

xPhO Summer Course 2025

Trưởng nhóm: *Carina*

Mục lục

Lời mở đầu	7
1 Mở Đầu Về Giải Tích	9
1.1 Hàm Số	10
1.1.1 Đồ thị hàm số	10
1.1.2 Các hàm thông dụng	11
1.2 Giới Hạn Hàm Số	12
1.2.1 Ví dụ về giới hạn	12
1.2.2 Giới hạn ở vô cùng và một số quy tắc tính giới hạn	14
1.3 Đạo Hàm	15
1.3.1 Khái niệm	15
1.3.2 Một số quy tắc đạo hàm	16
1.3.3 Xấp xỉ tuyến tính và vi phân	16
1.3.4 Quy tắc đạo hàm hợp	17
1.4 Ứng Dụng Của Đạo Hàm Và Vi Phân	18
1.4.1 Giá trị cực đại và cực tiểu	18
1.4.2 Định lý giá trị trung bình	19
1.4.3 Xấp xỉ đa thức của hàm số	20
1.5 Phương Trình Tham Số	21
1.6 Bài tập	22
1.7 Lời giải	29
2 Vector & Đại Số Tuyến Tính	35
2.1 Vector	35
2.1.1 Giới thiệu về vector	35
2.1.2 Các phép toán trên vector	36
2.2 Nhập môn Đại số tuyến tính	37
2.2.1 Không gian vector	37
2.2.2 Giới thiệu về ma trận	41
2.2.3 Các phép toán trên ma trận	43
2.2.4 Phép biến đổi tuyến tính	45
2.2.5 Một số ví dụ khác về không gian vector	45
3 Động Học Chất Điểm	49
3.1 Tích phân	49
3.1.1 Ý tưởng	49
3.1.2 Định lý cơ bản của giải tích	49
3.2 Phương trình vi phân (thường)	49
3.3 Động học	49
3.3.1 Toạ độ cong	49
3.3.2 Các thông số động học	49

3.3.3	Định lý cộng vận tốc giữa các hệ quy chiếu chuyển động tịnh tiến so với nhau	49
3.3.4	Định lý cộng gia tốc giữa các hệ quy chiếu chuyển động tịnh tiến so với nhau	49
3.4	Chuyển động của chất điểm trên mặt phẳng	49
3.4.1	Bài toán ném xiên	49
3.4.2	Tiếp cận bài toán chuyển động	49
4	Cơ Động Lực Học Chất Điểm	51
4.1	Ba Định Luật Newton	51
4.1.1	Định luật thứ nhất	51
4.1.2	Định luật thứ hai	51
4.1.3	Định luật thứ ba	51
4.1.4	Một số "loại" động lượng khác	51
4.2	Nguyên lý tương đối Galileo	51
4.2.1	Phép biến đổi Galileo	51
4.2.2	Luận bàn	51
4.3	Các lực cơ học	51
4.4	Liên kết	51
4.4.1	Các ràng buộc hình học	51
4.4.2	Vai trò của các loại lực liên kết	51
4.5	Phương pháp tiếp cận một bài toán động lực học	51
5	Dao Động	53
5.1	Dao động hệ 1 chất điểm	53
5.1.1	Dao động điều hoà	53
5.1.2	Dao động có cản	54
5.1.3	Dao động có lực cưỡng bức	59
5.1.4	Giản đồ Fresnel	61
5.1.5	Toạ độ suy rộng (giới thiệu)	61
5.2	Dao động hệ nhiều chất điểm liên kết	62
5.2.1	Hệ 2 chất điểm 3 lò xo	62
5.2.2	Toạ độ trực giao	63
6	Phương Pháp Số Trong Mô Phỏng	65
7	Mở Đầu Về Giải Tích Vector & Các Định Luật Bảo Toàn	67
8	Năng Lượng	69
9	Nhập Môn Cơ Học Giải Tích	71
9.1	Nguyên lý tác dụng tối thiểu	71
9.1.1	Nguyên lý biến phân	71
9.1.2	Phương trình Euler-Lagrange	71
9.2	Cơ học Lagrange	71
9.2.1	Phương trình Lagrange loại II	71
9.2.2	Phương trình Lagrange loại I	71
9.2.3	Động lượng suy rộng	71
9.2.4	Giải phương trình chuyển động bằng phương pháp Runge-Kutta 4	71
9.2.5	Tính toán lực bị động dựa trên phương trình Lagrange loại 2	71
9.3	Định lý Noether	71

9.4	Các lý thuyết cơ học giải tích khác	71
9.4.1	Cơ học Hamilton	71
9.4.2	Nguyên lý Gauss về liên kết tối thiểu	71
9.4.3	Phương trình Appell cho cơ hệ phi Holonom	71
9.5	Bài tập	71
9.6	Lời giải	71
10	Tính toán trong cơ học giải tích	73
10.1	Liên kết động học	73
10.1.1	Bậc tự do	73
10.1.2	Liên kết Holonom và liên kết phi Holonom	74
10.1.3	Ứng dụng đạo hàm toàn phần và ma trận Jacobian trong tính toán vận tốc, gia tốc các điểm của cơ hệ Holonom	75
10.1.4	Lực bị động trong bài toán liên kết Holonom	77
10.2	Động lực học giải tích	77
10.2.1	Ma trận quán tính	77
10.2.2	Phương trình tổng quát trong điều khiển hệ đa vật và ma trận Christoffel	77
10.3	Động học Robot	78
10.3.1	Động học thuận và bảng Denavit-Hartenberg	78
10.3.2	Động học nghịch Robot	78
10.3.3	Thay thế ma trận Christoffel bằng ma trận hướng tâm/Coriolis - Tích Kronecker	78
10.3.4	Bài tập	78
10.4	Lời giải	80
11	Đo Lường & Xử Lý Số Liệu	81
11.1	Phân tích thứ nguyên và dự đoán quy luật vật lý	81
11.2	Bài toán hồi quy và hồi quy tuyến tính	81
11.2.1	Bài toán hồi quy trong học máy	81
11.2.2	Hồi quy hàm đơn biến, hàm mất mát và hệ số tương quan	81
11.2.3	Hồi quy hàm đa biến	81
11.2.4	Hồi quy đa thức	81
11.3	Tối ưu hàm mất mát	81
11.3.1	Thuật toán Gradient descent	81
11.3.2	Các thuật toán tối ưu khác: Newton, Gauss-Newton, Levenberg-Marquardt	81
11.4	Học sâu và mạng Neural	81
11.4.1	Bài toán phân loại trong học máy	81
11.4.2	Mô hình mạng Neural	81
11.4.3	Thuật toán lan truyền ngược	81
12	Tổng Kết	83
A	Python Cơ Bản	85
B	Phân Tích Thứ Nguyên	87

Lời mở đầu

Đây là phần mở đầu.

Tuần 1

Mở Đầu Về Giải Tích

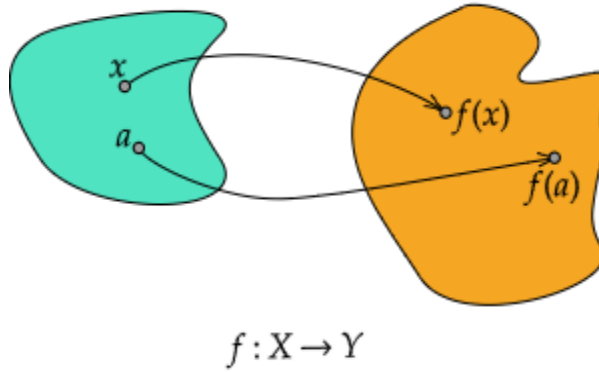
- Rơi tự do là sự thay đổi vị trí theo thời gian, đường cong là một hình thay đổi hướng. Đây là hai loại thay đổi chính thúc đẩy sự phát triển của giải tích, một môn toán học xoay quanh hai phép toán là đạo hàm và tích phân.
- Sự ra đời và phát triển của nó xoay quanh hình học và vật lý với muôn vàn vấn đề thú vị mà có thể nói tóm gọn: *Giải tích là toán học của sự thay đổi*.
- Các nhà toán học cổ đại (chủ yếu làm việc với hình học) đã luôn đau đầu vì hai bài toán: *tìm tiếp tuyến của một đường cong bất kỳ*, và *tính diện tích dưới một đường cong*. Archimedes đã có một số kết quả nổi bật với phương pháp vét cạn. Nhưng phải cho tới thế kỷ XVII, với đại số của Viète, hình học giải tích của Descartes và Fermat cùng với mối quan tâm dâng cao về chuyển động của các thiên thể mới thúc đẩy mạnh mẽ việc khai thác mảnh đất hoang này với đỉnh cao là các công trình của Newton và Leibniz.
- Như vậy, một cách tự nhiên để tiếp cận giải tích là thông qua hình học giải tích, tức là hình học với các tọa độ, phương trình thay vì các lập luận logic thuần túy như trong hình học Euclid cổ điển. Cụ thể hơn, các đối tượng hình học như điểm, đường thẳng, đường cong,... sẽ được mô tả bởi các hàm số cùng phương trình qua đó ta có thể thực hiện các phép toán đại số.
- Khái niệm về giới hạn (hàm số) đã sớm nảy nở từ thời cổ đại thông qua bài toán nghịch lý Achilles và con rùa của Zeno đã quá nổi tiếng.
- Trong khi đó, ý tưởng căn bản của phép toán đạo hàm và vi phân là khảo sát sự thay đổi thông qua phân nhỏ một đại lượng hữu hạn (độ dài, thời gian,...) ra thành vô số khoảng nhỏ. Chia một thành hai phần, chia hai phần thành bốn phần và tiếp diễn như vậy vô hạn lần: các khoảng thu được là rất rất nhỏ, không bằng 0 nhưng nhỏ hơn bất cứ số thực dương nào.
- Điều này lại có liên hệ gì với khái niệm giới hạn?

Trong tuần 1, chúng tôi sẽ trình bày nội dung về hàm số và giới hạn của hàm số, đạo hàm và vi phân cùng ứng dụng của chúng.

1.1 Hàm Số

Định nghĩa 1.1.1. Hàm f là một quy tắc cho tương ứng mỗi phần tử x thuộc tập hợp X với một và chỉ một phần tử, kí hiệu $f(x)$, thuộc tập hợp Y .

- X được gọi là tập hợp (miền) xác định của hàm f .
- Y được gọi là tập hợp giá trị của hàm f .
- Nếu X và Y là tập các số thực, khi đó hàm được gọi là hàm số.



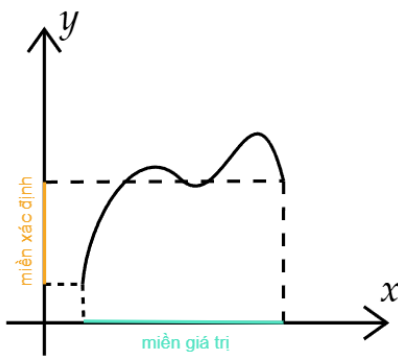
1.1.1 Đồ thị hàm số

Hàm số có thể được biểu diễn bằng công thức, bảng, đồ thị hoặc mô tả bằng lời nói. Trong đó trực quan nhất là biểu diễn thông qua đồ thị.

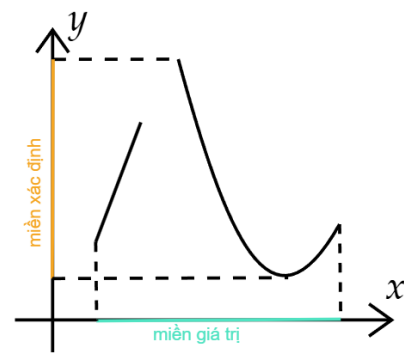
Định nghĩa 1.1.2. Đồ thị của hàm số f có miền xác định X là tập hợp các cặp có thứ tự

$$\{(x, f(x)) \mid x \in X\}.$$

Nói cách khác, đồ thị của f bao gồm mọi điểm (x, y) sao cho $y = f(x)$ với $x \in X$



(a)



(b)

Hình 1.1: Ví dụ về đồ thị hàm số

Các điểm này có thể là vô số, tạo thành những đường cong hoặc đường thẳng trên mặt phẳng, liên tục hoặc rời rạc. Song không phải mọi đường bất kỳ đều là đồ thị của một hàm số nào đó. Để là đồ thị của một hàm số, mỗi hoành độ x phải tương ứng với một tung độ y duy nhất. Nghĩa là không được có hai điểm khác nhau trên đồ thị có cùng hoành độ nhưng khác tung độ. Một cách trực quan, không có đường thẳng đứng (vuông góc với trục hoành) nào cắt đồ thị của một hàm số nhiều hơn một lần. (xem 1.1)



Hình 1.2: So sánh

1.1.2 Các hàm thông dụng

Trong khi xử lý các bài toán, chúng ta thường gặp các hàm số có dạng tổng quát. Các hàm này được phân loại theo dạng biểu thức của chúng. Dưới đây là một số loại hàm số cơ bản:

- Hàm *tuyến tính* có dạng $f(x) = ax + b$, với a và b là các hằng số. Đồ thị của hàm tuyến tính là một đường thẳng.
Ví dụ: $2x + 3$.
- Hàm *đa thức* có dạng $P(x) = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_1 x + a_0$, với a_n, a_{n-1}, \dots, a_0 là các hằng số và $n \in \mathbb{N}$ là bậc của đa thức.
Ví dụ: $x^2 - 4x + 4$; $x^5 + 2x^2 - 5x + 1$; $3x + 2$.
- Hàm *lũy thừa* có dạng $f(x) = x^\alpha$, với $\alpha \in \mathbb{R}$ là một hằng số.
Ví dụ: x^2 , $x^{-3} = \frac{3}{x}$, $x^{5/2} = \sqrt{x^5} = (\sqrt{x})^5$.
- Hàm *tỷ lệ* có dạng $f(x) = \frac{P(x)}{Q(x)}$, với $P(x)$ và $Q(x)$ là các đa thức. Ví dụ: $\frac{x^2+1}{x-2}$.

Trên đây được gọi chung là các hàm *đại số*, tức là các hàm có thể được biểu diễn bằng các toán tử đại số như cộng, trừ, nhân, chia và lũy thừa.

Ví dụ: $\frac{(x^5+x^3-x^2+4)^{3/2}}{x+\sqrt{x}}$.

Ta cũng liệt kê thêm một số hàm không thuộc loại trên.

Ví dụ như các hàm *siêu việt*:

- Hàm *lượng giác* là các hàm $\sin x, \cos x, \tan x, \dots$ mà có thể được định nghĩa thông qua các điểm trên một đường tròn đơn vị.
- Hàm *mũ* và *logarit* lần lượt có dạng $f(x) = a^x$ và $f(x) = \log_a x$, với $a > 0$ là một hằng số. Cái sau là hàm *nghịch đảo* của cái trước, tức là $\log_a a^x = x$ và $a^{\log_a x} = x$.
Ví dụ: 2^x và $\log_2 x$; e^x và $\ln x$.

Hay, hàm xác định từng phần là các hàm được xác định bởi các công thức khác nhau trên các miền khác nhau của tập xác định.

Ví dụ, hàm giá trị tuyệt đối $f(x) = |x|$ được định nghĩa:

$$f(x) = \begin{cases} x & \text{nếu } x \geq 0 \\ -x & \text{nếu } x < 0 \end{cases}.$$

Trong tất cả những hàm vừa liệt kê lại có một số hàm có tính chất chung. Chẳng hạn như tính chẵn lẻ, tính đồng biến nghịch biến, tính liên tục,...

Trước khi sang phần tiếp theo, hãy nói qua thêm một khái niệm nữa, đó là *hàm hợp*. Ta biết rằng hàm số là một thứ mà ta cho vào một giá trị và sẽ cho ra một giá trị nào đó. Trên cơ sở này, hàm hợp là một hàm số mà đầu vào của nó là đầu ra của một hàm số khác.

Xét hai hàm $f(x)$ và $g(x)$, hàm hợp của chúng được ký hiệu là $f(g(x))$ và được đọc là "hàm f của hàm g tại x ". Hàm hợp này sẽ nhận đầu vào là giá trị của hàm $g(x)$ và trả về giá trị của hàm f tại điểm đó.

Ví dụ: $f(x) = x^2$, $g(x) = \sin x$ vậy $f(g(x)) = f(\sin x) = \sin^2 x$.

1.2 Giới Hạn Hàm Số

1.2.1 Ví dụ về giới hạn

Xét hàm số $y = x^2$, phóng to đồ thị vào gần điểm $(1; 1)$:



Hình 1.3: Đồ thị $y = x^2$ được phóng to trong khoảng $[0.9; 1.1]$

Hãy tưởng tượng có hai con bọ xuất phát từ hai điểm xanh và bò lại *gần* điểm màu đỏ trên con đường tạo thành từ đoạn đồ thị này. Để tiến tới đó, con bọ thứ nhất, xuất phát từ bên trái, phải đi qua các điểm nằm trong khoảng $[0.9; 0.999]$. Trong khi đó, con bọ thứ hai, xuất phát từ bên phải, phải trải qua các điểm nằm trong khoảng $[1.001; 1.1]$.

Ta thấy chúng quả thực đang tiến tới *gần* điểm $(1; 1)$ bởi không chỉ hoành độ mà tung độ của chúng cũng dần tiến đến giá trị bằng 1 (như được kiểm chứng trong bảng bên dưới).

Bảng 1.1: Bảng giá trị $y = x^2$ khi x tới gần 1

Bên trái		Bên phải	
x	y	x	y
0.900	0.8100	1.100	1.2100
0.925	0.8556	1.075	1.1556
0.950	0.9025	1.050	1.1025
0.975	0.9506	1.025	1.0506
0.990	0.9801	1.010	1.0201
0.995	0.9900	1.005	1.0100
0.999	0.9980	1.001	1.0020

Sau khi cả hai lần lượt tới điểm $(0.999; 0.9980)$ và $(1.001; 1.0020)$, chúng tiếp tục di chuyển và để quan sát quá trình tiếp theo, ta tiếp tục phóng to khoảng đồ thị nằm giữa chúng:



Hình 1.4: Khoảng $[0.999; 1.001]$ với hai vị trí ban đầu mới được đánh dấu

Như vậy sự phóng to này có thể tiếp tục vô hạn lần nữa trong khi khoảng cách giữa hai con bọ và điểm màu đỏ càng nhỏ dần. Dù vậy, ta biết rằng trong thực tế rồi chúng sẽ đến được điểm màu đỏ.¹

Nhưng nếu giả sử tại hai điểm nào đó rất rất gần $(1; 1)$, đường bị gãy (và phía dưới chúng là vực sâu), hai chú bọ không thể tiến lên được nữa. Rồi vấn đề tiếp tục xảy đến rằng chỉ cần vị trí của các điểm này *luôn gần điểm $(1; 1)$ hơn chúng*, hai chú bọ đáng thương sẽ phải tiếp tục di chuyển với một quá trình "phóng to vô hạn" như vậy mãi mãi.

Định nghĩa 1.2.1. Giả sử $f(x)$ xác định trong một khoảng (miền) giá trị nào đó của x có chứa a (có thể xác định hoặc không xác định tại a). Khi đó ta viết

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = L$$

và nói "giới hạn của $f(x)$, khi x tiến tới a , bằng L "

nếu chúng ta có thể lấy các giá trị $f(x)$ gần L một cách tùy ý bằng cách lấy các giá trị của x đủ gần a (từ bất cứ phía nào), nhưng không được bằng a .

Định nghĩa vừa đưa ra về giới hạn có vẻ khá trừu tượng và thiếu chặt chẽ. Dẫu thế trong khuôn khổ chương trình, ta sẽ không đào sâu vào vấn đề chặt chẽ trong lý luận giới hạn. Thay vào đó, hy vọng với ví dụ vừa rồi, các bạn có thể phần nào thu được trực giác về khái niệm này.

Định nghĩa 1.2.2. Ta viết

$$\lim_{x \rightarrow a^-} f(x) = L$$

để nói rằng giới hạn của $f(x)$ khi x tiến tới a từ phía bên trái (tức là x nhỏ hơn a) bằng L .

Tương tự, với $x > a$, ta viết

$$\lim_{x \rightarrow a^+} f(x) = L.$$

Định lý 1.

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = L \leftrightarrow \lim_{x \rightarrow a^-} f(x) = L, \lim_{x \rightarrow a^+} f(x) = L.$$

Nghĩa là nếu giới hạn trái và phải khi $x \rightarrow a$ cùng bằng nhau thì giới hạn của hàm số tại điểm đó là tồn tại. Ta cũng thừa nhận nếu hàm số tồn tại giới hạn tại điểm nào đó, giới hạn đó là duy nhất. Như đã thể hiện thông qua ví dụ ở trên.

¹Đoạn đường mà chúng trải qua sẽ nhỏ dần. Quãng đường chúng phải đi sẽ là một tổng có vô số hạng tử với các hạng tử phía sau ngày càng nhỏ mà may thay, tổng này có giá trị hữu hạn.

1.2.2 Giới hạn ở vô cùng và một số quy tắc tính giới hạn

Định nghĩa 1.2.3. Ta viết

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = \infty$$

nếu $f(x)$ có thể nhận các giá trị lớn tùy ý khi cho x nhận các giá trị đủ gần a , nhưng không được bằng a .

Điều này dễ hiểu nếu xét hàm $1/x$ với $a = 0$: lấy 1 chia 100, rồi lấy 1 chia 10, chia 0.1, 0.01, ... kết quả thu được sẽ ngày càng lớn. Nếu lấy 1 chia $1/10^6$, sẽ có được 10^6 . Và cứ thế. Chú ý rằng vô hạn không phải một con số. Nó, ở đây, là một giới hạn.

Ta cũng có thể có điều ngược lại:

$$\lim_{x \rightarrow \infty} f(x) = L$$

để diễn tả khi x nhận các giá trị lớn tùy ý (tiến tới vô cùng) thì $f(x)$ tiến tới gần giá trị xác định L một cách tùy ý. Trong trường hợp hàm số là $1/x$, ý của ta là tương đương với cho x nhận một giá trị nào đó đủ lớn ($10^2, 10^3, 10^4, 10^n \dots$) sao cho có thể coi $1/x = 10^{-n} \approx 0$.

Cũng có thể viết

$$\lim_{x \rightarrow \infty} f(x) = \infty.$$

để nói rằng $f(x)$ có thể nhận các giá trị lớn tùy ý khi x đủ lớn.

Giả sử c và d là các hằng số,

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = A \text{ và } \lim_{x \rightarrow a} g(x) = B,$$

ta thừa nhận những tính chất và quy tắc sau:

- *Tính chất tuyến tính:*

$$\lim_{x \rightarrow a} (cf(x) \pm dg(x)) = cA \pm dB.$$

- *Tính duy nhất:*

Nếu $f(x) = g(x)$ khi $x \neq a$, thì $A = B$.

- *Quy tắc nhân:*

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x)g(x) = AB.$$

- *Quy tắc chia:*

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x)/g(x) = A/B, B \neq 0.$$

- *Quy tắc lũy thừa:*

$$\lim_{x \rightarrow a} (f(x))^{m/n} = A^{m/n}.$$

Định lý 2. *Định lý kẹp* Xét các hàm số $g(x), f(x), h(x)$ xác định trên miền chứa a (có thể có hoặc không xác định tại a), với mọi x khác a :

$$g(x) \leq f(x) \leq h(x),$$

và giả sử

$$\lim_{x \rightarrow a} g(x) = \lim_{x \rightarrow a} h(x) = L.$$

Thì,

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x) = L.$$

1.3 Đạo Hàm

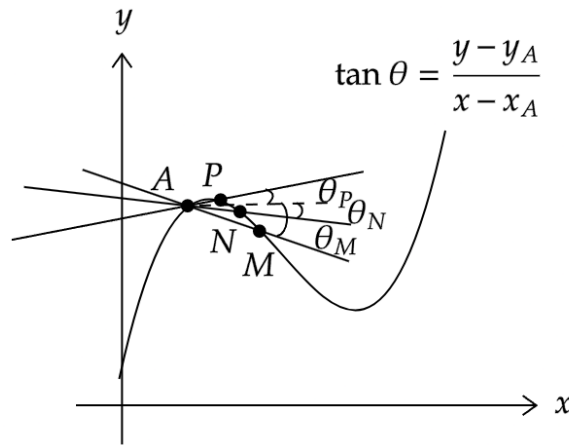
1.3.1 Khái niệm

Định nghĩa 1.3.1. *Đạo hàm* của hàm số f tại giá trị a , kí hiệu bởi $f'(a)$, là

$$f'(a) = \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(a + \Delta x) - f(a)}{\Delta x} \quad (1.1)$$

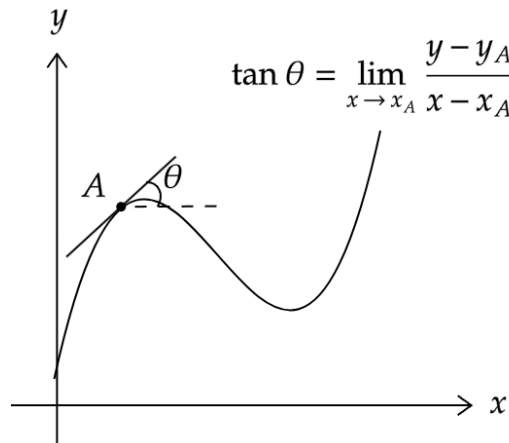
nếu giới hạn này tồn tại.

Ý nghĩa hình học trực quan của đạo hàm là nó thể hiện độ dốc của đồ thị và tốc độ biến thiên của hàm số. Ta xét độ dốc của các đường cát tuyến đi qua A:²



Hình 1.5: Độ dốc của các đường cát tuyến đi qua A (các góc $\theta_M, \theta_N, \theta_P$)

Nếu các điểm M, N, P tiến gần đến điểm A , độ dốc của các đường cát tuyến này sẽ tiến gần đến một giá trị nhất định, chính là độ dốc của tiếp tuyến. Độ dốc này chính là đạo hàm của hàm số tại điểm A :



Hình 1.6: Liên hệ giữa đạo hàm và độ dốc (độ lớn góc θ) của đồ thị

Cũng từ hình vẽ trên, ta có thể thấy đạo hàm chính là hệ số góc của tiếp tuyến đồ thị. Vì thế, ta có thể biểu diễn phương trình của đường tiếp tuyến tại $x = a$:

$$y = f(a) + f'(a)(x - a) \quad (1.2)$$

²Ở đây góc θ_M và θ_N có giá trị âm.

Một ví dụ Vật Lý có thể kể đến là chuyển động của một vật. Nếu ta xét hàm số $s(t)$ là quãng đường vật đi được theo thời gian t , thì đạo hàm của nó tại thời điểm t chính là vận tốc của vật tại thời điểm đó, kí hiệu là $v(t) = s'(t)$.

1.3.2 Một số quy tắc đạo hàm

Dưới đây là đạo hàm của một số hàm thông dụng:

- Đạo hàm của hàm đa thức:

$$\frac{d}{dx}x^n = nx^{n-1} \quad (1.3)$$

- Đạo hàm của các hàm lượng giác:

$$\begin{aligned} \frac{d}{dx}(\sin x) &= \cos x & \frac{d}{dx}(\tan x) &= \sec^2 x \\ \frac{d}{dx}(\cos x) &= -\sin x & \frac{d}{dx}(\cot x) &= -\csc^2 x \end{aligned}$$

- Đạo hàm của hàm mũ và hàm logarit:

$$\frac{d}{dx}e^x = e^x, \quad \frac{d}{dx}\ln x = \frac{1}{x} \quad (1.4)$$

Tương tự như giới hạn, đạo hàm cũng có một số tính chất quan trọng:

- *Tính chất tuyến tính*: Nếu $f(x)$ và $g(x)$ là hai hàm số theo x , và c là một hằng số, thì

$$(cf + g)' = cf' + g' \quad (1.5)$$

- *Quy tắc nhân*: Nếu $f(x)$ và $g(x)$ là hai hàm số theo x , thì

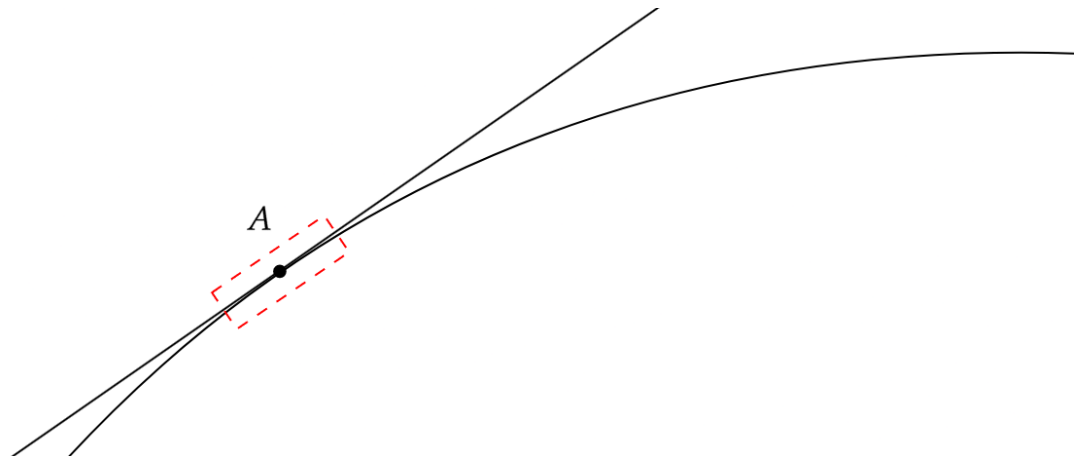
$$(fg)' = fg' + f'g \quad (1.6)$$

- *Quy tắc chia*: Nếu $f(x)$ và $g(x)$ là hai hàm số theo x , với $g(x) \neq 0$, thì

$$\left(\frac{f}{g}\right)' = \frac{f'g - fg'}{g^2} \quad (1.7)$$

1.3.3 Xấp xỉ tuyến tính và vi phân

Tiếp theo ta sẽ nói về một ứng dụng quan trọng khác của đạo hàm. Nếu phóng to đồ thị tại điểm $x = a$, ta có thể thấy đồ thị hàm số trông khá gần với tiếp tuyến của nó tại điểm này.



Hình 1.7: Phóng to đồ thị hàm số tại điểm $x = a$

Từ quan sát trên, ta có thể nghĩ tới một phép xấp xỉ.

Định nghĩa 1.3.2. Ở lân cận điểm $x = a$, ta có thể xấp xỉ hàm số $f(x)$ bằng phương trình đường tiếp tuyến tại điểm này:

$$f(x) \approx f(a) + f'(a)(x - a) \quad (1.8)$$

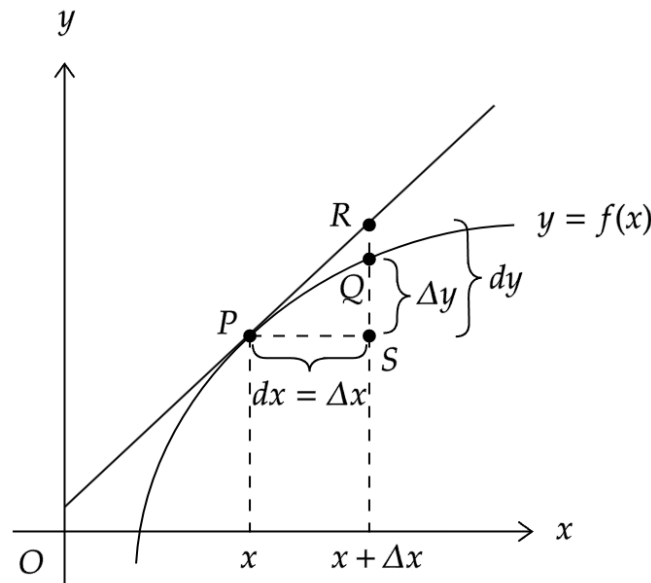
đây được gọi là **xấp xỉ tuyến tính**.

Ý tưởng đằng sau phép xấp xỉ tuyến tính đôi khi được phát biểu bằng **phép lấy vi phân**.

Định nghĩa 1.3.3. Nếu $y = f(x)$, **vi phân** dx là một biến độc lập. Lúc đó **vi phân** dy được xác định theo dx bởi phương trình:

$$dy = f'(x)dx \quad (1.9)$$

và **phép lấy vi phân** trên có ý nghĩa hình học như hình vẽ:



Hình 1.8: Ý nghĩa hình học của phép lấy vi phân

Từ kí hiệu bên trên, ta có thể viết lại đạo hàm theo cách khác:

$$f'(x) = \frac{dy}{dx} \quad (1.10)$$

Đây được gọi là **kí hiệu Leibniz cho đạo hàm**.

1.3.4 Quy tắc đạo hàm hợp

Đối với một hàm số $f(x)$ có dạng phức tạp theo x , ta có thể viết lại nó dưới dạng hàm hợp $f(g(x))$ sao cho $f(g)$ và $g(x)$ có dạng đơn giản hơn, sau đó áp dụng quy tắc sau để thực hiện phép đạo hàm:

Định lý 3. Quy tắc đạo hàm hợp: Nếu f là hàm số có đạo hàm tại $g(x)$, và g là hàm số có đạo hàm tại x , thì đạo hàm của hàm hợp $f(g(x))$ được tính theo công thức:

$$f'(x) = \frac{df}{dx} = \frac{df}{dg} \cdot \frac{dg}{dx} = f'(g(x)) \cdot g'(x) \quad (1.11)$$

Ví dụ: $f(x) = \sqrt{x^2 + 1}$ có thể được viết lại dưới dạng hàm hợp $f(g(x))$ với $g(x) = x^2 + 1$.

Lưu ý: Quy tắc đạo hàm hợp không đơn giản chỉ là khử đi tử và mẫu số giống như phép nhân phân số vì ý nghĩa của kí hiệu Leibniz không hoàn toàn giống với phân số thông thường. Việc chứng minh quy tắc này sẽ phức tạp hơn và sẽ là nhiệm vụ của bạn trong bài tập

1.4 Ứng Dụng Của Đạo Hàm Và Vi Phân

1.4.1 Giá trị cực đại và cực tiểu

Đạo hàm có một ứng dụng quan trọng trong việc xác định các **cực đại địa phương** và **cực tiểu địa phương**. Trước hết, ta sẽ tìm hiểu về hai khái niệm này.

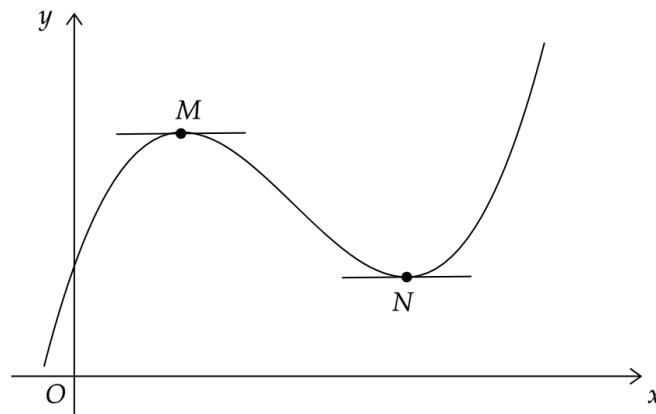
Định nghĩa 1.4.1. *Cực đại địa phương* của hàm số $f(x)$ tại điểm $x = a$ là giá trị $f(a)$ nếu tồn tại một khoảng mở $(a - \delta, a + \delta)$ với $\delta > 0$ sao cho:

$$f(a) \geq f(x) \quad \forall x \in (a - \delta, a + \delta)$$

Định nghĩa 1.4.2. *Cực tiểu địa phương* của hàm số $f(x)$ tại điểm $x = a$ là giá trị $f(a)$ nếu tồn tại một khoảng mở $(a - \delta, a + \delta)$ với $\delta > 0$ sao cho:

$$f(a) \leq f(x) \quad \forall x \in (a - \delta, a + \delta)$$

Và các điểm trên được gọi chung là **cực trị** của hàm số $f(x)$.

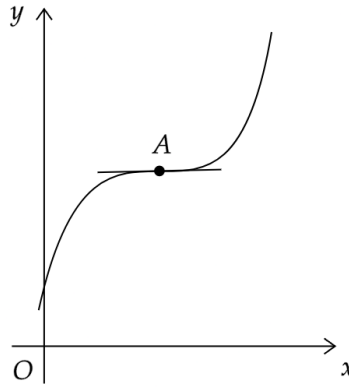


Hình 1.9: Cực đại địa phương (điểm M) và cực tiểu địa phương (điểm N)

Từ hình vẽ trên, ta có thể thấy tại các điểm cực trị, tiếp tuyến của đồ thị nằm ngang. Từ đó, ta có định lý sau:

Định lý 4. Định lý Fermat: Nếu hàm số f có cực trị tại a , thì $f'(a) = 0$ nếu đạo hàm này tồn tại.

Tuy nhiên, định lý đảo của định lý trên không đúng.

Hình 1.10: Điểm uốn A của đồ thị hàm số

Từ hình vẽ trên, ta có thể thấy đạo hàm của hàm số tại điểm A bằng 0 nhưng đây không phải là điểm cực trị. Điểm này được gọi là **điểm uốn** của đồ thị hàm số.

Một cách để xác định điểm cực trị là cực đại hay cực tiểu địa phương là sử dụng định lý sau:

Định lý 5. Xét hàm f có đạo hàm bằng 0 tại điểm a , nếu:

- $f''(a) > 0$, thì $f(a)$ là cực tiểu địa phương.
- $f''(a) < 0$, thì $f(a)$ là cực đại địa phương.

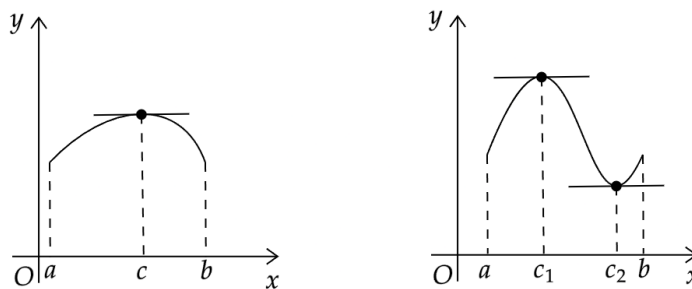
Nếu $f''(a) = 0$, ta không thể kết luận được gì về điểm này. Trong trường hợp đó, ta sẽ cần sử dụng các phương pháp sẽ được bàn luận trong các bài tập...

1.4.2 Định lý giá trị trung bình

Định lý giá trị trung bình là một trong những định lý quan trọng của giải tích. Nhưng trước khi đến với định lý này, ta sẽ cần giới thiệu một định lý khác:

Định lý 6. Định lý Rolle: Nếu hàm số f là liên tục và khả vi trên khoảng $[a, b]$, và $f(a) = f(b)$, thì tồn tại ít nhất một điểm $c \in (a, b)$ sao cho $f'(c) = 0$.

Chúng ta có thể nhìn vào đồ thị của các hàm số thỏa mãn điều kiện trên để thấy được ý nghĩa trực quan của điểm c :



Hình 1.11: Định lý Rolle

Việc chứng minh chặt chẽ sẽ là nhiệm vụ của bạn trong bài tập....

Định lý giá trị trung bình là một mở rộng của định lý Rolle. Định lý này phát biểu như sau:

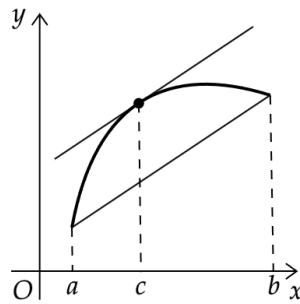
Định lý 7. Định lý giá trị trung bình: Nếu hàm số f là liên tục và khả vi trên khoảng $[a, b]$, thì tồn tại ít nhất một điểm $c \in (a, b)$ sao cho:

$$f'(c) = \frac{f(b) - f(a)}{b - a} \quad (1.12)$$

hay

$$f(b) - f(a) = f'(c)(b - a) \quad (1.13)$$

Khi này, độ dốc của tiếp tuyến tại điểm c bằng với độ dốc của cát tuyến nối giữa hai điểm a và b :



Hình 1.12: Định lý giá trị trung bình

Chứng minh định lý này sẽ là nhiệm vụ của bạn trong bài tập....

1.4.3 Xấp xỉ đa thức của hàm số

Trong thực tế, chúng ta thường cần tính giá trị của một hàm số tại một điểm nào đó. Tuy nhiên, việc tính toán trực tiếp có thể phức tạp hoặc không khả thi. Do đó, chúng ta thường sử dụng các đa thức xấp xỉ để ước lượng giá trị của hàm số.

Định lý 8. Nếu f có một khai triển bằng chuỗi lũy thừa tại a , tức là nếu

$$f(x) = \sum_{n=0}^{\infty} c_n (x - a)^n \quad (1.14)$$

thì các hệ số của nó được cho bởi công thức sau

$$c_n = \frac{f^{(n)}(a)}{n!} \quad (1.15)$$

trong đó $f^{(n)}(a)$ là đạo hàm bậc n của hàm số f tại điểm a .

Chuỗi lũy thừa này được gọi là **chuỗi Taylor** của hàm số f tại điểm a .

Khi ta chỉ lấy một vài số hạng của chuỗi, ta thu được một phép xấp xỉ:

Định nghĩa 1.4.3. Khai triển Taylor bậc n của hàm số f tại điểm a :

$$f(x) \approx f(a) + f'(a)(x - a) + \frac{f''(a)}{2!}(x - a)^2 + \cdots + \frac{f^{(n)}(a)}{n!}(x - a)^n \quad (1.16)$$

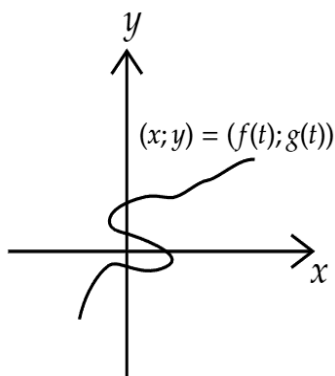
Càng lấy tới bậc càng cao, độ chính xác của phép xấp xỉ càng cao.

1.5 Phương Trình Tham Số

Định nghĩa 1.5.1. Giả sử hai tọa độ x, y trên mặt phẳng tọa độ lần lượt là các hàm của một biến thứ ba, t (gọi là tham số) được biểu diễn qua các phương trình:

$$x = f(t), \quad y = g(t),$$

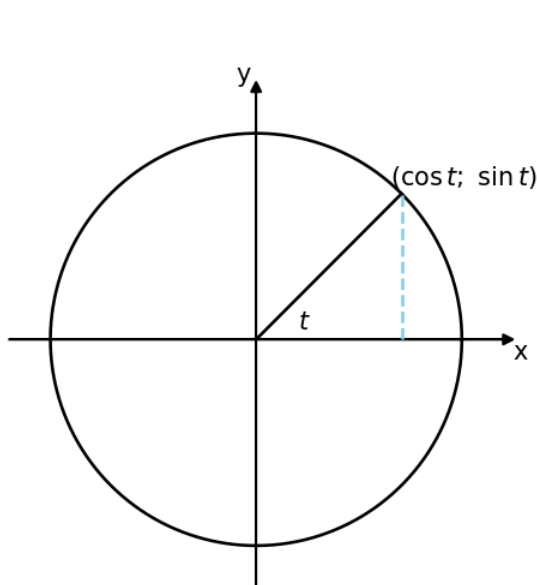
gọi là các phương trình tham số. Mỗi một giá trị của t xác định một điểm $(x; y)$. Khi tham số thay đổi, điểm $(x; y)$ thay đổi và vẽ ra một đường cong trên mặt phẳng tọa độ gọi là đường cong tham số.



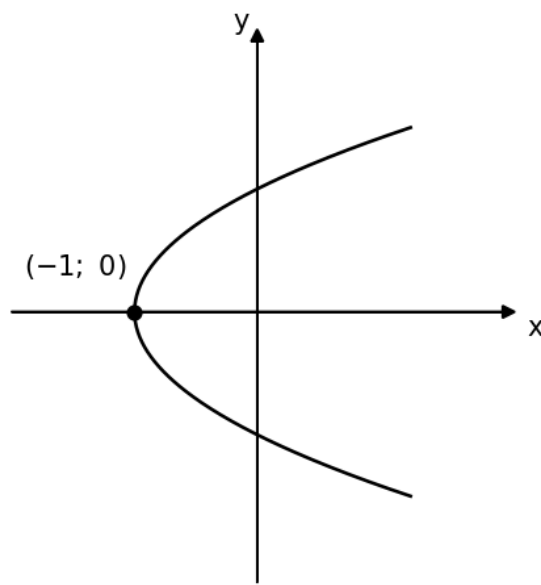
Hình 1.13: Đường cong tham số

Về tổng quát, đường cong với phương trình tham số $x = f(t), y = g(t), a \leq t \leq b$ có điểm đầu $(f(a), g(a))$ và điểm cuối $(f(b), g(b))$.

Sau đây là một số ví dụ cụ thể:

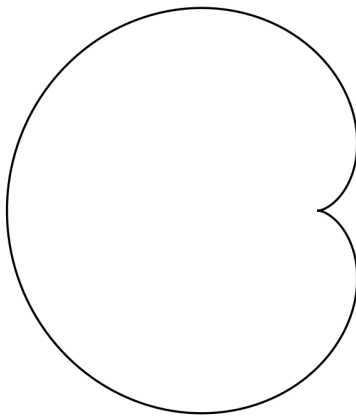


(a) Đường tròn đơn vị
 $x = \cos t, \quad y = \sin t$
 $0 \leq t \leq 2\pi$



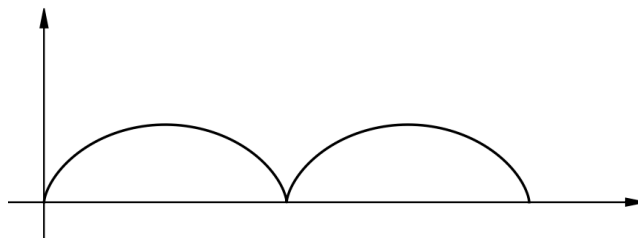
(b) Parabol nằm ngang
 $x = t^2 - 1, \quad y = t$
 $-1 \leq t \leq 1$

Hình 1.14



Hình 1.15: Đường Cardioid

$$x = 2 \cos t - \cos 2t, \quad y = 2 \sin t - \sin 2t$$



Hình 1.16: Đường Cycloid

$$x = t - \sin t, \quad y = 1 - \cos t \quad (0 \leq t \leq 4\pi)$$

Thông thường khi tiếp cận một bài toán chuyển động, tham số thường xuất hiện một cách tự nhiên qua các đại lượng vật lý mà diễn hình là thời gian.

Xem xét một điểm chuyển động trên mặt phẳng tọa độ, hai tọa độ sẽ có dạng $x = x(t)$ và $y = y(t)$. Đây được gọi là các phương trình chuyển động, nếu biết chúng và điều kiện ban đầu sẽ có thể biết được các thông số động học của nó ở mọi thời điểm. Các thông số động học được đề cập ở đây là *vị trí, vận tốc*,... , trong đó ta định nghĩa:

- Vị trí của điểm $t = \tau$ được xác định bởi cặp số $(x(\tau), y(\tau))$.
- Vận tốc của điểm tại thời điểm $t = \tau$ được xác định bởi cặp số $(x'(\tau), y'(\tau))$.

1.6 Bài tập

Hàm số

Bài 1.1: Tìm miền xác định của các hàm số sau

- $\frac{x-2}{2x-1}$
- $\frac{\ln(1+x)}{x-1}$
- $\sqrt{1-2x} + 3 \arcsin\left(\frac{3x-1}{2}\right) \quad (\sin x = y \leftrightarrow x = \arcsin y)$
- $\frac{1}{xe^x}$
- $\ln(3x+1) + 2 \ln(x+1)$

Bài 1.2: Tìm tập hợp giá trị của các hàm số sau

- (a) $x^2 - 6x + 5$
- (b) $2 + 3 \sin x$
- (c) $|x| + x + 1 = y + |y|$
- (d) 4^{-x^2}

Bài 1.3: Chứng minh

- (a) $\sin(\alpha + \beta) = \sin \alpha \cos \beta + \sin \beta \cos \alpha.$
- (b) $\cos(\alpha + \beta) = \cos \alpha \cos \beta - \sin \alpha \sin \beta.$

Gợi ý: [Định lý Ptoleme](#)

Vẽ đồ thị của hàm

Chú ý: Ta có thể vẽ đồ thị của hàm có dạng $y = Af(k(x - a)) + b$ theo đồ thị của hàm $f(x)$

- $y = f(x - a)$: đồ thị ban đầu được tịnh tiến theo trục Ox một đại lượng a .
- $y = f(x) + b$: đồ thị ban đầu được tịnh tiến theo trục Oy một đại lượng b .
- $y = Af(x)$: đồ thị xuất phát được giãn ra A lần theo trục Oy .
- $y = f(kx)$: đồ thị xuất phát được giãn ra $1/k$ lần theo trục Ox .

Bài 1.4: Vẽ đồ thị các hàm số trong **Bài 1.4** bằng

a. Desmos

b. Python (đối với hàm tuần hoàn thì vẽ trong khoảng $[-\pi; \pi]$; đối với các hàm khác, lựa chọn điểm đầu và cuối sao cho thu được mọi miền của hàm)

Bài 1.5: Giải các phương trình sau thông qua việc vẽ đồ thị bằng Python

- (a) $\tan x = x.$
- (b) $\ln x = x - 2.$
- (c) $x^3 - 15x = 4.$
- (d) $x^5 - 4x^2 + 3 = 0.$

Hàm hợp

Bài 1.6: Các hàm số trong **Bài 1.1** là hàm hợp của những hàm nào? Hãy phân tích cụ thể thứ tự của chúng.

Bài 1.7: Nguyên lý quy nạp

Cho S_n là một phát biểu về số nguyên dương n . Giả sử rằng:

- S_1 đúng.
- S_{k+1} đúng khi S_k đúng.

Khi đó S_n đúng với tất cả các số nguyên dương n .

Sử dụng điều này để giải các bài toán sau:

- (a) Nếu $f_0(x) = x/(x+1)$ và $f_{n+1}(x) = f_0(f_n(x))$ với $n = 0, 1, 2, \dots$, tìm một công thức cho $f_n(x)$.
- (b) Nếu $f_0(x) = x^2$ và $f_{n+1}(x) = f_0(f_n(x))$ với $n = 0, 1, 2, \dots$, tìm một công thức cho $f_n(x)$.

Phương trình hàm

Bài 1.8: Tìm hàm $f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$ sao cho

- (a) $f(a+b) = f(a) + f(b)$
- (b) $f(ab) = f(a)f(b)$
- (c) $f(a+b) = f(a)f(b)$
- (d) $f(ab) = f(a) + f(b)$

Giới hạn hàm số

Bài 1.9: Chứng minh

(a)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x}{x} = 1.$$

(b)

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{x}\right)^x = \lim_{x \rightarrow 0} (1+x)^{\frac{1}{x}} = e = 2,71828\dots$$

(c)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{(1+x)^m - 1}{x} = m.$$

và vẽ đồ thị tương ứng để kiểm tra lại.

Bài 1.10: Tính các giới hạn sau

(a)

$$\lim_{x \rightarrow 4} \frac{5x+2}{2x+3}$$

(b)

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3x+5}{2x+7}$$

(c)

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{x^3 + 2x^2 + 3x + 4}{4x^3 + 3x^2 + 2x + 1}$$

(d)

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3x^4 - 2}{\sqrt{x^8 + 3x + 4}}$$

(e)

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \sqrt{x^2 + 8x + 3} - \sqrt{x^2 + 4x + 3}$$

(f)

$$\lim_{x \rightarrow 3} \frac{x^2 - 9}{x^2 - 3x}$$

(g)

$$\lim_{x \rightarrow 1} \frac{x^3 - x^2 - x + 1}{x^3 + x^2 - x - 1}$$

(h)

$$\lim_{x \rightarrow 2} \frac{\sqrt{1 + x + x^2} - \sqrt{7 + 2x - x^2}}{x^2 - 2x}$$

Bài 1.11: Sử dụng các kết quả trong **Bài 1.10** tính

(a)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin mx}{x}$$

(b)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1 - \cos 5x}{x^2}$$

(c)

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{x^2 + 5x + 4}{x^2 - 3x + 7} \right)^x$$

(d)

$$\lim_{x \rightarrow 2} \left(\frac{x}{2} \right)^{\frac{1}{x-2}}$$

So sánh các vô cùng bé

Giả sử $\alpha(x)$ và $\beta(x)$ là các vô cùng bé khi $x \rightarrow a$. Hay, $\lim_{x \rightarrow a} \alpha(x) = 0$ và $\lim_{x \rightarrow a} \beta(x) = 0$.

- Nếu $\lim_{x \rightarrow a} \frac{\alpha}{\beta} = 0$, thì ta nói rằng α là vô cùng bé bậc cao so với β , kí hiệu $\alpha = o(\beta)$.
- Nếu $\lim_{x \rightarrow a} \frac{\alpha}{\beta} = m (m \neq 0)$, thì ta nói α và β là các vô cùng bé cùng bậc. Đặc biệt nếu $m = 1$, ta gọi chúng là các vô cùng bé tương đương, kí hiệu $\alpha \sim \beta$.
- Nếu α^k và β là các vô cùng bé cùng bậc, trong đó $k > 0$, ta nói rằng vô cùng bé β có bậc k so với α .

Ta chú ý một số tính chất của các đại lượng vô cùng bé:

- Tích hai vô cùng bé là vô cùng bé cấp cao so với các nhân thức.
- Các vô cùng bé là tương đương khi và chỉ khi hiệu của chúng là vô cùng bé cấp cao so với chúng.
- Nếu tỷ số của hai vô cùng bé có giới hạn, thì giới hạn này không đổi nếu ta thay mỗi vô cùng bé bằng một vô cùng bé tương đương.

Lưu ý sự tương đương của các đại lượng vô cùng bé sau đây: nếu $x \rightarrow 0$ thì

$$\sin x \sim x, \tan x \sim x, \arcsin x \sim x, \arctan x \sim x, \ln(1+x) \sim x, (1+x)^m \sim 1+mx$$

Bài 1.12: Bằng cách thay tử và mẫu số bằng các vô cùng bé tương đương, tính

(a)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sqrt{1+2x} - 1}{\tan 3x}$$

(b)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\ln \cos x}{\ln(1+x^2)}$$

(c)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{(1+x)^{3/5} - 1}{(1+x)(1+x)^{2/3} - 1}$$

Đạo hàm

Bài 1.13: Chứng minh quy tắc đạo hàm hàm hợp.

Bài 1.14: Tính $y'(x)$

(a)

$$y = \ln(x + \sqrt{x^2 + 1}).$$

(b)

$$y = \ln(\sqrt{2 \sin x + 1} + \sqrt{2 \sin x - 1}).$$

(c)

$$y = \frac{x}{2} \sqrt{x^2 + k} + \frac{k}{2} \ln(x + \sqrt{x^2 + k}).$$

(d)

$$y = \ln^2 \frac{\sqrt{4 \tan x + 1} - 2\sqrt{\tan x}}{\sqrt{4 \tan x + 1} + 2\sqrt{\tan x}}.$$

(e)

$$y = \frac{1}{2}[(x + \alpha)\sqrt{x^2 + 2\alpha x + \beta} + (\beta - \alpha^2) \ln(x + \alpha + \sqrt{x^2 + 2\alpha x + \beta})].$$

(f)

$$y = \sqrt{x + \sqrt{x + \sqrt{x}}}.$$

Sau đó viết chương trình Python tính đạo hàm tại $x = 1$ để kiểm tra kết quả.

Bài 1.15:

(a) Tìm góc giữa hai parabol $y = 8 - x^2$ và $y = x^2$.

(b) Tìm vận tốc tại thời điểm $t_0 = 4\text{s}$ của điểm có quy luật chuyển động $s(t) = 4t - 5t^2 + 12$.

Phương pháp đạo hàm lấy lô-ga(tạm dịch)³

Bài 1.16: Tính

(a)

$$\frac{(2x-1)^3 \sqrt{3x+2}}{(5x+4)^2 \sqrt[3]{1-x}}.$$

(b)

$$y = x^{x^2}.$$

Hàm logarit nói chung và hàm \ln nói riêng đặc biệt có nhiều công dụng trong tính toán. Ta hãy liệt kê ra hai tính chất sẽ được bàn đến sau đây:

- $\ln(xy) = \ln x + \ln y$.
- $\ln x^\alpha = \alpha \ln x$.

Tính chất đầu tiên là khả năng biến một tích thành một tổng, một thứ dễ tính hơn rất nhiều. Tính chất thứ hai lại có khả năng biến một hàm mũ phức tạp thành một tích rõ ràng hơn về sự phụ thuộc vào biến.

Xét hàm $y(x)$ có thể được viết thành tích của nhiều hàm số:

$$y = f_1^{\alpha_1}(x) \cdot f_2^{\alpha_2}(x) \cdots f_n^{\alpha_n}(x) \implies \ln y = \alpha_1 \ln f_1 + \alpha_2 \ln f_2 + \cdots + \alpha_n \ln f_n.$$

Đạo hàm hai vế,

$$\frac{y'}{y} = \alpha_1 \frac{f_1'}{f_1} + \alpha_2 \frac{f_2'}{f_2} + \cdots + \alpha_n \frac{f_n'}{f_n}.$$

Hãy quay lại xử lý **Bài 1.15** với công cụ này.

Bài 1.17: Tính

(a)

$$y = x^{\ln x}.$$

(b)

$$y = \frac{x^2 \sqrt{1+x}}{(x-1)^3 \sqrt[5]{5x-1}}.$$

Phương pháp đạo hàm hàm ẩn

Từ một phương trình có dạng $F(x, y) = 0$, không phải lúc nào ta cũng tìm được dạng hiển của nó. Nghĩa là biểu diễn y theo x một cách tường minh. Song, ta vẫn có thể tính được y'_x thông qua đạo hàm phương trình $F(x, y) = 0$ theo biến x .

Bài 1.18: Tính y'_x , biết rằng

1. $(x-1)^2 + (y-1)^2 = 1$.
2. $(x^2 + y^2 - 100)^3 - 10x^2y^3 = 0$.

³Đọc thêm tại [Logarithmic differentiation](#)

Xấp xỉ tuyến tính

Bài 1.19: Tính giá trị gần đúng của

- (a) $\sqrt[4]{15.8}$
- (b) $\tan 46^\circ$
- (c) Diện tích hình tròn bán kính 3.02 m
- (d) Thể tích hình cầu bán kính 2.01 m. Biết thể tích hình cầu bán kính R bằng $\frac{4}{3}\pi R^3$

Ứng dụng của đạo hàm và vi phân

Bài 1.20:

Định lý 9. (Quy tắc L'Hospital) Giả sử f và g là các hàm số liên tục trên một khoảng mở chứa a , và $f(a) = g(a) = 0$ hoặc $f(a) = g(a) = \pm\infty$. Nếu $f'(x)$ và $g'(x)$ đều tồn tại trên khoảng đó, và $g'(x) \neq 0$ với mọi x trong khoảng đó, thì

$$\lim_{x \rightarrow a} \frac{f(x)}{g(x)}$$

Với công cụ này, hãy tính lại các bài tập về giới hạn hàm số ở trên.

Bài 1.21: Các điểm $x = 0$ của các hàm dưới đây là cực đại, cực tiểu hay điểm uốn?

- (a) $f(x) = 1 - 3x^2 + 2x^4$
- (b) $f(x) = x^3 + x^5$
- (c) $f(x) = x^6 + 2x^8 - 3x^{10}$

Bài 1.22: Chứng minh định lý Rolle.

Bài 1.23: Chứng minh định lý giá trị trung bình.

Bài 1.24: Chứng minh định lý 8.

Bài 1.25: Tìm chuỗi Taylor của các hàm sau tại điểm $x = 0$ (chuỗi Maclaurin):

- (a) $f(x) = \sin x$
- (b) $f(x) = \cos x$
- (c) $f(x) = e^x$
- (d) $f(x) = \ln(1 + x)$
- (e) $f(x) = \sqrt{1 + x}$

Bài 1.26: Tính \sqrt{e} chính xác đến 0,0001.

Đạo hàm bằng tham số

Nếu hàm y của đối x được cho bởi các phương trình $x = f(t), y = g(t)$ thì

$$y'_x = \frac{y'_t}{x'_t} \text{ hay } \frac{dy}{dx} = \frac{\frac{dy}{dt}}{\frac{dx}{dt}}.$$

Bài 1.27: Tìm $\frac{d\rho}{d\theta}$ nếu $\rho = \alpha \left(\frac{2}{3}\sqrt{\alpha} + 1 \right), \theta = \sqrt{\alpha} \ln \alpha e^{\sqrt{\alpha}}$.

Vẽ hình bằng Python

Bài 1.28: Vẽ lại đường Cadioid bằng Python.

Bài 1.29: Vẽ một tam giác đều, và một ngũ giác đều bằng Python.

Bài 1.30: Dựng một đường tròn lớn, trong hình tròn tạo bởi đường tròn đó có 4 đường tròn nhỏ khác nhau, biết rằng mỗi đường tròn nhỏ lại tiếp xúc với hai đường tròn gần nó.

1.7 Lời giải

Bài 1.1:

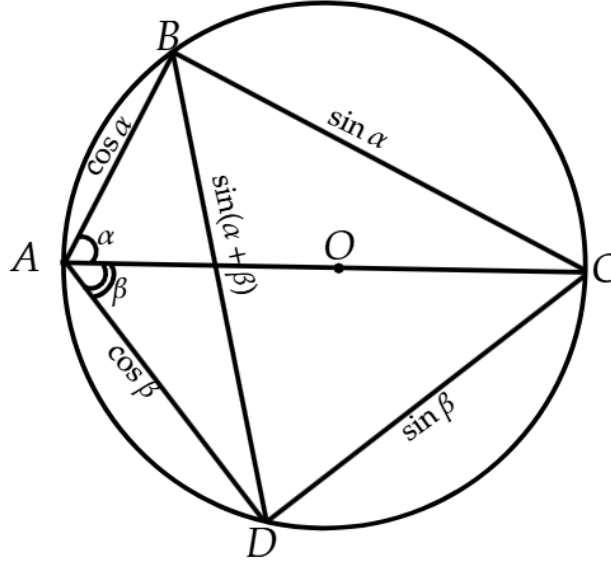
- (a) Hàm số xác định nếu $2x - 1 \neq 0$, hay $x \neq \frac{1}{2}$. Vì vậy $X = (-\infty, 1/2) \cup (1/2, \infty)$.
- (b) Hàm này xác định nếu $x - 1 \neq 0$ và $1 + x > 0$, hay $x \neq 1$ và $x > -1$. Vì vậy $X = (-1, 1) \cup (1, \infty)$.
- (c) Số hạng thứ nhất nhận các giá trị thực khi $x \leq \frac{1}{2}$. Số hạng thứ hai nhận các giá trị thực khi $-1 \leq \frac{3x-1}{2} \leq 1$. Giải ra ta được $x \leq 1, x \geq -\frac{1}{3}$. Do đó miền xác định là đoạn $[-1/3, 1/2]$.
- (d) Hàm số xác định với $x \neq 0$. Nên $X = (-\infty, 0) \cup (0, \infty)$.
- (e) Điều kiện để hàm số xác định là $3x + 1 \geq 0$ và $x + 1 \geq 0$. Vậy $X = [-1/3, \infty)$.

Bài 1.2:

- (a) Biến đổi, ta được $f(x) = (x - 3)^2 - 4 \geq -4$. Do đó tập hợp giá trị của hàm là khoảng $Y = [-4, \infty)$.
- (b) Vì $-1 \leq \sin x \leq 1$, nên $-3 \leq \sin x \leq 3$. Do đó $-1 \leq f(x) \leq 5$ và $Y = [-1, 5]$.
- (c) Ta xem xét hai trường hợp : $x < 0$ và $x > 0$.
 Nếu $x < 0$, $y + |y| = 1$. Giá trị của y không thể nhỏ hơn 0 vì điều này tương đương với $y + |y| = 0$. Do đó $y = \frac{1}{2}$ trong trường hợp này.
 Nếu $x > 0$, y chắc chắn lớn hơn 0 và do đó ta thu được hàm $y = x + \frac{1}{2}$.
 Dễ thấy, miền giá trị $Y = [1/2, \infty)$.
- (d) Miền giá trị của hàm là $Y = [0, 4]$.

Bài 1.3:

Xét đường tròn tâm O có đường kính AC với độ dài bằng 1 và tứ giác $ABCD$ nội tiếp đường



tròn như hình bên.

Vì $|AC| = 1$ nên tất cả độ dài trong biểu đồ được kết nối với sine hoặc cosine, và chú ý rằng hai góc ở đỉnh B và D là các góc vuông.

Lúc này, theo định lý hàm sine trong tam giác, độ dài đoạn BD chính là $\sin(\alpha + \beta)$. Định lý Ptoleme lại cho biết rằng

$$|AC| \cdot |BD| = |AB||CD| + |BC||AD|.$$

và biểu thức này trở thành, sau khi ta thay các giá trị sine/cosine tương ứng:

$$\sin(\alpha + \beta) = \sin \alpha \cos \beta + \sin \beta \cos \alpha. \quad (Q.E.D)$$

Sử dụng định lý Pythagoras, ta chứng minh được đẳng thức còn lại.

Bài 1.10:

(a) Hàm số liên tục tại $x = 4$. Vậy nên

$$\lim_{x \rightarrow 4} \frac{5x + 2}{2x + 3} = \frac{5 \times 4 + 2}{2 \times 4 + 3} = 2.$$

(b) Ta thấy hàm số có dạng vô định $\frac{\infty}{\infty}$ khi $x \rightarrow \infty$. Một phương pháp điển hình để giải quyết tình huống này đó là chia bậc lớn nhất của x cho cả tử và mẫu, mà ở đây là bậc một. Khi đó,

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3x + 5}{2x + 7} = \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3 + \frac{5}{x}}{2 + \frac{7}{x}} = \frac{3}{2}.$$

(c) Giới hạn của hàm số này cũng có dạng vô định $\frac{\infty}{\infty}$. Tương tự, ta chia bậc lớn nhất của x cho cả tử và mẫu, mà ở đây là bậc ba. Khi đó,

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{x^3 + 2x^2 + 3x + 4}{4x^3 + 3x^2 + 2x + 1} = \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{1 + \frac{2}{x} + \frac{3}{x^2} + \frac{4}{x^3}}{4 + \frac{3}{x} + \frac{2}{x^2} + \frac{1}{x^3}} = \frac{1}{4}.$$

(d) Ta cũng có dạng vô định $\frac{\infty}{\infty}$. Chia bậc lớn nhất x^4 cho cả tử và mẫu. Khi đó,

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3x^4 - 2}{\sqrt{x^8 + 3x + 4}} = \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3 - \frac{2}{x^4}}{\sqrt{1 + \frac{3}{x^7} + \frac{4}{x^8}}} = \frac{3}{1} = 3.$$

(e) Ta có thể viết lại biểu thức này như sau:

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \sqrt{x^2 + 8x + 3} - \sqrt{x^2 + 4x + 3} = \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{(x^2 + 8x + 3) - (x^2 + 4x + 3)}{\sqrt{x^2 + 8x + 3} + \sqrt{x^2 + 4x + 3}}.$$

Khi đó, chia bậc lớn nhất x cho cả tử và mẫu, và thu được,

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{4}{\sqrt{1 + \frac{8}{x} + \frac{3}{x^2}} + \sqrt{1 + \frac{4}{x} + \frac{3}{x^2}}} = \lim_{x \rightarrow \infty} \frac{4}{2} = 2.$$

(f) Giới hạn của hàm số này, nếu thay trực tiếp $x = 3$ sẽ có dạng vô định $\frac{0}{0}$. Một phương pháp điển hình để giải quyết tình huống này, nếu có thể, là khử đi các nhân tử chung trong tử và mẫu. Dễ thấy,

$$\lim_{x \rightarrow 3} \frac{x^2 - 9}{x^2 - 3x} = \lim_{x \rightarrow 3} \frac{(x - 3)(x + 3)}{(x - 3)x} = \lim_{x \rightarrow 3} \frac{x + 3}{x} = 6.$$

(g) Giới hạn của hàm số này, nếu thay trực tiếp, cũng có dạng vô định $\frac{0}{0}$. Triển khai tương tự, ta thu được

$$\lim_{x \rightarrow 1} \frac{x^3 - x^2 - x + 1}{x^3 + x^2 - x - 1} = \lim_{x \rightarrow 1} \frac{(x - 1)(x^2 + x + 1)}{(x - 1)(x^2 + 2)} = \lim_{x \rightarrow 1} \frac{x^2 + x + 1}{x^2 + 2} = 1.$$

(h) Để khử nhân tử chung, trước tiên, nhân liên hợp tử và mẫu với $\sqrt{1 + x + x^2} + \sqrt{7 + 2x - x^2}$. Như vậy, ta có thể viết lại giới hạn này như sau:

$$\lim_{x \rightarrow 2} \frac{(1 + x + x^2) - (7 + 2x - x^2)}{(x^2 - 2x)(\sqrt{1 + x + x^2} + \sqrt{7 + 2x - x^2})}.$$

Kết quả thu được là

$$\lim_{x \rightarrow 2} \frac{(2x + 3)(x - 2)}{x(x - 2)(\sqrt{1 + x + x^2} + \sqrt{7 + 2x - x^2})} = \frac{\sqrt{7}}{4}.$$

Bài 1.11:

(a)

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin mx}{x} = m \lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin mx}{mx} = m.$$

(b) Sử dụng kết quả của **Bài 1.5**, ta có

$$\cos 5x = \cos^2\left(\frac{5x}{2}\right) - \sin^2\left(\frac{5x}{2}\right) = 1 - 2\sin^2\left(\frac{5x}{2}\right).$$

Thay vào giới hạn, kết quả thu được là

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{2\sin^2\left(\frac{5x}{2}\right)}{x^2} = 2 \times \frac{25}{4} \lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin^2\left(\frac{5x}{2}\right)}{\left(\frac{5x}{2}\right)^2} = \frac{25}{2}.$$

(c) Hướng giải quyết ở đây sẽ là đưa giới hạn hàm số này về giới hạn đáng nhớ (b):

$$\begin{aligned}\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{x^2 + 5x + 4}{x^2 - 3x + 7} \right)^x &= \lim_{x \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{8x - 3}{x^2 - 3x + 7} \right)^{\frac{x^2 - 3x + 7}{8x - 3} \cdot \frac{8x^2 - 3x}{x^2 - 3x + 7}} \\ &= \lim_{x \rightarrow \infty} \left(\left(1 + \frac{8x - 3}{x^2 - 3x + 7} \right)^{\frac{x^2 - 3x + 7}{8x - 3}} \right)^{\frac{8x^2 - 3x}{x^2 - 3x + 7}}.\end{aligned}$$

Để thấy,

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{8x^2 - 3x}{x^2 - 3x + 7} = 8,$$

và

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{x^2 - 3x + 7}{8x - 3} = \infty.$$

Thành thử, kết quả thu được là

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{x^2 + 5x + 4}{x^2 - 3x + 7} \right)^x = e^8.$$

(d) Tương tự, kết quả sẽ thu được là \sqrt{e} .

Bài 1.12:

(a) $\frac{1}{3}$

(b) $-\frac{1}{2}$

(c) $\frac{9}{25}$

Bài 1.14:

(a)

$$y' = \frac{1}{\sqrt{x^2 + 1}}.$$

(b)

$$y' = \frac{\cos x}{\sqrt{4\sin^2 x - 1}}.$$

(c)

$$y' = \sqrt{x^2 + k}.$$

(d)

$$y' = \frac{\tan^2 x + 1}{\sqrt{\tan x(4\tan x + 1)}} \ln \left(8\tan x + 4\sqrt{\tan x(4\tan x + 1)} + 1 \right).$$

(e)

$$y' = \sqrt{x^2 + 2\alpha x + \beta}.$$

(f)

$$y' = \frac{4\sqrt{x(x + \sqrt{x})} + 2\sqrt{x} + 1}{8\sqrt{(x + \sqrt{x + \sqrt{x}})(x + \sqrt{x})x}}.$$

Tài liệu tham khảo

- [1] Đêmiđôvic. *Bài tập Giải tích toán học tập I*. Trans. by Võ Đức Tôn Nguyễn Hữu Ngự. Nhà xuất bản Đại học và Trung học chuyên nghiệp, 1975.
- [2] Riley Hobson. *Mathematical Methods for Physics and Engineering*. 2nd. Cambridge University Press, 2011.
- [3] P.E.Đankô. *Bài tập toán học cao cấp phần I*. Trans. by Hoàng Đức Nguyên. Mir, Nhà xuất bản Đại học và Trung học chuyên nghiệp, 1983.
- [4] Nguyễn Vĩnh Phú. *Toán Học Chân Phương*. 2024.
- [5] James Stewart. *Calculus 1*. 7th. Cengage Learning, 2012.

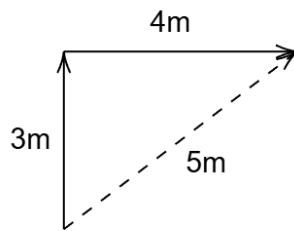
Tuần 2

Vector & Đại Số Tuyến Tính

2.1 Vector

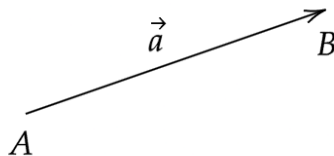
2.1.1 Giới thiệu về vector

Xét một tình huống mà ở đó bạn di chuyển 3m về phía Bắc, sau đó đi tiếp 4m về phía Đông. Nếu như bạn chỉ quan tâm đến quãng đường mình đã đi được, ta chỉ đơn giản là lấy $3 + 4 = 7\text{m}$. Tuy nhiên, khi ta xét đến **độ dài** hay khoảng cách giữa 2 điểm đầu và cuối, kết quả sẽ là $\sqrt{3^2 + 4^2} = 5\text{m}$. Như vậy, ta có thể thấy rằng việc chỉ xét đến độ dài của đoạn đường là không đủ, mà cần phải xét đến cả phương và chiều của đoạn đường đó.



Chúng ta sẽ làm việc với những bài toán như vậy khá nhiều, vì vậy sẽ là cần thiết để định nghĩa một đối tượng toán học có thể mô tả cả độ lớn và hướng. Đối tượng này được gọi là **vector**.

Định nghĩa 2.1.1. Vector AB (hình vẽ), kí hiệu là \overrightarrow{AB} , là một mũi tên được đặc trưng bởi độ dài a của nó (do đó còn được kí hiệu là \vec{a}) và hướng mà nó chỉ.



Như vậy, các đại lượng được có hướng như vận tốc, lực có thể được định nghĩa bởi một vector, còn các đại lượng vô hướng như khối lượng, nhiệt độ thì không.

Ta sẽ tiếp tục với một số định nghĩa liên quan đến vector.

Định nghĩa 2.1.2. So sánh hai vector:

- Hai vector \vec{a} và \vec{b} được coi là bằng nhau nếu chúng có cùng độ dài và cùng hướng, kí hiệu là $\vec{a} = \vec{b}$.

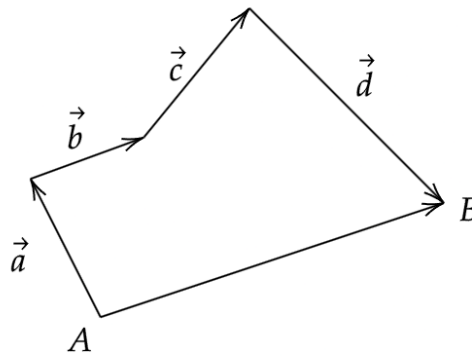
- Hai vector \vec{a} và \vec{b} có cùng phương nếu chúng song song.
- Hai vector \vec{a} và \vec{b} có cùng giá nếu chúng cùng nằm trên một đường thẳng.

Để hiểu được vì sao vector lại quan trọng, ta sẽ tìm hiểu các phép toán với vector.

2.1.2 Các phép toán trên vector

Phép cộng vector

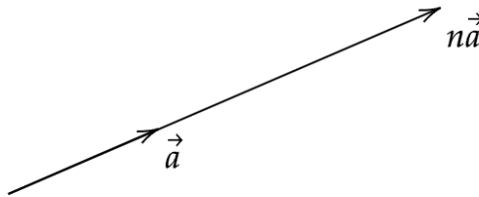
Quay trở lại bài toán ở phần 2.1.1, thay vì cộng độ lớn của hai quãng đường để có được tổng quãng đường đi được, ta sẽ coi hai quãng đường là hai vector và thực hiện phép cộng vector để có được vector độ dịch chuyển từ điểm đầu đến điểm cuối.



Hình 2.1: $\vec{a} + \vec{b} + \vec{c} + \vec{d} = \vec{AB}$

Tích một vector với một đại lượng vô hướng

Khi nhân một vector với một đại lượng vô hướng, độ dài của vector sẽ được nhân lên với hệ số bằng đại lượng đó, trong khi hướng của vector không đổi.



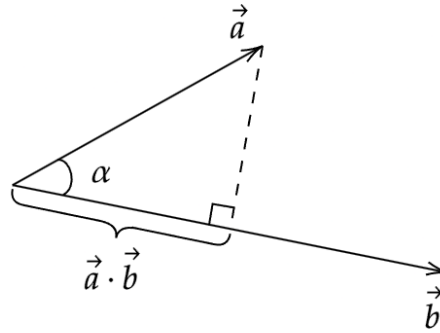
Hình 2.2: phép nhân vector với một đại lượng vô hướng

Tích vô hướng hai vector

Phép nhân vô hướng hai vector \vec{a} và \vec{b} có kết quả là một đại lượng vô hướng có giá trị bằng:

$$\vec{a} \cdot \vec{b} = |\vec{a}| |\vec{b}| \cos(\angle(\vec{a}, \vec{b})) \quad (2.1)$$

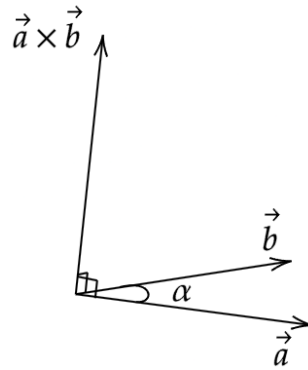
Ý nghĩa của phép nhân vô hướng được thể hiện như hình vẽ



Hình 2.3: phép nhân vô hướng hai vector

Tích có hướng hai vector

Phép nhân có hướng hai vector \vec{a} và \vec{b} có kết quả là một vector hướng vuông góc với mặt phẳng chứa hai vector này:



Hình 2.4: phép nhân có hướng hai vector

Vector này có độ dài bằng:

$$|\vec{a} \times \vec{b}| = |\vec{a}| |\vec{b}| \sin(\vec{a}, \vec{b}) \quad (2.2)$$

Chiều của vector này có thể được xác định bằng quy tắc bàn tay phải, hoặc quy tắc vặn nút chai.

2.2 Nhập môn Đại số tuyến tính

2.2.1 Không gian vector

Cơ sở

Trong phần vừa rồi, khi giới thiệu về khái niệm vector cơ sở, chúng được giới thiệu là một hệ vector trực chuẩn, tức là lẫn nhau vuông góc (có tích vô hướng bằng 0) và có độ dài bằng 1. Nhưng điều này không hề tổng quát, hay cụ thể hơn, một hệ vector cơ sở có thể hoặc là hoặc không là một hệ vector trực chuẩn, và có thể có vô số hệ cơ sở trong không gian.

Dựa theo định nghĩa, một hệ vector cơ sở là hệ vector sao cho mọi vector trong không gian đều có thể được phân tích thành một *tổ hợp tuyến tính* của chúng. Nói cách khác, giả sử ta có hai

vector cơ sở \mathbf{e}_i và \mathbf{e}_j , một vector \mathbf{v} bất kỳ có thể được viết thành

$$\mathbf{v} = \alpha \mathbf{e}_1 + \beta \mathbf{e}_2,$$

với

$$\alpha, \beta \in \mathbb{R}.$$

Ta lại xét một hệ cơ sở khác gồm hai vector $\mathbf{e}_3, \mathbf{e}_4$, lúc này

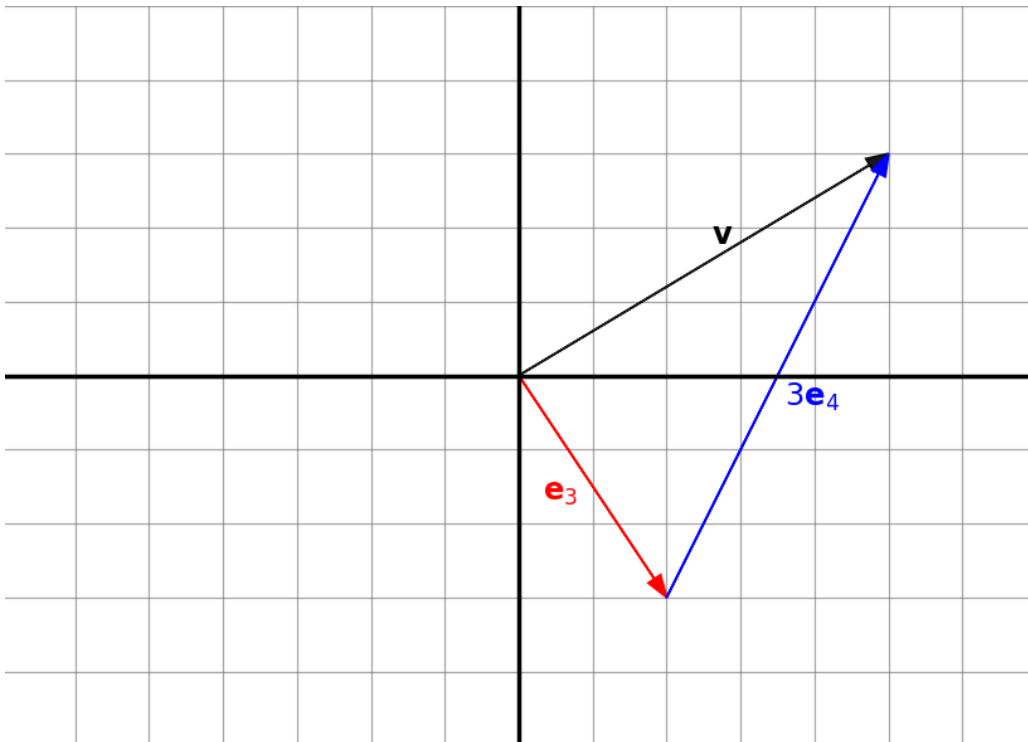
$$\mathbf{v} = \gamma \mathbf{e}_3 + \sigma \mathbf{e}_4.$$

Ví dụ sau đây sẽ làm sáng rõ nội dung vừa rồi:

$$\mathbf{v} = (5; 3) = 5(1; 0) + 3(0; 1) = 1(2; -3) + 3(1; 2).$$

Vector \mathbf{v} đầu tiên được phân tích thành hai vector cơ sở ta đã quen thuộc, rồi sau đó lại được phân tích thành hai vector

$$\mathbf{e}_3 = (2; -3), \quad \text{và} \quad \mathbf{e}_4 = (1; 2).$$



Để thấy, hai vector này không trực giao, cũng không có độ lớn bằng 1.

Một tổ hợp tuyến tính của hai vector nói rằng ta đã kéo giãn mỗi vector theo một hệ số nào đó và sau đó cộng chúng với nhau. Đặc biệt, đối với hai vector mới được chọn, bằng cách lựa chọn một bộ hệ số vô hướng thích hợp, ta có thể biểu diễn mọi vector trên mặt phẳng thành một tổ hợp tuyến tính của chúng (do đó ta chọn chúng làm cơ sở, như đã đề cập). Mặt khác, nếu hai vector ta chọn chỉ là \mathbf{e}_3 và, chẳng hạn, $2\mathbf{e}_3$, những vector có thể được biểu diễn bởi hệ cơ sở này chỉ có những vector nằm trên cùng một đường thẳng với \mathbf{e}_3 . Nhưng đồng thời, nếu ta chỉ quan tâm tới những thứ xảy ra trên đường thẳng đó, thì bất kỳ một vector nào nằm trên đó đều là cơ sở cho *không gian* (đường thẳng) mà ta quan tâm.

Một cách tự nhiên, ta đi tới những khái niệm sau:

Định nghĩa 2.2.1 (Bao tuyến tính). Nếu $S = \mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2, \dots, \mathbf{u}_n$ là một tập hợp n vector trong không gian, thì tập hợp tất cả các tổ hợp tuyến tính của chúng được gọi là bao tuyến tính của $\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2, \dots, \mathbf{u}_n$, và được kí hiệu là $\text{span}(S)$.

Nếu $\text{span}(S)$ chứa toàn bộ vector trong không gian, vậy ta gọi S là một hệ sinh cho không gian.

Định nghĩa 2.2.2 (Độc lập tuyến tính). Một tập hợp các vector được gọi là độc lập tuyến tính với nhau nếu tổ hợp tuyến tính của chúng không bao giờ bằng $\mathbf{0}$ trừ khi **tất cả** các hệ số vô hướng đều bằng 0.

Định nghĩa 2.2.3 (Hệ cơ sở). Một cơ sở của không gian là một tập hợp các vector trong không gian sao cho

- tạo thành hệ sinh cho không gian, và
- độc lập tuyến tính.¹

Trong ví dụ cụ thể ta đã lấy ở trên, không gian của ta (một mặt phẳng) có hai hệ sinh là $S_1 = \mathbf{e}_1, \mathbf{e}_2$, và $S_2 = \mathbf{e}_3, \mathbf{e}_4$. Đồng thời, hai cặp vector tạo thành hai hệ sinh này cũng là các cơ sở khác nhau. Ngoài ra cũng chú ý rằng, $S_3 = \mathbf{e}_3, \mathbf{e}_4, 2\mathbf{e}_3$ cũng là một hệ sinh cho mặt phẳng này nhưng tập hợp ba vector này không phải là một hệ cơ sở, vì nó không độc lập tuyến tính (phụ thuộc tuyến tính). Cụ thể, dễ thấy rằng

$$-2\mathbf{e}_3 + 1(2\mathbf{e}_3) + 0\mathbf{e}_4 = \mathbf{0},$$

nhưng ta lại có các hệ số khác 0 là -2 và 1 .

Không gian vector

Khi đề cập đến vector, ta không tránh khỏi đề cập đến từ "không gian". Trong phần 2.1, từ này được hiểu là không gian ba chiều mà ta sinh hoạt, có trên dưới, phải trái, trước sau; tức là không gian hình học. Song, trong phần vừa rồi, từ "không gian" được dùng một cách nhập nhằng, tối nghĩa. Thoạt đầu là nghĩa ở 2.1. Rồi trong các phần định nghĩa mới được đưa ra, nó dường như cũng chỉ để chỉ mặt phẳng toạ độ Oxy, chỉ chứa các vector có hai thành phần toạ độ. Số vector cơ sở cho không gian này cũng chỉ là 2 mà không phải 3. Việc nói rằng "bởi vì vector đại diện cho trên dưới lúc này bằng $\mathbf{0}$ nên không được xét vào" là vô nghĩa và không đúng với các định nghĩa được đưa ra. Thành thử, cần làm rõ nghĩa của cụm "không gian chứa các vector".

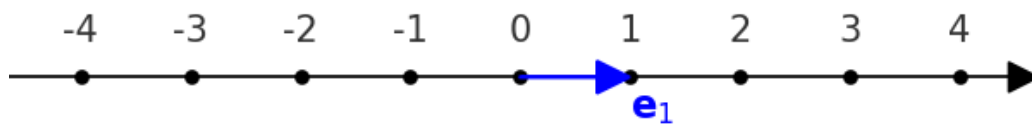
Định nghĩa 2.2.4. Một không gian vector V là một tập hợp mà các phần tử trong đó, được gọi là vector thoả mãn

- (i) Với mọi $\mathbf{v}, \mathbf{w} \in V, \mathbf{v} + \mathbf{w} \in V$.
- (ii) Với mọi $\mathbf{v} \in V, \alpha \in \mathbb{R}, \alpha\mathbf{v} \in V$.
- (iii) $\mathbf{v} + \mathbf{w} = \mathbf{w} + \mathbf{v}$.
- (iv) $\mathbf{u} + (\mathbf{v} + \mathbf{w}) = (\mathbf{u} + \mathbf{v}) + \mathbf{w}$.

Dưới góc nhìn của một tập hợp, ta quay lại với ba ví dụ quen thuộc cho không gian vector:

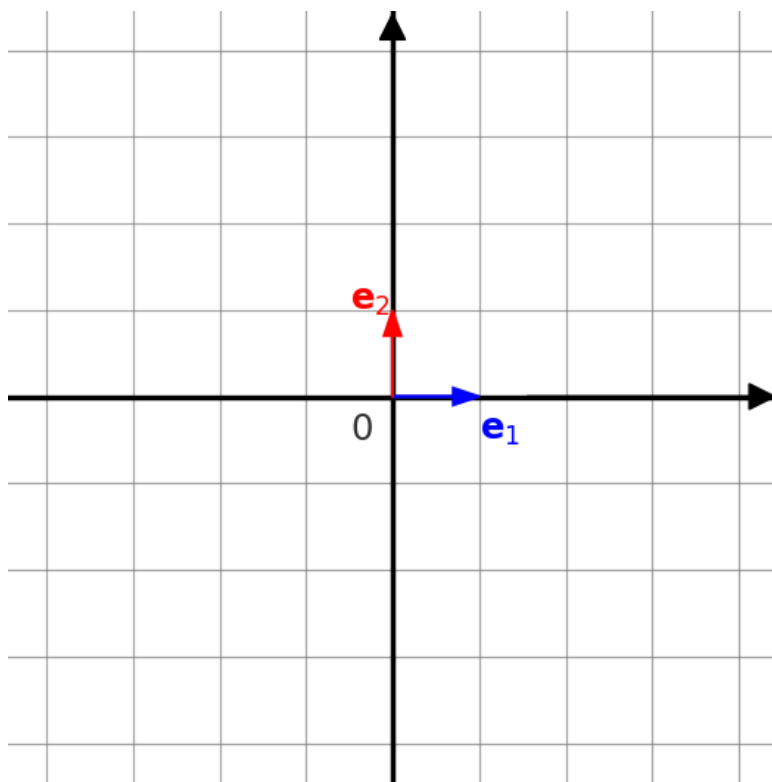
¹Có thể chứng minh rằng mỗi vector trong không gian tương ứng với duy nhất một tổ hợp tuyến tính của cùng một hệ cơ sở. Đây là một bài tập cho các bạn.

(a) Trục số thực: \mathbb{R}^1



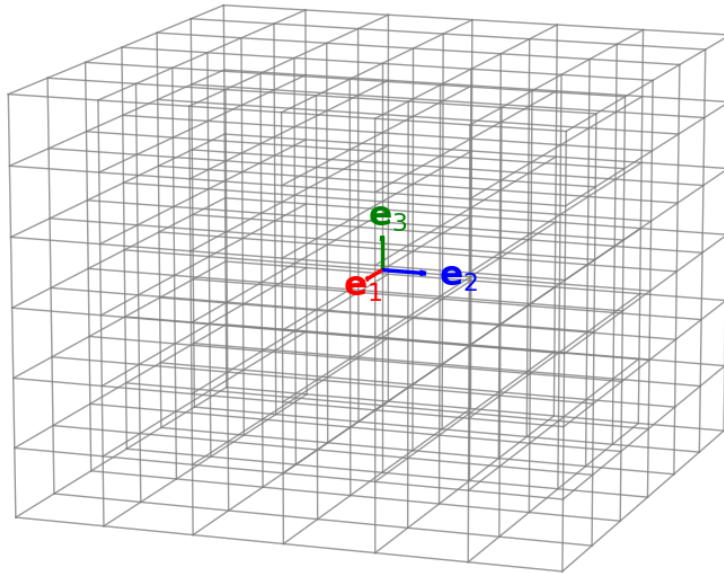
Rõ ràng, tập hợp các số thực \mathbb{R} cũng là một không gian vector với duy nhất một vector cơ sở là 1 (hoặc bất kỳ số thực nào khác). Mỗi vector có thể được biểu diễn bằng một tọa độ -một điểm trên trục số, và từ đó là toàn bộ hệ sinh.

(b) Mặt phẳng tọa độ: \mathbb{R}^2



Với không gian vector quen thuộc này, ta kí hiệu nó là \mathbb{R}^2 . Hai cơ sở quen thuộc là $(1; 0)$ và $(0; 1)$, với mỗi vector được biểu diễn bằng hai tọa độ, và do đó là một nút của hai đường thẳng vuông góc với trục tung, trục hoành. Rồi từ đó là toàn bộ hệ sinh.

(c) Không gian hình học: \mathbb{R}^3



Với trường hợp này, ta cần ba vector cơ sở và tương ứng là ba tọa độ cho mỗi vector. Hệ sinh của không gian được minh họa như trong hình.

Nhận thấy rằng các trường hợp trên khác nhau bởi số lượng của vector cơ sở², khái niệm *chiều* của một không gian vector vì vậy được định nghĩa là số lượng của các vector cơ sở trong hệ cơ sở của không gian đó. Các trường hợp có chiều là 1, 2, 3 đã được đề cập. Vậy 4, 5, \dots , n thì sao? Ta không thể minh họa được các ví dụ này, nhưng có thể biểu diễn các vector trong, không gian vector \mathbb{R}^4 bằng một vector có bốn tọa độ là, chẳng hạn, $(1, 2, 3, 3)$, tức là một mảng số một chiều có bốn thành phần. Tương tự, n tọa độ cho \mathbb{R}^n .

Ký hiệu \mathbb{R}^n chỉ rằng các vector trong không gian này có thành phần là các số thực. Điều này có thể được mở rộng sang số phức, và thậm chí còn đối với các đối tượng không phải là số. Đến lúc này, ta cần nhìn lại rằng vector là gì? Vật lý giới thiệu đến cho ta những mũi tên có thể được mô tả bởi một mảng số. Nhưng không còn mũi tên nào có thể được tương đương đối với \mathbb{R}^4 và cao hơn, thay vào đó là các mảng số. Vậy có phải vector là các mảng số nhưng được minh họa bằng các mũi tên? Ở phần 2.2.5, ta thấy rằng vector cũng có thể được hiểu là hàm số, với các thành phần là các lũy thừa của biến. Thực ra điều này không quan trọng. Ta không cần phải biết vector, một cách tường minh, là cái gì hay là những cái gì. Ta chỉ đơn giản là gọi những đối tượng thuộc về cùng một tập hợp nào đó thỏa mãn các tiên đề trong định nghĩa 2.2.4 là vector. Cũng dựa vào đó, các phép toán mang tính khái quát cao, gắn liền với khái niệm vector được xây dựng, áp dụng cho nhiều đối tượng; tất cả được gói gọn trong một khái niệm trừu tượng.

Không gian con

2.2.2 Giới thiệu về ma trận

Ta xét bảng số- mảng số hai chiều sau:

$$\mathbf{A} = \begin{bmatrix} 1 & 5 & 12 \\ 3 & 0 & 4 \\ 0 & 7 & 9 \end{bmatrix}.$$

²Có thể chứng minh rằng số lượng vector cơ sở cho cùng một không gian là duy nhất. Xem *Chapter 3. Introduction to Linear Algebra. Gilbert Strang. 5th* cho một chứng minh với các vector thực.

Đây là một ô vuông có kích thước 3×3 , tức là có 3 *hàng* và 3 *cột*. Hàng được đọc từ trên xuống và cột được đọc từ trái sang. Mỗi một phần tử trong 9 phần tử của bảng số này được xác định với một cặp số duy nhất của hàng và cột. Ví dụ, số 4 nằm ở hàng thứ hai và cột thứ ba. Các số 12, 4, 9 đều nằm ở cột thứ ba và các số 3, 0, 4 đều nằm ở hàng thứ hai.

Hay ta cũng có thể lấy thêm một bảng số khác, chẳng hạn

$$\mathbf{B} = \begin{bmatrix} -1.3 & 0.6 \\ 20.4 & 5.5 \\ 9.7 & -6.2 \end{bmatrix}$$

Đây là một bảng số với 3 hàng và 2 cột. Nếu vẫn giữ nguyên cách đọc bảng số trước đó, thì số 9.7 có vị trí là hàng thứ ba, cột thứ nhất.

Vậy ý nghĩa của những bảng số (ma trận) vừa rồi là gì? Ta hãy cùng xem xét thêm một ví dụ: hai bảng số có 3 hàng và 1 cột,

$$\mathbf{v} = \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}, \quad \mathbf{w} = \begin{bmatrix} c \\ d \\ f \end{bmatrix}.$$

Điều đáng chú ý ở đây là ta có thể gọi \mathbf{v} và \mathbf{w} là các *vector*. Thật vậy, nếu ta để chúng tuân theo các quy tắc của vector, các thành phần của hai bảng số vừa rồi sẽ giống như là các thành phần của một vector. Nghĩa là,

$$\mathbf{v} + \mathbf{w} = \begin{bmatrix} a + c \\ b + d \\ c + f \end{bmatrix},$$

hay

$$4 \cdot \mathbf{v} = \begin{bmatrix} 4a \\ 4b \\ 4c \end{bmatrix}.$$

Về cơ bản, đây chỉ là một sự thay đổi về cách viết. Cụ thể là thay vì viết (a, b, c) , ta viết $\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}$.

Như vậy chuyện gì xảy ra với \mathbf{A} và \mathbf{B} ? Chúng cũng là các vector (theo nghĩa trừu tượng hơn), nhưng tạm thời ta có thể chỉ cần nhìn nhận theo khía cạnh: *các cột của chúng là các vector*.

Ma trận là một mảng chữ nhật hoặc hình vuông (ma trận vuông) chứa các số hoặc những đối tượng toán học khác, mà có thể định nghĩa một số phép toán như cộng hoặc nhân trên các ma trận.

Một ma trận \mathbf{A} có m hàng và n cột được gọi là một ma trận $m \times n$, điều này xác định độ lớn của ma trận. Ta viết $\mathbf{A}_{m \times n}$ để chỉ ma trận A có kích thước $m \times n$. Chú ý rằng ta đọc hàng trước cột.

Về tổng quát, một ma trận $m \times n$ có dạng

$$\begin{bmatrix} \mathbf{A}_{11} & \mathbf{A}_{12} & \cdots & \mathbf{A}_{1j} & \cdots & \mathbf{A}_{1n} \\ \mathbf{A}_{21} & \mathbf{A}_{22} & \cdots & \mathbf{A}_{2j} & \cdots & \mathbf{A}_{2n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \ddots & \vdots \\ \mathbf{A}_{i1} & \mathbf{A}_{i2} & \cdots & \mathbf{A}_{ij} & \cdots & \mathbf{A}_{in} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \ddots & \vdots \\ \mathbf{A}_{m1} & \mathbf{A}_{m2} & \cdots & \mathbf{A}_{mj} & \cdots & \mathbf{A}_{mn} \end{bmatrix}.$$

2.2.3 Các phép toán trên ma trận

Cũng như với các số và vector, ta có thể thực hiện phép cộng, trừ với các ma trận, cũng có thể nhân một số với ma trận và cuối cùng là nhân ma trận với ma trận, ma trận với vector.

Phép cộng hai ma trận. Xét hai ma trận \mathbf{A} và \mathbf{B} có kích thước $m \times n$, tổng của hai ma trận là một ma trận $m \times n$ được định nghĩa là

$$\mathbf{A}_{ij} \in \mathbb{R}, \quad \mathbf{B}_{ij} \in \mathbb{R}, \quad (\mathbf{A} + \mathbf{B})_{ij} = \mathbf{A}_{ij} + \mathbf{B}_{ij}. \quad (2.3)$$

Chú ý rằng ta viết \mathbf{A}_{ij} để chỉ phần tử nằm ở hàng thứ i và cột thứ j của \mathbf{A} , và tương tự $(\mathbf{A} + \mathbf{B})_{ij}$ để chỉ phần tử nằm ở hàng thứ i và cột thứ j của ma trận đó. Vậy, để cộng hai ma trận, ta cộng từng phần tử lại với nhau. Điều này tương tự như phép cộng các vector. Tương tự, chúng ta có thể nhân ma trận với một hằng số $c \in \mathbb{R}$:

$$(c\mathbf{A})_{ij} = c\mathbf{A}_{ij}. \quad (2.4)$$

Điều này tương tự như phép nhân vô hướng với một vector. Khi $c = -1$, ta thu được ma trận $-\mathbf{A}$ sao cho $\mathbf{A} + (-\mathbf{A}) = \mathbf{0}$; $\mathbf{0}$ là ma trận kích thước $m \times n$ với mọi phần tử trong đó đều bằng 0.

Phép nhân ma trận-vector. Ta hãy bắt đầu với một ví dụ. Giả sử ta có vector

$$\mathbf{v} = \begin{bmatrix} +2 \\ +5 \\ -4 \end{bmatrix},$$

vector này có thể được phân tích thành một tổ hợp tuyến tính của một hệ cơ sở nào đó, chẳng hạn

$$\begin{bmatrix} 2 \\ 5 \\ -4 \end{bmatrix} = 2 \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} + (-3) \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \\ -5 \end{bmatrix} + 1 \begin{bmatrix} 0 \\ 11 \\ -19 \end{bmatrix}.$$

Bằng cách định nghĩa một phép toán mới, ta có thể viết lại thành dạng

$$\begin{bmatrix} 2 \\ 5 \\ -4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 2 & 11 \\ 0 & -5 & -19 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ -3 \\ 1 \end{bmatrix}. \quad (2.5)$$

Ta đã đặt các vector cơ sở vào cột của ma trận 3×3 vừa rồi, và các hệ số của tổ hợp tuyến tính vào một vector cột. Về tổng quát, một phép nhân ma trận $m \times n$ với một vector $n \times 1$ sẽ cho ra một vector $m \times 1$, và phần tử thứ i được tính bởi

$$(\mathbf{Ax})_i = \sum_{j=1}^n \mathbf{A}_{ij} \mathbf{x}_j. \quad (2.6)$$

Vector mới là một tổ hợp tuyến tính của các cột của ma trận \mathbf{A} với các hệ số là các phần tử của vector \mathbf{x} . Cũng dễ thấy rằng, phần tử thứ i của vector này là tích vô hướng của hàng thứ i của \mathbf{A} với vector \mathbf{x} . Nghĩa là, chẳng hạn,

$$\begin{bmatrix} 0 & 2 & 11 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ -3 \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \\ 11 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} 2 \\ -3 \\ 1 \end{bmatrix} = 5.$$

Vì tích vô hướng có tính phân phối là $\mathbf{a} \cdot (\mathbf{b} + \mathbf{c}) = \mathbf{a} \cdot \mathbf{b} + \mathbf{a} \cdot \mathbf{c}$, phép nhân ma trận-vector cũng có tính chất tương tự:

$$\mathbf{A}(\mathbf{a} + \mathbf{b}) = \mathbf{A}\mathbf{a} + \mathbf{A}\mathbf{b}.$$

Phép nhân ma trận với ma trận. Ta bắt đầu với việc biểu diễn các vector cơ sở được nhắc tới vừa rồi thông qua một hệ cơ sở khác.

$$\begin{aligned} \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} &= 1 \begin{bmatrix} 0.5 \\ -1 \\ 0 \end{bmatrix} + 2 \begin{bmatrix} 0.75 \\ 1 \\ -2 \end{bmatrix} + 1 \begin{bmatrix} -1 \\ -1 \\ 4 \end{bmatrix}, \\ \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \\ -5 \end{bmatrix} &= -1.625 \begin{bmatrix} 0.5 \\ -1 \\ 0 \end{bmatrix} - 1.75 \begin{bmatrix} 0.75 \\ -1 \\ 0 \end{bmatrix} - 2.125 \begin{bmatrix} -1 \\ -1 \\ 4 \end{bmatrix}, \\ \begin{bmatrix} 0 \\ 11 \\ -19 \end{bmatrix} &= -7.875 \begin{bmatrix} 0.5 \\ -1 \\ 0 \end{bmatrix} - 3.25 \begin{bmatrix} 0.75 \\ -1 \\ 0 \end{bmatrix} - 6.375 \begin{bmatrix} -1 \\ -1 \\ 4 \end{bmatrix}. \end{aligned}$$

Các tổng này, như đã biết, có thể được viết thành tích của một ma trận và một vector:

$$\begin{aligned} \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} 0.5 & 0.75 & -1 \\ -1 & 1 & -1 \\ 0 & -2 & 4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 1 \end{bmatrix}, \\ \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \\ -5 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} 0.5 & 0.75 & -1 \\ -1 & 1 & -1 \\ 0 & -2 & 4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -1.625 \\ -1.75 \\ -2.125 \end{bmatrix}, \\ \begin{bmatrix} 0 \\ 11 \\ -19 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} 0.5 & 0.75 & -1 \\ -1 & 1 & -1 \\ 0 & -2 & 4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -7.875 \\ -3.25 \\ -6.375 \end{bmatrix}. \end{aligned}$$

Gọi ma trận 3×3 ở vế phải là \mathbf{B} , thay vào (2.2.3),

$$\begin{bmatrix} 2 \\ 5 \\ -4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{B} \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 1 \end{bmatrix} & \mathbf{B} \begin{bmatrix} -1.625 \\ -1.75 \\ -2.125 \end{bmatrix} & \mathbf{B} \begin{bmatrix} -7.875 \\ -3.25 \\ -6.375 \end{bmatrix} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ -3 \\ 1 \end{bmatrix}.$$

Quan sát phương trình này, ta nhận thấy sự lặp của \mathbf{B} ; điều này liên tưởng ta đến một phép nhân. Tức là, ta có thể viết

$$\begin{bmatrix} 2 \\ 5 \\ -4 \end{bmatrix} = \mathbf{B} \begin{bmatrix} 1 & -1.625 & -7.875 \\ 2 & -1.75 & -3.25 \\ 1 & -2.125 & -6.375 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ -3 \\ 1 \end{bmatrix}, \quad (2.7)$$

bằng cách định nghĩa một phép nhân mới, và ta gọi phép nhân này là một phép nhân ma trận với ma trận.

Xét một ma trận $\mathbf{A}_{m \times n}$ và một ma trận $\mathbf{C}_{n \times p}$, tích của chúng là một ma trận $\mathbf{C}_{m \times p}$; các cột của ma trận này là các vector, bằng với tích ma trận-vector của ma trận \mathbf{A} và các cột tương ứng của ma trận \mathbf{B} .

Đồng thời, ta cũng nhận thấy rằng tích ma trận-vector cũng là một tích ma trận-ma trận, vì vector là một ma trận có một cột. Do đó, để tổng quát, ta định nghĩa phép nhân ma trận với ma trận như sau:

$$\mathbf{C}_{ij} = \mathbf{A}\mathbf{B}_{ij} = \sum_{k=1}^n \mathbf{A}_{ik}\mathbf{B}_{kj}. \quad (2.8)$$

Hay, nói cách khác, phần tử thứ (i, j) của \mathbf{C} bằng tích vô hướng của hàng thứ i của ma trận \mathbf{A} với cột thứ j của ma trận \mathbf{B} .

Một phương trình vector mà ta thường gặp tương đương với ba (hoặc hai) phương trình đại số. Còn, như ta đã thấy, phương trình (2.2.3) tương đương với bốn phương trình vector, tức là tận 12 phương trình đại số. Điều này chứng tỏ khả năng nén thông tin của ma trận. Một lượng rất lớn thông tin có thể được nén lại trong một ma trận, và ta có thể thực hiện các phép toán trên đó để đồng thời xử lý chúng.

Để kết thúc phần này, ta hãy xét thêm một ví dụ. Hãy tính tích

$$\begin{bmatrix} 1 & 5 \\ 3 & 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ 0 & 3 \end{bmatrix}$$

theo hai cách: (2.2.3) và bằng góc nhìn của phép nhân vector.

Giải. Theo (2.2.3), tích này bằng

$$\begin{bmatrix} (1 \cdot 2 + 5 \cdot 0) & (1 \cdot -1 + 5 \cdot 3) \\ (3 \cdot 2 + 2 \cdot 0) & (3 \cdot -1 + 2 \cdot 3) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 & 14 \\ 6 & 3 \end{bmatrix}.$$

Theo góc nhìn của phép nhân vector, tích này tương đương với

$$\begin{bmatrix} 1 & 5 \\ 3 & 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ 0 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 1 & 5 \\ 3 & 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -1 \\ 3 \end{bmatrix}.$$

Dễ thấy,

$$\begin{aligned} \begin{bmatrix} 1 & 5 \\ 3 & 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 \\ 0 \end{bmatrix} &= 2 \begin{bmatrix} 1 \\ 3 \end{bmatrix} + 0 \begin{bmatrix} 5 \\ 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 \\ 6 \end{bmatrix}, \\ \begin{bmatrix} 1 & 5 \\ 3 & 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} -1 \\ 3 \end{bmatrix} &= -1 \begin{bmatrix} 1 \\ 3 \end{bmatrix} + 3 \begin{bmatrix} 5 \\ 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 14 \\ 3 \end{bmatrix}. \end{aligned}$$

Các quy tắc cho các phép toán trên ma trận. Ta tổng kết lại các quy tắc chung nhất. Tiếp tục xét các ma trận \mathbf{A} , \mathbf{B} , và \mathbf{C} có kích thước phù hợp-hai ma trận để cộng được với nhau cần có cùng kích thước, để nhân được với nhau cần có số cột của ma trận bên trái bằng với số hàng của ma trận bên phải:

- (a) Quy luật giao hoán: $\mathbf{A} + \mathbf{B} = \mathbf{B} + \mathbf{A}$.
- (b) Quy luật phân phối: $\alpha(\mathbf{A} + \mathbf{B}) = \alpha\mathbf{A} + \alpha\mathbf{B}$.
- (c) Quy luật liên kết: $\mathbf{A} + (\mathbf{B} + \mathbf{C}) = (\mathbf{A} + \mathbf{B}) + \mathbf{C}$.
- (d) Quy luật liên kết: $(\mathbf{AB})\mathbf{C} = \mathbf{A}(\mathbf{BC})$.
- (e) Quy luật phân phối (trái): $\mathbf{A}(\mathbf{B} + \mathbf{C}) = \mathbf{AB} + \mathbf{AC}$.
- (f) Quy luật phân phối (phải): $(\mathbf{A} + \mathbf{B})\mathbf{C} = \mathbf{AC} + \mathbf{BC}$.
- (g) Quy luật giao hoán: $\mathbf{AB} \neq \mathbf{BA}$.

Chú ý quy luật cuối cùng, tích ma trận không mang tính giao hoán.

2.2.4 Phép biến đổi tuyến tính

2.2.5 Một số ví dụ khác về không gian vector

Tài liệu tham khảo

- [1] 3Blue1Brown. *Linear Algebra*. Accessed: 2024-01-01. URL: <https://www.3blue1brown.com/lessons/linear-algebra>.
- [2] Riley Hobson. *Mathematical Methods for Physics and Engineering*. 2nd. Cambridge University Press, 2011.
- [3] Introduction to Linear Algebra. *Gilbert Strange*. 5th. Prentice Hall, 2023.
- [4] Nguyễn Vĩnh Phú. *Toán Học Chân Phương*. 2024.

Tuần 3

Động Học Chất Điểm

3.1 Tích phân

3.1.1 Ý tưởng

3.1.2 Định lý cơ bản của giải tích

3.2 Phương trình vi phân (thường)

3.3 Động học

3.3.1 Toạ độ cong

3.3.2 Các thông số động học

3.3.3 Định lý cộng vận tốc giữa các hệ quy chiếu chuyển động tịnh tiến so với nhau

3.3.4 Định lý cộng gia tốc giữa các hệ quy chiếu chuyển động tịnh tiến so với nhau

3.4 Chuyển động của chất điểm trên mặt phẳng

3.4.1 Bài toán ném xiên

3.4.2 Tiếp cận bài toán chuyển động

Tuần 4

Cơ Động Lực Học Chất Điểm

4.1 Ba Định Luật Newton

4.1.1 Định luật thứ nhất

4.1.2 Định luật thứ hai

4.1.3 Định luật thứ ba

4.1.4 Một số "loại" động lượng khác

4.2 Nguyên lý tương đối Galileo

4.2.1 Phép biến đổi Galileo

4.2.2 Luận bàn

4.3 Các lực cơ học

4.4 Liên kết

4.4.1 Các ràng buộc hình học

4.4.2 Vai trò của các loại lực liên kết

4.5 Phương pháp tiếp cận một bài toán động lực học

Tuần 5

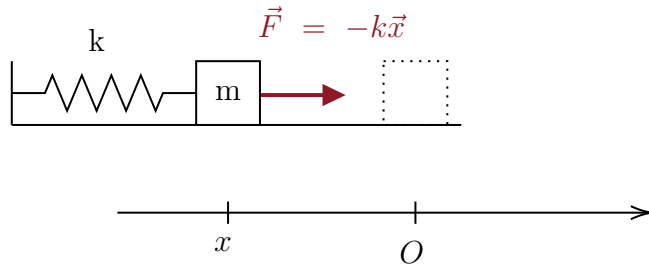
Dao Động

Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu về chuyển động dao động. Bắt đầu từ những thứ cơ bản nhất như con lắc đơn, đến những hệ phức tạp như dao động liên kết giữa các vật.

5.1 Dao động hệ 1 chất điểm

5.1.1 Dao động điều hoà

Đầu tiên chúng ta xem xét hệ cơ bản nhất của dao động. Chỉ bao gồm duy nhất 1 chất điểm có khối lượng m . Trong quá trình chuyển động của chất điểm, nó phải chịu một lực có dạng $F = -kx$. Lực này có đặc điểm luôn hướng về vị trí có $x = 0$.



Hình 5.1

Ta sẽ dễ dàng viết được phương trình vi phân chuyển động (Hay nói cách khác chính là phương trình định luật II Newton).

$$m\ddot{x} = -kx. \quad (5.1)$$

Từ các phương pháp giải phương trình vi phân, ta có thể thu được nghiệm của phương trình trên.

$$x = A \cos(\omega t + \varphi). \quad (5.2)$$

Với A là biên độ; $\omega = \sqrt{k/m}$ là tần số góc; φ góc thể hiện vị trí ban đầu.

Ta có nhiều cách để biểu diễn một phương trình dao động tương tự như phương trình 5.2. Ta có thể biểu diễn phương trình dao động bằng số phức.

$$x^* = Ae^{i(\omega t + \varphi)}. \quad (5.3)$$

Cách này không làm thay đổi tính đúng đắn của phương trình dao động và hoàn toàn tương đương phương trình 5.2. Để giải thích, ta sử dụng công thức Euler.

$$x^* = A \cos(\omega t + \varphi) + iA \sin(\omega t + \varphi).$$

Ta thấy rằng phương trình 5.2 là phần thực của phương trình 5.3. Ta có liên hệ

$$x = \operatorname{Re}(x^*). \quad (5.4)$$

5.1.2 Dao động có cản

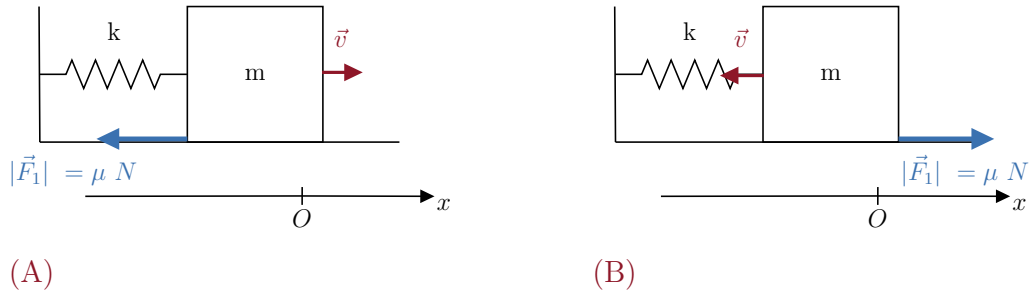
Ở hệ dao động trên, chỉ có lực dạng lực lò xo tác dụng lên vật. Vật sẽ chuyển động điều hoà vĩnh viễn. Nhưng trong thực tế, luôn tồn tại những lực ma sát làm suy giảm chuyển động của hệ.

Lực ma sát khô (ma sát trượt)

Lực ma sát khô (hay ma sát trượt) là lực có dạng sau. Lực này có đặc điểm luôn ngược chiều với xu hướng chuyển động của hệ vật. Hay nói chính xác hơn là lực này ngược chiều với chiều vận tốc hệ vật. Độ lớn của lực thường là hằng số trong các trường hợp cơ bản.

$$F_1 = -\mu N \quad \text{Hoặc} \quad \vec{F}_1 = -\mu N \frac{\vec{v}}{|\vec{v}|}. \quad (5.5)$$

$$\text{Với } N = mg$$



Hình 5.2

Ta thấy rằng, hướng của lực ma sát bị thay đổi trong quá trình chuyển động. Một cách tổng quát, ta có thể sử dụng dạng vector của lực ma sát. Nhưng như thế thì khá khó để giải quyết. Ta sẽ chia thành 2 quá trình, quá trình (1) là khi vật đang đi theo chiều dương; quá trình (2) là khi vật đang đi theo chiều âm.

Quá trình (1): chuyển động theo chiều dương.

Khi này, lực ma sát sẽ luôn hướng theo chiều âm trong cả quá trình. Ta viết được phương trình vi phân chuyển động

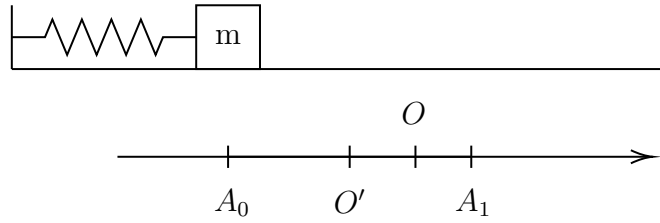
$$m\ddot{x} = -kx - \mu mg. \quad (5.6)$$

Để giải phương trình vi phân này, ta sẽ đặt biến là $u = x + \mu mg/k$. Thực hiện việc đổi biến, ta thu được phương trình

$$\ddot{u} + \frac{k}{m}u = 0.$$

Từ đó ta thu được nghiệm có dạng

$$\begin{aligned} u &= A_n \cos\left(\sqrt{k/m} t + \varphi\right) \\ \Rightarrow x &= A_n \cos\left(\sqrt{k/m} t + \varphi\right) - \frac{\mu mg}{k}. \end{aligned} \quad (5.7)$$



Hình 5.3

Phương trình này giống hệ như một phương trình dao động điều hoà. Nhưng vị trí cân bằng bị lệch đi một đoạn $OO' = \mu mg/k$, O' là vị trí cân bằng mới. Điểm O' bị lệch về phía chiều âm so với O .

Ta sẽ suy ra được một số điều sau

1. $O'A_0 = O'A_1 = \alpha$.
2. $\begin{cases} OA_0 = \alpha + \mu mg/k. \\ OA_1 = \alpha - \mu mg/k. \end{cases}$

Hay sau mỗi $T/2$ thì biên độ mới và cũ sẽ có sự chênh lệch $OA_1 = OA_0 - 2\mu mg/k$.

Quá trình (2): chuyển động theo chiều âm.

Khi này, lực ma sát sẽ luôn hướng theo chiều âm trong cả quá trình. Ta viết được phương trình vi phân chuyển động

$$m\ddot{x} = -kx + \mu mg. \quad (5.8)$$

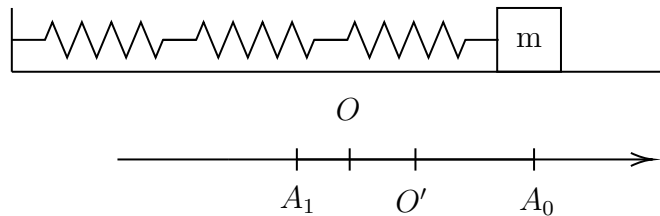
Tương tự với quá trình (1), ta đặt biến là $v = x - \mu mg/k$. Ta thu được phương trình

$$\ddot{v} + \frac{k}{m}v = 0.$$

Từ đó ta thu được nghiệm có dạng

$$\begin{aligned} v &= B_n \cos\left(\sqrt{k/m} t + \varphi\right) \\ \Rightarrow x &= B_n \cos\left(\sqrt{k/m} t + \varphi\right) + \frac{\mu mg}{k}. \end{aligned} \quad (5.9)$$

Phương trình này cũng tương tự như phương trình dao động. Nhưng ở trường hợp này thì vị trí cân bằng bị lệch về phía chiều dương so với O , $OO' = \mu mg/k$.



Hình 5.4

Ta sẽ suy ra được một số điều sau

1. $O'A_0 = O'A_1 = A$.
2. $\begin{cases} OA_0 = A + \mu mg/k. \\ OA_1 = A - \mu mg/k. \end{cases}$

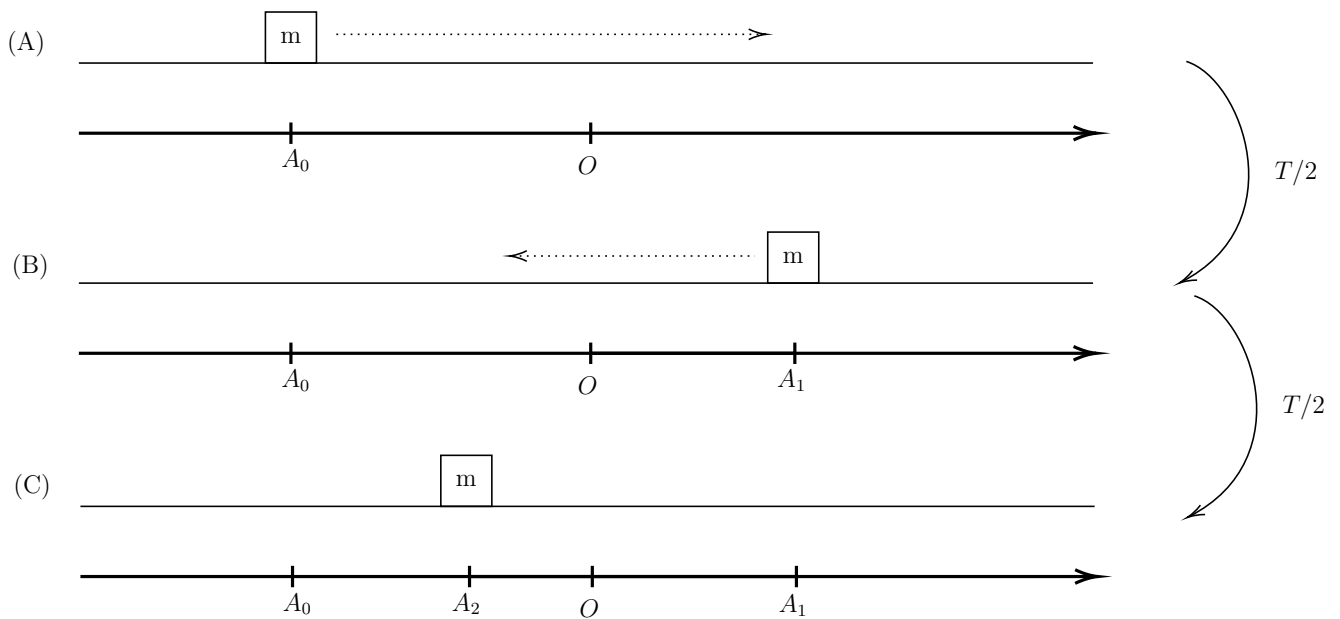
Hay sau mỗi $T/2$ thì biên độ mới và cũ sẽ có sự chênh lệch $OA_1 = OA_0 - 2\mu mg/k$.

******Lý do tại sao phải ghi rõ là biên độ thứ n , bởi vì biên độ của vật sẽ giảm dần và khác nhau biệt lần nhau. Biên độ sẽ bị thay đổi ở mỗi "nửa" chu kỳ.

Ví dụ trực quan

Chúng ta sẽ xét một ví dụ đơn giản (hình 5.5) để có thể hiểu tốt phần này. Ta thả một vật cách vị trí lò xo đang co và cách vị trí không giãn một đoạn A_0 .

- Khi từ trạng thái (A) sang trạng thái (B). Thì biên độ của vật giảm $2\mu mg/k$. Hay $A_0 - A_1 = 2\mu mg/k$. Quá trình này tốn nửa chu kỳ.
- Khi đi từ trạng thái (B) sang trạng thái (C). Thì biên độ của vật cũng giảm $2\mu mg/k$. Hay $A_1 - A_2 = 2\mu mg/k$. Quá trình này tốn nửa chu kỳ.

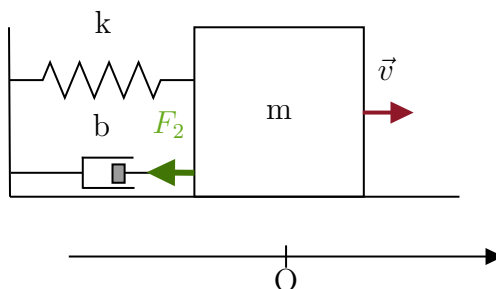


Hình 5.5

Vậy thì ta có công thức liên hệ giữa các biên độ liên kế nhau.

$$A_{k+1} = A_k - 2\mu mg/k. \quad (5.10)$$

Lực ma sát nhớt



Hình 5.6

Lực ma sát nhớt sẽ bị phụ vào độ lớn và hướng của vận tốc hệ vật theo biểu thức sau. Ở đây lực ma sát nhớt mà chúng ta khảo sát là lực phụ thuộc bậc 1 vào vận tốc hệ vật¹.

$$\vec{F}_2 = -b\vec{v}. \quad (5.11)$$

Ta có thể viết được phương trình vi phân chuyển động của nó.

$$m\ddot{x} = -kx - b\dot{x}.$$

Đây chính là phương trình vi phân bậc 2, để trở thành đúng dạng đã học thì ta sẽ ghi thành

$$\ddot{x} + \frac{b}{m}\dot{x} + \frac{k}{m}x = 0. \quad (5.12)$$

Ta giả sử $x = Ae^{\lambda t}$. Thay nó vào phương trình 5.12. Ta đặt $b/m = 2\gamma$, $\omega = \sqrt{k/m}$.

$$\lambda^2 + (2\gamma)\lambda + \omega^2 = 0.$$

Tính Δ của phương trình bậc 2, ta thu được

$$\Delta = 4\gamma^2 - 4\omega^2 \quad (5.13)$$

Trường hợp (1): $\Delta < 0$ - Lực cản nhỏ

Ta thu được λ và nghiệm tổng quát của phương trình vi phân.

$$\begin{cases} \lambda = & -\gamma \pm i\sqrt{\omega^2 - \gamma^2} \\ x = & e^{-\gamma t} \left(Ae^{i\sqrt{\omega^2 - \gamma^2} t} + Be^{-i\sqrt{\omega^2 - \gamma^2} t} \right). \end{cases} \quad (5.14)$$

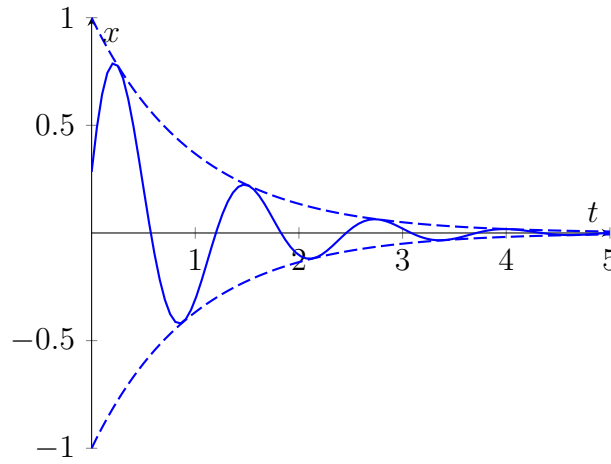
Nhưng kết quả ta thu được buộc phải là số thực, vậy nên các hằng số A, B sẽ đảm bảo cho x là một số thực. Cụ thể thì A và B phải có liên hệ

$$\begin{cases} A + B = C \cos \phi \\ A - B = iC \sin \phi \end{cases}$$

Vậy thì ta sẽ thu được nghiệm tổng quát x như sau

$$x = e^{-\gamma t} C \cos \left(\sqrt{\omega^2 - \gamma^2} t + \phi \right) \quad (5.15)$$

¹Tồn tại lực ma sát nhớt phụ thuộc bậc 2 vào vận tốc vật. Nhưng trong bài toán này ta không xét tới.

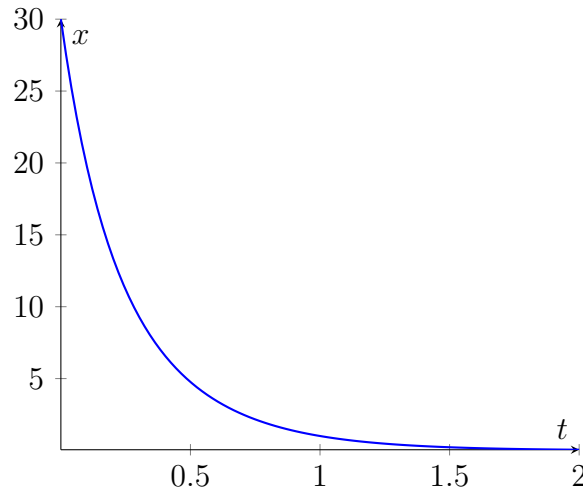
Hình 5.7: Hàm $e^{-t} \cos(5t + 5)$

Trường hợp (2): $\Delta > 0$ - Lực cản lớn

Ta thu được λ và nghiệm tổng quát của phương trình vi phân.

$$\begin{cases} \lambda = -\gamma \pm \sqrt{\gamma^2 - \omega^2} \\ x = Ae^{-(\gamma - \sqrt{\gamma^2 - \omega^2})t} + Be^{-(\gamma + \sqrt{\gamma^2 - \omega^2})t} \end{cases} \quad (5.16)$$

Trong trường hợp lực cản lớn, vật sẽ không thực hiện quá trình dao động. Mà bị tắt dần (nhưng chậm).

Hình 5.8: Hàm $20e^{-(5-2)t} + 10e^{-(5+2)t}$

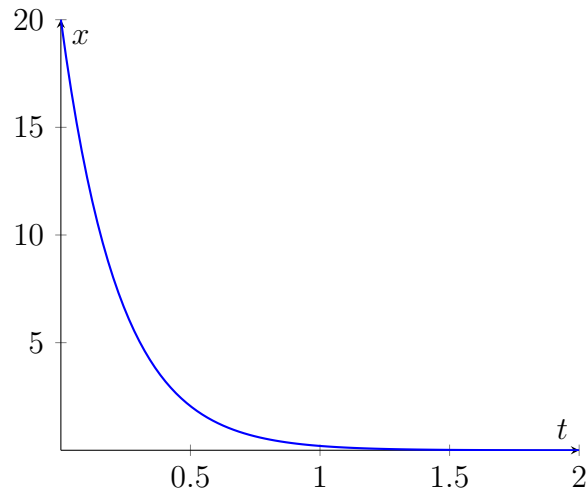
Trường hợp (3): $\Delta = 0$ - Tối hạn

Trong trường hợp này, khi ta giải phương trình bậc 2 nó sẽ bị trùng nghiệm. Và ta sẽ không thể áp dụng cách đã làm với trường hợp (1) và (2) vào đây được. Lúc này, dựa vào lý thuyết để giải phương trình vi phân, ta sẽ biết dạng tổng quát của x . Chuyển động sẽ tắt dần rất nhanh.

$$\begin{cases} \lambda = \omega = \gamma \\ x = e^{-\gamma t} (A + Bt) \end{cases} \quad (5.17)$$

Tóm lại, với trường hợp có lực cản nhớt trong hệ thì ta có một vài trường hợp xảy ra. Từ đây, ta tổng hợp thành một bảng. Xét phương trình đặc trưng của phương trình vi phân bậc 2 là:

$$a\lambda^2 + b\lambda + c = 0$$

Hình 5.9: Hàm $e^{-5t}(20 + 10t)$

Bảng 5.1: Tóm tắt nghiệm

Trường hợp	Nghiệm tổng quát
Vô nghiệm	$x = C \exp\left(-\frac{b}{2a} t\right) \cos(\sqrt{4ac - b^2} t + \phi)$
2 nghiệm phân biệt $\lambda = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2a}$	$x = Ae^{\lambda_1 t} + Be^{\lambda_2 t}$
1 nghiệm duy nhất $\lambda = -\frac{b}{2a}$	$x = e^{-\lambda t}(A + Bt)$

**Trong đó, A, B, C, ϕ là những hằng số dựa vào những điều kiện biên đề cho.

5.1.3 Dao động có lực cưỡng bức

Khi này, hệ vật chịu thêm một lực từ một nguồn khác. Lực này có dạng là một dạng lực điều hoà.

$$F(t) = F_0 \cos(\Omega t + \phi). \quad (5.18)$$

Lực này cưỡng bức vật và khiến cho chuyển động theo có xu hướng theo chu kỳ của lực cưỡng bức. Ta viết phương trình vi phân chuyển động của hệ.

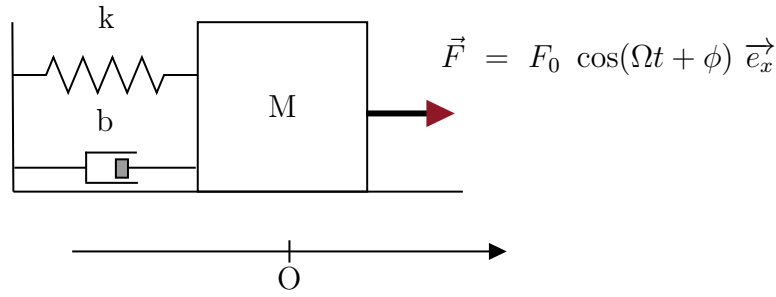
$$m\ddot{x} + b\dot{x} + kx = F_0 \cos(\Omega t + \phi). \quad (5.19)$$

Để giải quyết phương trình này, ta sẽ giải lần lượt nghiệm thuần nhất và nghiệm riêng của nó.

Nghiệm thuần nhất

Đặt nghiệm thuần nhất là x_{tn} . Ta sẽ giải phương trình sau.

$$\ddot{x}_{tn} + \frac{b}{m}\dot{x}_{tn} + \frac{k}{m}x_{tn} = 0. \quad (5.20)$$



Hình 5.10

Phương trình này sẽ được giải quyết giống như mục (5.1.2).

Nghiệm riêng

Đặt nghiệm riêng là x_r . Nghiệm riêng sẽ mang đặc trưng của lực cưỡng bức. Hiểu đơn giản là nếu thế x_r vào về trái phương trình 5.19 nó sẽ thu gọn thành về phải. Vì x_r mang đặc trưng của hàm lực cưỡng bức nên ta giả sử x_r có dạng sau.

$$x_r = A \cos(\Omega t + \phi) + B \sin(\Omega t + \phi). \quad (5.21)$$

Thế phương trình 5.21 vào phương trình 5.19. Rồi ta đồng nhất hai vế. Ở đây, đồng nhất hai vế là hệ số đi với $\cos()$ ở hai vế sẽ bằng nhau; hệ số đi với $\sin()$ ở hai vế sẽ bằng nhau.

$$\left(-A\Omega^2 + \frac{b}{m}B\Omega + \frac{k}{m}A\right) \cos(\Omega t + \phi) + \left(-B\Omega^2 - \frac{b}{m}A\Omega + \frac{k}{m}B\right) \sin(\Omega t + \phi) = \frac{F_0}{m} \cos(\Omega t + \phi).$$

Đồng nhất ta có

$$\begin{cases} -A\Omega^2 + \frac{b}{m}B\Omega + \frac{k}{m}A = \frac{F_0}{m} \\ -B\Omega^2 - \frac{b}{m}A\Omega + \frac{k}{m}B = 0. \end{cases}$$

Để dễ biểu diễn, ta đặt $c = b/m$; $\omega^2 = k/m$

$$\begin{aligned} A &= \frac{F_0}{m} \frac{\omega^2 - \Omega^2}{(\omega^2 - \Omega^2)^2 + (c\Omega)^2} \\ B &= \frac{F_0}{m} \frac{c\Omega}{(\omega^2 - \Omega^2)^2 + (c\Omega)^2}. \end{aligned} \quad (5.22)$$

Vậy ta sẽ tìm được dạng của nghiệm riêng khi thế A, B vào phương trình 5.21.

Nghiệm tổng quát

Đặt nghiệm tổng quát là x , ta sẽ tính được nghiệm tổng quát bằng biểu thức

$$x = x_{tn} + x_r. \quad (5.23)$$

Đây là lý thuyết trong việc giải các phương trình vi phân. Nghiệm tổng quát của phương trình vi phân tuyến tính sẽ là tổng các nghiệm. Một chú thích của mình để khiến cho các bạn đọc thấy được điều này một cách trực quan hơn

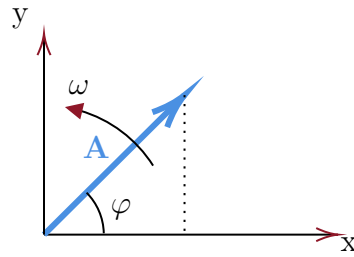
$$m(\ddot{x}_{tn} + \ddot{x}_r) + b(\dot{x}_{tn} + \dot{x}_r) + k(x_{tn} + x_r) = F_0 \cos(\Omega t + \phi).$$

$$\Leftrightarrow \left(\ddot{x}_{tn} + \frac{b}{m}\dot{x}_{tn} + \frac{k}{m}x_{tn}\right) + \left(\ddot{x}_r + \frac{b}{m}\dot{x}_r + \frac{k}{m}x_r\right) = 0 + \frac{F_0}{m} \cos(\Omega t + \phi).$$

Thành phần thuần nhất sẽ bằng 0 còn thành phần riêng sẽ tạo ra hàm lực cưỡng bức.

5.1.4 Giải đồ Fresnel

Giải đồ Fresnel là cách biểu diễn một phương trình dao động trên một mặt phẳng Oxy . Trên



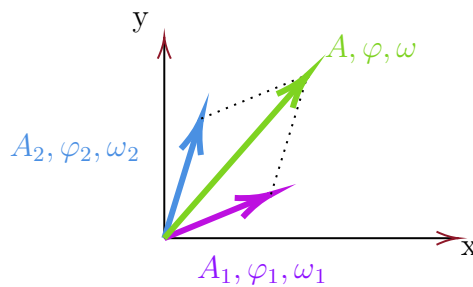
Hình 5.11

giải đồ, vector biểu diễn sự dao động của hệ sẽ xoay quanh gốc tọa độ với vận tốc góc ω , độ dài vector là A .

Nếu vật thể là tổng hợp của nhiều dao động điều hoà

$$x = x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n$$

Thì trên giải đồ, vector biểu diễn cho x sẽ là tổng vector các thành phần dao động điều hoà.



Hình 5.12

5.1.5 Toạ độ suy rộng (giới thiệu)

Trong các cơ hệ, biến của phương trình vi phân không nhất thiết là toạ độ dịch chuyển x . Nó có thể là các đại lượng khác như

$$\begin{array}{ll} \theta & \text{góc lệch} \\ x_1 + x_2 & \text{tổng hợp các dao động thành phần (giống hình 5.12)} \end{array}$$

Ta gọi chung các toạ độ suy rộng là q . Nếu lúc đấy ta phương trình vi phân sau, thì ta vẫn nói hệ tuân theo quy luật dao động điều hoà.

$$\ddot{q} + \omega^2 q = 0. \quad (5.24)$$

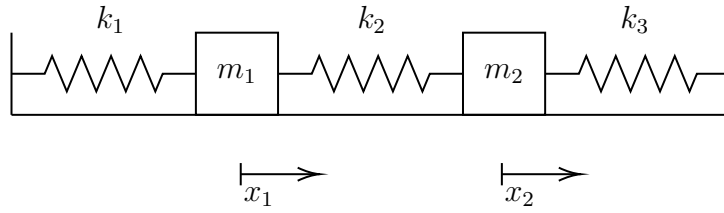
****** Tìm một ví dụ cho toạ độ suy rộng $x_1 + x_2$ dao động điều hoà trong trường hợp của hình 5.12.

5.2 Dao động hệ nhiều chất điểm liên kết

Bây giờ hệ sẽ không chỉ gồm một chất điểm duy nhất dao động. Hệ có thể bao gồm 2, 3 hoặc nhiều chất điểm dao động hơn. Điểm khác biệt dễ thấy nhất là không chỉ có 1 phương trình động lực học, nhưng bây giờ sẽ là một hệ phương trình vi phân gồm n ẩn.

Ta sẽ đi từ những ví dụ đơn giản, nơi mà chúng ta sẽ dùng trực quan toán học và vật lý để giải quyết. Sau đó, ta sẽ nói về các phương pháp dùng để giải quyết một các (tương đối) tổng quát.

5.2.1 Hệ 2 chất điểm 3 lò xo



Hình 5.13

Trong hệ này ta có các khối lượng m_1, m_2 được liên kết với nhau bằng lò xo k_2 . Coi như hệ lý tưởng và tại vị trí như hình 5.13 các lò xo đang ở trạng thái tự nhiên. Ta xét trường hợp cơ bản với các giả thiết sau: $m_1 = m_2 = m$, $k_1 = k_3$.

Phương trình động lực học cho từng chất điểm là

$$\begin{aligned} m_1 : m\ddot{x}_1 &= -k_1x_1 + k_2(x_2 - x_1) \\ m_2 : m\ddot{x}_2 &= -k_3x_2 - k_2(x_2 - x_1) \end{aligned}$$

Để giải quyết phương trình này, ta lần lượt cộng 2 phương trình; trừ 2 phương trình với nhau.

$$\begin{cases} m(\ddot{x}_1 + \ddot{x}_2) = -k_1(x_1 + x_2). \\ m(\ddot{x}_1 - \ddot{x}_2) = -(k_1 + 2k_2)(x_1 + x_2). \end{cases} \quad (5.25)$$

Như mục 5.1.5, ta đặt $q_1 = x_1 + x_2$ và $q_2 = x_1 - x_2$. Ta sẽ có hệ phương trình.

$$\begin{cases} \ddot{q}_1 + \omega_1^2 q_1 = 0, & \text{với } \omega_1^2 = k_1/m \\ \ddot{q}_2 + \omega_2^2 q_2 = 0, & \text{với } \omega_2^2 = (k_1 + 2k_2)/m \end{cases} \quad (5.26)$$

Sau đây ta có hệ phương trình

$$\begin{cases} q_1 = x_1 + x_2 = A \cos(\omega_1 t + \varphi_1) \\ q_2 = x_1 - x_2 = B \cos(\omega_2 t + \varphi_2) \end{cases} \quad (5.27)$$

Tương đương

$$\begin{cases} x_1 = \frac{1}{2}(A \cos(\omega_1 t + \varphi_1) + B \cos(\omega_2 t + \varphi_2)) \\ x_2 = \frac{1}{2}(A \cos(\omega_1 t + \varphi_1) - B \cos(\omega_2 t + \varphi_2)) \end{cases} \quad (5.28)$$

Nhận xét: ở đây ta có thể thấy rằng toạ độ x_1 là tổng hợp của hai dao động điều hoà q_1, q_2 (tương tự với x_2).

5.2.2 Tọa độ trực giao

Chúng ta đã giải quyết bài toán dao động liên kết ở trên bằng một số mẹo toán học. Ta nhận thấy rằng, nếu chỉ xét riêng tọa độ x_1 hoặc x_2 thì hệ sẽ không tạo nên một dao động điều hoà cơ bản. Nhưng nếu ta sử dụng tọa độ suy rộng q_1, q_2 thì ta lại có thể giải quyết được. Người ta gọi các tọa độ thoả tính chất giống q_1, q_2 là các tọa độ trực giao trong dao động liên kết.

Các tọa độ trực giao sẽ khiến phương trình vi phân trở thành dạng như phương trình [5.24](#).

Tuần 6

Phương Pháp Số Trong Mô Phỏng

Tuần 7

Mở Đầu Về Giải Tích Vector & Các Định Luật Bảo Toàn

Tuần 8

Năng Lượng

Tuần 9

Nhập Môn Cơ Học Giải Tích

9.1 Nguyên lý tác dụng tối thiểu

9.1.1 Nguyên lý biến phân

9.1.2 Phương trình Euler-Lagrange

9.2 Cơ học Lagrange

9.2.1 Phương trình Lagrange loại II

9.2.2 Phương trình Lagrange loại I

9.2.3 Động lượng suy rộng

9.2.4 Giải phương trình chuyển động bằng phương pháp Runge-Kutta 4

9.2.5 Tính toán lực bị động dựa trên phương trình Lagrange loại 2

9.3 Định lý Noether

9.4 Các lý thuyết cơ học giải tích khác

9.4.1 Cơ học Hamilton

9.4.2 Nguyên lý Gauss về liên kết tối thiểu

9.4.3 Phương trình Appell cho cơ hệ phi Holonom

9.5 Bài tập

9.6 Lời giải

Tuần 10

Tính toán trong cơ học giải tích

Qua các phần trước, người đọc đã hoàn toàn có đầy đủ các công cụ để giải bất cứ một bài toán cơ học nào. Với các định nghĩa về liên kết cơ học và các công cụ tính toán mạnh mẽ, ở chương này, chúng ta sẽ phân tích các cơ hệ một cách sâu sắc hơn, cho phép dễ dàng xử lý các cơ hệ phức tạp, nhiều bậc tự do, các cơ hệ chuyển động trong không gian 3 chiều.

10.1 Liên kết động học

Phần lớn các học sinh bắt đầu khảo sát các liên kết chuyển động dựa trên những trực giác mơ hồ, các nhận định cảm tính các phương pháp đổi hệ quy chiếu. Thoạt đầu, sự thông minh và sự nhạy bén về khả năng tưởng tượng hình học giúp cho nhiều học sinh nhanh chóng giải quyết được vấn đề một cách hiệu quả. Song, với các cơ hệ phức tạp bao gồm nhiều liên kết chuyển động, các vật chuyển động trong không gian 3 chiều, những quan sát cảm tính thường xuyên mang đến những kết luận sai. Các lý thuyết về liên kết động học, ứng dụng giải tích trong khảo sát các liên hệ về tọa độ, lực, gia tốc mang đến sự chặt chẽ. Không những giúp cho chúng ta có một lời giải chắc chắn, các lý thuyết về liên kết là một đường lối chuẩn mực cho lời giải các bài toán cơ học, giúp không chỉ con người với trí khả năng tư duy trừu tượng sâu sắc, mà ngay cả các hệ thống máy tính, lập trình cũng có thể tự thiết lập được các phương trình vi phân mô tả chuyển động.

Trong mục này, chúng ta sẽ khảo sát các liên kết chuyển động dựa trên hệ thống các bậc tự do, hệ tọa độ suy rộng, phân biệt các loại liên kết và ứng dụng lý thuyết giải tích trong tính toán các vận tốc, gia tốc trong hệ cơ học.

10.1.1 Bậc tự do

Tập hợp các thông số **đủ** để xác định được vị trí của cơ hệ trong một hệ quy chiếu xác định, được gọi là các tọa độ suy rộng của cơ hệ.

Các tọa độ suy rộng được kí hiệu là q_1, q_2, \dots, q_m . Các tọa độ suy rộng có thể là các tọa độ Đề các của các chất điểm thuộc cơ hệ, có thể là góc quay, các tọa độ cong...

Bản chất vật lý của tọa độ suy rộng là bất kỳ, do đó thứ nguyên của nó có thể không phải là độ dài như tọa độ Decartes.¹

Vị trí của cơ hệ được xác định nhờ tọa độ suy rộng, nên các tọa độ Decartes của các chất điểm của cơ hệ có thể biểu diễn qua các tọa độ suy rộng:

$$x_k = x_k(t, q_1, q_2, \dots, q_m)$$

$$y_k = y_k(t, q_1, q_2, \dots, q_m)$$

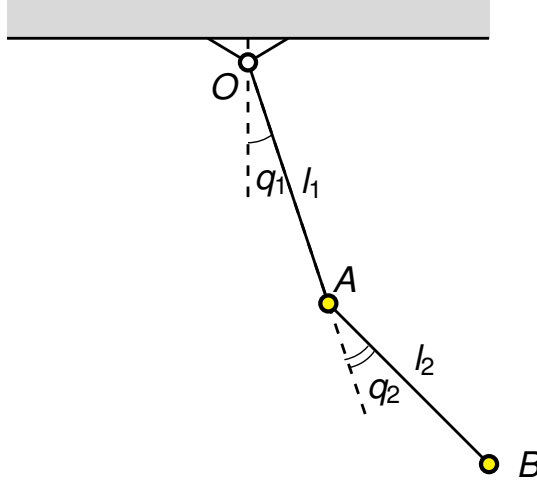
$$z_k = z_k(t, q_1, q_2, \dots, q_m)$$

¹Dựa theo quyển sách "Bài tập Cơ học Tập 2: Động lực học" của giáo sư Đỗ Sanh.

Hoặc viết ở dạng rút gọn:

$$\mathbf{r}_k = \mathbf{r}_k(t, q_1, q_2, \dots, q_m)$$

Ví dụ 10.1: Cho một hệ con lắc kép với độ dài hai con lắc là l_1 và l_2 (hình 10.1). Xác định số bậc tự do của hệ con lắc kép này và các tọa độ suy rộng của nó.



Hình 10.1: Con lắc kép.

$$(x_A, y_A, x_B, y_B)$$

$$(\theta, \phi)$$

Nhận thấy trong hai tập hợp nêu trên, tập hợp đầu tiên các thông số không độc lập với nhau, quả thực vậy đối với tập hợp thứ nhất:

$$x_A^2 + y_A^2 = l_1^2; (x_B - x_A)^2 + (y_B - y_A)^2 = l_2^2$$

với tập hợp thứ hai, các tọa độ đề các của các chất điểm của cơ hệ được biểu diễn bằng các hệ thức sau:

$$\begin{aligned} x_A &= l_1 \cos(q_1), \\ y_A &= -l_1 \sin(q_1), \\ x_B &= l_1 \cos(q_1) + l_2 \cos(q_1 + q_2), \\ y_B &= l_1 \sin(q_1) - l_2 \sin(q_1 + q_2). \end{aligned}$$

Vậy tập hợp (θ, ϕ) là các tọa độ suy rộng **đủ** của hệ con lắc. Còn (x_A, y_A, x_B, y_B) là các tọa độ suy rộng **dư**.

10.1.2 Liên kết Holonom và liên kết phi Holonom

Một phương trình liên kết động học thông thường sẽ có dạng

$$f(\mathbf{q}, \dot{\mathbf{q}}, t) = 0. \quad (10.1)$$

Với $\mathbf{q} = [q_1, q_2, \dots, q_n]$ và $\dot{\mathbf{q}} = [\dot{q}_1, \dot{q}_2, \dots, \dot{q}_n]$ là các tọa độ, tọa độ suy rộng của cơ hệ và đạo hàm bậc nhất (vận tốc) của chúng.

Từ phương trình liên kết trên, ta có thể phân loại các cơ hệ thành một số loại như sau²:

²Dựa theo quyển sách "Cơ học giải tích" của giáo sư Nguyễn Quang Đạo.

- **Liên kết holonom (honomic)**, hay còn được gọi là **liên kết hình học, liên kết hữu hạn**, là các liên hệ không phụ thuộc vào các đạo hàm bậc nhất của các tọa độ, tức là

$$f(\mathbf{q}, t) = 0.$$

và ngược lại là **liên kết phi holonom (nonholonomic)**.

- **Liên kết scleronom (scleronomous)**, hay còn được gọi là **liên kết dừng**, là các liên kết không phụ thuộc tường minh vào thời gian (tức là $\partial \mathbf{q}/t = 0$), ngược lại với nó là **liên kết Rheonom (Rheonomous)**, hay còn được gọi là **liên kết không dừng**.
- Liên kết giữ và không giữ...

Trong các ứng dụng kỹ thuật, các cánh tay robot, các cơ cấu tay chi tiết máy thường là các liên kết holonom. Còn các liên kết phi holonom thường xuất hiện trong các hệ mobile robot, máy bay, drone,... Để xác định tọa độ qua các liên kết holonom, ta chỉ cần xác định thông qua các tính chất hình học. Trong khi đó, với các hệ liên kết phi holonom, việc xác định tọa độ của các vật thể trở nên tương đối phức tạp, đòi hỏi ta phải ứng dụng các kỹ thuật định vị ngoài cơ học như sử dụng các cảm biến, sóng điện từ, radar,... Trong tài liệu này, ta sẽ chỉ tập trung vào lĩnh vực cơ lý thuyết, vì vậy, cụ thể ta sẽ chỉ phân tích về các cơ hệ có các liên kết holonom.

10.1.3 Ứng dụng đạo hàm toàn phần và ma trận Jacobian trong tính toán vận tốc, gia tốc các điểm của cơ hệ Holonom

Giả sử trong một cơ hệ có n bậc tự do với các tọa độ suy rộng tương ứng là $\mathbf{q} = [q_1, q_2, \dots, q_n]$. Với một tọa độ bất kỳ nào đó có liên kết phụ thuộc vào các tọa độ suy rộng kia theo dạng có thể tách biến được:

$$x = f(\mathbf{q}) \quad (10.2)$$

Ta sẽ có thể tìm vận tốc, tức là đạo hàm bậc nhất của x theo thời gian t theo công thức của đạo hàm toàn phần:

$$\dot{x} = \frac{\partial f(\mathbf{q})}{\partial \mathbf{q}} \dot{\mathbf{q}} + \frac{\partial f(\mathbf{q})}{\partial t}. \quad (10.3)$$

Đối với các liên kết Holonom $\partial f/\partial t = 0$, nên

$$\dot{x} = \frac{\partial f(\mathbf{q})}{\partial \mathbf{q}} \dot{\mathbf{q}}. \quad (10.4)$$

Tổng quát hơn, khi ta muốn biểu diễn đạo hàm theo thời gian của một hệ tọa độ $\mathbf{x} = [x_1, x_2, \dots, x_m]^T$, ta có thể biểu diễn dưới dạng

$$\begin{bmatrix} \dot{x}_1 \\ \dot{x}_2 \\ \vdots \\ \dot{x}_m \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \frac{\partial x_1}{\partial q_1} & \frac{\partial x_1}{\partial q_2} & \dots & \frac{\partial x_1}{\partial q_n} \\ \frac{\partial x_2}{\partial q_1} & \frac{\partial x_2}{\partial q_2} & \dots & \frac{\partial x_2}{\partial q_n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ \frac{\partial x_m}{\partial q_1} & \frac{\partial x_m}{\partial q_2} & \dots & \frac{\partial x_m}{\partial q_n} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \dot{q}_1 \\ \dot{q}_2 \\ \vdots \\ \dot{q}_n \end{bmatrix}. \quad (10.5)$$

Biểu thức (10.5) là mối quan hệ giữa các vận tốc của hệ tọa độ \mathbf{x} theo các vận tốc của hệ tọa độ suy rộng \mathbf{q} . Trong đó, ma trận Jacobian được định nghĩa là ma trận đạo hàm riêng bậc nhất

của các tọa độ suy rộng theo các tọa độ suy rộng:

$$\mathbf{J} = \left(\frac{\partial \mathbf{x}}{\partial \mathbf{q}} \right) = \begin{bmatrix} \frac{\partial x_1}{\partial q_1} & \frac{\partial x_1}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial x_1}{\partial q_n} \\ \frac{\partial x_2}{\partial q_1} & \frac{\partial x_2}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial x_2}{\partial q_n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ \frac{\partial x_m}{\partial q_1} & \frac{\partial x_m}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial x_m}{\partial q_n} \end{bmatrix}. \quad (10.6)$$

Qua đó, ta rút gọn biểu thức (10.5) thành

$$\dot{\mathbf{x}} = \mathbf{J}\dot{\mathbf{q}}. \quad (10.7)$$

Đạo hàm hai vế của biểu thức (10.7) theo thời gian, ta có thể tìm được gia tốc của các tọa độ suy rộng:

$$\ddot{\mathbf{x}} = \mathbf{J}\ddot{\mathbf{q}} + \left(\sum_1^n \frac{\partial \mathbf{J}}{\partial q_i} \dot{q}_i \right) \dot{\mathbf{q}}. \quad (10.8)$$

hay

$$\ddot{\mathbf{x}} = \mathbf{J}\ddot{\mathbf{q}} + \left(\frac{\partial \mathbf{J}}{\partial \mathbf{q}} \right) (\dot{\mathbf{q}} \otimes \dot{\mathbf{q}}). \quad (10.9)$$

trong đó:

$$\left(\frac{\partial \mathbf{J}}{\partial \mathbf{q}} \right) = \begin{bmatrix} \frac{\partial J_{11}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{11}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{11}}{\partial q_n} & \frac{\partial J_{12}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{12}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{12}}{\partial q_n} & \cdots & \frac{\partial J_{1n}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{1n}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{1n}}{\partial q_n} \\ \frac{\partial J_{21}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{21}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{21}}{\partial q_n} & \frac{\partial J_{22}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{22}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{22}}{\partial q_n} & \cdots & \frac{\partial J_{2n}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{2n}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{2n}}{\partial q_n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \ddots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ \frac{\partial J_{m1}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{m1}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{m1}}{\partial q_n} & \frac{\partial J_{m2}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{m2}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{m2}}{\partial q_n} & \cdots & \frac{\partial J_{mn}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{mn}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{mn}}{\partial q_n} \\ \frac{\partial J_{n1}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{n1}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{n1}}{\partial q_n} & \frac{\partial J_{n2}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{n2}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{n2}}{\partial q_n} & \cdots & \frac{\partial J_{nn}}{\partial q_1} & \frac{\partial J_{nn}}{\partial q_2} & \cdots & \frac{\partial J_{nn}}{\partial q_n} \end{bmatrix}. \quad (10.10)$$

Phép toán \otimes ở đây được gọi là tích Kronecker. Phép tích Kronecker của hai ma trận \mathbf{A} và \mathbf{B} được định nghĩa là ma trận có kích thước bằng tích của hai ma trận \mathbf{A} và \mathbf{B} , với các phần tử được tính theo công thức:

$$\mathbf{A} \otimes \mathbf{B} = \begin{bmatrix} A_{11}B_{11} & A_{11}B_{12} & \cdots & A_{11}B_{1n} \\ A_{12}B_{11} & A_{12}B_{12} & \cdots & A_{12}B_{1n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ A_{m1}B_{11} & A_{m1}B_{12} & \cdots & A_{m1}B_{1n} \\ A_{m2}B_{11} & A_{m2}B_{12} & \cdots & A_{m2}B_{1n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ A_{mn}B_{11} & A_{mn}B_{12} & \cdots & A_{mn}B_{1n} \end{bmatrix}. \quad (10.11)$$

Trong phạm vi ứng dụng đối với học sinh, sinh viên, phần lớn các bài toán giải trong phòng thi thường được giới hạn dưới 3 bậc tự do và cách biểu diễn các phép toán ma trận trên không thực sự phổ biến và không mang lại hiệu quả cao. Tuy nhiên, trong các bài toán nghiên cứu rộng hơn, ứng dụng thực tế cho các cánh tay robot, hệ thống nhiều bậc tự do phức tạp, các biểu thức tổng quát trên đóng vai trò quan trọng trong việc thiết lập thuật toán trên các công cụ lập trình, mô phỏng chuyển động của các cơ hệ.

Trong bài toán yêu cầu tính cụ thể độ lớn của vận tốc, gia tốc, ta chọn \mathbf{x} là hệ tọa độ Decartes. Khi đó, độ lớn vận tốc của một chất điểm trong cơ hệ được tính theo công thức³:

$$v^2 = \dot{x}_1^2 + \dot{x}_2^2 + \cdots + \dot{x}_m^2 = \dot{\mathbf{x}}^T \dot{\mathbf{x}} = \dot{\mathbf{q}}^T (\mathbf{J}^T \mathbf{J}) \dot{\mathbf{q}}. \quad (10.12)$$

Tương tự, độ lớn gia tốc của một chất điểm trong cơ hệ được tính theo công thức:

$$a^2 = \ddot{\mathbf{x}}^T \ddot{\mathbf{x}}. \quad (10.13)$$

Ví dụ 10.2 Chứng minh rằng vận tốc v của một chất điểm chuyển động trong hệ tọa độ cầu (r, θ, φ) có độ lớn thỏa mãn:

$$v^2 = \dot{r}^2 + r^2 \dot{\theta}^2 + r^2 \sin^2 \theta \dot{\varphi}^2.$$

Ví dụ 10.3 Tính toán vận tốc và gia tốc của đầu B trong bài toán con lắc kép (hình 10.1).

10.1.4 Lực bị động trong bài toán liên kết Holonom

10.2 Động lực học giải tích

10.2.1 Ma trận quán tính

Động năng của một cơ hệ được định nghĩa là tổng động năng của tất cả các chất điểm trong cơ hệ, tức là

$$T = \sum_{k=1}^n \frac{m_k}{2} \dot{\mathbf{r}}_k^T \dot{\mathbf{r}}_k. \quad (10.14)$$

Trong đó, m_k là khối lượng của chất điểm thứ k , $\dot{\mathbf{r}}_k$ là vận tốc của chất điểm thứ k . Động năng của cơ hệ có thể được biểu diễn dưới dạng ma trận quán tính \mathbf{H} và các tọa độ suy rộng \mathbf{q} :

$$T = \frac{1}{2} \dot{\mathbf{q}}^T \mathbf{H} \dot{\mathbf{q}}. \quad (10.15)$$

Ma trận quán tính \mathbf{H} được định nghĩa là ma trận có kích thước bằng số bậc tự do của cơ hệ, với các phần tử được tính theo công thức:

$$H_{ij} = \frac{\partial^2 T}{\partial \dot{q}_i \partial \dot{q}_j}. \quad (10.16)$$

Ma trận quán tính là ma trận đối xứng xác định dương.

10.2.2 Phương trình tổng quát trong điều khiển hệ đa vật và ma trận Christoffel

Trong cơ học giải tích, phương trình tổng quát của một cơ hệ có thể được biểu diễn dưới dạng:

$$\mathbf{H} \ddot{\mathbf{q}} + \mathbf{C}(\mathbf{q}, \dot{\mathbf{q}}) \otimes \dot{\mathbf{q}} = -\nabla U + \mathbf{F}. \quad (10.17)$$

Trong đó, \mathbf{H} là ma trận quán tính, \mathbf{C} là ma trận hướng tâm/Coriolis, ∇U là gradient của thế năng, và \mathbf{F} là lực tác dụng lên cơ hệ. Ma trận hướng tâm/Coriolis \mathbf{C} được định nghĩa là ma trận có kích thước bằng số bậc tự do của cơ hệ, với các phần tử được tính theo công thức:

$$C_{ij} = \frac{1}{2} \left(\frac{\partial H_{ij}}{\partial q_j} + \frac{\partial H_{ij}}{\partial q_i} - \frac{\partial H_{ii}}{\partial q_j} \right). \quad (10.18)$$

Ma trận hướng tâm/Coriolis là ma trận đối xứng.

³Trong cơ hệ cổ điển thông thường, không gian có 3 chiều và $m = 3$, song, ở đây, tác giả quyết định viết tổng quát nhất có thể.

10.3 Động học Robotic

10.3.1 Động học thuận và bảng Denavit-Hartenberg

Bảng 10.1: Tham số Denavit–Hartenberg.

Khớp	θ_i	d_i	a_i	α_i
1	θ_1	d_1	a_1	α_1
2	θ_2	d_2	a_2	α_2
3	θ_3	d_3	a_3	α_3
\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots
n	θ_n	d_n	a_n	α_n

$$T_i^{i-1} = \begin{bmatrix} \cos \theta_i & -\sin \theta_i \cos \alpha_i & \sin \theta_i \sin \alpha_i & a_i \cos \theta_i \\ \sin \theta_i & \cos \theta_i \cos \alpha_i & -\cos \theta_i \sin \alpha_i & a_i \sin \theta_i \\ 0 & \sin \alpha_i & \cos \alpha_i & d_i \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}. \quad (10.19)$$

10.3.2 Động học nghịch Robotic

10.3.3 Thay thế ma trận Christoffel bằng ma trận hướng tâm/Coriolis - Tích Kronecker

- Phương trình động lực học tổng quát sử dụng tích Kronecker

$$H(q)\ddot{q} + C(q)\dot{q} \otimes \dot{q} = -\nabla U + F. \quad (10.20)$$

- Ma trận hướng tâm/Coriolis $C(q)$ được tính bằng biểu thức

$$C(q) = \frac{\partial H(q)}{\partial q} - \frac{1}{2} \left(\frac{\partial \text{vec}(H)}{\partial q} \right)^T. \quad (10.21)$$

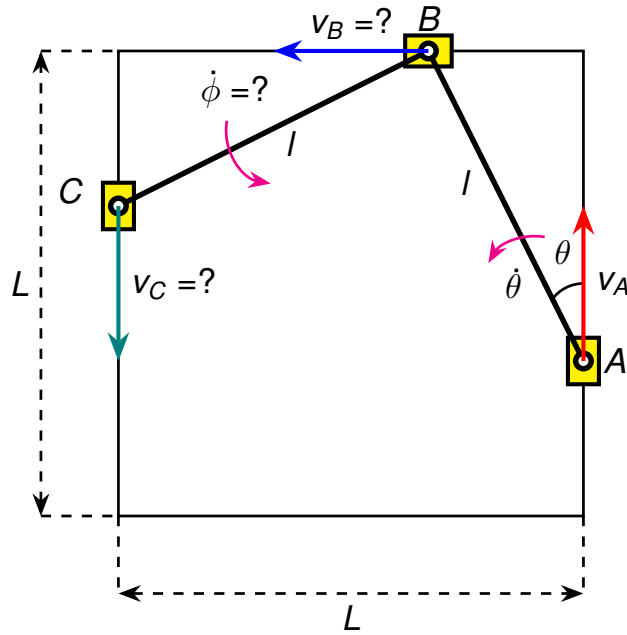
10.3.4 Bài tập

Chuyển động liên kết

Bài 10.1: Va chạm vuông vắn (Hướng tới VPhO 43)

Hai thanh thẳng đồng chất, cứng, dài l được nối với nhau bằng một bản lề ở đầu thanh. Các đầu của hai thanh cứng này trượt trên khung hình vuông, đặt cố định trong mặt phẳng nằm ngang, có độ dài cạnh là L (với $\frac{\sqrt{3}}{2}l < L < 2l$). Ta lần lượt gọi 3 điểm đầu các thanh là A , B , C (như hình ??). Góc tạo bởi thanh AB và cạnh khung hình vuông có chứa đầu A là θ . Bỏ qua ma sát ở khung vuông, thanh trượt và các bản lề.

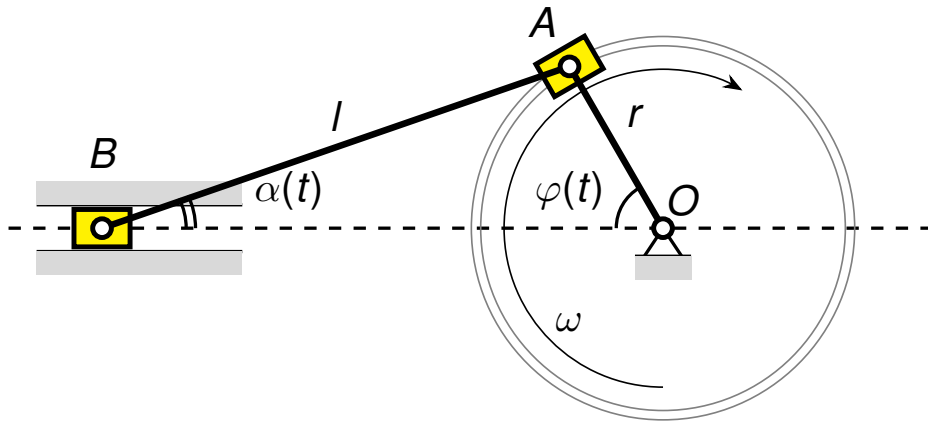
1. Tìm vận tốc của B , C và vận tốc góc của thanh BC theo θ và vận tốc góc $\dot{\theta}$ của thanh AB .
2. Tại một thời điểm A có vận tốc là v , gia tốc là a , góc $\theta = \theta_0$ thì gia tốc của B là bao nhiêu?



Hình 10.2: Khung và các thanh quay.

Bài 10.2: Cơ cấu tay quay con trượt (VPhO 2020)

Một cơ cấu cơ khí thanh truyền tay quay (như hình ??). Tay quay OA có chiều dài r và quay đều với vận tốc góc ω quanh trục quay cố định O , chiều quay cùng chiều kim đồng hồ. Thanh truyền AB có chiều dài l và điểm B ở đầu thanh gắn với con trượt luôn chuyển động thẳng trên một rãnh nằm ngang. Xét trong hệ quy chiếu gắn với mặt đất, ta cần xác định các đặc trưng động học của thanh AB .



Hình 10.3: Cơ cấu tay quay - con trượt.

1. Tại thời điểm tay quay OA tới vị trí góc $\widehat{OAB} = \frac{\pi}{2}$, hãy xác định:

- Vận tốc \mathbf{v}_B của đầu B .
- Vận tốc góc ω_{AB} của thanh AB .
- Gia tốc \mathbf{a}_B của đầu B và gia tốc góc γ_{AB} của thanh AB .

Áp dụng bằng số tính v_B , ω_{AB} , a_B , γ_{AB} với các giá trị $r = 10 \text{ cm}$, $\omega = 5 \text{ rad/s}$, $l = 30 \text{ cm}$.

2. Khi tay quay OA tới vị trí ứng với góc $\varphi = \widehat{BOA} = \frac{\pi}{2}$, hãy xác định:

- a, Gia tốc \vec{a}_B của đầu B .
- b, Gia tốc góc γ_{AB} của thanh AB .
- c, Vị trí M và N trên thanh AB tương ứng với điểm có gia tốc lớn nhất và gia tốc nhỏ nhất. Xác định gia tốc của các điểm đó.
3. Khảo sát chuyển động của đầu B của thanh AB theo thời gian t :
- a, Viết phương trình vận tốc v_B của điểm B theo thời gian t với $0 \leq t \leq \frac{2\pi}{\omega}$, chọn gốc thời gian $t = 0$ khi $\varphi(0) = 0$.
- b, Cơ cấu cơ khí trên cần có điều kiện gì để con trượt dao động điều hòa?

10.4 Lời giải

Bài 10.1:

1. Các tọa độ và vận tốc lần lượt được biểu diễn theo θ và $\dot{\theta}$ dưới dạng:

$$\begin{aligned}x_A &= L - l \cos \theta \Rightarrow v_A = \dot{\theta} l \sin \theta. \\x_B &= l \sin \theta \Rightarrow v_B = \dot{\theta} l \cos \theta. \\ \varphi &= \arccos \left(\frac{L - l \sin \theta}{l} \right) \Rightarrow \dot{\varphi} = \dot{\theta} \frac{l \cos \theta}{\sqrt{l^2 - (L - l \sin \theta)^2}}. \\x_C &= \sqrt{l^2 - (L - l \sin \theta)^2} \Rightarrow v_C = \dot{\theta} \frac{(L - l \sin \theta) l \cos \theta}{\sqrt{l^2 - (L - l \sin \theta)^2}}.\end{aligned}$$

2. Tại thời điểm $v_A = v$ và $a_A = a$, ta có thể tìm lại $\dot{\theta}$ và $\ddot{\theta}$ theo các bước:

$$v = \dot{\theta} l \sin \theta \Rightarrow \dot{\theta} = \frac{v}{l \sin \theta}. \quad (10.22)$$

Đạo hàm $v = \dot{\theta} l \sin \theta$ theo thời gian, ta được

$$a = \ddot{\theta} l \sin \theta + \dot{\theta}^2 l \cos \theta = \ddot{\theta} l \sin \theta + \frac{v^2 \cos \theta}{l \sin^2 \theta} \Rightarrow \ddot{\theta} = \frac{a}{l \sin \theta} - \frac{v^2 \cos \theta}{l^2 \sin^3 \theta}. \quad (10.23)$$

Đạo hàm biểu thức v_B ta tìm được ở phần **a**, theo thời gian

$$a_B = \ddot{\theta} l \cos \theta - \dot{\theta}^2 l \sin \theta. \quad (10.24)$$

Thế $\dot{\theta}$ và $\ddot{\theta}$ từ phương trình trên vào, thay $\theta = \theta_0$, ta tìm được gia tốc của B

$$a_B = \frac{1}{\tan \theta_0} a - \frac{v^2}{l \sin^3 \theta_0}. \quad (10.25)$$

Bài 10.2:

Tuần 11

Đo Lường & Xử Lý Số Liệu

- 11.1 Phân tích thứ nguyên và dự đoán quy luật vật vật lý
- 11.2 Bài toán hồi quy và hồi quy tuyến tính
 - 11.2.1 Bài toán hồi quy trong học máy
 - 11.2.2 Hồi quy hàm đơn biến, hàm mất mát và hệ số tương quan
 - 11.2.3 Hồi quy hàm đa biến
 - 11.2.4 Hồi quy đa thức
- 11.3 Tối ưu hàm mất mát
 - 11.3.1 Thuật toán Gradient descent
 - 11.3.2 Các thuật toán tối ưu khác: Newton, Gauss-Newton, Levenberg-Marquardt
- 11.4 Học sâu và mạng Neural
 - 11.4.1 Bài toán phân loại trong học máy
 - 11.4.2 Mô hình mạng Neural
 - 11.4.3 Thuật toán lan truyền ngược

Tuần 12

Tổng Kết

A

Python Cơ Bản

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Giới thiệu

Python là một ngôn ngữ lập trình phổ biến, được tạo ra bởi Guido van Rossum. Với tính đơn giản và dễ đọc, đây là ngôn ngữ thích hợp để nhập môn lập trình. Để bắt đầu, ta có thể tải trực tiếp Python từ trang chủ: [Python Download](#) . Sau khi cài đặt, ta có thể sử dụng Python thông qua các IDE như PyCharm, Visual Studio Code hoặc đơn giản là sử dụng terminal. Chi tiết, hãy tra mạng.

Các bạn có thể dễ dàng tự học Python thông qua các tài nguyên có sẵn trực tuyến như các khoá học trên Youtube hay qua các trang web, chẳng hạn như, [W3School](#) . Các bạn cũng có thể tham khảo các khoá học trên Udemy, Coursera, edX,... hay đọc sâu thêm trên SciPy.

B

Phân Tích Thứ Nguyên

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.