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

Створити систему зірка-планета, так щоб планета була на заданій відстані і рухалась по круговій орбіті.

Вирішення

Щоб планета рухалася по колу навкруги нерухомої зірки, маса планети має бути малою відносно маси зірки. Рух по колу потребує щоб відцентрова сила врівноважувалася силою тяжіння, тобто

З (1.1) витікає (1.2).

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":5,"color":"lightblue"}]

**Розділ 2**

Завдання

Створити систему зірка-планета. Маса зірки M, найбільша відстань від планети до зірки (відстань в афелію) становить . Визначити початкову швидкість планети так, щоб великий діаметр орбіти дорівнював d.

Вирішення

Потенційна енергія тяжіння 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, що витікає з вигляду самого дробу.

Направимо початкову швидкість під прямим кутом до напряму на зірку.

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

В той же час за законом збереження кутового моменту

тобто

Підставляємо (2) в (1) і знаходимо з огляду на те, що .

Так само виводиться і симетрична формула для

Приклад.

[{"name":"Sun","m":10000,"r":20,"x":0,"y":0,"vx":0,"vy":0,"color":"yellow"},{"name":"Earth","m":1,"r":6,"x":300,"y":0,"vx":0,"vy":5.164,"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 з масами m1 і m2 і відстанню між центрами – r. Обрати швидкість окремих зірок, яка б забезпечила існування подвійної зірки.

Вирішення

Подвійна зірка буде існувати, коли зірки будуть обертатися навколо центра мас по еліпсам згідно з першим законом Кеплера, а не розлетяться на нескінченну відстань і не впадуть одна на одну.

Розглянемо спрощений випадок, коли маси зірок однакові і швидкості в початковому стані також однакові і протилежно направлені.

В будь-який момент часу система має потенційну енергію тяжіння

і кінетичну енергію

Надали зірки можуть зближуватися, розходитися або зберігати початкову відстань.

Останнє можливе коли зірки обертаються навкруги центра мас по колу (рис а). В цьому випадку доцентрова сила є силою тяжіння до протилежної зірки і справедливе співвідношення

Наприклад, , 1.581. Нагадуємо, що в нашій моделі G = 1.

Зірки можуть розходитися і при певних значеннях швидкості v розлетяться зовсім. 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 зможе 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

В цьому завданні перед нами повстає славнозвісна проблема трьох тіл, але окремі випадки цієї проблеми вирішуються 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 (1.2) .

Потім, дамо планеті супутник, який буде кружляти навкруги планети, як планета кружляє навкруги зірки. При визначенні швидкості супутника врахуємо, що планета, на відміну від зірки, також рухається

Приклад.

*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?

[{"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"}]

**Розділ 5**

Космічні швидкості.

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 Ньютона. Оберіть швидкість снаряду, яка забезпечить його політ по колу навкруги планети. Роль снаряду хай виконує планета-супутник.

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

Для поль\*оту по колу радіусом R = r + h нам відома формула

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. .

З ракетами

**Розділ 5**

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":299,"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"}]

Запустити ракету з землі до сонця

Скористатися гравітацією для прискорення ракети

Запустити ракету з Землі до Місяця