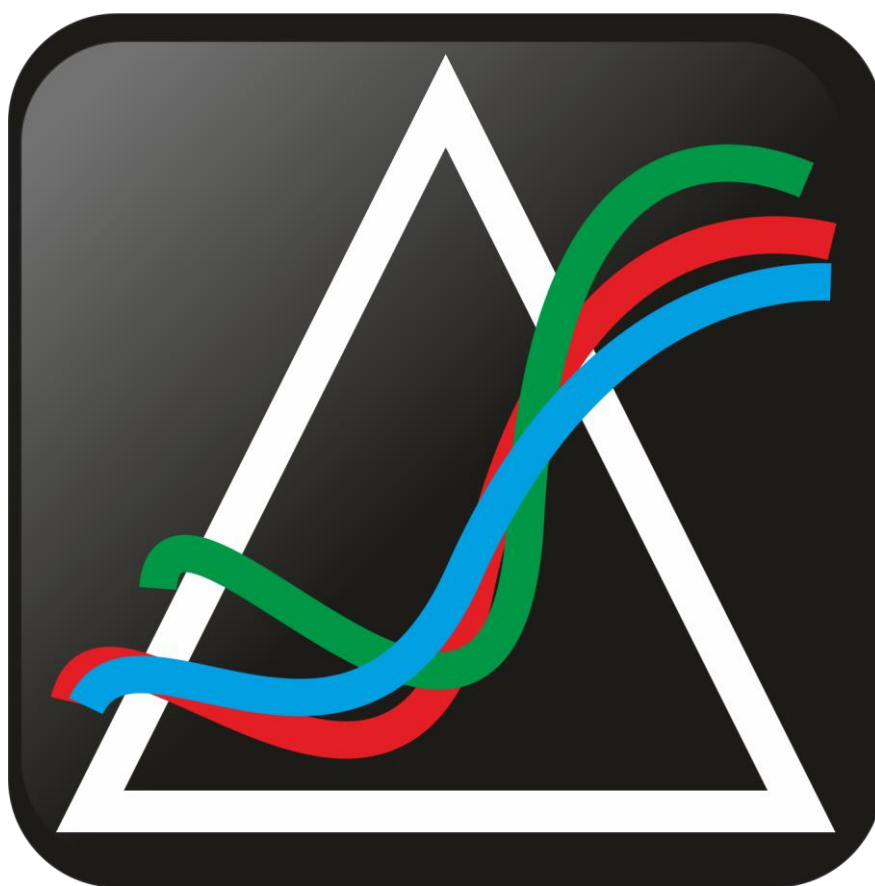




# MANUAL DO UTILIZADOR



## SurfDisplay

### V8.0.0

## Índice

INTRODUÇÃO .....	3
REQUISITOS .....	4
Hardware .....	4
Software .....	4
INSTALAÇÃO .....	5
LICENÇA DE UTILIZAÇÃO .....	7
SURFDISPLAY .....	8
Sequências .....	10
Elementos da sequência .....	12
Biblioteca .....	13
Sobreposições .....	14
Opções gerais .....	16
Contador crescente / decrescente .....	17
Data / Hora .....	17
Temperatura .....	18
Jogos Santa Casa .....	19
Gestão das sobreposições .....	19
Agendamento .....	20
SURFDISPLAY-PLAYER .....	25
Configurações .....	27
Entrada de vídeo .....	30
Contador decrescente .....	30
Banner & Logo .....	32

## INTRODUÇÃO

O SurfDisplay é uma aplicação para reprodução de conteúdos multimédia em painéis eletrónicos. Esta aplicação é constituída por 2 módulos que são:

1. SurfDisplay – Programação e agendamento de conteúdos a reproduzir no painel;
2. SurfDisplay-Player – Reprodutor dos conteúdos;

## REQUISITOS

### Hardware

- ❖ Dual core 1.8 GHz ou superior;
- ❖ 2 GB RAM;
- ❖ 1 GB de espaço em disco;

### Software

Os requisitos de software encontram-se na pasta do instalador.

- ❖ Sistema operativo Windows 7;
- ❖ Windows Installer 3.1;
- ❖ DirectX 9;
- ❖ Microsoft .Net FrameWork 4;
- ❖ Microsoft SQL Server Compact 3.5 SP2;
- ❖ FT232RL – FTDI USB Driver;

## INSTALAÇÃO

Para instalar a aplicação inicie o instalador “*Install.exe*”.

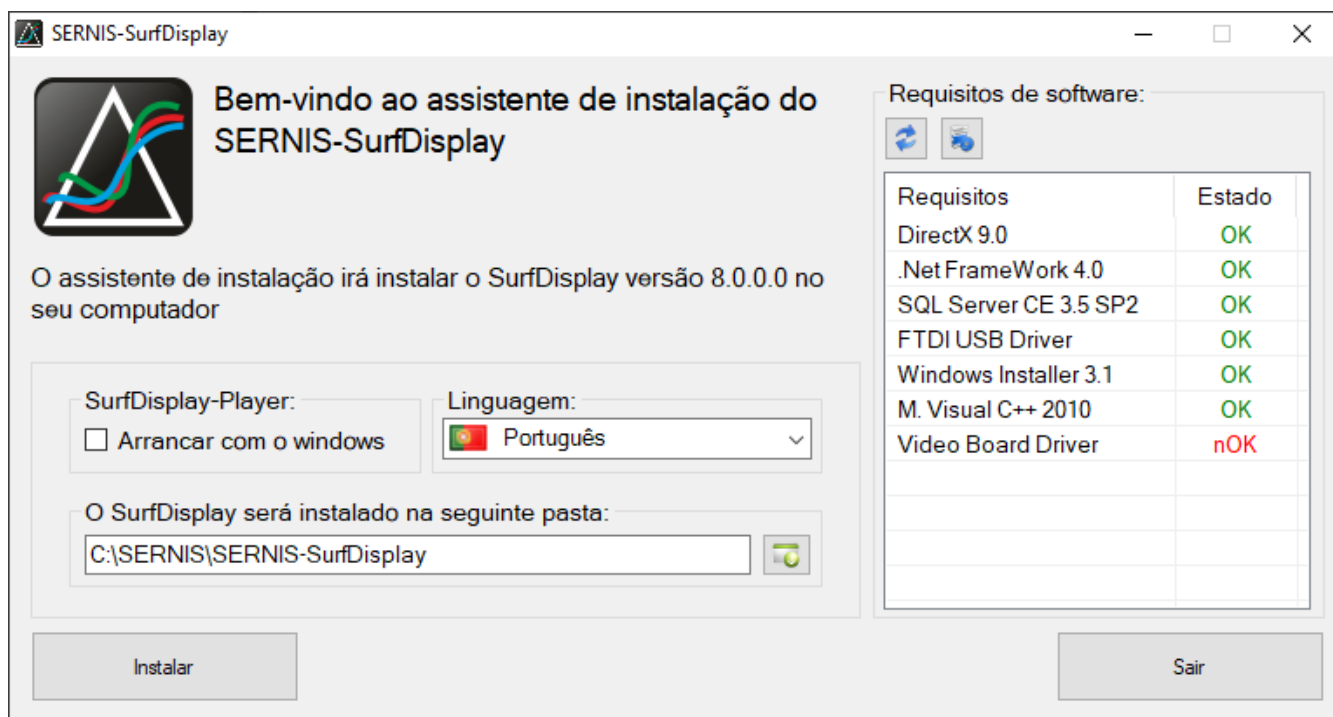


Figura 1 – Instalação (Menu principal)

Escolha a sua língua e o local onde o software deve ser instalado. Confirme se os requisitos do sistema estão todos “OK”. A opção “**Arrancar com o windows**” deve ser ativada se estiver a instalar no computador que vai ser usado com o painel eletrónico. Para iniciar a instalação clique em “**Instalar**”. De seguida lei-e e aceite os termos de utilização para continuar com a instalação. Depois de ler e aceitar os termos de utilização clique em “**Avançar >**” e aguarde que a instalação esteja concluída. Quando terminar clique em “**Sair**” para fechar a janela de instalação.

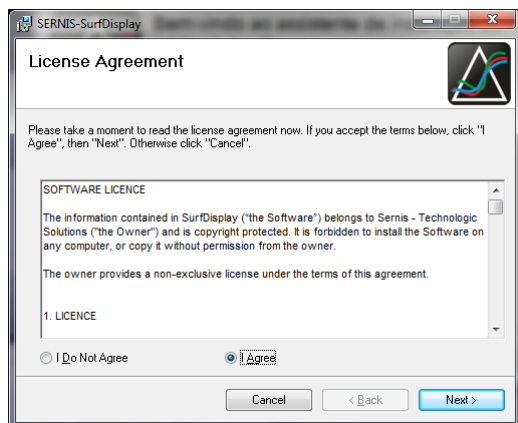


Figura 2 - Termos de utilização

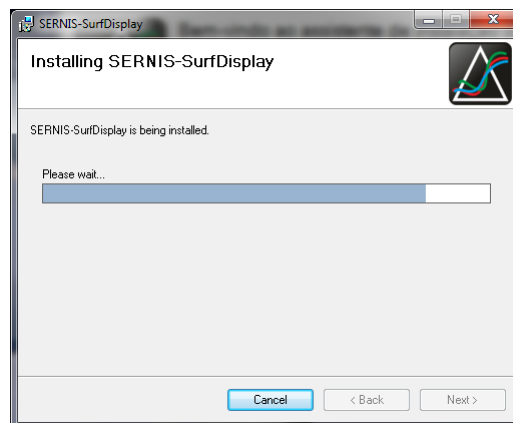


Figura 3 - Evolução da instalação

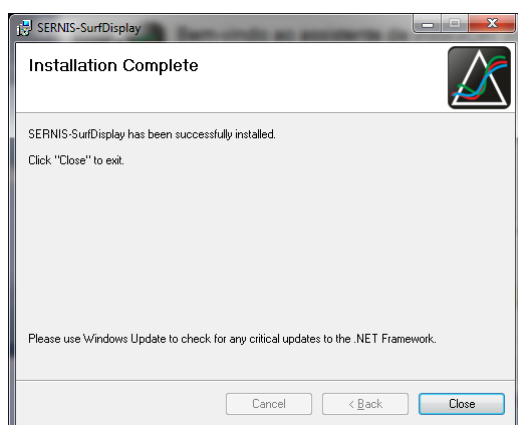


Figura 4 - Conclusão da instalação

## LICENÇA DE UTILIZAÇÃO

A licença de utilização é um ficheiro que está em “*.../License/license.lic*” e que só é fornecida pela SERNIS. Esta licença é única e intransmissível e só é válida para um computador. Para ter a sua licença primeiro é necessário gerar uma assinatura única do computador onde a aplicação vai ser instalada. Para gerar esta assinatura instale a aplicação e depois vá à pasta de instalação. Nesta pasta irá encontrar uma aplicação chamada “*GenerateUniqueSignature.exe*”, inicie a aplicação, clique em “*Generate*” e escolha um local para guardar o ficheiro de assinatura único. Irá ser criado um ficheiro chamado “*uSig*”, copie esse ficheiro e envie-o à SERNIS para que a sua licença seja criada. Quando receber a sua licença coloque-a na pasta de instalação em “*.../License/*” e o software está pronto a ser utilizado.

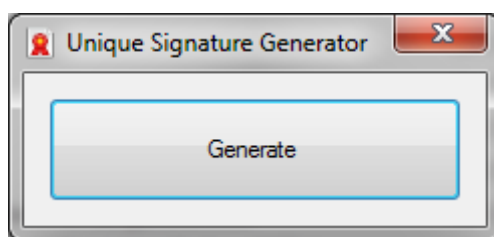


Figura 5 - Gerador de assinaturas únicas

### SURFDISPLAY

O módulo “**SurfDisplay**” é a aplicação que permite gerir os conteúdos a reproduzir no painel eletrónico. Neste módulo é possível criar sequências com vídeos, imagens, entrada de vídeo e páginas de internet. É ainda possível sobrepor texto nos conteúdos multimédia. A programação da agenda também é feita neste módulo.

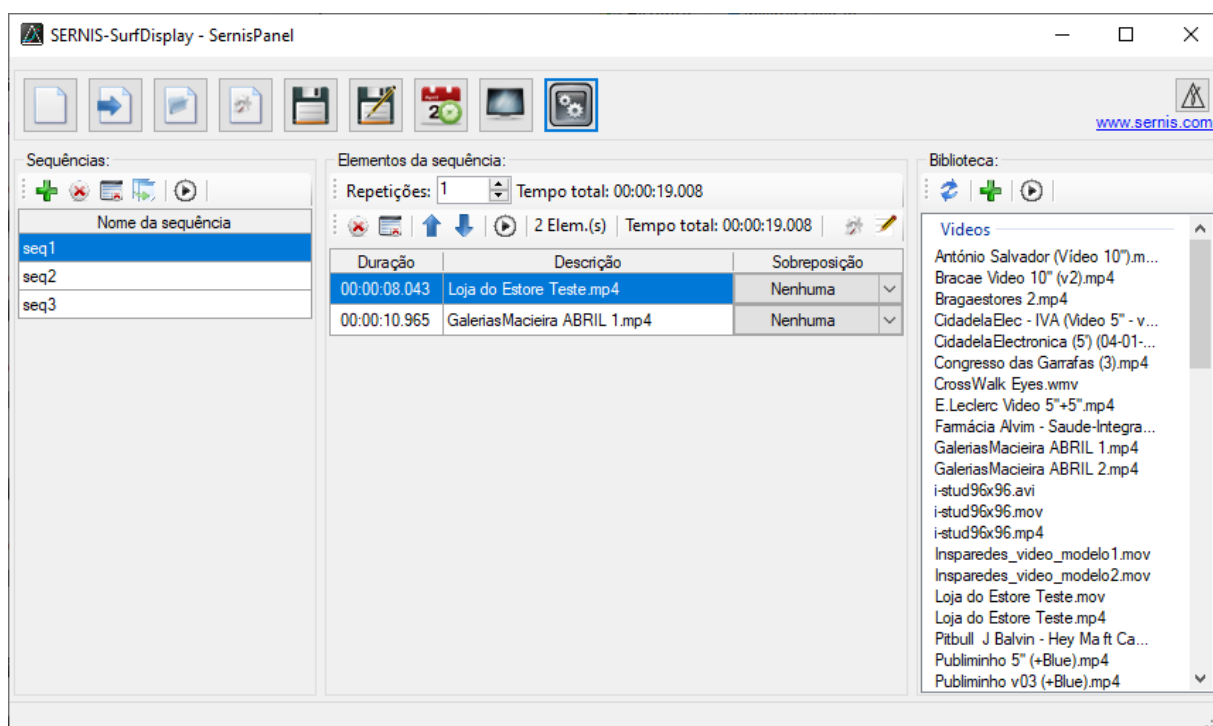


Figura 6 – SurfDisplay

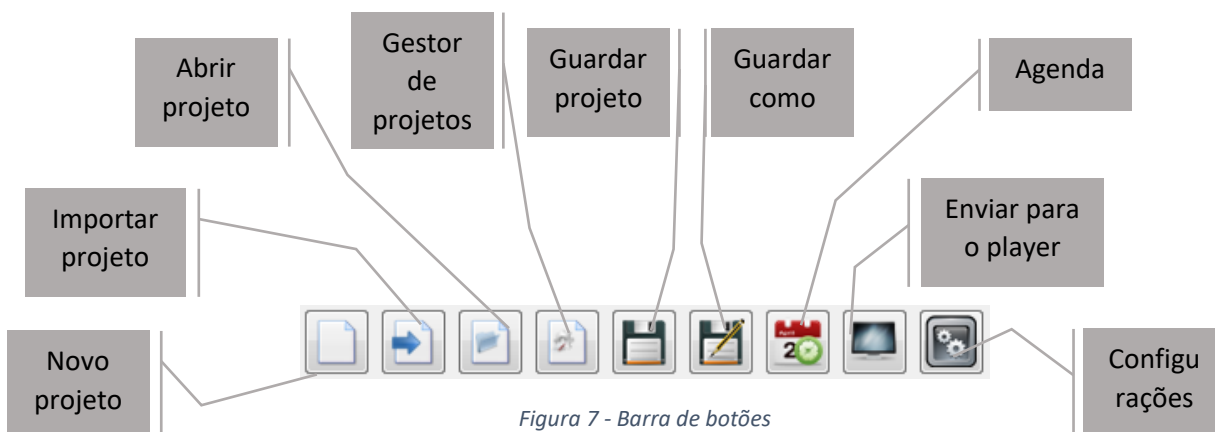


Figura 7 - Barra de botões



- ❖ **Novo projeto** – Ao clicar em “**Novo projeto**” irá criar um projeto sem sequências e sem agendamento. Todos os projetos criados são guardados na pasta de instalação em “**.../Projects/**”.

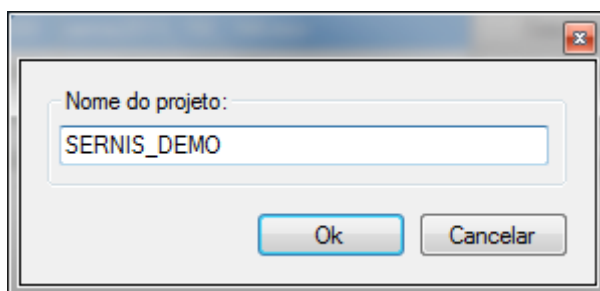


Figura 8 - Novo Projeto

- ❖ **Importar projeto** – Esta funcionalidade serve para importar projetos criados em outros computadores. Ao importar um projeto serão atualizadas as sobreposições e o novo projeto é copiado para a pasta de projetos.
- ❖ **Abrir projeto** – Abre e carrega um projeto existente na pasta de projetos (“**.../Projects/**”).

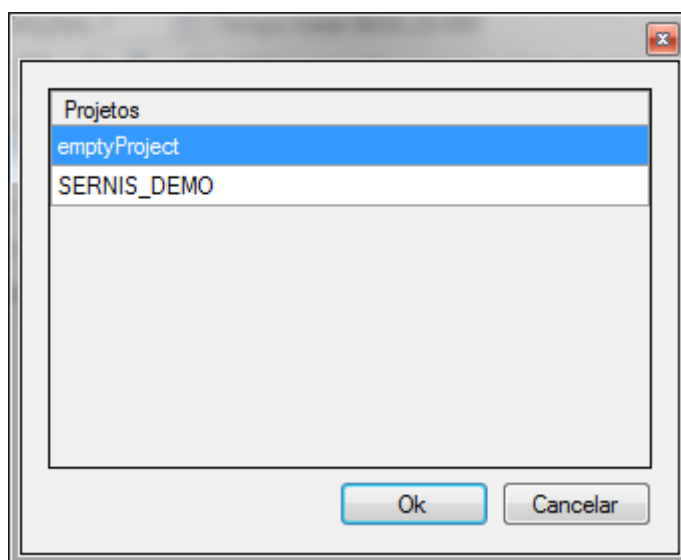


Figura 9 - Abrir Projeto

- ❖ **Guardar projeto** – Guarda o projeto aberto.
- ❖ **Gestor de projetos** – Aqui pode gerir os projetos existentes.

- ❖ **Guardar como** – Faz uma cópia do projeto aberto. Terá de dar um nome diferente ao novo projeto.

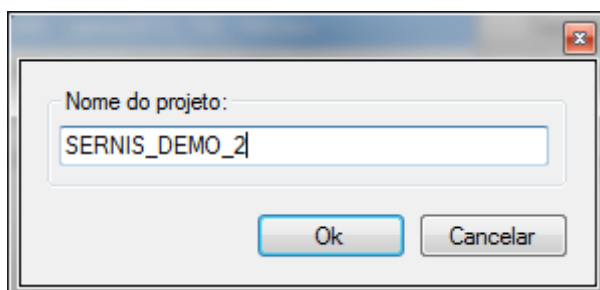


Figura 10 - Guardar como

- ❖ **Agendamento** – Agendamento das sequências programadas. Esta funcionalidade será explicada em pormenor mais à frente neste manual. ([Ver mais](#))
- ❖ **Enviar para o player** – Ao enviar para o player é iniciada a reprodução dos conteúdos agendados.
- ❖ **Configurações** – Neste menu estão as configurações gerais do software. Estas configurações serão explicadas mais à frente. ([Ver mais](#))

## Sequências

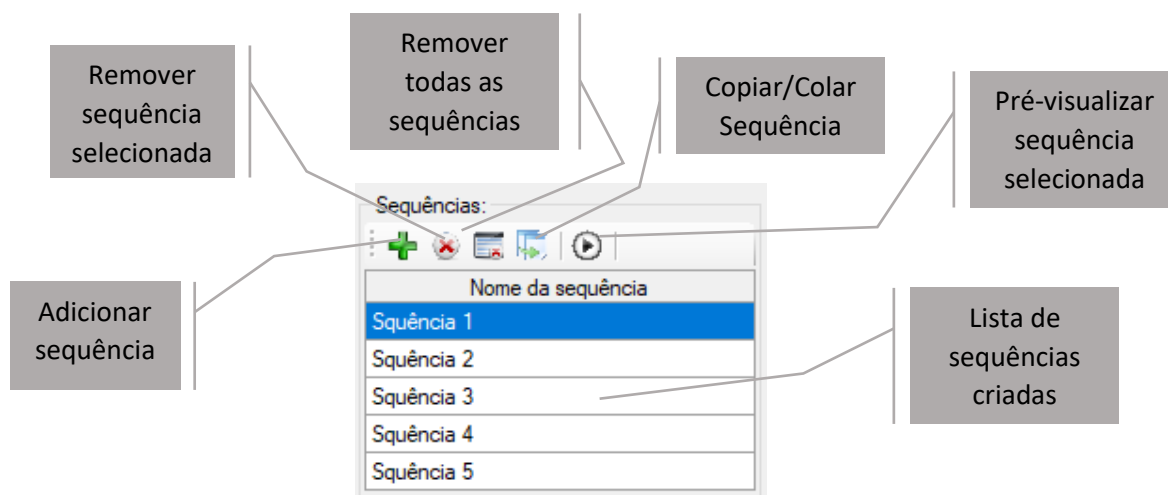


Figura 11 – Sequências

- ❖ **Adicionar sequência** – Adiciona uma sequência nova à lista de sequências. As sequências não podem ter nomes iguais.

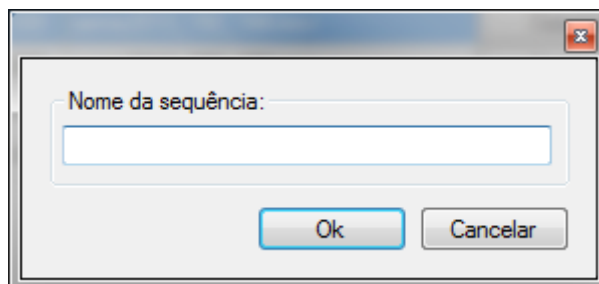


Figura 12 - Adicionar sequência

- ❖ **Remover sequência selecionada** – Remove da lista a sequência selecionada. Se a sequência a remover estiver a ser usada na agenda também será eliminada desta.
- ❖ **Remover todas as sequências** – Remove todas as sequências da lista. Todo o agendamento existente será apagado.
- ❖ **Copiar/Colar sequência** – Copia e cria uma nova sequência igual à copiada.
- ❖ **Pré-visualizar sequência selecionada** – Abre uma janela de pré-visualização com o tamanho configurado onde são reproduzidos todos os conteúdos inseridos na sequência selecionada.
- ❖ **Lista de sequências criadas** – Nesta lista são apresentadas todas as sequências criadas. Para alterar o nome da sequência dê um clique na sequência a editar e a tabela entrará em modo de edição. Pressione **“Enter”** para validar e **“Escape”** para cancelar.

### Elementos da sequência

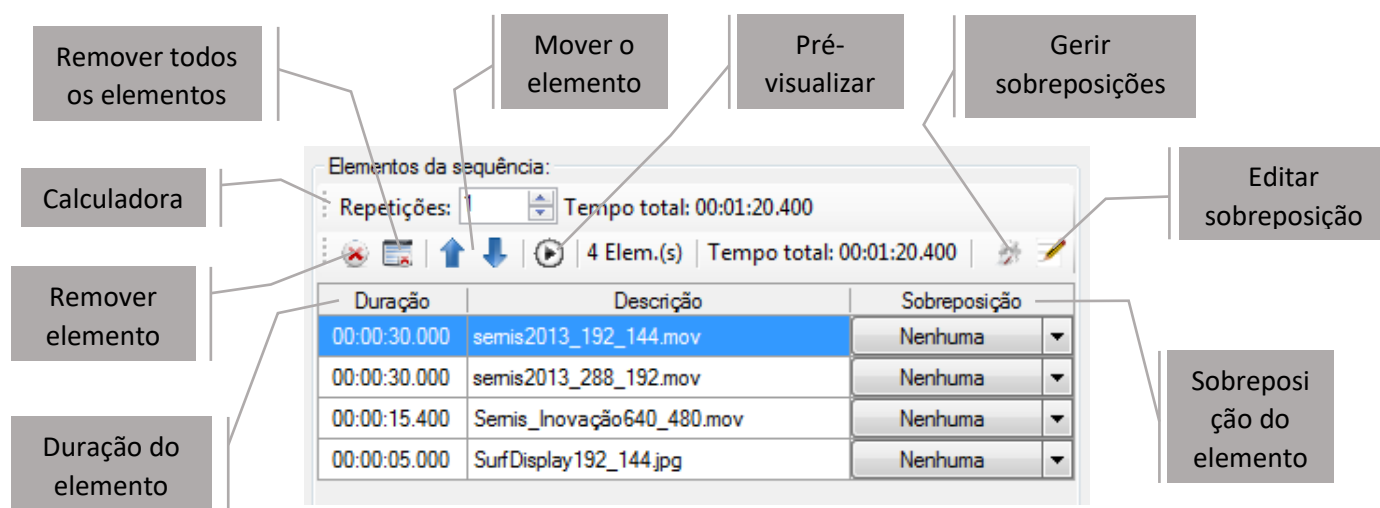


Figura 13 - Elementos da sequência

- ❖ **Calculadora** – Multiplica a duração total da sequência seleccionada pelo número de repetições desejadas.
- ❖ **Remover elemento** – Remove o elemento da lista. Se a sequência em questão estiver a ser usada na agenda a mesma será editada automaticamente.
- ❖ **Remover todos os elementos** – Remove todos os elementos da lista. Se a sequência em questão estiver a ser usada na agenda a mesma será editada automaticamente.
- ❖ **Mover o elemento** – Move o elemento seleccionado para cima e para baixo. Os elementos podem também serem movidos com o rato (arrastar - largar).
- ❖ **Pré-visualizar o elemento** – Abre uma janela de pré-visualização com o tamanho configurado. Também pode iniciar a pré-visualização dando um duplo clique no elemento. Para a pré-visualização de páginas de internet garanta que não está nenhuma a reproduzir no SurfDisplay-Player.
- ❖ **Gerir sobreposições existentes** – Formulário de gestão das sobreposições existentes. As sobreposições serão explicadas mais à frente. ([ver mais](#))
- ❖ **Editar sobreposição** – Abre o formulário de edição da sobreposição do elemento seleccionado. Este formulário é visto com mais pormenor mais abaixo. ([ver mais](#))
- ❖ **Duração do elemento** – Nesta coluna são apresentadas as durações de cada elemento da sequência (hora : minuto : segundo . milissegundo). A duração das imagens e da entrada de vídeo pode ser editada. Para editar clique uma vez sobre o elemento a editar e a tabela entrará em modo de edição. Para validar a alteração pressione “**Enter**” e para cancelar “**Escape**”. Ao alterar a duração de um elemento a agenda é alterada automaticamente.



Figura 14 - Alteração da duração

- ❖ **Páginas de internet** – O endereço a abrir é editável clicando na linha correspondente na coluna “Descrição”.



Figura 15 – Alteração da página de internet

- ❖ **Sobreposição do elemento** – Nesta coluna é apresentada a sobreposição dos elementos. Para seleccionar uma sobreposição expanda a “**ComboBox**”, selecione a sobreposição desejada e pressione “**Enter**”. Para cancelar pressione “**Escape**”.

## Biblioteca

Nesta secção são apresentados os elementos disponíveis para adicionar às sequências. Os elementos apresentados são os que estão disponíveis nas pastas configuradas, por defeito as pastas estão na pasta de instalação do software em “**.../Movies/**” e “**.../Pictures/**”. Em relação à entrada de vídeo só aparecerá algum elemento caso no computador em questão estiver instalada alguma câmara ou dispositivo de entrada de vídeo. Os formatos suportados para vídeo e imagens são: “**.mpeg**”, “**.mpg**”, “**.avi**”, “**.asf**”, “**.wmv**”, “**.mp4**”, “**.mov**”, “**.3pg**”, “**.mkv**”, “**.flv**”, “**.f4v**”, “**.ts**”, “**.rmvb**”, “**.jpg**”, “**.jpeg**”, “**.jpe**” e “**.bmp**”.

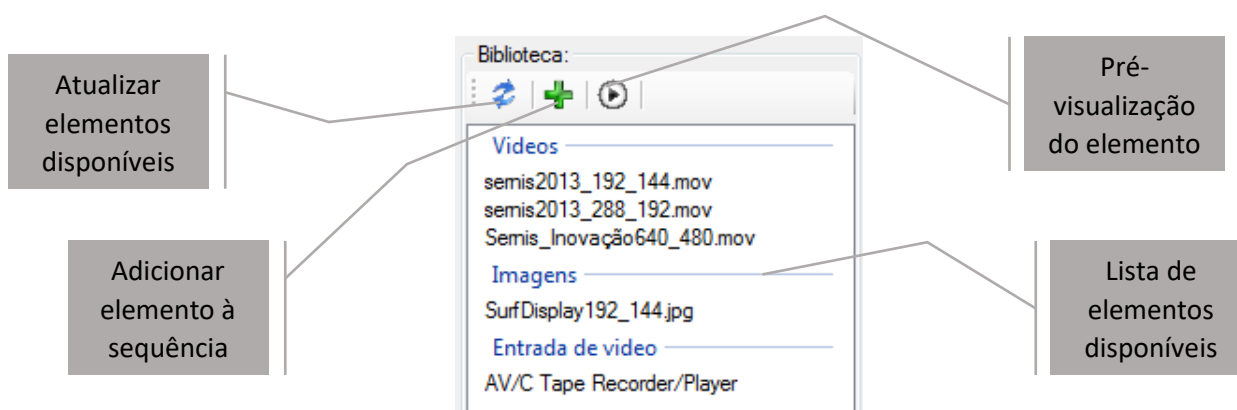


Figura 16 – Biblioteca

- ❖ **Atualizar elementos disponíveis** – Atualizada a lista de elementos disponíveis.
- ❖ **Adicionar elemento à sequência** – Adiciona elemento selecionado à sequência. O elemento é inserido na posição seguinte ao elemento selecionado na lista de elementos da sequência. Pode ainda inserir fazendo um duplo clique no elemento selecionado ou arrastar e largar na posição pretendida.
- ❖ **Pré-visualização do elemento** – Ao clicar neste botão é iniciada a pré-visualização do elemento selecionado.

## Sobreposições

Nesta secção serão explicadas todas as funcionalidades das sobreposições. As sobreposições podem conter texto e 4 tipos de campos especiais que são: Contador crescente/decrescente, data/hora, temperatura e jogos santa casa (Euromilhões, Totoloto, Totobola e Joker). Para os jogos santa casa é necessário existir uma ligação à internet. Para adicionar uma sobreposição nova expanda a “**ComboBox**”, selecione “**Nova**” e pressione “**Enter**”.

Duração	Descrição	Sobreposição
00:00:30.000	semis2013_192_144.mov	Nova
00:00:30.000	semis2013_288_192.mov	Nenhuma
00:00:15.400	Semis Inovação640_480.mov	Nova
		Nenhuma

Figura 17 - Nova sobreposição

Depois de pressionar “**Enter**” irá aparecer uma janela para introduzir o nome da sobreposição. Não podem haver nomes iguais nas sobreposições. Depois de adicionada uma nova sobreposição ela fica disponível para ser usada noutros elementos.

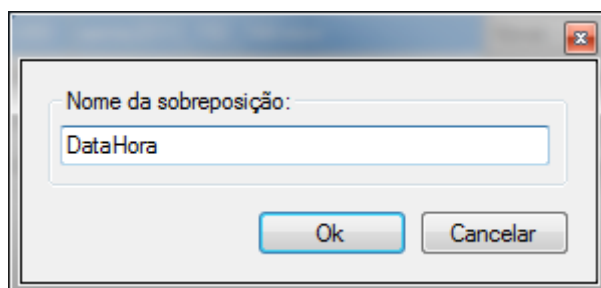


Figura 18 - Nome da sobreposição

Depois de validar o nome da sobreposição ela aparecerá disponível na “**ComboBox**”. Selecione-a e pressione “**Enter**” para validar. Se desejar cancelar pressione “**Escape**”.

Duração	Descrição	Sobreposição
00:00:30.000	semis2013_192_144.mov	Nenhuma
00:00:30.000	semis2013_288_192.mov	Nenhuma
00:00:15.400	Semis_Inovação640_480.mov	Nova
00:00:05.000	SurfDisplay-192_144.jpg	DataHora

Figura 19 - Selecionar sobreposição

Neste momento a sobreposição adicionada não contém qualquer texto, para adicionar texto pressione **“Editar sobreposição”** ou clique com o botão direito do rato e selecione **“Editar sobreposição”**. Irá abrir-se o formulário seguinte e uma janela de pré-visualização.

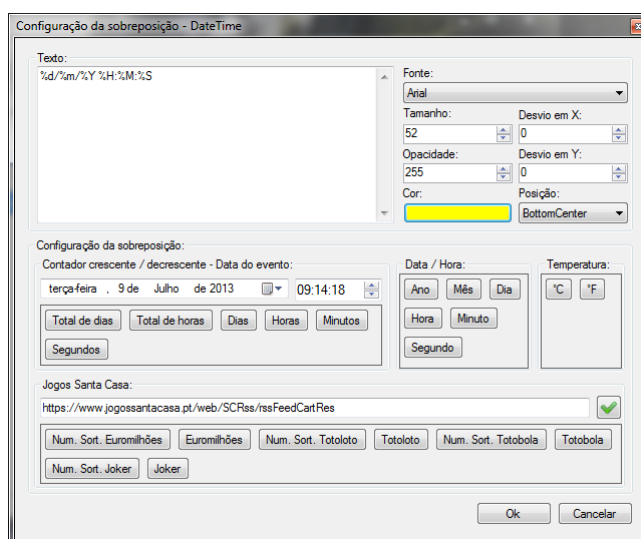


Figura 20 - Configuração da sobreposição

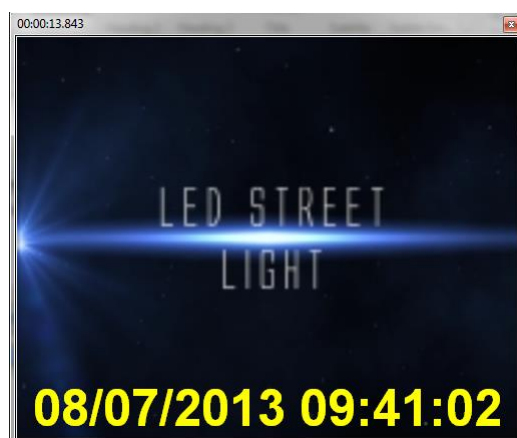


Figura 21 - Pré-visualização da sobreposição

No caso em que a edição da sobreposição seja sobre entrada de vídeo e o módulo **“SurfDisplay-Player”** esteja a reproduzir entrada de vídeo, na edição não aparecerá nada na janela de pré-visualização até que o

módulo “**SurfDisplay-Player**” termine a reprodução. No caso contrário, ou seja, a edição é iniciada e só depois o módulo “**SurfDisplay-Player**” inicia a reprodução de entrada de vídeo, neste caso o módulo “**SurfDisplay-Player**” ficará sem reproduzir até que a edição esteja concluída ou o tempo definido para reprodução de entrada de vídeo expire.

### Opções gerais

Para todos os tipos de sobreposições podemos configurar o tipo de letra, o tamanho, a opacidade ou transparência, a cor, a posição e os desvios em X e Y.

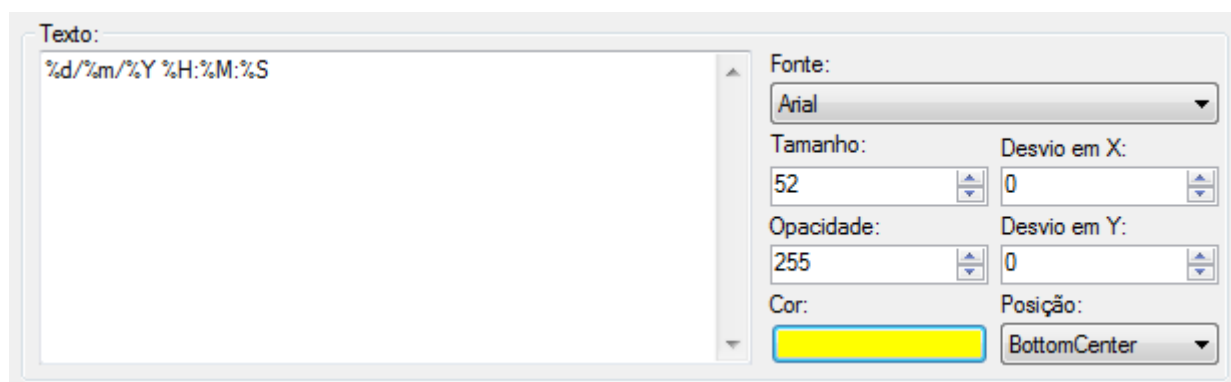


Figura 22 - Sobreposição - Opções gerais

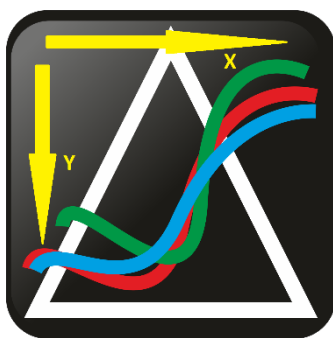


Figura 23 - Sistema de coordenadas



### Contador crescente / decrescente

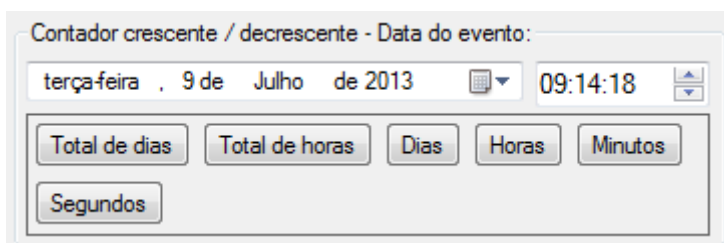


Figura 24 - Contador crescente / decrescente

A funcionalidade crescente e decrescente é automática, ou seja, se a data do evento já tiver passado o contador funciona no modo crescente, caso contrário funciona como decrescente.

Exemplo:

Data do evento: 01 / 01 / 2014 00:00:00 || Data atual: 09 / 07 / 2013 11:50:35

- ❖ Total de dias: 175,5065
- ❖ Total de horas: 4212,16
- ❖ Dias: 175
- ❖ Horas: 12
- ❖ Minutos: 09
- ❖ Segundos: 25

Se o texto for “Faltam %U dias, %P horas, %B minutos e %D segundos para a passagem de ano”

O resultado será “Faltam 175 dias, 12 horas, 09 minutos e 25 segundos para a passagem de ano”

### Data / Hora

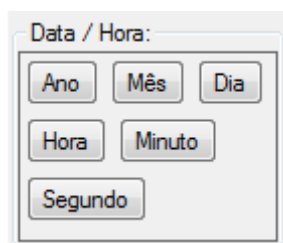


Figura 25 - Data / Hora

Exemplo:

Data atual: 09 / 07 / 2013 11:50:35

- ❖ Ano: 2013
- ❖ Mês: 07
- ❖ Dia: 09
- ❖ Hora: 11
- ❖ Minuto: 50
- ❖ Segundo: 35

Se o texto for “%Y / %m / %d %H : %M : %S”

O resultado será “2013 / 07 / 09 11 : 50 : 35”

### Temperatura

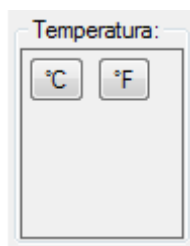


Figura 26 – Temperatura

Exemplo:

Temperatura atual: 37°C || 99°F

- ❖ °C: 37
- ❖ °F: 99

Se o texto for “Estão %C (%F) de temperatura”

O resultado será “Estão 37°C (99°F) de temperatura”

### Jogos Santa Casa

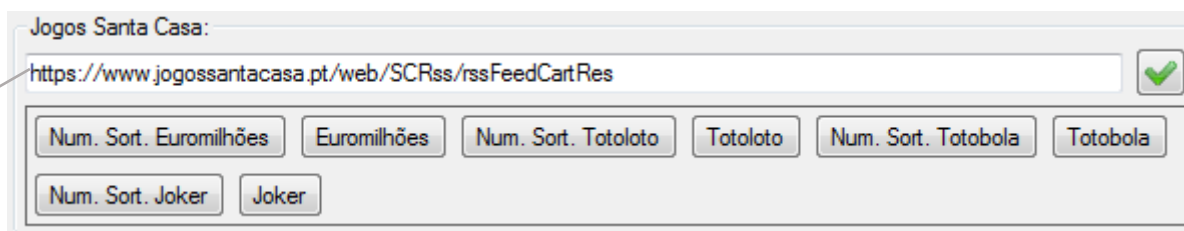


Figura 27 - Jogos santa casa

Hiperligação  
do rss feed

Exemplo:

Euromilhões: Número do sorteio 054/2013, 4 12 15 28 33 + 1 10

- ❖ Num. Sort. Euromilhões: Sorteio nº 054/2013
- ❖ Euromilhões: 4 12 15 28 33 + 1 10

Se o texto for “Euromilhões %L - %E”

O resultado será “Euromilhões Sorteio nº 054/2013 – 4 12 15 28 33 + 1 10”

### Gestão das sobreposições

O gestor de sobreposições é um formulário onde se pode remover ou alterar os nomes das sobreposições. Caso remova alguma sobreposição que esteja a ser utilizada ela é removida do elemento que a contém.

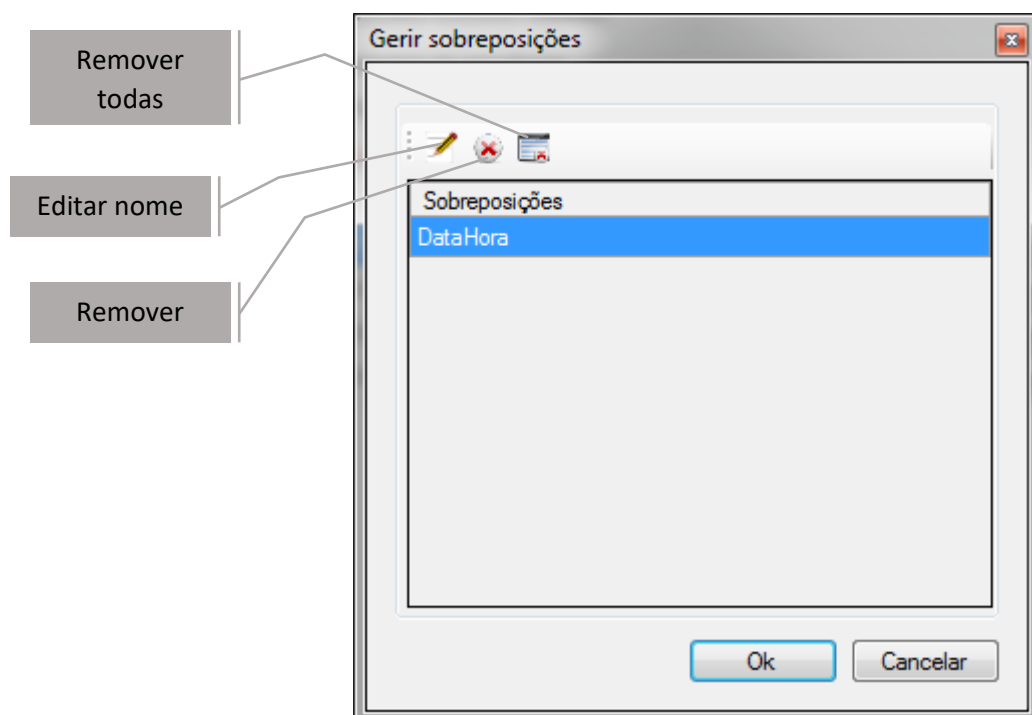


Figura 28 - Gerir sobreposições

- ❖ **Editar nome** – Coloca a linha seleccionada em modo de edição. Para validar pressione “**Enter**” e para cancelar “**Escape**”.
- ❖ **Remover** – Remove a sobreposição seleccionada da lista de sobreposições disponíveis.
- ❖ **Remover todas** – Remove todas as sobreposições da lista.

## Agendamento

O agendamento de sequências é onde se define os horários de passagem dos conteúdos no painel eletrónico. Pode-se definir a data/hora do início da reprodução bem como o número de repetições. A data/hora final é calculada multiplicando a duração total da sequência em questão pelo número de repetições definidas. O agendamento pode ser definido para um dia específico ou para vários de uma vez só. O sistema de deteção de interseções avisá-lo-á quando tentar inserir um elemento na agenda que se sobreponha a outro.

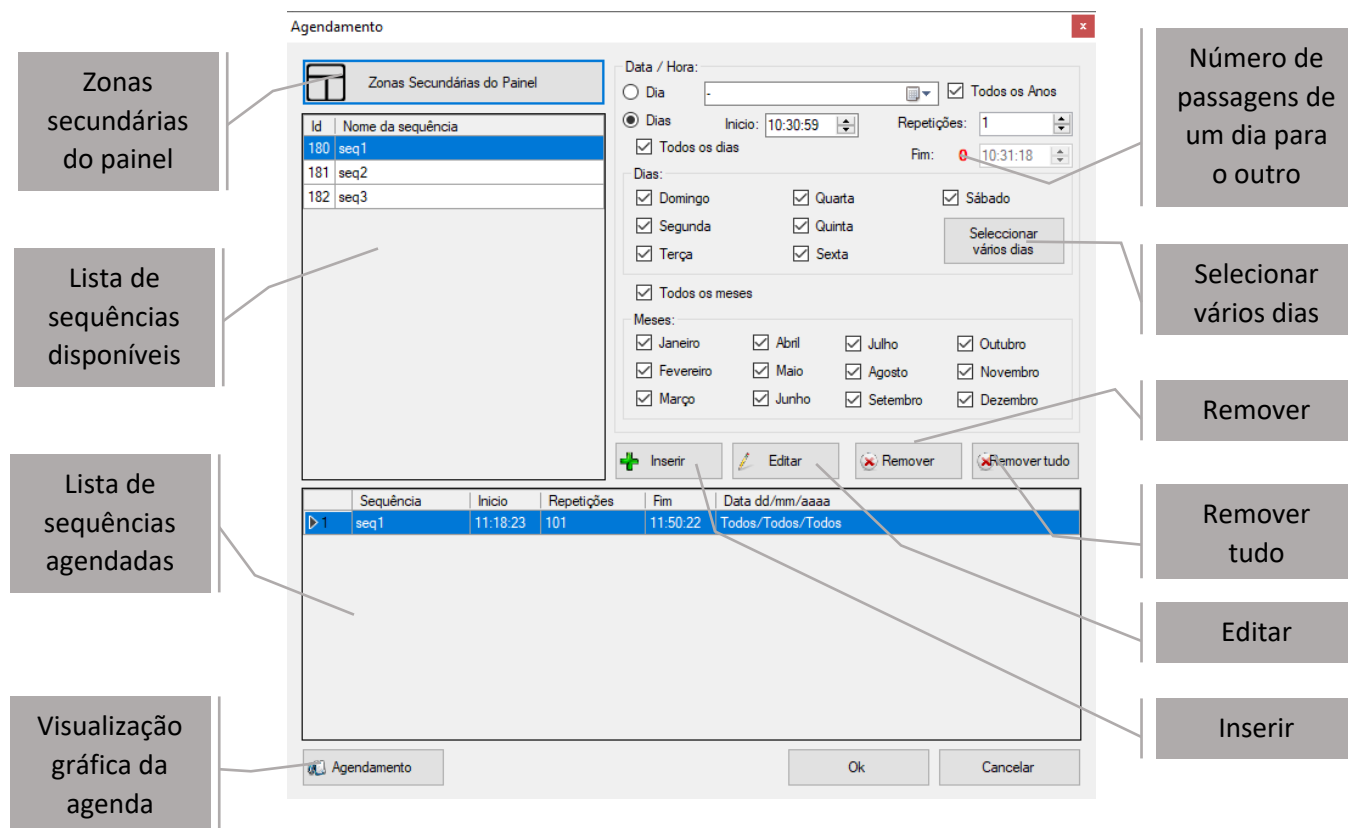


Figura 29 – Agendamento

- ❖ **Zonas secundárias do painel** – Neste formulário poderá configurar as sequências que vão ser reproduzidas nas zonas secundárias do painel.

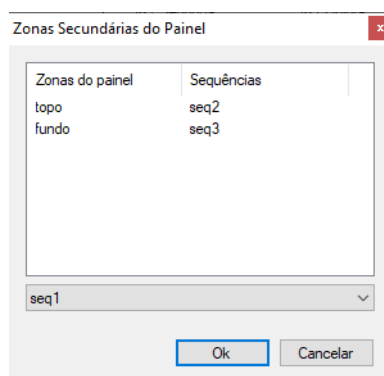


Figura 30 – Zonas secundárias do painel

- ❖ **Lista de sequências disponíveis** – Lista de sequências disponíveis para agendar. Apenas são listadas as sequências que tenham algum conteúdo.
- ❖ **Lista de sequências agendadas** – Cada linha desta tabela é representada pelo nome da sequência, hora de início, número de repetições, hora de fim e data. O campo data pode representar apenas um dia ou vários dias.
- ❖ **Número de passagens de um dia para o outro** – A indicação deste campo é importante pois não poderá inserir elementos na agenda com mais de uma passagem diária, ou seja, este valor não poderá ser maior que 1.
- ❖ **Selecionar vários dias** – Ao pressionar este botão irá aparecer um formulário com um calendário onde poderá seleccionar vários dias de uma só vez.

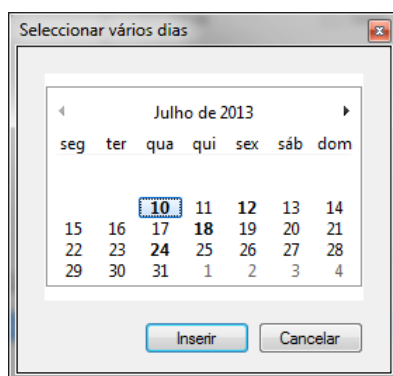


Figura 31 - Seleccionar vários dias

- ❖ **Visualização gráfica da agenda** – Neste formulário poderá visualizar a agenda de uma forma gráfica e mais intuitiva.

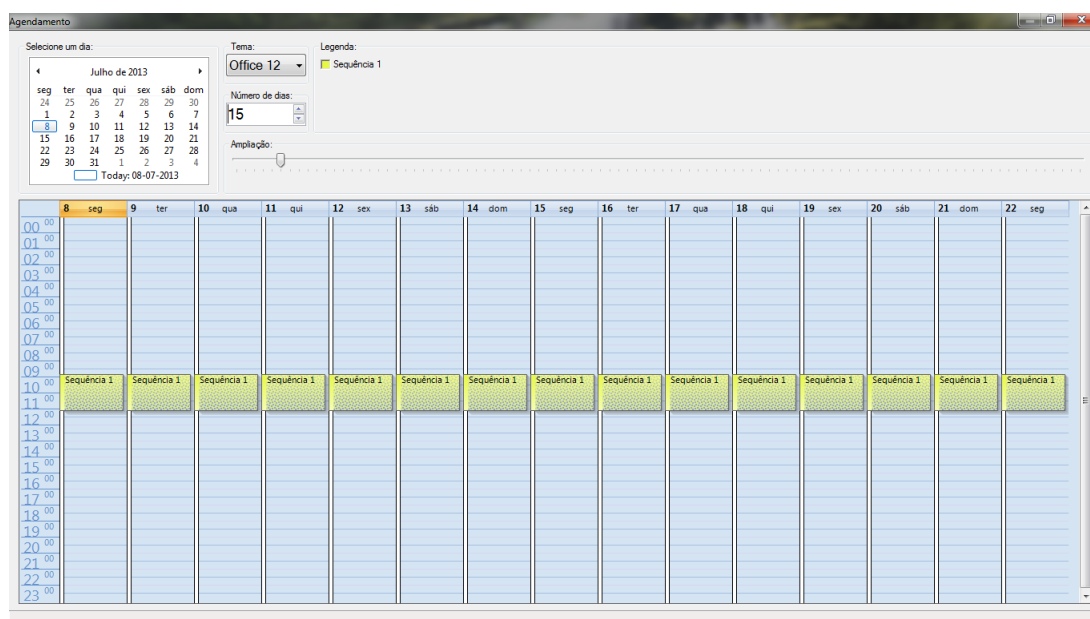


Figura 32 - Visualização gráfica da agenda

- ❖ **Inserir** – Para inserir um elemento na agenda primeiro selecione a sequência pretendida e de seguida escolha se quer um “Dia” ou “Dias”. Se escolher agendar vários dias ficará disponível a opção “Selecionar vários dias” e a possibilidade de escolher todos os Domingos por exemplo. Escolha a hora de início e o número de repetições e pressione “Inserir”. Se inserir um elemento na agenda que se intersepte com outro já agendado o sistema avisá-lo-á e o elemento não é inserido.





									
	Sequência	Início	Repetições	Fim	Data dd/mm/aaaa				
▶ 1	Sequência 1	09:53:23	100	12:07:23	Todos/Todos/2013				

Figura 33 - Agendamento após inserção

Para o caso em que a sequência a agendar passa de um dia para o outro depois de inserir ela é apresentada como mostra a figura seguinte.





									
	Sequência	Início	Repetições	Fim	Data dd/mm/aaaa				
▶ 1	Sequência 1	09:53:23	1000	23:59:59	Todos/Todos/2013				
2	Sequência 1	00:00:00	-->	08:13:23	Todos/Todos/2013				

Figura 34 - Agendamento quando passa de um dia para outro

- ❖ **Editar** – Abre um formulário de edição do elemento seleccionado na lista de sequências agendadas.

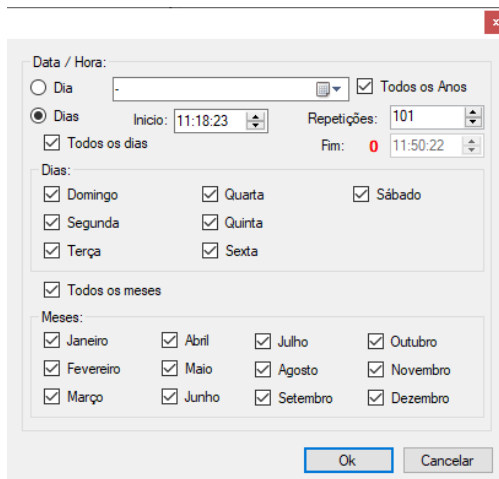


Figura 35 - Edição da agenda

- ❖ **Remover** – Remove o elemento seleccionado da lista de sequências agendadas.
- ❖ **Remover tudo** – Remove todos os elementos da agenda.



### SURFDISPLAY-PLAYER

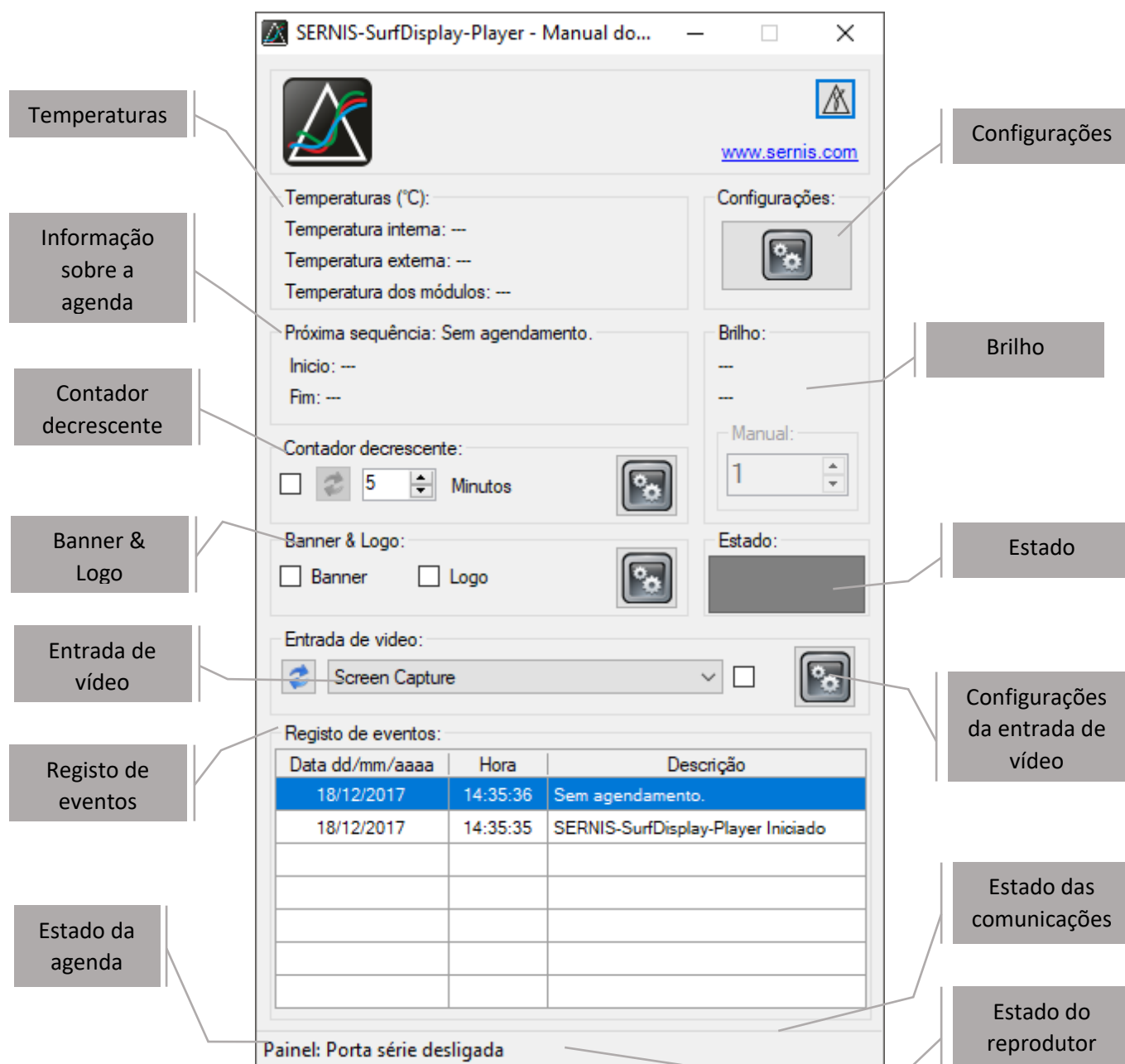


Figura 36 - SurfDisplay-Player

O módulo “**SurfDisplay-Player**” é o módulo responsável pela reprodução dos conteúdos agendados. Em funcionamento normal basta estar este módulo ativo. O “**SurfDisplay-Player**” tem ainda as funcionalidades de reproduzir diretamente um dispositivo de vídeo, um contador decrescente e ainda sobrepor ao conteúdo que esteja a ser reproduzido um banner ou um logótipo. Estas funcionalidades sobrepõem-se à agenda. Mais abaixo estas funcionalidades são explicadas em pormenor.

- ❖ **Temperaturas** – Se estiver a ser utilizado o controlador avançado nesta secção são mostradas a temperatura externa (ambiente) e a temperatura interna do painel eletrónico.
- ❖ **Informação sobre a agenda** – Nesta secção é apresentado o horário de início e fim da sequência que esteja a ser exibida. Caso não esteja a ser reproduzido qualquer conteúdo e existir agendamento para mais tarde é aqui apresentada essa informação.
- ❖ **Brilho** – Mostra informação sobre o brilho atual. Caso a configuração do brilho esteja em modo manual é possível alterar o brilho aqui.
- ❖ **Entrada de vídeo** – Entrada de vídeo. ([ver mais](#))
- ❖ **Contador decrescente** – Contador decrescente. ([ver mais](#))
- ❖ **Banner & Logo** – Banner e logótipo. ([ver mais](#))
- ❖ **Configurações** – Configurações do software. ([ver mais](#))
- ❖ **Estado** – Estado do reproduzidor por cores:
  - **Vermelho** – Janela de visualização fechada. Pode ser uma indicação de algum problema com a aplicação;
  - **Verde** – A reproduzir conteúdo (imagem ou vídeo);
  - **Azul** – A reproduzir entrada de vídeo;
  - **Cinzento** – Sem agendamento para a data / hora corrente;
- ❖ **Registo de eventos** – Nesta tabela são apresentadas todas as ações da aplicação, tais como, início de sequências, início de conteúdos, erros, etc. Todas as mensagens apresentadas nesta tabela são registadas em ficheiro do log. Estes ficheiros estão guardados na pasta de instalação do software em “.../LogFiles/”.
- ❖ **Estado da agenda** – Se este campo estiver “**Ativo**” significa a aplicação está a verificar se existe algum conteúdo a exibir. Caso esteja “**Desativado**” significa que existe algum problema, se isto acontecer reinicie a aplicação.
- ❖ **Estado do reproduzidor** – “**Ativo**” se a janela de visualização de conteúdos estiver aberta. “**Desativado**” caso esteja fechada.
- ❖ **Estado das comunicações** – Estado das comunicações com o controlador avançado.

### Configurações

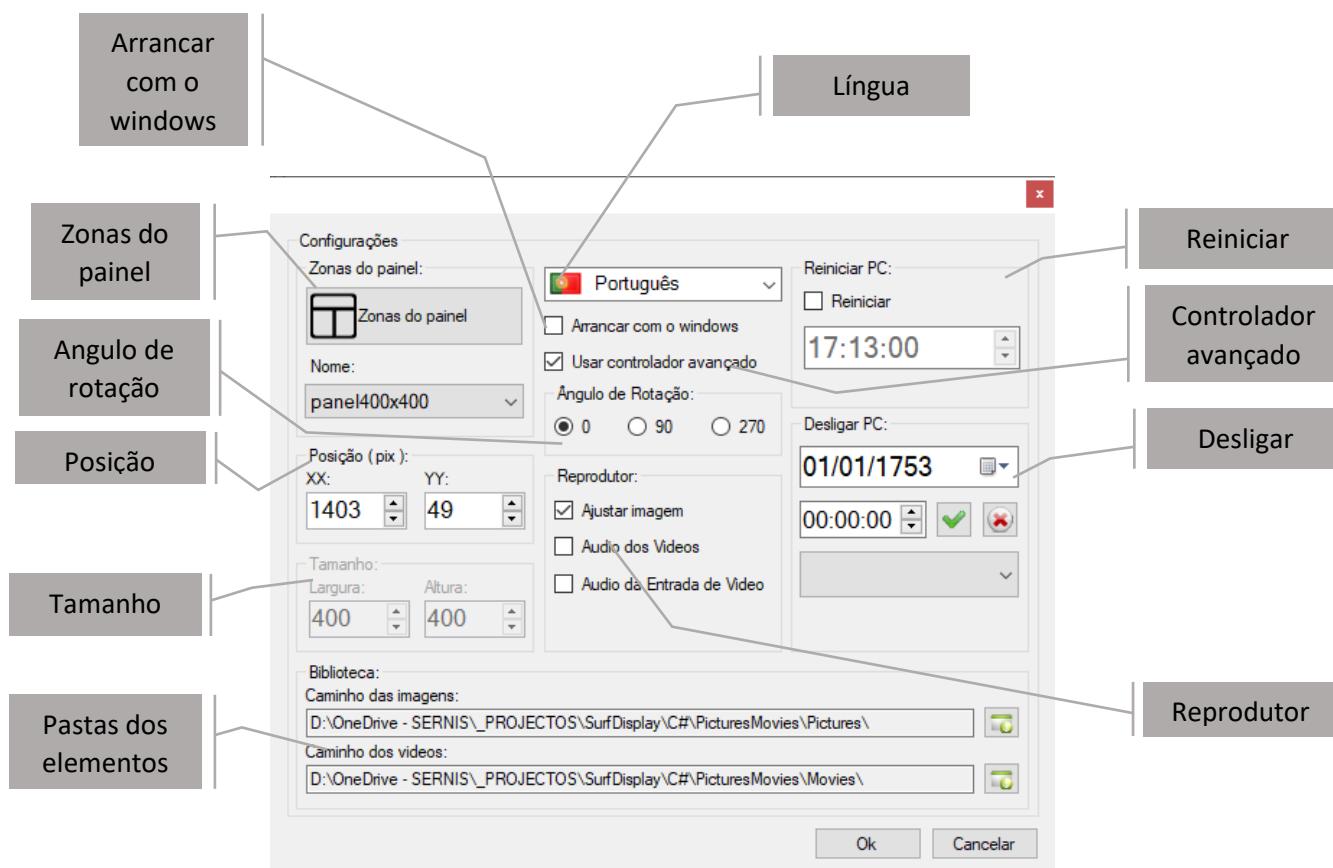


Figura 37 – Configurações

- ❖ **Reprodutor** – Nesta secção pode ligar ou desligar o áudio dos vídeos e da entrada de vídeo. Pode ainda definir se quer ajustar o conteúdo a reproduzir à janela de visualização ou manter a proporcionalidade dos vídeos, imagens ou entrada de vídeo.

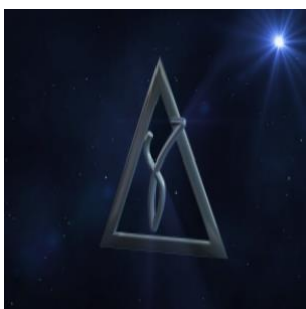


Figura 38 - Reprodutor com ajuste de imagem

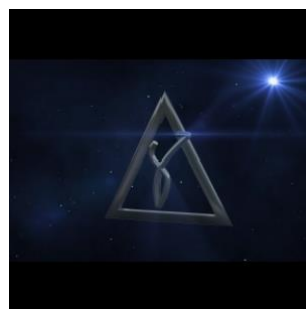


Figura 39- Reprodutor sem ajuste de imagem

- ❖ **Arrancar com o windows** – Adiciona ao arranque do windows o módulo “*SurfDisplay-Player*”.
- ❖ **Posição** – Posição X Y no monitor da janela de visualização.
- ❖ **Tamanho** – Largura e altura do painel.
- ❖ **Pastas dos elementos** – Localização no computador das imagens e dos vídeos. Por defeito estas pastas estão na pasta de instalação do software mas podem ser alteradas. Ao alterar as pastas o conteúdo das mesmas não é copiado.
- ❖ **Língua** – Define a linguagem do software.
- ❖ **Reiniciar** – Agenda uma tarefa para reiniciar o computador diariamente à hora definida.
- ❖ **Desligar** – Agenda uma tarefa para desligar o computador à data / hora definida.
- ❖ **Controlador avançado** – Utilizar o controlador avançado.
- ❖ **Angulo de rotação** – Rodar o painel. Esta opção só funcionará corretamente se o painel estiver preparado para isso.
- ❖ **Zonas do painel** – Configuração das zonas do painel. É possível configurar múltiplas zonas no painel e reproduzir diferentes conteúdos ao mesmo tempo. Os conteúdos da zona principal são configurados na agenda enquanto que os das zonas secundárias configuram-se em “**Zonas secundárias do painel**” no formulário da agenda ([ver mais](#)). Se na agenda num determinado período não houver nada para reproduzir as zonas secundárias também não reproduzem nada.

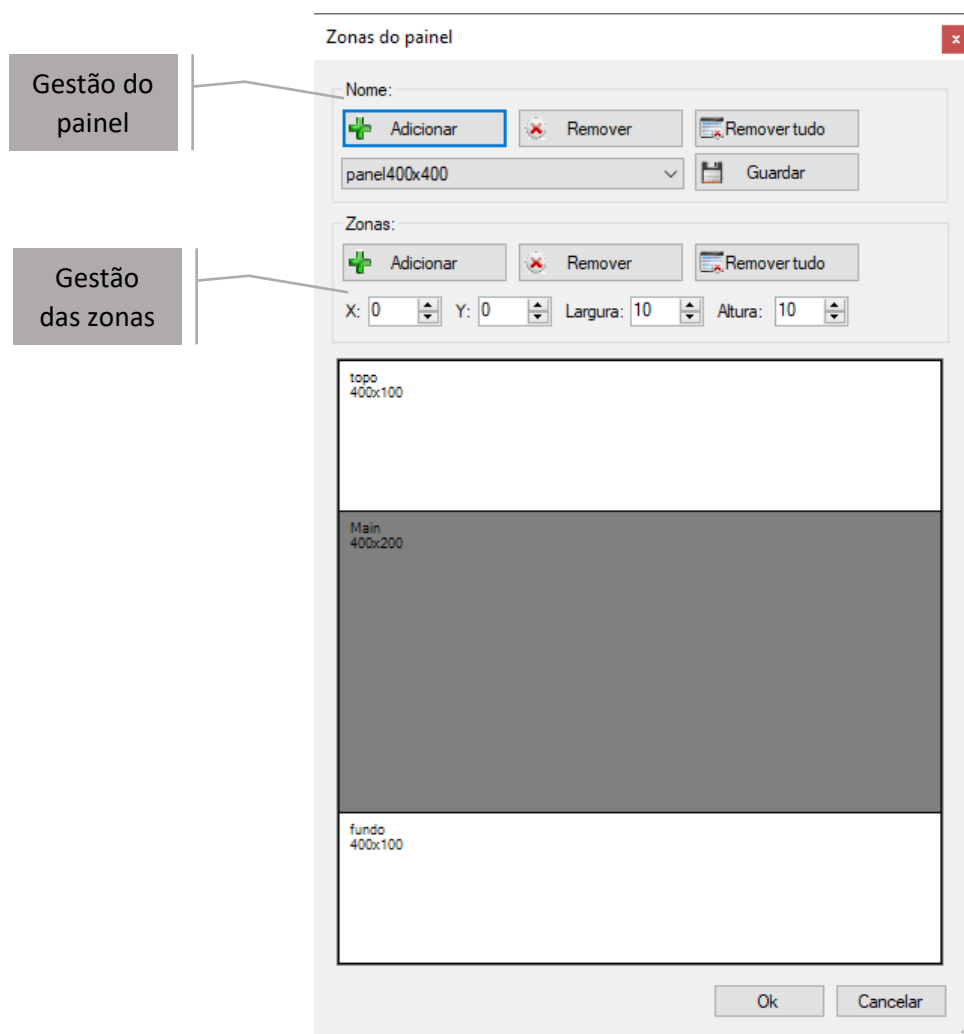


Figura 40 – Zonas do painel

- ❖ **Gestão do painel** – Pode configurar e guardar várias disposições das zonas no painel.
- ❖ **Gestão das zonas** – Configuração das zonas no painel. Pode configurar as zonas através das coordenadas X, Y, Largura e Altura manualmente, mas também pode configurar com o rato na zona de edição.

### Entrada de vídeo

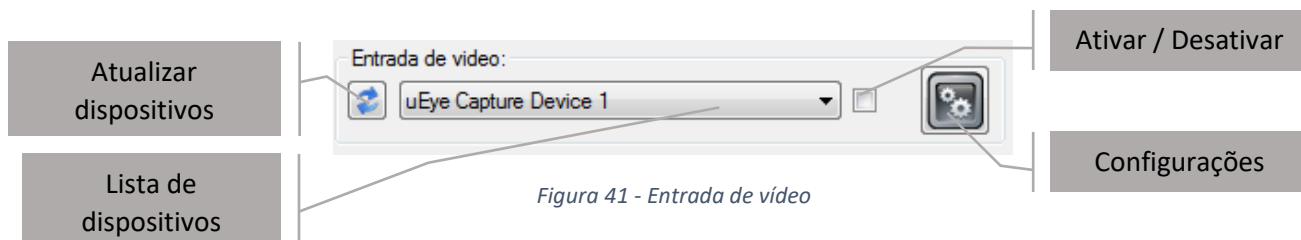


Figura 41 - Entrada de vídeo

- ❖ **Atualizar dispositivos** – Atualiza lista de dispositivos de vídeo disponíveis.
- ❖ **Lista de dispositivos** – Lista de dispositivos de vídeo.
- ❖ **Ativar / Desativar** – Ativa / desativa a visualização da entrada de vídeo. Caso não exista sinal de vídeo a aplicação fica á espera do mesmo.
- ❖ **Configurações** – Ferramenta de recorte. Esta funcionalidade apenas é aplica quando se está a reproduzir entrada de vídeo. Os valores de “XX”, “YY”, “Largura” e “Altura” referem-se ao tamanho original do sinal de entrada de vídeo e não à janela de visualização. (Figura 23 - Sistema de coordenadas)

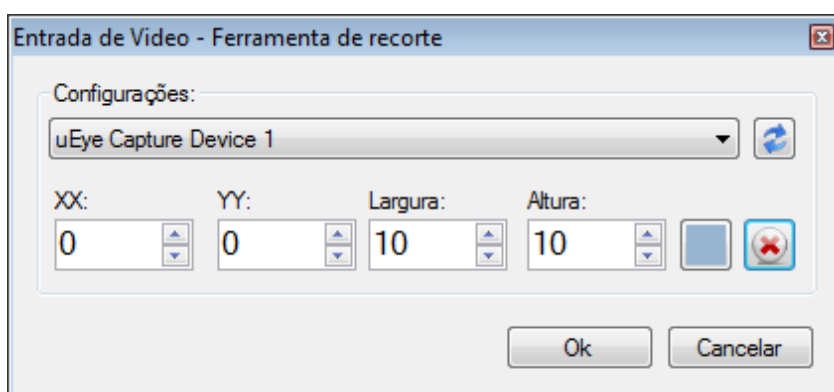


Figura 42 - Ferramenta de recorte

### Contador decrescente

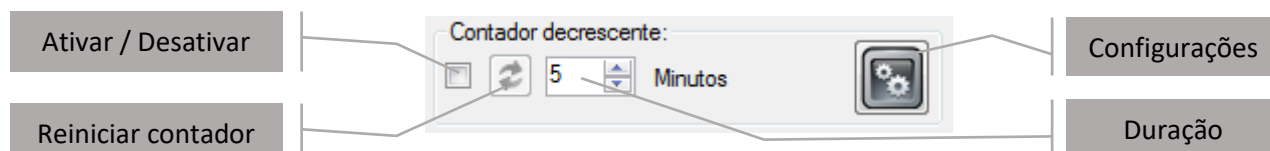


Figura 43 - Contador decrescente

- ❖ **Ativar / desativar** – Ativa / desativa a visualização do contador decrescente.
- ❖ **Reiniciar contador** – Reinicia o contador.

- ❖ **Duração** – Duração do contador.
- ❖ **Configurações** – Configurações do contador decrescente.

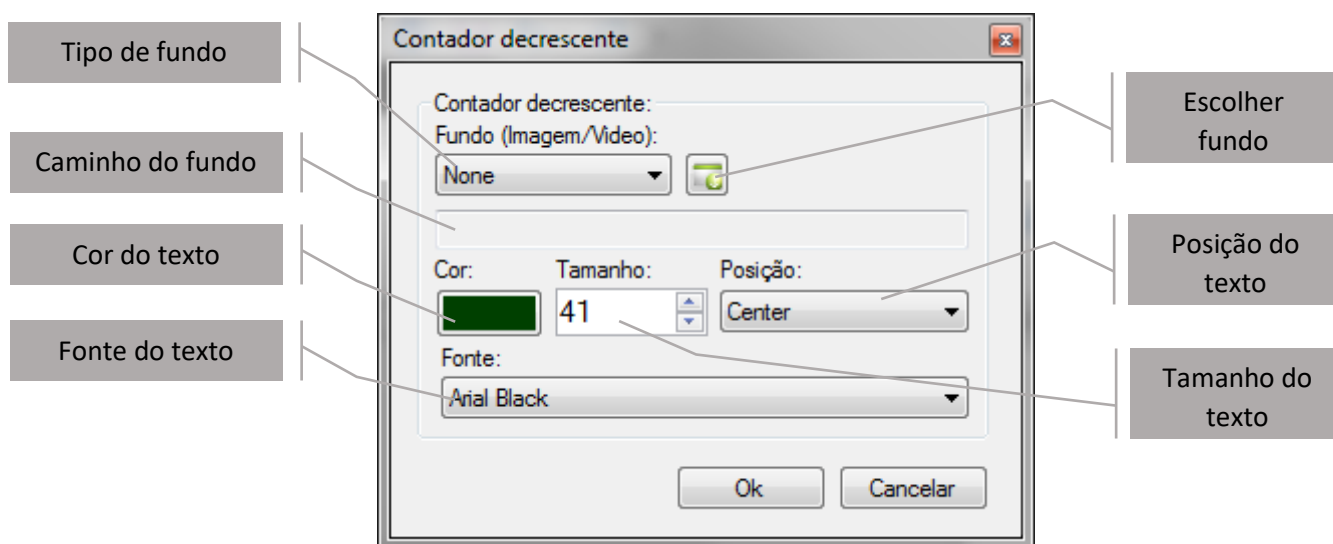


Figura 44 - Configurações do contador decrescente

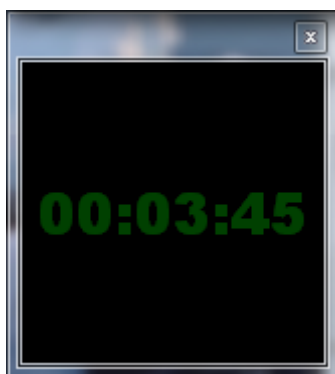


Figura 45 - Pré-visualização do contador decrescente

- ❖ **Tipo de fundo** – Pode ser definido sem fundo, vídeo ou imagem.
- ❖ **Caminho do fundo** – Caso o fundo seja imagem ou vídeo aqui é apresentada a localização do ficheiro.
- ❖ **Cor do texto** – Cor do texto do contador decrescente.
- ❖ **Fonte do texto** – Fonte do texto do contador decrescente.
- ❖ **Escolher fundo** – Escolher ficheiro para fundo.
- ❖ **Posição do texto** – Posição do contador decrescente.
- ❖ **Tamanho do texto** – Tamanho do texto do contador decrescente.

### Banner & Logo

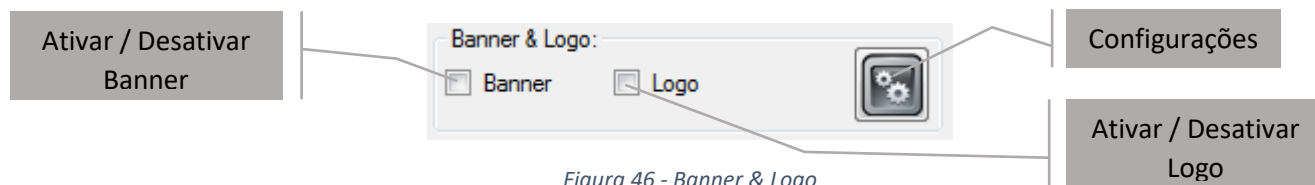


Figura 46 - Banner & Logo

- ❖ **Ativar / desativar banner** – Ativar / desativar a visualização do banner. Ao ativar o banner se o conteúdo que esteja a ser exibido tiver alguma sobreposição de texto ela será desativada enquanto o banner estiver ativo.
- ❖ **Ativar / desativar logo** – Ativar / desativar a visualização do logótipo.
- ❖ **Configurações** – Configurações do banner e do logótipo.

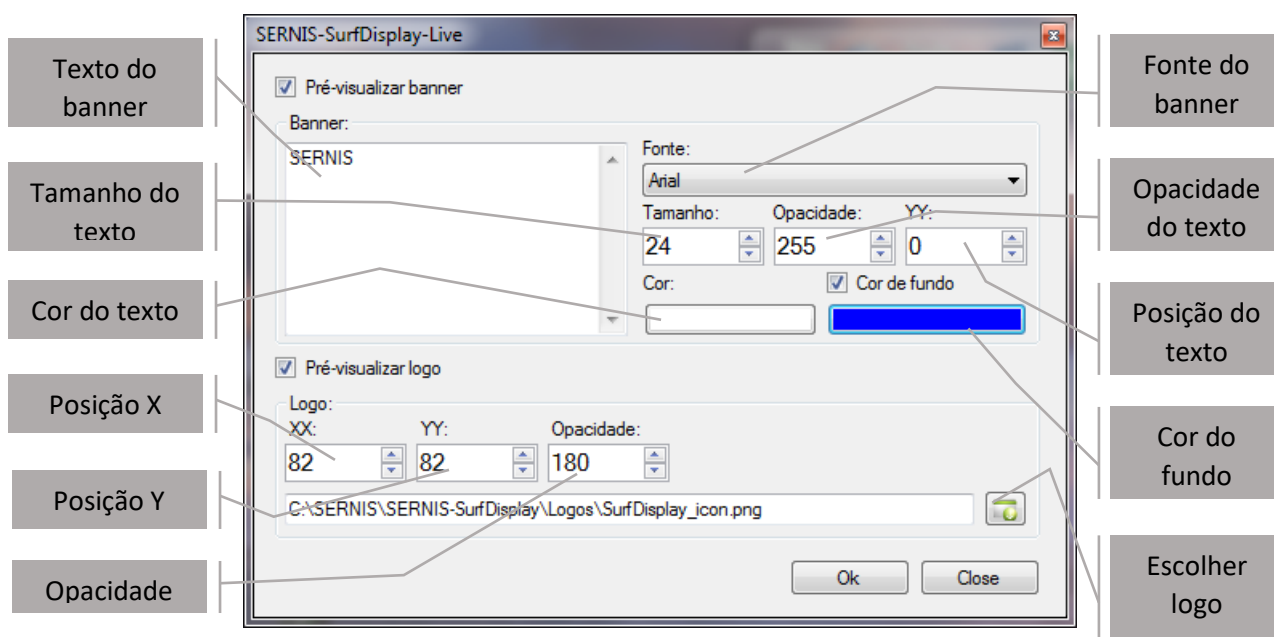


Figura 47 - Configurações do banner e logótipo





Figura 48 - Pré-visualização do banner e logótipo

- ❖ **Texto do banner** – Texto a apresentar.
- ❖ **Tamanho do texto** – Tamanho do tipo de letra.
- ❖ **Fonte do banner** – Tipo de letra do banner.
- ❖ **Opacidade do texto** – Opacidade ou transparência do texto do banner.
- ❖ **Posição do texto** – Posição do banner.
- ❖ **Cor do texto** – Cor do texto do banner.
- ❖ **Cor do fundo** – Caso deseje fundo aqui poderá definir a sua cor.
- ❖ **Posição X** – Posição X do logótipo (coordenadas da janela de visualização). ([Figura 23 - Sistema de coordenadas](#))
- ❖ **Posição Y** – Posição Y do logótipo (coordenadas da janela de visualização). ([Figura 23 - Sistema de coordenadas](#))
- ❖ **Opacidade** – Opacidade ou transparência do logótipo.
- ❖ **Escolher logo** – Escolher ficheiro. Por defeito os logótipos estão na pasta de instalação do software em “.../Logos/” mas pode escolher outra localização. Como logótipos apenas são aceites imagens do tipo “.png”.