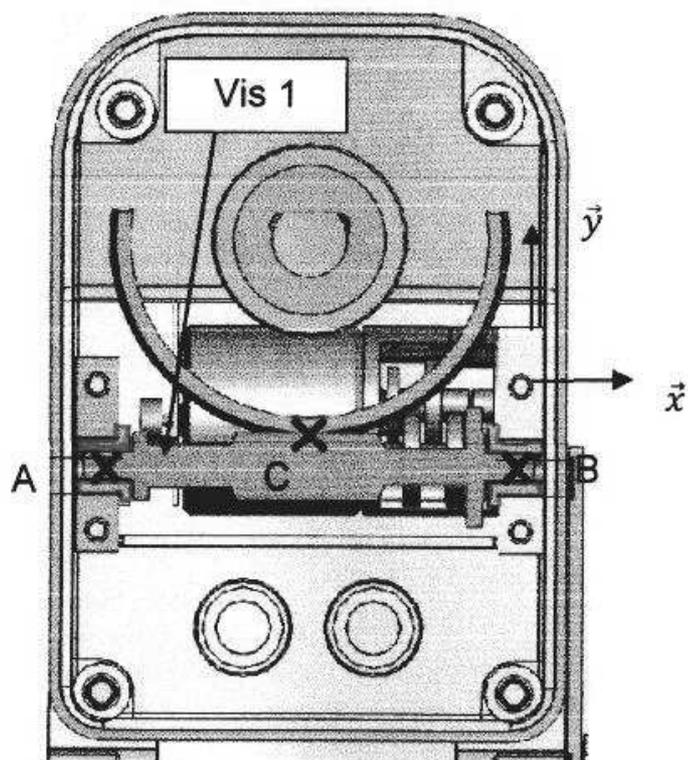
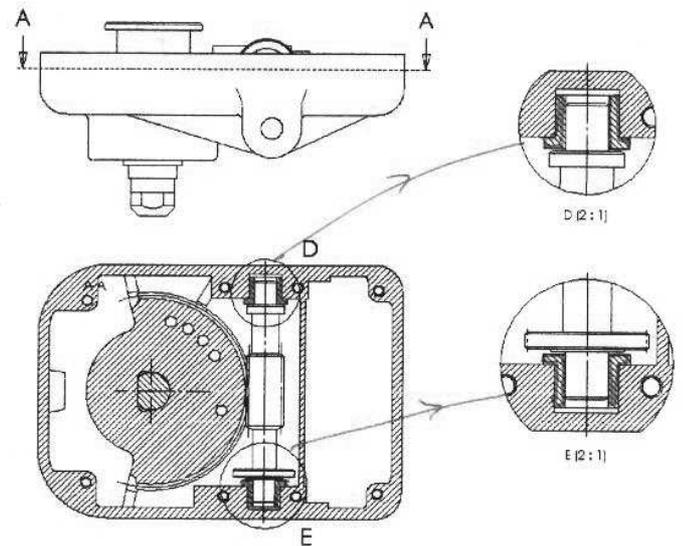


1)



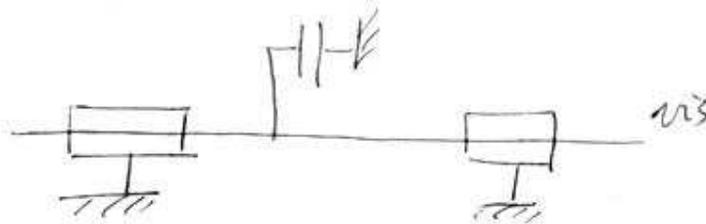
Durée prof 0h06 → 0h12

Figure 2 Vue en coupe plane du guidage



- ② On prend en compte le jeu axial qui résulte à droite ou à gauche en fonction de l'effort sur la vis.

Coussinet dans appui cylindre long $L > D$



- ③ L'effort ~~sur~~ la vis est vers la droite ($F_x > 0$) donc la vis vient flaque sur la collerette du coussinet de droite \Rightarrow le jeu est axial gauche.

- ④ A gauche pivot glissant d'axe (A, \vec{x}') $\left\{ \begin{array}{l} N_A \\ V_A \end{array} \right\} = \left\{ \begin{array}{l} W_{Ax} \vec{x}' \\ V_{Ax} \vec{x}' \end{array} \right\}_A$
- A droite : pivot d'axe (A, \vec{x}'') $\left\{ \begin{array}{l} N_B \\ 0 \end{array} \right\} = \left\{ \begin{array}{l} W_{Bx} \vec{x}' \\ \vec{0}' \end{array} \right\}_{A \text{ ou } B}$
 $0 = (B, \vec{x}')$

Les 2 liaisons sont en parallèles entre la vis et le carter donc on identifie les torseurs cinématiques

$$\left\{ \begin{array}{l} V_{eq} \\ 0 \end{array} \right\}_B = \left\{ \begin{array}{l} V_A \\ 0 \end{array} \right\}_B = \left\{ \begin{array}{l} V_B \\ 0 \end{array} \right\}_B \quad \text{d'où} \quad \left\{ \begin{array}{l} N_{eq} \\ V_{eq} \end{array} \right\}_B = \left\{ \begin{array}{l} W_{Ax} \vec{x}' = W_{Bx} \vec{x}' \\ V_{eq} = 0 \end{array} \right\}_B$$

pivot d'axe (B, \vec{x}')

Abud