

Jak zachytit dění na obrazovce



snadné

PROGRAM
NAJDETE NA
PPK CD
11/2008

Pořídit snímek obrazovky se může hodit při mnoha příležitostech. Například když potřebujete poradit s nějakým problémem (nebo naopak chcete někomu poradit), když se chcete pochlubit zajímavým programem či jeho novým vzhledem nebo když chcete zachytit zajímavý moment videa.

Jazyk: čeština.
Cena: zdarma (součást Windows).

MEDIA PLAYER CLASSIC

Jazyk: čeština.
Cena: zdarma.
Rubrika na CD: Obsah CD / Servis.
http://download.chip.eu/cz/Media-Player-Classic_100795.html

V ČLÁNKU SE DOZVÍTE:

- Jak pořídit snímek obrazovky.
- Jak snímek obrazovky uložit.
- Jak snímek obrazovky upravit.
- Jak pořídit snímek videa.

POŘÍZENÍ SNÍMKU OBRAZOVKY

Hned prvním upozorněním vykouzlíme na tváři zkušenějších uživatelů shovívavý úsměv. Mnohý začátečník je však často zmaten používanými pojmy, a chce-li po něm někdo snímek obrazovky, sáhne po digitálním fotoaparátu. Tudy cesta ovšem rozhodně nevede! Operační systémy Windows mají vestavěnou funkci, pomocí níž snímek obrazovky pořídíte daleko snáze a ve větší kvalitě. A kde tato funkce nestačí, tam si lze pomoci šikovnými programy. (O tom si povíme dále.) Digitální fotoaparát ale rozhodně potřebovat nebudete.

Podívejte se do pravé horní části klávesnice a hledejte klávesu **PrintScreen** (někdy je ozna-

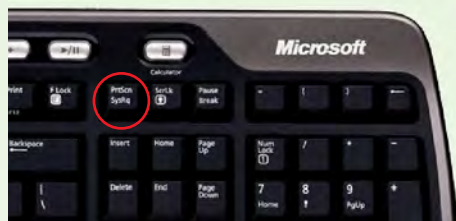
čena jako **PrtScr**). Při standardním rozložení kláves ji naleznete jako první v řadě tří tlačítek nad šesti kláves *Insert*, *Home*, *PageUp*, *Delete*, *End* a *Page Down* (**obr. 1**). Při nestandardním rozložení (například na notebookech) ji najdete někde poblíž těchto kláves (obvykle vlevo od nich – **obr. 2**).

Když chcete pořídit snímek obrazovky, stačí stisknout právě klávesu **PrintScreen**. Nic viditelného se sice nestane, ale snímek obrazovky se uloží do schránky, z které ho můžete zkopírovat do prostředí libovolného grafického programu (dokud obsah schránky něčím nepřepíšete). Než si ukážeme, jak na to, je třeba poznamenat ještě jednu věc. Takto pořízený

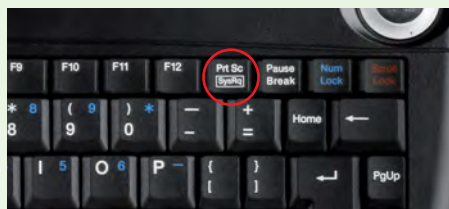
MALÝ ANGLICKO-ČESKÝ SLOVNÍČEK

Snímek obrazovky se v angličtině označuje termínem **screenshot**, někdy i zkráceně jako **screen**, a tyto pojmy se v oblasti počítačů přejímají do češtiny. Se slovy **screenshot** a **screen** se tedy v praxi setkáte častěji než s českým, ale daleko opisnějším vyjádřením **snímek obrazovky**.

Bez zajímavosti není ani doslovný překlad slova **screenshot**. Toto slovo totiž znamená **sestřelení obrazovky** (*shot* je střela, *screen* obrazovka), přičemž toto slovní spojení se mezi uživateli počítačů běžně používá. Pokud tedy někdy uslyšíte, abyste „sestřelili“ či „sejmuli“ obrazovku (**screen**), nejedná se o výzvu k nějakému násilnému aktu, ale o požadavek na pořízení snímku obrazovky.



▲ Obr. 1. Klávesu **PrintScreen** je v pravém horním rohu klávesnice. Někdy je označena zkratkou **PrtScr**.



▲ Obr. 2. I při nestandardním rozložení kláves hledejte klávesu **PrintScreen** v pravém horním rohu klávesnice.

snímek zachycuje obsah celé pracovní plochy, což je při dnešních velkých monitorech často zbytečné, až nežádoucí. Chcete-li pořídit pouze snímek jednoho okna, klikněte do něj (tak aby bylo aktivní) a stiskněte klávesovou zkratku **Alt + PrintScreen**. (K pořízení snímku celé obrazovky vyřiznutím její určité části se uchýlíte jen v méně obvyklých případech, například když budete chtít zachytit snímek dvou oken vedle sebe.)

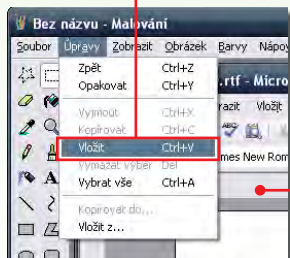
ULOŽENÍ SNÍMKU OBRAZOVKY

K úpravě a uložení snímku obrazovky můžete využít libovolný grafický editor. Kupodivu ten nejjednodušší editor, tedy **Malování**, který je součástí Windows, se na tuto činnost hodí zdaleka nejlépe. Spusťte tedy program **Malování** (**Start / Všechny programy / Příslušenství / Malování**) a z nabídky **Úpravy** vyberte příkaz **Vložit** (**obr. 3**). Tím se snímek obrazovky uložený ve schránce zobrazí na plátně programu.

Ohledně po vložení snímku obrazovky do programu doporučujeme pořízený obrázek uložit, a to i v případě, že jej budete chtít dále upravovat. Nikdy nevíte, co se kde pokazí, či zda se po úpravách nebudete chtít vrátit zpět k originálu, a nové pořízení stejného snímku obrazovky by v některých případech mohlo být velmi obtížné.

Z menu **Soubor** tedy vyberte příkaz **Uložit jako**. Ve standardním dialogovém okně (**obr. 4**) zadejte **název souboru**, vyberte jeho umístění

Příkazem **Úpravy/Vložit** vložte snímek ze schránky do grafického editoru.



OBRAZKY V TEXTOVÉM DOKUMENTU?

Někteří uživatelé ukládají pořízené snímky obrazovky do textových dokumentů – například v MS Wordu. Tento přístup sice není nijak fatálně chybný, ale proti uložení do běžného grafického souboru nemá žádnou výhodu – naopak přináší několik negativ. Takto uložený obrázek potřebuje ke svému otevření speciální program (zatímco grafický soubor otevřete na libovolném počítači), špatně se s ním pracuje a manipuluje (například ho nelze snadno přiblížit), má větší velikost (minimálně o velikost prázdného textového dokumentu, kterým je „obalen“) a neefektivně využívá zobrazovací plochu (vložený obrázek je na šířku, zatímco textový dokument zpravidla na výšku).

◀ Obr. 3

Plátno s vloženým snímek obrazovky.

ni, a než vše potvrdíte kliknutím na tlačítko **Uložit**, nastavte v roletové nabídce **Uložit jako typ** jiný formát souboru. Standardně nabízený **24bitový rastr (*.bmp, *.dib)** není vůbec dobrou volbou, obrázky v něm uložené jsou totiž příliš objemné. Člověk, kterému byste takový obrázek poslali například e-mailem,

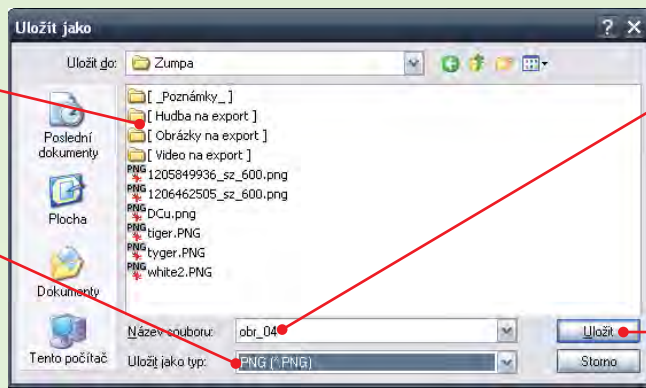
by vás zcela jistě proklínal. Na druhé straně se pro ukládání snímků obrazovky příliš nehodí ani úsporný formát **JPEG**, který znáte jako formát pro ukládání digitálních fotografií. Ten totiž pořízené obrázky poměrně nepěkně rozmáže a zkreslí. K ukládání snímků obrazovky se ideálně hodí formát **PNG**. Je široce podporován, má přijatelnou velikost (v tomto případě mnohdy i menší než formát JPEG) a uložené snímky neztrácejí téměř nic ze své kvality.

Vyberte adresář, do něhož má být obrázek uložen.

Nejlépeším formátem pro snímky obrazovky je PNG.

Zadejte jméno souboru.

Svoji volbu potvrďte kliknutím na tlačítko **Uložit**.



▶ Obr. 4

ÚPRAVY SNÍMKU OBRAZOVKY

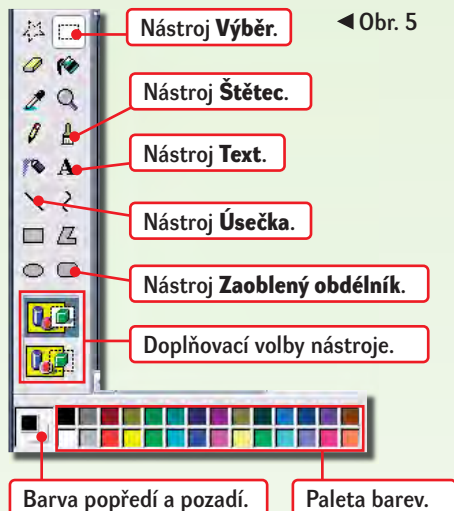
K oříznutí slouží nástroj **Výběr** (obr. 5). Klikněte do levého horního rohu označované oblasti, tlačítko myši podržte stisknuté, kurzor přesuňte do pravého dolního rohu označované oblasti a tlačítko uvolněte. Označenou oblast můžete dále ještě doladit pomocí úchopových bodů (obr. 6). Pokud kliknete na jeden ze čtverečků zobrazujících se podél označené oblasti a podržíte tlačítko myši stisknuté, budete moci pohybovat příslušnou hranou (resp. hranami, kliknete-li na úchopový bod v rohu oblasti).

Pokud do označené oblasti kliknete a tlačítko myši podržíte stisknuté, budete moci označe-

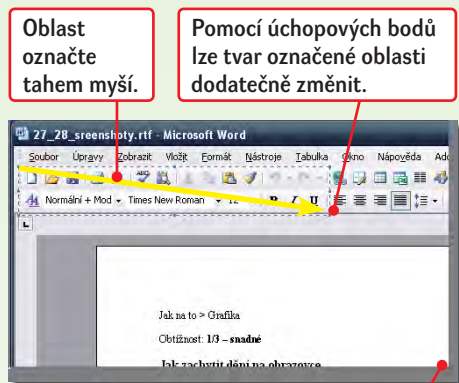
nou oblastí pohybovat. Chcete-li tedy obrázek oříznout na rozměry označené oblasti, přesuňte jej do levého horního rohu a poté pomocí úchopových bodů na hraně plátna zmenšete jeho velikost.

K doplnění popisku do snímku obrazovky (obr. 7) poslouží nástroje **Štětec**, **Úsečka**, **Text** a **Zaoblený obdélník** (obr. 5). Všechny se ovládají podobně – klikněte levým tlačítkem myši, tlačítko podržte stisknuté a kurzor přesuňte do cílového bodu. V případě štětce se zobrazí celá stopa, v případě úsečky čára z počátečního do koncového bodu. U textu vymezte velikost oblasti pro psaní textu (úchopovými body ji lze posléze upravit) a u obdélníku

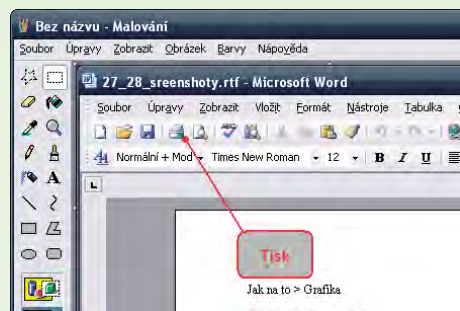
určete jeho velikost. Všimněte si, že pod panelem nástrojů se zobrazují rozšiřovací volby – můžete tak určit tvar a tloušťku stopy štětce, šířku úsečky, to, zda má být pozadí textu průhledné, nebo vyplněné barvou pozadí, a dále to, zda z obdélníku chcete vykreslovat hraniční čáru, nebo výplň, anebo obojí. Pro úplnost ještě dodejme, že v dolní části okna lze na paletě určit i barvu popředí (klikněte levým tlačítkem myši) i pozadí (klikněte pravým tlačítkem myši; jde o barvu pozadí textu, resp. o barvu výplně obdélníku).



◀ Obr. 5



▲ Obr. 6



▲ Obr. 7. V editoru Malování doplníte snadno do obrázku i popisky – tečku jsme vytvořili štětcem, vodící čáru úsečkou a „bublinu“ zaobleným obdélníkem s výplní a textem.

PRO NÁROČNĚJŠÍ

Chcete, aby se snímky obrazovky pořizovaly a ukládaly automaticky v zadaných časech nebo v určitém intervalu? Pak zkuste použít program **SaveSnap**, který naleznete na příloženém CD v rubrice **Obsah CD / Servis**. Návod na tento program jsme přinesli v PPK 4/2006. Čtenáři, kteří starší čísla PPK nevlastní, jej najdou v elektronické podobě na příloženém CD, a to v rubrice **Obsah CD / PPK plus / Články v PDF**.

POŘÍZENÍ SNÍMKU VIDEO

Pokud si budete chtít pořídit snímek přehrávaného videa výše popsáním způsobem, budete nemile překvapeni. Na snímku se totiž zobrazí pouze prázdné okno přehrávače. Příčinou je to, že video se na počítači zobrazuje poněkud odlišným způsobem, a tedy vestavěná funkce klávesy **PrintScreen** na něj nefunguje. Snímek videa lze pořídit jedině nějakým programem. Asi nejlepší volbou je v tomto případě **Media Player Classic** (viz rámeček v úvodu článku).

kam má být obrázek uložen. V tomto případě však v menu **Uložit jako typ** ponechte vybranou možnost **JPEG** – obrázek z videa je v podstatě fotografií a na ně se formát JPEG hodí nejlépe. Ještě by se slušelo poznamenat, že tuto schopnost mají i jiné přehrávače videa. Většinou ale jde již o komerční produkty (například o oblíbený přehrávač „dévéděček“ **Power DVD**). ■ aha

▶ Obr. 8

A jak na to? Spusťte Media Player Classic a otevřete (**Soubor/Otevřít**) v něm video, ze kterého chcete snímek pořídit. Nyní klikněte na tlačítko **Pauza** (obr. 8) a pomocí posuvníku najděte příslušnou část videa. Poté stačí z nabídky **Soubor** vybrat příkaz **Uložit obrázek** a ve standardním dialogovém okně určit,

Tlačítkem **Pauza** pozastavte přehrávání.

Pomocí posuvníku najděte příslušnou část videa.

