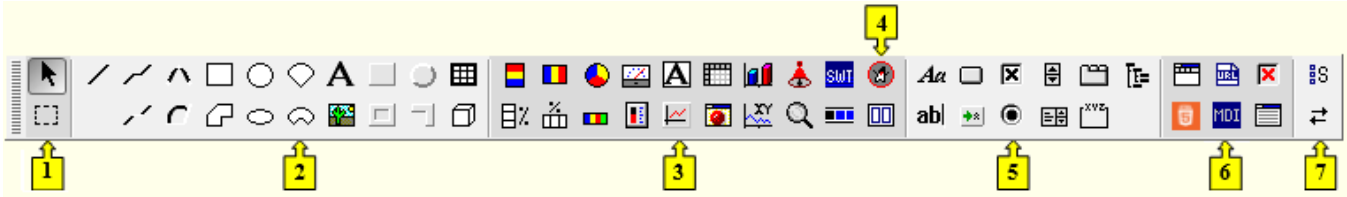


Kreslenie grafických objektov

Pomocou tlačidiel [nástrojového panela Kreslenie](#) môžete vytvára grafické objekty ako sú iary, obdžníky, mnohoúholníky, kruhy, elipsy, kvádre, texty at. Táto kapitola popisuje postupy vytvárania jednotlivých grafických objektov a parametre týchto objektov.

Nasledujúci obrázok zobrazuje nástrojový panel **Kreslenie**.



Každé tlačidlo, okrem prvých dvoch tlačidiel (1) (tieto umožňujú vybera jednotlivé objekty alebo skupinu viacerých grafických objektov v schéme), reprezentuje jeden typ grafického objektu. Tlačidlá zahajujú základné grafické prvky (2), [Zobrazovae](#) (3), objekty v JVM (4), [Windows prvky](#) (5), [ActiveX objekty](#) a tlačidlá súvisiace s tenkým klientom (6). Posledné dve tlačidlá (7) umožňujú [zostavi používateľskú ponuku tlačidiel](#) v nástrojovom paneli.



Súvisiace stránky:

[Všeobecné pravidlá kreslenia objektov](#)