

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Les propriétés physiques</b>	<b>2</b>
1	Analyse Dimensionnelle . . . . .	2
1.1	Propriété physique de bases . . . . .	2
1.2	Les propriétés physiques dérivés . . . . .	3
1.3	Calcul / Analyse Dimensionnel . . . . .	3
2	Mesures - Incertitude - Calcul des variations . . . . .	3
2.1	Calcul d'incertitudes . . . . .	4
2.2	Calcul de variations . . . . .	5
<b>II</b>	<b>Statique du Solide</b>	<b>6</b>
1	Quelques forces . . . . .	6
2	Rappels sur les vecteurs . . . . .	8
2.1	Produit Scalaire . . . . .	9
2.2	Produit Vectorielle . . . . .	9
3	Lois de la statique . . . . .	10
<b>III</b>	<b>Cinématique du point matériel</b>	<b>12</b>
1	Trajectoire rectiligne . . . . .	12
2	La vitesse . . . . .	12
3	Vitesse instantanée . . . . .	12
4	Accélération . . . . .	13
5	En 2D ou 3D . . . . .	13
6	vecteur accélération . . . . .	13
7	Dynamique du point matériel . . . . .	14
8	1ere loi de Newton (1686-87) : matériels . . . . .	14
9	2eme loi de Newton . . . . .	14
10	Résolution d'un problème de dynamique . . . . .	15
10.1	Chute d'un corps près de la surface de la terre . . . . .	16
10.2	Chute d'un corps dans un fluide . . . . .	17
10.3	Lancé oblique d'un projectile . . . . .	20
10.4	Oscillateurs harmoniques . . . . .	22
10.5	Chute d'une masse m solide dans un liquide visqueux, avec une vitesse initial $v_0$ . . . . .	23
<b>IV</b>	<b>Energies</b>	<b>25</b>
1	Energies mécaniques . . . . .	25
2	Travail d'une force . . . . .	26

# I

## Les propriétés physiques

### 1 Analyse Dimensionnelle

#### 1.1 Propriété physique de bases

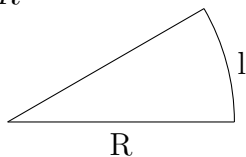
Type	Dimension	Unité (SI)
Longueur	L	mètre (m)
Temps	T	seconds (s)
Masse	M	kilogrammes (kg)
Température	$\Theta$	Kelvin(K)
Courant	I	Ampère (A)

**Remarque 1** Ne pas confondre unité et dimension.

— Unité Associé la valeur numérique d'une mesure

**Remarque 2** Il existe des grandeurs ayant une unité mais sans dimensions. Par exemple un angle a pour unité le radian mais  $[\text{angle}] = 1$ .

$$\alpha = \frac{l}{R} \alpha = [l][R]^{-1} = L * L^{-1} = 1$$



définition d'un angle

## 1.2 Les propriétés physiques dérivés

Propriétés	Equation	Dimension	Unité (SI)
Surface	$s = x^2$	$L^2$	$m^2$
Volume	$s = x^3$	$L^3$	$m^3$
Fréquence	$f = \frac{1}{t}$	$T^{-1}$	Hz
Vitesse	$v = \frac{dl}{dt}$	$L * T^{-1}$	$m * s^{-1}$
Accélération	$a = \frac{d^2l}{dt^2}$	$L * T^{-2}$	$m * s^{-2}$
Force	$F = m * a$	$M * L * T^{-2}$	$N$
Energie	$E = F * L$	$M * L^2 * T^{-2}$	$J$
Puissance	$P = \frac{E}{t}$	$M * L^2 * T^{-3}$	$W(Watt)$
Pression	$P = \frac{F}{S}$	$M * L^{-1} * T^{-2}$	$Pa(Pascal)$
Tension	$U = \frac{P}{I}$	$M * L^2 * T^{-3} * I^{-1}$	$V(Volt)$

## 1.3 Calcul / Analyse Dimensionnel

$[Q] = M^\alpha * T^\beta * L^\gamma * \Theta^\delta * I^\epsilon$  Si Q est sans dimensions, alors  $\alpha = \beta = \dots = \epsilon = 0$  et  $[Q] = 1$

### Propriétés Générales des Equations en physique

- a Toutes equations faisant intervenir des grandeurs  $\phi$  doit être homogène. Si  $Q_1 = Q_2$  alors  $[Q_1] = [Q_2]$  (une Equation aux dimensions)
- b Si  $Q = Q_1 + Q_2 + Q_3 + \dots + Q_n$  alors  $[Q] = [Q_1] = \dots = [Q_n]$
- c  $Q = f(x) \rightarrow [Q] = [f(x)]$  Si  $f(x) = e^x$  ou  $f(x) = \sin(x)$  Alors la dimensions de l'arguments x doit être égale à 1.  $[x] = 1$
- d dimension d'un vecteur est la dimension de la norme du vecteurs et des composants.
- e dimension de la dérivé d'une grandeur  $\phi$  :

$$Q = f(x)$$

$$\left[\frac{dQ}{dx}\right] = \left[\frac{df(x)}{dx}\right] = \left[\frac{\Delta Q}{\Delta x}\right] = \frac{[Q]}{[x]} = [Q][x]^{-1}$$

## 2 Mesures - Incertitude - Calcul des variations

Incertainces Expériences sont susceptibles d'erreurs et donne des incertitudes. On donne donc une estimation.

2 approches d'estimations d'incertitudes.

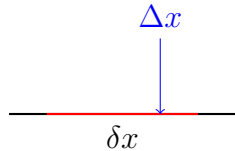
1) incertitude due à l'expérimentation / répétition de la mesure. On estime donc l'incertitude statistique.

2)  $G_V \in [G_{exp} - \delta G; G_{exp} + \delta G]$   $\delta G$  = incertitude absolue

$\frac{\delta G}{G}$  = incertitude relative (ou Précision)

## 2.1 Calcul d'incertitudes

On Calcule G à partir d'autres grandeurs mesurées  $G_1, G_2, G_3, \dots$ , avec des incertitude  $\delta G_1, \delta G_2, \dots$



$$\begin{aligned} G &= f(x) \\ G_{mesure} &= f(x_{mesure}) \\ G_{exp} &= f(x_\alpha) = f(x + \Delta x) \end{aligned}$$

$$G_{ex} = f(x_{mesure}) + \frac{df}{dx}(x_{mes})(x - x_{mes}) + \dots \quad (\text{I.1})$$

$$G_{ex} - G_{mes} \simeq \frac{df}{dx}(x_{mes})(x - x_{mes}) \quad (\text{I.2})$$

$$\Delta G \simeq \frac{df}{dx}(x_{mes}) * \Delta x \quad (\text{I.3})$$

$$\delta G \simeq \left| \frac{df}{dx}(x_{mes}) \right| * \delta x \quad (\text{I.4})$$

### Exemple

$$\begin{aligned} G \rightarrow f(x) &= \text{loi expérimental} \\ &= A * x^a \end{aligned}$$

$$\delta G = \left| \frac{df}{dx} \right| \delta x = (A a x^{a-1}) \delta x$$

$$= \frac{f(x)}{x} * a * \delta x$$

$$\delta G = \left| a * \frac{G}{x} \right| * \delta x$$

$$\frac{\delta G}{G} = \left| \frac{a}{x} \right| * \delta x$$

Ecriture d'un résultat :  $G = (G_{exp} \pm \delta G)(\text{Unité})$

$G = G_{exp}$  à  $\left(\frac{\delta x}{G}\right)$  près. Exemple :  $V_{mesuree}$  avec  $\delta V$  Précision(incertitude relative)  $\frac{\delta V}{V}$

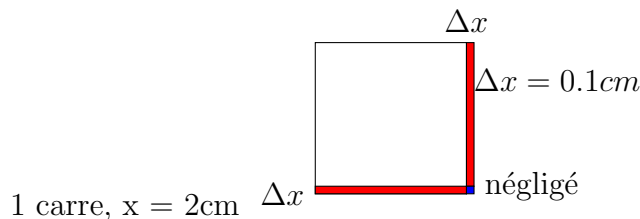
$$V = (V_{mesure} + -\delta v)m * s^{-1}$$

$$\text{et } V = V_{mesure} \text{ à } \frac{\delta v}{v} \text{ près}$$

**Remarque** Incertitude non indiquée explicitement est évaluée d'après dernier chiffre significatif.  $M = 2.50 \text{ kg}$  signifie qu'on est précis à  $10^{-2}$  ( $\delta m = 0.01 \text{ kg}$ )

**A contrario** Si on écrit une valeur calculée, il faut bien s'arrêter au dernier chiffre significatif (on écrit pas  $M = 2.50138$  sachant qu'on est précis à  $10^{-2}$  près)

## 2.2 Calcul de variations



Si la longueur d'un côté varie,  $S = x^2 = 2^2 = 4 \text{ cm}^2$  La variation de  $S$  quand  $x$  varie de  $\Delta x$   
 $\Delta S = S(x + \Delta x) - S(x_0) = 0.42 \text{ cm}^2$

### Autre méthode

$$\Delta S = S(x) - S(x_0) = (x_0 + \Delta x)^2 - x_0^2$$

$$= 2x_0\Delta x + (\Delta x)^2$$

Si  $\Delta x \ll x_0$ , alors  $(\Delta x)^2 \ll x_0$  On néglige alors  $(\Delta x)^2$  (terme de second ordre) car beaucoup plus petit que  $x_0$

$$\Delta S = 2x_0\Delta x$$

**Généralisation**  $G$  dépend de  $x$ ,  $G(x) = f(x)(x - x_0)$

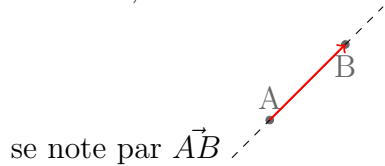
$$f(x) \simeq f(x_0) + \frac{df}{dx}|_{x=x_0} \text{ avec } x = x_0$$

## II

# Statique du Solide

Statique : étude des solides en équilibre sous l'action de forces.

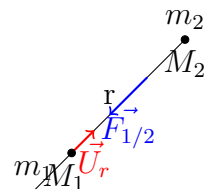
force : action exercée sur un solide / un point matériel. Elle est définie par son intensité, sa direction, son sens. La force est toujours prise comme une quantité vectorielle. Un vecteur



## 1 Quelques forces

**La force de gravitation** C'est une force attractive, elle est exercée par une masse  $M_1$  en présence d'une autre masse  $M_2$

$$\begin{aligned}\vec{F}_{1/2} &= -\frac{G * m_1 * m_2}{||\vec{M_1M_2}||^2} * \frac{\vec{M_1M_2}}{||\vec{M_1M_2}||} \\ &= -\frac{G * m_1 * m_2}{r^2} \vec{u_r}\end{aligned}$$



$G$  : Constante de gravitation  $G = 6.67 * 10^{-11} m^3 kg^{-1} s^{-2}$

$m_1, m_2$  : Masses des corps 1 et 2

$M_1, M_2$  : Position des corps 1 et 2

### Remarques

Force gravitationnelle inversement proportionnelle à  $r^2$ . Sa portée est donc infinie

Elle fait partie des forces fondamentales.

Elle est cependant mal connue aux petites échelles (subatomique).

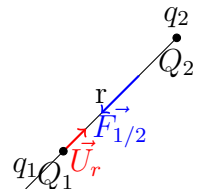
C'est la force de gravitation qui régule la distribution des structures dans la nature.

**La force électrostatique** Elle s'exerce entre 2 charges à l'immobiles.

$$\vec{F} = -\frac{1}{4 * \pi * \epsilon_0} * Q_1 Q_2 \frac{1}{r^2} \vec{u_r} \text{ Force de coulomb}$$

$$\epsilon_0 = 8.854 * 10^{-2} F.m^{-2}$$

$\epsilon_0$  : Permittivité du vide



**Remarque** Elle est similaire dans la forme à la force de gravitation mais

$$\left. \begin{array}{l} Q = > 0 \\ Q = < 0 \end{array} \right\} \text{Elle est la principale cause de la cohésion de la matière : La cohésion}$$

dans un atome (entre les charge  $e^-$  et  $e^+$ ) et celle des molécules.

$$\begin{array}{ll} [Q] = & I.T \\ \text{Unité}(Q) = & \text{Coulomb (C)} \end{array}$$

**Force de frottement fluide/visqueux** Force exercée par un fluide sur un solide en mouvement par rapport au fluide.

$$\begin{array}{ll} F = & -f \cdot \vec{v} \\ f = & \text{coefficient numérique de frottement dépend de la nature du fluide.} \end{array}$$

l'origine de cette force est l'interaction moléculaire des fluides et solides.

**Remarque** La forme est valable uniquement si  $v$  n'est pas trop grand.

**force de frottement solide**

Si  $\|\vec{F}\| > \|\vec{P}\| \cdot k_s$

Alors le corps est en mouvement.  $k_s$  = coefficient de frottement statique

$\vec{F}$  = Force exercé sur le corps.

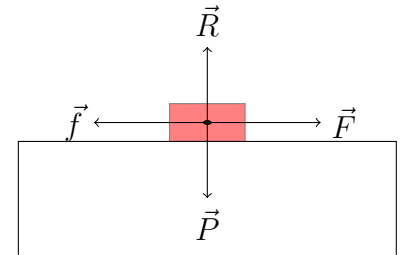
Le support exerce une force

Si  $\|\vec{f}_s\| < k_s mg$

Le solide reste statique : la force de frottement opposé

aux mouvement est appelé force de frottement du solide statique

$F$  est la force de frottement statique du solide



Quand  $\vec{F}$  devient suffisante ( $\|\vec{f}_c\| = k_c * mg$ ), le solide est en mouvement. La force de frottement opposé à la force de déplacement est appelé force de frottement du solide cinétique.

$k_c < k_s$  avec  $k_c$  le coefficient de frottement cinématique et  $k_s$  le coefficient de frottement statique, et on a  $\|\vec{f}_c\| < \|\vec{f}_s\|$

**Remarque** Les forces de frottements statique et cinétique ne dépendent que de la nature des 2 surfaces en contact. Elle ne dépend pas par exemple de la vitesse. Elle est due aux interactions entre les atomes et les molécules en surfaces.

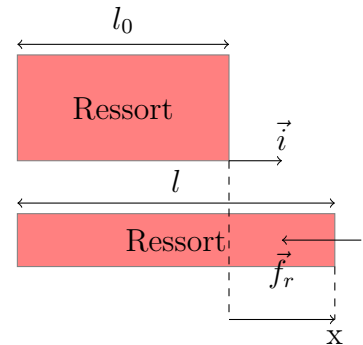
**Force élastique (ou de rappel)** C'est la force qu'exerce un solide pour s'opposer à une déformation.

$l_0$  est la longueur au repos du ressort et  $l$  la longueur du ressort après déformation

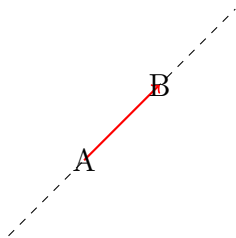
$$\begin{aligned}\vec{F}_r &= -k(l - l_0) * \vec{i} \\ &= -k.x.\vec{i}, \text{ avec } x = (l - l_0)\end{aligned}$$

$k$  est la constante de raideur du ressort, la forme  $\vec{F}_r = -k.x.\vec{i}$  n'est valable que si on comprime le ressort ( $x < 0$ ).

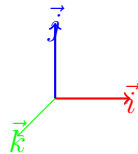
Si on déforme trop le solide (si on quitte le domaine élastique), d'après la loi de Hook, le solide entre dans le domaine plastique et ne revient plus à sa longueur original.



## 2 Rappels sur les vecteurs



Un vecteur est défini par sa direction D, par sa norme  $||\vec{AB}||$  et son sens  $\vec{AB}$



### Base orthonormée

Si 3 vecteurs :  $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$ ,  $||\vec{i}|| = ||\vec{j}|| = ||\vec{k}||$

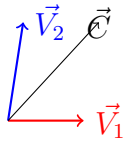
et  $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$  sont orthogonaux, alors  $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$  forment une base orthonormée. Tous les vecteurs  $\vec{V}$  peuvent être définis par :  $\vec{V} = V_x\vec{i} + V_y\vec{j} + V_z\vec{k}$  avec  $V_x, V_y, V_z$  les composants de  $V$  dans  $(\vec{i}, \vec{j}, \vec{k})$

**Propriétés** l'expression dans une base orthonormée

$$\begin{cases} \vec{V}_1 = V_{1x}\vec{i} + V_{1y}\vec{j} + V_{1z}\vec{k} \\ \vec{V}_2 = V_{2x}\vec{i} + V_{2y}\vec{j} + V_{2z}\vec{k} \end{cases}$$

$$\begin{aligned}\vec{V}_1 + \vec{V}_2 &= \vec{C} \\ \vec{C} &= (V_{2x} + V_{1x})\vec{i} + (V_{2y} + V_{1y})\vec{j} + (V_{2z} + V_{1z})\vec{k}\end{aligned}$$



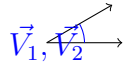


$\vec{V} = \lambda \vec{V}_1$ , les composants sont multipliés par  $\lambda$   
 Si  $\vec{V}_1 = \vec{V}_2$  alors

$$\begin{cases} \vec{V}_{1x} = \vec{V}_{2x} \\ \vec{V}_{1y} = \vec{V}_{2y} \\ \vec{V}_{1z} = \vec{V}_{2z} \end{cases}$$

## 2.1 Produit Scalaire

$$\begin{aligned} V &= \vec{V}_1 \cdot \vec{V}_2 \text{ Le résultat est un nombre} \\ &= ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_2|| * \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_2) \\ &= (V_{1x}\vec{i} + V_{1y}\vec{j} + V_{1z}\vec{k}) * (V_{2x}\vec{i} + V_{2y}\vec{j} + V_{2z}\vec{k}) \\ &= (V_{1x}V_{2x} + V_{1y}V_{2y} + V_{1z}V_{2z}) \end{aligned}$$



Le produit scalaire d'un vecteur par lui meme :

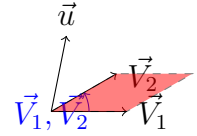
$$\begin{aligned} V &= \vec{V}_1 \cdot \vec{V}_1 \quad \text{Le résultat est un nombre} \\ &= V_{1x}^2 + V_{1y}^2 + V_{1z}^2 \\ &= ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_1|| \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_1) \\ &= \sum V_{1i}^2 \quad i = x, y, z \end{aligned}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \vec{V}_1 \cdot \vec{V}_2 = 0 \quad \vec{V}_1, \vec{V}_2 \text{ non nulle} \\ ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_2|| \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_2) = 0 \\ \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_2) = 0 \\ (\vec{V}_1, \vec{V}_2) = \frac{\pi}{2} \end{array} \right.$$

Si  $\vec{V}_1$  perpendiculaire à  $\vec{V}_2$ , alors  $\vec{V}_1 \cdot \vec{V}_2 = 0$

## 2.2 Produit Vectorielle

$$\vec{V} = \vec{V}_1 \wedge \vec{V}_2 = ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_2|| * \sin(\vec{V}_1, \vec{V}_2) * \vec{u}$$



$$\vec{V} \perp \vec{V}_1$$

$$\vec{V} \perp \vec{V}_2$$

Si  $\vec{V}_1 // \vec{V}_2$  alors  $\sin(\vec{V}_1, \vec{V}_2) = 0$  et  $\vec{V}_1 \wedge \vec{V}_2 = \vec{0}$

### Composantes du produit vectorielle

$$\vec{V} = \vec{V}_1 \wedge \vec{V}_2 = \begin{pmatrix} V_{1x} & V_{2x} \\ V_{1y} & V_{2y} \\ V_{1z} & V_{2z} \end{pmatrix} \begin{matrix} \vec{i} \\ \vec{j} \\ \vec{k} \end{matrix} = \begin{pmatrix} (V_{1y} * V_{2z}) - (V_{2y} * V_{1z}) + \\ (V_{1z} * V_{2x} - V_{2z} * V_{1x}) + \\ (V_{1x} * V_{2y} - V_{2x} * V_{1y}) \end{pmatrix}$$

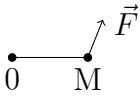
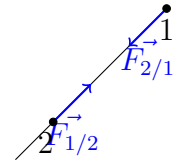
## 3 Lois de la statique

Un ensemble de points matériels soumis à des forces est en équilibre statique ou immobile alors

1ere loi de la statique :  $\sum (\vec{F}) = \vec{0}$

2ème loi : Soit 2 systèmes 1, 2 en interaction mutuelles. La force exercé par 1 sur 2 est égale à l'inverse de la force exercé par 2 sur 1 (meme direction, meme norme, sens opposé)  $\vec{F}_{1/2} = -\vec{F}_{2/1}$

$\vec{F}_{1/2}$  s'exerce en 2, et  $\vec{F}_{2/1}$  s'applique en 1.



Le moment de  $\vec{F}$  par rapport à O est égale à :  $\overrightarrow{M_0(\vec{F})} = \overrightarrow{OM} \wedge \vec{F}$  Loi de la statistique en rotation dit qu'il existe un point P par rapport auquel  $\sum (M_P(\vec{F}_i)) = \vec{0}$  Le moment d'une force est la capacité de cette force à faire tourner un objet au niveau du point d'étude.

### Exemple

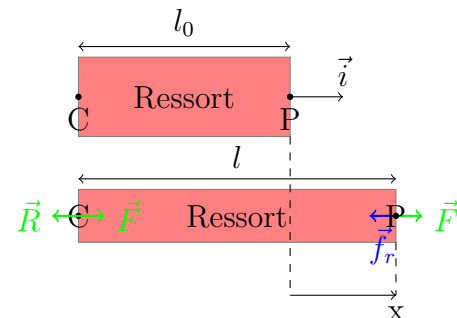
Quelles force appliqué en P est nécessaire pour que le système soit en équilibre ?

Quelles est la force en C pour que le système reste fixe en C ?

$\sum \vec{F} = \vec{0}$  en P Bilan des forces en P :  $\vec{F}, \vec{f}_r$   
Expression des forces :

$$\vec{f}_r = k(l - l_0)(\vec{i})$$

$$= -kx\vec{i}$$



Application de la loi de la statique

$$\begin{aligned}\vec{F} + \vec{f}_r &= \vec{0} \\ \vec{F} &= -\vec{f}_r \\ &= -(-kx\vec{i}) \\ &= kx\vec{i}\end{aligned}$$

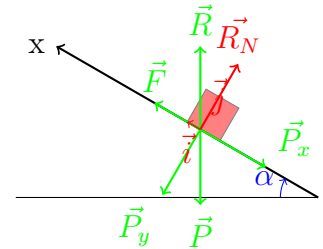
Bilan des forces en C :

$$\begin{aligned}\vec{F} + \vec{R} &= \vec{0} \\ \vec{R} &= -\vec{F} = -(-\vec{f}_r) = -kx\vec{i} \\ \vec{R} &= -kx\vec{i}\end{aligned}$$

**Contact avec frottement solide** À l'équilibre, avec la loi statique :  
 $\vec{P} + \vec{R} = \vec{0}$

En projection sur (x, y) :

$$\begin{cases} \vec{R} = \vec{R}_N + \vec{F} = F * \vec{i} + R_N * \vec{j} \\ \vec{P} = \vec{P}_x + \vec{P}_y = -mg * \sin(\alpha) * \vec{i} - mg \cos(\alpha) \vec{j} \end{cases}$$



$$\vec{P} + \vec{R} + \vec{0} = \text{en projection} \begin{cases} \text{sur } \vec{i} : F - mg \sin(\alpha) = 0 \\ \text{sur } \vec{j} : R_N - mg \cos(\alpha) = 0 \end{cases} = \begin{cases} F = mg \sin(\alpha) \\ R_N = mg \cos(\alpha) \end{cases}$$

$$\boxed{\frac{F}{R_N} = \tan(\alpha)} \text{ D'après le comportement expérimental observé, comme } F \leq k_s * P, F < k_s R_N$$

$$k_s > \frac{F}{R_N} = \tan(\alpha)$$

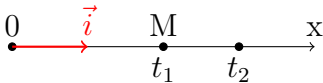
Condition d'équilibre :  $\boxed{\tan(\alpha) < k_s}$

# III

## Cinématique du point matériel

La cinématique est la description des mouvements sans s'intéresser à leur causes. Pour décrire un mouvement il faut connaître les trajectoires (position en fonction du temps), la vitesse ainsi que son accélération.

### 1 Trajectoire rectiligne



M se déplace sur  $ox$ ,  $(o, \vec{i})$  On repère M par  $\overrightarrow{OM} = x\vec{i}$  avec  $x$  l'abscisse de M et  $\overrightarrow{OM}$  le vecteur position.

En général, M dépend de  $t$  :  $\boxed{\overrightarrow{OM}(t) = x(t)\vec{i}}$

### 2 La vitesse

La vitesse moyenne entre  $t_1$  et  $t_2$  :  $\langle \vec{v} \rangle_{[t_1, t_2]} = \frac{x(t_2)\vec{i} - x(t_1)\vec{i}}{t_2 - t_1}$

$$\langle \vec{v} \rangle = \frac{x(t_2) - x(t_1)}{\Delta t} \vec{i}$$

$$\begin{aligned} t_2 = t_1 + \Delta t \downarrow \langle \vec{v} \rangle_{\Delta t} &= \frac{dM}{\Delta t} \vec{i} \text{ Distance parcourue pendant } \Delta t \\ &= \frac{\Delta x}{\Delta t} \vec{i} \end{aligned}$$

### 3 Vitesse instantanée

$$v(t) = \lim_{\substack{t_2 \rightarrow t_1 \\ \Delta t \rightarrow 0}} \frac{x(t_2) - x(t_1)}{t_2 - t_1} \vec{i} \text{ Ce qui donne } v(t) = \frac{dx}{dt} \text{ (dérivée de } x \text{ par rapport à } t \text{).}$$

On note la dérivée  $/_t$  :  $\boxed{\dot{x}(t) = \frac{dx}{dt} = v(t)}$

## 4 Accélération

L'accélération  $\vec{a}$  sur  $[t_1, t_2]$  c'est la variation de  $\vec{v}$  sur  $[t_1, t_2]$

$$\vec{a} = \frac{d\vec{v}}{dt} = \frac{dv(t)\vec{i}}{dt} = \dot{v}\vec{i}$$

$$\text{or } v(t) = \frac{dx}{dt}$$

$$a = \frac{d}{dt}\left(\frac{dx}{dt}\right) = \frac{d^2x}{dt^2}$$

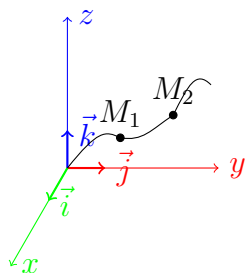
$$\text{donc } \boxed{\vec{a} = \dot{v}\vec{i} = \ddot{x}\vec{i}}$$

## 5 En 2D ou 3D

La trajectoire est une courbe en 3D. M repéré par (x, y, z) dans la base orthonormée ( $\vec{o}, \vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$ ).

$$\vec{OM}(t) = x(t)\vec{i} + y(t)\vec{j} + z(t)\vec{k}$$

Le vecteur vitesse :



$$\begin{aligned} \langle \vec{v}(t) \rangle_{[t_1, t_2]} &= \frac{\vec{OM}(t_2) - \vec{OM}(t_1)}{t_2 - t_1} \\ \vec{v}(t) &= \frac{d(\vec{OM}_2 - \vec{OM}_1)}{dt} \\ &= \frac{d}{dt}[(x_2\vec{i} + y_2\vec{j} + z_2\vec{k}) - (x_1\vec{i} + y_1\vec{j} + z_1\vec{k})] \\ &= \frac{dx}{dt}\vec{i} + \frac{dy}{dt}\vec{j} + \frac{dz}{dt}\vec{k} \\ &= \dot{x}\vec{i} + \dot{y}\vec{j} + \dot{z}\vec{k} \end{aligned}$$

## 6 vecteur accélération

$$\langle \vec{a} \rangle_{[t_1, t_2]} = \frac{\vec{v}(t_2) - \vec{v}(t_1)}{t_2 - t_1} \text{ pour tout } t_2 - t_1 = \Delta t \rightarrow \delta t$$

$$\vec{a} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t}$$

$$\vec{v}(t) = v_x\vec{i} + v_y\vec{j} + v_z\vec{k}$$

$$\begin{aligned} \vec{a} &= \frac{dv_x}{dt}\vec{i} + \frac{dv_y}{dt}\vec{j} + \frac{dv_z}{dt}\vec{k} \\ &= \frac{d^2x}{dt^2}\vec{i} + \frac{d^2y}{dt^2}\vec{j} + \frac{d^2z}{dt^2}\vec{k} \end{aligned}$$

## 7 Dynamique du point matériel

C'est l'étude des applications d'une force ou d'une action qui va modifier les mouvements des points matériels.

## 8 1ere loi de Newton (1686-87) : matériels

**1ère loi** Tout corps matériel persévère à l'état de repos ou de mouvement rectiligne dans lequel il se trouve à moins qu'une force quelconque n'agisse sur lui et le contraigne à changer d'état.

Les actions extérieures (Forces) changent l'état du système.

**Force** action dynamique qui va changer l'état du système physique

## 9 2eme loi de Newton

**énoncé** Le changement de mouvement d'un système se fait proportionnellement à l'action qui le provoque et dans le sens de celle ci. La force change la quantite de mouvement : proportionnelle à  $\vec{v}$  et le facteur de proportionnalité  $m$  : masse.

On note  $\vec{P} = m\vec{v}$  la quantité de mouvement.

$$\boxed{\frac{d\vec{P}}{dt} = \sum \vec{F}_{ext}}$$

$$\frac{d(m\vec{v})}{dt} = \sum \vec{F}_{ext}$$

$$\frac{dm}{dt}\vec{v} + m\frac{d\vec{v}}{dt} = \sum \vec{F}_{ext}$$

$$\text{pour des masses constantes : } \left\{ \begin{array}{l} m\vec{a} = \sum \vec{F}_{ext} \\ m\frac{d\vec{v}}{dt} = \sum \vec{F}_{ext} \end{array} \right\} = \text{Principe Fondamentale de la Dynamique.}$$

**En général**  $\vec{F}$  dépend du temps et/ou de la position et/ou de la vitesse

$$\boxed{\vec{F}(O\vec{M}, \vec{v}) = m \frac{d\vec{OM}}{dt^2}} \text{ relation entre les } \underline{\text{coordonees}} \text{ et leurs dérivées : c'est une équation différentielle.}$$

**Rappel**

$$[F] = MLT^{-2}$$

$$[\vec{v}] = LT^{-1}$$

$$[\vec{a}] = LT^{-2}$$

## 10 Résolution d'un problème de dynamique

1. identifier le système et repérer les points dont on veut étudier le comportement
2. faire le bilan des forces qui agissent en ce point ↓ prédire le comportement des points en appliquant le principe fondamentale de la dynamique :  $\sum \vec{F} = m\vec{a}$
3. définit la base orthonormée qui permet de "simplifier" l'étude.
4. on somme les forces et on les projette sur la base.

$$\vec{F} = F_x \vec{i} + F_y \vec{j} + F_z \vec{k}$$

$$F_x = (x, y, z, \dot{x}, \dot{y}, \dot{z}, t) = m\dot{x}$$

$$F_y = (x, y, z, \dot{x}, \dot{y}, \dot{z}, t) = m\dot{y}$$

$$F_z = (x, y, z, \dot{x}, \dot{y}, \dot{z}, t) = m\dot{z}$$

Solution des Equations différentielles.

**Exemple d'application du PFD** Remarque Si  $\sum \vec{F} = \vec{0}$ , alors  $m\vec{a} = \vec{0}$ .

Choix d'une direction  $\vec{i}(\vec{ox})$

$$m \frac{d^2 x}{dt^2} = 0$$

$$m \frac{dv}{dt} = 0$$

$$\frac{dv}{dt} = 0$$

$$v(t) = \text{constante}$$

$$\frac{dx}{dt} = v(t) = \text{constante} = c(t) \Rightarrow x(t) = c.t + k$$

Avec les conditions à t donne, on fixe une valeur pour c et pour k.

### 10.1 Chute d'un corps près de la surface de la terre

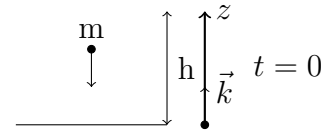
- sans frottement
- mass  $m_i$  ponctuelle
- vitesse  $v_0 = 0$
- altitude : h

$$\text{Bilan des forces} = \vec{P}$$

$$= m\vec{g} \quad ||\vec{g}|| = g$$

$$\vec{P} = -mg\vec{k}$$

$$\text{PFD : } \sum \vec{F} = m\vec{a} = \vec{P} = -mg\vec{k}$$



$$\text{Equations différentielles du mouvement : derive seconde} \begin{cases} m\ddot{x} = 0 \\ m\ddot{y} = 0 \\ m\ddot{z} = -mg \end{cases}$$

Solution des equations differentielles :

$$\text{derive premiere} \begin{cases} \dot{x} = C_1 \\ \dot{y} = C_2 \\ \dot{z} = -mg \end{cases} \begin{cases} \ddot{z} = -g \\ \dot{z} = -gt + C_z \end{cases} \text{ On passe par la primitive}$$

$$\text{pour } t = 0 \vec{v} \begin{cases} \dot{x}(0) = 0 \\ \dot{y}(0) = 0 \\ \dot{z}(0) = 0 \end{cases}$$

On remplace pour  $t = 0$  :

$$\dot{x}(0) = C_1 = 0$$

$$\dot{y}(0) = C_2 = 0$$

$$\dot{z}(0) = (-gt + C_3) = C_3 = 0$$



$$\text{Donc : } \vec{v} \begin{cases} \dot{x}(t) = 0 \\ \dot{y}(t) = 0 \\ \dot{z}(t) = -gt \end{cases}$$

Les positions à chaque  $t$  :

$$\begin{cases} x(t) \\ y(t) \\ z(t) \end{cases} \text{ Les primitives de } \dot{x}, \dot{y}, \dot{z} \Rightarrow \begin{cases} x(t) = C_x \\ y(t) = C_y \\ z(t) = \int -gtdt = -\frac{g}{2}t^2 + C_z \end{cases}$$

$$\text{pour } t = 0 \begin{cases} x(0) = 0 \Rightarrow C_x = 0 \\ y(0) = 0 \Rightarrow C_y = 0 \\ z(0) = h \Rightarrow C_z = h \end{cases}$$

## 10.2 Chute d'un corps dans un fluide

— m : ponctuelle.

$$t = 0 \begin{cases} z = h \\ v = 0 \end{cases}$$

— Bilan des forces :  $\vec{P} = m\vec{g}$ , force de frottement visqueux / fluide :  $\vec{f} = -\lambda\vec{v}$

— PFD :

$$\begin{aligned} m\vec{a} &= \vec{P} + \vec{f} \\ &= -mg\vec{k} - \lambda\vec{v} \quad ||\vec{g}|| = g \\ &= -mg\vec{k} - \lambda v\vec{k} \quad v \begin{cases} \dot{x} \\ \dot{y} \\ \dot{z} \end{cases} \end{aligned}$$

$$\begin{cases} m\ddot{x} = 0 \\ m\ddot{y} = 0 \\ m\ddot{z} = -mg - \lambda\dot{z} \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} m\dot{v}_x = 0 \\ m\dot{v}_y = 0 \\ m\dot{v}_z = -mg - \lambda v_z \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} v_x = C_x \\ v_y = C_y \end{cases}$$

$$(3) \quad \dot{v}_z + \frac{\lambda}{m}v_z = -g$$

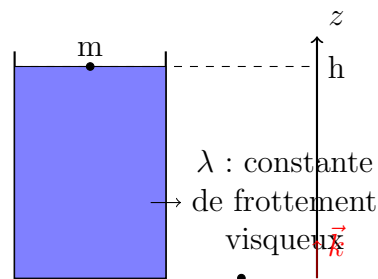
$$\text{On pose : } \frac{\lambda}{m} = \frac{1}{\tau} \Rightarrow \dot{v}_z + \frac{v_z}{\tau} = -g(3)'$$

La solution de (3)' est la solution de l'équation sans second membre (ou équation homogène)

$$\boxed{\dot{v}_z + \frac{v_z}{\tau} = 0} \quad (\text{équation homogène}) + \text{Une Solution particulière de}$$

(3)

$$v_z = V_z^{(P)} + V_z^{(H)}$$



La solution de l'équation Homogène :  
 $\dot{v}_z + \frac{v_z}{\tau} = 0$  est de la forme :

$$\boxed{V_z^H(t) = K * e^{-\frac{t}{\tau}}}$$

La solution particulière est de la même forme que le 2<sup>nd</sup> membre donc

$$V_z^{(P)} = \text{constante}$$

$$\dot{V}_z^{(P)} = 0$$

$$\text{On remplace dans (3)' : } 0 + \frac{V_z^P}{\tau} = -g \Rightarrow V_z^{(P)} = -g\tau$$

Donc la solution de l'équation différentielle de (3) est :

$$\boxed{v_z(t) = V_z^H + V_z^P = K e^{-\frac{t}{\tau}} - g \cdot \tau}$$

$$\text{à } t = 0 \quad v_z = 0$$

$$v_z(0) = K * (1) - g\tau = 0$$

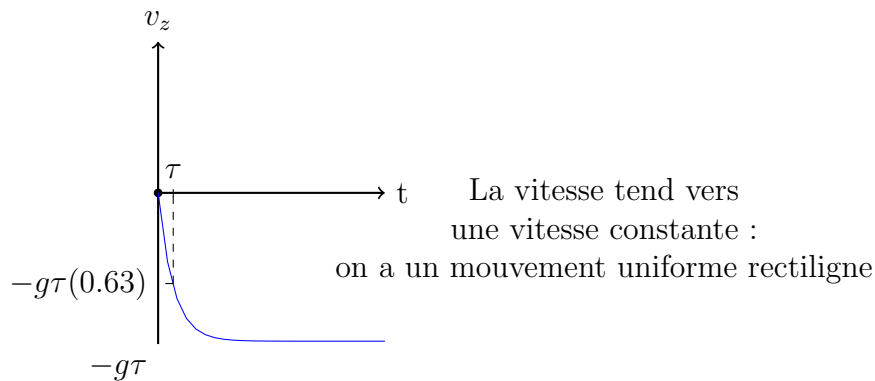
$$K = g\tau \Rightarrow \begin{cases} v_z(t) = g\tau e^{-\frac{t}{\tau}} - g\tau \\ = -g\tau[1 - e^{-\frac{t}{\tau}}] \end{cases}$$

$$\text{à } t = 0, e^{-\frac{t}{\tau}} = 1 \text{ et } v_z = 0$$

$$e^{-\frac{t}{\tau}} \rightarrow 0$$

Pour  $t \gg \tau$ , alors

$$v_z \rightarrow -g\tau$$



Calcul de  $z(t)$

$$v_z(t) = \dot{z}(t)$$

$$\begin{aligned} z(t) &= \int \dot{z}(t) dt = \int [-g\tau(1 - e^{-\frac{t}{\tau}})] dt \\ &= \int [(-g\tau)] dt + \int [(g\tau e^{-\frac{t}{\tau}})] dt \\ &= -g\tau \cdot t + g\tau \left(-\frac{1}{\frac{1}{\tau}}\right) e^{-\frac{t}{\tau}} + K_z \\ &= -g\tau t - g\tau^2 e^{-\frac{t}{\tau}} + K_z \\ &= -g\tau^2 \left[\frac{t}{\tau} + e^{-\frac{t}{\tau}}\right] + K_z \end{aligned}$$

$$\text{à } t = 0, z(0) = h$$

$$\begin{aligned} z(0) &= 0 - g\tau^2 * 1 + K_z = h \\ K_z &= h + g\tau^2 \end{aligned}$$

On remplace dans (4) :

$$z(t) = -g\tau^2\left[\frac{t}{\tau} + e^{-\frac{t}{\tau}}\right] + h + g\tau^2$$

$$z(t) = h - g\tau^2\left[\frac{t}{\tau} + e^{-\frac{t}{\tau}} - 1\right]$$

$$\text{Pour } t \gg \tau, \begin{cases} e^{-\frac{t}{\tau}} \rightarrow 0 \\ \left(\frac{t}{\tau} - 1\right) \rightarrow \frac{t}{\tau} \end{cases}$$

$$\text{D'où } z(t) \simeq h - gt\tau$$

D'où le mouvement uniforme rectiligne pour  $t \gg \tau$

### Rappels

- Mouvement rectiligne uniformément accéléré :  $\vec{F} = \overrightarrow{\text{Constante}}$
- Mouvement rectiligne amortie :  $F$  dépend de la fonction de la vitesse, et des frottements visqueux / fluide

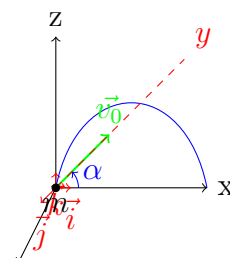
### 10.3 Lancé oblique d'un projectile

- m ponctuelle
- lancé avec  $\vec{v} = \vec{v}_0$
- On néglige les forces de frottement avec l'air ainsi que la poussée d'archimède
- bilan des forces :

$$\vec{P} = m\vec{g} = m \cdot g \cdot \vec{k}$$

- PFD :  $m\vec{a} = \vec{P} = -mg\vec{k}$

$$\begin{cases} m\ddot{x} = 0 \\ m\ddot{y} = 0 \\ m\ddot{z} = -mg \end{cases} \begin{cases} \dot{x} = C_x \\ \dot{y} = C_y \\ \dot{z} = -gt + C_z \end{cases}$$



$$\text{À } t = 0, v(0) = v_0 \text{ Composantes sur } x, z : \text{À } t = 0 \begin{cases} v_x = v_0 \cos(\alpha) \\ v_z = v_0 \sin(\alpha) \\ v_y = 0 \end{cases}$$

$$\text{D'où } \begin{cases} C_x = v_0 \cos(\alpha) \\ C_y = 0 \\ C_z = v_0 \sin(\alpha) \end{cases} \begin{cases} \dot{x} = v_0 \cos(\alpha) \\ \dot{y} = 0 \\ \dot{z} = -gt + v_0 \sin(\alpha) \end{cases} \quad \vec{v}(t) = v_0 \cos(\alpha) \vec{i} + (-gt + v_0 \sin(\alpha)) \vec{k}$$

$$\overrightarrow{OM} = x(t) \vec{i} + y(t) \vec{j} + z(t) \vec{k}$$

$$x(t) = v_0 \cos(\alpha) \cdot t + C'_x$$

$$y(t) = C'_y = 0$$

$$z(t) = -\frac{1}{2}gt^2 + v_0 \sin(\alpha) \cdot t + C'_z$$

$$\text{À } t = 0, \begin{cases} x = 0 \\ y = 0 \\ z = 0 \end{cases}$$

$$\begin{cases} C'_x = 0 \\ C'_y = 0 \\ C'_z = 0 \end{cases}$$

D'où un mouvement uniforme par rapport à  $Ox$ , et un mouvement uniforme accéléré par rapport à  $Oz$ . Le mouvement est dans le plan de  $\vec{v}_0$  car absence de  $\vec{F} \perp \vec{v}_0$

**Équation de la trajectoire  $z(x)$**

$$x(t) = v_0 \cos(\alpha)t \quad (1)$$

$$z(t) = -\frac{1}{2}gt^2 + v_0 \sin(\alpha) \cdot t \quad (2)$$

$$\text{Ce qui donne : } t = \frac{x}{v_0 \cos(\alpha)} \Rightarrow z = -\frac{1}{2}g \frac{x^2}{v_0^2 \cos(\alpha)^2} + v_0 \sin(\alpha) \cdot \frac{x}{v_0 \cos(\alpha)}$$

D'où 
$$z(x) = x - \left( \frac{g}{2v_0^2 \cos(\alpha)^2} x + \tan(\alpha) \right)$$

Ceci est :

- Une équation d'une parabole
- Passant par :  $(x, z) = (0, 0)$

Pour  $z = 0$ ,

$$\begin{aligned} x_p &= 2 \sin(\alpha) \cos(\alpha) \frac{V_0^2}{g} \\ x_p &= \sin(2\alpha) \frac{v_0^2}{g} \end{aligned} \quad \text{Donne la portée maximal}$$

La portée est maximal pour  $\sin(2\alpha) = 1$  donc pour  $\alpha = \frac{\pi}{4}$

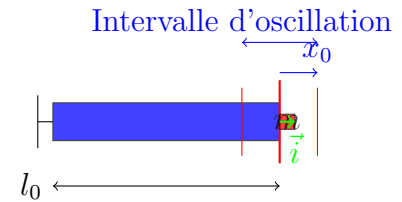
**Hauteur maximal** Elle est maximal pour  $z'(x) = 0$  et, comme la trajectoire est une parabole, elle est symétrique par une droite parallèle à  $O_z$  passant par  $\frac{x_p}{2}$

$$z\left(\frac{x_p}{2}\right) = \text{hauteur maximal}$$

## 10.4 Oscillateurs harmoniques

System :

- masse  $m$
- Ressort de raideur  $k$  et de longueur  $l_0$
- $t=0$ , on déforme de  $x_0$
- On néglige les frottements et le poids du ressort
- Bilan de forces :  $\vec{P}$  et  $\vec{R}$  s'équilibrent car absence de frottements.
- $\vec{F} = -k(l - l_0)\vec{i} = -kx(t)\vec{i}$
- PFD :  $m\vec{a} = \vec{F} = -kx\vec{i}$



**Projection sur  $O_x$**

$$\boxed{m\ddot{x} = -kx} \quad \boxed{\ddot{x} + \frac{k}{m}x = 0}$$

On pose  $\frac{k}{m} = \omega^2$  :

$$\ddot{x}(t) + \omega^2 x(t) = 0$$

La fonction sinusoïdale est celle dont la dérivée seconde est le produit de cette fonction par une constante.

La solution générale est de la forme  $x(t) = A \cos(\omega t) + B \sin(\omega t)$

La vitesse :  $\dot{x} = -A\omega \sin(\omega t) + B\omega \cos(\omega t)$

Pour déterminer A et B, on regarde les conditions initiales :

$$\begin{cases} x(0) = 0 \\ \dot{x} = 0 \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} x(0) = A = x_0 \\ \dot{x}(0) = B\omega \Rightarrow B = 0 \end{cases} \quad \text{D'où} \quad \begin{cases} x(t) = x_0 \cos(\omega t) + B \sin(\omega t) \\ \dot{x}(t) = -x_0\omega \sin(\omega t) \end{cases}$$

### 10.5 Chute d'une masse m solide dans un liquide visqueux, avec une vitesse initial $v_0$ .

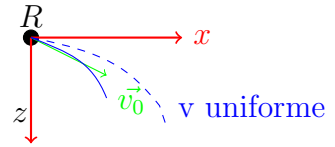
- Lancé à une vitesse  $v_0$  avec un angle  $(\vec{k}, \vec{v}_0) = \alpha$ .
- liquide de viscosité  $\eta$ .
- force de frottement :  $\vec{f} = -(6\pi\eta R)\vec{v}$  d'après la relation d'Einstein.

#### Bilan des forces

- Le poids  $\vec{P}$
- Une force de frottement  $\vec{f}$

$$m\vec{a} = \vec{P} + \vec{f} \Rightarrow \begin{cases} \ddot{x} = f_x \\ \ddot{y} = 0 \\ \ddot{z} = P_z + f_z \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} \ddot{x} = \frac{-6\pi\eta R}{m}\dot{x} \\ \ddot{y} = 0 \\ \ddot{z} = -g \cdot \frac{-6\pi\eta R}{m}\dot{z} \end{cases}$$

On pose  $\frac{1}{\tau} = \frac{6\pi\eta R}{m}$  On a donc :



#### Sur l'axe des x

$$\dot{v}_x + \frac{v_x}{\tau} = 0$$

Comme dans la chute d'un corps dans un liquide visqueux, cette equation a pour solution  $v_x(t) = K \cdot e^{-\frac{t}{\tau}}$

A  $t = 0$ ,  $v_x(0) = \sin(\alpha)v_0$ , donc  $K = \sin(\alpha) \cdot v_0$  (car  $e^{-\frac{0}{\tau}} = 1$ ), d'où

$$v_x(t) = \sin(\alpha) \cdot v_0 \cdot e^{-\frac{t}{\tau}}$$

On remarque que pour  $t$  très très grand,  $v_x(t)$  tend vers 0, et que donc l'objet sera considéré comme étant en chute libre.

#### Sur l'axe des z

$$\dot{v}_z + \frac{v_z}{\tau} = -g(3)$$

Solution homogène :  $v_z^{(H)}(t) = K \cdot e^{-\frac{t}{\tau}}$ .

Solution particulière :  $v_z^{(P)} = g \Rightarrow \dot{v}_z^{(P)} = 0$ . En remplaçant  $v_z$  et  $\dot{v}_z$  par  $v_z^{(P)}$  et  $\dot{v}_z^{(P)}$  dans l'équation (3), on a ceci :

$$\begin{aligned}\dot{v}_z^{(P)} + \frac{v_z^{(P)}}{\tau} &= -g \\ 0 + \frac{v_z^{(P)}}{\tau} &= -g \\ v_z^{(P)} &= -g\tau\end{aligned}$$

La solution de l'équation différentielle (3) est donc :

$$v_z(t) = v_z^{(H)} + v_z^{(P)} = Ke^{-\frac{t}{\tau}} - g \cdot \tau$$

à  $t = 0$ ,  $v_z = \cos(\alpha) \cdot v_0$ . On trouve donc  $K = \cos(\alpha) \cdot v_0 + g\tau$  d'où

$$v_z = (\cos(\alpha) \cdot v_0 + g\tau) \cdot e^{-\frac{t}{\tau}} - g\tau$$

On remarque que pour  $t$  très très grand, la vitesse en  $z$  ( $v_z$ ) tend vers une constante  $-g\tau$ . Comme  $v_x$  tend à être nul, l'objet sera considéré pour  $t$  suffisamment grand comme ayant un mouvement rectiligne uniforme vertical vers le bas.



# IV

## Energies

### 1 Energies mécaniques

Dans un système mécanique, on a 2 formes d'énergies :

- une énergie communiquée par  $\vec{v}$  dites cinétique (qui peut être conservé s'il n'y a pas d'interaction avec le système) noté  $E_c$ .
- Le travail des forces qui s'appliquent sur  $\underline{m}$  noté  $E_p$ .



**Exemple** Ressort de raideur  $k$ .  
PFD :

$$m\ddot{x} + kx = 0$$

$$m(\dot{x} \cdot \ddot{x}) + k\dot{x}x = 0$$

Multiplication par  $\dot{x}$

$$m \frac{1}{2} \cdot \frac{d}{dt}[(\dot{x})^2] + \frac{1}{2}k \frac{d}{dt}[(x)^2] = 0 \quad \text{Expression sous forme de derive}$$

$$\frac{d}{dt}[(\frac{1}{2}m\dot{x}^2 + \frac{1}{2}kx^2) = 0$$

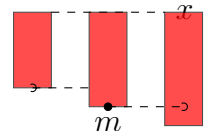
On écrit  $\frac{1}{2}m\dot{x}^2 + \frac{1}{2}kx^2 = E_m = \text{constante}$  .

$$[m\dot{x}^2] = M \cdot (LT^{-1})^2$$

$$= ML^2T^{-2}$$

$$[kx^2] = ML^2T^{-2}$$

- $\frac{1}{2}m\dot{x}^2$  est l'énergie cinétique. Elle est maximum quand  $\frac{1}{2}kx^2 = 0$
- $\frac{1}{2}kx^2$  est l'énergie potentielle élastique (conservative) du ressort emmagasinée dans  $\Delta x$ . La force de rappel du ressort est une force conservative



Dans un fluide visqueux ( $\lambda$ ) : PFD

$$m\ddot{x} + \lambda\dot{x} + kx = 0$$

multiplication par  $\dot{x}$  et écriture sous forme de dérivé

$$\frac{d}{dt} \left[ \frac{1}{2} m \dot{x}^2 + \frac{1}{2} k x^2 \right] = -\lambda \dot{x}^2$$

$$\frac{d}{dt} E_m = \underbrace{-\lambda \dot{x}^2}_{\text{terme dissipatif}}$$

theoreme d'Energie mecanique

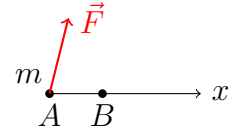
$$\begin{cases} \lambda > 0 \\ \dot{x} > 0 \end{cases}$$

Contrairement à  $E_p$ ,  $-\lambda \dot{x}^2$  est une force de frottement qui n'est pas conservative.

## 2 Travail d'une force

$\vec{F}$  : Une force agissant sur  $m$  se déplaçant suivant  $Ox$

**Définition** Le travail d'une force  $\vec{F}$  est défini par :  $W_{A \rightarrow B} = \vec{F} \cdot \overrightarrow{AB}$



**Remarque** :  $W_{B \rightarrow A} = \vec{F} \cdot \overrightarrow{BA} = -W_{A \rightarrow B}$

Pour une force  $\vec{F}$  quelconque (variable en fonction de la position). On divise l'intervalle  $\overrightarrow{AB}$  en  $N$  sous intervalles sur lesquels  $\vec{F}$  est constante.

$$\vec{F} \cdot \overrightarrow{AB} = \sum_N (\vec{f}(x) \cdot \frac{\overrightarrow{AB}}{N})$$

$$= \vec{F}(x) \cdot \sum_{l=1}^N (\delta x_l \vec{i})$$

$$\delta x = \frac{\|\overrightarrow{AB}\|}{N}$$

$$W_{A \rightarrow B} = \sum_{l=1}^N \delta W_l$$

$$W_{AB} = \lim_{\delta x \rightarrow dx} \sum_{l=1}^N dW_l$$

$$W_{AB} = \int_A^B \vec{F}(x) \cdot dx \vec{i}$$

**Travail d'une force**

Sur 3 dimensions :  $W_{AB} = \int_A^B \vec{F}(x, y, z) \cdot (dx\vec{i} + dy\vec{j} + dz\vec{k})$

$$dW = \vec{F} \cdot d\vec{r}$$

**Remarque**

$$[W] = [Energie]$$

$$= ML^2T^{-2}$$

- Si  $W_{AB} > 0$ , il y a apport d'énergie au système.
- Si  $W_{AB} < 0$ , il y a dissipation d'énergie.

**Exemples de travail**  $\vec{F} = -kx \cdot \vec{i}$  sur un chemin  $A \rightarrow B$ .

$$\begin{aligned} W_{A \rightarrow B}(\vec{F}) &= \int_A^B (-kx)\vec{i} \cdot (dx\vec{i}) \\ &= \int_A^B (-kx dx) \\ &= \left[-\frac{1}{2}kx^2\right]_A^B \\ &= -\left[\frac{1}{2}kx_B^2 - \frac{1}{2}kx_A^2\right] \\ &= \frac{1}{2}k[x_A^2 - x_B^2] \end{aligned}$$

**Remarque** Le travail d'une force conservatrice ne dépend Pas du chemin suivi (Ici il dépend du point de départ, et du point d'arrivée).

**Théorème de l'énergie cinétique** La variation de l'énergie cinétique d'un système entre 2 points A et B est égale à la somme des travaux des forces appliquées.

$$E_c(B) - E_c(A) = \sum_{\vec{F}} (W_{A \rightarrow B}(\vec{F}))$$