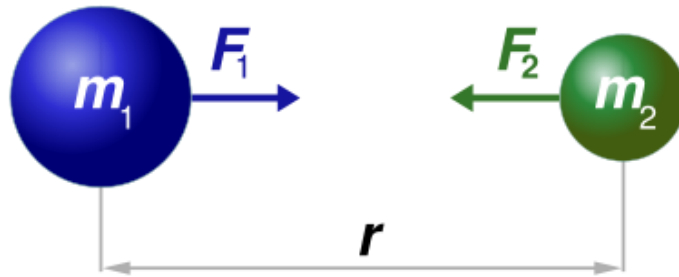


# **ΔΥΝΑΜΙΚΗ 3**

**Νίκος Κανδεράκης**

## Νόμος της βαρύτητας ή της παγκόσμιας έλξης



$$F_1 = F_2 = G \frac{m_1 \times m_2}{r^2}$$

Δύο σώματα αλληλεπιδρούν με βαρυτικές δυνάμεις

Η δύναμη στο καθένα από αυτά:

- Είναι ανάλογη με τη μάζα του  $m$
- Είναι ανάλογη με τη μάζα του άλλου  $M$
- Είναι αντιστρόφως ανάλογη με το τετράγωνο της απόστασης ανάμεσα στα κέντρα τους ( $F$  ανάλογο με  $1/r^2$ )

$$F = G \cdot M \cdot m / r^2 \quad , \quad G = \text{παγκόσμια σταθερά της βαρύτητας}$$

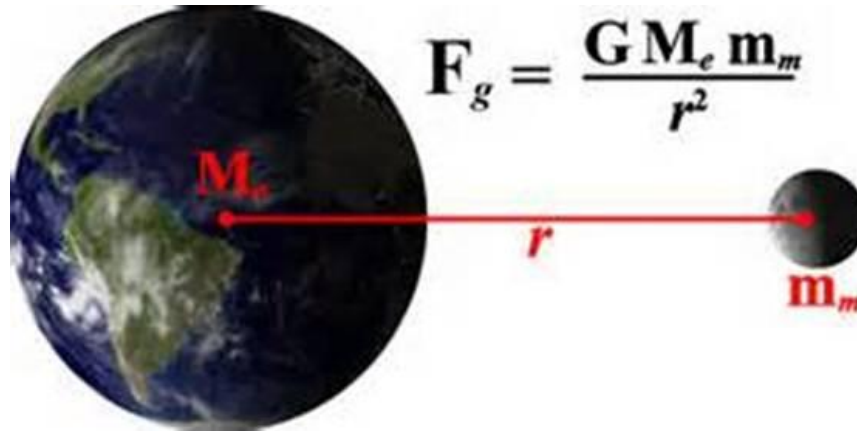
- Οι δύο δυνάμεις έχουν ίσα μέτρα και αντίθετη κατεύθυνση ( $F_1 = F_2$ )
- $G = 6,67 \cdot 10^{-11} \text{ N} \cdot \text{m}/\text{kg}^2$

**G** πάρα πολύ μικρό - η δύναμη είναι σημαντική μόνο αν τουλάχιστον η μια από τις δύο μάζες είναι πάρα πολύ μεγάλη (Ήλιος, πλανήτες, αστέρια κλπ)

**Αντιδράσεις στην Ηπειρωτική Ευρώπη για τη δύναμη εξ αποστάσεως**

**Μυστικιστικές ποιότητες**

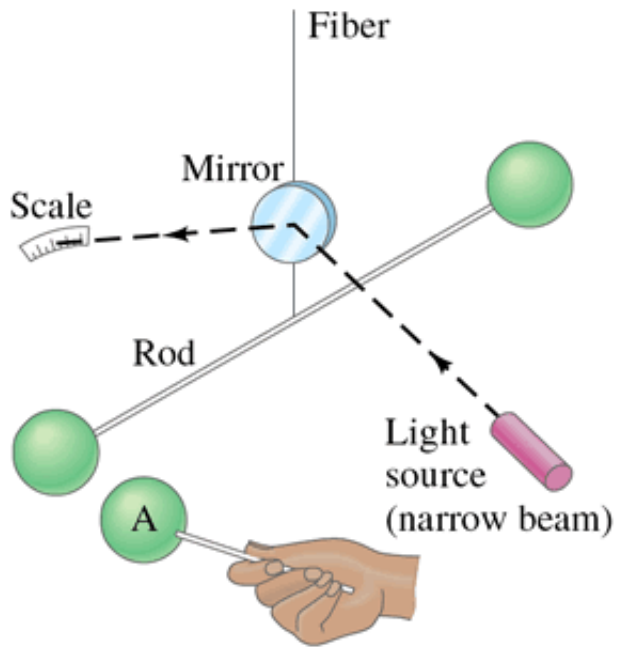
## Βάρος σώματος κοντά στην επιφάνεια της Γης



$$B = G \cdot M \cdot m / r^2 \rightarrow m \cdot g = G \cdot M \cdot m / r^2 \rightarrow \mathbf{g = G \cdot M / r^2}$$

- Η επιτάχυνση της βαρύτητας  $g$  δεν εξαρτάται από τη μάζα του σώματος.
- Εξαρτάται μόνο από τη μάζα της Γης (πλανήτη) και την απόσταση από το κέντρο της Γης (πλανήτη)

# Πείραμα Cavendish - μέτρηση του G



$$F = G \cdot m_1 \cdot m_2 / r^2$$

μέτρηση  $m_1, m_2, r$   $F$   
υπολογισμός  $G$

## Μέτρηση της μάζας της Γης

Στην επιφάνεια της Γης  $g = G \cdot M/R^2$  , όπου R η ακτίνα της Γης

Από αυτό  $M = g \cdot R^2/G$

Είναι  $g = 9,8\text{m/s}$ ,  $R = 6380\text{km} = 6380000\text{m} = 6,38 \cdot 10^6 \text{ m}$ ,

$G = 6,67 \cdot 10^{-11} \text{ N} \cdot \text{m}/\text{kg}^2$ .

Προκύπτει  $M = 5,98 \cdot 10^{24} \text{ kg}$ .

## Πεδίο βαρύτητας

- Δύναμη βαρύτητας εξ αποστάσεως

Γη - δύναμη εξ αποστάσεως – πέτρα

- **Πεδίο βαρύτητας:** ιδιότητα του χώρου γύρω από βαριά σώματα (Ήλιος, Γη, Πλανήτες, κλπ) να ασκεί βαρυτικές δυνάμεις σε άλλα σώματα.

Γη – πεδίο βαρύτητας – δύναμη εξ επαφής – πέτρα

**Ένταση πεδίου βαρύτητας = δύναμη / μάζα =  $F/m$**

$$F/m = B/m = g$$

**Ένταση πεδίου βαρύτητας = επιτάχυνση της βαρύτητας**

**Μονάδα  $1\text{N/kg}$  ή  $\text{m/s}^2$**

# René Descartes

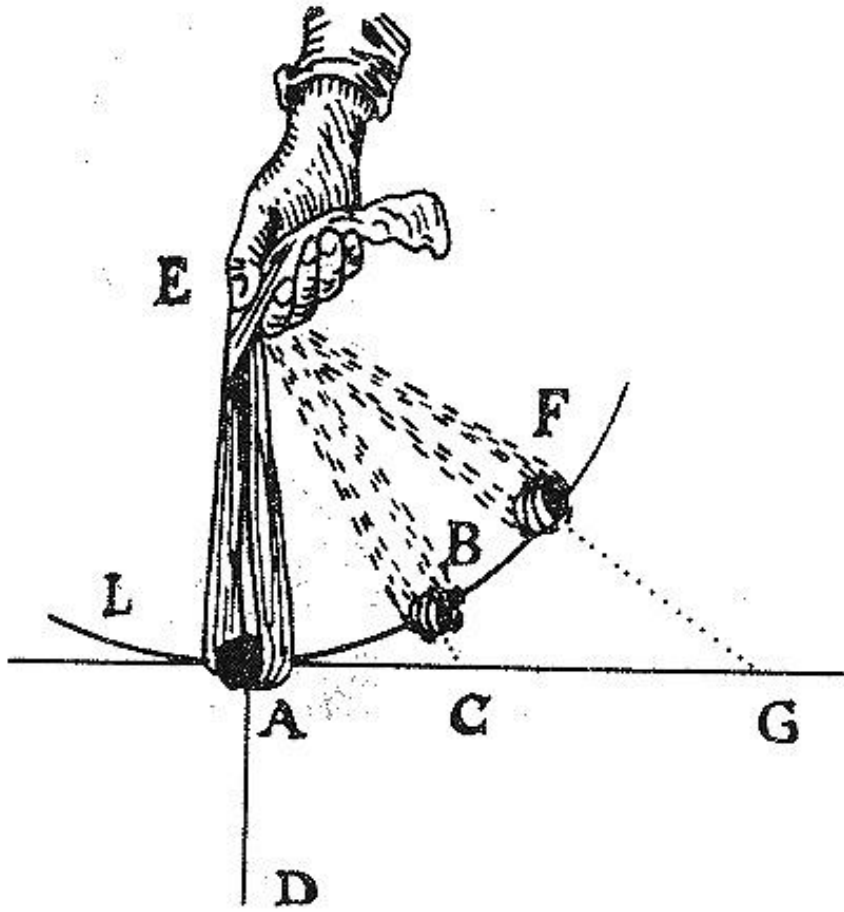
1644 «**Αρχές Φιλοσοφίας**» (Principia Philosophia)

## **2<sup>ος</sup> νόμος της φύσης.**

**«Κάθε κίνηση είναι από μόνη της ευθύγραμμη· και επομένως κάθε σώμα κινούμενο σε κύκλο τείνει πάντα να απομακρύνεται από το κέντρο του κύκλου τον οποίο διαγράφει.» (Principia Philosophia)**

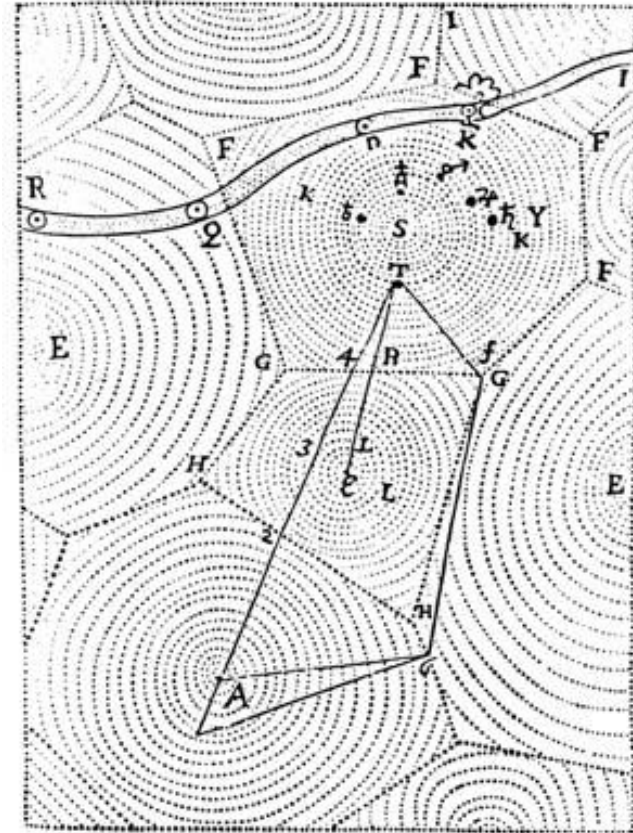


# Η κυκλική κίνηση χρειάζεται εξήγηση



# Πως εξηγεί ο Descartes την τροχιακή κίνηση των πλανητών;

Ο αιθέρας καλύπτει τα πάντα.  
Δεν υπάρχει κενό.  
Οι στρόβιλοι του αιθέρα κρατούν τους πλανήτες στην τροχιά τους.

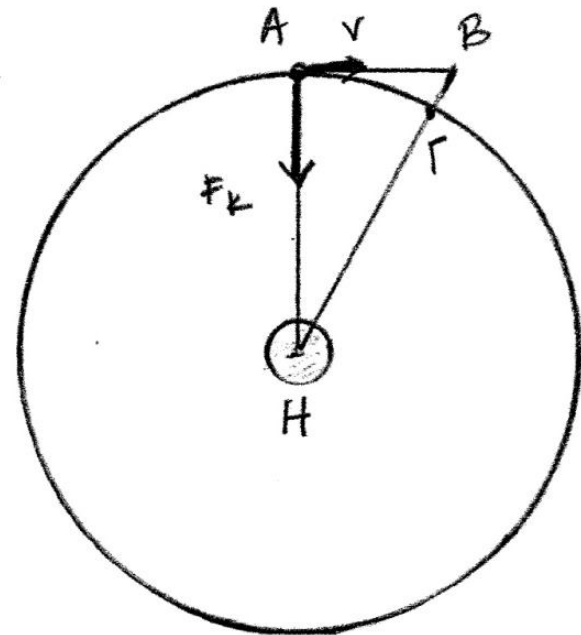


# Εξήγηση της τροχιακής κίνησης των πλανητών από το Νεύτωνα

Ο πλανήτης κινείται:

- από το A στο B με σταθερή ταχύτητα  $v$ .
- από το B στο Γ με σταθερή επιτάχυνση (λόγω της σταθερής έλξης του Ήλιου)

Κεντρομόλος δύναμη  $F_k$

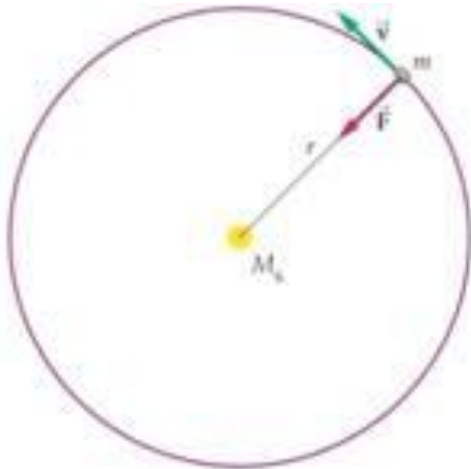


## Δυναμική της κυκλικής κίνησης

Για να κινηθεί ένα σώμα κυκλικά με ακτίνα  $r$  πρέπει:

- Να έχει ταχύτητα ( $v$ ).
- Να ασκείται πάνω του δύναμη ( $F$ ) κάθετη στην ταχύτητα.
- Η δύναμη να έχει μέτρο  $F_c = mv^2/r$ .

### Κεντρομόλος δύναμη



Πείραμα με αυτοκινούμενο αμαξάκι δεμένο σε σταθερό σημείο με νήμα

## Κυκλική ομαλή κίνηση

- Σταθερό μέτρο της ταχύτητας
- Το διάνυσμα της ταχύτητας αλλάζει συνεχώς κατεύθυνση
- Χρειάζεται δύναμη κάθετη στην ταχύτητα
- $T$ : περίοδος = χρόνος για μια περιστροφή
- **Γραμμική ταχύτητα = μήκος τόξου / χρόνο**  $v = s/t$

Σε μια περιστροφή  $t = T$  και  $s = 2\pi r$  (περιφέρεια κύκλου)

Επομένως  $v = s/t = 2\pi r/T$  δηλαδή  **$v = 2\pi r/T$**

- Αποδεικνύεται ότι η **επιτάχυνση** είναι ίση με  **$a = v^2/r$**  και κατευθύνεται προς το κέντρο (κεντρομόλος)

## Εύρεση των τύπων $a = v^2/r$ και $F_c = mv^2/r$

- $d = v \cdot \Delta t$  (1)

- $h = \frac{1}{2} a \cdot \Delta t^2$  (2)

Ορθογώνιο τρίγωνο HAB:  $(r + h)^2 = r^2 + d^2 \rightarrow$

$$r^2 + h^2 + 2r \cdot h = r^2 + d^2 \rightarrow h^2 + 2r \cdot h = d^2$$

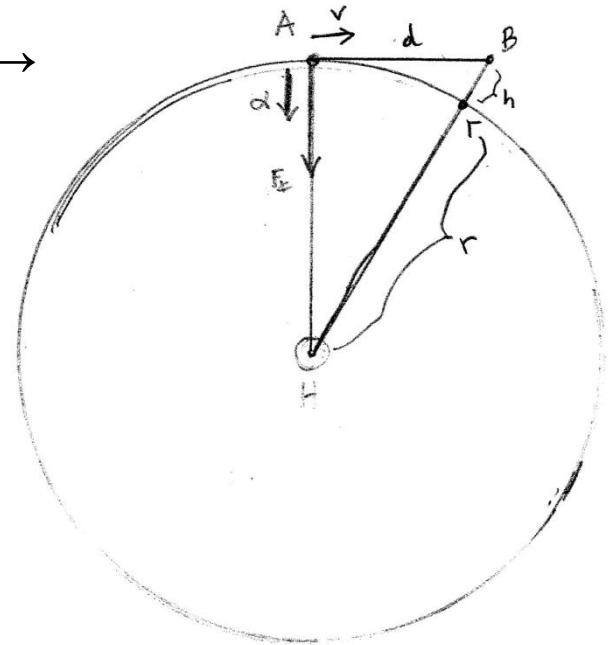
αλλά  $\Delta t$  πολύ μικρό  $\rightarrow h$  πολύ μικρό  $\rightarrow$

$h^2$  ασήμαντο, επομένως  $2r \cdot h = d^2$  (3)

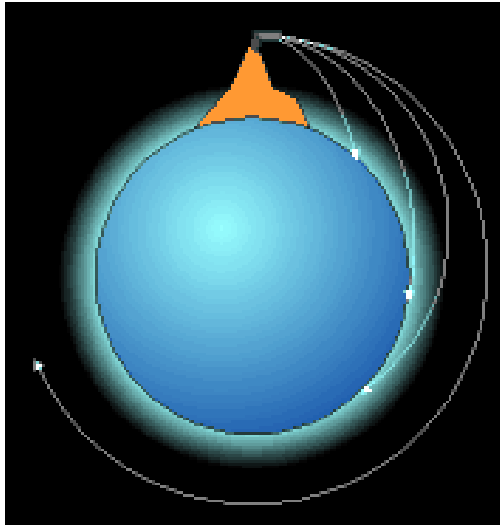
(1), (2) και (3)  $\rightarrow 2r \cdot \frac{1}{2} a \cdot \Delta t^2 = (v \cdot \Delta t)^2 \rightarrow$

$$r \cdot a \cdot \Delta t^2 = v^2 \cdot \Delta t^2 \rightarrow a = v^2/r$$

$$F_c = m \cdot a \rightarrow F_c = mv^2/r$$



# Νοητικό πείραμα: κανόνι και βλήμα-δορυφόρος

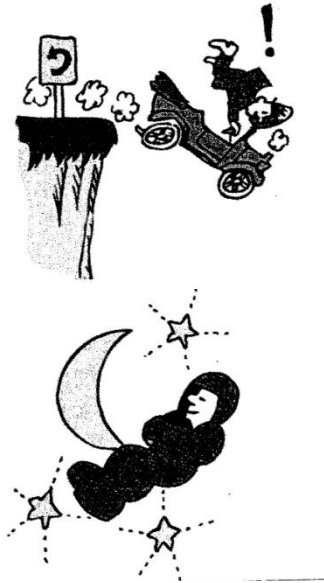


**Γιατί δεν πέφτει η Σελήνη;**

**Η Σελήνη και οι δορυφόροι βρίσκονται σε κατάσταση ελεύθερης πτώσης.**

**Δεν πέφτουν γιατί έχουν μεγάλη τροχιακή ταχύτητα**

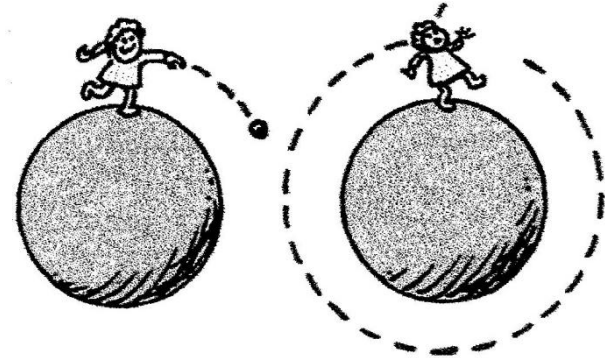
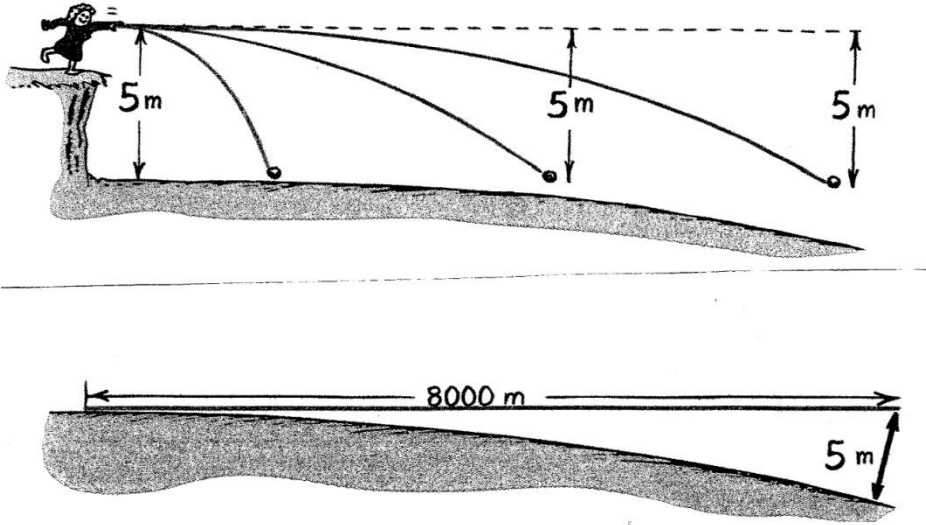
# Φαινομενική έλλειψη βάρους



Βρίσκονται σε κατάσταση ελεύθερης πτώσης, και επομένως σε φαινομενική έλλειψη βαρύτητας



# Κίνηση δορυφόρων



Ο δορυφόρος πρέπει να έχει κατάλληλη ταχύτητα  $v$  ώστε να ισχύει  $F = mv^2/r$ .

Αλλά  $F = G \cdot M \cdot m / r^2$  .

$$G \cdot M \cdot m / r^2 = mv^2 / r \rightarrow v^2 = G \cdot M / r \rightarrow v = \sqrt{\frac{GM}{r}}$$

## Γεωστατικοί δορυφόροι

Στο ισημερινό επίπεδο με  $T = 24h$

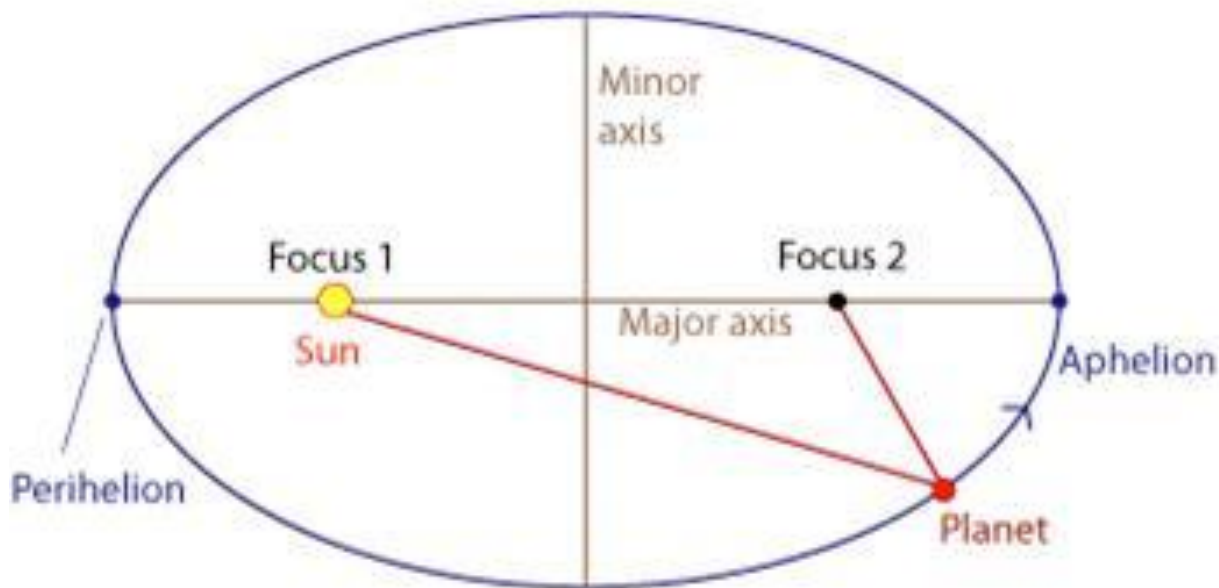
περιστρέφονται μαζί με τη Γη – πάνω από το ίδιο σημείο

$r = 42300km$

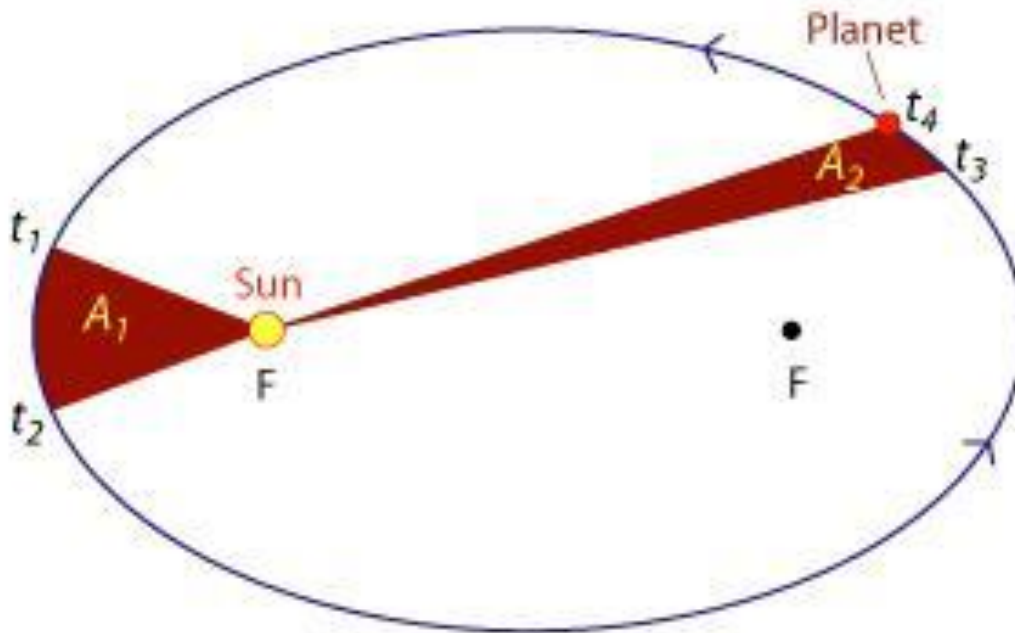
$h = 36000km$

# Εξήγηση των νόμων του Kepler για την κίνηση των πλανητών

- **1<sup>ος</sup> νόμος Kepler:** Ελλειπτικές τροχιές πλανητών.  
Ο Ήλιος στη μια εστία.

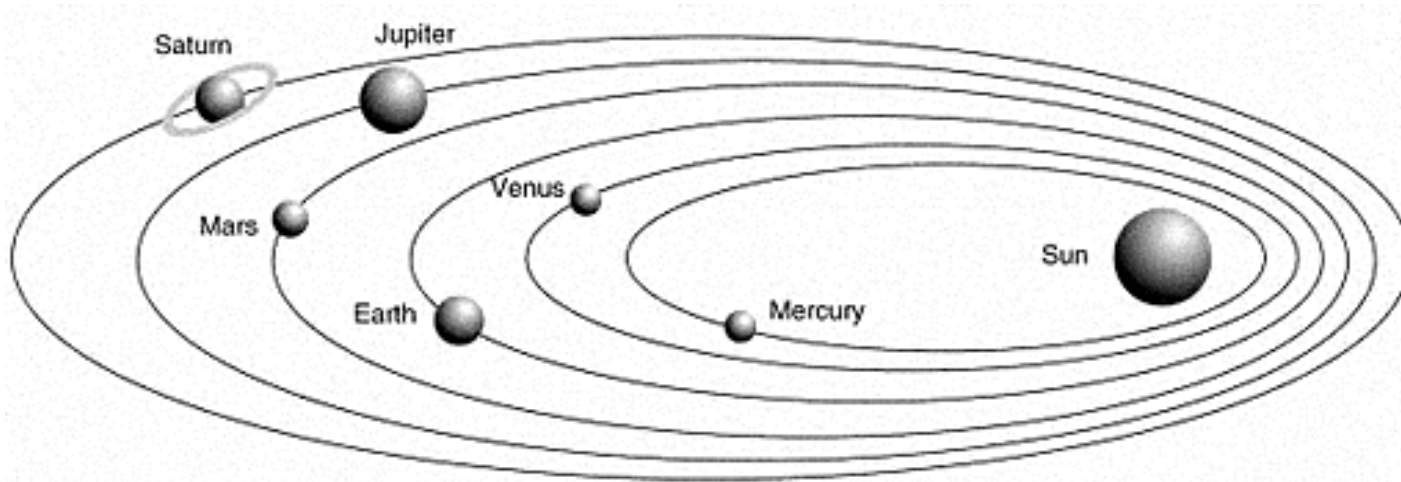


- **2<sup>ος</sup> νόμος Kepler:** Η επιβατική ακτίνα διαγράφει σε ίσους χρόνους ίσα εμβαδά



Που τρέχει πιο γρήγορα ο πλανήτης;

**3<sup>ος</sup> νόμος Kepler:** Τα τετράγωνα των περιόδων των πλανητών είναι ανάλογα με τους κύβους των μέσων αποστάσεων από τον Ήλιο ( $T^2$  ανάλογα με  $R^3$ )



**Περίοδος ( $T$ ) :** ο χρόνος για μια πλήρη περιστροφή.  
Όσο πιο μακριά από τον Ήλιο, τόσο πιο μεγάλη περίοδος.

$$\begin{array}{ll} \text{Π.χ. } T_{\text{Αρη}} = 1,88 \text{ \u03b5\u03c4\u03b7,} & R_{\text{Αρη}} = 227,9 \cdot 10^6 \text{ km} \\ T_{\text{Δια}} = 11,86 \text{ \u03b5\u03c4\u03b7,} & R_{\text{Δια}} = 778,3 \cdot 10^6 \text{ km} \end{array}$$

# Εξήγηση παλιρροιών

