

Imaris - ROI

1. Choose surface -> skip automatic creation, edit manually->
2. Choose Contour->
3. Choose Mode: choose drawing mode

Use channel selection -

בעת בניית המשטח יש אלגוריתם שמתחשב בעצמת סיגנל. כאן ניתן להגדיר שיתחשב רק בערוץ מסוים.

4. Choose Board:

- העבר את העכבר ל-select mode
- הפעל את מצב drawing mode ע"י לחיצה על הכפתור draw או ע"י ctrl+space
- בחר את החתך עליו תרצה לסרטט כתלות במיקום הסגנל- slice position
- בחר את המישור שתוצאה לעבוד לפיו: use orientation
- צייר את קו המתאר של המשטח שתוצאה ליצור
- העברת העכבר לנקודת ההתחלה של ציור ה-contour תגרום לסגירת הצורה הנוצרת לעריכת contour:
- צא ממצב drawing mode ע"י לחיצה על כפתור draw או ctrl+space
- חשוב: עליך להיות על החתך בתמונה בו יצרת את ה-contour

T+left click = move node/entire polygon (click on node/line), one needs to see the nodes (enlarge)
D+click = delete node/entire shape (click on node/line)

R+ continuous click on node = rotate

S+ mouse moving= enlarge/reduce

<> or +- = change line width

- כשעובדים ב-3D צריך ליצור contour על יותר מחתך אחד. אפשר להעתיק contour מחתך לחתך ע"י שימוש ב-copy וב-paste.
- כשמציירים contour, ובתוכו contour קטן יותר, בעת הבנייה יתפס ה-contour-הקטן כחור בתוך הגדול (בייגלה).

5. -> create surface

את ה- surface שיצרנו ניתן להפוך ל- channel להמשך כימות נתונים רק באזור ה-surface,
באמצעות mask:

Go to Pencil tab->

Choose mask all-> choose channel

Define voxel outside surface = 0.

- duplicate channel before masking הערוץ המקורי לא ידרס