第2回機械力学

力の合成と分解

宇都宮大学 工学研究科 吉田勝俊

講義の情報 http://edu.katzlab.jp/lec/mdyn/

Last update: 2018.4.20 23

学習目標

- カベクトルの注意点
- 1点に作用する力の合成
- 1点に作用する力の分解
- 力の釣合い

学習方法 -

全ての例題を、何も見ないで解けるまで反復せよ!

力ベクトル

- カベクトル ^{定義} 力の大きさと方向を表す幾何ベクトル
 - 力が作用する点を「作用点」または「着力点」という.
 - 作用する方向を表す線を「作用線」という.

- カベクトルの 5 つの操作 , 表 2.1, p.10 -

操作項目	表記	力としての実体 力の大きさと方向を矢印で表す
(a) 等号	$oldsymbol{f} = oldsymbol{g}$	力 f と g の作用点 , 大きさ , 方向が等しいこと .
(b) 加法	f+g	「 1 点に作用する力 f と g が発生する合力 」 \equiv 矢
		印 $m{f}, m{g}$ を 2 辺とする平行四辺形の対角線の大きさ
		と方向を持つ力 (作用点は同じ).
(c) スカラ倍	λf	f の大きさを λ 倍した力 .
(d) 零元	0	力が無いこと,または力が相殺されていること.
(e) 逆元	-f	f の向きを反転した力 .

■ カベクトルは $(L1) \sim (L8)$ を満す.そう信じてロボットは歩く.

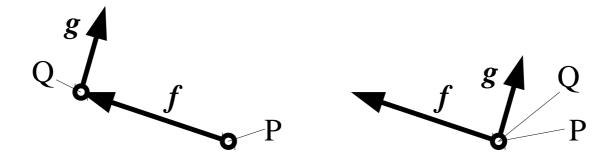
カベクトルの注意点

- A. 着力点の異なる力ベクトルは , 等値 = できない , 加法 + もできない (束縛ベクトル)
 - 力の加法 f+g は,矢印の連結ではなく,平行四辺形の対角線に発生する合力として理解する.(着力点は勝手に動かせない)
- B. 零ベクトル ∅ は 「 **物体の運動** 」 に及ぼす力の効果 = 0 を 表す (もちろん , 力が無ければ効果は 0)
 - 例えば,f + (-f) = 0 の意味は,力 f, -f は存在するが,それらが物体の運動に及ぼす効果は相殺されて 0 ということ.

簡単な実験

カベクトルの注意点

- A. 着力点の異なるカベクトルは , 等値 = したり , 加法 + し たりできない .
 - 左右それぞれ, Q, P を矢印方向に押せ.

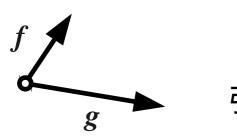


- ベクトルは同じでも,着力点の違いで作用は変化する.
 - 指を重ねる右 () のケース 🖒 本章
 - 指を離した左 () のケース 🖒 4 章

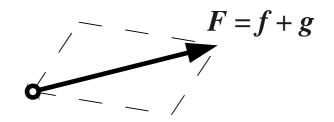
1点に作用する力の合成

力学法則 2.1 (p.11)

1点に2力f,gを受ける物体の運動は,この物体が単独の力F = f + gを受けたときの運動と区別できない.







- \blacksquare 実際に作用しているのは 2 つの力 f,g .
- ightharpoonup F = f + g はそれと同じ効果をもたらす架空の力.
- $\blacksquare F = f + g$ を「f, g の合力」という.

作図による合成



- 着力点の移動は,作図上の方便.
- 実際の力を移動するわけではない (移動してはいけない).

成分計算による合成

- (1) 適当な基底 $\mathcal{E}=\left\langle oldsymbol{i},oldsymbol{j},oldsymbol{k}
 ight
 angle$ を設定し, カベクトル $oldsymbol{f}_i$ を,成分 $\widetilde{oldsymbol{f}}_i=[oldsymbol{f}_i]_{\mathcal{E}}$ で表す.
- (2) 成分の総和 $\widetilde{\pmb{F}}=\widetilde{\pmb{f}}_1+\widetilde{\pmb{f}}_2+\widetilde{\pmb{f}}_3+\widetilde{\pmb{f}}_4+\cdots$ を計算する.
- (3) 得られた数ベクトル $\widetilde{m{F}}=[F_i]$ が,合力の成分を表す.
- (4) 必要なら,本物の力ベクトルを復元する.

$$F = F_1 i + F_2 j + F_3 k$$
 (1.4), p.7

演習タイム

■ 例題 2.1, p13

2次元ベクトルの大きさと角度

 $lacksymbol{\blacksquare}$ 2 次元の正規直交基底 $\mathcal{E} = \langle oldsymbol{i}, oldsymbol{j}
angle$ を取っとく . (長さ 1 で直角)

变換方法

 $lacksymbol{\blacksquare}$ 力 f の大きさ F と角度 heta 成分 \widetilde{f} (極座標と同じ)

$$\widetilde{\boldsymbol{f}} = \begin{bmatrix} f_x \\ f_y \end{bmatrix} = F \begin{bmatrix} \cos \theta \\ \sin \theta \end{bmatrix}$$
 (2.2)

 $lacksymbol{\blacksquare}$ 成分 $\widetilde{m{f}}$ 力 $m{f}$ の大きさ F と角度 heta

$$\begin{cases} F = |\mathbf{f}| = \sqrt{f_x^2 + f_y^2} \\ \theta = \operatorname{atan}(f_x, f_y) \end{cases}$$
 (2.3)

atan は 2 次元座標を角度に変換する関数 . 式 (2.4), p.13

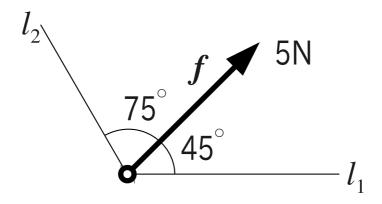
演習タイム

- 例題 2.2, p13
- 例題 2.3, p13

1点に作用する力の分解

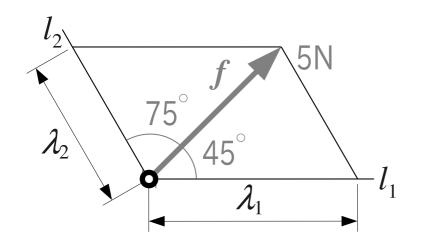
例題 2.4 (p.14)

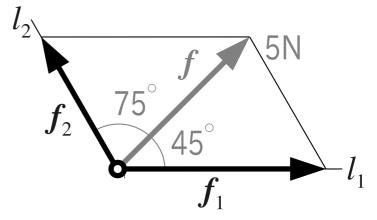
図の力 f について,補助線 l_1, l_2 方向の分力 f_1, f_2 を求めよ.



作図による分解

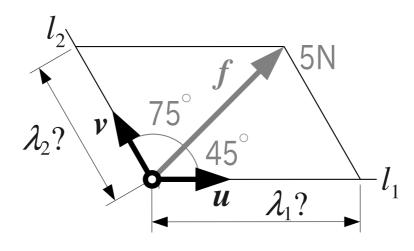
- (1) f が対角線になるように l_1, l_2 を 2 辺とする平行四辺形を描く .
- (2) 得られた平行四辺形の 2 辺が, 求める分力.





成分計算による分解

(1) l_1, l_2 の方向を , 単位ベクトル u, v で表す . (斜交基底と同等)



(2) f を未知数 λ_1, λ_2 で表す . (斜交成分と同等)

$$f = \lambda_1 u + \lambda_2 v$$
 《成分》 $\widetilde{f} = \lambda_1 \widetilde{u} + \lambda_2 \widetilde{v}$ (2.6)(2.7) p.15

(3) 未知数 λ_1, λ_2 を調整して,問題のfに一致させる.

うまい計算法

$$\widetilde{\boldsymbol{f}} = \begin{bmatrix} f_1 \\ f_2 \end{bmatrix} = \lambda_1 \begin{bmatrix} u_1 \\ u_2 \end{bmatrix} + \lambda_2 \begin{bmatrix} v_1 \\ v_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \lambda_1 u_1 + \lambda_2 v_1 \\ \lambda_1 u_2 + \lambda_2 v_2 \end{bmatrix}$$

$$= \underbrace{\begin{bmatrix} u_1 & v_1 \\ u_2 & v_2 \end{bmatrix}}_{\begin{bmatrix} u_1 & v_2 \end{bmatrix}} \begin{bmatrix} \lambda_1 \\ \lambda_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \widetilde{\boldsymbol{u}}, \widetilde{\boldsymbol{v}} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \lambda_1 \\ \lambda_2 \end{bmatrix} \quad (2.8) \text{ p.15}$$

$$\begin{bmatrix} \widetilde{\boldsymbol{u}}, \widetilde{\boldsymbol{v}} \end{bmatrix} \succeq 略記$$



《公式》
$$\begin{bmatrix} \lambda_1 \\ \lambda_2 \end{bmatrix} = \left[\widetilde{m{u}}, \widetilde{m{v}}\right]^{-1} \widetilde{m{f}} /\!\!/ \quad (2.9) \text{ p.15}$$

演習タイム

式(2.9)で,例題2.4,p.14を解け.

力の釣合い

力の釣合い条件

 $\stackrel{\overline{m{\mathcal{L}}}}{\Longleftrightarrow}$ 物体に働く力 $m{f}_1,m{f}_2,\cdots$ の総和が $m{0}$ となる条件:

$$f := f_1 + f_2 + \dots = 0$$
 (2.17) p.17

- 未知数を含む釣合い条件を,釣合い方程式という.
- 物体に働く力が釣合い条件を満すとき,力が「物体の運動」に及ぼ す効果はゼロになる.
- : 静止した物体は静止を保つ.直線運動する物体は速度を保つ.

演習タイム

式 (2.9) で,例題 2.5, p.17 を解け.

第1回 機械力学レポート

機械力学サイト http://edu.katzlab.jp/lec/mdyn

- 第2週授業にて出題.
- レポート用紙:機械力学サイトからダウンロード・印刷.
 - 1 枚以内 . 裏面使用時は「裏につづく」と明記 . よく似たレポートは不正行為の証拠とする . (当期全単位 0)
- 提出期限:次回の前日 (次々回以降は受け取らない)
 - 公欠などは早めの提出で対応せよ.
- 提出先:機械棟 3F・システム力学研究室 (2) の BOX.