

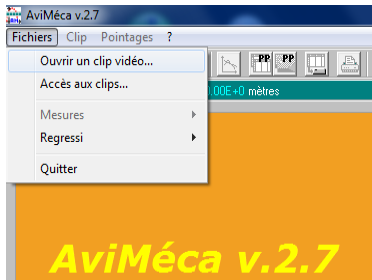
Fiche méthode : AVIMECA.3 : Logiciel de pointage

LANCEMENT DU LOGICIEL

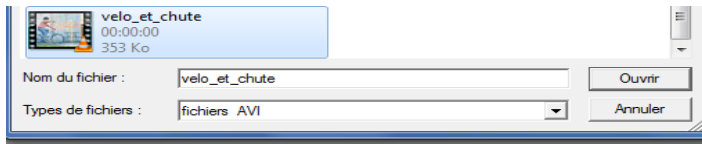
⇒ Lancer le logiciel de pointage « **AVIMECA** » qui se trouve dans « **le dossier physique** » sur le bureau de l'ordinateur.

SELECTIONNER LA VIDEO

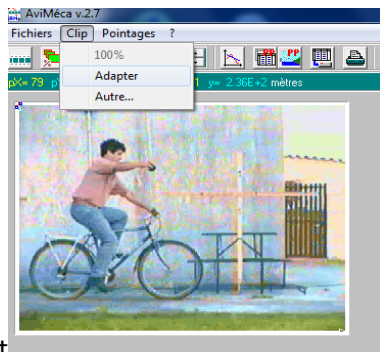
⇒ Cliquer sur « **Fichiers** » et choisir « **Ouvrir un clip vidéo** »



⇒ Sélectionner « **Ce PC** » puis « **T_VIDEOS_MECA(T :)** » puis « **chute libre** » en cliquant sur « **Ouvrir** »




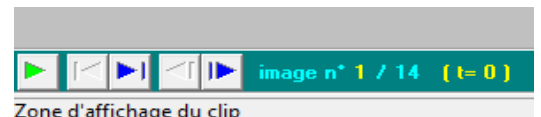
ADAPTER L'IMAGE à L'ECRAN



⇒ La vidéo apparaît

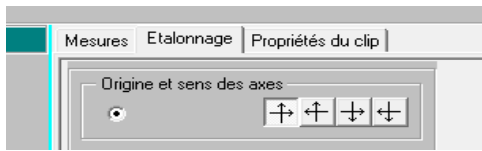
L'image à l'écran peut être adaptée en choisissant « **ADAPTER** » dans « **CLIP** »

⇒ L'onglet  peut être utilisé comme **LOUPE** et les images peuvent être visualisées une par une en utilisant les onglets

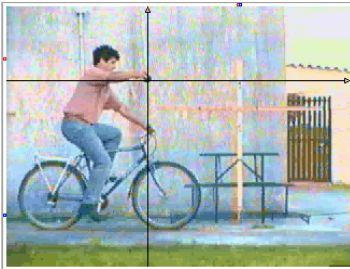


DEFINIR UN REPERE

⇒ Sélectionner l'onglet « **Étalonnage** » (en haut à droite) puis Cocher « **Origine et sens des axes** »

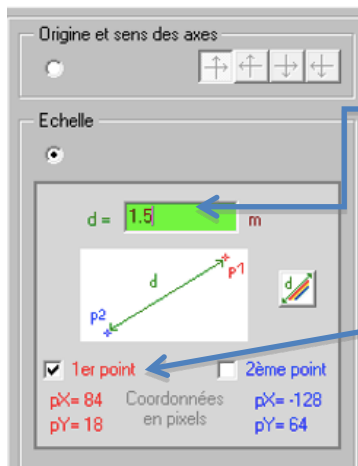


⇒ Cliquer ensuite sur la balle qui sera le point à repérer à chaque image du clip ! Les axes se tracent automatiquement.



DEFINIR UNE ECHELLE

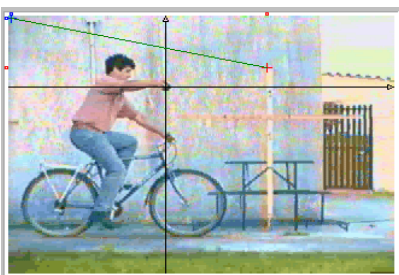
⇒ Toujours dans l'onglet « **Etalonnage** », cliquer sur « **Echelle** »



Commencer par effacer complètement ce qui est proposé.

Régler d à 1.5 m (car la règle utilisée comme repère mesure 1.5 m)

⇒ Cocher « **1^{er} point** » et cliquer en haut de la règle.



⇒ Cocher « **2nd point** » et cliquer en bas de la règle.



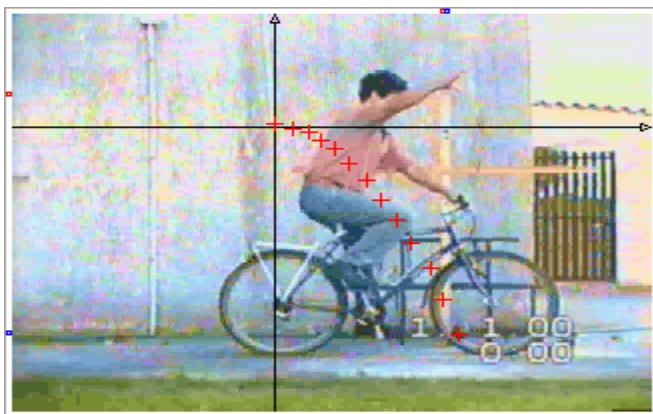
RELEVER LES COORDONNEES DE LA BALLE

⇒ Cliquer sur l'onglet « **Mesures** » : le tableau de mesures apparait

t (s)	x (m)	y (m)
0.000		
0.044		
0.087		

⇒ Cliquer sur la balle (je vous conseille de pointer le haut de la balle plutôt que le centre moins facile à repérer): le premier point de mesure est pris, le clip avance d'une image.

⇒ Renouveler l'opération jusqu'à la fin du clip.



MODIFIER LA MISE EN PAGE AVANT IMPRESSION

⇒ Cliquer sur l'onglet « **Pointage** » : Taille des points : 5


RECUPERER LES INFOS

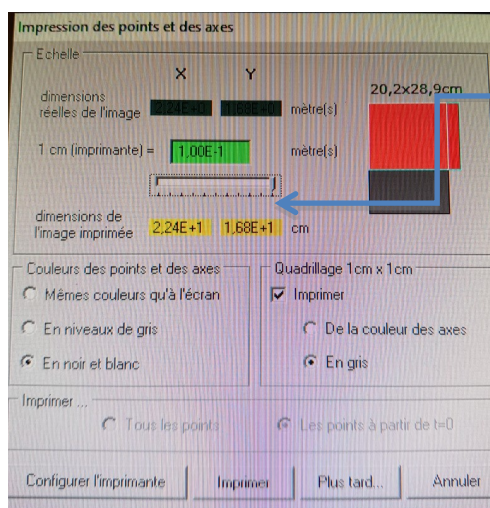
⇒ Cliquer sur l'onglet « **Propriété du clip** »

Relever la valeur de N (Nombre d'images) :

Relever la valeur dt (durée entre deux images) :

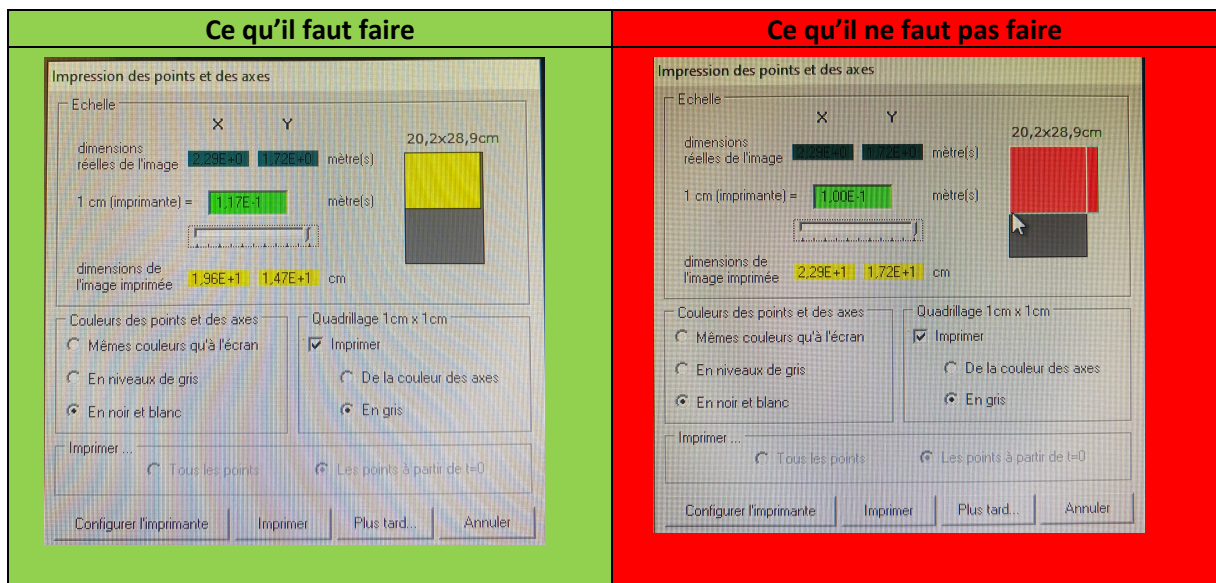
IMPRIMER LA CHRONOPHOTOGRAPHIE

⇒ Cliquer sur l'onglet  :



Faire coulisser le réticule vers la droite pour agrandir l'image de manière à ce qu'elle prenne toute la feuille A4 sans dépasser.

Voir ci-dessous pour bien comprendre



⇒ Imprimer.

⇒ Venir montrer la feuille au professeur avant d'en imprimer une deuxième pour votre binôme.

POUR EXPLOTER LA CHRONIPHOTOGRAPHIE

⇒ Une échelle des distances est donnée. Elle est écrite sous la forme : $1,3E-1$ ce qui signifie $1,3 \cdot 10^{-1}$