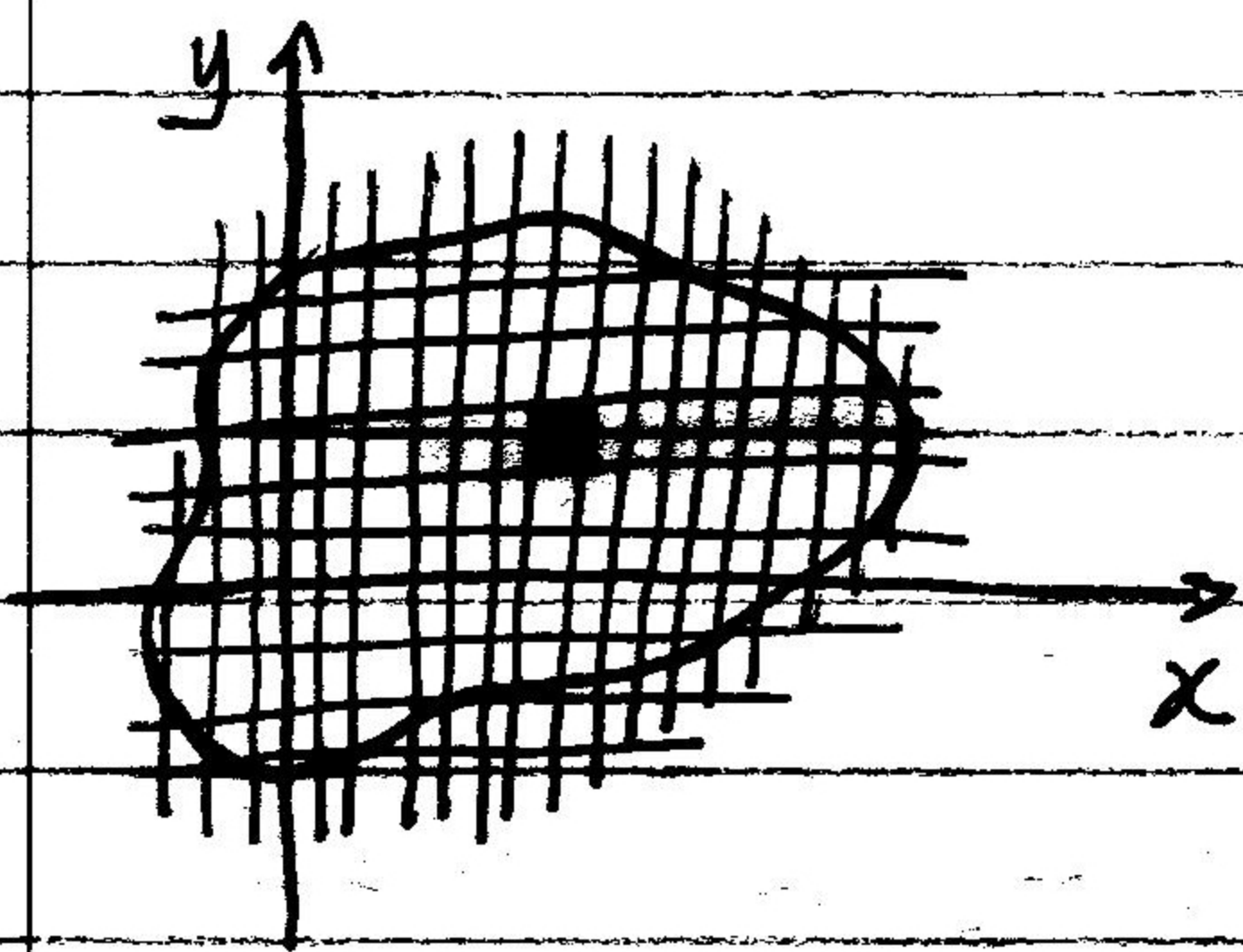


# Βασική Μηχανική 8.3.17.

## • Πυκνότητα και Μάζα.



Θεωρούμε λεπτό επίπεδο σώμα υλικού εμβαδού  $A$

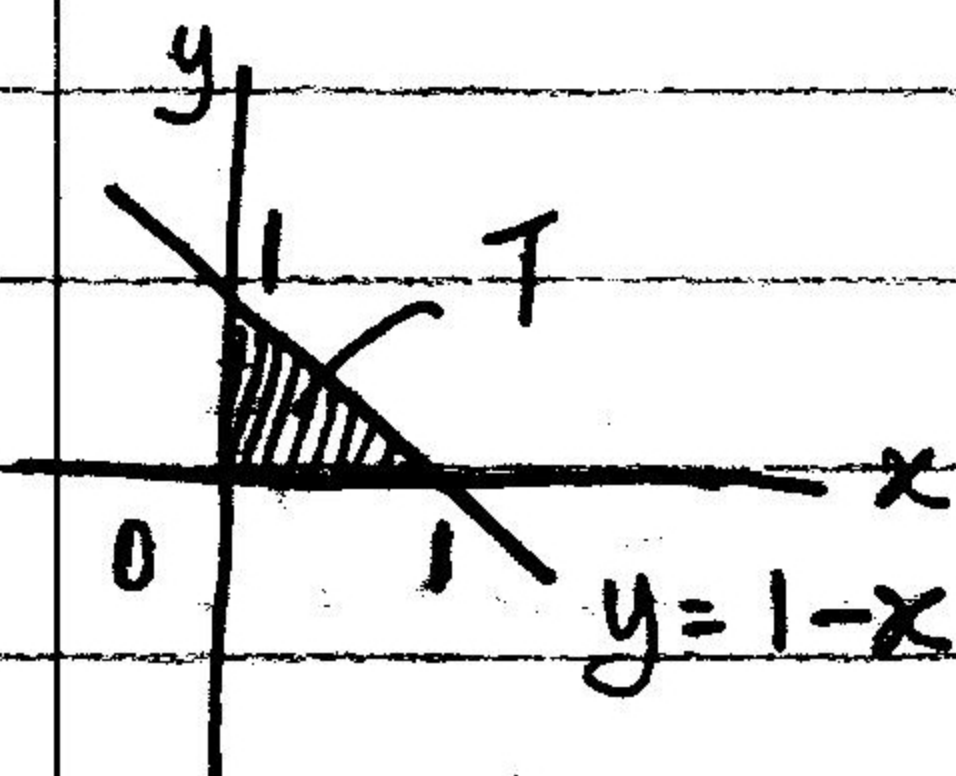
Ο τρόπος που κατανέμεται η μάζα του στο χώρο  $R$  ονομάζεται πυκνότητα

δηλαδή στο στοιχειώδες κομμάτι  $\Delta A$  η πυκνότητα είναι σταθερή και είναι

$$\rho = \frac{\Delta m}{\Delta A} \quad \text{δηλαδή καθώς } \Delta A \rightarrow 0$$

$$\rho = \frac{dm}{dA} \quad \text{ή} \quad m = \iint_R \rho dA$$

Παράδειγμα: Η μάζα ενός τριγώνου κατανέμεται σύμφωνα με το νόμο  $\rho(x,y) = xy$ . Να υπολογιστεί η μάζα του.



$$\text{Είναι } m = \iint_T \rho dA = \iint_0^{1-x} xy dy dx$$

$$= \int_0^1 x \left. \frac{y^2}{2} \right|_0^{1-x} dx = \int_0^1 \frac{x}{2} (1-x)^2 dx = \dots \quad \mu. \text{ μάζας.}$$

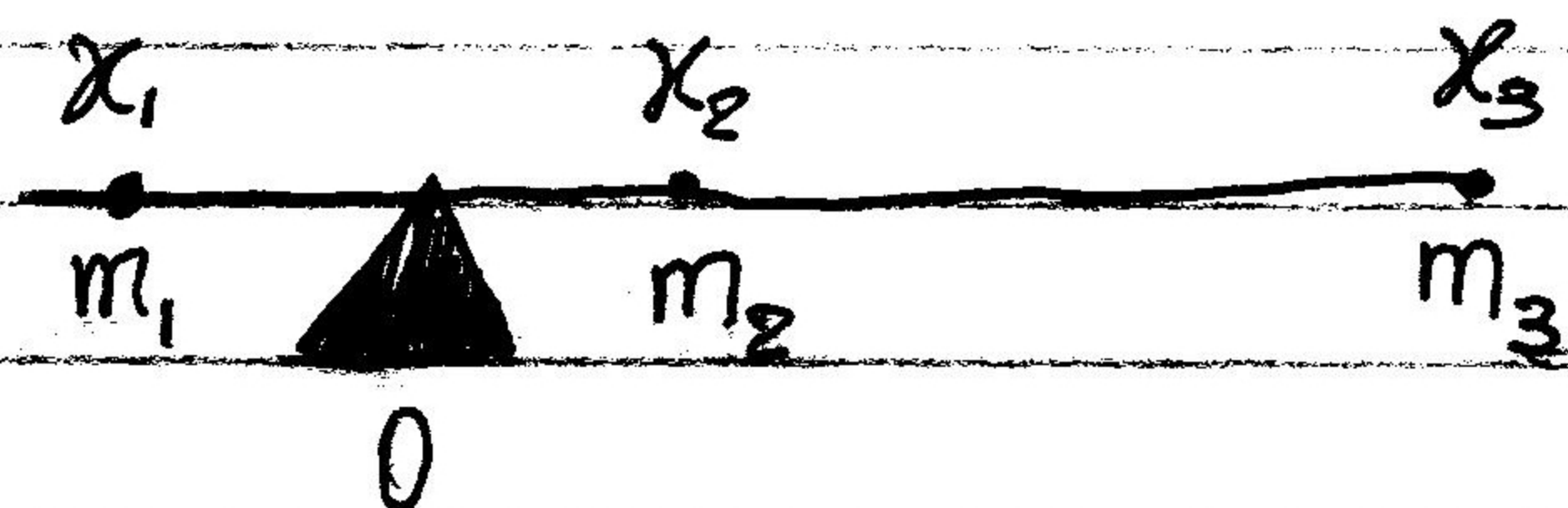
ΔΕΝ ισχύει ότι  $\int_0^1 \int_0^{1-x} xy dy dx = \int_0^1 x dx \int_0^1 y dy$

(Τα πολλαπλασιαστικά ολοκληρώματα μπορούν να υπολογισθούν ως γινόμενο των επιμέρους ολοκληρωμάτων, όταν τα όρια ολοκλήρωσης είναι σταθερά και η ολοκλήρωση συνάρτησης μπορεί να γραφεί ως γινόμενο.

Αλλάγη στη σειρά ολοκλήρωσης  $\int_0^1 \int_0^{1-y} xy dx dy \xrightarrow{\text{εναλλαγή } x,y} \int_0^1 \int_0^{1-x} xy dy dx$

## • Κέντρο Μάζας

Θεωρούμε  $m_1, m_2, m_3$  μάζες που προσδίδονται σε έναν άκαμφο αξονα, τοποθετούμε σε υπομόχλιο που τοποθετείται στο 0.



(α) γνωρίζοντας τις μάζες  $m_1, m_2, m_3$  και τα αντιστοιχά σημεία  $x_1, x_2, x_3$ , να βρεθεί η θέση 0 ώστε ο άξονας να ισορροπεί.

(β) γνωρίζοντας τις μάζες  $m_1, m_2, m_3$  και το σημείο 0 του υπομόχλιου, να βρεθούν οι θέσεις  $x_1, x_2, x_3$  ώστε ο άξονας να ισορροπεί.

Στο σύστημα με το υπομόχλιο η τυχόν μάζα  $m_i$  δέξει να επάγει τον άξονα θέση της δύναμης της βαρύτητας  $m_i g$ . Η επίδραση αυτή καλείται ροπή βαρύτητας.

Η ροπή αυτή  $M_i = m_i g x_i$ .

Η συνολική ροπή βαρύτητας στο σύστημα είναι  $\sum_{i=1}^3 M_i = m_1 g x_1 + m_2 g x_2 + m_3 g x_3 = g \sum_{i=1}^3 m_i x_i$ .

Θεωρήσαμε ότι το 0 αντιστοιχεί στην αρχή των αξόνων. Έστω  $\bar{x}$  το σημείο ισορροπίας που δεν είναι κατ' ανάγκη το 0!

Τότε η συνολική ροπή βαρύτητας είναι  $M = g \sum_{i=1}^3 m_i (x_i - \bar{x})$ . Εφόσον μιλάμε για σημείο ισορροπίας  $M = 0$ .

Αλλάζει στη γενική περίπτωση:  $\sum_{i=1}^n m_i (x_i - \bar{x}) = 0 \Leftrightarrow$

$$\sum_{i=1}^n m_i x_i - \sum_{i=1}^n m_i \bar{x} = 0 \Leftrightarrow \sum_{i=1}^n m_i x_i - \bar{x} \sum_{i=1}^n m_i = 0 \Leftrightarrow$$

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n m_i x_i}{\sum_{i=1}^n m_i}$$

Τα σημεία  $x_i$  αντιστοιχούν σε βάρη και έχουν πρόσημο.

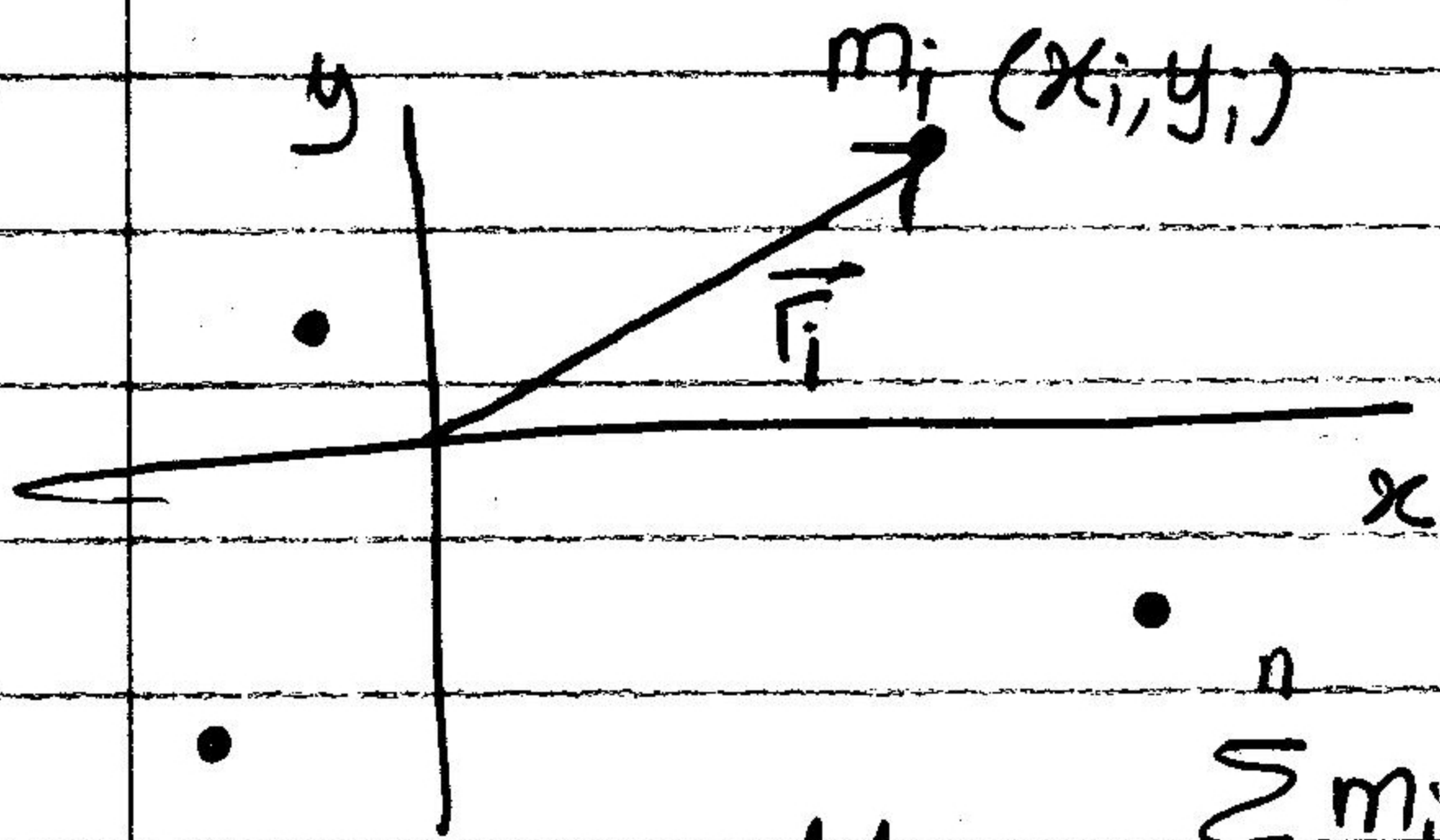
Παράδειγμα: Να βρεθεί το κ.μ. συστήματος δύο σημείων με  $m_1 = m_2 = m$  τοποθετημένα στις θέσεις  $x_1 = x_0, x_2 = -x_0$

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^2 m_i x_i}{\sum_{i=1}^2 m_i} = \frac{m_1 x_1 + m_2 x_2}{m_1 + m_2} = \frac{-m x_0 + m x_0}{2m} = 0$$

Προσέχω: Οι βάρη με το πρόσημό τους, το κ.μ. μπορεί να είναι και αρνητικό, το αποτέλεσμα μου να έχει νόημα.

### • Μάζες στο επίπεδο

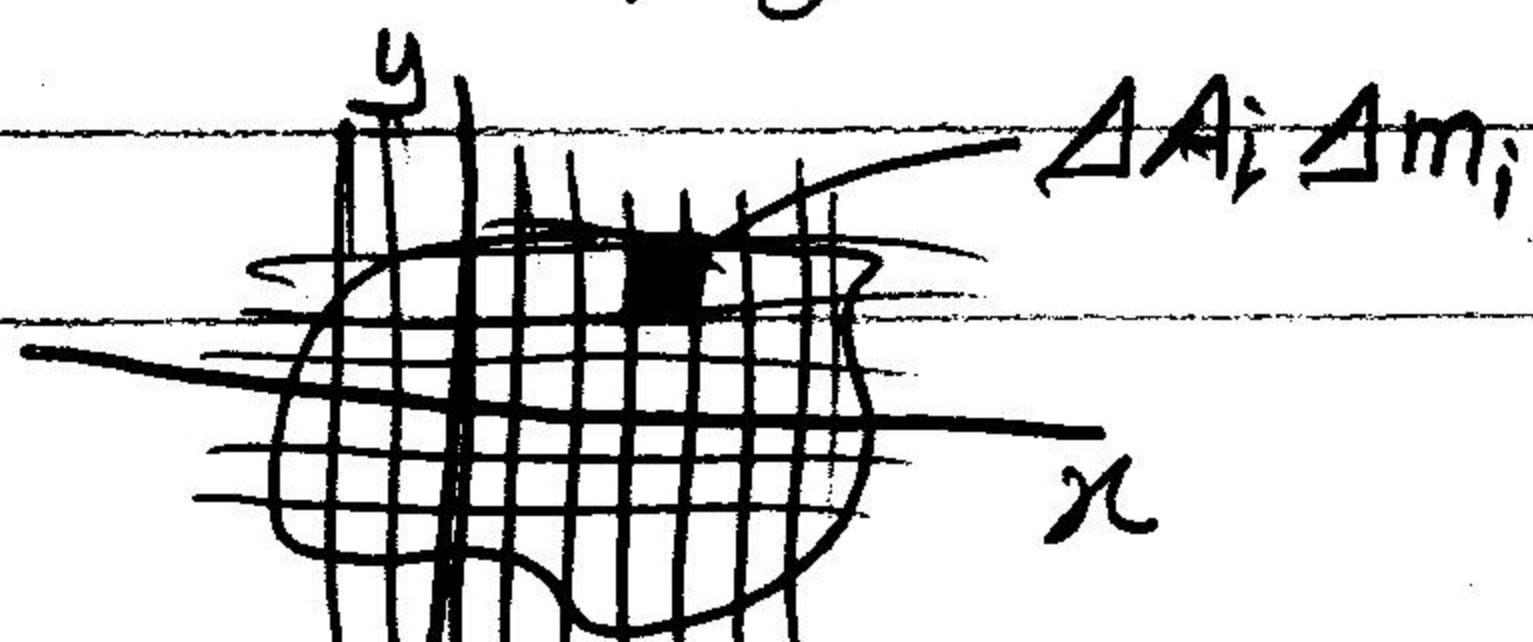
Έχω ένα σύστημα μαζών στο επίπεδο



Κάθε μάζα  $m_i$  χαρακτηρίζεται από ένα διάνυσμα θέσης  $\vec{r}_i = x_i \hat{i} + y_i \hat{j}$ , και η συνολική μάζα του συστήματος  $m = \sum_{i=1}^n m_i$

με  $\bar{x} = \frac{M_x}{m} = \frac{\sum_{i=1}^n m_i x_i}{m}$ ,  $\bar{y} = \frac{M_y}{m} = \frac{\sum_{i=1}^n m_i y_i}{m}$

Γενίκευση: Λεπτά και επίπεδα σώματα με συνεχή κατανομή μάζας



$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n y_i \Delta m_i}{\sum_{i=1}^n \Delta m_i}, \quad \bar{y} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i \Delta m_i}{\sum_{i=1}^n \Delta m_i}$$

$\Delta m_i = \rho \Delta A$ , ορα θα χρειαστώ το όριο  $\Delta A \rightarrow 0$

$$\bar{x} = \frac{\int y \rho dA}{\int_R \rho dA}, \quad \bar{y} = \frac{\int x \rho dA}{\int_R \rho dA}$$

Συνοπτικά, για ένα βρεπές σώμα στο επίπεδο με συνεχή κατανομή πυκνότητας, ορίζω:

Εμβαδο:  $\int_R^A dA = \int_R dx dy = \int_R dy dx$

Μάζα:  $m = \int_R \rho dA = \int_R \rho dx dy = \int_R \rho dy dx$

Κέντρο μάζας:  $(\bar{x}, \bar{y})$ :  $\bar{x} = \frac{\int y \rho dA}{m}, \quad \bar{y} = \frac{\int x \rho dA}{m}$

Αν  $\rho = \rho_0$  σταθερή:  $\bar{x} = \frac{\int y dA}{A}, \quad \bar{y} = \frac{\int x dA}{A}$