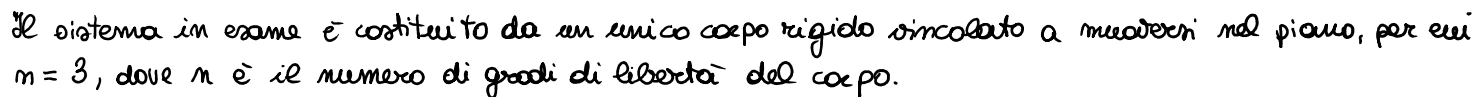


martedì 22 ottobre 2019 15:26



Si sceglie il punto A come origine del sistema di riferimento e come polo di riduzione degli spostamenti. In questo modo si possono esprimere le coordinate dei punti A, B e D come:

Si scelgono come parametri lagrangiani le due componenti dello spostamento del punto A, u_A lungo l'asse x e v_A lungo l'asse y , e l'angolo ϑ di rotazione del corpo. Si definisce con il vettore dei parametri lagrangiani $q \in \mathbb{R}^n$:

La formula generale dello spostamento per punti rigidamente connessi al corpo in esame risulta essere $\vec{u}_P = \vec{u}_A + \vec{\omega} \times \vec{AP}$, che proiettata nelle due direzioni spaziali i e j fornisce:

Il corpo è vincolato attraverso tre correlli, si ha dunque un totale di vincoli semplici m pari a 3.
Le prestazioni cinematiche dei vincoli si scrivono come:

avendo definito i vettori che identificano la direzione dell'ome di ciascun cubetto come $\hat{m}_A = \hat{j}$, $\hat{m}_B = \frac{\sqrt{2}}{2} \hat{i} - \frac{\sqrt{2}}{2} \hat{j}$, $\hat{m}_D = -\frac{\sqrt{2}}{2} \hat{i} - \frac{\sqrt{2}}{2} \hat{j}$.

Sdc Pagina 1

Attraverso le (*) si possono esprimere gli spostamenti dei punti B e D in funzione dei parametri lagrangiani:

$$u_B = u_A - \theta l (1 + \sqrt{2}/2)$$

$$v_B = v_A - l \theta \sqrt{2}/2$$

$$u_D = u_A - \theta l (1 + \sqrt{2}/2)$$

$$v_D = v_A + l \theta \sqrt{2}/2$$

perciò le prestazioni cinematiche dei vincoli si possono scrivere come:

$$\begin{cases} v_A = 0 \\ \frac{\sqrt{2}}{2} u_A - \frac{\sqrt{2}}{2} v_A - \frac{\sqrt{2}}{2} \theta l (1 + \frac{\sqrt{2}}{2}) + \frac{\sqrt{2}}{2} l \theta \cdot \frac{\sqrt{2}}{2} = 0 \\ \frac{\sqrt{2}}{2} u_A + \frac{\sqrt{2}}{2} v_A - \frac{\sqrt{2}}{2} \theta l (1 + \frac{\sqrt{2}}{2}) + l \theta \frac{\sqrt{2}}{2} \cdot \frac{\sqrt{2}}{2} = 0 \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} v_A = 0 \\ \frac{\sqrt{2}}{2} u_A - \frac{\sqrt{2}}{2} v_A - \frac{\sqrt{2}}{2} \theta l = 0 \\ \frac{\sqrt{2}}{2} u_A + \frac{\sqrt{2}}{2} v_A - \frac{\sqrt{2}}{2} \theta l = 0 \end{cases}.$$

Il sistema può essere riscritto in forma vettoriale come $\underline{A} \underline{q} = \underline{0}$, introducendo la matrice cinematica \underline{A} di ordine $m \times n$ data in questo caso da:

$$\underline{A} = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 0 \\ \frac{\sqrt{2}}{2} & -\frac{\sqrt{2}}{2} & -\frac{\sqrt{2}}{2} l \\ \frac{\sqrt{2}}{2} & \frac{\sqrt{2}}{2} & -\frac{\sqrt{2}}{2} l \end{pmatrix}.$$

Il rango p della matrice \underline{A} è pari a 2. Essendo $m = n > p$, si ha che il sistema è cinematicamente degenere, si è nel caso di vincoli mal posti. Per il teorema di Rouché-Cayelli esistono ∞^1 soluzioni.

Graficamente, si osserva infatti che il sistema ammette un unico centro di rotazione in C per il teorema di Chasles, dunque esiste un campo di spostamento non nullo del sistema.

Biducaro che questo elaborato è esclusivamente frutto del mio lavoro, non è stato copiato da altri.

Annalisa Genovesi