

Instrukcja obsługi

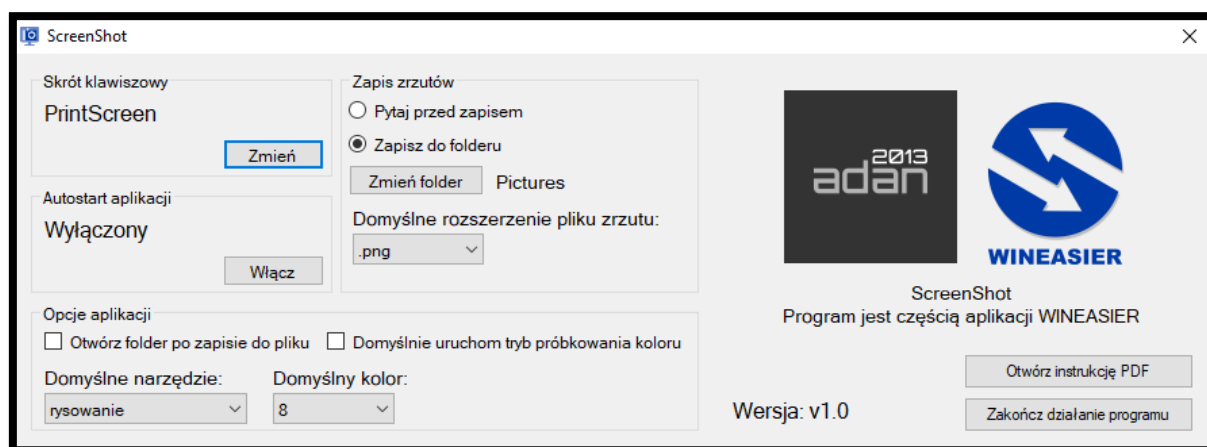
ScreenShot

Wprowadzenie

Aplikacja służy do szybkiego tworzenia zrzutów ekranu oraz ich natychmiastowej prostej edycji polegającej na kadrowaniu, zaznaczaniu istotnych elementów czy zamazywaniu informacji poufnych. Dodatkową funkcją aplikacji jest możliwość szybkiego odczytania koloru elementów widocznych na ekranie. Aplikacja jest samodzielną częścią aplikacji WINEASIER, zestawu narzędzi dostępnych dla systemu Windows.

Wywoływanie okna ustawień

Aplikacja po uruchomieniu pozostaje dostępna z poziomu paska systemowego. Ikona aplikacji umożliwia otworenie okna ustawień czy zakończenie pracy aplikacji.



Okno ustawień umożliwia zmianę:

- Skróć klawiszowy – odpowiedzialny jest on za uruchomienie przechwycenia obrazu przez aplikację
- Autostart – umożliwia włączenie i wyłączenie autostartu aplikacji (zmiana ścieżki do pliku exe aplikacji uniemożliwi jej poprawne uruchomienie wraz z systemem)
- Ścieżka zapisu – ustala czy zrzuty ekranu zapisywane są w konkretnym folderze czy aplikacja ma pytać o folder za każdym razem
- Rozszerzenie pliku – ustala domyślne rozszerzenie pliku graficznego wykonanego zrzutu ekranu
- Otworzenie folderu zapisu – umożliwia otwarcie folderu w którym dokonano zapisu pliku graficznego
- Domyślny tryb próbkowania – umożliwia ustawienie trybu próbkowania koloru jako tryb domyślny
- Domyślne narzędzia – umożliwia wybór narzędzi wybranych domyślnie przez program po uruchomieniu

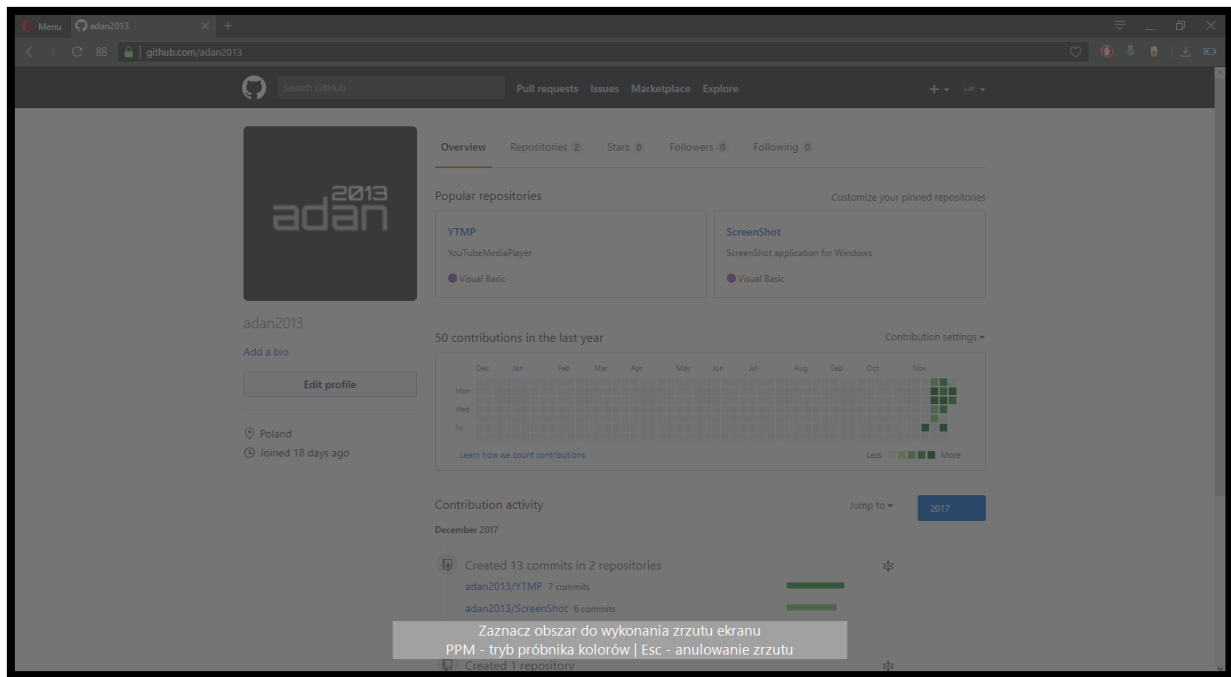
Po prawej stronie znajdują się przyciski służące do wywołania tej instrukcji oraz do zakończenia działania całej aplikacji (zamkniętej aplikacji nie będzie można wywołać ustawionym skrótem klawiszowym).

Wykonanie zrzutu ekranu

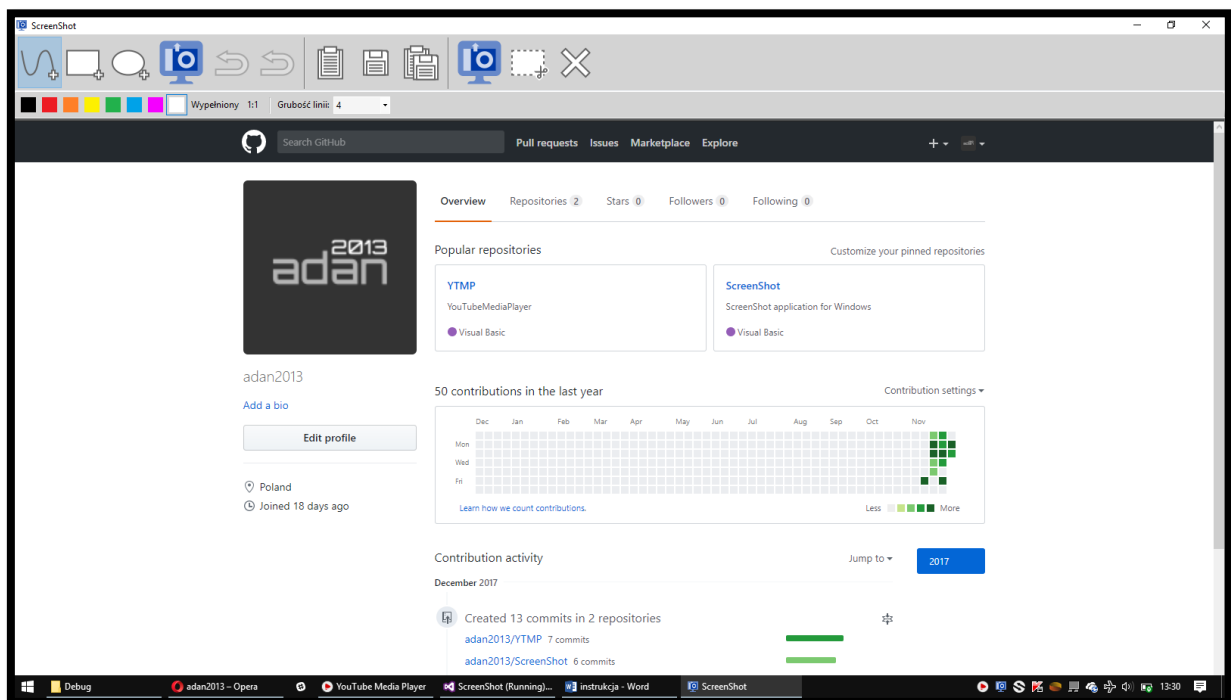
Po wprowadzeniu ustawionej wcześniej kombinacji klawiszy ekran komputera zostanie podmieniony z oknem aplikacji.

W tym trybie aplikacja umożliwia za pomocą lewego przycisku myszy wykadrowaniu interesującego fragmentu ekranu. Wystarczy nacisnąć przycisk myszy w wybranym miejscu, a następnie za pomocą przeciągnięcia wyznaczyć prostokąt wybranego obszaru ekranu (zostanie on wyróżniony normalnymi kolorami – bez przyciemnienia).

Prawy przycisk myszy umożliwia przełączanie się między trybami kadrowania, a próbkowania koloru. Klawisz Esc (Escape) umożliwia zamknięcie okna aplikacji i usunięcie zrzutu ekranu.



Po wykadrowaniu zrzutu na ekranie pojawi się okno edycji zrzutu pokazane poniżej:



Wykonany zrzut można dowolnie przesuwać za pomocą prawego przycisku myszy.

Opcje widoczne u góry okna (patrząc od lewej) to:

- Rysik – umożliwia swobodne rysowanie po obrazie
- Prostokąt – umożliwia rysowanie prostokątów lub kwadratów po powierzchni zrzutu
- Elipsa – umożliwia rysowanie elips, okręgów lub kół na obrazie
- Tekst – umożliwia dodawanie tekstu do zrzutu

- Cofnij – pozwala cofnąć ostatnio wykonaną akcję
- Cofnij wszystko – pozwala przywrócić początkowy wygląd zrzutu
- Do schowka – zapisuje obraz w schowku systemowym i kończy działanie edytora
- Do pliku – zapisuje obraz do pliku i kończy działanie edytora
- Do schowka i pliku – zapisuje obraz do schowka oraz do schowka systemowego i kończy działanie edytora
- Centruj widok – umożliwia przeniesienie zrzutu na centrum ekranu
- Wytnij ponownie – umożliwia ponowne kadrowanie zrzutu ekranu (brany jest po uwagę stan ekranu zastany za pierwszym kadrowaniem, nie ten aktualnie znajdujący się na ekranie komputera)
- Zakończ – kończy działanie edytora bez jakiegokolwiek zapisu danych

Poniżej edytora znajduje się pasek opcji narzędzi edytora. Znajduje się na nim:

- Paleta barw – umożliwia zmianę koloru rysowanych elementów
- Opcja „wypełniony” – umożliwia rysowanie prostokątów i elips wypełnionych wybranym kolorem
- Opcja „1:1” – umożliwia rysowanie prostokątów i elips z zachowaniem proporcji wysokości i szerokości w stosunku 1:1, czyli umożliwia ona rysowanie kwadratów oraz okręgów
- Grubość linii – umożliwia zmianę grubości rysowanych elementów

Wybranie narzędzia do pisania tekstu pasek opcji powiększy się o pokazane poniżej opcje:

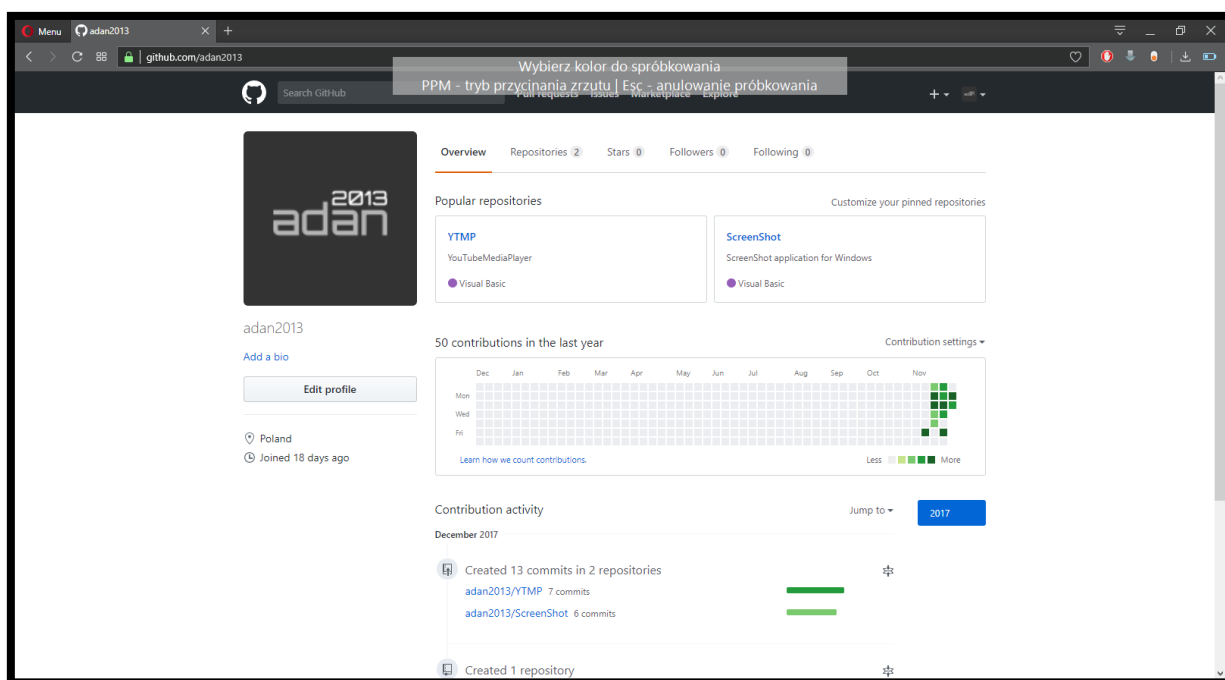


Umożliwiają one kolejno zmianę rozmiaru czcionki, jej kroju oraz do ustalania pisanego tekstu. Po ustaleniu tekstu na powierzchni zrzutu pojawi się ustalony tekst z ruchomą ramką oznaczającą aktywną edycję napisu. Lewy przycisk myszy umożliwia zmianę pozycji napisu. Wybór innego narzędzia czy zapis pracy utrwała napis na zrzucie ekranowym.

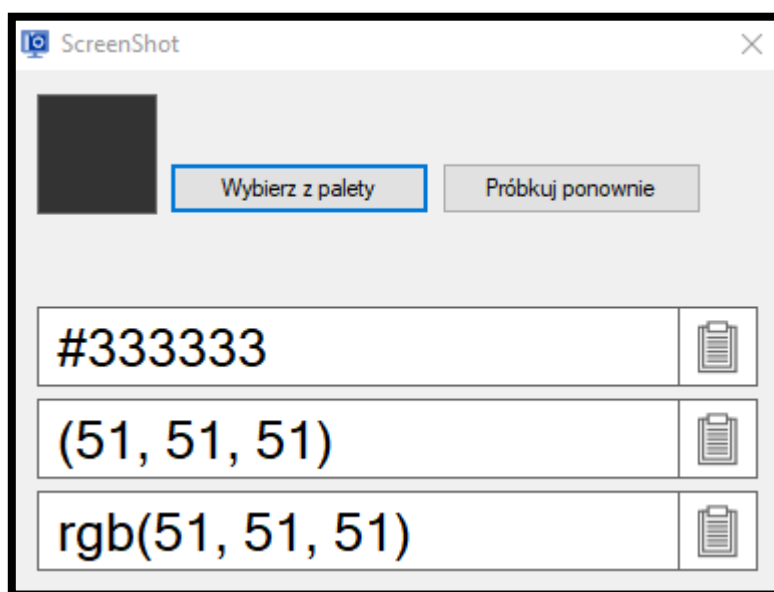
Próbkowanie kolorów widocznych na ekranie

Drugim trybem pracy aplikacji jest tryb próbkowania kolorów. Umożliwia on odczytanie składowych koloru wskazanego elementu na ekranie. Aby uruchomić ten tryb należy wywołać aplikację za pomocą skrótu klawiaturowego tak samo jak w przypadku wykonywania zrzutu ekranu, a następnie na ekranie kadrowania wcisnąć prawy przycisk myszy w dowolnym miejscu.

W ustawieniach aplikacji możliwe jest ustawienie tego trybu jako domyślnego po użyciu skrótu klawiszowego.



W trakcie działania tego trybu należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybrany kolor widoczny na ekranie. W trakcie wybierania koloru obok kursora w kwadracie widoczny jest podgląd aktualnie wskazywanego koloru. Po wybraniu koloru pojawi się następujące okno:



Pokazane okno umożliwia pobranie koloru ponownie, wybór koloru z palety oraz skopiowanie do schowka jednego z prezentowanych form zapisu koloru w formacie RGB (Red Green Blue) za pomocą ikony widocznej po prawej stronie każdej pozycji.