

Popis okna "Konfigurácia osí" (D2000)

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

Konfigurácia osí

Číslo: 1

Základné parametre:

☐ Analogová os

☒ Digitálna os

Výška pásma: 100

Farba osi: [Blue]

Digitálna os:

Počet úrovní: 4

☒ Farba hraníc: [Cyan]

☒ Farba výplne: [Yellow]

☒ Zobraziť iba pre použité úrovně

Pri nezapnutej osi zobraziť: Všetky úrovně

Popis osi: Os 1

Font: *Default

Farba: [Black]

Umiestnenie: ☐ Pri osi ☐ Centrovaný ☒ Vzdialený

OK Návrat

Íslo

Poradové číslo osi je generované automaticky pri vytváraní osi. 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 / analogové), 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:

Analogová os:

Minimum: 0 Maximum: 100

Dynamická os: Plne dynamická

☒ Reálna os

☐ Celočíselná os

Presah v %

Dolný: 0 Horný: 0

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 začínajúcimi na -360, -180, 0, 180, 360. Zadané hodnoty sa používajú aj pre dynamickú os v prípadoch keď sa nedá vypočíta dynamický rozsah. Napríklad keď v grafe nie sú žiadne data.

Typ osi

- *Reálna* - nemá omedzenia pre výpočet rozsahu osi
- *Celočíselná* - má výpočet hraníc zaokrúhlený na celé čísla a má minimálny rozsah 1.0

Dynamická os

Analógová 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

Dynamická os - Presah (D2000 V12.7N)

Dynamické osi môžu mať definovaný presah. Presah je hodnota vypočítavaná z rozsahu zobrazovaných hodnôt priebehov, ktoré prislúchajú príslušnej osi. Pridáva sa k minimálnej a maximálnej hodnote pred vypočítaním hraníc osi. Platí:

$$Y_{\min} = \text{MinY(Data)} - (\text{MaxY(Data)} - \text{MinY(Data)}) * \text{dolný presah} / 100 [\%]$$

$$Y_{\max} = \text{MaxY(Data)} + (\text{MaxY(Data)} - \text{MinY(Data)}) * \text{horný presah} / 100 [\%]$$

Digitálna os

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

Digitálna os:

Počet úrovní:

☒ Farba hraníc:

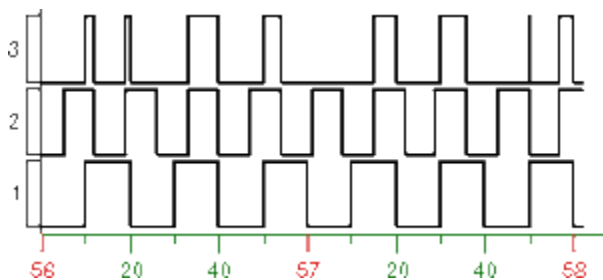
☐ Farba výplne:

☒ 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 úrovně

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

Pri nezapnutej osi zobrazí

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

- *Žiadna úrovně*
- *Použité úrovně*
- *Všetky úrovně*

Výška pásma

Výška pásma uruje pomer výšky pásma k výškam ostatných pásiem. Zadáva sa pomerný koeficient pre predelenie plochy kreslenia pre pásma poda osi tak, že sa sítajú požiadavky zobrazovaných osí a výška plochy sa vydělí sútom. Získaný výsledok pripadajúci na jeden diel sa pre zobrazovanú plochu prenásobí jej požiadavkou.

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

Farba osi

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

Popis osi

Pomenovanie osi. Zobrazuje sa v priestore grafu.

Možnos použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlaťe **CTRL+L**).

Font

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

Farba

Farba popisu osi. Farba sa vyberá z ponúknutej [palety farieb](#), ktorá sa otvorí stlaením tlačidla so šípkou veda ukážky farby.

Umiestnenie

Umiestnenie popisu osi. Možné voby pre:

- **Y os:** Pri osi, Centrováný, 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, Centrováný, Vpravo


Konfigurácia osi

Číslo:

Základné parametre:

☒ **Analógová os**
☐ **Digitálna os**

Farba osi:  ▼

Analógová os:

Minimum: Maximum: Dynamická os: ▼

☐ **Reálna os**
☒ **Celočíselná os**

Popis osi:

Font: Farba:  ▼

Umiestnenie: ☐ Vľavo ☒ Centrováný ☐ Vpravo

Požiadavky

Minimálna podporovaná verzia	D2000 V12.7N
------------------------------	--------------

 Súvisiace stránky:
[Konfigurácia grafu - Osi](#)