Посилання

<https://astrograv.soft32.com/>

Програмне забезпечення для моделювання орбіт і гравітаційних систем. Воно підтримує різні типи імітацій і дозволяє вивчати динаміку небесних тіл.

<https://www.orbitsimulator.com/>

Онлайн-симулятор орбіт, який дозволяє вивчати орбіти планет і супутників, а також створювати власні моделі руху небесних тіл.

<https://rebound.readthedocs.io/en/latest/>

Pyton or C++

Це пакет для чисельного моделювання динаміки небесних тіл. Він використовується для моделювання руху планет, астероїдів, комет і зірок. Rebound підтримує різноманітні чисельні методи для інтеграції орбіт.

<https://stellarium.org/>

Безкоштовний астрономічний симулятор, який дозволяє користувачам спостерігати нічне небо з будь-якої точки на Землі та в будь-який час. Містить функції для моделювання руху планет і зірок.

<https://celestiaproject.space/>

3D

Це вільне програмне забезпечення для тривимірного моделювання та візуалізації космосу. Celestia дозволяє досліджувати планети, зірки, галактики та інші небесні тіла в реальному часі.

[My Solar System - Astronomy | Orbits | Gravitational Force - PhET Interactive Simulations (colorado.edu)](https://phet.colorado.edu/en/simulations/my-solar-system)

**Розділ 1**

Завдання

Є система «зірка-планета» і планета знаходиться на заданій відстані від зірки. Надайте планеті таку швидкість, щоб вона почала рухатись навколо зірки по круговій орбіті.

[{"name":"Sun","m":10000,"r":25,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

            {"name":"Earth","m":1,"r":8,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"lightblue"}]

Допомога

І зірка, і планета будуть обертатися навкруги центра мас системи. Якщо маса планети є малою відносно маси зірки, центр мас і центр зірки майже співпадають і можна казати про обертання планети навкруги зірки.

Рух по колу потребує щоб відцентрова сила врівноважувалася силою тяжіння, тобто

З (1.1) можна вирахувати необхідну швидкість.

Вирішення

З вихідних даних

Обчислюємо швидкість планети:

В моделі швидкості задаються x і y компонентами, тому в заданому положенні планети *v = (0, 5)*.

  [{"name":"Sun","m":10000,"r":25,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

{"name":"Earth","m":10,"r":8,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":5,"color":"lightblue"}]

**Розділ 2**

Завдання

Є система «зірка-планета» і планета знаходиться на заданій відстані від зірки. Надайте планеті таку швидкість, щоб вона почала рухатись навколо зірки по еліпсу з великою віссю d.

  [{"name":"Sun","m":10000,"r":25,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

{"name":"Earth","m":10,"r":8,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":5,"color":"lightblue"}]

Допомога

Найпростіше вирішення буде, якщо в початковому стані планета знаходиться в афелію чи в перигелію своєї орбіти. Спершу визначимо, де саме. Якщо r < d/2, це перигелій, інакше, це афелій.

За законом тяжіння Ньютона потенційна енергія планети масою *m* на відстані від зірки *r* дорівнює .

Знак «мінус» пояснюється тим, що потенційна енергія тим більша, чим більша відстань між масами (на кшталт розтягуванню пружини). На нескінченній відстані енергія найбільша і в той же час прагне до нуля, бо r стоїть у знаменнику.

За законом збереження енергії сума кінетичної і потенційної енергії планети в афелії і в перигелії однакові.

З цієї формули и закону збереження кутового моменту можна отримати початкову швидкість планети.

Вирішення

За законом збереження кутового моменту

тобто

Знаходимо з огляду на те, що .

Так само виводиться і .

Приклад.

  [{"name":"Sun","m":10000,"r":25,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

{"name":"Earth","m":10,"r":8,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":3.162,"color":"lightblue"}]

*Питання 1*. Комети рухаються по дуже витягнутим еліптичним орбітам. Створіть планету, яка б зникала з поля зору и поверталася через заданий час.

**Розділ 3**

Завдання

Створити систему подвійної зірки. Обидві зірки мають однакові маси m, відстанню між їх центрами – r. Обрати таку швидкість окремих зірок, яка забезпечить існування системи подвійної зірки.

Допомога

Подвійна зірка буде існувати, коли зірки будуть обертатися навколо центра мас, а не розлетяться на нескінченну відстань і не впадуть одна на одну.

В будь-який момент часу система має потенційну енергію тяжіння і кінетичну енергію .

Надали зірки можуть зближуватися, розходитися або зберігати початкову відстань, якщо траєкторія кожної зірки коло (рис а). В цьому випадку доцентрова сила

є силою тяжіння до протилежної зірки .

Вирішення

Прирівняємо силу тяжіння до доцентрової сили і знайдемо початкову швидкість.

Приклад. , 1.581.

Зірки можуть розходитися, і при певних значеннях швидкості v розлетяться назвжди. Коли зірки розходяться, кінетична енергія перетікає в потенційну, і якщо запас кінетичної енергії достатній, щоб потенційна енергія сягнула нуля, тобто E >= -H, то відстань між зірками буде зростати до нескінченності.

Наприклад, m = 1000, r = 100. Тоді при планети не будуть розходитися на нескінченність.

Зірки можуть зближуватися і якщо відстань між центрами стане дуже малою, модель не буде працювати правильно.

Обертання зірки навкруги центра мас схоже на рух планети в центральному полі тяжіння. Різниця полягає в тому, що відстані до центу мас вдвічі менші за відстані від однієї зірки до іншої, тому формула для швидкості буде такою

Тут - відстань від зірки до центру мас, коли зірка по відношенню до центра знаходиться в афелії, – теж саме в перигелії. Найменша відстань між зірками дорівнює .

Наприклад, припустимо, що мінімальна відстань між зірками – 60.

Всі швидкості, менші за призводять, якщо не до стиканню зірок, то принаймні до похибок в моделі.

**Розділ 4**

Завдання

Створити систему зірка-планета-супутник. Планета обертається навкруги зірки, а супутник - навкруги планети.

Допомога

В цьому завданні перед нами повстає славнозвісна проблема трьох тіл, але в окремих випадках ця проблема вирішується просто. Зараз «окремість» полягає в тому, що , де

Спочатку змусимо планету обертатися навкруги зірки без супутника, так, як у першому завданні. Швидкість планети вирахуємо за формулою *, –* відстань від планети до зірки.

Потім, дамо планеті супутник, який буде кружляти навкруги планети, як планета кружляє навкруги зірки.

Вирішення

При визначенні швидкості супутника врахуємо, що планета, на відміну від зірки, рухається.

Приклад.

[{"name":"Sun","m":10000,"r":25,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

{"name":"Earth","m":10,"r":5,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":5,"color":"lightblue"},

{"name":"Moon","m":0.1,"r":2,"x":410,"y":0,"vx":0,"vy":6,"color":"white"}]

*Питання 1*. На відміну від Місяця, який за рік обертається навкруги Землі приблизно 12 разів, наш супутник обертається приблизно 7.5 разів.

Спираючись на третій закон Кеплера, можна відкоригувати систему так, щоб супутник також робив приблизно 12 обертів за один оберт планети.

*Питання 2*. Що потрібно змінити, щоб супутник обертався навколо планети в протилежному напрямку?

*Питання 3*. Можна спостерігати, що система в цілому потихеньку дрейфує в напряму осі Oy. Чому це відбувається і як цього позбутися?

**Розділ 5**

Балістичний політ тіла – це просто падіння його на Землю. Чим більша початкова швидкість тіла, тим віддаленіш точка зустрічі тіла з поверхнею планети. При достатньої швидкості тіло зовсім не зустрінеться з поверхнею, а буде кружляти навколо Землі. Саме це відобразив Ісаак Ньютон на своєму знаменитому малюнку в книзі «Трактат про систему світу».

Мінімальна швидкість, що забезпечить кружляння, зветься першою космічною.

Завдання

Задана планета і висота над поверхнею планети. З цієї висоти робить горизонтальний постріл гармата, яку зобразив Ньютон в книзі «Трактат про систему світу». Оберіть швидкість снаряду, яка забезпечить його політ по колу навкруги планети. Роль снаряду буде виконувати планета-супутник, яку розташуємо на висоті гори.

Допомога

Маса планети - M, радіус планети - r, висота над поверхнею - h, швидкість снаряду – v.

Для польоту по колу радіусом R = r + h нам відома формула

*Вирішення*

Приклад. .

[{"name":"Sun","m":10000,"r":300,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"green"},

{"name":"Noname","m":0.001,"r":5,"x":0,"y":320,"vx":5.590,"vy":0,"color":"white"}]

Друга космічна швидкість дозволить снаряду подолати тяжіння планети і відлетіти у простір космосу.

Як відомо, потенційна енергія тяжіння снаряду масою *m* на відстані від центру планети *r* дорівнює . Початкова швидкість снаряду v має бути достатньою, щоб кінетична енергія перевищила потенційну

Приклад. .

**Розділ 6**

Запустити ракету з Землі до Сонця

Завдання

Планета обертається навкруги центральної зірки по круговій орбіті. Запустити ракету з планети так, щоб вона наблизилась до центра зірки на два її радіуса і після того стала обертатися навкруги зірки. Визначити початкову швидкість ракети.

Допомога

Нехай R – радіус зірки, M – її маса, S – відстань від планети до зірки.

Тоді ракета має рухатися по еліпсу з великою віссю

Вирішення

[{"name":"Sun","m":1000,"r":20,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

            {"name":"Mars","m":0.001,"r":6,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":1.5811,"color":"orange"},

            {"name":"Earth","m":0.001,"r":7,"x":300,"y":0,"vx":0,"vy":1.826,"color":"lightblue"}]

**Розділ 7**

Політ на Марс

З будь-якої планети можна запустити ракету по балістичній траєкторії. Ракета має малі масу (10e-6) і розмір (1.) у порівнянні з планетою. Стартує ракета з поверхні планети починає свій рух в напряму руху планети. Початкова швидкість ракети задається перед стартом і складається зі швидкістю самої планети.

Завдання1

Дві планети (умовно Земля і Марс) обертаються навкруги центральної зірки по круговим орбітам. Запустити ракету с Землі так, щоб вона досягла орбіти Марса. Визначити мінімально необхідну швидкість ракети.

Вирішення

Згідно з першим законом Кеплера орбіта ракети має бути еліпсом, в одному з фокусів якого знаходиться центральна зірка. Перигелійна відстань орбіти це відстань від зірки до Землі, афелійна відстань – відстань до Марса.

Скористаємося формулою з другого розділу для розрахунку абсолютної швидкості ракети.

Щоб визначити швидкість ракети відносно місця старту, віднімемо від неї швидкість Землі.

Приклад. = 0.127

            [{"name":"Sun","m":1000,"r":20,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},

             {"name":"Earth","m":0.001,"r":7,"x":300,"y":0,"vx":0,"vy":1.826,"color":"lightblue"},

             {"name":"Mars","m":0.001,"r":6,"x":400,"y":0,"vx":0,"vy":1.5811,"color":"orange"}]

Завдання2

Переселяємось на Марс

Вирішення.

Щоб ракета досягла Марса, він повинен знаходитись в тій точці, де ракета сягає марсіанської орбіти. В попередньому завданні Марс не встигав долетіти до зазначеного місця, і якщо зупинити час в момент коли до той точки долетіла ракета, то буде видно, на скільки відстав Марс.

Змінимо початкові умови руху Марса таким чином , щоб надати Марсу необхідний гандикап.

Зауважимо, що ракета досягне Марса, коли торкнеться його поверхні. Тому варто зменшити афелійну відстань орбіти ракети на радіус Марса.

Приклад.

v = 0.119

[{"name":"Sun","m":1000,"r":20,"x":"0.000","y":"0.000","vx":"0.000","vy":"0.000","color":"yellow"},

{"name":"Mars","m":0.001,"r":6,"x":"347.301","y":"197.664","vx":"-0.788","vy":"1.373","color":"orange"},

{"name":"Earth","m":0.001,"r":7,"x":"300.000","y":"0.000","vx":"0.000","vy":"1.826","color":"lightblue"}]

Скористатися гравітацією для прискорення ракети