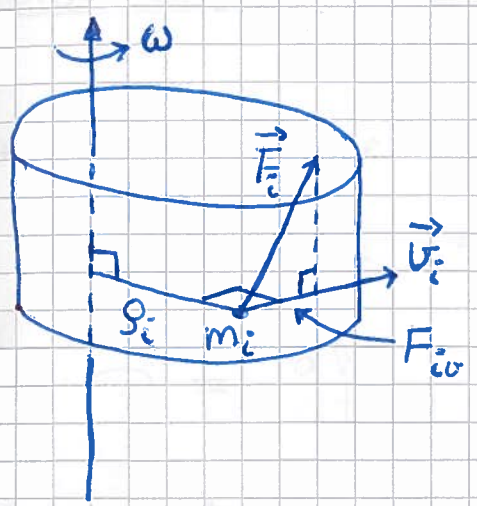


Krefter og rotasjon: Rotasjonsdynamikk

Akse med fast orientering [10.1, 10.2; LL 6.2]

- Dekker "det meste" (inkl. labprosjektet)
- Essensielt et 1D-problem
- Vi ser på rotasjonsdelen av den totale bevegelsen



$$v_i = \rho_i \omega$$

$F_{i\omega}$ = komponenten langs \vec{v}_i av ytre kraft \vec{F}_i på m_i

Triks: Regner ut tilført effekt, $P = \sum_i \vec{F}_i \cdot \vec{v}_i$, på to måter.

$$(1) P = \sum_i F_{i\omega} v_i = \left\{ \sum_i F_{i\omega} \rho_i \right\} \omega = \underline{\tau \omega}$$

der $\tau = \sum_i F_{i\omega} \rho_i =$ netto ytre dreiemoment på legemet, mhp rotasjonsaksen ("kraft x arm")

$$(2) \text{ Bruker N2: } P = \sum_i m_i \frac{d\vec{v}_i}{dt} \cdot \vec{v}_i \stackrel{(\text{ses. 20})}{=} \frac{1}{2} \frac{d}{dt} \sum_i m_i v_i^2 = \frac{1}{2} \frac{d}{dt} \left\{ \sum_i m_i \rho_i^2 \right\} \omega^2 = \frac{1}{2} I \frac{d}{dt} \omega^2 = \frac{1}{2} I \cdot 2\omega \cdot \frac{d\omega}{dt} = \underline{I \omega \dot{\omega}}$$

= I = legemets treghetsmoment, mhp rot.aksen

Sammenligning av de to uttrykkene for P gir

(41)

$$\tau = I \dot{\omega}$$

Newtons 2. lov for rotasjon om akse med fast orientering.

Sammenlign med N2 for translasjon: $F = m \dot{v}$

Arbeid utført av dreiemomentet [YF 10.4; LL 6.4]

Fra sammenhengene

$$P = \tau \omega = \tau \frac{d\varphi}{dt}$$

og

$$P = \frac{dW}{dt}$$

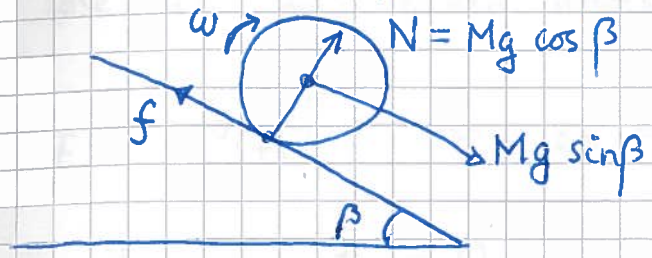
følger det direkte

$$dW = \tau d\varphi$$

= arbeidet utført av dreiemomentet τ i løpet av en liten vinkelendring (en liten rotasjon) $d\varphi$.

Sammenlign arbeid utført ved translasjon: $dW = \vec{F} \cdot d\vec{r}$

Eks 1: Rulling på skrånplan (se s. 38)



Ren rulling: $\omega = v/R$, $\dot{\omega} = \dot{v}/R$

$$I_0 = cMR^2$$

N2, rot. om akse gjennom CM: $\tau = I_0 \dot{\omega}$; $\tau = f \cdot R$

$$\Rightarrow f \cdot R = cMR^2 \cdot \dot{v}/R \Rightarrow f = cM\dot{v}$$

N2, transl. langs skrånplanet: $Mg \sin \beta - f = M\dot{v}$

$$\Rightarrow Mg \sin \beta = M\dot{v} + cM\dot{v} = (1+c)M\dot{v} \Rightarrow \underline{\underline{\dot{v} = \frac{g \sin \beta}{1+c}}}$$

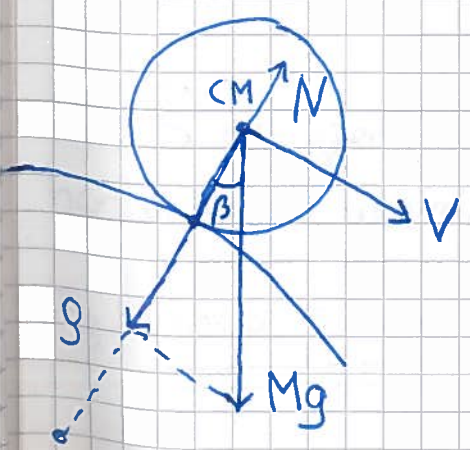
'Eks 2': Rulling på krum bane (lab)

Med varierende helningsvinkel $\beta(x)$ er akselerasjonen langs banen fortsatt

$$\dot{v} = \frac{g \sin \beta}{1+c}, \quad (\text{så lenge vi ser bort fra luft- motstand og "ullfriksjon"})$$

men ikke lenger konstant.

Normalkraften N er nå heller ikke konstant, for med krum bane har vi også akselerasjon normalt banen:



$$A_{\perp} = v^2/\rho ; \quad \rho = \text{krumningsradien (s.6)}$$

$$MA_{\perp} = \begin{cases} Mg \cos \beta - N ; & \text{krumning nedover} \\ N - Mg \cos \beta ; & \text{krumning oppover} \end{cases}$$

Kan løse N2 langs banen nummerisk med f.eks. eulermetoden:

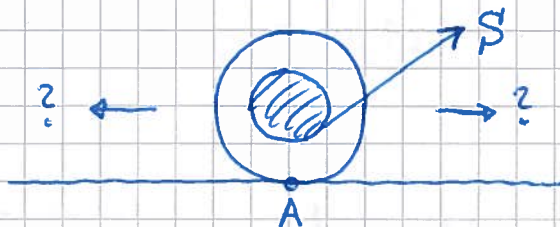
$$\frac{\Delta V}{\Delta t} = \frac{g \sin \beta}{1+c} \Rightarrow \Delta V = \frac{g \sin \beta}{1+c} \Delta t$$

$$V_0 = 0, \quad t_0 = 0 \quad (\text{f.eks.})$$

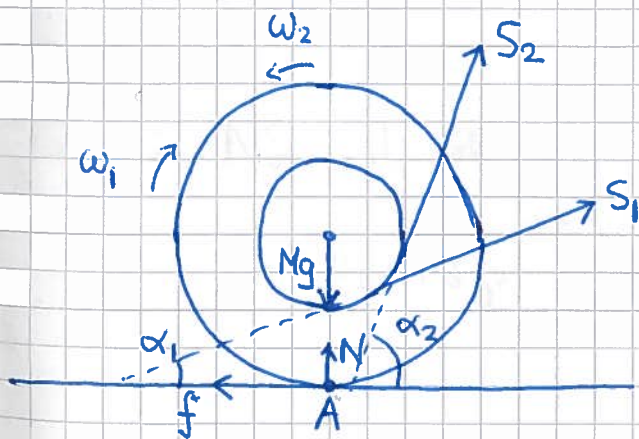
$$V_1 = \frac{g \sin \beta_0}{1+c} \Delta t, \quad \Delta S_1 = \frac{1}{2} V_1 \Delta t = \frac{1}{2} A_0 (\Delta t)^2$$

osv osv. Her må forflytninger (ΔS_i osv) dekomponeres, detaljene tas med ledereider.

Eks 3: Hvilken vei ruller snella?



Velger kontaktlinjen mellom snelle og underlag som referanseakse A.



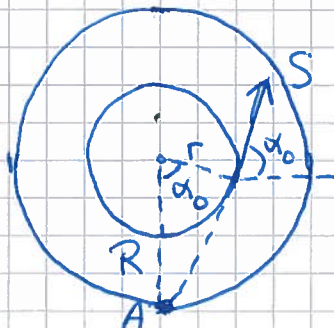
Mg, N og f har null arm mhp akse A

⇒ Kun snordrag S har dreiemoment mhp akse A

S1: Liten $\alpha \Rightarrow$ Mot høyre
S2: Stor $\alpha \Rightarrow$ Mot venstre

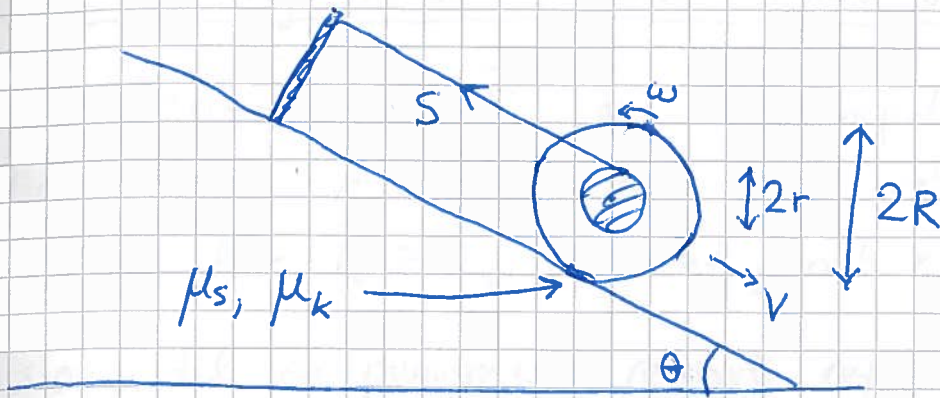
Hvis S går gjennom A, har vi statisk likevekt:

$$\text{Fig} \Rightarrow \underline{\underline{\cos \alpha_0 = r/R}}$$



$\sum \tau_A = 0$
⇓
Ingen rotasjon!

Eks 4: Snelle på skråplan (Øving 6)



Hva er max vinkel θ_0 uten at snella "slurer baklengs" nedover?

Tips: $N_1 \parallel$ skråplanet og N_1 for rot. om CM ,
 $f = f_{\max} = \mu_s N$

Hvis $\theta > \theta_0$, hva blir snordraget S og akselerasjonen a ?

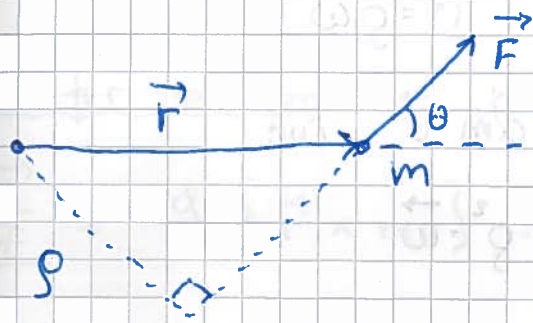
Tips: $N_2 \parallel$ skråplanet og N_2 for rot. om CM ,
 $f = \mu_k \cdot N$, samt "en slags ullebetingelse" $v = \omega r$

Rotasjonsdynamikk i 3D (med vektorer)

Merk: Dreiemoment $\vec{\tau}$ og dreieimpuls \vec{L} beregnes alltid relativt et (felles) fritt valgt referansepunkt \vec{r}_0 . Vi velger her $\vec{r}_0 = 0$, dvs ref. punkt er i origo.

Posisjonen til en punktmasse relativt ref. punktet blir da ganske enkelt \vec{r} . Med et annet valg for \vec{r}_0 blir selvsagt massens posisjon relativt ref. punktet $\vec{r} - \vec{r}_0$.

Dreiemoment [VF 10.1 ; LL 5.5, 6.4]



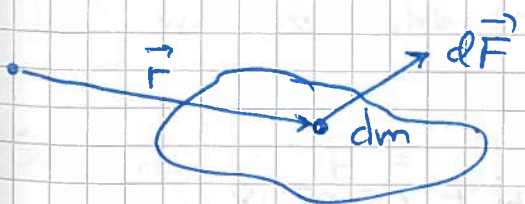
\vec{F} sitt dreiemoment på m:

$$\vec{\tau} = \vec{r} \times \vec{F}$$

Retning: $\vec{\tau} \perp$ både \vec{r} og \vec{F} (Her: ut av planet)

Abs.verdi: $\tau = r \cdot F \cdot \sin\theta = \rho \cdot F$ (som s. 40)

For et partikkelsystem:



$$\vec{\tau} = \int d\vec{\tau} = \int \vec{r} \times d\vec{F} = \text{totalt dreiemoment p\u00e5 systemet}$$

Dreieimpuls [YF 10.5 ; LL 6.6]

46



Dreieimpulsen til m : $\vec{L} = \vec{r} \times \vec{p}$

$$\vec{L} \perp \vec{r} \text{ og } \vec{p} \quad ; \quad L = |\vec{L}| = r p \sin\theta$$

For partikkelsystem:



$$d\vec{p} = \vec{v} dm$$

$$\vec{L} = \int d\vec{L} = \int \vec{r} \times \vec{v} dm = \text{systemets totale dreieimpuls}$$

N2 for rotasjon [YF 10.5 ; LL 6.6]

$$\frac{d\vec{L}}{dt} = \frac{d}{dt} \{ \vec{r} \times m\vec{v} \} = m \underbrace{\frac{d\vec{r}}{dt} \times \vec{v}}_{=\vec{v} \times \vec{v} = 0} + m \vec{r} \times \underbrace{\frac{d\vec{v}}{dt}}_{=\vec{a}}$$

$$\stackrel{N2}{=} \vec{r} \times \vec{F} = \vec{\tau}$$

Dvs: $\vec{\tau} = \frac{d\vec{L}}{dt}$

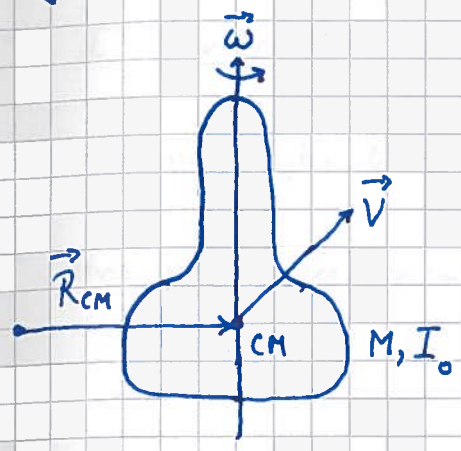
$\vec{\tau}$ = netto ytre dreiemoment på systemet

\vec{L} = systemets totale dreieimpuls

Sammenlign: $\vec{F} = \frac{d\vec{p}}{dt}$ (N2 for translasjon)

L for et stirt legeme [YF 10.5 ; LL 6.6]

For legeme med refleksjonssymmetri om rotesjonsaksen :
(symmetrisk nær $\vec{g} \rightarrow -\vec{g}$)



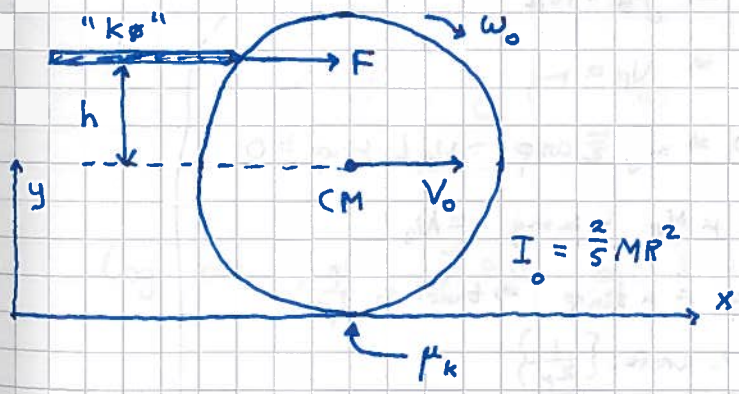
$$\vec{L} = \vec{L}_b + \vec{L}_s$$
$$= \vec{R}_{CM} \times M\vec{V} + I_0 \vec{\omega}$$

(Bevis: Se notat)

Banedreieimpuls, pga bevegelsen til CM : \vec{L}_b

Indre dreieimpuls, pga rotesjon om CM : \vec{L}_s ("spinn")

Eks: Snooker [LL 6.7, øving 6]



Bestem kulas bevegelse etter kortvarig støt ($\Delta t \approx 0$) i høyde h over senterlinjen, med kraft F ($F \gg f$; f = friksjonskraft fra underlaget).

N2, transl. $\Rightarrow F \Delta t = \Delta p = M V_0$

N2, rot. $\Rightarrow \tau \Delta t = F h \Delta t = \Delta L = I_0 \omega_0 = \frac{2}{5} M R^2 \omega_0$

\Rightarrow Sluring i starten, med mindre $\omega_0 = V_0/R$, dvs $h = \dots$

Vansett ren rulling etter hvert, med $\omega = V/R$, og med origo

(i bordflaten) som ref. punkt

$$\vec{L}_b = \vec{R}_{CM} \times M\vec{V} = -RMV \hat{z}$$

$$\vec{L}_s = I_0 \vec{\omega} = -\frac{2}{5} MR^2 \cdot (V/R) \hat{z} = -\frac{2}{5} RMV \hat{z}$$

Bevaringslover (oppsummering)

(48)

- I isolert system (ingen ytre krefter) er total energi E , impuls \vec{p} og dreieimpuls \vec{L} bevart
- I konservativt system er mekanisk energi $K + U$ bevart
- Hvis netto ytre kraft på et system er null, er total impuls \vec{p} bevart
- Hvis netto ytre dreiemoment på et system er null, er total dreieimpuls \vec{L} bevart

Statisk likevekt [YF 11.1-11.3 ; LL 7.1]

Stivt legeme forblir i ro ($\vec{p} = 0$ og $\vec{L} = 0$)

bare dersom ^{netto} ytre kraft og netto ytre dreiemoment er null:

$$\sum_i \vec{F}_i = 0 \quad \Rightarrow \quad \vec{p} = \text{konst.}$$

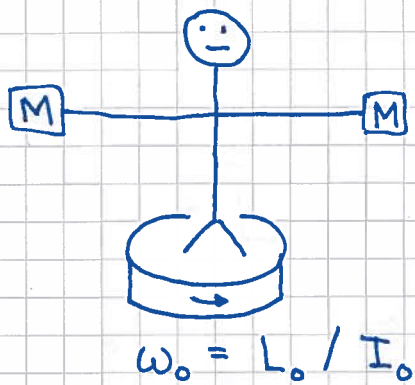
$$\sum_i \vec{\tau}_i = 0 \quad \Rightarrow \quad \vec{L} = \text{konst.}$$

(og da f.eks. $\vec{p} = 0$ og $\vec{L} = 0$)

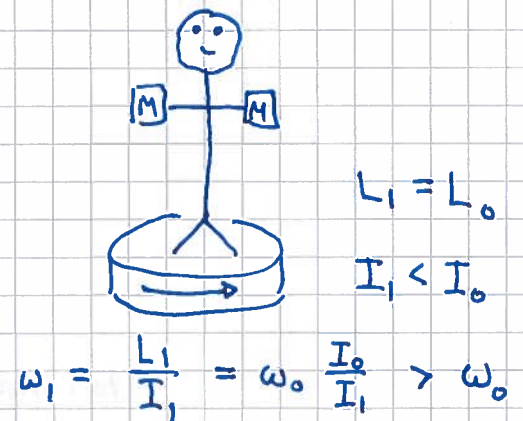
Noen eksempler / demonstrasjoner fra rotasjonsdynamikken:

Eks 1: Piruett [YF 10.6 ; LL 6.5]

Prinsippet er at med $L = I\omega$ vil redusert I gi økt ω dersom L er bevart.



$\tau_{\text{ytre}} = 0 \rightarrow$



Muskelenergi brukes til å gjøre arbeid på de to bøkene (M).

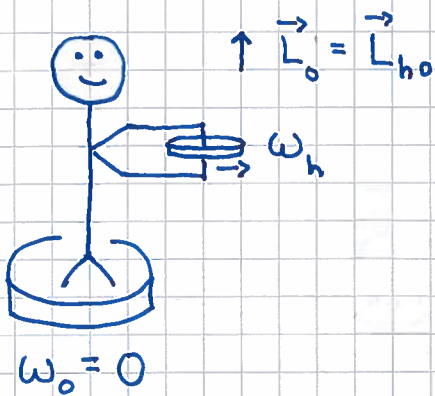
\Rightarrow Kinetisk energi øker:

$$K_0 = \frac{1}{2} I_0 \omega_0^2$$

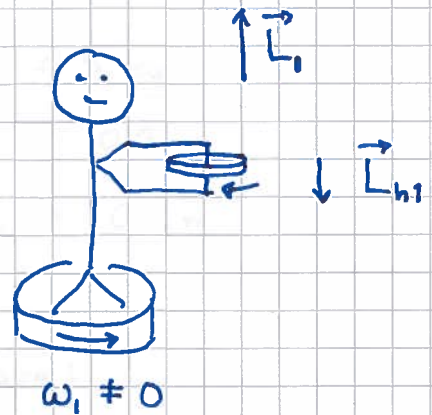
$$K_1 = \frac{1}{2} I_1 \omega_1^2 = \frac{1}{2} I_0 \omega_0 \omega_1 = \frac{1}{2} I_0 \omega_0^2 \cdot \frac{\omega_1}{\omega_0} = K_0 \cdot \frac{\omega_1}{\omega_0} > K_0$$

Eks 2: Bevning av \vec{L} for sykkelhjul og student

(50)



Snu hjulet
 $\tau_{ytre} = 0$



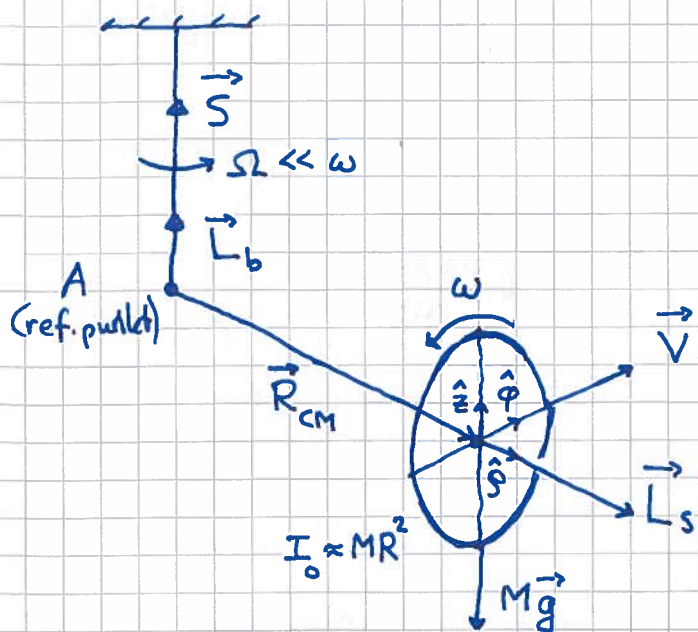
$$\vec{L}_i + \vec{L}_{h1} = \vec{L}_o = \vec{L}_{ho}$$

$$\vec{L}_{h1} = -\vec{L}_{ho} \quad (\text{hjulet er snudd opp ned})$$

$$\Rightarrow \vec{L}_i = 2\vec{L}_o$$

og student/stol/hjul roterer med

vinkelhastighet $\omega_1 \neq 0$



Tallverdier, sykkelhjul:

$$M \approx 5 \text{ kg}$$

$$R \approx 0.3 \text{ m}$$

$$R_{\text{CM}} \approx 0.2 \text{ m}$$

Oppgave:

Finn sammenheng mellom Ω og ω (når $\Omega \ll \omega$).

Exp: Når hjulet settes i rotasjon for hånd, blir $T_{\Omega} = \frac{2\pi}{\Omega} \approx 5 \text{ s}$.

Løsning: Vi bruker N2 for rotasjon, med A som ref. punkt.

$$\vec{\tau}_A = d\vec{L}_A / dt$$

Her er

$$\vec{\tau}_A = \vec{R}_{\text{CM}} \times M\vec{g} = R_{\text{CM}} \hat{\rho} \times (-Mg \hat{z}) = R_{\text{CM}} Mg \hat{\phi}$$

og

$$\vec{L}_A = \vec{L}_b + \vec{L}_s$$

med

$$\begin{aligned} \vec{L}_b &= \vec{R}_{\text{CM}} \times M\vec{V} = R_{\text{CM}} \hat{\rho} \times MV \hat{\phi} = R_{\text{CM}} MV \hat{z} \\ &= R_{\text{CM}} M R_{\text{CM}} \Omega \hat{z} = R_{\text{CM}}^2 M \Omega \hat{z} \end{aligned}$$

$$\vec{L}_s = I_0 \vec{\omega} = MR^2 \omega \hat{\rho}$$

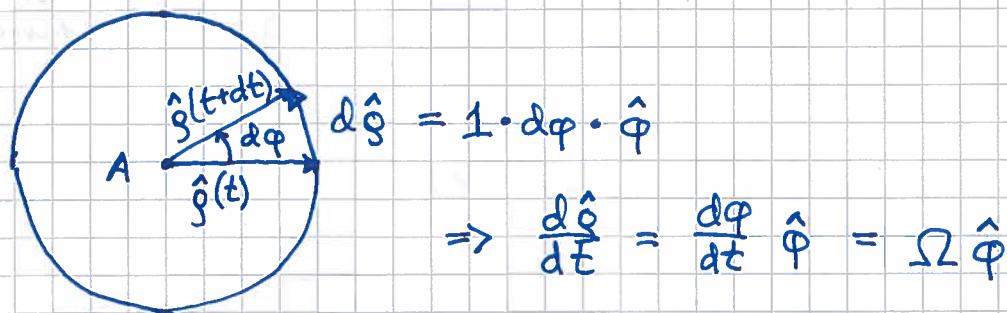
Siden $\omega \gg \Omega$, er $L_s \gg L_b$, slik at $\vec{L}_A \approx \vec{L}_s = MR^2 \omega \hat{\rho}$

Her er M , R og ω konstante størrelser (vi neglisjerer at ω avtar litt med tiden)

$$\Rightarrow d\vec{L}_A/dt = MR^2\omega d\hat{g}/dt$$

(52)

Vi tegner opp $\hat{g}(t)$ og $\hat{g}(t+dt)$, sett ovenfra:



Dermed:

$$R_{cm} M g \hat{\varphi} = MR^2 \omega \Omega \hat{\varphi}$$

$$\Rightarrow \omega = \frac{R_{cm} g}{R^2 \Omega}$$

Hjulets omløpstid (om sin egen aksling): $T_\omega = \frac{2\pi}{\omega}$

$$\frac{2\pi}{T_\omega} = \frac{R_{cm} g T_\Omega}{R^2 \cdot 2\pi}$$

$$\Rightarrow T_\omega = \frac{(2\pi R)^2}{R_{cm} g T_\Omega} \approx \frac{(2\pi \cdot 0.3)^2}{0.2 \cdot 10 \cdot 5} \text{ s} \approx 0.36 \text{ s} \approx 0.4 \text{ s}$$