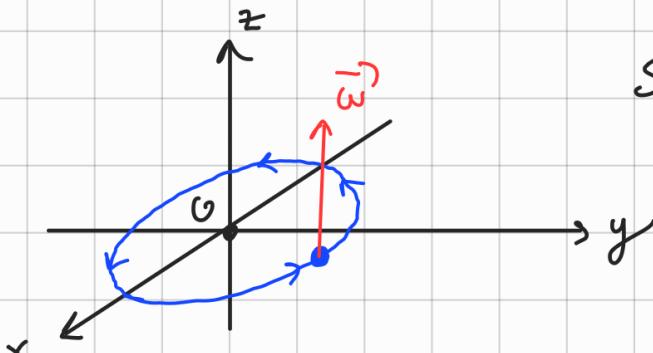


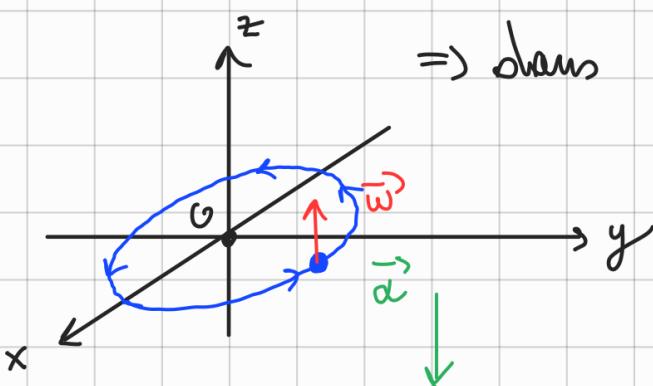
(Suite chap III. Mécanique des Solides)

Représentation de $\vec{\omega}$ avec la perspective :



Système en MCL dans le plan Oxy ; sens de rotation "trigonométrique"
 $\vec{\omega} = (0; 0; \omega)$...

Supposons que ω diminue.



\Rightarrow alors ce cas, $\vec{\alpha}$ est non-nulle.

$$\vec{\alpha} = \frac{d\vec{\omega}}{dt}$$

$$\vec{\alpha} \approx \frac{\Delta \vec{\omega}}{\Delta t} = \frac{\vec{\omega}_f - \vec{\omega}_i}{\Delta t} = \downarrow$$

Nous pouvons maintenant donner la loi fondamentale de la dynamique :

1). Moment de force total :

$$\vec{\tau}_G = \vec{\tau}_G(f_1) + \vec{\tau}_G(f_2) + \dots + \vec{\tau}_G(f_{42})$$

2). $\vec{\tau}_G = I_G \vec{\alpha}$

où I_G = moment d'inertie du solide par rapport au point G.

I_0 : nombre positif, qui dépend de la répartition de la masse du corps.

Dans le cours, on s'intéresse surtout aux applications statiques.

Donc $\vec{a} = \vec{0}$, d'où

$$\vec{\tau}_0 = \vec{0}.$$

La formule générale $\vec{\tau}_0 = I_0 \vec{a}$ est une conséquence du $\vec{F} = m\vec{a}$, ainsi que le principe de réciprocité.

Remarques :

1). Le moment de force total n'est pas égal au "moment de la force totale".

↳ pas vraiment du sens de toute façon !

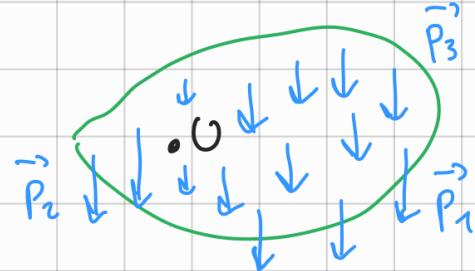
En particulier : $\vec{F} = \vec{0} \Rightarrow \vec{\tau}_0 = \vec{0}$.
 ~~$\vec{\tau}_0 = \vec{0} \Rightarrow \vec{F} = \vec{0}$.~~

2). Propriété : le moment total par rapport à un point O peut être calculé par rapport à n'importe quel autre point si $\vec{F} = \vec{0}$.

$$\vec{F} = \vec{0} \Rightarrow \vec{\tau}_A = \vec{\tau}_B.$$

4. Centre de gravité d'un solide

Dans le cas où le corps est soumis à la gravitation, nous devons prendre en compte le poids de chacune des parties du corps cela semble impossible à faire !

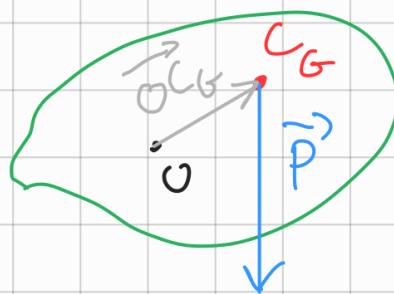


$$\vec{r}_G = \sum \vec{r}_G(\vec{P}_i)$$

Idée : il existe un point, appelé le **Centre de Gravité** C_G tel que

$$\vec{r}_G = \overrightarrow{OC_G} \times \vec{P}$$

où \vec{P} = poids total.



C'est "comme si" on avait "concentré" tout le poids en C_G .

Propriété : si le champ de gravitation est homogène ($\vec{g} = \text{constant}$), alors le centre de gravité coïncide avec le centre de

merre :

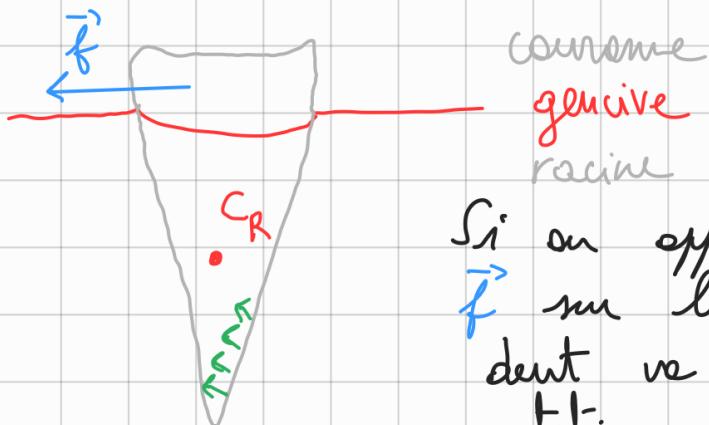
$$\vec{g} = vt \Rightarrow C_G = C_H.$$

Remarque : le moment de force dû au poids du corps par rapport à C_G vaut toujours \vec{o} :

$$\vec{\tau}_{C_G}(P) = \vec{o}.$$

En effet, le vecteur position qui localise le C_G par rapport à C_G vaut \vec{o} .

Généralisation : le Centre de Résistance.



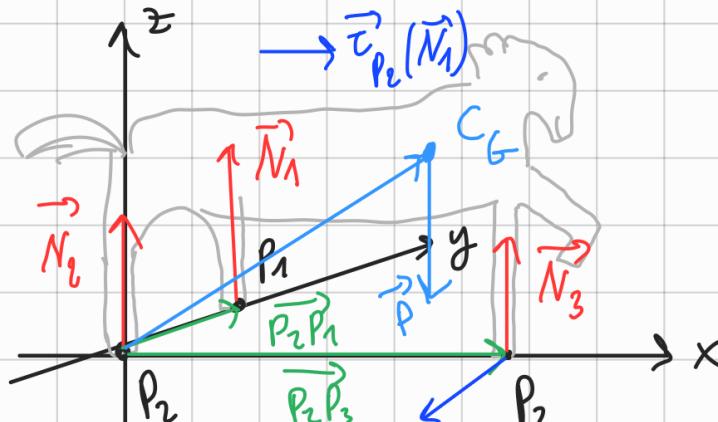
Si on applique la force \vec{f} sur la couronne, le dent va se mettre en rotation.

\Rightarrow on exerce alors plusieurs forces à des points différents de la couronne afin que d'une part la force totale vaut \vec{f} et d'autre par $\vec{\tau}_o = \vec{o}$.

C_R : Centre de Résistance. Il est tel que le moment de force total dû à gencive vaut $\overrightarrow{OC_R} \times \vec{R}$ où

\vec{R} est la force totale exercée par la gravité.

Question examen (PHYS G1102, 2022-23, janvier)



$$\vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_1) = \vec{P}_2\vec{P}_1 \times \vec{N}_1$$

⇒ vers la droite.

$$\vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_3) = \vec{P}_2\vec{P}_3 \times \vec{N}_3$$

1). $\vec{N}_1 + \vec{N}_2 + \vec{N}_3 = ?$

Coups immobile $\Rightarrow \vec{\alpha} = \vec{0} \Rightarrow \vec{F} = \vec{0}$.

$$\vec{F} = \vec{P} + \vec{N}_1 + \vec{N}_2 + \vec{N}_3 = \vec{0}$$

or $\vec{P} = m\vec{g}$

$$-m\vec{g} = -m(0; 0; -g) \\ = (0; 0; (-m)(-g)) \\ = (0; 0; mg)$$

$$\Rightarrow \vec{N}_1 + \vec{N}_2 + \vec{N}_3 = -\vec{P} = -m\vec{g}$$

$$\vec{g} = (0; 0; -g) \Rightarrow \vec{N}_1 + \vec{N}_2 + \vec{N}_3 = (0; 0; mg).$$

2). $\vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_1) = (dN_1; 0; 0)$

$$\vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_2) = \vec{0} \quad \text{car } P_2 \text{ est le point d'application de } \vec{N}_2.$$

$$\vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_3) = (0; -LN_3; 0)$$

3). Intégrale : montrons la formule de l'aide à partir de la définition du produit vectoriel.

$$\vec{A} \times \vec{B} = (A_y B_z - A_z B_y; A_z B_x - A_x B_z; A_x B_y - A_y B_x)$$

$$(A; B; C) \times (0; 0; D) = (BD - 0; 0 - AD; 0 - 0)$$

$\begin{matrix} \uparrow & \uparrow & \uparrow & \uparrow \\ A_x & A_y & A_z & B_x \\ \downarrow & \downarrow & \downarrow & \downarrow \\ B_y & B_z \end{matrix}$
 $\Rightarrow \text{ok.}$

On applique maintenant cei au calcul de $\vec{\tau}_{P_2}(\vec{p})$:

$$\vec{\tau}_{P_2}(\vec{p}) = \overrightarrow{P_2 C_G} \times \overrightarrow{P} = \left(\left(\frac{d}{5} \right) (-mg); - \left(\frac{3L}{4} \right) (-mg); 0 \right)$$

$\begin{matrix} B & D & A & D \\ \left(\frac{3L}{4}; \frac{d}{5}; h \right) & (0; 0; -mg) \\ \uparrow & \uparrow & \uparrow & \uparrow \\ A & B & C & D \end{matrix}$

$$\Rightarrow \vec{\tau}_{P_2}(\vec{p}) = mg \left(-\frac{d}{5}; \frac{3L}{4}; 0 \right)$$

4). Immobile $\Rightarrow \vec{\omega} = \vec{0} \Rightarrow \vec{\tau}_{P_2} = \vec{0}$.

Or :

$$\begin{aligned} \vec{\tau}_{P_2} &= \vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_1) + \underbrace{\vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_2)}_{=\vec{0}} + \vec{\tau}_{P_2}(\vec{N}_3) + \vec{\tau}_{P_2}(\vec{p}) \\ &= (dN_1; 0; 0) + \vec{0} + (0; -LN_3; 0) \end{aligned}$$

$$+ mg \left(-\frac{d}{5}; \frac{3L}{4}; 0 \right) \\ = (0; 0; 0) \quad \text{car} \quad \vec{x} = \vec{0}.$$

$$\Rightarrow \begin{cases} dN_1 - mg \frac{d}{5} = 0 & (\text{sur le } x) \\ -LN_3 + mg \frac{3L}{4} = 0 & (\text{sur le } y). \end{cases}$$

$$\Rightarrow N_1 = \frac{mg}{5} \quad N_3 = \frac{3mg}{4} .$$

$N_2 = ?$ On sait que $\vec{N}_1 + \vec{N}_2 + \vec{N}_3 = (0; 0; mg)$.

$$\vec{N}_1 = (0; 0; N_1) = (0; 0; \frac{mg}{5})$$

$$\vec{N}_2 = (0; 0; N_2)$$

$$\vec{N}_3 = (0; 0; N_3) = (0; 0; \frac{3mg}{4})$$

$$\Rightarrow \frac{mg}{5} + N_2 + \frac{3mg}{4} = mg$$

$$\Rightarrow N_2 = mg \left(1 - \frac{1}{5} - \frac{3}{4} \right) = mg \left(\frac{20 - 4 - 15}{20} \right)$$

$$\Rightarrow N_2 = \frac{mg}{20} .$$