



Figure plane de changement de base

Stratégie

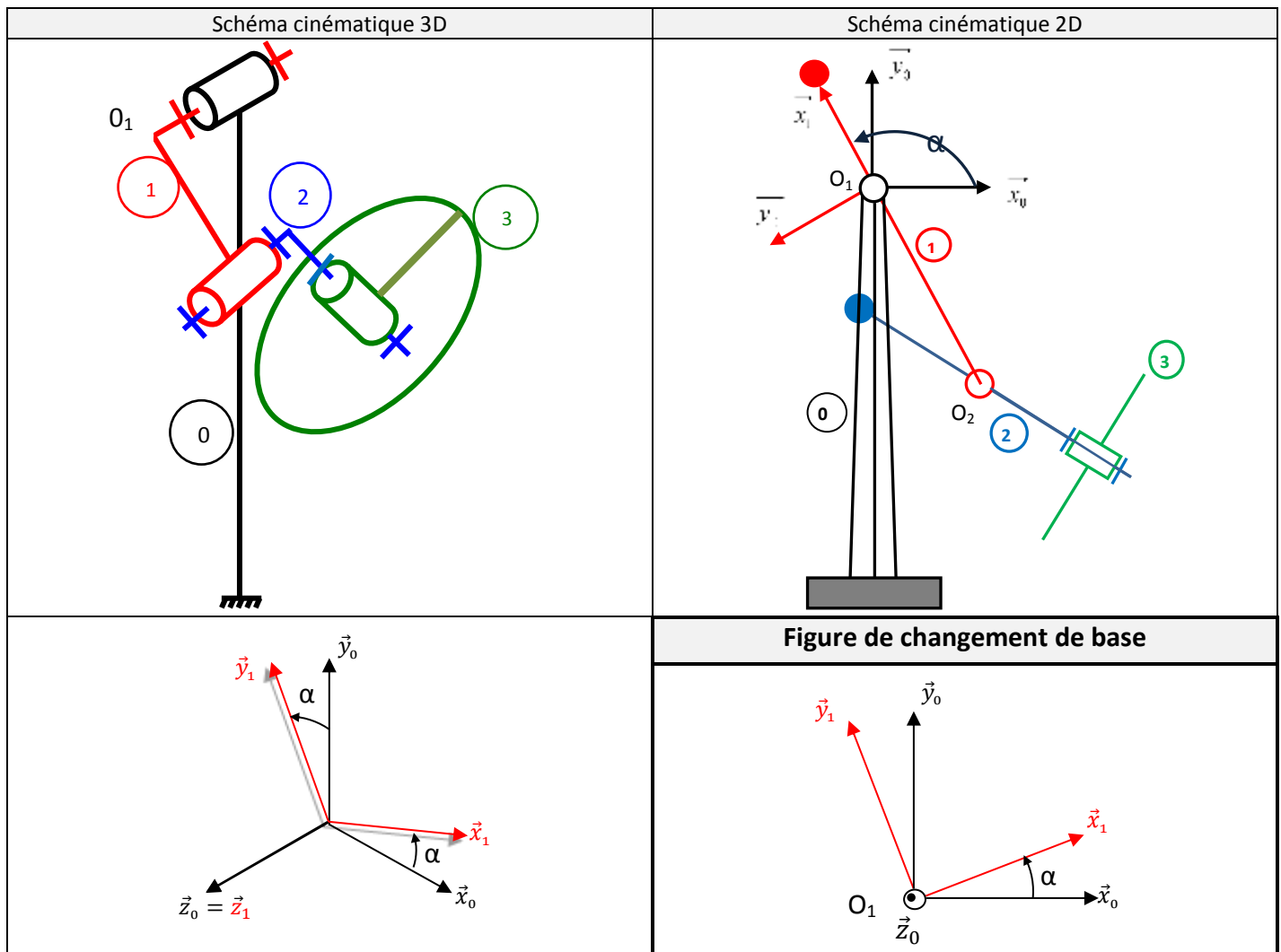
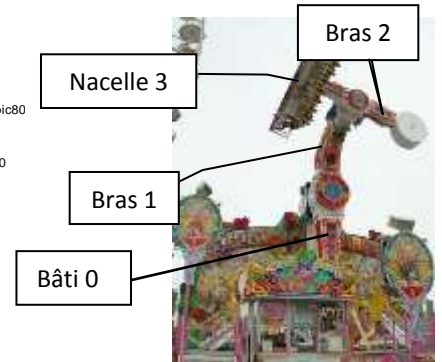
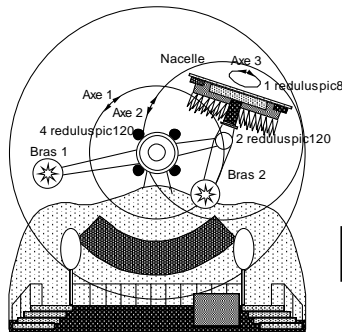
- Placer perpendiculairement au plan de la feuille et dirigé vers soi le vecteur autour duquel tourne la base par rapport à l'autre (il s'agit donc d'un vecteur commun),
- Compléter de manière directe (sous la forme d'un L) la base choisie comme référence,
- Dessiner la base en mouvement en la décalant d'un angle faible ($\sim 20^\circ$) dans le sens positif –dans le sens trigo- (avec une autre couleur).

Exemple : Manège magic-Arms

Le Bras 1 est en liaison pivot d'axe (O_1, \vec{z}_0) par rapport au bâti 0 .

Les deux repères $R_0(O_1, \vec{x}_0, \vec{y}_0, \vec{z}_0)$ et $R_1(O_1, \vec{x}_1, \vec{y}_1, \vec{z}_1)$ sont liés respectivement au bâti 0 et au bras 1.

L'angle α est tel que $\alpha = (\vec{x}_0, \vec{x}_1) = (\vec{y}_0, \vec{y}_1)$



Les repères sont la plupart du temps représentés dans des positions quelconques. On doit toujours se ramener à la figure plane de changement de base (figure géométrale) pour faire les calculs.