

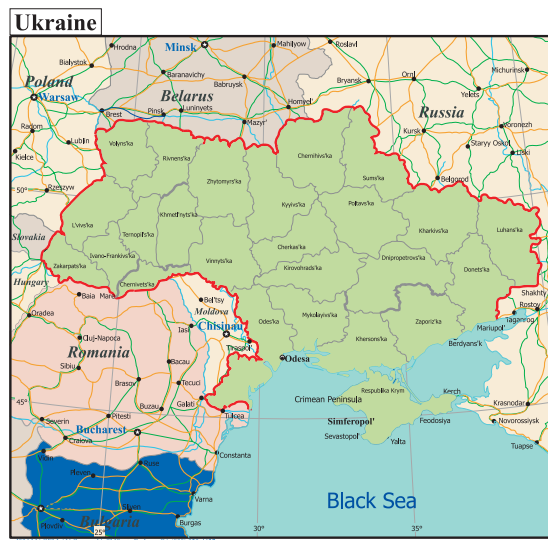
# Управление объектами

## В этой главе ...

- Понятие слоя
- Docker-окно Object Manager
- Слои
- Использование Docker-окна Object Manager
- Методы поиска объектов в CorelDRAW 12

**Б**ольшинство методов управления объектами в CorelDRAW уже было рассмотрено в предыдущих главах этой книги: выделение объектов; изменение их свойств; воспроизведение, копирование, перемещение, вращение и наклон объектов; изменение размеров и формы объектов; преобразование объектов; расположение и выравнивание объектов.

## Понятие слоя



*Рис. 16.1. Пример сложной иллюстрации с множеством перекрывающихся объектов*

Если иллюстрация содержит огромное количество перекрывающихся объектов, как показано на рис. 16.1, то выполнить их выделение и изменение обычными ме-

тодами с помощью мыши и клавиатуры *трудно*, а иногда это значительно снижает производительность работы пользователя из-за необходимости выполнять перерисовку сотен объектов для их отображения на экране.

CorelDRAW позволяет структурировать сложные документы, располагая объекты на разных *слоях*. Слои можно сравнить с прозрачными пленками, наложенными одна на другую. Объекты одного слоя представляют собой аппликацию, выполненную на прозрачной пленке, — каждый объект внутри слоя расположен на своем уровне.

☞ См. в главе 4 на с. 221 раздел “Расположение объектов на уровнях”.

По умолчанию объекты располагаются на слое с именем Layer 1 (Слой 1). Например, выделенный прямоугольник будет идентифицирован в поле Object Information (Информация об объекте) строки состояния, как объект с именем Rectangle on Layer 1 (Прямоугольник на слое 1).

Если создается иллюстрация, подобная представленной на рис. 16.1, то для более эффективного управления объектами лучше расположить их группами на разных слоях. В этом случае можно использовать в одном рисунке различные типы карт, делая ненужные слои невидимыми, и также легко управлять их выводом на печать.

## Docker-окно Object Manager

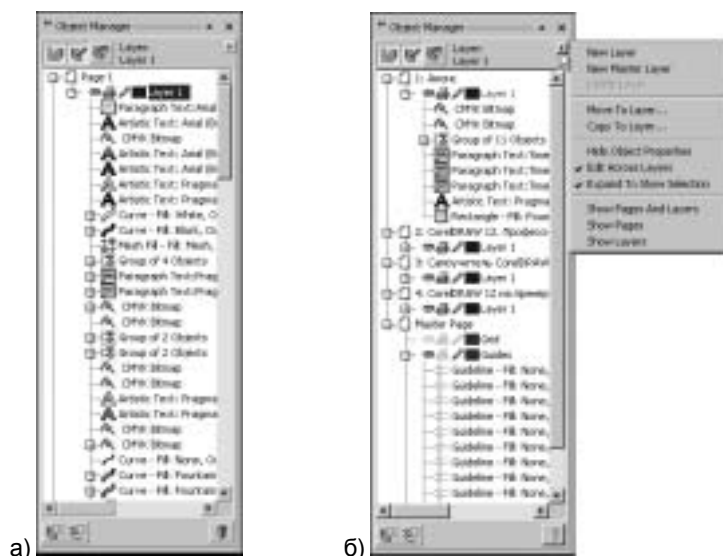


Рис. 16.2. Docker-окно Object Manager: а — расположение объектов в документе; б — пример многостраничного документа

Большинство пользователей CorelDRAW обходится в своей работе без Docker-окна Object Manager (Диспетчер объектов), показанного рис. 16.2, но его роль в управлении объектами, особенно сложными иллюстрациями, трудно переоце-

нить. Окно Object Manager отображает структуру всего документа в виде дерева: страницы, слои, расположение объектов на уровнях, объединение объектов в группы и свойства объектов. Для отображения Docker-окна Object Manager выберите команду Tools⇒Object Manager (Инструменты⇒Диспетчер объектов) или команду Window⇒Dockers⇒Object Manager (Окно⇒Докеры⇒Диспетчер объектов).

Каждый объект обозначен значком, характеризующим его природу: векторный объект, растровый или текстовый объект. Рядом со значком приведены свойства объекта, как в строке состояния. Если к объектам применен какой-то эффект, он также будет обозначен характерным значком с указанием его названия.

**Выделение объектов.** Для выделения нужного объекта на рабочей странице CorelDRAW достаточно щелкнуть на этом объекте в Docker-окне Object Manager. Для выделения группы объектов удерживайте нажатыми следующие клавиши: клавишу <Shift> — для выделения объектов, расположенных подряд в списке; клавишу <Ctrl> — для выборочного выделения объектов. Все эти операции аналогичны выделению файлов в окне программы Проводник операционной системы Microsoft Windows.

**Уровни и слои.** Очередность следования объектов в Docker-окне Object Manager определяется уровнем, на котором они находятся по отношению к соседним объектам: первый объект в списке находится на самом верхнем уровне, а последний объект — на самом нижнем уровне. Для изменения уровня объекта достаточно перетащить его с помощью мыши на новое место в Docker-окне Object Manager, указав его новое положение между двумя другими объектами нужного слоя. Можно также выбрать команду контекстного меню Move To Layer — для его перемещения на другой слой, Move In Front Of — для перехода на верхний уровень или Move Behind — для перехода на нижний уровень (рис. 16.3).



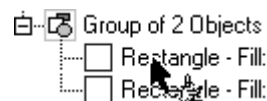
Рис. 16.3. Контекстное меню перетаскиваемого правой кнопкой мыши объекта в Docker-окне Object Manager

**Группирование объектов.** Для того чтобы сгруппировать объекты, перетащите один объект на другой с помощью левой кнопки мыши или перетащите один объект на другой с помощью правой кнопки мыши и выберите команду отображенного при этом (см. рис. 16.3) контекстного меню Add to Create Group (Добавить в существующую группу). Для быстрого разгруппирования объектов воспользуйтесь командой Ungroup (комбинация клавиш <Ctrl+U>).

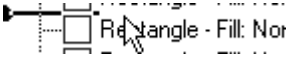




В табл. 16.1 приведен вид указателя мыши в зависимости от выполняемого действия в Docker-окне Object Manager.

### Новое для пользователей CorelDRAW 9

Начиная с версии 10 в Docker-окне Object Manager можно не только сгруппировать объекты, но и разгруппировать их (см. табл. 16.1). Но теперь нельзя копировать заливку, как в CorelDRAW 9.



**Таблица 16.1. Вид указателя мыши при выполнении операций в Docker-окне Object Manager**


<i>Вид указателя мыши</i>	<i>Выполняемое действие</i>
	Перемещение объекта на новый уровень
	Перемещение объекта на другой слой
	Создание группы объектов
	Разгруппирование объектов
	Управление объектами с помощью контекстного меню — для перемещения используется правая кнопка мыши

**Меню правой кнопки мыши.** Если перетащить объект правой кнопкой мыши на другой объект (см. табл. 16.1), отобразится его контекстное меню (см. рис. 16.3), с помощью которого можно скопировать свойства перетаскиваемого объекта для выбранного объекта: изменить только заливку — Copy Fill Here (Копировать заливку здесь); изменить только контур — Copy Outline Here (Копировать контур здесь) или копировать все свойства — Copy All Properties.

С помощью команд контекстного меню Docker-окна Object Manager можно выполнять и другие характерные для выбранного объекта операции. Например, если выбрать команду PowerClip Inside (Вставить внутрь), можно поместить перетаскиваемый объект *внутри* выбранного объекта, создав эффект PowerClip.

Если в Docker-окне Object Manager просто щелкнуть на объекте правой кнопкой мыши, на экране раскроется контекстное меню объекта, подобное тому, которое отображается на рабочей странице CorelDRAW.

**Переименование структурных элементов документа.** Любой элемент из Docker-окна Object Manager, кроме имени Master Page (Мастер-страница) и его стандартных слоев, можно переименовать, изменив его стандартное имя на что-нибудь более понятное. Для этого нужно щелкнуть мышью на выделенном элементе и, как в окне программы Проводник операционной системы Microsoft Windows, отредактировать его имя с помощью клавиатуры, завершив ввод нажатием клавиши <Enter>. Таким образом можно изменить имя рабочей страницы, слоя, группы и объекта.

 **Отключение отображения свойств объектов в Docker-окне Object Manager.** По умолчанию кнопка Show Object Properties (Показать свойства объекта) Docker-окна Object Manager нажата, и в окне отображаются свойства объектов. Если щелчком мыши отжать эту кнопку, останутся лишь названия объектов. Иногда целесообразно отключать вывод свойств объектов, если вывод сообщений об их свойствах затрудняет поиск и выделение объектов. Однако если используются стандартные имена объектов, их визуальный поиск в окне Object Manager без отображения их свойств будет затруднен.

## Примечание

Описанные в этом разделе команды также доступны для выделенных объектов в контекстном меню Docker-окна Object Manager, показанном на рис. 16.2, б.

## Слой

Используя кнопку Layer Manager View (В виде диспетчера слоев) Docker-окна Object Manager, можно включить режим управления только слоями документа CorelDRAW. Все остальные элементы документа (страницы, объекты) в этом режиме будут недоступны.

## Структура документа CorelDRAW 12

По умолчанию документ CorelDRAW имеет структуру, представленную на рис. 16.4. Одна страница — Page 1, один слой — Layer 1 и мастер-страница — Master Page, содержащая три слоя.

- Guides — слой, на котором располагаются *направляющие*; это по умолчанию самый *верхний* слой мастер-страницы документа.
  - Desktop (Рабочий стол) — слой, где можно хранить часто используемые объекты, которые можно сделать неотъемлемой частью документа. Их редактирование возможно только при выборе слоя Desktop в Docker-окне Object Manager. Например, на слое можно расположить объекты и текст, которые должны присутствовать в определенном месте на каждой странице многостраничного документа. По умолчанию это второй слой в структуре документа.
  - Grid — слой, содержащий *сетку*. По умолчанию это самый *нижний* слой в структуре документа.
- ☞ См. в главе 40 раздел “Слой Internet”.

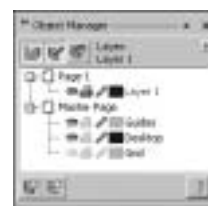


Рис. 16.4. Структура документа CorelDRAW по умолчанию

Нельзя удалить ни один из слоев мастер-страницы, а также (что вполне логично) страницу Page 1, если это единственная страница документа, и слой Layer 1, если это единственный рабочий слой документа. Слои Guides, Desktop и Grid *нельзя* переименовать.

Каждый слой содержит три элемента управления, которые работают по принципу флажков, на которых нужно щелкать мышью, чтобы они изменили свое состояние.

- “Глаз” — управляет видимостью слоя: если элемент “Глаз” включен, значит, все объекты слоя отображаются на экране; если выключен — объекты слоя невидимы.
- “Принтер” — если элемент “Принтер” отключен, значит, объекты слоя не будут выводиться на печать.

- “Карандаш” — если элемент “Карандаш” включен, значит, объекты слоя можно редактировать.

Для слоя Grid *доступен только* элемент управления “Глаз”.

Документ содержит только одну мастер-страницу (Master Page), а рабочих страниц может быть *много*, как показано на рис. 16.2, б.

Для комплексной настройки различных свойств слоя можно воспользоваться диалоговым окном Properties (Свойства), показанным на рис. 16.5, которое можно раскрыть с помощью одноименной команды контекстного меню слоя.

Флажок Apply all property changes to the current page only (Применить изменения всех свойств только к текущей странице) позволяет применить измененные свойства только к слою выделенной *рабочей* страницы документа (флажок установлен), в противном случае измененные свойства будут добавлены к одноименным слоям всех рабочих страниц документа. Для мастер-страницы этот флажок не доступен, так как документ может содержать только одну мастер-страницу.



Рис. 16.5. Окно свойств слоя CorelDRAW

**Изменение цвета слоя.** Окно Properties (см. рис. 16.5) содержит группу параметров Color (Цвет), которая позволяет изменять цвет слоя. По умолчанию цвет слоя в Docker-окне Object Manager черный. Используя палитру Layer color (Цвет слоя), можно изменить цвет слоя. Цвет прямоугольника, расположенного слева от названия слоя, изменится на выбранный цвет. Это помогает визуально находить слои в Docker-окне Object Manager.

Флажок Override full color view (Вид с перекрытием одним цветом) позволяет выделить все объекты слоя цветом слоя. При установленном флажке Override full color view контуры всех объектов слоя будут окрашены одним цветом, выбранным в палитре Layer color, и у них не будет заливок, независимо от их действительных параметров, которые по-прежнему будут отображаться в полях Fill Color (Цвет заливки) и Outline Color (Цвет заливки) строки состояния. Этот режим применяется для визуального поиска объектов одного слоя в рабочей области CorelDRAW.

☞ См. в этой главе на с. 683 раздел “Создание нового слоя”.

## Особенности использования слоя Guides

Элементами управления, выполняющими привязку объектов документа CorelDRAW, могут быть не только *направляющие линии* (Guidelines), но и любые объекты, расположенные на слое Guides (Направляющие) и не являющиеся частью рисунка, а выполняющие лишь роль элемента управления привязками. Для этого создайте объект нужной формы на любом доступном слое документа и перетащите его с помощью мыши в Docker-окне Object Manager на слой Guides. Именно с помощью таких объектов на слое Guides был создан рисунок, показанный на рис. 15.6 и на рис. 16.6.

☞ См. в главе 15 на с. 649 раздел “Направляющие”.

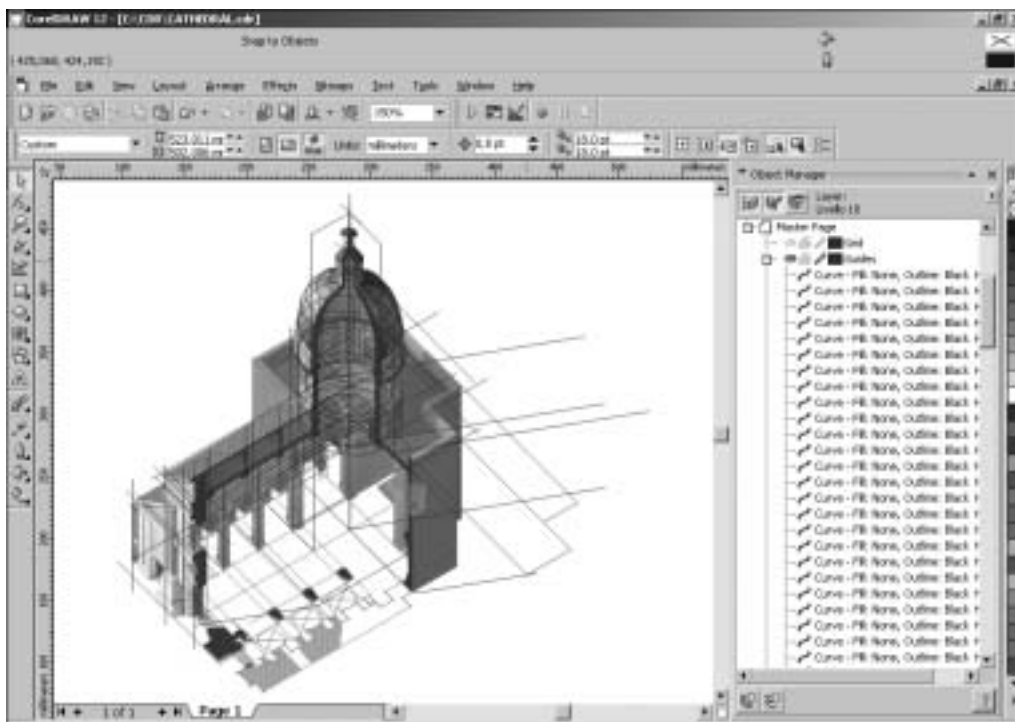


Рис. 16.6. Рисунок церкви, созданный Де Лео (De Leo)

## Создание нового слоя

### Новое для пользователей CorelDRAW 9

В Docker-окне Object Manager версии 10 появилась новая кнопка New Master Layer (Новый мастер-слой) для создания слоя непосредственно на мастер-странице.

В версии 9 для этого нужно было сначала создать слой на рабочих страницах документа с помощью кнопки New Layer (Новый слой), а затем перетащить его на мастер-страницу или установить (см. рис. 16.5) флажок Master Layer (Мастер-слой) в окне Properties (Свойства).

■ Для создания нового рабочего слоя щелкните мышью на кнопке New Layer Docker-окна Object Manager. Новый рабочий слой будет автоматически добавляться ко всем рабочим страницам документа CorelDRAW со стандартным именем Layer 1, Layer 2 и т.д.

■ Для создания нового слоя на мастер-странице (Master Page) щелкните мышью на кнопке New Master Layer Docker-окна Object Manager. Новый слой будет иметь стандартное имя Master Layer 1, Master Layer 2 и т.д.

### Активный слой

Выделенный в Docker-окне Object Manager слой является *активным*, и все создаваемые или импортируемые в CorelDRAW объекты будут *располагаться* на активном слое.

**Положение слоя в структуре документа.** Новый слой будет покрывать собой уже существующие рабочие слои документа. Для изменения положения уже существующего слоя в структуре документа достаточно его перетащить с помощью мыши, как обычный объект, в Docker-окне Object Manager (Диспетчер объектов) на новое место (см. табл. 16.1).

Можно изменить положение любого слоя в структуре документа CorelDRAW 12.

## Режим редактирования только объектов активного слоя

■ По умолчанию кнопка Edit Across Layers (Сквозное редактирование слоя) Docker-окна Object Manager (Диспетчер объектов) нажата, так что все объекты будут доступны для выделения и последующего изменения. Если щелчком мыши отжать кнопку Edit Across Layers, тогда можно будет выделять и редактировать только объекты активного слоя. Все остальные объекты Docker-окна Object Manager будут недоступны. Это позволяет упростить работу с объектами сложного рисунка и избежать случайного изменения уже окончательно отредактированных объектов, которые целесообразно расположить на другом слое и сделать его на время редактирования недоступным.

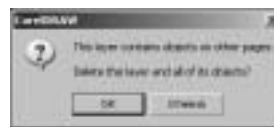
Режим Edit Across Layers отличается от режима, задаваемого элементом управления “Карандаш” тем, что выключенный элемент управления “Карандаш” запрещает любое редактирование объектов слоя, независимо от того, активный он или нет.

## Удаление слоя

■ Для удаления слоя его нужно выделить и нажать клавишу <Delete> или щелкнуть на новой кнопке Delete (Удалить) Docker-окна Object Manager.

### Предупреждение

Вместе со слоем удаляются и все объекты, расположенные на этом слое. Если удаляется мастер-слой многостраничного документа, на экране появится окно для подтверждения выполнения операции, так как в этом случае будут удалены объекты на всех страницах документа, расположенные на удаляемом слое (рис. 16.7). Для продолжения операции удаления нужно щелкнуть мышью на кнопке ОК.



*Рис. 16.7. Окно запроса с предложением подтвердить необходимость удаления мастер-слоя из многостраничного документа*

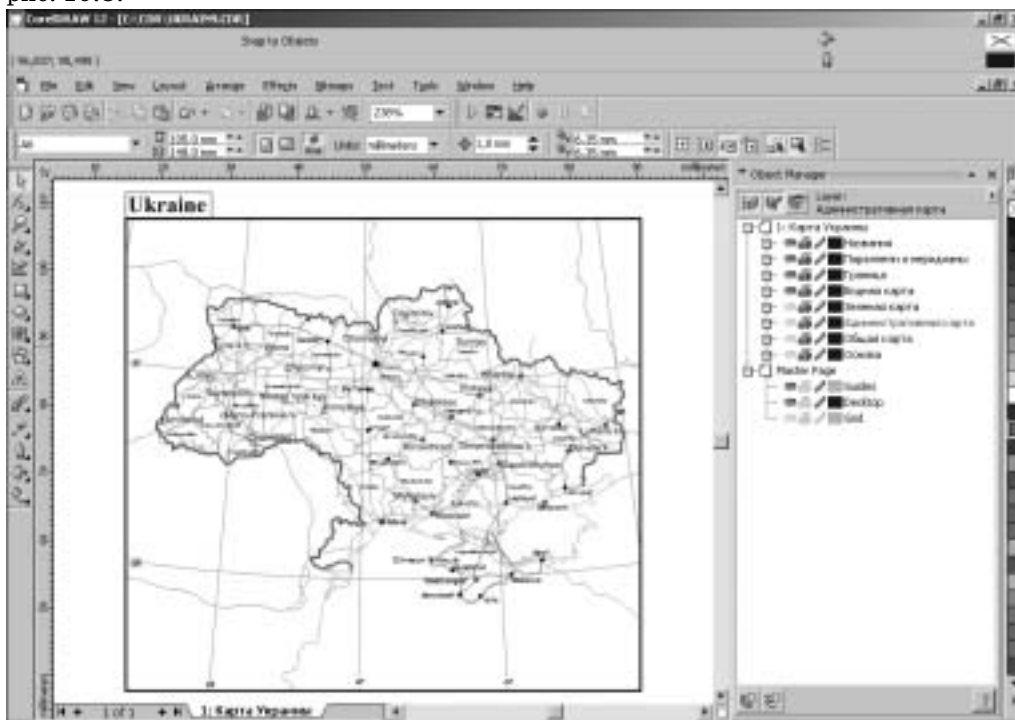
### Новое для пользователей CorelDRAW 9

Появившаяся в Docker-окне Object Manager новая кнопка Delete выполняет не только функцию удаления выделенного слоя, но и индикатора, показывающего *недоступные* для удаления слои Guides, Desktop, Grid и Layer 1, если это единственный рабочий слой в документе.



## Использование Docker-окна Object Manager

Открыв в CorelDRAW найденный в библиотеке CorelDRAW файл UKRAIN9.CDR с картой Украины (см. рис. 16.1), вы увидите, что карта составлена из 1028 объектов, расположенных *на одном слое*. Некоторые из объектов полностью *заслоняют* собой очень много других полезных элементов карты. Поэтому для примера эффективного использования Docker-окна Object Manager структура изображения карты изменилась: были созданы новые слои, на которые переместились объекты, соответствующие названию слоев, как показано на рис. 16.8.



*Рис. 16.8. Удобная в использовании структура документа UKRAIN9.CDR после создания дополнительных слоев*

Теперь можно, изменяя свойства слоев, отображать или печатать разные карты — обратите внимание на состояния управляющего элемента “Глаз” слоев документа в Docker-окне Object Manager. На рис. 16.8 показаны все названия, присутствующие на карте, параллели и меридианы, государственные и административные границы, все реки и водоемы страны. Остальные элементы скрыты с помощью элемента “Глаз”.

## Методы поиска объектов в CorelDRAW 12

С помощью команд меню Edit⇒Find and Replace (Правка⇒Поиск и замена), показанного на рис. 16.9, можно организовать эффективный поиск объектов и их изменение. Если документ содержит множество однотипных объектов и к этим объектам не были применены стили, команда Find and Replace станет незаменимым инструментом для *поиска и изменения* свойств этих объектов.

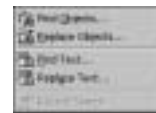


Рис. 16.9. Меню Edit⇒Find and Replace

☞ См. в главе 11 на с. 539 раздел “Поиск и замена текста”.

## Поиск объектов

Выберите команду Edit⇒Find and Replace⇒Find Objects (Правка⇒Поиск и замена⇒Поиск объектов). На экране раскроется диалоговое окно Find Wizard мастера поиска объектов по их свойствам на текущей странице документа (рис. 16.10).

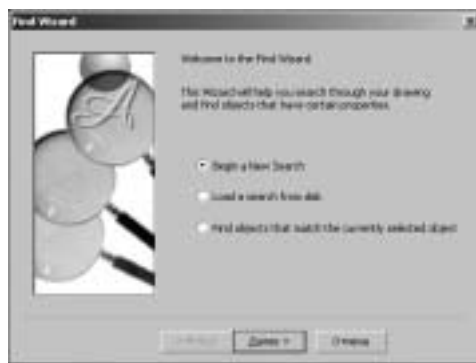


Рис. 16.10. Мастер поиска объектов

Пользователь может организовать новый поиск с полной настройкой всех свойств объектов, по которым нужно их искать, — переключатель Begin a New Search (Начать новый поиск) или искать объекты, свойства которых совпадают со свойствами выделенного объекта, — переключатель Find objects that match the currently selected object (Искать объекты, совпадающие с текущим выделенным объектом). Также можно организовать поиск с помощью уже существующих *шаблонов* для поиска объектов, выбрав переключатель Load a search from disk (Загрузить поиск с диска).

## Шаблоны поиска

### Новое для пользователей CorelDRAW 10

В CorelDRAW 11 меню Edit⇒Find and Replace не содержит больше команд для поиска объектов по стандартным шаблонам. Вместо этого списка в меню появилась команда Recent Search (Недавний поиск). И вместо этой команды могут появляться пользовательские шаблоны для поиска, которые были использованы последними. Для поиска объектов только по стандартным шаблонам CorelDRAW можно использовать переключатель Load a search from disk диалогового окна Find Wizard (см. рис. 16.10).

Находясь в мастере поиска (см. рис. 16.10), выберите переключатель Load a search from disk и щелкните мышью на кнопке Next (Далее). На экране отобразится стандартное Windows-окно Open (Открыть) для открытия документа, в котором автоматически отображается папка \Program Files\Coreel\Coreel Graphics 12\Draw\Find, содержащая стандартные шаблоны поиска. В этом окне надо найти и выбрать нужный шаблон (FIN-файл) с помощью кнопки Open (Открыть), а затем щелкнуть в окне мастера поиска на кнопке Finish (Готово).

## Настройки поиска объектов

### Новый поиск (Begin a New Search)

Для настройки параметров нового поиска объектов выполните следующие действия.

1. Если в мастере поиска был выбран переключатель Begin a New Search (Начать новый поиск), то после щелчка мыши на кнопке Next (Далее) на экране отобразится следующая страница мастера поиска, показанная на рис. 16.11.

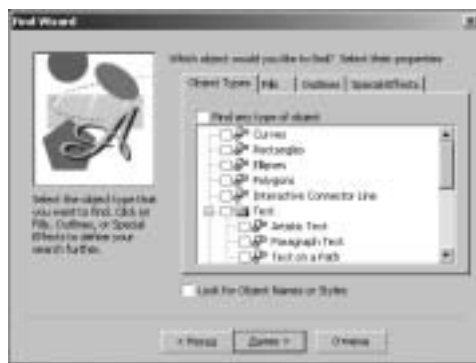


Рис. 16.11. Настройка поиска объектов

2. Вкладка Object Types (Типы объектов) предназначена для выбора типа искомого объекта; вкладка Fills (Заливка) — для выбора типа заливки; вкладка Outlines (Контур) — для выбора свойств контура; вкладка Special Effects (Специальные эффекты) — для выбора эффекта, примененного к искомым объектам. Если перед запуском мастера поиска были выделены объекты, то их свойства будут автоматически отмечены соответствующими флажками.
3. На следующих шагах мастера поиска пользователю предстоит выполнить настройки, связанные со свойствами объектов, выбранными на шаге 2.
4. На заключительной странице мастера поиска выводится полный список выполненных настроек поиска (рис. 16.12). Для начала поиска нужно щелкнуть мышью на кнопке Finish (Готово).

### Поиск объектов, совпадающих с текущим выделенным объектом

Если в первом окне мастера поиска выбрать переключатель Find objects that match the currently selected object (Искать объекты, совпадающие с текущим выде-

ленным объектом) и щелкнуть на кнопке Next (Далее), на экране сразу отобразится последняя страница мастера поиска, показанная на рис. 16.12. Это позволит сразу приступить к поиску объектов, свойства которых совпадают со свойствами выделенных объектов.

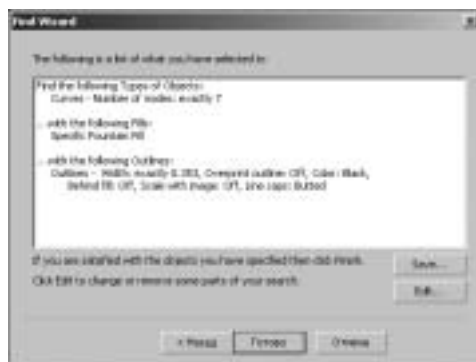


Рис. 16.12. Завершение настройки поиска объектов

В этом случае окно Find Wizard будет содержать кнопку Edit (Изменить), позволяющую изменить свойства выделенного объекта, заданные для поиска объектов. Если щелкнуть на этой кнопке, на экране раскроется окно, показанное на рис. 16.11.

Если перед запуском мастера поиска ни один объект не был выделен, переключатель Find objects that match the currently selected object будет недоступен.

### Предупреждение

Использование переключателя Find objects that match the currently selected object (Искать объекты, совпадающие с текущим выделенным объектом) мастера поиска объектов имеет ограничение на автоматический выбор типа объекта. Например, если для поиска объектов будет выделен объект типа Perfect Shape, выбор переключателя Find objects that match the currently selected object приведет к появлению на экране окна с предупреждением о том, что для поиска выбран недопустимый объект (рис. 16.13). И действительно, если посмотреть на список Object Types с типами объектов в мастере поиска (см. рис. 16.11), то все станет понятно — мастер поиска позволяет искать *не все* типы объектов, существующие в CorelDRAW.



Рис. 16.13. Для поиска выбран неподходящий объект

### Совет

Для поиска объектов, тип которых не поддерживается мастером поиска объектов, необходимо воспользоваться их свойствами, например, искать их по заливке (вкладка Fill) или контуру (вкладка Outlines), или по примененным к ним эффектам (вкладка Special Effects).

### Сохранение пользовательского шаблона поиска

Настройки для организации поиска объектов можно сохранить в шаблоне на диске с помощью кнопки Save (см. рис. 16.11). Щелчок мыши на этой кнопке отобразит на экране стандартное Windows-окно Save (Сохранить) для сохранения документа (рис. 16.14). Настройки поиска будут сохранены в шаблоне поиска (FIN-файле). В дальнейшем этот шаблон можно использовать с помощью переключателя Load a search from disk (Загрузить поиск с диска) шага 1 мастера для организации повторного поиска объектов, удовлетворяющих сохраненным в шаблоне настройкам.

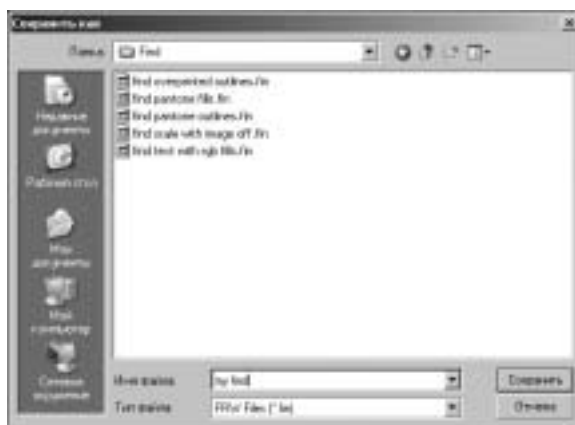


Рис. 16.14. Сохранение шаблона поиска объектов

### Поиск именованных и стилизованных объектов

Для поиска объектов по их имени или примененному к ним стилю установите флажок Look for Object Names or Styles (Искать объекты именованные или стилизованные) на шаге 2 мастера поиска объектов (см. рис. 16.11) и щелкните на кнопке Next (Далее). На экране отобразится диалоговое окно, показанное на рис. 16.15.



Рис. 16.15. Настройка поиска объектов по имени и стилю

Для организации поиска объекта по имени установите флажок Object name (Имя объекта), и в расположенном возле него поле введите имя искомого объекта. Флажок Match case (С учетом регистра) обеспечивает точное совпадение указанного в поле имени с именем объекта на странице, с учетом регистров используемых в имени букв. В противном случае введенное в поле имя будет использовано как шаблон поиска, по которому будут найдены все объекты, имена которых содержат последовательность введенных символов.

Для организации поиска объекта по стилю установите флажок Style (Стиль) и выберите нужный стиль.

Для завершения настройки поиска объектов по имени или стилю щелкните на кнопке Next (Далее).

### Поиск объектов с помощью окна Find

После завершения настроек поиска объектов в мастере поиска щелчком на кнопке Finish (Готово) на экране отображается окно Find (Поиск), выглядящее как панель с четырьмя кнопками (рис. 16.16). Кроме того, окно Find, как и любое Docker-окно CorelDRAW, позволяет выполнять любые операции, *не закрывая* его.

Кнопка Find Previous (Найти предыдущий) — выделяет предыдущий объект, соответствующий настройкам поиска.

Кнопка Find Next (Найти следующий) — выделяет следующий объект поиска.

Кнопка Find All (Найти все) — выделяет все объекты, соответствующие настройкам поиска.

Кнопка Edit Search (Изменить поиск) раскрывает диалоговое окно Find Wizard для изменения настроек поиска объектов на странице, показанной на рис. 16.11.



Рис. 16.16. Окно поиска объектов



Рис. 16.17. Неудачное завершение поиска

Если на странице не найдены объекты, соответствующие настройкам поиска, на экране отобразится окно с сообщением о неудачном завершении поиска (рис. 16.17).

### Поиск объектов и замена их свойств

Выберите команду Edit⇒Find and Replace⇒Replace Objects (Замена объектов). На экране отобразится окно мастера замены свойств объектов — Replace Wizard (рис. 16.18).

На первой странице мастера замен нужно выбрать свойство объекта, которое нужно изменить (заменить):

- цвет заливки или контура — переключатель Replace a color;
- цветовую модель или палитру цветов заливки или контура — переключатель Replace a color model or palette;

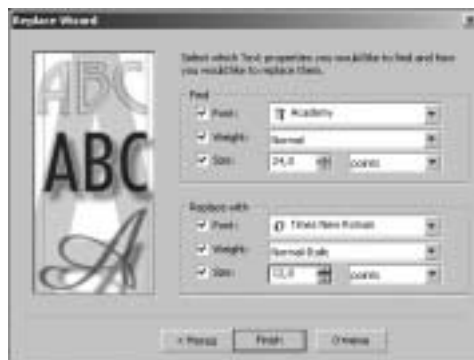


*Рис. 16.18. Мастер поиска объектов и замены их свойств*

- свойства контура (кроме цвета) — переключатель Replace outline pen properties;
- свойства текста (кроме цвета) — переключатель Replace text properties.

Флажок Apply to currently selected objects only (Применить только к текущим выделенным объектам) позволяет организовать поиск объектов и замену их свойств только среди выделенных на рабочей странице объектов.

Следующие шаги мастера замены аналогичны мастеру поиска, за единственным исключением — в группе параметров Find (Поиск) нужно указывать свойства искомого объекта, а в группе параметров Replace (Замена) — указывать свойства, которые будут назначены найденному объекту, как показано на рис. 16.19.



*Рис. 16.19. Настройка замены свойств текста*

После завершения настройки параметров поиска объектов и замены их свойств щелкните мышью на кнопке Finish (Готово). На экране (рис. 16.20) раскроется окно Find and Replace (Поиск и замена).

Назначение кнопок Find Previous (Найти предыдущий), Find Next (Найти следующий) и Find All (Найти все) полностью совпадает с назначением одноименных кнопок окна Find (см. рис. 16.16).



**Рис. 16.20.** *Окно поиска объектов и их свойств*

Кнопка Replace (Заменить) — предназначена для замены свойств найденного объекта.

Кнопка Replace All (Заменить все) — предназначена для замены свойств всех найденных объектов.