



پودمان چهارم

تحلیل نیروهای دینامیکی



تصویر بالا موشک سجیل در هنگام شلیک را نشان می‌دهد این موشک توسط متخصصان سازمان هوافضای وزارت دفاع و شهید حسن طهرانی مقدم طراحی شد. این موشک بیش از ۲۵۰۰ کیلومتر برد دارد. وزن این موشک بالغ بر ۲۶ تن است. سرعت حرکت آن برابر ۱۴ ماخ (معادل ۴ کیلومتر بر ثانیه) می‌باشد. این سرعت بالا، رهگیری این موشک را غیرممکن می‌سازد. بی شک این دستاورد چشمگیر مهندسی قویاً بر اساس کاربرد اصول دینامیک برای حرکت ذرات و اجسام صلب، استوار است و علم دینامیک در پرتاب موفقیت‌آمیز این موشک نقش کلیدی را ایفا می‌کند.

تحلیل حرکت اجسام صلب

هدف از این شایستگی عبارت‌اند از:

- تحلیل شاخه‌های دینامیک.
- تحلیل حرکت دو بعدی و محاسبات مربوط.
- بررسی و تحلیل حرکت پرتابه.
- بررسی و تحلیل حرکت دایره‌ای یکنواخت.
- تحلیل تفاوت‌ها حرکت ذره با حرکت جسم صلب.
- بررسی مفهوم مرکز جرم.
- بررسی مفهوم ممان اینرسی.
- تحلیل برخی از کاربردهای اصول دینامیک در صنعت (ژیروسکوپ و چرخ طیار)
- بررسی مفهوم ارتعاش و پدیده تشدید.
- بررسی مفهوم سرعت بحرانی شفت.

استاندارد عملکرد

پس از اتمام واحد یادگیری و کسب شایستگی تحلیل حرکت اجسام صلب، هنرجویان قادر خواهند بود تا انواع حرکت را شناسایی کرده و همچنین با مفاهیم ارتعاشات و پدیده تشدید آشنا می‌شوند.

دینامیک

دینامیک شاخه‌ای از مکانیک است که به بررسی حرکت اجسام تحت اثر نیروها می‌پردازد. در مهندسی، دینامیک را معمولاً به دنبال استاتیک که به بررسی تعادل اجسام ساکن تحت اثر نیروها می‌پردازد، می‌آموزند. دینامیک به دو بخش مجزای سینماتیک و سینتیک تقسیم‌بندی می‌گردد. در سینماتیک، حرکت اجسام بدون در نظر گرفتن نیروهای مؤثر در حرکت مطالعه می‌شود، ولی در سینتیک حرکت اجسام در ارتباط با نیروهای وارد بر آنها بررسی می‌گردد. ما در فیزیک سال دوم با انواع حرکت یک بعدی و عامل به وجود آورنده آنها آشنا شدیم. در این فصل به انواع دیگر حرکت، حرکت در دو بعد و سه بعد و سه بعد آشنا می‌شویم.

مشاهده فیلم یادآوری بردار.

فیلم



مشاهده فیلم مشتق.

فیلم



مشاهده فیلم یادآوری حرکت یک بعدی.

فیلم

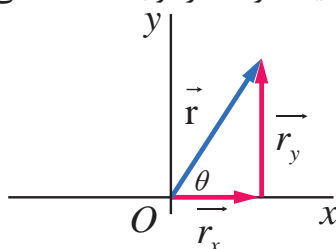


حرکت در دو بعد و سه بعد

حرکت در دو بعد یکی از عام‌ترین حرکت‌هایی است که به‌طور روزمره با آن مواجه می‌شویم. حرکت یک اتومبیل در یک پیچ و یا حرکت یک گلوله پس از شلیک و یا رها شدن یک تیر از کمان از نمونه مثال‌هایی است که می‌توان از حرکت در دو بعد نام برد. به‌طور کلی، حرکت در دو بعد ترکیبی از دو حرکت یک بعدی در دو راستای متفاوت X و Y می‌باشد. در این فصل می‌خواهیم حرکت دو بعدی بررسی کنیم. بسیاری از مفاهیم مانند موقعیت، سرعت و شتاب که در حرکت یک بعدی مطرح شد، در حرکت چند بعدی نیز به کار بسته می‌شود، ولی اکنون این مفاهیم به خاطر ابعاد اضافی کمی پیچیده‌ترند.

موقعیت و جابه‌جایی

در فیزیک سال دوم دریافتیم که حرکت یک بعدی در راستای یک خط راست توسط بردار موقعیت بر حسب زمان قابل توصیف است. حال ما در این فصل از مفهوم بردار موقعیت برای توصیف حرکت در دو بعد استفاده می‌کنیم.



در واقع یک روش کلی برای مکان‌یابی جسم ذره‌ای شکل، بردار موقعیت r است و آن برداری است که از یک نقطه مرجع (معمولاً مبدأ یک دستگاه مختصات) تا جسم رسم می‌شود. بردار موقعیت را می‌توان به دو بردار در راستای محور X و Y مطابق با شکل ۱ تجزیه کرد.

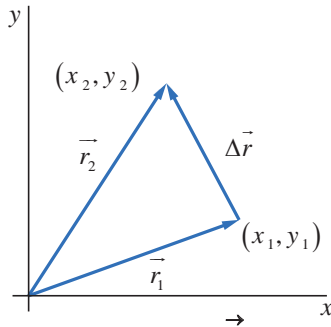
شکل ۱- بردار موضع r برای جسم P ، جمع برداری مؤلفه‌های برداری آن است.

$$\vec{r} = \vec{r}_x + \vec{r}_y \quad 1$$

$$r_x = r \cos \theta \quad 2$$

$$r_y = r \sin \theta \quad 3$$

که در آن r_x و r_y به ترتیب مؤلفه‌های بردار موقعیت در راستای X و Y می‌باشد.



شکل ۲- بردار جابه‌جایی $\Delta \vec{r}$ از تفاضل بردار موقعیت در لحظه اول و لحظه دوم به دست می‌آید.

هنگامی که جسم حرکت می‌کند، بردار موقعیت، چنان تغییر می‌کند که همیشه از مبدأ به سوی جسم باشد. اگر بردار موقعیت جسم در لحظه t ، برابر با r_1 و بردار موقعیت در لحظه $t + \Delta t$ ، برابر با r_2 باشد آنگاه جابه‌جایی Δr در بازه زمانی Δt عبارت است از:

$$\Delta \vec{r} = \vec{r}_2 - \vec{r}_1 \quad 4$$

بردار جابه‌جایی را نیز می‌توان به دو بردار در راستای X و Y تجزیه کرد.

$$\Delta \vec{r} = \Delta \vec{r}_x + \Delta \vec{r}_y \quad 5$$

که در آن $\Delta \vec{r}_x$ و $\Delta \vec{r}_y$ به ترتیب مؤلفه‌های بردار جابه‌جایی در راستای X و Y می‌باشند که به صورت زیر محاسبه می‌شود:

$$\Delta \vec{r}_x = x_2 - x_1 \quad 6$$

$$\Delta \vec{r}_y = y_2 - y_1 \quad 7$$

ذره‌ای در آغاز حرکت در نقطه $(2, -3)$ و در پایان حرکت در نقطه $(2, 9)$ قرار دارد. مطلوب است محاسبه بردار جابه‌جایی؟

فعالیت



اگر موقعیت یک ذره در لحظه t_1 برابر با $(8, 5)$ و مؤلفه‌های بردار جابه‌جایی به ترتیب $\Delta \vec{r}_x = 5$ و $\Delta \vec{r}_y = 7$ باشد. مطلوب است تعیین بردار موقعیت اولیه؟

فعالیت



دو گلوله A و B در صفحه XOY قرار دارند مکان آنها در SI به صورت

$$\begin{cases} x_A = 1t - 6(m) \\ y_A = 3t(m) \end{cases}$$

است یک ثانیه قبل از برخورد فاصله دو گلوله از هم چند متر است؟

$$\begin{cases} x_B = 18(m) \\ y_B = 9(m) \end{cases}$$

فعالیت



سرعت لحظه‌ای و میانگین

همانگونه که از فیزیک سال دوم به یاد داریم، سرعت متوسط عبارت است از تغییرات ذره بر حسب زمان. حرکت دوبعدی نیز همانند حرکت تک بعدی است با این تفاوت که در این حرکت سرعت متوسط به صورت نسبت تغییرات بردار موقعیت بر حسب زمان تعریف می‌گردد. اگر ذره‌ای جابه‌جایی Δr را در بازه زمانی Δt طی کند، آنگاه سرعت میانگین آن برابر است با:

$$\vec{v} = \frac{\Delta \vec{r}}{\Delta t} = v_x + v_y \quad 8$$

که در آن \vec{v}_x و \vec{v}_y به ترتیب مؤلفه‌های سرعت میانگین در راستای x, y است که به صورت زیر تعیین می‌شود.

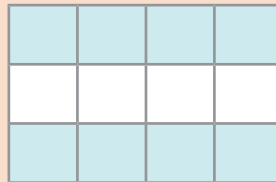
$$v_x = \frac{\Delta r_x}{\Delta t} \quad 9$$

$$v_y = \frac{\Delta r_y}{\Delta t} \quad 10$$

فعالیت



اگر پرنده‌ای از مختصات $A: (-2m, 4m, -3m)$ به مختصات $B: (6m, -2m, -3m)$ پرواز کند.
 الف) بردار جابه‌جایی Δr بر حسب بردارهای یک‌جهت چیست؟
 ب) آیا بردار جابه‌جایی Δr با یکی از صفحه‌های مختصات موازی است؟ اگر چنین است با کدام صفحه؟
 ج) اگر مدت زمانی که طول می‌کشد پرنده از نقطه A به نقطه B برسد برابر با 10 ثانیه باشد. سرعت متوسط پرنده در این حرکت برابر با چند m/s است؟
 د) بردار جابه‌جایی و بردار سرعت متوسط را در صفحه شطرنجی رسم کنید. بردار جابه‌جایی و سرعت متوسط با هم چه ارتباطی دارند؟



فعالیت



هوآپیمایی از شهر A ، 410 کیلومتر به طرف شرق پرواز می‌کند و در مدت 45 دقیقه به B می‌رسد. سپس 820 کیلومتر به طرف جنوب پرواز می‌کند و در مدت یک ساعت و 30 دقیقه پرواز به شهر C می‌رسد. مطلوب است:
 الف) جهت بردار جابه‌جایی کل مسیر و بزرگی آن.
 ب) بردار سرعت متوسط.
 ج) اندازه سرعت متوسط.

شکل ۳ مسیر حرکت ذره p را نشان می‌دهد که محدود به صفحه xy است. هنگامی که ذره در امتداد منحنی به سمت راست حرکت می‌کند، بردار موقعیت \vec{r}_1 آن به طرف راست می‌لغزد. در t_1 بردار موقعیت \vec{r}_1 و در زمان $t_1 + \Delta t$ بردار موقعیت \vec{r}_2 است. جابه‌جایی ذره در مدت زمان Δt برابر با $\Delta \vec{r}$ می‌باشد. سرعت میانگین ذره \vec{v} در مدت Δt ، همان‌گونه در فعالیت ۱ نشان داده شد، در همان جهت $\Delta \vec{r}$ است. اگر $\Delta \vec{r}$ به سمت صفر میل کند سه اتفاق رخ می‌دهد.

۱ بردار \vec{r}_2 در شکل ۳ به طرف \vec{r}_1 می‌رود. به طوری که $\Delta \vec{r}$ به صفر میل می‌کند.

۲ جهت بردار $\Delta \vec{r}$ و همچنین جهت بردار \vec{v} به سوی جهت خط مماس در شکل ۳ میل می‌کند.

۳ سرعت میانگین \vec{v} به سرعت لحظه‌ای v میل می‌کند.

آنچه در اینجا مهم است اینکه \vec{v} در راستای خط مماس قرار می‌گیرد. از این رو v نیز همان راستا را خواهد داشت. یعنی:

سرعت لحظه‌ای V برابر با مقدار \vec{v} در هنگامی که در حد Δt به سمت صفر میل کند.

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta r}{\Delta t} \quad 11$$

همان‌طور که از ریاضیات به یاد داریم رابطه ۱۱ معادل مشتق بردار جابه‌جایی نسبت به زمان است. از همین روی سرعت لحظه‌ای را می‌توان به صورت مشتق بردار جابه‌جایی بر حسب زمان تعریف کرد.

$$\vec{v} = \frac{d\vec{r}}{dt} \quad 12$$

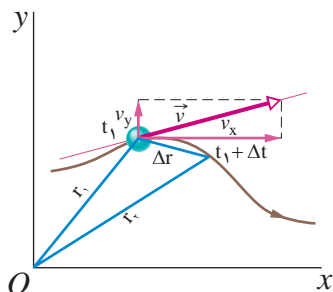
بردار سرعت لحظه‌ای را نیز می‌توان به بردارهای سرعت لحظه‌ای در راستای x و y تجزیه کرد.

$$\vec{v} = \vec{v}_x + \vec{v}_y \quad 13$$

که در آن \vec{v}_x و \vec{v}_y به صورت زیر محاسبه می‌شوند.

$$v_x = \frac{dx}{dt} \quad v_y = \frac{dy}{dt} \quad 14$$

سرعت لحظه‌ای v یک ذره همیشه بر مسیر ذره مماس است.



شکل ۳- موقعیت ذره p در امتداد مسیرش در لحظه t و هم در لحظه $t_1 + \Delta t$ و پس از آن. بردار Δr جابه‌جایی ذره در مدت Δt است. مماس بر مسیر ذره در t_1 نشان داده شده است.

معادله سرعت متحرکی در SI به صورت $\vec{v}_x = 2t \text{ (m/s)}$ و $\vec{v}_y = -1 \text{ (m/s)}$ بزرگی سرعت لحظه‌ای در زمان ۲ ثانیه چند متر بر ثانیه است؟

فعالیت



فعالیت



معادله بردار مکان متحرکی که در صفحه حرکت می کند، در SI به صورت $x=(2t-1)m$, $y=(t^2-4t)m$ است. در لحظه‌ای که سرعت متحرک به کمترین مقدار خود می رسد، فاصله آن از مبدأ مختصات چند متر است؟

فعالیت



معادله‌های مکان متحرکی در SI به صورت $\begin{cases} x = 3t + 5 \\ y = \sqrt{3}t^2 - 8 \end{cases}$ است در کدام لحظه (برحسب ثانیه) بردار سرعت متحرک با محور x زاویه ۳۰ درجه می سازد؟

شتاب و شتاب میانگین

هرگاه سرعت ذره‌ای در بازه زمانی Δt از \vec{v}_1 به \vec{v}_2 تغییر کند شتاب میانگین \vec{a} آن در مدت Δt عبارت است از:

$$\vec{a} = \frac{\vec{v}_2 - \vec{v}_1}{\Delta t} = \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t} \quad 15$$

در صورت چند بعدی شدن حرکت شتاب متوسط در راستاهای مختلف محور مختصات دارای مؤلفه است از همین روی با تجزیه بردار شتاب متوسط در راستاهای محور مختصات داریم:

$$\vec{a} = \vec{a}_x + \vec{a}_y \quad 16$$

که در آن \vec{a}_x ، \vec{a}_y به صورت زیر محاسبه می شوند.

$$\vec{a}_x = \frac{v_{x_{t+\Delta t}} - v_{x_t}}{\Delta t} \quad \vec{a}_y = \frac{v_{y_{t+\Delta t}} - v_{y_t}}{\Delta t} \quad 17$$

اگر Δt به سمت صفر میل کند، آنگاه در حد، \vec{a} به شتاب لحظه‌ای a میل می کند.

$$a = \frac{dv}{dt} \quad 18$$

نکته‌ای که باید به آن توجه داشت این است که اگر سرعت از نظر بزرگی یا جهت تغییر کند، شتاب به وجود می آید. با قرار دادن v در معادله ۱۸ داریم:

$$a = a_x + a_y \quad 19$$

که در آن سه مؤلفه نرده‌ای شتاب عبارت‌اند از:

$$a_x = \frac{dv_x}{dt} \quad a_y = \frac{dv_y}{dt} \quad 20$$

مثال



بردار سرعت ذره‌ای که در صفحه $x-y$ حرکت می‌کند، در لحظه $t=1.0\text{ s}$ به صورت $v_x=0.1\text{ (m/s)}$ و $v_y=2\text{ (m/s)}$ باشد و در لحظه $t=1.01\text{ s}$ به صورت $v_x=-0.1\text{ (m/s)}$ و $v_y=1.8\text{ (m/s)}$ است مطلوب است محاسبه مؤلفه‌های بردار شتاب متوسط در این مدت زمان طی شده؟

$$\left. \begin{array}{l} t=1.0\text{ s} \rightarrow \left. \begin{array}{l} v_x=0.1 \\ v_y=2 \end{array} \right\} \rightarrow \left. \begin{array}{l} \overrightarrow{\Delta v_x} = -0.2\text{ (m/s)} \\ \overrightarrow{\Delta v_y} = -0.2\text{ (m/s)} \end{array} \right\} \rightarrow \begin{array}{l} \overrightarrow{a_x} = \frac{\overrightarrow{\Delta v_x}}{\Delta t} = \frac{-0.2}{0.01} = -20\text{ (m/s}^2\text{)} \\ \overrightarrow{a_y} = \frac{\overrightarrow{\Delta v_y}}{\Delta t} = \frac{-0.2}{0.01} = -20\text{ (m/s}^2\text{)} \end{array} \\ t=1.01\text{ s} \rightarrow \left. \begin{array}{l} v_x=-0.1 \\ v_y=1.8 \end{array} \right\} \end{array} \right\} \rightarrow \Delta t = 1.01 - 1.0 = 0.01\text{ s}$$

مثال



حرکت دوبعدی یک ذره با رابطه‌های $x=t^2-4t+20$ و $y=t^3$ که در آن x و y بر حسب متر است مشخص شده است. مطلوب است:

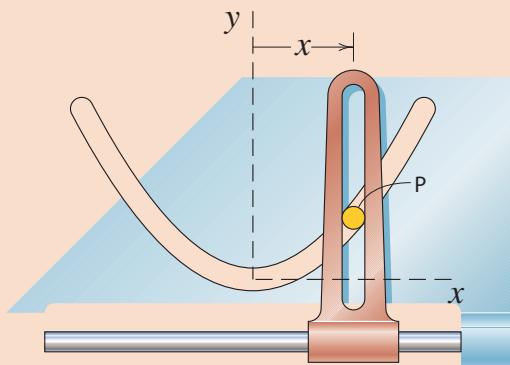
الف) محاسبه بردار سرعت ذره و اندازه بردار سرعت در لحظه $t=3\text{ s}$ ؟

ب) محاسبه بردار شتاب و اندازه بردار شتاب در لحظه $t=3\text{ s}$ ؟

$$\left\{ \begin{array}{l} v_x = \frac{dx}{dt} = 2t - 4 \xrightarrow{t=3\text{ s}} v_x = -2\text{ (m/s)} \\ v_y = \frac{dy}{dt} = 3t^2 \xrightarrow{t=3\text{ s}} v_y = 27\text{ (m/s)} \end{array} \right. \rightarrow |v| = \sqrt{(-2)^2 + (27)^2} = 27.07\text{ (m/s)}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} a_x = \frac{dv_x}{dt} = 2\text{ (m/s}^2\text{)} \\ a_y = \frac{dv_y}{dt} = 6t \xrightarrow{t=3\text{ s}} a_y = 18\text{ (m/s}^2\text{)} \end{array} \right. \rightarrow |a| = \sqrt{(2)^2 + (18)^2} = 18.11\text{ (m/s}^2\text{)}$$

فعالیت



بین A مطابق شکل مقابل در داخل شیار با معادله سهمی $y = \frac{x^2}{2}$ می‌لغزد. اگر سرعت حرکت بازو در راستای x برابر با 2 m/s باشد مطلوب است:

الف) محاسبه هر یک از مؤلفه‌های سرعت در زمان 2 s ؟

ب) اندازه سرعت در زمان 2 s ؟

ج) محاسبه هر یک از مؤلفه‌های شتاب در زمان 2 s ؟

د) اندازه شتاب در زمان 2 s ؟

حرکت پرتابی



شکل ۴- پرتاب توپ به سمت حلقه بسکتبال یک مثال بارز از حرکت پرتابه است.

یکی از کاربردهای مهم سینماتیک دوبعدی مسئله حرکت پرتابه است. ذره‌ای را در نظر بگیرید که در فضا با سرعت اولیه پرتاب شود این ذره می‌تواند توپ بسکتبال یا یک توپ جنگی باشد. در بررسی مقدماتی این موضوع، از نیروی مقاومت هوا چشم‌پوشی می‌کنیم. علاوه بر این فرض می‌کنیم شتاب جاذبه در طول مدت حرکت ثابت باقی می‌ماند.



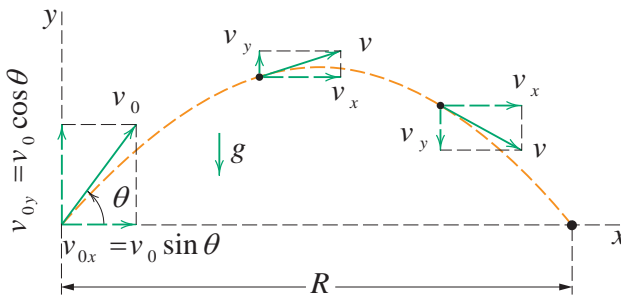
شکل ۵- نمودار استروبوکس یک توپ گلف که از سطح سفت وا می‌جهد. میان ضربه‌ها، توپ حرکت پرتابی دارد. شکل ۶- حرکت توپ جنگی نمونه‌ای از حرکت پرتابه است.

شکل ۷ مسیر حرکت یک پرتابه را نشان می‌دهد. پرتابه با سرعت اولیه \vec{v}_0 پرتاب می‌شود که می‌توان سرعت اولیه در راستای محور مختصات تجزیه کرد و به این صورت نوشت:

$$\begin{aligned} v_{0x} &= v_0 \cos \theta \\ v_{0y} &= v_0 \sin \theta \end{aligned}$$

۲۱

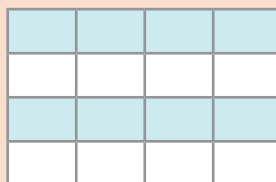
در حین حرکت دوبعدی پرتابه، بردار موقعیت پرتابه \vec{r} و بردار سرعت \vec{v} دائماً تغییر می‌کند ولی بردار شتاب \vec{g} ثابت و همواره به‌طور قائم روبه پایین است. به همین دلیل زاویه بین بردار شتاب و بردار سرعت ثابت نیست و در ضمن حرکت تغییر می‌کند.



شکل ۷- مسیر حرکت پرتابه‌ای که در $x_0=0$ و $y_0=0$ با سرعت اولیه v_0 پرتاب شده است. در این شکل سرعت اولیه و سرعت در نقاط مختلف همراه با مؤلفه‌هایشان در امتداد مسیر نشان داده شده است. توجه کنید مؤلفه افقی سرعت ثابت باقی می‌ماند ولی مؤلفه قائم سرعت به‌طور پیوسته تغییر می‌کند.



دو توپ پینگ پنگ را بر روی میز قرار داده یکی را از لبه میز رها کنید و دیگری را بر روی میز با سرعت اولیه رها کنید تا سقوط کند و زمان برخورد هر توپ با زمین را اندازه گیری کنید.
الف) بردار سرعت اولیه دو توپ را در لبه میز در صفحه شطرنجی رسم کنید.
ب) زمان برخورد دو توپ را با هم مقایسه کنید.
ج) اگر سرعت رها کردن توپ دوم بر روی میز افزایش یابد کدام مؤلفه سرعت در هنگام سقوط افزایش می یابد؟
د) آزمایش بالا را با سرعت های مختلف برای توپ دوم تکرار کنید و زمان برخورد توپ ها با زمین را ثبت کنید. زمان ها را با یکدیگر مقایسه کنید.



حرکت افقی و حرکت قائم مستقل از یکدیگرند، یعنی روی یکدیگر هیچ تأثیری ندارند.

ویژگی است که بررسی حرکت پرتابه ای را بسیار ساده می کند. این ویژگی عبارت است از: حرکت های پرتابی به نظر پیچیده می آیند. اما این حرکت همان گونه که در آزمایش بالا نشان داده شده دارای این ویژگی این امکان را می دهد تا یک مسئله دوبعدی حرکت را به دو مسئله ساده تر یک بعدی جداگانه، یکی برای حرکت افقی و دیگری برای حرکت قائم تجزیه کرد. حال برای تحلیل حرکت پرتابه ابتدا به سراغ حرکت در راستای افق می رویم. همان طور که در شکل ۷ نشان داده شده است چون هیچ شتابی در جهت افقی وجود ندارد، مؤلفه افقی (v_x) سرعت اولیه در سراسر حرکت بدون تغییر می ماند. به عبارت دیگر در حرکت پرتابه در راستای افق ما یک حرکت تک بعدی با سرعت ثابت داریم بنابراین معادله حرکت در این راستا به صورت زیر نوشته می شود.

$$x - x_0 = v_0 \cos(\theta)t \quad 22$$

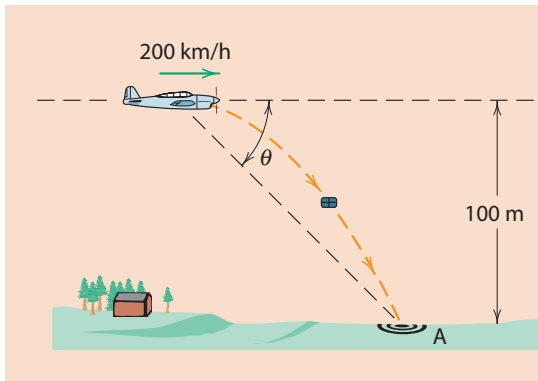
از آنجا که در راستای قائم شتاب جاذبه g وجود دارد، مقدار سرعت در راستای قائم همواره تغییر می کند. به عبارت دیگر در راستای قائم حرکت به صورت یک بعدی با شتاب ثابت می باشد. از همین رو معادله حرکت در این راستا به صورت زیر نوشته می شود:

$$y - y_0 = v_0 \sin(\theta)t - \frac{1}{2}gt^2 \quad 23$$

یکی دیگر از معادلات سودمند در تحلیل حرکت پرتابه که توصیف کننده تغییرات سرعت در راستای قائم می باشد معادله زیر است.

$$v_{oy} = v_0 \sin \theta - gt \quad 24$$

همان طور که در شکل ۷ و معادله ۲۴ نشان داده شده مؤلفه قائم سرعت درست مانند تویی که به طور قائم رو به بالا پرتاب شده است رفتار می کند. پرتابه در آغاز رو به بالا حرکت می کند و بزرگی سرعت آن به طور یکنواخت به صفر کاهش می یابد. سپس مؤلفه قائم سرعت معکوس می شود و بزرگی آن با گذشت زمان افزایش می یابد.



خلبان یک هواپیما که یک بسته پستی را به مقصد دور افتاده‌ای حمل می‌کند، می‌خواهد در حال حرکت بسته مزبور را در لحظه مناسب رها کند تا به داخل سبد پستی A بیفتد. در لحظه رها کردن بسته زاویه دید خلبان نسبت به هدف θ چقدر باید باشد؟ هواپیما با سرعت ۲۰۰ کیلومتر بر ساعت در ارتفاع ۱۰۰ متری به صورت افقی پرواز می‌کند؟

فعالیت



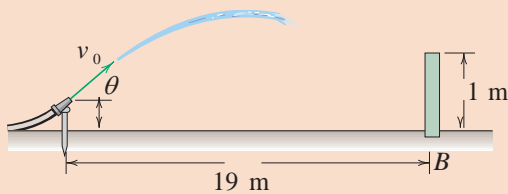
برد افقی پرتابه R در شکل ۷ نشان داده شده، مسافت پیموده شده افقی در هنگامی است که پرتابه به سطح اولیه پرتاب خود بر می‌گردد. در حرکت پرتابه مقدار برد مطابق با فرمول زیر محاسبه می‌شود

$$R = \frac{v_0^2}{g} \sin 2\theta$$

۲۵

توجه داشته باشید که R هنگامی بیشینه است که $\sin 2\theta = 1$ باشد، که این امر زمانی اتفاق می‌افتد که $\theta = 45^\circ$ باشد.

برد افقی به ازای زاویه پرتاب 45° بیشینه است.



آب خروجی از شیلنگ آتش‌نشانی دارای سرعت $v_0 = 12 \text{ m/s}$ و زاویه $\theta = 40^\circ$ می‌باشد. محل فرود آمدن آب را نسبت به نقطه B پای دیوار حساب کنید. از اثرات ضخامت دیوار صرف نظر کنید.

فعالیت



در سال ۲۰۰۸ رابی مدیسون موتورسوار استرالیایی با انجام پرشی به طول $106/98$ متر، بلندترین پرش را در گینس به نام خود ثبت کرد. در این پرش زاویه سکوی پرش برابر با 45° بود. برای اینکه رابی این پرش را با موفقیت انجام داده باشد، سرعتش بر روی سکوی پرش برابر با چند کیلومتر بر ساعت بوده؟

آیا می‌دانید



شبیه‌سازی حرکت پرتابه در نرم‌افزار maplesim

فیلم



حرکت دایره‌ای یکنواخت

حرکت دایره‌ای یکی از مهم‌ترین حرکت‌ها در دینامیک دوبعدی است. که ما به‌طور روزمره با آن سروکار داریم. حرکت خودرو در پیچ‌ها جاده‌ها یا حرکت ترن هوایی و یا چرخش محور موتور نمونه‌ای از این حرکت‌ها هستند. یک ذره وقتی در حرکت دایره‌ای یکنواخت است که به دور دایره یا کمانی دایره‌ای با سرعت ثابت حرکت کند. گرچه اندازه سرعت تغییر نمی‌کند، ولی ذره شتاب دارد. این واقعیت شاید شگفت‌انگیز باشد زیرا معمولاً شتاب را به عنوان افزایش یا کاهش سرعت تصور می‌کنیم. ولی در واقع \vec{v} یک بردار است نه یک کمیت نرده‌ای. حتی اگر جهت v تغییر کند. شتاب وجود خواهد داشت و این چیزی است که در حرکت دایره‌ای یکنواخت پیش می‌آید.

از شکل ۹ برای یافتن بزرگی و جهت شتاب استفاده می‌کنیم. این شکل، ذره‌ای را در حرکت دایره‌ای یکنواخت با سرعت v روی دایره‌ای به شعاع r نمایش می‌دهد. بردارهای دو سرعت در دو نقطه p و q که نسبت به محور y متقارن هستند، رسم شده‌اند. این دو بردار v_p و v_q بزرگی V یکسانی دارند ولی چون در دو جهت مختلف قرار دارند، دو بردار متفاوت‌اند مؤلفه x و y آنها عبارت‌اند از:

$$\begin{aligned} v_{px} &= +v \cos \theta & v_{py} &= +v \sin \theta \\ v_{qx} &= +v \cos \theta & v_{qy} &= -v \sin \theta \end{aligned}$$

۲۶

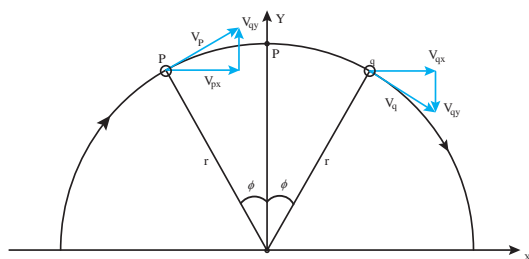


شکل ۸- حرکت خودرو در پیچ‌های جاده نمونه‌ای از حرکت دایره‌ای با سرعت یکنواخت است.

زمان لازم برای اینکه ذره با سرعت ثابت از p به q برود عبارت است از:

$$\Delta t = \frac{\text{کمان } pq}{v} = \frac{r\theta}{v}$$

۲۷



شکل ۹- ذره‌ای در حرکت دایره‌ای یکنواخت با سرعت ثابت v روی دایره‌ای به شعاع r . سرعت‌های v_p و v_q آن در نقاط p و q به فاصله‌ی برابر از محور y همراه با مؤلفه‌های سرعت در این نقطه نشان داده شده است. شتاب لحظه‌ای ذره در هر نقطه به سوی مرکز دایره قرار دارد و بزرگی آن $\frac{v^2}{r}$ است.

اکنون اطلاعات لازم برای محاسبه مؤلفه‌های شتاب میانگین \bar{a} ذره موقع حرکت از p به q در شکل وجود دارد برای مؤلفه x داریم:

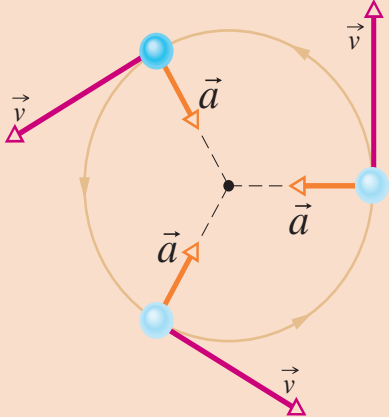
$$\bar{a}_x = \frac{v_{qx} - v_{px}}{\Delta t} = \frac{v \cos \theta - v \cos \theta}{\Delta t} = 0 \quad 28$$

این نتیجه شگفت‌انگیز نیست زیرا از تقارن شکل روشن است که مؤلفه x سرعت در p و q مقدار یکسانی دارد. برای مؤلفه شتاب میانگین با استفاده از معادله ۲۷ داریم:

$$\bar{a}_y = \frac{v_{qy} - v_{py}}{\Delta t} = \frac{-v \sin \theta - v \sin \theta}{\Delta t} = -\frac{2v \sin \theta}{2r \theta / v} = -\left(\frac{v^2}{r}\right) \left(\frac{\sin \theta}{\theta}\right) \quad 29$$

علامت منهای حاکی از این است که این مؤلفه شتاب در شکل ۹ به‌طور قائم به‌طرف پایین است. حال فرض می‌کنیم که زاویه θ در شکل کم شود و در حد به سمت صفر میل کند. این بدان معناست که نقاط p و q در شکل ۹ به نقطه میانی آنها که به‌صورت نقطه p در بالای دایره نشان داده شده نزدیک می‌شوند. شتاب میانگین \bar{a} که هم‌اکنون مؤلفه‌هایش را پیدا کردیم، به شتاب لحظه‌ای a در نقطه p میل می‌کند. جهت این بردار شتاب لحظه‌ای در نقطه p در شکل رو به پایین، به‌سوی مرکز دایره در نقطه O است، زیرا جهت شتاب میانگین با کوچک‌تر شدن θ تغییر نمی‌کند. برای یافتن بزرگی بردار شتاب لحظه‌ای a به این واقعیت نیاز داریم وقتی که θ به صفر میل کند، نسبت $\sin \theta / \theta$ به یک میل می‌کند. از رابطه داده شده برای a_y در بالا خواهیم داشت:

$$a = \frac{v^2}{r} \quad \text{شتاب مرکزگرا} \quad 30$$



هرگاه ذره‌ای با سرعت ثابت روی دایره‌ای یا کمان دایره‌ای به شعاع r حرکت کند، شتاب ذره به‌سوی مرکز دایره قرار دارد و بزرگی ثابت آن برابر با $\frac{v^2}{r}$ است.

نتیجه مهم

!

شکل ۱۰- بردار سرعت و شتاب برای ذره‌ای در حرکت دایره‌ای یکنواخت است. هر دو بزرگی ثابتی دارند. ولی جهت آن به‌طور پیوسته تغییر می‌کند.

فعالیت



حرکت خون خلبان‌های هواپیماهای جنگنده در چرخش‌های خیلی شدید نگران‌کننده است. هنگامی که بدن خلبان در مانورهای شتاب مرکز‌گرایی را تحمل می‌کند وقتی سر او به طرف مرکز انحنای فشارخون مغزش کاهش می‌یابد و به کاهش عملکرد مغزش می‌انجامد. چند علامت هشداردهنده برای خلبان وجود دارد که از سرعت مانور بکاهد. هنگامی که شتاب مرکز‌گرا $2g$ یا $3g$ است.

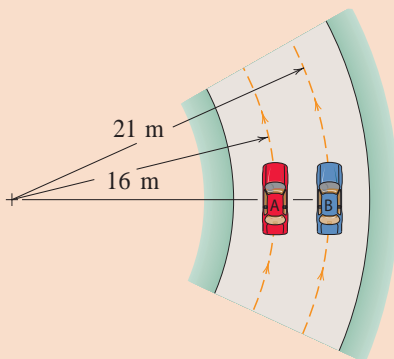


خلبان سنگینی احساس می‌کند. تقریباً در $4g$ بینایی خلبان به سیاهی و سفیدی تغییر می‌کند و دید تونلی محدود می‌شود یعنی فقط جلوی خود را می‌بیند. اگر این شتاب باقی بماند یا افزایش یابد. بینایی او از بین می‌رود و پس از آن خلبان بیهوش می‌شود. که این پدیده به فقدان هوشیاری بر اثر g موسوم است. شتاب مرکز‌گرای خلبانی که با جنگنده $F-22$ با سرعت $v = 716 \text{ m/s}$ یک کمان دایره‌ای به شعاع انحنای $r = 5/8 \text{ km}$ را دور می‌زند، برحسب g چقدر است؟ آیا خلبان دچار فقدان هوشیاری بر اثر g می‌شود؟

آوردن شتاب مرکز‌گرا که همان اصطکاک چرخ‌های خودرو با زمین است قادر به ایجاد شتاب مرکز‌گرا مورد نیاز باشد. در صورتی که اصطکاک کمتر از حد مورد نیاز باشد خودرو بر روی سطح جاده می‌لغزد و قادر به ادامه حرکت دایره‌ای نیست.

همان‌گونه که از فیزیک سال دوم به یاد داریم عامل ایجاد شتاب، نیرو است. انجام حرکت دایره‌ای نیازمند ایجاد شتاب مرکز‌گرا است که عامل ایجاد این شتاب نیروی مرکز‌گرا می‌باشد. به‌طور مثال خودرو را به هنگام دور زدن در نظر بگیرید. برای اینکه خودرو بتواند به دور زدن خود ادامه دهد باید عامل به وجود

فعالیت



دو خودرو مطابق شکل زیر در جاده‌ای در حال دور زدن هستند. شتاب مرکز‌گرای قابل ایجاد توسط اصطکاک برای اینکه خودروها نلغزند برابر با $0/88g$ است. مطلوب است تعیین ماکزیمم سرعت هر یک از خودرو در هنگام دور زدن؟

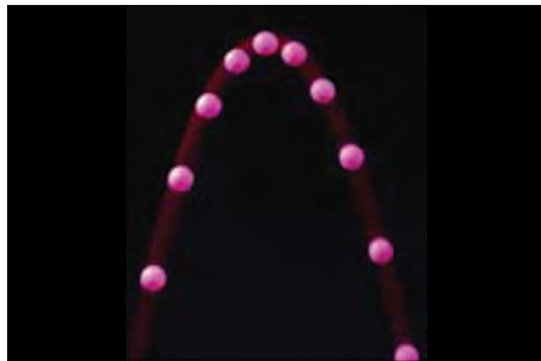
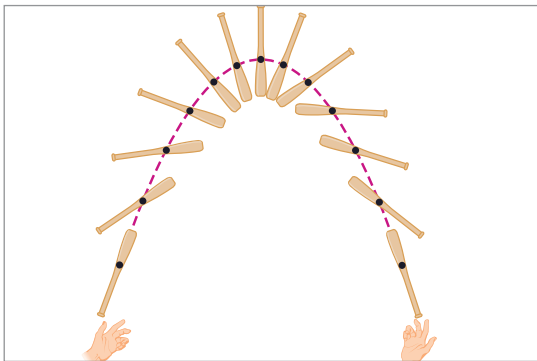
تحقیق کنید که چرا برخی از جاده‌ها را همراه با شیب عرضی می‌سازند.

مرکز جرم

مهندسان علاقه مندند که به یک چیز پیچیده نگاه کنند و در آن، چیزی ساده و آشنا پیدا کنند. یک مورد آن، این است که اگر شما چوبی را به هوا بیاندازید. حرکت آن با چرخش همراه است و این حرکت، به وضوح، پیچیده تر از توپ به هوا پرتاب شده بدون چرخش است، که شبیه به یک ذره حرکت می کند. هر قسمت از چوب به طریق متفاوتی نسبت به قسمت های دیگر آن حرکت می کند، بنابراین چوب را نمی توان ذره ای در نظر گرفت که به هوا پرتاب شده است. بلکه مجموعه ای از ذرات است.

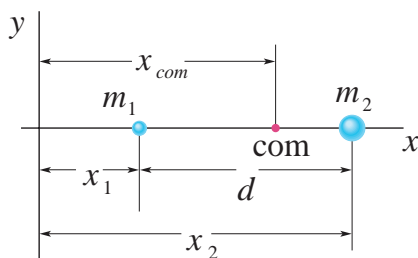
با وجود این، اگر شما دقیق تر نگاه کنید در چوب نقطه خاصی وجود دارد که یک مسیر سهمی را طی می کند، درست مانند ذره ای که به هوا پرتاب می شود. در واقع آن نقطه خاص به گونه ای حرکت می کند که گویا، کل جرم چوب در آن نقطه متمرکز شده و وزن چوب فقط به آن نقطه اثر می کند. این نقطه، مرکز جرم چوب خوانده می شود. به طور کلی:

مرکز جرم یک جسم، نقطه ای است که گویا تمام جرم در آنجا متمرکز شده است و کلیه نیروهای خارجی به آن نقطه اثر می کنند.



شکل ۱۱- یک توپ که به هوا پرتاب شده است یک سهمی را طی می کند. مرکز جرم یک چوب به هوا پرتاب شده است نیز همین طور عمل می کند، اما سایر نقاط چوب مسیرهای منحنی شکل پیچیده ای را می پیمایند.

حال ببینیم مرکز جرم دستگاه های متشکل از چند جسم چگونه به دست می آیند. با دستگاهی شامل چند ذره شروع می کنیم و سپس دستگاهی با تعداد ذره زیاد مانند چوب را بررسی می کنیم. شکل ۱۲ دو ذره به جرم های



شکل ۱۲- دو ذره به جرم های m_1 و m_2 که به فاصله d از یکدیگر قرار دارند.

m_1 و m_2 را که به فاصله d از یکدیگر قرار دارند نشان می دهد. به طور دلخواه مبدأ مختصات که به فاصله x_1 از جرم m_1 قرار گرفته است انتخاب می کنیم. موقعیت مرکز جرم نسبت به دستگاه مختصات انتخابی به صورت زیر محاسبه می شود.

$$x_{cm} = \frac{m_1 x_1 + m_2 x_2}{m_1 + m_2}$$

۳۱

برای مجموعه‌ای از n ذره که در دو بعد توزیع شده باشند، مرکز جرم باید با دو مختصه مشخص شود. با تعمیم رابطه ۳۱ داریم:

$$x_{cm} = \frac{m_1 x_1 + m_2 x_2 + m_3 x_3 + \dots + m_n x_n}{m_1 + m_2 + m_3 + \dots + m_n} \quad 32$$

$$y_{cm} = \frac{m_1 y_1 + m_2 y_2 + m_3 y_3 + \dots + m_n y_n}{m_1 + m_2 + m_3 + \dots + m_n}$$

یکی دیگر از روش‌های تعیین مرکز جرم، آویزان کردن مجموعه‌ای از نخ می‌باشد. در این روش ابتدا مجموعه را از یک نقطه آویزان می‌کنیم و خط امتداد دهنده نخ را بر روی جسم رسم می‌کنیم. بار دیگر مجموعه را از نقطه‌ای دیگر آویزان می‌کنیم و امتداد نخ را رسم می‌نماییم. محل تقاطع دو خط محل مرکز جرم می‌باشد.

آزمایش تعیین مرکز جرم

فیلم



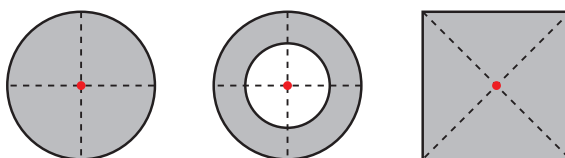
فعالیت



مرکز جرم مجموعه ذرات را در جدول زیر با استفاده از آزمایش و روابط گفته شده به دست آورید؟

شماره	جرم ذرات	x(cm)	y(cm)	روابط		آزمایش	
				x=(cm)	y=(cm)	x=(cm)	y=(cm)
۱							

به دست آوردن مرکز جرم اجسام به هم پیوسته، مانند چوب کمی با به دست آوردن مرکز جرم سیستم ذرات متفاوت است. مرکز جرم پیوسته متقارن در محل تقارن آنها قرار دارد. در زیر مراکز جرم اجسام متقارن با نقطه قرمز رنگ مشخص شده است.



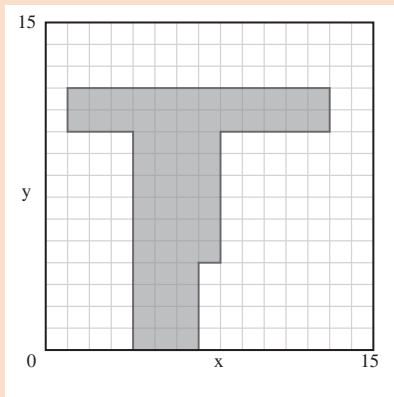
شکل ۱۳- مرکز جرم اجسام متقارن در محل تقارن آنها قرار دارد.

مرکز جرم اجسام غیرمتقارن را می‌توان با تجزیه جسم به شکل‌های متقارن و به کارگیری فرمول ۳۲ به دست آورد. در این روش جسم، ابتدا به شکل‌های متقارنی که مرکز جرم آنها به راحتی قابل تعیین است تقسیم می‌شود. در گام دوم مرکز جرم هر یک از قسمت‌ها را نسبت به مبدأ مختصات محاسبه می‌کنیم و در گام بعدی جرم هر یک از قسمت‌ها با توجه به حجم هر قسمت و چگالی جسم محاسبه می‌شود و در مرحله پایانی با به کارگیری رابطه ۳۲ مرکز جرم تعیین می‌شود.

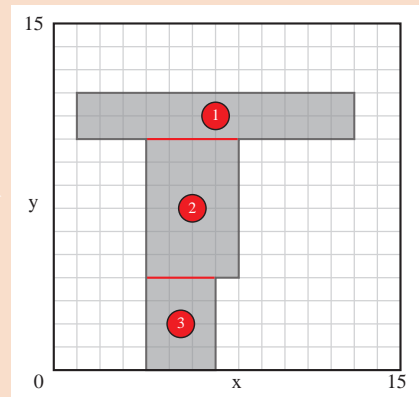
مثال



مرکز جرم ورق زیر را نسبت به مبدأ مختصات تعیین کنید؟ چگالی ورق برابر با 7800 kg/m^3 و ضخامت ورق نیز برابر $0/1$ متر است.



گام اول



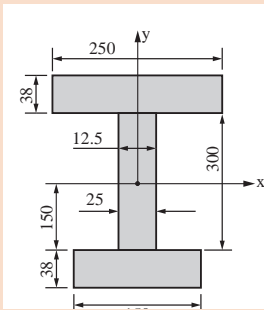
گام دوم

شماره قسمت	موقعیت طولی مرکز جرم	موقعیت عرضی مرکز جرم	مساحت A	جرم $m=\rho Ah$
۱	۷	۱۱	۲۴	$7800 \times 24 \times 0/1 = 18720$
۲	۶	۷	۲۴	$7800 \times 24 \times 0/1 = 18720$
۳	۵/۵	۲	۱۲	$7800 \times 12 \times 0/1 = 9360$

$$x_{CG} = \frac{m_1 x_{CG1} + m_2 x_{CG2} + m_3 x_{CG3}}{m_1 + m_2 + m_3} = \frac{18720 \times 7 + 18720 \times 6 + 9360 \times 5/5}{18720 + 18720 + 9360} = 6/3 \text{ (m)}$$

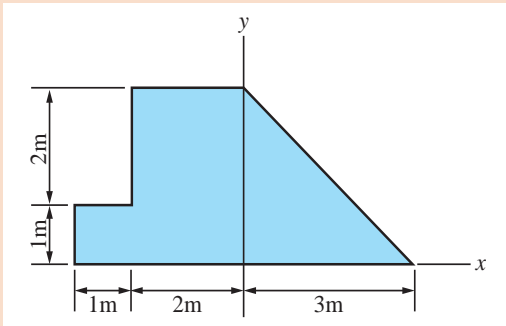
$$y_{CG} = \frac{m_1 y_{CG1} + m_2 y_{CG2} + m_3 y_{CG3}}{m_1 + m_2 + m_3} = \frac{18720 \times 11 + 18720 \times 7 + 9360 \times 2}{18720 + 18720 + 9360} = 7/6 \text{ (m)}$$

فعالیت



مرکز جرم شکل روبه‌رو نسبت به محور مختصات محاسبه کنید؟ تمامی ابعاد در شکل برحسب میلی‌متر است و ضخامت برابر با ۱۰ میلی‌متر و چگالی برابر با $7/5 \times 10^{-6} \text{ kg/m}^3$ است؟

فعالیت



مرکز جرم جسم روبه‌رو را بیابید؟ توجه شود که جنس قسمت مثلثی که با رنگ قرمز مشخص شده از سرب با چگالی $11400 \frac{\text{kg}}{\text{m}^3}$ و قسمت‌های آبی رنگ از جنس فولاد با چگالی $7800 \frac{\text{kg}}{\text{m}^3}$ است. ضخامت جسم برابر با ۱۰ میلی‌متر است. تمامی ابعاد در شکل برحسب متر است.

یکی دیگر از راه‌های محاسبه مرکز جرم برای اجسام پیچیده استفاده از نرم افزارهای طراحی مانند سالیدورک است.

فیلم





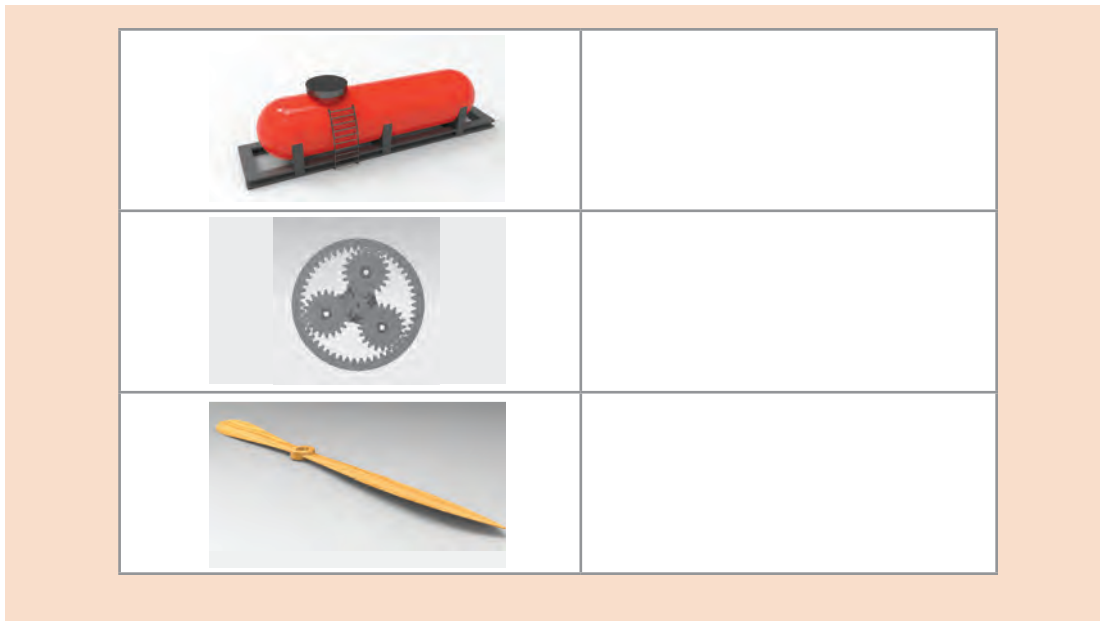
تعیین مرکز جرم با استفاده از نرم افزار سالیدورک

فعالیت

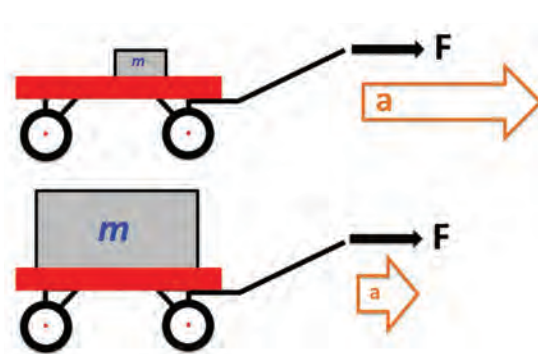


مرکز جرم شکل‌های زیر را با استفاده از نرم افزار سالیدورک مشخص نمایید.

تصویر	مرکز جرم
	
	



ممان اینرسی



شکل ۱۴- جسم سنگین‌تر برای شتاب‌گیری نیاز به نیروی بیشتری دارد و در نتیجه از مقاومت بیشتری در برابر حرکت از خود نشان می‌دهد.

همان‌گونه که از فیزیک به یاد داریم طبق قانون سوم نیوتن هر جسم تمایل دارد هر وضعیتی را که دارد حفظ نماید و در برابر تغییر وضعیت از خود مقاومت نشان دهد. به‌عنوان مثال اگر بخواهیم یک جسم را از حالت سکون با شتاب ثابت به حرکت در بیاوریم باید به آن نیرو وارد کنیم. طبق قانون دوم نیوتن مقدار نیروی مورد نیاز، با جرم جسم رابطه مستقیم دارد. هر چه جسم سنگین‌تر باشد برای شتاب‌گیری نیاز به نیروی بیشتری دارد. به عبارت دیگر وزن جسم به صورت یک مقاومت در برابر افزایش سرعت و کاهش سرعت در حرکت‌های خطی عمل می‌کند.



شکل ۱۵- برای به حرکت درآوردن چرخ با ممان اینرسی بیشتر، گشتاور بیشتری مورد نیاز است.

به همین ترتیب برای به چرخش در آمدن جسم از حال سکون نیاز به وارد شدن گشتاور به محور دیسک است. و دیسک در برابر این تغییر وضعیت از خود مقاومت نشان می‌دهد. مقدار این مقاومت در برابر چرخش حول محور متناظر با ممان اینرسی آن جسم حول محور دوران است. هر چه ممان اینرسی حول محور دوران بیشتر باشد جسم سخت‌تر به چرخش درمی‌آید.

به طور کلی مقدار ممان اینرسی دیسک در حال دوران با مربع شعاع و جرم دیسک رابطه مستقیم دارد.

$$I \propto r^2 \quad ۳۳$$

$$I \propto m \quad ۳۴$$

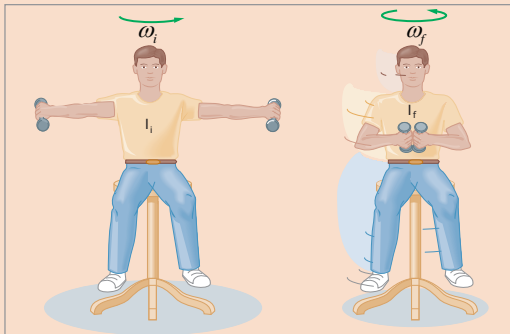
اگر جرم یک دیسک ثابت نگه داشته شود اما شعاع دیسک دو برابر شود ممان اینرسی دیسک چند برابر می شود؟

فعالیت



بر روی دیسک گردانی که در پارکها قرار دارد به همراه وزنه‌ای قرار بگیرید و شروع به چرخش کنید و دست خود را مطابق شکل زیر در هنگام چرخش باز نگهدارید، سپس ناگهان دست خود را جمع کنید چه تغییر در سرعت چرخش خود مشاهده می کنید؟ علت آن چیست؟

فعالیت

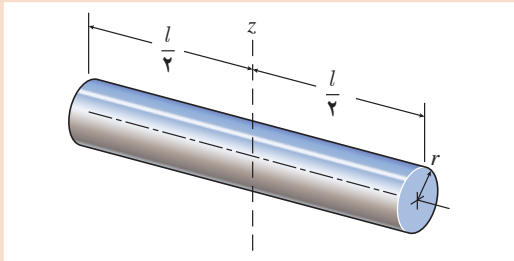


مقدار ممان اینرسی به شکل هندسی جسم و موقعیت محور دوران و توزیع جرم در جسم بستگی دارد. در جدول زیر فرمول مربوط به ممان اینرسی برای شکل‌های مختلف آورده شده است.

جدول ۱- جدول محاسبه ممان اینرسی

$I = MR^2$	$I = \frac{1}{2}MR^2$	$I = \frac{3}{2}MR^2$	$I = \frac{1}{12}ML^2$	$I = \frac{1}{3}ML^2$
$I = \frac{2}{5}MR^2$	$I = \frac{2}{5}MR^2$	$I = \frac{7}{5}MR^2$	$I = \frac{1}{12}ML^2$	$I = \frac{1}{12}M(L^2 + W^2)$

مثال

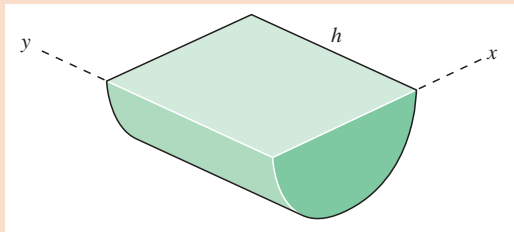


ممان اینرسی حول محور Z در جسم روبه‌رو را محاسبه کنید؟ جرم میله برابر با ۱۰ کیلوگرم است. ($l=20\text{ cm}$, $r=2\text{ cm}$)
با توجه به جدول بالا داریم:

$$I_{zz} = \frac{1}{4}mr^2 + \frac{1}{12}ml^2 = \frac{1}{4} \times 10 \times 0.02^2 + \frac{1}{12} \times 10 \times 0.2^2 = 0.034 \text{ kgm}^2$$



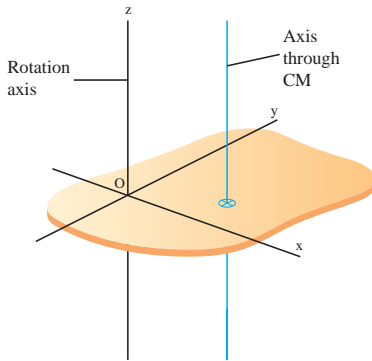
فعالیت



ممان اینرسی شکل زیر را حول محور X حساب کنید؟ جرم جسم برابر با ۱۵ کیلوگرم و مقادیر h و r به ترتیب برابر با ۰/۵ و ۰/۱ متر می‌باشد.



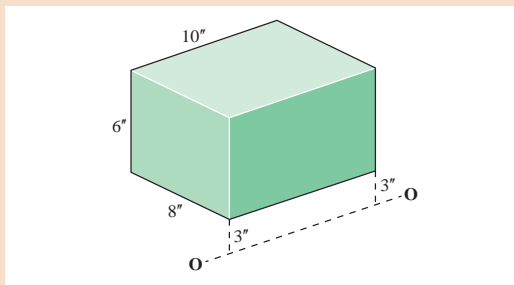
قضیه محوره‌های موازی



اگر ممان اینرسی جسمی حول محور مشخص باشد. با قضیه محوره‌های موازی می‌توان اینرسی چرخشی آن را حول محوره‌های دیگر که موازی با آن محور باشد به دست آورد.

$$I_z = I_z + md^2 \quad ۳۵$$

فعالیت



ممان اینرسی جسم روبه‌رو حول محور O - O محاسبه کنید جرم مکعب برابر با ۱۰ پوند است؟



یکی دیگر از روش‌های محاسبهٔ ممان اینرسی استفاده از نرم افزارهای طراحی مانند سالیدورک می‌باشد.

محاسبه ممان اینرسی با استفاده از نرم افزار سالیدورک






فیلم



فعالیت



ممان اینرسی شکل‌های زیر را حول محورهای مختصات با استفاده از نرم افزار سالیدورک محاسبه نمایید؟

تصویر	ممان اینرسی حول محورهای مختصات
	
	
	
	
	



چرخ لنگر یا چرخ طیار (به انگلیسی: flywheel) یک وسیله مکانیکی دوار سنگین است که برای ذخیره‌سازی انرژی دورانی به کار می‌رود. چرخ لنگرها دارای ممان اینرسی بالایی هستند و بنابراین در برابر تغییر سرعت دورانی مقاومت می‌کنند. با انتقال انرژی به چرخ لنگر به آن گشتاوری اعمال می‌شود که موجب بالا رفتن سرعت دورانی و در نتیجه بالا رفتن انرژی ذخیره‌شده در آن می‌گردد؛ و در حالت معکوس، چرخ لنگر می‌تواند انرژی گردشی را به بار مکانیکی منتقل کند که موجب پایین آمدن سرعت دورانی آن خواهد شد. این ویژگی سبب می‌شود تا چرخ طیار در دستگاه‌های صنعتی گوناگون به کار گرفته شود. یکی از موارد استفاده از چرخ طیار در دستگاه‌های پرس است. همان‌طور که در شکل زیر مشخص است در دستگاه پرس به محور دوار موتور یک دیسک سنگین با شعاع بزرگ متصل است. که این دیسک همان چرخ طیار است با روشن شدن دستگاه پرس چرخ طیار به همراه محور موتور شروع



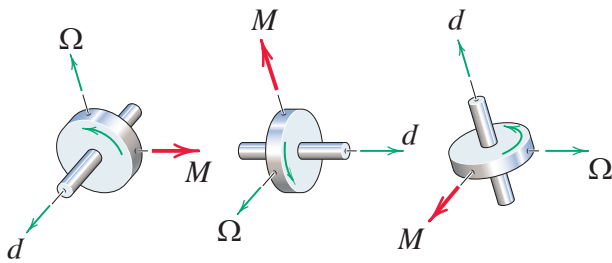
به دوران می‌کند و بخشی از انرژی موتور به صورت انرژی جنبشی دورانی در چرخ طیار ذخیره می‌شود و در زمانی که کاربر به دستگاه فرمان پرس کاری را می‌دهد مکانیزم پرس کاری دستگاه با قسمت دوار درگیر شده و سنبه به سمت پایین، جهت فرایند پرس کاری حرکت می‌کند. در حین فرایند پرس کاری سرعت چرخ طیار به همراه محور کاهش می‌یابد و بخش عظیمی از انرژی مورد نیاز برای فرایند پرس کاری توسط انرژی ذخیره شده در چرخ طیار تأمین می‌شود. با پایان یافتن فرایند پرس کاری در زمانی که دستگاه به صورت آزاد کار می‌کند انرژی موتور صرف افزایش سرعت دوباره چرخ طیار می‌شود و انرژی موتور نیز به صورت انرژی جنبشی در چرخ طیار ذخیره می‌گردد. با جست‌وجو در رایانه کاربردهای دیگر چرخ طیار را بیابید؟

حرکت ژیرسکوپی

بگردد در این حالت در حین تغییر زاویه محور دوران گشتاوری ایجاد می‌شود که این گشتاور باید توسط تکیه‌گاه‌های محور مهار شود و در صورت مهار نشدن این گشتاور محور در جهت گشتاور پدید آمده شروع به دوران می‌کند. در شکل صفحه بعد راستای گشتاور پدید آمده با رنگ قرمز و علامت M نشان داده شده است. راستای گشتاور پدید آمده از قاعده دست راست پیروی می‌کند به گونه‌ای که چهار انگشت در جهت تغییر زاویه محور دوران کف دست به سمت جهت چرخش دیسک و انگشت شست جهت گشتاور مقاوم

یکی از جالب‌ترین مسائل دینامیک، حرکت ژیرسکوپی است. حرکت ژیرسکوپی هنگامی رخ می‌دهد که محوری که جسم حول آن می‌چرخد، خود حول محوری دیگر دوران کند. مانند چرخ خودرو که ضمن اینکه در حال چرخش به دور محور خود است در پیچ‌ها نیز همین محور دوران، حول محوری دیگر می‌چرخد. اگر چه توصیف کامل حرکت ژیرسکوپی بسیار پیچیده است، اما متداول‌ترین نمونه آن مربوط به حالتی است که جسم با سرعت زاویه‌ای ثابت، حول محور خود بچرخد. آن محور نیز با سرعت ثابتی حول محور دیگر

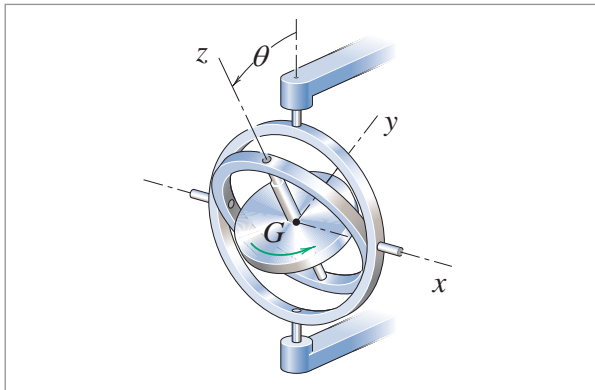
را نشان می‌دهد. مقدار این گشتاور با ممان اینرسی و سرعت چرخشی جسم در حال دوران و مقدار سرعت تغییر زاویه محور ارتباط مستقیم دارد.



شکل ۱۶- جهت گشتاور مقاوم اعمالی به محور دوران بر مبنای جهت چرخش دیسک و جهت تغییر زاویه محور و قاعده دست راست تعیین می‌گردد.

$m \propto I$	۳۶
$m \propto p$	۳۷
$m \propto \Omega$	۳۸

تجهیزات گوناگونی بر مبنای اصول حرکت ژیرسکوپی کار می‌کنند. یکی از مهم‌ترین آنها قطب‌نمای ژیرسکوپی است. در شکل زیر یک نمونه قطب‌نمای ژیرسکوپی نمایش داده شده است. همان‌طور که در شکل مشخص شده است ژیرسکوپ از یک دیسک دورا که به وسیله دو حلقه در فضا معلق نگه داشته می‌شود تشکیل شده است. وظیفه اصلی حلقه‌ها معلق نگه داشتن دیسک در فضا است به گونه‌ای که امکان اعمال گشتاور خارجی از طریق بدنه به دیسک وجود نداشته باشد. قطب‌نمای ژیرسکوپی در داخل وسایل نقلیه قرار داده می‌شود و راستای محور دیسک دوار از راستای خود منحرف می‌شود. اما این انحراف توسط اثر ژیرسکوپی خنثی می‌شود و محور دیسک دوار همواره در راستای شمال قرار خواهد داشت.



مشاهده فیلم ژیرسکوپ و کاربردهای آن

بخش فیلم



فعالیت



با استفاده از آرمیچر و چند دیسک یک ژیرسکوپ بسازید.

ارتعاشات

هر حرکت رفت و برگشتی در فیزیک به نوعی با موضوع ارتعاشات مرتبط است. ما همواره با ارتعاش در پیرامون خود در ارتباط هستیم. به طور مثال ما صداهای محیط پیرامون خود را به کمک ارتعاشات پدید آمده در پرده گوش می شنویم و همچنین قلب ما به طور پیوسته حرکت ارتعاشی خود را برای پمپاژ خون در بدن ما تکرار می کند. در ارتعاشات هر یک بار حرکت رفت و برگشت را نوسان گویند. معروف ترین مثال از انواع ارتعاشات حرکت تاب است. در حرکت تاب صندلی آویزان دارای یک حرکت رفت و برگشتی است که در زمان هل دادن به حرکت خود ادامه می دهد و سرعت بیشتری می گیرد. این نوع حرکت، حرکت ارتعاشی دورانی است که حول میله بالایی تاب صورت می گیرد. در حرکت تاب چندین عامل مؤثر وجود دارد. وزن فرد سوار بر تاب، طول زنجیر تاب، نیروی هل دادن شخص و زمان های اعمال نیرو مهم ترین عوامل هستند. در ارتعاشات نیروی اعمالی به تاب را نیروی تحریک و فاصله زمانی هر تحریک را دوره تناوب گویند. همچنین عوامل وزن و طول زنجیر بر روی فرکانس طبیعی تاب تأثیر می گذارد.

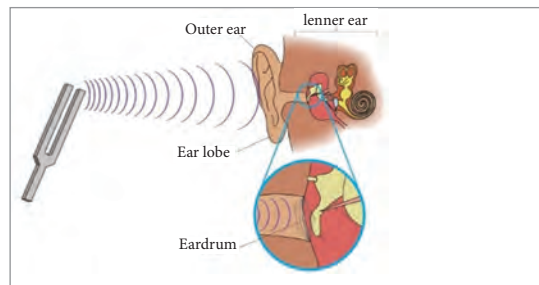
نیروی تحریک: نیرویی که توسط عامل خارجی به جسم در حال ارتعاش وارد می شود.

دوره تناوب تحریک: زمان تکرار اعمال نیروی تحریک

فرکانس تحریک: تعداد اعمال نیروی تحریک در یک ثانیه

دوره تناوب ارتعاش: زمان یک حرکت رفت و برگشت

فرکانس ارتعاش: تعداد حرکت های رفت و برگشتی در یک ثانیه



آونگ یک مثال از حرکت ارتعاش دورانی است که شباهت بسیاری به حرکت ارتعاشی تاب دارد در این فعالیت هدف، بررسی و مطالعه ارتعاش آونگ است.

وسایل مورد نیاز:

۱- دو نخ نازک به طول های مختلف L_1 و L_2

۲- دو جسم به عنوان وزنه

۳- زمان سنج

دستور کار: ابتدا یک سمت نخ به وزنه متصل و سمت دیگر نخ به تکیه گاه آویزان شود. با تکرار مراحل زیر، ستون های اول و دوم جدول مربوطه را تکمیل کنید.

۱- وزنه را اندکی از حالت اولیه منحرف کنید.

۲- هم زمان با رها کردن وزنه، کلید زمان سنج فشرده شود.

۳- تعداد حرکت رفت و برگشتی آونگ شمرده شود.

فعالیت



۴- انتهای حرکت رفت و برگشتی دهم، بیستم و سی و ام، زمان سنج متوقف شود و زمان آن را ثبت کنید.

آزمایش مربوط به جرم m_2 و طول L_2			آزمایش مربوط به جرم m_1 و طول L_1			
تعداد $f = \frac{\text{تعداد}}{\text{زمان}}$	زمان نوسان	تعداد نوسان	تعداد $f = \frac{\text{تعداد}}{\text{زمان}}$	زمان نوسان	تعداد نوسان	ردیف
		۱۰			۱۰	۱
		۲۰			۲۰	۲
		۳۰			۳۰	۳

طول دو نخ و وزن آونگ ها اندازه گرفته در رابطه زیر قرار دهید تا فرکانس نوسانات ارتعاش آونگ به دست آید.

$$f = \frac{1}{2\pi} \sqrt{\frac{L}{g}}, \quad g = 9.81 \frac{m}{s^2}$$

۳۹

انحراف زیاد در آونگ نتیجه آزمایش را غیر دقیق می کند به عنوان یک تحقیق چرایی این موضوع را بررسی کنید؟

فعالیت



فرکانس طبیعی: در فعالیت قبل دیده شد که با توجه به طول نخها فرکانس ارتعاش آونگ متغیر است و این رفتار ارتعاشی جز به طول نخ به چیز دیگری وابسته نیست. در واقع به این نوع از حرکت ارتعاشی که بدون اعمال نیروی خارجی صورت می گیرد، ارتعاش آزاد گفته می شود. فرکانس حرکت در ارتعاشات آزاد را فرکانس طبیعی سیستم می گویند که به مشخصات سیستم بستگی دارد. برای مثال، فرکانس اندازه گیری شده و محاسبه شده در فعالیت قبل همان فرکانس طبیعی آونگ است. مشاهده شد که این مقدار تنها وابسته به طول نخ بوده و به میزان انحراف اولیه یا جرم وزنه وابسته نیست.

بر همین اساس تمام اجسام و سیستم های دینامیکی دارای یک فرکانس طبیعی می باشد که از آن به عنوان فرکانس تحریک یاد می شود.

پدیده تشدید: مثال تاب را به یاد آورید، هنگامی که دوست شما تاب را هل می دهد اگر ضربه های او در زمان های مناسبی اعمال نشود حرکت تاب به هم می ریزد و رفت و برگشت آن به طور صحیح انجام نمی شود. ولی اگر ضربه وارد کردن به تاب در زمان های مشخص با آهنگ مرتب وارد شود، می دانیم حرکت تاب بیشتر و بیشتر می گردد.

هل دادن و ضربه زدن به تاب را در سیستم های ارتعاشی، تحریک می گویند و بر طبق تعریف انجام شده، تعداد ضربه های وارد شده در یک واحد زمانی (ثانیه) را فرکانس تحریک گویند.

فرکانس تحریک مناسب برای هل دادن تاب همان فرکانس طبیعی تاب است. بنابراین وقتی فرکانس تحریک با فرکانس طبیعی یک سیستم برابر می‌شود، حرکت ارتعاشی آن شدت می‌گیرد این پدیده را تشدید می‌گویند. از دیگر مثال‌های پدیده تشدید در صنعت می‌توان به سرعت بحرانی شفت اشاره کرد.

فیلم

مشاهده فیلم سرعت بحرانی شفت



ارتعاشات و آشنایی با انواع آن کاربردهای ویژه‌ای دارد که در ادامه به بررسی آنها پرداخته می‌شود. **کاربردهای ارتعاشات:** گاهی ارتعاشات همانند شدت تاب خوردن کودک در پارک مطلوب است. تپش قلب انسان ناشی از ارتعاشات قلب است که با حرکت‌های نسبتاً منظم و تناوبی سبب پمپ شدن خون در رگ‌ها و گردش خون می‌شود.

از جمله موارد دیگر در بدن انسان، تارهای صوتی است که با نوسانات تحت فرمان مغز باعث تولید صداهایی می‌شوند که عامل صحبت کردن هستند. همچنین نفس کشیدن نوعی حرکت ارتعاشی تناوبی است که هوا وارد ریه و سپس خارج می‌شود و از این طریق اکسیژن مورد نیاز بدن تأمین می‌گردد. حتی راه رفتن و دویدن نوعی حرکت ارتعاشی است که پاها و دست‌ها به صورت آهنگین حرکت می‌کنند و سبب حفظ تعادل و حرکت انسان می‌شوند.

صداهای موزونی که از سازهای زهی و بادی و... بیرون می‌آید ناشی از ارتعاشات است. موتور اتومبیل‌ها و موتورسیکلت‌ها از طریق ارتعاشات منظم سیلندر درون پیستون به صورت نیروی محرکه درمی‌آید و به چرخ‌ها منتقل می‌شود و سبب حرکت می‌گردد. از جمله حرکات ارتعاشی در فضا و طبیعت می‌توان به حرکت جزر و مد امواج دریا، حرکت قمرها به دور سیارات و همچنین حرکت سیارات به دور خورشید اشاره کرد.

در مقابل ارتعاشات مطلوب که سودمند و حیات‌بخش بودند، ارتعاشات مخرب و زیان‌آور نیز وجود دارد. زمین لرزه، طوفان و گردباد نوعی حرکت ارتعاشی هستند. در چنین شرایطی باید توان مقابله وجود داشته باشد. سازه‌های انسانی همچون پل‌ها در صورت طراحی نامناسب و با وزش باد در اثر ارتعاشات به وجود آمده و پدیده تشدید ویران می‌شود همچنین لاستیک ماشین می‌تواند در اثر نامیزانی و عدم بالانس بودن به سیستم تعلیق ماشین ضربه وارد کند و سبب فاجعه شود. از دیگر موارد بال‌های هواپیماست که در اثر ارتعاش ناشی از پدیده تشدید ممکن است سبب از بین رفتن آرامش شوند و در بدترین حالت سبب رخ دادن فاجعه گردد.

فیلم

مشاهده فیلم تشدید در پل (Tacoma Narrows)



در برخی موارد ارتعاشات موجب نویز می‌شود، به عنوان مثال صدای ناشی از ترافیک در خیابان‌ها و بلند شدن و نشستن هواپیما در باند فرودگاه‌ها.

با مثال‌های فوق می‌توان به این نتیجه رسید که ارتعاشات در بطن طبیعت وجود دارد و می‌توان ادعا کرد زندگی بدون ارتعاشات امکان‌پذیر نیست، بنابراین مطالعه و آموزش ارتعاشات امری ضروری است و در ارائه پروژه‌های

علمی کمک می‌کند.

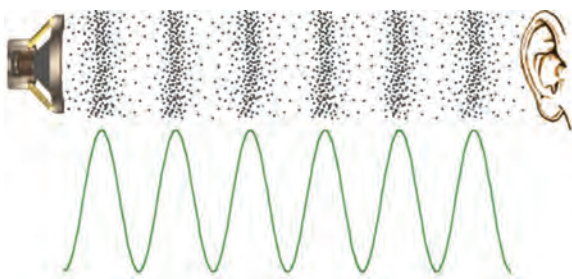
امروزه ارتعاشات در صنایع مختلف، اعم از صنایع نفت و گاز و پتروشیمی تا تجهیزات دوار، صنعت خودروسازی، صنایع دفاعی و هوافضا، صنعت ساختمان، تجهیزات مخابراتی و... نقش مؤثری دارد.

در صنعت خودروسازی به‌ویژه آمبولانس‌ها اثرات ارتعاشات بر بیمار حائز اهمیت است، به همین دلیل در راستای کنترل و کاهش آن سبب طراحی کمک فنرهای هوشمند شده است.

مطالعات گسترده‌ای در زمینه ارتعاشات در بسیاری از پروژه‌های دانشجویی در حال انجام است، برای مثال در ژاپن که کشوری زلزله‌خیز است مطالعات گسترده‌ای صورت گرفته و با بهره‌گیری از بلبرینگ‌ها در پی سازه‌ها، زلزله بر ساختمان‌ها و آسمان‌خراش‌ها کم‌اثر شده است.

جدا از بحث‌های جزئی در مورد انواع ارتعاشات، به صورت کلی مطالعه و بررسی ارتعاشات سیستم، کاربردهای زیادی دارد. از جمله کاربردهای مفید ارتعاشات موارد زیر هستند.

بررسی زلزله: زلزله در واقع یک ارتعاش بزرگ است. حرکت نوسانی لایه‌های پوسته زمین که به دلایل مختلفی تحریک می‌شود. مطالعه نحوه ارتعاش این لایه‌ها برای تخمین حدود اندازه زمین لرزه، نوع لرزه و طراحی مقاوم سازه‌ها با کمترین هزینه کمک می‌کند.



بررسی صوت: پدیده صوت ناشی، از حرکت

امواج پرفشار و کم فشار در محیط است. در تصویر زیر نشان داده شده است که چگونه امواج صوتی با متراکم و منبسط کردن ملکول‌های محیط (هوا، آب و...) منتقل می‌شوند. در منبع صوت لایه‌ای از محیط در زمان‌های متفاوت متراکم یا منبسط می‌شود و شکل موج صوتی یا همان صدا را تشکیل می‌دهد به مرور زمان این لایه‌ها در محیط اطراف خود اثر می‌گذارند و به این صورت موج در محیط به حرکت درمی‌آید.

شکل ۱۷- صوت در محیط پیرامون با ایجاد موج فشاری و به نوسان در آمدن ذرات هوا منتقل می‌شود.

بررسی ارتعاشات ماشین‌های ابزار: در ماشین ابزارهایی که یک جسم به صورت دوار روی آن نصب می‌شود معمولاً



به دلیل سرعت بالایی که وجود دارد کوچک‌ترین انحراف مرکز جرم باعث ایجاد ارتعاش در سیستم می‌شود که این موضوع برای فرایند ماشین کاری مناسب نمی‌باشد. برای مثال اگر با فرزی که سنگ آن نصف شده است، به کار ادامه دهید می‌توان لرزش شدید دستگاه را حس کرد.

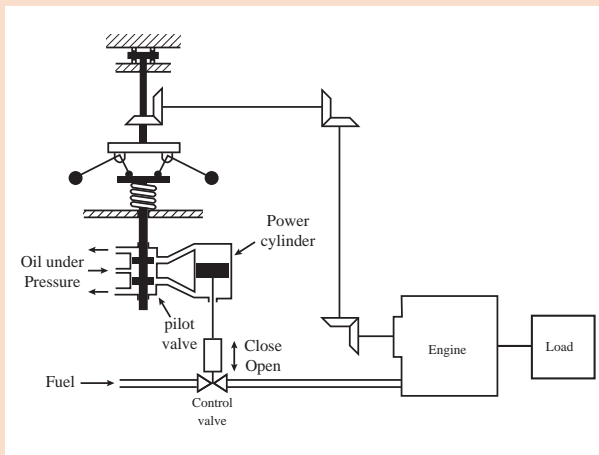
این اتفاق در ماشین ابزارهای بسیار دقیق که اولاً سرعت دورانی ابزار یا قطعه در آن بسیار بالا است و همچنین دقت پرداخت کاری زیادی مورد نظر هست ممکن است که باعث بروز اختلال در فرایند ماشین کاری شود که به آن چترینگ گویند.

شکل ۱۸- برخی از اثرات مخرب ارتعاش در فرایند ماشین کاری که به چترینگ معروف است.



در صنعت، کنترل سرعت موتورها از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. یکی از مهم‌ترین این ابزارها گاورنر است. در شکل زیر نمای شماتیک از گاورنر و مکانیزم کنترل سرعت موتور به نمایش در آمده است. اصول کنترل سرعت در دستگاه گاورنر بر نیروی گریز از مرکز و رابطه آن با سرعت دورانی استوار است. سختی فنر به کار رفته در گاورنر به گونه‌ای تنظیم می‌شود که روغن تحت فشار در سرعت دورانی مورد نظر به هیچ طرف سیلندر نیرو وارد نشود. اگر سرعت موتور در اثر اغتشاش از این حد مطلوب کمتر شود، کاهش نیروی گریز از مرکز در گاورنر باعث حرکت شیر کنترل سوخت به سمت پایین می‌شود که این حرکت باعث افزایش

ورودی سوخت شده، سرعت افزایش می‌یابد تا به حد مطلوب برسد. اگر سرعت موتور بیشتر از حد مطلوب شود، افزایش نیروی گریز از مرکز باعث بالا رفتن شیر کنترلی شده، سوخت کمتری به ماشین می‌رسد. کاهش سوخت باعث کاهش سرعت ماشین و رسیدن آن به حد مطلوب می‌شود. در شکل ۲۰ دو نمونه صنعتی از گاورنر که در صنعت به کار گرفته شده‌اند به نمایش در آمده است. با کمک معلم خود یک گاورنر بسازید.



شکل ۱۹- سیستم کنترل سرعت با استفاده از گاورنر



شکل ۲۰- دو نمونه صنعتی از گاورنر که در صنایع به کار برده می‌شوند

نمره	شاخص تحقق	نتایج مورد انتظار	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (واحدهای یادگیری)	عنوان پودمان
۳	تعیین بردار جابه‌جایی، سرعت و شتاب ذره، تعیین بردار سرعت و شتاب حرکت پرتابه و حرکت دایره‌ای، تعیین مرکز جرم و ممان اینرسی جسم، تعیین تعداد و زمان نوسانات آونگ	بالتر از حد انتظار	تحلیل و محاسبات حرکت اجسام	۱- تحلیل و محاسبات مربوط به حرکت دوبعدی	پودمان ۴: تحلیل نیروهای دینامیکی
۲	تعیین بردار جابه‌جایی، سرعت و شتاب ذره، تعیین بردار سرعت و شتاب حرکت پرتابه و حرکت دایره‌ای، تعیین مرکز جرم	در حد انتظار	تحت اثر نیروها و بررسی مفاهیم جرم، اینرسی، ارتعاش و تشدید	۲- تحلیل و بررسی مفاهیم مرکز جرم، ممان اینرسی، ارتعاش و تشدید	
۱	تعیین بردار جابه‌جایی، سرعت و شتاب ذره، تعیین بردار سرعت و شتاب حرکت پرتابه	پایین تر از حد انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره شایستگی پودمان	
				نمره پودمان از ۲۰	