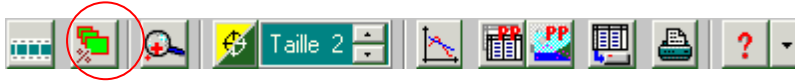


Manual simplificat d'Avimeca v 2.7

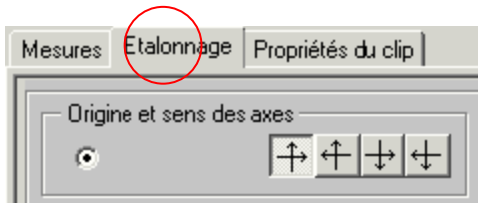
1.- Obrir un fitxer en format vídeo avi.



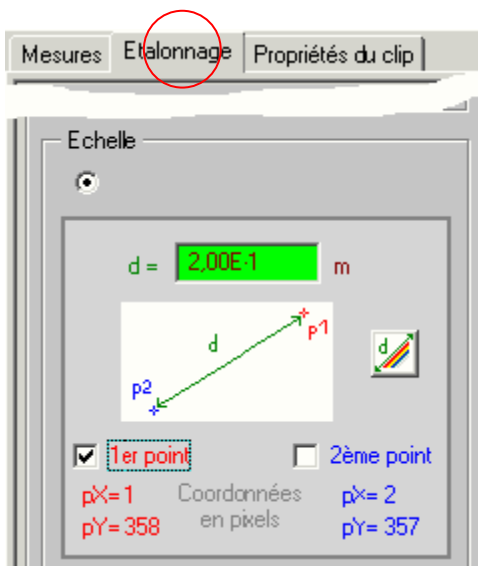
2.- Modificar la grandària de la imatge



3.- Escollir uns eixos de coordenades. Col·locar l'origen de coordenades sobre una de les imatges. Les coordenades dels punts marcats seran calculades a partir de l'origen escollit.



4.- Establir les dimensions de la imatge seleccionant dos punts amb l'ajut del punter del ratolí. Indicar, amb l'ajut del teclat, la distància real que separa aquests dos punts de la imatge.



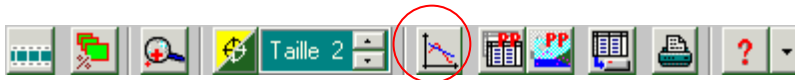
5.- Escollir una imatge com a origen de les dades.



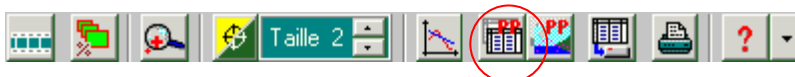
6.- Seleccionar les posicions successives amb l'ajut del ratolí. Cada clic fica una marca i fa avançar l'animació una imatge. Les coordenades de les marques es presenten en forma de taula.

Mesures		
Etalonnage		
Propriétés du clip		
Décimales de l		Chiffres de x, y
t (s)	x (m)	y (m)
0,000	0,00E+0	0,00E+0
0,040	7,45E-2	1,45E-1
0,080	1,49E-1	2,70E-1
0,120	2,23E-1	3,80E-1
0,160	2,94E-1	4,78E-1
0,200	3,68E-1	5,53E-1
0,240	4,39E-1	6,19E-1

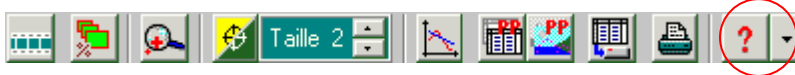
7.- Exportar directament les dades cap el programa d'anàlisi gràfica Regressi.



8.- Exportar directament les dades cap el portapapers del windows.



9.- Accedir a l'ajut d'Aviméca.



10.- L'orde dels passos 3, 4, 5 i 6 no té importància. Totes les accions dels tipus 3, 4 o 5 automàticament es veu reflectida en la taula 6.