

Cinemática Vetorial - parte I

Disciplina de Física Experimental I - IME

P. R. Pascholati

Instituto de Física da Universidade de São Paulo

13 de agosto de 2013

1 Conteúdo da Aula

2 Cinemática Vetorial

1 Cinemática Vetorial

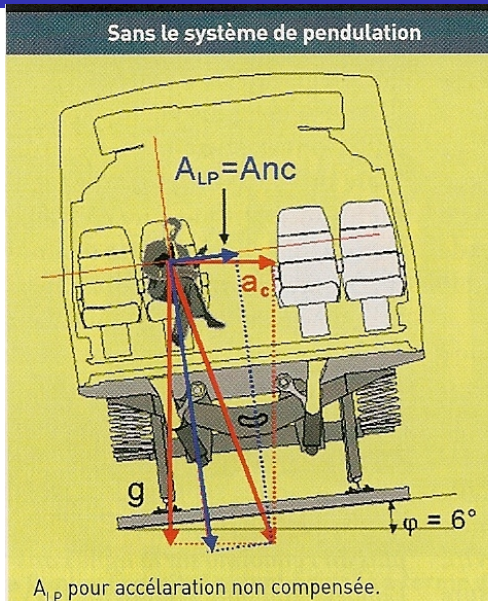
1 Conteúdo da Aula

2 Cinemática Vetorial

Movimento de Trem em Curva

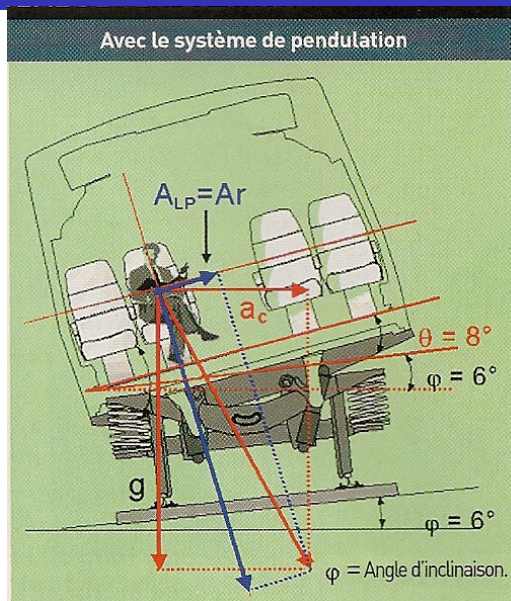
Trem sem compensação pendular

As figuras deste quadro e do próximo mostram a superelevação de linha férrea, definida como $tg\phi$, e o efeito dela em um passageiro. No primeiro quadro é apresentado o conjunto de forças para a situação sem o sistema de compensação pendular adotado nos trens da França de alta velocidade, ≥ 300 km/h, e o seguinte mostra o mesmo conjunto para o sistema com compensação pendular.



Movimento de Trem em Curva

Trem com compensação pendular



Figuras de La Recherche, novembre 2007, n° 413, Cahier Spécial.

Velocidade de Trens

Recordes de velocidade de trens franceses

trem	velocidade km/h	ano
CC7177	331	1 955
TGV001	318	1972
Z7001	309	1975
TGV SUD-EST	380	1981
TGV Atlantique	515	1989
RAME V150	482,4	07/04/2007
MAGLEV*	581	2003

*Velocidade em um trecho experimental, trem japonês com sustentação magnética.

La Recherche, novembre 2007, n° 413, Cahier Spécial.

Cinemática Vetorial

Adaptado do exemplo Sears-Zemanski, página 71-75

Um veículo robótico está explorando a superfície de Marte. O módulo de aterrissagem é a origem do sistema de coordenadas e a superfície do planeta é o plano xy . O veículo, que será representado por um ponto, possui componentes x e y que variam com o tempo de acordo com

$$x = 2,0 \text{ m} - (0,25 \text{ m/s}^2)t^2 \quad y = (1,0 \text{ m/s})t + (0,025 \text{ m/s}^3)t^3$$

Cinemática Vetorial

Adaptado do exemplo Sears-Zemanski, página 71-75

$$x = 2,0 \text{ m} - (0,25 \text{ m/s}^2)t^2 \quad (1)$$

$$y = (1,0 \text{ m/s})t + (0,025 \text{ m/s}^3)t^3 \quad (2)$$

grandeza		valores			unidade
t		0,0	1,0	2,0	s
\mathbf{r}	x	2,0	1,75	1,0	m
	y	0,0	1,025	2,2	m
$tg(\gamma)$		0	0,59	2,20	
γ		0	30	66	°

Cinemática Vetorial

Adaptado do exemplo Sears-Zemanski, página 71-75

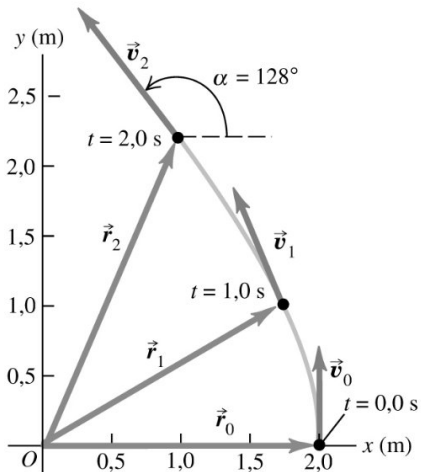
$$x = 2,0 \text{ m} - (0,25 \text{ m/s}^2)t^2 \quad v_x = -(0,50 \text{ m/s}^2)t \quad (3)$$

$$y = (1,0 \text{ m/s})t + (0,025 \text{ m/s}^3)t^3 \quad v_y = (1,0 \text{ m/s}) + (0,075 \text{ m/s}^3)t^2 \quad (4)$$

grandeza		valores			unidade
<i>t</i>		0,0	1,0	2,0	s
v	v_x	0,0	-0,5	-1,0	<i>m/s</i>
	v_y	1,0	1,075	1,3	<i>m/s</i>
$tg(\alpha)$		∞	-2,15	-1,30	
α		90	-65	-52	°
α			115	128	°

Cinemática Vetorial

Adaptado do exemplo Sears-Zemanski, página 71-75



Cinemática Vetorial

Adaptado do exemplo Sears-Zemanski, página 71-75

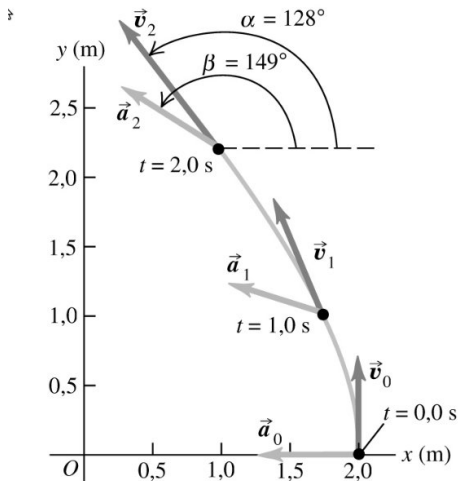
$$v_x = -(0,50 \text{ m/s}^2)t \quad a_x = -0,50 \text{ m/s}^2 \quad (5)$$

$$v_y = 1,0 \text{ m/s} + (0,075 \text{ m/s}^3)t^2 \quad a_y = (0,15 \text{ m/s}^3)t \quad (6)$$

grandeza		valores			unidade
t		0,0	1,0	2,0	s
a	a_x	-0,5	-0,5	-0,5	m/s^2
	a_y	0,0	0,15	0,3	m/s^2
$\text{tg}(\beta)$		0	-0,30	-0,60	
β		0	-16	-31	°
β			164	149	°

Cinemática Vetorial

Adaptado do exemplo Sears-Zemanski, página 71-75



No cinemática em uma dimensão a distância percorrida é escrita como

$$x(t) = x_0 + v_0(t - t_0) \quad (7)$$

tomando x como a distância percorrida sobre a circunferência e R o raio dela pode-se escrever

$$\frac{x(t)}{R} = \frac{x_0}{R} + \frac{v_0}{R}(t - t_0) \quad (8)$$

ou

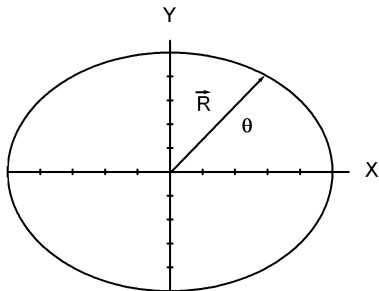
$$\theta(t) = \theta_0 + \omega_0(t - t_0) \quad (9)$$

Tomando $\theta_0 = 0$ e $t_0 = 0$, e como só existe uma velocidade angular $\omega_0 = \omega$

$$\theta(t) = \omega t \quad (10)$$

Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme



Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme

O vetor posição \mathbf{R} pode ser escrito como

$$\mathbf{R} = R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j} \quad (11)$$

e o vetor velocidade

$$\mathbf{v} = \frac{d\mathbf{R}}{dt} = R\omega(-\sin(\omega t))\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j} \quad (12)$$

$$= -R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j} \quad (13)$$

e a aceleração

$$\mathbf{a} = \frac{d\mathbf{v}}{dt} = R\omega^2(-\cos(\omega t))\mathbf{i} + R\omega^2(-\sin(\omega t))\mathbf{j} \quad (14)$$

$$= -R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j} \quad (15)$$

Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme

O vetor posição \mathbf{R} pode ser escrito como

$$\mathbf{R} = R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j} \quad (11)$$

e o vetor velocidade

$$\mathbf{v} = \frac{d\mathbf{R}}{dt} = R\omega(-\sin(\omega t))\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j} \quad (12)$$

$$= -R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j} \quad (13)$$

e a aceleração

$$\mathbf{a} = \frac{d\mathbf{v}}{dt} = R\omega^2(-\cos(\omega t))\mathbf{i} + R\omega^2(-\sin(\omega t))\mathbf{j} \quad (14)$$

$$= -R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j} \quad (15)$$

O vetor posição \mathbf{R} pode ser escrito como

$$\mathbf{R} = R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j} \quad (11)$$

e o vetor velocidade

$$\mathbf{v} = \frac{d\mathbf{R}}{dt} = R\omega(-\sin(\omega t))\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j} \quad (12)$$

$$= -R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j} \quad (13)$$

e a aceleração

$$\mathbf{a} = \frac{d\mathbf{v}}{dt} = R\omega^2(-\cos(\omega t))\mathbf{i} + R\omega^2(-\sin(\omega t))\mathbf{j} \quad (14)$$

$$= -R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j} \quad (15)$$

Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme

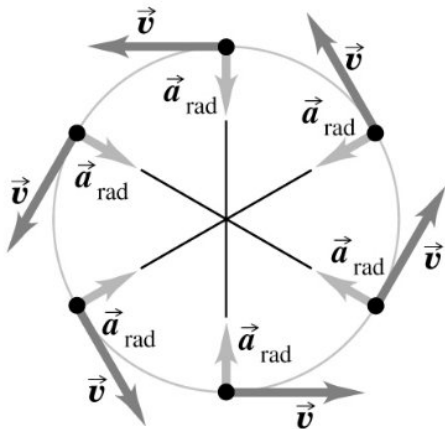
$$|\mathbf{R}| = R \quad (16)$$

$$|\mathbf{v}| = \omega R \quad (17)$$

$$|\mathbf{a}| = \omega^2 R = \frac{v^2}{R} \quad (18)$$

Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme



Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme

$$\mathbf{R} \cdot \mathbf{v} = (R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j}) \quad (19)$$

$$= -R\cos(\omega t)R\omega\sin(\omega t) + R\sin(\omega t)R\omega\cos(\omega t) = 0 \quad (20)$$

$$\mathbf{v} \cdot \mathbf{a} = (-R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j}) \quad (21)$$

$$= R\omega\sin(\omega t)R\omega^2\cos(\omega t) - R\omega\cos(\omega t)R\omega^2\sin(\omega t) = 0 \quad (22)$$

$$\mathbf{R} \cdot \mathbf{a} = (R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j}) \quad (23)$$

$$= (R\cos(\omega t))(-R\omega^2\cos(\omega t)) + (R\sin(\omega t))(-R\omega^2\sin(\omega t)) = -R^2\omega^2 \quad (24)$$

Cinemática Vetorial

Movimento circular uniforme

$$\mathbf{R} \cdot \mathbf{v} = (R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j}) \quad (19)$$

$$= -R\cos(\omega t)R\omega\sin(\omega t) + R\sin(\omega t)R\omega\cos(\omega t) = 0 \quad (20)$$

$$\mathbf{v} \cdot \mathbf{a} = (-R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j}) \quad (21)$$

$$= R\omega\sin(\omega t)R\omega^2\cos(\omega t) - R\omega\cos(\omega t)R\omega^2\sin(\omega t) = 0 \quad (22)$$

$$\mathbf{R} \cdot \mathbf{a} = (R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j}) \quad (23)$$

$$= (R\cos(\omega t))(-R\omega^2\cos(\omega t)) + R\sin(\omega t)(-R\omega^2\sin(\omega t)) = -R^2\omega^2 \quad (24)$$

$$\mathbf{R} \cdot \mathbf{v} = (R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j}) \quad (19)$$

$$= -R\cos(\omega t)R\omega\sin(\omega t) + R\sin(\omega t)R\omega\cos(\omega t) = 0 \quad (20)$$

$$\mathbf{v} \cdot \mathbf{a} = (-R\omega\sin(\omega t)\mathbf{i} + R\omega\cos(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j}) \quad (21)$$

$$= R\omega\sin(\omega t)R\omega^2\cos(\omega t) - R\omega\cos(\omega t)R\omega^2\sin(\omega t) = 0 \quad (22)$$

$$\mathbf{R} \cdot \mathbf{a} = (R\cos(\omega t)\mathbf{i} + R\sin(\omega t)\mathbf{j}) \cdot (-R\omega^2\cos(\omega t)\mathbf{i} - R\omega^2\sin(\omega t)\mathbf{j}) \quad (23)$$

$$= (R\cos(\omega t))(-R\omega^2\cos(\omega t)) + (R\sin(\omega t))(-R\omega^2\sin(\omega t)) = -R^2\omega^2 \quad (24)$$