



Índice Vídeo

Considerações gerais	5-1
Aspecto	5-1
Funções	5-2
Imagem fixa (Menu Vídeo).....	5-2
Imagem em movimento (Menu Vídeo)	5-2
Capturar imagem (Menu Vídeo)	5-2
Guardar imagens (Menu Vídeo)	5-2
Guardar imagens → Visualizador (Menu Vídeo)	5-2
Edição de imagens (Menu Imagem)	5-2
Adaptação de cores	5-3
Ecrã inteiro (Menu Vídeo)	5-3
Imprimir (Menu Imagem).....	5-3
Informação sobre a imagem (Menu Imagem).....	5-3
Activar imagem da faixa de imagens (Menu Vídeo)	5-3
Seleccionar imagem para memorização	5-4
Atribuir imagem	5-4
Funcionamento do comutador de pé	5-4
Funcionamento das combinações de teclas.....	5-5

Vídeo

Considerações gerais

O módulo *Vídeo* permite-lhe capturar, editar e guardar imagens, apresentando a imagem em movimento a partir da sua fonte de vídeo. Imagens ou sequências de imagens concluídas podem ser transferidas para o visualizador para fins de visualização e edição futura.

Aspecto



Funções



Imagem fixa (Menu Vídeo)







Para obter uma imagem estática a partir da fonte de vídeo seleccionada, pressione o botão . A imagem “congelada” pode então ser guardada na **faixa de imagens** mediante selecção do botão , aumentada para ecrã inteiro  ou impressa . Um clique no botão  dá-lhe novamente acesso à visualização em movimento.




Imagem em movimento (Menu Vídeo)

A visualização em movimento proporciona-lhe uma imagem em movimento a partir da sua fonte de vídeo. A selecção do botão  possibilita ocultar o nível do utilizador ou comutar para o modo de ecrã inteiro.



Capturar imagem (Menu Vídeo)

A recolha da imagem apresentada nesse momento no monitor efectua-se mediante um clique no botão , após o que esta é guardada à direita, na faixa de imagens, encontrando-se desde logo seleccionada ☒ para memorização. Proceder de forma análoga para outras recolhas de imagens.



Guardar imagens (Menu Vídeo)

Todas as imagens seleccionadas ☒ são guardadas na base de dados.

Antes de guardar imagens para o paciente nesse momento seleccionado, deverá assegurar-se que o tipo de objecto (número de dente ou tipo de captura de imagem) se encontra correctamente atribuído.




Guardar imagens → Visualizador (Menu Vídeo)

Todas as imagens seleccionadas ☒ são guardadas na base de dados e transferidas para o visualizador para efeitos de edição posterior, onde são apresentadas no clipboard do quadro de selecção de imagem.

Antes de guardar imagens para o paciente nesse momento seleccionado, deverá assegurar-se que o tipo de objecto (número de dente ou tipo de recolha de imagem) se encontra correctamente atribuído.




Edição de imagens (Menu Imagem)

Pode continuar a editar a imagem activa, se o quadro de edição for activado através de um clique no botão , um duplo clique na área da imagem ou um clique com o botão direito do rato na imagem com a *Seleccção de Contexto Edição de Imagens*. Para a descrição exacta das funções consulte o Capítulo “*Edição de Imagens*” no manual ou na secção de *Ajuda Online*.




Adaptação de cores

Ao clicar sobre o botão  na visualização em movimento, abre-se uma janela, na qual poderá proceder à adaptação das cores e à selecção de fontes para a sua **placa de captura de vídeo (framegrabber)**. Para mais informações, consulte a descrição da sua **placa de captura de vídeo**.



Ecrã inteiro (Menu Vídeo)

Na janela principal, a imagem também pode ser representada em ecrã inteiro, bastando para tal clicar no botão  ou accionar o respectivo pedal no comutador de pé (quando existente!).

A comutação para o modo de visualização normal efectua-se por meio de novo accionamento do pedal, um clique com o botão direito do rato em *Seleção de Contexto Ecrã Inteiro* ou pressionando uma tecla aleatória.

Este módulo não é suportado por todas as placas! Caso o seu sistema de captura de vídeo não seja compatível com este modo, todos os elementos do programa serão ocultados, permanecendo activa apenas a janela de Vídeo (sem preencher todo o ecrã).




Imprimir (Menu Imagem)

Este item do menu do módulo *Vídeo* permite-lhe imprimir a imagem activa. Para mais informações, consulte o capítulo "Imprimir" no manual ou na secção de *Ajuda*.



Informação sobre a imagem (Menu Imagem)

Para recolher, editar ou visualizar informações relativas à imagem activa, clique no botão . Surgirá então o quadro de informação correspondente à imagem.

Na página *Comentário* pode introduzir informações sobre a imagem sob a forma de texto. Com um clique no botão direito do rato poderá copiar os textos das teclas de acesso directo para a área de texto. **O primeiro comentário só pode ser introduzido uma vez, não sendo possível alterá-lo depois de guardado.**

Na página *Informação sobre a Imagem* são indicados o tipo de imagem, o tamanho da imagem, o tipo de objecto (por exemplo, número de dente) e a área do objecto (por exemplo, área do dente). Se pressionar o botão *Tipo de Objecto/Seleção*, poderá, por exemplo, seleccionar o número de dente do "objecto principal", confirmando depois com *OK*. Junto da indicação do intervalo do objecto surge a azul o objecto principal previamente seleccionado, sendo então possível marcar outros dentes existentes na imagem. Todos os objectos marcados são apresentados sob a forma de texto no campo *Intervalo*, sendo os objectos relacionados apresentados num quadrante com um hífen a separar o objecto inicial e final do intervalo (por exemplo, 12,13,14 -> 12-14).

Na página *Criação* pode consultar os dados de criação da imagem e saber qual o utilizador responsável pela criação da mesma.

Activar imagem da faixa de imagens (Menu Vídeo)

Sempre que clicar sobre uma imagem na faixa de imagens, esta será apresentada na janela principal. Pode activar a imagem seguinte, seleccionando o item *Activar Imagem Seguinte* no menu *Vídeo*.



Seleccionar imagem para memorização

Sob cada uma das imagens existentes na faixa de imagens encontra-se uma caixa de verificação ☒. Um clique nesta caixa permite activar ou desactivar ☐ a imagem para efeitos de memorização.

 **Só as imagens assinaladas ☒ são guardadas ou transferidas para o visualizador.**

Atribuir imagem

É possível atribuir às imagens da faixa de imagens o tipo de objecto (número de dente ou tipo de recolha de imagem) e outras informações.

Para indicação do tipo de objecto, clique sobre o símbolo  por baixo da imagem desejada e escolha o registo pretendido da lista, ou seleccione o botão *Info* .

Funcionamento do comutador de pé

No módulo Vídeo, tem a possibilidade de seleccionar funções importantes com a ajuda de um **comutador de pé**.

Através do **Menu Configuração** *Configuração/Módulos/Comutador de Pé* pode fazer corresponder o **comutador de pé** com as seguintes funções:

Take	= Capturar imagem
Still / Live	= Imagem fixa / Imagem em movimento
Full	= Visualização ecrã inteiro / ecrã normal
Activate	= Activar imagem seguinte na faixa de imagens e visualizar na janela principal
Print	= Imprimir imagem activa

Funcionamento das combinações de teclas

As funções importantes podem igualmente ser seleccionadas com o teclado. Isto permite ainda efectuar um comando através de programas externos.

Carregue em ALT, para activar a barra do menu. Prima o número sublinhado no nome do menu com o comando sublinhado. Prima então, no menu que aparece, o número sublinhado no nome do comando pretendido.

Exemplo:

Live = ALT + 1 + 1

Still = ALT + 1 + 2

Full = ALT + 2 + 1

Activate = ALT + 1 + 6

Print = ALT + 2 + 4

