

Session 2 : Cinématique 2D et Mouvement de Projectile

Objectifs de la Session :

- Comprendre et appliquer les concepts de vitesse, d'accélération et de position en deux dimensions.
- Analyser et calculer la trajectoire d'un projectile soumis à la gravité.
- Implémenter le mouvement de projectiles dans l'environnement Three.js.
- Réaliser un premier travail pratique de création d'objets en mouvement et de projectiles simples sans moteur physique, en utilisant uniquement les équations de la cinématique.

Bloc 1 : Cinématique 2D - Position, Vitesse et Accélération

Objectifs spécifiques de ce bloc :

- Comprendre la représentation mathématique de la position d'un objet dans un plan bidimensionnel.
- Définir et interpréter les concepts de vitesse moyenne et instantanée sous forme vectorielle en 2D.
- Définir et interpréter les concepts d'accélération moyenne et instantanée sous forme vectorielle en 2D.
- Visualiser et relier les vecteurs position, vitesse et accélération à la trajectoire d'un objet.

1. Introduction et Rappels

• Brève révision des vecteurs :

- Rappel de la définition d'un vecteur comme une quantité possédant une magnitude (longueur, norme) et une direction.
- Représentation d'un vecteur en 2D à l'aide de ses composantes :

$$\vec{v} = \begin{pmatrix} v_x \\ v_y \end{pmatrix}$$

- Opérations vectorielles de base (addition et soustraction) :

$$\vec{a} + \vec{b} = \begin{pmatrix} a_x + b_x \\ a_y + b_y \end{pmatrix}$$

$$\vec{a} - \vec{b} = \begin{pmatrix} a_x - b_x \\ a_y - b_y \end{pmatrix}$$

- Multiplication d'un vecteur par un scalaire :

$$k\vec{a} = \begin{pmatrix} ka_x \\ ka_y \end{pmatrix}$$

- **Introduction à la cinématique :**

- ▶ Branche de la mécanique qui décrit le mouvement des objets sans considérer les causes du mouvement (les forces).
- ▶ Contrairement à la dynamique, qui relie le mouvement aux forces.
- ▶ Notre objectif dans ce bloc est de développer les outils mathématiques pour décrire précisément *comment* les objets se déplacent en 2D.

2. Position en 2D

- **Vecteur Position :**

- ▶ Pour décrire la localisation d'un point (ou d'un objet considéré comme un point) dans un plan bidimensionnel, nous utilisons le **vecteur position**, noté \vec{r} (ou parfois \vec{s} ou \vec{x}).
- ▶ Si nous définissons un système de coordonnées cartésiennes avec un axe horizontal (x) et un axe vertical (y), le vecteur position d'un point P de coordonnées (x, y) est donné par :

$$\vec{r} = \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} = x\hat{i} + y\hat{j}$$

où $\hat{i} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$ est le vecteur unitaire dans la direction de l'axe x , et $\hat{j} = \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$ est le vecteur unitaire dans la direction de l'axe y .

- ▶ Le vecteur position pointe de l'origine du système de coordonnées vers la position de l'objet.
- ▶ La **magnitude** du vecteur position, $|\vec{r}| = \sqrt{x^2 + y^2}$, représente la distance de l'objet à l'origine.
- ▶ La **direction** du vecteur position peut être donnée par l'angle θ qu'il forme avec l'axe x , où $\tan(\theta) = \frac{y}{x}$.

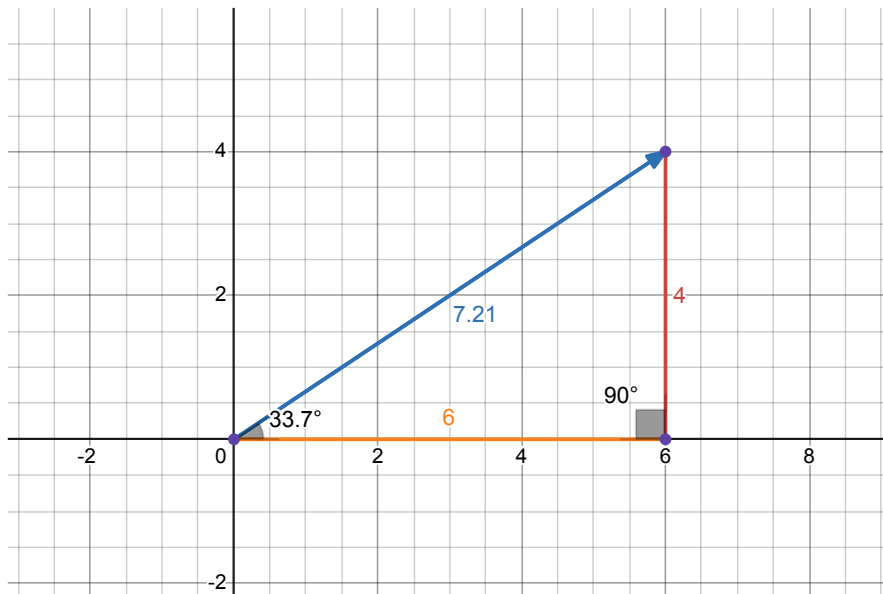


Fig. 1. – Plan 2D avec vecteurs position et vitesse

- **Trajectoire (10 minutes) :**

- ▶ Si la position d'un objet change au cours du temps, nous pouvons décrire son mouvement en spécifiant son vecteur position en fonction du temps : $\vec{r}(t) = \begin{pmatrix} x(t) \\ y(t) \end{pmatrix}$.
- ▶ L'ensemble des points atteints par l'objet au cours de son mouvement forme sa **trajectoire**. La trajectoire est une courbe dans l'espace (ici, en 2D).
- ▶ Exemples de trajectoires :
 - **Mouvement rectiligne uniforme** : $\vec{r}(t) = \begin{pmatrix} x_0 + v_x t \\ y_0 + v_y t \end{pmatrix}$, où x_0, y_0, v_x, v_y sont des constantes. La trajectoire est une ligne droite.
 - **Mouvement circulaire uniforme** : $\vec{r}(t) = \begin{pmatrix} R \cos(\omega t) \\ R \sin(\omega t) \end{pmatrix}$, où R est le rayon et ω la vitesse angulaire. La trajectoire est un cercle.
 - **Mouvement parabolique (projectile)** : $\vec{r}(t) = \begin{pmatrix} v_{0x} t \\ y_0 + v_{0y} t - \frac{1}{2} g t^2 \end{pmatrix}$ (sous l'effet de la gravité). La trajectoire est une parabole.
- ▶ Visualisation de différentes trajectoires et des vecteurs position correspondants à différents instants.

- **Démo cinématique** : Pour visualiser les concepts de cinématique, consultez la démo : <file:///scenes/session02.html>

3. Vitesse en 2D

- **Vitesse Moyenne :**

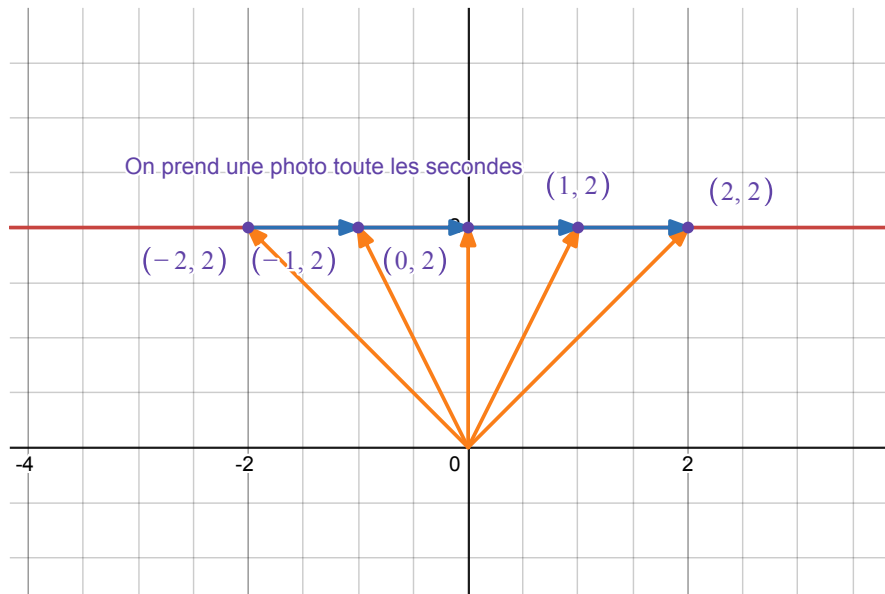


Fig. 2. – Plan 2D avec vecteurs position et vitesse

- Considérons un objet qui se déplace de la position \vec{r}_i à l'instant t_i à la position \vec{r}_f à l'instant t_f .
- Le **déplacement** de l'objet pendant cet intervalle de temps $\Delta t = t_f - t_i$ est le vecteur :

$$\Delta \vec{r} = \vec{r}_f - \vec{r}_i = \begin{pmatrix} x_f - x_i \\ y_f - y_i \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \Delta x \\ \Delta y \end{pmatrix}$$

- Le **vecteur vitesse moyenne** \vec{v}_m est défini comme le rapport du déplacement au temps écoulé :

$$\vec{v}_{\text{moy}} = \frac{\Delta \vec{r}}{\Delta t} = \frac{\vec{r}_f - \vec{r}_i}{t_f - t_i} = \begin{pmatrix} \frac{\Delta x}{\Delta t} \\ \frac{\Delta y}{\Delta t} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} v_{\text{moy},x} \\ v_{\text{moy},y} \end{pmatrix}$$

- La vitesse moyenne est un vecteur dont la direction est la même que celle du déplacement, et dont la magnitude est le déplacement total divisé par le temps écoulé.

Exemple:

Si une voiture se déplace de la position $\vec{r}_i = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$ à la position $\vec{r}_f = \begin{pmatrix} 10 \\ 5 \end{pmatrix}$ au cours d'un intervalle de temps $\Delta t = 5$ secondes, alors le déplacement de la voiture est $\Delta \vec{r} = \begin{pmatrix} 10 \\ 5 \end{pmatrix}$ et la vitesse moyenne est $\vec{v}_{\text{moy}} = \begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix}$.

• Vitesse Instantanée :

- Pour décrire la vitesse de l'objet à un instant précis t , nous utilisons la notion de **vitesse instantanée**, $\vec{v}(t)$.
- Mathématiquement, la vitesse instantanée est définie comme la limite de la vitesse moyenne lorsque l'intervalle de temps Δt tend vers zéro :

$$\vec{v}(t) = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{r}}{\Delta t} = \frac{d\vec{r}}{dt}$$

- En termes de composantes, la vitesse instantanée est la dérivée des composantes de la position par rapport au temps :

$$\vec{v}(t) = \begin{pmatrix} \frac{dx(t)}{dt} \\ \frac{dy(t)}{dt} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} v_x(t) \\ v_y(t) \end{pmatrix}$$

où $v_{x(t)}$ est la composante de la vitesse selon l'axe x , et $v_{y(t)}$ est la composante de la vitesse selon l'axe y à l'instant t .

- La **magnitude** de la vitesse instantanée, $|\vec{v}(t)| = \sqrt{v_{x(t)}^2 + v_{y(t)}^2}$, est appelée **vitesse scalaire**.
- La **direction** de la vitesse instantanée est tangente à la trajectoire de l'objet au point considéré. Visualisation de ce concept avec des exemples de trajectoires courbes.

4. Accélération en 2D

• Accélération Moyenne :

- Si la vitesse d'un objet change au cours du temps, l'objet est en train d'accélérer.
- Le **vecteur accélération moyenne** \vec{a}_{moy} pendant un intervalle de temps $\Delta t = t_f - t_i$ est défini comme le rapport du changement de vitesse au temps écoulé :

$$\vec{a}_{\text{moy}} = \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t} = \frac{\vec{v}_f - \vec{v}_i}{t_f - t_i} = \begin{pmatrix} \frac{\Delta v_x}{\Delta t} \\ \frac{\Delta v_y}{\Delta t} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{\text{moy},x} \\ a_{\text{moy},y} \end{pmatrix}$$

- L'accélération moyenne est un vecteur dont la direction est celle du changement de vitesse.

• Accélération Instantanée :

- L'**accélération instantanée** $\vec{a}(t)$ décrit la manière dont la vitesse d'un objet change à un instant précis t . Elle est définie comme la dérivée de la vitesse par rapport au temps :

$$\vec{a}(t) = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t} = \frac{d\vec{v}}{dt}$$

- En termes de composantes, l'accélération instantanée est la dérivée des composantes de la vitesse par rapport au temps, ou la deuxième dérivée des composantes de la position par rapport au temps :

$$\vec{a}(t) = \begin{pmatrix} \frac{dv_x(t)}{dt} \\ \frac{dv_y(t)}{dt} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_x(t) \\ a_y(t) \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \frac{d^2x(t)}{dt^2} \\ \frac{d^2y(t)}{dt^2} \end{pmatrix}$$

- L'accélération peut changer la magnitude de la vitesse (l'objet accélère ou décélère), sa direction, ou les deux en même temps.
- **Cas particulier : Accélération constante.** Si l'accélération \vec{a} est constante, alors $\vec{a}(t) = \vec{a} = \begin{pmatrix} a_x \\ a_y \end{pmatrix}$, où a_x et a_y sont des constantes. Dans ce cas, nous pouvons inté-

grer les équations de l'accélération pour obtenir la vitesse et la position en fonction du temps :

$$\vec{v}(t) = \vec{v}_0 + \vec{a}t = \begin{pmatrix} v_{0x} + a_x t \\ v_{0y} + a_y t \end{pmatrix}$$

$$\vec{r}(t) = \vec{r}_0 + \vec{v}_0 t + \frac{1}{2} \vec{a} t^2 = \begin{pmatrix} x_0 + v_{0x} t + \frac{1}{2} a_x t^2 \\ y_0 + v_{0y} t + \frac{1}{2} a_y t^2 \end{pmatrix}$$

où $\vec{v}_0 = \begin{pmatrix} v_{0x} \\ v_{0y} \end{pmatrix}$ est la vitesse initiale et $\vec{r}_0 = \begin{pmatrix} x_0 \\ y_0 \end{pmatrix}$ est la position initiale.

C'est ce cas particulier qui sera crucial pour l'étude du mouvement de projectile sous l'effet de la gravité.