

解析力学B

第05回

神戸大 システム情報学研究科 計算科学専攻: 陰山 聡

この講義のウェブページ: URL: <http://tinyurl.com/kageyama2011>

2011.11.17

Table of Contents

今日の内容

連絡

復習

演習1：円上の質点とバネ

演習2：傾いた円上の質点と重力

微小振動と調和振動子について

- 前回のレポート: ほぼ全員ができていた。
- メールへの返信はしていない。
- 模範解答はウェブに掲載。

ラグランジアン $L = (\text{運動エネルギー } K) - (\text{ポテンシャル } U)$

1次元運動:

$$L = L(s, \dot{s})$$

$$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{s}} \right) - \frac{\partial L}{\partial s} = 0$$

3次元運動:

$$L = L(x_1, x_2, x_3, \dot{x}_1, \dot{x}_2, \dot{x}_3)$$

ラグランジュの運動方程式

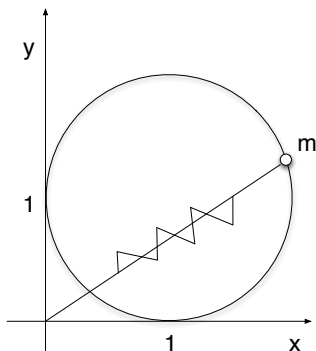
$$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{x}_i} \right) - \frac{\partial L}{\partial x_i} = 0 \quad (\text{for } i = 1, 2, 3)$$

運動方程式を求めよ

質点: 質量 m

バネ: 自然長 l_0 、ばね定数 k

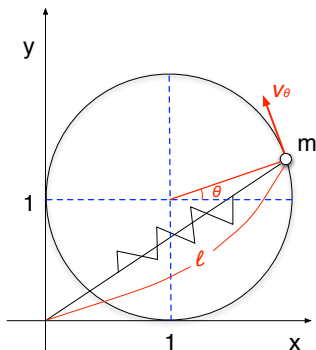
円: $(x - 1)^2 + (y - 1)^2 - 1 = 0$



まずはラグランジアンを求めよう。座標の取り方が鍵である。図の θ を座標にとる。

θ と $\dot{\theta}$ の関数としてのラグランジアン $L(\theta, \dot{\theta}) = K - U$ を求めよう。

【演習】



$$\text{運動エネルギー} \quad K = \frac{m}{2} v_{\theta}^2 = \frac{m}{2} \dot{\theta}^2$$

【図】 円周方向の速度 $v_{\theta} = \text{半径} \times \text{角速度} \dot{\theta}$

$$\text{ポテンシャル } U = \frac{k}{2}(\ell - \ell_0)^2 = \frac{k}{2}(\sqrt{3 + 2\cos\theta + 2\sin\theta} - \ell_0)^2$$

【図】 ピタゴラスの定理:

$$\begin{aligned} \ell &= \sqrt{(\text{質点のx座標})^2 + (\text{質点のy座標})^2} \\ &= \sqrt{(1 + \cos\theta)^2 + (1 + \sin\theta)^2} \\ &= \sqrt{3 + 2\cos\theta + 2\sin\theta} \end{aligned}$$

結局:

$$L(\theta, \dot{\theta}) = K - U = \frac{m}{2} \dot{\theta}^2 - \frac{k}{2} \left(\sqrt{3 + 2 \cos \theta + 2 \sin \theta} - \ell_0 \right)^2$$

では、ラグランジュの運動方程式を求めよう。 【演習】

$$\frac{\partial L}{\partial \dot{\theta}} = m\dot{\theta}$$

$$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{\theta}} \right) = m\ddot{\theta}$$

$$\frac{\partial L}{\partial \theta} = -k \left(\sqrt{3 + 2 \cos \theta + 2 \sin \theta} - \ell_0 \right) \times \frac{-\sin \theta + \cos \theta}{\sqrt{3 + 2 \cos \theta + 2 \sin \theta}}$$

以上をラグランジュの運動方程式

$$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{\theta}} \right) - \frac{\partial L}{\partial \theta} = 0$$

に代入して、

$$m\ddot{\theta} + k \left(\sqrt{3 + 2 \cos \theta + 2 \sin \theta} - \ell_0 \right) \times \frac{-\sin \theta + \cos \theta}{\sqrt{3 + 2 \cos \theta + 2 \sin \theta}} = 0$$

が求める運動方程式である。

この式を変形すると

$$\ddot{\theta} = \left(\frac{k}{m} \right) \left(\frac{\ell(\theta) - \ell_0}{\ell(\theta)} \right) (\sin \theta - \cos \theta)$$

とも書ける。ここで、

$$\ell(\theta) = \sqrt{3 + 2 \cos \theta + 2 \sin \theta}$$

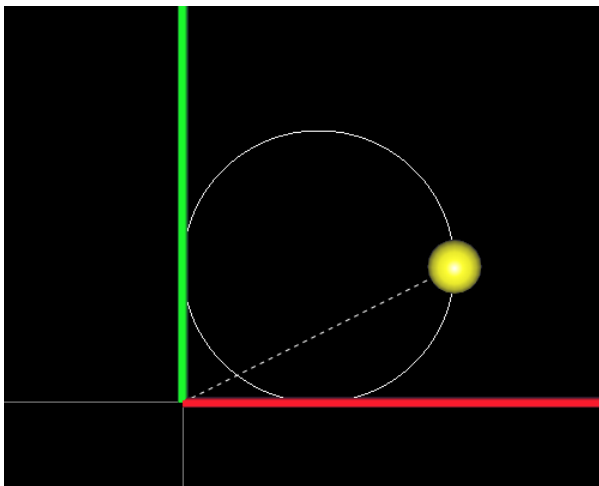
である。

シミュレーションコード (particle_on_ring.cpp)

```
void equation_of_motion(double *pos, double *dpos, double dt)
{
    const double L0 = 0.5;
    const double K = 0.2;
    const double M = 1.0;

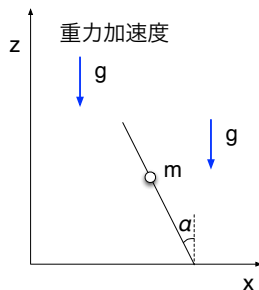
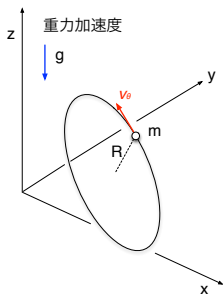
    double phi = pos[0];
    double psi = pos[1];
    double ell = sqrt( 3 + 2*cos(phi) + 2*sin(phi) );
    dpos[0] = ( psi ) * dt;
    dpos[1] = ( (K/M)*(ell-L0)/ell*(sin(phi)-cos(phi))) * dt;
}
```

シミュレーションコード (particle_on_ring.cpp)



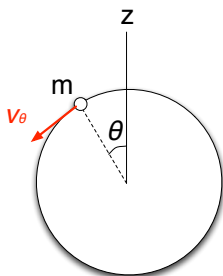
運動方程式を求めよ

角度 α だけ傾いた半径 R の円上に拘束された質点 (質量 m)
下向きの重力 (重力加速度 g)



ラグランジアン

座標の取り方が鍵である。円(半径 R)を正面に見て、質点の位置が $z-x$ 面となす角度 θ を座標にとる。



ラグランジュの運動方程式

$$\text{運動エネルギー } K = \frac{m}{2} v_{\dot{\theta}}^2 = \frac{mR^2}{2} \dot{\theta}^2$$

$$\text{ポテンシャル } U = mgz = mg(R + R \cos \theta) \cos \alpha$$

$$\text{ラグランジアン } L(\theta, \dot{\theta}) = K - U = \frac{mR^2}{2} \dot{\theta}^2 - mgR \cos \alpha (1 + \cos \theta)$$

運動方程式

$$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{\theta}} \right) - \frac{\partial L}{\partial \theta} = 0$$

は、次のようになる。

$$\ddot{\theta} - \frac{g \cos \alpha}{R} \sin \theta = 0$$

微小振動

この運動方程式を特別な場合に解く。

質点が円の最下部 ($\theta = \pi$) の近くにいるときの振動 (微小振動) を求めよ。

ヒント: $\theta = \pi + \epsilon$ と置き ($|\epsilon| \ll 1$)、 $\sin \theta = \sin(\pi + \epsilon)$ をテーラー展開して $O(\epsilon^2)$ を無視する。

$\ddot{\theta} = \ddot{\epsilon}$, $\sin(\pi + \epsilon) = -\epsilon + O(\epsilon^3)$ から、運動方程式

$$\ddot{\theta} - \frac{g \cos \alpha}{R} \sin \theta = 0$$

は、

$$\ddot{\epsilon} = -\omega^2 \epsilon$$

ここで、 $\omega = \sqrt{\frac{g \cos \alpha}{R}}$ は定数。この方程式はすぐに解けて、

$$\epsilon(t) = c_1 \cos(\omega t + c_2)$$

c_1 と c_2 は積分定数。 → 調和振動子。