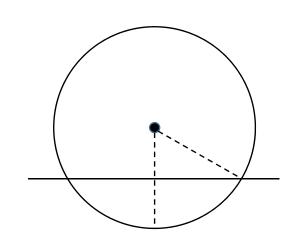
#### 【試題一】

- (1) 一物體質量m·密度 $\rho$ ·自離水面高度h落下·假設水的密度為 $\rho_0$ ·且不考慮空氣阻力與水的阻力·僅考慮水的浮力對物體影響·試求此物體最深可沉至水下多深?
- (2) 當我們在計算第(1)題時,事實上會簡化題目,也就是忽略此物體入水面過程,液面下體積不斷變化,導致浮力並非定值。今考慮一「球體」,密度 $\rho$ ,半徑R,自下緣離水面高度h落下,假設水的密度為 $\rho_0$ ,且不考慮空氣阻力與水的阻力,僅考慮水的浮力對物體影響,試求此物體最深可沉至上緣離水面多深?

#### 試題一作答區

(1)

曲 
$$\sum W = W_{$$
浮力} =  $\Delta E = \Delta K + \Delta U$   
 $-(\rho_0 Vg) \cdot h' = 0 + (-mg(h+h')-0)$   
 $\rho_0 Vgh' = \rho Vg(h+h')$   
 $h' = \frac{\rho}{\rho_0 - \rho} h$ 



(2)

計算球體水下體積對深度的關係式:

設球體下緣與水面距離為x,則下降dx的體積增加為

$$dV = (\pi(\sqrt{R^2 - (R - x)^2})^2) \cdot dx = \pi(2Rx - x^2)dx$$

故水下體積
$$V = \int dV = \int_0^{x'} \pi (2Rx - x^2) dx = \pi Rx'^2 - \frac{1}{3} \pi x'^3$$

故浮力 
$$B = \rho_0 V_{\top} g = \rho_0 g (\pi R x^2 - \frac{1}{3} \pi x^3)$$

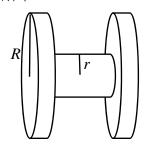
球體自下緣接觸水面 (x=0)一直到上緣完全沒入水面 (x=R)的浮力過程作功為

$$W = F \cdot d = -\int B \cdot dx = -\rho_0 \left(\frac{2}{3}\pi R^3\right) g \cdot R - 2\int_0^R \rho_0 g(\pi R x^2 - \frac{1}{3}\pi x^3) \cdot dx$$
$$= -\rho_0 \left(\frac{2}{3}\pi R^3\right) g \cdot R - 2\rho_0 g\left(\frac{1}{3}\pi R x^3 - \frac{1}{12}\pi x^4\right) \Big|_0^R = -\frac{7}{6}\rho_0 g\pi R^4$$

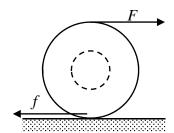
$$\begin{split} \sum W &= W_{\text{FD}} = \Delta E = \Delta K + \Delta U \\ &- \frac{7}{6} \rho_0 g \pi R^4 - \rho_0 (\frac{4}{3} \pi R^3) g \cdot (h') = 0 - \rho (\frac{4}{3} \pi R^3) g (2R + h + h') \\ h' &= \frac{(8\rho - \frac{7}{2} \rho_0) R + 4\rho h}{4\rho_0 - 4\rho} \end{split}$$

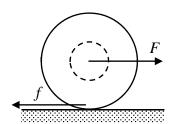
#### 【試題二】

一啞鈴狀物體,其質量為m,轉動慣量為I,較細的內軸半徑為r,較粗的外軸半徑為R,如圖所示。



(1) 假設分別持續施與相同的定力 F (已知)於此物體的兩個位置,一次作用於外軸最高點,一次作用於整體質心,若可維持整體在地面純滾動,試計算兩次的加速度比,並且指出為什麼這兩次都受兩力(即施力 F 與摩擦力 f ),但加速度卻不一樣?





(2) 假設我們可以任意選擇內軸與外軸的半徑比例,並且施力F (未知)作用在內軸上的任意點,且施力的大小與方向可任選,若已知地面的靜摩擦係數為 $\mu$ ,試計算可使此啞鈴狀物體不滾動且恰可滑動時施力的最小值時,其對應的內外軸半徑比r/R為何?(答案以 $\mu$ 表示)

試題二作答區

(1)

左圖分析:

$$\begin{cases} \sum F = ma \\ \sum \tau = I\alpha \\ a = a_T = \alpha R \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} F - f = ma \\ FR + fR = I\alpha \\ a = \alpha R \end{cases} \Rightarrow a = \frac{2F}{m + \frac{I}{R^2}}$$

右圖分析:

$$\begin{cases} \sum F = ma \\ \sum \tau = I\alpha \\ a = a_T = \alpha R \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} F - f = ma \\ fR = I\alpha \\ a = \alpha R \end{cases} \Rightarrow a = \frac{F}{m + \frac{I}{R^2}}$$

故加速度比為 2:1

兩次加速度不同是因為地面靜摩擦力在兩次條件不同下,產生不同數據,在計算 $\sum F = ma$ 後產生的加速度也不同。

(2)

恰滑動時表示 $\sum F = 0$ 

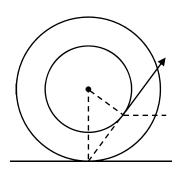
$$\begin{cases} F_x = 0 \\ F_y = 0 \end{cases} \Rightarrow \begin{cases} F\cos\theta = f_{s\max} = \mu_s N \\ F\sin\theta + N = mg \end{cases} \Rightarrow F = \frac{\mu_s mg}{\cos\theta + \mu_s \sin\theta}$$

其施力最小值在分母最大時,亦即  $\tan \theta = \mu_s$  時。

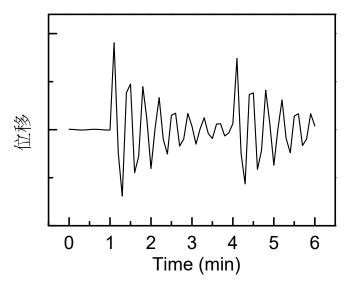
而恰不滑動表示施力延長必須通過啞鈴與地面接觸點(保證合力矩為零),由圖可知

$$\cos\theta = \frac{r}{R}$$

配合  $\tan\theta = \mu_s$  ,可知內外軸半徑比 r/R 為  $\frac{1}{\sqrt{1+\mu_s^2}}$ 



#### 【試題三】



地震會在地球內部產生聲波,與在空氣傳播不同,地球會同時感受到橫波(S)與縱波(P)的聲波。通常P波的波速約為每秒鐘 8.0 公里;而 S 波的波速約為每秒鐘 4.5 公里。假設有一地震記錄儀上紀錄了一個地震的震度,如上圖。假設震波傳播方向為一直線,請問:

- (1) 在圖中約 1 與 4 分鐘產生的震波各屬於 P 波或 S 波?
- (2) 請求出 P 波與 S 波的振動頻率。
- (3) 地震發生源離此地震記錄儀的距離為何?

### 試題三作答區

- (1) 地震發生點與觀察者地震儀的距離未知, P 波速度快於 S 波。故先到達地震儀位置的應為 P 波。 圖中第 1 分鐘應為 P 波,第 4 分鐘應為 S 波。
- (2) P 波與 S 波的振動頻率可由周期獲得,P 波 8 個完整波需 3 分鐘, S 波 5.5 個波需 2 分鐘。

$$f_P = \frac{1}{T_P} = \frac{8}{60 * 3} = 0.044 (Hz)$$

$$f_S = \frac{1}{T_S} = \frac{5.5}{60 * 2} = 0.046 (Hz)$$

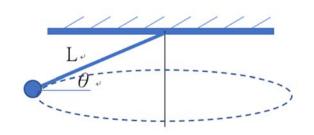
(3) 發生點與地震儀距離ΔS可由兩波的時間差求得:

$$\Delta S = v_P t_P = v_S (t_P + 3 * 60)$$
  
=>  $t_P = 231.4(s)$   
 $\Delta S = 1851(km)$ 

#### 【試題四】

一條長度為 L 之輕質繩子系著質量 m 的球做水平圓周運動,繩子與水平線的夾角為  $\theta$ 。假設重力場加速度為 g。如下圖所示,請問:

- (1)求出繩子張力?
- (2) 水平圓周運動轉動週期為?
- (3) 水平圓周運動速度?
- (4) 若球上有一昆蟲,若由觀察者的坐標系看來,此昆蟲所受之力的方向與大小?但若已昆蟲的坐標系來看,請說明昆蟲所感受到的力方向與力的大小。



試題四作答區

(1) 張力 
$$T = \frac{mg}{\sin\theta}$$

(2) 向心力=
$$Tcos\theta=m\frac{4\pi R^2}{T_{period}^2}$$

$$\Rightarrow T_{period} = 2\pi \sqrt{\frac{Lsin\theta}{g}}$$

(3) 
$$v = \frac{2\pi R}{T_{period}} = \cos\theta \sqrt{\frac{gL}{\sin\theta}}$$

(4) 觀察者坐標系: 昆蟲做水平圓周運動。所受之力為向心力 $T\cos\theta = \frac{mg\cos\theta}{\sin\theta}$ 

昆蟲坐標系: 昆蟲與球無相對運動,所以不覺得自己在做運動,相對靜止。以球的坐標系而言,昆蟲所受之力應為向心力與離心力(假想力)之總和。若昆蟲脫離球的那一刻,對於球的坐標系而言,昆蟲受到只受到假想力(離心方向)作用,大小與向心力相等,方向相反。