

## SISTEMA MECCANICO

insieme di corpi rigidi connessi da vincoli tra loro e legati all'esterno (TELAI) con un insieme di vincoli.

### STUDIO DELLA CINEMATICA

1) Capire come i vincoli influenzano il moto del sistema  
(Calcolo i GdL del sistema).

Per farlo applico la regola di GRÜBLER:

Ipotesi:

- 1) Sistema costituito da corpi rigidi
- 2) Presente di soli vincoli elementari
- 3) Ciascun vincolo connette al più 2 corpi (ad eccezione del telaio)

$$n = n_o - n_v \iff n \geq 0 \quad (\text{Posso avere più GdV dei GdL, ma} \\ \uparrow \quad \downarrow \quad \text{GdV introdotto da vincoli}) \quad n \text{ non ha senso che sia negativo})$$

$n_v = 1 \cdot n_1 + 2 \cdot n_2 + 3 \cdot n_3$

Asenza di vincoli:  $n_v = 1 \cdot n_1 + 2 \cdot n_2 + 3 \cdot n_3$

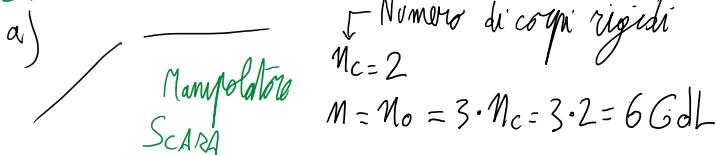
$2D = 3 \cdot n_c$

$\hookrightarrow$  Corpi rigidi nel sistema:  $n_c = 2$

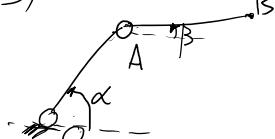
Vincoli:  $n_v = 1 \cdot 1 + 2 \cdot 2 + 3 \cdot 3 = 14$

- Cerniere  
- Pattino  
- Manicotto  
- Pure Rotolamento

EX.



b)



Suppongo un vincolo di cerniera in O e in A

$$n_c = 2$$

$$n_o = 3 \cdot n_c = 3 \cdot 2 = 6$$

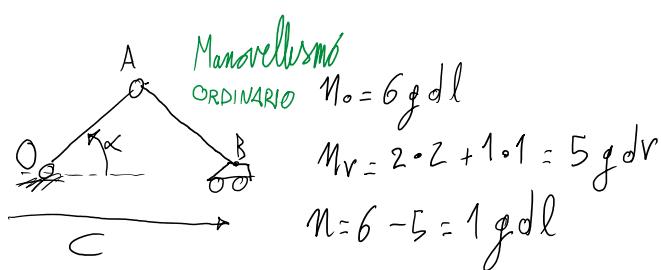
$$n_v = 2 \times 2 = 4$$

$$n = n_o - n_c = 6 - 4 = 2$$

Scelgo i gradi di libertà secondo i vincoli imposti. In questo caso come le rotazioni  $\alpha$  e  $\theta$ .

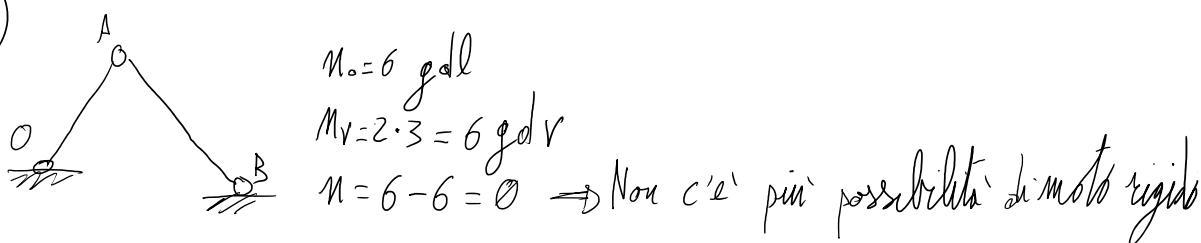
Scegli i gradi di libertà secondo i vincoli imposti. In questo caso come le rotazioni  $\alpha$  e  $\beta$

c)

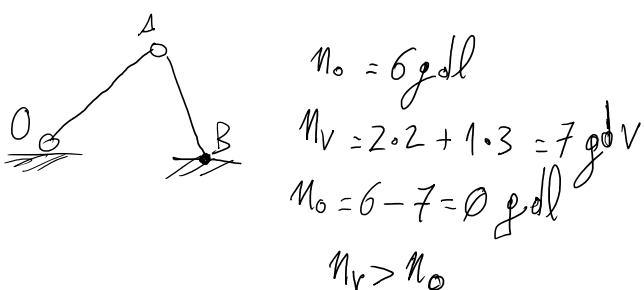


Posso scegliere una coordinate fra la rotazione  $\alpha$  e la corba C

d)



e)



Se  $n \geq 1 \Rightarrow$  MECCANISMO (Sistema Ipostatico)

Il sistema può muoversi (Sistemi b, c)

Se  $n = 0 \Rightarrow$  STRUTTURA

(Sistemi d, e)

## MECCANISMI

CATENE CINEMATICHE APERTE: se ciascun corpo del sistema, incluso il telaio, sia connesso UNICAMENTE al corpo che lo precede e che lo segue nella catena (Posso studiare il moto relativo di un corpo rispetto a quello che lo precede)

CATENE CINEMATICHE CHIUSE: se un corpo del sistema è chiuso

CATENE CINEMATICHE CHIUSE : se un corpo del sistema è legato a un corpo diverso dal corpo che lo precede e che lo segue (Studio il moto relativo considerando i corpi della catena come i lati di un poligono chiuso che rimane tale durante tutto il moto. Usa l'equazione di chiusura per studiare il moto).

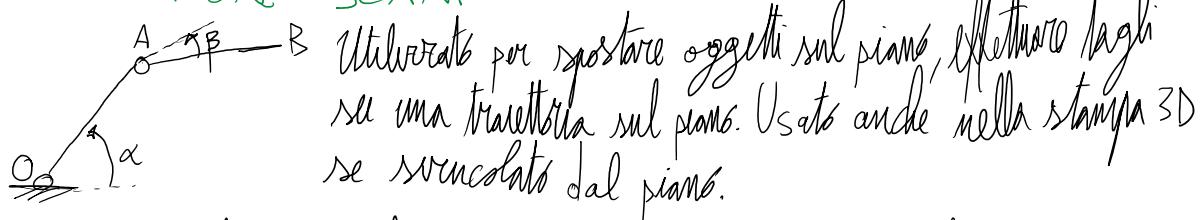
## STRUTTURE

I SOSTATICHE:  $n_o = n_r$

I PERSTATICHE:  $n_r > n_o \leftarrow$  INTRODUcono LA DEFORMAZIONE DEI CORPI

## STUDIO DI UN SISTEMA MECCANICO

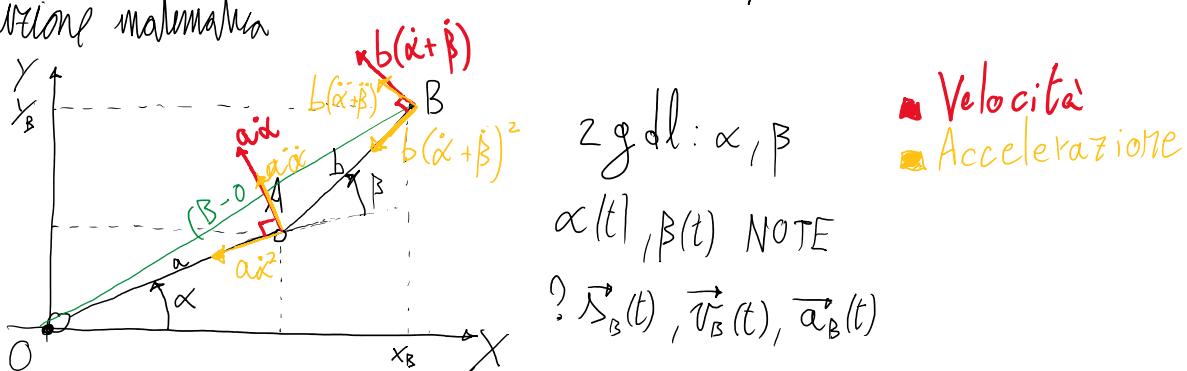
### MANIPOLATORE SCARA



Utilizzato per spostare oggetti sul piano, effettuare tagli su una tracolla sul piano. Usato anche nella stampa 3D se svincolato dal piano.

Studieremo il moto del punto B (Hand effector) rispetto alla comera in O.

DESCRIZIONE MATEMATICA



$(B-O) = (A-O) + (B-A)$  NON E' UN'EQUAZIONE DI CHIUSURA

$$= a \cdot e^{i\alpha} + b e^{i(\alpha+\beta)} \Rightarrow \begin{cases} X_B = a \cos \alpha + b \cos(\alpha+\beta) \\ Y_B = a \sin \alpha + b \sin(\alpha+\beta) \end{cases} = X_B(t), Y_B(t)$$

$i = e^{i\frac{\pi}{2}}$

$$\vec{v}_B(t) = \frac{d(B-O)}{dt} = i a i e^{i\alpha} + i(\dot{\alpha} + \ddot{\beta}) b \cdot e^{i(\beta+\alpha)} = a \dot{\alpha} e^{i(\alpha+\frac{\pi}{2})} + b(\dot{\alpha} + \ddot{\beta}) e^{i(\alpha+\beta+\frac{\pi}{2})}$$

$$\vec{U}_{Bx} = -\dot{\alpha} a \sin(\alpha) - (\dot{\alpha} + \dot{\beta}) b \sin(\alpha + \beta) = \vec{U}_{Bx}(t)$$

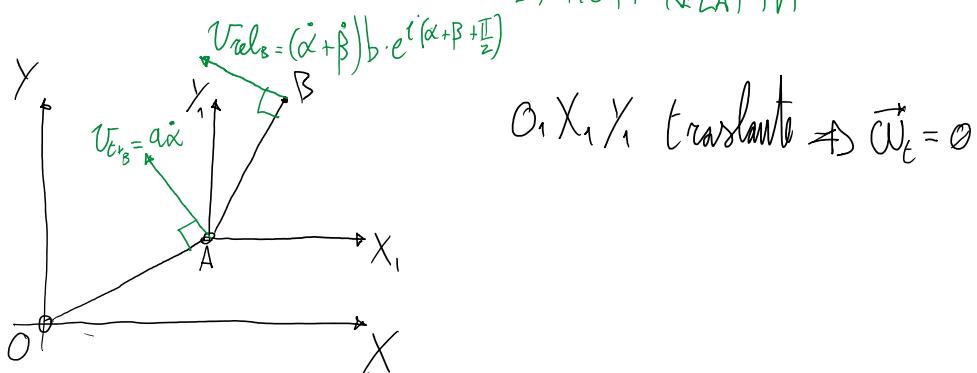
$$\vec{U}_{By} = \dot{\alpha} a \cos(\alpha) + (\dot{\alpha} + \dot{\beta}) b \cos(\alpha + \beta) = \vec{U}_{By}(t)$$

$$\vec{a}_B = \frac{d\vec{U}_B(t)}{dt} = a \ddot{\alpha} e^{i(\alpha+\frac{\pi}{2})} - a \dot{\alpha}^2 e^{i(\alpha+\frac{\pi}{2})} - b(\dot{\alpha} + \dot{\beta}) e^{i(\alpha+\beta+\frac{\pi}{2})} - b(\dot{\alpha} + \dot{\beta})^2 e^{i(\alpha+\beta)}$$

$$a_{Bx} = -a \ddot{\alpha} \sin \alpha - a \dot{\alpha}^2 \cos \alpha - (\dot{\alpha} + \dot{\beta}) b \sin(\alpha + \beta) - b(\dot{\alpha} + \dot{\beta})^2 \cos(\alpha + \beta) = a_{Bx}(t)$$

$$a_{By} = a \ddot{\alpha} \cos \alpha - a \dot{\alpha}^2 \sin \alpha + b(\dot{\alpha} + \dot{\beta}) \cos(\alpha + \beta) - b(\dot{\alpha} + \dot{\beta})^2 \sin(\alpha + \beta) = a_{By}(t)$$

STUDIO TRAMITE TEOREMA DEI MOTI RELATIVI

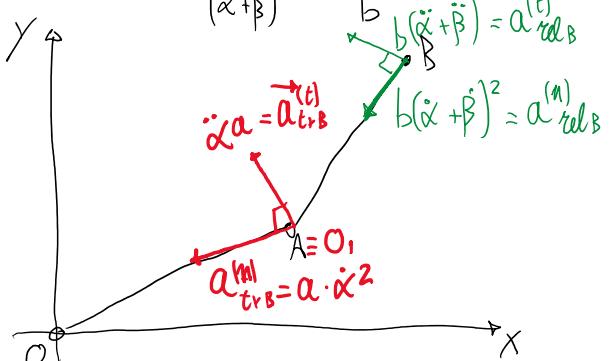


$$\vec{U}_B = \vec{U}_{trB} + \vec{U}_{relB}$$

$$\vec{U}_{trB} = \vec{U}_{O_1} + \vec{\omega}_1 \wedge (\vec{B} - \vec{O}_1) = \vec{U}_{O_1} - \underbrace{\vec{\omega}_1 \wedge (\vec{A} - \vec{O})}_{\vec{0} \text{ visto che } \vec{\omega}_t = \vec{0}} = a \dot{\alpha} e^{i(\alpha + \frac{\pi}{2})}$$

$\vec{\omega}_2 = (\dot{\alpha} + \dot{\beta}) \vec{R}$  velocità di rotazione dell'asta AB

$$\vec{U}_{relB} = \underbrace{\vec{\omega}_2 \wedge (\vec{B} - \vec{A})}_{(\dot{\alpha} + \dot{\beta})} = (\dot{\alpha} + \dot{\beta}) b e^{i(\alpha + \beta + \frac{\pi}{2})}$$



$$\vec{\alpha}_B = \vec{\alpha}_{tr} + \vec{\alpha}_{relB} + \vec{\alpha}_{co}$$

$\hookrightarrow 2 \quad \vec{\omega}_t \wedge \vec{v}_{relB} = \emptyset$

$$\vec{\alpha}_{tr} = \vec{\alpha}_{O_1} + \dot{\vec{\omega}}_t \wedge (\vec{B} - \vec{O}_1) + \vec{\omega}_t \wedge [\vec{\omega}_t \wedge (\vec{B} - \vec{O}_1)] = \vec{\alpha}_{O_1} = \vec{\alpha}_t + \vec{\alpha}_n = \underbrace{\dot{\vec{\omega}}_1 \wedge (\vec{O}_1 - \vec{O})}_{tg} + \underbrace{\vec{\omega}_1 \wedge [\vec{\omega}_1 \wedge (\vec{O}_1 - \vec{O})]}_{nm}$$

La terza tralza ma non resta

$$\vec{\alpha}_{relB} = \vec{\alpha}_t + \vec{\alpha}_n = \underbrace{\dot{\vec{\omega}}_2 \wedge (\vec{B} - \vec{A})}_{\vec{\alpha}_{relB}^{(t)}} + \underbrace{\vec{\omega}_2 \wedge [\vec{\omega}_2 \wedge (\vec{B} - \vec{A})]}_{\vec{\alpha}_{relB}^{(n)}} = (\ddot{\alpha} + \ddot{\beta}) \vec{b} e^{i(\alpha + \beta + \frac{\pi}{2})} + b(\dot{\alpha} + \dot{\beta}) \cdot \vec{e}^{i(\alpha + \beta)}$$

$$\vec{\alpha}_{relB}^{(t)} = (\ddot{\alpha} + \ddot{\beta}) \vec{b} e^{i(\alpha + \beta + \frac{\pi}{2})}$$

$$\vec{\alpha}_{relB}^{(n)} = -(\dot{\alpha} + \dot{\beta})^2 \vec{b} e^{i(\alpha + \beta)}$$

In più posso dare una interpretazione fisica dei termini presenti:

Vettori tangenti rappresentano il moto rotatorio

Vettori normali rappresentano il moto traslatorio