

# Notice de Aviméca

AviMéca est un *logiciel de pointage* qui permet d'étudier le mouvement d'un point d'un objet dans un plan. La méthode consiste à charger un clip vidéo montrant l'objet en mouvement, puis, sur chaque image de ce clip, à enregistrer la position d'un ou de plusieurs points.

Lorsque le logiciel **Aviméca** est lancé, la fenêtre ci-dessous apparaît :

## Ouverture du clip vidéo à étudier :

Les clips vidéo exploitables par AviMéca2 sont des fichiers au format \*.avi. Pour ouvrir

un tel fichier, cliquer sur le bouton  A l'aide de la boîte de dialogue d'ouverture de fichier, choisir le clip vidéo.

Après ouverture d'un clip vidéo, celui-ci est positionné à la première image.

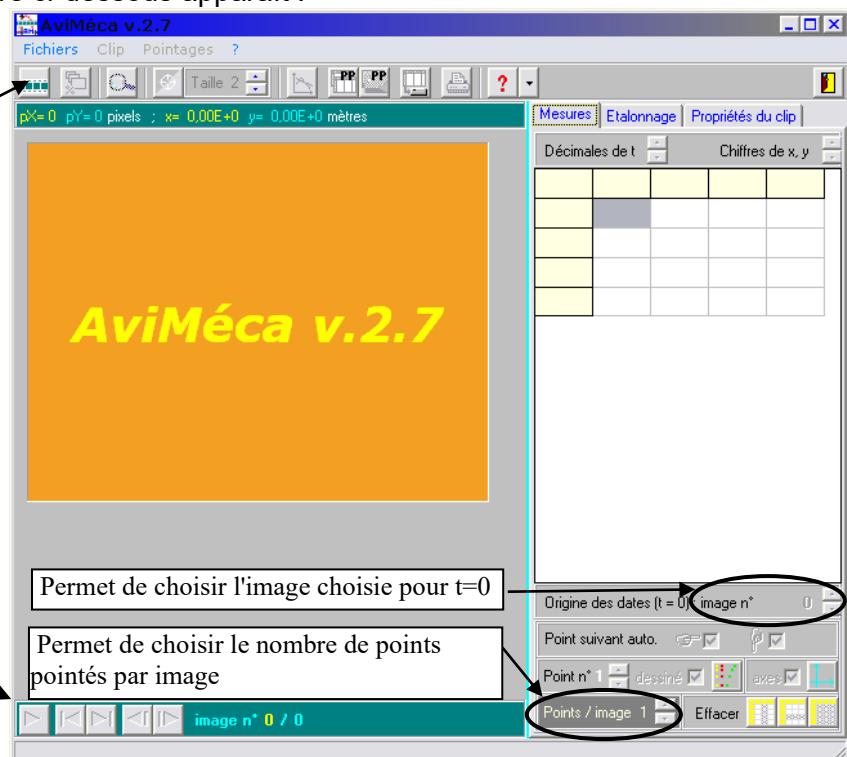
Avant de passer aux étapes suivantes, on peut modifier la taille du clip en cliquant sur le bouton entouré ci-dessous :



Cocher la case « Adapter » pour adapter à la taille de la fenêtre.

## Barre de navigation (en bas à gauche)

- ▶ Voir le clip  Aller à la première image
- ▶ Aller à la dernière image  Aller à l'image précédente  Aller à l'image suivante



## Etalonnage

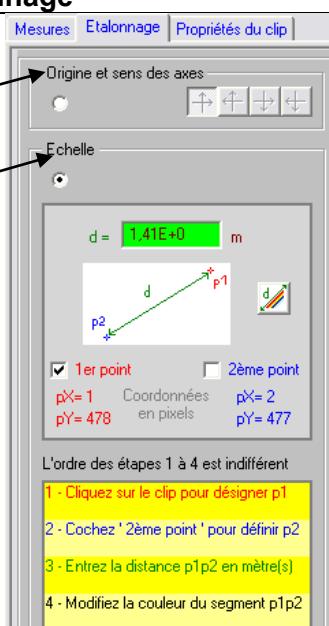
Selectionner l'onglet « Etalonnage » :

### • Origine et sens des axes

Ce choix permet de déterminer l'origine et le sens des axes

### • Echelles

Cocher « 1<sup>er</sup> point » et cliquer sur le 1<sup>er</sup> point du segment dont on définit la longueur. Puis cocher « 2<sup>e</sup> point » et cliquer sur le 2<sup>e</sup> point. Ne pas oublier de noter dans le rectangle vert la distance "réelle" séparant ces deux points en mètre.



## Origine des dates et pointage

Cliquez sur l'onglet « Mesures ».

Faites défiler l'origine des dates jusqu'au n° de l'image que vous désirez choisir pour l'origine des dates.

Pointer alors les positions successives du projectile à l'aide de la souris. Chaque clic pose une marque, autant de fois que de points demandés par image, puis le logiciel affiche l'image suivante. Le tableau de mesure se remplit.

Mesures   Etalonnage   Propriétés du clip				
Décimales de t	Chiffres de x, y	x1 (m)	y1 (m)	x2 (m)
0,000				
0,056				
0,111				
0,167				
0,222				
0,278				
0,333				

Origine des dates (t = 0) : image n° 1

Point suivant auto.

Point n° 1 dessiné axes

Points / image 2 Effacer

## Exporter les données pour traitement dans Regressi

Une fois le pointage terminé, vous avez différentes solutions pour traiter les données dans le logiciel Regressi :



Envoyer directement les données dans Regressi

Copier dans le presse-papier en gardant le paramètre par défaut (tabulation)