

InView 2.20

Snímání obrázků

Při používání originálního českého objektového grafického prostředí InView 2.x pravděpodobně někdy zatoužíte sejmout si obrázek, výsek obrazovky či celou obrazovku do souboru. Brzy ovšem zjistíte, že v InView si téměř všechny snímače obrazovek vylámou své (jinak ostré) zuby. Autoři InView (firma ALCOR - Moravské přístroje) si tento problém naštěstí uvědomili a výsledkem jejich snahy je *nedokumentovaná funkce* pro snímání obrazovky, kterou si nyní ukážeme. Aktivace této funkce je jednoduchá - stiskneme klávesovou kombinaci *Shift + PrintScreen* a na obrazovce se objeví světlý rám. Pokud nyní stiskneme klávesu ENTER, potvrdíme tím svůj úmysl sejmout celou obrazovku (zazní pípnutí) do souboru CAPT00xx.PCX (umístěného v adresáři C:\CK), kde malá písmena "xx" číselně určují pořadí aktuálně sejmutého obrázku. V případě nutnosti můžeme místo klávesy ENTER stisknout klávesu ESC, což způsobí deaktivaci světlého snímacího rámu.

Můžeme ovšem klidně také sejmout libovolný výřez obrazovky, protože po stisknutí klávesové kombinace Shift+PrintScreen lze postupně posunovat všechny strany obrazovky směrem ke středu pomocí kurzorových šipek. Na kurzorové šipky sice reaguje implicitně jen horní vodorovný okraj, ale po opakovaném stisknutí klávesy TAB se budou aktivovat všechny tři okraje obrazovky. Celé nastavování výřezu lze navíc podstatně urychlit tím, že současně s kurzorovou šipkou stisknete také klávesu CTRL. Ihned po vytvoření potřebných obrázků doporučuji aktivovat standardní aplikaci *Prohlížeč obrázků*, která umožňuje pracovat s obrázky ve formátech PCX, BMP, TIFF, TGA (Targa), GIF, WPG, SCR (MS Word), CUT, MAC a IMG (InView) a umí mezi těmito formáty můžeme provádět konverzi. V prohlížeči si vytvořené obrázky můžeme snadno přejmenovat a umístit je do jiného adresáře. Prohlížeč navíc umožňuje provádět výřezy, otáčet (po 90 stupních) i zrcadlově převracet načtené obrázky a uplatnit na obrázky jeden z 10 integrovaných algoritmů pro dithering. Obecně je zřejmé, že pro přenos grafiky je nejlepší použít grafické formáty PCX, TIFF, GIF nebo BMP. Jestliže se rozhodnete zpracovat sejmuté obrázky mimo objektové prostředí InView, doporučuji Vám použít známou Windows aplikaci Graphic Workshop 1.1u. Uvedeným způsobem je tedy možné přenášet grafiku z InView 2.x do jiných OS.

Nastavení odkládacího souboru

Jednou z důležitých veličin, která rovněž ovlivňuje výkon všech moderních OS, je dobře nastavený odkládací (swap) soubor nebo logický disk (Linux). Objektové grafické prostředí InView 2.2, které můžeme spustit pomocí třech různých startovacích souborů (IV.BAT, CK.BAT, IV2.EXE), není samozřejmě žádnou výjimkou. Objektové prostředí používá standardně odkládací soubor *SWAPFILE. \$\$\$* umístěný ve vlastním adresáři C:\CK. Poněvadž však je odkládací soubor v každém systému

velmi intenzivně využíván, můžete se snadno dostat do problémů při používání kompresního programu STACKER 4.0 (DoubleSpace). Proto je důležité znát *nedokumentovaný parametr* * /s= * programu *IV2.EXE*, který umožňuje při startu explicitně zadat cestu (disk a adresář) pro vytvářený odkládací soubor SWAPFILE. \$\$\$. Samotná cesta musí být zakončena zpětným lomítkem. Pokud tedy používáte na pevném (logickém) disku kompresní program STACKER, můžete odkládací soubor jednoduše přesměrovat:

```
* IV2.EXE /s=d:\docas\
```

nebo

```
* IV2 /s=E:\TMP\
```

Výsledkem této úpravy bude větší stabilita a rychlost InView.

Konfigurace hardwaru

Při instalaci každého OS či grafické prostředí je absolutně nutné zadat konfiguraci svého počítače (grafická karta, grafický režim, typ myši, typ klávesnice, zvuková karta) a tiskárny. Při instalaci systému InView (Česká kancelář) na jeden počítač je to celkem jednoduché, ale hromadná instalace na více počítačů s různou hardwarovou konfigurací často představuje nepříjemný problém. Naštěstí si můžeme při hromadné instalaci trochu vylepšit náladu tím, že v adresáři C:\CK najdeme a vytiskneme soubor *PRINTER.SUB* (seznam všech podporovaných tiskáren), *SOUND.SUB* (seznam všech podporovaných zvukových karet) a *VIDEO.SUB* (seznam všech podporovaných grafických karet). Z uvedených výpisů již snadno poznáme, jestli všechny naše počítače mají potřebnou hardwarovou konfiguraci.