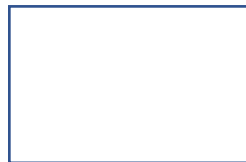


Равномерное прямолинейное движение-движение, при котором тело за любые равные промежутки времени совершает равные перемещения. Другими словами, это движение по прямой с постоянной скоростью. При таком движении путь равен длине перемещения:



Скорость равномерного прямолинейного движения  $v$  (м/с)-векторная физическая величина, которая показывает, какое перемещение совершило тело за единицу времени.

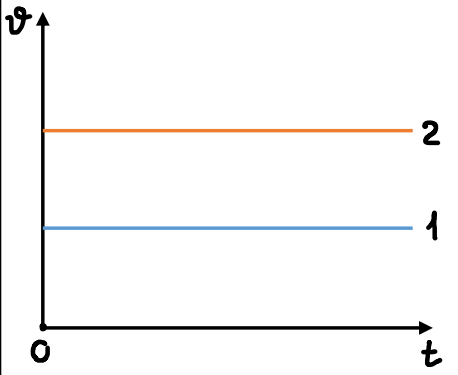


где  $s$  (м)-вектор перемещения  
 $t$  (с)-время движения.

## Единицы измерения скорости

Дополнительные единицы	Перевод в СИ

## Равномерное прямолинейное движение

Формула	Графики	Примечание
$v = const$		<p>Графики скорости при равномерном прямолинейном движении представляют собой прямые, параллельные оси времени. Чем дальше график располагается от оси времени (2), тем больше числовое значение скорости.</p>

Примечание:

---

---

---

---

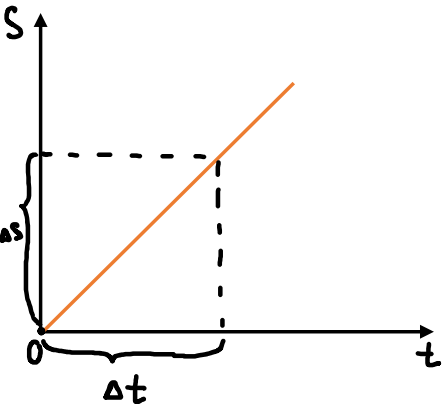
---

---

---

---

## Равномерное прямолинейное движение

Формула	Графики	Примечание
$s = v * t$		<p>Графики <u>перемещения</u> (пути) при равномерном прямолинейном движении представляет собой прямую, выходящую из начала координат. По графику перемещения можно вычислить скорость:</p> $v = \frac{\Delta s}{\Delta t}$

Примечание:

---

---

---

---

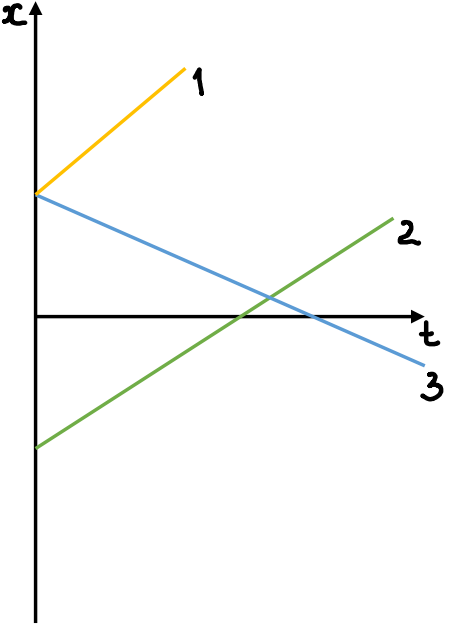
---

---

---

---

## Равномерное прямолинейное движение

Формула	Графики	Примечание
<p>Уравнение зависимости координаты от времени</p> $x = x_0 + v_x t$	 <p>График зависимости координаты <math>x</math> от времени <math>t</math>. Показаны три прямые линии: 1 (желтая), 2 (зеленая) и 3 (синяя). Линии 2 и 3 пересекаются.</p>	<p>Графики координаты при равномерном прямолинейном движении представляют собой прямые, выходящие из разных точек и под разными углами. Если графики координат пересекаются (например 2 и 3), то точка пересечения позволяет определить место и время встречи. По графику координаты можно вычислить перемещение</p> $S = x - x_0 = \Delta x$ <p>и скорость:</p> $v = \frac{\Delta x}{\Delta t}$

Примечание:

---



---



---



---

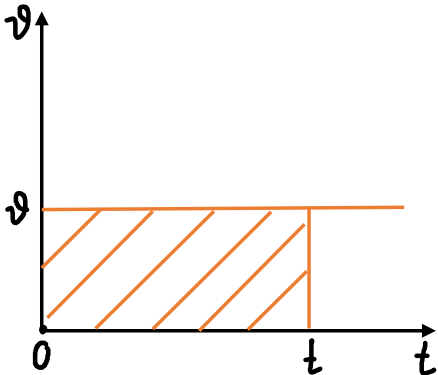


---



---

## Равномерное прямолинейное движение

Формула	Графики	Примечание
$s = S_{\text{фигуры}}$		<p><u>Геометрический смысл перемещения.</u> Для определения пути или модуля перемещения при равномерном прямолинейном движении необходимо вычислять площадь фигуры под графиком в осях <math>(v, t)</math></p>

Примечание:

---

---

---

---

---

---

---

---