

II. Kanonische Mechanik: Lagrange Formalismus

II.1. Motivation

Newton'sche Mechanik

⇒ BWGC für N -Teilchensystem,
häufig in kartesischen Koordinaten

aber:

In vielen Fällen unterliegt die Bewegung der Teilchen bestimmten „Zwangsbedingungen“, die die Bewegung einschränken. Die Zwangsbedingungen werden durch sog. „Zwangskräfte“ hervorgerufen

⇒ In solchen Fällen wird die Newton'sche Mechanik un bequem (häufig ist auch die Angabe der Zwangskraft schwierig)

Beispiel: Massenpunkt an einem Fadenpendel mit fester ~~fest~~ Länge l



es wirkt

- die Schwerkraft
- die „Fadenkraft“ (Zwangskraft)

← sorgt dafür, dass $l = \text{const!}$

man sieht auch: Die Anwesenheit der Zwangsbedingung führt hier zu einer Reduktion der Zahl der „Freiheitsgrade“

ohne Faden: $f = 2$
mit Faden: $f = 1$

(Zahl der Freiheitsgrade für einen Bewegung)

Lagrange-Mechanik:

Allgemeine Formulierung der Mechanik, mit der Zwangsbedingungen einfacher zu handhaben sind

II. 2. Zwangsbedingungen und Zwangsarbeit

Klassifikation

i) holonome Zwangsbedingungen

⇒ beschreibbar durch eine geschlossene Gleichung der Form $f_\lambda(\underline{r}_1, \dots, \underline{r}_N, t) = 0$

$$\lambda = 1, \dots, p$$

↑
Zahl der unabh. Zwangsbedingungen

Beispiel:



$$\begin{aligned} l_{12} &= \text{const} \\ l_{13} &= \text{const} \\ l_{23} &= \text{const} \end{aligned}$$

hier $p=3$:

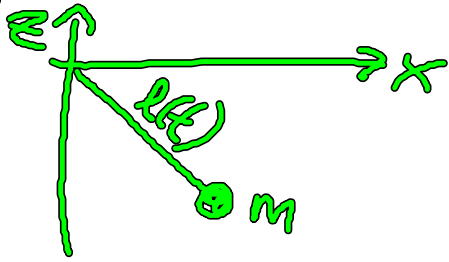
$$\begin{aligned} f_1 &= |\underline{r}_1 - \underline{r}_2| - l_{12} = 0 \\ f_2 &= |\underline{r}_2 - \underline{r}_3| - l_{23} = 0 \\ f_3 &= |\underline{r}_1 - \underline{r}_3| - l_{13} = 0 \end{aligned}$$

⇒ Diese Zwangsbedingungen sind offensichtlich ~~zeit~~ unabhängig von der Zeit ($\frac{\partial f_\lambda}{\partial t} = 0$)

→ „skleronome“ Zwangsbedingungen!

Holonome Zwangsbedingungen können aber auch zeitabhängig sein! ⇒ „rheonome“ Zwangsbed.

Beispiel: Ebene Federpendel mit variabler Länge



$$x^2 + z^2 - (l(t))^2 = 0$$

ii) Nicht-holonome Zwangsbedingungen

→ nicht darstellbar in der Form $f(x_1, \dots, x_N, t) = 0$

typische Form:

$$\textcircled{+} \sum_{i=1}^N \underset{\substack{\uparrow \\ \text{Vektor}}}{a_{\lambda, i}} \lambda_{i, \lambda} (x_1, \dots, x_N, t) \cdot \underline{dx}_i + \underset{\substack{\uparrow \\ \text{Skalar}}}{a_{\lambda}} \lambda_{\lambda} (x_1, \dots, x_N, t) dt = 0$$

$\lambda = 1, \dots, p$

umschreiben von $\textcircled{+}$ durch Teilen durch dt

$$\Rightarrow \sum_{i=1}^N a_{\lambda, i} \lambda_{i, \lambda} (x_1, \dots, x_N, t) \cdot \underline{v}_i + a_{\lambda} \lambda_{\lambda} (x_1, \dots, x_N, t) = 0$$

$\lambda = 1, \dots, p$

Beispiel:

Rangieren mit dem Ast

⇒ momentane Bewegung ist durch die Radrichtung
d.h. auch durch \underline{v} bestimmt

(freies Rad ist ja Ort-einzigartig ⇒ keine echte
Reduktion der Zahl der
Freiheitsgrade!

Beacht:
 Unter best. Bedingungen kann \otimes auf eine holonome
 Zwangsbed.-Zurückgeführt werden

$$a_{i,\lambda} = \nabla_i A_\lambda(x_1, \dots, x_N, t) \quad \text{mit} \quad \underbrace{A_\lambda(x_1, \dots, x_N, t) = 0}_{\text{holonome Bed.}}$$

$$a_\lambda = \frac{\partial A_\lambda}{\partial t}$$

$$\rightarrow \frac{dA_\lambda}{dt} = \sum_{i=1}^N \nabla_i A_\lambda \cdot \dot{x}_i + \frac{\partial A_\lambda}{\partial t} = 0$$

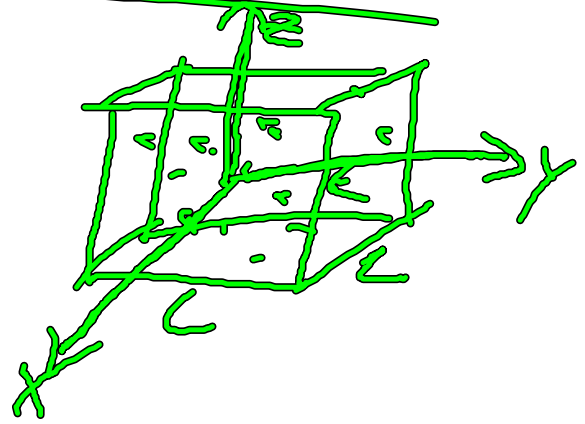
$$\Leftrightarrow \sum_i a_{i,\lambda} \cdot \dot{x}_i + a_\lambda = 0$$

iii) Zwangsbedingungen in Form von Ungleichungen

Beispiel: Gasterücken im Kasten
 (Würfel)

$$-\frac{L}{2} \leq x_i, y_i, z_i \leq \frac{L}{2}$$

\Rightarrow keine echte Reduktion von
 Freiheitsgraden



Annahme:

Zwangsbedingungen werden durch Zwangskraft erzwingt
 $\hookrightarrow \underline{\xi}_i$ (für Teilchen i)

\underline{Z}_i wirkt zusätzlich zu ohnehin vorhandener Kraft \underline{F}

\Rightarrow Modifikation der Newton'schen BWC:

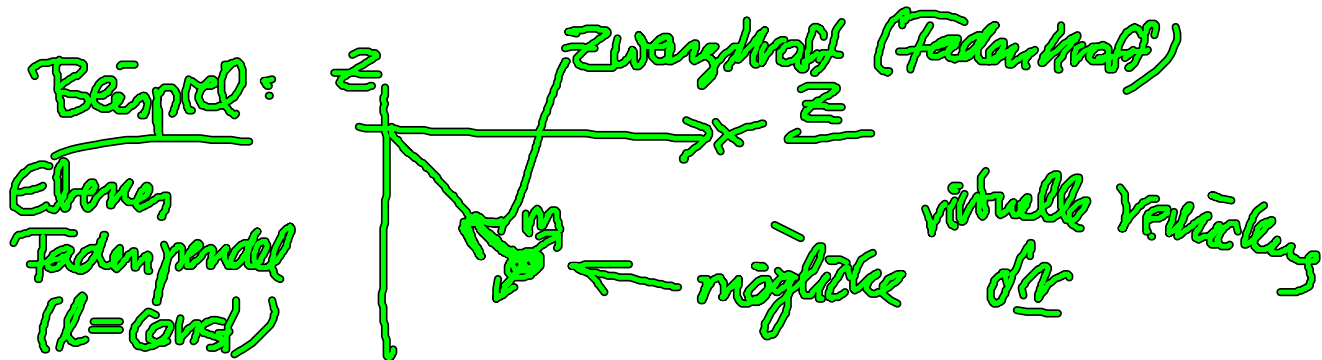
$$m_i \underline{\ddot{r}}_i = \underline{F}_i + \underline{Z}_i$$

Frage: Wie sollen die \underline{Z}_i bestimmt werden?

II.3. Virtuelle Verschiebungen, d'Alambertsches Prinzip

Definition: virtuelle Verschiebung $\delta \underline{r}_i \Leftrightarrow$ infinitesimal Änderung der Koordinaten \underline{r}_i die
 a) mit den Zwangsbedingungen verträglich ist
 b) zu einer kurzen Zeit stattfindet

virtuelle Verschiebung \neq tatsächliche Verschiebung $d\underline{r}_i$ in einem Zeitintervall dt



also \underline{Z} steht senkrecht auf $d\underline{r}$!

Allgemein fordert man

$$\sum_{i=1}^N \underline{Z}_i \cdot d\underline{r}_i = 0$$

virtuelle Arbeit

"Zwangskraft stehen senkrecht auf den virtuellen Verschiebungen"

"Prinzip der virtuellen Arbeit"

Die Zwangskraft leistet keine virtuelle Arbeit!
 (beachte: Diese Forderung heißt die Summe
 über alle Teilchen!)

Wir benutzen dieses Prinzip nun zur Umformulierung
 der Newton'schen BWE mit Zwangskraft

$$\textcircled{1} \quad m_i \ddot{\underline{r}}_i = \underline{F}_i + \underline{Z}_i \Rightarrow (m_i \ddot{\underline{r}}_i - \underline{F}_i - \underline{Z}_i) = 0$$

$$\textcircled{2} \quad \sum_{i=1}^N \underline{Z}_i \cdot d\underline{r}_i = 0$$

multipliziert mit
 $d\underline{r}_i$ und summiert

$$\Rightarrow \sum_{i=1}^N (m_i \ddot{\underline{r}}_i - \underline{F}_i - \underline{Z}_i) \cdot d\underline{r}_i = 0$$

$$\textcircled{2} \Rightarrow \boxed{\sum_{i=1}^N (m_i \ddot{\underline{r}}_i - \underline{F}_i) \cdot d\underline{r}_i = 0} \quad \text{"d'Alembert'sches Prinzip"}$$

Bemerkungen:

(i) Zwangskraft tauchen nicht mehr explizit auf!

(ii) Formulierung ist immer noch unpraktisch, da
 die virtuellen Verschiebungen nicht unbedingt unabhängig
 voneinander sind!

iii) Falls alle $d\underline{r}_i$ unabhängig ~~und~~ korreliert und unbeeinträchtigt von Zwangsbed.

\Rightarrow für jeden Term in der Summe gilt

$$m_i \ddot{\underline{r}}_i - \underline{F}_i = 0 \\ \Rightarrow \text{Newton!}$$

II.4. Lagrange-Gleichungen 1. Art

Annahme Zwangsbed. beschreibbar in der Form

$$\textcircled{*} \sum_{i=1}^N \underline{q}_{i,\lambda}(\underline{r}_1, \dots, \underline{r}_N, t) \cdot d\underline{r}_i + \alpha_\lambda(\underline{r}_1, \dots, \underline{r}_N, t) \stackrel{dt}{=} 0 \\ \lambda = 1, \dots, p$$

(reduziert sich auf holonome Bed.

im Fall $\underline{q}_{i,\lambda} = \nabla_i A_\lambda(\underline{r}_1, \dots, \underline{r}_N, t)$, $\alpha_\lambda = \frac{dA_\lambda}{dt}$
und $A_\lambda(\dots) = 0$)

Anwendung von $\textcircled{*}$ auf eine virtuelle Verschiebung

$$d\underline{r}_i \rightarrow \delta \underline{r}_i \\ dt = 0$$

aus $\textcircled{*}$ wird: $\sum_{i=1}^N \underline{q}_{i,\lambda}(\underline{r}_1, \dots, \underline{r}_N, t) \cdot \delta \underline{r}_i = 0$ $\lambda = 1, \dots, p$

andererseits hatten wir gesehen:

$$\sum_{i=1}^N \underline{Z}_i \cdot \delta \underline{r}_i = 0 \quad \text{Prinzip der virtuellen Arbeit!}$$

Ansatz für die Zwangskräfte:

$$\underline{Z}_i = \sum_{\lambda=1}^p \mu_{\lambda} \underline{a}_{i,\lambda}$$

(Erinnerung: ^{starke} für holonome Zwangsbed.
 $\underline{a}_{i,\lambda} = \underline{r}_{i,\lambda}$)

Zusammenhang zw. Zwangskraft und Zwangsbedingung!
schön, aber was sind die Koeffizienten μ_{λ} ?

Einsetzen in unsere „alt“ BWSG

$$m_i \ddot{\underline{r}}_i = \underline{F}_i + \underline{Z}_i$$

$$\Rightarrow m_i \ddot{\underline{r}}_i = \underline{F}_i + \sum_{\lambda=1}^p \mu_{\lambda} \underline{a}_{i,\lambda}$$

Lagrange-Gleichungen
1. Art!
„Lagrange I“

Vektorgleichung

umschreiben in Komponentenform (Annahme: $m_i = m$)

$$m \ddot{x}_k - F_k - \sum_{\lambda=1}^p \mu_{\lambda} a_{k,\lambda} = 0$$

$k = 1, \dots, 3N$

$\Rightarrow 3N$ Gleichungen

\Rightarrow Ergänzung durch p Gleichungen der Form

$$\sum_{i=1}^N \underline{a}_{i,\lambda} \cdot d\underline{r}_i + a_{\lambda} dt = 0$$

(bzw. $A_{\lambda}(r_1, \dots, r_N, t) = 0$)

Es gibt also insgesamt $3N+p$ Gleichungen für die Unbekannten $x_i(t)$ und μ_j

Vorgehensweise in der Praxis

- Bestimme die p voneinander unabhängigen Zwangsbed. und bestimme die Größen $Q_{i\lambda}$ und Q_j
- Löse die $3N+p$ Gleichungen für $x_i(t)$ und μ_j
— fertig!
- Falls gewünscht, explizite Bestimmung der Zwangsreaktion
$$\underline{z}_i = \sum_{\lambda=1}^p \mu_\lambda Q_{i\lambda}$$

Trotzdem

Verfahren immer noch unständig!