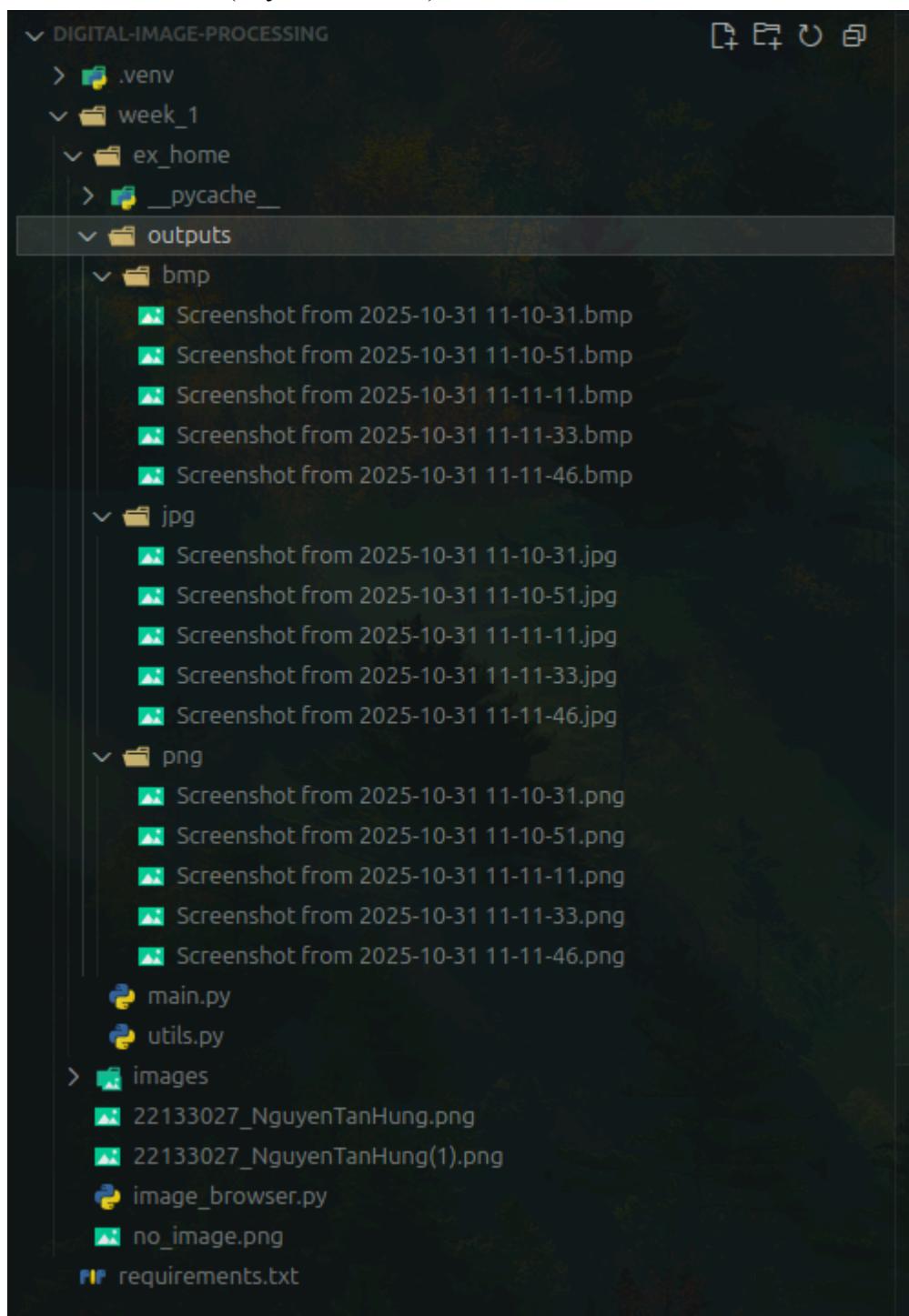


Nguyễn Tân Hùng - 22133027

## 1. (1) Lưu ảnh sang 3 định dạng

Ảnh thư mục outputs/ cho thấy mỗi ảnh nguồn đã được xuất ra **PNG/BMP/JPG** (đầy đủ 3 folder).



## 2. (2) Hiển thị mỗi ảnh trên một cửa sổ

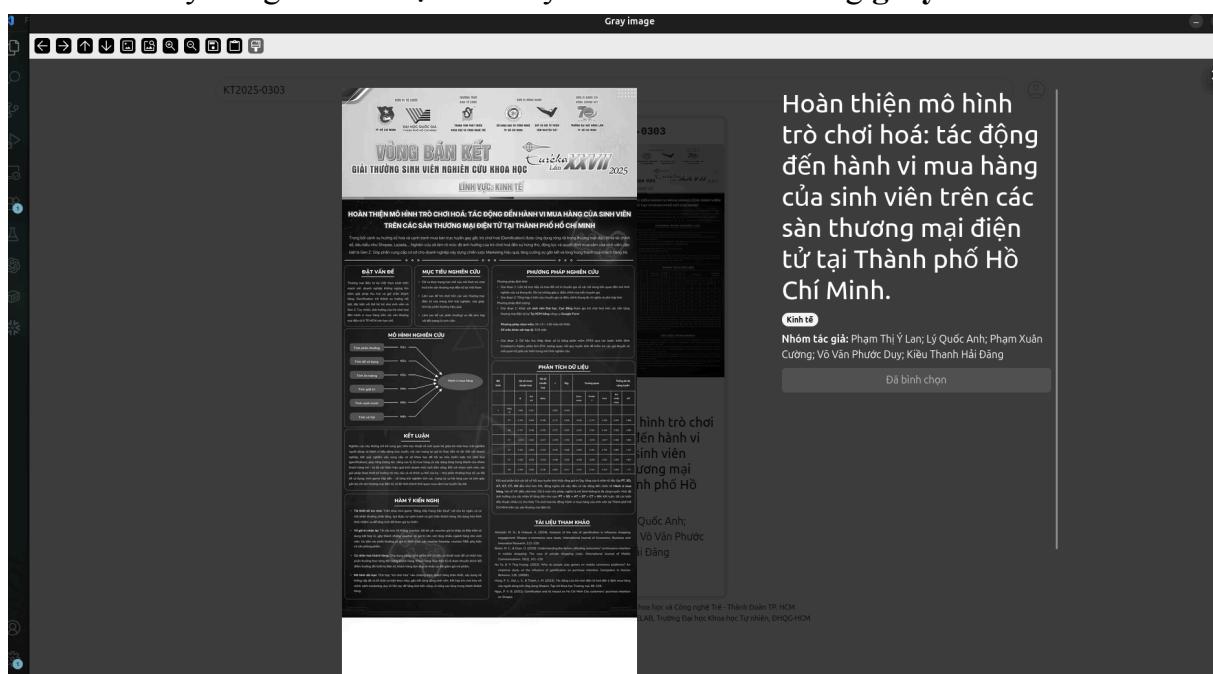
Cửa sổ Image\_01...Image\_06 mở đồng thời, chứng minh **mỗi ảnh một**

window riêng.



### 3. (4) Chuyển ảnh xám (grayscale)

Cửa sổ “Gray image” hiển thị ảnh chuyển từ RGB/BGR sang grayscale.



Hoàn thiện mô hình trò chơi hóa: tác động đến hành vi mua hàng của sinh viên trên các sàn thương mại điện tử tại Thành phố Hồ Chí Minh.

Kinh tế

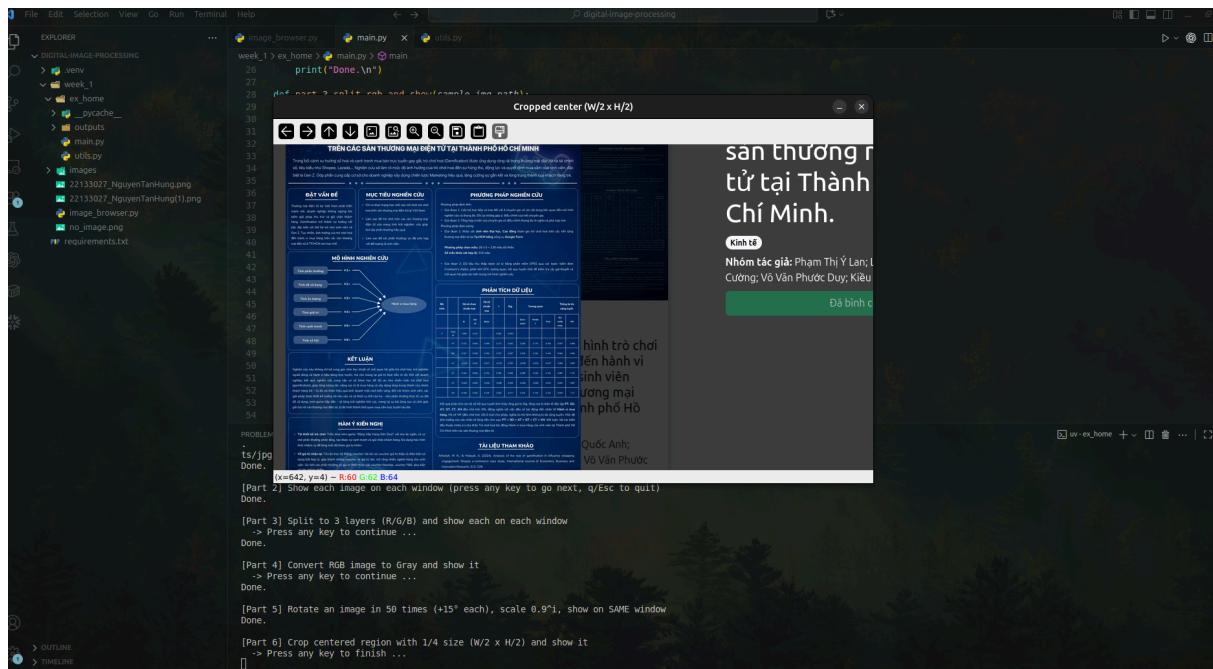
Nhóm tác giả: Phạm Thị Ý Lan; Lý Quốc Anh; Phạm Xuân Cường; Võ Văn Phước Duy; Kiều Thành Hải Đăng

Đã bình chọn

### 4. (6) Cắt ảnh từ tâm kích thước ¼

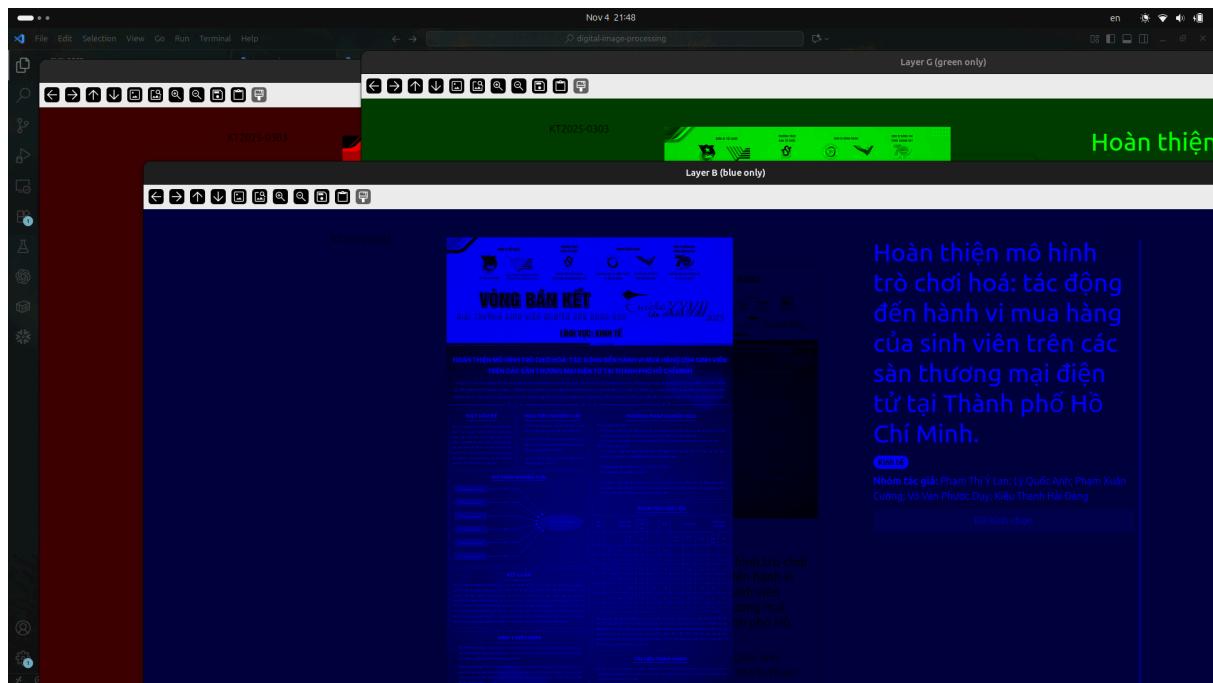
Cửa sổ “Cropped center (W/2 x H/2)” hiển thị vùng **tâm ảnh** với kích thước

**W/2 × H/2.**



### 5. (3) Tách ảnh RGB thành 3 kênh

Ba cửa sổ “Layer R/G/B (... only)” lần lượt bật **đỏ/ xanh lá/ xanh dương** (mỗi kênh một window).



### 6. (5) Quay 50 lần, mỗi lần +15°, thu nhỏ 0.9×

Cửa sổ “Rotate+Scale Animation” trình diễn **animation** trên **cùng một window**: ảnh xoay + **thu nhỏ dần** qua 50 bước.

