

# КИНЕМАТИКА



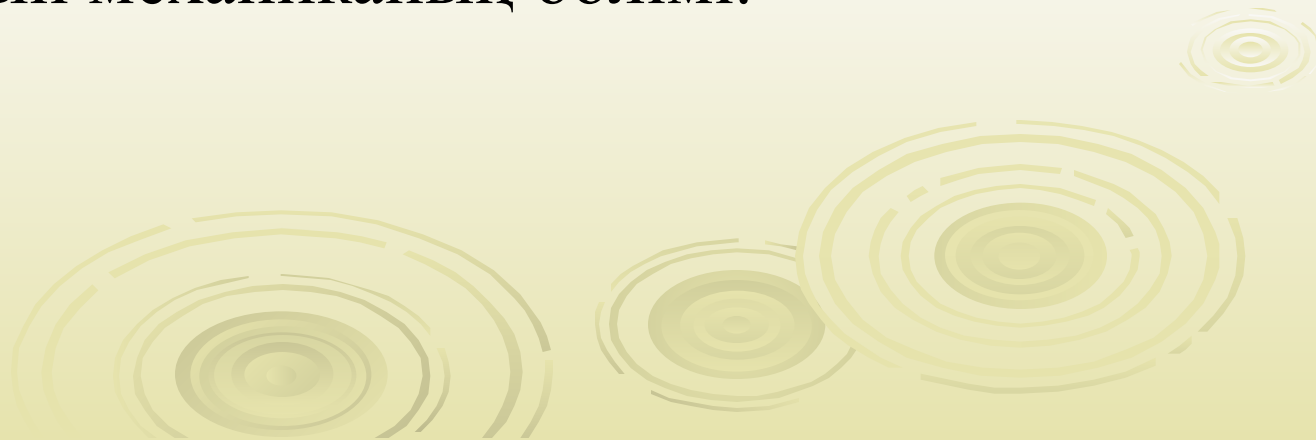
# Механика

- **Механика** – денелердің механикалық қозғалысын зерттейді.
- *Механикалық қозғалыс деп* дененің кеңістіктегі орнының басқа денелерге қатысты уақыт бойынша өзгеруін айтады.
- Механиканың негізгі мақсаты: кез келген уақыт аралығында дененің кеңістікте орынын анықтау



# Механика

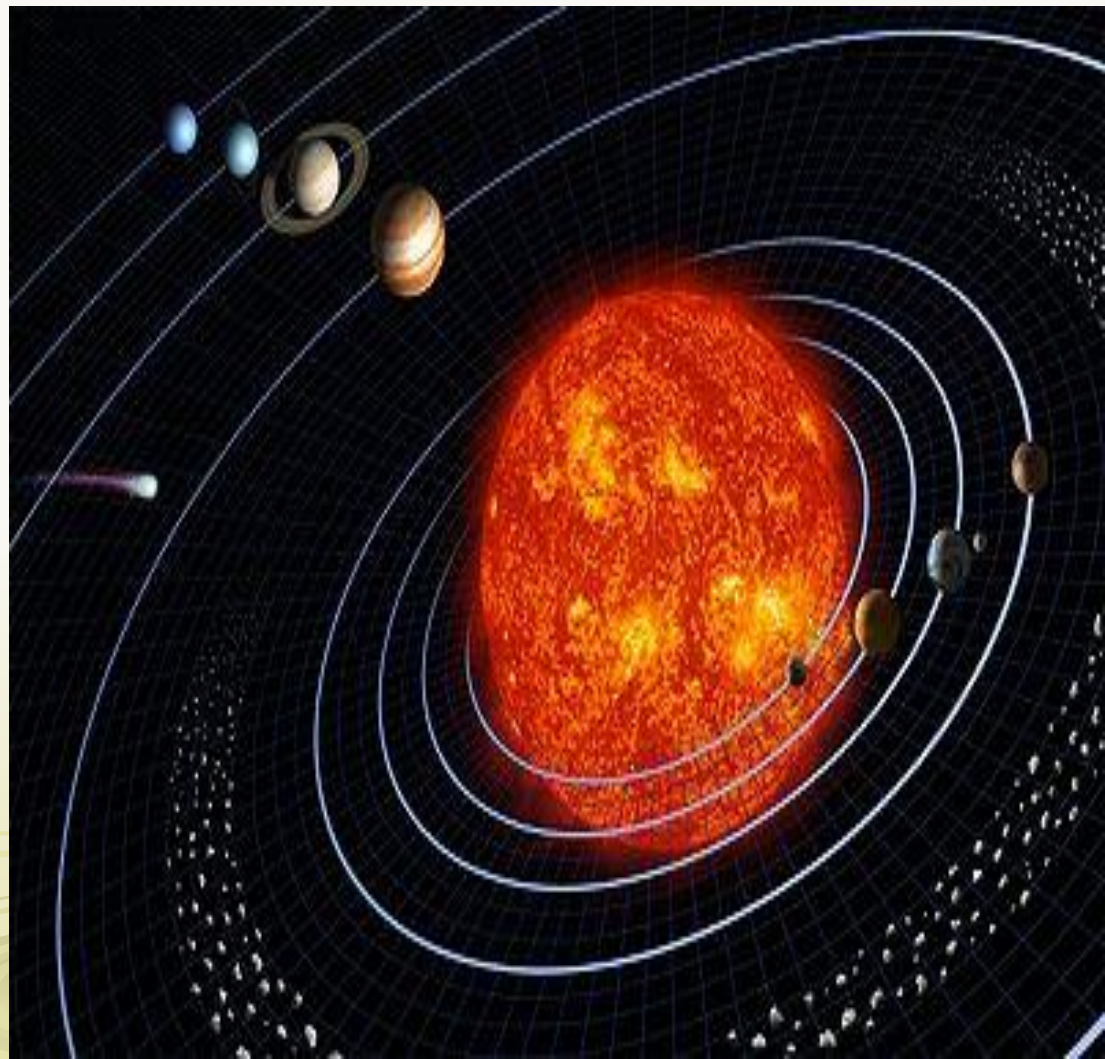
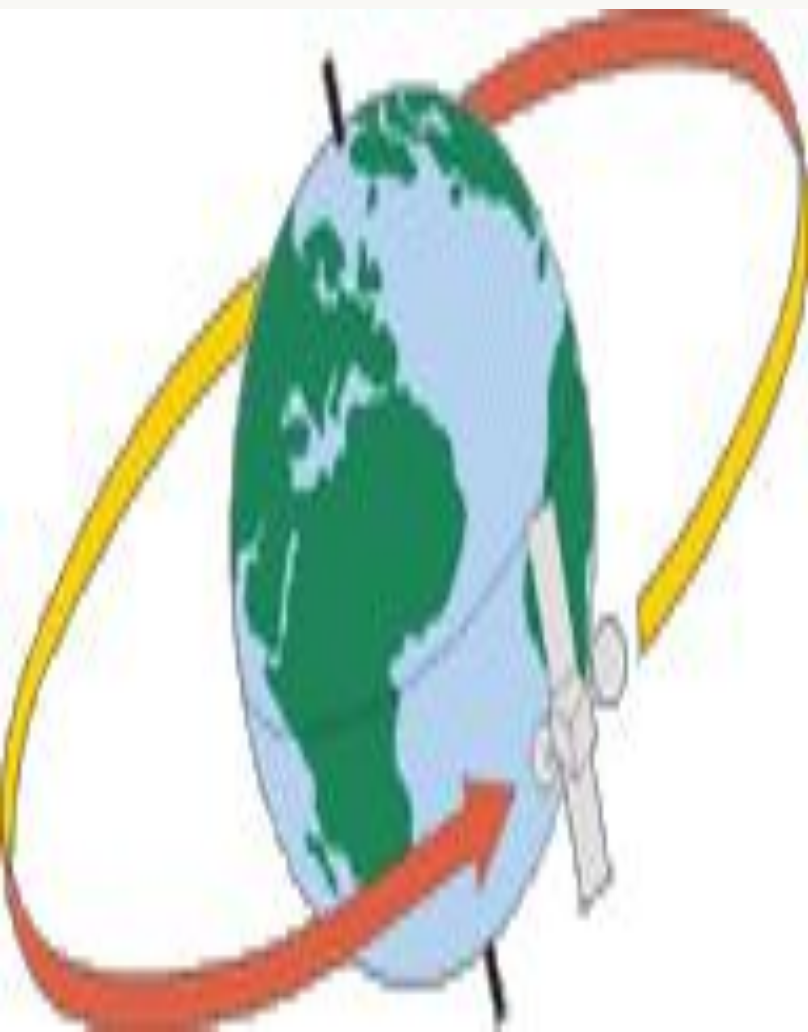
- **Кинематика** – денелердің әр түрлі қозғалысын зерттейтін және пайда болу себептерін қарастырмайтын механиканың бөлімі.
- **Динамика** – денелердің өзара әрекеттесу заңдарын, олардың пайда болу себептерін қарастыратын механиканың бөлімі.
- **Статика** – денелердің тепе-теңдік күйлерін қарастыратын механиканың бөлімі.



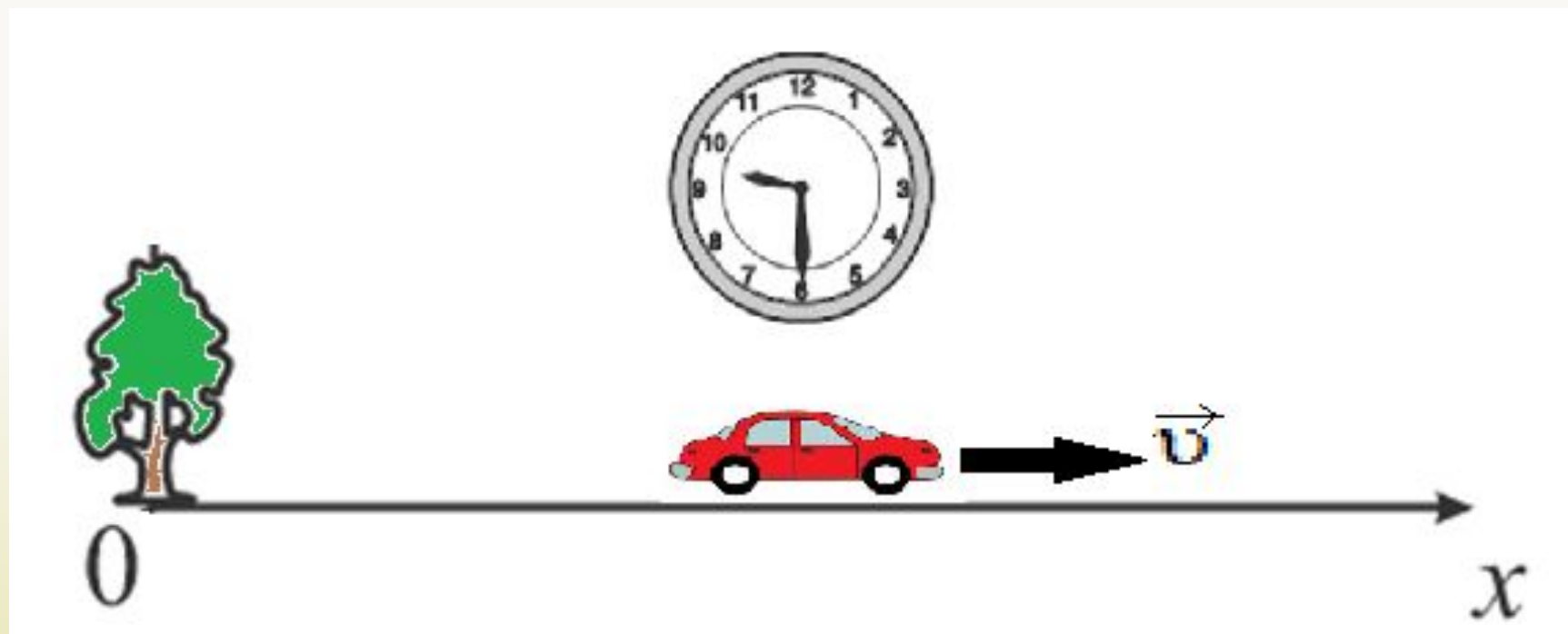
# Дәріс жоспары

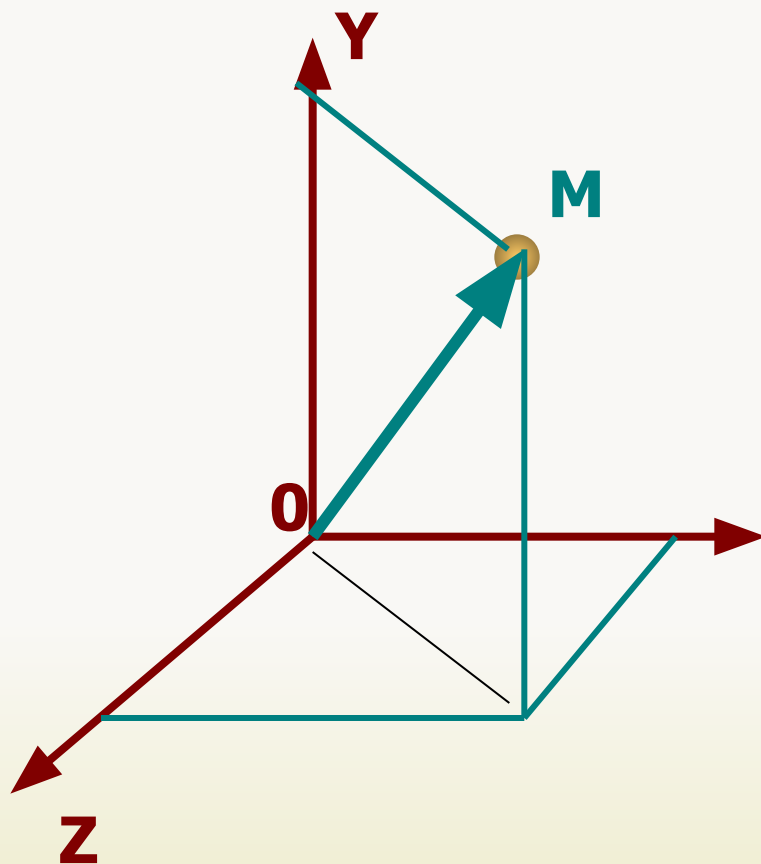
- Материялық нүкте, санақ жүйесі, орын ауыстыру, жол ұзындығы
- Жылдамдық, орташа және лездік жылдамдық
- Үдеу, орташа үдеу, лездік үдеу
- Түзу сызықты бірқалыпты және бірқалыпты айнымалы қозғалыстар
- Қисық сызықты қозғалыс және оның үдеулері
- Айналмалы қозғалыстың бұрыштық жылдамдығы және бұрыштық үдеуі
- Дененің еркін түсу
- Еркін түсу үдеуі

**Материалық нүкте** деп өлшемдері (қалыңдығы, диаметрі, ені) қоршаған сыртқы ортаның өлшемдерімен салыстырғанда елемеуге болатын массасы бар денені айтады.



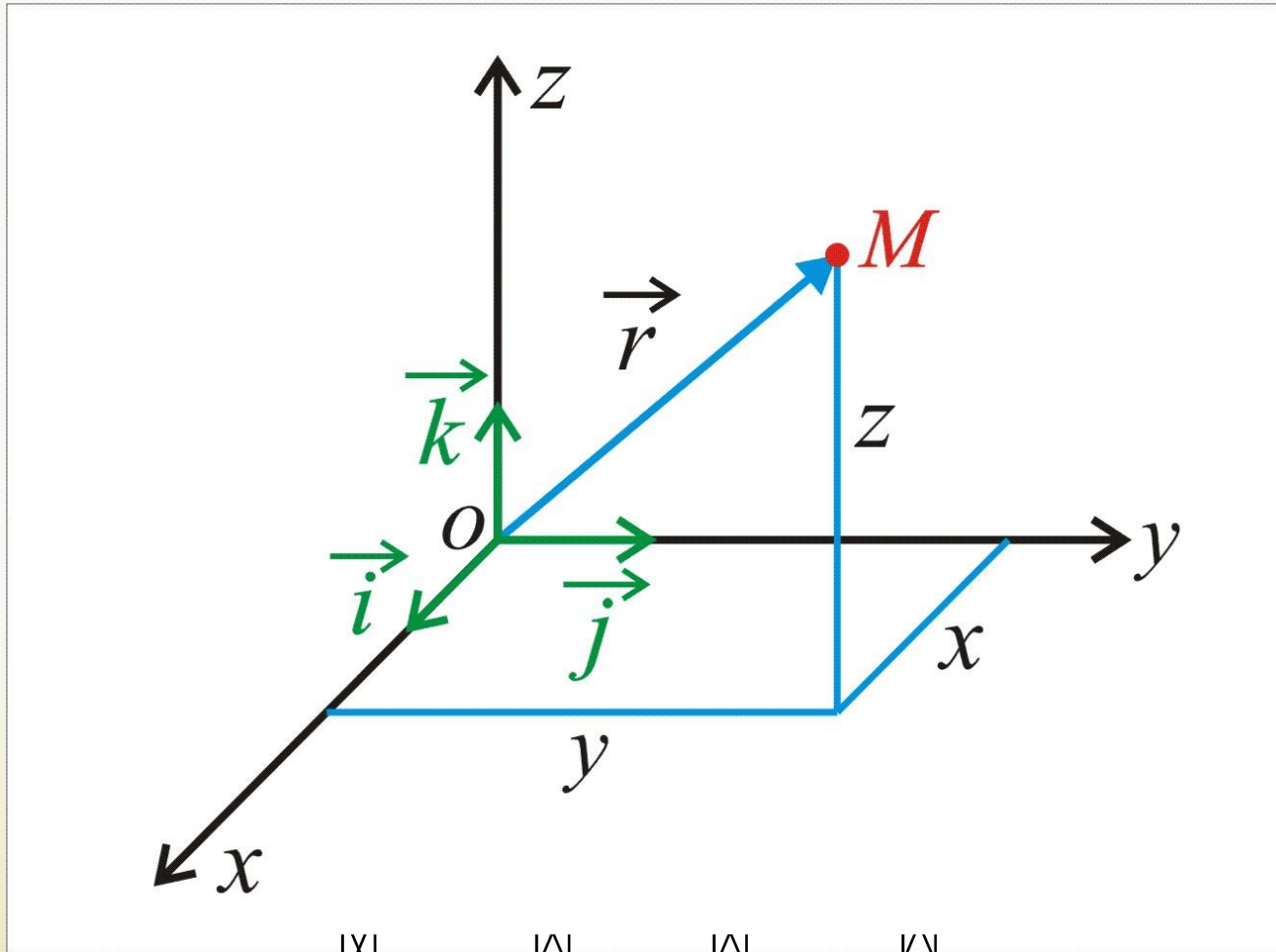
Дененің кеңістіктегі орнын басқа бір кез-келген қозғалмайтын дене арқылы анықтауға болатын денені **санақ денесі** деп атайды.





**Санақ жүйесі**  
деп санақ  
денеден,  
координата  
жүйесінен және  
уақыт өлшеуге  
арналған  
**X** аспаптан  
құрылады.

**Радиус-вектор  $\vec{a}$  деп** – координаталар басынан  $O$  нүктесінен дененің берілген нүктеге  $M$  дейін жүргізілген векторды айтады.



$$\vec{r} = xi + yj + zk$$



# Материялдық нүктенің кинематикалық қозғалысының теңдеуі

$$\begin{cases} x = x(t), \\ y = y(t), \\ z = z(t) \end{cases}$$

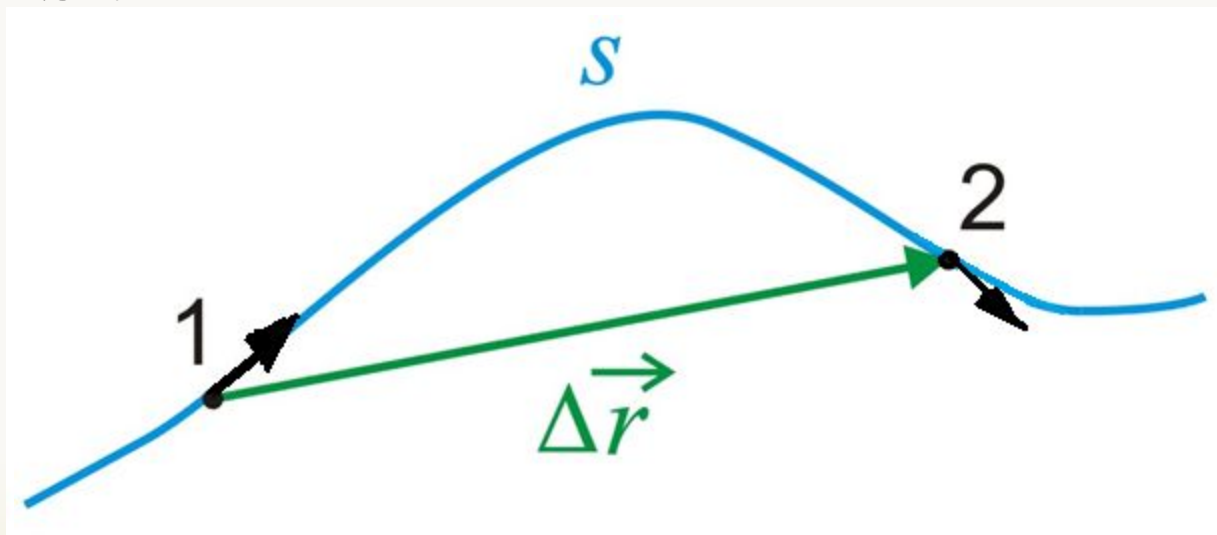
немесе бұл үшеуін  $\vec{r} = \vec{r}(t)$

векторлық теңдеумен алмастырады

# Жол және орынауыстыру

- Дененің немесе материялық нүктенің кеңістіктегі қозғалыс кезінде сызық түрінде қалдырған ізі **траектория** немесе **жүрген жол ұзындығы** деп аталады.
- Траектория түзу сызықты және қисық сызықты болады.

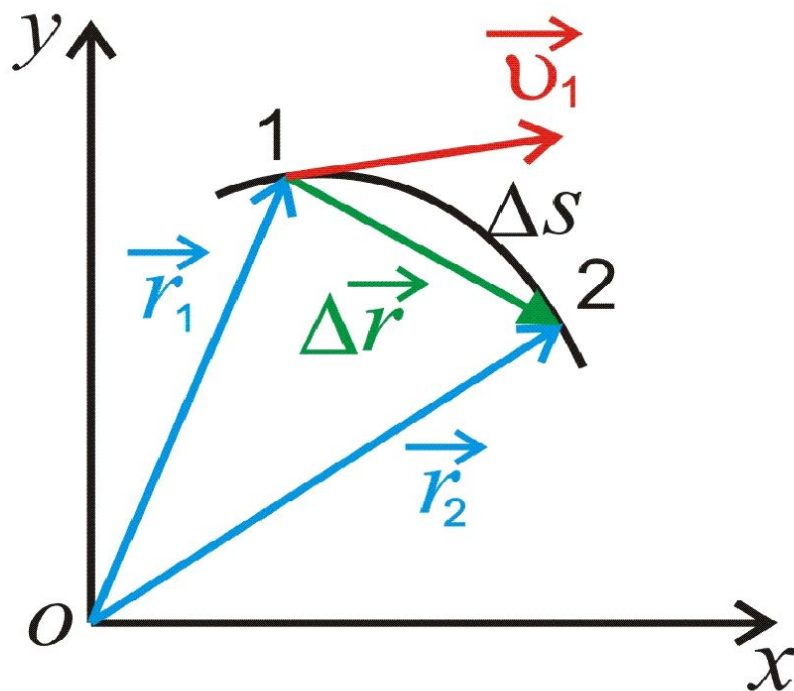
Жол – бұл бастапқы және соңғы нүктелердің арасындағы траектория участкесінің ұзындығына тең скалярлық шама  $S$ .



Нүктенің бастапқы және соңғы орнын қосатын вектор **орын ауыстыру**  $\Delta r$  деп аталады, ол қозғалыстың бастапқы нүктесінен соңғы нүктесіне қарай бағытталады.

# Жылдамдық

**Жылдамдық** - қозғалыстың шапшаңдығы мен бағытын сипатайтын векторлық шама. Ол бірлік уақыт ішіндегі жүрілген жолдың ұзындығын анықтайды.



$$v = \frac{S}{t}$$

$$[v] = m / c$$

$$\Delta \vec{r} = \vec{r}_2 - \vec{r}_1$$

# Бір қалыпты емес қозғалыс

Дене бірдей уақыт аралықтарында әр түрлі жол өтетін қозғалысты айтады.

**Орташа жылдамдық**  $v_{opt} = \frac{\Delta s}{\Delta t}$

$$v_{opt} = \frac{\sum_{i=1}^n s_i}{\sum_{i=1}^n t_i} = \frac{s_1 + s_2 + \dots}{t_1 + t_2 + \dots}$$

Егер дене уақыттың бірінші жартысын  $v_1$ , ал қалған жартысын  $v_2$  жылдамдықпен жүрсе, онда:

$$v_{opt} = \frac{v_1 + v_2}{2}.$$

# Лездік жылдамдықтың модулі

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta s}{\Delta t} = \frac{ds}{dt} = s'$$

Уақыттың кез келген мезетіндегі қозғалыс жылдамдығы немесе лездік жылдамдығы деп, жүрілген жолдың уақыт бойынша алынған бірінші ретті туындысын айтамыз.

$$v_{\text{лез}} = \frac{dr}{dt} = r'$$

Уақыт бірлігіндегі жылдамдықтың өзгерісінің шамасын **үдеу** деп атайды.

**Орташа үдеу**  $\bar{a}_{opt} = \frac{\bar{v}_6}{t_6}; \bar{a}_{opt} = \frac{\Delta v}{\Delta t}.$

Лездік үдеу жылдамдықтың уақыт бойынша бірінші туындысына тең.

$$a = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta v}{\Delta t} = \frac{dv}{dt}.$$

немесе жолдың екінші ретті туындысына тең:

$$a = v' = r''.$$

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

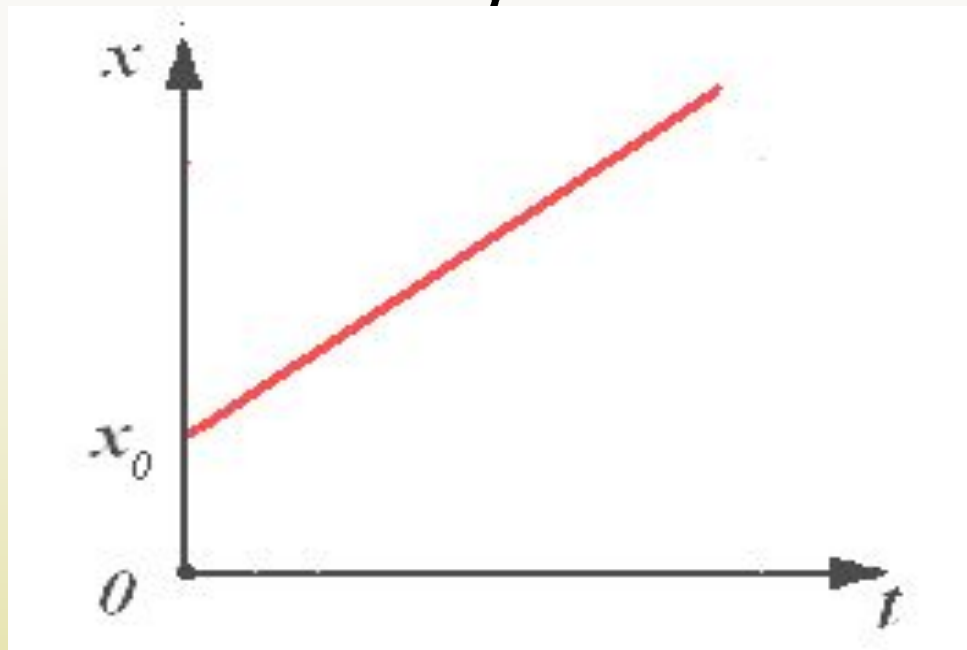
**Түзу сызықты  
бірқалыпты  
және  
бірқалыпты айнымалы  
қозғалыстар**





Материялық нүктенің **бірқалыпты түзу сызықты қозғалысы** деп бірлік уақыт өткен сайын оның жылдамдығы өзгермейтін қозғалысты айтамыз.

$$v = \frac{s}{t} = \text{const}, \quad \Delta s = v \cdot \Delta t$$



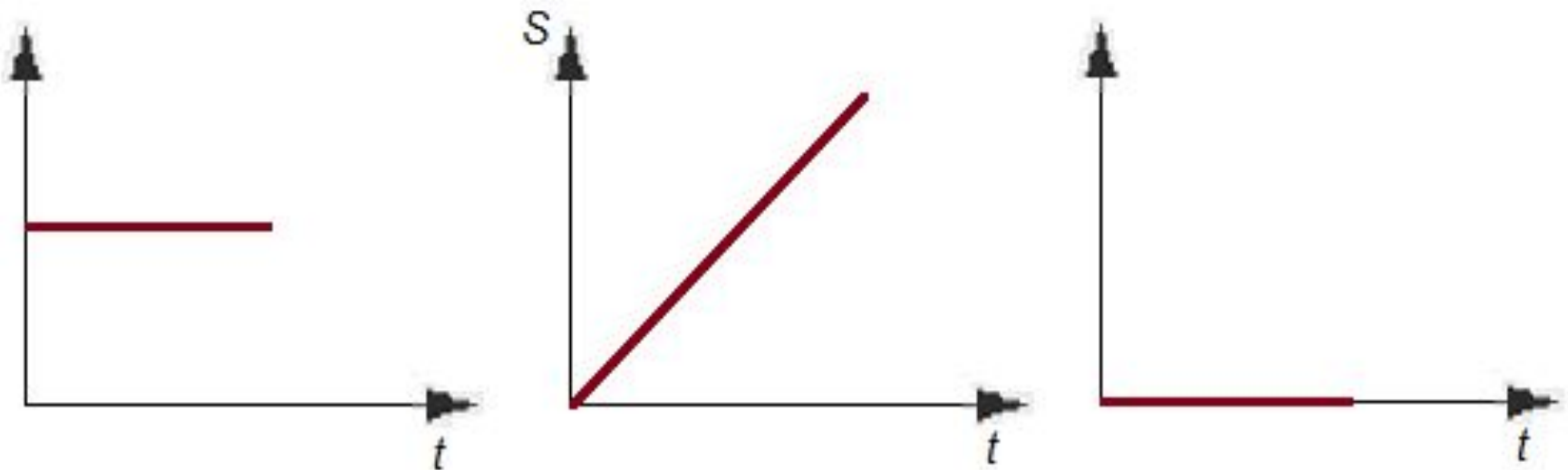
$$x = x_0 + s = x_0 + vt$$

# Бірқалыпты айнымалы қозғалыс

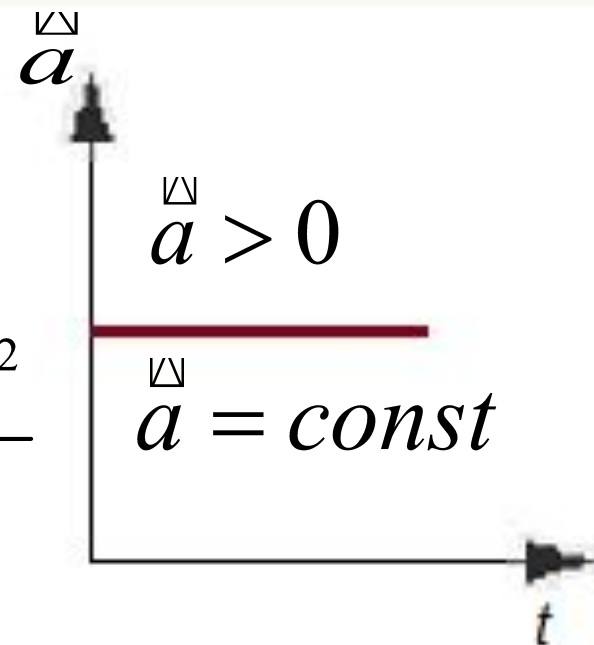
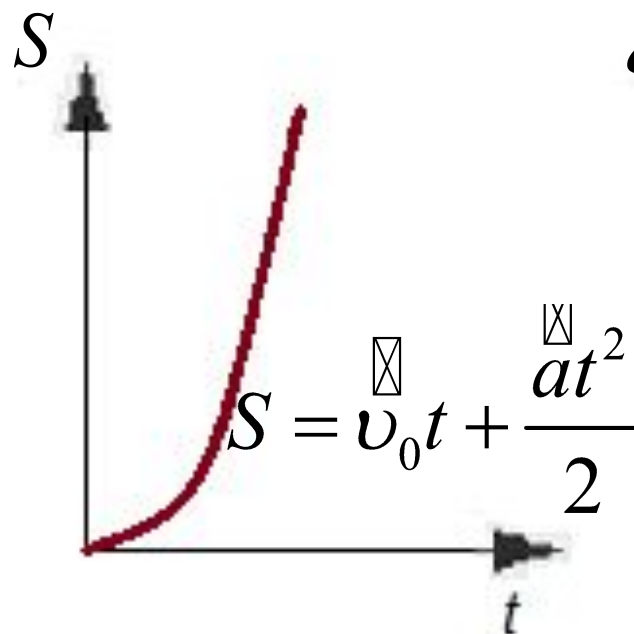
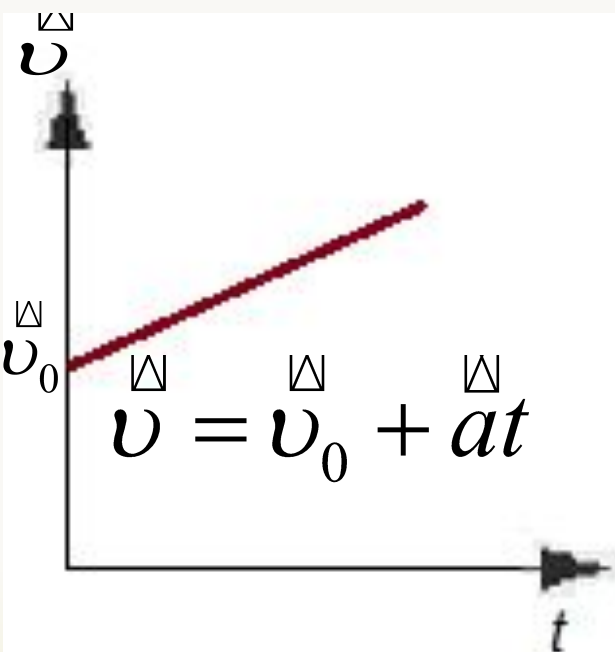
Материялық нүктенің *бірқалыпты айнымалы қозғалысы* деп бірлік уақыт өткен сайын оның жылдамдығы бірдей шамаға өсетін немесе кемитін қозғалысты айтады.  $a = const$

$v$

$v_0$

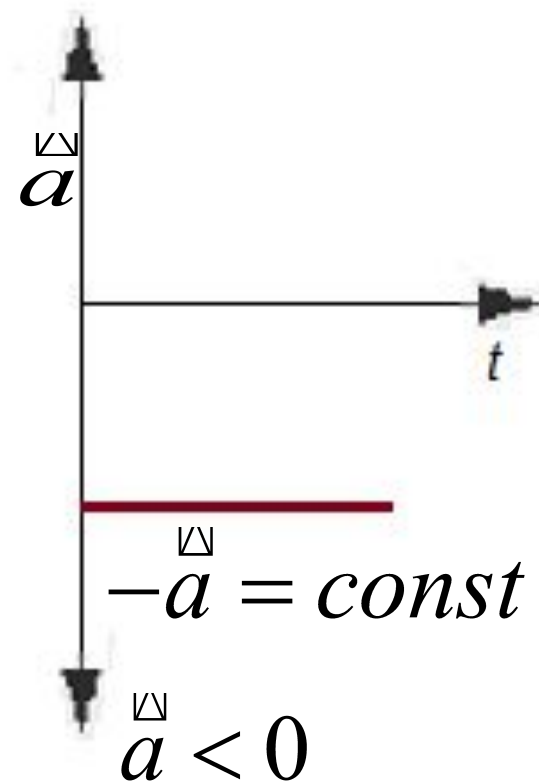
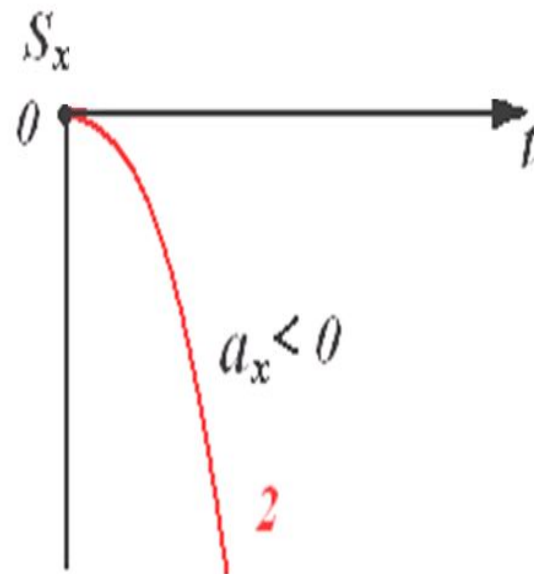
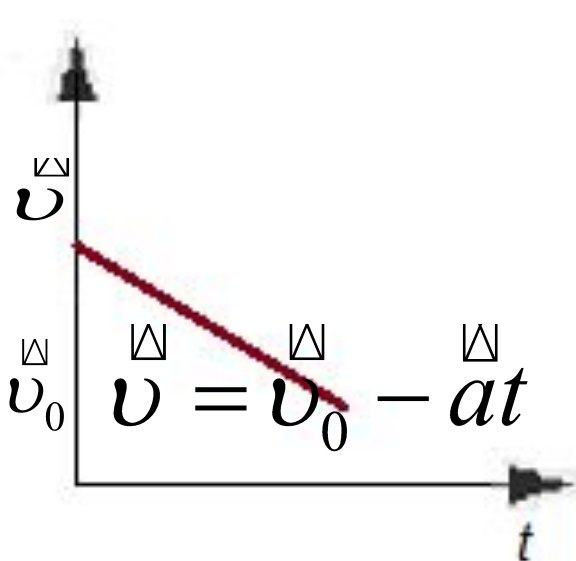


# Түзу сызықты үдемелі қозғалыс



$$S = \frac{v^2 - v_0^2}{2a}$$

# Түзу сызықты кемімелі қозғалыс



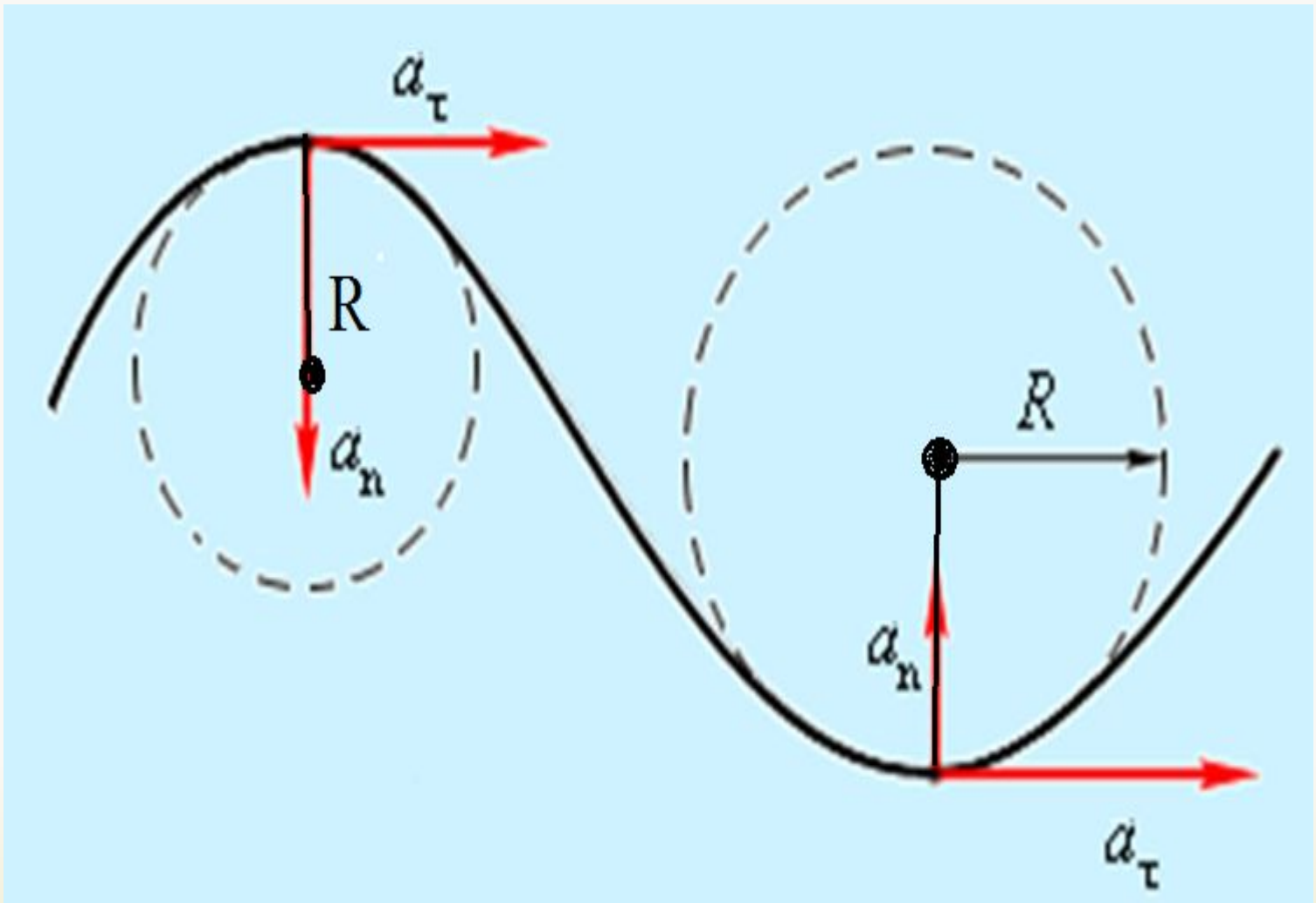
$$S = v_0 t - \frac{at^2}{2}$$

$$S = \frac{v^2 - v_0^2}{2a}$$

# ҚИСЫҚ СЫЗЫҚТЫ ҚОЗҒАЛЫС және оның үдеулері

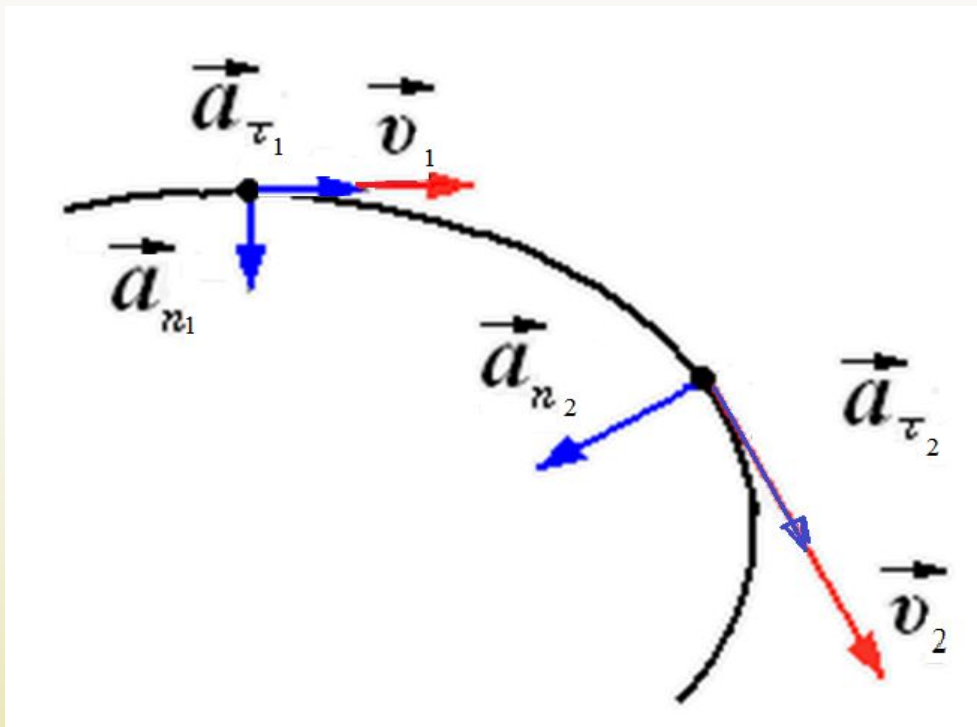
*Қисық сызықты қозғалыс* — нүктелердің *щембер доғалар бойы* қозғалысы. Бұл қозғалыста жылдамдықтың модулі өзгермей бағыты уақыт өткен сайын өзгеріп отырады, дененің үдеуде модуль бойынша тұрақты бағыты өзгеріп отырады, *щембердің* *центріне* бағыталған.





# СЫЗЫҚТЫҚ ЖЫЛДАМДЫҚ

Нүктенің **сызықтық жылдамдығы** бірқалыпты шенбер бойымен қозғалған кезде модулі бойынша тұрақты бағыты бойынша өзгереді, траекторияның әр нүктесінде жанама бойымен бағыталады.



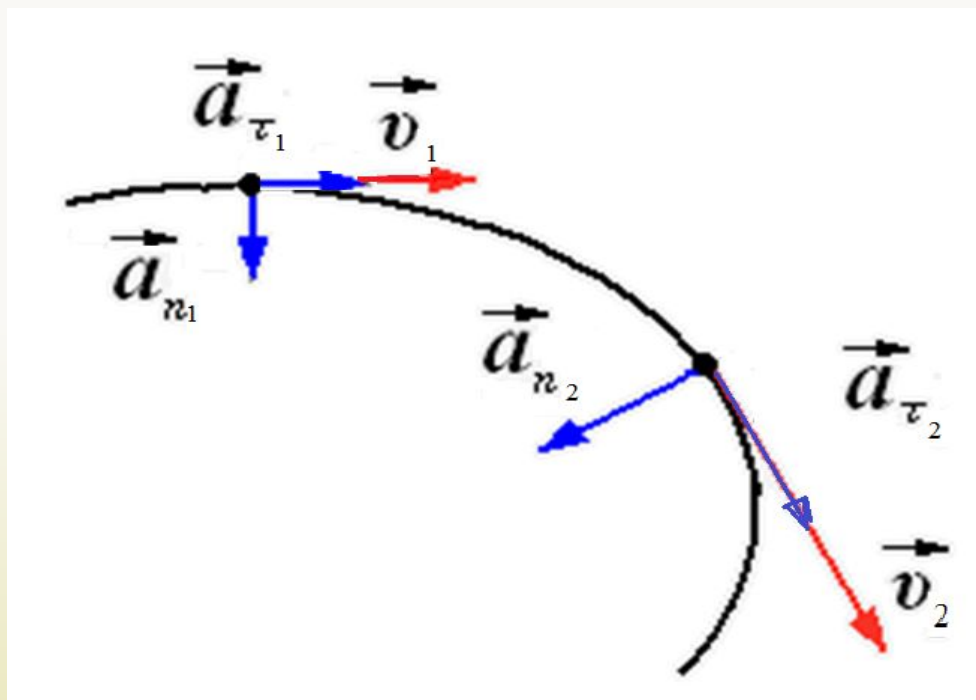
$$v = \frac{S}{t} = \frac{2\pi R}{T}$$

$$l = 2\pi R$$

$l$  – шембердің  
ұзындығы

# Үдеудің құраушылары

$$\vec{a} = \vec{a}_\tau + \vec{a}_n$$



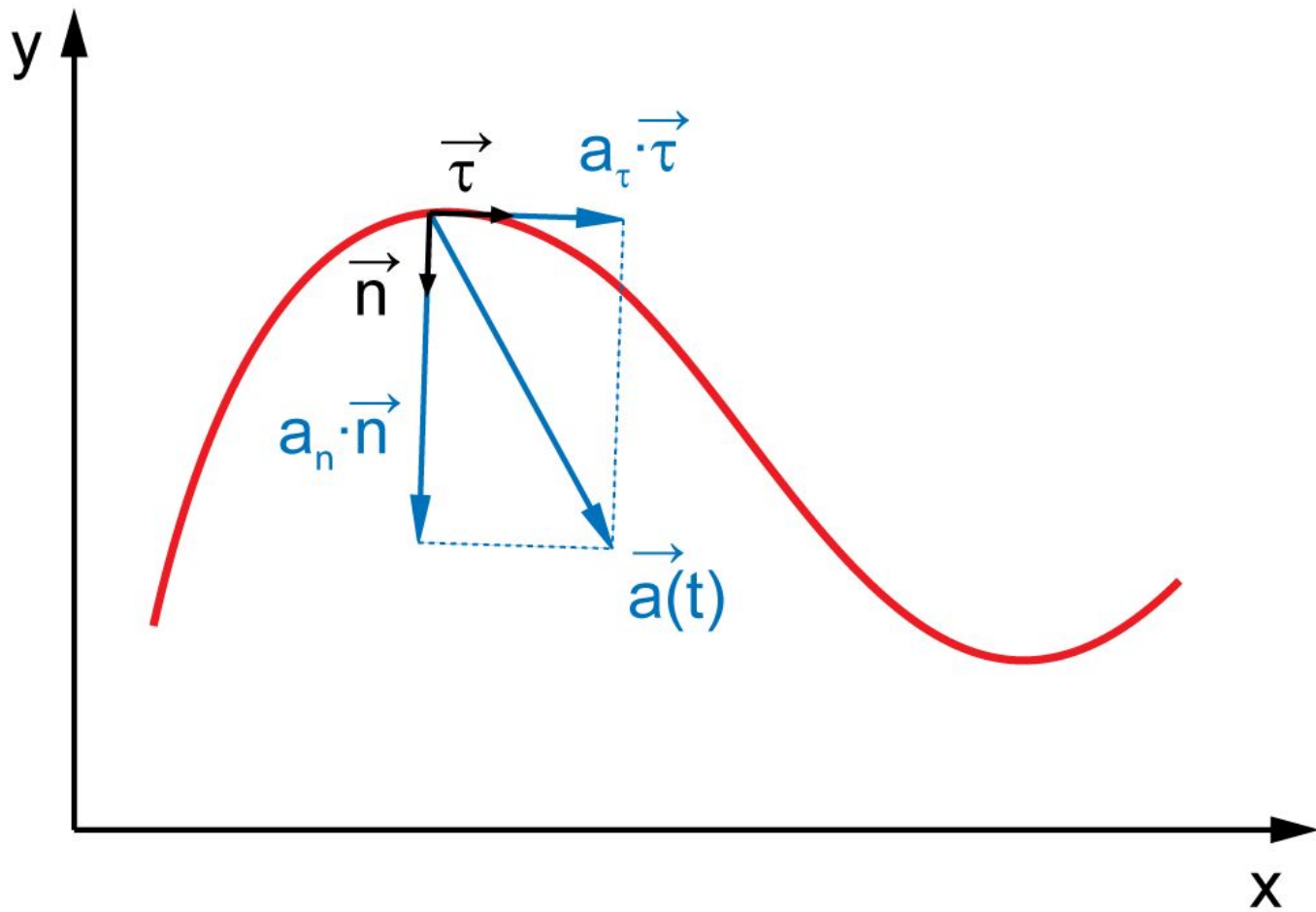


**Тангенстік үдеу  $a_\tau$**  жылдамдықтың модулінің және бағытының өзгеру шапшаңдығын сипаттайды, әрі траектория жанамасының бойымен бағытталады:

$$a_\tau = \frac{dv}{dt}; \quad \tau = v'.$$

**Нормаль үдеу  $a_n$**  жылдамдықтың бағыты бойынша өзгерісін сипаттайды, жылдамдық векторына перпендикуляр, әрі траекторияның қисықтық центріне бағытталған:

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



Қисықсызықты қозғалыста **толық үдеу** тангенциальдық және нормальдық үдеулерге жіктеледі.

Нормаль үдеу  $a_n$  мен тангенстік үдеу  $a_\tau$  өзара перпендикуляр болады. Сондықтан толық үдеу осы екеуінің векторлық қосындысына тең.

$$\vec{a} = \vec{a}_n + \vec{a}_\tau$$

# Толық үдеу модулі

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

Кез келген бірдей уақыт аралығында қозғалыс жылдамдығы сәйкес бірдей шамаға өзгеріп отыратын қозғалысты **бір қалыпты айнымалы қозғалыс** деп атайды.

$$a_{\tau} = \text{const} \neq 0$$

# Түзу сызықты қозғалыс

$$a_{\tau} = 0 \qquad a_n = 0$$

**Бір қалыпты үдемелі қозғалыс**

$$a_{\tau} = \textit{const} > 0$$

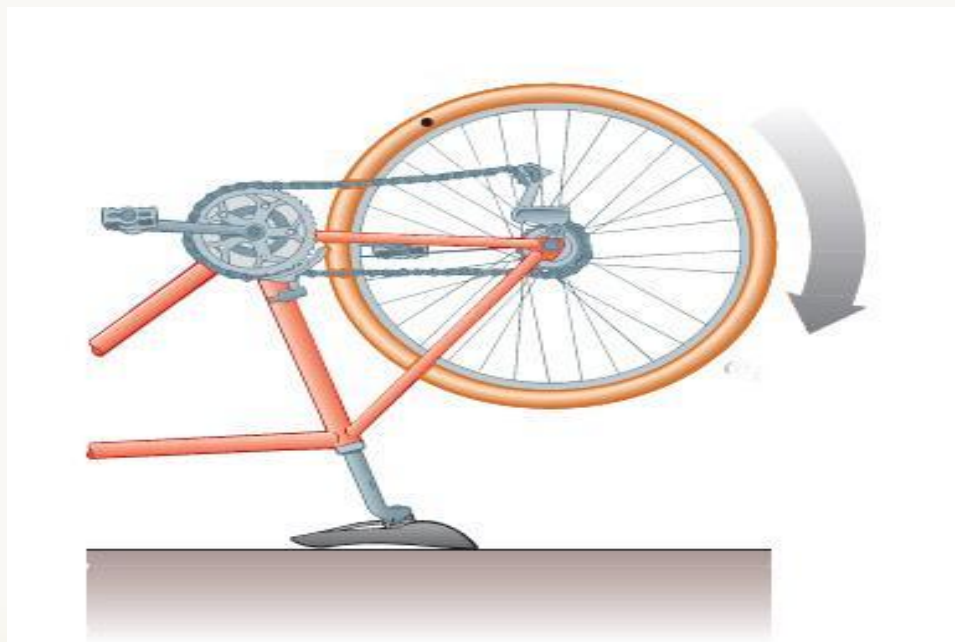
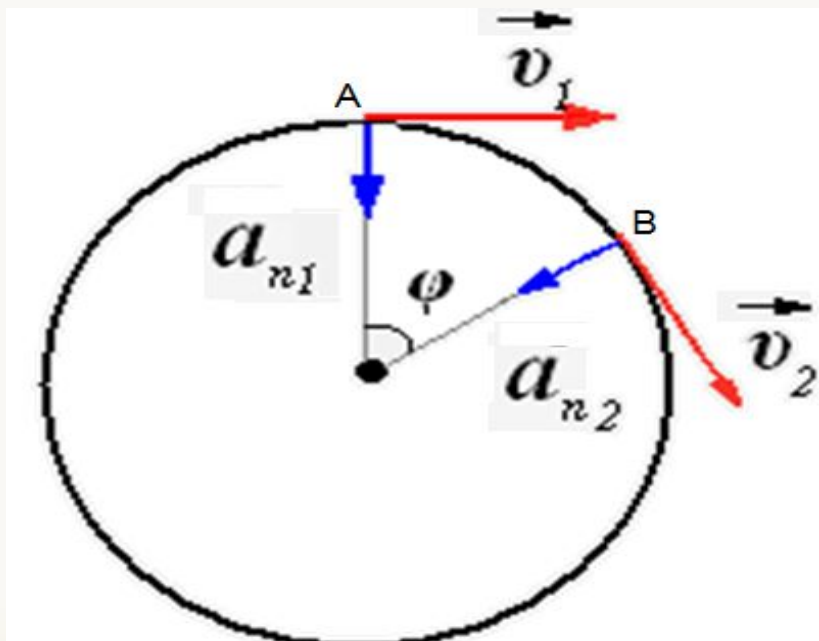
**Бір қалыпты кемімелі қозғалыс**

$$a_{\tau} = \textit{const} < 0$$

**Бір қалыпты шеңбер бойымен**

$$a_{\tau} \neq 0 \qquad a_n \neq \textit{const}$$

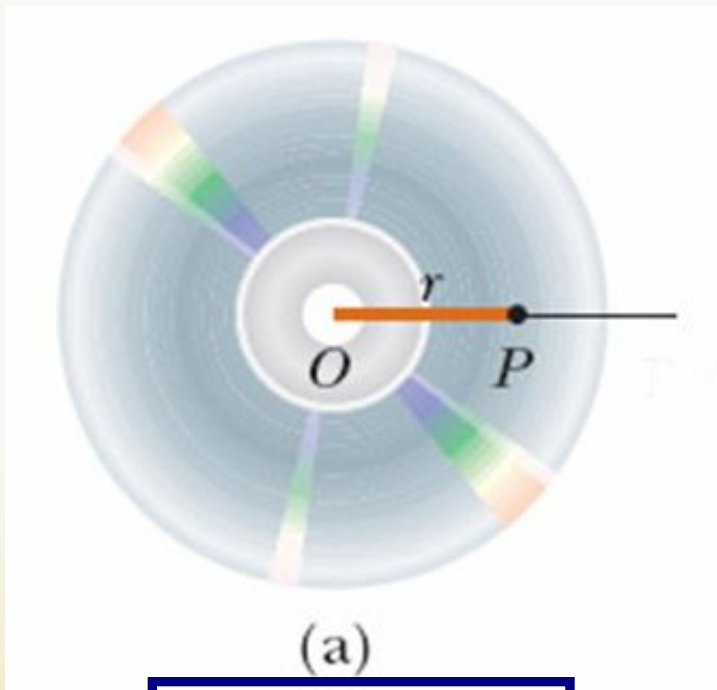
**Айналмалы қозғалыс деп** абсолютті қатты дененің барлық нүктелерінің шеңбер бойымен бір қалыпты қозғалысын айтады.



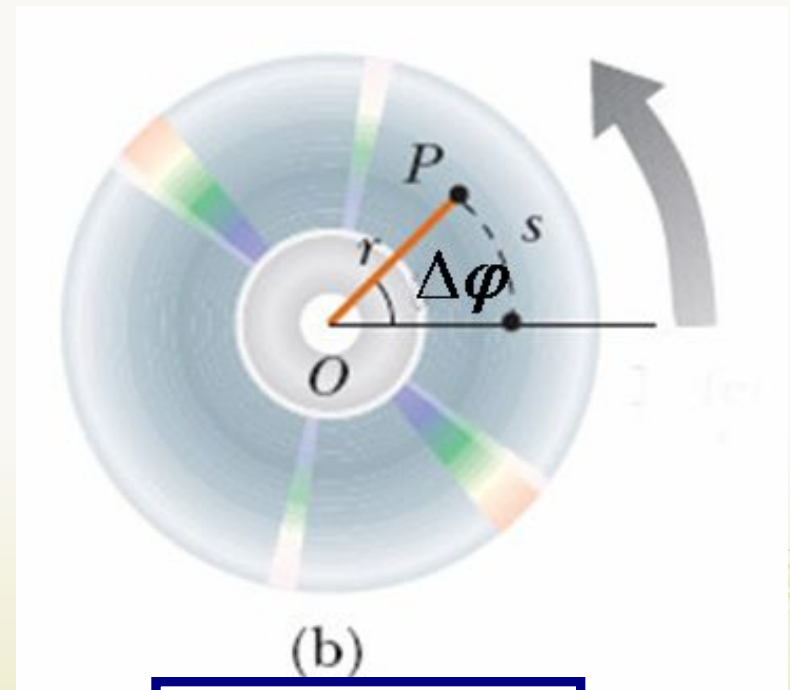
Қозғалыс кезінде дененің деформациялануы (өлшемдері мен формасының өзгеруі) қозғалысқа әсер етпейді деп есептейміз, яғни оларды- **абсолютті қатты дене** деп атаймыз.

# Бұрыштық жылдамдық

**Бұрыштық жылдамдық** — қатты дененің — қатты дененің айналу шапшаңдығын сипаттайтын векторлық шама.



$$\omega = \frac{\Delta\varphi}{\Delta t}$$



$$\omega = \frac{d\varphi}{dt}$$

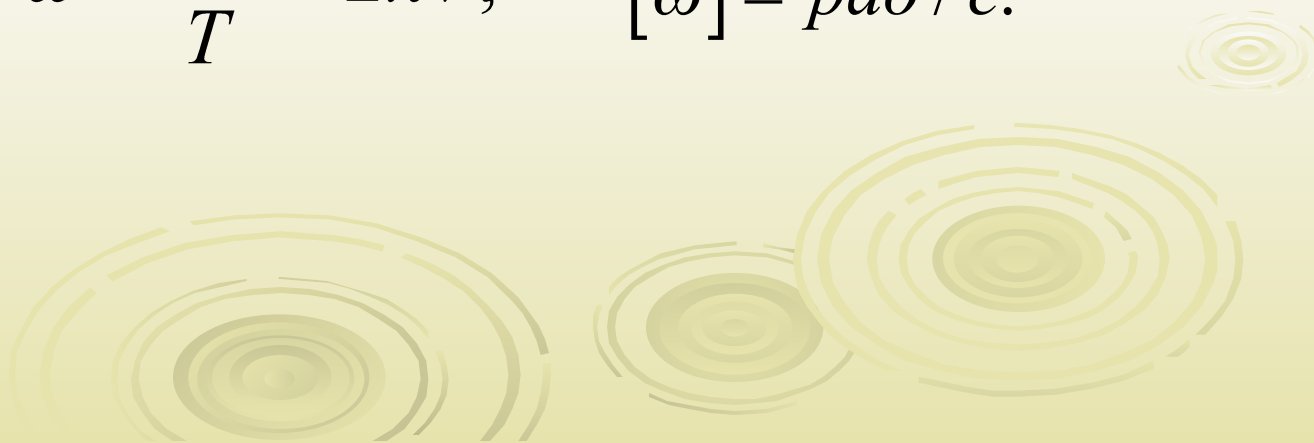
Период – дененің бір айналымға жұмсаған уақыты.

$$T = \frac{t}{N} \quad [T] = c.$$

Жиілік – бірлік уақытта жасалған айналым саны.

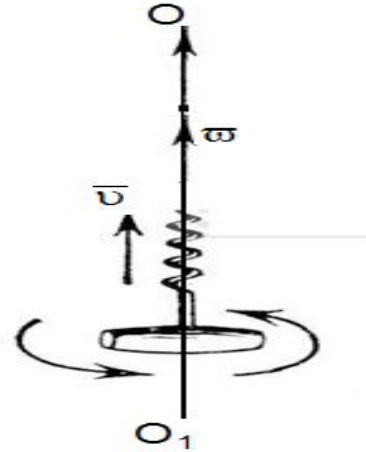
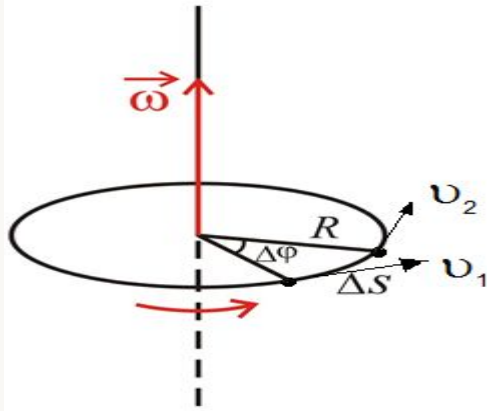
$$\nu = \frac{N}{t} \quad [\nu] = \Gamma\zeta.$$

$$T = \frac{1}{\nu} \quad \omega = \frac{2\pi}{T} = 2\pi\nu; \quad [\omega] = \text{rad} / c.$$





**Бұрыштық жылдамдық** - бұрылу бұрышының уақытқа байланысты өзгерісі және оң бұрғы ережесімен анықталады ( $\vec{\omega}$ )



**Бұрыштық жылдамдық модулі** айналу бұрышының модулінен уақыт бойынша алынған туындыға тең.

$$\omega = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \varphi}{\Delta t} = \frac{d\varphi}{dt} = \varphi'$$

Бір қалыпты айналу

$$\varphi = \omega \cdot t$$

Бір қалыпты үдемелі айналу

$$\varphi = \omega_0 \cdot t + \frac{\varepsilon t^2}{2}$$

# Бұрыштық үдеу

Бұрыштық жылдамдықтың — бұрыштық жылдамдықтың өзгеру шапшаңдығын сипаттайтын векторлық шама; үдеу — бұрыштық

$$\varepsilon_{opt} = \frac{\Delta\omega}{\Delta t}.$$

$$\varepsilon = \frac{d\omega}{dt}.$$

Айналыс бірқалыпты болмаған кезде берілген уақыт мезетіндегі бұрыштық үдеу (лездік үдеу) мынаған тең:

$$\varepsilon = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta\overset{\boxminus}{\omega}}{\Delta t} = \frac{d\overset{\boxminus}{\omega}}{dt} = \overset{\boxtimes}{\omega}'.$$

# СЫЗЫҚТЫҚ ЖЫЛДАМДЫҚ ПЕН БҰРЫШТЫҚ ЖЫЛДАМДЫҚ АРАСЫНДАҒЫ БАЙЛАНЫС

$$v = \omega R$$

$$\omega = \frac{v}{R}$$

Нормаль үдеу

$$a_n = \frac{v^2}{R} = \omega^2 R$$

**Нормаль үдеу**  $a_n = \frac{v^2}{R} = \omega^2 R.$

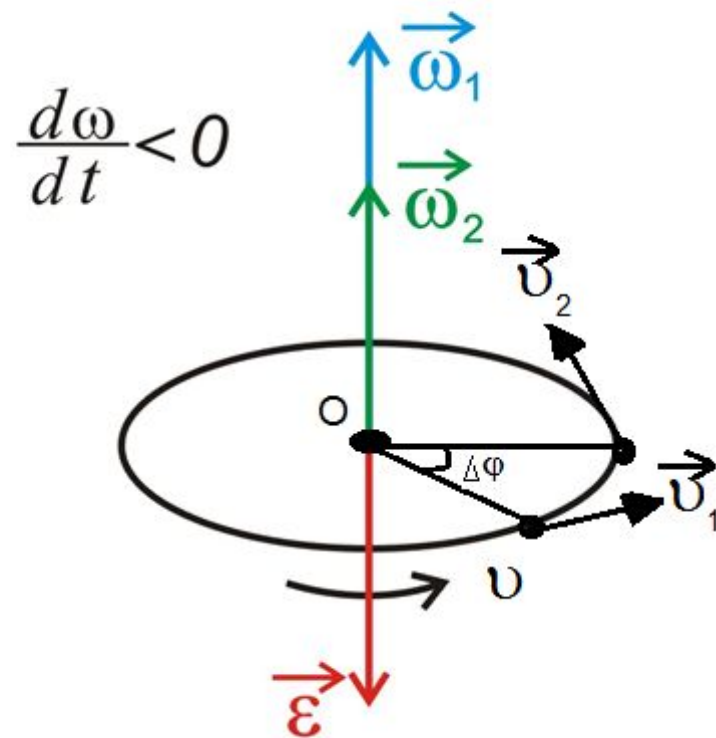
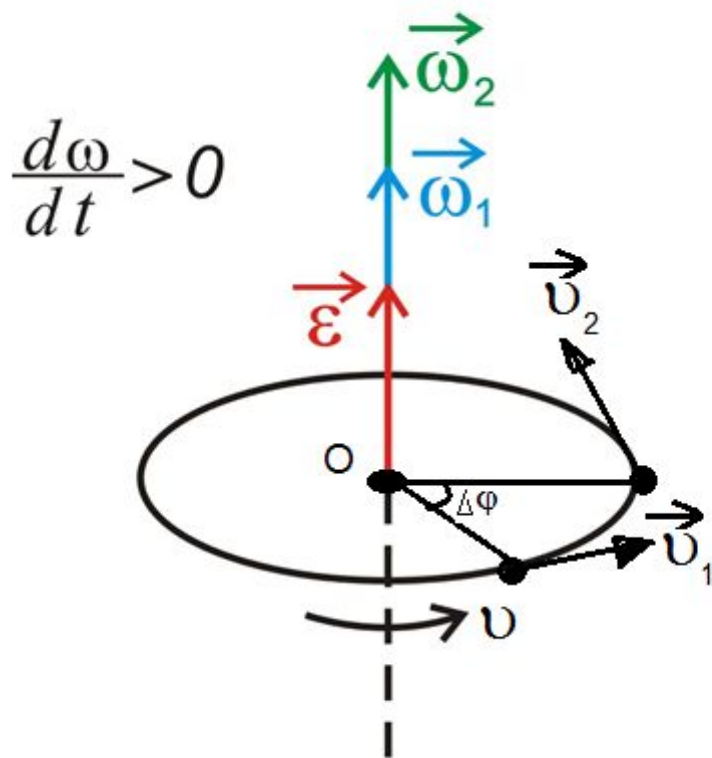
**Тангенциальды үдеу**

$$a_\tau = \frac{dv}{dt} = R \frac{d\omega}{dt} = R\varepsilon.$$

**Толық үдеу модулі**

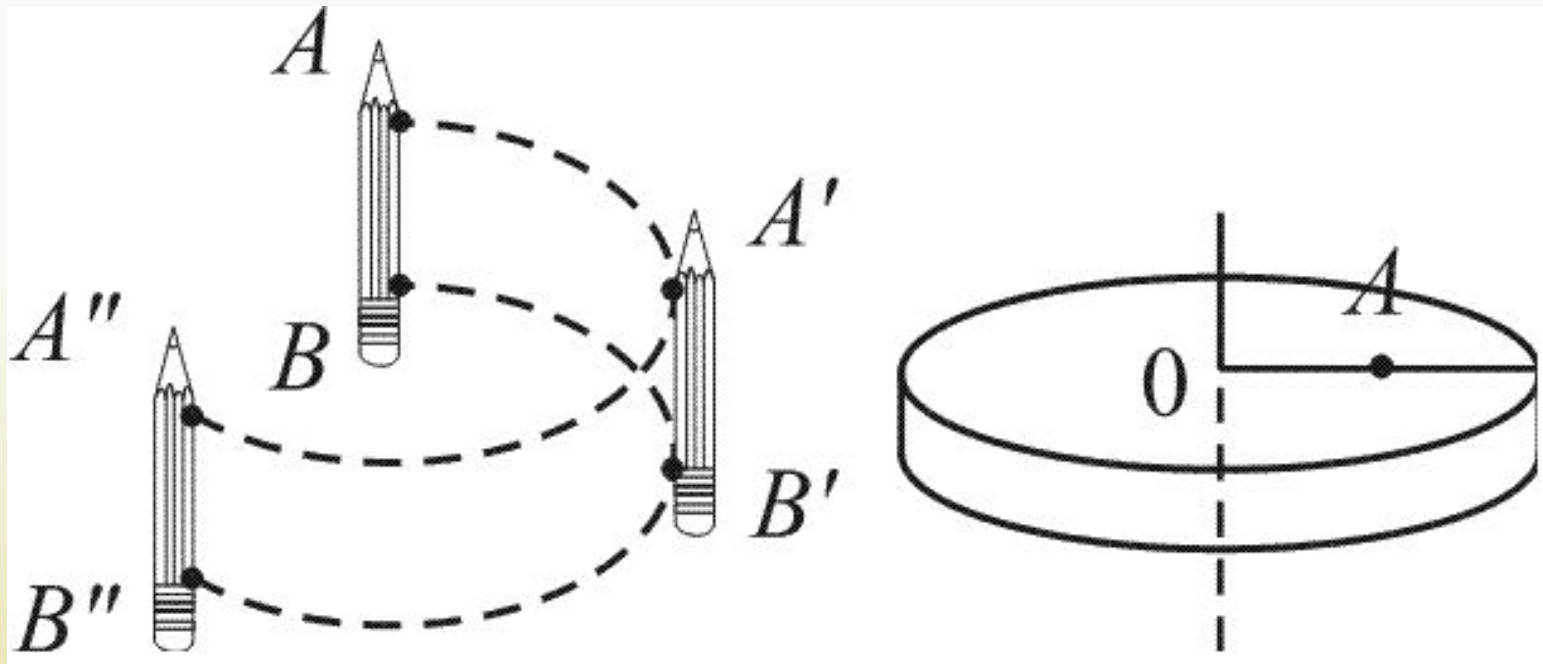
$$a = \sqrt{a_\tau^2 + a_n^2} = R\sqrt{\varepsilon^2 + \omega^4}$$

Үдемелі қозғалыс кезінде вектор  $\vec{\varepsilon}_1$  және вектор  $\vec{\varepsilon}_2$  айналу осімен бағыттас, ал кемімелі қозғалыс кезінде қарама-қарсы болады.



# Ілгерілемелі қозғалыс

**Ілгерілемелі қозғалыс** деп дененің кез келген екі нүктесін қосатын түзу сызық орын ауыстыру кезінде, өзінің бастапқы бағытына параллель болып қалатын қозғалысты айтады.



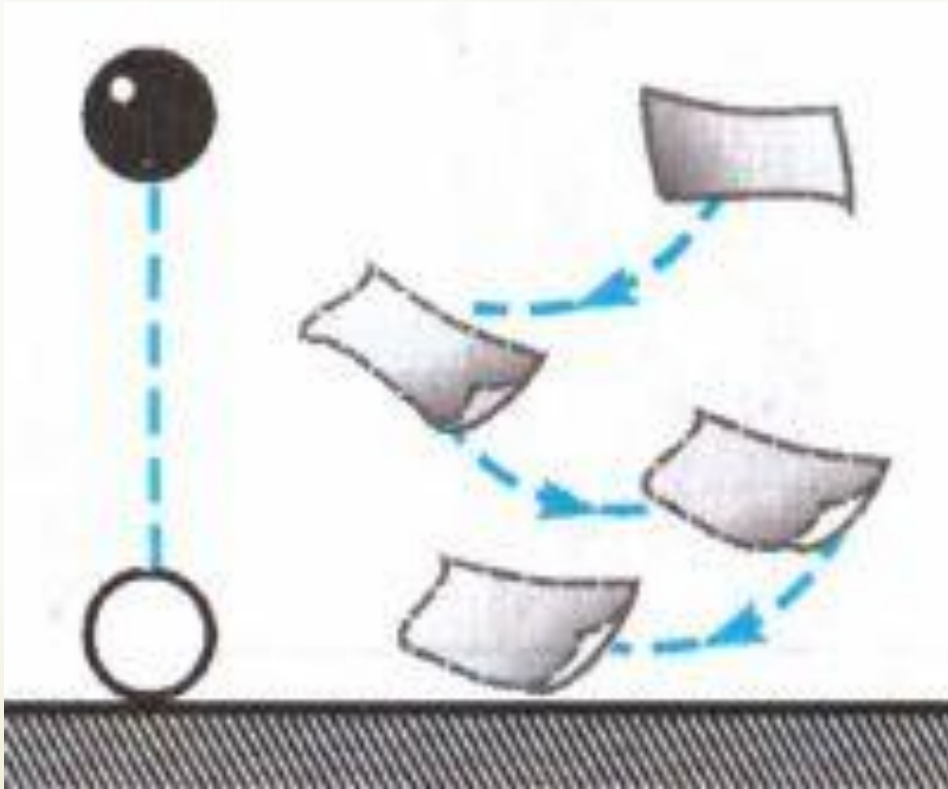
# Дененің еркін түсуі

Жерге қатысты белгілі бір биіктіктен бастапқы жылдамдықсыз түсірілген дененің Жердің тартылысы әсерінен жасайтын қозғалысы.

Үйкеліс күші жоқ ортада құлайтын кез келген дененің үдеуі

$$g = 9,8 \text{ м}^2 \text{ с}^{-2}.$$

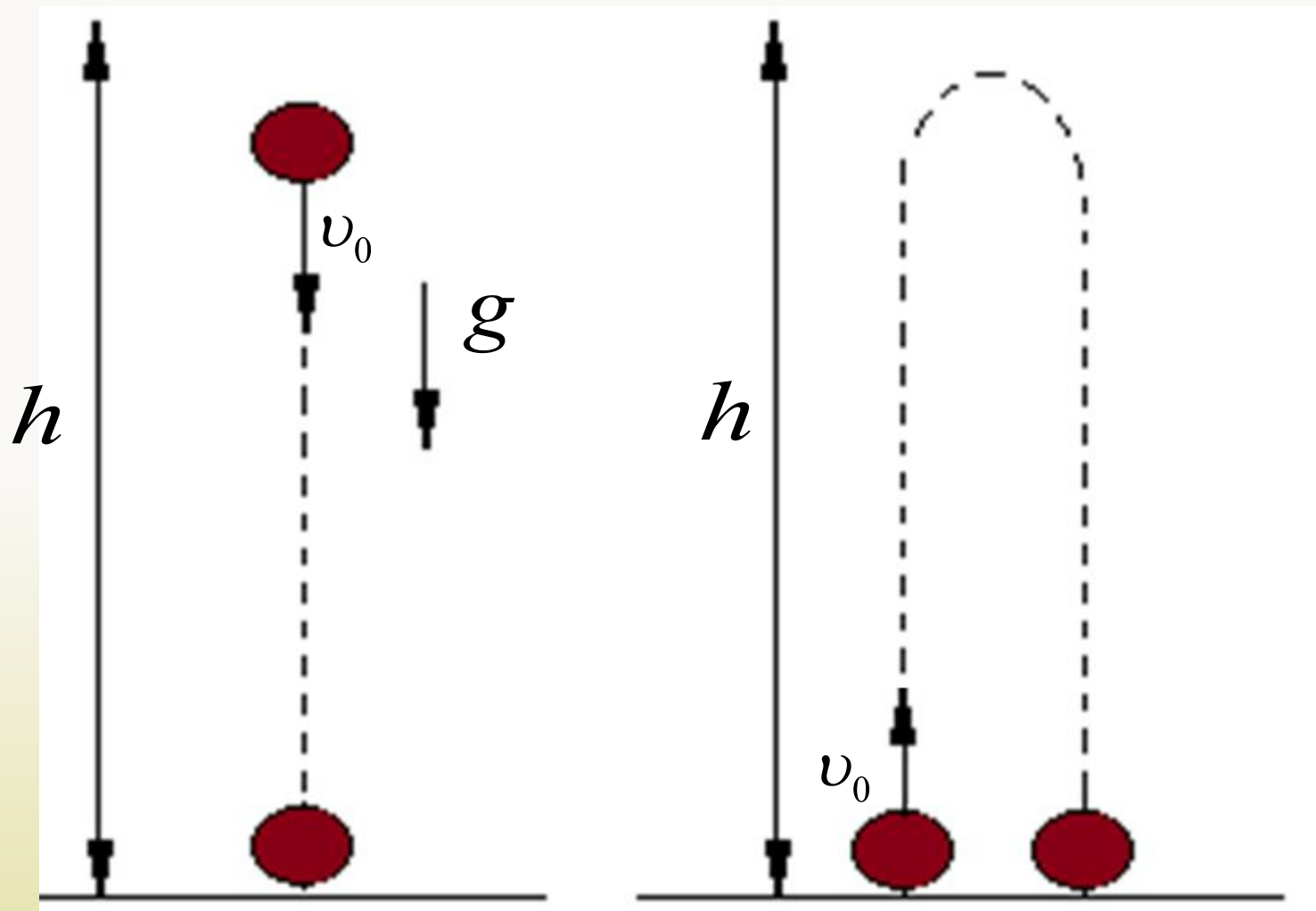
# Дененің еркін түсуі



Ауыр шардың құлауы мен жұқа қағаз парағының күрделі траектория бойымен қалықтап түсуі.



Жоғарыдан төменге, төменнен жоғарыға қарай белгілі бір жылдамдықпен лақтырылған дененің қозғалысы



# Еркін түсу үдеуін сипаттайтын теңдеулер

$$v = v_0 \pm gt$$

- t уақыттан кейінгі жылдамдық

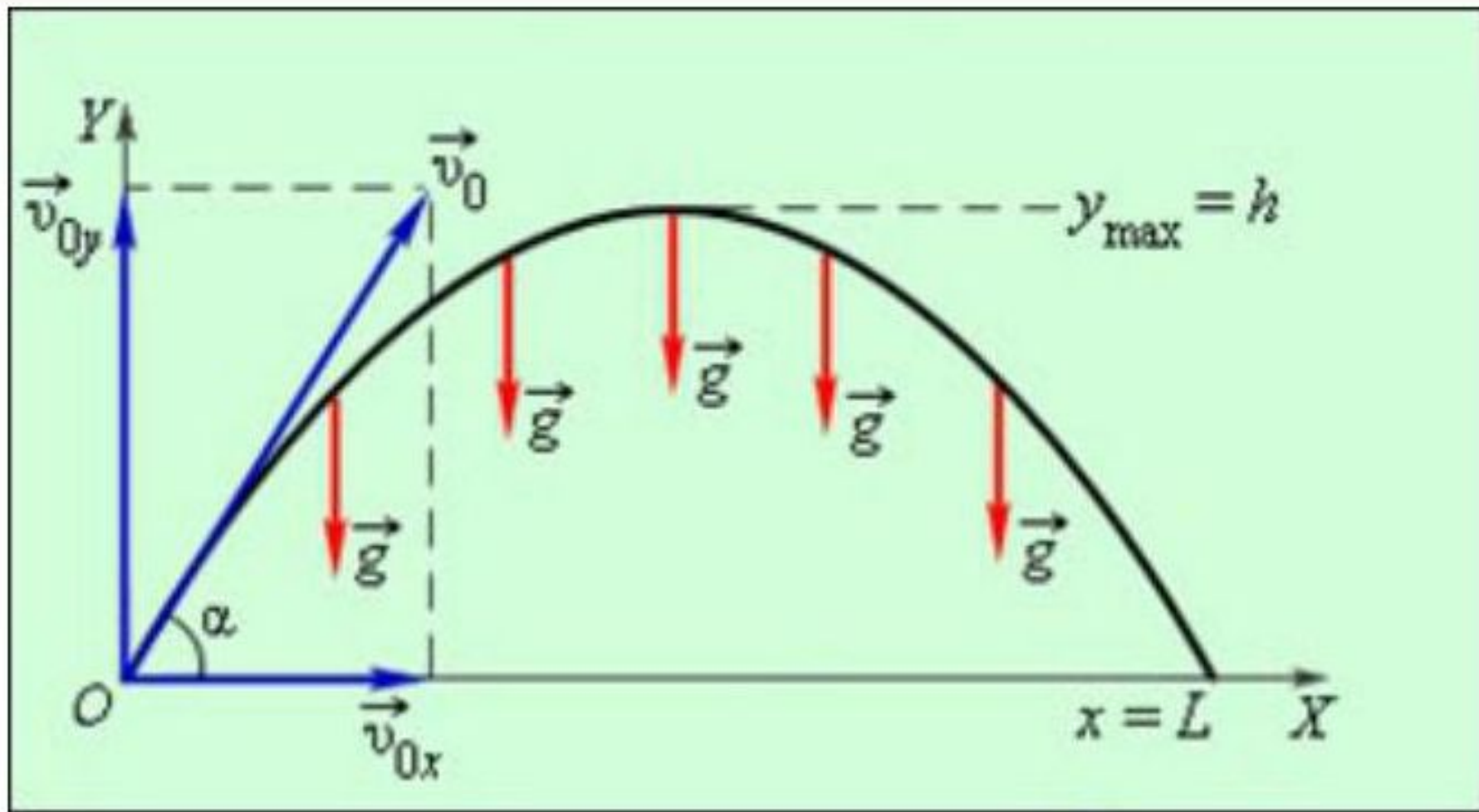
$$h = v_0 t \pm \frac{1}{2} gt^2$$

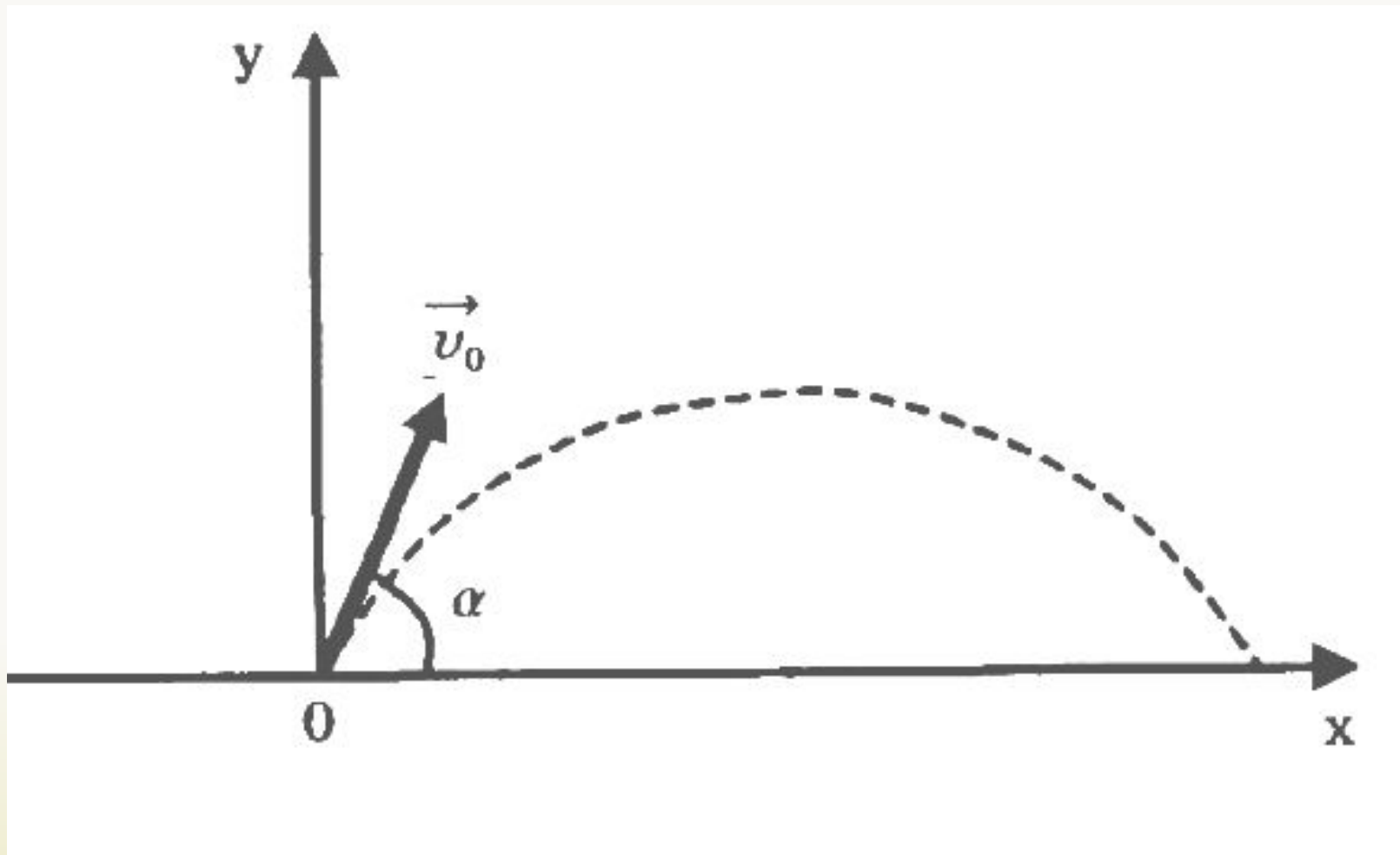
- t уақытта жүрілген жол

$$v^2 = v_0^2 \pm 2gh$$

уақытқа тәуелсіз жылдамдық

# Көкжиекке бұрышпен лақтырылған дененің қозғалысы





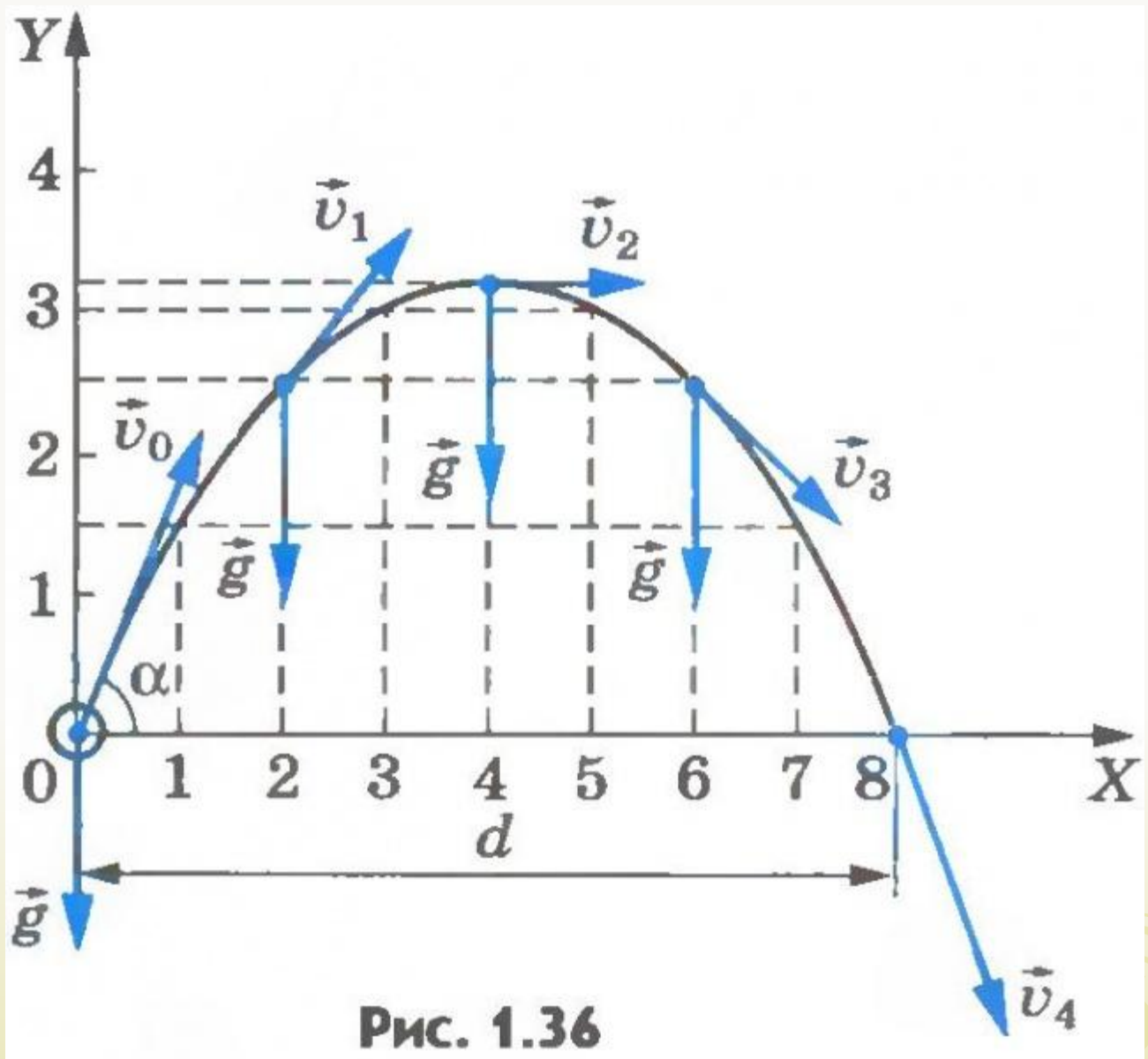
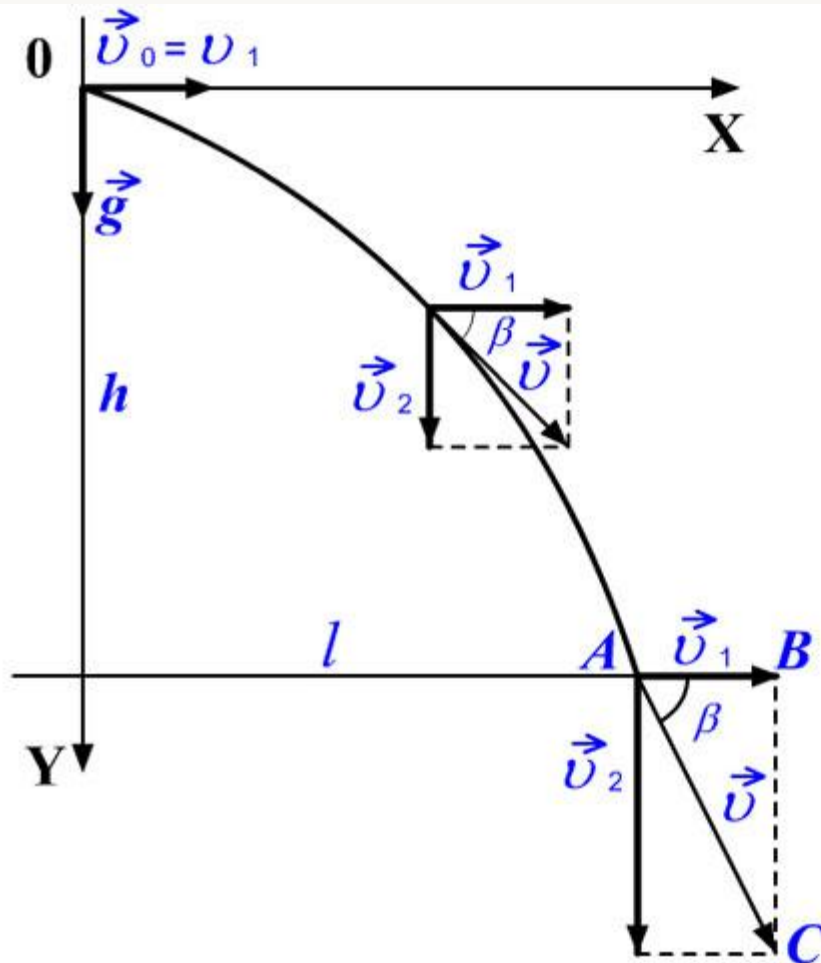


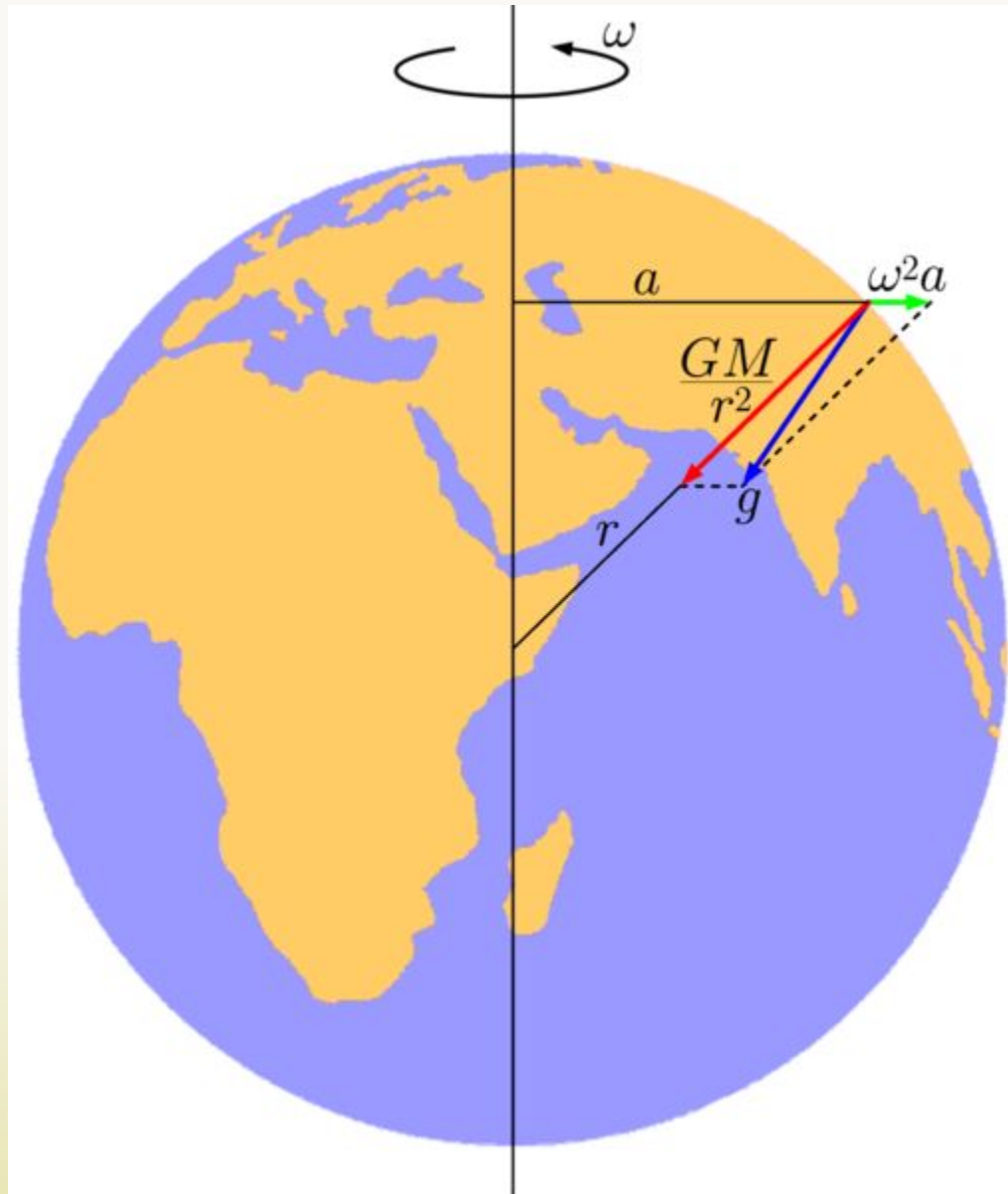
Рис. 1.36



$$v_2 = -gt$$

$$l = v_1 t$$

$$y = h - \frac{1}{2}gt^2$$



# Бақылау сұрақтары

- Материалық нүкте деп нені айтады?
- Санақ жүйесі деп нені айтады?
- Қозғалыстың траекториясы деп нені айтады?
- Радиус вектор деп нені айтады?
- Материалық нүкте қозғалысының жылдамдығы деп нені айтады?
- Материалық нүктенің үдеуі деп нені айтады?
- Бірқалыпты қозғалыс деп қандай қозғалысты айтады?  
Бірқалыпты қозғалыстың теңдеуін келтіріңіз?
- Бірқалыпты қозғалыс деп қандай қозғалысты айтады?  
Жолдың уақытқа тәуелділігі графигінен бірқалыпты қозғалыс үшін салынған қозғалыстың жылдамдығын қалай анықтайды?



- Қандай қозғалысты бірқалыпты айнымалы қозғалыс деп атайды? Бірқалыпты айнымалы қозғалыстың теңдеуің жазыңыз?
- Қандай қозғалысты бірқалыпты айнымалы қозғалыс деп атайды? Бірқалыпты айнымалы қозғалыс үшін үдеудің екі мәніне байланысты жылдамдықтың уақытқа байланысты графиктерін сызыңыз?
- Бұрыштық жылдамдық деп нені айтады? Бұрыштық жылдамдықтың векторы қалай бағытталған? Бұрыштық жылдамдық мен сызықтық жылдамдық арасында қандай байланыс бар?
- Бұрыштық үдеу деп нені айтады? Бұрыштық үдеудің векторы қалай бағытталған?
- Нормаль үдеу нені сипаттайды?
- Сызықтық және бұрыштық шамалардың арасында қандай байланыс бар?
- Шеңбер бойымен бірқалыпты қозғалыс жасап келе жатқан бөлшектің тангенциаль және нормаль үдеулері неге тең?

# Негізгі әдебиеттер

- 1. Савельев И.В. Жалпы физика курсы. 1 том. Алматы, 2010– 505 б.
- 2 Савельев И.В. Жалпы физика курсы. 2 том. Алматы. 2010, 429 б.
- 3. Трофимова Т.И. Физика курсы: ЖОО-лар үшін оқу құралы, 15 басылымы., М: "Академия" баспа орталығы , 2011. – 482 бет.
- 4. Волькенштейн В.С. Жалпы физика курсының есептер жинағы. М: "Мектеп" баспа орталығы. 2009 ж. 486 бет.
- 5. Савельев И.В. Курс физики в 3-х томах. – М.: Наука, 2010. – 1 т, 2 т.
- 6. Койшибаев Н. Механика, 1 том, Алматы 2005 ж, 494 бет
- 7. Бижігітов Т. Жалпы физика курсы, Алматы 2013, 889 б.
- 8. Трофимова Т.И. Сборник задач по курсу физики для вузов. – М.: Оникс 21 век, 2007 – 384 с.
- 9. Савельев И.В. Жалпы физика курсы 3 том, Қарағанды -2012, 324 б
- 10. Трофимова Т.И. Курс физики. – М.: АСADEMIA, 2007. – 558 с.

*Назарларыңызға рахмет!*

