Линейные уравнения первого порядка

Теория

Линейные уравнения первого порядка

Линейным уравнением первого порядка называется уравнение, линейное относительно искомой функции y(x) и ее производной, то есть, уравнение вида

$$y' + a(x)y = b(x).$$
 (4.1)

Функция b(x) называется свободным членом уравнения (4.1). Уравнение

$$y' + a(x)y = 0 (4.2)$$

называется линейным однородным уравнением, соответствующим линейному уравнению (4.1). Разделив переменные в уравнении (4.2), получим $\frac{dy}{y} = -a(x)dx$, откуда $ln|y| = -\int_{x_0}^x a(x)dx + ln|\mathcal{C}|$, или

$$y = Ce^{-\int_{x_0}^x a(x)dx}. (4.3)$$

Теперь для того, чтобы решить уравнение (4.1), нужно применить метод вариации постоянной. Его суть состоит в том, что решение уравнения (4.1) ищут в том же виде, что и решение соответствующего однородного уравнения (4.2), но С уже считают не постоянной, а неизвестной функцией от х. Таким образом, решение уравнения (4.1) ищем в виде

$$y = C(x)e^{-\int_{x_0}^x a(x)dx}$$
 (4.4)

Тогда

$$y' = C'(x)e^{-\int_{x_0}^x a(x)dx} - C(x)e^{-\int_{x_0}^x a(x)dx}a(x).$$

Подставляя y и y' в уравнение (4.1), получим

$$C'(x) = b(x) e^{\int_{x_0}^x a(x)dx}.$$

Следовательно,

$$C(x) = \int_{x_0}^{x} b(x) e^{\int_{x_0}^{x} a(x)dx} dx + C, \quad C = \text{const.}$$

Подставив это выражение для C(x) в (4.4), общее решение уравнения запишем в виде

$$y = \left(\int_{x_0}^x b(x) e^{\int_{x_0}^x a(x)dx} dx + C \right) e^{-\int_{x_0}^x a(x)dx}.$$
 (4.5)

При решении конкретных уравнений имеет смысл не применять формулу (4.5), а проводить вычисления по схеме самостоятельно.

Уравнения Бернулли

Уравнение вида

$$y' + p(x)y = q(x)y^n, \quad n \neq 0, \quad n \neq 1,$$

называется уравнением Бернулли. Разделим обе части уравнения на y^n . Получим уравнение

$$\frac{y'}{y^n} + \frac{p(x)}{y^{n-1}} = q(x).$$

Поскольку $\left(\frac{1}{y^{n-1}}\right)' = (1-n)\frac{y'}{y^n}$ замена $z=y^{1-n}$ приводит это уравнение к линейному относительно z:

$$\frac{z'}{1-n} + p(x)z = q(x).$$

При n > 0 функция y = 0 является решением уравнения (4.7), а при n < 0 не является.

Обобщенным уравнением Бернулли называется уравнение

$$\varphi'(y)y' + a(x)\varphi(y) = b(x),$$

где $\varphi(y)$ — некоторая дифференцируемая функция. Делая замену $z=\varphi(y)$ (тогда $z'=\varphi'(y)y'$), придем к линейному уравнению z'+a(x)z=b(x).

Уравнения Риккати

Уравнение вида

$$y' = p(x)y^2 + q(x)y + r(x)$$

называется уравнением Риккати. В отличие от всех уравнений, рассматривавшихся ранее, уравнение Риккати не всегда интегрируется в квадратурах. Чтобы решить его, необходимо знать хотя бы одно частное решение $y = y_1(x)$ этого уравнения. Тогда замена $y = y_1 + z$ приводит это уравнение к уравнению Бернулли. Однако, проще сразу сделать замену

$$y = y_1 + \frac{1}{z} \quad \Rightarrow \quad z = \frac{1}{y - y_1},$$

которая сводит уравнение Риккати к линейному.

Пример 1

Решим уравнение

$$y' + \frac{y}{x} = 3x.$$

Решение:

Запишем соответствующее однородное уравнение:

$$y' + \frac{y}{x} = 0.$$

Разделяя переменные и интегрируя, получаем ln|y| = -ln|x| + lnC. Потенцируя, находим $y = \frac{c}{x}$. Теперь ищем решение неоднородного уравнения в виде

$$y = \frac{C(x)}{r}.$$

Подставляя это выражение в исходное уравнение, получим

$$\left(\frac{C'(x)}{x} - \frac{C(x)}{x^2}\right) + \frac{C(x)}{x^2} = 3x,$$

откуда $C'(x) = 3x^2$. Интегрируя, находим $C(x) = x^3 + C$. Поэтому общее решение уравнения имеет вид

$$y = \frac{x^3 + C}{x} = x^2 + \frac{C}{x}.$$

Пример 2

Рассмотрим уравнение

$$(x - y^2) dx + 2xy dy = 0.$$

Решение:

Перепишем его в виде

$$\frac{dy}{dx} = \frac{y^2 - x}{2xy},$$

откуда

$$y' - \frac{y}{2x} = -\frac{x}{2y}.$$

Это уравнение Бернулли при n=-1. Делаем замену $z=y^2$, тогда $y=\sqrt{z}$, $y'=\frac{z}{2\sqrt{z}}$. Подставив эти выражения в (4.9), получим

$$\frac{z'}{2\sqrt{z}} - \frac{\sqrt{z}}{2x} = -\frac{x}{2\sqrt{x}}$$
 откуда $z' - \frac{z}{x} = -x$.

Решая полученное линейное уравнение, найдем

$$z = (-x + C)x = -x^2 + Cx.$$

Возвращаясь к переменным (x, y), получаем окончательно

$$y^2 = -x^2 + Cx.$$

К этому общему интегралу следует добавить решение x = 0.