

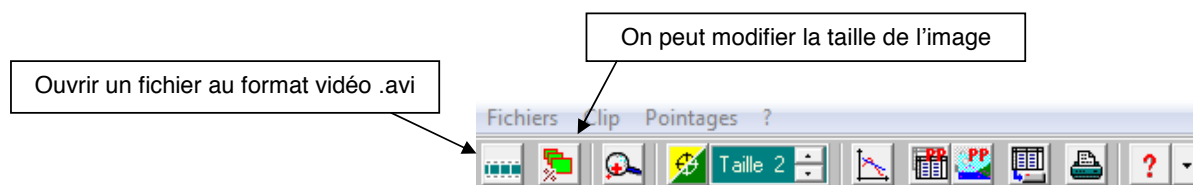
MODE D'EMPLOI DU LOGICIEL AVIMECA

Aviméca est un logiciel autorisant l'ouverture de fichier vidéo (d'extension .avi), le pointage et la saisie des coordonnées d'un point dans chacune des images de l'animation vidéo et l'exportation de ces données vers le tableur-grapheur Regressi, pour tout traitement ultérieur. La version 2.7 permet de choisir le sens des axes, l'origine des dates et dispose d'une loupe qui facilite le pointage.

Télécharger Avimeca :

http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/1164913531453/0/fiche___ressourcepedagogique/

Ouvrir un fichier au format vidéo .avi

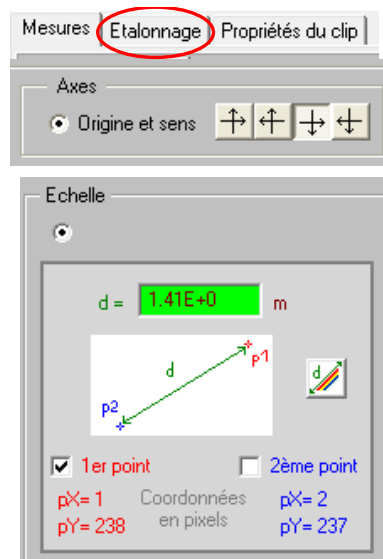


Étalonner

Étalonner les dimensions de l'image en y sélectionnant, à l'aide la souris, deux points.

Onglet étalonnage : choix de l'origine et du sens des axes (déposer le repère à la position choisie sur l'image par un cliquer-glisser)

Dans le même onglet, définir l'échelle en sélectionnant sur l'image 2 points (cocher au préalable « 1^{er} point » puis « 2^{ème} point ») et en indiquant la distance entre ces points



Pointage

Onglet mesures :
on peut choisir l'image qui définit l'origine des dates

On peut aussi choisir de faire apparaître, ou pas, les axes ainsi que les pointages.

Pointer les positions successives du point dont on étudie le mouvement, à l'aide de la souris. Les résultats apparaissent dans le tableau de mesures

t (s)	x (m)	y (m)
0.000	-2.50E-3	2.50E-3
0.080	1.13E-1	5.00E-3
0.160	1.08E-1	5.00E-3
0.240	1.00E-1	5.00E-3

- Entrer, à l'aide du clavier, la distance en mètre séparant ces deux points.
- Choisir un repère d'espace. Les coordonnées des marques seront calculées à partir de l'origine choisie.
- Choisir une image origine des dates.
- Pointer les positions successives du projectile à l'aide de la souris. Chaque click pose une marque et fait avancer l'animation d'une image.
- Les résultats sont présentés sous forme de tableau.

Export

Les données peuvent être directement exportées vers le logiciel « Regressi » ou « Excel »

