

Rozdział 1. Wstęp (7)

- Opis programu CorelDRAW X7 (7)
- Co nowego w programie? (8)
- Wymagania systemowe (12)
- Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym (12)

Rozdział 2. Pierwsze kroki (17)

- Uruchamianie programu (17)
- Wygląd ekranu (22)
- Zapisywanie, otwieranie i drukowanie dokumentów (26)
 - o Zapisywanie dokumentów (26)
 - o Otwieranie dokumentów (29)
 - o Corel CONNECT (31)
 - o Drukowanie rysunków (35)
- Przydatne informacje (37)
- Okno Podpowiedzi (40)

Rozdział 3. Podstawy rysunku wektorowego (45)

- Rysowanie prostych obiektów (45)
 - o Prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy i spirale (45)
 - o Kształty podstawowe (50)
 - o Obiekty z 3 punktów (51)
 - o Inteligentne rysowanie (52)
- Nadawanie obiektom kolorów (54)
- Transformacje obiektów (58)
- Tworzenie kopii obiektu (61)
- Kolejność obiektów (66)
- Wybieranie obiektów (67)
- Grupy obiektów (70)
- Blokowanie obiektów (72)
- Wyrównywanie i rozkładanie obiektów (73)
- Zmiana kształtu obiektów (76)
- Ćwiczenia podsumowujące (78)

Rozdział 4. Praca z tekstem i tabelami (89)

- Tekst (89)
 - o Wprowadzanie i formatowanie tekstu (89)
 - o Formatowanie tekstu (94)
 - o Wyrównywanie obiektów względem tekstu (104)
 - o Wstawianie znaków specjalnych (105)
 - o Zabawa czcionkami (107)
- Tabele (109)
 - o Tworzenie tabel (109)
 - o Zaznaczanie wybranych elementów tabeli (112)
 - o Praca nad kolumnami, wierszami i komórkami (114)
 - o Wprowadzanie do komórek tekstu oraz obrazów (117)

- o Formatowanie tabeli i komórek (118)
- Ćwiczenia podsumowujące (119)

Rozdział 5. Wypełnienia i kontury (123)

- Zmiana ustawień domyślnych (124)
- Wypełnienie jednolite (126)
- Wypełnienie tonalne (131)
- Wypełnienie deseniem (135)
- Wypełnienie teksturą (137)
- Wypełnienie postscriptowe (138)
- Kontury obiektów (139)
- Okno Właściwości obiektu (144)
- Szybkie wypełnianie części wspólnej (146)
- Ćwiczenia podsumowujące (147)

Rozdział 6. Precyzyjne rysowanie (151)

- Linijki (152)
- Siatka (155)
- Prowadnice (158)
- Prowadnice dynamiczne (161)
- Prowadnice wyrównania (163)
- Przyciąganie do obiektów (165)
- Przyciąganie tekstu do siatki bazowej (168)
- Ćwiczenia podsumowujące (170)