

## Урок №5 (24.09.2012)

### Вынужденные колебания. Резонанс.

#### 1. Описание процесса.

Предположим, на осциллятор действует внешняя сила. Если сила постоянна, то это приводит к смещению центра равновесия, но более никак не влияет на характер движения осциллятора.

Предположим теперь, что сила носит периодический характер, например в простейшем осцилляторе – груз на пружине – стена, к которой прикреплена пружина, колеблется по некоему синусоидальному закону. Внешнюю силу, действующую таким образом, называют вынуждающей.

В этом случае движение системы во времени можно разделить на два участка: переходный процесс, когда система «помнит» начальные условия, и установившееся движение, определяемое параметрами вынуждающей силы.

#### 2. Уравнение движения.

Для случая, когда вынуждающая сила гармонически изменяется со временем, уравнение движения для случая вязкого трения можно записать так:  
$$m\ddot{x} = -kx - \beta\dot{x} + F_0 \cos \omega t .$$

Введём обозначения:

$$\omega_0^2 = \frac{k}{m}, \quad 2\gamma = \frac{\beta}{m}, \quad f_0 = \frac{F_0}{m} .$$

Тогда наше уравнение приобретает вид:

$$\ddot{x} + 2\gamma\dot{x} + \omega_0^2 x = f_0 \cos \omega t .$$

#### 3. Установившиеся колебания.

##### Случай без трения.

Рассмотрим сначала случай установившихся колебаний. Причём сначала для простоты пренебрежём трением:

$$\ddot{x} + \omega_0^2 x = f_0 \cos \omega t .$$

Опыт показывает, что в конце концов изучаемая нами система начинает совершать колебания с частотой вынуждающей силы. Попробуем поискать решение в виде:

$$x(t) = a \cos \omega t .$$

Подставляя получим:

$$(-\omega^2 + \omega_0^2) a \cos \omega t = f_0 \cos \omega t ,$$

откуда получаем для амплитуды колебаний:

$$a = \frac{f_0}{\omega_0^2 - \omega^2} .$$

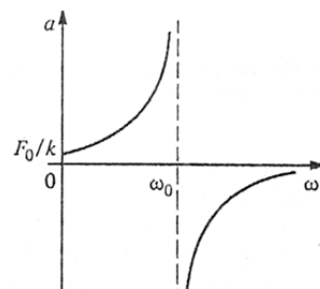


График полученной амплитуды от частоты вынуждающей силы выглядит так, как показано на рисунке.

При  $\omega > \omega_0$ , колебания происходят в противофазе.

*Резонанс* – совпадение частот собственных колебаний и колебаний вынуждающей силы.

### Учёт трения.

Попробуем найти решение в виде:  $x(t) = a \cdot \cos(\omega t + \theta)$ . В этом случае

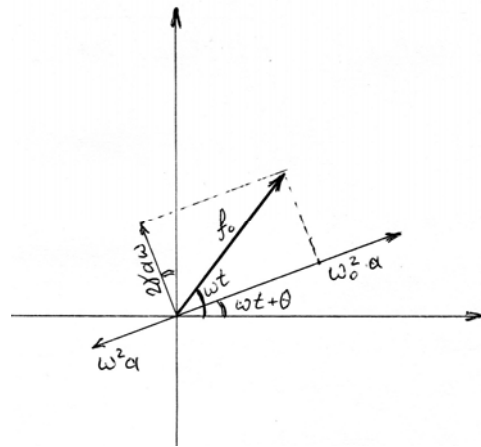
$$\dot{x}(t) = -a\omega \sin(\omega t + \theta),$$

$$\ddot{x}(t) = -a\omega^2 \cos(\omega t + \theta).$$

Подставляя в уравнение, получаем:

$$-a\omega^2 \cos(\omega t + \theta) - 2\gamma a \omega \sin(\omega t + \theta) + \omega_0^2 a \cos(\omega t + \theta) = f_0 \cos(\omega t).$$

Для его решения воспользуемся методом векторных диаграмм. На рисунке видно, что в результате сложения трёх векторов, изображающих три наших слагаемых (проекция на горизонтальную ось), должен получиться вектор длины  $f_0$ .



Из теоремы Пифагора получаем:

$$f_0^2 = (\omega_0^2 - \omega^2)^2 a^2 + 4\gamma^2 a^2 \omega^2, \text{ откуда}$$

$$a = \frac{f_0}{\sqrt{(\omega_0^2 - \omega^2)^2 + 4\gamma^2 \omega^2}}.$$

Из тригонометрии получаем также, что

$$\operatorname{tg}(\theta) = \frac{2\gamma\omega}{\omega^2 - \omega_0^2}.$$

Заметим, что в присутствии трения амплитуда не увеличивается до бесконечности при резонансе и равна  $a_{\text{рез}} = f_0/2\gamma\omega$ .

## 4. Переходный процесс.

Если осциллятор в момент времени  $t = 0$  покоится, то  $x(0) = 0$  и  $\dot{x}(0) = 0$ . Но эти начальные условия невозможны при  $x(t) = a \sin(\omega t + \theta)$ !

Истинное решение должно переходить в наше при  $t \rightarrow \infty$ . При этом в начальный момент времени, пока вынуждающая сила ещё не «передала» свою частоту системе, система должна колебаться с собственной частотой  $\omega_0$ . Со временем эта составляющая должна затухнуть, а решение перейти к виду  $t \rightarrow \infty : x(t) = a \cos(\omega t + \theta)$ .

Решить здесь эту задачу в общем виде не представляется возможным из-за её громоздкости. Скажем лишь, что решение имеет вид:

$$x(t) = a \cos(\omega t + \theta) - a e^{-\gamma t} \cos(\omega_0 t + \theta).$$

Слева приведён график этой функции. Видно, что сначала оба слагаемых равны и дают в сумме ноль, но с течением времени роль второго слагаемого уменьшается, и система начинает колебаться с частотой вынуждающей силы.

