

# Importante Velocità massima del follower Formule PDF



**Formule  
Esempi  
con unità**

## Lista di 11 Importante Velocità massima del follower Formule

### 1) Velocità massima del cedente per camma tangente con cedente a rullo Formula

Formula

Valutare la formula

$$V_m = \omega \cdot (r_1 + r_r) \cdot \frac{\sin(\varphi)}{\cos(\varphi)^2}$$

Esempio con Unità

$$80.0915 \text{ m/s} = 27 \text{ rad/s} \cdot (3 \text{ m} + 31 \text{ m}) \cdot \frac{\sin(0.0867 \text{ rad})}{\cos(0.0867 \text{ rad})^2}$$

### 2) Velocità massima del cedente per la camma ad arco circolare che entra in contatto con il fianco circolare Formula

Formula

Valutare la formula

$$V_m = \omega \cdot (R - r_1) \cdot \sin(2\alpha)$$

Esempio con Unità

$$80.0866 \text{ m/s} = 27 \text{ rad/s} \cdot (5.97 \text{ m} - 3 \text{ m}) \cdot \sin(1.52 \text{ rad})$$

### 3) Velocità massima del follower durante la corsa di uscita per il movimento cicloidale Formula

Formula

Esempio con Unità

Valutare la formula

$$V_m = \frac{2 \cdot \omega \cdot S}{\theta_0}$$

$$80 \text{ m/s} = \frac{2 \cdot 27 \text{ rad/s} \cdot 20 \text{ m}}{13.50 \text{ rad}}$$

### 4) Velocità massima del follower nella corsa in uscita dato il tempo della corsa Formula

Formula


Esempio con Unità

Valutare la formula

$$V_m = \frac{\pi \cdot S}{2 \cdot t_0}$$

$$62.8319 \text{ m/s} = \frac{3.1416 \cdot 20 \text{ m}}{2 \cdot 0.50 \text{ s}}$$



5) Velocità massima dell'inseguitore durante la corsa di ritorno con accelerazione uniforme dato il tempo di corsa Formula 


Valutare la formula 

Formula

$$V_m = \frac{2 \cdot S}{t_R}$$

Esempio con Unità

$$80 \text{ m/s} = \frac{2 \cdot 20 \text{ m}}{0.5 \text{ s}}$$

6) Velocità massima dell'inseguitore durante la corsa di ritorno per il movimento cicloidale Formula 


Valutare la formula 

Formula

$$V_m = \frac{2 \cdot \omega \cdot S}{\theta_R}$$

Esempio con Unità

$$80 \text{ m/s} = \frac{2 \cdot 27 \text{ rad/s} \cdot 20 \text{ m}}{13.5 \text{ rad}}$$

7) Velocità massima dell'inseguitore durante la corsa di ritorno per un'accelerazione uniforme Formula 


Valutare la formula 

Formula

$$V_m = \frac{2 \cdot S \cdot \omega}{\theta_R}$$

Esempio con Unità

$$80 \text{ m/s} = \frac{2 \cdot 20 \text{ m} \cdot 27 \text{ rad/s}}{13.5 \text{ rad}}$$

8) Velocità massima dell'inseguitore durante la corsa in uscita con accelerazione uniforme dato il tempo di corsa in uscita Formula 


Valutare la formula 

Formula

$$V_m = \frac{2 \cdot S}{t_o}$$

Esempio con Unità

$$80 \text{ m/s} = \frac{2 \cdot 20 \text{ m}}{0.50 \text{ s}}$$

9) Velocità massima dell'inseguitore durante la corsa in uscita quando l'inseguitore si muove con SHM Formula 


Valutare la formula 

Formula

$$V_m = \frac{\pi \cdot S \cdot \omega}{2 \cdot \theta_o}$$

Esempio con Unità

$$62.8319 \text{ m/s} = \frac{3.1416 \cdot 20 \text{ m} \cdot 27 \text{ rad/s}}{2 \cdot 13.50 \text{ rad}}$$

10) Velocità massima dell'inseguitore durante l'uscita ad accelerazione uniforme Formula 

Valutare la formula 

Formula

$$V_m = \frac{2 \cdot S \cdot \omega}{\theta_o}$$

Esempio con Unità

$$80 \text{ m/s} = \frac{2 \cdot 20 \text{ m} \cdot 27 \text{ rad/s}}{13.50 \text{ rad}}$$



## 11) Velocità massima dell'inseguitore nella corsa di ritorno quando l'inseguitore si muove con SHM Formula

Formula

$$V_m = \frac{\pi \cdot S \cdot \omega}{2 \cdot \theta_R}$$

Esempio con Unità

$$62.8319_{\text{m/s}} = \frac{3.1416 \cdot 20_{\text{m}} \cdot 27_{\text{rad/s}}}{2 \cdot 13.5_{\text{rad}}}$$






Valutare la formula 



## Variabili utilizzate nell'elenco di Velocità massima del follower Formule sopra




- **$2\alpha$**  Angolo totale di azione della camma (Radiante)
- **R** Raggio del fianco circolare (Metro)
- **$r_1$**  Raggio del cerchio di base (Metro)
- **$r_r$**  Raggio del rullo (Metro)
- **S** Colpo di seguace (Metro)
- **$t_o$**  Tempo necessario per l'outstroke (Secondo)
- **$t_R$**  Tempo necessario per la corsa di ritorno (Secondo)
- **$V_m$**  Velocità massima del follower (Metro al secondo)
- **$\theta_o$**  Spostamento angolare della camma durante la corsa di uscita (Radiante)
- **$\theta_R$**  Spostamento angolare della camma durante la corsa di ritorno (Radiante)
- **$\varphi$**  Angolo ruotato dalla camma per il contatto del rullo (Radiante)
- **$\omega$**  Velocità angolare della camma (Radiante al secondo)

## Costanti, funzioni, misure utilizzate nell'elenco di Velocità massima del follower Formule sopra

- **costante(i):  $\pi$ ,**  
3.14159265358979323846264338327950288  
Costante di Archimede
- **Funzioni:  $\cos$ ,**  $\cos(\text{Angle})$   
Il coseno di un angolo è il rapporto tra il lato adiacente all'angolo e l'ipotenusa del triangolo.
- **Funzioni:  $\sin$ ,**  $\sin(\text{Angle})$   
Il seno è una funzione trigonometrica che descrive il rapporto tra la lunghezza del lato opposto di un triangolo rettangolo e la lunghezza dell'ipotenusa.
- **Misurazione: Lunghezza** in Metro (m)  
Lunghezza Conversione di unità 
- **Misurazione: Tempo** in Secondo (s)  
Tempo Conversione di unità 
- **Misurazione: Velocità** in Metro al secondo (m/s)  
Velocità Conversione di unità 
- **Misurazione: Angolo** in Radiante (rad)  
Angolo Conversione di unità 
- **Misurazione: Velocità angolare** in Radiante al secondo (rad/s)  
Velocità angolare Conversione di unità 



## Scarica altri PDF Importante Camme

- **Importante Accelerazione del Follower Formule** 
- **Importante Velocità massima del follower Formule** 
- **Importante Cam e Follower Formule** 

## Prova i nostri calcolatori visivi unici

-  **Percentuale del numero** 
-  **Calcolatore mcm** 
-  **Frazione semplice** 

Per favore **CONDIVIDI** questo PDF con qualcuno che ne ha bisogno!

**Questo PDF può essere scaricato in queste lingue**

[English](#) [Spanish](#) [French](#) [German](#) [Russian](#) [Italian](#) [Portuguese](#) [Polish](#) [Dutch](#)

10/15/2024 | 10:02:08 AM UTC

