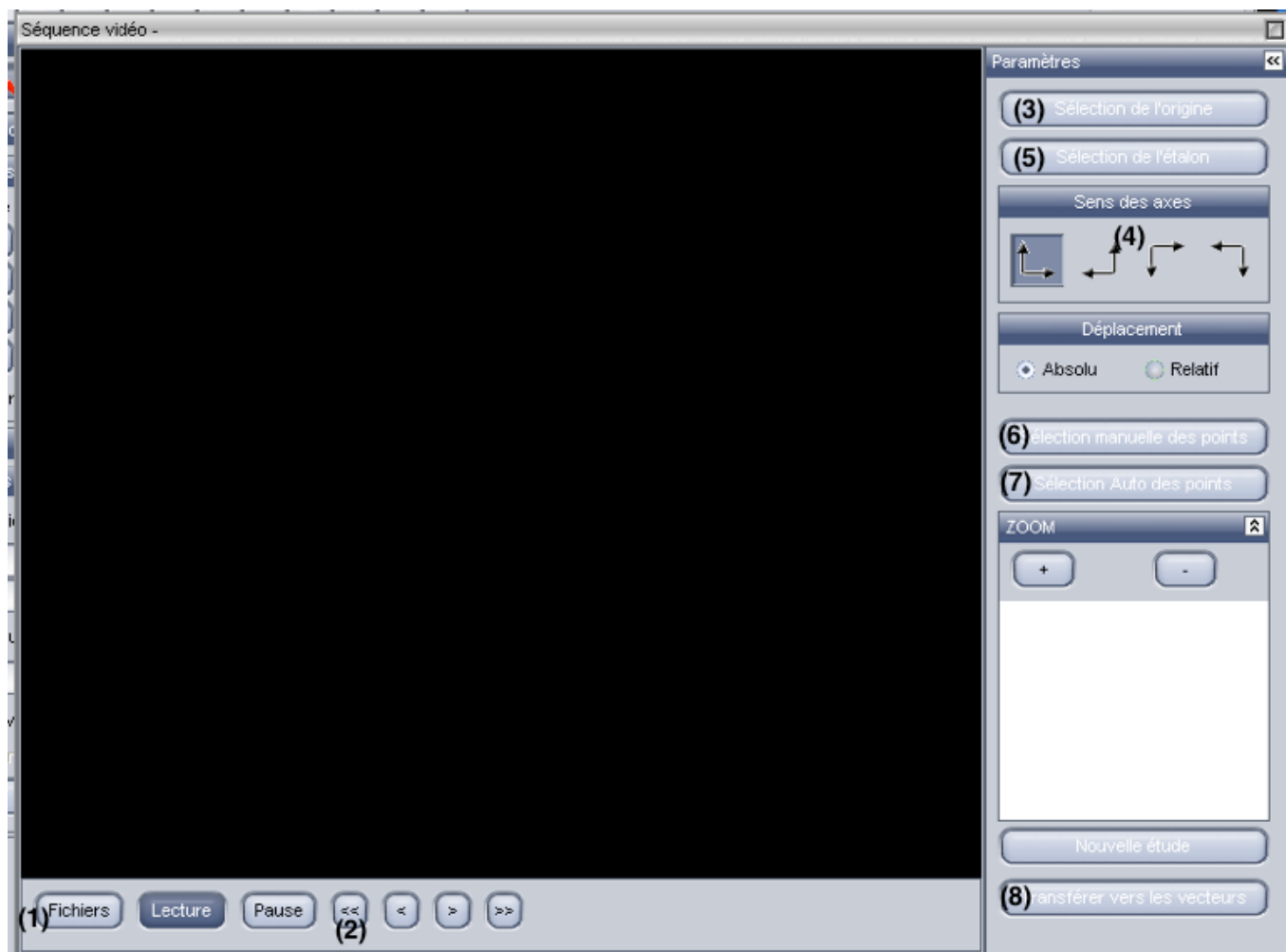


Fiche méthode n°11 : LatisPro – Vidéos

REMARQUE IMPORTANTE : Cette fiche méthode ne doit vous aider qu'en cas de trou de mémoire. Vous devez savoir utiliser LatisPro sans elle. Vous n'aurez le jour de l'évaluation (ECE par exemple) que les fiches du porte-vues.

Cette fiche doit également être adaptée en fonction de la situation du TP étudié.

La méthode pour analyser une vidéo est toujours la même. Pour vous aider, voilà une capture d'écran du logiciel avec les numéros des outils importants.



Choix de la vidéo sur LatisPro

- Ouvrir le logiciel LatisPro
- Cliquer sur *édition* puis *analyse de séquences vidéo*
- Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisir *fichiers* et sélectionner le fichier à analyser : **(1) sur la capture ci-dessus**. La vidéo est à chercher dans le répertoire où elle est enregistrée.
- Cliquer sur la double flèche pour revenir à la première image : **(2) sur la capture ci-dessus**.

Étalonnage de la vidéo

Avant de réaliser les pointages, il y a toujours besoin d'étalonner la vidéo.

- Cliquer sur *sélection de l'origine* **(3) sur la capture ci-dessus** : sur la vidéo, placer le repère sur la position initiale de la balle et cliquer dessus.
- Choisir le sens des axes **(4) sur la capture ci-dessus** et sélectionner le sens indiqué dans le TP.

Remarque : Ce réglage peut changer en fonction du TP étudié et vous pouvez choisir une autre orientation pour les axes

- Cliquer sur *sélection de l'étalon* **(5) sur la capture ci-dessus** : se placer à une extrémité de la règle, cliquer dessus. Se placer ensuite à l'autre extrémité et cliquer dessus. Rentrer la valeur de la longueur de la règle indiquée dans le TP en mètres.

Remarque : Ce réglage peut changer en fonction du TP étudié : l'étalon n'est pas toujours une règle et sa longueur varie.

Pointage du système

Il ne reste plus qu'à pointer les positions successives de la balle.

- Choisir *sélection manuelle* des points : **(6) sur la capture ci-dessus**
 - Pointer avec la souris la position initiale de la balle, cliquer dessus. Le logiciel enregistre les coordonnées de la balle et le film avance automatiquement d'une image. (On peut utiliser la fonction zoom qui permet de pointer les positions de façon plus précise)
 - Cliquer sur la position de la balle sur la deuxième image et recommencer jusqu'à la dernière image.