

O Autorze (17)

Przedmowa (19)

Wprowadzenie (21)

Część I CorelDRAW 12. Szybki start (29)

Rozdział 1. Nowości w wersji 12. programu CorelDRAW (31)

- Lepsza produktywność i wydajność (31)
- Zarządzanie obiektami (32)
- Zestaw nowych narzędzi (37)
- Komfort pracy (39)
- Importowanie i eksportowanie (40)
 - o Informacje zwrotne w kursorze importowania (40)
 - o Zgodność importowanych i eksportowanych plików (40)

Rozdział 2. Interfejs programu (43)

- Anatomia okna (43)
 - o Okno aplikacji CorelDRAW 12 (43)
 - o Anatomia okna dokumentu (44)
- Określanie wartości na paskach narzędziowych oraz w oknach dialogowych (45)
- Praca z dokerami (49)
 - o Otwieranie, przemieszczanie i zamykanie dokerów (49)
 - o Dokery zagnieżdżone (50)
- Korzystanie z przybornika (51)
- Praca z paskami narzędziowymi (52)
- Korzystanie z palety kolorów (53)
 - o Przeglądanie palety kolorów (53)
 - o Modyfikowanie opcji palety kolorów (54)

Rozdział 3. Otwieranie i zapisywanie plików (57)

- Ekran powitalny programu CorelDRAW 12 (57)
- Otwieranie pierwszego dokumentu (58)
- Otwieranie plików dokumentów (59)
 - o Otwieranie plików utworzonych w innych aplikacjach (60)
 - o Komunikaty ostrzegawcze (61)
- Zamykanie i zapisywanie dokumentów (61)
 - o Zamykanie dokumentu (61)
 - o Zapisywanie pierwszego dokumentu (61)
 - o Korzystanie z opcji zapisu (63)
 - o Polecenie Save As (64)
 - o Zaawansowane opcje zapisu (64)
 - o Korzystanie z opcji tworzenia kopii zapasowych (66)
- Praca z szablonami (67)
 - o Otwieranie szablonów (67)
 - o Otwieranie i zapisywanie szablonów (68)
- Polecenia schowka (69)
 - o Kopiowanie a wycinanie (69)
 - o Polecenie Paste i Paste Special (70)
- Cofanie i ponawianie operacji (70)

- o Podstawowe polecenia cofania operacji (70)
 - o Korzystanie z dokera Undo (71)
- Korzystanie z teczki podręcznej (72)
- Importowanie i eksportowanie plików (76)
- Opcje importu i eksportu plików (76)
- Eksport plików i wybór opcji (79)
- Wybór formatu eksportu (81)

Część II Poznawanie programu CorelDRAW 12 (85)

Rozdział 4. Kontrolowanie dokumentów i stron (87)

- Przygotowanie strony (87)
 - o Opcje wyświetlania strony (87)
 - o Definiowanie wymiarów i orientacji strony (89)
 - o Ustalanie koloru tła strony (90)
 - o Korzystanie z wzorców układu dokumentu i etykiet (92)
- Nadawanie stronom nazw (95)
 - o Korzystanie z polecenia Rename Page (95)
 - o Korzystanie z dokera Object Properties (96)
 - o Korzystanie z dokera Object Manager (97)
- Polecenia odnoszące się do stron dokumentu (98)
 - o Opcje wstawiania stron i definiowania ustawień (98)
 - o Usuwanie stron (99)
 - o Korzystanie z trybu podglądu Page Sorter (99)
- Gromadzenie informacji o rysunkach i obiektach (101)

Rozdział 5. Pomocnicze narzędzia rysunkowe (103)

- Korzystanie z linijki (103)
 - o Co mierzą linijki? (103)
 - o Ustawianie punktu zerowego linijki (104)
 - o Wybór jednostek miary (105)
 - o Ustawianie opcji linijek (106)
 - o Edycja skali rysowania (107)
 - o Kalibrowanie linijek (108)
- Korzystanie z siatki konstrukcyjnej (110)
 - o Sterowanie właściwościami siatki (111)
 - o Opcje wyświetlania, wyglądu i przyciągania do siatki (112)
 - o Korzystanie z poleceń przyciągania (112)
 - o Definiowanie sposobu działania funkcji przyciągania (113)
- Praca z prowadnicami (116)
- Korzystanie z prowadnic dynamicznych (116)
 - o Korzystanie z prowadnic (118)
- Sterowanie warstwą prowadnic (122)
 - o Przekształcanie obiektów w prowadnice (122)
 - o Korzystanie z prowadnic predefiniowanych (124)

Rozdział 6. Powiększanie i tryby podglądu (127)

- Ustawianie trybów podglądu (127)

- o Tryby podglądu szkieletowego i uproszczonego (128)
 - o Tryb podglądu schematycznego (128)
 - o Tryb podglądu normalnego (129)
 - o Tryb podglądu dokładnego (130)
- Powiększanie i przewijanie widoku stron (130)
 - o Korzystanie z narzędzia Zoom i paska właściwości (130)
 - o Korzystanie z narzędzia Hand (133)
- Specjalizowane tryby podglądu (135)
 - o Widok sortera stron (135)
 - o Podgląd pełnoekranowy (136)
 - o Podgląd bieżącego zaznaczenia (137)
- Korzystanie z nawigatora podglądu (137)
- Korzystanie z dokera View Manager (138)
 - o Polecenia dokera View Manager (139)
 - o Korzystanie z opcji zmiany widoku strony i skali powiększenia (140)

Rozdział 7. Podstawowe polecenia dotyczące obiektów (141)

- Zaznaczanie obiektów (141)
 - o Zaznaczanie za pomocą narzędzia Pick (141)
 - o Techniki zaznaczania obiektów (143)
 - o Zaznaczanie obiektów na podstawie ich typu (145)
- Przemieszczanie obiektów (146)
 - o Korzystanie z narzędzia Pick (147)
 - o Korzystanie z klawiszy podsuwania (147)
- Przekształcanie obiektów (148)
 - o Interaktywne przekształcanie obiektów (148)
 - o Posługiwanie się narzędziem swobodnej transformacji (150)
- Wykonywanie przekształceń precyzyjnych (152)
 - o Korzystanie z dokera Transformation (152)
 - o Wspólne opcje transformowania (155)
- Określanie kolejności obiektów (155)

Część III Narzędzia do tworzenia obiektów (159)

Rozdział 8. Tworzenie podstawowych kształtów (161)

- Nowe narzędzie Smart Drawing (161)
- Korzystanie z narzędzia Rectangle i paska właściwości (164)
 - o Rysowanie prostokąta (164)
 - o Zaokrąglanie narożników prostokąta (164)
 - o Tworzenie prostokątów za pomocą narzędzia 3-Point Rectangle (166)
- Korzystanie z narzędzia Ellipse i paska właściwości (166)
 - o Rysowanie elipsy (167)
 - o Sterowanie trybami elipsy (168)
 - o Tworzenie elips za pomocą narzędzia 3-Point Ellipse (168)
- Korzystanie z narzędzia Polygon i paska właściwości (169)
 - o Rysowanie wieloboków (170)
 - o Rysowanie wieloboków i gwiazd (171)
 - o Tworzenie wieloboków jako gwiazd (171)
 - o Formowanie wieloboków i gwiazd (171)

- Korzystanie z narzędzia Spiral (172)
- Korzystanie z narzędzia Graph Paper (174)
- Zastosowanie narzędzi Perfect Shape (175)
 - o Tworzenie obiektów typu Perfect Shape (176)
 - o Edytowanie węzłów kształtowych (177)
- Korzystanie z polecenia Convert Outline To Object (178)

Rozdział 9. Rysowanie linii (181)

- Narzędzia z grupy Line Tools (181)
- Korzystanie z narzędzia Artistic Media (182)
 - o Korzystanie z predefiniowanych wzorców (183)
 - o Rysowanie w trybie pędzla (184)
 - o Korzystanie z rozpylacza (184)
 - o Rysowanie w trybach: kaligrafowania i czułym na nacisk (186)
 - o Zapisywanie wzorów pociągnięć i rozpylania (187)
- Rysowanie za pomocą narzędzi Freehand i Polyline (187)
- Rysowanie łuków za pomocą narzędzia 3-Point Curve (189)
- Rysowanie narzędziami Bézier i Pen (190)
 - o Anatomia krzywych Béziera (190)
 - o Rysowanie za pomocą narzędzi Bézier i Pen (191)
- Edycja ścieżek Béziera (192)
- Kontrolowanie sposobu działania narzędzi Freehand i Bézier (197)
- Ścieżki złożone (198)
 - o Łączenie ścieżek (199)
 - o Rozdzielanie ścieżek (199)
 - o Konwertowanie obiektów na krzywe (199)
- Korzystanie z narzędzia Dimension (200)
 - o Tryby pracy narzędzia Dimension (201)
 - o Narzędzie Dimension i pasek właściwości (202)
 - o Definiowanie domyślnych ustawień narzędzia Dimension (204)
- Korzystanie z narzędzia Interactive Connector (204)
 - o Edytowanie łamanych linii łączących (205)

Rozdział 10. Cięcie, kształtowanie i przekształcanie obiektów (207)

- Sposoby formowania obiektów (207)
- Formowanie i przekształcanie obiektów (207)
 - o Polecenia kształtowania i pasek właściwości (208)
 - o Korzystanie z dokera Shaping (210)
- Praktyczne przykłady kształtowania obiektów (212)
- Korzystanie z narzędzia Knife (213)
 - o Cięcie obiektów za pomocą narzędzia Knife (213)
 - o Definiowanie sposobu działania narzędzia Knife (214)
- Korzystanie z narzędzia Eraser (215)
 - o Operowanie narzędziem Eraser (215)
 - o Definiowanie właściwości narzędzia Eraser (217)
- Praca z narzędziem Smudge (218)
 - o Rozmazywanie obiektów (218)
 - o Kontrolki narzędzia Smudge na pasku właściwości (219)

- Nowe narzędzie Virtual Segment Delete (221)

Rozdział 11. Zarządzanie obiektami (223)

- Korzystanie z poleceń grupowania (223)
- Blokowanie i odblokowywanie obiektów (225)
- Kopiowanie, powielanie i klonowanie obiektów (225)
 - o Szybkie kopiowanie obiektów (226)
 - o Sposoby wykorzystania polecenia Duplicate (227)
 - o Klonowanie obiektów (227)
- Tworzenie symboli (229)
 - o Edytowanie symboli (231)
 - o Praca z bibliotekami symboli (231)
- Korzystanie z polecenia Repeat (234)
- Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów (234)
 - o Korzystanie z opcji wyrównywania (235)
 - o Korzystanie z poleceń rozmieszczania (237)
- Koncepcja warstw (239)
- Docker Object Manager (239)
 - o Nawigowanie po stronach, obiektach i warstwach (239)
 - o Korzystanie z trybów edycji i podglądu dokera Object Manager (242)
 - o Sterowanie właściwościami warstw (243)
 - o Praca z warstwami strony wzorcowej (245)
- Odszukiwanie i zamiana właściwości obiektów (246)
 - o Wyszukiwanie i zaznaczanie obiektów (247)
 - o Zamiana właściwości obiektów (249)
- Wykorzystanie stylów graficznych (250)
 - o Polecenia dotyczące stylów graficznych (250)
 - o Posługiwanie się dokerm Graphic and Text (251)
 - o Opcje dokera Graphic and Text (254)
- Korzystanie z dokera Object Data (255)

Część IV Narzędzia tekstowe (257)

Rozdział 12. Właściwości tekstu (259)

- Wybór między tekstem ozdobnym i akapitowym (259)
- Narzędzie Text programu CorelDRAW (260)
 - o Tworzenie tekstu ozdobnego (260)
 - o Tworzenie tekstu akapitowego (261)
 - o Edycja tekstu (261)
 - o Konwertowanie tekstu ozdobnego na akapitowy (263)
- Formatowanie tekstu przy użyciu paska właściwości (263)
- Okno dialogowe Format Text (263)
 - o Formatowanie na poziomie znaków (264)
 - o Formatowanie akapitów (267)
 - o Formatowanie tabulatorów (270)
 - o Formatowanie kolumn (272)
 - o Efekty akapitowe (273)
- Zmiana wielkości liter (274)
- Praca z użyciem tekstu ozdobnego (274)

- o Skalowanie i przemieszczanie tekstu ozdobnego (274)
 - o Łączenie i rozbijanie tekstu ozdobnego (274)
 - o Konwersja tekstu ozdobnego na krzywe (275)
 - o Tekst ozdobny i narzędzie Shape (275)
- Praca z tekstem akapitowym (276)
 - o Korzystanie z ramek tekstowych (277)
 - o Ustawianie tabulatorów przy użyciu linijki (279)
 - o Praca z kolumnami (280)
- Osadzanie obiektów w tekście (280)
- Tekst i style (281)
 - o Tworzenie i edycja stylów (281)
 - o Przypisywanie stylów tekstowych (282)
 - o Edycja stylów tekstowych (282)
- Oblewanie obiektów tekstem (283)
- Zarządzanie czcionkami (283)
- Praca z tekstem w innych językach (284)
- Wstawianie znaków (285)

Rozdział 13. Łączenie tekstu z obiektami (287)

- Łączenie ramek tekstu akapitowego (287)
 - o Łączenie ramek za pomocą poleceń (287)
 - o Interaktywne łączenie ramek (288)
 - o Łączenie ramek rozmieszczonych na różnych stronach (289)
 - o Usuwanie ramek tekstu akapitowego (290)
 - o Rozłączanie ramek tekstowych (290)
 - o "Zamrażanie" zawartości ramek (291)
- Umieszczanie tekstu na ścieżkach (291)
 - o Wprowadzanie tekstu wprost na ścieżkę (292)
 - o Korzystanie z polecenia Fit Text To Path (293)
 - o Opcje dostępne na pasku właściwości Text on Curve/Object (294)
 - o Korzystanie z gotowych wzorców (295)
 - o Ustawienia orientacji tekstu (295)
 - o Pionowe umiejscowienie znaków (296)
 - o Ustawienia Text Placement oraz Horizontal Offset (297)
 - o Regulacja odległości tekstu od ścieżki (297)
 - o Opcja Place On Other Side (298)
- Obiekty tekstowe na ścieżce i narzędzia Pick oraz Shape (298)
 - o Interaktywna regulacja odstępów i położenia tekstu przy użyciu narzędzia Shape (299)
 - o Interaktywne regulowanie położenia tekstu za pomocą narzędzia Pick (300)
 - o Oddzielanie tekstu od ścieżki (300)
 - o Przywracanie właściwości tekstu (301)
 - o Prostowanie tekstu (301)
- Łączenie tekstu wewnątrz ścieżek zamkniętych (302)
 - o Obiekty jako kontenery (302)
 - o Łączenie obiektów z zawartością tekstową (303)

Rozdział 14. Narzędzia pomocnicze (305)

- Korzystanie z narzędzi językowych programu CorelDRAW (305)
 - o Przyciski wspólne (306)
- Opcje modułu sprawdzania pisowni (307)
 - o Definiowanie ustawień językowych modułu Spell Checker (307)
 - o Korzystanie z listy wyrazów (308)
 - o Korzystanie z głównych list wyrazów (309)
 - o Ustawianie opcji list wyrazów użytkownika (309)
 - o Pozostałe opcje modułu sprawdzania pisowni (311)
 - o Główne opcje funkcji sprawdzania pisowni (312)
- Korzystanie z funkcji Grammatik (312)
 - o Sprawdzanie i poprawianie błędów gramatycznych (313)
 - o Włączanie i wyłączanie reguł gramatycznych (313)
- Korzystanie z tezaury (314)
 - o Definiowanie opcji tezaury (314)
- Korzystanie z funkcji QuickCorrect (315)
 - o Jak działa funkcja QuickCorrect? (315)
 - o Definiowanie opcji QuickCorrect (316)
- Wyszukiwanie i zamiana tekstu (317)
 - o Wyszukiwanie tekstu (317)
 - o Zamiana tekstu (317)
- Wyszukiwanie i zamiana atrybutów tekstu (318)
 - o Wyszukiwanie atrybutów tekstu (318)
 - o Zamiana atrybutów tekstu (319)

Część V Wypełnienia i kontury (321)

Rozdział 15. Właściwości konturów (323)

- Definiowanie właściwości pióra konturu (323)
- Opcje Outline Pen i pasek właściwości (323)
- Korzystanie z narzędzia Outline (324)
- Zawartość okna dialogowego Outline Pen (324)
 - o Definiowanie koloru konturu (325)
 - o Definiowanie stylu konturu (326)
 - o Tworzenie i edycja stylów linii konturowych (327)
 - o Wybieranie grotów (328)
 - o Definiowanie kształtu narożników (331)
 - o Definiowanie kształtu zakończeń ścieżki (331)
 - o Efekty kaligraficzne Outline Pen (332)
 - o Inne opcje konturu (332)
- Opcje na karcie Outline Pen dokera Object Properties (333)

Rozdział 16. Wypełnienia obiektów (337)

- Przegląd typów wypełnień (337)
- Wypełnianie obiektów (338)
- Stosowanie wypełnień jednolitych (339)
 - o Definiowanie ustawień wypełnienia jednolitego (339)
- Stosowanie wypełnień tonalnych (340)
 - o Interaktywne sterowanie wypełnieniami tonalnymi (342)
 - o Modyfikowanie wypełnień tonalnych (344)

- o Definiowanie opcji w oknie dialogowym Fountain Fill (345)
- Stosowanie wypełnień deseniem (347)
 - o Interaktywne sterowanie wypełnieniami deseniowymi (348)
 - o Korzystanie z opcji dostępnych w oknie dialogowym Pattern Fill (350)
 - o Tworzenie nowych deseni dwu- i pełnokolorowych (351)
- Stosowanie wypełnień teksturowych (352)
 - o Ustawienia opcji wypełnień teksturowych (353)
 - o Tworzenie i zapisywanie próbek tekstur (354)
- Stosowanie wypełnień postscriptowych (355)
- Stosowanie wypełnień siatkowych (357)
 - o Anatomia wypełnienia siatkowego (358)
 - o Edycja wypełnienia siatkowego (358)

Rozdział 17. Praca z kolorami (361)

- Wybór dowolnego koloru (361)
- Korzystanie z dokerów związanych z kolorami (361)
 - o Korzystanie z dokera Color (361)
 - o Korzystanie z dokera Color Palette Browser (363)
 - o Korzystanie z dokera Color Styles (364)
- O modelach kolorów (368)
- Korzystanie z przeglądarek kolorów (369)
- Korzystanie z mikserów kolorów (371)
 - o Tworzenie palet przy użyciu harmonii kolorów (371)
 - o Mieszanie kolorów za pomocą miksera Color Blend (372)
- Korzystanie z palet gotowych i palet użytkownika (374)
 - o Korzystanie z palet gotowych (374)
 - o Tworzenie palet użytkownika (375)
- Regulowanie i przekształcanie kolorów (377)

Część VI Efekty specjalne (381)

Rozdział 18. Obwiednie i deformacje (383)

- Teoria działania obwiedni (383)
- Tworzenie efektów obwiedni (383)
 - o Wykorzystanie narzędzia Interactive Envelope oraz paska właściwości (384)
 - o Docker Envelope (385)
 - o Stany kursora narzędzia Envelope (386)
 - o Tryby obwiedni (387)
 - o Obwiednie predefiniowane (388)
 - o Zapisywanie i przypisywanie predefiniowanych obwiedni obiektom (389)
 - o Opcje mapowania obwiedni (389)
- Ograniczanie działania obwiedni (392)
- Stosowanie obwiedni dla wielu obiektów (392)
 - o Kopiowanie właściwości obwiedni (393)
 - o Tworzenie obwiedni z obiektów (394)
 - o Usuwanie obwiedni (394)
- Efekty zniekształcenia (395)
- Narzędzie Interactive Distortion i pasek właściwości (395)
 - o Tryby zniekształcania (396)

- o Zniekształcenie Push and Pull (396)
 - o Zniekształcenie Zipper (396)
 - o Zniekształcenie Twister (398)
 - o Korzystanie ze znaczników zniekształcenia (399)
- Predefiniowane zniekształcenia (402)
 - o Zarządzanie predefiniowanymi zniekształceniami (402)
- Korzystanie z narzędzia Roughen Brush (403)
 - o Działanie narzędzia Roughen Brush (403)
 - o Pasek właściwości narzędzia Roughen Brush (404)

Rozdział 19. Metamorfoza i obrys (407)

- Porównanie metamorfozy i obrysu (407)
- Metamorfoza w Corelu (407)
- Przykłady metamorfozy (408)
- Narzędzie Interactive Blend i pasek właściwości (409)
- Tworzenie typowej metamorfozy (409)
- Anatomia metamorfozy (410)
- Edycja efektu metamorfozy (411)
 - o Opcje metamorfozy (411)
 - o Zaawansowane efekty metamorfozy (416)
 - o Określanie ścieżki przebiegu metamorfozy (419)
 - o Metamorfoza pomiędzy wieloma obiektami (423)
 - o Kopiowanie i klonowanie metamorfozy (424)
- Docker Blend (425)
- Na czym polega efekt obrysu? (425)
- Zastosowania efektu obrysu (426)
- Narzędzie Interactive Contour i pasek właściwości (427)
 - o Tworzenie efektu obrysu (428)
 - o Interakcyjna edycja obrysów (428)
 - o Wybór kierunku tworzenia obrysu (430)
 - o Kolory obrysu (432)
 - o Efekty gładkiego obrysu (433)
- Przyspieszenie obrysu (434)
- Predefiniowane obrysy (435)
- Docker Contour (436)

Rozdział 20. Soczewki i efekty przezroczystości (437)

- Jak działa soczewka? (437)
- Docker Lens (437)
- Efekty soczewki (438)
 - o Soczewka Brighten (439)
 - o Soczewka Color Add (439)
 - o Soczewka Color Limit (440)
 - o Soczewka Custom Color Map (441)
 - o Soczewka Fish Eye (442)
 - o Soczewka Heat Map (442)
 - o Soczewka Invert (443)
 - o Soczewka Magnify (444)

- o Soczewka Tinted Grayscale (444)
 - o Soczewka Transparency (445)
 - o Soczewka Wireframe (445)
- Opcje soczewki (446)
 - o Opcja Frozen (446)
 - o Opcja Viewpoint (447)
 - o Opcja Remove Face (448)
- Przezroczystość w Corelu (448)
- Narzędzie Interactive Transparency i pasek właściwości (449)
- Właściwości efektu przezroczystości (451)
 - o Typy przezroczystości (451)
- Tryby mieszania efektu przezroczystości (454)
- Przezroczystość konturów i wypełnień (457)
- Blokowanie efektu przezroczystości (457)
- Kopiowanie efektu przezroczystości (458)
- Przykłady efektów przezroczystości (459)

Rozdział 21. Rzucanie cieni (461)

- Cienie w Corelu (461)
- Narzędzie Interactive Drop Shadow i pasek właściwości (462)
- Anatomia cienia (463)
- Opcje płaskich cieni (465)
 - o Kierunek rozmycia (465)
 - o Rozmycie krawędzi (467)
- Cienie perspektywiczne (468)
 - o Kolor i rozdzielczość cienia (470)
- Predefiniowane cienie (472)
- Strategie rzucania cieni (472)
 - o Cienie jako poświata (473)
 - o Jak uniknąć nakładania się cieni? (473)

Rozdział 22. Szybkie kadrowanie (475)

- Szybkie kadrowanie w Corelu (475)
- Umieszczanie obiektu w kadrze (476)
- Automatyczne wyśrodkowanie zawartości kadru (479)
 - o Edycja zawartości kadru (479)
 - o Opcje blokowania (481)
 - o Ograniczenia szybkiego kadrowania (481)

Część VII Praca w trzech wymiarach (483)

Rozdział 23. Tworzenie iluzji głębi za pomocą efektu perspektywy (485)

- Jak działa efekt perspektywy? (485)
 - o Tworzenie efektu głębi perspektywy (485)
 - o Symulacja perspektywy w programie CorelDRAW (486)
- Przypisywanie efektu perspektywy (487)
- Edycja efektu perspektywy (488)
 - o Włączenie trybu edycji efektu perspektywy (488)

- o Zmiana położenia punktów zbiegu i uchwytów kontrolnych (488)
- Wzmocnienie efektu perspektywy (490)
- Ograniczenia programu w stosowaniu efektu perspektywy (491)
- Kopiowanie i usuwanie efektu perspektywy (492)

Rozdział 24. Wytlaczanie obiektów wektorowych (495)

- Jak działa wytłaczanie? (495)
- Wybór i stosowanie efektu wytłoczenia (496)
- Anatomia wytłoczenia (497)
- Narzędzie Interactive Extrude i pasek właściwości (498)
 - o Stany narzędzia Interactive Extrude (498)
 - o Rodzaje kształtów wytłoczenia (498)
 - o Obrót w przestrzeni trójwymiarowej (502)
 - o Dodatkowe oświetlenie (505)
 - o Ustawienia koloru efektu wytłoczenia (508)
 - o Fazowanie efektu wytłoczenia (510)
- Zastosowanie predefiniowanych ustawień wytłoczenia (511)
- Docker Extrude (512)
- Kontrola złożoności efektu wytłoczenia (512)
 - o Kopiowanie efektów przy użyciu narzędzi Eyedropper oraz Paintbucket (515)

Część VIII Zagadnienia zaawansowane (517)

Rozdział 25. Edycja bitmap (519)

- Obsługa bitmap w Corelu (519)
 - o Importowanie bitmap do dokumentu (519)
 - o Przekształcanie obiektów wektorowych w bitmapy (523)
- Transformacja bitmap (525)
 - o Skalowanie i pochylanie bitmapy (525)
 - o Kadrowanie bitmapy (526)
- Najważniejsze polecenia służące do edycji bitmap (528)
 - o Edycja obrazu - polecenie Edit Bitmap (528)
 - o Kadrowanie - polecenie Crop Bitmap (529)
 - o Wektoryzacja - polecenie Trace Bitmap (529)
 - o Zmiana rozmiaru lub rozdzielczości - polecenie Resample (530)
 - o Jasność, kontrast, nasycenie (531)
 - o Równoważenie kolorów (531)
 - o Dobór współczynnika gamma (532)
 - o Barwa, nasycenie, jasność (533)
- Docker Bitmap Color Mask (533)
 - o Tworzenie maski kolorów (534)
 - o Opcje dokera Bitmap Color Mask (534)
- Łączy do plików zewnętrznych (535)
 - o Polecenia dokera Link Manager (536)
- Poszerzanie bitmap (538)
- Obsługa okien filtrów (539)
 - o Przewijanie i powiększanie widoku podglądu (542)

Rozdział 26. Wszystko o drukowaniu (543)

- Drukowanie dokumentu (543)
- Opcje wydruku (544)
 - o Ustawienia ogólne (545)
 - o Style drukowania (546)
 - o Drukowanie do pliku (547)
 - o Układ strony (548)
 - o Separacje barwne (550)
 - o Przygotowywanie klisz (556)
 - o Druk postscriptowy (557)
 - o Inne opcje drukowania (560)
 - o Raport o problemach związanych z drukiem (561)
- Podgląd wydruku (563)
 - o Tryby podglądu (563)
 - o Narzędzia okna podglądu i paski właściwości (565)
- Preferencje drukowania (569)
 - o Ogólne preferencje drukowania (569)
 - o Zgodność sterownika (572)
 - o Opcje ostrzeżeń drukowania (572)
- Drukowanie dokumentów dwustronnych (572)
- Współpraca z przygotowalnią (573)
- Polecenie Print Merge (574)

Rozdział 27. Tworzenie stron internetowych (579)

- Docker Web Connector (579)
- Pasek narzędziowy Internet (580)
 - o Przyciski z efektem rollover (581)
 - o Reagowanie obiektów internetowych (583)
 - o Zakładka Internet dokera Object Properties (585)
 - o Docker Bookmark Manager (586)
 - o Obiekty internetowe (587)
- Właściwości strony WWW (587)
 - o Tytuł strony (588)
 - o Nazwa pliku HTML (588)
 - o Dodatkowe informacje o stronie (588)
 - o Tło strony (589)
- Publikowanie na potrzeby internetu (590)
 - o Ustawienia ogólne (591)
 - o Szczegóły eksportowania (591)
 - o Przeglądanie eksportowanych obrazów (592)
 - o Ustawienia zaawansowane (592)
 - o Podsumowanie eksportu (593)
 - o Analiza wstępna (594)
- Ustawienia preferencyjne dla publikacji internetowych (595)
 - o Zarządzanie obrazami (596)
 - o Konwersja tekstu (597)
 - o Kolory łączy (598)
- Optymalizacja publikacji internetowych (598)
 - o Zmiana ustawień optymalizacji (598)
- Corel R.A.V.E. 3.0 (601)

- o Listwa czasowa (602)
- o Ustawienia animacji (602)
- o Tworzenie prostej animacji (603)
- o Automatyczne tworzenie animowanych sekwencji (605)
- o Zapisywanie animacji (605)

Rozdział 28. Konfigurowanie programu (607)

- Najważniejsze obszary konfigurowania (607)
 - o Przemieszczanie pasków narzędziowych (607)
 - o Edycja zawartości pasków narzędziowych (609)
 - o Przypisywanie i zmienianie skrótów klawiaturowych (610)
 - o Zmiana ustawień domyślnych dla tekstu i obiektów graficznych (611)
 - o Zmiana ustawień domyślnych dla nowych dokumentów (613)
 - o Tworzenie własnych pasków narzędziowych (613)
 - o Kopiowanie narzędzi lub opcji pomiędzy rozwijanymi paletami (614)
 - o Dostosowanie wyglądu palety kolorów (615)
 - o Dostosowanie zawartości paska stanu (616)
 - o Przezroczystość interfejsu (617)
- Obszary robocze CorelDRAW (618)
 - o Tworzenie i wczytywanie obszarów roboczych (619)
 - o Importowanie i eksportowanie obszarów roboczych (621)

Rozdział 29. Skrypty i VBA (625)

- Czego można dokonać z VBA? (625)
- Nowości w wersji 12. programu (626)
 - o Uaktualnianie makropoleceń utworzonych w CorelDRAW 11 (626)
- Definicje ważniejszych terminów (626)
- Podstawy obsługi edytora VBA (628)
 - o Okno edytora VB (628)
- Nagrywanie i odtwarzanie makropoleceń (633)
 - o Nagrywanie makropoleceń za pomocą rejestratora VBA (633)
 - o Zapisywanie zawartości dokera Undo jako makropolecenia (634)
 - o Odtwarzanie nagranych lub zapisanych makropoleceń (635)
 - o Przypisywanie makropoleceń do elementów interfejsu użytkownika (635)
 - o Nagrywanie makropoleceń (635)
- Tworzenie zaawansowanych makropoleceń na podstawie nagrań (637)
 - o Analiza skryptu DrawRectangle (637)
 - o Analiza skryptu RedFill_BlueOutline (639)
 - o Rozbudowa skryptu RedFill_BlueOutline (640)
 - o Składanie elementów w całość - wyrażenie warunkowe działające w pętli (642)
 - o Programowanie od podstaw (643)
- Rozpowszechnianie makropoleceń (644)
 - o Gdzie instalowane są projekty? (644)
 - o Tworzenie nowych plików projektów (644)
 - o Rozpowszechnianie elementów interfejsu użytkownika (644)
- Inne źródła informacji (644)

- o "CorelDRAW VBA Programming Guide" oraz "VBA Object Model Guide" (645)
- o Grupy dyskusyjne (645)
- o Witryny firmy Corel (645)
- o Witryny poświęcone Visual Basicowi (645)

Dodatki (647)

Dodatek A Skróty klawiaturowe (649)

Skorowidz (661)