## III. Lois de Newton

Prof. Cécile Hébert

27 août 2021

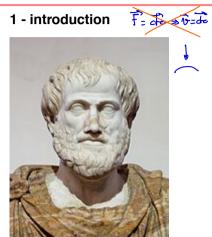
1

## Plan du cours

- I Cinématique
- II Référentiel accélérés
- III Lois de Newton
- IV Balistique effet d'une force constante et uniforme
  - V Forces; application des lois de Newton
- VI Travail, Energie, principes de conservation
- VII Chocs, systèmes de masse variable
- VIII Oscillateur harmonique
  - IX Moment cinétique ; Gravitation
  - X Solide indéformable
  - XI Application du solide indéformable

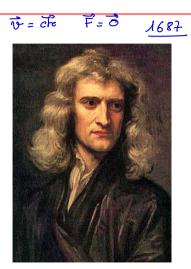
### Table des matières

- 1 introduction
- 2 Masse et quantité de mouvement
- 3 Première loi de Newton
- 4 Deuxième loi de Newton
- 5 Troisième loi de Newton
- 6 Bilan des forces
- 7 Référentiel non galilééens



Aristote : 384 av.JC – 322 Av. JC





Newton: 1642 – 1726

1

### 2 - Masse et quantité de mouvement

La masse représente la quantité de *matière*. C'est une grandeur extensive et, en mécanique classique, conservée.



La quantité de mouvement est une grandeur *vectorielle* extensive qui caractérise l'état du mouvement.  $\vec{p} = m\vec{v}$ 



la quantité de mouvement est une grandeur conservée

5

# 3 - Première loi de Newton

Tout corps persévère dans l'état de repos ou de mouvement uniforme en ligne droite à moins qu'une force quelconque n'agisse sur lui et ne le contraigne à changer d'état

etat du mouvement = 
$$\vec{p} = m\vec{v}$$
  
 $\vec{r} = \vec{0}$  alors  $\vec{p} = \vec{c}\vec{r}$ 

Bien choisir son référentiel!

Référented d'unentie référented galiléon référented au repos on en touvolation recttique uniforme entiel d'inertie depard du problème

Référentiel d'inertie



### Notion de force

Action exercée par un corps sur un autre.

forces fondamentales

gravitation

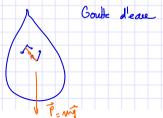
l'électrolinguétisme

nu cléaire faite

forte

Forces phonomé vologiques Frotements tension dans une corde... ressente par un descuatar dans un refrontiel von galilein

Forces internes /forces externes



### 4 - Deuxième loi de Newton

Les changements de mouvements sont proportionnels à la force motrice, et se font dans la ligne droite dans laquelle cette force est imprimée à l'objet.

ightharpoonup Si  $\vec{F}$  est la force.  $\vec{F}\Delta t$  est la force motrice

Formulation générale :

Formulation générale : 
$$S_{1} m = e^{\frac{1}{2}} = \frac{e^{\frac{1}{2}}}{e^{\frac{1}{2}}} = \frac{e^{\frac{1}{2}}}{e^$$

 $\Sigma \vec{F} = m\vec{a}$ 

#### III. Lois de Newton 4 - Deuxième loi de Newton

## 1687 : Low de Newton

PRL 98, 150801 (2007)

PHYSICAL REVIEW LETTERS

week ending 13 APRIL 2007

#### Laboratory Test of Newton's Second Law for Small Accelerations

J. H. Gundlach, S. Schlamminger, C. D. Spitzer, and K.-Y. Choi

Center for Experimental Nuclear Physics and Astrophysics, University of Washington, Seattle, Washington 98195, USA

B. A. Woodahl

Physics Department, Indiana University-Purdue University, Indianapolis, Indiana 46202, USA

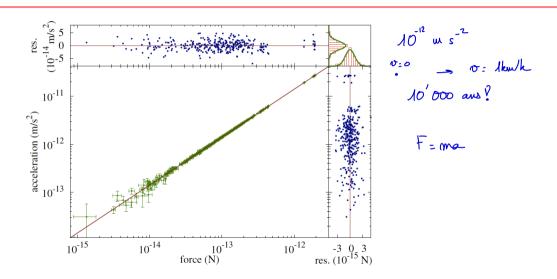
J. J. Coy

Earth and Space Science Department, Saint Joseph's College, Rensselaer, Indiana 47978, USA

E. Fischbach

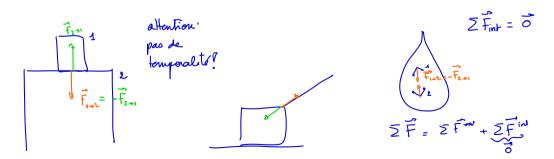
Physics Department, Purdue University, West Lafayette, Indiana 47907, USA (Received 12 February 2007; published 13 April 2007)

We have tested the proportionality of force and acceleration in Newton's second law,  $F = m\alpha$ , in the limit of small forces and accelerations. Our tests reach well below the acceleration scales relevant to understanding several current astrophysical puzzles such as the flatness of galactic rotation curves, the Pioneer anomaly, and the Hubble acceleration. We find good agreement with Newton's second law at accelerations as small as  $5 \times 10^{-14}$  m/s<sup>2</sup>.



### 5 Troisième loi de Newton

- ► A toute action, il y a toujours une réaction égale qui lui est opposée.
- Doigt sur une table ; pierre tirée par une corde.

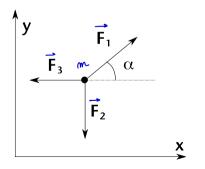


### 6 - Bilan des forces

Dans un référentiel d'inertie,  $\sum \vec{F}^{\text{ext}} = m\vec{a}$ 

L'unité de force est le Newton [N]. 1 N = 1 kg·m·s<sup>-2</sup>

Pour l'instant le solide est considéré comme un point, les forces s'appliquent en ce point.



- Identification du système
- Choix référentiel
- Choix repère orthonormé direct
- Dessin
- Projection des forces
- Liste des conditions initiales
- On résoud

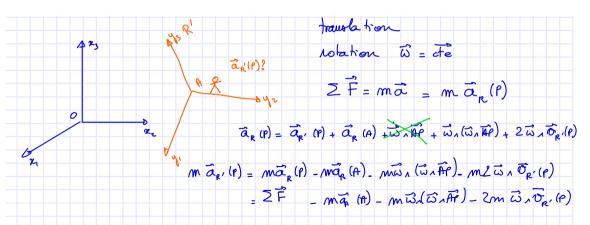
Un système peut être isolé ou bien parfois dit pseudo - isolé .

Un système isolé n'a aucune interactions avec l'extérieur. Donc il ne subit aucune force. Un système parfaitement isolé n'existe évidemment pas. Mais cela peut être une bonne approximation. Par exemple le système solaire peut être considéré comme isolé si on néglige l'influence des autres étoiles de la galaxie.

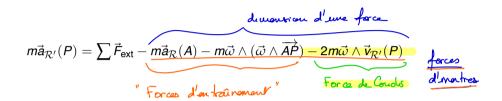
Parfois on parle de système "pseudo-isolé". On entend par là un système pour lequel somme les forces extérieures vaut 0. Cela dit, c'est une notion un peu "dangereuse", en effet il ne faut pas oublier que même si  $\sum \vec{F} = \vec{0}$ , ces forces peuvent avoir une action sur le système et être le vecteur d'un échange d'énergie...

## 7. Référentiel non galilééens (translation de A + rotation avec $\vec{\omega}$ =cte)

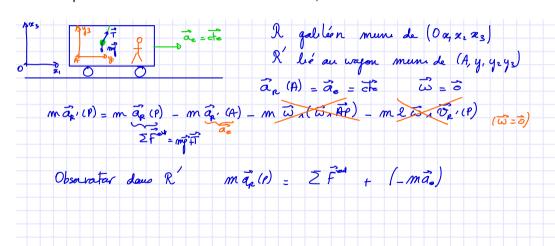
Pour un observateur dans  $\mathcal{R}'$  (point de vue du passager de la voiture)



### III. Lois de Newton 7 - Référentiel non galilééens



## Exemple 1 : train avec accélération constante, sans rotation



## Exemple 2 : objet immobile dans un référentiel en rotation uniforme

R fixe avec 
$$(0 \ 2, \ 2, \ 2_s)$$

R'en notation autor de  $(0x_3)$   $\vec{\omega} = \vec{d}\vec{e}$ 
 $(0, 0, 0)$ 

R'en notation autor de  $(0x_3)$   $\vec{\omega} = \vec{d}\vec{e}$ 
 $(0, 0, 0)$ 

R'en notation autor de  $(0x_3)$   $\vec{\omega} = \vec{d}\vec{e}$ 
 $(0, 0, 0)$ 

R'en notation autor de  $(0x_3)$   $\vec{\omega} = \vec{d}\vec{e}$ 
 $(0, 0, 0)$ 

R'en notation autor de  $(0x_3)$   $\vec{\omega} = \vec{d}\vec{e}$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 

Red confondu auec  $0$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0, 0, 0)$ 
 $(0$ 

### Exemple 3 : objet en mouvement dans un référentiel en rotation uniforme

