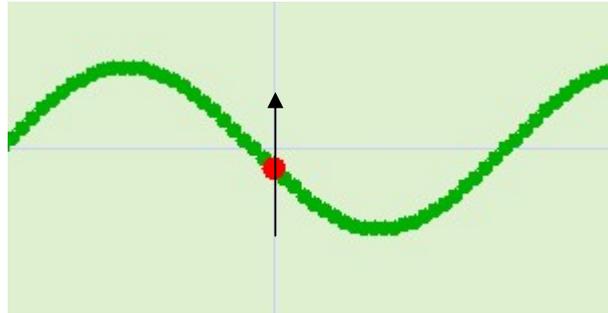


波動與簡諧

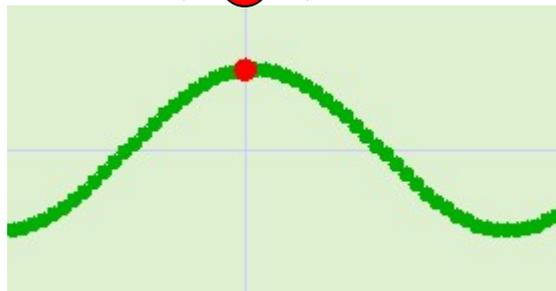
粒子進行簡諧運動(SHM)，當位移最大時，粒子所受的淨力的量值(magnitude) 也應該最大。



上圖是抖動一根繩子所造成的橫波。

橫行波上的粒子會隨波動而作簡諧運動。粒子從那裡得到簡諧運動所需的力？答案是繩子的張力，不是重量（試想在沒有重量情況下，仍然可產生繩上的橫波）。奇怪是，當粒子處於波峰或波谷，它左、右兩邊的繩子都是水平，即是作用於粒子的張力抵消了。淨力是零，那又何來SHM所要求的一個指向平衡點的最大回復力 (restoring force)??

左方繩子施於粒子的力 ← ● → 右方繩子施於粒子的力



沒有淨力，又可以像SHM般有最大的加速??

問題的關鍵是簡諧運動的定義。

嚴格在說，

簡諧運動的定義是 $a \propto -x$ ，不是 $F \propto -x$ 。

因為 $a \propto -x$ ，那才求得 x 的通解， $x = A\cos(\omega t + \phi)$ 。

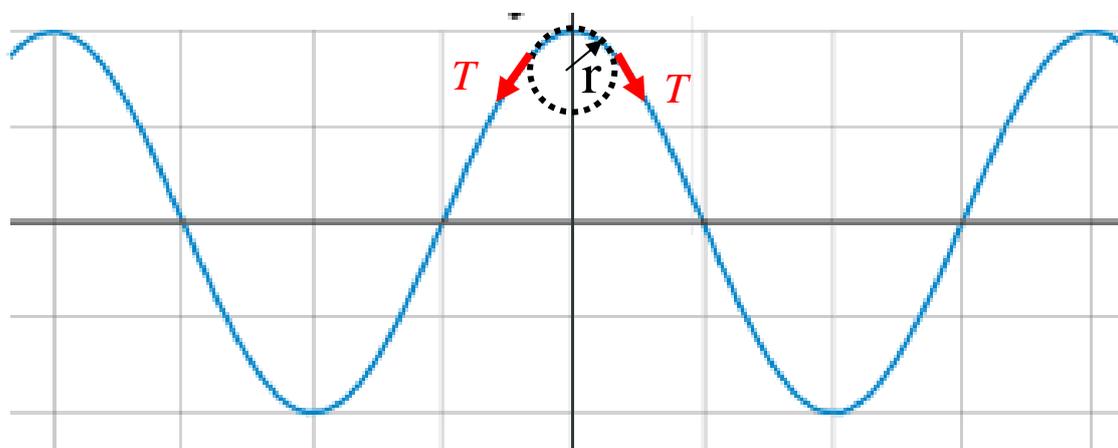
一般情況， $a \propto -x$ 和 $F \propto -x$ 是同義的。但在這問題，就有分別。

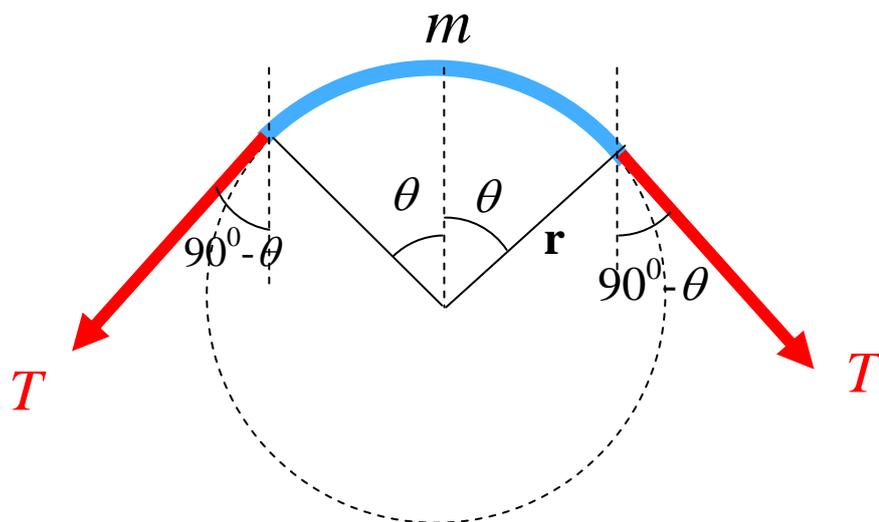
波峰上的粒子，它左、右的張力的確抵消，但該粒子的質量也是零。

$a = F/m$ 。零除零，答案不一定是零！也不一定是一個小值！

正確的分析是先設粒子有一定大小，那時左、右方的張力就不會完全水平。把 F/m 的 $m \rightarrow 0$ ，就可求得粒子的加速。

設波峰上那一小段的曲率半徑為 r ， T 為繩子的張力。 m 為繩子在波峰那一小段的質量。





T 的水平分量互相抵消；T 的垂直分量造成施於 m 的淨力，

$$F = 2T \cos(90^\circ - \theta) = 2T \sin \theta。$$

m 的質量是 $\rho r(2\theta)$ ，其中 ρ 是繩子的每單位長度的質量。

$$m \text{ 的加速 } a = \frac{F}{m} = \frac{2T \sin \theta}{2\rho r \theta} = \frac{T \sin \theta}{\rho r \theta}$$

若 $\theta \rightarrow 0$ ， $F \rightarrow 0$ 及 $m \rightarrow 0$ 。但 a 不是趨向零。

因為 $\lim_{\theta \rightarrow 0} \frac{\sin \theta}{\theta} = 1$ ，所以 $\theta \rightarrow 0$ ， $a \rightarrow \frac{T}{\rho r}$ 。

即是波峰上粒子所受的力是零，但加速度 $a = \frac{T}{\rho r}$ (向下)

- \because 波速 $v = \sqrt{\frac{T}{\rho}}$ $\therefore a = \frac{v^2}{r}$

- 曲線的曲率半徑數學公式

$$\frac{1}{r} = \frac{|y''|}{[1 + (y')^2]^{3/2}}$$

(參考. e.g. <https://www.math24.net/curvature-radius/>)

若設 $y = A \cos(kx - \omega t)$,

$$\therefore y' = -kA \sin(kx - \omega t) \quad \text{和} \quad y'' = -k^2 A \cos(kx - \omega t)$$

$$\text{在波峰, } \sin(kx - \omega t) = 0, \quad \cos(kx - \omega t) = 1$$

$$\therefore \text{在波峰 } \frac{1}{r} = k^2 A$$

$$\therefore \text{在波峰 } a = \frac{v^2}{r} = (kv)^2 A = \omega^2 A \quad (\text{方向指向平衡})$$

當粒子進行 SHM , 在 $a = A$, $a = -\omega^2 A$ 。

-
- 簡諧運動的定義是 $a \propto -x$, 不是 $F \propto -x$
 - 波峰上那粒子受的淨力是零, 但又可加速! 不要奇怪, 因為粒子無限小, 它的質量也是零!

吳老師 (Chiu-king Ng)

<https://ngsir.netfirms.com>

電郵: feedbackWZ@phy.hk 其中 WZ 是 23 之後的質數



Other Physics Applets