# 1 Механика.

**Механическое движение** — изменение пространственного положения тела относительно других тел с течением времени.

При **поступательном движении** прямая проведенная через любые две точки внутри тела остается параллельна сама себе.

При **вращательном движении** каждая точка тела вращается по своей окружности, центры этих окружностей лежат на одной прямой, прямая называется осью вращения.

Любое движение — сумма этих двух движений.

**Колебательное движение** — движение, повторяющееся с той или иной точностью во времени.

#### 1.1 Кинематика.

**Кинематика** — раздел механики, изучающий способы описания движения и связь величин характеризующих это движение. Для описания движения нужны:

- Система отсчета.
- Тело отсчета.
- Система координат.
- Часы.

Способы анализа:

- Табличный.
- Графический.
- Аналитический.

#### 1.1.1 Равномерное прямолинейное движение.

**Равномерное прямолинейное движение** — за любые равные промежутки времени тело проходит одинаковые участки пути, траектория при этом прямая линия.

**Траектория** — кривая, по которой движется тело.

Путь — длинна траектории.

Перемещение — вектор из начальной точки в конечную.

**Расстояние** — модуль перемещения.

**Скорость** — физическая векторная величина, характеризующая быстроту изменения положения тела в пространстве.  $V = \frac{S}{t}$ .

Формула изменения координаты —  $x=x_0+V_x\cdot t$ . Формулы.

Величина	РПД	РУД
Скорость	$V = \frac{S}{t}$	$V_x = V_{0x} + at$
Расстояние	$S = V \cdot t$	$S = V_{0x}t + \frac{at^2}{2}$
Координата	$x = x_0 + V_{0x}t$	$x = x_0 + V_{0x}t + \frac{at^2}{2}$

Золотая формула механики.  $S = \frac{V_{\rm k}^2 - V_0^2}{2a}$ .

## 1.1.2 Движение под углом горизонта.

Тело брошено с высоты h под углом  $\alpha$  со скоростью  $V_0$ .

1. 
$$V_x = V_0 \cos \alpha$$

2. 
$$x = V_0 \cos \alpha t$$

3. 
$$V_y = V_0 \sin \alpha - gt$$

4. 
$$y = h_0 + V_0 \sin \alpha t - \frac{gt^2}{2}$$

#### І. Траектория.

$$t = \frac{x}{V_0 \cos \alpha}.$$

$$y = h_0 + V_0 \sin \alpha \frac{x}{V_0 \cos \alpha} - \frac{g}{2} \cdot \frac{x^2}{V_0^2 \cos^2 \alpha}.$$

$$y = h_0 + x \operatorname{tg} \alpha - \frac{gx^2}{2V_0^2 \cos^2 \alpha}.$$

II. 
$$H_{max}$$
:  $V_y = 0$ .

$$\begin{split} 0 &= V_0 \sin \alpha - g t_{\text{падения}} \cdot \\ t_{\text{падения}} &= \frac{V_0 \sin \alpha}{g} \cdot \\ H_{max} &= h_0 + V_0 \sin \alpha \cdot \frac{V_0 \sin \alpha}{g} - \frac{g}{2} \cdot \frac{V_0^2 \sin^2 \alpha}{g^2} \cdot \\ H_{max} &= h_0 + \frac{V_0^2 \sin^2 \alpha}{2g} \cdot \\ \end{split}$$

III.  $t_{\text{полета}}$ : y = 0.

$$\begin{split} 0 &= h_0 + V_0 \sin \alpha t_{\text{полета}} - \frac{g t_{\text{полета}}^2}{2} \\ \frac{g t_{\text{полета}}^2}{2} &- V_0 \sin \alpha t_{\text{полета}} - h_0 = 0. \end{split}$$

$$t_{\text{полета}} = \frac{V_0 \sin \alpha + \sqrt{V_0^2 \sin^2 \alpha + 2gh_0}}{g}.$$

IV. Дальность полета: L.

$$\begin{split} L &= x(t_{\text{полета}}) = V_0 \cos \alpha t_{\text{полета}}. \\ L &= \frac{V_0^2 \sin 2\alpha}{g}. \end{split}$$

V. Конечная скорость.

$$\begin{split} V_{\mathbf{y} \ \mathbf{k}} &= V_0 \sin \alpha - g t_{\text{полета}} = V_0 \sin \alpha - g \cdot \frac{V_0 \sin \alpha}{g} - g \cdot \frac{\sqrt{V_0^2 \sin^2 \alpha + 2g h_0}}{g}. \\ V_{\mathbf{k} \ \mathbf{k}} &= V_0 \cos \alpha. \\ V_{\mathbf{y} \ \mathbf{k}} &= -\sqrt{V_0^2 \sin^2 \alpha + 2g h_0}. \\ V_{\mathbf{k}} &= \sqrt{V_{\mathbf{k} \ \mathbf{k}}^2 + V_{\mathbf{y} \ \mathbf{k}}^2} = \sqrt{V_0^2 \cos^2 \alpha + V_0^2 \sin^2 \alpha + 2g h_0}. \\ V_{\mathbf{k}} &= \sqrt{V_0^2 + 2g h_0}. \end{split}$$

VI. Угол падения  $(\beta)$ .

$$\cos \beta = \frac{V_x}{V_{\kappa}} = \frac{V_0 \cos \alpha}{\sqrt{2gh_0 + V_0^2}}.$$

# Векторный подход к задачам с броском под углом горизонта (баллистическим задачам).

Тело брошено под углом  $\alpha$  со скоростью  $V_0$ .

$$\vec{V} = \vec{V_0} + gt$$

$$\vec{V} = \vec{V_0} + gt.$$
  
 $\vec{r} = \vec{V_0} + \frac{\vec{g}t^2}{2}.$ 

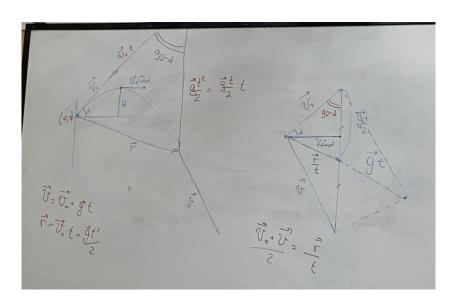


Рис. 1: Треугольник скоростей и путей.

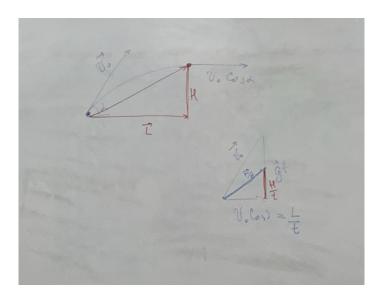


Рис. 2: Треугольник скоростей 2.

### 1.1.4 Движение по окружности.

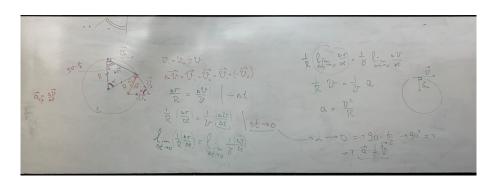


Рис. 3: Движение по окружности.

 $\omega$  — угловая скорость.  $\omega=\lim_{\Delta t\to 0} \frac{\Delta\phi}{\Delta t}$ . **Период** — время, за которое тело проходит полный оборот по окружности.  $T=\frac{2\pi R}{V}=\frac{2\pi}{\omega}$ . **Формула связи линейной скорости с угловой.**  $V=\omega R$ .

**Частота** — количество оборотов в секунду.  $\nu = \frac{1}{T}$ .  $[\nu] = \Gamma$ ц.

$$\beta = \lim_{\Delta t \to 0} \frac{\Delta \omega}{\Delta t} = const.$$

$$\beta = \frac{\Delta \omega}{\Delta t} = \frac{\omega(t) - \omega_0}{t - t_0}.$$

$$\omega(t) = \omega_0 + \beta t.$$

$$\phi = \phi_0 \pm \omega_0 t \pm \frac{\beta t^2}{2}.$$

$$a_\tau = \beta R.$$

$$\beta = \frac{\Delta \omega}{\Delta t} = \frac{\omega(t) - \omega_0}{t - t}$$

$$\omega(t) \stackrel{\Delta t}{=} \omega_0 + \beta t$$

$$\phi = \phi_0 \pm \omega_0 t \pm \frac{\beta t^2}{2}$$

$$a_{\tau} = \beta R$$