nhấn phím Delete để xóa cặp lưới ngang và dọc đi qua điểm này
- C.** Sử dụng Direct Selection Tool click để bổ sung cặp lưới ngang và dọc đi qua điểm này
- D. Sử dụng Direct Selection Tool chọn điểm lưới rồi nhấn phím Delete để xóa cặp lưới ngang và dọc đi qua điểm này

[
]

(<115>) Với Gradient Mesh, để gán màu cho lưới thì có thể

- A. Sử dụng Direct Selection Tool chọn điểm lưới hoặc ô lưới rồi gán màu
- B. Sử dụng Mesh Tool chọn điểm lưới rồi gán màu
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<116>) Muốn xác lập độ mờ đục cho màu thì có thể

- A. Sử dụng bảng Transparency
- B. Sử dụng bảng Gradient
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<117>) Muốn xác lập độ mờ đục cho mẫu tô tùy ý thì

- A.** Sử dụng bảng Transparency
- B. Sử dụng bảng Gradient
- C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<118>) Muốn chỉnh độ dày nét brush gán cho đường biên thì có thể

A. Sử dụng bảng Stroke

B. Mở lại hộp thoại Brush Options để chỉnh

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<119>) Muốn chỉnh độ dày nét brush cho riêng đường biên được chọn thì

A. Sử dụng bảng Stroke

B. Mở lại hộp thoại Brush Options để chỉnh

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<120>) Phát biểu nào dưới đây là sai

A. Có thể xác lập độ dày của đường viền từ bảng Stroke

B. Có thể xác lập dạng đầu góc các corner point hoặc dạng đầu mút các open path từ bảng Stroke

C. Có thể xác lập dạng nét đứt quãng từ bảng Stroke

D. Có thể xác lập màu của đường viền từ bảng Stroke

[
]

[<sg>]

Nhóm câu về text (15 câu – từ câu {<121>} – {<135>})

[<egc>]

(<121>) Illustrator có bao nhiêu công cụ nhập text

A. 3

B. 4

C. 5

D. 6

[
]

(<122>) Illustrator hỗ trợ bao nhiêu cách nhập text bằng công cụ

A. 1

B. 2

C. 3

D. Trên 3

[
]

(<123>) Trong Illustrator có bao nhiêu hướng phân bố text

A. 1

B. 2

C. 3

D. Trên 3

[
]

(<124>) Type Tool và Vertical Type có chức năng

A. Nhập text từ 1 điểm

B. Nhập text vào text path loại area type hoặc loại type on a path

C. Chọn text để xử lý

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<125>) Area Type Tool và Vertical Area Type Tool có chức năng

- A. Chuyển đổi đường path thành Text path loại area type
- B. Nhập nội dung text
- C. Chọn text để xử lý
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<126>) Type on a Path Tool và Vertical Type on a Path Tool có chức năng

- A. Chuyển đổi đường path thành Text path loại type on a path
- B. Nhập nội dung text
- C. Chọn text để xử lý
- D. A, B, C đều đúng**

[
]

(<127>) Có thể xác lập thuộc tính ký tự và thuộc tính đoạn cho text từ

- A. Thanh Control
- B. Bảng Character và Paragraph
- C. A, B đều đúng**
- D. A, B đều sai

[
]

(<128>) Để xác lập mẫu tô Gradient cho text thì có thể

- A. Chọn lệnh Type > Create Outlines rồi xác lập màu tô Gradient
- B. Sử dụng bảng Appearance để xác lập mẫu tô Gradient cho text
- C. A, B đều đúng**
- D. A, B đều không đúng

[
]

(<129>) Phát biểu nào dưới đây là đúng

- A. Không thể chuyển đổi hướng phân bố text (Type Orientation)
- B. Không thể hiệu chỉnh kích cỡ và hình dạng cho text path
- C. Không thể sử dụng text để định nghĩa mẫu brush bất kỳ mà không qua chuyển đổi thành đường cong**
- D. Không thể sử dụng text để định nghĩa mẫu symbol

[
]

(<130>) Phát biểu nào dưới đây là sai

- A. Có thể tô mẫu pattern cho text
- B. Có thể tô mẫu gradient cho text mà không cần chuyển text thành đường cong
- C. Có thể xác lập viền (stroke) cho text
- D. Không thể xác lập thuộc tính fill và stroke cho khung chứa text loại area type**

[
]

(<131>) Phát biểu nào dưới đây là sai

- A. Không thể gán mẫu brush cho đường biên của text path**
- B. Lệnh Text Wrap không thể bố trí area type bao quanh biên của đối tượng xếp bên dưới text
- C. Có thể sử dụng lệnh Create Outlines để chuyển text thành path bình thường
- D. Có thể sử dụng lệnh Clean Up.. để tìm xóa tất cả text path rỗng

[
]

(<132>) Lệnh Area Type Options cho phép

- A. Xác lập kích cỡ khung chứa text
- B. Có thể phân chia khối text thành nhiều cột (columns), hàng (rows)
- C. Xác lập khoảng cách từ lề text đến biên text path

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<133>) Lệnh Type on a Path Options cho phép

A. Xác lập hiệu ứng (Effect) phân bố text

B. Xác lập vị trí canh chỉnh text vào path

C. Bật / tắt chế độ đảo ngược text (Flip)

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<134>) Phát biểu nào dưới đây là sai

A. Có thể xác lập Font, Font style, Font size cho text từ bảng Character

B. Có thể xác lập khoảng cách: giữa các dòng (Leading), giữa các ký tự (Tracking) cho text từ bảng Character

C. Có thể xác lập độ co giãn, quay ký tự và khoảng cách từ chân ký tự đến đường cơ sở (Base line)... từ bảng Character

D. Có thể xác lập màu cho text từ bảng Character

[
]

(<135>) Bảng Paragraph cho phép

A. Xác lập cách gióng hàng (Alignment) cho text

B. Xác lập các khoảng cách Left indent, Right indent, First-left indent

C. Xác lập khoảng cách giữa các phân đoạn text (paragraph)

D. A, B, C đều đúng

[
]

[<sg>]

Nhóm câu về áp dụng hiệu ứng (16 câu – từ câu {<136>} – {<151>})

[<egc>]

(<136>) Muốn áp dụng Clipping Mask, có thể sử dụng tổ hợp phím

A. Shift + 7

B. Ctrl + 7

C. Alt + 7

D. Alt + Ctrl + 7

[
]

(<137>) Muốn áp dụng Clipping Mask thì đối tượng làm mặt nạ

A. Không được là ảnh bitmap

B. Phải được xếp chồng bên trên đối tượng bị che

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<138>) Muốn hủy tác dụng của Clipping Mask, có thể sử dụng tổ hợp phím

A. Shift + Ctrl + 7

B. Atl + Shift + 7

C. Alt + Ctrl + 7

D. Atl + Shift + Ctrl + 7

[
]

(<139>) Muốn tạo chuỗi Blend chuyển tiếp giữa 2 đối tượng thì có thể

A. Chọn menu Object > Blend > Make

B. Thao tác bằng Blend Tool (W)

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<140>) Muốn tạo chuỗi Blend chuyển tiếp giữa 2 đối tượng, có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Alt + Shift + B
- B.** Alt + Ctrl + B
- C. Shift + Ctrl + B
- D. Alt + Shift + Ctrl + B

[
]

(<141>) Có thể canh chỉnh chuỗi Blend theo

- A. Trục của trang vẽ
- B. Đường trục (spine) của chuỗi
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<142>) Với chuỗi Blend, phát biểu nào dưới đây là sai

- A. Có thể hoán chuyển vị trí 2 đối tượng điều khiển ở 2 đầu đường trục
- B. Có thể hoán chuyển trật tự xếp chồng của 2 đối tượng điều khiển
- C. Có thể chỉnh dạng lại đường trục hoặc thay thế đường trục bằng 1 đường path khác
- D.** Có thể gán màu cho đường trục

[
]

(<143>) Với chuỗi Blend, có thể

- A. Hủy bỏ thành phần mới phát sinh, giải phóng (release) 2 đối tượng điều khiển trở lại trạng thái ban đầu
- B. Hóa giải (Expand) ràng buộc của hiệu ứng Blend để chuyển thành phần mới phát sinh thành các đối tượng bình thường
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<144>) Lệnh Envelope Distort có chức năng làm biến dạng đối tượng theo

- A. Khuôn mẫu sẵn có trong thư viện
- B. Hệ thống lưới được xác lập
- C. Hình dạng của đối tượng được xếp nằm trên
- D.** A, B, C đều đúng

[
]

(<145>) Muốn làm biến dạng đối tượng bằng lệnh Envelope Distort, có thể sử dụng tổ hợp phím

- A. Alt + Shift + Ctrl + W
- B. Alt + Ctrl + M
- C. Alt + Ctrl + C
- D.** A, B, C đều đúng

[
]

(<146>) Với Envelope Distort, có thể tùy chọn cho

- A. Mẫu tô Linear Gradient biến dạng theo đối tượng
- B. Mẫu tô Pattern biến dạng theo đối tượng
- C.** A, B đều đúng
- D. A, B đều sai

[
]

(<147>) Với Envelope Distort, có thể

- A. Giải phóng (Release) cho đối tượng trở lại hình dạng ban đầu

B. Hóa giải (Expand) ràng buộc của hiệu ứng để trả đối tượng trở lại trạng thái bình thường với hình dạng mới

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<148>) Bảng Transparency có thể

A. Xác lập chế độ hòa trộn (Blending Mode) cho đối tượng

B. Xác lập độ mờ đục (Opacity) đồng nhất cho đối tượng

C. Xác lập độ mờ đục không đồng nhất cho đối tượng

D. A, B, C đều đúng

[
]

(<149>) Muốn xác lập lại tham số cho 1 hiệu ứng được tạo từ menu Effect thì

A. Chọn lại lệnh đã áp dụng từ menu Effect

B. Sử dụng bảng Appearance

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<150>) Ngoài việc chọn từ menu Effect, có thể áp dụng các hiệu ứng này bằng cách

A. Nhân bản hiệu ứng đang có từ bảng Appearance

B. Lưu giữ trong bảng Graphic Styles để áp dụng lại

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]

(<151>) Với các hiệu ứng từ menu Effect, có thể

A. Sử dụng bảng Appearance để hủy hiệu ứng nhằm trả đối tượng trở lại hình dạng bình thường

B. **Hóa giải** (Expand Appearance) ràng buộc của hiệu ứng nhưng vẫn giữ diện mạo đối tượng như khi có hiệu ứng.

C. A, B đều đúng

D. A, B đều sai

[
]