

X1-048 (2007/11/23)

انتشار - موج در محیط‌ها ی متحرک

mamwad@mailaps.org

محمد خرمی

مشخصه‌ها ی موج (بس آمد، بردار - موج، معادله ی پاشنده گی، و سرعت - موج) در محیط‌ها ی متحرک بررسی می شود.

1 فاز، بس آمد، و بردار - موج

بس آمد (ω) و بردار - موج (k) به این شکل از فاز (ϕ) به دست می آیند:

$$\omega = -\frac{\partial \phi}{\partial t},$$

$$\mathbf{k} = \nabla \phi. \quad (1)$$

این رابطه را می شود به این شکل خلاصه کرد

$$k_\mu = \frac{\partial \phi}{\partial r^\mu}, \quad (2)$$

که تعریف کرده ایم

$$r^0 := t, \quad (3)$$

و

$$k_0 := -\omega. \quad (4)$$

قرارداد ی که در این متن به کار می‌رود این است که شاخص‌ها ی لاتین فقط مقادارها ی فضایی (غیرصفر) را می‌گیرند و شاخص‌ها ی یونانی صفر و مقادارها ی فضایی را. به زوج ω و k چاربردار موج می‌گوییم و آن را با k نمایش می‌دهیم.

2 معادله ی پاشنده‌گی و سرعت انتشار موج

معادله ی پاشنده‌گی یک رابطه بین بردار موج و بس آمد است:

$$\mathcal{D}(\omega, \mathbf{k}) = 0, \quad (5)$$

یا

$$\mathcal{D}(k) = 0. \quad (6)$$

سرعت (سرعت گروه) برای موج را مشتق بس آمد نسبت به بردار موج تعریف می‌کنیم:

$$u^i := \frac{\partial \omega}{\partial k_i}. \quad (7)$$

با استفاده از (6)، این را می‌شود نوشت

$$u^i = - \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_i} \right) \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial \omega} \right)^{-1}, \quad (8)$$

و با تعریف (4)،

$$u^i = \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_i} \right) \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_0} \right)^{-1}. \quad (9)$$

می‌شود u^0 هم تعریف کرد:

$$u^0 := 1, \quad (10)$$

و به این ترتیب،

$$u^\mu = \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_\mu} \right) \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_0} \right)^{-1}. \quad (11)$$

3 محیط متحرک

محیط y را در نظر بگیرید که با سرعت v حرکت می‌کند. موج y که در این محیط منتشر می‌شود را می‌شود به این شکل بررسی کرد که ابتدا موج در محیط ساکن (با چاربردار موج k) را در نظر بگیریم و بعد این مجموعه (محیط و موج) را بخیزانیم. ϕ' (فاز - موج - خیزیده) رابطه y ساده ای با ϕ (فاز - موج - اولیه) دارد:

$$\phi'(r') = \phi(r), \quad (12)$$

که r' با یک تبدیل پوانگره [a] به x مربوط است:

$$r' = \Lambda r + a, \quad (13)$$

که Λ یک خیز - لرنیس [b] با پارامتر سرعت v است و a یک چاربردار ثابت (مثلاً [1]). از این جا معلوم می‌شود رابطه y k' (چاربردار موج - موج - خیزیده) با k چنین است.

$$k'_\mu = (\Lambda^{-1})^\nu{}_\mu k_\nu. \quad (14)$$

سرانجام، \mathcal{D}' (تابع پاشنده گی y موج - خیزیده) به این شکل به \mathcal{D} (تابع پاشنده گی y موج - اولیه) مربوط است.

$$\mathcal{D}'(k') = \mathcal{D}(k). \quad (15)$$

به این ترتیب سرعت - موج - خیزیده به دست می‌آید:

$$\begin{aligned} u'^\mu &= \left(\frac{\partial \mathcal{D}'}{\partial k'_\mu} \right) \left(\frac{\partial \mathcal{D}'}{\partial k'_0} \right)^{-1}, \\ &= \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_\alpha} \frac{\partial k_\alpha}{\partial k'_\mu} \right) \left(\frac{\partial \mathcal{D}}{\partial k_\beta} \frac{\partial k_\beta}{\partial k'_0} \right)^{-1}. \end{aligned} \quad (16)$$

از (14) دیده می‌شود

$$\frac{\partial k_\rho}{\partial k'_\sigma} = \Lambda^\sigma{}_\rho, \quad (17)$$

و به این ترتیب،

$$u'^\mu = (\Lambda^\mu{}_\alpha u^\alpha) (\Lambda^0{}_\beta u^\beta)^{-1}. \quad (18)$$

این رابطه نشان می‌دهد سرعت موج خیزیده همان ی است که از خیزاندن سرعت u به دست می‌آید. برای دیدن این، متحرک ی را در نظر بگیرید که سرعت آن U است:

$$U^\mu = \frac{dR^\mu}{dT}, \quad (19)$$

که R مکان (وزمان) ذره، و $R^0 = T$ زمان ذره است. این ذره را با سرعت v می‌خیزانیم. داریم،

$$dR'^\mu = \Lambda^\mu{}_\alpha dR^\alpha, \quad (20)$$

که R' مکان و (زمان) ذره ی خیزیده است. از (20) می‌شود U' (سرعت ذره ی خیزیده) را حساب کرد:

$$\begin{aligned} U' &= \frac{dR'^\mu}{dT'}, \\ &= \frac{dR'^\mu}{dR'^0}, \\ &= (\Lambda^\mu{}_\alpha dR^\alpha) (\Lambda^0{}_\beta dR^\beta)^{-1}, \\ &= \left(\Lambda^\mu{}_\alpha \frac{dR^\alpha}{dT} \right) \left(\Lambda^0{}_\beta \frac{dR^\beta}{dT} \right)^{-1}, \\ &= (\Lambda^\mu{}_\alpha U^\alpha) (\Lambda^0{}_\beta U^\beta)^{-1}. \end{aligned} \quad (21)$$

دیده می‌شود این همان رابطه ی (18) است.

4 مرجع

- [1] Steven Weinberg; “Gravitation and cosmology”, (John Wiley & Sons, 1972) chapter 2

5 اسمها ي خاص

[a] Poincaré

[b] Lorentz