კეპლერის კანონები

ლეევან კანკაძე 15 მაი. 2021 წ.

შესავალი

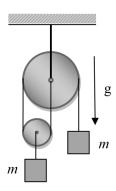
კეპლერის კანონები.

1 შენახვის კანონები

 ${f 01.}\ m$ მასის უძრავ ბირთვს V სიჩქარით ეჯახება M მასის მოძრავი ბირთვი. იპოვეთ ბირთვების სიჩქარეები დაჯახების შემდეგ, თუ დაჯახება დრეკადია და ცენტრული.

2 ჭოჭონაქები

01. იპოვეთ რა ძალით მოქმედებს ჭერზე, ნახატზე გამოსაზული უმასო ჭოჭონაქების სისტემა. თოკები უჭიმვადია და უმასო, თითოეული სხეულის მასაა m. ხახუნი უგულებელყავით.



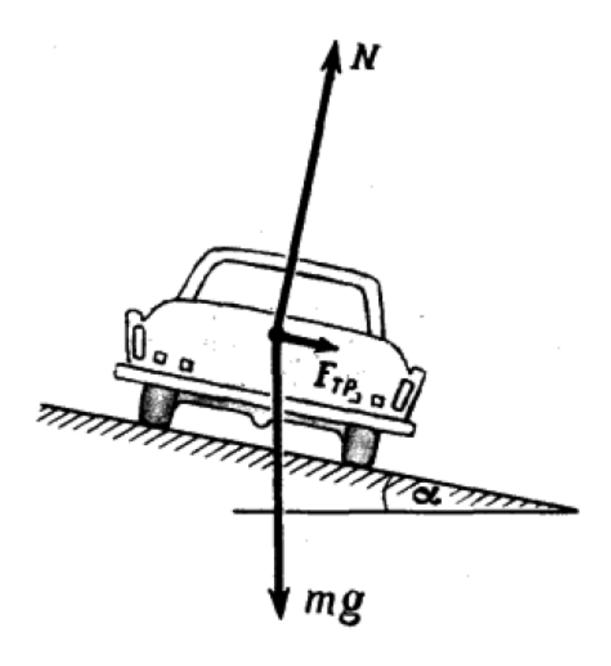
სურ 1: A boat.

3 წრეწირზე მოძრაობა

01. მოტოციკლეტისტი მოძრაობს ჰორიზონტალურ ზედაპირზე v=70 გმ/სთ სიჩქარით, ბრუნდება R=100 მ რადიუსის მოსახვევში, რა კუთხით უნდა გადაიხაროს რომ არ დაეცეს? ამოხსნა

აქაც ხახუნის ძალაა, ძალა რომელცც აჩერებს მოტოცეკლისტს, $F_{fr}=\frac{mv^2}{R}$, საყრდენის რეაქციის ძალა N=mg. მომენტების წესი სიმძიმის ცენტრის მიმართ მომცემს განტოლებას $F_{fr}\cdot l\sin\alpha=Nl\cos\alpha$. აქ მოცემული არაა μ და მაგიტომ გვჭირდება. ეს მომენტები.

02. რა მაქსიმალური v სიჩქარით შეიძლება იმოძრავოს მანქანამ α კუთხით დახრილ სიბრტყეზე თუ სიმრუდის რადიუსია R და ხახუნის კოეფიციენტი ბორბლებსა და გზას შორის არის k.



სურ 2: A boat.

4 კეპლერის კანონები

4.1 კეპლერის პირველი კანონი

პლანეტები მოძრაობს ელიფსებზე, რომელთა ერთ-ერთ ფოკუსში იმყოფება მზე.

4.2 კეპლერის მეორე კანონი

პლანეტის რადიუს-ვექტორი დროის ტოლ შუალედებში ტოლ ფართობებს მოხვეტს.

4.3 კეპლერის მესამე კანონი

პლანეტების გარშემოვლის პერიოდების კვადრატები ისე შეეფარდება ერთმანეთს, როგორც მათი ორბიტების დიდი ნაზევარდერძების კუბები.

$$\frac{T_1^2}{T_2^2} = \frac{a_1^3}{a_2^3} \tag{1}$$

5 გრავიტაციული ურთიერთქმედების პოტენციალური ენერგია

r მანძილით დაშორებული m_1 და m_2 მასის ნივთიერი წერტილების გრავიტაციული ურთიერთქმე-დების პოტენციალური ენერგიის ფორმულის მიღებას ინტეგრების ცოდნა სჭირდება. ჩვენ მოვიყ-ვანთ შედეგს გამოყვანის გარეშე:

$$U = -G\frac{m_1 m_2}{r} + C \tag{2}$$

სადაც C ნებისმიერი მუდმივაა. მისი კონკრეტული მნიშვნელობა დამოკიდებულია ნულოვანი დონის არჩევაზე. ჩვეულებრივ, ნულად თვლიან უსასრულოდ დაშორებული სხეულების პოტენციალურ ენერგიას. ამ შემთხვევაში C=0 და

$$U = -G\frac{m_1 m_2}{r}$$

.

6 კოსმოსური სიჩქარეები

6.1 პირველი კოსმოსური სიჩქარე

პირველი კოსმოსური სიჩქარე არის ის სიჩქარე, რომელიც საჭიროა სხეულს მივანიჭოთ გასროლისას რომ არ დაეცეს დედამიწაზე და გააგრძელოს მის გარშემო ბრუნვა. ნიუტონის მეორე კანონით:

$$\frac{mv^2}{r_E} = G\frac{M_E m}{r_E^2} \tag{3}$$

სადაც M_E არის დედამიწის მასა, r_E არის დედამიწის რადიუსი. რიცხვით გამოთვლისას მიიღება რომ $v=7.91\cdot 10^3$ მ/წმ.

6.2 მეორე კოსმოსური სიჩქარე

მეორე კოსმოსური სიჩქარის მინიჭებისას სხეულს შეუძლია დატოვოს დედამიწის ორბიტა, თუკი ჩავწერთ სრულ მექანიკურ ენერგიას.

$$E = \frac{mv^2}{2} - G\frac{M_E m}{r_E} \tag{4}$$

ცხადოა როდესაც დედამიწის დატოვებს მას აღარ ექნება დედამიწასთან ურთიერთქმედების პოტენციალური ენერგია, და რადგან მინიმალურ სიჩქარეს ვეძებთ აღარც კინეტიკური ენერგია ექნება ორბიტის დატოვებისას მაშინ.

$$\frac{mv^2}{2} - G\frac{M_E m}{r_E} = 0 {5}$$

აქედან მივიღებთ:

$$v = \sqrt{\frac{2GM_E}{r_E}} \tag{6}$$

სადაც M_E არის დედამიწის მასა, r_E არის დედამიწის რადიუსი. რიცხვით გამოთვლისას მიიღება რომ $v=11.2\cdot 10^3$ მ/წმ.

ორივე შემთხვევაში შეიძლება გამოვიყენოთ მიახლოება, $g=GM/r_E^2$ და ზემო განტოლებებში ჩავსვათ.

7 ამოცანები

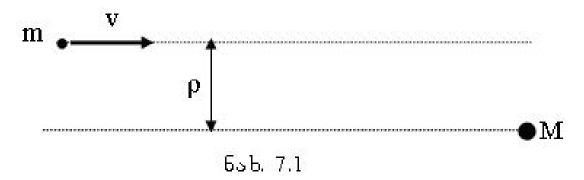
01. რა დროში დაეცემა მთვარე დედამიწას თუ ის სწრაფად გაჩერდება. ამოზნსა: ამ ამოცანაში უნდა გამოვიყენოთ კეპლერის მესამე კანონი:

$$\frac{T_1^2}{T_2^2} = \frac{a_1^3}{a_2^3} \tag{7}$$

დავარდნა შეიძლება განვიზილოთ როგორც ძალიან გაწელილი ელიფსი. თუ დავუშვებთ რომ თავიდან მთვარის რადიუსი იყო a აზალი რადიუსი იქნება a/2, მაშინ ვარდნის დრო იქნება.

$$T_1^2 = T_2^2 \cdot \frac{(a/2)^3}{a^3} = T_2^2 \frac{1}{8}$$
 (8)

სადაც T_2 არის ძველი მთვარის პერიოდი, მაშინ დავარდნის დრო იქნება პერიოდის ნახევარი $T_1/2$ ${\bf 02.}$ უძრავად დამაგრებული M მასის ნივთიერი წერტილის გრავიტაციულ ველში დიდი მანძილით დაშორებული წერტილიდან (ამ მანძილზე გრავიტაციული ურთიერთქმედება შეგვიძლია უგულებელვყოთ) v სიჩქარით მოძრაობს m მასის ნივთიერი წერტილი, რომლის სამიზნე პარამეტ-რია ρ . იპოვეთ უმცირესი მანძილი ნივთიერ წერტილებს შორის.



სურ 3: A boat.

ამოზსნა: იზსნება იმპულსის მუდმივობისა და ენერგიის მუდმივობით. პასუხი:

$$r_{min} = \frac{1}{v^2}$$