

# Popis okna „Konfigurácia osí“ (D2000)

## Popis okna "Konfigurácia osí"

Dialógové okno slúži na konfiguráciu jednotlivých osí v grafe. Íslo, zobrazené v záhlaví okna, znamená poradové číslo osi.

### Íslo

Poradové číslo osi je generované automaticky pri vytváraní osí. Íslo je o jednotku väčšie ako poradové číslo naposledy vytvorenej osi. Maximálne je možné definovať 99 osí.

### Typ osi

Podľa typu zobrazovaných hodnôt môže byť os **analogová** alebo **digitálna**. Analogová os sa používa pre objekty íselného typu (celočíselné alebo reálne / analógové), digitálna os pre objekty typu Boolean. Digitálna os sa používa tiež pre pruhový graf.

### Analogová os

Po výbere tlačidla voby **Analogová os** sa v okne zjavia nasledovné parametre:

Parametre **Minimum** a **Maximum** umožňujú definovať hranice analógovej osi. Ak sa v konfigurácii osi zadá dolná hranica (**Minimum**) väčšia ako horná (**Maximum**), os sa nakreslí obrátene. Kreslenie priebehov odpovedá popisu osi, t.j. tiež je obrátené. Pre y-osu je podporený špeciálny popis s definovaným rozsahom veľkosti 360 a hranicami záujmami na -360, -180, 0, 180, 360.

### Dynamická os

Analogová os môže byť dynamická - položka **Dynamická os**. Rozsah dynamickej osi (minimálna a maximálna hranica) v zobrazenom grafe sa automaticky mení pri zmenách rozsahu zobrazovaných hodnôt objektu, ktorý má túto os priradenú. Dynamická os môže byť typu:

- *Statická* - neaktívna dynamická os

- *Plne dynamická* - plne dynamická os bez obmedzení
- *Dynamické minimum* - os s dynamickým minimom a statickým maximom
- *Dynamické maximum* - os s dynamickým maximom a statickým minimom
- *Dynamická s min. rozsahom* - dynamická os s definovaným minimálnym rozsahom
- *Dynamická symetrická* - dynamická os, ktorej hranice sú symetrické podľa 0
- *Dynamická s min. rozdielom* - dynamická os určená minimálnym rozdielom medzi hornou a dolnou medzou v konfigurácii osi

## Digitálna os

Po výbere tlačidla voby **Digitálna os** sa v okne zjavia nasledovné parametre:

Digitálna os:

Počet úrovní:

☒ Farba hraníc:

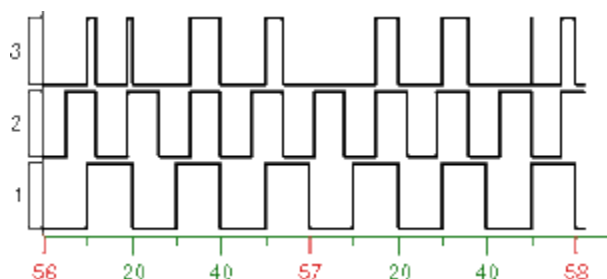
☐ Farba výplne:

☒ Zobraziť iba použité úrovne

Pri nezapnutej osi zobraziť:

### Počet úrovní

Parameter umožňuje definovať počet digitálnych úrovní pre digitálnu os. Digitálna os môže obsahovať maximálne 50 úrovní. Rozdelenie digitálnej osi na jednotlivé úrovne je výhodné použiť v prípade, že v jednom grafe sa budú vykresľovať hodnoty viacerých objektov typu Boolean. Ak je každému z týchto objektov priradená iná úroveň digitálnej osi, budú hodnoty objektov zakresované do jednotlivých úrovní nad sebou a nie do rovnakého priestoru. Túto situáciu zobrazuje nasledovný obrázok.



### Farba hraníc

Farba hraníc úrovní na digitálnej osi. Farba sa vyberá z ponúkanej [palety farieb](#), ktorá sa otvorí stlačením tlačidla so šípkou veda ukážky farby.

### Farba výplne

Farba výplne úrovní na digitálnej osi. Farba sa vyberá z ponúkanej [palety farieb](#), ktorá sa otvorí stlačením tlačidla so šípkou veda ukážky farby.

### Zobrazí iba pre použité úrovne

Ak je parameter zaškrtnutý, hranice a výplne sa v grafe vykreslia len pre tie úrovne, ktoré obsahujú grafický priebeh.

### Pri nezapnutej osi zobrazí

Parameter určuje správanie, ak digitálna os nie je zobrazená. Možné hodnoty:

- *Žiadna úroveň*
- *Použité úrovne*
- *Všetky úrovne*

## Výška pásma

Výška pásma určuje pomer výšky pásma k výškam ostatných pásiem. Zadáva sa pomerný koeficient pre predelenie plochy kreslenia pre pásma podľa osi tak, že sa sítajú požiadavky zobrazovaných osí a výška plochy sa vydá súčtom. Získaný výsledok pripadajúci na jeden diel sa pre zobrazovanú plochu prenášobí jej požiadavkou.

Uvedený parameter platí pre osové pásma, nie pre objektové pásma.

## Farba osi

Farba osi sa vyberá z ponúkanej [palety farieb](#), ktorá sa otvorí stlačením tlačidla so šípkou veda voby **Farba osi**.

## Popis osi

Pomenovanie osi. Zobrazuje sa v priestore grafu.  
Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

### Font

Výber fontu pre popis osi. Stlačenie tlačidla  zruší výber fontu a nastaví implicitný (default) font.

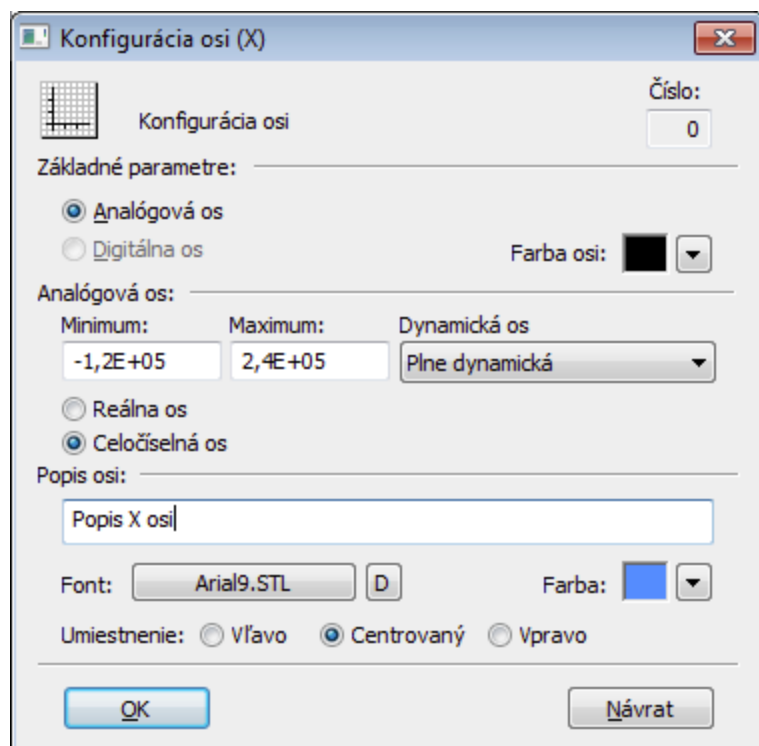
### Farba

Farba popisu osi. Farba sa vyberá z ponúkanej [palety farieb](#), ktorá sa otvorí stlačením tlačidla so šípkou veda ukázkou farby.

### Umiestnenie

Umiestnenie popisu osi. Možné voby pre:

- **Y os:** *Pri osi, Centrovaný, Vzdialený*  
Ak sa text prekrýva, zobrazuje sa len text pre avú os.  
Ak je os na oboch stranách rovnaká, zobrazuje sa popis len pre avú os.
- **X os:** *Pri osi, Centrovaný, Vpravo*



Súvisiace stránky:

[Konfigurácia grafu - Osi](#)