

STATIQUE

méthode :
Bilan d'actions mécaniques extérieures

Action mécanique d'un solide sur un autre = **TORSEUR TRANSMISSIBLE** par la liaison

$$\{\tau_{1 \rightarrow 2}\}_A = \begin{Bmatrix} X_A & L_A \\ Y_A & M_A \\ Z_A & N_A \end{Bmatrix}$$

Autres actions mécaniques :
- pesanteur
- pression
- etc...

Selon le contexte :
- simplifier les torseurs (si problème plan par exemple)
- tenir compte du frottement ou pas

Si ce sont des torseurs quelconques

obligatoire si plus de 3 forces ou si 3 forces //

Il faut tous les torseurs écrits au même point

si 2 forces
si 3 forces non //

Si il ne reste que des forces

PFS :
le système est en équilibre si...

résolution ANALYTIQUE

$$\Sigma \{\tau_{\text{ext} \rightarrow \text{S}}\} = \{0\}$$

que l'on peut décomposer en 2 équations vectorielles :

somme des résultantes (=forces) :

$$\Sigma \vec{R}_{(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = \vec{0}$$

somme des moments en un même point A :

$$\Sigma \vec{M}_{A(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = \vec{0}$$

résolution GRAPHIQUE

les 2 forces :
- sont opposées
ET
- ont même support

les 3 forces :
- forment un dynamique fermé
ET
- sont concourantes au même point

ENERGETIQUE

Translation

$$P = F \cdot V$$

Watt = (N) . (m/s)

Rotation

$$P = C \cdot \omega$$

Watt = (N.m) . (rad/s)

RENDEMENT = $\frac{P \text{ restituée}}{P \text{ absorbée}}$ (toujours ≤ 1)

équation des résultantes dynamiques

$$\Sigma \vec{R}_{(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = M \cdot \vec{\Gamma}_{G/\text{sol}}$$

$$\Sigma \vec{M}_{A(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = \vec{0}$$

TRANSLATION

ROTATION / axe Az

$$\Sigma \vec{R}_{(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = \vec{0}$$

$$\Sigma \vec{M}_{A(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = J_{Az} \cdot \vec{\theta}'' \cdot \vec{z}$$

DYNAMIQUE

= étude des solides qui ne sont pas en équilibre

Fait le lien entre les accélérations et les efforts extérieurs, modifiés par « effet d'inertie »

TRANSLATION

ROTATION / axe Az

$$\Sigma \vec{R}_{(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = \vec{0}$$

$$\Sigma \vec{M}_{A(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = J_{Az} \cdot \vec{\theta}'' \cdot \vec{z}$$

TRANSLATION

ROTATION / axe Az

$$\Sigma \vec{R}_{(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = \vec{0}$$

$$\Sigma \vec{M}_{A(\text{ext} \rightarrow \text{S})} = J_{Az} \cdot \vec{\theta}'' \cdot \vec{z}$$

CINEMATIQUE du solide indéformable

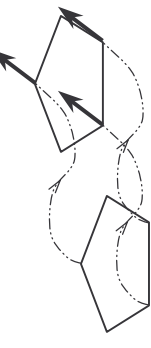
Mouvements possibles d'un solide par rapport à un autre = **DEGRES DE LIBERTES** de la liaison

$$\begin{matrix} \vec{T}_x & R_x \\ \vec{T}_y & R_y \\ \vec{T}_z & R_z \end{matrix}$$

Etudes des :
- trajectoires
- vitesses

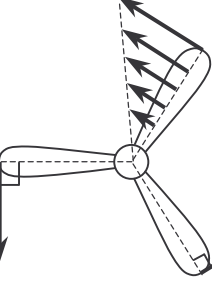
Un vecteur vitesse est **toujours** tangent à la trajectoire

TRANSLATION



Les trajectoires de tous les points sont superposables
Les vecteurs vitesses sont identiques à un instant donné
Cas particuliers, selon la trajectoire :
- translation rectiligne
- translation circulaire

ROTATION



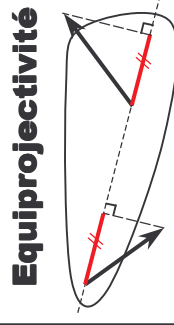
La vitesse d'un point est proportionnelle au rayon :

$$\vec{V} = R \cdot \omega$$

m/s rad/s

MOUVEMENTS PLANS

2 méthodes pour passer de la vitesse d'un point à celle d'un autre point :



Equiprojectivité
= rotation instantanée autour d'un axe fictif

...et pour passer d'un solide à un autre : **Composition des vitesses**

MOUVEMENTS PARTICULIERS à accélération constante

mouvement rectiligne

MRU / MRUV

a = cste

$$v(t) = a \cdot t + v_0$$

$$x(t) = \frac{1}{2} a \cdot t^2 + v_0 \cdot t + x_0$$

mouvement circulaire

MCU / MCUV

$\theta'' = \text{cste}$

$$\omega(t) = \theta'' \cdot t + \omega_0$$

$$\theta(t) = \frac{1}{2} \theta'' \cdot t^2 + \omega_0 \cdot t + \theta_0$$

CINEMATIQUE du point

vecteur position :

$$\vec{OM}(t)$$

vecteur vitesse :

$$\vec{V}(t)$$

vecteur accélération :

$$\vec{\Gamma}(t)$$

se décompose en :

- accélération tangentielle = dérivée de v(t)
- accélération normale = V²/R (effet centrifuge)