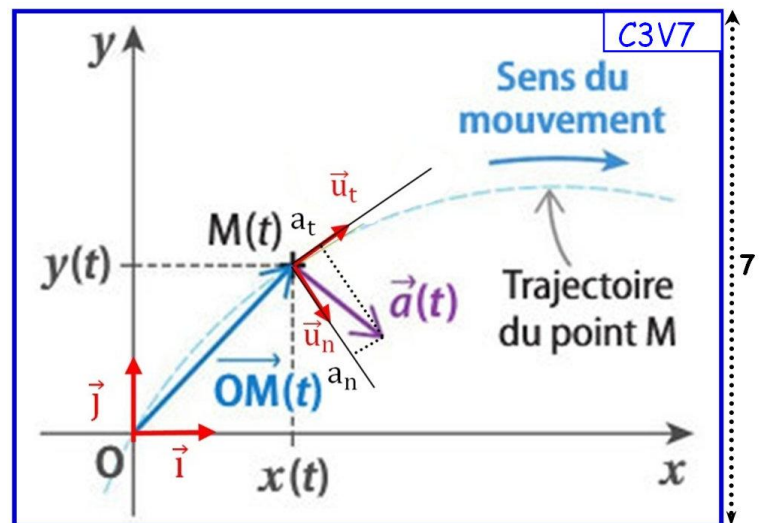
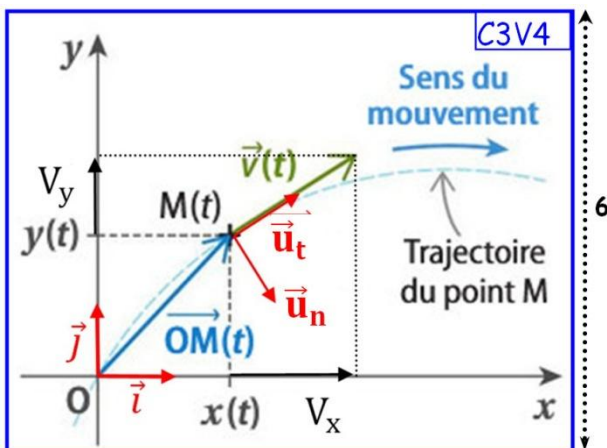
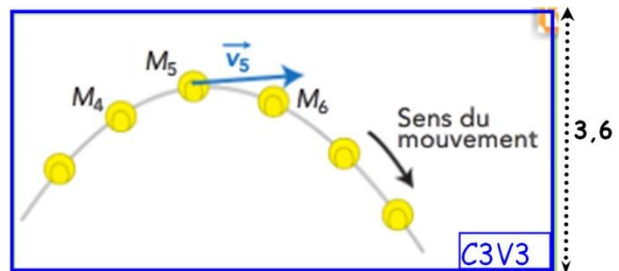
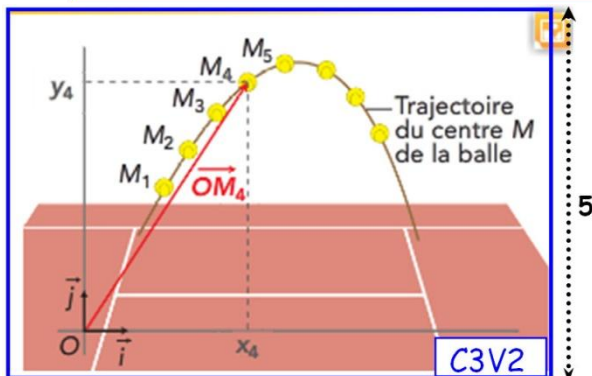
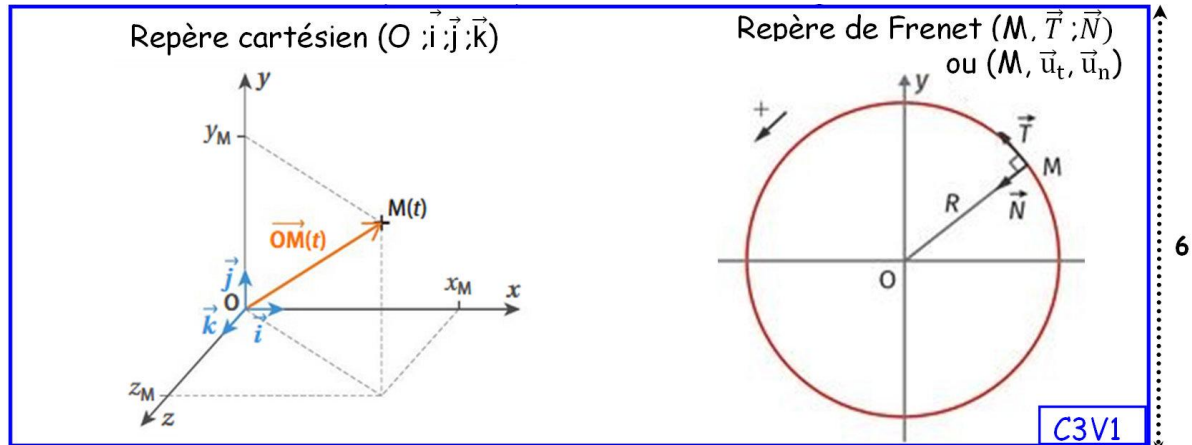


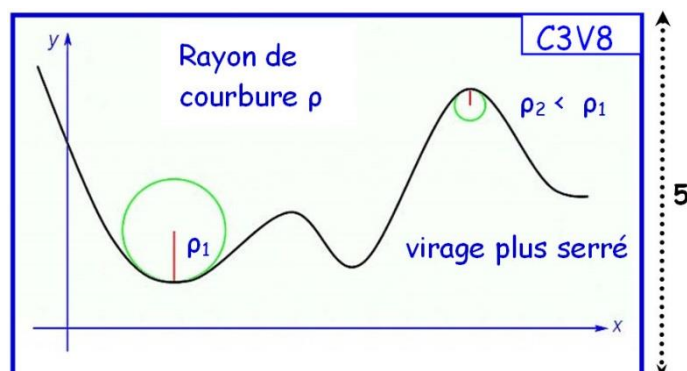
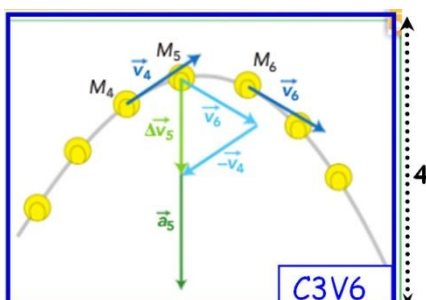
C3 (10) CINEMATIQUE DU POINT



- Activité 1 : Comment tracer un vecteur vitesse ? 🎧 C3R1 tracer v et a.swf**
 Tracer arc de cercle ($R=5\text{cm}$) placer 5 points $M_1; M_2; M_3; M_4; M_5$ distants de $1,5\text{ cm}$
 On imagine que c'est une chronophotographie avec $\Delta t = 40\text{ ms}$
 tracer $\vec{v}_2$ et $\vec{v}_4$ avec pour échelle $1\text{ cm} \Leftrightarrow 0,1\text{ m.s}^{-1}$

3

C3V5

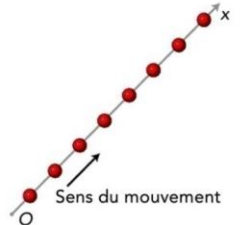


C3V9

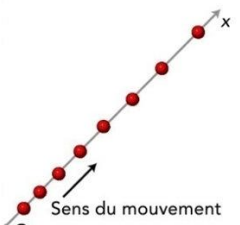
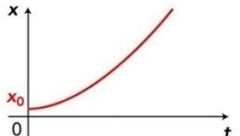
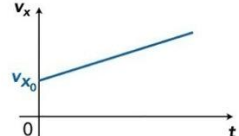
• Activité 2 : Comment tracer un vecteur accélération ?

En vous aidant de l'animation, construire $\vec{a}_3$ sur le cercle (échelle 1 cm $\Leftrightarrow$ 1 m.s⁻²)

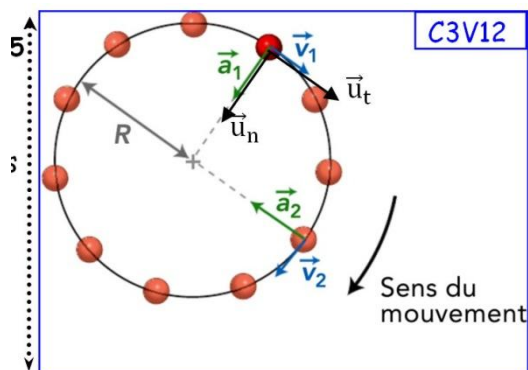
1,5

Chronophotographie d'un mouvement rectiligne uniforme sur un axe (Ox)	Représentation graphique de la coordonnée x de la position en fonction du temps	Représentation graphique de la coordonnée v _x de la vitesse en fonction du temps	Représentation graphique de la coordonnée a _x de l'accélération en fonction du temps
	 Équation de la représentation graphique : $x(t) = v_{x0} \cdot t + x_0$	 Équation de la représentation graphique : $v_x(t) = v_{x0}$	 Équation de la représentation graphique : $a_x(t) = 0$

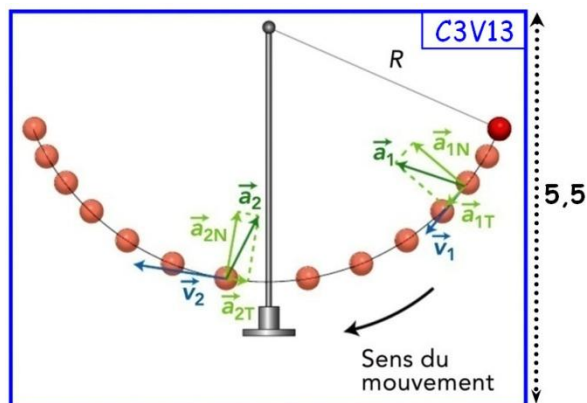
C3V10

Chronophotographie du mouvement	Représentation graphique de la coordonnée x en fonction du temps	Représentation graphique de la coordonnée v _x en fonction du temps	Représentation graphique de la coordonnée a _x en fonction du temps
	 Équation de la représentation graphique : $x(t) = \frac{1}{2} \cdot a_{x0} \cdot t^2 + v_{x0} \cdot t + x_0$	 Équation de la représentation graphique : $v_x(t) = a_{x0} \cdot t + v_{x0}$	 Équation de la représentation graphique : $a_x(t) = a_{x0}$

C3V11



C3V12



C3V13