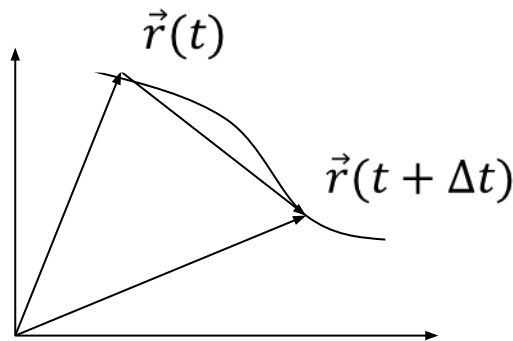


Механика.

- Лектор:
- Парахин А.С., к. ф.-м. наук, доцент.

2.3. Кинематические характеристики движения.

- Пусть в некоторый момент времени t положение материальной точки характеризовалось радиусом вектором $\vec{r}(t)$, а в момент времени $t + \Delta t$, радиусом вектором $\vec{r}(t + \Delta t)$.



Перемещение

- Определение. Вектор, соединяющий начальное и конечное положение материальной точки в течение промежутка времени Δt , называется её перемещением за этот промежуток времени.
- $\Delta \vec{r} = \vec{r}(t + \Delta t) - \vec{r}(t)$
- Как видно из определения, перемещение есть векторная величина, а длина перемещения измеряется в метрах. Этот факт записывают таким образом: $[|\Delta \vec{r}|] = \text{м}$

Перемещение в координатном виде.

- Так как любой вектор можно разложить по осям координат, перемещение также можно выразить через координаты радиуса вектора
- $\Delta \vec{r} = \Delta x \vec{i} + \Delta y \vec{j} + \Delta z \vec{k}$

Перемещение при малом промежутке времени.

- Обозначим начальную точку А, а конечную В. Если промежуток времени устремить к нулю, точка В будет стремиться к точке А. В этом случае перемещение будет по направлению стремиться к единичному вектору касательной $\vec{t}$.
- [Progr D:](#) [Progr E:](#) [Progr F:](#) [Progr G:](#)

Элемент.

- Progr E:

Элемент

- В физике элементом какой либо физической величины называется достаточно малое значение этой величины, т.е. значение, стремящееся к нулю. Т.е. величина, размерами которой можно пренебречь по сравнению с другими значениями этой величины в условиях данной задачи. Элементы физических величин обозначают обозначениями самой этой величины с добавлением латинской буквы d слева от обозначения величины. Таким образом, dt есть обозначение бесконечно малого промежутка времени, т.е. элементарного промежутка или элемента времени.

Элементарное перемещение.

- Если в качестве промежутка времени выбран элементарный, то перемещение за такой промежуток времени также будет элементарным. Его обозначают $d\vec{r}$.
Используя это понятие можно сказать, что элементарное перемещение параллельно вектору касательной, т.е.
- $d\vec{r} \parallel \vec{\tau}$

Проекция элементарного перемещения на вектор касательной.

- Если обозначить dr_τ - проекцию элементарного перемещения на направление касательной, то для элементарного перемещения можно записать
- $d\vec{r} = dr_\tau \vec{t}$.

Элементарный путь.

- Так как за достаточно малый промежуток времени точка движется в одну сторону, то элементарное изменение естественной координаты, модуль элементарного перемещения и модуль пути будут равны. Точнее говоря, они будут отличаться друг от друга на величины более высокого порядка малости, чем сами эти величины.
- $|d\vec{r}| = |d\lambda| = |ds| = |dr_\tau|$

2.4. Скорость.

- Для того чтобы охарактеризовать направление и быстроту перемещения материальной точки вводят понятие её скорости.
- Пусть за некоторый промежуток времени Δt
- точка совершила перемещение $\Delta \vec{r}$.
- Определение. Средней скоростью движения называется величина, численно равная отношению перемещения за некоторый промежуток времени к величине этого промежутка.
- $\vec{v}_{\text{ср}} = \frac{\Delta \vec{r}}{\Delta t}$

Следствия из определения средней скорости.

- Из определения следует.
- 1. Средняя скорость векторная величина. Направлена в сторону перемещения.
- 2. Размерность м/с. $[v_{\text{cp}}] = \frac{\text{м}}{\text{с}}$

Мгновенная скорость.

- Для более точного описания движения нужно знать мгновенную скорость.
- Определение. Мгновенной скоростью или просто скоростью движения материальной точки называется векторная величина, равная производной от радиуса вектора материальной точки по времени.
- $\vec{v} = \frac{d\vec{r}}{dt}$

Направление мгновенной скорости.

- Таким образом, скорость материальной точки есть векторная величина. Она направлена по направлению элементарного перемещения, а элементарное перемещение – по касательной, значит, скорость направлена по касательной к траектории.
- $\vec{v} \parallel \vec{\tau}$

Координаты скорости.

- Таким образом, скорость материальной точки есть векторная величина. Как и любая другая векторная величина, скорость материальной точки соответствует трём скалярным величинам, а именно, её проекциям на оси координат

- $v_x = \frac{dx}{dt}, v_y = \frac{dy}{dt}, v_z = \frac{dz}{dt}$

- $\vec{v} = v_x \vec{i} + v_y \vec{j} + v_z \vec{k}$

Единицы измерения скорости.

- Из определения мгновенной скорости следует, что измеряется она в тех же единицах, что и средняя скорость, т.е. $[|\vec{v}|] = \text{м/с}$. Кроме этой системной единицы измерения скорости на практике часто используют несистемные единицы, самой распространённой из которых является км/час. Чтобы перевести скорость из м/с в км/ч, нужно умножить значение скорости на 3.6, при обратном переводе – разделить.

Связь вектора скорости с вектором касательной.

- Так как скорость по направлению параллельна вектору касательной, её можно выразить через этот вектор
- $\vec{v} = v_\tau \vec{\tau}$.
- Здесь v_τ - проекция скорости на направление вектора касательной.
- $d\vec{r} = dr_\tau \vec{\tau} \Rightarrow \frac{d\vec{r}}{dt} = \frac{dr_\tau}{dt} \vec{\tau} \Rightarrow v_\tau = \frac{dr_\tau}{dt}$
- Скорость и вектор касательной параллельны.

Модуль скорости.

- Модулем скорости называется абсолютная величина мгновенной скорости.
- $|\vec{v}| = \left| \frac{d\vec{r}}{dt} \right| = \frac{ds}{dt} = v = \left| \frac{d\lambda}{dt} \right|.$
- Модуль скорости может быть выражен и через координаты скорости
- $v = \sqrt{v_x^2 + v_y^2 + v_z^2}$

Типы движений

- Равномерным называется движение, при котором скорость не меняется ни по направлению, ни по величине.
- Если скорость неизменна по направлению, движение прямолинейно.
- Если скорость неизменна по величине, движение называется равномерным по траектории.

2.5. Ускорение материальной точки.

- Для того чтобы определить скорость, как функцию времени, нужно знать т.н. ускорение. Ускорение показывает величину и направление быстроты изменения скорости.
- Определение. Ускорением материальной точки называется векторная величина, равная производной от скорости материальной точки по времени.
- $\vec{a} = \frac{d\vec{v}}{dt}$.

Следствия из определения ускорения.

- 1. Ускорение есть векторная величина. Его направление совпадает с направлением изменения скорости.
- 2. Размерность ускорения (единицы измерения)
- $[a] = \frac{\text{м}}{\text{с}^2}$

Координаты вектора ускорения.

- $\vec{a} = a_x \vec{i} + a_y \vec{j} + a_z \vec{k}$
- $a_x = \frac{dv_x}{dt}, a_y = \frac{dv_y}{dt}, a_z = \frac{dv_z}{dt}.$
- $|\vec{a}| = a = \sqrt{a_x^2 + a_y^2 + a_z^2}$

2.6. Ускорение в криволинейном движении. Нормальное и тангенциальное ускорение.

- Предположим, что точка движется по некоторой, в общем случае кривой, траектории. Обозначим $\vec{\tau}$ - единичный вектор касательной. С его помощью вектор скорости можно выразить следующим образом:
 - $\vec{v} = v_{\tau} \vec{\tau}$.
 - Чтобы найти ускорение, нужно продифференцировать это выражение, как произведение двух функций.
 - $\frac{d\vec{v}}{dt} = \frac{dv_{\tau}}{dt} \vec{\tau} + v_{\tau} \frac{d\vec{\tau}}{dt}$.

Тангенциальное ускорение.

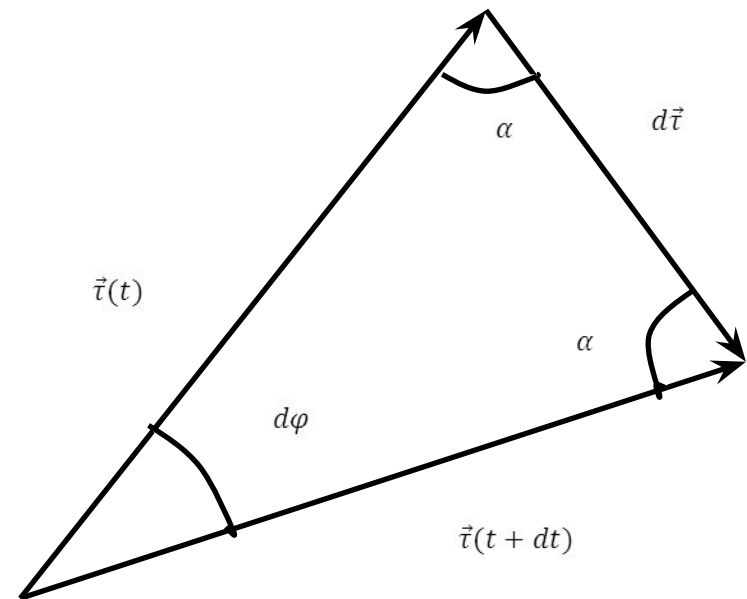
- Отсюда видно, что ускорение в общем случае состоит из двух слагаемых. Первое слагаемое называется тангенциальным ускорением. Оно направлено по касательной, о чём говорит направление единичного вектора касательной. Если модуль скорости убывает, производная от касательной проекции скорости по времени отрицательна, и тангенциальное ускорение направлено против скорости, в противном случае - по вектору скорости.

Направление тангенциального ускорения.

- По величине это слагаемое показывает, как быстро меняется касательная проекция скорости. Тангенциальное ускорение обозначают $\vec{a}_\tau$.
- Таким образом:
- $$\vec{a}_\tau = \frac{dv_\tau}{dt} \vec{\tau}$$

Нормальное ускорение.

- Второе слагаемое обусловлено исключительно изменением скорости по направлению, т.к. величина единичного вектора не меняется. Обозначим угол, на который повернётся вектор скорости за элементарный промежуток времени $d\varphi$.



Направление нормального ускорения.

- Тогда согласно теореме о сумме внутренних углов треугольника
- $d\varphi + 2\alpha = \pi \Rightarrow \alpha = \frac{\pi - d\varphi}{2} = \frac{\pi}{2}$
- Отсюда следует, что второе слагаемое направлено перпендикулярно траектории к центру кривизны. Поэтому это слагаемое называется нормальным ускорением.

Величина нормального ускорения.

- Из треугольника также следует, что
- $|d\vec{\tau}| = 2|\vec{\tau}| \sin\left(\frac{d\varphi}{2}\right) = |d\varphi|$, а $|d\varphi| = \frac{ds}{R}$,
- где R – радиус кривизны траектории.
- Тогда модуль второго слагаемого можно представить так:
- $\left|v_{\tau} \frac{d\vec{\tau}}{dt}\right| = v \frac{ds}{Rdt} = \frac{v^2}{R}$, а сам вектор в виде:
- $\vec{a}_n = \frac{v^2}{R} \vec{n}$, $\vec{n}$ - единичный вектор нормали к траектории.

Полное ускорение.

- Полное ускорение представляется в виде суммы двух слагаемых

- $$\vec{a} = \frac{dv_{\tau}}{dt} \vec{\tau} + \frac{v^2}{R} \vec{n}.$$

- Так как тангенциальное и нормальное ускорение перпендикулярны, то полное ускорение по модулю можно найти с помощью теоремы Пифагора

- $$a = \sqrt{a_n^2 + a_{\tau}^2}.$$

Типы переменного движения.

- Если ускорение есть нуль, движение равномерное, если ускорение константа – движение равнопеременное, если тангенциальное ускорение нуль, движение равномерно по траектории, если константа – движение равнопеременное по траектории.

Замедленные и ускоренные движения.

- При этом если скорость и тангенциальное ускорение совпадают по направлению, скорость растёт, и движение называется ускоренным. Если скорость и тангенциальное ускорение противоположны, скорость убывает, и движение называется замедленным.

2.7. Перемещение в различных движениях, законы различных движений.

- Если скорость материальной точки задана, как функция времени, то пользуясь определением скорости можно найти радиус-вектор, как функцию времени. А именно:
 - $\vec{r}(t) = \int \vec{v}(t) dt$
 - В частном случае $\vec{v} = \text{const}$
 - $\vec{r}(t) = \vec{v}t + \text{const}$

Закон равномерного движения.

- Постоянная величина находится из так называемых начальных условий $\vec{r}(t_0) = \vec{r}_0$. Подставив это условие в закон движения, найдём постоянное слагаемое $const = \vec{r}_0 - \vec{v}t_0$. Теперь эту константу подставим в закон равномерного движения и получим один из самых распространённых законов движения материальной точки.
- $\vec{r}(t) = \vec{r}_0 + \vec{v}(t - t_0)$
- Закон равномерного движения.

Закон равномерного движения в координатном виде.

- Закон равномерного движения можно записать и в координатной форме
 - $x(t) = x_0 + v_x(t - t_0)$
 - $y(t) = y_0 + v_y(t - t_0)$
 - $z(t) = z_0 + v_z(t - t_0)$

Скорость через ускорение.

- Если ускорение материальной точки задано, как функция времени, её скорость можно найти с помощью определения ускорения, а именно
- $\vec{v}(t) = \int \vec{a}(t) dt.$

Скорость при постоянном ускорении.

- Если ускорение материальной точки есть величина постоянная, т.е. движение равнопеременное, интеграл в формуле скорости находится достаточно просто.
- $\vec{v}(t) = \vec{a}t + \text{const}$
- Эта формула называется законом изменения скорости при равнопеременном движении.

Равноускоренное и равнозамедленное движение.

- Если скорость сонаправлена с ускорением, движение называется равноускоренным, в противном случае – равнозамедленным.

Начальные условия для скорости.

- Константа вновь находится из начальных условий уже для скорости:
- $\vec{v}(t_0) = \vec{v}_0$
- Подставляя эти начальные условия в формулу скорости и определив константу, найдём закон изменения скорости
- $\vec{v}(t) = \vec{v}_0 + \vec{a}(t - t_0)$

Закон изменения скорости в координатном виде.

- Закон изменения скорости можно записать в координатном виде:
 - $v_x(t) = v_{x0} + a_x(t - t_0)$
 - $v_y(t) = v_{y0} + a_y(t - t_0)$
 - $v_z(t) = v_{z0} + a_z(t - t_0)$

Закон равнопеременного движения.

- Зная закон изменения скорости для равнопеременного движения, можно найти и закон этого движения, т.е. найти $\vec{r}(t)$
- $\vec{r}(t) = \int [\vec{v}_0 + \vec{a}(t - t_0)] dt$
- $\vec{r}(t) = \vec{r}_0 + \vec{v}_0(t - t_0) + \frac{\vec{a}(t - t_0)^2}{2}$

Закон равнопеременного движения в координатном виде.

- Этот закон можно записать и в координатном виде

- $x(t) = x_0 + v_{x0}(t - t_0) + \frac{a_x(t-t_0)^2}{2}$

- $y(t) = y_0 + v_{y0}(t - t_0) + \frac{a_y(t-t_0)^2}{2}$

- $z(t) = z_0 + v_{z0}(t - t_0) + \frac{a_z(t-t_0)^2}{2}$

2.8. Свободное падение тел.

- Одним из самых распространённых примеров равнопеременного движения является движение тела, брошенного под углом к горизонту, в частности, свободное падение тел. Если ось oy направить вдоль вертикали вверх, а ось ox по горизонтали (ось oz не понадобится), то в этом случае
- $a_x = 0, a_y = -g$

Закон свободного падения тел.

- Определение. Движение тела вблизи поверхности Земли только под действием силы тяжести называется свободным падением тел.
- $x(t) = x_0 + v_{x0}(t - t_0)$
- $y(t) = y_0 + v_{y0}(t - t_0) - \frac{g(t-t_0)^2}{2}$
- $v_x = v_{x0}, v_y = v_{y0} - g(t - t_0)$

Падение тела с высоты.

- В частности, если тело падает с некоторой высоты h , то $y_0 = h$, $v_{x0} = 0$, $v_{y0} = 0$.
- Выразив скорость падения,
- найдём $v = |v_y| = \sqrt{2gh}$

Движение тела, брошенного под углом к горизонту. [Progr](#)

- Эти формулы справедливы для любого случая движения тела вблизи поверхности земли. Если известен угол бросания тела к горизонту и его начальная скорость, то предыдущие формулы видоизменяются
- $x(t) = x_0 + v_0 \cos(\alpha)(t - t_0)$
- $y(t) = y_0 + v_0 \sin(\alpha)(t - t_0) - \frac{g(t-t_0)^2}{2}$
- [Progr D](#): [Progr E](#): [Progr F](#): [Progr G](#):

2.9. Колебательное движение.

- Примером переменного движения могут служить гармонические колебания.
- [Progr D: Progr E: Progr F: Progr G:](#)
- Определение. Периодическими движениями материальной точки называются такие движения, при которых она в каждую точку своей траектории постоянно возвращается через равные промежутки времени.

Период периодического движения

- Определение. Промежуток времени, через который материальная точка возвращается в одну и ту же точку траектории при периодическом движении, называется периодом движения. Обозначается T и измеряется в секундах.

Механические колебания.

- Определение. Механическими колебаниями материальной точки называются такие периодические движения материальной точки между двумя крайними точками пространства, при которых траектория движения материальной точки в одну сторону совпадает с траекторией движения в другую сторону.

Уравнение гармонических колебаний.

- Определение. Гармоническими колебаниями называются такие колебания, законы которых имеют вид
- $\vec{r}(t) = \vec{r}_0 \cos(\omega t + \varphi_0)$
- или
- $\vec{r}(t) = \vec{r}_0 \sin(\omega t + \varphi_0)$

Гармонические колебания вдоль одной оси.

- Если колебание происходит вдоль оси ox , закон движения может быть записан в скалярной форме
- $x(t) = x_0 \sin(\omega t + \varphi_0)$
- Определение. Положение колеблющейся материальной точки, при котором $x = 0$, называется положением равновесия.
- Величина x_0 называется амплитудой колебания и показывает, каково максимальное отклонение колеблющейся материальной точки от положения равновесия.

Фазовый множитель

- Величина $\sin(\omega t + \varphi_0)$ называется фазовым множителем, он показывает, какую часть от максимального значения составляет в данный момент времени координата колеблющейся материальной точки.
- Величина $\varphi(t) = (\omega t + \varphi_0)$ называется фазой колебания и определяет, в какой стадии колебания находится колеблющееся тело. Измеряется в радианах.

Круговая частота и период.

- Величина ω называется круговой частотой и определяет скорость изменения фазы колебания. Чем больше круговая частота, тем быстрее совершаются колебания.
- Между круговой частотой и периодом существует связь. За один период фаза должна измениться на 2π , так что
- $$\omega = \frac{2\pi}{T}$$

Связь циклической частоты с круговой.

- Определение. Циклической частотой называется величина, численно равная количеству полных циклов колебаний за единицу времени.
- Обозначается ν и равна $\nu = \frac{1}{T}$
- так что $\omega = 2\pi\nu$