ФИЗИКА ФЭН 2022



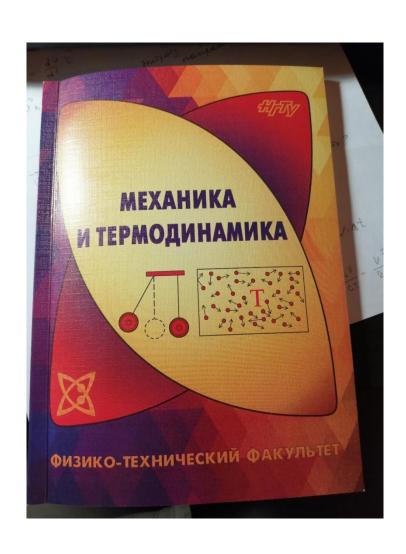
Сарина Марина Павловна Доцент кафедры Прикладной и теоретической физики, IV -210

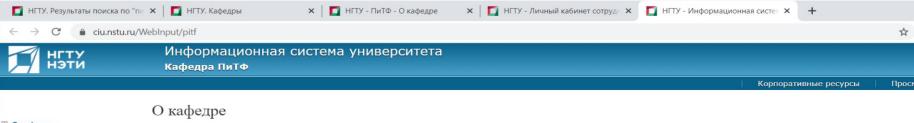
- Иродов И.Е. Основные законы механики
- Трофимова Т.И. Курс физики
- Сарина.М.П. Механика, молекулярная физика, термодинамика. Часть 1. Механика, 2014
- Механика и термодинамика. Дубровский В.Г, Корнилович А.А., Суханов И.И. (Лабораторный практикум), 2019

Есть в библиотеке и в электронной библиотечной системе НГТУ (ЭБС)



Лабораторный практикум





О кафедре
 Новости

Архив новостей

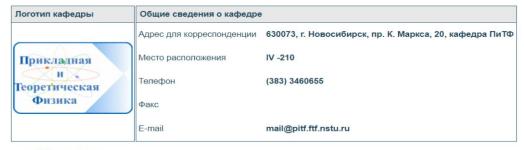
 Учебная и научнометодическая деятельность

Научнае деятельност
 Научные и научно-

методические мероприятия

- Данные для эффективного контракта и кафедрального отчета
- Статистика посещений сайта кафедры Информационная система НГТУ
- Научная библиотека
 Электронно-библиотечная
 система НГТУ
 Бюллетень "НГТУ Информ"

Заведующий кафедрой: ДУБРОВСКИЙ ВЛАДИСЛАВ ГЕОРГИЕВИЧ д.ф-м.н., профессор



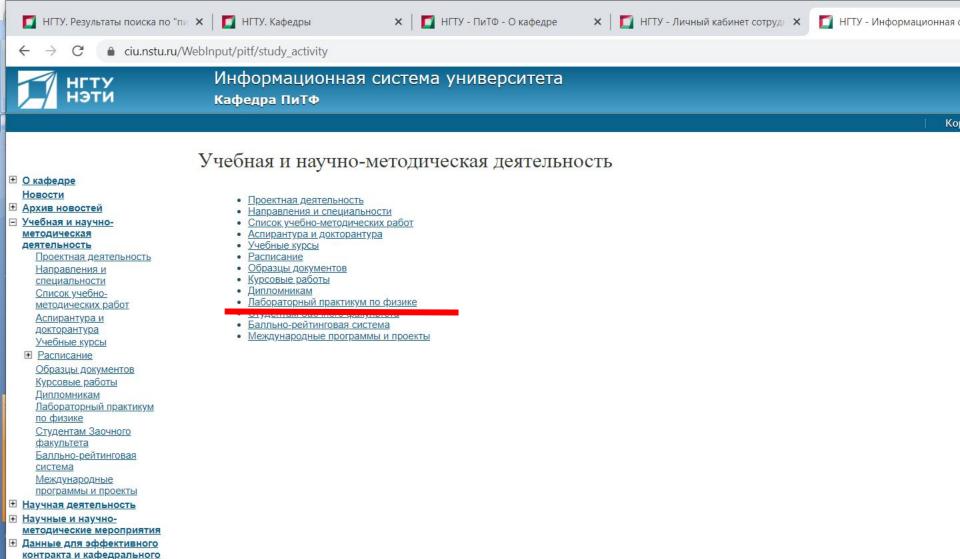
- Общие сведения
- Преподаватели и сотрудники
- Заведующий кафедрой
- План работы
- Техническое оснащение кафедры
- История кафедры
- План заседаний кафедры
- План заседаний научно-методического семинара

Ограничение видимого блока текста по высоте - 350 рх

© 1994-2021, Новосибирский государственный технический университет

630073, г. Новосибирск, пр. К. Маркса, 20

Разработка и техническая поддержка портала НГТУ: Центр информатизации университета, 1 корпус, к. 301, 306, тел.: +7 (383) 346 02 68, эл. почта: info@ciu.nstu.ru





HLTA

отчета

Эффективный контракт преподавателя Портал НГТУ

Статистика посещений сайта кафедры

Научная библиотека Электронно-библиотечная

Информационная система













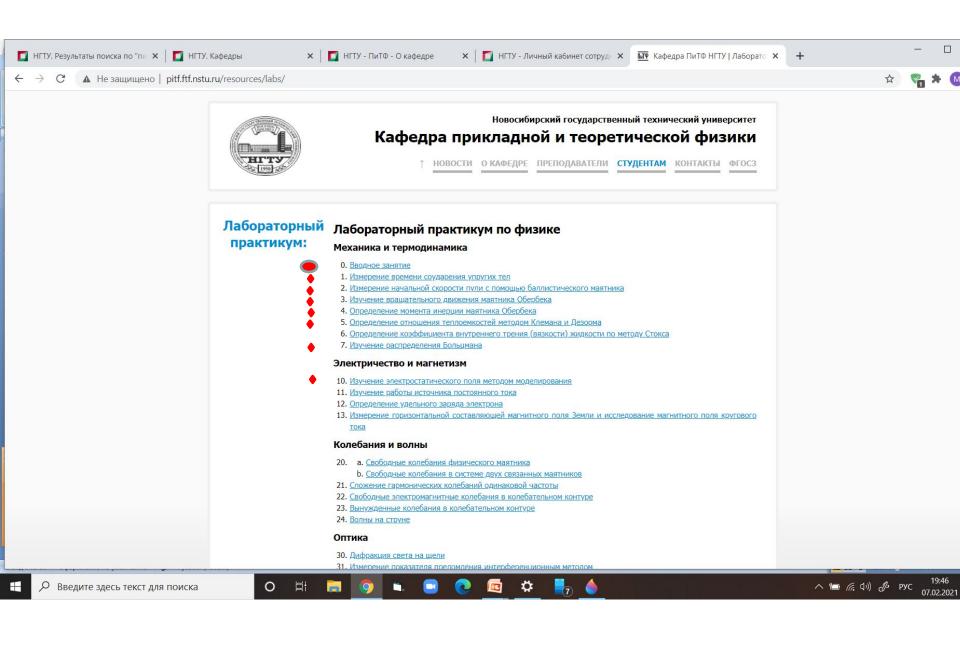










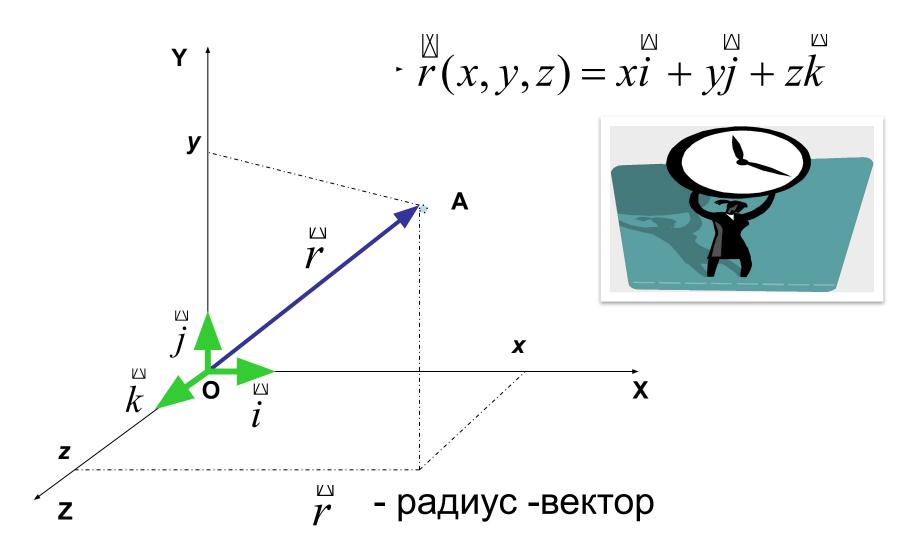


- Курс на dispace № 12724
- ФЭН 2022 физика

- Физика механика № 4420
- Физика введение № 7821

ЭЛЕМЕНТЫ КИНЕМАТИКИ

Система отсчета

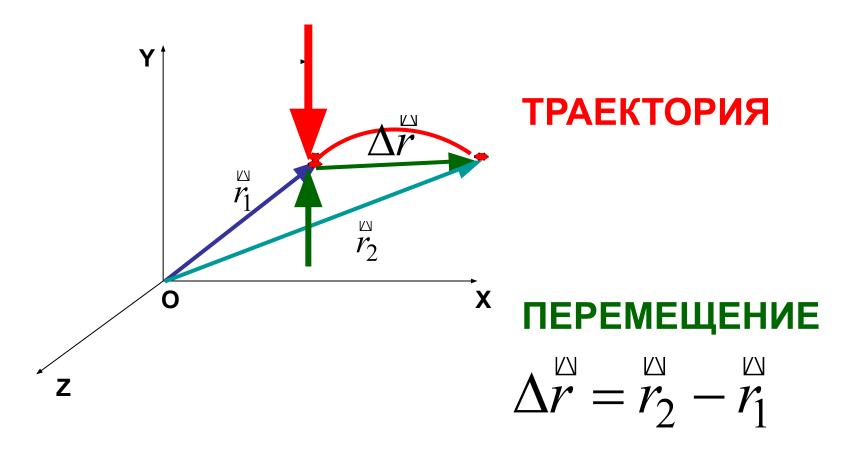


- Система отсчета это система координат, указывающая положение тела в пространстве, + часы, необходимые для отсчета времени
- В классической механике время течет одинаково во всех системах отсчета

• Мы будем пользоваться декартовой системой координат

Характеристики движения

• Пусть материальная точка движется в некоторой системе отсчета



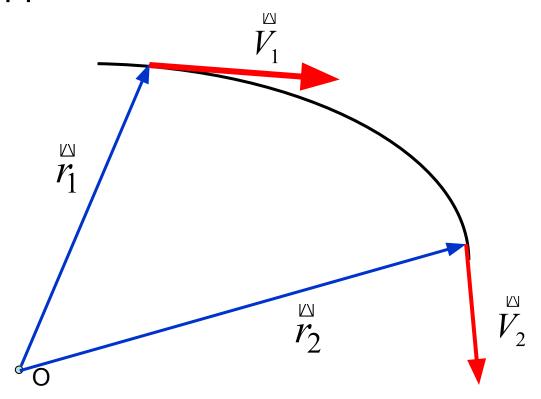
- Траектория это линия, вдоль которой материальная точка движется в пространстве
- Вектор перемещения проводится из начальной точки движения в конечную
- Путь это длина траектории (скалярная величина)

Мгновенная скорость

$$V = \lim_{\Delta t \to 0} \frac{\Delta r}{\Delta t}$$

$$V = \frac{dr}{dt}$$

Мгновенная скорость направлена по касательной к траектории движения в каждой точке



Скорость меняется по величине и направлению

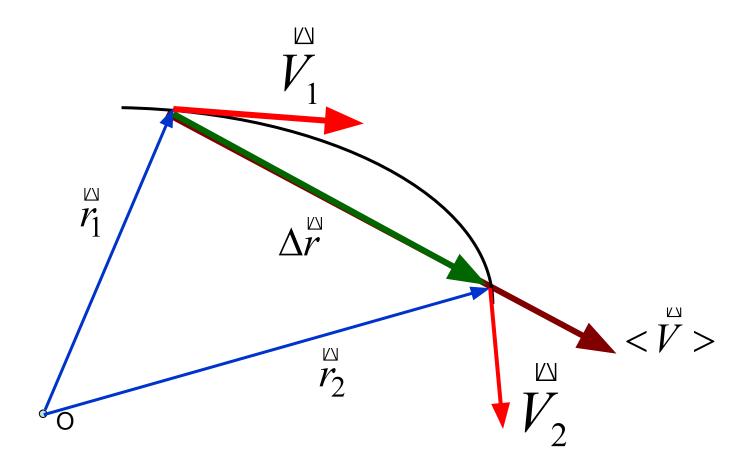
Средняя скорость

$$\left\langle \stackrel{oxtimes}{V}
ight
angle = rac{\Delta \stackrel{oxtimes}{r}}{\Delta t}$$

Средняя скорость –

отношение перемещения Δr за время Δt к промежутку времени Δt .

Направлена так же, как вектор перемещения



Ускорение

• Ускорение-быстрота изменения скорости по модулю и направлению

Мгновенное ускорение

$$\overset{\boxtimes}{a} = \lim_{\Delta t \to 0} \frac{\Delta V}{\Delta t}$$

$$\overset{\boxtimes}{a} = \frac{dV}{dt}$$

Мгновенное ускорение –

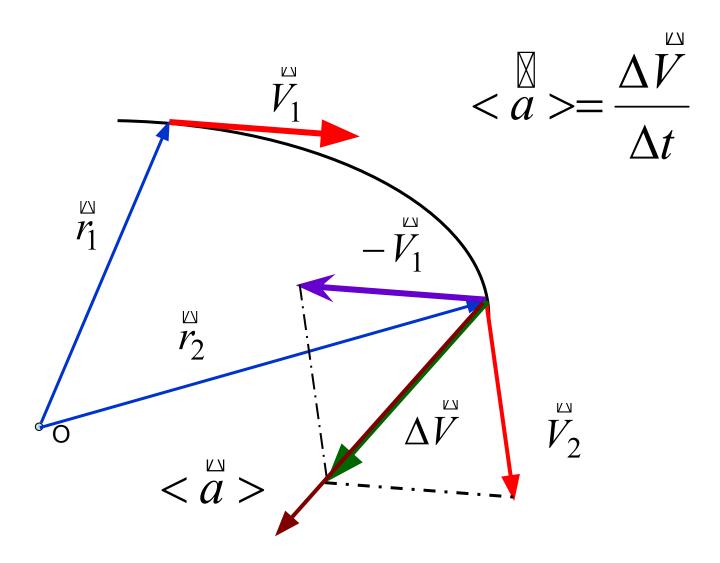
первая производная скорости

по времени.

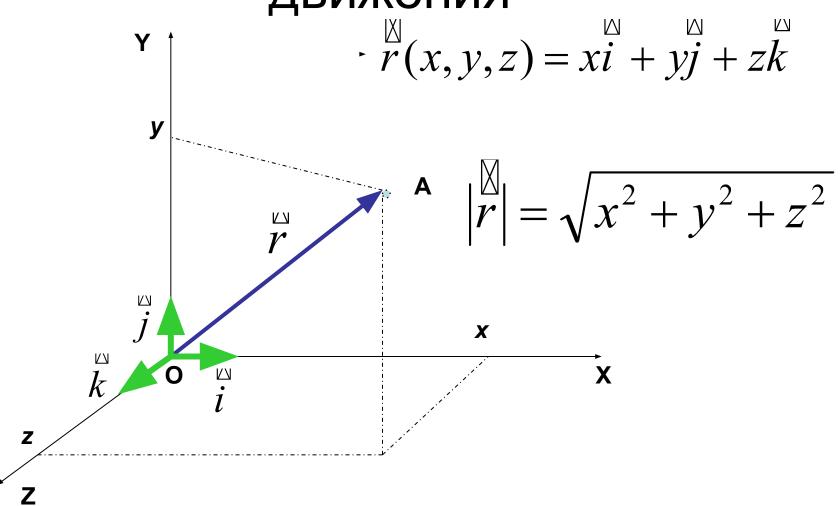
$$V = \frac{dr}{dt}$$
 $a = \frac{d}{dt} \left(\frac{dr}{dt} \right)$

$$a = \frac{d^2r}{dt^2}$$

Среднее ускорение



Координатный способ описания движения



$$\overset{\bowtie}{r}(x,y,z,t) = x(t)\overset{\bowtie}{i} + y(t)\overset{\bowtie}{j} + z(t)\overset{\bowtie}{k}$$

$$\frac{dr^{\bowtie}(x, y, z, t)}{dt} = \frac{dx(t)}{dt} \frac{\mathbb{N}}{i} + \frac{dy(t)}{dt} \frac{\mathbb{N}}{j} + \frac{dz(t)}{dt} \frac{\mathbb{N}}{k}$$
$$\frac{dr^{\bowtie}(x, y, z, t)}{dt} = V$$

$$\frac{dx(t)}{dt} = V_X \qquad \frac{dy(t)}{dt} = V_Y \qquad \frac{dz(t)}{dt} = V_Z$$

$$V = V_X i + V_Y j + V_Z k$$

$$|V| = \sqrt{V_X^2 + V_Y^2 + V_Z^2}$$

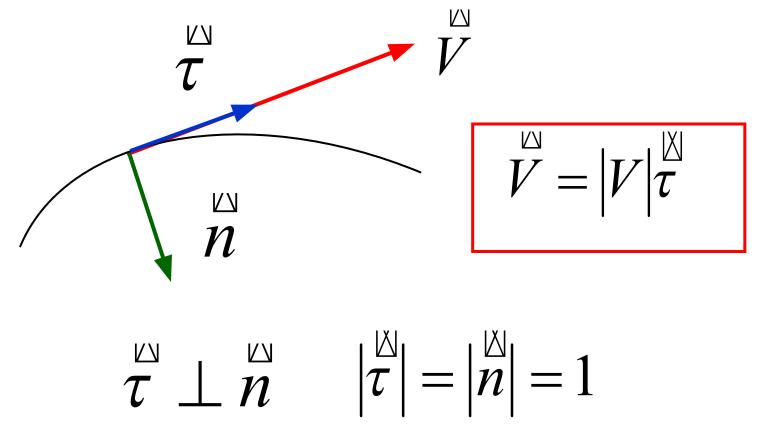
аналогично для ускорения

$$\ddot{a} = a_X \dot{i} + a_Y \dot{j} + a_Z \dot{k}$$

$$\left| \stackrel{\boxtimes}{a} \right| = \sqrt{a_X^2 + a_Y^2 + a_Z^2}$$

Криволинейное движение

- В некоторых случаях не удобно раскладывать ускорение на координатные составляющие
- Естественный метод (удобно применять, когда известна траектория)



 \square

- Тангенциальная составляющая, направлена по касательной

 \mathbb{N}

n

-Нормальная составляющая, направлена перпендикулярно касательной

$$\frac{dV}{dt} = \frac{|V|\tau}{dt}$$

$$\frac{dV}{dt} = \frac{d|V|}{dt} \frac{\mathbb{X}}{\tau} + |V| \frac{d\tau}{dt}$$

$$\overset{\boxtimes}{a} = a_{\tau} \overset{\boxtimes}{\tau} + |V| \frac{d \overset{\boxtimes}{\tau}}{dt}$$

$$a_{\tau} = \frac{d|V|}{dt}$$

- Тангенциальное ускорение

Определяет быстроту изменения скорости

по величине

• Направление вектора $\frac{d\vec{\tau}}{dt}$

•
$$\tau$$
 единичный вектор $|\tau| = 1$

• Скалярное произведение $(\tau \cdot \tau) = 1$

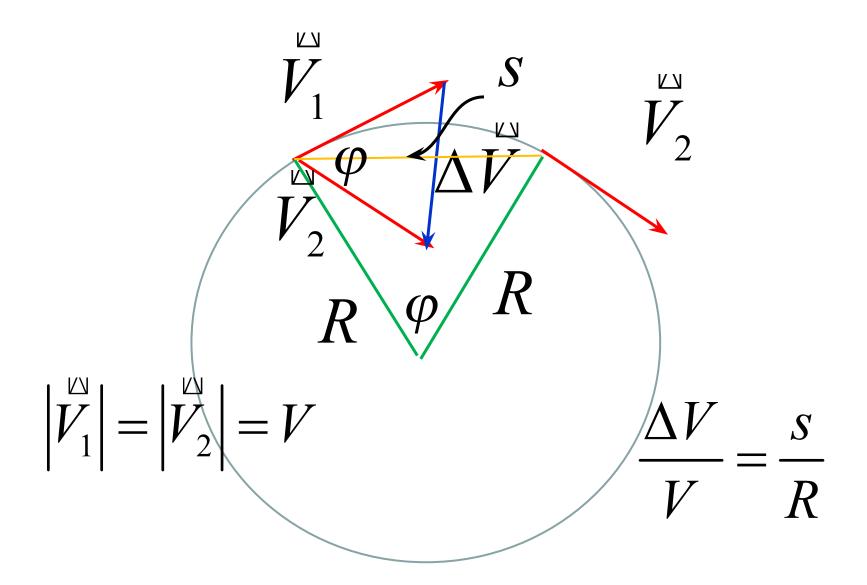
• Продифференцируем

$$\frac{d}{dt} \begin{pmatrix} \mathbb{Z} & \mathbb{Z} \\ \tau & \tau \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \frac{d\tau}{dt} \cdot \mathbb{Z} \\ \frac{d\tau}{dt} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \mathbb{Z} & \frac{d\tau}{dt} \\ \tau & \frac{d\tau}{dt} \end{pmatrix} = 2\begin{pmatrix} \mathbb{Z} & \frac{d\tau}{dt} \\ \tau & \frac{d\tau}{dt} \end{pmatrix} = 0$$

• Вектора перпендикулярны $\frac{\mathbb{X}}{\tau} \perp \frac{d\tau}{dt}$

• Второе слагаемое в формуле ускорения

$$|V|\frac{d\tau}{dt} = a_n n$$



• При малых углах $\,\phi\,$

$$ds = Vdt$$

$$\frac{dV}{V} = \frac{ds}{R} = \frac{Vdt}{R}$$

$$\frac{dV}{V} = \frac{Vdt}{R} \qquad \frac{dV}{dt} = \frac{V^2}{R} = a_n$$

$$|V|\frac{d\tau}{dt} = a_n n$$

$$a_n = \frac{V^2}{\rho}$$

- Нормальное ускорение

Определяет быстроту изменения скорости по направлению

ho - радиус кривизны траектории

$$a_{\tau}$$

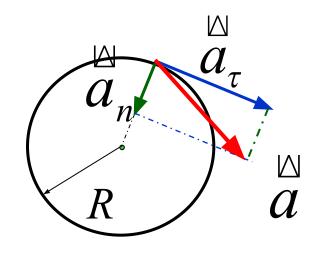
$$\overset{\bowtie}{a} = \overset{\bowtie}{a_{\tau}} + \overset{\bowtie}{a_{n}}$$

$$\overset{\mathbb{X}}{a_{\tau}} = \frac{dV}{dt} \overset{\mathbb{X}}{\tau}$$

$$\overset{\mathbb{N}}{a}_{n} = \frac{V^{2}}{\rho} \overset{\mathbb{N}}{n}$$

$$|a| = \sqrt{a_{\tau}^2 + a_n^2}$$

ПРИМЕР



$$a_{\tau} = \frac{dV}{dt}$$

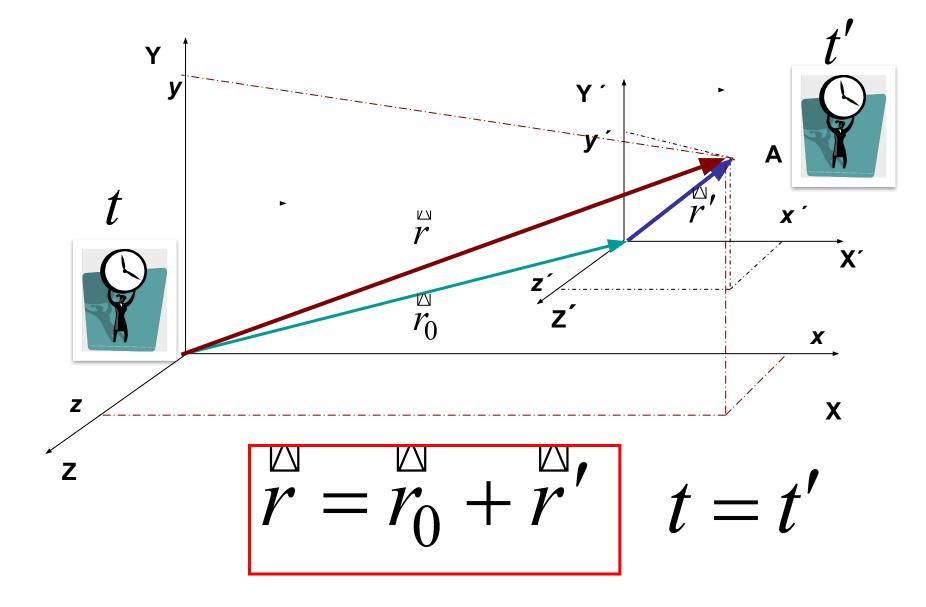
$$a_n = \frac{V^2}{R}$$

R - радиус окружности

если
$$V = const$$

$$a_{\tau} = 0 \qquad a = a_n = \frac{V^2}{R}$$

Закон сложения скоростей



- Пусть система отсчета K' движется относительно системы отсчета K со скоростью V_0
- Системы отсчета движущаяся равномерно и прямолинейно, либо находящаяся в состоянии покоя называется инерциальной

$$r_0 = V_0 t$$

$$r = r_0 + r'$$

$$=V_0t+V_1$$

• В проекциях на оси координат

$$x = x' + V_{0x}t$$
$$y = y' + V_{0y}t$$
$$z = z' + V_{0z}t$$

• V_{0x} , V_{0y} , V_{0z} – проекции скорости на оси координат

Закон сложения скоростей

$$r = r_0 + r'$$

$$r' = dr_0 + dr'$$

$$r' = dr'$$

$$V = V_0 + V'$$

• Скорость движения точки относительно системы отсчета К

$$V = \frac{dr}{dt}$$

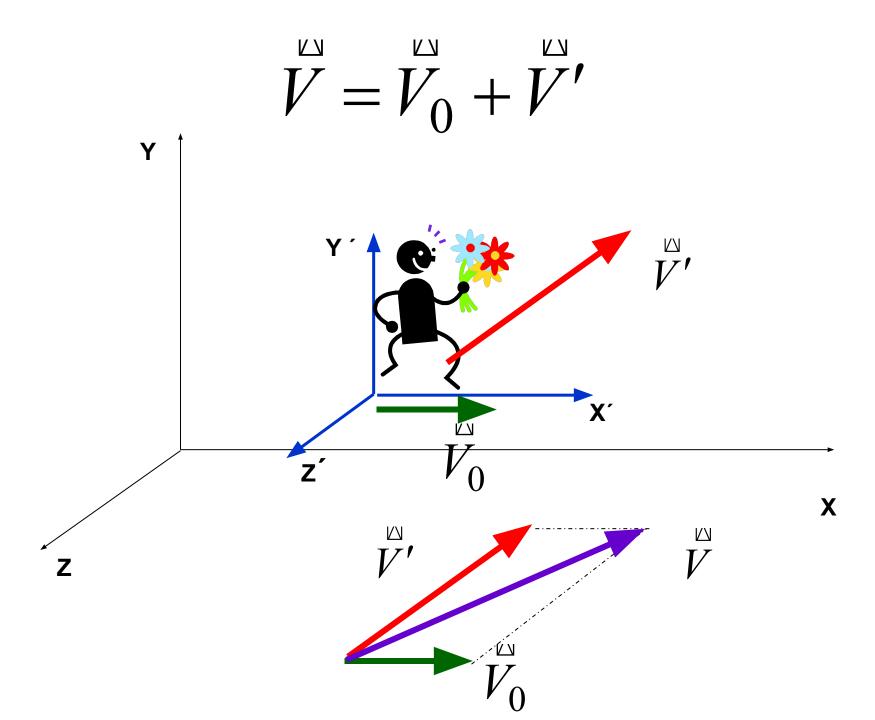
• Скорость движения точки относительно системы отсчета К´

$$V' = \frac{dr'}{dt}$$

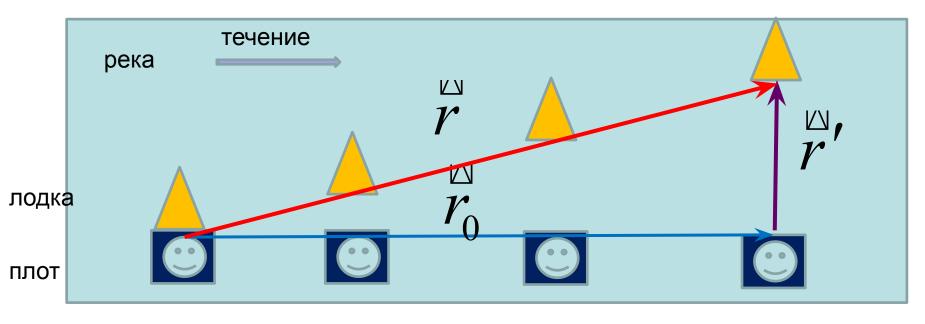
• Скорость движения системы отсчета К' относительно системы отсчета К

$$\overset{\bowtie}{V_0}$$

$$V_0 = \frac{dr_0}{dt}$$



Пример

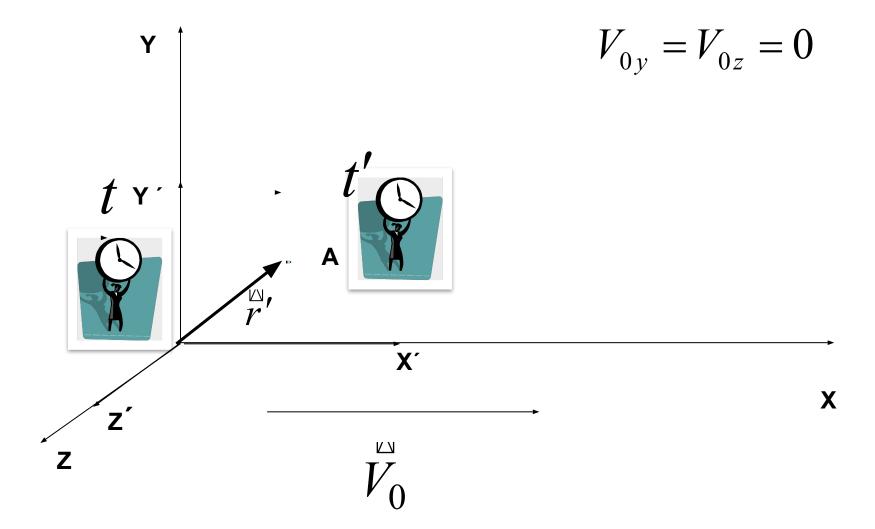




$$r = r_0 + r'$$

$$V = V_0 + V'$$

ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ГАЛИЛЕЯ



$$x = x' + V_0 t$$

$$y = y'$$

$$z = z'$$

$$t = t'$$

$$V = V_0 + V'$$

$$V_0^{\bowtie} = const$$

$$\frac{dV}{dt} = \frac{dV_0}{dt} + \frac{dV'}{dt} \qquad t = t'$$

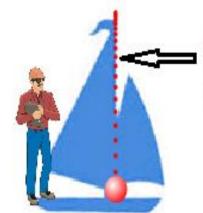
$$\frac{dV}{dt} = \frac{\square}{a} \qquad \frac{dV'}{dt} = \frac{\square}{a'} \qquad \frac{dV_0}{dt} = 0$$

$$\overset{\bowtie}{a} = \overset{\bowtie}{a}$$

Принцип относительности Галилея

• Все законы механики имеют одинаковую форму во всех инерциальных системах отсчета

система отсчета, связанная с кораблем



траектория мяча для наблюдателя на корабле

траектория мяча для наблюдателя на земле



когда корабль находился здесь, с вершины мачты бросили мяч



система отсчета, связанная с неподвижным наблюдателем на берегу