



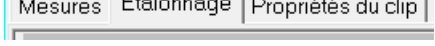


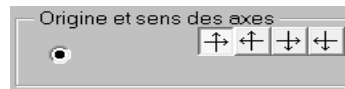
# Utilisation du logiciel de pointage vidéo AVIMECA version 2.7

## 1) Chargement du clip et réglages préliminaires

- Ouvrir un clip vidéo avec le bouton  ou à l'aide du menu *Fichiers / Ouvrir un clip vidéo*
- Si le clip n'occupe pas toute la place disponible à l'écran, on peut l'agrandir avec le bouton  ou avec le menu *Clip / Adapter*, puis valider la boîte de dialogue.
- Visualiser le clip à l'aide des 5 boutons de contrôle situés en bas à gauche  : faire défiler le clip à vitesse normale, puis image par image en avant ou en arrière, rembobiner.
- Afin de bien viser, on peut ouvrir la loupe avec 
- Cliquer sur l'onglet *Propriétés du Clip* à droite de l'écran pour savoir combien d'images par seconde ont été filmées.

## 2) Réglages :

- Cliquer sur l'onglet *étalonnage*  dans la partie droite de l'écran, puis cocher *Origine et sens*

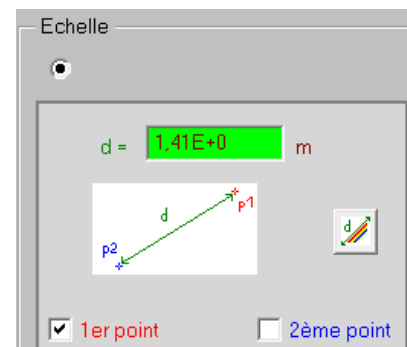


- choisir le sens des axes
- la position de l'origine du repère : choisir l'image du début de l'étude ( $t = 0s$ ), ce n'est pas forcément l'image n°1, cliquer sur la vidéo au point qui servira d'origine, le centre de gravité de l'objet : les deux axes s'affichent sur la vidéo. On peut le changer en cliquant de nouveau.



- Toujours dans l'onglet *étalonnage*, cliquer sur *échelle*.

Il s'agit de désigner l'échelle de la vidéo au logiciel afin que les valeurs x et y mesurées correspondent à la réalité. Il faut avoir prévu de placer un objet étalon sur la vidéo dont on connaît les dimensions.

On indique au logiciel deux points d'une image de la vidéo et la distance réelle entre ces deux points. Pour cela, cocher la case *1<sup>er</sup> point*, puis cliquer sur la vidéo sur le premier point ; cocher la case *2<sup>eme</sup> point* et cliquer sur la vidéo sur le deuxième point. Indiquer enfin dans le champ sur fond vert la distance réelle qui sépare les deux points qu'on a désignés. Les réglages sont terminés.



## 3) Pointage

- Revenir dans l'onglet *Mesures*. A partir de l'image choisie pour  $t = 0s$ , cliquer le plus précisément possible sur les positions successives du centre du mobile et observer que le tableau se remplit. A chaque clic, la vidéo avance d'une image.
- Pour améliorer la visibilité du pointeur de la souris, on peut utiliser l'icône *Pointeur*  et régler la forme (cible ou croix), et la taille de ce pointeur .
- En cas d'erreur de pointage, se placer sur l'image à corriger, et re cliquer sur la position de la balle
- Pour effacer, on peut utiliser les icônes en bas à droite de la fenêtre, sous le tableau : il est possible d'effacer une ligne, une colonne ou tout le tableau.

## 4) Transfert des mesures vers un tableur

- Une fois les mesures terminées, cliquer sur  ou choisir *Fichier / Mesures / copier dans le presse-papier / le tableau*.
- Lancer un tableur et, dans le tableur, choisir *Edition / Coller* pour retrouver le tableau de valeur