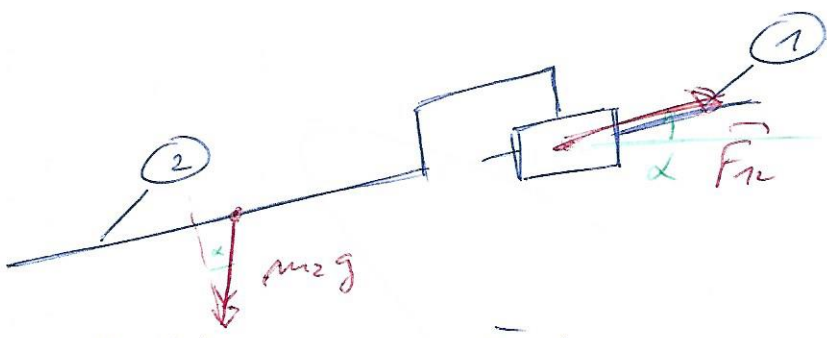


①

Systeme de jeu de traverses

Q1



Rem : Avec ce schéma, on a directement  $F_{N2} = m_2 \cdot g \cdot \sin \alpha$

On isole (2), soumis à :

- \* Son poids  $\vec{P}_2 = -m_2 \cdot g \cdot \vec{y}$  en  $\mathcal{C}_2$
- \* L'action de (1), liaison glissière

$$\{\vec{T}_{1 \rightarrow 2}\} = \begin{Bmatrix} 0 & L_{12} \\ Y_{12} & \nu_{12} \\ Z_{12} & N_{12} \end{Bmatrix}_{\mathcal{C}_2 \text{ ds } B_1} = \begin{Bmatrix} 0 & * \\ Y_{12} & * \\ * & N_{12} \end{Bmatrix}_{\mathcal{C}_2 \text{ ds } B_1}$$

- \* L'action du voisin  $\vec{F}_{\text{voisin}} = F_{N2} \cdot \vec{x}_1$

On cherche  $F_{N2}$  : On écrit le PFS, plus précisément le TRS en projection sur  $\vec{x}_1$

$$F_{N2} - m_2 g \sin \alpha = 0 \Rightarrow \boxed{F_{N2} = m_2 g \sin \alpha}$$

Q2 Q3 On isole (1+2), soumis à :

- \* Poids de (1) :  $\vec{P}_1 = -m_1 \cdot g \cdot \vec{y}$  en  $\mathcal{C}_1$
- \* Poids de (2) :  $\vec{P}_2 = -m_2 \cdot g \cdot \vec{y}$  en  $\mathcal{C}_2$
- \* Action de (0) : pivot en 0

$$\{\vec{T}_{0 \rightarrow 1}\} = \begin{Bmatrix} X_{01} & * \\ Y_{01} & * \\ * & 0 \end{Bmatrix}_{0 \text{ ds } B_0} \quad (\text{on est dans le plan})$$

② \* Action du verin  $\vec{F}_{01} = F_{01} \cdot \vec{y}_1$  en B.

② On cherche  $F_{01}$  : On écrit la TMS en O

$$-a \vec{x}_1 \wedge (-m_1 g \vec{y}) - x \vec{x}_1 \wedge (-m_2 g \vec{y}) + c \vec{x}_1 \wedge F_{01} \vec{y}_1 = \vec{0}$$

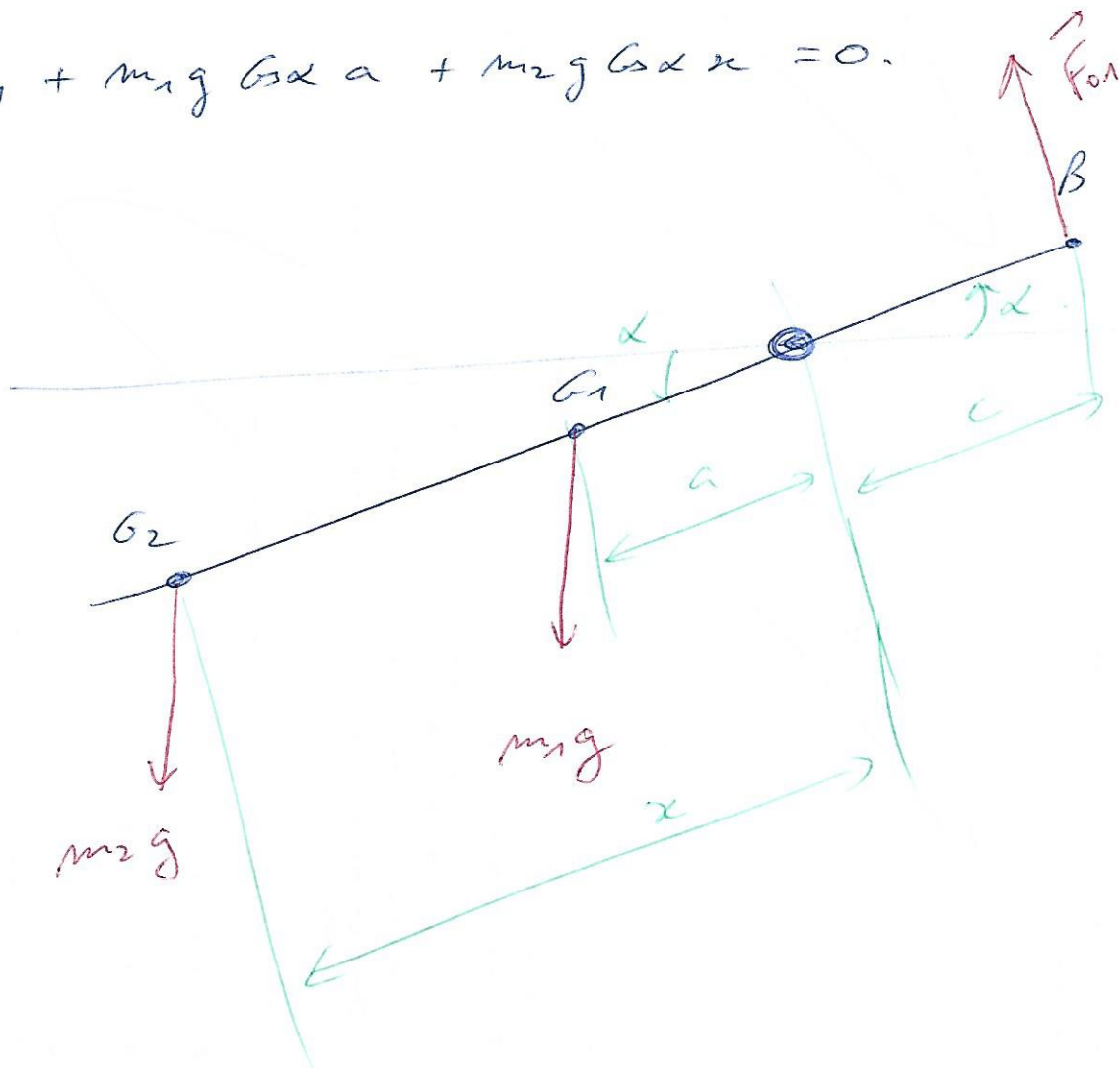
$$\vec{x}_1 = \cos \alpha \vec{x} + \sin \alpha \vec{y}$$

$$\Rightarrow m_1 g a \cos \alpha \vec{z} + m_2 g x \cos \alpha \vec{z} - c F_{01} \vec{z} = \vec{0}$$

$$\Rightarrow F_{01} = \frac{-g \cos \alpha (m_1 a + m_2 x)}{c}$$

Rem : Avec un schéma, on peut écrire :

$$c \cdot F_{01} + m_1 g \cos \alpha a + m_2 g \cos \alpha x = 0.$$



3

Q3) On isole (1+2), l'action du voisin est remplacée par un couple moteur  $C_{01} \vec{\beta}$  en O

On écrit le TMS en O

$$C_{01} = -g \cos \alpha (m_1 a + m_2 x)$$

Q1) Schema.

