

PRÁCE S GRAFICKÝMI VÝSTUPY SESTAV **V PRODUKTECH YAMACO SOFTWARE**

**PŘÍRUČKA A NÁVODY
PRO ÚČELY:**

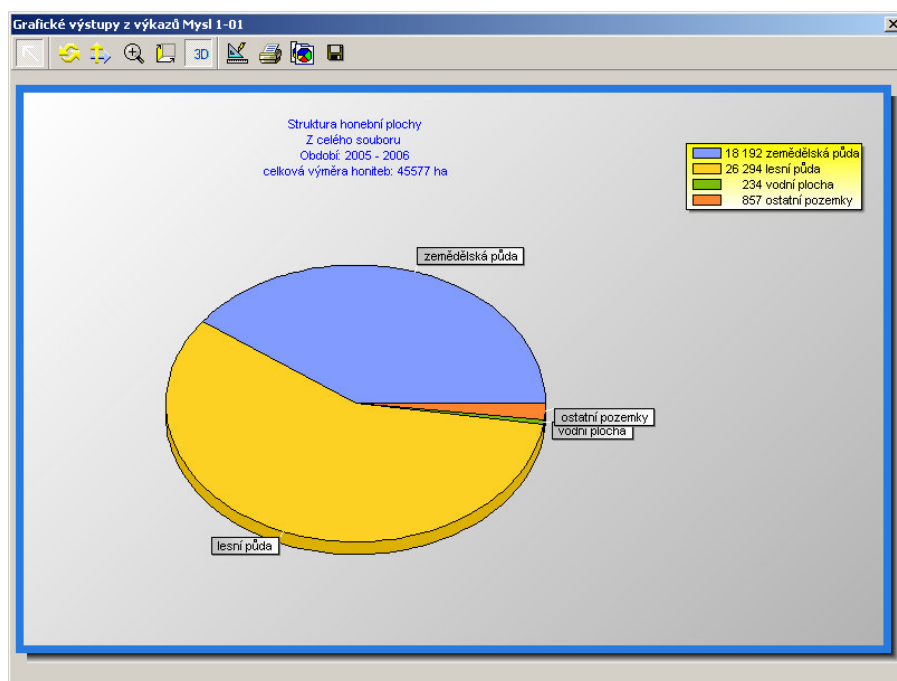
- UŽIVATELSKÉ ÚPRAVY GRAFICKÝCH VÝSTUPŮ

1. ÚVODEM

Většina produktů společnosti YAMACO Software je vybavena kromě klasických textových (tabulky, sumáře) výstupů sestav i grafickou reprezentací výsledků. Nástroje pro uživatelskou úpravu těchto grafů představují mocný nástroj pro uživatele, jak si libovolný graf přizpůsobit, změnit, případně exportovat pro další použití (podklady pro webové prezentace, další využití v nově vytvářených dokumentech a tabulkách apod.)

2. JAKÝ JE VZHLED STANDARDNÍHO GRAFICKÉHO VÝSTUPU

Každý grafický výstup používá jednotné zobrazení, znázorněné na obrázku níže:



Jak je z obrázku zřejmé, prohlížečí okno je vybaveno nástrojovou lištou, která zahrnuje veškeré potřebné funkce. Význam jednotlivých tlačítek je následující:

	funkce pro otáčení grafu
	funkce pro změnu umístění grafu (posun)
	funkce pro změnu velikosti grafu
	funkce pro změnu perspektivy grafu
	funkce pro změnu zobrazení z plošného na prostorové a zpět
	funkce pro změny vzhledu a typu grafu
	funkce pro tisk grafu
	kopírování grafu do schránky (ClipBoard)
	funkce pro uložení grafu do externího souboru

Přepnutí grafu do výchozího stavu (prohlížení) se děje klepnutím na první tlačítko v nástrojové liště (ikona šipky).

3. JAK OTOČIT GRAF

Klepnutím na tlačítko  je možno graf přepnout do režimu otáčení, kdy stačí stiskem levého tlačítka myši a pohybem měnit pozici grafu a úhel pohledu na něj. V záhlaví grafu se zobrazuje aktuálně nastavený úhel a pozice. V tomto režimu lze stiskem pravého tlačítka myši a tažením graf posouvat do libovolné pozice.

4. JAK ZMĚNIT POZICI GRAFU

Klepnutím na tlačítko  se graf přepíná do režimu přesunu, v němž je možno stiskem levého nebo pravého tlačítka myši a tažením graf přesunout do požadované pozice.

5. JAK ZMĚNIT VELIKOST GRAFU

Klepnutím na tlačítko  se graf přepne do režimu změny velikosti, přičemž stačí držet stisknuté levé tlačítko myši a pohybem myši směrem dovnitř grafu resp. ven celý graf dynamicky zvětšovat či zmenšovat.

6. JAK ZMĚNIT PERSPEKTIVU GRAFU

Klepnutí na tlačítko  se aktivuje funkce pro změnu perspektivy (hloubky) grafu. Vlastní změna se provádí stiskem levého tlačítka myši a jejím pohybem do požadované pozice. V tomto režimu lze stiskem pravého tlačítka myši a tažením graf posouvat do libovolné pozice.

7. JAK ZMĚNIT SYSTÉM ZOBRAZENÍ GRAFU

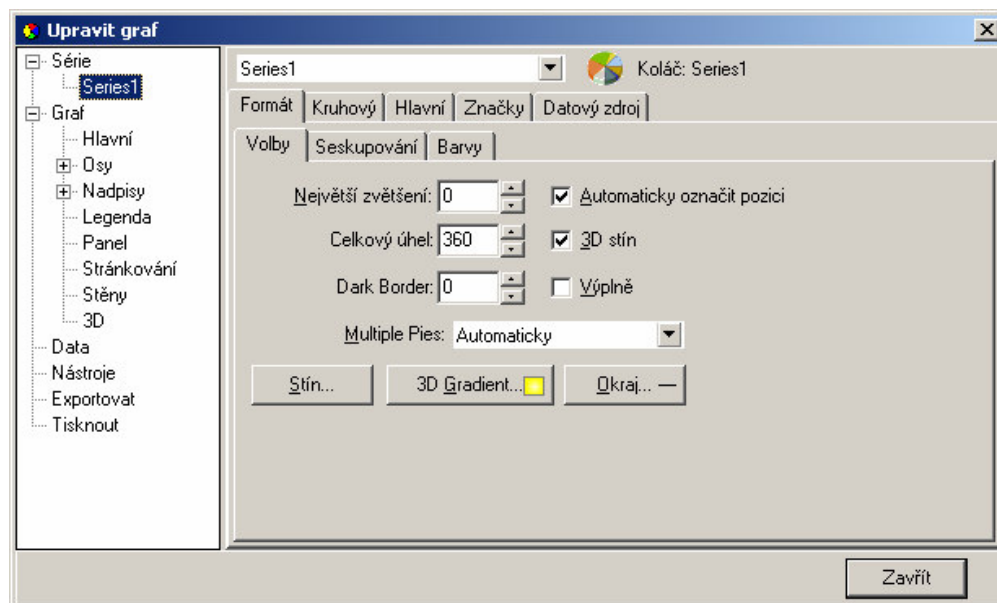
Klepnutím na tlačítko  mezi plošným (2D) a prostorovým (3D) zobrazením grafu.

8. JAK ZMĚNIT VLASTNOSTI A TYP GRAFU

Klepnutím na tlačítko  se zobrazí dialog pro nastavení všech částí grafického výstupu. Jelikož zmíněný dialog obsahuje obrovské množství funkcí a nastavit lze velmi podrobně téměř cokoli, zaměříme se v dalším pojednání pouze na nejdůležitější možnosti změny, k nimž patří zejména:

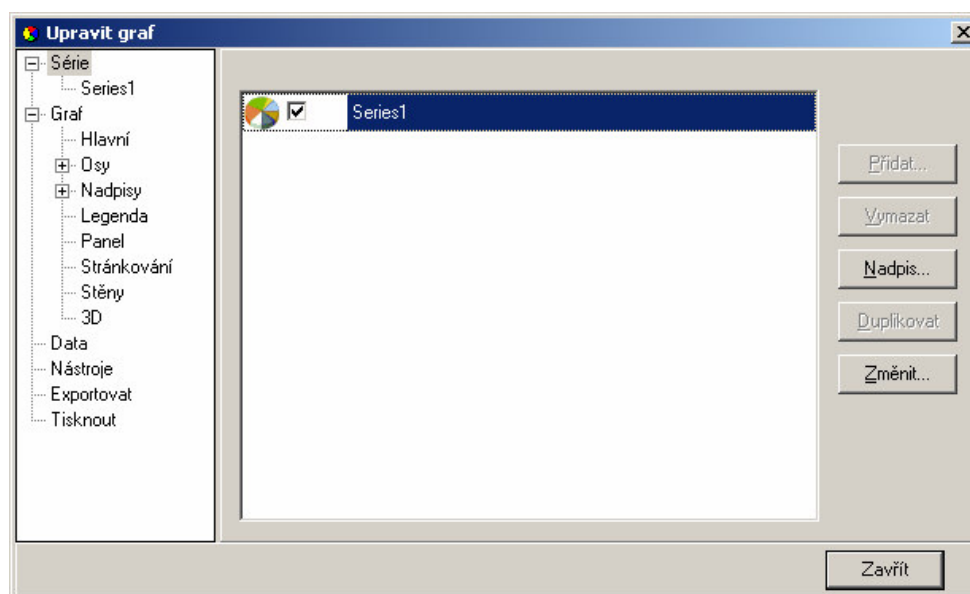
- změna typu grafu (např. z kruhového na sloupcový)
- změna barevného schématu grafu
- změna titulku a popisků jednotlivých os
- změna legendy a jejích parametrů
- změna tématu grafu a pozadí
- změna stěn grafu

Veškerá nastavení aktuálního grafu lze pohodlně provádět pomocí dialogového okna (popisy některých velmi zřídka používaných parametrů mohou být zobrazeny v anglickém jazyce):

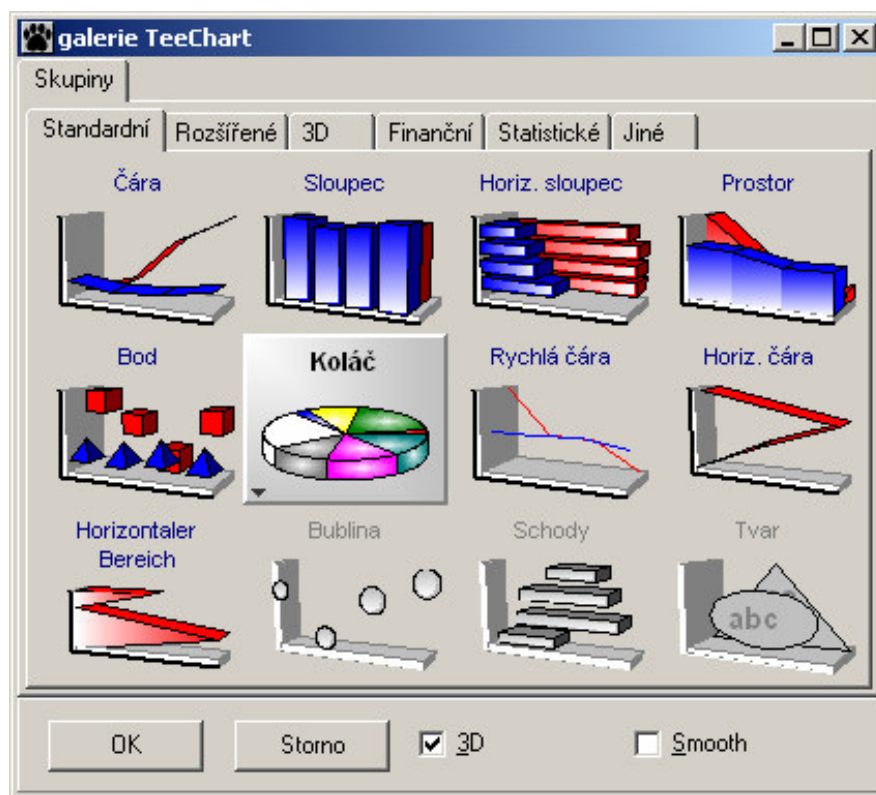


9. JAK ZMĚNIT TYP GRAFU

Klepnutím na list **Série** zobrazíme dialog pro nastavení typu grafu:



Dále pomocí tlačítka Změnit lze nastavit pro každý graf velmi široký rozsah typů grafů. V příkladu na obrázku je nastaven koláčový graf, přičemž každou základní skupinu charakterizuje větší nebo menší množství podskupin, přístupných na tlačítku se šipkou v levém dolním rohu oblasti typu grafu:

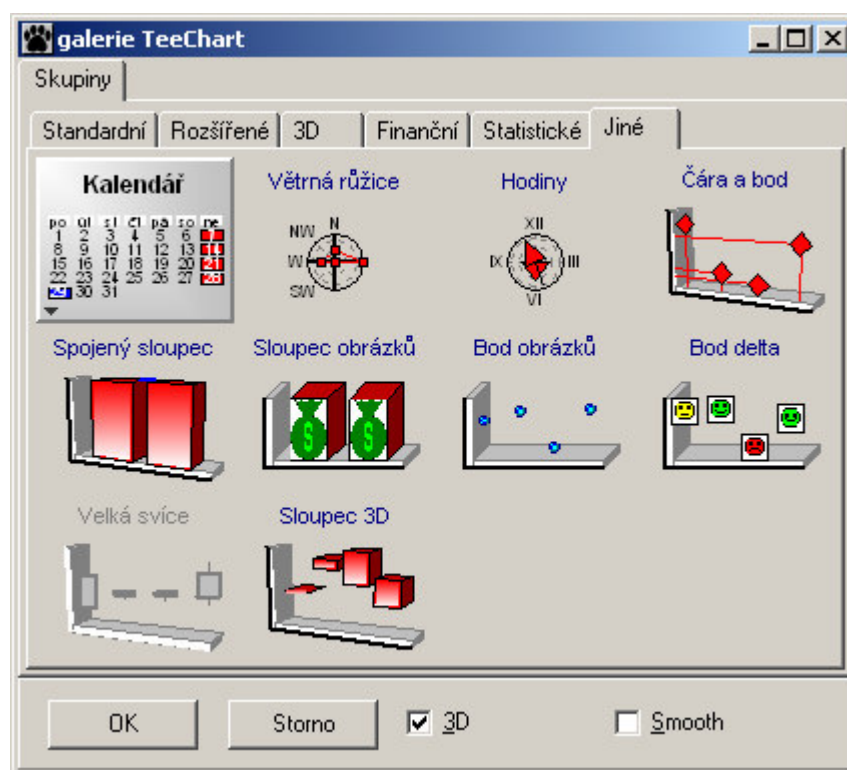


Tato základní skupina pak obsahuje rozličné podskupiny dle následujícího obrázku:



Klepnutím na požadovaný podtyp se automaticky provede změna grafu na požadovaný typ. Upozornění: některé typy grafů nejsou vhodné pro běžné použití a ani nemají praktický význam. Příkladem může být např. polární graf, řada statistických typů grafů a podobně. Pokud je u daného grafu nemožno využít požadovaný typ, je tento typ zcela nepřístupný a nelze jej vybrat.

Jak je vidět z příkladu, k dispozici jsou i velmi netradiční typy grafů:



Zatrhávací pole 3D značí, že zvolený graf bude zobrazen prostorově. Přepínač Smooth pak slouží k nastavení jemných barevných přechodů grafu.

10. JAK ZMĚNIT BAREVNÉ SCHÉMA GRAFU A BARVY POLOŽEK GRAFU

Schéma grafu je možno změnit klepnutím na list Série, dále na daný uzel (většinou Series1), a na záložce Formát a podzáložce Barvy pomocí zde umístěných funkcí.

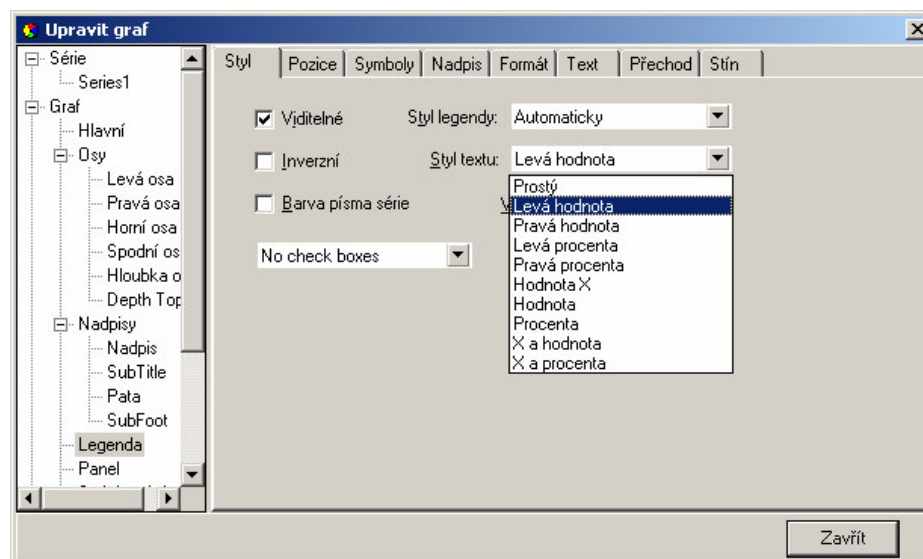
11. JAK ZMĚNIT TITULKY A POPISY OS GRAFU

Funkce pro změnu titulku grafu jsou k dispozici pod uzlem Graf-Nadpisy, list Nadpis. Na záložce Styl je možno libovolně upravit popis grafu, přičemž lze vložit i víceřádkový údaj. Na dalších záložkách je možno změnit typ písma nadpisu, barevné pozadí, sklon textu, rámeček a jeho stínování a další atributy.

Parametry jednotlivých os (většinou levé a dolní) jsou k dispozici v uzlu Osy a každou z nich lze nastavit detailně a nezávisle. Na jednotlivých záložkách jsou přístupné popisy os, dělicí čárky včetně legendy a množství dalších, méně významných nastavení.

12. JAK ZMĚNIT LEGENDU GRAFU

Funkce pro změnu legendy najdeme v uzlu Legenda:



Jak je zřejmé, typ legendy (tzn. co se v legendě objeví) se nastavuje výběrem požadované hodnoty ze seznamu Styl textu. Vhodnou volbou lze do legendy umístit např. dvojice hodnot z obou os grafu, jednu vybranou hodnotu a další kombinace. Na záložce Pozice lze nastavit, v které části grafu bude legenda umístěna a zda se bude graf automaticky velikostně přizpůsobovat velikosti legendy (aby se oba objekty navzájem nepřekrývaly).

13. JAK ZMĚNIT DALŠÍ PARAMETRY GRAFU

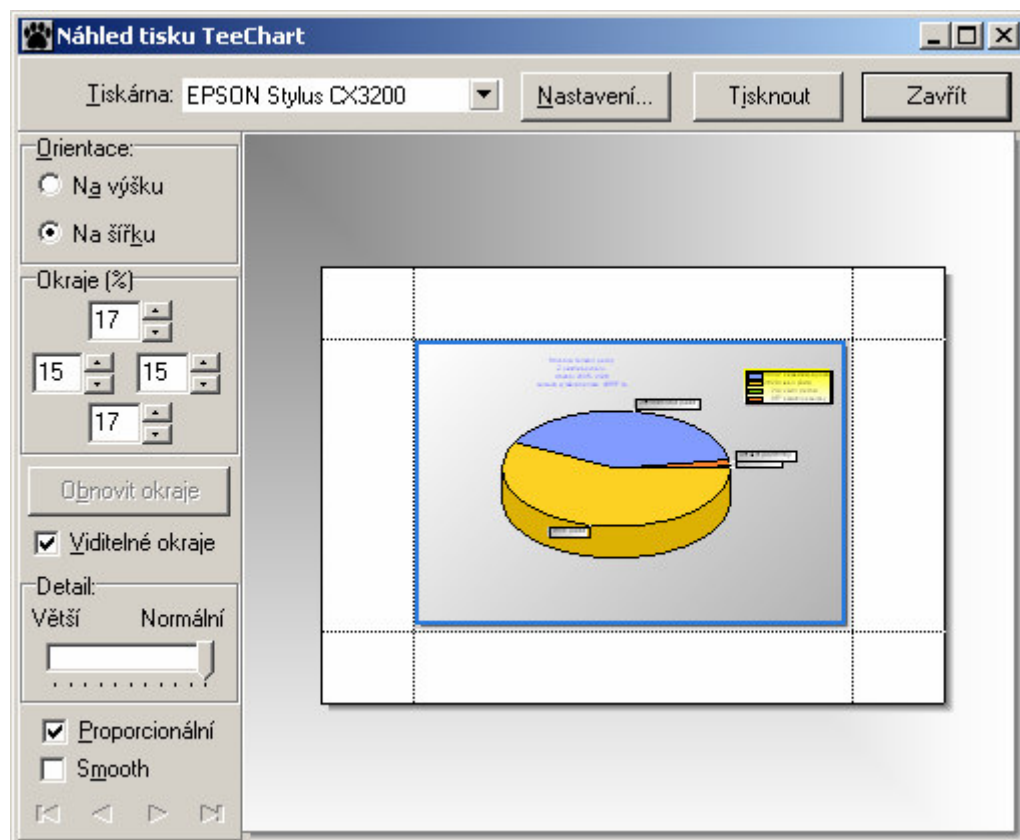
Jedná se o uzly Stěny a 3D, jejichž pomocí můžeme nastavit jednak vlastnosti stěn grafu (barva, styl okraje a výplně, barevný přechod a další), jednak parametry prostorového zobrazení grafu (zvětšení či zmenšení, otočení, elevační úhel a další vlastnosti).

14. JAK KOPÍROVAT GRAF DO SCHRÁNKY

K dispozici je tlačítko , po jehož aktivaci se aktuální podoba grafu zkopíruje do systémové schránky Windows a je zde k dispozici pro vložení do libovolné jiné aplikace, která podporuje práci se schránkou.

15. JAK VYTISKNOUT GRAF

Tiskové funkce jsou jednou z klíčových vlastností grafického výstupu, neboť umožňují předání grafické prezentace k dalšímu využití nebo ke shlédnutí. Tiskový dialog je dostupný po klepnutí na tlačítko  a má následující vzhled:

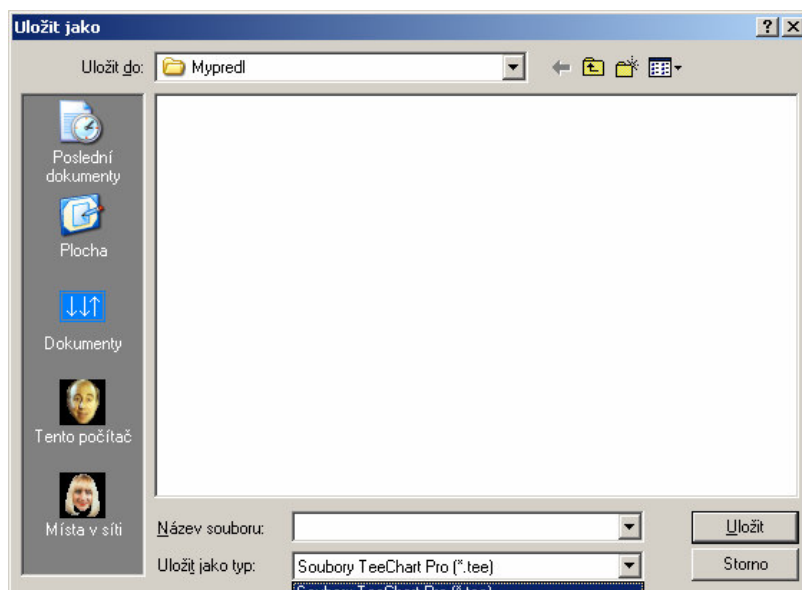


K jednotlivým ovládacím prvkům tiskového dialogu podrobněji:

- rozbalovací seznam pro výběr tiskárny a tlačítko Nastavení slouží k přesměrování výstupu na požadovanou tiskárnu a nastavení jejích parametrů. Lze použít libovolnou tiskárnu, instalovanou ve Vašem systému
- box Orientace umožňuje nastavení stránky na ležato nebo na výšku
- box Okraje umožňuje nastavit okraje stránky, a to v relativních hodnotách vzhledem k rozměrům stránky. Tlačítko Obnovit okraje umožňuje nastavit výchozí hodnoty po provedených změnách. Zatrhávací pole Viditelné okraje zapíná nebo vypíná tisk okrajových linií do výsledného dokumentu
- posuvník Detail umožňuje zvětšit graf a umístit tak na papír větší množství detailních informací
- tlačítko Tisk provádí odeslání grafu na zvolenou tiskárnu

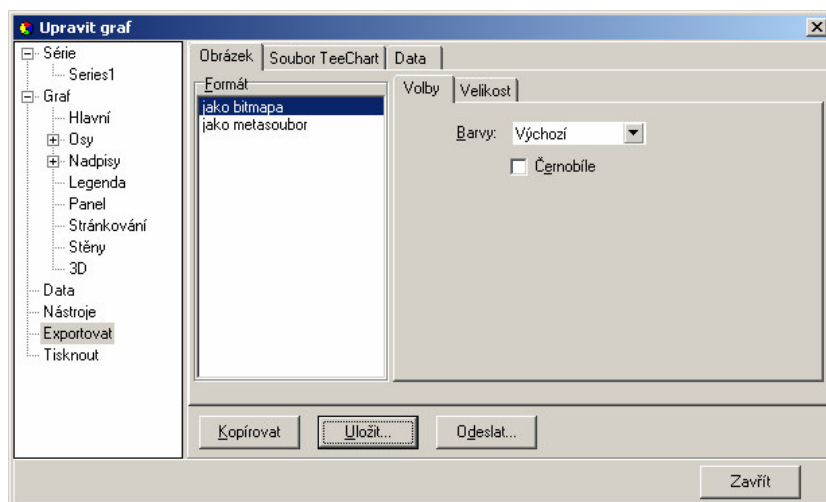
16. JAK EXPORTOVAT GRAF

Export grafu, tj. jeho uložení do externího souboru pro další využití, je k dispozici pod tlačítkem . Dialog pro export obsahuje volbu formátu výsledného souboru, přičemž lze využít tyto typy souborů:



- TEE – interní formát pro uložení grafu
- BMP – klasický obrázek (bitmapa)
- EMF, WMF – obecný grafický formát (metafile)

Pro pokročilejší účely exportu slouží list Exportovat v části Nastavení typu grafu. Možnosti exportu jsou široké:



Na záložce Obrázek lze exportovat výsledný graf tak, jak je ve skutečnosti zobrazen. Na záložce Data je pak možné exportovat vlastní hodnoty grafu, a to v několika obvyklých formátech – textový soubor (TXT), formát XML, formát pro Excel (CSV) a některé další.

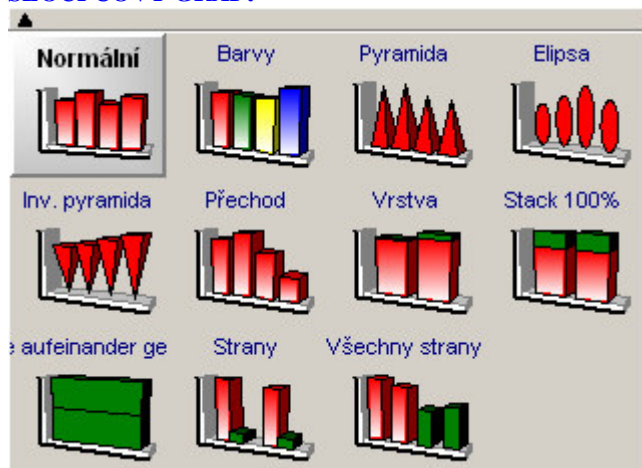
Pomocí tlačítka Odeslat na záložce Data je možno aktuální graf připojit jako přílohu zprávy elektronické pošty – v tom případě je založena nová zpráva a soubor s otiskem grafu je automaticky přiložen (používá se výchozí nastavení Vašeho poštovního programu).

17. REFERENČNÍ ČÁST – JEDNOTLIVÉ TYPY A PODTYPY BĚŽNÝCH GRAFŮ

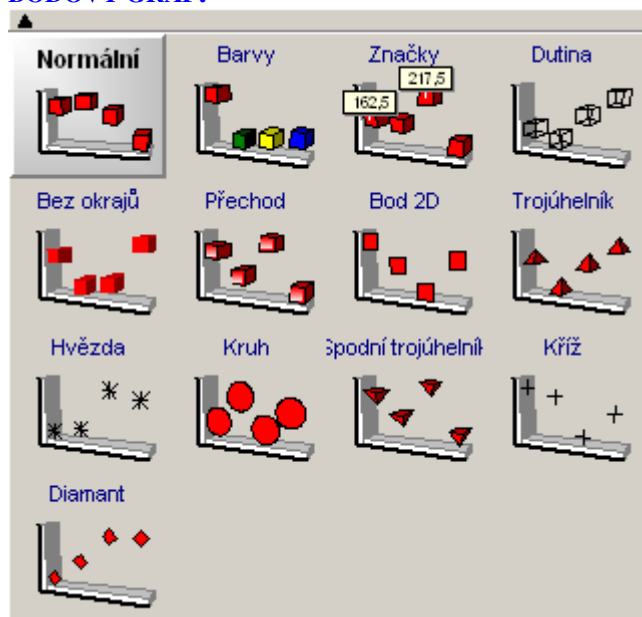
ČÁROVÝ GRAF:



SLOUPCOVÝ GRAF:



BODOVÝ GRAF:



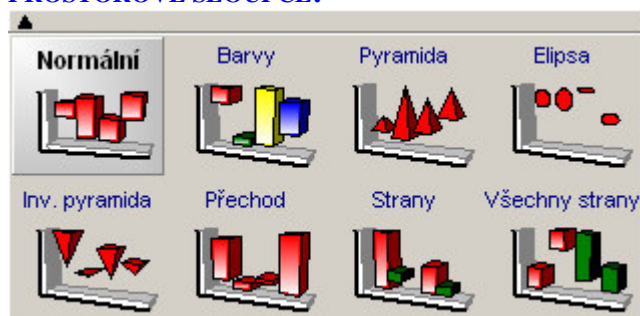
KOLÁČOVÝ GRAF:



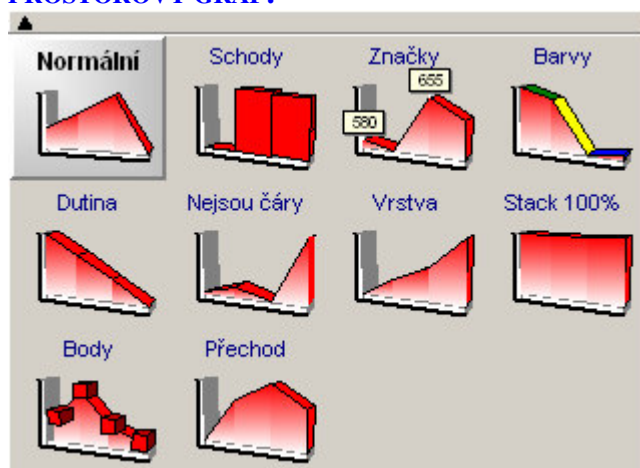
VÝSEČOVÝ GRAF:



PROSTOROVÉ SLOUPCE:



PROSTOROVÝ GRAF:



KONEC DOKUMENTU