



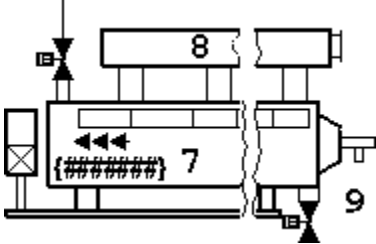
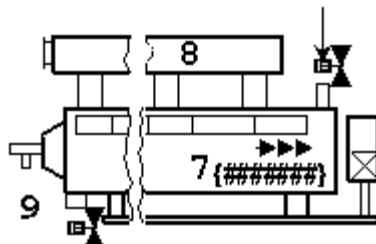
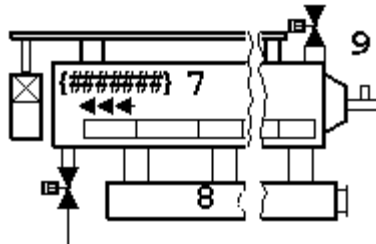
Otáanie grafických objektov

Vybratý grafický objekt alebo celú skupinu vybratých objektov je možné otáa okolo zvislej alebo horizontálnej osi.

Otáanie objektov okolo osi

1. Vyberte objekty, ktoré chcete otoí okolo osi.
2. V nástrojovom paneli **Editovanie** stlať jedno z nasledujúcich tlačidiel:
 -  - otoenie objektov okolo zvislej osi
 -  - otoenie objektov okolo horizontálnej osi

alebo vyberte položku **Rotácie** z [popup ponuky](#) otvorenej po stlaení pravého tlačidla myši v schéme.

	
Skupina objektov pred úpravou	
	
Otoenie okolo zvislej osi	
	
	Otoenie okolo horizontálnej osi

Poznámka: Texty ani bitové mapy sa fyzicky neotáajú. Dochádza len k zmene ich polohy v závislosti od typu otoenia.

 Súvisiace stránky:
[Editovanie grafických objektov](#)