

Зміст

- Передмова 4**
- Частина 1. Як козаки замислили дизайнерами стати 5**
 - 1. Знайомство з CorelDRAW, інструменти програми, створення простих фігур 5
 - 2. Змінення форми фігур, створення ліній і введення тексту 10
 - 3. Інструменти художнього оформлення 12
 - 4. Опанування роботи з контурами 15
 - 5. Використання заливки 17
 - 6. Редагування зображень 20
 - 7. Формування складних об'єктів 22
- Частина 2. Як козаки про електронні таблиці дізналися 24**
 - 8. Знайомство з електронними таблицями 24
 - 9. Секрети умовного форматування 27
 - 10. Вчимося робити обчислення 29
 - 11. Як прискорити введення даних і формул 30
 - 12. Використання вбудованих формул 31
 - 13. Створюємо графіки та діаграми 34
 - 14. Абсолютні та відносні адреси 36
 - 15. Мислимо логічно 38
- Частина 3. Як козаки вчилися програми складати 40**
 - 16. На гостини до рудого кота 40
 - 17. Перший сценарій 42
 - 18. Створюємо новий спрайт 44
 - 19. Секрети жовтої скриньки 46
 - 20. Команди, що спонукають спрайти до дій 48
 - 21. Малюнки кота Скретча 51
 - 22. Розповідаємо казку 53
- Частина 4. Як козаки до тенет Інтернету потрапили 55**
 - 23. Чи контактують між собою комп'ютери 55
 - 24. Всесвітня павутина 57
 - 25. Тут не заблукаєш 58
 - 26. Спілкування в Інтернеті 60
- Частина 5. Як козаки презентацію створювали 62**
 - 27. Що таке комп'ютерна презентація 62
 - 28. Додаємо до слайдів текст 63
 - 29. Вставляємо ілюстрації 65
 - 30. Оживляємо об'єкти на слайдах 66
 - 31. Показ презентації 67
 - 32. Сортування слайдів 69
 - 33. Керування презентацією 69