



calculatoratoz.com



unitsconverters.com

Manöver zum Hochziehen und Herunterziehen Formeln

Rechner!

Beispiele!

Konvertierungen!

Lesezeichen calculatoratoz.com, unitsconverters.com

Größte Abdeckung von Rechnern und wächst - **30.000+ Rechner!**
Rechnen Sie mit einer anderen Einheit für jede Variable - **Eingebaute Einheitenrechnung!**
Größte Sammlung von Maßen und Einheiten - **250+ Messungen!**

Fühlen Sie sich frei, dieses Dokument mit Ihren Freunden zu TEILEN!

[Bitte hinterlassen Sie hier Ihr Rückkoppelung...](#)



Liste von 12 Manöver zum Hochziehen und Herunterziehen Formeln

Manöver zum Hochziehen und Herunterziehen



1) Belastungsfaktor bei gegebener Pull-Up-Manövertate

$$\text{fx } n_{\text{pull-up}} = 1 + \left(V_{\text{pull-up}} \cdot \frac{\omega}{[g]} \right)$$

Rechner öffnen

$$\text{ex } 1.489704 = 1 + \left(240.52\text{m/s} \cdot \frac{1.144\text{degree/s}}{[g]} \right)$$

2) Belastungsfaktor bei Pull-UP-Manöverradius

$$\text{fx } n = 1 + \left(\frac{V_{\text{pull-up}}^2}{R \cdot [g]} \right)$$

Rechner öffnen

$$\text{ex } 1.2 = 1 + \left(\frac{(240.52\text{m/s})^2}{29495.25\text{m} \cdot [g]} \right)$$



3) Geschwindigkeit bei gegebenem Pulldown-Manöverradius

$$fx \quad V_{\text{pull-down}} = \sqrt{R \cdot [g] \cdot (n + 1)}$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 797.7149\text{m/s} = \sqrt{29495.25\text{m} \cdot [g] \cdot (1.2 + 1)}$$

4) Geschwindigkeit für gegebene Pull-Down-Manöverrate

$$fx \quad V_{\text{pull-down}} = [g] \cdot \frac{1 + n}{\omega_{\text{pull-down}}}$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 797.7125\text{m/s} = [g] \cdot \frac{1 + 1.2}{1.5496\text{degree/s}}$$

5) Geschwindigkeit für gegebene Wenderate bei hohem Lastfaktor

$$fx \quad v = [g] \cdot \frac{n}{\omega}$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 589.3843\text{m/s} = [g] \cdot \frac{1.2}{1.144\text{degree/s}}$$

6) Geschwindigkeit für gegebenen Pull-Up-Manöverradius

$$fx \quad V_{\text{pull-up}} = \sqrt{R \cdot [g] \cdot (n - 1)}$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 240.5201\text{m/s} = \sqrt{29495.25\text{m} \cdot [g] \cdot (1.2 - 1)}$$



7) Lastfaktor bei gegebener Pull-Down-Manöverrate 

$$\text{fx } n = \left(\frac{V_{\text{pull-down}} \cdot \omega_{\text{pull-down}}}{[g]} \right) - 1$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 1.199993 = \left(\frac{797.71\text{m/s} \cdot 1.5496\text{degree/s}}{[g]} \right) - 1$$

8) Lastfaktor bei Pull-Down-Manöverradius 

$$\text{fx } n = \left(\frac{V_{\text{pull-down}}^2}{R \cdot [g]} \right) - 1$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 1.199973 = \left(\frac{(797.71\text{m/s})^2}{29495.25\text{m} \cdot [g]} \right) - 1$$

9) Pulldown-Manöverradius 

$$\text{fx } R = \frac{V_{\text{pull-down}}^2}{[g] \cdot (n + 1)}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 29494.89\text{m} = \frac{(797.71\text{m/s})^2}{[g] \cdot (1.2 + 1)}$$



10) Pull-Down-Manöverrate 

$$\text{fx } \omega_{\text{pull-down}} = [g] \cdot \frac{1 + n}{V_{\text{pull-down}}}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 1.549605 \text{ degree/s} = [g] \cdot \frac{1 + 1.2}{797.71 \text{ m/s}}$$

11) Pull-Up-Manöverradius 

$$\text{fx } R = \frac{V_{\text{pull-up}}^2}{[g] \cdot (n - 1)}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 29495.23 \text{ m} = \frac{(240.52 \text{ m/s})^2}{[g] \cdot (1.2 - 1)}$$

12) Pull-Up-Manöver-Rate 

$$\text{fx } \omega = [g] \cdot \frac{n_{\text{pull-up}} - 1}{V_{\text{pull-up}}}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 1.142355 \text{ degree/s} = [g] \cdot \frac{1.489 - 1}{240.52 \text{ m/s}}$$






Verwendete Variablen

- n Ladefaktor
- $n_{\text{pull-up}}$ Pull-Up-Lastfaktor
- R Wenderadius (Meter)
- v Geschwindigkeit (Meter pro Sekunde)
- $V_{\text{pull-down}}$ Pull-Down-Manövergeschwindigkeit (Meter pro Sekunde)
- $V_{\text{pull-up}}$ Geschwindigkeit des Pull-Up-Manövers (Meter pro Sekunde)
- ω Drehrate (Grad pro Sekunde)
- $\omega_{\text{pull-down}}$ Pull-Down-Drehrate (Grad pro Sekunde)



Konstanten, Funktionen, verwendete Messungen

- **Konstante:** [g], 9.80665
Gravitationsbeschleunigung auf der Erde
- **Funktion:** sqrt, sqrt(Number)
Eine Quadratwurzelfunktion ist eine Funktion, die eine nicht negative Zahl als Eingabe verwendet und die Quadratwurzel der gegebenen Eingabezahl zurückgibt.
- **Messung: Länge** in Meter (m)
Länge Einheitenumrechnung 
- **Messung: Geschwindigkeit** in Meter pro Sekunde (m/s)
Geschwindigkeit Einheitenumrechnung 
- **Messung: Winkelgeschwindigkeit** in Grad pro Sekunde (degree/s)
Winkelgeschwindigkeit Einheitenumrechnung 



Überprüfen Sie andere Formellisten

- **Manöver mit hohem Lastfaktor Formeln** 
- **Manöver zum Hochziehen und Herunterziehen Formeln** 

Fühlen Sie sich frei, dieses Dokument mit Ihren Freunden zu TEILEN!

PDF Verfügbar in

[English](#) [Spanish](#) [French](#) [German](#) [Russian](#) [Italian](#) [Portuguese](#) [Polish](#) [Dutch](#)

5/21/2024 | 5:01:39 AM UTC

[Bitte hinterlassen Sie hier Ihr Rückkoppelung...](#)

