

L'Impulsion de Collision

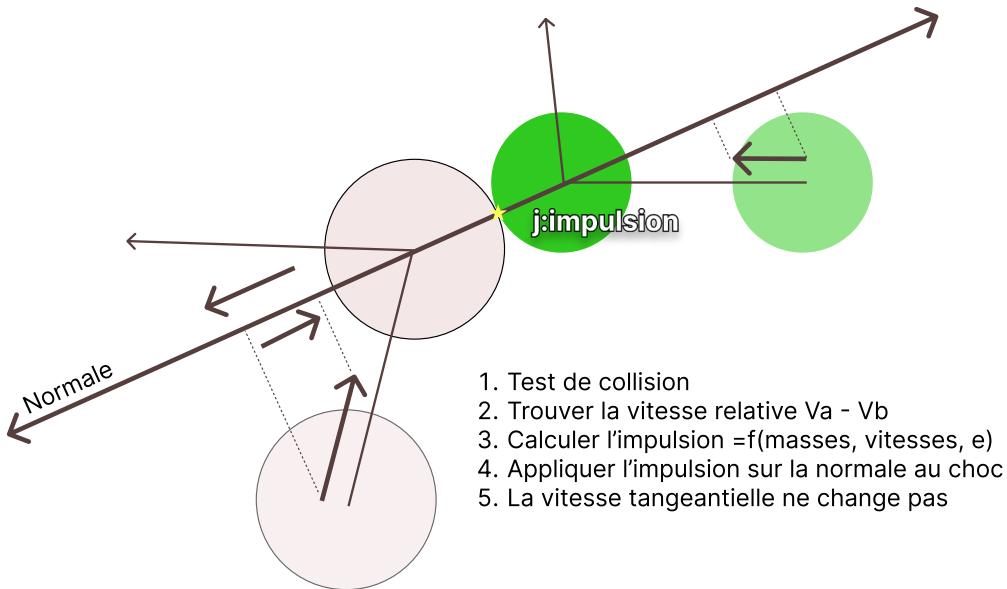


Fig. 1. – Choc entre deux objets

Partie 1 : D'où vient l'Impulsion ? (Le Lien Newtonien)

La conservation de la quantité de mouvement est une loi fondamentale de la physique, et elle nous permet de calculer facilement les changements de vitesse de 2 objets en collision.

1. Retour à la définition de la Force L'accélération \vec{a} est la dérivée de la vitesse.

$$\vec{F} = m\vec{a} = m \frac{d\vec{v}}{dt}$$

Comme la masse est constante, on peut la rentrer dans la dérivée. On reconnaît alors la Quantité de Mouvement ($\vec{p} = m\vec{v}$).

$$\vec{F} = \frac{d(m\vec{v})}{dt} = \frac{d\vec{p}}{dt}$$

2. L'Intégration (Somme des forces) Pour connaître l'effet total d'un choc entre un instant t_1 et t_2 , on multiplie par dt et on intègre (on somme) les deux côtés de l'équation :

$$\int_{t_1}^{t_2} \vec{F} dt = \int_{p_1}^{p_2} d\vec{p}$$

3. Le Résultat : Le Théorème de l'Impulsion

- Le terme de droite devient simplement le changement de quantité de mouvement : $\Delta\vec{p}$.
- Le terme de gauche est la définition exacte de l'Impulsion \vec{J} .

$$\vec{J} = \Delta \vec{p}$$

Interprétation Géométrique : L'impulsion est l'**Aire sous la courbe** de la Force en fonction du temps. Peu importe que la force soit petite et longue, ou géante et courte : si l'aire est la même, le changement de vitesse à l'instant t_2 est le même.

Dans une simulation « Narrow Phase », on considère que la collision est instantanée ($\Delta t \approx 0$).

Si le temps est nul, pour avoir une aire non-nulle, la Force devrait être infinie. L'ordinateur ne peut pas calculer l'infini.

L'Astuce : On saute l'étape de l'intégration temporelle. On utilise directement le résultat J . Cela nous permet de « téléporter » la vitesse sans passer par l'accélération.

$$\Delta v = \frac{J}{m}$$

Partie 2 : La Règle du Rebond (La Loi)

Nous avons l'outil (J), mais quelle valeur doit-il avoir ? C'est ici qu'intervient la **Loi expérimentale**.

Loi de Restitution : « La vitesse à laquelle deux objets s'éloignent après un choc est proportionnelle à la vitesse à laquelle ils se rapprochaient avant le choc. »

$$v_{\text{rel}}(\text{après}) = -e \cdot v_{\text{rel}}(\text{avant})$$

- $v_{\text{rel}} = v_A - v_B$ (Vitesse relative le long de la normale).
- e : Coefficient de restitution (entre 0 et 1).
- Le signe moins (–) indique que les objets repartent dans l'autre sens.

Zoom sur la Vitesse Relative

Avant de calculer, définissons les termes. Soient \vec{v}_A et \vec{v}_B les vecteurs vitesse des deux objets dans le monde.

1. Le Vecteur Vitesse Relative ($\Delta \vec{v}$) C'est la vitesse de A vue depuis B.

$$\vec{v}_{\text{diff}} = \vec{v}_A - \vec{v}_B$$

2. La Normale de Collision (\vec{n}) C'est le vecteur unitaire qui relie les centres (la direction du choc).

3. La Vitesse Relative Scalaire (v_{rel}) C'est celle qu'on utilise dans la formule de l'impulsion ! On ne s'intéresse qu'à la vitesse **sur l'axe du choc**. On fait donc une projection (Produit Scalaire) :

$$v_{\text{rel}} = (\vec{v}_A - \vec{v}_B) \cdot \vec{n}$$

Interprétation du signe :

- Si $v_{\text{rel}} < 0$: Les objets se rapprochent (Collision imminente).
- Si $v_{\text{rel}} > 0$: Les objets s'éloignent (Ils se sont déjà tapés ou se fuient).
- Si $v_{\text{rel}} = 0$: Ils glissent l'un à côté de l'autre sans s'écraser.

Application de l'Impulsion

Cherchons l'intensité de l'impulsion j (scalaire) à appliquer le long de la normale pour satisfaire la loi du rebond.

On applique j sur la boule A et $-j$ sur la boule B (3ème loi de Newton). Les nouvelles vitesses (v') sont :

$$v'_A = v_A + \frac{j}{m_A} \quad \text{et} \quad v'_B = v_B - \frac{j}{m_B}$$

En passant par les impulsions, on peut effectuer un changement de vitesse instantané, sans passer par l'accélération.

Calcul de la valeur de l'impulsion

Voici la formule de base pour calculer l'impulsion :

$$j = \frac{-(1+e)v_{\text{rel}}}{\frac{1}{m_A} + \frac{1}{m_B}}$$

Le terme au dénominateur $(\frac{1}{m_A} + \frac{1}{m_B})$ est peu intuitif. Transformons-le. Mise au même dénominateur :

$$\frac{1}{m_A} + \frac{1}{m_B} = \frac{m_B}{m_A m_B} + \frac{m_A}{m_A m_B} = \frac{m_A + m_B}{m_A m_B}$$

Maintenant, remplaçons cette fraction dans la formule de j . Diviser par une fraction, c'est multiplier par son inverse :

$$j = -(1+e)v_{\text{rel}} \cdot \frac{1}{\frac{m_A + m_B}{m_A m_B}}$$

Ce qui nous donne la **Formule Finale** très élégante :

$$j = \underbrace{-(1+e)v_{\text{rel}}}_{\text{Vitesse à changer}} \cdot \underbrace{\left(\frac{m_A m_B}{m_A + m_B} \right)}_{\text{Masse Équivalente}}$$

💡 Interprétation Physique

Cette forme

$$\frac{m_A m_B}{m_A + m_B}$$

est appelée la **Masse Réduite** du système.

Elle montre que lors d'une collision, le système se comporte comme une masse unique équivalente.

- Si une masse est minuscule ($m_A \ll m_B$), la masse équivalente devient $\approx m_A$.

Conclusion : C'est le plus léger qui dicte la dynamique du rebond.