

Version 19.0

Guide abrégé

12 pages pour une approche d'AnalyzerPro

Matthias Schmidt

ANALYZER PRO

Préface

Cher utilisateur AnalyzerPro!

Vous connaissez peut-être le problème : votre emploi du temps très chargé ne vous permet pas de travailler avec AnalyzerPro de manière régulière et bientôt vous allez en avoir oublié les éléments nécessaires pour travailler avec. La recherche dans le manuel d'utilisation pourrait prendre beaucoup de temps et être gênante. C'est pourquoi nous sommes fiers de vous présenter un remède parfait : le guide abrégé AnalyzerPro.

Il contient les faits les plus importants et des instructions pour vous aider à rafraîchir votre mémoire et vous garder en mémoire et vous motiver à créer un rapport professionnel et précis avec AnalyzerPro, LE logiciel de reconstitution d'accident.

Au nom d'AnalyzerPro, je vous souhaite un agréable moment de travail avec AnalyzerPro!

Matthias Schmidt

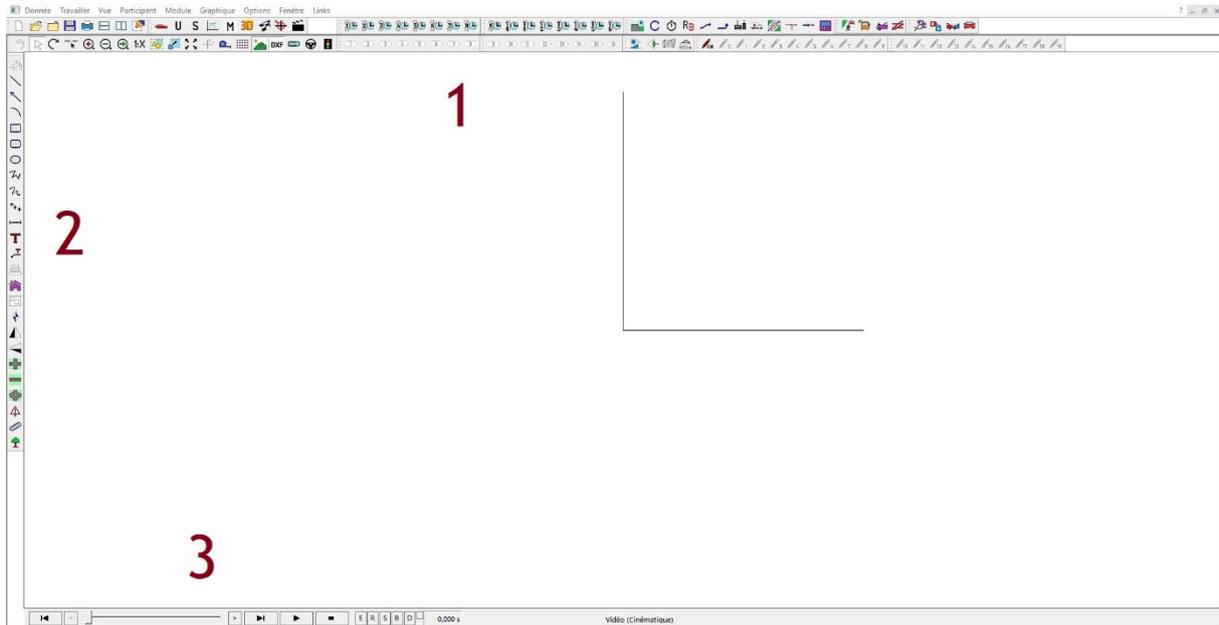
TABLE OF CONTENTS

Informations Generales	1
Enregistrer, ouvrir et paramètres généraux	2
Croquis	2
Ligne d'objet type a	2
Ligne d'objet type b	3
Ligne d'objet type C	3
Insertion d'images	3
Éditer des objets graphiques	3
Couches et objets d'arrière-plan	3
Donnes des vehicules	4
Types de vehicules	4
Base de données	4
2D models	4
3D models	5
Masque de donnees	5
En avant / en arrière	5
Movie control	6
Affichage des cordonnées	6
Ligne de conduite	6
Recalculer les lignes de conduite	7
Modules	7
Synchronisation	7
Diagrams	8
Dynamique de conduite	8
Données de simulation	8
Données élémentaires	9
Données de dynamique de conduite	9
Analyse d'impact (momentum forward)	9
Contribution	9
Delta T	10
Exporter	10
Analyse de suivi et momentum vers l'arrière	11
3D	11
Navigation	11
Lumière et soleil	11

Position de caméra.....	11
Exporter.....	11
Data export.....	11
Video.....	11
Imprimer / PDF	12

INFORMATIONS GENERALES

Lorsque vous démarrez AnalyzerPro, vous pouvez voir l'écran de démarrage suivant:



Zone 1: La barre supérieure du moniteur est divisée en trois rangées : Tout le contenu d'AnalyzerPro peut être accessible via les menus déroulants de la première rangée. Les rangées du milieu et du bas comprennent des boutons vous donnant un accès direct à plusieurs modules et outils.

Zone 2: A gauche de l'écran, vous trouverez une barre avec des outils pour créer des croquis et autres dessins.

Zone 3: La zone inférieure du moniteur dispose d'outils pour contrôler vos calculs. L'actuel Le temps de travail est indiqué sur le côté droit. La zone du milieu indique **si vous travaillez actuellement dans la zone fenêtre de cinématique (Movie) ou fenêtre de dynamique de conduite.**

[Important] - Différence entre la cinématique et la dynamique de conduite:

AnalyzerPro fait la différence entre les examens axés sur la cinématique et la conduite dynamique, mathématiquement aussi bien que graphiquement.

Petit rappel:

- La cinématique traite du mouvement des points sur le terrain sans exposition à aucune force.
En général, tous les processus de conduite, en particulier la phase de pré-collision, sont calculés dans le cadre de la méthode fenêtre de cinématique.
- La dynamique de conduite (resp. cinétique) est utilisée pour tous les calculs dans lesquels les forces entrent en jeu, le jeu, par exemple l'analyse des collisions, le dérapage et les processus de conduite similaires.

En principe, vous devriez toujours travailler dans la fenêtre cinématique (Movie) et conduire toutes les activités de l'entreprise dessins ici. Même les calculs relatifs à la dynamique de

conduite sont transférés dans la base de données de la fenêtre de cinématique après l'achèvement.

Astuce: Surtout au début, il est recommandé d'internaliser la différence entre la différence entre les deux fenêtres régulièrement et pour s'habituer à travailler dans la fenêtre cinématique.

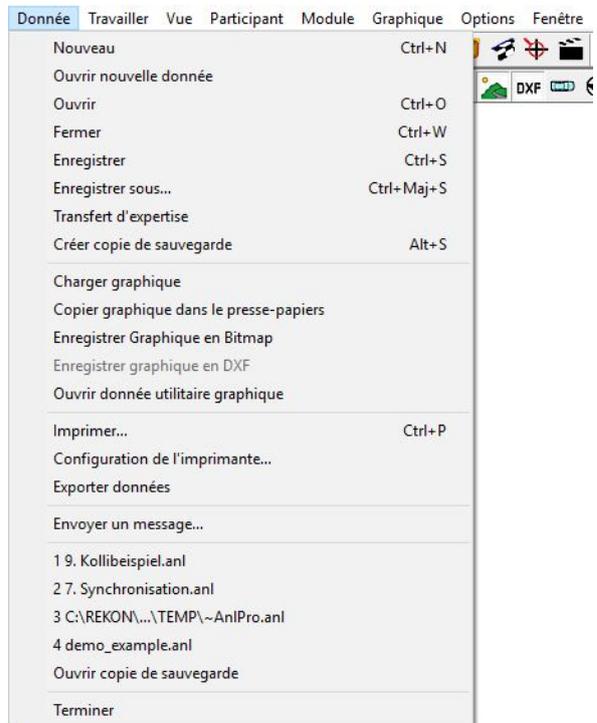
ENREGISTRER, OUVRIR ET PARAMÈTRES GÉNÉRAUX

Comme dans les programmes Windows courants, vous trouverez un onglet appelé "Donnée" dans la partie supérieure gauche du moniteur. Utilisez ce menu pour créer des projets, ouvrir, enregistrer et sauvegarder imprimez-les.

En cas de crash d'AnalyzerPro, il prépare une sauvegarde copie. Il vous est proposé d'ouvrir cette copie de sauvegarde la prochaine fois que vous démarrez le programme.

[Important] – Transfert d'expertise:

Cette option fonctionne de la même manière que "Enregistrer sous...", avec la seule option "Enregistrer sous..." différence que les Bitmaps utilisés dans le projet sont aussi enregistré à l'endroit désiré. Il vous permet de continuer votre travail sur un autre PC, parce que tous les fichiers sont sauvegardés au même endroit.

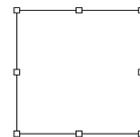


Les réglages généraux peuvent être réglés sous "Options/Réglages".

CROQUIS

La barre d'outils de dessin est située dans la partie gauche de la fenêtre Vidéo. La manipulation fonctionne de la même manière avec tous les outils de dessin. Pour certains objets, une fenêtre de propriétés s'ouvre automatiquement après que création pour affiner le dessin

Vous pouvez marquer les objets avec le bouton gauche de la souris des rectangles autour. Seuls les objets marqués peuvent être décalés et mis à l'échelle.



Si vous voulez faire pivoter un objet, marquez-le et appuyez ensuite sur la touche "R" ou appuyez sur l'icône

Les petits rectangles se transforment en petits cercles et un point de rotation apparaît. Vous pouvez décaler le point de rotation pour modifier l'axe de rotation.

LIGNE D'OBJET TYPE A

Icônes:

Vous pouvez dessiner des lignes et des zones en sélectionnant la forme désirée dans la barre d'icônes et en dessinant l'objet graphique avec le bouton gauche de la souris

LIGNE D'OBJET TYPE B

Icônes: 

Créez ce type de lignes avec un clic gauche. Chaque clic supplémentaire crée un point supplémentaire, la mise en forme de l'article d'exécution en conséquence. Vous pouvez terminer le processus de dessin par un double clic gauche, ou un clic droit.

Conseil: Lorsque vous déplacez votre curseur sur l'objet de ligne courbe, la longueur réelle est affichée.

LIGNE D'OBJET TYPE C

Icônes: 

Créez ce type d'objets avec un clic gauche à l'endroit désiré.

INSERTION D'IMAGES

Icône: 

Lorsque vous sélectionnez ce bouton et cliquez gauche à l'endroit désiré par la suite, un navigateur de fichiers s'ouvre en haut. Vous pouvez choisir une image appropriée et l'insérer dans l'esquisse en quelques clics.

[Important] – Image à l'échelle:

Pour s'assurer que l'image a la bonne échelle, veuillez marquer l'image, effectuer un clic droit et choisissez l'option "Scale". Le programme vous instruit sur toutes les étapes suivantes.

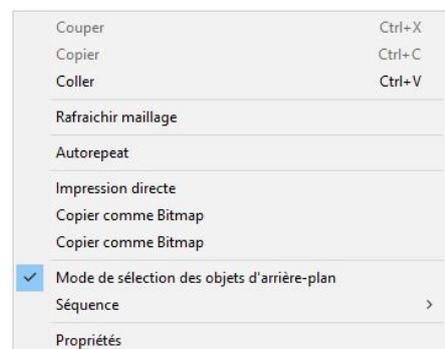
ÉDITER DES OBJETS GRAPHIQUES

Pour éditer un objet, marquez-le d'un clic gauche, ouvrez le menu contextuel avec le bouton droit de la souris et choisissez "Propriétés". Vous pouvez également appuyer sur la touche "Enter" après le marquage.

Le menu "Propriétés" vous permet d'ajuster les couleurs, la géométrie et bien d'autres options. Selon le type d'objet correspondant, différentes options sont disponibles.

COUCHES ET OBJETS D'ARRIÈRE-PLAN

Vous pouvez déterminer les objets graphiques comme "objets d'arrière-plan" dans l'onglet "Propriétés" dans le menu "Propriétés". Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image sans avoir marqué un objet, vous pouvez activer ou activer ou désactivez l'option "Mode de sélection des objets d'arrière-plan". Si c'est désactivé, les objets d'arrière-plan ne peuvent plus être décalés (involontairement).



De plus, vous pouvez affecter des objets graphiques à un certains calques dans le menu "Propriétés" / onglet "Propriétés". Les calques sont des niveaux d'image qui peuvent être activée ou désactivée.

Dès que les objets graphiques sont affectés à un calque, le calque est affichée en couleur et peut être activée ou désactivée

DONNES DES VEHICULES

Les données du véhicule peuvent être insérées via l'icône du véhicule () dans la zone supérieure gauche. Tous les véhicules Les paramètres peuvent être saisis ici.

TYPES DE VEHICULES

Sélectionnez le type de véhicule dans le coin supérieur gauche du masque d'entrée. Vous pouvez choisir entre voitures, piétons, piétons, non mobiles des obstructions et bien d'autres. Veuillez noter que vous avez également défini obstructions immobiles comme "véhicule" si tu veux en utiliser un. Analyse des collisions avec des objets graphiques seulement n'est pas possible!

BASE DE DONNÉES

Le bouton "Base de données" vous permet d'accéder à un fichier base de données de véhicules intégrée avec diverses fonctions de recherche. Le ne contient que des données géométriques mais aucune donnée pertinente pour la dynamique de conduite (p. ex. rigidité du ressort). Vous avez aussi la possibilité d'ajouter ses propres véhicules à la base de données.

2D MODELS

Vous pouvez ici affecter des dessins DXF à des véhicules. Une base de données DXF est à votre disposition dans votre dossier d'installation de l'analyseur.

Utilisez la fonction de mise à l'échelle pour adapter le DXF aux spécifications géométriques (contour rouge). De plus, le contour peut être ajusté pour l'analyse des collisions. Habituellement, la procédure suivante est recommandable : 1. Appuyez sur "Scale DXF", 2. appuyez sur "Réglage du contour", 3. quittez le masque d'entrée en passant par "Ouvrir".

3D MODELS

Pour choisir un modèle 3D approprié, utilisez la base de données de modèles 3D dans votre installation Analyser dossier.

MASQUE DE DONNEES

Le masque de données principal ("Données distance-temps") représente le masque de données principal au centre de tous les calculs d'AnalyzerPro. Indépendamment de l'état d'avancement du projet (directement dans le masque, à partir d'un module ou exporté à partir de l'analyse des collisions), toutes les informations vous trouverez des informations ici. Les calculs sont basés sur ce que l'on appelle des phases qui sont concaténées. Vous pouvez ouvrir le masque de données principal via la barre d'outils au milieu du moniteur.

Données distance-temps - [Véhicule 1]

Personne impliquée

Nom:

Voiture:

Calcul:

avant (début --> fin)

arrière (fin --> début)

OK

Aide

	<<	1	2	3	4	5	6	7	>>
Phase		Freinag	Accrois	Réactio					
Vit. finale		0,00	42,60	45,12	0,00	0,00	0,00	0,00	km/h
Dist. (intervalle)		10,00	2,46	12,53	0,00	0,00	0,00	0,00	m
Décél. freinage		7,00	7,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	m/s ²
Temps (intervalle)		1,69	0,20	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	s
Vit. initiale		42,60	45,12	45,12	0,00	0,00	0,00	0,00	km/h
Somme dist.		10,00	12,46	24,99	0,00	0,00	0,00	0,00	m
Somme temps		1,69	1,89	2,89	0,00	0,00	0,00	0,00	s
Position dist.		0,00	10,00	12,46	24,99	0,00	0,00	0,00	m
Position		0,00	1,69	1,89	2,89	0,00	0,00	0,00	s

Calculer

Zoom

Init Copier Supprimer Colonne Diagramme Charger - Vhc 2

EN AVANT / EN ARRIÈRE

Dans le coin supérieur droit, vous avez le choix entre en "Avant" et en "Arrière" du masque d'entrée. **Veillez noter que ce choix n'a rien à voir avec la direction de conduite!** C'est plutôt détermine si vous avez affaire à un problème de valeur initiale ou finale.

"Avant": Les conditions initiales sont connues ; les conditions finales doivent faire l'objet d'une enquête. E.F. : Un véhicule a. Quelle distance a-t-elle parcourue après t secondes?

"Arrière": Les conditions finales sont connues ; les conditions initiales doivent faire l'objet d'une enquête. F.E. : Vous connaissez la position finale du véhicule et voir les marques de dérapage.

Où et à quelle vitesse le véhicule s'est-il déplacé? Vous travaillerez généralement avec cette variante.

MOVIE CONTROL

Dès que et seulement si vous avez calculé dans le masque de données principal, le véhicule correspondant est affiché dans la fenêtre Vidéo. **Il n'est PAS possible de montrer un véhicule sans saisie de données de distance-temps!**



Vous pouvez contrôler la séquence vidéo à l'aide de la barre de lecture dans la zone inférieure gauche du moniteur. Elle fonctionne comme un magnétophone



[Important] – Séquence temporelle:

Le temps passe du positif (+) au négatif (-). L'idée est de positionner le point le plus important dans le temps (par ex. la collision) au point zéro temporel, ce qui est avantageux pour la synchronisation.

AFFICHAGE DES CORDONNÉES

Icône:

Cliquer sur l'icône pour ouvrir une fenêtre avec tous les des informations pertinentes sur les véhicules représentés en temps réel.

Coordonnées						
Position			t depuis début			
s =	----- m	t =	1,890 s	t =	1,000 s	<<>>
Vhc	s (m)	v (km/h)	a (m/s ²)	Phase	Rayon	an (m/s ²)
1	12,46	45,12	0,01	accroissem	-----	0,00

LIGNE DE CONDUITE

Chaque processus de conduite calculé est représenté par une ligne de conduite aux couleurs du véhicule. En cinématique le centre de gravité se déplace le long de la ligne de conduite comme sur des rails. **Vous pouvez raccourcir ou prolonger la ligne de conduite comme vous le souhaitez, le véhicule conduira toujours exactement l'itinéraire que vous avez calculé!**

Si vous voulez courber la ligne de conduite, marquez-la, déplacez le curseur jusqu'au point désiré jusqu'à ce qu'elle soit représentée sous la forme d'une main et appuyez sur la touche "F9". Un point supplémentaire est inséré que vous pouvez utiliser pour façonner la courbe selon vos souhaits. Veuillez noter que vous devez vous-même examiner si la courbe peut encore être conduite d'un point de vue physique, par conséquent, les courbes ne doivent pas être trop raides. Comme valeur de référence, "an" (= accélération latérale) dans l'affichage des coordonnées ne doit généralement pas dépasser 6 m/s².

Les véhicules ne peuvent tourner qu'autour de la ligne de conduite!

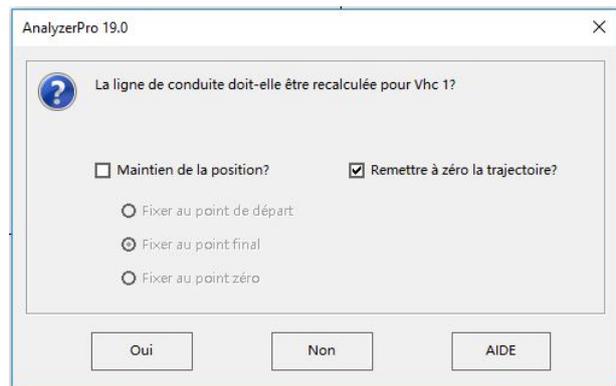
RECALCULER LES LIGNES DE CONDUITE

Pour accéder à cette fonction importante, cochez une case ligne de conduite avec un clic gauche et appuyez sur la touche droite bouton de la souris. Par la suite

Le menu contextuel comporte plusieurs options qui peut également être combiné:

"Remettre à zéro la trajectoire?": Cette option réinitialise la fonction la ligne de conduite dans son état d'origine. A moins que vous n'avez calculé une ligne de conduite spéciale avec une il s'agira très probablement d'une ligne droite.

"Maintien de la position?" : Utilisez cette option pour conserver la position actuelle. Vous pouvez spécifier quel point est fixé. Selon votre choix, des sections de distance supplémentaires seront ajoutées. Choisir "Fixer au point final" si vous connaissez la position finale, "Fixer au point de départ" si vous connaissez la position finale et "Fixer au point zéro" si vous avez calculé une collision ou synchronisé la position de départ et "Fixer au point zéro", processus de pilotage sur le point zéro.



MODULES

AnalyzerPro comprend un large éventail de modules pour diverses situations d'accident. Le module "Réagir (avec accélération - freiner)" doit être utilisé pour illustrer la manipulation des modules.

Dans chaque module, vous pouvez choisir pour quel véhicule et à partir de quel véhicule que vous souhaitez calculer.

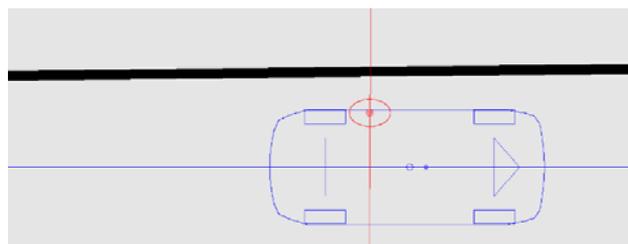
Tous les calculs des modules sont automatiquement transféré dans le masque de données principal. Ce de manière à ce que vous ayez la possibilité d'ajouter d'autres phases jusqu'au masque de données principal. Si vous ne souhaitez pas transférer les données vers les données principales décochez la case "Transférer les données".

Véhicule: 1 A partir séqu.: 1			
Vitesse initiale:	50.00 km/h	Dist. de freinage:	8.00 m
Durée de réaction:	1.00 s	Dist. accr. + freinage	10.73 m
Accélération:	0.00 m/s ²	Distance totale:	24.62 m
Temps d'accroissement:	0.20 s	Temps de freinage:	0.76 s
Décélération:	7.00 m/s ²	Temps total:	1.96 s
Vitesse finale:	28.83 km/h	Vitesse après réaction:	50.00 km/h

SYNCHRONISATION

Utilisez l'exemple suivant pour affiner les processus de conduite de deux véhicules ou plus:

Un piéton doit passer à proximité de l'arrière un véhicule, cependant, après avoir rempli le formulaire de calcul, le positionnement des parties est incorrecte, comme le montre l'étude de la photo. Le véhicule se trouve au bon endroit au "mauvais moment".



1. Gardez à l'esprit à quel endroit les deux parties doivent être en même temps.
2. Désactivez l'une des parties dans la barre du milieu supérieure: 
3. Déplacez le véhicule à l'aide du curseur Vidéo dans la position souhaitée.
4. Appuyez sur le bouton "Mettre les courbes à zéro".  Au temps $t = 0$, le véhicule est situé à l'emplacement de la position précédemment choisie maintenant.
5. Effectuez les étapes 1 à 4 pour l'autre véhicule également

D'autres possibilités de synchronisation peuvent être trouvées dans le manuel principal.

Après la synchronisation, il est possible que les véhicules ne partent pas en même temps. Utilisez l'icône "Fit starting time"  pour ajouter des phases supplémentaires de vitesse constante, de manière à ce que toutes les parties concernées recommencent simultanément.

DIAGRAMS

Ouvrez le diagramme distance-temps à l'aide de l'icône . Les données de tous les véhicules représentés sont les suivantes s'affiche automatiquement. Vous trouverez d'autres types de diagrammes dans le menu "Graphique" → "Diagrammes".

Si vous voulez sortir de la fenêtre "Diagrammes", appuyez sur le bouton "X" dans le coin supérieur droit

DYNAMIQUE DE CONDUITE

Vous pouvez accéder au menu dynamique de conduite soit via "Modules" "Driving Dynamics" ou via l'icône  situé dans la partie supérieure droite du moniteur. L'analyse des collisions est également effectuée dans le cadre de cette étude module. La barre sur la partie inférieure du moniteur vous indique si vous travaillez actuellement dans la cinématique ou la fenêtre de dynamique de conduite:



La barre suivante apparaît à droite:



Attention : Contrairement à la cinématique, les forces ne sont pas prises en compte dans la dynamique de conduite!

Contrairement à la fenêtre Vidéo, les véhicules peuvent être activés et désactivés dans la conduite en cliquant sur le numéro du véhicule dans la barre inférieure. Calculs à l'avance ne sont pas absolument nécessaires.

DONNÉES DE SIMULATION

Icône: 

Vous pouvez spécifier certains comportements de conduite dans la simulation. données. À titre d'exemple, nous examinons de plus près la région. "Freiner / accélérer" sur le côté droit; les autres zones fonctionnent

De la même façon, insérez le point dans le temps où le processus commence dans la colonne "Temps". Veuillez noter qu'il ne précise pas de délais! Spécifiez le processus de conduite respectif à droite, y compris le temps d'accumulation nécessaire pour atteindre une valeur souhaitée. Par exemple, le processus de conduite peut être décrit comme suit:

1. Seconde 0 - 2 : L'activation de la pédale d'accélérateur atteint 70% en une seconde; le niveau d'activation est alors maintenu pendant une seconde supplémentaire.
2. Seconde 2 - 4 : En 0,5 secondes, le niveau passe de 70% à 0%, après quoi le niveau est réduit de 70% à 0% le véhicule continue de rouler pendant 1,5 secondes sans freinage (seulement décéléré de valeurs de frottement, etc.)
3. Deuxième 4 - Arrêt : En une seconde, la pédale de freinage s'accumule jusqu'à 80 %. À moins que définie dans les réglages, la simulation se poursuit jusqu'à ce que tous les véhicules soient à l'arrêt.

Freiner / accélérer (position pédale %)				
Temps	Freinage	Accél.	Accroiss.	
1	0,000	0	70	1,00
2	2,000	0	0	0,50
3	4,000	80	0	1,00
4	0,000	0	0	0,00
5	0,000	0	0	0,00
6	0,000	0	0	0,00
7	0,000	0	0	0,00
8	0,000	0	0	0,00
9	0,000	0	0	0,00
10	0,000	0	0	0,00

DONNEES ELEMENTAIRES

Si votre véhicule doit démarrer avec certaines conditions préalables, par exemple une vitesse initiale, veuillez utiliser la fonction Basic Menu Données (icône  dans la barre de droite) pour les spécifier.

DONNEES DE DYNAMIQUE DE CONDUITE

Pour spécifier les données spécifiques au véhicule pour la dynamique de conduite, ouvrez le menu "Données du véhicule" Icône  et cliquez sur le bouton "Données dynamiques".

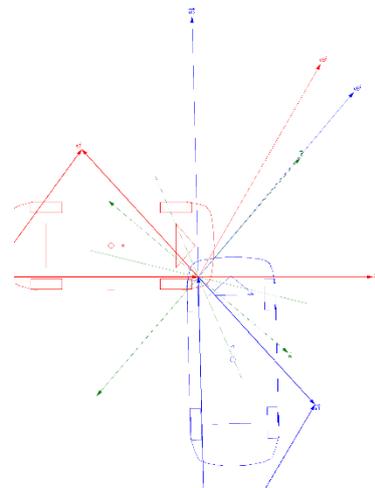
ANALYSE D'IMPACT (MOMENTUM FORWARD)

L'analyse des collisions est accessible via "Modules" → "Impact Analysis" → "Small / Large Dialogue" ou via l'icône  en haut à droite. Le grand dialogue est équipé d'une plus grande plage de paramètres d'entrée que la petite. Lorsque vous ouvrez l'analyse de collision la fenêtre dynamique de conduite s'ouvre automatiquement

CONTRIBUTION

Effectuez les étapes suivantes pour une analyse avec "Momentum vers l'avant" (sélection dans le menu en haut à gauche) de la zone du masque):

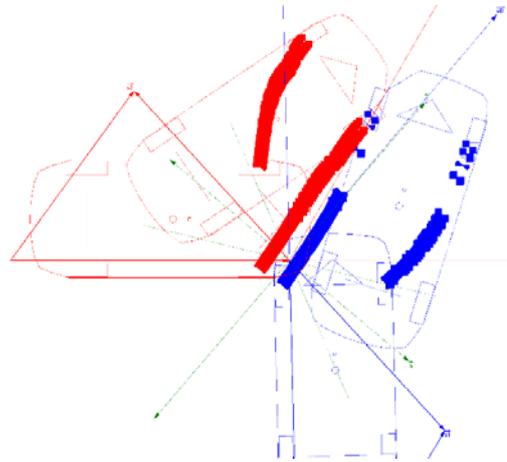
1. Utilisez votre souris pour déplacer les véhicules en collision position.
2. Insérer une vitesse de collision provisoire comme données avant l'impact.
3. Appuyez sur le bouton "Point d'impact". La croix tangente est automatiquement positionnés et les vecteurs de momentum s'affichent.
4. Cliquez sur "Calculer".
5. Appuyez sur le bouton Lecture dans la partie inférieure de l'écran pour afficher les informations suivantes
 1. le processus de conduite.
 6. Le menu "Données de simulation" permet de spécifier le freinage et d'autres paramètres similaires.



Conseil: Si les véhicules roulent trop longtemps après la collision, vous n'avez probablement pas défini le freinage paramètres.

DELTA T

Delta-T Δt se trouve dans la barre d'outils à droite et représente un outil très efficace dans l'analyse des collisions, étant donné qu'il affiche automatiquement la position finale après l'arrêt de l'appareil collision. Si vous incrémentez les valeurs d'entrée dans le fichier l'analyse de collision ou le masque de données de simulation, le résultat immédiatement mis à jour. Ainsi, vous pouvez utiliser cet outil pour approximation de vos paramètres d'entrée jusqu'à la valeur désirée de position finale.



Pour incrémenter les valeurs, cliquez dans le champ correspondant des ascenseurs. Utilisez les touches fléchées Ctrl ou Maj, pour augmenter ou diminuer la valeur de valeurs d'entrée.

EXPORTER

Après avoir terminé l'analyse de collision avec "Momentum forwards", appuyez sur le bouton "Exporter" dans la zone médiane inférieure du masque. Le calcul est exporté vers la cinématique et vous pouvez poursuivre votre analyse pré-impact. Si vous passez aux données principales vous pouvez voir qu'une phase de collision et deux phases de dérapage ont été ajoutées. Maintenant vous pouvez par exemple continuer en insérant une phase de freinage dans la phase 4.

Données distance-temps - [Véhicule 1] :

Personne impliquée

Nom:

Voiture:

Calcul:

avant (début --> fin)

arrière (fin --> début)

OK

Aide

	<<	1	2	3	4	5	6	7	>>
Phase		Embar	Embard	Collisio					
Vit. finale		69,24	74,74	80,09	0,00	0,00	0,00	0,00	km/h
Dist. (intervalle)		96,76	96,76	1,67	0,00	0,00	0,00	0,00	m
Décél. freinage		0,32	0,33		0,00	0,00	0,00	0,00	m/s ²
Temps (intervalle)		4,84	4,50	0,08	0,00	0,00	0,00	0,00	s
Vit. initiale		74,74	80,09	80,00	0,00	0,00	0,00	0,00	km/h
Somme dist.		96,76	193,52	195,18	0,00	0,00	0,00	0,00	m
Somme temps		4,84	9,34	9,41	0,00	0,00	0,00	0,00	s
Position dist.		-195,18	-98,43	-1,67	0,00	0,00	0,00	0,00	m
Position		-9,41	-4,57	-0,07	0,00	0,00	0,00	0,00	s

Calculer

Zoom

Init Copier Supprimer Colonne Diagramme Charger - Vhc 2

ANALYSE DE SUIVI ET MOMENTUM VERS L'ARRIÈRE

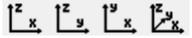
Pour les collisions avec des marques de dérapage facilement visibles, vous pouvez utiliser le module "Tracking analysis" suivi par le module "Tracking analysis par le sous-menu "Momentum backwards" dans l'analyse des collisions. Veuillez consulter les principaux pour plus d'informations.

3D

Ouvrez la vue 3D avec l'icône  pour montrer vos processus de conduite calculés en 3D. Vous pouvez représenter et jouer plusieurs fenêtres à la fois.

Astuce : Lorsque vous dessinez un rectangle en 2D et spécifiez une "Hauteur (3D)" dans le menu "Propriétés", le rectangle est automatiquement affiché comme une maison en 3D.

NAVIGATION

Les boutons dans la barre d'outils supérieure  de la 3D vous permet de déplacer la caméra. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour zoomer et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour déplacer la caméra. Utilisez les coordonnées  pour passer à différents modes de visualisation. Vous pouvez guider la séquence 3D comme dans le film.

LUMIERE ET SOLEIL

Icône: 

Ce menu est équipé de fonctions permettant d'ajuster les sources de lumière ou de calculer les valeurs correctes du soleil pendant la collision, en fonction de l'heure et de l'information géographique.

POSITION DE CAMÉRA

Icône: 

Utilisez cette icône pour positionner la caméra par rapport au véhicule. Le bouton "Relatif au véhicule "X" positionne la caméra sur le siège du conducteur. L'option "Regarder le véhicule X" donne des instructions à la caméra pour suivre un véhicule spécifique.

EXPORTER

Une fois votre rapport terminé, AnalyzerPro vous offre plusieurs options pour l'exporter.

DATA EXPORT

Utilisez le menu "Fichier" "Exporter les données" pour copier vos calculs dans le presse-papiers et les insérer, p.e. dans un document Word avec CTRL+V.

VIDEO

Icône: 

Avec ce bouton, vous pouvez créer une vidéo de votre analyse d'accident. Choisissez le point desiré dans le masque d'entrée et cochez la case "Générer un fichier.avi". Ça peut prendre quelques minutes jusqu'à ce que la création de la vidéo est terminée

IMPRIMER / PDF

Le menu "Fichier" → "Imprimer / PDF" respectivement l'icône  vous conduit à une fenêtre de prévisualisation dans le menu "Fichier" que vous pouvez soit imprimer directement le document, soit l'enregistrer au format PDF.