

Bài 17

Quy nh trang in

B n ã thành th o trong các thao tác v i i t ng và bi t cách dùng m t s công c t o hình. “Qu y” lung tung v i d m ba hình n g i n, ch c b n c ng ã th y ngán. Ta hãy ki m chuy n g i ó làm cho “ n u n a”.

Bài này có m t b n v mang tên Animals.cdr ính kèm, cung c p cho b n các hình thú r ng (s t , nai, l c à, hà mã, kh u **). T b n v “thô” này, ta s làm t bìa cho tài li u g i i thi u Th o c m Viên, g i i thi u ch ng trình “tìm hi u th g i i ng v t” ho c ch ng trình “du l ch sinh thái” nào ó ch ng h n.

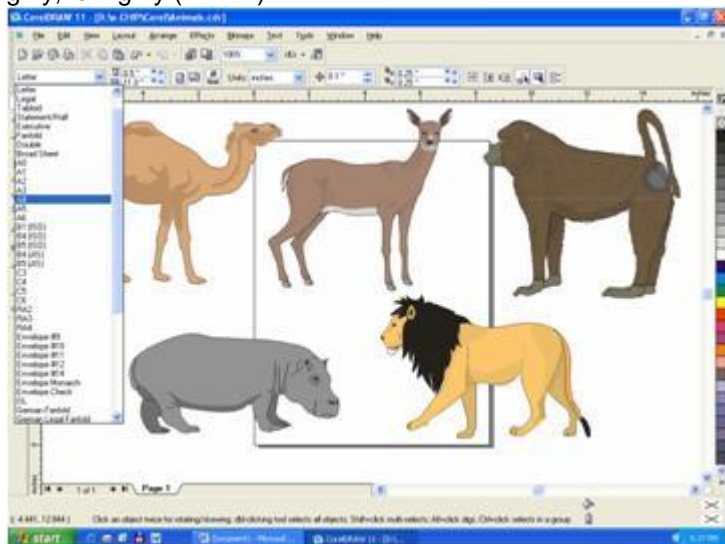
Nào, b n x n tay áo lên...

B c u tiên c a vi c thi t k n ph m là xác nh kh (size) c a trang in. Các ý t ng trình bày c a b n th ng ph thu c vào trang in to nh th nào. B n v Animals.cdr v n còn g i kh trang in Letter, kh trang in m c nh c a CorelDRAW ng v i lo i g i y th ng dùng cho công v n, th t theo tiêu chu n Anh M . V i ta, kh g i y “c m tay” quen thu c là kh A4.

- M b n v Animals.cdr

- N u không có i t ng nào c ch n, ô li t kê Paper Type/Size u bên trái thanh công c Property Bar cho phép b n ch n kh g i y và lo i g i y.

- B m vào m i tên ch xu ng bên ph i ô li t kê Paper Type/Size. Xu t hi n danh sách các kh g i y, lo i g i y (hình 1)



-Ch n kh A4 trên danh sách

- N u n v o hi n t i là inches, b n ch n millimeters ô li t kê Drawing Units. Kích th c quen thu c c a kh A4 xu t hi n trên thanh công c Property Bar

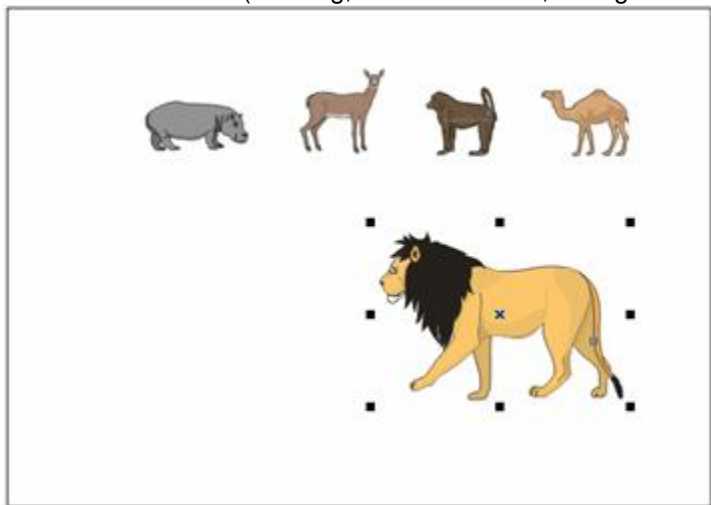
Bên ph i hai ô nh p li u Paper Width and Height th hi n chi u r ng v à chi u cao trang in trên thanh công c Property Bar, b n th y hai nút b m Portrait (“chân dung”) v à Landscape (“phong c nh”), dùng quy nh t th (orientation) c a trang in. Portrait cho b n trang in “ ng”, t c là trang in có chi u r ng nh h n chi u cao. Landscape t o ra trang in “n m”, có chi u r ng l n h n chi u cao.

Trang in c a ta ang t th ng (t th m c nh). Ta hãy ch n t th n m cho trang in, v a ... phá l , v a t o ra không gian thoáng ãng cho “th g i i ng v t”.



- B m vào nút Landscape user posted image

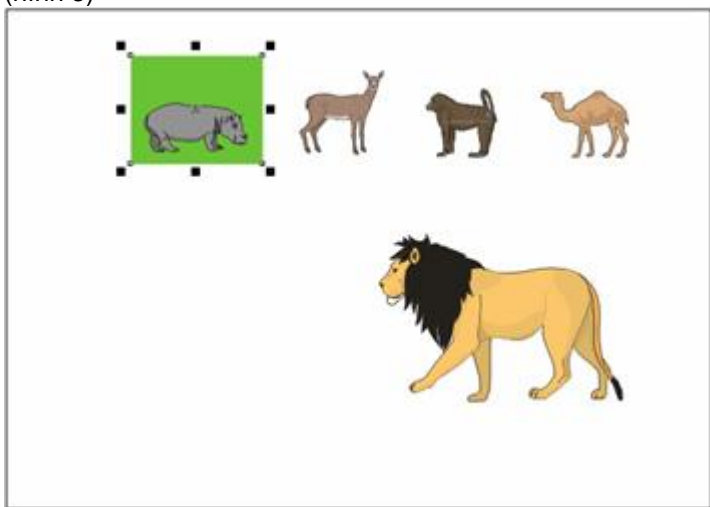
- i u ch nh kích th c các thú r ng, t s t phía d i, bên ph i trang in, cho hà mã, nai,

kh u*** và l c à dàn hàng ngang phía trên (hình 2). B n th y ó, b n v c a ta ã b t u th h i n “nh c i u” (có b ng, có tr m h n hoi, không còn “ngang phè phè”)



Ta hãy th l ót các hình khung có màu (màu chi tùy b n) bên d i hà mã, nai, kh và l c à, sao cho chúng cách u nhau.

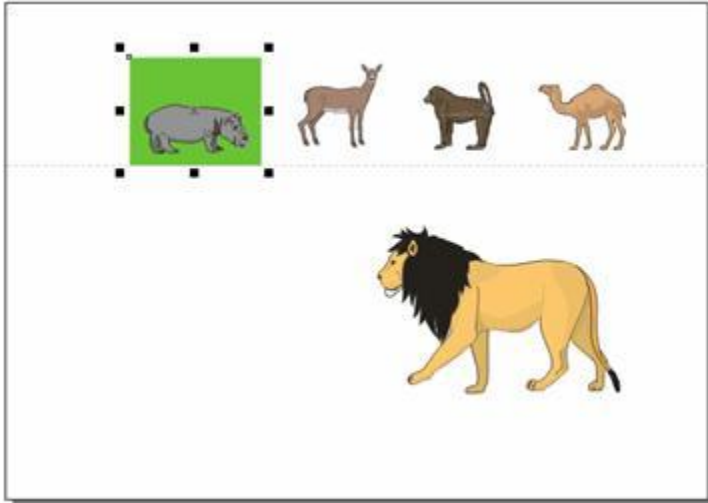
- Ch n công c t o hình khung
- C ng hình khung bao quanh hà mã
- B m vào ô màu nào ó trên b ng màu (tùy b n). Hình khung v a t o ra n m trên hình hà mã
- B m-ph i vào ô “không màu”  B màu nét en c a hình khung
- Ch n To Back  trên thanh công c Property Bar. Hình khung c a ra sau hình hà mã (hình 3)



Mu n hà mã n m trên hình khung m t cách cân i, ta hãy giống tâm hình hà mã v i tâm hình khung.

- B m vào công c ch n
- C ng khung ch n bao quanh hình hà mã và hình khung. Ch n c hà mã l n khung
- Gõ phím C. Giống tâm hai hình theo hàng d c
- ti n s p x p các hình khung thành hàng ngang, b n nên t o m t ng giống ngang và ch n ch “b t dính vào ng giống”.
- Kéo ng giống t th c o ngang, t vào v trí nh trên hình 4
- B m vào nút S*** To Guidelines trên thanh công c Property Bar
- Ch n c hà mã l n khung
- Tr vào d u X gi a hình hà mã, kéo khung sao cho c nh d i khung trùng v i ng giống

(H5)



S u t m Ebook Echip