

Lezione 1 Meccanica Razionale

Federico De Sisti

2025-02-28

1 Introduzione al corso

1.1 Contatti

sergio.simonella@uniroma1.it, stanza 17, mercoledì alle ore 11:00

Testi consigliati

Truesdell 1974 Essays of the history of mechanics (punto di vista critico sull'inizio della meccanica analitica)

Buttà-Negrini "Note del corso di meccanica razionale"

Arnold metodi matematici della meccanica classica

1.2 Cosa è la meccanica razionale

È la teoria del moto (meccanica), cerca di collegare risultati sperimentali con prove matematiche (razionale).

1.3 Assomi (leggi del moto)

Assioma 1

Every body continues in its state of rest, or of uniform motion straight ahead, unless it is compelled to change that state by forces impressed upon it.

Questa è la prima legge, essenzialmente risale a Galileo

Assioma 2

The change of motion is proportional to the motive force impressed, and it takes place along the right line in which that force is impressed

Assioma 3

To each action there is always a contrary and equal reaction, or the mutual action of two bodies are always equal and directed to contrary parts

1 + 2 + 3 determinano la legge del moto (intesa come evoluzione temporale del corpo)

$$t \rightarrow x(t).$$

dove t è il tempo (assoluto)

$x(t)$ = configurazione spaziale (uno o più punti nello spazio fisico)

Dato di fatto

$x \rightarrow x(t)$ non è esplicita (non abbiamo $x(t)$ polinomio o integrale, a meno di casi abbastanza semplici)

$$\text{Sistema meccanico} = \begin{cases} \text{non integrabile (solito)} \\ \text{integrabile (eccezioni)} \end{cases}$$

qualitativamente:

moto "caotico"

moto "regolare"

Poincaré diceva che essenzialmente ci interessava capire le loro proprietà geometriche

i moti regolari sono 16 e sono fondamentali

Definizione 1 (Sistema meccanico)

Sistema di N "particelle" ($N \in \mathbb{N}$) o "punti materiali" p_0, p_1, \dots, p_N in \mathbb{R}^3 di "masse inerziali" m_1, m_2, \dots, m_N $m_i > 0$ $i = 1, \dots, N$

Notazione 1

Moto $t \rightarrow P(t)$

$P(t) = (P_1(t), P_2(t), \dots, P_N(t))$

configurazione (in coordinate cartesiane)

$x(t) = (x^{(1)}(t), \dots, x^{(n)}(t))$

$x^{(k)}(t) \in \mathbb{R}^3$ $x^{(k)}(t) = (x_1^{(k)}(t), x_2^{(k)}(t), x_3^{(k)}(t))$ $k = 1, \dots, N$

velocità $v(t) = (v^{(1)}(t), \dots, v^{(n)}(t))$ $v^{(k)}(t) = (v_1^{(k)}(t), v_2^{(k)}(t), v_3^{(k)}(t))$

$$v(t) = \dot{x}(t) = \lim_{\varepsilon \rightarrow 0} \frac{x(t_0 + \varepsilon) - x(t)}{\varepsilon}.$$

accelerazione $a(t) = \dots$

$$a(t) = \ddot{x}(t) = \frac{d}{dt} v(t) = \frac{d^2}{dt^2} x(t)$$

Esempi:

1) Caduta libera:

$N = 1$ $m = 1$ $g > 0$

$x \in \mathbb{R}^3$ $\ddot{x}(t) = -g(0, 0, 1)$

Condizioni iniziali $(x(0), \dot{x}(0)) = (x_0, \dot{x}_0)$ $x_0, \dot{x}_0 \in \mathbb{R}$

$$\begin{cases} \ddot{x}_1(t) = 0 \\ \ddot{x}_2(t) = 0 \\ \ddot{x}_3(t) = 0 \end{cases} \quad \begin{cases} \dot{x}_1(t) = \dot{x}_1(0) \\ \dot{x}_2(t) = \dot{x}_2(0) \\ \dot{x}_3(t) = \dot{x}_3(0) - gt \end{cases} \quad \begin{cases} x_1(t) = x_1(0) + \dot{x}_1(0)t \\ x_2(t) = x_2(0) + \dot{x}_2(0)t \\ x_3(t) = x_3(0) + \dot{x}_3(0)t - \frac{1}{2}gt^2 \end{cases}.$$

2) Molla attaccata alla parete

$\ddot{x}(t) = -\alpha x(t)$ $\alpha > 0$

$$\frac{m}{m'} = \frac{\alpha'}{\alpha}$$

$m\ddot{x}(t) = -m\alpha x(t) = -kx(t)$ $k > 0$ costante

da qui possiamo ricavare l'equazione del moto (oscillatore armonico)

$$x(t) = x(0) \cos(\sqrt{\alpha}t) + \frac{x'(0)}{\sqrt{\alpha}} \sin(\sqrt{\alpha}t)$$

3) Pianeti $N = 2$

configurazione $x^{(1)}(t), x^{(2)}(t)$

$$\begin{cases} m_1^{(1)}(t) = F_{12} \\ m_2^{(2)}(t) = F_{21} \end{cases} \quad F_{12} = -F_{21} = -Gm_1m_2 \frac{x^{(2)} - x^{(1)}}{|x^{(2)} - x^{(1)}|^3}$$

Osservazione

I tre esempi hanno struttura " $F = ma$ " con $F = -\nabla U$

Caduta libera:

$$U_g = mgx_3$$

Molla:

$$U_k(x) = \frac{1}{2}kx^2$$

Pianeti

$$U(x) = U(x^{(1)}, x^{(2)}) = -G \frac{m_1 m_2}{|x^{(2)} - x^{(1)}|}$$

$$F_{12} = -\nabla_{x^{(1)}} U_G = Gm_1m_2 - \frac{1}{x^{(2)} - x^{(1)}} \frac{x^{(2)} - x^{(1)}}{|x^{(2)} - x^{(1)}|}$$

$$F_{21} = -\nabla_{x^{(2)}} U_G(x^{(1)}, x^{(2)})$$

Nota: Indice in alto indica il punto materiale, in basso indica la coordinata