

Rozdział 1. Wstęp (7)

- Opis programu CorelDRAW 11 (7)
- Co nowego w programie? (8)
- Wymagania systemowe (9)
- Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym (9)

Rozdział 2. Pierwsze kroki (13)

- Instalacja programu CorelDRAW 11 (13)
- Uruchamianie programu (16)
- Wygląd ekranu (18)
- Zapisywanie, otwieranie i drukowanie rysunków (20)
 - o Zapisywanie rysunków (20)
 - o Otwieranie rysunków (22)
 - o Drukowanie rysunków (23)
- Przydatne informacje (24)

Rozdział 3. Podstawy rysunku wektorowego (27)

- Rysowanie prostych obiektów (27)
 - o Prostokąty, elipsy, wielokąty i spirale (27)
 - o Obiekty podstawowe (30)
- Nadawanie kolorów obiektom (31)
- Transformacje obiektów (33)
- Tworzenie kopii obiektu (36)
- 3-punktowe obiekty (37)
- Kolejność obiektów (37)
- Wybieranie obiektów (38)
- Grupy obiektów (39)
- Blokowanie obiektów (41)
- Wyrównywanie i rozkładanie obiektów (41)
- Przykładowe rysunki (44)

Rozdział 4. Praca z tekstem (49)

- Wpisywanie i formatowanie tekstu (49)
- Okienko Format Text (51)
- Przykłady (58)

Rozdział 5. Nadawanie wypełnień i konturów (61)

- Zmiana ustawień domyślnych (61)
- Wypełnienie jednolite (Uniform Fill) (63)
- Wypełnienie tonalne (Fountain Fill) (66)
- Wypełnienie deseniem (Pattern Fill) (68)
- Wypełnienie teksturą (Texture Fill) (69)
- Wypełnienie postscriptowe (PostScript Texture) (70)
- Okno dokowane (Color Docker Window) (71)
- Kontury obiektów (72)

- Przykłady (75)

Rozdział 6. Precyzyjne rysowanie (77)

- Linijki (78)
- Siatka (79)
- Prowadnice (82)
- Przyciąganie do obiektów (84)
- Przykłady (85)

Rozdział 7. Edycja krzywych (89)

- Rysowanie linii (89)
 - o Rysunek odręczny (Freehand Tool) (90)
 - o Krzywe Béziera (Bezier Tool) (92)
 - o Pisak (Artistic Media Tool) (92)
 - o Pióro (Pen Tool) (95)
 - o Narzędzie Polyline (Polyline Tool) (95)
 - o 3-punktowa krzywa (3 Point Curve Tool) (96)
 - o Łącznik (Interactive Connector Tool) (96)
- Krzywe Béziera (98)
- Zmiana kształtu krzywych (99)
- Zmiana kształtu obiektów (104)
- Przykłady (105)

Rozdział 8. Modyfikacje obiektów (107)

- Narzędzia kształtu (107)
 - o Nóż (Knife Tool) (107)
 - o Gumka (Eraser Tool) (108)
 - o Rozmazywanie (Smudge Brush) (109)
 - o Wyostrzanie (Roughen Brush) (110)
- Łączenie obiektów (111)
- Kształtowanie (112)
 - o Spawanie (Weld) (113)
 - o Przycinanie (Trim) (114)
 - o Część wspólna (Intersect) (114)
 - o Proste przycinanie (Simplify) (115)
 - o Przód bez tyłu (Front Minus Back) (115)
 - o Tył bez przodu (Back Minus Front) (116)
- Przykłady (116)

Rozdział 9. Praca z bitmapami (123)

Rozdział 10. Efekty (129)

- Dopasowanie kolorów (Adjust), przekształcenia (Transform) i korekcja (Correction) (130)
- Metamorfoza (Blend) (131)
 - o Przykłady użycia metamorfozy (136)
- Obrys (Contour) (138)

- o Przykłady użycia konturu (140)
- Obwiednia (Envelope) (141)
 - o Przykład użycia obwiedni (144)
- Głębina (Extrude) (145)
- Soczewka (Lens) (149)
- Perspektywa (Add Perspective) (154)
- Kadrowanie (Power Clip) (155)
- Efekty interakcyjne (157)
 - o Interakcyjna metamorfoza (157)
 - o Interakcyjny obrys (158)
 - o Interakcyjna obwiednia (158)
 - o Interakcyjna głębina (158)
 - o Interakcyjne zniekształcenie (Interactive Distortion Tool) (159)
 - o Interakcyjny cień (Interactive Drop Shadow Tool) (160)
 - o Interakcyjna przezroczystość (Interactive Transparency) (161)
- Dopasowanie tekstu do ścieżki (164)
 - o Obwiednia i oblewanie tekstem obiektów (167)