

СЛУЧАИ ПРИВЕДЕНИЯ И УРАВНЕНИЯ РАВНОВЕСИЯ СИСТЕМ СИЛ

*ЛЕКЦИИ ПО ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ МЕХАНИКЕ.
СТАТИКА*

ЛЕКЦИЯ 5

ТЕОРЕМА ПУАНСО (ОСНОВНАЯ ТЕОРЕМА СТАТИКИ)

Произвольная система сил эквивалентна силе, равной главному вектору системы, и паре сил, момент которой равен главному моменту системы относительно точки приложения силы (центра приведения)

Луи Пуансо́ (1777-1859) — французский математик и механик, академик Парижской Академии наук (1813); пэр Франции (1846), сенатор (1852). Известен своими трудами в области геометрии и механики



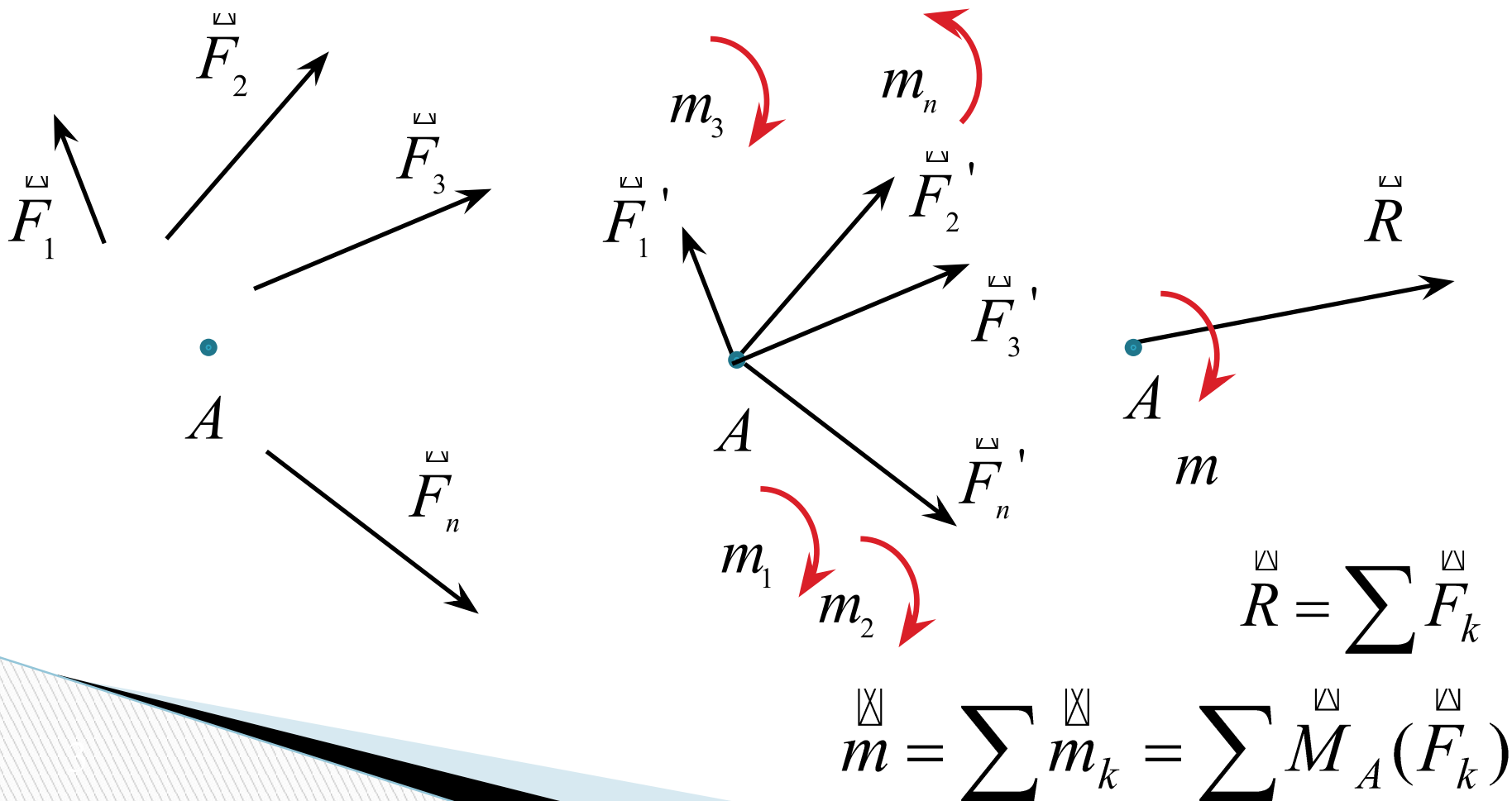
POINROT,
(Louis)

Membre de la Légion d'honneur.

Né à Paris, le 9 Janvier 1777. M. en 1850.

ТЕОРЕМА ПУАНСО (ОСНОВНАЯ ТЕОРЕМА СТАТИКИ)

Произвольная система сил эквивалентна силе, равной главному вектору системы, и паре сил, момент которой равен главному моменту системы относительно точки приложения силы (центра приведения)

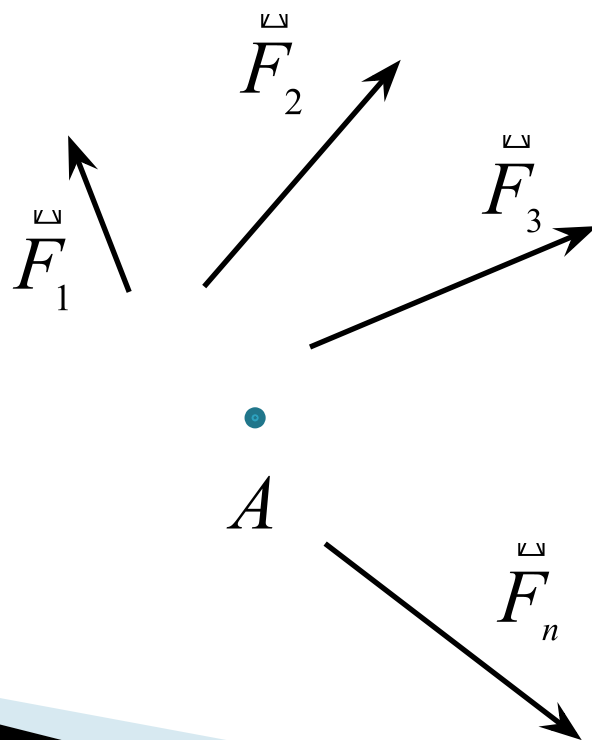


СТАТИЧЕСКИЕ ИНВАРИАНТЫ

Статические инварианты – характеристики системы сил, не зависящие от центра приведения

Статические инварианты позволяют более детально ответить на вопрос, к чему приводится система сил.

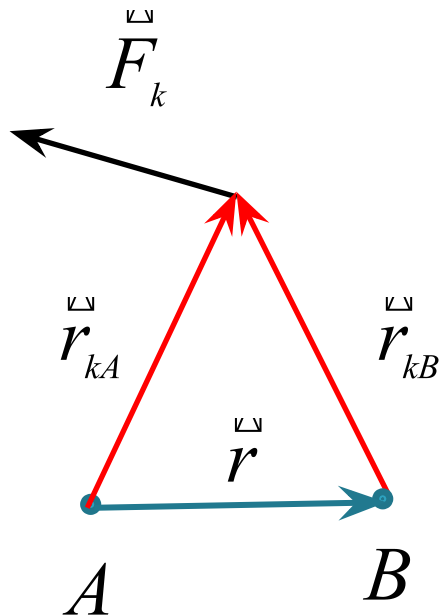
Первый статический инвариант – главный вектор системы



СТАТИЧЕСКИЕ ИНВАРИАНТЫ

Главный момент не является статическим инвариантом.

Как он зависит от центра приведения?



Определим момент одной из сил системы

$$M_A(\vec{F}_k) = \vec{r}_{kA} \times \vec{F}_k, \quad M_B(\vec{F}_k) = \vec{r}_{kB} \times \vec{F}_k$$

$$\vec{r} = \vec{AB}$$

$$M_A(\vec{F}_k) = \vec{r}_{kA} \times \vec{F}_k = (\vec{r} + \vec{r}_{kB}) \times \vec{F}_k$$

Главный момент системы

$$\begin{aligned} M_A &= \sum M_A(\vec{F}_k) = \sum \vec{r}_{kA} \times \vec{F}_k = \sum (\vec{r} + \vec{r}_{kB}) \times \vec{F}_k = \\ &= \sum \vec{r} \times \vec{F}_k + \sum \vec{r}_{kB} \times \vec{F}_k = M_B + \sum \vec{AB} \times \vec{F}_k \end{aligned}$$

$$M_A = M_B + \vec{AB} \times \vec{R}$$

СТАТИЧЕСКИЕ ИНВАРИАНТЫ

$$\vec{M}_A = \vec{M}_B + \vec{AB} \times \vec{R}$$

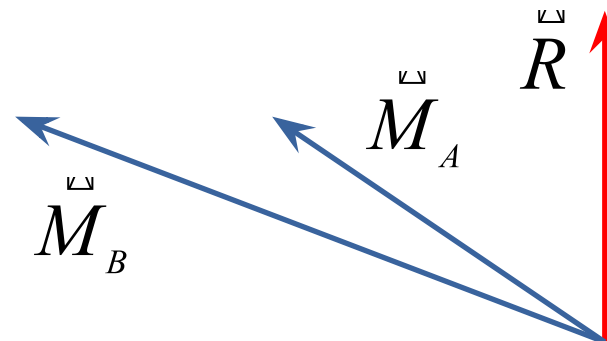
Умножим равенство скалярно
на главный вектор системы

$$\vec{M}_A \cdot \vec{R} = \vec{M}_B \cdot \vec{R} + (\vec{AB} \times \vec{R}) \cdot \vec{R}$$

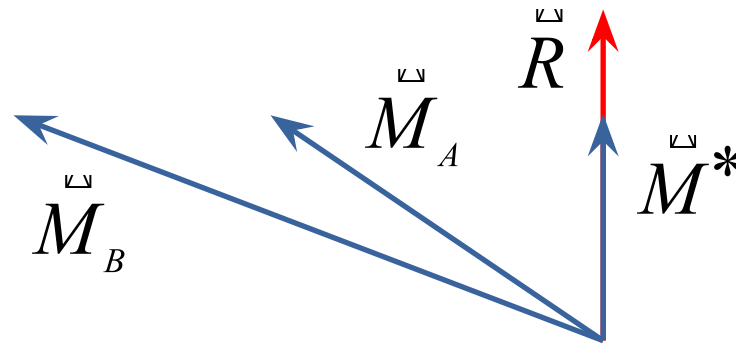
Последнее слагаемое равно нулю (почему?)

$$\vec{M}_A \cdot \vec{R} = \vec{M}_B \cdot \vec{R}$$

Второй статический инвариант - скалярное произведение главного вектора на главный момент



СТАТИЧЕСКИЕ ИНВАРИАНТЫ



Получили альтернативное определение

Второй статический инвариант – минимальный главный момент

Как найти минимальный главный момент?

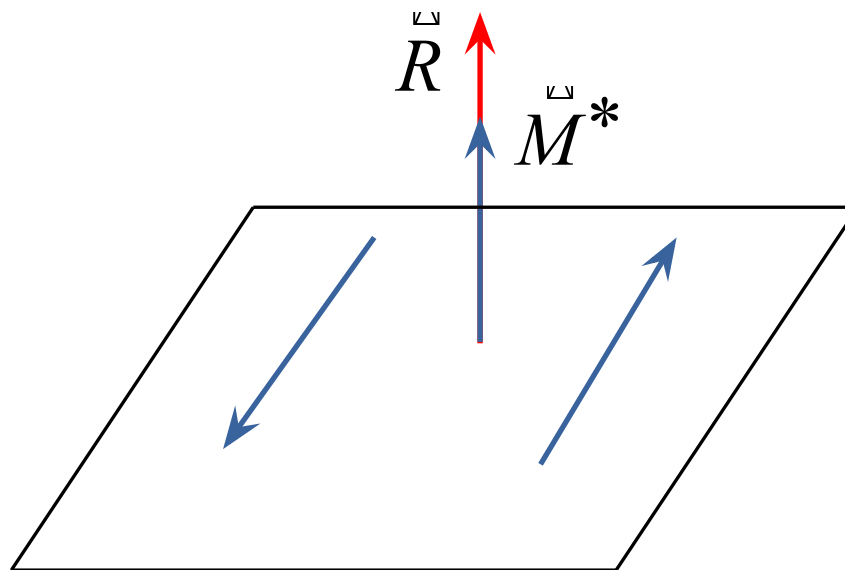
$$\vec{M}_A \cdot \vec{R} = \vec{M}^* \cdot \vec{R}$$

$$\vec{M}_A \cdot \vec{R} = M^* R$$

$$M^* = \frac{\vec{M}_A \cdot \vec{R}}{R}$$

ДИНАМИЧЕСКИЙ ВИНТ

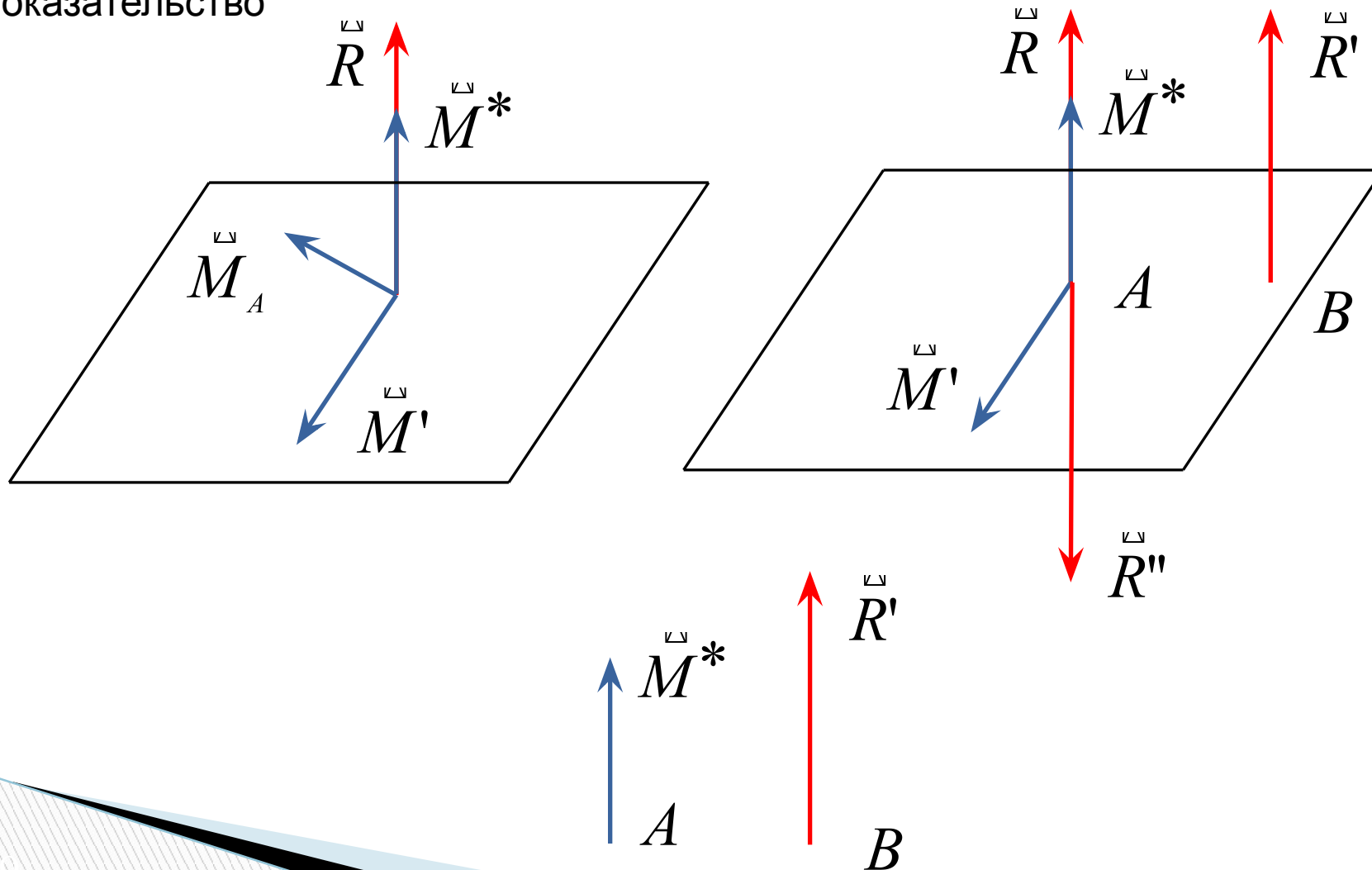
Динамический винт – совокупность силы и пары сил, момент которой параллелен силе



ТЕОРЕМА О ДИНАМИЧЕСКОМ ВИНТЕ

Если статические инварианты системы сил отличны от нуля, то система приводится к динамическому винту

Доказательство



СЛУЧАИ ПРИВЕДЕНИЯ СИСТЕМ СИЛ

$\overset{\curvearrowright}{M}^* \neq 0, \overset{\curvearrowright}{R} \neq 0$ динамический винт

$\overset{\curvearrowright}{M}^* = 0, \overset{\curvearrowright}{R} \neq 0$ равнодействующая

$\overset{\curvearrowright}{M}^* \neq 0, \overset{\curvearrowright}{R} = 0$ пара сил

$\overset{\curvearrowright}{M}^* = 0, \overset{\curvearrowright}{R} = 0$ система сил уравновешена

УСЛОВИЯ РАВНОВЕСИЯ ТЕЛА

$$\vec{M}^* = 0, \quad \vec{R} = 0 \quad \text{система сил уравновешена}$$

$$\vec{R} = \sum \vec{F}_k \quad \vec{M}_O = \sum \vec{M}_O(\vec{F}_k)$$

АНАЛИТИЧЕСКОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ГЛАВНОГО ВЕКТОРА И ГЛАВНОГО МОМЕНТА

$$\vec{R} = \sum \vec{F}_k = R_x \vec{i} + R_y \vec{j} + R_z \vec{k} \quad R_x = \sum F_{kx}$$

$$\vec{M}_O = \sum \vec{M}_O(\vec{F}_k) = M_x \vec{i} + M_y \vec{j} + M_z \vec{k}$$

$$M_x = \left(\sum \vec{M}_O(\vec{F}_k) \right)_x = \sum M_O(\vec{F}_k)_x = \sum M_x(\vec{F}_k)$$

УРАВНЕНИЯ РАВНОВЕСИЯ

1. Произвольная система сил

$$\sum F_{kx} = 0$$

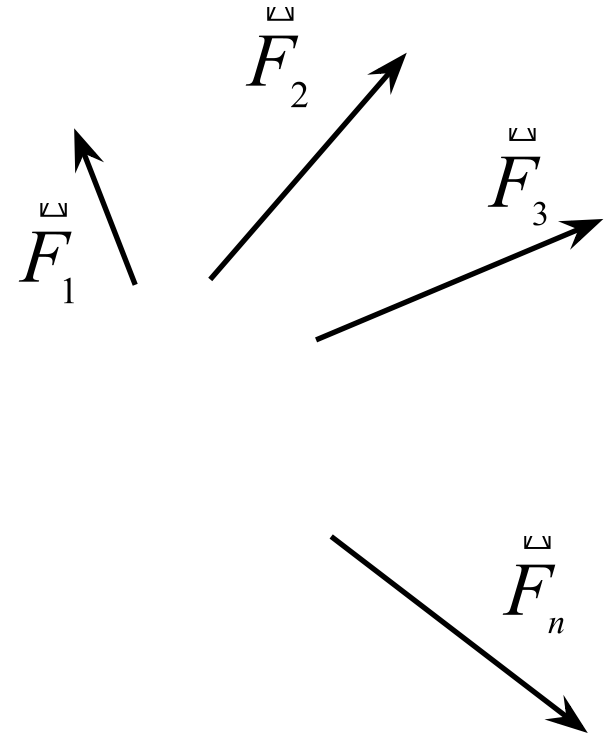
$$\sum F_{ky} = 0$$

$$\sum F_{kz} = 0$$

$$\sum M_x(\vec{F}_k) = 0$$

$$\sum M_y(\vec{F}_k) = 0$$

$$\sum M_z(\vec{F}_k) = 0$$



УРАВНЕНИЯ РАВНОВЕСИЯ

2. Система сходящихся сил

$$\sum F_{kx} = 0$$

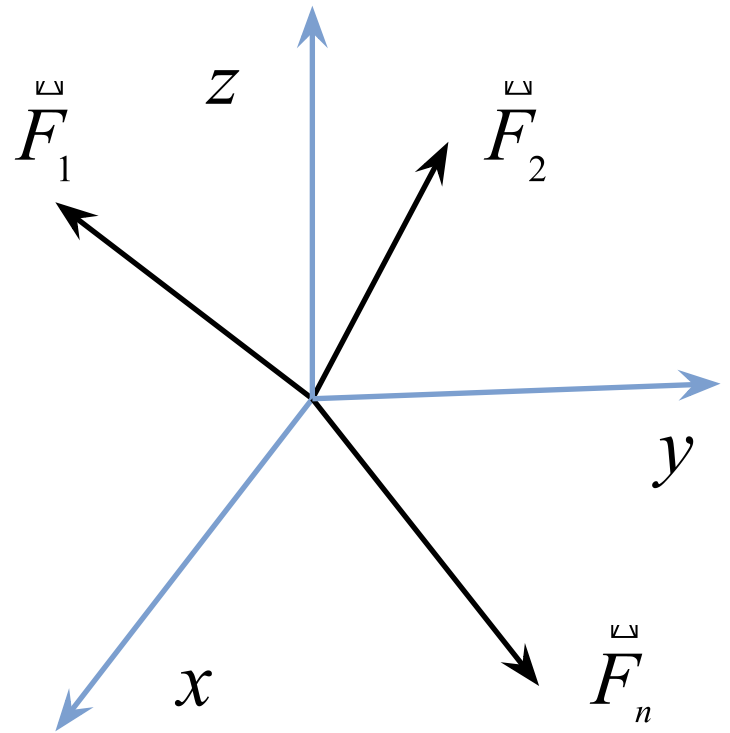
$$\sum F_{ky} = 0$$

$$\sum F_{kz} = 0$$

~~$$\sum M_x(\vec{F}_k) = 0$$~~

~~$$\sum M_y(\vec{F}_k) = 0$$~~

~~$$\sum M_z(\vec{F}_k) = 0$$~~



УРАВНЕНИЯ РАВНОВЕСИЯ

3. Система параллельных сил

$$\cancel{\sum F_{kx} = 0}$$

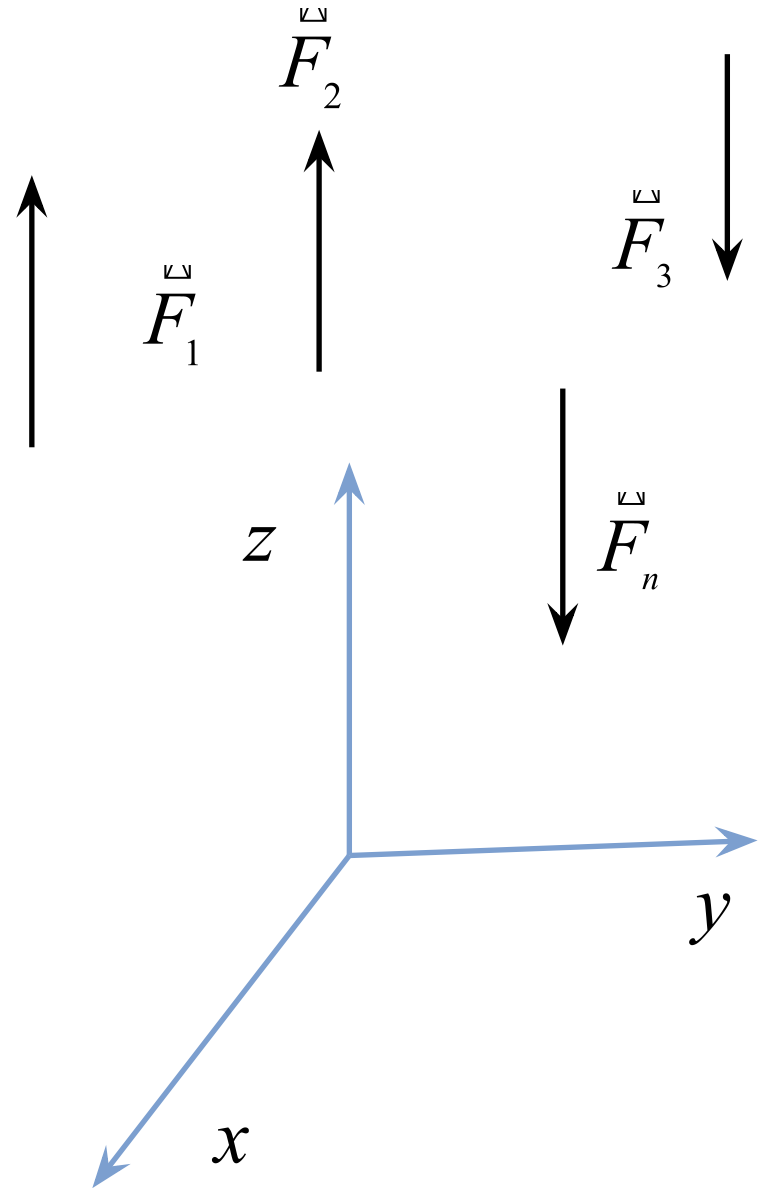
$$\cancel{\sum F_{ky} = 0}$$

$$\sum F_{kz} = 0$$

$$\sum M_x(\vec{F}_k) = 0$$

$$\sum M_y(\vec{F}_k) = 0$$

$$\cancel{\sum M_z(\vec{F}_k) = 0}$$



УРАВНЕНИЯ РАВНОВЕСИЯ

4. Произвольная плоская система сил

$$\sum F_{kx} = 0$$

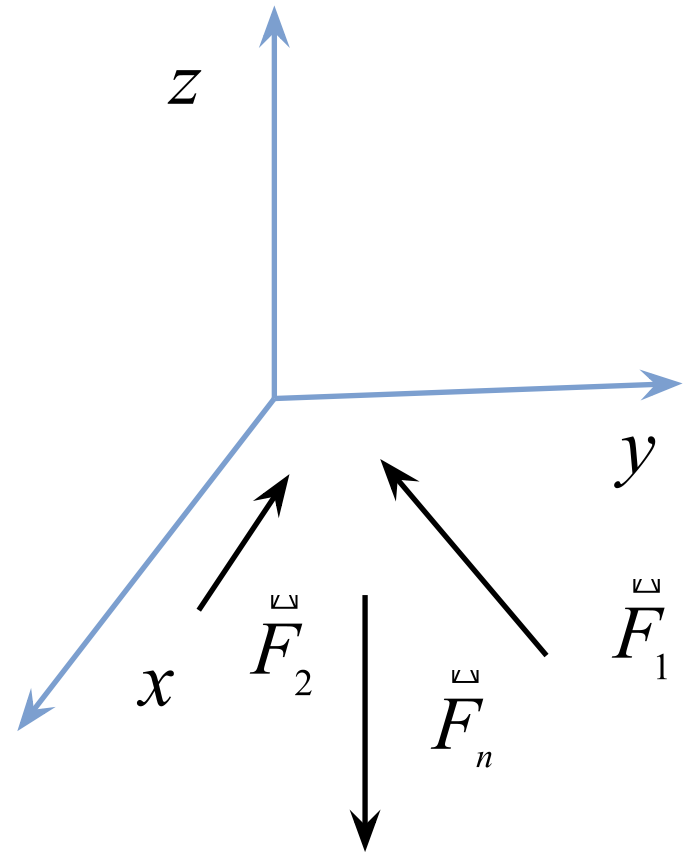
$$\sum F_{ky} = 0$$

~~$$\sum F_{kz} = 0$$~~

~~$$\sum M_x(\vec{F}_k) = 0$$~~

~~$$\sum M_y(\vec{F}_k) = 0$$~~

~~$$\sum M_z(\vec{F}_k) = 0$$~~





$$\sum M_A(\vec{F}_k) = 0$$

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ НА РАВНОВЕСИЕ ТЕЛ. ФЕРМА



Мосты

Опоры ЛЭП



Подъемные
краны

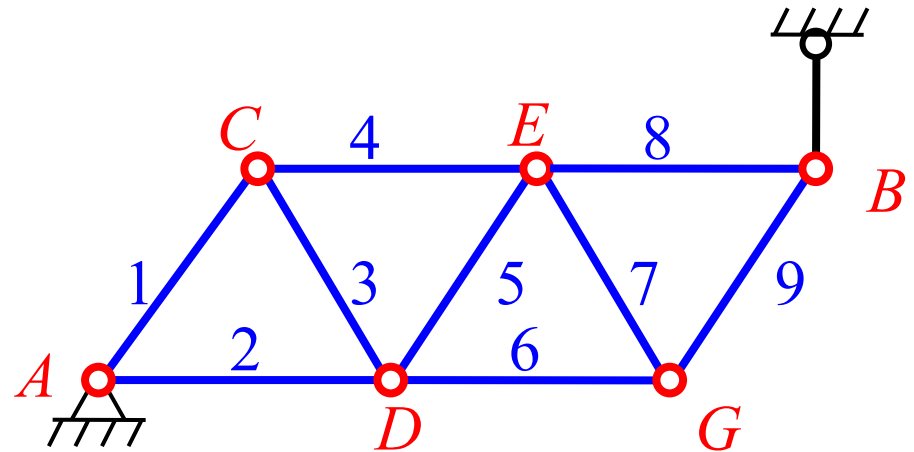


Металлические
каркасы зданий

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ НА РАВНОВЕСИЕ ТЕЛ. ФЕРМА

Ферма - жесткая, геометрически неизменяемая конструкция, состоящая из стержней, соединенных шарнирами.

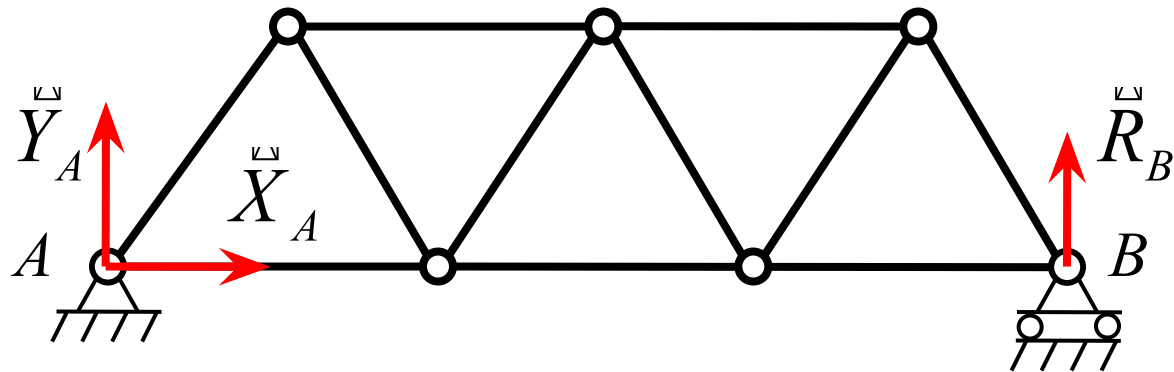
Узел фермы –
точка крепления двух или
более стержней



1, 2, ... 9 – стержни

A, B, ... G – шарниры (узлы)

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ НА РАВНОВЕСИЕ ТЕЛ. ФЕРМА



У **статически определимых ферм** число реакций опор не более трех

Пусть k – число стержней, n – число узлов

Тогда **ферма будет статически определимая** при выполнении равенства

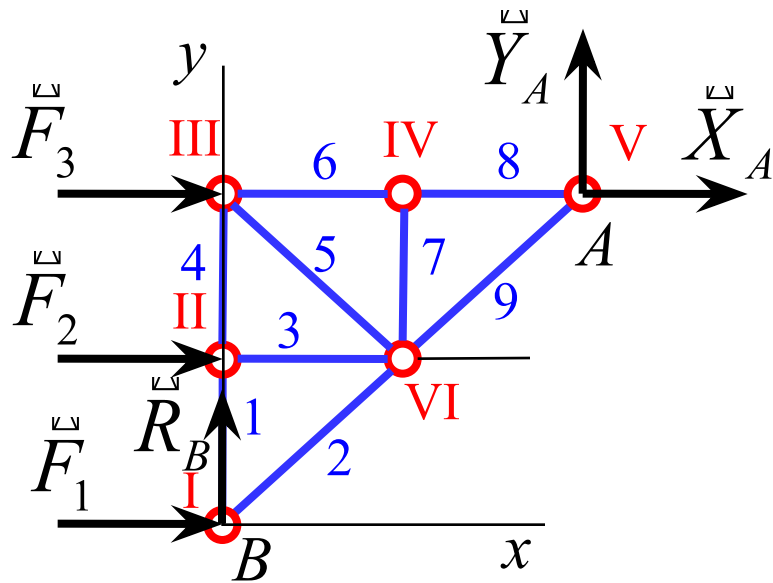
$$k = 2n - 3$$

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ НА РАВНОВЕСИЕ ТЕЛ. ФЕРМА

Для расчета ферм
необходимо

- **Найти реакции внешних опор с использованием аксиомы отвердевания и 3-х уравнений равновесия**
- **Определить усилия в стержнях фермы методом вырезания узлов или методом сечений (Риттера)**

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ НА РАВНОВЕСИЕ ТЕЛ. ФЕРМА



1. Пронумеруем все **стержни** фермы арабскими цифрами:
1, 2, 3, ... 9

2. Пронумеруем **узлы** фермы римскими цифрами:
I, II, III, ... IV

3. Рассмотрим **равновесие каждого из узлов** и составим уравнения равновесия (считаем условно все стержни растянутыми).

Учитываем 3-й закон Ньютона: для каждого из стержней усилия со стороны узлов равны по величине и направлены в разные стороны.