

Clebson Abati Graeff

Notas de aula:
Física 1

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS PATO BRANCO



¹ http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR

Este trabalho é licenciado de acordo com a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)¹. De acordo com essa licença você pode utilizar/compartilhar/adaptar este material desde que respeite as seguintes condições

- ① *Você deve dar os créditos apropriados ao autor, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram efetuadas. Você pode fazê-lo de qualquer maneira razoável, porém não de forma a sugerir que o autor endossa seu trabalho.*
- Ⓜ *Você não pode usar o material para fins comerciais.*
- Ⓢ *Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.*

Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

Horários de atendimento:

- 3^a 11:10 – 12:00
- 3^a 17:30 – 18:20
- 6^a 18:40 – 19:30

Clebson Abati Graeff
cgraeff@utfpr.edu.br
agosto de 2018

*Esse material se encontra disponível em https://github.com/cgraeff/notas_fsc1.
Copyright © 2018 Clebson Abati Graeff*

LETRAS GREGAS

Minúscula	Maiúscula	Nome
α	A	alfa
β	B	beta
γ	Γ	gama
δ	Δ	delta
ϵ, ε	E	épsilon
ζ	Z	zeta
η	H	eta
θ, ϑ	Θ	téta
ι	I	iota
κ, \varkappa	K	capa
λ	Λ	lambda
μ	M	mi
ν	N	ni
ξ	Ξ	csi
\omicron	O	ómicron
π, ϖ	Π	pi
ρ, ϱ	P	rô
σ, ς	Σ	sigma
τ	T	tau
υ	Υ	úpsilon
ϕ, φ	Φ	fi
χ	X	qui
ψ	Ψ	psi
ω	Ω	ômega
\digamma	F	digama

SÍMBOLOS MATEMÁTICOS

Símbolo	Significado	Exemplo
\equiv	definido como	$\vec{p} \equiv m\vec{v}$
\approx	aproximadamente	$g \approx 9,8 \text{ m/s}^2$
\propto	proporcional a	$a \propto F$
\sim	da ordem de	$G \sim 10^{-11}$
$>$	maior que	$a > b$
$<$	menor que	$b < a$
\geq	maior ou igual a	$a \geq b$
\leq	menor ou igual a	$b \leq a$
\gg	muito maior que	$a \gg b$
\ll	muito menor que	$a \ll c$
Δ	variação	Δt
\rightarrow	vetor	\vec{a}
\perp	perpendicular	$F_{\perp}, \vec{a} \perp \vec{b}$
\parallel	paralelo	$F_{\parallel}, \vec{a} \parallel \vec{b}$
$ $	módulo, norma	$ -5 = 5, \vec{a} = \sqrt{a_x^2 + a_y^2}$
\cdot	produto, produto escalar	$a \cdot b, \vec{F} \cdot \vec{d}$
\times	produto, produto vetorial	$a \times b, \vec{r} \times \vec{F}$
\therefore	portanto	$\vec{F}_R = 0, \therefore \vec{a} = 0$
\because	pois	$\vec{a} = 0, \because \vec{F}_R = 0$
\Rightarrow	implica	$a - b = 0 \Rightarrow a = b$
\rightarrow	tende a	$\Delta t \rightarrow 0$
\mapsto	mapeia uma variável em outra (def. de funções)	$y = f(x) : x \mapsto y = x^2$
$\sum_{i=1}^n$	somatório	$\sum_{i=1}^n m_i = m_1 + m_2 + m_3 + \dots + m_n$
$n!$	fatorial	$n! = n \times (n-1) \times (n-2) \times \dots \times 2 \times 1$
$\frac{d}{dx}$	derivada em relação a uma variável x	$\frac{d}{dt}x(t)$
$\int dx$	integral na variável x	$\int_a^b F(t)dt$

CRONOGRAMA

As aulas seguirão o planejamento abaixo. No calendário ao lado, estão circuladas as datas das provas.

ENGENHARIA MECÂNICA

Aula	Data	Conteúdo
1	06/08	Apresentação da disciplina: informações de contato, horários de atendimento, conteúdo, métodos de ensino e avaliação, cronograma e plano de ensino.
2	08/08	Movimento unidimensional: posição e deslocamento (posição, deslocamento, deslocamento escalar, posição como função do tempo), velocidade (velocidade média, velocidade instantânea, velocidades escalares média e instantânea), aceleração (aceleração média, aceleração instantânea), sentido dos eixos de referência e sinais das variáveis cinemáticas, interpretação da área de gráficos ($v \times t$, $a \times t$).
3	13/08	Movimento unidimensional: movimentos com aceleração constante (equações cinemáticas para movimentos com aceleração constante: evolução temporal da velocidade, evolução temporal da posição, equação de torricelli, variáveis ausentes em cada equação).
4	15/08	Vetores: vetores e escalares, representação geométrica de um vetor, operações envolvendo vetores (soma, subtração), outras propriedades, sistemas de referência (bases) (componentes vetoriais, vetores unitários, notação módulo-ângulo, soma através de componentes, equações)
5	20/08	Movimento bi e tridimensional: vetores posição e deslocamento (posição, deslocamento), velocidade (velocidade média, velocidade instantânea), aceleração (aceleração média, aceleração instantânea), independência do movimento em eixos perpendiculares, movimento de projéteis (eixo x: movimento com velocidade constante, eixo y: movimento com aceleração constante, altura máxima, alcance horizontal, equação para a trajetória)

Agosto

	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25
27	28	(29)	30	31	

Setembro

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	(26)	27	28	29	30

Outubro

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
(15)	16	17	18	19	20	21
(22)	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Novembro

		1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
(12)	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24
26	27	28	29	30	

Dezembro

					1	2
3	4	(5)	6	7	8	9
10	11	(12)	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Aula	Data	Conteúdo
6	22/08	Movimento bi e tridimensional: movimento circular (aceleração centrípeta, decomposição da aceleração em componentes tangencial e centrípeta). Movimento relativo.
7	27/08	Revisão para prova 1
8	29/08	Prova 1
9	03/09	Dinâmica da partícula: conceitos de força e massa, princípio da inércia segundo galileu e segundo newton, segunda lei de newton (relação entre força e aceleração, relação entre massa e aceleração, medidas de massa), terceira lei de newton, forças (forças fundamentais, forças resultantes e diagramas de forças, equilíbrio de forças).
10	05/09	Dinâmica da partícula: força gravitacional e força peso, normal, tensão.
11	10/09	Dinâmica da partícula: forças de atrito, arrasto, elástica.
12	12/09	Dinâmica da partícula: forças no movimento circular.
13	17/09	Dinâmica da partícula: sistemas com diversos corpos e aceleração, forças internas, teorema de lamy.
14	19/09	Exercícios
15	24/09	Revisão para a prova 2
16	26/09	Prova 2
17	01/10	Trabalho e energia cinética: teorema trabalho-energia, trabalho realizado pela força peso, trabalho realizado por forças de atrito e arrasto, trabalho de um conjunto de forças e trabalho em uma situação de equilíbrio.
18	03/10	Trabalho e energia cinética: trabalho como a área de um gráfico $f \times x$ (trabalho realizado por uma força elástica), trabalho de uma força variável (teorema fundamental do cálculo), potência. Exercícios.
–	08/10	Recesso
–	10/10	Recesso
19	15/10	Provas Substitutivas 1 e 2. Os alunos que optarem por não realizar a prova estão dispensados.

Aula	Data	Conteúdo
20	17/10	Energia potencial e energia mecânica: energia potencial gravitacional, energia potencial elástica, potencial e trabalho, cálculo da força a partir de um potencial, dependência da energia na escolha do referencial, condições para a existência de um potencial.
21	22/10	<i>Semana Acadêmica de Engenharia Mecânica e Manutenção Industrial (III SAEMMI). Os alunos que participaram da semana acadêmica foram dispensados.</i>
22	24/10	Energia potencial e energia mecânica: energia mecânica, análise de gráficos de potencial (forças, equilíbrio e estabilidade, pontos de retorno).
23	29/10	Energia potencial e energia mecânica: Sistemas, trabalho de forças externas, energia interna, princípio da conservação da energia. Exercícios.
24	31/10	Momento linear: momento linear, impulso, momento linear e segunda lei de newton para um sistema de partículas. Centro de massa: centro de massa de um conjunto de partículas. Centro de massa de um corpo extenso: simetria, discretização, distribuição arbitrária.
25	05/11	Momento linear: Movimento do centro de massa. Conservação do momento linear. Colisões, forças em uma colisão. Energia cinética em uma colisão.
26	07/11	Revisão para prova 3
27	12/11	Prova 3
28	14/11	Rotações: cinemática da rotação (variáveis cinemáticas para rotações, sinais, equações para aceleração angular constante, relação entre variáveis de translação e de rotação).
29	19/11	Rotações: dinâmica da rotação (torque, segunda lei de newton para as rotações). Cálculo do momento de inércia (momento de inércia de um sistema de partículas, propriedades do momento de inércia, discretização, momento de inércia de uma distribuição contínua, teorema dos eixos paralelos).
30	21/11	Rotações: trabalho e energia cinética para rotações (energia cinética de rotação, teorema trabalho-energia para rotações. Energia mecânica.

Aula	Data	Conteúdo
31	26/11	Rolamento: características do rolamento, forças no rolamento, energia cinética no rolamento.
32	28/11	Momento angular: caráter vetorial das variáveis da rotação, velocidade e aceleração, torque como produto vetorial, momento angular e segunda lei de newton, momento angular para uma partícula que se desloca em linha reta, momento angular de um sistema de partículas, momento angular de um corpo rígido. Conservação do momento angular.
33	03/12	Revisão para a prova 4
34	05/12	Prova 4.
35	10/12	Entrega das notas das provas
36	12/12	Provas substitutivas 3 e 4. Os alunos que optarem por não realizar a prova estão dispensados.

Agosto

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

Setembro

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30

Outubro

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Novembro

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		

Dezembro

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	

ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

Aula	Data	Conteúdo
1	06/08	Apresentação da disciplina: informações de contato, horários de atendimento, conteúdo, métodos de ensino e avaliação, cronograma e plano de ensino.
2	08/08	Movimento unidimensional: posição e deslocamento (posição, deslocamento, deslocamento escalar, posição como função do tempo), velocidade (velocidade média, velocidade instantânea, velocidades escalares média e instantânea), aceleração (aceleração média, aceleração instantânea), sentido dos eixos de referência e sinais das variáveis cinemáticas, interpretação da área de gráficos ($v \times t$, $a \times t$).
3	13/08	Movimento unidimensional: movimentos com aceleração constante (equações cinemáticas para movimentos com aceleração constante: evolução temporal da velocidade, evolução temporal da posição, equação de torricelli, variáveis ausentes em cada equação).

Aula	Data	Conteúdo
4	15/08	Vetores: vetores e escalares, representação geométrica de um vetor, operações envolvendo vetores (soma, subtração), outras propriedades, sistemas de referência (bases) (componentes vetoriais, vetores unitários, notação módulo-ângulo, soma através de componentes, equações)
5	20/08	<i>Semana Acadêmica da Engenharia de Computação. Os alunos que participaram da semana acadêmica foram dispensados.</i>
6	22/08	<i>Semana Acadêmica da Engenharia de Computação. Os alunos que participaram da semana acadêmica foram dispensados.</i>
7	27/08	Movimento bi e tridimensional: vetores posição e deslocamento (posição, deslocamento), velocidade (velocidade média, velocidade instantânea), aceleração (aceleração média, aceleração instantânea), independência do movimento em eixos perpendiculares, movimento de projéteis (eixo x: movimento com velocidade constante, eixo y: movimento com aceleração constante, altura máxima, alcance horizontal, equação para a trajetória)
8	29/08	Movimento bi e tridimensional: movimento circular (aceleração centrípeta, decomposição da aceleração em componentes tangencial e centrípeta). Movimento relativo.
9	03/09	Revisão para prova 1
10	05/09	Prova 1
11	10/09	Dinâmica da partícula: conceitos de força e massa, princípio da inércia segundo galileu e segundo newton, segunda lei de newton (relação entre força e aceleração, relação entre massa e aceleração, medidas de massa), terceira lei de newton, forças (forças fundamentais, forças resultantes e diagramas de forças, equilíbrio de forças).
12	12/09	Dinâmica da partícula: força gravitacional e força peso, normal, tensão.
13	17/09	Dinâmica da partícula: forças de atrito, arrasto, elástica.
14	19/09	Dinâmica da partícula: forças no movimento circular.
15	24/09	Dinâmica da partícula: sistemas com diversos corpos e aceleração, forças internas, teorema de lamy.
16	26/09	Revisão para a prova 2

Aula	Data	Conteúdo
17	01/10	Prova 2
18	03/10	Trabalho e energia cinética: teorema trabalho-energia, trabalho realizado pela força peso, trabalho realizado por forças de atrito e arrasto, trabalho de um conjunto de forças e trabalho em uma situação de equilíbrio.
–	08/10	Recesso
–	10/10	Recesso
19	15/10	Trabalho e energia cinética: trabalho como a área de um gráfico $f \times x$ (trabalho realizado por uma força elástica), trabalho de uma força variável (teorema fundamental do cálculo), potência. Exercícios.
20	17/10	Provas Substitutivas 1 e 2. Os alunos que optarem por não realizar a prova estão dispensados.
21	22/10	Energia potencial e energia mecânica: energia potencial gravitacional, energia potencial elástica, potencial e trabalho, cálculo da força a partir de um potencial, dependência da energia na escolha do referencial, condições para a existência de um potencial.
22	24/10	Energia potencial e energia mecânica: energia mecânica, análise de gráficos de potencial (forças, equilíbrio e estabilidade, pontos de retorno).
23	29/10	Energia potencial e energia mecânica: Sistemas, trabalho de forças externas, energia interna, princípio da conservação da energia. Exercícios.
24	31/10	Momento linear: momento linear, impulso, momento linear e segunda lei de newton para um sistema de partículas. Centro de massa: centro de massa de um conjunto de partículas. Centro de massa de um corpo extenso: simetria, discretização, distribuição arbitrária.
25	05/11	Momento linear: Movimento do centro de massa. Conservação do momento linear. Colisões, forças em uma colisão. Energia cinética em uma colisão.
26	07/11	Revisão para prova 3
27	12/11	Prova 3
28	14/11	Rotações: cinemática da rotação (variáveis cinemáticas para rotações, sinais, equações para aceleração angular constante, relação entre variáveis de translação e de rotação).

Aula	Data	Conteúdo
29	19/11	Rotações: dinâmica da rotação (torque, segunda lei de newton para as rotações). Cálculo do momento de inércia (momento de inércia de um sistema de partículas, propriedades do momento de inércia, discretização, momento de inércia de uma distribuição contínua, teorema dos eixos paralelos).
30	21/11	Rotações: trabalho e energia cinética para rotações (energia cinética de rotação, teorema trabalho-energia para rotações. Energia mecânica.
31	26/11	Rolamento: características do rolamento, forças no rolamento, energia cinética no rolamento.
32	28/11	Momento angular: caráter vetorial das variáveis da rotação, velocidade e aceleração, torque como produto vetorial, momento angular e segunda lei de newton, momento angular para uma partícula que se desloca em linha reta, momento angular de um sistema de partículas, momento angular de um corpo rígido. Conservação do momento angular.
33	03/12	Revisão para a prova 4
34	05/12	Prova 4.
35	10/12	Entrega das notas das provas
36	12/12	Provas substitutivas 3 e 4. Os alunos que optarem por não realizar a prova estão dispensados.

MAR PORTUGUÊS

*Ó mar salgado, quanto do teu sal
São lágrimas de Portugal!
Por te cruzarmos, quantas mães choraram,
Quantos filhos em vão rezaram!
Quantas noivas ficaram por casar
Para que fosses nosso, ó mar!*

*Valeu a pena? Tudo vale a pena
Se a alma não é pequena.
Quem quer passar além do Bojador
Tem que passar além da dor.
Deus ao mar o perigo e o abismo deu,
Mas nele é que espelhou o céu.*

Fernando Pessoa Pessoa, in “Mensagem”

LIBERDADE

*Ai que prazer
Não cumprir um dever,
Ter um livro para ler
E não o fazer!
Ler é maçada,
Estudar é nada.
Sol doira
Sem literatura
O rio corre, bem ou mal,
Sem edição original.
E a brisa, essa,
De tão naturalmente matinal,
Como o tempo não tem pressa...*

*Livros são papéis pintados com tinta.
Estudar é uma coisa em que está indistinta
A distinção entre nada e coisa nenhuma.*

*Quanto é melhor, quanto há bruma,
Esperar por D.Sebastião,
Quer venha ou não!*

*Grande é a poesia, a bondade e as danças...
Mas o melhor do mundo são as crianças,*

*Flores, música, o luar, e o sol, que peca
Só quando, em vez de criar, seca.*

*Mais que isto
É Jesus Cristo,
Que não sabia nada de finanças
Nem consta que tivesse biblioteca...*

Fernando Pessoa, in "Cancioneiro"

Sumário

1	Movimento Unidimensional	19
1.1	Introdução	19
1.2	Movimento unidimensional	19
1.3	Posição e Deslocamento	20
1.3.1	Posição	20
1.3.2	Deslocamento	21
1.3.3	Deslocamento escalar	22
1.3.4	Posição como função do tempo	22
1.4	Velocidade	23
1.4.1	Velocidade média	23
1.4.2	Velocidade instantânea	24
1.4.3	Velocidades escalares média e instantânea	26
1.4.4	Velocidade como função do tempo	26
1.4.5	Evolução temporal da posição para o caso de velocidade constante	27
1.5	Aceleração	30
1.5.1	Aceleração média	30
1.5.2	Aceleração instantânea	30
1.5.3	Aceleração como função do tempo	31
1.5.4	Evolução temporal da velocidade para o caso de aceleração constante	31
1.6	Sentidos dos eixos de referência e sinais das variáveis cinemáticas	31
1.7	Interpretação da área de um gráfico $v \times t$ e $a \times t$	33
1.8	Equações cinemáticas para movimentos com aceleração constante	34
1.8.1	Equação para a velocidade	35
1.8.2	Equações para a posição	35
1.8.3	Equação de Torricelli	36
1.8.4	Variáveis ausentes em cada equação	36
1.9	Seções opcionais	41
1.9.1	Acelerador	41
2	Vetores	45
2.1	Introdução	45
2.2	Representação geométrica de um vetor	45
2.3	Operações envolvendo vetores	46
2.3.1	Soma	46
2.3.2	Vetor nulo	47

2.3.3	Subtração	47
2.3.4	Multiplicação e divisão por escalar	48
2.3.5	Equações envolvendo vetores	48
2.4	Sistemas de referência	48
2.4.1	Bases	49
2.4.2	Calculo dos escalares α e β , vetores unitários . .	50
2.4.3	Bases ortogonais	52
2.4.4	Notação módulo-ângulo	55
2.4.5	Projeções completas	57
2.4.6	Projeções negativas	57
2.4.7	Soma através de componentes	60
2.4.8	Equações e vetores unitários	60
3	Movimentos bi e tridimensionais	63
3.1	Introdução	63
3.2	Vetores posição e deslocamento	63
3.2.1	Posição	64
3.2.2	Deslocamento	64
3.3	Velocidade	65
3.3.1	Velocidade média	65
3.3.2	Velocidade instantânea	66
3.4	Aceleração	67
3.4.1	Aceleração média	67
3.4.2	Aceleração instantânea	68
3.5	Movimento de projéteis	68
3.5.1	Sistema de referência	69
3.5.2	Equações para o movimento de projéteis	70
3.6	Movimento circular	76
3.6.1	Aceleração centrípeta	77
3.6.2	Decomposição da aceleração em componentes tangencial e centrípeta	78
3.6.3	Posição em uma trajetória curvilínea	80
3.7	Movimento Relativo	83
4	Dinâmica da partícula	87
4.1	Introdução	87
4.1.1	Aspectos históricos das teorias sobre o movimento	87
4.2	Leis de Newton	88
4.2.1	Conceitos de força e massa	88
4.2.2	Primeira Lei de Newton: Princípio da Inércia segundo Galileu e segundo Newton	88
4.2.3	Segunda Lei de Newton	90
4.2.4	Diagramas de forças, sistemas de referência . .	93
4.2.5	Terceira Lei de Newton	98
4.3	Forças	101
4.3.1	Força gravitacional e força peso	102
4.3.2	Força elástica	103
4.3.3	Força Normal	105
4.3.4	Múltiplos corpos	109

4.3.5	Tensão	114
4.3.6	Múltiplos corpos: sistemas de referência orientados pelo movimento	122
4.3.7	Atrito	125
4.3.8	Arrasto	134
4.3.9	Forças no movimento circular	136
4.4	Seções opcionais	146
4.4.1	Teorema de Lamy	146
4.4.2	Justificativa para a Lei de Hooke	147
4.4.3	Equivalência das massas gravitacional e inercial	148
4.5	Apêndice	148
4.5.1	Diálogo	148
4.5.2	Enunciados de Newton de acordo com o Princípio	151
4.5.3	Determinação de $v(t)$ para um movimento sujeito ao peso e à força de arrasto	153
4.6	Exercícios	154

1 Movimento Unidimensional

O primeiro passo para que possamos estudar a mecânica é a definição das variáveis físicas que descrevem o movimento dos corpos e a caracterização de tais grandezas como funções do tempo. Vamos definir precisamente posição, velocidade e aceleração, estudando a relação entre tais grandezas em casos simples.

Nos capítulos seguintes, veremos que tais grandezas são vetoriais, ou seja, têm um valor, uma direção e um sentido. Além disso, veremos que a aceleração está ligada à força a que um corpo está sujeito o que nos dará uma forma de prever seu movimento a partir de observações gerais acerca das circunstâncias em que o corpo está inserido.

1.1 Introdução

Diversos sistemas físicos interessantes exibem movimento. A *cinemática* é a área da física que se preocupa em descrever o movimento sem se preocupar com a causa de tal fenômeno: Estamos interessados em descrever a série de posições diferentes ocupadas por um corpo qualquer no espaço conforme o tempo progride. Além disso, também estamos interessados em descrever como é essa evolução temporal da posição. Para isso, basta definir três grandezas principais – a posição, a velocidade, e a aceleração –.

Apesar de termos uma noção cotidiana de tais grandezas, veremos que em alguns casos teremos definições que diferem dessas noções devido ao fato de que elas não são úteis ou precisas. Como estamos interessados em uma descrição *quantitativa*, utilizaremos a linguagem matemática como base para tais definições, nos valendo de vários objetos matemáticos (números, equações, funções, gráficos, limites, vetores, etc.), bem como de técnicas para trabalhar com tais objetos.

O tratamento matemático utilizado neste texto é propositalmente simplificado, sendo adequado a um nível de Física Básica do ensino superior. Sendo assim, o texto considera que o leitor não tem conhecimento de Cálculo Diferencial e Integral, mas que está cursando uma disciplina sobre o assunto. Tendo isso em mente, ferramentas de Cálculo serão apresentadas e empregadas aos poucos, porém sempre no sentido de apresentar resultados importantes, não sendo exigidos como um conhecimento do aluno¹. Neste primeiro capítulo, são exigidos como conhecimento prévio *operações básicas, equações, funções, gráficos, e área de figuras planas* somente.

¹ Algumas seções opcionais podem exigir um conhecimento sólido em Cálculo.

1.2 Movimento unidimensional

Definimos como sendo unidimensional o movimento que ocorre ao longo de uma reta, que denominamos como *direção* do movimento.

² Essa separação é conhecida como Teorema de Mozzi-Chasles.

³ Uma maneira equivalente é tratar o corpo como uma partícula – isto é, um corpo de dimensões desprezíveis –, o que efetivamente elimina a rotação do corpo.

⁴ Como estamos tratando de um movimento unidimensional, ou seja, o movimento ao longo de uma reta, é natural que a direção do espaço seja simplesmente uma linha reta. Verificaremos no entanto que no caso tridimensional, poderemos descrever o movimento através de vetores, sendo que a direção nesse caso será uma das propriedades dos vetores.

Figura 1.1: Corpo que ocupa uma posição qualquer ao longo de uma reta.



Essa definição é útil por ser simples e – como veremos nos capítulos seguintes – é capaz de fornecer uma descrição geral ao simplesmente adicionarmos mais dois eixos de movimento.

Trataremos em todos os capítulos apenas movimentos de *corpos rígidos*, isto é, corpos cujas partes que o constituem não se movem em relação umas às outras. Para tais corpos, podemos separar o movimento em uma translação do *centro de massa* e uma rotação em torno do centro de massa². O centro de massa é um ponto que substitui o sistema para fins de determinação da translação do corpo, sendo que para corpos simétricos e de densidade uniforme ele se localiza no centro do corpo, como veremos no Capítulo ???. Trataremos as rotações somente no Capítulo ??, nos preocupando somente com a translação do centro de massa até lá.³

1.3 Posição e Deslocamento

1.3.1 Posição

O primeiro passo para que possamos determinar a posição de um corpo é verificar qual é a *direção* onde ocorre o movimento. Podemos então colocar um objeto em um ponto qualquer de tal reta⁴:

Claramente, tal descrição é insuficiente. Para determinar a posição do corpo, precisamos de um *ponto de referência*. A partir desse ponto, podemos então determinar a posição medindo a distância entre ele e o corpo:

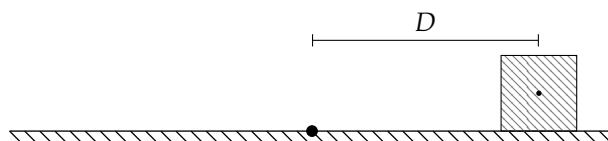


Figura 1.2: Podemos utilizar um ponto de referência para ajudar a determinar a posição de um objeto.

Tal descrição ainda é insuficiente, pois podemos ter outro objeto que pode estar à mesma distância da origem:

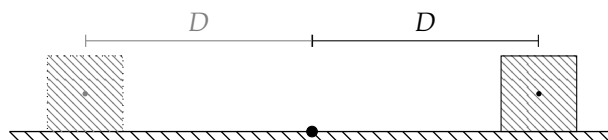


Figura 1.3: Somente as informações de direção e de distância não são suficientes para determinar a posição.

⁵ Módulo se refere ao valor numérico da medida de distância entre a origem e a posição do corpo.

Podemos definir dois *sentidos* na figura acima: à esquerda da origem, ou à direita dela. Com essas três informações – direção, módulo⁵, e sentido – podemos determinar com exatidão a posição de um corpo qualquer.

Podemos denotar o sentido por um sinal se adotarmos a *reta real* para descrever a posição:

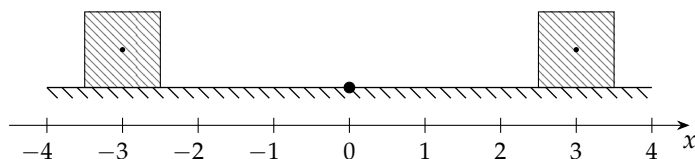


Figura 1.4: Podemos utilizar a reta real para descrever a posição de um corpo. Desta forma, podemos diferenciar posições nos diferentes sentidos do eixo através do *sinal positivo ou negativo*.

onde temos que as posições dos blocos são dadas por

$$x_1 = -3 \text{ m} \quad (1.1)$$

$$x_2 = 3 \text{ m}. \quad (1.2)$$

Uma reta numerada como a mostrada na figura acima é denominada como *eixo coordenado*. A descrição de movimentos bi e tridimensional necessita de mais do que um eixo coordenado, por isso é comum que eles sejam diferenciados através das denominações x , y e z . Para um deslocamento unidimensional, em geral denominamos tal eixo como um *eixo x* . A direção do eixo é arbitrária, podendo ser horizontal, vertical⁶ ou mesmo inclinada, bastando ser na direção do movimento unidimensional. O sentido positivo do eixo também é arbitrário, e podemos fazer essa escolha livremente.

Em alguns casos, podemos utilizar a distância até a origem para expressar a posição mesmo para um movimento que não é retilíneo, caso não haja ambiguidade em relação à definição da localização. Um exemplo disso são estradas nas quais se utilizam marcadores de distância. Se precisamos declarar o endereço de uma propriedade ao longo de uma rodovia, podemos utilizar a distância em relação a um marco inicial. Apesar de esse claramente não ser um caso unidimensional, pois o deslocamento não será em uma linha reta, podemos marcar um ponto de maneira única através da distância *ao longo* da estrada até o marco inicial.

Como visto no Capítulo anterior, a maioria das medidas físicas têm uma dimensão. No caso da posição, como ela é descrita através de uma medida de distância entre a origem e a posição do corpo, tempos que a dimensão é a de *comprimento* e – no Sistema Internacional – suas unidades são o metro.

1.3.2 Deslocamento

Vamos considerar um deslocamento do bloco da direita na Figura 1.4 para a posição $x = -1,0 \text{ m}$. Podemos medir seu deslocamento entre a posição inicial e a final utilizando uma trena e obteríamos um deslocamento de 4 m para a esquerda ao longo da reta, porém se sabemos os valores numéricos associados às posições inicial e final no eixo x , podemos calcular esse valor facilmente fazendo⁷

$$\Delta x = x_f - x_i \quad (1.3)$$

$$= (-1,0 \text{ m}) - (3,0 \text{ m}) \quad (1.4)$$

$$= -4,0 \text{ m}. \quad (1.5)$$

⁶ Ao tratarmos de movimentos unidimensionais verticais, por exemplo, podemos utilizar x . Quando trabalhamos em duas dimensões, no entanto, é preferível que o eixo vertical seja denominado y .

⁷ A notação usando Δ representa a *variação* de uma grandeza qualquer. Vamos utilizá-la para posição em vários eixos (Δx , Δy , Δz), tempo (Δt), vetores ($\Delta \vec{r}$), etc.

⁸ Lembre-se que o sentido do eixo é arbitrário. Nesse caso o sentido positivo é para a direita e o negativo, consequentemente, para a esquerda

⁹ Veremos mais adiante que essas propriedades são características de vetores e serão muito importantes para descrevermos o movimento em duas e três dimensões.

O que dizer sobre o sinal negativo? Esse sinal significa que o deslocamento se deu no *sentido negativo do eixo*⁸. Ao medirmos, o valor da medida não é suficiente para descrevermos o deslocamento. Temos que declarar que o deslocamento foi – nesse caso – para a esquerda. Portanto, o deslocamento tem um módulo (4,0 m), uma direção (ao longo do eixo x) e um sentido (para a esquerda, ou no sentido negativo do eixo)⁹, da mesma forma que a posição. Se o deslocamento fosse no sentido positivo do eixo, o resultado do cálculo de Δx seria positivo.

O deslocamento é dado através da diferença entre posições. Como vimos no capítulo anterior, só podemos somar, subtrair e igualar termos que têm a mesma dimensão. Logo, concluímos que o deslocamento tem dimensão de *comprimento* e suas unidades são o metro no SI, assim como a posição.

Claramente temos que se as posições inicial e final são iguais, o deslocamento será zero. Apesar de a utilidade de tal definição ser pouco evidente agora, veremos adiante que isso faz sentido para as grandezas físicas, pois no caso de uma força conservativa – por exemplo – temos que o trabalho é nulo quando o deslocamento é zero.

1.3.3 Deslocamento escalar

Algo importante a se notar é que o deslocamento é a diferença de posição entre duas posições quaisquer ocupadas por um corpo. Consequentemente, para um veículo que se desloca durante um dia de trabalho, por exemplo, os valores de deslocamento em relação à posição inicial – a garagem, por exemplo – será diferente para cada momento do dia. Quando o veículo retorna à garagem, seu deslocamento será nulo, pois as posições inicial e final são a mesma. Se verificarmos o hodômetro do veículo, no entanto, veremos um valor diferente de zero. Este valor pode ser denominado de *deslocamento escalar*¹⁰ e é calculado pela soma do *módulo* de todos os deslocamentos efetuados pelo veículo:

$$d_s = |\Delta x_1| + |\Delta x_2| + |\Delta x_3| + \cdots + |\Delta x_n|. \quad (1.6)$$

Novamente, temos que a dimensão é de *comprimento* e as unidades no SI são metros, uma vez que o deslocamento escalar é determinado a partir de uma equação que envolve a soma de termos com tais dimensões.

1.3.4 Posição como função do tempo

Se ocorre movimento, podemos dizer que a cada instante de tempo t , temos um valor de posição x diferente. Se nos lembrarmos do conceito de funções, temos que dados dois grupos de números, uma função é a operação matemática que liga elementos do primeiro grupo a elementos do segundo¹¹:

Dessa forma, podemos denotar o conjunto de instantes de tempo t

¹⁰ Apesar de ser algo mais ligado à nossa experiência cotidiana de deslocamento, o deslocamento escalar será de pouca utilidade.

¹¹ Lembre-se de que dois elementos do grupo t podem levar a um mesmo elemento do grupo x , porém um elemento de t não pode levar a dois elementos de x . Fisicamente isso equivale ao fato de que um objeto não pode se encontrar em dois lugares ao mesmo tempo, porém pode em dois momentos diferentes estar em um mesmo lugar.

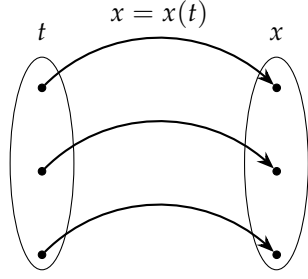


Figura 1.5: A cada valor de tempo t temos um valor de posição x associado. A função $x(t)$ é a operação que descreve a relação entre essas duas variáveis.

e o conjunto de posições x correspondente como uma função:

$$x : t \mapsto x(t). \quad (1.7)$$

Com isso podemos elaborar gráficos que mostram, por exemplo, a variação temporal da posição. Na Figura 1.6 temos três curvas que representam funções *distintas*, isto é, *formas diferentes* de relacionar a posição com o tempo. Cada forma das curvas está relacionada a um tipo de movimento diferente. Em particular, para as formas mostradas, temos:

Linha cheia: Movimento com posição constante, ou seja, o corpo se encontra em repouso.

Linha tracejada: Movimento com *velocidade* constante.

Linha ponto-tracejada: Movimento com *aceleração* constante.

No primeiro caso é fácil verificar que a linha indica que a posição se mantém a mesma para todos os valores de t . Para os outros dois casos, verificaremos a justificativa nas seções adiante.

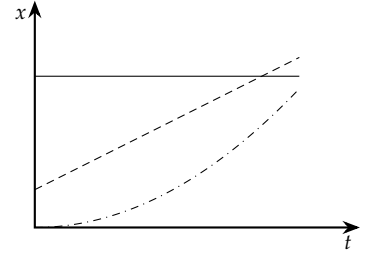


Figura 1.6: Gráficos que exemplificam possíveis formas para os gráficos da função posição $x(t)$.

1.4 Velocidade

1.4.1 Velocidade média

Se considerarmos que um deslocamento sempre leva um tempo para ser efetuado, podemos calcular uma grandeza de grande interesse associada a ele: a *velocidade*. Definimos a velocidade média¹² como

$$\langle v \rangle = \frac{\Delta x}{\Delta t}. \quad (1.8)$$

Temos agora outra variável que descreve o movimento.

Podemos determinar a dimensão da velocidade através de

$$[\langle v \rangle] = \left[\frac{\Delta x}{\Delta t} \right] \quad (1.9)$$

$$= \frac{[\Delta x]}{[\Delta t]} \quad (1.10)$$

$$= \frac{L}{T}. \quad (1.11)$$

Consequentemente, no SI, a velocidade tem unidades de m/s.

Podemos conferir uma interpretação gráfica à velocidade média. Para isso, vamos tomar a Figura 1.7, onde marcamos dois pontos que

¹² O símbolo $\langle \rangle$ denota o valor médio de uma grandeza.

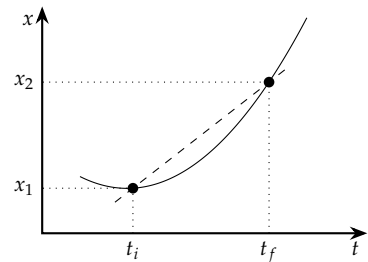


Figura 1.7: Gráfico da posição em função do tempo. Podemos interpretar a velocidade média graficamente ao ligarmos os pontos da curva que representam os instantes/posições inicial e final.

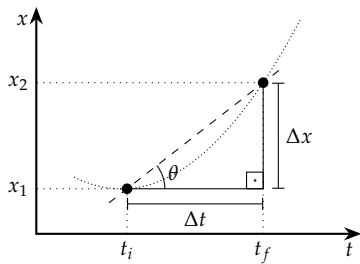


Figura 1.8: Triângulo formado pela reta que liga os pontos e as linhas horizontal e vertical.

¹³ Um cálculo preciso necessitaria que levássemos em conta a escala do gráfico, porém estamos mais interessados na interpretação qualitativa.

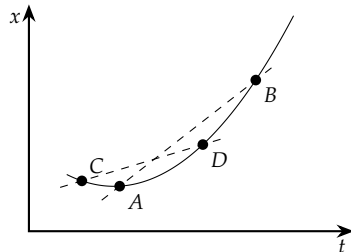


Figura 1.9: As retas \overline{AB} e \overline{CD} representam valores de velocidade média diferentes, como pode ser visto devido às diferentes inclinações.

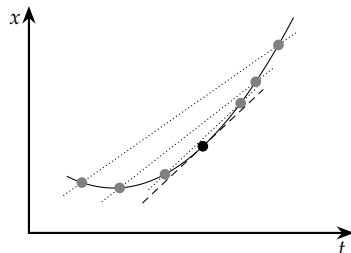


Figura 1.10: Gráfico da posição em função do tempo onde mostramos o processo em que tomamos o limite $\Delta t \rightarrow 0$.

¹⁴ Isso é verdade somente se o sistema de medidas é analógico. Para medidas digitais, o valor é uma média de uma série de medidas tomadas em um curto intervalo de tempo

correspondem à posição x_i no instante t_i e à posição x_f no instante t_f . Ligamos esses dois pontos por uma reta.

Traçando uma reta horizontal e uma vertical, podemos completar um triângulo retângulo (Figura 1.8). Nesse triângulo, temos que o tamanho da lateral direita é igual a $x_f - x_i$, ou seja, corresponde a Δx . Já a parte inferior é igual a $t_f - t_i$, correspondendo a Δt .

Ao calcularmos a tangente do ângulo θ , temos

$$\tan \theta = \frac{\Delta x}{\Delta t} \quad (1.12)$$

$$= \langle v \rangle, \quad (1.13)$$

isto é, a inclinação da reta que une os pontos correspondentes aos instantes/posições inicial e final está relacionada à velocidade média através de:¹³

$$\langle v \rangle = \tan \theta. \quad (1.14)$$

Assim, se a inclinação entre um par de pontos é maior que entre outro par, temos que a velocidade média é maior no primeiro caso (Figura 1.9).

1.4.2 Velocidade instantânea

Na Figura 1.7, se tomarmos intervalos sucessivamente menores de tempo, podemos definir o que chamamos de *velocidade instantânea*. Se estamos interessados em calcular a velocidade em um ponto P (Figura 1.10), podemos tomar pares (t_i, x_i) , (t_f, x_f) sucessivamente mais próximos até que a distância entre eles seja desprezível, ou seja, *tenda a zero*. Nesse momento, a reta que liga os dois pontos passa a ser uma *reta tangente à curva no ponto P*, isto é, uma reta que toca a curva $x(t)$ somente no ponto P .

Temos então que, graficamente, podemos interpretar a velocidade instantânea como a inclinação de uma reta tangente à curva $x(t)$ no ponto em que estamos interessados em calculá-la, isto é no ponto (t, x) .

Esse processo de aproximações sucessivas em que fazemos Δt progressivamente menor é o que chamamos – quando tomamos Δt *tendendo a zero* – de *limite*. Denotamos esse processo como

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta x}{\Delta t}. \quad (1.15)$$

A velocidade instantânea é o valor de velocidade no momento considerado. É o que é mostrado pelo velocímetro de um carro, por exemplo¹⁴.

Além disso, se $\theta = 0$, temos que a velocidade é nula em tal ponto, mesmo que momentaneamente. Em um gráfico que mostre a posição em função do tempo para um objeto lançado verticalmente para cima – por exemplo –, esse ponto corresponderia à posição de máxima altura, onde o objeto pára momentaneamente.

Finalmente, se o ângulo θ está abaixo da horizontal, verificamos que a velocidade é negativa (veja a reta tangente ao ponto P_1 na

Figura 1.12, pois nos deslocamos no sentido negativo do eixo – Δx é negativo, portanto – e, nesse caso, verificamos que a tangente de θ é negativa¹⁵.

Discussão: Cálculo do limite

Ao utilizarmos a definição

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta x}{\Delta t}$$

temos algo um tanto quanto estranho: estamos calculando a razão entre dois números que estão indo a zero, já que se Δt vai a zero, o deslocamento Δx correspondente também vai a zero. À primeira vista, poderíamos pensar que a razão seria *zero sobre zero*, o que é uma indeterminação matemática.

Vamos utilizar um exemplo para mostrar que não é esse o caso. Vamos tomar uma função para a posição que é dada por

$$x(t) = \alpha t^2 + \beta \quad (1.16)$$

e calcular a velocidade instantânea para um instante de tempo $t = t'$. Devemos tomar um intervalo de tempo que contenha o valor t' para que possamos calcular a o valor de tal velocidade. Uma maneira simples de fazer isso é adotar o início do intervalo como sendo o próprio valor t' :

$$t_i = t'. \quad (1.17)$$

O final do intervalo – isto é, o valor de t_f – pode ser escrito em termos do valor de t_i e da própria largura Δt do intervalo:

$$t_f = t_i + \Delta t. \quad (1.18)$$

Assim, podemos escrever

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta x}{\Delta t} \quad (1.19)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{x_f - x_i}{\Delta t} \quad (1.20)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{x(t_f) - x(t_i)}{\Delta t} \quad (1.21)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{x(t_i + \Delta t) - x(t_i)}{\Delta t}. \quad (1.22)$$

Agora podemos substituir a Expressão (1.16) para a posição, obtendo

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{[\alpha(t_i + \Delta t)^2 + \beta] - [\alpha(t_i)^2 + \beta]}{\Delta t} \quad (1.23)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{[\alpha(t_i^2 + \Delta t^2 + 2t_i\Delta t) + \beta] - [\alpha t_i^2 + \beta]}{\Delta t} \quad (1.24)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\alpha t_i^2 + \alpha \Delta t^2 + 2\alpha t_i \Delta t + \beta - \alpha t_i^2 - \beta}{\Delta t}. \quad (1.25)$$

¹⁵ Lembre-se do círculo trigonométrico: para um ângulo como o da reta tangente a P_1 , a tangente está abaixo do eixo horizontal.

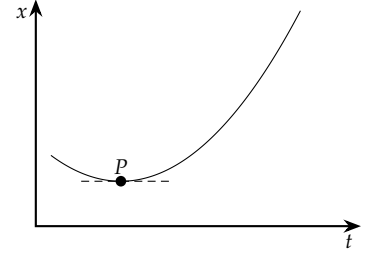


Figura 1.11: No ponto P temos que o ângulo de inclinação da reta tangente é nulo, portanto temos que momentaneamente a velocidade é nula.

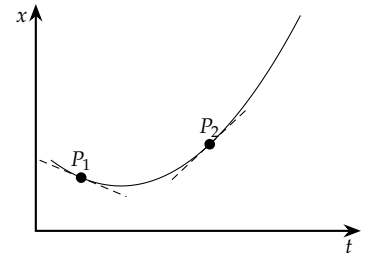


Figura 1.12: As inclinações das retas tangentes indicam que em P_1 a velocidade é negativa, enquanto em P_2 temos uma velocidade positiva.

Note que os termos β se cancelam, assim como os termos αt_i^2 . Portanto, resta a expressão

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\alpha \Delta t_i^2 + 2\alpha t_i \Delta t}{\Delta t} \quad (1.26)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \alpha \Delta t + 2\alpha t_i \quad (1.27)$$

Finalmente, ao tomarmos o limite $\Delta t \rightarrow 0$ na expressão acima, temos que o primeiro termo irá a zero, *porém o segundo não*. Como temos que $t_i = t'$, o valor da velocidade no instante t' será dado por

$$v = 2\alpha t'. \quad (1.28)$$

O processo discutido acima é o que chamamos de *derivada*. Temos, portanto, que o cálculo da derivada de uma função nada mais é do que uma maneira de determinar a *taxa de variação* de tal função. Por isso, temos que a velocidade instantânea – que é a taxa de variação da posição – pode ser calculada através da derivada da função posição. Devemos destacar que a apresentação dada acima ao conceito de derivada não é geral, nem ampla e rigorosa. Um estudo mais aprofundado dos conceitos de limite e derivada serão apresentados na disciplina de Cálculo.

1.4.3 Velocidades escalares média e instantânea

Se viajamos de uma cidade a outra e voltamos, temos um deslocamento nulo. Consequentemente, a velocidade média durante esse percurso será também nula. No entanto, podemos tomar o deslocamento escalar e dividi-lo pelo tempo transcorrido e definir uma *velocidade escalar média*:

$$\langle v \rangle_s = \frac{d_s}{\Delta t}. \quad (1.29)$$

A velocidade escalar média é o que o computador de bordo de um carro verifica como velocidade média em um trajeto. Apesar de ela corresponder a nossa intuição de “velocidade média”, ela não é uma grandeza vetorial – como veremos adiante – e não será de grande interesse para a descrição de fenômenos físicos.

Se tomarmos o limite com $\Delta t \rightarrow 0$, podemos dizer que o deslocamento nesse pequeno intervalo de tempo não sofre alteração de direção, portanto única diferença possível entre a o deslocamento o deslocamento escalar é um sinal. Nesse caso, teremos que a velocidade escalar instantânea será igual ao módulo da velocidade instantânea:

$$v_s = |v|. \quad (1.30)$$

1.4.4 Velocidade como função do tempo

De maneira análoga ao caso da evolução temporal da posição, podemos dizer que para cada instante de tempo t_i temos uma velocidade v_i associada. Assim, podemos denotar o conjunto de instantes de

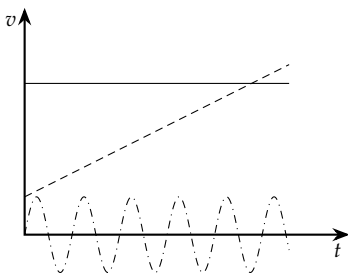


Figura 1.13: Gráficos que exemplificam possíveis formas para os gráficos da velocidade $v(t)$.

tempo t e o conjunto de posições x correspondentes a tais instantes como uma função:

$$x : t \mapsto x(t), \quad (1.31)$$

o que corresponde a

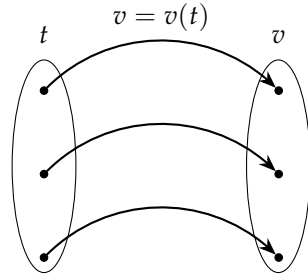


Figura 1.14: A cada valor de tempo t temos um valor de velocidade v associado. A função $v(t)$ descreve a relação entre essas duas variáveis.

Novamente, o fato de que podemos escrever a velocidade como uma função do tempo nos permite a elaboração de gráficos. Assim como no caso dos gráficos de posição, cada sistema físico tem uma forma de curva diferente, o que permite que seja possível determinar propriedades importantes rapidamente, através de uma simples conferência visual. Na Figura 1.14, por exemplo, temos que a linha cheia representa um movimento com velocidade constante, a linha tracejada representa um movimento com aceleração constante, e a linha ponto-tracejada representa um movimento oscilatório, como o de um pêndulo.

1.4.5 Evolução temporal da posição para o caso de velocidade constante

Se conhecemos a velocidade média, podemos então descrever a distância percorrida em função do tempo como

$$\Delta x = \langle v \rangle \Delta t, \quad (1.32)$$

ou

$$x_f = x_i + \langle v \rangle \Delta t. \quad (1.33)$$

Em especial, se a velocidade é constante, então $v = \langle v \rangle$, e obtemos

$$x_f = x_i + v \Delta t. \quad (1.34)$$

Como podemos zerar um cronômetro e iniciar a medida de tempo a partir do valor zero no início de um experimento, podemos escolher $t_i = 0$ e $t_f = t$, logo

$$x_f = x_i + vt. \quad (1.35)$$

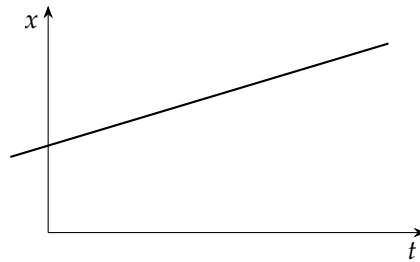
Comparando a equação acima com uma equação da reta,

$$y = A + Bx, \quad (1.36)$$

percebemos que o gráfico da posição em função da velocidade deve seguir uma reta:

Evolução temporal da posição para velocidade constante.

Figura 1.15: Para o caso de *velocidade constante* temos que o gráfico da velocidade é uma reta.



Exemplo: Tempo para que um veículo alcance outro

Em um certo instante, dois carros trafegam por uma rua retilínea de forma que suas velocidades são constantes. A distância entre eles é de 800 m. Se as velocidades são $v_1 = 25,2 \text{ m/s}$ e $v_2 = 30,5 \text{ m/s}$,

- quanto tempo transcorre até que o primeiro veículo seja alcançado pelo segundo?
- qual é a distância percorrida por cada um dos veículos entre o instante inicial e o instante onde o segundo alcança o primeiro?

Para determinarmos o tempo transcorrido entre o instante inicial e o instante em que o primeiro carro é alcançado pelo segundo, podemos estabelecer um eixo coordenado na direção da estrada. Tomamos o sentido para o qual ambos os veículos se deslocam como o sentido positivo. Na Figura 1.16 temos um esboço do problema.

Podemos descrever a posição como função do tempo para cada um dos veículos como¹⁶

$$x_1(t) = x_1^i + v_1 t \quad (1.37)$$

$$x_2(t) = x_2^i + v_2 t. \quad (1.38)$$

Note que podemos escolher a origem do sistema de coordenadas para coincidir com a posição do segundo veículo. Assim, temos que

$$x_1^i = 800 \text{ m} \quad (1.39)$$

$$x_2^i = 0, \quad (1.40)$$

o que nos leva a

$$x_1(t) = (800 \text{ m}) + v_1 t \quad (1.41)$$

$$x_2(t) = v_2 t. \quad (1.42)$$

A Figura 1.17 mostra um gráfico das posições $x_1(t)$ e $x_2(t)$.

Para determinarmos o tempo transcorrido entre o instante inicial e o instante onde os carros se encontram, basta determinarmos t ao igualar os dois valores de posição:

$$x_1(t) = x_2(t) \quad (1.43)$$

$$(800 \text{ m}) + v_1 t = v_2 t \quad (1.44)$$

$$(800 \text{ m}) = (v_2 - v_1) t \quad (1.45)$$

$$t = \frac{(800 \text{ m})}{v_2 - v_1}, \quad (1.46)$$



Figura 1.16: Esboço do problema no instante em que começamos a analisá-lo.

¹⁶ Assumimos que $t_i = 0$ e $t_f = t$, o que resulta em $\Delta t = t$.

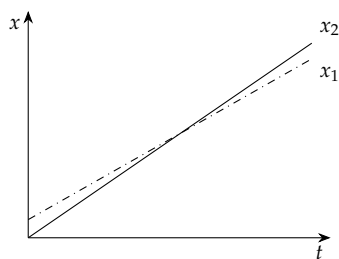


Figura 1.17: Gráficos da posição em função do tempo para os dois veículos. Veja que eventualmente as retas se cruzam, o que indica que ambos ocupam a mesma posição no eixo x , em um mesmo tempo t .

o que resulta em

$$t = 150,9 \text{ s.} \quad (1.47)$$

Para determinar as distâncias percorridas pelo veículos, basta lembrar que

$$\Delta x = vt, \quad (1.48)$$

o que resulta em

$$\Delta x_1 = (25,2 \text{ m/s}) \cdot (150,9 \text{ s}) \quad (1.49)$$

$$= 3803,8 \text{ m} \quad (1.50)$$

$$\Delta x_2 = (30,5 \text{ m/s}) \cdot (150,9 \text{ s}) \quad (1.51)$$

$$= 4603,8 \text{ m.} \quad (1.52)$$

Exemplo: Colisão entre dois veículos que trafegam em sentidos opostos

Dois trens trafegam em sentidos opostos na mesma linha férrea retilínea. Em certo instante, a distância entre eles é de 40,0 km. Se as velocidades são $v_1 = 25,0 \text{ km/h}$ e $v_2 = 35,0 \text{ km/h}$ e são constantes, em que ponto da linha férrea – em relação à posição inicial do primeiro trem – eles colidirão?

Para determinarmos o ponto onde ocorre a colisão, devemos determinar as expressões que descrevem a posição como função do tempo, e então considerar que ao colidirem, os dois trens têm a mesma posição, para o mesmo valor de tempo. Na Figura 1.18 temos um esboço do problema.

Devemos escrever as expressões para a posição em função do tempo utilizando

$$x(t) = x_i + vt. \quad (1.53)$$

Vamos assumir que o eixo coordenado x aponta na direção da linha férrea, sendo que o sentido positivo é o mesmo que o da velocidade do primeiro trem. Vamos considerar ainda que a origem do eixo está na posição inicial do primeiro trem. Assim,



Figura 1.18: Esboço do problema no instante em que começamos a analisá-lo.

$$x_1^i = 0 \quad (1.54)$$

$$x_2^i = 40,0 \text{ km} \quad (1.55)$$

$$v_1 = 25,0 \text{ km/h} \quad (1.56)$$

$$v_2 = -35,0 \text{ km/h.} \quad (1.57)$$

Temos, portanto, que as expressões para a posição em função do tempo são dadas por

$$x_1(t) = (25,0 \text{ km/h}) \cdot t \quad (1.58)$$

$$x_2(t) = (40,0 \text{ km}) + (-35,0 \text{ km/h}) \cdot t. \quad (1.59)$$

Igualando as expressões acima, obtemos o valor de t para o qual

acontece a colisão:

$$(25,0 \text{ km/h}) \cdot t = (40,0 \text{ km}) - (35,0 \text{ km/h}) \cdot t \quad (1.60)$$

$$(25,0 \text{ km/h} - 35,0 \text{ km/h}) \cdot t = (40,0 \text{ km}) \quad (1.61)$$

$$t = \frac{(40,0 \text{ km})}{(25,0 \text{ km/h} - 35,0 \text{ km/h})} \quad (1.62)$$

$$t = 0,67 \text{ h.} \quad (1.63)$$

Finalmente, podemos encontrar a posição onde os trens colidem ao calcular a posição do primeiro trem no instante da colisão:

$$x_1 = (25,0 \text{ km/h}) \cdot (0,67 \text{ h}) \quad (1.64)$$

$$= 16,67 \text{ km.} \quad (1.65)$$

1.5 Aceleração

1.5.1 Aceleração média

Da mesma forma que podemos ter variações de posição em dados intervalos de tempo, implicando na definição da velocidade, podemos ter variações da velocidade. Tais variações resultam na definição da aceleração. Portanto, se temos uma variação de velocidade em um intervalo de tempo, temos que a aceleração média será dada por

$$\langle a \rangle = \frac{\Delta v}{\Delta t}. \quad (1.66)$$

Fazendo a análise dimensional temos

$$[\langle a \rangle] = \left[\frac{\Delta v}{\Delta t} \right] \quad (1.67)$$

$$= \frac{[\Delta v]}{[\Delta t]} \quad (1.68)$$

$$= \frac{\text{L}}{\text{T}^2}. \quad (1.69)$$

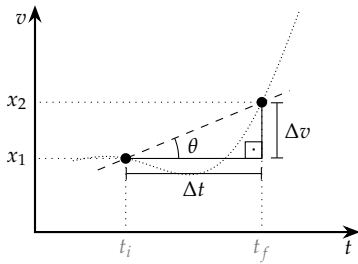


Figura 1.19: Triângulo formado pela reta que liga os pontos e as linhas horizontal e vertical.

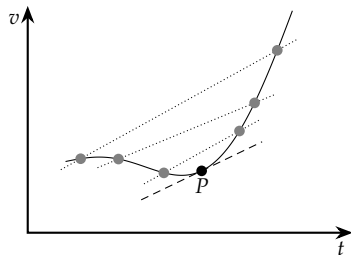


Figura 1.20: Gráfico da velocidade em função do tempo onde mostramos o processo em que tomamos o limite $\Delta t \rightarrow 0$.

Logo, no Sistema Internacional, a aceleração é dada em m/s^2 .

Assim como pudemos dar uma interpretação gráfica para a velocidade média $\langle v \rangle$, em um gráfico $x \times t$, podemos fazer o mesmo para a aceleração média. Observando a Figura 1.19, temos que

$$\langle a \rangle = \tan \theta = \frac{\Delta v}{\Delta t}, \quad (1.70)$$

isto é, a aceleração média está relacionada à inclinação da reta que liga os pontos (t_i, v_i) e (t_f, v_f) .

1.5.2 Aceleração instantânea

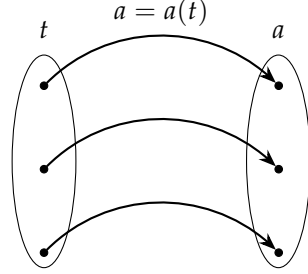
Podemos definir a aceleração instantânea como

$$a = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta v}{\Delta t}. \quad (1.71)$$

Novamente em analogia com a velocidade, graficamente tal limite pode ser interpretado como a inclinação da reta tangente à curva $v(t)$ no ponto $P = (t, v)$ em que estamos interessados em calcular a aceleração, Figura 1.20.

1.5.3 Aceleração como função do tempo

Assim como podemos descrever a posição e a velocidade como funções do tempo, podemos fazer o mesmo para a aceleração:



Podemos ter formas complicadas para a aceleração, porém, para que possamos trabalhar situações mais simples, nos limitaremos a movimentos com *aceleração constante*. Faremos isso pois além de simplificarmos o tratamento, temos um caso importante de aceleração constante, a *aceleração da gravidade* próximo à superfície da Terra.

1.5.4 Evolução temporal da velocidade para o caso de aceleração constante

Se conhecemos a aceleração média, podemos então descrever a variação da velocidade em função do tempo como

$$\Delta v = \langle a \rangle \Delta t, \quad (1.72)$$

ou

$$v_f = v_i + \langle a \rangle \Delta t. \quad (1.73)$$

Em especial, se a aceleração é constante, então $a = \langle a \rangle$, e obtemos

$$v_f = v_i + a \Delta t. \quad (1.74)$$

Como podemos zerar um cronômetro e iniciar a medida de tempo a partir do valor zero no início de um experimento, podemos escolher $t_i = 0$ e $t_f = t$, logo

$$v_f = v_i + at. \quad (1.75)$$

Assim como no caso da posição em função do tempo para velocidade constante, o gráfico da velocidade em função do tempo para o caso de aceleração constante também é uma reta.

1.6 Sentidos dos eixos de referência e sinais das variáveis cinemáticas

Ao adotarmos a reta real para descrever a posição, utilizamos o *sinal* para denotar o sentido. Ao calcularmos o deslocamento $\Delta x = x_f - x_i$, temos que se o deslocamento é no sentido positivo do eixo, ele será positivo; se for no sentido negativo do eixo, então o deslocamento é negativo.

Figura 1.21: A cada valor de tempo t temos um valor de aceleração a associado. A função $a(t)$ descreve a relação entre essas duas variáveis.

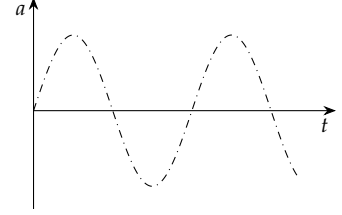


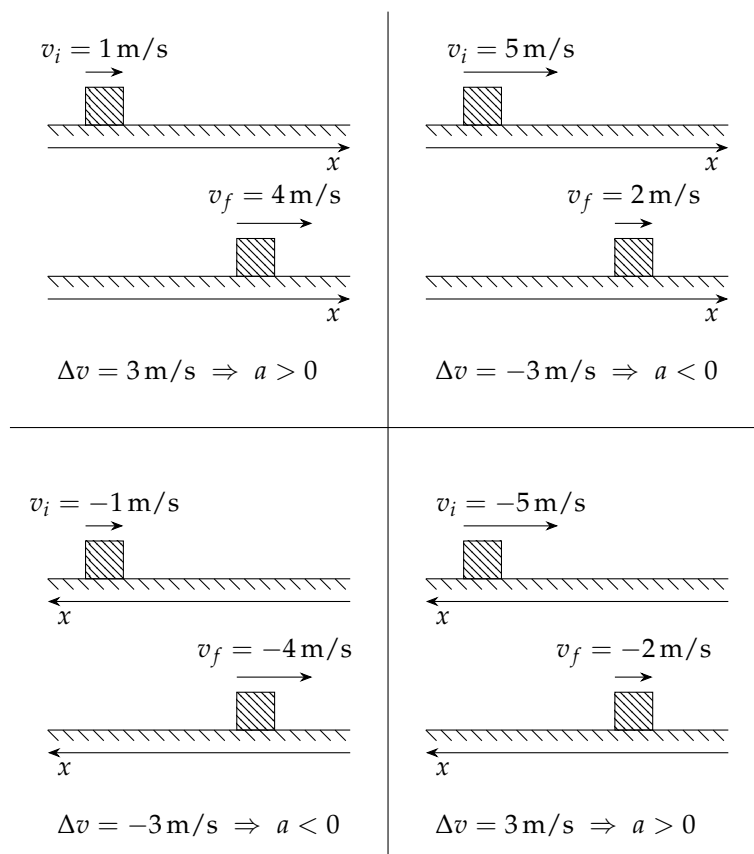
Figura 1.22: Em um sistema *massa-mola*, um corpo oscila devido à força exercida pela mola e devido à sua própria inércia. Nesse sistema, a aceleração não é constante, variando de acordo com $a(t) = A\omega^2 \sin(\omega t)$, onde A representa a amplitude de oscilação e a frequência angular ω está relacionada à frequência de oscilação.

Evolução temporal da velocidade para aceleração constante.

Devido à própria definição da velocidade $\langle v \rangle = \Delta x / \Delta t$, sabendo que Δt é sempre positivo, verificamos que se o movimento é no sentido positivo do eixo, então ela tem valores positivos. Caso a velocidade seja no sentido negativo do eixo, então seu valor é negativo.

Para a aceleração, no entanto, é mais complicado definirmos o sinal apropriado. Se temos um deslocamento para a direita, por exemplo, temos uma velocidade positiva enquanto ele ocorre. A aceleração, porém, pode ser positiva, negativa, ou nula, sem que haja mudança no sinal do deslocamento, ou da velocidade. Isso ocorre pois a aceleração descreve *alterações na velocidade*. Um movimento no sentido positivo do eixo pode ocorrer de forma que a velocidade aumente, diminua, ou permaneça constante. As acelerações, nesses três casos seriam maior, menor, e igual a zero, respectivamente. Para percebermos o porque, basta verificarmos o sinal da variação da velocidade: no primeiro caso, $\Delta v > 0$, no segundo $\Delta v < 0$, no terceiro $\Delta v = 0$.

Figura 1.23: A orientação do eixo também é responsável pelo sinal da aceleração. Note que nem sempre uma diminuição do valor absoluto da velocidade implica em uma aceleração negativa.



No caso de termos uma velocidade no sentido negativo, temos uma situação análoga. No entanto, quando verificamos um aumento do valor numérico da velocidade, mantendo o sentido negativo, temos que $\Delta v < 0$. Isso representa o oposto da situação em que o deslocamento é no sentido positivo, onde tínhamos um valor positivo quando o valor da velocidade aumentava. Além disso, no deslocamento no sentido negativo, se o valor da velocidade diminui, então $\Delta v > 0$. Novamente, isso é o oposto do que acontece em um deslocamento no sentido positivo.

Podemos agrupar essas observações acerca da aceleração nos seguintes casos:

- Se não há variação da velocidade, então a aceleração é nula.
- Se a velocidade aumenta em valor, então a aceleração tem o mesmo sinal que a velocidade.
- Se a velocidade diminui em valor, então a aceleração tem o sinal oposto ao da velocidade.

Finalmente, devemos nos lembrar de que a escolha do sentido positivo do eixo é arbitrária. Podemos escolher de maneira que seja mais conveniente, o que em geral significa minimizar o número de grandezas com sinal negativo. Uma vez escolhido um sentido positivo, devemos nos ater a tal escolha, de maneira a garantir que a descrição do movimento seja consistente.

1.7 Interpretação da área de um gráfico $v \times t$ e $a \times t$

Se temos que um objeto se move com velocidade constante, a distância percorrida por ele será

$$\Delta x = v\Delta t. \quad (1.76)$$

Ao fazer um gráfico de $v \times t$, percebemos que a equação acima determina a *área* delimitada pela curva $v(t)$, o eixo t e os eixos verticais que passam por t_1 e t_2 . Se tivéssemos uma situação mais complicada, com uma velocidade $v(t)$ que variasse de uma maneira mais complexa, poderíamos determinar a distância percorrida entre dois instantes t_1 e t_2 simplesmente calculando a área entre a curva, o eixo x e os eixos verticais passando por t_1 e t_2 . Se a curva $v(t)$ está abaixo do eixo t , isso significa que a velocidade é negativa, ou seja, nesta região o objeto estará “voltando” e o deslocamento será, conseqüentemente, negativo.

Para determinar o valor numérico do deslocamento através da área, podemos dividir a região hachurada em várias barras de uma largura arbitrária Δt e altura dada pela própria curva $v(t)$. Somando os valores obtidos para cada uma das barras, podemos determinar – pelo menos de forma aproximada – o deslocamento total. Se tomarmos intervalos Δt sucessivamente menores, eventualmente conseguiremos calcular a área com grande precisão e verificaremos que nesse caso temos exatamente a área “abaixo” da curva.

Para o caso de um gráfico de $a \times t$, temos uma situação análoga: se a aceleração for constante, a área entre a curva, o eixo x , e os eixos verticais passando por t_1 e t_2 será igual à variação da velocidade $\Delta v = a\Delta t$. Desenvolvendo um raciocínio análogo ao caso anterior para o cálculo da área entre a curva $a(t)$ e o eixo x , concluímos que a variação da velocidade para casos em que a aceleração não é constante pode ser calculada através da área “abaixo” da curva. Devemos, novamente, subtrair a área das regiões abaixo do eixo t .

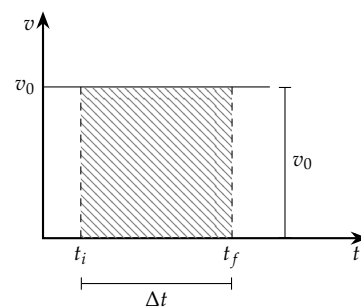


Figura 1.24: A área hachurada está relacionada ao deslocamento em um movimento com velocidade v_0 no intervalo de tempo destacado.

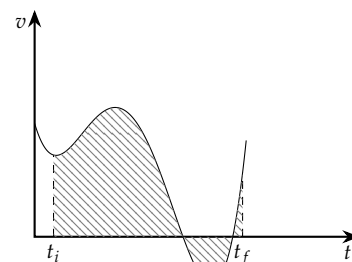


Figura 1.25: Podemos utilizar a área para determinar o deslocamento em um caso mais complexo, onde a velocidade varia arbitrariamente.

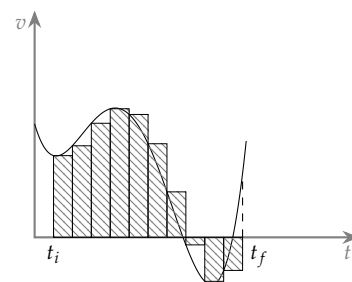


Figura 1.26: Para determinar o valor da área, basta dividirmos a região em barras com uma largura Δt arbitrária e uma altura $v(t)$.

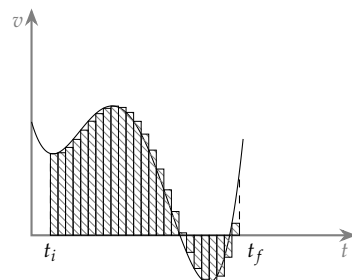


Figura 1.27: Podemos melhorar a aproximação diminuindo a largura das barras, obtendo um erro tão pequeno quanto necessário.

1.8 Equações cinemáticas para movimentos com aceleração constante

Apesar de ser perfeitamente aceitável tratar uma situação em que a aceleração varia, isso não é uma tarefa muito fácil utilizando as ferramentas matemáticas que temos disponíveis. Por isso, vamos tratar com mais detalhes o caso da aceleração constante. Um exemplo de movimento de tal tipo é o caso de movimentos submetidos à aceleração da gravidade, que veremos neste capítulo para movimentos exclusivamente verticais, mas que serão vistos em duas dimensões no Capítulo 3.

Quando um objeto cai livremente próximo da superfície da Terra, ele sofre uma aceleração para baixo com módulo¹⁷ $9,8 \text{ m/s}^2$. Essa aceleração é comum a todos os objetos, independentemente de suas massas, caso a *força de arrasto*¹⁸ seja desprezível. A existência dessa aceleração se deve à força fundamental da natureza denominada *força gravitacional*, responsável pela atração entre corpos como – por exemplo – um objeto qualquer e a Terra, a Terra e a Lua, o Sol e a Terra, etc. Veremos adiante que essa força tem uma dependência direta na massa dos corpos, o que resulta na independência da aceleração gravitacional em relação à massa do corpo que é atraído pela Terra.

A aceleração da gravidade próximo da superfície da terrestre é a principal justificativa para o estudo de movimentos com aceleração constante. Em geral, não há razões para supor que um objeto qualquer que se movimenta esteja sujeito a uma aceleração constante, exceto se ele estiver claramente sob efeito da força gravitacional, sendo as demais forças desprezíveis. Nas próximas seções verificaremos expressões que relacionarão as variáveis cinemáticas, nos permitindo realizar previsões teóricas acerca do movimento em diversas situações.

Sinal da aceleração em movimentos envolvendo a aceleração gravitacional

Como discutido na Seção 1.6, a determinação do sinal da aceleração depende de o módulo da velocidade aumentar ou diminuir, e do próprio sinal da velocidade. Aplicando tal raciocínio ao caso da aceleração gravitacional percebemos que os casos podem ser reduzidos a dois: ou o sobe e a velocidade diminui, ou ele desce e ela aumenta.

No primeiro caso, sabemos que a aceleração tem o sinal oposto ao da velocidade. Se o eixo de referência aponta para cima, então a velocidade é positiva e a aceleração é negativa. Se o eixo de referência aponta para baixo, então a velocidade é negativa e a aceleração é positiva.

No segundo caso, a aceleração tem o mesmo sinal que a velocidade. Logo, se o eixo de referência aponta para cima, então a velocidade é negativa e a aceleração também é negativa. Se o eixo aponta para baixo, a velocidade é positiva e a aceleração também é positiva.

Em ambos os casos, podemos afirmar que *se o eixo aponta para cima, então a aceleração é negativa*, e que *se o eixo aponta para baixo então a aceleração é positiva*. Verificaremos no Capítulo 3 que essa relação pode

¹⁷ Esse valor não é o mesmo em todos os pontos da superfície da Terra, porém vamos utilizar $9,8 \text{ m/s}^2$ como um valor aproximado para qualquer ponto.

¹⁸ Esta força é a resistência ao deslocamento em um meio fluido, como o ar, e será discutida em mais detalhes no Capítulo 4.

ser entendida de maneira muito mais simples e intuitiva através de uma análise da aceleração do ponto de vista de *vetores*. Mais adiante, no Capítulo 4, verificaremos que a relação entre aceleração e força, o que deve tornar a determinação do sinal da aceleração gravitacional ainda mais intuitivo.

1.8.1 Equação para a velocidade

Verificamos anteriormente que se a aceleração é constante, temos que $\langle a \rangle = a$ e, portanto,

$$v_f = v_i + at.$$

Temos portanto uma relação *linear* entre a velocidade e o tempo, ou seja, existe uma proporção direta entre o valor da velocidade e o tempo transcorrido sob efeito da aceleração. Note que as demais expressões que serão deduzidas adiante *não serão lineares*, portanto não poderemos utilizar “leis de proporção”¹⁹ para as outras variáveis no caso de movimento com aceleração constante.

¹⁹ Regra de três.

1.8.2 Equações para a posição

Podemos calcular uma expressão para a evolução temporal da posição se considerarmos a Figura 1.28. Se a aceleração é constante, vimos que a velocidade deve ser descrita por uma reta em um gráfico $v \times t$. Sabemos ainda que o deslocamento é dado pela área abaixo da curva $v(t)$. Logo, temos que

$$\Delta x = A \quad (1.77)$$

$$= A_1 + A_2. \quad (1.78)$$

A área A_1 é dada por

$$A_1 = v_i \Delta t, \quad (1.79)$$

enquanto A_2 é dada por

$$A_2 = \frac{(v_f - v_i) \Delta t}{2}. \quad (1.80)$$

Logo,

$$\Delta x = v_i \Delta t + \frac{(v_f - v_i) \Delta t}{2}. \quad (1.81)$$

Utilizando a equação $v_f = v_i + at$, e fazendo ainda $t_i = 0$ e $t_f = t$, temos

$$\Delta x = v_i t + \frac{(v_i + at - v_i)t}{2} \quad (1.82)$$

e, finalmente,

$$x_f = x_i + v_i t + \frac{at^2}{2}. \quad (1.83)$$

Caso não haja informação sobre a velocidade inicial, a equação acima pode ser reescrita com o auxílio da $v_f = v_i + at$:

$$x_f = x_i + (v_f - at)t + \frac{at^2}{2} \quad (1.84)$$

$$= x_i + v_f t + \frac{at^2 - 2at^2}{2}, \quad (1.85)$$

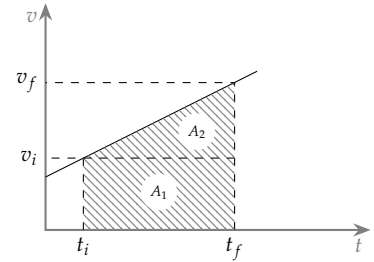


Figura 1.28: Para o caso de aceleração constante, podemos calcular a área a dividindo em um retângulo e um triângulo.

Evolução temporal da posição para aceleração constante (1ª Equação).

Evolução temporal da posição para aceleração constante (2ª Equação).

resultando em

$$x_f = x_i + v_f t - \frac{at^2}{2}. \quad (1.86)$$

Novamente considerando que para o caso especial de uma aceleração constante, temos que a velocidade é uma reta, e com o auxílio da Equação (1.81) podemos escrever a velocidade média como

$$\langle v \rangle = \frac{\Delta x}{\Delta t} \quad (1.87)$$

$$= \frac{v_i \Delta t + [(v_f - v_i)/2] \Delta t}{\Delta t} \quad (1.88)$$

$$= \frac{v_i + v_f}{2}. \quad (1.89)$$

Note que a velocidade média é dada pela média aritmética entre a velocidade inicial v_i e a velocidade final v_f , porém isso só é verdade para casos onde a aceleração é constante.

Utilizando a própria definição da velocidade média, podemos escrever

$$\Delta x = \langle v \rangle \Delta t \quad (1.90)$$

$$x_f - x_i = \langle v \rangle \Delta t \quad (1.91)$$

$$x_f = x_i + \langle v \rangle \Delta t. \quad (1.92)$$

Se tomarmos $t_i = 0$ e $t_f = t$, podemos utilizar o resultado para a velocidade média dado pela Equação (1.89) acima, para escrever

Evolução temporal da posição para aceleração constante (3ª Equação).

$$x_f = x_i + \frac{v_i + v_f}{2} t. \quad (1.93)$$

1.8.3 Equação de Torricelli

A partir da Equação 1.75, podemos isolar o tempo e obter

$$t = \frac{v_f - v_i}{a}. \quad (1.94)$$

Substituindo esta expressão na Equação 1.83, obtemos

$$x_f - x_i = v_i \left(\frac{v_f - v_i}{a} \right) + \frac{a}{2} \left(\frac{v_f - v_i}{a} \right)^2 \quad (1.95)$$

$$= \frac{v_f v_i - v_i^2}{a} + \frac{v_f^2 + v_i^2 - 2v_f v_i}{2a}. \quad (1.96)$$

multiplicando os dois lados da equação por $2a$, temos

$$2a\Delta x = 2v_i v_f - 2v_i^2 + v_f^2 + v_i^2 - 2v_f v_i. \quad (1.97)$$

Eliminando o primeiro e o quarto termos à direita e somando os restantes, obtemos

$$Equação de Torricelli. \quad v_f^2 = v_i^2 + 2a\Delta x. \quad (1.98)$$

1.8.4 Variáveis ausentes em cada equação

As cinco equações obtidas para a cinemática com aceleração constante envolvem as variáveis x_i , x_f , v_i , v_f , a e t . Porém cada uma das

equações deixa algum desses parâmetros de fora. Isso pode ser usado para a solução de problemas quando tal informação não é conhecida. A Tabela 1.1 apresenta as equações e destaca a variável ausente em cada uma delas.

Equação	Variável ausente
$v_f = v_i + at$	Δx
$x_f = x_i + v_i t + at^2/2$	v_f
$x_f = x_i + v_f t - at^2/2$	v_i
$x_f = x_i + (v_i + v_f)t/2$	a
$v_f^2 = v_i^2 + 2a\Delta x$	t

Tabela 1.1: Relação das equações para a cinemática unidimensional e a variável ausente em cada uma delas.

Exemplo: Lançamento vertical

Uma pedra é lançada verticalmente para cima, sendo que após 4,0 s ela se encontra a uma altura de 9,6 m em relação ao ponto de lançamento. Qual era a velocidade inicial da pedra?

Sabemos que a pedra sofre um deslocamento $\Delta y = 9,6$ m em relação ao ponto de lançamento, porém não sabemos se tal deslocamento se refere ao movimento de subida ou de descida. Sabemos, no entanto, que o tempo necessário para que o movimento aconteça é de 4,0 s.

Nas equações para movimentos com aceleração constante, verificamos que existe uma expressão que relaciona as informações que temos (deslocamento, tempo e aceleração) e a informação que desejamos (velocidade inicial):

$$\Delta x = v_i t + \frac{a}{2} t^2 \quad (1.99)$$

$$= v_i t - \frac{g}{2} t^2. \quad (1.100)$$

Veja que a aceleração aparece com um sinal negativo pois adotamos um eixo vertical y que aponta para cima. Isolando a velocidade, obtemos

$$v_i = \frac{\Delta x}{t} + \frac{gt}{2}, \quad (1.101)$$

o que resulta em

$$v_i = 22,0 \text{ m/s}. \quad (1.102)$$

Exemplo: Distância percorrida durante um movimento de queda livre

Um corpo cai de uma altura de 100,0 m. Determine qual é a distância que ele percorre nos primeiros 10% e nos últimos 10% do tempo de queda. Despreze os efeitos da resistência do ar.

Em primeiro lugar, devemos determinar qual é o tempo necessário para que o corpo percorra a distância de 100,0 m. Para isso, basta utilizarmos

$$\Delta x = vt + \frac{at^2}{2}, \quad (1.103)$$

sendo que $v = 0$, uma vez que o corpo cai e – portanto – subentende-se que partiu do repouso. Para descrever a queda, podemos utilizar

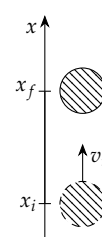


Figura 1.29: Corpo lançado verticalmente.

um eixo que aponta verticalmente para baixo, assim temos que a aceleração da gravidade é dada por

$$a = +g \quad (1.104)$$

$$= 9,8 \text{ m/s}^2. \quad (1.105)$$

Assim,

$$\Delta x = \frac{gt^2}{2}, \quad (1.106)$$

de onde obtemos

$$t = \sqrt{\frac{2\Delta x}{g}} \quad (1.107)$$

$$= 4,52 \text{ s}. \quad (1.108)$$

Para determinarmos a distância percorrida nos primeiros 10% do tempo, basta utilizarmos a expressão para Δx acima:

$$\Delta x_{10\%} = \frac{gt^2}{2} \quad (1.109)$$

$$= \frac{(9,8 \text{ m/s}^2) \cdot (0,452 \text{ s})^2}{2} \quad (1.110)$$

$$= 1,0 \text{ m}, \quad (1.111)$$

onde 0,452 s corresponde a 10% do tempo total transcorrido. Para determinar a distância percorrida nos últimos 10%, basta utilizarmos a expressão acima para calcular qual é a distância percorrida no período inicial que corresponde a 90% do tempo, depois subtrair o resultado da distância total. Logo,

$$\Delta x_{90\%} = \frac{gt^2}{2} \quad (1.112)$$

$$= \frac{(9,8 \text{ m/s}^2) \cdot (4,066 \text{ s})^2}{2} \quad (1.113)$$

$$= 81,0 \text{ m} \quad (1.114)$$

e verificamos que nos últimos 10% são percorridos

$$\Delta x_{100\%} - \Delta x_{90\%} = 19,0 \text{ m}. \quad (1.115)$$

Em outras palavras, verificamos que nos primeiros 10% do tempo, o corpo percorre 1% da distância, enquanto nos últimos 10% do tempo, ele percorre 19% da distância.

Exemplo: Distância percorrida no último segundo de queda

Um corpo é solto a partir do repouso, caindo uma distância de 100 m até atingir o solo. Qual é a distância percorrida no último segundo de queda? Desconsidere a resistência do ar ao movimento.

Podemos determinar a distância percorrida no último segundo de queda através de

$$\Delta x = v_f t - a \frac{t^2}{2}, \quad (1.116)$$

bastante determinar a velocidade final através de

$$v_f^2 = v_i^2 + 2a\Delta x. \quad (1.117)$$

Em ambos os casos, a aceleração a será a própria aceleração gravitacional, com o sinal positivo, já que adotamos um eixo de referência que aponta para baixo (Figura 1.30).

Como a velocidade inicial é zero, temos

$$v_f = \sqrt{2a\Delta x} \quad (1.118)$$

$$= \sqrt{2 \cdot (9,8 \text{ m/s}^2) \cdot (100 \text{ m})} \quad (1.119)$$

$$= 44,27 \text{ m/s} \quad (1.120)$$

Substituindo tal resultado na expressão para o deslocamento, temos

$$\Delta x = v_f t - a \frac{t^2}{2} \quad (1.121)$$

$$= (44,27 \text{ m/s}) \cdot (1,0 \text{ s}) - \frac{(9,8 \text{ m/s}^2) \cdot (1,0 \text{ s})^2}{2} \quad (1.122)$$

$$= 39,37 \text{ m}. \quad (1.123)$$

Note que utilizamos como tempo a própria duração do intervalo de tempo em que ocorre o deslocamento Δx , uma vez que o valor de t que aparece na expressão para o cálculo do deslocamento é o tempo transcorrido entre o corpo passar pelo ponto inicial x_i e o ponto final x_f .²⁰

Exemplo: Velocidade inicial em uma pista retilínea

Em uma corrida de carros, na reta final, um competidor cruza a linha de chegada com uma velocidade de 268,3 km/h. Sabendo que a reta tem um comprimento de 300,0 m e que o tempo necessário para que o veículo a percorresse foi de 4,82 s, determine a velocidade com que o competidor entrou na reta final.

Sabemos que a velocidade final é dada por

$$268,3 \text{ km/h} = 74,53 \text{ m/s}.$$

Não sabemos qual é o valor da aceleração, por isso não podemos determinar a velocidade inicial a partir da velocidade final e do tempo. No entanto, temos a distância percorrida, logo, podemos utilizar a expressão

$$\Delta x = \frac{v_i + v_f}{2} t, \quad (1.124)$$

de onde obtemos

$$v_i = 2 \frac{\Delta x}{t} - v_f \quad (1.125)$$

$$= 2 \frac{(300,0 \text{ m})}{(4,82 \text{ s})} - (74,53 \text{ m/s}) \quad (1.126)$$

$$= 49,95 \text{ m/s}, \quad (1.127)$$

ou, em quilômetros por hora

$$v_i = 179,82 \text{ km/h}. \quad (1.128)$$

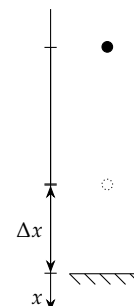


Figura 1.30: Desejamos determinar a distância Δx percorrida no último segundo de queda.

²⁰ Lembre-se que para obter a expressão $\Delta x = v_f t - at^2/2$ e as expressões $\Delta x = v_i t + at^2/2$ e $v_f = v_i + at$, escolhemos “zerar o cronômetro” no início do intervalo, utilizando $t_i = 0$ e $t_f = t$.

Exemplo: Distância entre gotas sucessivas

Determine uma expressão para a distância entre duas gotas que caem de uma torneira, sendo o tempo entre a queda de cada gota dado por τ .

Podemos descrever a posição de cada gota de acordo com

$$x_f = x_i + vt + \frac{at^2}{2}. \quad (1.129)$$

Como as gotas caem, temos que a velocidade inicial é nula. Escolhendo um eixo x vertical, com sentido positivo para baixo, temos que $a = g$. Também podemos assumir que a origem do eixo está na posição de onde caem as gotas, o que nos permite escolher $x_i = 0$ e $x_f = x$. Assim,

$$x = \frac{gt^2}{2}. \quad (1.130)$$

Note que na expressão acima já temos implicitamente a escolha $t_i = 0$ e $t_f = t$, o que implica que estamos registrando o tempo a partir do momento em que a gota cai. Para que possamos determinar a distância entre as gotas, devemos perceber que quando a segunda gota cai, a primeira gota já está se movendo há um tempo τ . Assim, se escrevermos as expressões em termos do tempo no “cronômetro da segunda gota” temos para as posições:

$$x_1 = \frac{g(t + \tau)^2}{2} \quad (1.131)$$

$$x_2 = \frac{gt^2}{2}. \quad (1.132)$$

Temos então para a distância entre as gotas

$$x_1 - x_2 = \frac{g(t + \tau)^2}{2} - \frac{gt^2}{2} \quad (1.133)$$

$$= \frac{g}{2} [(t + \tau)^2 - t^2] \quad (1.134)$$

$$= \frac{g}{2} [t^2 + \tau^2 + 2\tau t - t^2] \quad (1.135)$$

$$= \frac{g}{2} [\tau^2 + 2\tau t], \quad (1.136)$$

de onde podemos verificar que a distância entre as gotas aumenta linearmente com o tempo.

Exemplo: Profundidade de um poço

Ao soltarmos uma pedra dentro de um poço, percebemos que o som é ouvido após 4,2s. Se a velocidade do som no ar é de 343,4m/s e é constante, qual é a profundidade do poço?

Se soltamos a pedra, sabemos que sua velocidade inicial é nula. Assim, temos que a distância percorrida por ela até chegar à água é dada por

$$\Delta x = \frac{gt^2}{2}, \quad (1.137)$$

onde utilizamos $a = g$ pois escolhemos um eixo x que aponta verticalmente para baixo. Temos então que o tempo t_q para que a pedra atinja a água é dado por

$$t_q = \sqrt{\frac{2\Delta x}{g}}. \quad (1.138)$$

O som se propaga com velocidade constante, portanto temos que o tempo que ele demora para percorrer a altura do poço pode ser calculado através de

$$\Delta x = vt, \quad (1.139)$$

resultando em

$$t_s = \frac{\Delta x}{v_s}. \quad (1.140)$$

Sabemos que a soma dos dois tempos é igual a 4,2 s:

$$t_q + t_s = (4,2 \text{ s}) \quad (1.141)$$

$$\sqrt{\frac{2\Delta x}{g}} + \frac{\Delta x}{v_s} = (4,2 \text{ s}). \quad (1.142)$$

Fazendo a mudança de variáveis

$$\Delta x = \lambda^2, \quad (1.143)$$

na expressão acima, temos

$$\sqrt{\frac{2}{g}}\lambda + \frac{1}{v_s}\lambda^2 - (4,2 \text{ s}) = 0. \quad (1.144)$$

Temos, portanto, uma equação de segundo grau, substituindo os valores da aceleração da gravidade e da velocidade do som, temos

$$(2,9121 \cdot 10^{-3} \text{ s/m}) \cdot \lambda^2 + (0,45175 \text{ s/m}^{1/2}) \cdot \lambda - (4,2 \text{ s}) = 0, \quad (1.145)$$

o que resulta em

$$\lambda' = -163,93 \text{ m}^{1/2} \quad (1.146)$$

$$\lambda'' = 8,798 \text{ m}^{1/2}. \quad (1.147)$$

Vamos descartar o primeiro valor para λ pois sabemos que ele corresponde à raiz quadrada de uma distância e deve ser positivo. Determinando Δx , temos

$$\Delta x = 77,40 \text{ m}. \quad (1.148)$$

1.9 Seções opcionais

1.9.1 Acelerador

Um erro bastante comum é imaginar que o acelerador de um carro determina a aceleração do veículo. Certamente existe uma relação entre o estado de aceleração do veículo e o quanto pressionamos o pedal, porém essa relação não é simples. A função do pedal do acelerador é controlar a quantidade de ar que é admitida no motor,

²¹ Os números de potência divulgados pelo fabricante se referem à potência máxima que o motor é capaz de desenvolver. A potência que é efetivamente desenvolvida depende da velocidade de rotação, da quantidade de ar admitido e da quantidade de combustível injetada.

bem como a quantidade de combustível que é injetada nos cilindros ou nos dutos de admissão, o que determina a *potência* desenvolvida pelo motor²¹.

Se um veículo parte do repouso, ao pressionarmos o pedal do acelerador, percebemos que ele começa a ganhar velocidade. No entanto, essa situação não passa de um caso específico. Podemos analisar algumas situações que mostram que a aceleração não está diretamente ligada ao deslocamento do pedal:

- Se um carro se desloca em um trecho plano de uma rodovia com velocidade constante, a aceleração é nula, pois qualquer valor de aceleração implica em uma alteração no valor da velocidade. Sabemos que para que o veículo se mantenha com tal velocidade, precisamos manter o pedal pressionado em certa posição. Se pressionarmos mais o pedal, o carro passa a ganhar velocidade, ou seja, ele passa a acelerar. Por outro lado, se ao invés de pressionarmos mais o pedal, pressionarmos *menos*, percebemos que a velocidade do veículo passa a *diminuir*. Isto é, o pedal do acelerador, sob certas condições, pode causar uma desaceleração do veículo.
- Se o carro chega a uma subida íngreme, se o pedal do acelerador for mantido na mesma posição, a velocidade passará a diminuir. Isso se deve ao fato de que em uma subida, existe uma componente da força peso que aponta na direção oposta ao movimento, fazendo com que ocorra uma desaceleração do veículo. Em muitos casos, para que possamos manter a velocidade constante, basta pressionarmos ainda mais o pedal do acelerador. Se a subida for suficientemente íngreme, isso não vai bastar: mesmo que pressionemos o pedal até o fim, a velocidade continuará a diminuir.
- Se após um trecho plano o carro chega a uma descida, se mantermos o pedal na mesma posição, o carro passará a ganhar velocidade (ou seja, ele passará a acelerar mesmo que não tenhamos sinalizado tal intenção, o que seria feito ao se pressionar o pedal). Dependendo da inclinação da descida, podemos fazer com que o carro passe a se mover com velocidade constante ao diminuirmos a pressão sobre o pedal, permitindo que ele volte um pouco. No entanto, se a inclinação for grande, podemos tirar completamente o pé do pedal e ainda assim continuar ganhando velocidade.

Em outros idiomas o pedal do acelerador tem nomes diferentes, que não dão margem a uma interpretação equivocada: em inglês, o pedal do acelerador se chama *throttle*, o que literalmente significa *estrangular* e se refere ao fato de que o pedal regula a quantidade de ar admitida no motor. Em alemão, o pedal se chama *gaspedal*, e tem um significado similar. Talvez um termo mais adequado para o pedal do acelerador seria *pedal de potência*.

Outro comando que pode suscitar erros são os freios. Em geral associamos os freios a uma desaceleração de um veículo, o que em geral é verdade. No entanto, em alguns casos podemos ter uma aceleração

de um veículo *apesar de aplicarmos os freios*. Se temos uma descida íngreme, ao tirarmos o pé do pedal do acelerador, podemos continuar *acelerando*, como discutimos acima. Um recurso que podemos utilizar para controlar a velocidade é utilizar os freios, porém – dependendo da intensidade da frenagem – podemos ter

- Uma simples diminuição da aceleração, caso a intensidade da frenagem seja pequena;
- Se a intensidade da frenagem compensar exatamente a componente da força peso que tende a acelerar o veículo na descida, passaremos a nos mover com velocidade constante;
- Finalmente, se a intensidade da frenagem for maior do que aquela que mantém o carro com velocidade constante, então teremos uma diminuição da velocidade do veículo.

Um motorista experiente é capaz de utilizar os recursos de “aceleração/potência” e de frenagem do veículo para garantir uma condução suave:

- ao fazer com que o veículo ganhe velocidade, quando esta se aproxima do valor que ele julga ser adequado para o trecho de pista em que transita, ele deve diminuir progressivamente a pressão no pedal do acelerador, fazendo com que a aceleração real do veículo diminua e eventualmente se atinja a velocidade constante desejada;
- Em uma frenagem, os freios devem começar a ser aplicados com pouca intensidade e com antecedência. Após esse período de frenagem suave, ao se aproximar do ponto de parada, os freios devem ser aplicados com mais intensidade, sendo que o aumento deve ser progressivo. Finalmente, quando o veículo estiver próximo de parar, a pressão no pedal do freio deve ser aliviada, porém não completamente: isso evita o “chacoalhão” de uma parada brusca.²²

Finalmente, note que uma apreciação mais profunda das situações discutidas aqui exigem conhecimentos de *dinâmica* e de *energia e potência*. Tais conteúdos serão discutidos nos capítulos posteriores e poderemos revisitar essas questões posteriormente.

²² Em uma frenagem de emergência, no entanto, estamos interessados na maior diminuição possível da velocidade, no menor espaço possível. Nesse caso os freios devem ser aplicados com toda a intensidade possível, porém sem deixar que as rodas se travem – pois isso fará com que se perca o controle direcional do veículo –. Nesse tipo de frenagem, o sistema ABS é muito útil.

2 Vetores

Para que possamos estender o tratamento do movimento obtido no Capítulo 1 a três dimensões, vamos precisar utilizar vetores. Neste capítulo discutiremos tais objetos e algumas de suas propriedades.

2.1 Introdução

No movimento retilíneo denotamos o sentido de uma grandeza simplesmente pelo sinal. Em duas ou três dimensões, precisamos usar *vetores*. Uma grandeza vetorial possui módulo, direção e sentido, e as regras para sua soma, subtração e multiplicação são diferentes de grandezas escalares.

Grandezas escalares são aquelas que não possuem direção e sentido. Podemos citar como exemplos de grandezas escalares a temperatura, o tempo e a massa. Ao expressarmos uma temperatura como “25,0 °C” temos uma informação completa. As regras de soma, subtração, multiplicação e divisão para esse tipo de grandeza são aquelas da álgebra comum.

Já no caso de grandezas vetoriais, temos situações em que a *soma* de dois vetores pode resultar em um vetor *nulo*. Além disso, os vetores não são utilizados exclusivamente: em muitas equações eles são relacionados de alguma maneira a grandezas escalares.

2.2 Representação geométrica de um vetor

O exemplo mais simples de vetor é o deslocamento. Se ocorre um deslocamento em um plano entre os pontos A e B , o vetor deslocamento é simplesmente (geometricamente) uma “flecha” que liga os dois pontos, partindo de A e apontando para B . Veja que *não importa o caminho percorrido*, o vetor liga os pontos em linha reta. Nessa definição estão englobadas claramente duas das três propriedades vetoriais:

Direção: A reta que liga A a B ;

Sentido: De A para B ;

Módulo: O módulo do vetor está associado ao seu comprimento e, para o deslocamento entre A e B , é a própria distância em linha reta entre os dois pontos.

No caso de uma outra grandeza, como a velocidade, também associamos o módulo ao comprimento do vetor, porém não temos uma relação direta entre seu tamanho geométrico e o módulo: podemos

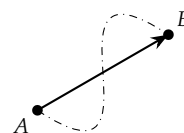


Figura 2.1: Ilustração de um deslocamento entre os pontos A e B . Por mais que o caminho percorrido seja distinto da “linha que liga os dois pontos”, o deslocamento é sempre ao longo de tal reta.

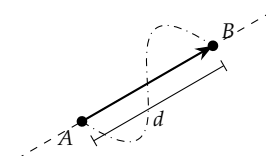


Figura 2.2: Destacamos nesta figura a direção do deslocamento através de uma linha reta pontilhada. Além disso, mostramos o valor do deslocamento, que é o próprio valor de distância.

adotar que um vetor com 1,0 cm denote uma velocidade de 1,0 m/s ou 20,0 m/s. Mesmo para o deslocamento, ao fazermos um desenho, adotamos esse tipo de fator de escala: 1,0 cm pode denotar 1,0 m, ou 1,0 km, por exemplo. Apesar disso, ao representarmos vários vetores da mesma grandeza, devemos utilizar o mesmo fator de proporcionalidade.

2.3 Operações envolvendo vetores

Para os vetores, temos as seguintes operações matemáticas possíveis:

- soma;
- subtração;
- multiplicação de um vetor por um escalar;
- multiplicação de um vetor por outro, resultando em um escalar;
- multiplicação de um vetor por outro, resultando em um vetor.

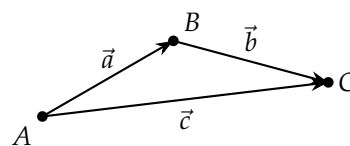
Tais operações diferem daquelas realizadas com escalares: devido ao fato de que os vetores têm direção e sentido, por exemplo, temos que a soma de dois vetores não é dada pela soma de seus módulos. Veremos a seguir como realizar essas operações, exceto as duas últimas que não serão necessárias tão cedo, e as veremos quando for conveniente.

2.3.1 Soma

¹ Matematicamente, um vetor é denotado por uma pequena flecha sobre um símbolo, ou por um símbolo em negrito.

Dados dois vetores¹ \vec{a} e \vec{b} , a soma $\vec{a} + \vec{b}$ pode ser “calculada” geometricamente da seguinte forma: tomamos o segundo vetor e efetuamos uma translação deste vetor de forma que sua origem coincida com o final do primeiro vetor; traçamos um vetor da origem do primeiro vetor até o final do segundo.

Figura 2.3: Soma de dois vetores.



Comutatividade, regra do paralelogramo

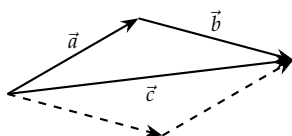


Figura 2.4: Soma de dois vetores através da “regra do paralelogramo”.

Se fizermos o contrário, isto é, transladarmos o primeiro vetor até que sua origem coincida com o final do segundo e traçarmos um vetor do início do segundo até o final do primeiro, veremos que o resultado obtido será o mesmo (Figura 2.4).

Logo, concluímos que a soma é comutativa:

$$\vec{a} + \vec{b} = \vec{b} + \vec{a}. \quad (2.1)$$

Associatividade

Graficamente, através da Figura 2.5, podemos ver também que a soma de vetores é associativa: se considerarmos a soma dos vetores \vec{a} , \vec{b} , e \vec{c} , percebemos que

$$\vec{a} + \vec{b} + \vec{c} = \vec{a} + (\vec{b} + \vec{c}) \quad (2.2)$$

$$= (\vec{a} + \vec{b}) + \vec{c} \quad (2.3)$$

$$= (\vec{a} + \vec{c}) + \vec{b}. \quad (2.4)$$

2.3.2 Vetor nulo

Na Figura 2.6 temos uma série de deslocamentos sucessivos, iniciando pelo vetor \vec{a} . Após efetuar todos os deslocamentos, voltamos para o ponto inicial, tendo um deslocamento total nulo. Nesse caso, temos que a soma dos vetores é igual ao *vetor nulo*:

$$\vec{a} + \vec{b} + \vec{c} + \vec{d} + \vec{e} + \vec{f} = \vec{0}. \quad (2.5)$$

É comum se omitir a flecha sobre o zero ao se expressar o vetor nulo, pois não existe ambiguidade como no caso de um vetor não-nulo, onde o símbolo sem a flecha normalmente é utilizado para denotar o módulo do vetor.

2.3.3 Subtração

Vamos supor que temos dois vetores \vec{a} e \vec{b} , de forma que

$$\vec{a} + \vec{b} = \vec{0}. \quad (2.6)$$

É evidente nesse caso que o vetor \vec{b} é igual ao vetor \vec{a} em direção e módulo, porém tem o sentido oposto. Vamos definir o operador “-” como sendo o responsável por essa alteração de sentido. Assim, a expressão acima pode ser denotada como:

$$\vec{a} - \vec{a} = \vec{0}. \quad (2.7)$$

Assim, subtração de dois vetores é igual a soma do primeiro com *menos o segundo*, onde “menos o segundo” significa que esse vetor será tomado no sentido contrário e somado ao primeiro. A Figura 2.7 mostra graficamente tal processo. Note também que

$$\vec{a} - \vec{b} = -(\vec{b} - \vec{a}). \quad (2.8)$$

Subtração através da regra do paralelogramo

Uma observação que nos permite calcular mais facilmente a diferença $\vec{a} - \vec{b}$ entre dois vetores é ilustrada na Figura 2.8: podemos transladar o vetor \vec{b} até que seu início coincida com o início do vetor \vec{a} e então desenhemos uma seta iniciando na ponta do vetor que aparece após o sinal de menos e terminando na ponta do vetor que aparece antes do sinal. Construindo um paralelogramo, verificamos que uma das “diagonais” do paralelogramo nos dá a soma e a outra nos dá a diferença entre os vetores.

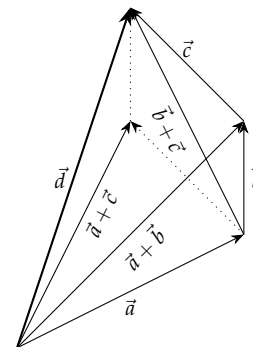


Figura 2.5: Associatividade: note que $\vec{a} = (\vec{a} + \vec{b}) + \vec{c} = \vec{a} + (\vec{b} + \vec{c}) = (\vec{a} + \vec{c}) + \vec{b}$.

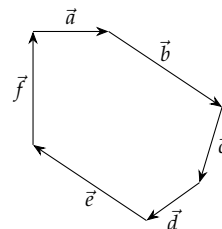


Figura 2.6: A soma de um conjunto de vetores que forma um caminho fechado é um *vetor nulo*.

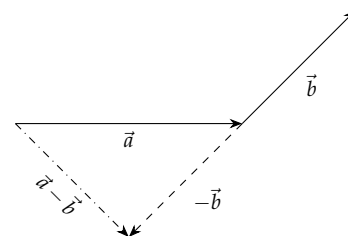


Figura 2.7: Para determinarmos a diferença $\vec{a} - \vec{b}$, determinamos o vetor $-\vec{b}$ e então realizamos a soma $\vec{a} + (-\vec{b})$.

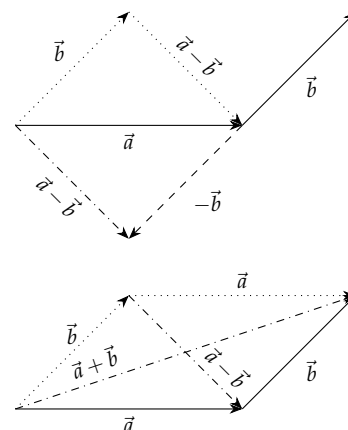


Figura 2.8: Subtração: podemos calcular a subtração ligando as extremidades dos vetores, quando eles partem de uma mesma origem.

2.3.4 Multiplicação e divisão por escalar

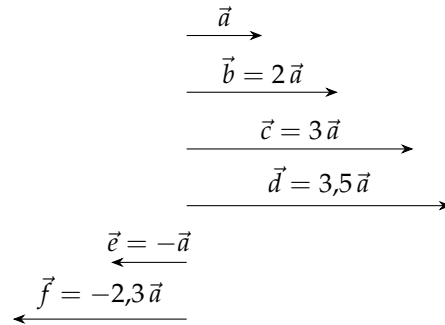
Podemos multiplicar um vetor por um escalar, obtendo outro vetor:

$$\vec{c} = \alpha \vec{b}, \quad (2.9)$$

onde α é um escalar. O módulo do vetor \vec{c} será dado por $|\vec{c}| = |\alpha||\vec{b}|$.²

² A notação $|\vec{b}|$ é utilizada para denotar o módulo do vetor \vec{b} .

Figura 2.9: O efeito de multiplicar um vetor por um escalar é o de alterar o seu módulo e, se tal escalar for negativo, o seu sentido.



Note que no caso de termos uma multiplicação por um escalar negativo, além da alteração no módulo, ocorre uma mudança de sentido.

Para determinarmos o efeito de uma divisão, como por exemplo

$$\vec{b} = \frac{\vec{a}}{\alpha}, \quad (2.10)$$

basta a reescrevermos como um produto pelo inverso do escalar:

$$\vec{b} = \frac{\vec{a}}{\alpha} \quad (2.11)$$

$$= \frac{1}{\alpha} \vec{a}. \quad (2.12)$$

2.3.5 Equações envolvendo vetores

Os vetores podem ser escritos em equações e seguem as mesmas regras que os escalares. Se

$$\vec{c} = \vec{a} + \vec{b}, \quad (2.13)$$

então podemos escrever

$$\vec{a} = \vec{c} - \vec{b} \quad (2.14)$$

$$\vec{b} = \vec{c} - \vec{a} \quad (2.15)$$

$$\vec{a} + \vec{b} - \vec{c} = 0, \quad (2.16)$$

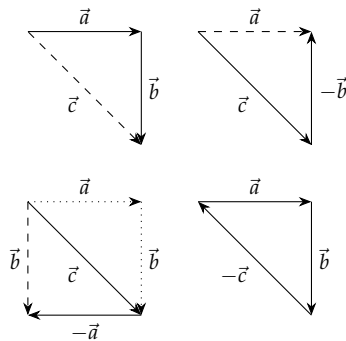


Figura 2.10: Relações entre vetores tais que $\vec{c} = \vec{a} + \vec{b}$.

isto é, podemos passar um vetor de um membro para o outro de uma equação assim como em uma equação envolvendo escalares. A Figura 2.10 mostra as relações acima através da representação geométrica dos vetores.

2.4 Sistemas de referência

A análise de fenômenos físicos utilizando a representação gráfica de vetores é muito trabalhosa e suscetível a erros. Por isso, vamos utilizar

um *sistema de referência* para denotar os vetores. A grande vantagem de fazer isso é o fato de que podemos tratar eixos lineares de maneira independente um do outro. Além disso, esse tratamento se resume a manipular grandezas *escalares* ao invés de vetoriais.

Grande parte da utilidade de um sistema provém de uma escolha adequada para a direção dos eixos: mesmo que *qualquer* conjunto de eixos não-colineares³ sejam capazes de descrever as propriedades vetoriais, uma escolha adequada do sistema de referência leva a uma grande simplificação do tratamento matemático

2.4.1 Bases

Se tomarmos dois vetores não-colineares em um plano, por exemplo, podemos escrever qualquer outro vetor em termos desses dois através de

$$\vec{v} = \alpha \vec{e}_1 + \beta \vec{e}_2. \quad (2.17)$$

O processo descrito pela equação acima consiste em tomar os vetores \vec{e}_1 e \vec{e}_2 e os multiplicar por uma grandeza escalar, obtendo um novo vetor:

$$\vec{a}_1 = \alpha \vec{e}_1 \quad (2.18)$$

$$\vec{a}_2 = \beta \vec{e}_2 \quad (2.19)$$

e então determinar um novo vetor a partir da soma de ambos:

$$\vec{a} = \vec{a}_1 + \vec{a}_2. \quad (2.20)$$

Os vetores \vec{e}_1 e \vec{e}_2 formam o que chamamos de *base vetorial*. Dados valores adequados para os escalares α e β , podemos atingir qualquer ponto do plano definido pelos vetores \vec{e}_1 e \vec{e}_2 . Na Figura 2.12 temos alguns exemplos de vetores obtidos através da base da Figura 2.11, com os respectivos valores das constantes escalares. Note que para que possamos varrer todo o espaço bidimensional, também precisamos utilizar valores negativos de α e β . Na Figura 2.13 temos um exemplo de vetor determinado dessa forma.

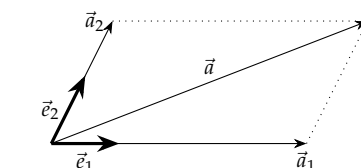
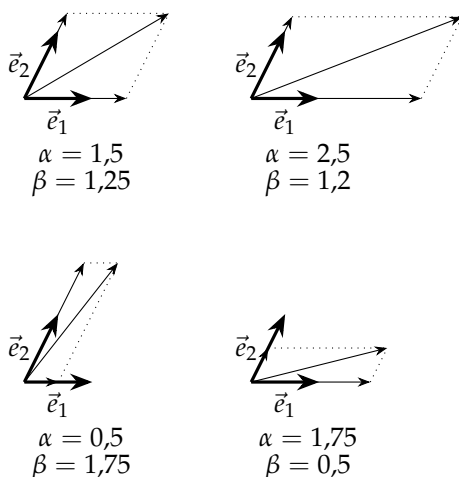


Figura 2.11: Dados dois vetores não colineares, podemos usar as propriedades de multiplicação de vetor por escalar e de soma para que possamos construir um novo vetor.

Figura 2.12: Escalares α e β diferentes resultam em vetores diferentes.

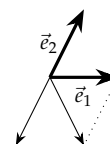
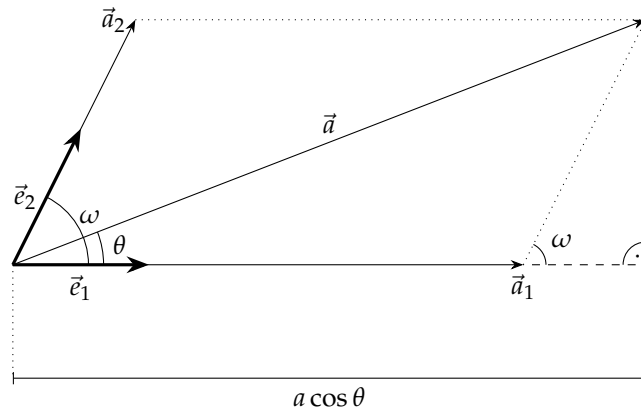


Figura 2.13: Para que possamos varrer todo o espaço, as constantes escalares devem assumir também valores negativos. Na figura acima, $\alpha = 1$, enquanto $\beta = -1$.

⁴ É importante destacar aqui que definimos o ângulo θ entre o vetor \vec{a} e o vetor \vec{e}_1 da base como sendo aquele medido no sentido anti-horário. Precisamos tomar esse cuidado pois caso contrário teremos problemas de sinal.

⁵ A projeção de um vetor \vec{a} qualquer em uma direção é sempre dada por $a \cos \theta$, onde a é o módulo do vetor e θ é o ângulo entre o vetor e a direção na qual o estamos projetando. Podemos interpretar como a “sombra” do vetor quando iluminado por um feixe de luz que incide perpendicularmente à direção sobre a qual estamos projetando.

Figura 2.14: Projeção do vetor \vec{a} na direção de \vec{e}_1 .



Note que a projeção $a \cos \theta$ tem o mesmo tamanho que o vetor \vec{a}_1 , mais a distância tracejada até o ângulo reto. Essa distância, no entanto, pode ser calculada através de

$$a_2 \cos \omega$$

pois o vetor \vec{a}_2 pode ser transladado para a posição da linha pontilhada à direita. Assim, temos a relação

$$a \cos \theta = a_1 + a_2 \cos \omega. \quad (2.21)$$

Lembrando que os vetores \vec{a}_1 e \vec{a}_2 são definidos como

$$\begin{aligned} \vec{a}_1 &= \alpha \vec{e}_1 \\ \vec{a}_2 &= \beta \vec{e}_2, \end{aligned}$$

podemos reescrever essa relação como

$$\alpha e_1 = a \cos \theta - \beta e_2 \cos \omega. \quad (2.22)$$

Veja que mesmo conhecendo os valores de a , θ , e_1 , e_2 e ω , não é possível determinar os valores de α e β , pois temos uma equação com duas incógnitas.

2.4.2 Cálculo dos escalares α e β , vetores unitários

Vamos supor que tenhamos um vetor \vec{a} conhecido, que faz um ângulo θ com o vetor \vec{e}_1 da base. Como podemos determinar os valores de α e β que nos permitem reconstruir o vetor \vec{a} a partir dos vetores da base?

Para determinarmos os valores das constantes escalares, vamos considerar a Figura 2.11. Como assumimos que a base é conhecida, sabemos os vetores \vec{e}_1 e \vec{e}_2 , seus módulos, e o ângulo ω entre tais vetores⁴. Se conhecemos o valor do ângulo θ , podemos determinar a projeção⁵ de \vec{a} na direção de \vec{e}_1 :

Voltando à figura, podemos perceber ainda que ao fazer a projeção do vetor \vec{a} na direção de \vec{e}_2 , obtemos:

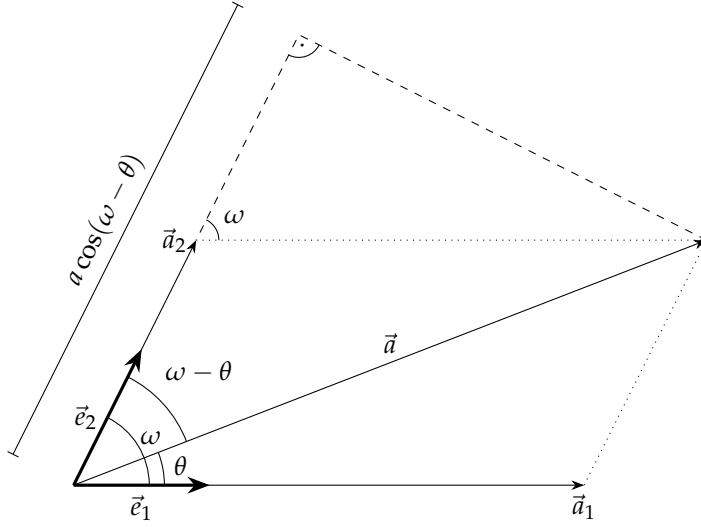


Figura 2.15: Projeção do vetor \vec{a} na direção de \vec{e}_2 .

Desta vez, observando que a distância tracejada entre o final de \vec{a}_2 e o ângulo reto é dada por

$$a_1 \cos \omega,$$

obtemos a relação

$$a \cos(\omega - \theta) - a_1 \cos \omega = a_2, \quad (2.23)$$

ou ainda

$$a \cos(\omega - \theta) - \alpha e_1 \cos \omega = \beta e_2, \quad (2.24)$$

onde utilizamos as definições de \vec{a}_1 e \vec{a}_2 .

Podemos agora montar um sistema de equações a partir do qual é possível determinar os valores de α e β :

$$\begin{cases} \alpha e_1 = a \cos \theta - \beta e_2 \cos \omega \\ \beta e_2 = a \cos(\omega - \theta) - \alpha e_1 \cos \omega. \end{cases} \quad (2.25)$$

Para simplificar a solução do sistema acima, podemos tomar os vetores da base de forma que seus módulos sejam iguais a 1:

$$|\vec{e}_1| = |\vec{e}_2| = 1. \quad (2.26)$$

Temos portanto *vetores unitários*, também conhecidos como *versores*, sendo que geralmente são representados como

$$\hat{e}_1, \hat{e}_2.$$

Note que esse passo não é necessário, uma vez que assumimos que os módulos dos vetores da base são conhecidos, porém ele ajuda a simplificar o processo de determinar os escalares α e β . Resolvendo o sistema, obtemos:

$$\alpha = \frac{a[\cos \theta - \cos(\omega - \theta) \cos \omega]}{1 - \cos^2 \omega} \quad (2.27)$$

$$\beta = \frac{a[\cos(\omega - \theta) - \cos \theta \cos \omega]}{1 - \cos^2 \omega}. \quad (2.28)$$

⁶ Sempre que conhecemos dois vetores que formam uma base (isto é, dois vetores que não são colineares), podemos calcular dois outros vetores que são ortogonais entre si através do processo de ortogonalização de Gram-Schmidt.

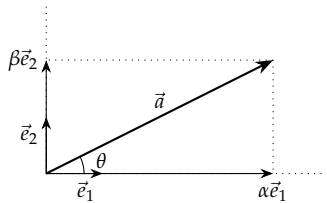


Figura 2.16: Decomposição de um vetor \vec{a} em uma base ortogonal.

⁷ Note que as expressões para as projeções do vetor \vec{a} podem ser calculadas através das definições das funções trigonométricas

$$\begin{aligned}\sin \theta &= \frac{C_o}{h} \\ \cos \theta &= \frac{C_a}{h},\end{aligned}$$

onde C_o e C_a representam os catetos oposto e adjacente, respectivamente, enquanto h representa a hipotenusa.

⁸ Veja que o que chamamos de *eixos de referência* são simplesmente as direções dos próprios vetores unitários. Ao empregarmos essa nomenclatura, no entanto, assumimos sempre que se trata de uma base ortogonal.

2.4.3 Bases ortogonais

Apesar de podermos utilizar dois vetores quaisquer – desde que eles não sejam colineares –, é mais simples descrever os vetores em termos de uma base ortogonal, isto é, uma base em que o ângulo ω entre os vetores é de 90° .⁶ Nesse caso, verificamos através das Equações (2.27) e (2.28) que α e β podem ser obtidos de maneira muito mais simples:

$$\alpha = \frac{a[\cos \theta - \cos(90^\circ - \theta) \cos 90^\circ]}{1 - \cos^2 90^\circ} \quad (2.29)$$

$$= a \cos \theta \quad (2.30)$$

$$\beta = \frac{a[\cos(90^\circ - \theta) - \cos \theta \cos 90^\circ]}{1 - \cos^2 90^\circ} \quad (2.31)$$

$$= a \sin \theta, \quad (2.32)$$

onde utilizamos o fato de que $\cos 90^\circ = 0$ e $\cos(90^\circ - \theta) = \sin \theta$.

Para o caso de eixos perpendiculares temos, portanto, uma grande simplificação do processo de determinação das grandezas escalares que nos permitem escrever um vetor qualquer em termos dos vetores da base. Tal processo é conhecido como *decomposição vetorial*, e os escalares α e β são denominados como *componentes vetoriais nas direções \hat{e}_1 e \hat{e}_2* .

Em particular, para o caso de uma base ortogonal, não precisamos trilhar o caminho complexo discutido acima para determinar as componentes vetoriais: podemos calcular as componentes através de um simples triângulo. Se tomarmos o vetor \vec{a} na Figura 2.16, percebemos que ele é dado por

$$\vec{a} = \alpha \vec{e}_1 + \beta \vec{e}_2. \quad (2.33)$$

Novamente, da figura, observamos que⁷

$$|\alpha \vec{e}_1| = a \cos \theta \quad (2.34)$$

$$|\beta \vec{e}_2| = a \sin \theta. \quad (2.35)$$

Se escolhermos \vec{e}_1 e \vec{e}_2 como unitários, então é claro que

$$\alpha = a \cos \theta \quad (2.36)$$

$$\beta = a \sin \theta. \quad (2.37)$$

Em Física geralmente utilizamos uma base ortogonal para descrever os vetores. Os eixos de referência utilizados são geralmente denominados como eixos x e y , e contam com vetores unitários denominados \hat{i} e \hat{j} , respectivamente⁸. Já para as componentes, ao invés de utilizarmos α e β , utilizamos simplesmente a_x e a_y . Considerando essa notação, temos que a Equação (2.33) para o vetor \vec{a} pode ser reescrita como

$$\vec{a} = a_x \hat{i} + a_y \hat{j}, \quad (2.38)$$

onde

$$a_x = a \cos \theta \quad (2.39)$$

$$a_y = a \sin \theta. \quad (2.40)$$

Essa escolha é tão comum que na maioria das vezes simplesmente descrevemos um vetor em termos de suas componentes em um sistema de referência, como em

$$\vec{a} = (a_x, a_y), \quad (2.41)$$

ou

$$\vec{a} = \begin{pmatrix} a_x \\ a_y \end{pmatrix}. \quad (2.42)$$

Devemos notar ainda que para um sistema composto por eixos ortogonais, as projeções do vetor \vec{a} nos eixos x e y são as próprias componentes do vetor nas direções dos versores \hat{i} e \hat{j} . Isso permite que a determinação das componentes seja sempre feita utilizando funções trigonométricas seno e cosseno, de uma forma bastante simples.⁹

Apesar de ser mais comum termos as informações de ângulo em relação ao eixo x , também podemos ter informações acerca do ângulo entre o vetor e o eixo y (Figura 2.17). O tratamento para a obtenção das componentes é igualmente válido, e também consiste em decompor o vetor através das funções trigonométricas:

$$a_x = a \sin \sigma \quad (2.43)$$

$$a_y = a \cos \sigma. \quad (2.44)$$

Ao analisar uma situação como a resolução de um problema, devemos estar atentos e utilizar a decomposição correta.¹⁰

Sistema de referência em três dimensões

Para que possamos descrever o caso tridimensional, precisamos de uma base composta de três vetores não-colineares. Da mesma maneira que no caso bidimensional, o tratamento utilizando uma base ortogonal, com vetores unitários¹¹, é mais simples. Portanto, adicionamos mais um eixo de referência denominado z , perpendicular aos eixos x e y , sendo que o vetor unitário que aponta em sua direção é denominado \hat{k} . Para que possamos decompor um vetor \vec{a} qualquer em termos de uma base tridimensional, precisamos de mais um ângulo entre o vetor e um dos eixos. Em geral, se utiliza um ângulo entre o vetor e o eixo z . Nesse caso podemos determinar as componentes através de

$$a_x = a \sin \theta \cos \phi \quad (2.45)$$

$$a_y = a \sin \theta \sin \phi \quad (2.46)$$

$$a_z = a \cos \theta. \quad (2.47)$$

Exemplo: Decomposição de vetores

Dados três vetores deslocamento \vec{a} , \vec{b} , e \vec{c} , decomponha-os em um sistema de referência ortogonal, composto por um eixo horizontal x e um eixo vertical y , sabendo que seus módulos são

$$a = 3 \text{ m} \quad b = 4,5 \text{ m} \quad c = 2,50 \text{ m}$$

⁹ É claro que *jamais* vamos tentar utilizar um sistema de referência que emprega uma base não-ortogonal. Essa discussão toda é justamente pra mostrar por que isso é uma má ideia!

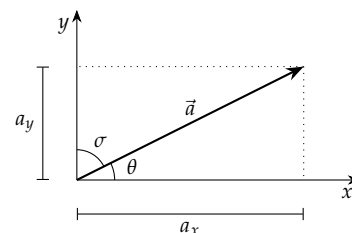


Figura 2.17: Decomposição de vetores usando o ângulo σ entre o vetor e o eixo y .

¹⁰ O melhor a se fazer é verificar quais são as expressões para o cálculo das componentes utilizando a própria definição das funções trigonométricas seno e cosseno.

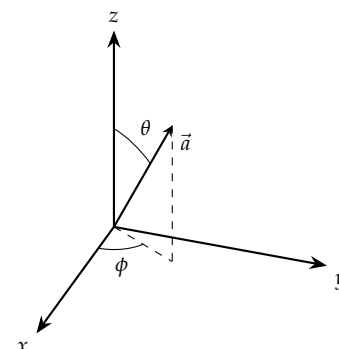


Figura 2.18: Sistema de coordenadas em três dimensões.

¹¹ Esse tipo de base é denominada *ortonormal*.

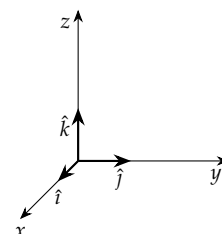


Figura 2.19: Vetores unitários em um sistema de referência tridimensional.

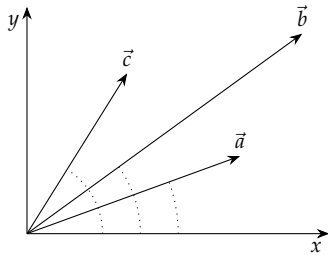


Figura 2.20: Vetores em relação ao sistema de referência.

e que fazem ângulos θ_a , θ_b , e θ_c com o eixo horizontal dados por

$$\theta_a = 20^\circ \quad \theta_b = 36^\circ \quad \theta_c = 58^\circ.$$

Podemos ilustrar os vetores no sistema de referência através da Figura 2.20. Para determinarmos as componentes, basta utilizarmos as Expressões (2.39) e (2.40):

$$\begin{aligned} a_x &= a \cos \theta_a & a_y &= a \sin \theta_a \\ &= (3 \text{ m}) \cdot (\cos 20^\circ) & &= (3 \text{ m}) \cdot (\sin 20^\circ) \\ &= 2,82 \text{ m} & &= 1,03 \text{ m} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} b_x &= a \cos \theta_a & b_y &= a \sin \theta_a \\ &= (4,5 \text{ m}) \cdot (\cos 36^\circ) & &= (4,5 \text{ m}) \cdot (\sin 36^\circ) \\ &= 3,64 \text{ m} & &= 2,65 \text{ m} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} c_x &= a \cos \theta_a & c_y &= a \sin \theta_a \\ &= (2,5 \text{ m}) \cdot (\cos 58^\circ) & &= (2,5 \text{ m}) \cdot (\sin 58^\circ) \\ &= 1,32 \text{ m} & &= 2,12 \text{ m}. \end{aligned}$$

Exemplo: Decomposição de vetores em um referencial rotacionado

A Figura 2.21 mostra dois sistemas de referência ortogonais — um constituído por um eixo x horizontal e um eixo y vertical, e outro constituído por dois eixos x' e y' —, sendo que o segundo foi obtido a partir de uma rotação do primeiro sistema de referência por um ângulo $\omega = 30^\circ$. Se um vetor \vec{a} tem módulo $a = 2,5 \text{ m}$ e faz um ângulo $\theta = 45^\circ$ em relação ao eixo horizontal, quais são as componentes do vetor nos eixos do sistema rotacionado?

Figura 2.21: O vetor \vec{a} em relação aos dois sistemas de referência.

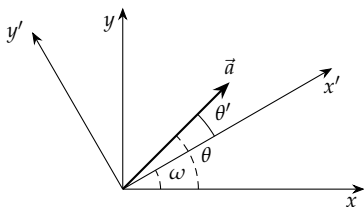
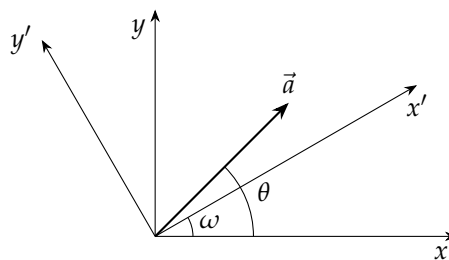


Figura 2.22: As componentes do vetor \vec{a} no sistema de referência rotacionado estão ligadas ao valor do ângulo θ' .



Para que possamos determinar as componentes do vetor \vec{a} nos eixos x' e y' , precisamos somente determinar o ângulo θ' que o vetor faz com o eixo x' , uma vez que o módulo do vetor é constante. A partir da figura, podemos verificar facilmente que tal ângulo corresponde a

$$\theta' = \theta - \omega \quad (2.48)$$

$$= 45^\circ - 30^\circ \quad (2.49)$$

$$= 15^\circ. \quad (2.50)$$

Assim, temos que

$$a_{x'} = a \cos \theta' \quad a_{y'} = a \sin \theta' \quad (2.51)$$

$$= (2,5 \text{ m}) \cdot (\cos 15^\circ) \quad = (2,5 \text{ m}) \cdot (\sin 15^\circ) \quad (2.52)$$

$$\approx 2,415 \text{ m} \quad \approx 0,647 \text{ m} \quad (2.53)$$

2.4.4 Notação módulo-ângulo

Da seção anterior, fica evidente que além de podermos descrever um vetor através de suas componentes nos eixos x e y , podemos defini-lo completamente em duas dimensões através do ângulo θ e do módulo do vetor $|\vec{a}|$, ou através do módulo dos ângulos θ e ϕ , em três dimensões. Nesta notação, ainda estamos nos valem da definição dos eixos coordenados, uma vez que eles são utilizados para definir os ângulos.

Em duas dimensões, podemos observar a partir das Equações (2.39) e (2.40) que

$$\frac{a_y}{a_x} = \frac{a \sin \theta}{a \cos \theta} \quad (2.54)$$

$$= \tan \theta, \quad (2.55)$$

de onde podemos escrever

$$\theta = \arctan \frac{a_y}{a_x}. \quad (2.56)$$

Equivalentemente, podemos verificar esse resultado utilizando relações trigonométricas através da Figura 2.23. Além disso, temos

$$a_x^2 + a_y^2 = (a \cos \theta)^2 + (a \sin \theta)^2 \quad (2.57)$$

$$= a^2 \cos^2 \theta + a^2 \sin^2 \theta \quad (2.58)$$

$$= a^2 (\sin^2 \theta + \cos^2 \theta) \quad (2.59)$$

$$= a^2, \quad (2.60)$$

onde usamos o fato de que

$$\sin^2 \theta + \cos^2 \theta = 1, \quad (2.61)$$

o que nos permite escrever o módulo a do vetor em termos de suas componentes como

$$a = \sqrt{a_x^2 + a_y^2}. \quad (2.62)$$

Novamente, esse resultado pode ser obtido geometricamente ao empregarmos o teorema de Pitágoras no triângulo mostrado na Figura 2.23.

Portanto, se conhecemos o vetor em termos de duas componentes, podemos calcular seu módulo e o ângulo que ele faz com o eixo horizontal e vice-versa. Concluímos então que as duas notações são completamente equivalentes.

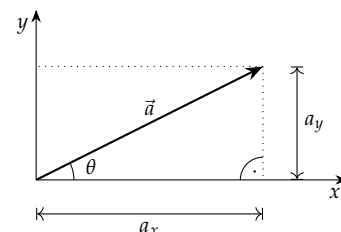


Figura 2.23: Podemos determinar as relações entre o módulo, as componentes, e o ângulo do vetor através de trigonometria.

Em três dimensões, podemos determinar os ângulos θ e ϕ , além do módulo do vetor, através de

$$a = \sqrt{a_x^2 + a_y^2 + a_z^2} \quad (2.63)$$

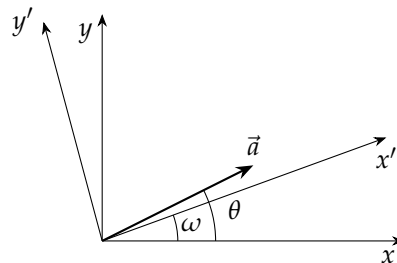
$$\theta = \arccos \frac{a_z}{r} \quad (2.64)$$

$$\phi = \arctan \frac{a_y}{a_x}. \quad (2.65)$$

Exemplo: Decomposição de vetores em um referencial rotacionado

A Figura 2.21 mostra dois sistemas de referência ortogonais — um constituído por um eixo x horizontal e um eixo y vertical, e outro constituído por dois eixos x' e y' —, sendo que o segundo foi obtido a partir de uma rotação do primeiro sistema de referência por um ângulo $\omega = 20^\circ$. Se um vetor \vec{a} tem componentes $a_x = 2 \text{ m}$ e $a_y = 1 \text{ m}$, quais são as componentes do vetor nos eixos do sistema rotacionado?

Figura 2.24: O vetor \vec{a} em relação aos dois sistemas de referência.



A situação do problema acima difere do exemplo da seção anterior simplesmente no fato de que não temos o módulo a e o ângulo θ , mas sim as componentes a_x e a_y do vetor \vec{a} . Para que possamos determinar as componentes do vetor \vec{a} nos eixos x' e y' , tanto o ângulo θ' que o vetor faz com o eixo x' , quanto o módulo do vetor.

Podemos determinar o módulo através da Equação (2.62):

$$a = \sqrt{a_x^2 + a_y^2} \quad (2.66)$$

$$= \sqrt{(2 \text{ m})^2 + (1 \text{ m})^2} \quad (2.67)$$

$$= \sqrt{(4 \text{ m}^2) + (1 \text{ m}^2)} \quad (2.68)$$

$$= \sqrt{5 \text{ m}^2} \quad (2.69)$$

$$\approx 2,236 \text{ m}. \quad (2.70)$$

Para determinarmos o ângulo θ' , precisamos antes determinar o ângulo θ . A partir da Equação (2.56), temos

$$\theta = \arctan \left(\frac{a_y}{a_x} \right) \quad (2.71)$$

$$= \arctan \left(\frac{(1 \text{ m})}{(2 \text{ m})} \right) \quad (2.72)$$

$$= \arctan \left(\frac{1}{2} \right) \quad (2.73)$$

$$\approx 26,565^\circ. \quad (2.74)$$

Assim, temos para θ'

$$\theta' = \theta - \omega \quad (2.75)$$

$$= 26,565^\circ - 20^\circ \quad (2.76)$$

$$= 6,565^\circ. \quad (2.77)$$

Finalmente, temos que

$$a_{x'} = a \cos \theta' \quad a_{y'} = a \sin \theta' \quad (2.78)$$

$$= (2,236 \text{ m}) \cdot (\cos 6,565^\circ) = (2,236 \text{ m}) \cdot (\sin 6,565^\circ) \quad (2.79)$$

$$\approx 2,221 \text{ m} \quad \approx 0,256 \text{ m} \quad (2.80)$$

2.4.5 Projeções completas

Na Figura 2.25, mostramos a projeção do vetor \vec{a} em dois sistemas de referências diferentes. No sistema composto pelos eixos x e y , verificamos que as componentes são

$$a_x = a \cos \theta \quad (2.81)$$

$$a_y = a \sin \theta. \quad (2.82)$$

Quais são as componentes do vetor \vec{a} nos eixos x' e y' ?

Verificamos através da figura que o vetor \vec{a} aponta na mesma direção do eixo x' , portanto, podemos utilizar a decomposição com um ângulo de 0° :

$$a_{x'} = a \cos 0^\circ \quad (2.83)$$

$$a_{y'} = a \sin 0^\circ, \quad (2.84)$$

o que resulta em

$$a_{x'} = a \quad (2.85)$$

$$a_{y'} = 0. \quad (2.86)$$

Concluimos, portanto, que se um vetor aponta na mesma direção que um eixo de referência, a projeção de tal vetor nesse eixo é igual ao próprio módulo do vetor. Por outro lado, se o vetor é perpendicular ao eixo, a projeção nele é nula.

2.4.6 Projeções negativas

Algo que é bastante importante notarmos é o fato de que muitos vetores têm uma ou mais componentes negativas. Isso está ligado ao simples fato de que para os gerar a partir dos vetores da base escolhida, precisamos que as componentes tenham valores negativos. Por isso, é importante que ao decompor um vetor em termos de uma base/sistema de referência, saibamos identificar se tais sinais são necessários.

Uma maneira simples de verificar se a componente será negativa, é verificar a projeção do vetor no eixo: se ela aponta no sentido negativo, então a componente é negativa¹² (veja a Figura 2.26).

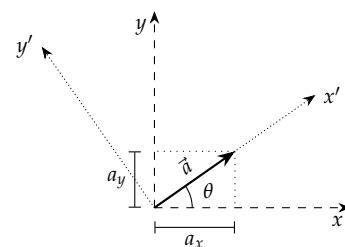


Figura 2.25: Projeção de um vetor \vec{a} em dois sistemas de referência diferentes. No sistema de referência $x' - y'$ as componentes são dadas por $a_{x'} = a$ e $a_{y'} = 0$.

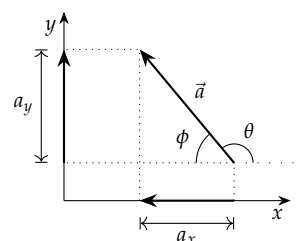


Figura 2.26: Podemos utilizar tanto o ângulo ϕ , quanto o ângulo θ em relação ao eixo x para determinar as componentes de um vetor, porém devemos estar atentos ao sinal.

¹² Veja que estamos interpretando a projeção como uma distância, mas de certa forma sabemos para onde a "sombra" do vetor aponta.

Note que podemos determinar o valor absoluto de a_x em termos de a e do ângulo ϕ entre a direção do vetor e o eixo x (Figura 2.26):

$$|a_x| = a \cos \phi. \quad (2.87)$$

No entanto, temos que $\phi < 90^\circ$, o que implica que $a \cos \phi > 0$. Sabemos que $a_x < 0$, logo

$$a_x = -a \cos \phi, \quad (2.88)$$

onde precisamos inserir o sinal “manualmente” para que a componente tenha o sinal negativo. Isso se deve ao fato de que estamos utilizando um método geométrico para determinar a componente — estamos usando a projeção —, porém ele não é capaz de descrever o seu sinal.

As Expressões (2.39) e (2.40) são capazes de nos dar as componentes com o sinal correto, porém o fazem empregando o ângulo θ entre o vetor \vec{a} e o vetor unitário na direção do eixo¹³, o que equivale ao ângulo θ na Figura 2.26. Nesse caso, como $90^\circ < \theta < 180^\circ$, temos que $\cos \theta < 0$, assim a expressão

$$a_x = a \cos \theta \quad (2.89)$$

descreve adequadamente o valor e o sinal da componente.¹⁴

É importante destacar que em diversas situações temos informações acerca do ângulo ϕ e não do ângulo θ . Nesse caso, devemos ou determinar θ , o que é simples, pois

$$\theta = 180 - \phi, \quad (2.90)$$

ou devemos lembrar que — devido ao fato de que a componente aponta no sentido negativo do eixo — é necessário que coloquemos um sinal, como fizemos acima.

Exemplo: Decomposição de um vetor com uma componente negativa

O vetor \vec{a} mostrado na Figura 2.27 tem módulo 2,0 m e aponta em uma direção que faz um ângulo $\phi = 30^\circ$ abaixo do eixo x . Determine as componentes a_x e a_y do vetor.

Podemos determinar o “tamanho” das projeções através das funções trigonométricas seno e cosseno, utilizando o ângulo ϕ . Obtemos então,

$$a_x = a \cos \phi \quad (2.91)$$

$$a_y = a \sin \phi. \quad (2.92)$$

Sabemos, porém, que a componente a_y deve ser negativa, uma vez que a projeção aponta no sentido negativo do eixo. Como o módulo de a é maior que zero, assim como o seno de 30° , devemos inserir o sinal “manualmente”:

$$a_y = -a \sin \phi. \quad (2.93)$$

¹³ Lembre-se de que definimos o ângulo θ como sendo aquele medido no sentido anti-horário, e que parte do vetor da base em direção ao vetor.

¹⁴ Lembre-se que $\cos(180^\circ - \phi) = -\cos \phi$, então as duas expressões para a_x resultam no mesmo valor.

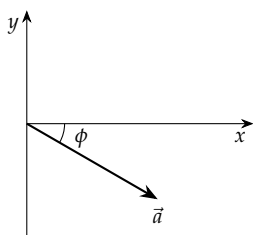


Figura 2.27: Vetor \vec{a} em relação aos eixos do sistema de referência.

Calculando os valores numéricos, obtemos

$$a_x = a \cos \phi \quad a_y = -a \sin \phi \quad (2.94)$$

$$= (2,0 \text{ m}) \cdot (\cos 30^\circ) = -(2,0 \text{ m}) \cdot (\sin 30^\circ) \quad (2.95)$$

$$\approx 1,732 \text{ m} \quad = -1,0 \text{ m} \quad (2.96)$$

Alternativamente, podemos simplesmente determinar o valor do ângulo θ (veja a Figura 2.28) e utilizar as Expressões (2.39) e (2.40):

$$\theta = 360^\circ - \phi \quad (2.97)$$

$$= 360^\circ - 30^\circ \quad (2.98)$$

$$= 330^\circ, \quad (2.99)$$

de onde obtemos

$$a_x = a \cos \phi \quad a_y = -a \sin \phi \quad (2.100)$$

$$= (2,0 \text{ m}) \cdot (\cos 330^\circ) = (2,0 \text{ m}) \cdot (\sin 330^\circ) \quad (2.101)$$

$$\approx 1,732 \text{ m} \quad = -1,0 \text{ m} \quad (2.102)$$

Exemplo: Projeção de um vetor em um eixo qualquer

Na Figura 2.29 temos um vetor \vec{a} , cujas coordenadas em relação ao sistema de referência xy mostrado são $a_x = -0,866$ e $a_y = 0,5$. Determine a projeção do vetor na direção do eixo tracejado mostrado na figura, sabendo que o ângulo α indicado é de 30° .

Para que possamos determinar a projeção do vetor na direção desejada precisamos de duas informações: o módulo do vetor e o ângulo formado entre ele e tal direção. A determinação do módulo é bastante simples, bastando utilizar a Expressão (2.62):

$$a = \sqrt{a_x^2 + a_y^2} \quad (2.103)$$

$$= \sqrt{(-0,866)^2 + 0,5^2} \quad (2.104)$$

$$\approx 1. \quad (2.105)$$

Observando a Figura 2.30, verificamos que podemos obter o ângulo β entre o vetor e a reta tracejada pela diferença entre o ângulo θ e o ângulo γ , onde o primeiro é o ângulo entre o vetor e o eixo x positivo e o segundo o ângulo entre a reta tracejada e o eixo x . Para determinarmos o ângulo θ , basta utilizarmos a Expressão (2.56):

$$\theta = \arctan \left(\frac{a_y}{a_x} \right) \quad (2.106)$$

$$= \arctan \left(\frac{-0,866}{0,5} \right) \quad (2.107)$$

$$\approx -30^\circ \quad (2.108)$$

$$= 150^\circ. \quad (2.109)$$

Note que ao utilizarmos uma calculadora para determinar o ângulo, é comum que a função \arctan retorne um valor negativo para o ângulo, o que equivale nesse caso ao ângulo entre o eixo x e a continuação da

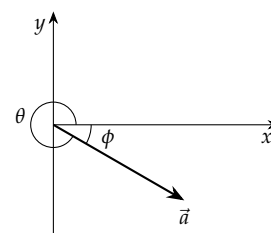


Figura 2.28: Vetor \vec{a} em relação aos eixos do sistema de referência, mostrando também o ângulo θ entre o vetor e o eixo x , medido no sentido anti-horário.

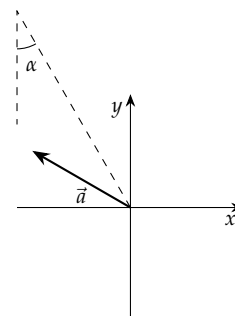


Figura 2.29: Disposição do vetor \vec{a} em relação ao sistema de coordenadas e direção do eixo sobre o qual queremos determinar a projeção de tal vetor.

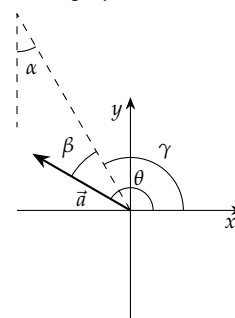


Figura 2.30: Definição dos ângulos β e γ .

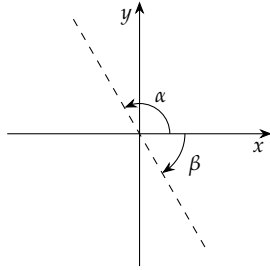


Figura 2.31: Os ângulos α e β estão relacionados através de $\alpha - \beta = 180^\circ$. Note que β é um ângulo negativo, pois é medido no sentido horário.

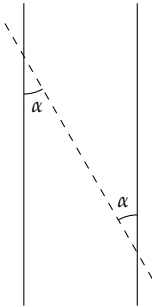


Figura 2.32: Ângulos alternos internos são iguais.

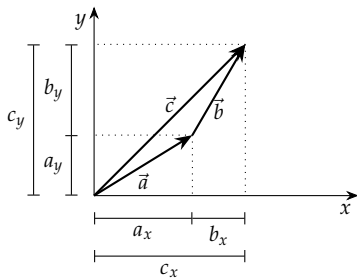


Figura 2.33: Soma através de componentes vetoriais.

reta pontilhada no quarto quadrante, medido no sentido horário — veja a Figura 2.31 —. Para determinarmos o ângulo θ que desejamos, basta somar 180° .

Basta agora determinarmos o ângulo γ . Através da Figura 2.30, podemos notar que o ângulo entre a reta tracejada e o eixo y é igual a α — pois são alternos internos, veja a Figura 2.32 —. Como o ângulo entre os eixos x e y é de 90° , temos que

$$\gamma = 120^\circ. \quad (2.110)$$

Concluimos, portanto, que

$$\beta = 30^\circ. \quad (2.111)$$

Finalmente, podemos determinar a projeção do vetor \vec{a} na direção do eixo tracejado:

$$a_e = a \cos 30^\circ \quad (2.112)$$

$$\approx 0,866. \quad (2.113)$$

2.4.7 Soma através de componentes

Na Figura 2.33, temos uma soma geométrica de vetores. Temos também um sistema de referência cartesiano sobre o qual projetamos as componentes dos vetores \vec{a} e \vec{b} . Se tomarmos o vetor \vec{c} vemos que

$$c_x = a_x + b_x \quad (2.114)$$

$$c_y = a_y + b_y, \quad (2.115)$$

ou seja, podemos simplesmente somar as componentes dos vetores nos eixos para poder calcular as componentes do vetor resultante. Isto nos dá uma forma muito mais simples para realizar somas e subtrações dos vetores.

2.4.8 Equações e vetores unitários

A grande vantagem de escrever os vetores em termos das componentes vetoriais é que podemos realizar cálculos de uma maneira bastante cômoda. Se temos a soma de dois vetores

$$\vec{a} = a_x \hat{i} + a_y \hat{j} + a_z \hat{k} \quad (2.116)$$

$$\vec{b} = b_x \hat{i} + b_y \hat{j} + b_z \hat{k}, \quad (2.117)$$

podemos escrever

$$\vec{c} = a_x \hat{i} + a_y \hat{j} + a_z \hat{k} + b_x \hat{i} + b_y \hat{j} + b_z \hat{k}. \quad (2.118)$$

Devido ao versor unitário, podemos somar as componente, colocando-o em evidência, obtendo

$$\vec{c} = (a_x + b_x) \hat{i} + (a_y + b_y) \hat{j} + (a_z + b_z) \hat{k}. \quad (2.119)$$

Em casos mais complexos, como veremos mais adiante, a praticidade da notação de versores unitários se tornará mais evidente.

Uma propriedade importante que pode ser prontamente verificada através da discussão acima é a de que equações envolvendo vetores pode ser separadas em três equações idênticas, uma para cada eixo¹⁵. Isso será fundamental para que possamos simplificar a interpretação de movimentos bi e tridimensionais no Capítulo 3, mas tal resultado não se limita à cinemática.

¹⁵ Isso não é verdade para equações que envolvam o *produto vetorial entre dois vetores*. Veremos tal produto somente no Capítulo ??

Exemplo: Determinação de um vetor soma

Dados dois vetores \vec{a} e \vec{b} tais que

$$\vec{a} = 2,45 \text{ m } \hat{i} - 4,32 \text{ m } \hat{j} \quad (2.120)$$

$$\vec{b} = 1,67 \text{ m } \hat{i} + 3,33 \text{ m } \hat{j}, \quad (2.121)$$

determine as componentes, o módulo e o ângulo em relação ao eixo x dos vetores \vec{c} e \vec{d} , dados por

$$\vec{c} = \vec{a} + \vec{b} \quad (2.122)$$

$$\vec{d} = \vec{a} - \vec{b}. \quad (2.123)$$

Podemos determinar os vetores simplesmente realizando as operações de acordo com a notação de vetores unitários:

$$\vec{c} = (2,45 \text{ m } \hat{i} - 4,32 \text{ m } \hat{j}) + (1,67 \text{ m } \hat{i} + 3,33 \text{ m } \hat{j}) \quad (2.124)$$

$$= (2,45 \text{ m} + 1,67 \text{ m}) \hat{i} + (-4,32 \text{ m} + 3,33 \text{ m}) \hat{j} \quad (2.125)$$

$$= 4,12 \text{ m } \hat{i} - 0,99 \text{ m } \hat{j} \quad (2.126)$$

$$(2.127)$$

$$\vec{d} = (2,45 \text{ m } \hat{i} - 4,32 \text{ m } \hat{j}) - (1,67 \text{ m } \hat{i} + 3,33 \text{ m } \hat{j}) \quad (2.128)$$

$$= (2,45 \text{ m} - 1,67 \text{ m}) \hat{i} + (-4,32 \text{ m} - 3,33 \text{ m}) \hat{j} \quad (2.129)$$

$$= 0,78 \text{ m } \hat{i} - 7,65 \text{ m } \hat{j}. \quad (2.130)$$

Note que as componentes dos vetores no eixo x são os próprios valores numéricos que multiplicam o vetor unitário \hat{i} , enquanto as componentes no eixo y são os números que multiplicam o vetor unitário \hat{j} .

Os módulos dos vetores são calculados através da Expressão (2.62) resultando em

$$c = \sqrt{c_x^2 + c_y^2} \quad (2.131)$$

$$= \sqrt{(4,12 \text{ m})^2 + (-0,99 \text{ m})^2} \quad (2.132)$$

$$\approx 4,24 \text{ m} \quad (2.133)$$

$$d = \sqrt{d_x^2 + d_y^2} \quad (2.134)$$

$$= \sqrt{(0,78 \text{ m})^2 + (-7,65 \text{ m})^2} \quad (2.135)$$

$$\approx 7,69 \text{ m} \quad (2.136)$$

Finalmente, os ângulos são dados a partir da Expressão (2.56):

$$\theta_c = \arctan \left(\frac{c_y}{c_x} \right) \quad (2.137)$$

$$= \arctan \left(\frac{-0,99 \text{ m}}{4,12 \text{ m}} \right) \quad (2.138)$$

$$\approx -13,51^\circ \quad (2.139)$$

$$\theta_d = \arctan \left(\frac{d_y}{d_x} \right) \quad (2.140)$$

$$= \arctan \left(\frac{-7,65 \text{ m}}{0,78 \text{ m}} \right) \quad (2.141)$$

$$\approx -84,18^\circ. \quad (2.142)$$

Note que ambos os ângulos são negativos, o que significa simplesmente que eles são medidos a partir do eixo x , no sentido horário.

3 Movimentos bi e tridimensionais

Neste capítulo vamos redefinir as variáveis cinemáticas em termos de vetores, utilizando as propriedades descritas no Capítulo 2. Obteremos assim relações vetoriais entre as variáveis cinemáticas que nos darão uma descrição completa do movimento em três dimensões. Para simplificar a interpretação dos movimentos, nos valeremos do fato de que as equações da cinemática podem ser escritas como um conjunto de três equações — uma para cada eixo — sendo que em diversos movimentos um ou dois eixos apresentarão equações triviais.

3.1 Introdução

Para que possamos descrever o movimento da maneira mais geral possível, devemos considerar um espaço tridimensional: ao — por exemplo — descrever o movimento de um veículo em uma estrada, se tomarmos um eixo de referência ao longo de um segmento da pista, temos ainda possíveis movimentos laterais devidos a curvas e verticais devidos a subidas ou descidas.

Apesar de a descrição completa do movimento exigir três dimensões, é comum que possamos tratar o movimento em duas, ou mesmo uma dimensão. Isso se deve ao fato de que ao dividirmos as equações nos eixos do sistema de referência, poderemos ignorar uma ou duas dessas equações simplesmente por não haver movimento no eixo a que elas correspondem. Para o caso do movimento em linha reta, por exemplo, ao alinharmos um dos eixos do sistema de referência tridimensional ao longo do movimento, temos uma situação em que não há movimento nos outros dois eixos. Isso corresponde ao que denominamos como *movimento unidimensional* no Capítulo 1, ou seja, o movimento unidimensional é só um caso especial do movimento tridimensional. No caso do movimento bidimensional temos algo semelhante, porém só conseguimos eliminar um dos eixos.

Verificaremos adiante como fazer uma descrição do movimento em três dimensões e como simplificar o tratamento ao eliminar um ou dois eixos. Verificaremos também que podemos separar o movimento em cada eixo e tratá-los de maneira independente mesmo quando há movimento em mais que um deles. Isso facilitará a interpretação do movimento.

3.2 Vetores posição e deslocamento

Quando tratamos do movimento unidimensional, utilizamos a distância até a origem (isto é, um ponto de referência) para descrever o movimento através da posição, velocidade e aceleração. Verificamos

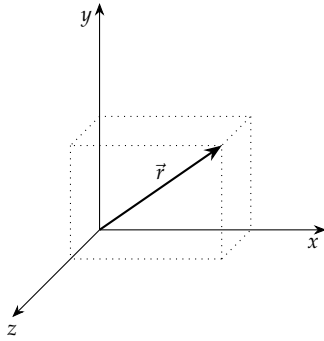


Figura 3.1: Um vetor posição em três dimensões.

também que essas grandezas variavam no tempo e pudemos as definir como funções do tempo.

3.2.1 Posição

Utilizando vetores, podemos fazer o mesmo para um movimento bidimensional ou tridimensional. Vamos escolher um ponto como origem de um sistema de coordenadas e descrever a posição por um vetor que parte da origem e termina no ponto onde o objeto se encontra. Como escolhemos a origem coincidindo com o início do vetor, a extremidade está no ponto (x, y, z) do sistema de coordenadas. Além disso, o tamanho das componentes é igual aos valores de x , y , e z , logo, temos que o vetor posição será dado por

$$\vec{r} = x\hat{i} + y\hat{j} + z\hat{k}. \quad (3.1)$$

O conjunto de posições ocupadas por um corpo ao longo do tempo é representado pela evolução temporal do vetor posição \vec{r} . Como a posição pode variar no tempo, temos que tal vetor é uma função do tempo $\vec{r}(t)$:

Figura 3.2: A cada valor de tempo t temos um vetor posição \vec{r} associado. A função $\vec{r}(t)$ descreve a relação entre essas duas variáveis.

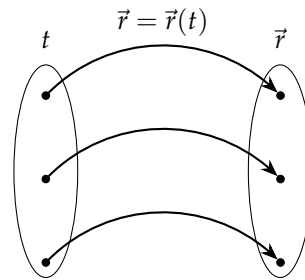


Figura 3.3: A trajetória de um corpo pode ser descrita através do conjunto de posições $\vec{r}(t)$ ocupadas nos diferentes valores de tempo t . Na figura, destacamos três posições correspondentes a três valores diferentes de tempo.

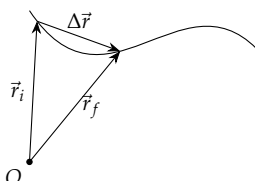
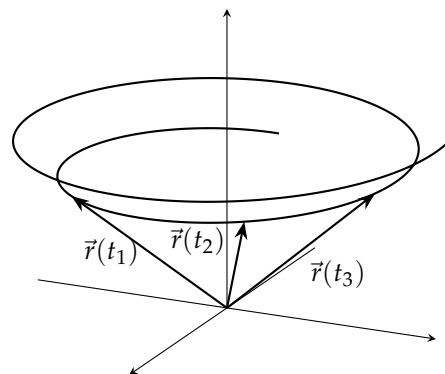


Figura 3.4: O vetor deslocamento $\Delta\vec{r}$ pode ser calculado a partir da diferença entre os vetores \vec{r}_f e \vec{r}_i .

3.2.2 Deslocamento

Geometricamente, o vetor deslocamento é aquele que liga o ponto inicial ao ponto final, em linha reta (Figura 3.4). Podemos interpretar

tal vetor através da diferença entre dois vetores \vec{r}_i e \vec{r}_f que denotam a posição nos instantes inicial e final. Assim:

$$\Delta\vec{r} = \vec{r}_f - \vec{r}_i, \quad (3.2)$$

Utilizando a notação de versores para escrever os vetores em termos dos eixos de referência, temos para \vec{r}_i e \vec{r}_f

$$\vec{r}_i = x_i\hat{i} + y_i\hat{j} + z_i\hat{k} \quad (3.3)$$

$$\vec{r}_f = x_f\hat{i} + y_f\hat{j} + z_f\hat{k}. \quad (3.4)$$

Consequentemente, o vetor deslocamento pode ser escrito como

$$\Delta\vec{r} = (x_f\hat{i} + y_f\hat{j} + z_f\hat{k}) - (x_i\hat{i} + y_i\hat{j} + z_i\hat{k}) \quad (3.5)$$

$$= (x_f - x_i)\hat{i} + (y_f - y_i)\hat{j} + (z_f - z_i)\hat{k} \quad (3.6)$$

$$= \Delta x\hat{i} + \Delta y\hat{j} + \Delta z\hat{k}. \quad (3.7)$$

Vemos que é possível separar o movimento descrito pelo vetor posição em três componentes distintas, uma para cada eixo coordenado¹. Isso facilita a análise do movimento, permitindo que tratemos cada uma das componentes de acordo com suas particularidades. Em muitos casos não precisamos nem mesmo tratar todas as três componentes, devido ao fato de que o movimento ocorre em um plano.

3.3 Velocidade

3.3.1 Velocidade média

Em três dimensões, caso um corpo sofra um deslocamento, ele o faz com uma velocidade média dada por

$$\langle \vec{v} \rangle = \frac{\Delta\vec{r}}{\Delta t}, \quad (3.8)$$

onde estendemos a definição de velocidade ao caso bi e tridimensional ao substituir o deslocamento ao longo de um eixo retilíneo x pelo vetor deslocamento $\Delta\vec{r}$. Como, nesse caso, temos a divisão de um vetor por um escalar, a direção do vetor velocidade média é a mesma do deslocamento. O módulo, no entanto, é diferente, assim como a dimensão: temos que $[v] = L/T$ e o módulo é dado pelo valor numérico obtido pela divisão do módulo do vetor deslocamento pelo valor do intervalo de tempo em que o movimento ocorre. Decompondo o vetor, temos

$$\langle \vec{v} \rangle = \frac{\Delta x\hat{i} + \Delta y\hat{j} + \Delta z\hat{k}}{\Delta t} \quad (3.9)$$

$$= \frac{\Delta x}{\Delta t}\hat{i} + \frac{\Delta y}{\Delta t}\hat{j} + \frac{\Delta z}{\Delta t}\hat{k} \quad (3.10)$$

$$= \langle v \rangle_x \hat{i} + \langle v \rangle_y \hat{j} + \langle v \rangle_z \hat{k}. \quad (3.11)$$

Como definimos a velocidade média em termos do vetor deslocamento, podemos escrever

$$\Delta\vec{r} = \langle \vec{v} \rangle \Delta t. \quad (3.12)$$

¹ Novamente, situações que envolvem o produto vetorial não podem ser separados em eixos distintos. Verificaremos situações desse tipo no Capítulo ??.

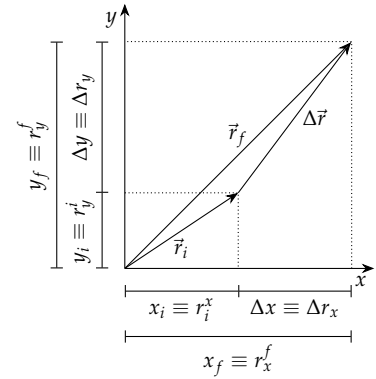


Figura 3.5: Com o auxílio de um sistema de referência ortogonal, verificamos os deslocamentos independentes em cada um dos eixos.

No caso especial de termos uma velocidade constante em módulo e sentido, o vetor velocidade média é igual ao vetor velocidade instantânea, logo, podemos escrever

$$\vec{r}_f = \vec{r}_i + \vec{v}\Delta t. \quad (3.13)$$

De acordo com a equação acima, as posições \vec{r}_f ocupadas pela partícula estão todas ao longo da direção determinada pelo vetor \vec{v} .

3.3.2 Velocidade instantânea

Podemos definir a velocidade instantânea a partir da Equação 3.8, bastando tomar o limite $\Delta t \rightarrow 0$:

$$\vec{v} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \langle \vec{v} \rangle \quad (3.14)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{r}}{\Delta t} \quad (3.15)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \left(\frac{\Delta x}{\Delta t} \hat{i} + \frac{\Delta y}{\Delta t} \hat{j} + \frac{\Delta z}{\Delta t} \hat{k} \right). \quad (3.16)$$

Podemos utilizar a propriedade de que o limite da soma é a soma dos limites para escrever

$$\vec{v} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta x}{\Delta t} \hat{i} + \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta y}{\Delta t} \hat{j} + \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta z}{\Delta t} \hat{k} \quad (3.17)$$

$$= v_x \hat{i} + v_y \hat{j} + v_z \hat{k}. \quad (3.18)$$

² Utilizaremos a notação $\delta \vec{r}$ para todas as variáveis do tipo $\Delta \vec{r}$ quando tomamos o limite $\Delta t \rightarrow 0$. Podemos interpretar isso como uma *variação infinitamente pequena*.

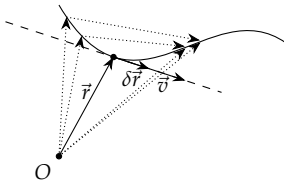


Figura 3.6: No limite $\Delta t \rightarrow 0$, temos que a direção do vetor deslocamento instantâneo $\delta \vec{r}$ no ponto denotado por \vec{r} é a mesma direção que a da reta que tangencia a curva no ponto.

Portanto, podemos simplesmente definir o vetor velocidade através da velocidade nos eixos x , y e z .

Podemos determinar a direção da velocidade instantânea se analisarmos a trajetória de uma partícula em um plano xy , mostrada na Figura 3.6. Verificamos que para $\Delta t \rightarrow 0$, o vetor “deslocamento instantâneo” $\delta \vec{r}$, dado por²

$$\delta \vec{r} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \Delta \vec{r}, \quad (3.19)$$

é tangente à trajetória. Como a direção da velocidade é a mesma de $\delta \vec{r}$, temos que o vetor velocidade instantânea é tangente à trajetória.

Finalmente, devemos destacar que é comum descrever situações físicas e/ou problemas e exercícios e se referir a um valor particular de velocidade. Nesses casos subentende-se que estamos nos referindo ao *módulo* do vetor velocidade. Em alguns casos, tal valor pode também ser chamado de *velocidade escalar*.

Variação do vetor velocidade com módulo constante

Devido ao fato de que agora estamos trabalhando com vetores, temos a possibilidade de que exista uma variação de velocidade ao considerarmos dois vetores velocidade \vec{v}_i e \vec{v}_f cujos módulos são *iguais*. Na Figura 3.7 temos uma partícula que efetua um movimento circular com velocidade cujo módulo é constante. Consideramos dois

instantes inicial e final em particular. Note que os vetores apontam em direções diferentes. Determinando a diferença

$$\Delta \vec{v} = \vec{v}_f - \vec{v}_i, \quad (3.20)$$

podemos ver que ela não é nula, isto é, *mesmo no caso de termos dois vetores com módulos iguais, a diferença entre eles pode ser não nula.*

Esse aspecto é uma característica dos vetores também se manifesta com o vetor deslocamento, mas nesse caso nos parece mais natural, já que os vetores posição e deslocamento têm uma manifestação mais concreta do que o vetor velocidade. Veremos ao estudar o movimento circular que essa propriedade terá consequências interessantes para a aceleração, que definiremos a seguir.

Discussão: Rotação de um vetor

No caso de termos uma trajetória que não seja retilínea, podemos interpretar o deslocamento de acordo com deslocamentos infinitesimais na direção da velocidade instantânea:³

$$\delta \vec{r} = \vec{v} \delta t. \quad (3.21)$$

Através desse conceito de deslocamento infinitesimal, podemos descrever um movimento que acontece com uma velocidade sempre perpendicular ao vetor posição. Na Figura 3.9 temos uma partícula cuja posição é descrita por um vetor posição que parte de uma origem fixada no centro de um círculo. A partícula segue a trajetória circular, sendo que a velocidade é sempre tangente à trajetória, ou seja, *a velocidade é sempre perpendicular ao vetor posição.*

A situação acima descreve uma propriedade importante de um vetor: quando ele é somado a uma variação infinitesimal que é perpendicular ao próprio vetor, o vetor resultante tem o mesmo módulo, porém é *rotacionado* na direção da variação infinitesimal.

3.4 Aceleração

3.4.1 Aceleração média

No caso do cálculo da velocidade média, bastou redefinirmos a velocidade em termos do vetor deslocamento $\Delta \vec{r}$ para verificarmos que a velocidade é uma grandeza vetorial. Devido a essa conclusão, temos que uma variação de velocidade pode ser uma variação tanto de módulo, quanto de direção ou sentido. Portanto, precisamos redefinir a aceleração em termos de um vetor $\Delta \vec{v}$:

$$\langle \vec{a} \rangle = \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t} \quad (3.22)$$

$$= \frac{\Delta v_x}{\Delta t} \hat{i} + \frac{\Delta v_y}{\Delta t} \hat{j} + \frac{\Delta v_z}{\Delta t} \hat{k} \quad (3.23)$$

$$= \langle a \rangle_x \hat{i} + \langle a \rangle_y \hat{j} + \langle a \rangle_z \hat{k}. \quad (3.24)$$

A direção do vetor aceleração média é a própria direção do vetor $\Delta \vec{v}$.

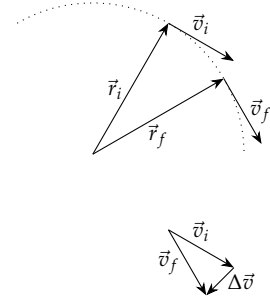


Figura 3.7: Velocidades em diferentes instantes e a correspondente variação da velocidade $\Delta \vec{v}$ determinada através da diferença entre os vetores.

³ Veja que nessa situação a velocidade certamente não é constante, já que sua direção varia continuamente, porém podemos tomá-la como constante devido ao fato que estamos considerando um tempo infinitesimal.

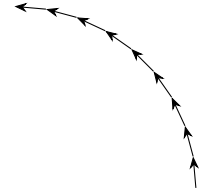


Figura 3.8: Todo movimento pode ser considerado como uma série de deslocamentos infinitamente pequenos. Na figura mostramos uma série de pequenos deslocamentos que constituem de maneira aproximada uma curva. Se tomarmos deslocamentos menores, a curva passará a ser mais suave. A direção de cada deslocamento muda pois estamos considerando que a direção da velocidade muda devido a uma aceleração.

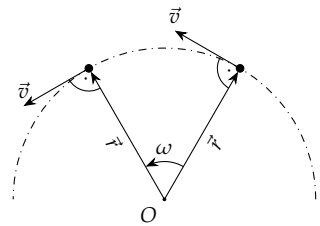


Figura 3.9: O efeito de um vetor velocidade continuamente perpendicular ao vetor posição é o de causar uma rotação neste último.

3.4.2 Aceleração instantânea

Assim como no caso do cálculo da velocidade instantânea, podemos calcular a aceleração instantânea vetorial através do limite $\Delta t \rightarrow 0$:

$$\vec{a} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \langle \vec{a} \rangle \quad (3.25)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t} \quad (3.26)$$

$$= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta v_x}{\Delta t} \hat{i} + \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta v_y}{\Delta t} \hat{j} + \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta v_z}{\Delta t} \hat{k}, \quad (3.27)$$

onde utilizamos novamente a propriedade de que o limite da soma é a soma dos limites. Obtemos então

$$\vec{a} = a_x \hat{i} + a_y \hat{j} + a_z \hat{k}, \quad (3.28)$$

e observamos que para o caso da aceleração, também temos que as componentes do vetor são dadas pelos valores de – neste caso – aceleração dos eixos x , y e z .

Aceleração com módulo da velocidade constante

Conforme verificamos na seção anterior, existem casos em que a velocidade se mantém constante, mas que mesmo assim possuem uma variação do *vetor* velocidade. Isso se deve ao fato de que temos um $\Delta \vec{v}$ dado por

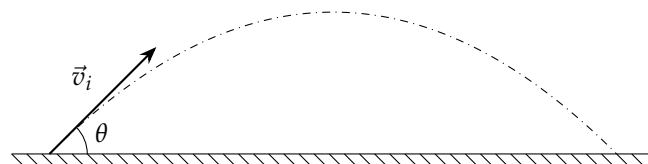
$$\Delta \vec{v} = \vec{v}_f - \vec{v}_i, \quad (3.29)$$

que é diferente de zero. Segundo a definição de aceleração, portanto, podemos ter acelerações que mantêm o módulo da velocidade constante. Na Seção (3.6), analisaremos mais a fundo os dois aspectos da aceleração – alterar o módulo e/ou a direção da velocidade – utilizando como exemplo o movimento circular.

3.5 Movimento de projéteis

O movimento de um projétil ao ser lançado com velocidade que faz um ângulo com a horizontal é conhecido como movimento balístico. Neste movimento, podemos usar a propriedade da decomposição da velocidade para analisar o movimento em cada eixo separadamente: no eixo horizontal, temos um movimento com velocidade constante, enquanto no eixo vertical temos um movimento com aceleração constante. Esses dois tipos de movimento correspondem aos dois mais simples que podemos estudar. Dessa forma, o movimento de um projétil serve como um bom exemplo de aplicação da descrição vetorial das variáveis cinemáticas.

Figura 3.10: Lançamento oblíquo de um projétil.



Devemos ter em mente, no entanto, que vamos fazer sérias restrições ao modelo, que fazem com que ele não possa ser aplicado de maneira realista para muitas situações: vamos desconsiderar a força de arrasto do ar, vamos considerar que a aceleração gravitacional é uniforme, e vamos desconsiderar a rotação da Terra⁴. Todos esses fatores podem ser muito relevantes para lançamentos a longas distâncias. Apesar disso, tais restrições não prejudicam a principal característica na qual estamos interessados: temos um movimento bidimensional que pode ser descrito de maneira simples.

3.5.1 Sistema de referência

Para descrever o lançamento, vamos considerar que o projétil tem uma velocidade inicial \vec{v}_i cujo módulo v_i e o ângulo em relação à horizontal θ são conhecidos. Vamos estabelecer um sistema de referência bidimensional para descrever o movimento, tomando um eixo horizontal (eixo x) e um vertical (eixo y). Essa escolha é a mais adequada pois permite que *haja aceleração somente no eixo vertical y* . Isso significa que o movimento no eixo horizontal x é um movimento com *velocidade constante*, enquanto no eixo y temos que⁵

$$a = -g, \quad (3.30)$$

o que implica que o movimento pode ser descrito nesse eixo pelas expressões para aceleração constante estudadas no Capítulo 1

Em termos dos eixos x e y , o vetor velocidade inicial pode ser escrito como obtendo

$$\vec{v}_i = v_i^x \hat{i} + v_i^y \hat{j}, \quad (3.31)$$

onde

$$v_i^x = v_i \cos \theta \quad (3.32)$$

$$v_i^y = v_i \sin \theta. \quad (3.33)$$

Eixo x : Movimento com velocidade constante

Analisando o movimento no eixo x , temos uma velocidade inicial – dada por $v_i^x = v_i \cos \theta$ – e *não temos nenhuma aceleração*. Como podemos analisar o movimento em cada eixo de maneira completamente independente dos demais, concluímos que

$$v_i^x = \text{constante} \quad (3.34)$$

$$x_f = x_i + v_i^x t. \quad (3.35)$$

Eixo y : Movimento com aceleração constante

Verticalmente, temos um movimento com aceleração constante, dirigida para baixo. Se adotarmos o eixo y crescendo para cima, a

⁴ O arrasto faz com que a trajetória perca o aspecto parabólico e também faz com que o ângulo de maior alcance seja maior que 45° , já que a força de arrasto é menor em camadas superiores da atmosfera. Se o lançamento atingir alturas e distâncias muito grandes, ele tende a descrever uma elipse, já que a aceleração gravitacional diminui com r^{-2} . Finalmente, devido à força de Coriolis, característica de referenciais girantes, temos que a “parábola” descrita pelo projétil não está contida num plano.

⁵ Note que o sinal negativo reflete o fato de que a aceleração da gravidade aponta no *sentido negativo* do eixo y . Se tomássemos um eixo y cujo sentido fosse para baixo, então a aceleração da gravidade seria positiva.

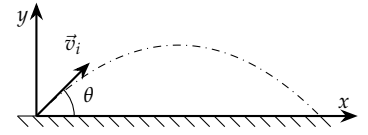


Figura 3.11: O sistema de referência mais adequado para o estudo do lançamento oblíquo é aquele em que a aceleração aponta na direção de um dos eixos coordenados, ou seja, temos um eixo vertical e um horizontal.

partir das Equações (1.75) e (1.83), temos

$$v_f^y = v_i^y - a^y t \quad (3.36)$$

$$= v_i^y - g t \quad (3.37)$$

$$y_f = y_i + v_i^y t - \frac{g}{2} t^2. \quad (3.38)$$

Além das expressões acima, podemos utilizar as demais que também se aplicam ao movimento com aceleração constante:

$$y_f = y_i + v_f^y t - \frac{(-g)t^2}{2} \quad (3.39)$$

$$y_f = y_i + \frac{v_i^y + v_f^y}{2} t \quad (3.40)$$

$$(v_f^y)^2 = (v_i^y)^2 - 2g\Delta y. \quad (3.41)$$

3.5.2 Equações para o movimento de projéteis

Para explorar melhor as características do movimento de projéteis, vamos a seguir determinar algumas expressões que nos permitem calcular alguns resultados interessantes para o lançamento de projéteis. É importante frisar que elas podem ser aplicadas a vários exercícios/problemas, porém elas não são suficientes para esgotar os resultados interessantes que podem ser retirados do movimento balístico. Muitas vezes seremos obrigados a obter resultados parciais para que possamos resolvê-los.

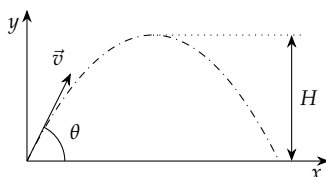


Figura 3.12: Altura máxima em relação ao ponto de lançamento.

⁶ Na dedução das equações para altura máxima, alcance horizontal e para a trajetória, escolheremos um sistema de coordenadas onde o eixo y cresce verticalmente para cima. Nesse caso, ao utilizar as fórmulas é importante que tal escolha também seja efetuada ao se resolver exercícios e problemas, respeitando a convenção que originou as fórmulas. Se isso não acontecer, ocorrerão problemas com os sinais de algumas variáveis cinemáticas.

Altura máxima

A partir da equação acima, podemos determinar qual é o valor de altura máxima que o projétil alcança ao ser lançado com velocidade \vec{v}_i . Sabemos que no ponto onde o projétil atinge a altura máxima, sua velocidade no eixo vertical deve ser nula, afinal ocorre uma inversão no sentido do movimento. Utilizando a equação de Torricelli, obtemos⁶

$$(v_f^y)^2 = (v_i^y)^2 - 2g\Delta y. \quad (3.42)$$

Substituindo $v_f^y = 0$ e $v_i^y = v_i \sin \theta$, obtemos

$$v_i \sin \theta = 2g\Delta y, \quad (3.43)$$

e, finalmente, denotando a altura máxima por H e sabendo que $H = \Delta y$,

$$H = \frac{v_i^2 \sin^2 \theta}{2g}. \quad (3.44)$$

Altura máxima.

Alcance horizontal

O alcance horizontal de um projétil pode ser calculado se soubermos qual é o tempo decorrido entre o objeto ser lançado e voltar à mesma posição no eixo y que ocupava no momento do lançamento.

Temos então que o deslocamento Δy será nulo, logo, à partir da Equação (1.83), temos

$$y_f - y_i = v_i^y t - \frac{g}{2} t^2, \quad (3.45)$$

ou, devido à nossa observação de que $\Delta y = 0$

$$v_i^y t = \frac{g}{2} t^2. \quad (3.46)$$

Esta equação admite a solução $t = 0$, que corresponde ao momento do lançamento (o que não é particularmente útil), ou – dividindo ambos os membros da equação por t e isolando a variável t restante –

$$t = \frac{2v_i^y}{g} \quad (3.47)$$

$$= 2 \frac{v_i \sin \theta}{g}. \quad (3.48)$$

Para calcularmos a distância percorrida pelo projétil, basta utilizarmos a Equação (3.35), obtendo

$$R \equiv \Delta x = v_i^x t \quad (3.49)$$

$$= (v_i \cos \theta) \left(2 \frac{v_i \sin \theta}{g} \right) \quad (3.50)$$

$$= \frac{2v_i^2}{g} \sin \theta \cos \theta. \quad (3.51)$$

Utilizando a relação trigonométrica $\sin 2\theta = 2 \sin \theta \cos \theta$, podemos reescrever a expressão acima de uma maneira mais amigável:

$$R = \frac{v_i^2}{g} \sin 2\theta. \quad (3.52)$$

Distância horizontal percorrida

Em muitos casos estamos interessados em determinar a distância horizontal Δx percorrida pelo projétil, mas tal distância difere do alcance R . Temos da própria definição do alcance que o projétil deve voltar ao mesmo ponto de que foi lançado, em relação ao eixo y . Em um cálculo mais geral da distância horizontal percorrida, podemos ter um lançamento que ocorre de cima de uma elevação, atingindo o solo mais abaixo (como no caso de um lançamento que parte de cima de uma mesa e que atinge o chão), ou mesmo um lançamento que parte de um ponto mais baixo e atinge uma elevação.

Para determinar o valor de Δx , devemos proceder como no caso do alcance, determinando primeiramente o tempo através de

$$y_f = y_i + v_i^y t - \frac{g}{2} t^2, \quad (3.53)$$

que, assumindo que $\Delta y \equiv h$, podemos escrever como

$$-\frac{g}{2} t^2 + v_i^y t - h = 0. \quad (3.54)$$

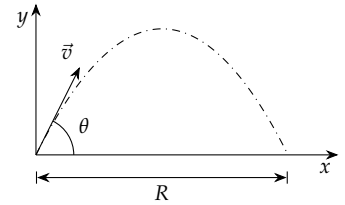


Figura 3.13: Alcance em relação ao ponto de lançamento.

Alcance horizontal.

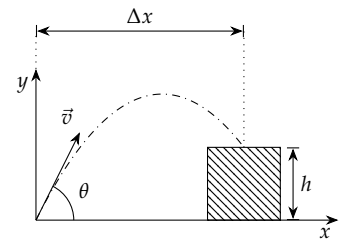


Figura 3.14: Distância horizontal percorrida no caso de um lançamento que parte de um ponto mais baixo e atinge uma elevação de altura h .

Note que mesmo que a diferença de altura seja conhecida, não temos como determinar uma expressão para o cálculo do tempo. Nesse caso, devemos determinar utilizando os dados particulares do problema em questão e então obter Δx através de

$$\Delta x = v_i^x t. \quad (3.55)$$

Discussão: Alcance máximo

Através da Expressão (3.52), podemos verificar que para um mesmo valor de velocidade v_i , obtemos distâncias diferentes de acordo com diferentes valores para o ângulo θ de lançamento. Através da Figura 3.15, podemos notar que a função seno é limitada, e seu valor máximo é 1, o que corresponde a um ângulo de 90° . Essa observação nos permite determinar que quando o argumento 2θ que aparece na expressão para o alcance R for igual a 90° , teremos o alcance máximo. Logo,

$$2\theta = 90^\circ \quad (3.56)$$

o que implica em

$$\theta = 45^\circ \quad (3.57)$$

para o ângulo de máximo alcance.

Equação para a trajetória

Podemos determinar a forma da trajetória do projétil escrevendo como uma função $y(x)$. Para isso, podemos isolar o tempo na Equação (3.35), obtendo

$$t = \frac{x_f - x_i}{v_i^x}. \quad (3.58)$$

Substituindo essa expressão na Equação (3.38), obtemos

$$y_f = y_i + v_i \sin \theta \frac{x_f - x_i}{v_i \cos \theta} - \frac{g (x_f - x_i)^2}{2 (v_i \cos \theta)^2}, \quad (3.59)$$

onde utilizamos $v_i^x = v_i \cos \theta$ e $v_i^y = v_i \sin \theta$. Para simplificar a expressão acima, vamos escolher $y_i = x_i = 0$, $y_f = y$ e $x_f = x$. Obtemos assim

$$y = (\tan \theta) x - \left(\frac{g}{2v_i^2 \cos^2 \theta} \right) x^2. \quad (3.60)$$

Se compararmos a equação acima a um polinômio de segundo grau, cuja forma característica é a de uma parábola,

$$y = A + Bx + Cx^2, \quad (3.61)$$

verificamos que a equação da trajetória segue o mesmo formato, porém com $A = 0$. Concluímos então que a trajetória seguida pelo projétil é tem a forma de uma parábola, com concavidade voltada para baixo⁷.

Note que podemos utilizar a expressão para a trajetória obtida acima mesmo para lançamentos horizontais – bastando utilizar $\theta = 0^\circ$ –, ou lançamentos para baixo. Nesse último caso, devemos utilizar ângulos negativos, medidos em relação ao eixo horizontal.

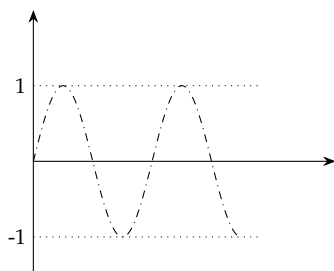


Figura 3.15: A função seno é limitada a valores dentro do intervalo $[-1, 1]$.

⁷ A concavidade de um polinômio de segundo grau é determinada através do sinal do coeficiente C: se o coeficiente é positivo, a concavidade é voltada para cima; se for negativo, é voltada para baixo.

Exemplo: Lançamento a partir de uma elevação

Uma bola é lançada a partir de uma elevação com altura $h = 2,0\text{ m}$, com uma velocidade $v_i = 4,0\text{ m/s}$, fazendo um ângulo $\theta = 60^\circ$ com a horizontal. Instantes depois, a bola atinge a região plana abaixo da elevação com velocidade \vec{v}_f .

- Determine a distância horizontal percorrida pela bola.
- Determine o módulo v_f da velocidade final e o ângulo ϕ que ela faz com o solo.

Para a solução, vamos considerar que o sistema de coordenadas possui um eixo horizontal x e um eixo y que aponta verticalmente para cima. Nesse caso temos que

$$a_y = -g. \quad (3.62)$$

Nos eixos de referência, temos que a velocidade inicial tem componentes

$$v_i^x = v_i \cos \theta \quad (3.63)$$

$$v_i^y = v_i \sin \theta. \quad (3.64)$$

Podemos determinar a distância horizontal percorrida pela bola através de

$$\Delta x = v_x t, \quad (3.65)$$

bastando que descubramos o tempo necessário para que a bola descreva a trajetória entre o ponto inicial e o final. Se considerarmos o deslocamento vertical, temos

$$\Delta y = v_i^y t + \frac{at^2}{2}, \quad (3.66)$$

ou, se considerarmos que $h = \Delta y$ e $a = -g$,

$$h = v_i^y t - \frac{gt^2}{2}. \quad (3.67)$$

Podemos escrever a expressão acima com a forma

$$-\frac{g}{2}t^2 + v_i^y t - h = 0, \quad (3.68)$$

que podemos identificar com a forma geral de uma equação de segundo grau:

$$At^2 + Bt + c = 0. \quad (3.69)$$

As raízes desse tipo de equação podem ser calculadas através de

$$t = \frac{-B \pm \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A}. \quad (3.70)$$

Portanto, realizando as substituições, temos

$$t_+ = -0,38\text{ s} \quad (3.71)$$

$$t_- = 1,08\text{ s}. \quad (3.72)$$

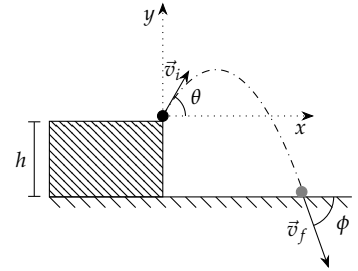


Figura 3.16: Lançamento a partir de uma elevação.

O primeiro tempo corresponde ao instante de tempo *anterior* ao lançamento em que o corpo estaria na linha horizontal do solo. Tal solução não tem sentido físico. Logo, através da expressão para o deslocamento horizontal temos

$$\Delta x = 2,17 \text{ m.} \quad (3.73)$$

Para determinar o módulo e o ângulo em relação à horizontal para o vetor velocidade final, devemos notar que a velocidade no eixo horizontal x é constante, e seu valor é dado pela Equação (3.63). Além disso, a componente da velocidade final no eixo vertical pode ser calculada através de

$$v_f^y = v_i^y - at \quad (3.74)$$

$$= v_i^y - gt \quad (3.75)$$

$$= -8,58 \text{ m/s,} \quad (3.76)$$

onde utilizamos o valor de tempo determinado anteriormente. Para determinarmos o módulo da velocidade, basta calcularmos

$$v = \sqrt{v_x^2 + v_y^2} \quad (3.77)$$

de onde obtemos

$$v = 8,81 \text{ m/s.} \quad (3.78)$$

Para determinarmos o ângulo em relação à horizontal, basta notarmos que as componentes e o próprio vetor formam um triângulo retângulo (Figura 3.17). Assim,

$$\tan \phi = \frac{v_y}{v_x}, \quad (3.79)$$

de onde podemos escrever

$$\phi = \arctan \frac{v_y}{v_x} \quad (3.80)$$

e, finalmente,

$$\phi = -76,88^\circ. \quad (3.81)$$

Exemplo: Lançamento horizontal

Uma esfera rola sobre uma mesa com velocidade $v_r = 3,5 \text{ m/s}$ e, ao chegar ao final dela, cai ao chão. Se a distância horizontal entre a borda da mesa e o ponto onde a esfera atinge o chão é de $1,3 \text{ m}$, qual é a altura da mesa?

Como sistema de referência, vamos escolher um sistema de coordenadas com um eixo vertical y apontando para baixo, e um eixo horizontal x apontando para a direita. Nesse caso temos que

$$a_x = 0 \quad (3.82)$$

$$a_y = g. \quad (3.83)$$

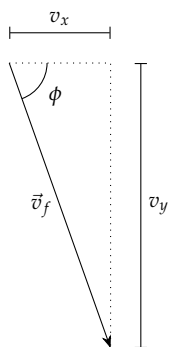


Figura 3.17: Detalhe do ângulo entre o vetor velocidade final \vec{v}_f e a horizontal.

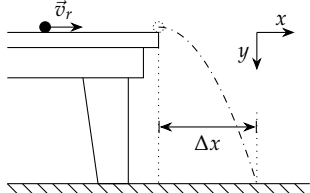


Figura 3.18: Lançamento horizontal.

Note também que a velocidade inicial de no momento em que a esfera passa a estar sujeita à gravidade é dada por

$$v_i^x = v_r \quad (3.84)$$

$$v_i^y = 0. \quad (3.85)$$

Podemos então determinar a altura da mesa em termos do tempo de queda através da expressão

$$y_f = y_i + v_i^y t + \frac{at^2}{2} \quad (3.86)$$

que pode ser escrita como

$$\Delta y = \frac{gt^2}{2} \quad (3.87)$$

ao utilizarmos $a_y = g$ e $v_i^y = 0$.

Resta agora determinar o valor de t , mas ele pode ser obtido através do eixo horizontal x , pois

$$x_f = x_i + v_i^x t, \quad (3.88)$$

o que pode ser reescrito como

$$t = \frac{\Delta x}{v_r}. \quad (3.89)$$

Finalmente, obtemos para a altura da mesa

$$H = \Delta y \quad (3.90)$$

$$= \frac{g}{2} \left(\frac{\Delta x}{v_r} \right)^2 \quad (3.91)$$

$$= \frac{g(\Delta x)^2}{2v_r^2} \quad (3.92)$$

$$= 0,68 \text{ m}. \quad (3.93)$$

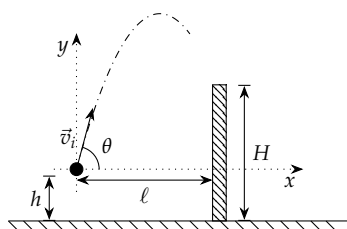


Figura 3.19: Lançamento a partir de uma elevação com possível colisão com obstáculo.

Exemplo: Arremesso sobre obstáculo

Uma bola é rebatida com uma raquete e adquire uma velocidade \vec{v}_i , cujo módulo é de 6,0 m/s e que faz um ângulo θ de 75° com a horizontal. A altura a partir da qual a bola é rebatida é $h = 1,2$ m. A uma distância ℓ de 1,5 m, medida horizontalmente, há uma cerca de altura $H = 2,0$ m. A bola passa sobre a cerca?

Para determinarmos se haverá colisão, basta sabermos a que altura em relação ao solo a bola estará na posição onde está localizada a cerca. Podemos determinar tal altura em relação ao ponto de lançamento ao utilizar a equação para a trajetória:

$$y(x) = (\tan \theta)x - \frac{gx^2}{2v_i^2 \cos^2 \theta}. \quad (3.94)$$

Utilizando as informações dadas no problema,

$$\theta = 75^\circ \quad (3.95)$$

$$x \equiv \ell = 1,5 \text{ m} \quad (3.96)$$

$$v_i = 6,0 \text{ m/s}, \quad (3.97)$$

obtemos

$$y(x) = 1,03 \text{ m}. \quad (3.98)$$

Essa distância se refere à altura da bola em relação ao ponto de lançamento ao chegar na posição da cerca. Como a bola é rebatida a uma distância de 1,2 m acima do solo, concluímos que a altura da bola em relação ao solo ao passar sobre a cerca é de 2,23 m, passando a 23 cm acima dela.

3.6 Movimento circular

Como um segundo exemplo de movimento bidimensional, vamos analisar o movimento circular. O efeito do vetor aceleração no vetor velocidade é mais difícil de visualizar do que o efeito da velocidade no vetor deslocamento. É mais fácil considerarmos dois efeitos separadamente: a alteração do módulo, e a alteração da direção do vetor \vec{v} . Ambos podem estar presentes em um movimento circular.

Em um movimento retilíneo, se há aceleração, o vetor \vec{a} tem a mesma direção do vetor velocidade inicial, então a soma

$$\vec{v}_f = \vec{v}_i + \vec{a}t \quad (3.99)$$

corresponde à Figura 3.20, e temos que os vetores \vec{v}_i e \vec{v}_f têm a mesma direção, porém têm módulos diferentes.

Já no caso de termos um vetor aceleração que seja sempre perpendicular ao vetor velocidade, devemos novamente utilizar a ideia de variações infinitesimais (*Rotação de um vetor*, página 67): da mesma forma que o vetor posição \vec{r} de uma partícula que executa um movimento circular é rotacionado por um vetor velocidade continuamente perpendicular a \vec{r} , uma velocidade \vec{v} é rotacionada por um vetor aceleração continuamente perpendicular a \vec{v} . Nesse caso, percebemos que

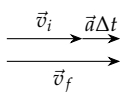


Figura 3.20: O efeito de uma aceleração constante e colinear com o vetor velocidade inicial é o de alterar o módulo da velocidade.

o papel de acelerações perpendiculares à velocidade é o de alterar a *direção* da velocidade, sem alterar o módulo.

Em situações mais complexas, podemos ter uma composição dos dois efeitos da aceleração. Se temos uma situação como a da Figura 3.21, por exemplo, temos que o vetor velocidade final tem um módulo maior que o vetor velocidade inicial, e que sofreu uma rotação em relação ao vetor inicial. De qualquer forma, podemos utilizar a ideia de componentes vetoriais para decompor a aceleração em uma componente na direção da velocidade inicial, e outra na direção perpendicular ao vetor velocidade inicial. Essa estratégia simplifica bastante a análise de movimentos bi e tridimensionais, e será a base para a análise do movimento circular nas seções seguintes.

3.6.1 Aceleração centrípeta

Analisando o movimento circular — restrito ao caso de velocidade constante em módulo —, verificamos que temos uma alteração constante da direção do vetor velocidade. Na Figura 3.22 vemos uma parte da trajetória seguida por uma partícula. Em dois instantes diferentes, temos dois vetores velocidade que têm o mesmo módulo, porém direções diferentes. Se calcularmos geometricamente a diferença entre esses vetores, vemos que $\Delta \vec{v}$ aponta perpendicularmente à trajetória quando disposto no ponto central entre as posições inicial e final, isto é, ele aponta para o centro da trajetória circular.

Sabemos, que o vetor aceleração média é dado por

$$\langle \vec{a} \rangle = \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t}. \quad (3.100)$$

Portanto, mesmo no caso de v constante, temos uma aceleração caso ocorram mudanças na direção do vetor velocidade. Podemos calcular o módulo desta aceleração se considerarmos a Figura 3.23. Inicialmente uma partícula ocupa a posição \vec{r}_i , com velocidade \vec{v}_i no instante t_i . Após um intervalo de tempo, ela passa a ocupar a posição \vec{r}_f , com velocidade \vec{v}_f no instante t_f . Vamos assumir que $v_i = v_f = v$ e que $r_i = r_f = r$.

Verificamos que existe um ângulo θ entre os vetores \vec{r}_i e \vec{r}_f . Além disso, como $r_i = r_f = r$, temos que os outros dois ângulos do triângulo são α . Podemos utilizar a lei dos senos para estabelecer a seguinte relação:

$$\frac{\Delta r}{\sin \theta} = \frac{r}{\sin \alpha}, \quad (3.101)$$

ou, equivalentemente,

$$\frac{\Delta r}{r} = \frac{\sin \theta}{\sin \alpha}. \quad (3.102)$$

Os vetores velocidade inicial e final são perpendiculares aos vetores posição inicial e final, respectivamente. Portanto, o ângulo formado pelos vetores velocidade é o mesmo ângulo formado pelos vetores posição, isto é, o ângulo θ .⁸ Além disso, como $v_i = v_f = v$, os demais ângulos são iguais entre si e são iguais ao mesmo ângulo α que aparece no triângulo formado pelos vetores posição e deslocamento.

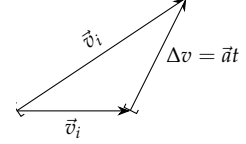


Figura 3.21: O efeito mais geral de uma aceleração é o de alterar o módulo do vetor velocidade e também o de causar uma rotação em tal vetor.

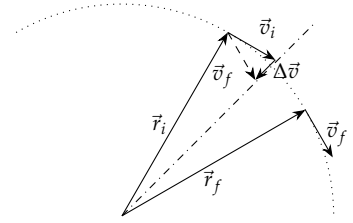


Figura 3.22: Em um movimento circular com velocidade constante, o vetor $\Delta \vec{v}$ aponta para o centro da trajetória quando disposto exatamente no ponto intermediário entre as posições inicial e final. Essa é a mesma direção que a aceleração média, consequentemente, quando tomamos o limite $\Delta t \rightarrow 0$ e aproximamos os pontos, verificamos que a aceleração instantânea aponta para o centro da trajetória.

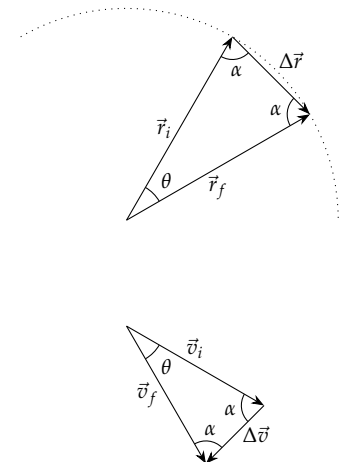


Figura 3.23: Triângulos formados pelos vetores \vec{r}_i , \vec{r}_f , e $\Delta \vec{r}$ e pelos vetores \vec{v}_i , \vec{v}_f , e $\Delta \vec{v}$. Note que este último foi ampliado em relação à Figura 3.22 unicamente para facilitar a visualização.

⁸ Imagine o seguinte: o vetor \vec{r}_i é girado por um ângulo θ para se tornar o vetor \vec{r}_f . Essa rotação também afeta o vetor velocidade \vec{v}_i o transformando no vetor \vec{v}_f , pois a relação de perpendicularidade entre o vetor velocidade e o vetor posição se mantém para todos os pontos em um movimento circular.

Aplicando novamente a lei dos senos, obtemos

$$\frac{\Delta v}{\sin \theta} = \frac{v}{\sin \alpha}, \quad (3.103)$$

ou

$$\frac{\Delta v}{v} = \frac{\sin \theta}{\sin \alpha}. \quad (3.104)$$

A partir desses resultados, temos que

$$\frac{\Delta v}{v} = \frac{\Delta r}{r}. \quad (3.105)$$

Isolando Δv e substituindo na expressão para a aceleração média, obtemos para o módulo

$$\langle a \rangle = \frac{v}{r} \frac{\Delta r}{\Delta t}. \quad (3.106)$$

Tomando o limite $\Delta t \rightarrow 0$, obtemos a aceleração instantânea:

$$a = \frac{v}{r} \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta r}{\Delta t}, \quad (3.107)$$

onde usamos a propriedade

$$\lim_{\epsilon \rightarrow \xi} \lambda f(\epsilon) = \lambda \lim_{\epsilon \rightarrow \xi} f(\epsilon), \quad (3.108)$$

λ e ξ representando constantes quaisquer. Notamos que o limite que resta é a razão entre a distância percorrida pela partícula e o tempo necessário para efetuar tal deslocamento, ou seja, é a velocidade v . Logo,

$$a = \frac{v^2}{r}. \quad (3.109)$$

Verificamos no início desta seção que a aceleração média aponta para o centro da trajetória quando a dispomos exatamente na região central entre os pontos inicial e final (para o cálculo da aceleração média em questão). Quando tomamos o limite $\Delta t \rightarrow 0$, o que fazemos é mover tais pontos de forma que eles se tornam infinitamente próximos e se tornem o mesmo ponto, o que faz com que a *aceleração instantânea* aponte para o centro da trajetória circular. Denominamos essa aceleração como *aceleração centrípeta* a_c , cujo módulo é dado por

$$\text{Módulo da aceleração centrípeta} \quad a_c = \frac{v^2}{r}. \quad (3.110)$$

Essa aceleração é responsável por alterar constantemente a direção do vetor velocidade, possibilitando que a partícula execute um movimento curvilíneo. Veremos adiante que ela está relacionada à força resultante que deve ser exercida por um agente externo para que uma partícula execute um movimento circular com velocidade v e raio r .

3.6.2 Decomposição da aceleração em componentes tangencial e centrípeta

Verificamos que a aceleração é dada por

$$\vec{a} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t},$$

e no caso específico de um movimento circular com velocidade constante, ela aponta para o centro da trajetória circular, com módulo dado pela Equação (3.110). No entanto, o caso de velocidade constante não é geral: podemos ter um movimento circular com velocidade que muda constantemente, ou mesmo ter um movimento curvilíneo que não tem um formato circular.

No caso de termos um movimento curvilíneo com velocidade constante, porém não circular, temos que a aceleração centrípeta não é constante. Se temos uma curvatura que se “fecha” paulatinamente, isto é, se o raio de curvatura diminui progressivamente, a aceleração centrípeta aumenta. Se ocorre o contrário, a curvatura se “abre” e o raio aumenta, temos que a aceleração centrípeta diminui. De qualquer forma, podemos calcular *instantaneamente* a aceleração através da Expressão 3.110.

Quando ocorre uma alteração do módulo da velocidade, podemos determinar a aceleração simplesmente calculando a razão $\Delta v / \Delta t$. Temos então dois efeitos possíveis da aceleração: um deles é alterar o módulo da velocidade, o outra é alterar a direção do vetor velocidade. Tais efeitos podem ocorrer isoladamente, como num movimento retilíneo com velocidade variável – onde ocorre somente o primeiro –, ou num movimento circular com velocidade constante – onde ocorre somente o segundo –, ou podem ocorrer *ao mesmo tempo*.

O caso de ambos os efeitos ocorrerem conjuntamente é, na prática, o mais comum: um carro que trafega por uma rodovia, por exemplo, executa curvas e altera sua velocidade a todo momento, e em inúmeras vezes, essas mudanças de direção e de módulo da velocidade acontecem concomitantemente. Apesar de termos dois papéis distintos para a aceleração, temos *somente um vetor aceleração*. No entanto, *podemos decompor o vetor aceleração em duas componentes* cujos efeitos correspondem aos discutidos acima, isto é, mudar a direção e o módulo da velocidade.

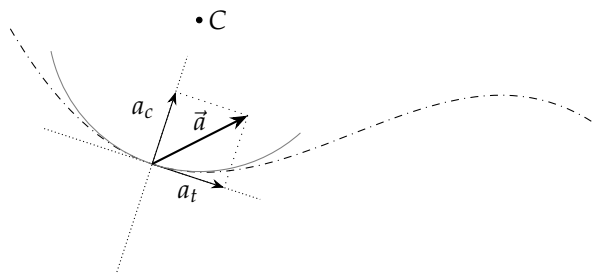


Figura 3.24: Podemos aproximar uma região qualquer de uma curva por um círculo. Assim, é possível se decompor o vetor aceleração em uma componente *centrípeta* (que aponta para o centro C do círculo), cujo papel é o de alterar a direção, e uma componente *tangencial* (que aponta tangencialmente à trajetória, na mesma direção da velocidade instantânea), cujo papel é o de alterar o módulo da velocidade.

Qualquer ponto de uma trajetória curvilínea pode ser aproximado por uma trajetória circular, com um centro e um raio bem definido⁹. Levando isso em conta, de forma geral, podemos assumir que o vetor aceleração não aponta para o centro da trajetória, porém podemos o decompor em duas partes:

Componente radial Uma das componentes é a projeção do vetor acele-

⁹ Até mesmo uma reta pode ser interpretada dessa maneira, nesse caso temos um círculo de raio infinito!

ração na direção do eixo radial que liga a partícula ao centro da trajetória circular. Temos então uma componente radial a_r cujo módulo é dado pela aceleração centrípeta:

$$a_r = a_c = \frac{v^2}{r}. \quad (3.111)$$

Podemos atribuir a esta componente o papel exclusivo de alterar a *direção* do vetor velocidade. Podemos entender isso se considerarmos que se só existisse essa componente, então teríamos um movimento circular, onde somente a direção do vetor velocidade é alterada.

Componente tangencial A outra componente da aceleração é a projeção do vetor na direção tangencial à trajetória – ou seja, na direção perpendicular ao eixo radial –. Esta componente tem o papel exclusivo de alterar o *módulo* da velocidade. Isso pode ser entendido se imaginarmos que houvesse somente essa componente da aceleração. Nesse caso, a aceleração seria na própria direção da velocidade, portanto ao calcularmos a velocidade final após um intervalo δt ,

$$\vec{v}_f = \vec{v}_i + \vec{a}\delta t, \quad (3.112)$$

percebemos que estamos somando dois vetores colineares. Logo, o resultado \vec{v}_f de tal soma se mantém na mesma direção que os termos do lado direito na equação acima. Assim, temos que

$$v_f = v_i + a_t t. \quad (3.113)$$

Caso conheçamos ambas as componentes da aceleração – o que é bastante comum, uma vez que é mais fácil determinar o módulo da velocidade e eventuais alterações desse valor, o que nos dará os valores de a_c e de a_t – podemos determinar o vetor \vec{a} utilizando as relações

$$|\vec{a}| = \sqrt{a_t^2 + a_c^2} \quad (3.114)$$

$$\theta = \arctan \frac{a_c}{a_t}, \quad (3.115)$$

onde θ é o ângulo que o vetor \vec{a} faz com a direção tangencial. Essas relações são oriundas das propriedades vetoriais discutidas no capítulo anterior. Da mesma forma, podemos conhecer as componentes a partir do vetor \vec{a} através de

$$a_t = a \cos \theta \quad (3.116)$$

$$a_c = a \sin \theta. \quad (3.117)$$

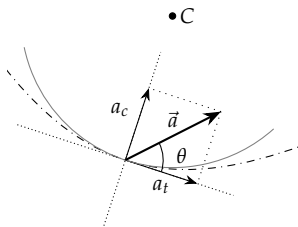


Figura 3.26: Se conhecermos as componentes tangencial e centrípeta, através das propriedades dos vetores podemos determinar o módulo e o ângulo do vetor aceleração em relação à direção tangente à trajetória.

3.6.3 Posição em uma trajetória curvilínea

Através das componentes radial e tangencial, se — por exemplo — necessitarmos descrever o movimento de um carro que ganha velocidade com aceleração tangencial constante em uma pista circular,

podemos utilizar as equações da cinemática para calcular a evolução temporal da velocidade.

Em uma análise análoga àquela realizada no Capítulo 1, verificamos que a posição s de um corpo sujeito a uma aceleração tangencial a_t constante é dada por

$$s_f = s_i + v_i t + \frac{a_t t^2}{2}. \quad (3.118)$$

De fato, podemos reobter todos os resultados que verificamos para a cinemática unidimensional nesse contexto de deslocamento em uma trajetória curvilínea, sendo que a única diferença é a de que devemos substituir a aceleração a pela componente tangencial a_t . Note porém que nesse movimento a velocidade não é constante e, portanto, temos que a componente centrípeta a_c da aceleração aumenta ou diminui à medida que velocidade e/ou o raio da trajetória muda.

Exemplo: Componentes da aceleração de um carro em uma pista circular

Em um certo instante, um carro se desloca em uma pista circular com velocidade $v = 7,0 \text{ m/s}$, sendo que ele está sujeito a uma aceleração cuja componente na direção tangencial à trajetória é dada por $a_t = 0,60 \text{ m/s}^2$. O raio r da pista é de $500,0 \text{ m}$.

- Quais são o módulo e o ângulo do vetor aceleração \vec{a} em relação à direção tangencial à trajetória nesse instante?
- Quais são o módulo e o ângulo do vetor aceleração em relação à direção tangencial após 120 s ?
- Supondo que o piloto do veículo suporte uma aceleração máxima de módulo $5g$, isto é, cinco vezes a aceleração da gravidade, quanto tempo ele pode manter a aceleração tangencial mencionada antes de perder a consciência?

Na Figura 3.27 temos uma representação da situação descrita no problema. Adotamos um sistema de referência onde o eixo y liga a posição ocupada pelo carro ao centro da trajetória circular. Se o movimento tivesse velocidade constante em módulo, teríamos um vetor aceleração apontando nessa direção e sentido. No entanto, devido ao fato de que há variação no módulo da velocidade, sabemos que o vetor aceleração não aponta para o centro da trajetória, mas sim em uma direção que faz um ângulo θ com a direção tangente à trajetória.

Como vimos ao analisar o movimento circular, as componentes da aceleração nos eixos tangencial e radial têm papéis distintos, e vemos que o problema nos dá o valor da componente tangencial:

$$a_t = 0,6 \text{ m/s}^2. \quad (3.119)$$

A componente centrípeta, por sua vez, pode ser determinada através de

$$a_c = \frac{v^2}{r}. \quad (3.120)$$

No instante do item (a), a velocidade do veículo é de $7,0 \text{ m/s}$, e o raio $r = 500 \text{ m}$. Logo,

$$a_c = 0,098 \text{ m/s}^2. \quad (3.121)$$

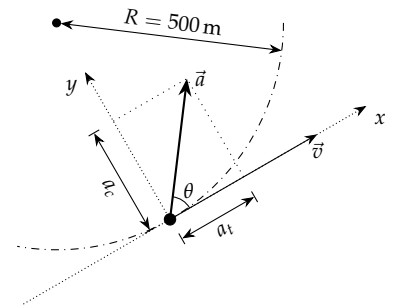


Figura 3.27: lorem ipsum dolor sihet amet contribus longus captionus co tambe curtas palavrurum.

Para determinarmos o módulo do vetor aceleração e o ângulo que ele faz em relação à direção tangencial ao movimento, basta utilizarmos as propriedades da decomposição de vetores:

$$a = \sqrt{a_x^2 + a_y^2} \quad (3.122)$$

$$\theta = \arctan \frac{a_y}{a_x}, \quad (3.123)$$

o que em termos das componentes a_t e a_c , resulta em

$$a = \sqrt{a_t^2 + a_c^2} \quad (3.124)$$

$$\theta = \arctan \frac{a_c}{a_t}. \quad (3.125)$$

Assim, obtemos

$$a = 0,608 \text{ m/s}^2 \quad (3.126)$$

$$\theta = 9,28^\circ. \quad (3.127)$$

Após 120 s, devido à aceleração tangencial, temos um aumento de velocidade, obtendo

$$v_f = v_i + a_t t \quad (3.128)$$

$$= 79 \text{ m/s}. \quad (3.129)$$

Com essa nova velocidade, obtemos um novo valor de aceleração centrípeta, dado por

$$a_c = 12,48 \text{ m/s}^2. \quad (3.130)$$

Calculado as propriedades do vetor aceleração nesse instante, obtemos

$$a = 12,50 \text{ m/s}^2 \quad (3.131)$$

$$\theta = 87,25^\circ. \quad (3.132)$$

Para determinarmos o tempo até que o piloto perca a consciência, devemos determinar o tempo até que a aceleração atinja o valor crítico $a_{\max} = 5g = 49,0 \text{ m/s}^2$. Sabemos que

$$a = \sqrt{a_c^2 + a_t^2}, \quad (3.133)$$

e que

$$a_c = \frac{v^2}{r}. \quad (3.134)$$

Além disso,

$$v = v_i + a_t t. \quad (3.135)$$

Substituindo a expressão acima na anterior, obtemos para o quadrado da aceleração centrípeta

$$a_c^2 = \frac{(v_i + a_t t)^4}{r^2}, \quad (3.136)$$

que, por sua vez, pode ser substituída na expressão para aceleração, resultando em

$$a_{\max} = \sqrt{\frac{(v_i + a_t t)^4}{r^2} + a_t^2}. \quad (3.137)$$

Basta agora isolar t , o que resulta em

$$t = \frac{\sqrt[4]{r^2(a_{\max}^2 - a_t^2)} - v_i}{a_t}, \quad (3.138)$$

de onde obtemos um tempo de

$$t = 249,20 \text{ s}. \quad (3.139)$$

Exemplo: Tempo transcorrido em um movimento circular

Uma partícula descreve um movimento circular com raio $r = 12,0 \text{ m}$. Em um certo instante, o vetor aceleração tem módulo $a = 30,0 \text{ m/s}^2$, sendo que sua direção faz um ângulo $\theta = 60,0^\circ$ em relação à direção tangente à trajetória. Se a aceleração tangencial é constante, quanto tempo transcorreu entre o início do movimento circular e o momento atual, assumindo que a partícula partiu do repouso.

Decompondo o vetor aceleração, temos

$$a_c = a \sin \theta \quad (3.140)$$

$$= 25,98 \text{ m/s}^2 \quad (3.141)$$

$$a_t = a \cos \theta \quad (3.142)$$

$$= 15,0 \text{ m/s}^2. \quad (3.143)$$

Sabemos que a aceleração centrípeta está associada ao módulo da velocidade e ao raio da trajetória através de

$$a_c = \frac{v^2}{r}, \quad (3.144)$$

logo,

$$v = \sqrt{ra_c} \quad (3.145)$$

$$= 17,66 \text{ m/s}. \quad (3.146)$$

Utilizando a relação para o módulo da velocidade em um movimento com aceleração tangencial constante,

$$v_f = v_i + a_t t, \quad (3.147)$$

temos

$$t = \frac{v_f}{a_t}, \quad (3.148)$$

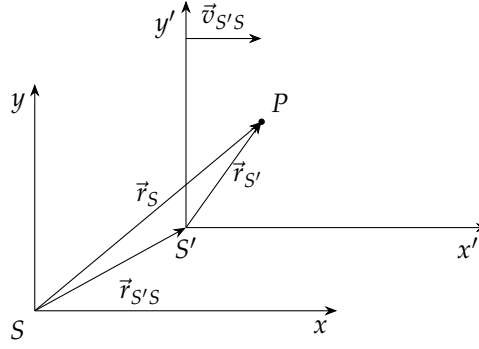
onde usamos o fato de que $v_i = 0$. Obtemos então

$$t = 1,18 \text{ s}. \quad (3.149)$$

3.7 Movimento Relativo

Geralmente escolhemos o referencial para descrever um fenômeno como sendo fixo no solo. Assim, quando um ônibus passa, a velocidade que atribuímos a seus passageiros é a mesma do próprio ônibus, caso eles estejam sentados. Se fixarmos o referencial no piso

Figura 3.28: Posição de uma partícula P em dois referenciais diferentes.



do ônibus, veremos que a velocidade dos passageiros é nula. Portanto, a velocidade que medimos depende do referencial adotado. Isso se deve ao fato de que a própria posição depende do referencial.

Vamos analisar a situação mostrada na Figura 3.28. A posição da partícula P no referencial S' é dada pelo vetor $\vec{r}_{S'}$. Se estivermos interessados em calcular a posição desta partícula em um referencial S , sendo que a posição do referencial S' é dada por $\vec{r}_{S'S}$ em relação a S , temos

$$\vec{r}_S = \vec{r}'_S + \vec{r}_{S'S}, \quad (3.150)$$

ou seja, temos uma simples adição de dois vetores, como pode ser visto na própria figura. Esta transformação, juntamente com as equivalentes para velocidade e aceleração, são denominadas *transformações galileanas*. Dentro de Mecânica Clássica essas são as transformações que devem ser utilizadas, já para o caso da mecânica relativística, devemos utilizar as *transformações de Lorentz*, que levam em conta o fato de que a velocidade da luz tem um valor absoluto (igual em todos os referenciais) e que não pode ser ultrapassado.

De maneira semelhante, se a partícula tem velocidade $v_{S'}$ em relação ao referencial S' e temos que esse referencial se move com velocidade $\vec{v}_{S'S}$ em relação a S , temos

$$\vec{v}_S = \vec{v}_{S'} + \vec{v}_{S'S}. \quad (3.151)$$

Para obter esta relação, basta utilizarmos a definição da velocidade instantânea $\vec{v} = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \Delta \vec{r} / \Delta t$, escrevendo

$$\vec{v}_S = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{r}_S}{\Delta t}. \quad (3.152)$$

Através da relação para a posição, podemos calcular o deslocamento no referencial S como

$$\Delta \vec{r}_S = \vec{r}_S^f - \vec{r}_S^i \quad (3.153)$$

$$= (\vec{r}_{S'}^f + \vec{r}_{S'S}^f) - (\vec{r}_{S'}^i + \vec{r}_{S'S}^i) \quad (3.154)$$

$$= (\vec{r}_{S'}^f - \vec{r}_{S'}^i) + (\vec{r}_{S'S}^f - \vec{r}_{S'S}^i) \quad (3.155)$$

$$= \Delta \vec{r}_{S'} + \Delta \vec{r}_{S'S}. \quad (3.156)$$

Substituindo esse resultado na equação anterior para a velocidade, temos

$$\vec{v}_S = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{r}_{S'} + \Delta \vec{r}_{S'S}}{\Delta t}. \quad (3.157)$$

Transformação galileana de posição.

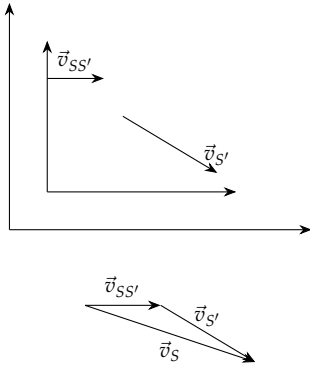


Figura 3.29: Transformação galileana de velocidades.

Separando os termos do numerador em duas frações e sabendo que $\lim_{\epsilon \rightarrow \xi} f(\epsilon) + g(\epsilon) = \lim_{\epsilon \rightarrow \xi} f(\epsilon) + \lim_{\epsilon \rightarrow \xi} g(\epsilon)$, temos

$$\vec{v}_S = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{r}_{S'}}{\Delta t} + \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{r}_{S'S}}{\Delta t}. \quad (3.158)$$

Os limites acima definem as velocidades $\vec{v}_{S'}$ e $\vec{v}_{S'S}$, logo,

$$\vec{v}_S = \vec{v}_{S'} + \vec{v}_{S'S}. \quad (3.159) \quad \text{Transformação galileana de velocidade}$$

Podemos ainda calcular as transformações para a aceleração através de um cálculo análogo ao utilizado para o caso da velocidade, obtendo

$$\vec{a}_S = \vec{a}_{S'} + \vec{a}_{S'S}. \quad (3.160) \quad \text{Transformação galileana de aceleração}$$

Temos um interesse particular nessa equação devido ao conceito de *referencial inercial*. Veremos adiante que as Leis de Newton só têm validade dentro de um referencial inercial, que é um referencial que não está submetido a acelerações. Dessa forma, se — por exemplo — o referencial S for um referencial inercial, o referencial S' só será inercial se a aceleração $\vec{a}_{S'S}$ for igual a zero. Um referencial não inercial pode ser identificado quando surgem forças “inexplicáveis”. Um exemplo disso é quando estamos em carro que acelera para a frente e verificamos que um objeto suspenso se desloca para trás, como se tivesse sido puxado através de um fio invisível. Dentro do referencial do carro, esta força não tem origem física aparente, só podendo ser explicada quando levamos em conta o fato de que o referencial sofre uma aceleração em relação ao solo. Mesmo no caso do solo, como temos uma rotação da Terra em torno do próprio eixo, não temos um referencial verdadeiramente inercial. Este impasse pode ser resolvido através da Primeira Lei de Newton, que veremos no próximo capítulo.

4 Dinâmica da partícula

Nos capítulos anteriores, nos preocupamos em descrever o movimento. Determinamos três variáveis que podem ser escritas como funções do tempo e que descrevem o movimento: a posição, a velocidade, e a aceleração. Verificamos também que essas variáveis são vetores, sendo que podemos separar a descrição do movimento em três eixos ortogonais independentes.

Vamos passar agora a nos preocupar com as causas do movimento. Para isso, vamos estudar as Leis de Newton, que relacionam a força resultante exercida sobre um objeto com a sua consequente aceleração. Isso é fundamental pois é raro que possamos afirmar qual será a aceleração a que um corpo estará sujeito através de uma simples análise de uma situação, mas é comum que possamos determinar quais as forças atuam sobre um corpo na mesma situação.

4.1 Introdução

4.1.1 Aspectos históricos das teorias sobre o movimento

Teorias para a descrição das causas do movimento são muito antigas, remontando aos gregos¹. Dentre as teorias que foram mais bem aceitas, até que a teoria de Newton as suplantasse, podemos citar a Física Aristotélica.

¹ E talvez a outros grupos sobre os quais nunca ouvimos falar.

Nessa teoria, acreditava-se que para que houvesse movimento, deveria haver uma força sendo exercida constantemente. Essa observação parece razoável quando empurramos uma caixa sobre uma mesa. Enquanto exercemos uma força, há movimento; assim que a força cessa, o movimento cessa. No entanto, no caso de um objeto que é atirado, como uma bola ou uma flecha, percebemos que o movimento não cessa após deixarmos de exercer uma força sobre o corpo.

Galileu foi contestou tal visão. Ele percebeu que na verdade o que ocorre é que, no caso da caixa que é arrastada, o movimento só cessa pois outras forças atuam de maneira a “impedir” o movimento. Se “removermos os impedimentos”, como por exemplo utilizando superfícies progressivamente mais lisas, verificamos que o movimento após empurrar a caixa perdurará por cada vez mais tempo. No caso de um objeto que é atirado, temos só a resistência do ar ao movimento, mas essa resistência é pequena, o que faz com que o movimento se mantenha por mais tempo.

Newton formulou a teoria definitiva que descreve o movimento no âmbito da Física Clássica. Ele determinou três leis que descrevem propriedades das forças e a relação delas com a aceleração, bem como à massa de um corpo. Veremos a seguir essas três leis, bem como aplicações delas a alguns exemplos de fenômenos físicos interessantes.

4.2 Leis de Newton

4.2.1 Conceitos de força e massa

Para que possamos analisar as Leis de Newton, devemos antes de mais nada verificar dois conceitos importantes: o que é força e o que é massa. Segundo Newton:

Uma força impressa é uma ação exercida sobre um corpo com o intuito de mudar seu estado, seja de repouso, seja de movimento uniforme em uma linha reta.

O conceito de força em Física é bastante próximo do que entendemos por força na vida cotidiana. Por exemplo, sabemos que para cada direção e sentido da força que aplicamos sobre um objeto, temos a movimentos diferentes. Sabemos ainda que a composição de dois esforços, em laterais diferentes de um objeto, dá origem a um movimento diagonal. Tais características indicam que as forças são vetores, pois possuem módulo (intensidade da força), direção e sentido.

Sobre a massa, Newton afirma que ela é uma *medida da quantidade de matéria*. Veremos que a massa atuará como uma constante de proporcionalidade entre a força aplicada sobre um corpo, e a aceleração experimentada por ele.

Ao contrário da força, a massa é uma quantidade escalar, por isso a determinação da massa de um sistema composto por vários corpos é bastante simples: basta somarmos os valores de massa de cada um dos membros do sistema. Além disso, a massa é estritamente positiva, não havendo valores negativos, ou mesmo nulos. Em alguns casos, no entanto podemos considerar que a massa de um corpo é desprezível em comparação com outros corpos.

Discussão: Diferença entre massa e peso

Cabe aqui uma discussão acerca da confusão entre massa e peso. Newton deixa claro² que a massa é uma medida da quantidade de matéria que um corpo possui, e que tal grandeza é *proporcional* ao peso. Veja que o peso de um corpo possui características vetoriais, pois é dirigido verticalmente para baixo e possui um módulo que é tão maior quanto maior for sua quantidade de matéria, ou massa. Além disso, como veremos adiante, um corpo que se encontra longe da superfície da Terra é atraído por uma força que varia com a distância de separação, sendo, portanto diferente para cada posição. A massa, por outro lado, é uma constante característica do corpo e não está sujeita a mudanças, exceto se o corpo perde matéria.

4.2.2 Primeira Lei de Newton: Princípio da Inércia segundo Galileu e segundo Newton

Ao analisar o movimento, Galileu em seu *Diálogo sobre os dois principais sistemas do mundo* tece as seguintes observações:³

² Verifique os enunciados de Newton na Seção 4.5.2

³ O texto completo se encontra na Seção 4.5.1

- Tomamos uma superfície inclinada lisa e resistente, juntamente com uma esfera também lisa e resistente e colocamos a segunda sobre a primeira, de forma que fique livre para rolar tomando cuidado para remover todos os possíveis “impedimentos” ao movimento. Desprezamos também a resistência do ar. Observamos que a esfera rola em direção à parte mais baixa da superfície, ganhando velocidade continuamente enquanto dura a descida. Quanto maior a inclinação do plano em relação à horizontal, maior é o ganho de velocidade da esfera após percorrer uma dada distância.
- Para que a esfera suba o plano, é necessário que ela seja atirada com velocidade, ou arrastada, plano acima. Sendo atirada, o seu movimento natural é perder velocidade continuamente, eventualmente parando. Se aumentamos ou diminuimos a inclinação do plano, mantendo constante a velocidade com que a esfera foi atirada, temos que ela percorrerá uma distância maior ou menor, sendo tanto maior quanto menor for a inclinação e vice-versa.
- Se tomarmos uma superfície perfeitamente horizontal, não existe tendência a ganhos de velocidade, nem de perdas de velocidade. Se colocarmos a esfera de forma que ela fique parada sobre a superfície, ela deve permanecer parada. Se a colocarmos em movimento, não havendo impedimentos, ela deve permanecer em movimento. Não havendo inclinação do plano, não há razão para haver aumento ou diminuição da velocidade. Se o plano horizontal for infinito, ela deve continuar nesse movimento indefinidamente. A razão disto é que existe uma tendência dos corpos a se moverem em direção ao centro da Terra. Como em um plano horizontal todas as partes estão à mesma distância em relação ao centro, não existe um lugar preferencial da superfície para o qual a esfera tem uma tendência a se dirigir. Tal superfície seria, na realidade, uma esfera lisa e concêntrica com a Terra. Uma vez posta em movimento em direção ao norte, por exemplo, a esfera continuaria a se mover em tal direção até atingi-lo e passar a se mover para o sul, descrevendo um círculo em torno da Terra.

Portanto, podemos afirmar que – segundo Galileu – *um corpo sobre uma superfície horizontal continuará se movendo na mesma direção com velocidade constante a não ser que seja perturbado*. Portanto, pela primeira vez se vislumbra o princípio da inércia. Devemos destacar que para Galileu, *o movimento horizontal do corpo não é retilíneo*, mas um círculo em torno da Terra – essa é a interpretação mais comum das principais obras de Galileu, porém há controvérsias sobre isso: veja ⁴ –. Finalmente, através de tais observações, Galileu concluiu que é impossível distinguir um corpo em movimento com velocidade constante de outro parado, a não ser que tenhamos uma referência externa.

No *Principia*, Newton declara a primeira lei do movimento como

Todo corpo permanece em estado de repouso, ou de movimento uniforme em uma linha reta, a não ser que seja compelido a mudar tal estado por forças que atuam sobre ele.

⁴ Júio Celso Ribeiro de Vasconcelos (2005). “Galileu contra a inércia circular”. pt. Em: *Scientiae Studia* 3, pp. 395–414. ISSN: 1678-3166. URL: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-31662005000300003&nrm=iso

A diferença fundamental em relação ao proposto por Galileu é o fato de que o movimento, na ausência de forças, se dá em *linha reta*. Verificamos no Capítulo 3 que se temos uma mudança na direção da velocidade, temos uma aceleração, mesmo que o módulo desse vetor se mantenha constante. Veremos através da Segunda Lei de Newton, a seguir, que se não temos força, não temos aceleração. Consequentemente, na ausência de forças atuando sobre um corpo que se desloca, o movimento deve ser retilíneo e com o módulo da velocidade constante.

4.2.3 Segunda Lei de Newton

Através da Primeira Lei de Newton, damos um passo adiante no estudo do movimento dos corpos, associando força a aceleração. Na Segunda Lei, Newton dá uma forma mais precisa para a dependência entre aceleração e força:

A alteração do movimento é sempre proporcional à força motriz a ele aplicada; e é feita na direção da linha reta em que tal força atua.⁵

Nas seções seguintes, vamos explorar a relação enunciada, colocando-a em uma forma matemática. Após isso, vamos explorar as propriedades de forças que são comuns a fenômenos no contexto de mecânica, empregando esses conhecimentos na solução de problemas simples.

Relação entre força e aceleração

Experimentalmente, podemos verificar que a aceleração de um objeto é maior caso a força que exercemos sobre ele seja maior. Se temos uma alteração da velocidade quando um corpo se desloca por certo tempo sob ação de uma força, ao dobrarmos ou triplicarmos a intensidade da força, teremos que a alteração da velocidade dobrará ou triplicará, respectivamente. Podemos então dizer que

$$a \propto F, \quad (4.1)$$

ou, considerando que — como explicitado por Newton — a alteração é sempre na mesma direção que a força motriz,⁶

$$\vec{a} \propto \vec{F}. \quad (4.2)$$

Note que a proporcionalidade implica em uma relação *linear* entre a aceleração e a força aplicada.

Relação entre massa e aceleração

Se aplicarmos uma força resultante em um corpo, temos que ele estará sujeito a uma aceleração. No entanto, se aplicarmos uma dada força em um corpo muito massivo, teremos uma aceleração pequena, ao passo que se aplicarmos tal força em um corpo com uma massa pequena, teremos uma aceleração maior.

Se, por exemplo, aplicarmos uma força F_1 a um corpo de massa m_1 , experimentalmente observaremos uma aceleração a_1 . Ao subtermos um outro corpo, de massa $m_2 = 2m_1$, à mesma força F_1 ,

⁵ Newton usa o termo *movimento* para o que conhecemos hoje como *quantidade de movimento* ou *momento linear*, representado por \vec{p} . Tal definição, dada por $\vec{p} = m\vec{v}$ engloba tanto a massa quanto a velocidade, sendo que sua alteração pode se dar por meio de uma *variação* da massa ou da velocidade, ou seja, sua alteração se dá através da aceleração, se m for mantido constante. Veremos mais sobre isso no Capítulo ??.

⁶ O símbolo \propto denota *proporcionalidade*.

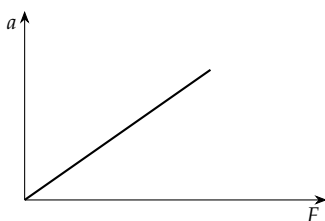


Figura 4.1: A relação de proporcionalidade entre a e F implica em uma relação linear entre tais grandezas.

observamos experimentalmente que a aceleração a_2 corresponde à metade do valor de a_1 . Se submetemos um corpo com massa $m_3 = 3m_1$ à ação da força F_1 , observamos uma aceleração a_3 que corresponde a um terço da aceleração a_1 . Percebemos então que a aceleração assume uma proporcionalidade inversa em relação à massa:

$$a \propto \frac{1}{m}. \quad (4.3)$$

Relação entre aceleração, força, e massa

Considerando a dependência em relação à força e o caráter vetorial das grandezas, temos que

$$\vec{a} \propto \frac{\vec{F}}{m}. \quad (4.4)$$

Considerando que a aceleração só dependa de F e m , e também o fato de que uma proporcionalidade pode ser escrita como uma igualdade se utilizarmos uma constante de proporcionalidade C qualquer – cujo valor precisamos determinar – temos

$$\vec{a} = C \frac{\vec{F}}{m}. \quad (4.5)$$

Apesar de termos unidades para a aceleração e para a massa, não temos para a força. Nesse caso, podemos englobar a constante C na própria definição das unidades da força e obter

$$\vec{a} = \frac{\vec{F}}{m} \quad (4.6)$$

A forma acima não é a mais conhecida, mas sim

$$\vec{F} = m\vec{a}. \quad (4.7)$$

Matematicamente, as expressões são completamente equivalentes, porém a Equação 4.6 deixa mais evidente a relação causa e efeito: *a existência de uma força resultante causa uma aceleração*.⁷

Forças resultantes

Newton ainda considera a possibilidade de que das forças atuem sobre um corpo ao mesmo tempo. Nesse caso, se considerarmos a atuação de uma só força, o corpo se deslocará, em um dado tempo, uma certa distância na direção da força (A até B na Figura 4.3). Analogamente, quando a outra atua sozinha sobre o corpo, temos um deslocamento na direção da segunda, ainda considerando o mesmo intervalo de tempo (A até C na figura). Se ambas as forças atuarem sobre o corpo, no mesmo intervalo de tempo, o deslocamento resultante será dado pela reta que forma a diagonal do paralelogramo formado pelos dois deslocamentos individuais (A até D na figura).

De uma maneira mais direta, podemos dizer que a aceleração sofrida por um corpo sujeito a um conjunto de forças é dada pela

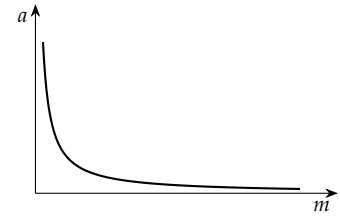


Figura 4.2: A relação entre a e m é a de que a primeira é proporcional ao inverso da segunda.

Segunda Lei de Newton.

⁷ A inversão dessa causa e efeito é particularmente problemática ao tratarmos de forças no movimento circular, onde um erro comum é achar que existe uma força *adicional* em movimentos circulares, denominada como *força centrípeta*. Na verdade, alguma força, ou componente de força, exerce o papel de força centrípeta e *causa* o movimento circular. Discutiremos isso em detalhes adiante.

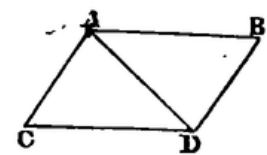


Figura 4.3: Figura utilizada por Newton para explicar a composição da ação das forças.

soma vetorial das acelerações individuais que as forças – agindo sozinhas, uma de cada vez – imprimem sobre o corpo. O que, por sua vez, define uma força resultante que é dada pela soma das duas forças. Ou seja, existe uma força resultante F_R tal que

$$\vec{F}_R = \vec{F}_1 + \vec{F}_2 + \dots \quad (4.8)$$

$$= \sum_{i=1}^n \vec{F}_i \quad (4.9)$$

e

$$\vec{a} = \frac{\vec{F}_R}{m}. \quad (4.10)$$

Discussão: Unidades e medidas

Através da Segunda Lei de Newton, podemos determinar a massa de um objeto em relação à massa de outro. Suponha que tomamos um objeto qualquer e a ele aplicamos uma força resultante F . Sabemos que ele será submetido a uma aceleração de tal maneira que

$$F = m_1 a_1. \quad (4.11)$$

Se submetemos outro corpo à mesma força, temos

$$F = m_2 a_2. \quad (4.12)$$

Como a força é a mesma em ambos os casos, podemos escrever

$$m_1 a_1 = m_2 a_2, \quad (4.13)$$

ou

$$m_2 = \frac{a_1}{a_2} m_1. \quad (4.14)$$

Este resultado é relevante pois não temos um método de determinar a massa de um objeto a não ser por comparação com outro. No Sistema Internacional (SI), utiliza-se a massa de um cilindro metálico como massa padrão em relação a qual as demais massas são medidas, sendo atribuída a ele a massa de 1 kg. Utilizando o processo acima, podemos determinar a massa de um objeto qualquer em relação ao padrão de referência.

Dentro do SI, as unidades de força são

$$[F] = [ma] \quad (4.15)$$

$$= [m][a] \quad (4.16)$$

$$= \text{kg} \frac{\text{m}}{\text{s}^2} \quad (4.17)$$

$$\equiv \text{N}, \quad (4.18)$$

onde utilizamos a definição $\text{N} \equiv \text{kg} \cdot \text{m}/\text{s}^2$ para nomear a unidade da força como *Newton*, isto é, $1 \text{ N} \equiv 1 \text{ kg} \cdot \text{m}/\text{s}^2$. Em princípio, podemos verificar o valor de uma força simplesmente determinando a massa de um corpo e o valor da aceleração a qual ele está sujeito quando sob ação de tal força.

Um método mais simples, no entanto, é utilizar uma mola. Veremos adiante que a força exercida por uma mola é proporcional à distensão que ela sofre. Assim, é possível elaborar um equipamento simples — um dinamômetro — que consiste em uma mola associada a uma escala graduada. Tal escala pode ser elaborada ao verificar o equilíbrio de massas suspensas pela mola, e sob efeito da força peso — como também veremos adiante, a força peso segue uma expressão simples —.

4.2.4 Diagramas de forças, sistemas de referência

Um artifício fundamental para a interpretação e solução de problemas de dinâmica é o *diagrama de corpo livre*, ou *diagrama de forças*. Tal diagrama consiste em representar cada corpo como um ponto, sendo que todas as forças que atuam em tais corpos representadas como atuando sobre o respectivo ponto (veja a parte à direita na Figura 4.4). Além disso, não devemos incluir acelerações, velocidades, ou quaisquer outros vetores no diagrama de forças.

Podemos, ao invés de utilizar um diagrama de forças como descrito acima, fazer um esboço da situação (veja a parte à esquerda na Figura 4.4). Isso em geral é mais interessante, pois ele reúne as principais características de um diagrama de forças e ao mesmo tempo permite uma visualização do problema. Esse artifício exige algumas adaptações, como representar forças em posições diferentes das ideais para que elas possam ser representadas confortavelmente no esboço.

Como já vimos, trabalhar com vetores é mais simples se utilizarmos um *sistema de coordenadas* no qual eles podem ser decompostos. A escolha do sistema de coordenadas é muito importante, pois um sistema inadequado pode dificultar muito a solução de um problema. Para uma escolha adequada, devemos observar os seguintes pontos:

- Como regra geral, se houver aceleração no sistema, devemos escolher um dos eixos na direção de tal aceleração, pois assim teremos aceleração nula nos demais eixos.⁸
- Caso não haja nenhuma aceleração, devemos verificar informações dadas sobre ângulos e procurar estabelecer eixos de forma que os ângulos entre as forças e os eixos sejam conhecidos.
- Finalmente, devemos procurar eixos que minimizem o número de forças que devem ser decompostas.

Uma vez escolhido um sistema de coordenadas, devemos aplicar a Segunda Lei de Newton a cada um deles separadamente, uma vez para cada eixo de referência de cada corpo. A partir das equações obtidas, devemos buscar as informações que necessitamos. Muitas vezes vamos precisar elaborar sistemas de equações para que possamos determinar tais informações.

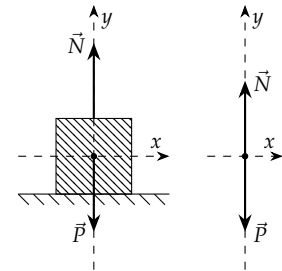


Figura 4.4: Esboço de um problema e o diagrama de forças do problema. Apesar de a rigor devermos utilizar o diagrama, é mais ilustrativo utilizar a representação da esquerda, porém ela tem problemas conceituais: a força \vec{N} exercida pela mesa é exercida na parte inferior do bloco, não no topo, como ilustrado.

⁸ Em algumas situações, pode não ser possível saber de antemão qual será a direção da aceleração. Nesse caso, devemos observar os demais pontos e escolher um sistema de coordenadas. O que provavelmente ocorrerá é termos componentes da aceleração em mais que um eixo.

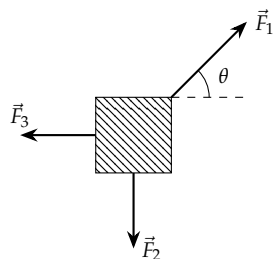


Figura 4.5: Um corpo submetido a um conjunto de forças e em equilíbrio.

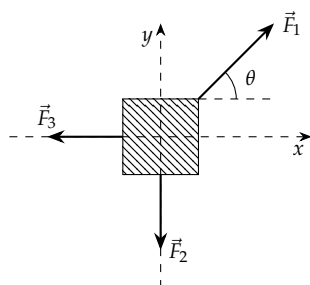


Figura 4.6: Um corpo submetido a um conjunto de forças e em equilíbrio.

Discussão: Sistemas em equilíbrio de forças

Uma situação particularmente comum é quando a força resultante sobre um corpo é nula. Nesse caso, temos o que chamamos de uma *situação de equilíbrio*. Através da Segunda Lei de Newton, verificamos que a aceleração do corpo nessa situação é zero. Note que o equilíbrio não significa que a velocidade é necessariamente zero, pois uma velocidade constante satisfaz a condição de “aceleração nula” perfeitamente.

Na Figura 4.5 temos um corpo sujeito a um conjunto de forças e em equilíbrio. Podemos determinar a relação entre as forças através da Segunda Lei de Newton. Para isso, vamos adotar um sistema de referência e determinar o ângulo entre as forças e os eixos. Veja a Figura 4.6. Aplicando a Segunda Lei de Newton a cada eixo, temos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.19)$$

$$F_1^x - F_3 = 0 \quad (4.20)$$

$$F_1^x = F_3. \quad (4.21)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.22)$$

$$F_1^y - F_2 = 0 \quad (4.23)$$

$$F_1^y = F_2. \quad (4.24)$$

Em ambos os eixos utilizamos o fato de que, se há equilíbrio no eixo, então a aceleração é nula. A força \vec{F}_1 pode ser decomposta utilizando as funções trigonométricas e o fato de que o ângulo entre a força e o eixo x será θ , o que resulta em

$$F_1 \cos \theta = F_3 \quad (4.25)$$

$$F_1 \sin \theta = F_2. \quad (4.26)$$

Note que a escolha do sistema de referências foi feita com base no ângulo dado e no fato de que as forças \vec{F}_2 e \vec{F}_3 não precisariam ser decompostas. No entanto, outros sistemas poderiam ser utilizados, desde que conseguíssemos determinar o ângulo entre cada força e os eixos de referência.

Exemplo: Determinação de uma força em uma situação de equilíbrio

Dada a Figura 4.7, considerando que $\vec{F}_2 \perp \vec{F}_3$, $F_2 = 15 \text{ N}$, $F_3 = 10 \text{ N}$, e $\vec{a} = 0$, determine o módulo da força \vec{F}_1 e o ângulo que ela faz com a força \vec{F}_2 .

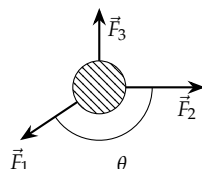


Figura 4.7: Um corpo submetido a um conjunto de forças e em equilíbrio.

Podemos determinar o módulo da força \vec{F}_1 e seu ângulo em relação a \vec{F}_2 aplicando a Segunda Lei de Newton e observando que a aceleração é zero por se tratar de uma situação de equilíbrio:

$$\vec{F}_R = m\vec{a} \quad (4.27)$$

$$= 0. \quad (4.28)$$

Para auxiliar a análise do problema, escolhemos o sistema de referência mostrado na Figura 4.8. Tal escolha se deu por ser o sistema de referência que minimiza o número de forças que tem componentes em ambos os eixos. Como determinado acima, a aceleração é nula, logo as componentes da aceleração nos eixos x e y também serão nulas

$$F_R^x = 0 \quad (4.29)$$

$$F_R^y = 0. \quad (4.30)$$

Veja que passamos a denotar o ângulo α entre o vetor \vec{F}_3 e o eixo y , uma vez que $\theta = \alpha + 90^\circ$. As componentes de cada força nos eixos x e y podem ser determinadas através de uma decomposição de vetores. Verificamos que

$$F_1^x = -F_1 \sin \alpha \quad F_1^y = -F_1 \cos \alpha$$

$$F_2^x = F_2 \quad F_2^y = 0$$

$$F_3^x = 0 \quad F_3^y = F_3.$$

Note que as componentes de \vec{F}_1 são negativas, uma vez que as projeções apontam no sentido negativo dos eixos.⁹

Substituindo os valores das componentes nas expressões para a força resultante, obtemos

$$F_R^x = -F_1 \sin \alpha + F_2 + 0 = 0 \quad (4.31)$$

$$F_R^y = -F_1 \cos \alpha + 0 + F_3 = 0, \quad (4.32)$$

de onde podemos escrever o sistema de equações dado por

$$\begin{cases} -F_1 \sin \alpha + F_2 = 0 \\ -F_1 \cos \alpha + F_3 = 0. \end{cases} \quad (4.33)$$

A solução do sistema pode ser feita de diversas maneiras, mas para esse caso o caminho mais simples envolve reescrevê-lo como

$$\begin{cases} F_1 \sin \alpha = F_2 \\ F_1 \cos \alpha = F_3 \end{cases} \quad (4.34)$$

e dividir a primeira equação pela segunda, obtendo

$$\frac{F_1 \sin \alpha}{F_1 \cos \alpha} = \frac{F_2}{F_3} \quad (4.35)$$

$$\frac{\sin \alpha}{\cos \alpha} = \frac{F_2}{F_3} \quad (4.36)$$

$$\tan \alpha = \frac{F_2}{F_3}. \quad (4.37)$$

Utilizando a função arctan, temos

$$\alpha = \arctan \frac{F_2}{F_3} \quad (4.38)$$

$$= 56,31^\circ. \quad (4.39)$$

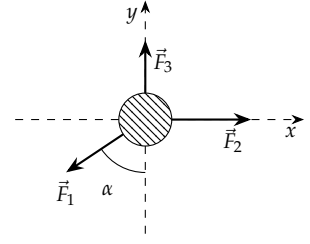


Figura 4.8: Um corpo submetido a um conjunto de forças e em equilíbrio.

⁹ Devemos destacar que os sinais mostrados têm de ser inseridos “à mão” pois estamos fazendo a decomposição através do ângulo α . Se medíssemos o ângulo em relação ao eixo x , em sentido anti-horário, as próprias funções trigonométricas seno e cosseno já determinariam tais sinais, uma vez que para ângulos no terceiro quadrante ambas são negativas. No entanto, é muito comum ao se trabalhar com ângulos os restringir a valores do primeiro quadrante (note que $\alpha < 90^\circ$). Nesse caso, devemos tomar o cuidado de inserir sinais adequados.

Conhecendo o valor de α , basta voltarmos a qualquer uma das duas equações do sistema e determinarmos o valor de F_1 . Tomando a primeira delas, por exemplo, temos

$$F_1 \sin \alpha = F_2 \quad (4.40)$$

$$F_1 = \frac{F_2}{\sin \alpha} \quad (4.41)$$

$$= 18,03 \text{ N}. \quad (4.42)$$

Discussão: Sistema fora do equilíbrio de forças

Toda situação onde não existe um perfeito equilíbrio das forças que atuam em um corpo implica na existência de uma aceleração. Se considerarmos, por exemplo, a situação mostrada na Figura 4.9, verificamos a existência de quatro forças atuando sobre um corpo. As forças \vec{F}_1 e \vec{F}_2 são perpendiculares entre si, enquanto os ângulos entre \vec{F}_3 e \vec{F}_2 , e entre \vec{F}_4 e \vec{F}_2 são θ e ϕ , respectivamente.

Não há razão para assumirmos que há equilíbrio em tal sistema, por isso devemos levar em conta a aceleração devida à força resultante. Para que possamos determinar o vetor aceleração mais facilmente, escolhemos o sistema de coordenadas mostrado na Figura 4.10. A direção dos eixos se deu com base no fato de que dois dos vetores são nas direções dos eixos x e y escolhidos, e os outros dois vetores podem ser decompostos em tais eixos pois sabemos os ângulos entre esses vetores e o eixo x . Nesse sistema, vemos que é mais simples utilizar o ângulo α para descrever a direção do vetor \vec{F}_3 , sendo que $\theta = \alpha + 90^\circ$.

Aplicando a Segunda Lei de Newton para cada um dos eixos, temos

Eixo x: Verificamos que para o eixo x ,

$$F_R^x = ma_x \quad (4.43)$$

$$F_2 + F_4^x - F_3^x = ma_x, \quad (4.44)$$

$$F_2 + F_4 \cos \phi - F_3 \sin \alpha = ma_x. \quad (4.45)$$

Eixo y: Já para o eixo y , temos

$$F_R^y = ma_y \quad (4.46)$$

$$F_1 + F_4^y - F_3^y = ma_y \quad (4.47)$$

$$F_1 + F_4 \sin \phi - F_3 \cos \alpha = ma_y. \quad (4.48)$$

Para que possamos determinar as componentes da aceleração, a partir desse ponto precisamos de valores numéricos específicos. Supondo que a massa do corpo seja de 2,0 kg, e que

$$F_1 = 10 \text{ N} \quad F_3 = 8 \text{ N}$$

$$F_2 = 10 \text{ N} \quad F_4 = 5 \text{ N}$$

$$\theta = 40^\circ \quad \alpha = 25^\circ,$$

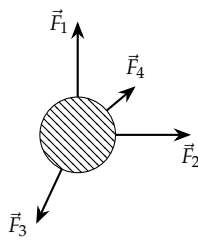


Figura 4.9: Corpo sujeito a um conjunto de forças que não se encontram em equilíbrio.

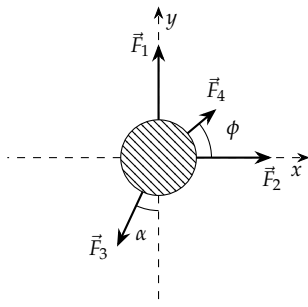


Figura 4.10: Através de um sistema de referência, podemos determinar a aceleração resultante mais facilmente.

obtemos

$$ma_x = (10 \text{ N}) + (5 \text{ N}) \cdot (\cos 40^\circ) - (8 \text{ N}) \cdot (\sin 25^\circ) \quad (4.49)$$

$$ma_y = (10 \text{ N}) + (5 \text{ N}) \cdot (\sin 40^\circ) - (8 \text{ N}) \cdot (\cos 25^\circ) \quad (4.50)$$

de onde obtemos

$$a_x = 5,22 \text{ m/s}^2 \quad (4.51)$$

$$a_y = 2,98 \text{ m/s}^2, \quad (4.52)$$

ou, em termos dos vetores unitários,

$$\vec{a} = 5,22 \text{ m/s}^2 \hat{i} + 2,98 \text{ m/s}^2 \hat{j}. \quad (4.53)$$

Podemos ainda determinar o módulo da aceleração e o ângulo que ela faz com o eixo x , obtendo

$$a = 6,01 \text{ m/s}^2 \quad (4.54)$$

$$\beta = 29,72^\circ. \quad (4.55)$$

Discussão: Sistema fora do equilíbrio de forças, com a direção da aceleração conhecida

Em diversas situações, um sistema físico está sujeito a uma série de *vínculos* que limitam o movimento a uma só direção. Dessa forma, se há aceleração, sua direção já é pré determinada. Nesses casos, podemos obter uma grande simplificação do problema em questão se optarmos por um sistema de coordenadas em que a direção de um dos eixos é a própria direção da aceleração. Isso garante que os demais eixos possam ser tratados como uma situação de equilíbrio.

Como exemplo de um sistema submetido a um vínculo, vamos considerar uma conta — isto é, uma pequena esfera perfurada — que pode deslizar ao longo de um fio. Vamos supor que a conta está sujeita a uma força $F\vec{F}_1$ que faz um ângulo θ com a direção do fio, e a uma força \vec{F}_2 exercida pelo próprio fio sobre a conta. Vamos considerar que a aceleração a da conta e sua massa m são conhecidas, além do ângulo θ , e que procuramos os valores de F_1 e F_2 .

Se a conta está sujeita a forças como mostrado na Figura 4.12, devemos escolher um sistema de coordenadas em que um dos eixos aponta na própria direção do fio, pois esta é a direção da aceleração. Ao decompor as forças e utilizarmos a Segunda Lei de Newton, obtemos

Eixo x : Para o eixo x temos que $a_x \equiv a$, pois optamos por escolher esse eixo na direção da aceleração, logo,

$$F_R^x = ma_x \quad (4.56)$$

$$F_1^x = ma \quad (4.57)$$

$$F_1 \cos \theta = ma \quad (4.58)$$

$$F_1 = \frac{ma}{\cos \theta}. \quad (4.59)$$

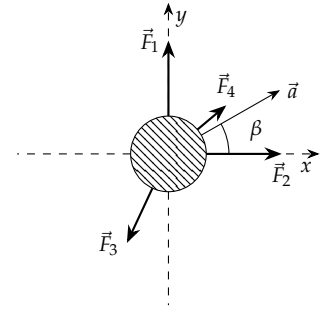


Figura 4.11: Aceleração resultante da ação de um conjunto de forças em um corpo.

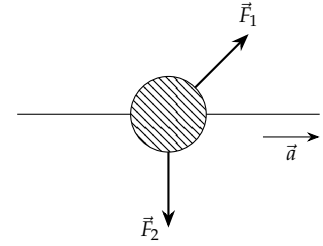


Figura 4.12: Uma conta que se move ao longo de um fio é um exemplo de um movimento sujeito a um vínculo que determina a direção da aceleração.

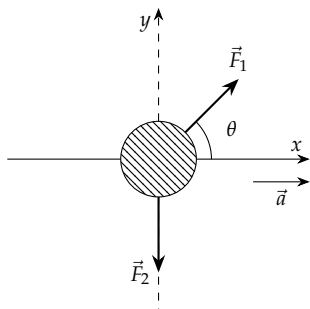


Figura 4.13: Ao escolhermos a direção de um dos eixos do sistema de referência como sendo aquela da aceleração, reduzimos a complexidade matemática do problema pois teremos uma situação de equilíbrio nos demais eixos.

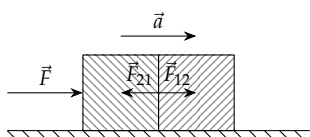


Figura 4.14: Ao submettermos dois blocos a uma força \vec{F} , ocorrerá uma interação na superfície de contato entre eles. Tal interação resultará na força \vec{F}_{12} para a direita atuando no bloco da direita, fazendo com que ele acelere, e na força \vec{F}_{21} para a esquerda atuando no bloco da esquerda. No caso do bloco da esquerda a força resultante $\vec{F} - \vec{F}_{21}$ será a responsável pela aceleração.

¹⁰ Sempre que tivermos um par ação-reação, denotaremos uma das forças usando a “linha”, de forma a diferenciá-las.

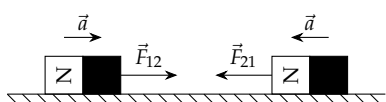


Figura 4.15: Mesmo no caso de uma interação à distância, temos um par ação-reação: Na situação mostrada na figura, ambos os ímãs se deslocariam na ausência de atrito estando sujeitos a uma aceleração $a = F_{12}/m_1 = F_{21}/m_2$.

Eixo y : Nesse eixo não existe aceleração, logo $a_y \equiv 0$, portanto,

$$F_R^y = ma_y \quad (4.60)$$

$$F_1^y - F_2 = 0 \quad (4.61)$$

$$F_2 = F_1 \sin \theta \quad (4.62)$$

$$F_2 = ma \frac{\sin \theta}{\cos \theta} \quad (4.63)$$

$$F_2 = ma \tan \theta. \quad (4.64)$$

Verificamos, portanto, que a escolha de um sistema de referência com um dos eixos apontando na direção da aceleração nos leva a um sistema de equações cuja solução é mais simples. Note que a ideia de simplificar o tratamento matemático ao escolher a aceleração na direção de um dos eixos coordenados já foi utilizada no Capítulo 3, ao tratarmos o movimento de projéteis.

4.2.5 Terceira Lei de Newton

A Terceira Lei de Newton foi por ele enunciada como

Para cada ação há sempre uma reação igual e oposta: ou as ações mutuas de dois corpos um sobre o outro são sempre iguais, e dirigidas a partes contrárias.

Denominamos tal par como um *par ação-reação*. Note que as forças do par nunca atuam sobre o mesmo corpo: em uma interação entre dois corpos quaisquer, uma delas, \vec{F} , atua sobre um dos corpos, enquanto a outra¹⁰, \vec{F}' , atua sobre o outro. Além disso, as forças têm o mesmo módulo. Finalmente, Newton contempla a interação por quaisquer meios, seja por contato, seja à distância.

Muitas vezes, devido às diferentes massas dos corpos que interagem, pode ser difícil perceber que um deles está sujeito a uma força quando interage com outro. Se, por exemplo, um patinador arremessa uma bola com força, verificamos que a bola sofre uma grande alteração de sua velocidade. O patinador, por sua vez, sofre uma aceleração no sentido contrário – no entanto, observamos que sua velocidade final é muito menor –. Isto pode ser entendido através da Segunda Lei de Newton, pois, como as forças que atuam em cada um dos corpos são iguais em módulo

$$F = m_1 a_1 \quad (4.65)$$

$$F' = m_2 a_2 \quad (4.66)$$

e, consequentemente,

$$a_2 = \frac{m_1}{m_2} a_1. \quad (4.67)$$

Logo, se supomos que a massa m_1 da bola é muito menor que a massa m_2 do patinador, temos que $m_1/m_2 \ll 1$ e, consequentemente, $a_2 \ll a_1$. Como ambos os corpos estão sujeitos às acelerações durante o mesmo intervalo de tempo, observamos que $v_2 \ll v_1$, pois a velocidade é diretamente proporcional à duração da aceleração.

Exemplo: Arremesso de uma bola

Um jogador em pé sobre uma superfície de atrito desprezível e cuja massa é de 75 kg arremessa uma bola de 600 g. O processo de aceleração dura 0,80 s e após isso a bola parte com velocidade horizontal, atingindo o solo a uma distância horizontal de 10,0 m em relação ao ponto em que deixou a mão do jogador. Assumindo que o jogador está inicialmente em repouso, que a força exercida sobre a bola seja constante durante o processo de aceleração, e que a altura da bola em relação ao solo era de 1,70 m, determine a velocidade do jogador após o arremesso.

Ao lançar a bola o jogador exerce uma força sobre ela, porém sofre a influência da força de reação. Sabendo a massa do jogador e a força, podemos determinar a aceleração a qual ele está sujeito através da Segunda Lei de Newton. Como a força é constante, a aceleração também é, logo a velocidade pode ser calculada pelo produto da aceleração pelo tempo de atuação da força.

Para determinarmos a força que atua sobre o jogador, podemos verificar o que acontece com a bola. Sabemos que ela é arremessada com uma velocidade horizontal, atingindo o solo após certo tempo. Esse é um exemplo de lançamento horizontal, logo, podemos determinar a velocidade da bola imediatamente após ser lançada. Essa informação, por sua vez, pode ser usada para determinar a aceleração a qual a bola foi submetida, o que nos permite calcular a força aplicada sobre ela (através da Segunda Lei de Newton).

Devemos iniciar o cálculo determinando o tempo de queda da bola:

$$\Delta y = v_y^i t - \frac{gt^2}{2} \quad (4.68)$$

$$\Delta y = -\frac{gt^2}{2} \quad (4.69)$$

$$t^2 = \frac{2\Delta y}{g}, \quad (4.70)$$

onde assumimos que o eixo y aponta verticalmente para cima e utilizamos o fato de que a velocidade vertical inicial é nula. Obtemos para o tempo de queda

$$t = \sqrt{\frac{2\Delta y}{g}} \quad (4.71)$$

$$= \sqrt{\frac{2 \cdot (1,7 \text{ m})}{(9,8 \text{ m/s}^2)}} \quad (4.72)$$

$$\approx 0,589 \text{ s}, \quad (4.73)$$

A partir desse resultado, podemos determinar a velocidade no eixo horizontal, que sabemos que é constante:

$$\Delta x = v_x t \quad (4.74)$$

$$v_x = \frac{\Delta x}{t} \quad (4.75)$$

$$v_x = \Delta x \cdot \sqrt{\frac{g}{2\Delta y}}, \quad (4.76)$$

o que resulta ao substituírmos os valores em

$$= (10,0 \text{ m}) \cdot \sqrt{\frac{(9,8 \text{ m/s}^2)}{2 \cdot (1,7 \text{ m})}} \quad (4.77)$$

$$\approx 16,98 \text{ m/s.} \quad (4.78)$$

Agora devemos determinar a aceleração da bola durante o processo de lançamento. Como consideramos que a força exercida sobre ela é constante durante o lançamento, a aceleração também será. A bola parte do repouso, logo

$$v_\ell^f = v_\ell^i + a_\ell t_\ell \quad (4.79)$$

$$= a_\ell t_\ell, \quad (4.80)$$

onde usamos o índice ℓ para nos referirmos às variáveis durante o processo de lançamento. Veja que a velocidade final de lançamento é a própria velocidade inicial do lançamento horizontal, logo

$$v_\ell^f = a_\ell t_\ell \quad (4.81)$$

$$v_x = a_\ell t_\ell \quad (4.82)$$

$$a_\ell = \frac{v_x}{t_\ell} \quad (4.83)$$

$$= \frac{\Delta x}{t_\ell} \cdot \sqrt{\frac{g}{2\Delta y}} \quad (4.84)$$

$$= \frac{(10,0 \text{ m})}{(0,8 \text{ s})} \cdot \sqrt{\frac{(9,8 \text{ m/s}^2)}{2 \cdot (1,7 \text{ m})}} \quad (4.85)$$

$$\approx 21,22 \text{ m/s}^2. \quad (4.86)$$

Finalmente, usando a Segunda Lei de Newton,

$$F_\ell = m_b a_\ell \quad (4.87)$$

$$= m_b \cdot \frac{\Delta x}{t_\ell} \cdot \sqrt{\frac{g}{2\Delta y}} \quad (4.88)$$

$$= (0,600 \text{ kg}) \cdot \frac{(10,0 \text{ m})}{(0,8 \text{ s})} \cdot \sqrt{\frac{(9,8 \text{ m/s}^2)}{2 \cdot (1,7 \text{ m})}} \quad (4.89)$$

$$\approx 12,73 \text{ N.} \quad (4.90)$$

Para determinarmos a aceleração a qual o jogador é submetido, devemos utilizar a Segunda Lei de Newton:

$$F'_\ell = m_j a_\ell^j \quad (4.91)$$

$$a_\ell^j = \frac{F'_\ell}{m_j}. \quad (4.92)$$

A reação F'_ℓ tem o mesmo módulo que a força F_ℓ , logo

$$a_\ell^j = \frac{m_b}{m_j} \cdot \frac{\Delta x}{t_\ell} \cdot \sqrt{\frac{g}{2\Delta y}} \quad (4.93)$$

$$= \frac{(0,600 \text{ kg})}{(75 \text{ kg})} \cdot \frac{(10,0 \text{ m})}{(0,8 \text{ s})} \cdot \sqrt{\frac{(9,8 \text{ m/s}^2)}{2 \cdot (1,7 \text{ m})}} \quad (4.94)$$

$$\approx 0,168 \text{ m/s.} \quad (4.95)$$

Finalmente, temos que a velocidade do jogador será dada por

$$v_j^f = v_j^i + a_\ell^j t_\ell \quad (4.96)$$

$$= \frac{m_b}{m_j} \cdot \frac{\Delta x}{t_\ell} \cdot \sqrt{\frac{g}{2\Delta y}} \cdot t_\ell \quad (4.97)$$

$$= \frac{m_b}{m_j} \cdot \Delta x \cdot \sqrt{\frac{g}{2\Delta y}}, \quad (4.98)$$

onde usamos o fato de que a velocidade inicial do jogador é nula. Substituindo os valores obtemos:

$$v_j^f = \frac{(0,600 \text{ kg})}{(75 \text{ kg})} \cdot (10,0 \text{ m}) \cdot \sqrt{\frac{(9,8 \text{ m/s}^2)}{2 \cdot (1,70 \text{ m})}} \quad (4.99)$$

$$= 0,14 \text{ m/s}. \quad (4.100)$$

Através dos resultados mostrados acima, verificamos que devido ao fato de que a massa do jogador é muito maior que a da bola, sua aceleração e velocidade final são muito menores do que a da bola, apesar de ambos estarem sujeitos a forças com a mesma intensidade. Verificaremos no Capítulo ?? que a solução desse tipo de problema pode ser simplificada ao utilizarmos a *conservação do momento linear* do sistema constituído pela bola e pelo jogador.

4.3 Forças

Através das Leis de Newton, fica evidente que transferimos o problema da determinação do movimento dos corpos para a determinação das forças que atuam sobre eles. Infelizmente, não existe uma lei que determine quais são as forças que atuam sobre um corpo, restando como única saída uma análise cuidadosa do fenômeno estudado.

A partir de experimentos, se tem o conhecimento de um pequeno número de forças que podem ser consideradas *fundamentais*:

- força gravitacional;
- força eletromagnética;
- força nuclear forte;
- força nuclear fraca.

Tais forças são denominadas fundamentais pois todas as demais podem ser interpretadas através delas. Em geral, no entanto, a descrição de fenômenos através delas não é prática. Do ponto de vista macroscópico, é mais útil trabalharmos com forças que surgem a partir de interações complexas dos átomos através das forças fundamentais.

Na lista acima, as duas primeiras são responsáveis pelas forças que estudaremos em mecânica, como a força peso (oriunda da força gravitacional) e as forças normal, de tensão, atrito, arrasto e elástica (oriundas da força eletromagnética). Outras expressões podem ser encontradas para outras situações, no entanto não as estudaremos

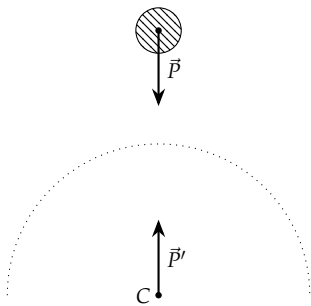


Figura 4.16: Par ação-reação para a força peso: a interação gravitacional se dá entre o planeta e o objeto, logo temos uma reação que atua na Terra. Como tratamos corpos rígidos como pontos, podemos representar a reação como uma força que atua no centro de massa do planeta.

a fundo aqui, como por exemplo as forças que atuam sobre cargas elétricas, entre condutores portando corrente, entre moléculas (força de van der Waals), etc. Em alguns casos, vamos tratar de forças de contato que tem origem eletromagnética, porém que não nos damos ao trabalho de nomear, como as forças que atuam entre duas esferas que colidem.

4.3.1 Força gravitacional e força peso

Sabemos que próximo da superfície da Terra, todos os corpos estão sujeitos a uma aceleração de aproximadamente $9,8 \text{ m/s}^2$ (ignorando-se os efeitos da resistência do ar). A origem dessa aceleração e sua independência em relação à massa podem ser explicadas através da Teoria da Gravitação Universal, também proposta por Newton. Segundo ela, dois corpos quaisquer estão sempre sujeitos a uma *força de atração*, e que ocorre na direção da linha reta que une os centros de massa dos dois corpos. Tal força se manifesta em *ambos* os corpos, no sentido de os unir, e constituem um par ação-reação. A intensidade da força pode ser determinada através de

$$F_g = G \frac{m_1 m_2}{r^2}. \quad (4.101)$$

Nesta expressão, G representa uma constante universal cujo valor é de $6,672\,598\,5 \cdot 10^{-11} \text{ N} \cdot \text{m}^2/\text{kg}^2$, m_1 e m_2 representam as massas dos corpos que interagem, e r representa a distância de separação entre os dois corpos.

Aplicando a expressão acima para o caso de um corpo de massa m nas imediações da superfície da Terra, temos

$$F_g = \left[G \frac{m_T}{r_T^2} \right] m, \quad (4.102)$$

onde m_T e r_T representam a massa e o raio da Terra, respectivamente. Utilizamos o raio da Terra pois consideramos que toda a massa está contida no centro de massa. Se aproximarmos a Terra como uma esfera homogênea, tal ponto dista da superfície pelo raio da esfera. Um corpo sujeito a tal força terá então uma aceleração dada por

$$F_g = ma \quad (4.103)$$

ou,

$$ma = m \left[G \frac{m_T}{r_T^2} \right]. \quad (4.104)$$

Dividindo ambos os lados da equação por m , temos que a aceleração será dada por

$$a = \left[G \frac{m_T}{r_T^2} \right] \approx 9,8 \text{ m/s}^2. \quad (4.105)$$

Portanto, o valor g a que nos referimos ao estudar a queda livre é dado pela equação acima, isto é,

$$g = \left[G \frac{m_T}{r_T^2} \right]. \quad (4.106)$$

4.3.2 Força elástica

Se usarmos uma corda para pendurar uma caixa ao teto de uma sala e passarmos a colocar objetos dentro dela, não temos nenhuma indicação visual de qual é a força exercida pela corda. Poderíamos aferir a massa de cada objeto antes de os colocar na caixa e — utilizando a segunda lei de Newton — determinar a tensão¹¹ exercida.

Para uma mola, se realizássemos o mesmo procedimento, verificaríamos uma *distensão* gradual — isto é, um aumento gradual de seu comprimento —. Fazendo um *diagrama de corpo livre* (Figura 4.17) e sabendo que no equilíbrio a aceleração do sistema é zero, concluímos que a força exercida pela mola sobre a caixa é igual em módulo e tem direção contrária à força peso da caixa (juntamente com sua carga):

$$\vec{F}_e = -\vec{P}. \quad (4.107)$$

Denominamos a força exercida por uma mola como *força elástica*.

Verificando ainda a distensão da mola, podemos relacionar uma maior distensão a uma força maior exercida por ela: no exemplo, quanto maior a força peso total dos objetos pendurados na mola, maior a distensão. Experimentalmente, verifica-se que a distensão da mola e o módulo da força exercida por ela são *diretamente proporcionais*:

$$\Delta\ell \propto F_e, \quad (4.108)$$

onde ℓ representa o comprimento da mola e $\Delta\ell$ a variação de tal comprimento, ou seja, a distensão. Podemos escrever a relação acima como uma igualdade introduzindo uma constante de proporcionalidade k , cuja unidade no SI é o N/m:

$$F_e = k\Delta\ell. \quad (4.109)$$

O resultado acima é conhecido como *Lei de Hooke*, em homenagem ao físico inglês Robert Hooke, que o enunciou em 1660. Tal relação, no entanto, só é válida para pequenas distensões da mola. As distensões dentro deste limite são denominadas *elásticas* e não deformam a mola permanentemente, caso contrário ao das distensões *plásticas*. Apesar de a validade da Lei de Hooke ser limitada, ela é o modelo mais comum ao se analisar a resposta de um meio a uma deformação e pode ser utilizada como uma primeira aproximação mesmo para casos mais complexos. Podemos ainda destacar que o dispositivo mais simples que nos possibilita exercer uma força com um valor específico desejado é o dinamômetro¹², que é constituído de uma mola de constante k conhecida e de uma escala de referência.

Devemos ainda discutir a questão direção e sentido da força. Existem molas de diferentes tipos, porém vamos utilizar nas nossas discussões sempre molas helicoidais. Assim, a direção da força é sempre a mesma do próprio “eixo” da mola, sendo que o sentido da força é sempre aquele que tende a restaurar o comprimento original da mola. Devido ao fato de que as forças e o movimento da mola estão restritos a um eixo somente, é comum que ele seja denominado como “eixo x ” e a distensão, portanto, como Δx . Empregando um eixo para

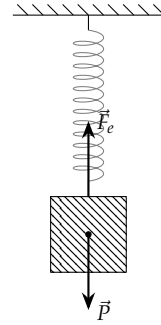


Figura 4.17: Sistema em equilíbrio devido à força exercida por uma mola.

¹¹ Denominamos como *tensão* a força exercida por uma corda. Veremos mais detalhes sobre esse tipo de força adiante.

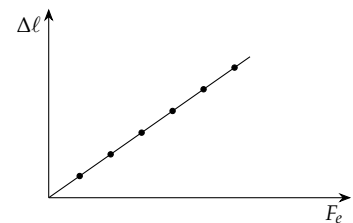


Figura 4.18: Fazendo um gráfico da distensão de uma mola em função da força exercida por ela, obtemos experimentalmente uma reta.

Lei de Hooke

¹² A *dina* é uma unidade de força do sistema centímetro-grama-segundo (cgs) e equivale a $1,0 \text{ g} \cdot \text{cm/s}^2 \equiv 1,0 \cdot 10^{-5} \text{ N}$.

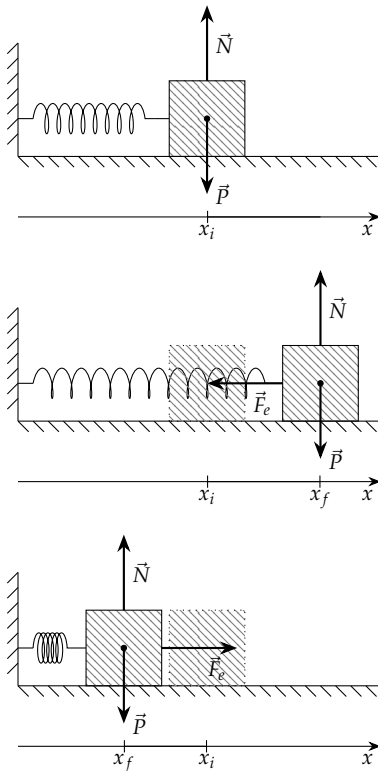
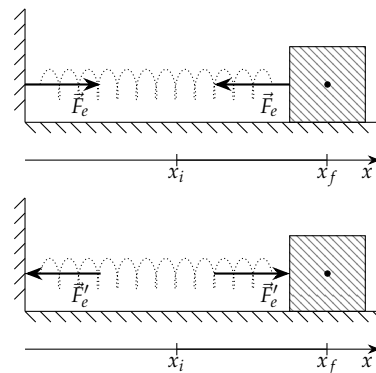


Figura 4.19: Utilizando um eixo coordenado x na direção da mola, podemos descrever o sentido das distensões/compressões e das forças através de um sinal.

Figura 4.20: Na figura superior são mostradas forças exercidas pela mola sobre os corpos com os quais interage; Na inferior, as reações a tais forças, isto é, as forças exercidas sobre a mola nas duas extremidades.



descrever o comprimento/distensão da mola nos permite utilizar um *sinal* para denotar o sentido da força:

$$F_e = -k\Delta x. \quad (4.110)$$

Verificando a Figura (4.19), se temos uma distensão da mola, temos um aumento no comprimento, logo $\Delta x > 0$ e a força aponta no sentido oposto, que consideramos como negativo. Se comprimimos a mola, $\Delta x < 0$ e a força aponta também no sentido oposto, ou seja, no sentido positivo do eixo. Note que essas relações valem para a força exercida sobre o corpo preso à mola, na parede os sentidos da força exercida pela mola são opostos aos das forças exercidas na extremidade livre.

Outro aspecto importante é o fato de que a mola exerce forças em ambas as extremidades, interagindo com outros dois corpos. Ambas as forças têm a mesma intensidade, dada pela Equação (4.109). As forças exercidas pela mola sobre os corpos com os quais interage têm como reações forças exercidas sobre a própria mola (Figura 4.20).

Exemplo: Determinação da constante elástica de uma mola

Uma mola de constante elástica desconhecida está presa ao teto de um elevador. Ao pendurarmos uma massa m de 500,0 g na extremidade livre da mola, verificamos que ela sofre uma distensão ℓ de 15,0 cm, quando o sistema está em repouso. Determine a constante elástica k da mola.

Sabemos que quando o sistema está em repouso, temos uma situação de equilíbrio. Ao aplicarmos a Segunda Lei de Newton a cada um dos eixos, obtemos

Eixo x: Não há forças.

Eixo y:

$$F_R^y = ma^y \quad (4.111)$$

$$F_e - P = 0 \quad (4.112)$$

$$F_e = P \quad (4.113)$$

$$= mg. \quad (4.114)$$

Sabemos que a força elástica está relacionada à distensão $\Delta\ell$ da mola e à constante elástica k através da Equação (4.109), podemos escrever

$$k\Delta\ell = mg \quad (4.115)$$

$$k = \frac{mg}{\Delta\ell}. \quad (4.116)$$

Finalmente, substituindo os valores para a massa, para a aceleração da gravidade, e para a distensão da mola, obtemos

$$k = \frac{(0,5 \text{ kg}) \cdot (9,8 \text{ m/s}^2)}{(0,15 \text{ m})} \quad (4.117)$$

$$= 32,67 \text{ N/m}. \quad (4.118)$$

Exemplo: Distensão de uma mola submetida a uma aceleração

Considerando a mola do exemplo anterior, determine a distensão da mola se elevador acelera para cima com $a = 3,0 \text{ m/s}^2$.

Adotando um eixo de referência y vertical e aplicando a Segunda Lei de Newton:

Eixo x : Não há forças.

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.119)$$

$$F_e - P = ma \quad (4.120)$$

$$k\Delta\ell = ma + mg \quad (4.121)$$

$$\Delta\ell = \frac{m(a + g)}{k}. \quad (4.122)$$

Substituindo os valores, obtemos

$$\Delta\ell = \frac{(0,5 \text{ kg}) \cdot (3,0 \text{ m/s}^2 + 9,8 \text{ m/s}^2)}{(32,67 \text{ N/m})} \quad (4.123)$$

$$= 0,196 \text{ m}. \quad (4.124)$$

4.3.3 Força Normal

Qualquer objeto próximo da Terra sofre uma atração em direção ao centro da Terra, mas nem todos são acelerados por tal força. Um objeto que repousa sobre o solo, por exemplo, se mantém parado, sem afundar no chão. Acontece que, nesse caso, as forças de origem eletromagnéticas de interação entre os átomos do solo e do objeto atuam de maneira a impedir que ele afunde. Isso, no entanto, não ocorre em todas as superfícies: se colocarmos um bloco de concreto sobre a água, por exemplo, ele afunda, indo em direção ao centro da Terra. No primeiro caso, denominamos a força resultante da interação entre os átomos da superfície e do bloco como *força normal*. Ela recebe esse nome pois é sempre perpendicular à superfície e um vetor perpendicular a uma superfície é denominado em matemática como um vetor normal. No segundo caso, a interação eletromagnética não

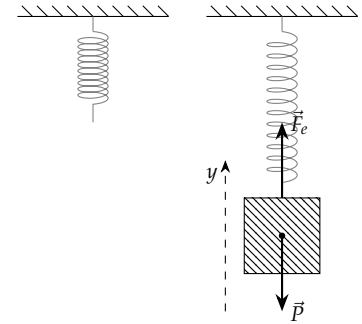


Figura 4.21: Ao pendurarmos um bloco em uma mola, ela sofrerá uma distensão que, no equilíbrio, está ligada ao valor da massa do bloco.

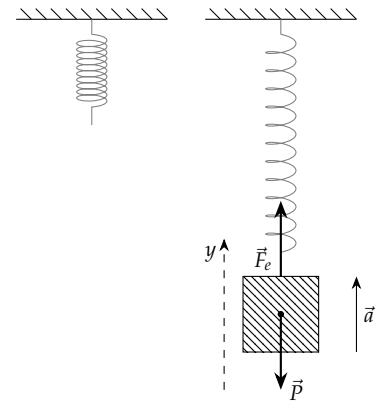


Figura 4.22: A distensão da mola é alterada conforme mudamos o valor da aceleração.

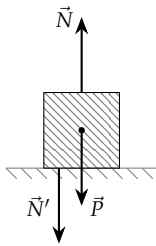


Figura 4.23: A força normal é resultado de uma interação entre a superfície e o corpo. A reação \vec{N}' atua sobre a superfície, na mesma direção que \vec{N} , com a mesma intensidade, porém com sentido oposto.

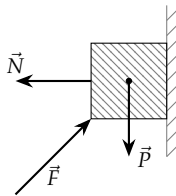


Figura 4.24: No caso de contato com uma superfície vertical, temos uma força normal horizontal.

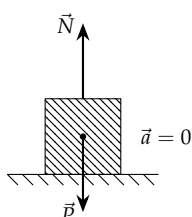
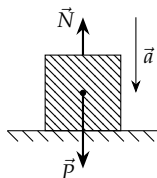
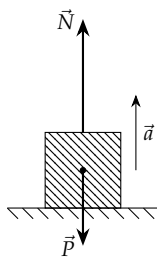


Figura 4.25: O valor da normal depende da aceleração do sistema.

é suficiente para o manter em equilíbrio, porém ainda temos uma força resultante exercida pelos átomos, denominada de *empuxo*.

Se a força normal é o resultado da interação de um corpo com uma superfície, sendo que a primeira força atua sobre o corpo, temos que a reação atua sobre a superfície. Se, por exemplo, colocamos uma caixa sobre uma mesa e o sistema se mantém em equilíbrio, temos que a força normal está dirigida para cima, perpendicularmente à superfície de contato e equilibrando a caixa. Sobre a mesa, dirigida perpendicularmente à superfície, mas dirigida para a mesa, temos a reação da força normal. Outro exemplo que vale a pena citar é o de uma balança de farmácia: quando subimos nela, e permanecemos imóveis, temos que a normal exercida pela balança equilibra nosso peso. Devido ao fato de que nenhum dispositivo consegue verificar o valor de uma grandeza que não atue sobre ele, temos que a balança deve verificar o valor da reação à força normal, já que tal reação atua sobre a balança. O fato de termos que ficar parados para evitar a mudança da leitura da balança já nos dá um indício de que os valores indicados não se referem ao peso, pois $P = mg$ – considerando que m e g são constantes durante a medida – e é constante.

Finalmente, devemos indicar que a força normal não pode ser encontrada por outra maneira além de resolver a Segunda Lei de Newton. Se desejamos saber o valor do peso de um objeto, podemos calculá-lo sabendo a massa e da aceleração da gravidade. Já para a força normal, não existe uma expressão que a relacione a outras grandezas, exceto pela própria Segunda Lei. Podemos afirmar de maneira simplificada que a força normal cresce de modo a equilibrar outras forças que atuam perpendicularmente em direção à superfície, porém limitando-se a um valor máximo de intensidade de força. Por exemplo, quando colocamos uma caixa leve sobre uma mesa frágil, verificamos que o sistema permanece em equilíbrio. Se passamos a depositar objetos no interior da caixa, verificamos que a força normal exercida pela mesa sobre a caixa deve aumentar progressivamente, mantendo o sistema em equilíbrio. Eventualmente, a caixa se tornará muito pesada e – lembrando-se de que existe uma reação à força normal e que esta reação atua sobre a mesa – excederemos o valor máximo de força tolerado pela mesa, que acaba se quebrando.

Discussão: Força normal em sistemas submetidos a acelerações

Se um objeto está disposto sobre o piso de um elevador e este passa a acelerar, a combinação entre as ações da força normal e da força peso é responsável por tal aceleração. Como o peso é constante, pois depende somente da massa do objeto e da aceleração da gravidade no local – ambas constantes –, verificamos que o *módulo da força normal varia de acordo com a aceleração* (veja a Figura 4.25).

Vamos tomar a primeira situação na Figura 4.25 e definir um sistema de referência de forma que o eixo y seja na direção e sentido da aceleração. Analisando o movimento nos eixos x e y , temos

Eixo x : Não há forças aplicadas na direção deste eixo.

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.125)$$

$$N - P = ma_y \quad (4.126)$$

$$N = P + ma_y \quad (4.127)$$

$$N = mg + ma_y \quad (4.128)$$

$$N = m(g + a_y). \quad (4.129)$$

Note que quanto maior for o módulo da aceleração – que assumimos como sendo no sentido positivo do eixo y –, maior será o valor da força normal. Além disso, se tivermos uma aceleração nula, o que corresponde ao caso de o bloco estar simplesmente repousando sobre a superfície do chão do elevador, temos que a normal será igual ao peso:

$$N = mg. \quad (4.130)$$

Este resultado só é válido se a *aceleração vertical for nula*.

Sempre que escrevemos a Segunda Lei de Newton para um eixo i qualquer, utilizamos a expressão

$$F_R^i = ma_i, \quad (4.131)$$

e assumimos que a aceleração seja positiva — ou seja, na direção positiva do eixo —. Se estamos interessados em calcular a aceleração, podemos ter três tipos de resultados:

Zero: O sistema está em equilíbrio;

Positivo: A aceleração é no sentido positivo que escolhemos para o eixo;

Negativo: A aceleração é no sentido negativo do eixo, isto é, está no *sentido oposto* ao que presumimos (assumindo que escolhemos o eixo na direção e sentido da aceleração, ou melhor, do que imaginávamos que seria o sentido da aceleração).

No caso de estarmos interessados em calcular uma força, como é o nosso caso neste momento, podemos contemplar a possibilidade de a aceleração ser tanto no sentido positivo do eixo que escolhemos, quanto no sentido negativo. Se a aceleração for no sentido negativo, basta utilizarmos *valores negativos*. Assim, no caso de haver uma aceleração para baixo, temos simplesmente que a aceleração na expressão (4.129) será negativa. Em termos do módulo da aceleração, isso significa fazer a substituição $a_y \rightarrow -|a_y|$, ou seja¹³

$$N = m(g - |a_y|). \quad (4.132)$$

Vemos da expressão acima que ao acelerarmos para baixo, o valor da normal *diminui* com o aumento do módulo da aceleração.

¹³ Veja que essa substituição pelo módulo não é necessária, basta utilizarmos valores de aceleração negativos na Equação 4.129. Fizemos essa substituição aqui só para tornar mais evidente o fato de que ao acelerarmos para baixo o valor da normal *diminui*.

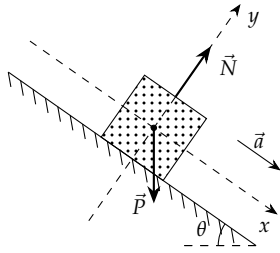


Figura 4.26: Bloco sobre plano inclinado. Escolhemos o sistema de coordenadas de maneira que a aceleração esteja contida em apenas um dos eixos.

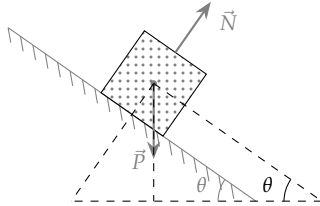


Figura 4.27: Triângulo para a determinação do ângulo entre \vec{P} e os eixos de referência.

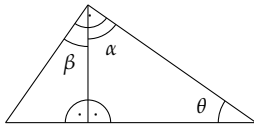


Figura 4.28: Triângulos formados pelos eixos x , y , pela direção de \vec{P} , e pela horizontal.

Discussão: Aceleração em um plano inclinado

Em um plano inclinado, a aceleração depende do ângulo entre o plano e a horizontal. Se o ângulo é zero, temos uma situação em que não há aceleração alguma; se o ângulo for de 90° , temos a própria aceleração da gravidade.

Na Figura 4.26 temos um esboço dessa situação. Escolhemos um sistema de referência de maneira que a aceleração esteja contida em somente um dos eixos, o eixo x . No eixo y denotamos a força normal \vec{N} exercida pela superfície sobre o bloco — veremos mais detalhes sobre essa força na próxima seção —. Também denotamos a força peso, porém verificamos que ela tem componentes tanto no eixo x quanto no eixo y .

Para que possamos decompor a força peso, precisamos saber os ângulos entre tal força e os eixos de referência. Na Figura 4.27 extendemos o eixo x até que ele intercepte o eixo horizontal na base do plano inclinado. Como o eixo é paralelo ao plano, se o ângulo entre este e a horizontal é θ , o ângulo entre o eixo x e a horizontal também é θ .

Vamos analisar o triângulo formado pelo eixo x , pelo eixo y , pela direção da força peso, e pela horizontal — veja a Figura 4.28. No triângulo da direita temos que

$$\theta + \alpha + 90^\circ = 180^\circ, \quad (4.133)$$

onde usamos o fato de que a soma dos ângulos internos de um triângulo é sempre 180° . Também temos, verificando o canto superior do triângulo como um todo, que

$$\alpha + \beta = 90^\circ. \quad (4.134)$$

Isolando α na equação acima obtemos

$$\alpha = 90^\circ - \beta \quad (4.135)$$

que podemos substituir na equação obtida para o triângulo da direita, o que resulta em

$$\theta + 90^\circ - \beta + 90^\circ = 180^\circ \quad (4.136)$$

$$\theta - \beta = 0 \quad (4.137)$$

$$\theta = \beta. \quad (4.138)$$

Concluimos então que o ângulo entre o eixo perpendicular ao plano e a direção da força peso é igual ao ângulo entre o plano e a horizontal. Esse resultado será fundamental para avaliarmos todas as situações envolvendo planos inclinados.

Agora podemos aplicar a Segunda Lei de Newton para os dois eixos

Eixo x : No eixo paralelo ao plano temos

$$F_R^x = ma_x \quad (4.139)$$

$$P_x = ma_x \quad (4.140)$$

$$P \sen \theta = ma_x \quad (4.141)$$

$$mg \sen \theta = ma_x, \quad (4.142)$$

Eixo y : No eixo perpendicular ao plano temos

$$F_R^y = ma_y \quad (4.143)$$

$$N - P_y = 0 \quad (4.144)$$

$$N = P \cos \theta \quad (4.145)$$

$$N = mg \cos \theta, \quad (4.146)$$

Nas equações acima, utilizamos o fato de que não há aceleração no eixo perpendicular ao plano para escrever o termo à direita da igualdade no segundo passo. Além disso, utilizamos as funções trigonométricas para determinar as componentes da força peso.

Finalmente, ao dividirmos ambos os lados da Equação 4.142 pela massa, obtemos

$$a_x = g \sen \theta. \quad (4.147)$$

Verificamos, portanto, que a aceleração em um plano inclinado varia conforme alteramos a inclinação deste em relação à horizontal.

4.3.4 Múltiplos corpos

Até agora só discutimos situações em que um conjunto de forças atua sobre um corpo, porém não há razão para desconsiderarmos a possibilidade de sistemas que envolvem diversos corpos que interagem entre si. Nesse tipo de situação, precisamos analisar o tipo de interação entre os corpos, determinando quais são as forças presentes e qual é o papel delas no problema em questão. Outro ponto importante é o fato de que na interação entre os corpos devemos levar em conta tanto as forças de *ação*, quanto as de *reação*¹⁴.

Para tratarmos sistemas com diversos corpos, será necessário aplicar a Segunda Lei de Newton a cada um dos corpos separadamente, o que implica no fato de que teremos que elaborar diagramas de força para cada um dos corpos interagentes. A partir de tal análise, seremos capazes de elaborar um sistema de equações que poderá ser resolvido para a variável que estamos interessados em calcular. A seguir, verificaremos um exemplo em dois corpos interagem. Posteriormente verificaremos que em alguns casos podemos simplificar o tratamento, tornando a solução de problemas mais rápida.

Discussão: Grupo de blocos sujeitos a uma aceleração devido a uma força aplicada lateralmente

A Figura 4.29 mostra dois blocos que estão dispostos sobre uma superfície horizontal sem atrito, de forma que suas laterais estão em

¹⁴ Nas situações que trabalhamos até então, as forças de reação atuavam em agentes externos e eram ignoradas.

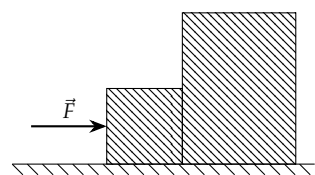


Figura 4.29: Blocos acelerados por uma força lateral sobre uma superfície horizontal.

¹⁵ Se dois corpos se movem juntos, a distância entre seus centros de massa é constante, o que implica que suas velocidades e acelerações devem ser idênticas. Esse resultado é bastante evidente de um ponto de vista de Cálculo.

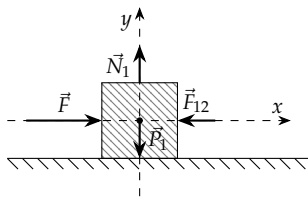


Figura 4.30: Diagrama de corpo livre para o primeiro bloco.

contato. A massa do bloco da esquerda é m_1 , enquanto a massa do bloco da direita é m_2 . Ao submetermos o conjunto a ação de uma força horizontal \vec{F} que atua sobre o bloco de massa m_1 , o sistema estará sujeito a uma aceleração a , que é comum aos dois blocos.

Estamos interessados em determinar uma expressão para o valor de tal aceleração, assim como uma expressão para o módulo da força exercida pelo bloco da esquerda sobre o bloco da direita. Devemos notar que os blocos andarão sempre juntos, portanto devemos assumir que suas acelerações serão sempre idênticas.¹⁵ Também devemos destacar que a força de interação entre os blocos pode ser classificada como uma força normal.

Para que possamos determinar a aceleração dos blocos e o módulo da força que atua na superfície de contato, devemos fazer um diagrama de corpo livre para cada um dos corpos. A Figura 4.30 mostra o diagrama de forças para o primeiro bloco. A escolha do sistema de referência levou em conta o fato de que existe uma aceleração no sistema, no sentido horizontal. Portanto, escolhemos um eixo horizontal x . Aplicando a Segunda Lei de Newton a cada eixo:

Eixo x: No eixo horizontal temos:

$$F_R^x = m_1 a_1^x \quad (4.148)$$

$$F - F_{12} = m_1 a_1^x. \quad (4.149)$$

Eixo y: No eixo vertical temos:

$$F_R^y = m_2 a_2^y \quad (4.150)$$

$$N_1 - P_1 = 0. \quad (4.151)$$

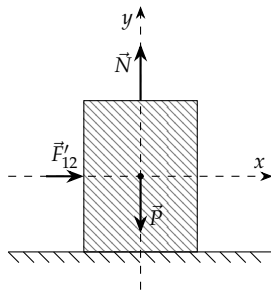


Figura 4.31: Diagrama de corpo livre para o segundo bloco.

Note que utilizamos o fato de que a aceleração no eixo vertical é nula, pois escolhemos o eixo x de maneira a coincidir com a direção da aceleração. Além disso, veja que utilizamos índices numéricos para diferenciar entre as forças peso, normal, e componentes da aceleração de cada bloco.

Aplicando a Segunda Lei de Newton para o segundo bloco, utilizando um sistema de referência em que o eixo x aponta na direção da aceleração:

Eixo x: No eixo horizontal temos

$$F_R^x = m_2 a_2^x \quad (4.152)$$

$$F_{12} = m_2 a_2^x. \quad (4.153)$$

Eixo y: No eixo vertical temos

$$F_R^y = m_2 a_2^y \quad (4.154)$$

$$N_2 - P_2 = 0. \quad (4.155)$$

Novamente, utilizamos o fato de que a aceleração no eixo vertical é nula. Além disso, como \vec{F}'_{12} é a reação de \vec{F}_{12} , seus módulos são iguais, portanto $F'_{12} \equiv F_{12}$.

Como discutimos acima, a aceleração de ambos os blocos é a mesma, uma vez que eles se movem juntos, portanto vamos simplesmente adotar

$$a_1^x = a_2^x \equiv a. \quad (4.156)$$

Observando as equações obtidas a partir da Segunda Lei de Newton, verificamos que duas delas não envolvem as variáveis que desejamos determinar, mas simplesmente refletem o fato de que no eixo vertical temos equilíbrio. Montando um sistema com as duas equações que restam, temos

$$\begin{cases} F - F_{12} = m_1 a \\ F_{12} = m_2 a. \end{cases} \quad (4.157)$$

Podemos resolver o sistema acima somando ambas as equações:

$$F - F_{12} + F_{12} = m_1 a + m_2 a, \quad (4.158)$$

de onde obtemos para a aceleração

$$a = \frac{F}{m_1 + m_2}. \quad (4.159)$$

Para determinar F_{12} , basta substituírmos a aceleração na segunda equação do Sistema (4.157), o que resulta em

$$F_{12} = \frac{m_2}{m_1 + m_2} F. \quad (4.160)$$

Forças externas

Quando precisamos determinar a aceleração de um corpo, as forças que devem ser levadas em conta são as *forças externas* – mais precisamente, a *força resultante externa* –. Essa observação pode ser muito útil em problemas que envolvem diversos corpos rígidos: muitas vezes eles podem ser considerados como componentes de um corpo composto, dessa forma as forças através das quais interagem passam a ser forças internas, que não influenciam na aceleração.

Dessa forma, podemos determinar a aceleração de uma maneira simplificada. Por outro lado, não temos condições de determinar quais são os valores de qualquer força interna. Em todo caso, uma vez conhecida a aceleração, muitas vezes podemos aplicar a Segunda Lei de Newton a um dos corpos isoladamente e obter informações acerca de forças internas de um modo mais simples do que através da análise do sistema de equações obtido ao se analisar *todos* os corpos separadamente.

Discussão: Grupo de blocos sujeitos a uma aceleração devido a uma força aplicada lateralmente, forças externas

Vamos analisar novamente o sistema mostrado na Figura 4.29, porém vamos considerar ambos os blocos de uma vez, Figura 4.32. Nesse caso, podemos considerar a força resultante *externa*, o que resulta em

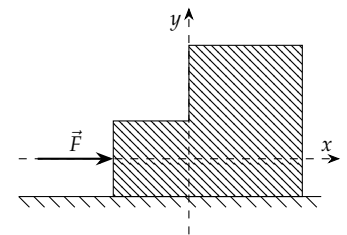


Figura 4.32: Blocos considerados como um corpo só, embora composto.

Eixo x :

$$F_R^{\text{ext},x} = m_t a^x \quad (4.161)$$

$$F = m_t a^x. \quad (4.162)$$

Eixo y

$$F_R^{\text{ext},y} = m_t a^y \quad (4.163)$$

$$N - P = 0. \quad (4.164)$$

Note que a massa m_t corresponde à massa total dos blocos, isto é, $m_t = m_1 + m_2$. Além disso, as forças normal N e peso P se referem aos valores para ambos os blocos conjuntamente. Também note que escolhemos um sistema de coordenadas onde x é um eixo horizontal, e que coincide com a direção da aceleração. Logo, temos que $a_y = 0$ e também que $a_x \equiv a$.

Levando em conta essas considerações, podemos escrever a partir da Expressão (4.162) a seguinte equação:

$$F = (m_1 + m_2)a, \quad (4.165)$$

ou

$$a = \frac{F}{m_1 + m_2}. \quad (4.166)$$

Note que não temos informações acerca da força interna F_{12} , porém podemos aplicar a Segunda Lei de Newton separadamente ao bloco da direita na Figura 4.29 (veja também a Figura 4.31), de onde obtemos

Eixo x :

$$F_R^x = m_2 a_2^x \quad (4.167)$$

$$F_{12} = m_2 a \quad (4.168)$$

Eixo y :

$$F_R^y = m_2 a_2^y \quad (4.169)$$

$$N_2 - P_2 = 0, \quad (4.170)$$

onde adotamos $a_y = 0$ e $a_x \equiv a$. Veja que as equações obtidas para tal bloco são as mesmas que verificamos anteriormente. Substituindo a aceleração obtida acima na Equação (4.168) obtemos

$$F_{12} = \frac{m_2}{m_1 + m_2} F. \quad (4.171)$$

Exemplo: Aceleração lateral de um sistema com três blocos

Na Figura 4.33, temos diversas forças internas e externas. Caso estejamos interessados em calcular a aceleração do sistema, podemos fazê-lo determinando as equações para cada bloco em cada eixo. Isso resultará em seis equações que devem ser resolvidas:

Bloco 1: Assumindo que o eixo x é horizontal (paralelo à superfície onde se apoiam os blocos) e o eixo y vertical:

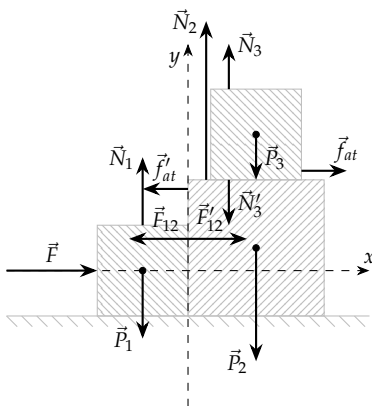


Figura 4.33: Sistema composto por três blocos que interagem sujeitos às forças, peso, normal, de atrito, e a uma força \vec{F} que empurra os blocos lateralmente. Desconsideramos o atrito na superfície da mesa e omitimos as reações das normais \vec{N}_1 e \vec{N}_2 exercidas pelos blocos sobre a mesa.

Eixo x :

$$F_R^x = m_1 a_x \quad (4.172)$$

$$F - F'_{12} = m_1 a_x. \quad (4.173)$$

Eixo y :

$$F_R^y = m_1 a_y \quad (4.174)$$

$$N_1 - P_1 = 0. \quad (4.175)$$

Bloco 2: Utilizando a mesma convenção para o eixos, temos para o bloco 2:

Eixo x :

$$F_R^x = m_2 a_x \quad (4.176)$$

$$F_{12} - f_{at} = m_2 a_x. \quad (4.177)$$

Eixo y :

$$F_R^y = m_2 a_y \quad (4.178)$$

$$N_2 - N'_3 - P_2 = 0. \quad (4.179)$$

Bloco 3: Finalmente, para o bloco 3 temos – usando mais uma vez a mesma convenção para os eixos –:

Eixo x :

$$F_R^x = m_3 a_x \quad (4.180)$$

$$f_{at} = m_3 a_x. \quad (4.181)$$

Eixo y :

$$F_R^y = m_3 a_y \quad (4.182)$$

$$N_3 - P_3 = 0. \quad (4.183)$$

Através das equações para o eixo vertical, podemos concluir que

$$N_t = N_1 + N_2 \quad (4.184)$$

$$= P_1 + P_2 + P_3 \quad (4.185)$$

$$= m_1 g + m_2 g + m_3 g \quad (4.186)$$

$$= (m_1 + m_2 + m_3)g. \quad (4.187)$$

Se somarmos as equações para o eixo horizontal, temos

$$F - F'_{12} + f_{at} + F_{12} - f_{at} = m_1 a_x + m_2 a_x + m_3 a_x \quad (4.188)$$

$$F = (m_1 + m_2 + m_3) a_x, \quad (4.189)$$

o que resulta em:

$$a_x = \frac{F}{m_1 + m_2 + m_3}. \quad (4.190)$$

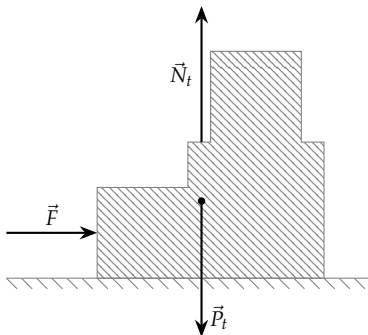


Figura 4.34: O mesmo sistema da Figura 4.33, porém agora consideramos o *bloco composto* pelos três blocos. Ao fazermos isso, as forças internas deixam de ser relevantes e só precisamos nos preocupar com as forças externas.

Tratando os blocos de maneira conjunta

Podemos simplificar o tratamento do sistema se considerarmos que os blocos compõem um bloco maior. Nesse caso, as forças internas não serão relevantes para a determinação da aceleração.

Verificamos, primeiramente, que o sistema deve estar em equilíbrio no eixo y vertical:

$$F_R^y = m_t a_y \quad (4.191)$$

$$N_t - P_t = 0 \quad (4.192)$$

$$N_r = P_t \quad (4.193)$$

$$= (m_1 + m_2 + m_3)g. \quad (4.194)$$

Já no eixo x paralelo à superfície inferior, resta que

$$F_R^x = m_t a_x, \quad (4.195)$$

o que resulta em

$$a_x = \frac{F}{m_t} \quad (4.196)$$

$$= \frac{F}{m_1 + m_2 + m_3}, \quad (4.197)$$

onde usamos o fato de que a massa total m_t do bloco composto é dada pela soma das massas dos três blocos.

A ideia de considerar um bloco composto é bastante útil para calcular a aceleração do sistema. Já para calcular forças internas — se, estivessemos interessados em calcular f_{at} , N_2 , ou F_{12} , no presente problema —, devemos analisar cada bloco em separado, como fizemos primeiramente. Muitas vezes, no entanto, se já tivermos determinado a aceleração, esse trabalho se torna muito mais simples.¹⁶

¹⁶ Para calcular f_{at} , por exemplo, basta substituir a aceleração na Equação (4.181).

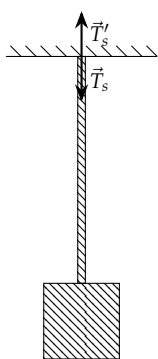


Figura 4.35: Bloco suspenso por uma corda.

¹⁷ Na verdade a corda não se rompe repentinamente, suas fibras se partem e a corda estica, cedendo aos poucos e diminuindo (mesmo que momentaneamente) a tensão exercida. Eventualmente muitas fibras se rompem e dão início a uma “reação em cadeia” de rompimento das fibras. O valor máximo de força exercido certamente ocorre antes de esse processo ocorrer.

4.3.5 Tensão

Ao pendurarmos um objeto utilizando uma corda, se temos equilíbrio, existe uma força de *tensão* exercida pela corda e que equilibra a força peso do objeto. As forças de tensão também têm origem eletromagnética (se originam das interações eletromagnéticas entre os átomos que compõem as fibras da corda) e têm características parecidas com as da força normal: podemos determiná-las somente a partir da aplicação da Segunda Lei de Newton e temos um valor máximo de força, sendo que a corda se rompe ao excedê-lo¹⁷. Outra consideração importante é que uma corda só consegue exercer forças quando são esticadas, não exercendo — portanto — forças laterais ou no sentido de “dobrá-la” (no sentido contrário ao de esticá-la). Claramente a direção da força é a própria direção da linha reta formada pela corda.

É comum considerarmos que existe um valor de tensão exercido pela corda, porém, se a massa da corda não puder ser desprezada, não faz sentido falarmos em uma “tensão na corda”: a intensidade da força exercida será diferente em cada ponto dela. Em especial, em uma situação como a da Figura 4.35, vemos que no ponto inferior a

tensão exercida deve sustentar somente o peso da caixa. Já no ponto superior, a tensão deve sustentar tanto o peso da caixa, como o da corda (veja a Figura 4.36).

Vemos, também que as tensões nos pontos superior e inferior não são pares ação-reação, pois tais tensões não tem o mesmo módulo. Na verdade, o par ação-reação ocorre nos pontos de interação entre dois corpos e, portanto, temos um par ação-reação para cada uma das extremidades da corda, e em cada caso com uma força que atua sobre a corda e outra sobre o objeto. Se a massa da corda for negligível¹⁸, é possível mostrar que as tensões superior e inferior terão o mesmo valor, porém continuarão não sendo um par ação-reação: em tal par, cada uma das forças atua em um dos corpos que interagem (corda-teto, ou corda-caixa), mas \vec{T}'_s e \vec{T}'_i atuam no teto e na caixa, que não interagem diretamente. Além disso, \vec{T}_s e \vec{T}_i atuam no mesmo corpo.

Outro caso em que a massa de uma corda é importante, é aquele em que ela fica disposta horizontalmente. Nesse caso, se tomarmos um segmento qualquer da corda, verificamos que para que ele se mantenha em equilíbrio, deve haver alguma força que equilibre a força peso do segmento. Tal força é a própria tensão na corda, que atua para ambos os lados do segmento, porém tem pequenas componentes dirigidas para cima e, dessa forma, se estabelece um equilíbrio. Cada segmento, no entanto está submetido a forças que fazem ângulos diferentes em relação à horizontal. Isso dá origem a uma forma específica para a curva de posição vertical em função da posição horizontal, conhecida como *catenária*, mostrada na Figura 4.37. Essa forma corresponde àquela dos fios pendurados entre dois postes.

Discussão: Determinação da tensão em uma situação com aceleração vertical

Para um bloco suspenso por uma corda (Figura 4.38), no caso de termos uma aceleração vertical, teremos uma situação similar àquela de um bloco sendo acelerado para cima pela força normal:

Eixo x : Não há forças neste eixo.

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.198)$$

$$T - P = ma_y \quad (4.199)$$

$$T = P + ma_y \quad (4.200)$$

$$T = mg + ma_y \quad (4.201)$$

$$T = m(g + a_y) \quad (4.202)$$

Verificamos que o resultado acima é análogo ao dado pela Expressão (4.129).

Discussão: Tensão em uma corda que liga dois blocos que aceleram lateralmente

Outra situação interessante é a mostrada na Figura 4.39: uma força \vec{F} acelera dois blocos ligados por uma corda de massa desprezível.

¹⁸ Se consideramos a corda como de massa desprezível, na prática estamos considerando que os dois corpos aos quais ela está amarrada interagem diretamente, o que não é verdade (apesar de ser o caso que vamos considerar aqui).

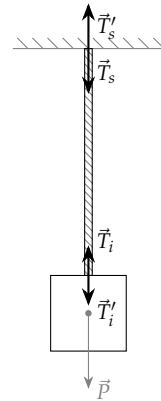


Figura 4.36: Se considerarmos uma corda real, onde a massa não pode ser negligenciada, temos que a tensão é diferente para cada ponto da corda.

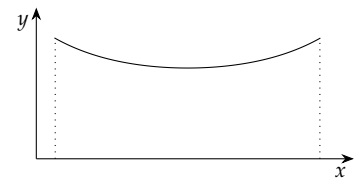


Figura 4.37: Curva catenária.

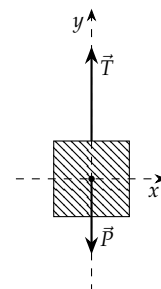


Figura 4.38: Bloco suspenso por uma corda e sujeito a uma aceleração vertical.

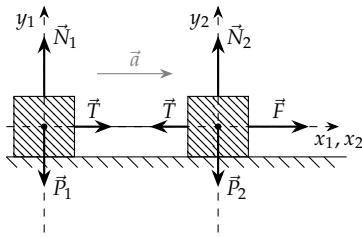


Figura 4.39: Fazer caso de aceleração para tensão. Diminuir o tamanho dos blocos.

Como estamos considerando que a massa da corda é desprezível, temos que as forças efetuadas pela corda em cada caixa têm o mesmo módulo. Nessas condições, quais são os valores da aceleração e da tensão na corda, em função das massas dos blocos e do módulo da força \vec{F} ?

Aplicando a Segunda Lei de Newton para cada bloco temos:

Bloco 1: Para o bloco da esquerda temos

Eixo x:

$$F_R^{x_1} = m_1 a_{x_1} \quad (4.203)$$

$$T = m_1 a_{x_1}. \quad (4.204)$$

Eixo y:

$$F_R^{y_1} = m_1 a_{y_1} \quad (4.205)$$

$$N_1 - P_1 = 0 \quad (4.206)$$

$$N_1 = P_1. \quad (4.207)$$

Bloco 2: Para o bloco da direita temos

Eixo x:

$$F_R^{x_2} = m_2 a_{x_2} \quad (4.208)$$

$$F - T = m_2 a_{x_2}. \quad (4.209)$$

Eixo y:

$$F_R^{y_2} = m_2 a_{y_2} \quad (4.210)$$

$$N_2 - P_2 = 0 \quad (4.211)$$

$$N_2 = P_2. \quad (4.212)$$

Nas equações acima utilizamos o fato de que as acelerações verticais dos blocos são nulas. Através nas equações para os eixos verticais, só conseguimos determinar que as normais devem ser iguais aos respectivos pesos.

Se considerarmos que

$$a_{x_1} = a_{x_2} \quad (4.213)$$

e as Equações 4.204 e 4.209, podemos montar um *sistema de equações*.

$$\begin{cases} T = m_1 a_{x_1} \\ F - T = m_2 a_{x_2} \\ a_{x_1} = a_{x_2} \end{cases} \quad (4.214)$$

Podemos solucionar esse sistema notando que as acelerações de ambos os blocos no eixo horizontal têm o mesmo valor a , que é o módulo da aceleração mostrada na figura. Assim,

$$\begin{cases} T = m_1 a \\ F - T = m_2 a, \end{cases} \quad (4.215)$$

de onde obtemos, somando as equações

$$T + F - T = m_1 a + m_2 a \quad (4.216)$$

$$F = (m_1 + m_2)a. \quad (4.217)$$

Finalmente,

$$a = \frac{F}{m_1 + m_2}. \quad (4.218)$$

Substituindo esse resultado na primeira equação no sistema dado pela Expressão (4.215), obtemos a tensão:

$$T = \frac{m_1}{m_1 + m_2} F. \quad (4.219)$$

Note que podemos determinar a aceleração considerando a força resultante externa que atua sobre o conjunto formado pelos dois blocos, obtendo o mesmo resultado. Para determinar a tensão na corda que liga os dois blocos, no entanto, é necessário aplicar a Segunda Lei de Newton a um dos blocos isoladamente.

Exemplo: Aceleração de um bloco em um plano inclinado através de uma corda

A Figura 4.40 mostra um bloco de massa $m = 5,0 \text{ kg}$ que pode deslizar sobre um plano inclinado sem atrito. Sobre o bloco, uma tensão constante $T = 20,0 \text{ N}$ é exercida por meio de uma corda cuja direção é paralela ao plano inclinado, apontando para cima. Determine o valor da aceleração do bloco se $\theta = 30^\circ$.

Para que possamos determinar a aceleração, primeiramente devemos escolher um sistema de referência. Note que o movimento do bloco está restrito à direção do próprio plano inclinado, uma vez que a força de tensão e uma componente do peso atuam nessa direção, enquanto na direção perpendicular ao plano atuam a normal e uma componente do peso, porém tais forças estão sempre em equilíbrio. Assim, a aceleração necessariamente se dará em um eixo paralelo à direção do plano inclinado. Portanto, a escolha dos eixos de referência mostrados na Figura 4.41 é a mais adequada.

Aplicando a Segunda Lei de Newton a cada eixo temos

Eixo x:

$$F_R^x = ma^x \quad (4.220)$$

$$T - P_x = ma^x \quad (4.221)$$

$$T - P_x = ma^x. \quad (4.222)$$

Eixo y:

$$F_R^y = ma^y \quad (4.223)$$

$$N - P_y = 0. \quad (4.224)$$

Para o eixo y já utilizamos o fato de que $a^y = 0$, devido à escolha do sistema de referência. As equações para esse eixo, no entanto, não

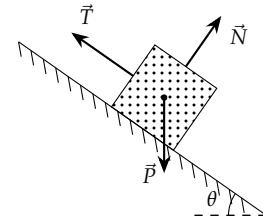


Figura 4.40: Bloco sobre plano inclinado, submetido a uma tensão \vec{T} .

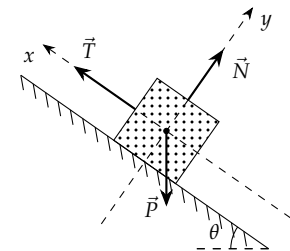


Figura 4.41: Bloco sobre plano inclinado. Escolhemos o sistema de coordenadas de maneira que a aceleração esteja contida em apenas um dos eixos.

terão utilidade para determinar a aceleração. Isolando a aceleração, obtemos

$$a \equiv a^x \quad (4.225)$$

$$= \frac{T - mg \sen \theta}{m} \quad (4.226)$$

$$= \frac{T}{m} - g \sen \theta, \quad (4.227)$$

onde usamos $P_x = mg \sen \theta$. Substituindo os valores de m e T , obtemos

$$a = \frac{T}{m} - g \sen \theta \quad (4.228)$$

$$= \frac{(20,0 \text{ N})}{(5,0 \text{ kg})} - (9,8 \text{ m/s}^2) \cdot \sen 30^\circ \quad (4.229)$$

$$= -0,9 \text{ m/s}^2. \quad (4.230)$$

O sinal negativo na expressão acima implica que a aceleração é no sentido negativo do eixo x , isto é, para baixo na figura.

Discussão: Aceleração lateral de um corpo suspenso

Uma terceira situação que podemos analisar e que envolve a tensão é a de um corpo preso por uma corda ao teto de um veículo que acelera, causando um deslocamento lateral do corpo. Nessa situação a aceleração do corpo deve ser a mesma do veículo e, portanto, a força resultante que atua sobre o corpo deve ser diferente de zero. É possível determinar a aceleração do veículo através do ângulo que a corda faz com a vertical (veja a Figura 4.42).

Se aplicarmos a Segunda Lei de Newton a cada eixo mostrado na figura, temos

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.231)$$

$$T_x = ma_x \quad (4.232)$$

$$T \sen \theta = ma_x. \quad (4.233)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.234)$$

$$T_y - P = 0 \quad (4.235)$$

$$T \cos \theta = mg \quad (4.236)$$

$$T = \frac{mg}{\cos \theta}. \quad (4.237)$$

Nas equações acima, utilizamos o fato de que a aceleração do sistema é só na direção do eixo x , logo $a_y = 0$. Substituindo a Equação (4.237) na Equação 4.233, obtemos

$$\frac{mg}{\cos \theta} \sen \theta = ma_x, \quad (4.238)$$

e finalmente,

$$a_x = g \tan \theta. \quad (4.239)$$

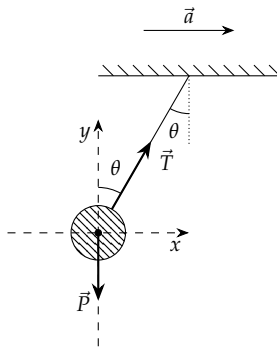


Figura 4.42: Um corpo suspenso e sujeito a uma aceleração lateral.

Discussão: Equilíbrio de um sistema que envolve um nó

Um tipo de problema relativamente comum envolve um objeto sustentado por cordas. As cordas podem estar atadas umas às outras através de um nó, o que nos leva a uma situação como a da Figura 4.43. Nesse tipo de problema, podemos imaginar que as cordas estão ligadas a um anel de massa desprezível, por exemplo. Precisamos, portanto, aplicar a Segunda Lei de Newton ao anel, para que possamos relacionar as forças exercidas pelas cordas. Note que ao tomarmos a massa do anel como sendo nula, estamos simplesmente estabelecendo uma relação entre as forças de tensão nos diversos cabos. Tal relação será válida também no caso de termos acelerações no sistema.

Na Figura 4.44 decompomos as forças em dois eixos, um vertical e outro horizontal. A escolha dos eixos foi feita com base nos ângulos dados e na direção das forças, de forma que possamos decompor as forças nos eixos com facilidade. Aplicando a Segunda Lei de Newton para o bloco e para o nó, temos

Bloco: Para o bloco, considerando o equilíbrio, temos:

Eixo x: Não há forças.

Eixo y:

$$F_R^y = m_b a_y \quad (4.240)$$

$$T_{bn} - P = 0 \quad (4.241)$$

$$T_{bn} = P. \quad (4.242)$$

Nó: Para o nó, também temos equilíbrio:

Eixo x:

$$-T_1^x + T_2^x = m_n a_x \quad (4.243)$$

$$-T_1^x + T_2^x = 0 \quad (4.244)$$

$$T_1^x = T_2^x. \quad (4.245)$$

Eixo y:

$$F_R^y = m_n a_y \quad (4.246)$$

$$T_1^y + T_2^y - T_{nb} = 0. \quad (4.247)$$

Decompondo os vetores através das funções trigonométricas e a Expressão (4.242), podemos reescrever as equações obtidas ao aplicar a Segunda Lei de Newton para o nó, obtendo o seguinte sistema de equações:

$$\begin{cases} T_1 \cos \alpha - T_2 \cos \beta = 0 \\ T_1 \sin \alpha + T_2 \sin \beta - P = 0. \end{cases} \quad (4.248)$$

Isolando T_1 na primeira equação do sistema, temos

$$T_1 = T_2 \frac{\cos \beta}{\cos \alpha}. \quad (4.249)$$

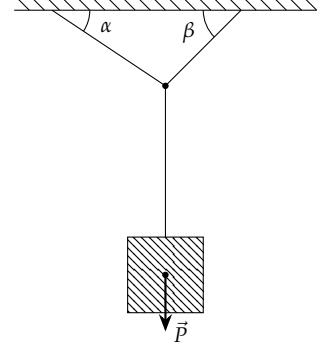


Figura 4.43: Um bloco sustentado por cordas. Como estamos desprezando a massa das cordas, o nó atua como um ponto onde a força que sustenta o bloco é dividida em duas partes.

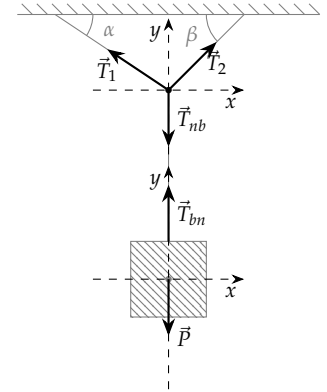


Figura 4.44: Sistema de referências. Note que estamos também interessados em analisar o nó.

Usando esse resultado na segunda equação do sistema, obtemos

$$T_2 \frac{\cos \beta \sin \alpha}{\cos \alpha} + T_2 \sin \beta - P = 0. \quad (4.250)$$

Subtraindo P de ambos os membros da equação e colocando T_2 em evidência no membro esquerdo, resulta em

$$T_2 (\cos \beta \tan \alpha + \sin \beta) = P, \quad (4.251)$$

e, finalmente,

$$T_2 = \frac{P}{\cos \beta \tan \alpha + \sin \beta}. \quad (4.252)$$

Substituindo o resultado acima na Equação (4.249), podemos determinar a tensão T_1 :

$$T_1 = \frac{P}{\cos \beta \tan \alpha + \sin \beta} \frac{\cos \beta}{\cos \alpha} \quad (4.253)$$

$$= \frac{P}{(\cos \beta \tan \alpha + \sin \beta) \frac{\cos \alpha}{\cos \beta}} \quad (4.254)$$

$$= \frac{P}{\sin \alpha + \tan \beta \cos \alpha}. \quad (4.255)$$

Finalmente, temos que as tensões são dadas por

$$T_1 = \frac{P}{\cos \beta \tan \alpha + \sin \beta} \quad (4.256)$$

$$T_2 = \frac{P}{\cos \alpha \tan \beta + \sin \alpha}. \quad (4.257)$$

Exemplo: Corpo suspenso por cordas ligadas uma à outra. Caso estático.

A Figura 4.45 duas cordas de mesmo comprimento presas ao teto de uma sala, e que estão amarradas a um terceiro segmento de corda, sustentando um corpo de massa m . O ângulo entre as cordas superiores é $\theta = 53,13^\circ$ e a massa do corpo é de 5,0 kg. Determine o módulo das tensões exercidas pelas cordas.

Como as duas cordas superiores têm o mesmo tamanho, o ângulo entre a vertical e cada uma delas é dado por $\alpha = \theta/2$. Assim, um sistema de referência composto por um eixo vertical e um horizontal é uma boa escolha para tratar o problema, tanto no “nó” que amarra as cordas, quanto para o corpo suspenso. Veja a Figura 4.46.

Aplicando a Segunda Lei de Newton para o nó, com o auxílio do diagrama de forças mostrado na Figura 4.47, obtemos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma^x \quad (4.258)$$

$$T_1^x + T_2^x = 0 \quad (4.259)$$

$$-T_1 \sin \alpha + T_2 \sin \alpha = 0 \quad (4.260)$$

$$-T_1 + T_2 = 0 \quad (4.261)$$

$$T_2 = T_1 \quad (4.262)$$

$$\equiv T. \quad (4.263)$$

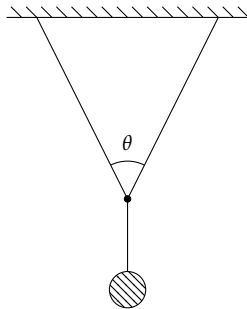


Figura 4.45: Corpo em repouso suspenso por cordas.

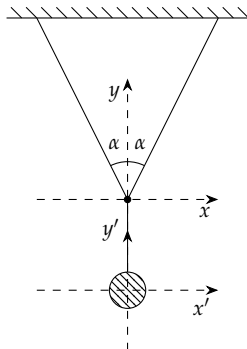


Figura 4.46: Sistemas de referência adotados.

Eixo y :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.264)$$

$$T_1^y + T_2^y + T_3^y = 0 \quad (4.265)$$

$$T_1 \cos \alpha + T_2 \cos \alpha - T_3 = 0 \quad (4.266)$$

$$2T \cos \alpha = T_3. \quad (4.267)$$

Veja que utilizamos o fato de que a aceleração é nula e também a igualdade entre os módulos das tensões $T_1 = T_2 \equiv T$ para simplificar a expressão acima. Para determinarmos o valor da tensão exercida em cada corda, precisamos somente determinar o valor de T_3 .

Aplicando a Segunda Lei de Newton ao corpo suspenso, obtemos

Eixo x' : Não há forças.

Eixo y' :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.268)$$

$$T_3 - P = 0 \quad (4.269)$$

$$T_3 = P \quad (4.270)$$

$$= mg. \quad (4.271)$$

Finalmente, substituindo o resultado para T_3 na Expressão (4.267) obtemos:

$$2T \cos \alpha = mg \quad (4.272)$$

$$T = \frac{mg}{2 \cos \alpha} \quad (4.273)$$

$$= \frac{(5,0 \text{ kg}) \cdot (9,8 \text{ m/s}^2)}{2 \cdot \cos(26,565^\circ)} \quad (4.274)$$

$$= 27,39 \text{ N}. \quad (4.275)$$

Exemplo: Corpo suspenso por cordas ligadas uma à outra. Caso dinâmico.

A Figura 4.45 duas cordas de mesmo comprimento presas ao teto de um elevador, e que estão amarradas a um terceiro segmento de corda, sustentando um corpo de massa m . O ângulo entre as cordas superiores é $\theta = 53,13^\circ$ e a massa do corpo é de $5,0 \text{ kg}$. Determine o módulo das tensões exercidas pelas cordas se o elevador acelera verticalmente para cima, com aceleração $a = 3,0 \text{ m/s}^2$.

Adotando os mesmos sistemas de referência que no exemplo anterior, obtemos para o nó as mesmas equações, uma vez que desprezamos sua massa:

Eixo x :

$$F_R^x = ma^x \quad (4.276)$$

$$T_1^x + T_2^x = 0 \quad (4.277)$$

$$-T_1 \sin \alpha + T_2 \sin \alpha = 0 \quad (4.278)$$

$$-T_1 + T_2 = 0 \quad (4.279)$$

$$T_2 = T_1 \quad (4.280)$$

$$\equiv T. \quad (4.281)$$

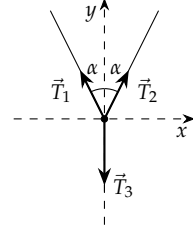


Figura 4.47: Diagrama de forças para o nó.

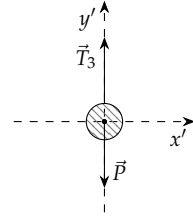


Figura 4.48: Diagrama de forças para o corpo suspenso.

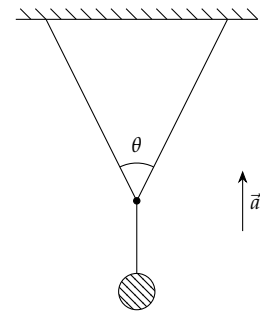


Figura 4.49: Corpo em repouso suspenso por cordas, submetido a uma aceleração vertical para cima.

Eixo y :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.282)$$

$$T_1^y + T_2^y + T_3^y = 0 \quad (4.283)$$

$$T_1 \cos \alpha + T_2 \cos \alpha - T_3 = 0 \quad (4.284)$$

$$2T \cos \alpha = T_3. \quad (4.285)$$

Já para o corpo suspenso temos

Eixo x' : Não há forças.

Eixo y' :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.286)$$

$$T_3 - P = ma \quad (4.287)$$

$$T_3 = P + ma \quad (4.288)$$

$$= m(g + a). \quad (4.289)$$

Note que adotamos $a^y \equiv a$, uma vez que não há aceleração no eixo x' . Calculando a tensão obtemos

$$2T \cos \alpha = T_3 \quad (4.290)$$

$$2T \cos \alpha = m(g + a) \quad (4.291)$$

$$T = \frac{m(g + a)}{2 \cos \alpha} \quad (4.292)$$

$$= \frac{(5,0 \text{ kg}) \cdot ((9,8 \text{ m/s}^2) + (3,0 \text{ m/s}^2))}{2 \cdot \cos(26,565^\circ)} \quad (4.293)$$

$$= 35,78 \text{ N}. \quad (4.294)$$

4.3.6 Múltiplos corpos: sistemas de referência orientados pelo movimento

É comum que tenhamos que tratar de sistemas com diversos corpos que interagem por meio de tensões em cabos que os ligam. Se tivermos uma situação estática, isso não nos trará nenhuma complicação, porém se temos aceleração, podemos ter que determinar a relação entre acelerações que ocorrem em eixos diferentes para cada corpo.

Algumas vezes podemos utilizar os mesmos eixos de referência para todos os corpos — como na discussão para a aceleração lateral de dois blocos, na página 115 —, porém em muitos casos isso não é possível. Na Figura 4.50, ambos os blocos estão sendo acelerados para cima. Podemos utilizar os sistemas de referências indicados na figura e teremos que a aceleração de ambos os blocos será no mesmo eixo vertical y .

Na situação mostrada na Figura 4.51 temos algo mais complexo. A aceleração do bloco 1 será no eixo x_1 , enquanto a aceleração do bloco 2 será no eixo y_2 . Se o fio é inextensível, podemos afirmar que o módulo dessas duas acelerações é o mesmo, o que nos leva à equação

$$a_1^x = -a_2^y, \quad (4.295)$$

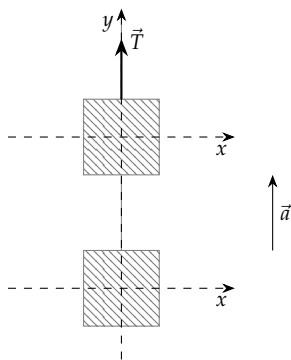


Figura 4.50: Algumas vezes podemos utilizar o mesmo sistema de coordenadas para todos os corpos: nesta situação, $x_1 = x_2$ para todos os pontos e os eixos y_1 e y_2 têm a mesma orientação, sendo que seus valores diferem somente por um valor constante (a distância vertical entre as duas origens). Para efeitos de cálculo de velocidade ou aceleração neste eixo, no entanto, tal constante não importa, pois a velocidade é definida em termos do deslocamento — isto é, pela diferença das posições no tempo —.

onde o sinal denota que quando a aceleração é no sentido positivo no eixo x_1 (para a direita na figura), temos uma aceleração no sentido negativo do eixo y_2 (para baixo na figura).

Vamos supor que estamos interessados em calcular a aceleração e a tensão no fio no sistema da Figura 4.51. Assumiremos que as massas dos blocos são conhecidas e que a roldana tem massa desprezível. Desconsideraremos também qualquer força de atrito. Analisando ambos os blocos temos:

Bloco 1: Aplicando a Segunda Lei de Newton para cada eixo:

Eixo x_1 :

$$F_R^{x_1} = m_1 a_1^{x_1} \quad (4.296)$$

$$T = m_1 a_1^{x_1}. \quad (4.297)$$

Eixo y_1 :

$$F_R^{y_1} = m_1 a_1^{y_1} \quad (4.298)$$

$$N_1 - P_1 = m_1 a_1^{y_1} \quad (4.299)$$

$$N_1 - P_1 = 0 \quad (4.300)$$

$$N_1 = P_1. \quad (4.301)$$

Bloco 2: Novamente, aplicando a Segunda Lei de Newton para cada eixo:

Eixo x_2 : Não há nenhuma força nesse eixo.

Eixo y_2 :

$$F_R^{y_2} = m_2 a_2^{y_2} \quad (4.302)$$

$$T - P_2 = m_2 a_2^{y_2}. \quad (4.303)$$

Para determinar a aceleração e a tensão, precisamos resolver o sistema de equações formado pelas expressões (4.297) e (4.303). No entanto, temos três incógnitas: a_1^x , a_2^y e T . Para que possamos resolver este sistema, precisamos de mais uma equação: a relação entre as acelerações dada pela expressão 4.295. Assim

$$\begin{cases} T = m_1 a_1^{x_1} \\ T - P_2 = m_2 a_2^{y_2} \\ a_1^x = -a_2^y. \end{cases} \quad (4.304)$$

Se fizermos $a_1^{x_1} \equiv a$, pois estamos determinando o módulo da aceleração de cada bloco, podemos reescrever o sistema acima como

$$\begin{cases} T = m_1 a \\ T - P_2 = -m_2 a, \end{cases} \quad (4.305)$$

o que resulta, a partir da soma da primeira equação com o negativo da segunda equação, em

$$T - T + P_2 = m_1 a + m_2 a \quad (4.306)$$

$$m_2 g = (m_1 + m_2) a. \quad (4.307)$$

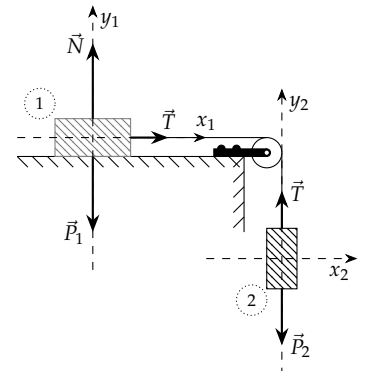


Figura 4.51: Neste sistema, os blocos têm acelerações em eixos diferentes, porém – como eles estão ligados por um fio inextensível –, temos que $a_1^x = -a_2^y$.

¹⁹ Note que a fração é adimensional e que g tem dimensão de aceleração. Consequentemente, o resultado tem as dimensões corretas.

Finalmente, temos para a aceleração¹⁹

$$a = \frac{m_2}{m_1 + m_2} g. \quad (4.308)$$

Para obtermos a tensão, basta retornar às equações do sistema e substituir o resultado para a aceleração. Fazendo isso com a primeira equação do sistema, temos

$$T = m_1 a \quad (4.309)$$

$$= \frac{m_1 m_2}{m_1 + m_2} g. \quad (4.310)$$

Sistemas de eixos orientados pelo movimento

Uma escolha comum de eixos é aquela que se vale da orientação geral do movimento do sistema. Na Figura 4.52 adotamos o eixo x como sendo aquele em que ocorre o movimento para cada bloco. Como temos que²⁰

$$a_1^{x_1} = a_2^{x_2} \equiv a_x, \quad (4.311)$$

uma distinção da aceleração de cada bloco não é necessária. No eixo y , para ambos os blocos temos aceleração nula.

Assim, temos ao analisar o sistema:

Bloco 1: Aplicando a Segunda Lei de Newton para cada eixo:

Eixo x :

$$F_R^x = m_1 a^x \quad (4.312)$$

$$T = m_1 a^x. \quad (4.313)$$

Eixo y :

$$F_R^y = m_1 a^y \quad (4.314)$$

$$N_1 - P_1 = m_1 a^y \quad (4.315)$$

$$N_1 - P_1 = 0 \quad (4.316)$$

$$N_1 = P_1. \quad (4.317)$$

Bloco 2: Novamente, aplicando a Segunda Lei de Newton para cada eixo:

Eixo x :

$$F_R^x = m_2 a^x \quad (4.318)$$

$$-T + P_2 = m_2 a^x. \quad (4.319)$$

Eixo y : Não há nenhuma força nesse eixo.

Isso resulta no sistema

$$\begin{cases} T = m_1 a^x \\ -T + P_2 = m_2 a^x, \end{cases} \quad (4.320)$$

cujas soluções para a_x e T são as mesmas dadas pelas equações (4.308) e (4.310), respectivamente.

²⁰ Os índices 1 e 2 em a se referem às acelerações dos blocos 1 e 2, respectivamente. Os índices x_1 e x_2 se referem aos eixos x na posição de cada bloco, pois eles são eixos diferentes. Note que na figura já omitimos tal diferenciação pois estamos interessados no cálculo do módulo somente, já que a direção e o sentido podem ser determinados a partir da própria figura.

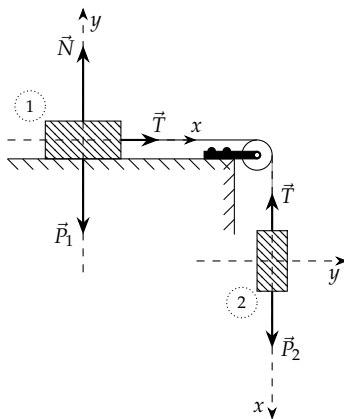


Figura 4.52: O mesmo sistema da Figura 4.51, porém com uma escolha diferente de eixos. Como as acelerações são iguais em módulo para ambos os blocos nos mesmos eixos, podemos simplesmente ignorar a diferenciação entre eles se estamos interessados em determinar somente o módulo da aceleração. A direção e o sentido podem ser prontamente determinados ao vermos a figura.

Discussão: Um sistema onde não podemos utilizar eixos de referência em comum

Apesar de termos uma simplificação bastante grande ao utilizar um eixo na direção do movimento, temos que tomar cuidado, pois em alguns sistemas não é possível utilizar essa técnica. Na Figura 4.53 temos um sistema no qual, para um valor específico da aceleração \vec{a} mostrada, o bloco suspenso se mantém em equilíbrio no eixo vertical²¹. Note que a aceleração no eixo x não está ligada à aceleração no eixo y' . Se tentássemos aplicar a ideia de um eixo na direção da corda — isto é, na direção do movimento presumido para o sistema —, teríamos resultados incoerentes: a aceleração do bloco superior em x teria que ser igual à aceleração do bloco suspenso em y' , porém a primeira é igual à aceleração a indicada pela seta, enquanto a segunda é nula.

Para resolver este sistema, isto é, para determinar a aceleração para a qual o bloco suspenso se mantém sem acelerar verticalmente, só nos resta aplicar a Segunda Lei de Newton para os blocos individualmente. Para os dois blocos menores, temos

Bloco superior: Considerando o sistema composto pelos eixos x e y :

Eixo x :

$$F_R^x = m_s a_x \quad (4.321)$$

$$T = m_s a_x. \quad (4.322)$$

Eixo y :

$$F_R^y = m_s a_y \quad (4.323)$$

$$N_s - P_s = 0. \quad (4.324)$$

Bloco suspenso: Considerando o sistema formado pelos eixos x' e y' :

Eixo x' :

$$F_R^{x'} = m_i a_{x'} \quad (4.325)$$

$$N_i = m_i a_{x'}. \quad (4.326)$$

Eixo y :

$$F_R^{y'} = m_i a_{y'} \quad (4.327)$$

$$T - P_i = 0. \quad (4.328)$$

Através das duas equações envolvendo T , concluímos que

$$a = a_x = a_{x'} = \frac{m_i}{m_s} g. \quad (4.329)$$

4.3.7 Atrito

Quando dois corpos interagem através de contato, além da força de interação normal à superfície — isto é, a força normal —, temos outra força de interação. Essa força ocorre paralelamente às superfícies de

²¹ Nesse sistema as forças que atuam sobre a polia não podem ser entendidas adequadamente se desconsiderarmos a massa da corda que liga os dois blocos. Deve haver uma força que atua sobre o disco da polia, exercida pelo eixo, em uma direção e sentido diagonal para cima. Tal força, juntamente com as reações das tensões exercidas nas extremidades da corda, deve ser responsável pela aceleração da própria corda.

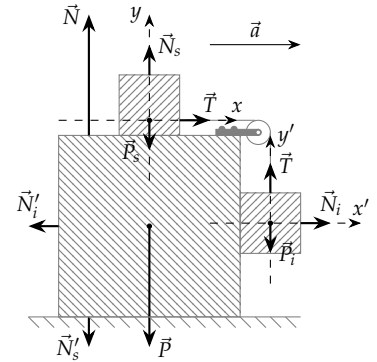


Figura 4.53: Conjunto de blocos que sofre uma aceleração para a direita: a aceleração do sistema é tal que o bloco suspenso se mantém equilibrado no eixo y' . Não há atrito entre os blocos, ou entre o bloco maior e o piso.

²² Lembre-se que para que dois corpos se movam juntos, sem perder contato, é necessário que suas posições, velocidades, e acelerações sejam sempre as mesmas.

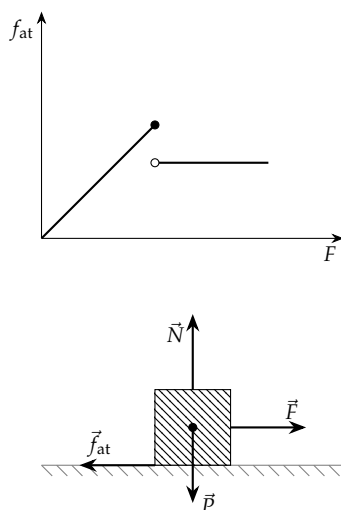


Figura 4.54: A força de atrito exibe dois regimes distintos: um estático (reta crescente) e um cinético (reta constante). O ponto fechado representa o valor da força de atrito estático máximo.

contato e é sempre no sentido oposto ao deslizamento ou à *tendência* de deslizamento entre elas, sendo denominada como *força de atrito*.

A origem da força de atrito, assim como para a força normal, é a interação eletromagnética entre os átomos que compõe as superfícies em contato. Podemos determinar a direção da força de atrito fazendo os seguintes raciocínios:

- Se colocamos um bloco em um plano inclinado, ele desliza se não houver atrito. Se houver, no entanto, ele permanece em equilíbrio.
- Se colocarmos um bloco sobre uma esteira parada e depois fizermos com que ela se mova, o bloco acelerará, sempre se movendo junto²² com a esteira.
- Se lançarmos um bloco deslizando sobre uma superfície plana, eventualmente ele pára.

Em todas essas situações, temos a atuação de forças de atrito. Nelas vemos que o atrito é sempre na direção do deslocamento relativo entre as superfícies, ou à tendência de deslocamento relativo, e seu sentido é tal que tende a impedir, ou impede o movimento. Isto é, a direção e sentido da força de atrito é contra o *deslizamento* ou a *tendência de deslizamento*. Note também que as forças do par ação-reação atuam uma em cada corpo que interage: no caso de um bloco apoiado sobre um plano inclinado, por exemplo, se a força de ação atua sobre o bloco, a reação atua sobre o plano inclinado.

Uma característica bastante notável da força de atrito é a de que ela possui dois regimes distintos: um estático e um cinético. Se tomarmos o bloco mostrado na Figura 4.54 e o submetermos a ação de uma força lateral \vec{F} , verificamos que para uma faixa de valores do módulo da força não ocorre movimento. Tal situação corresponde ao que denominamos como regime *estático* da força de atrito, e ele corresponde à reta inclinada no gráfico $f_{at} \times F$ mostrado na figura. A partir de certo valor de F , no entanto, o bloco passa a se mover. Esse regime da força de atrito, denominado *cinético*, corresponde à parte horizontal do gráfico, e corresponde a uma força constante. Nas seções seguintes vamos explorar esses dois regimes da força de atrito.

Força de atrito estático

Se tomarmos um bloco que repousa sobre uma superfície e o empurrarmos, verificaremos que não ocorre movimento para um valor qualquer da força aplicada (veja a Figura 4.55). De fato, se a força for pequena, o objeto se mantém parado. Se aumentarmos um pouco a força, podemos iniciar o movimento, porém se o aumento não for suficiente, ele pode continuar parado. À partir de um certo valor, no entanto, o objeto passa a se mover. Verificamos então que a força de atrito, assim como a normal e a tensão, tem um valor máximo. Para determinarmos o valor da força de atrito *antes* de o movimento se iniciar, precisamos aplicar a Segunda Lei de Newton:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.330)$$

$$F - f_{at}^e = 0 \quad (4.331)$$

$$F = f_{at}^e. \quad (4.332)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.333)$$

$$N - P = 0 \quad (4.334)$$

$$N = P. \quad (4.335)$$

Nas equações acima, utilizamos o fato de que as acelerações em ambos os eixos são nulas, já que o corpo está em equilíbrio.

Note que o fato de que temos aceleração nula implica que a força de atrito, além de ter a mesma intensidade que a força aplicada, tem a mesma direção, porém sentido contrário. Em situações mais complexas podemos ter uma relação menos direta do que essa acima, porém a análise necessária para obter seu valor é a mesma.

A força de atrito não surge simplesmente em oposição a uma força aplicada ao sistema. Uma outra possibilidade é a termos uma superfície que acelera — uma esteira —, sobre a qual se apoia um bloco. Como o atrito é contrário ao deslocamento relativo entre as superfícies, quando a esteira acelera, surge uma força que tende a acelerar o bloco. Novamente, para determinar o valor da força de atrito, é necessário aplicar a Segunda Lei de Newton:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.336)$$

$$f_{at}^e = ma_x. \quad (4.337)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.338)$$

$$N - P = 0. \quad (4.339)$$

Nas equações acima utilizamos o fato de que a aceleração no eixo vertical é nula. Vemos, que nesse caso a força de atrito está relacionada à aceleração do sistema.

Concluimos então que a força de atrito será *nula*, caso não haja tendência ao deslizamento das superfícies, e alterará seu valor de maneira a evitar que um deslizamento ocorra. No entanto, sabemos que — a partir de algum valor limite — o sistema sai do equilíbrio: se a força \vec{F} ou a aceleração \vec{a} nos exemplos acima forem intensas o suficiente, o deslizamento das superfícies ocorrerá. Logo, existe um *valor máximo* para a força de atrito estático.

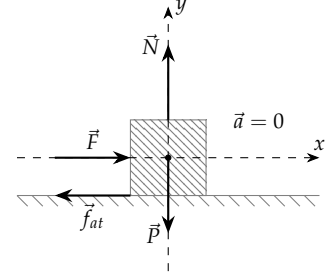


Figura 4.55: Numa situação com atrito, podemos ter um bloco sujeito a uma força lateral sem que haja aceleração. A força que garante o equilíbrio é a força de atrito e seu valor será igual ao da força \vec{F} , seja ele qual for. Sabemos, no entanto, que existe um valor máximo para a força de atrito, a partir do qual ela não será mais capaz de equilibrar a força lateral e o movimento iniciará.

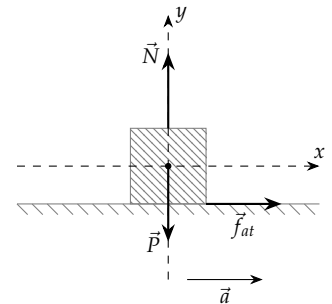


Figura 4.56: Bloco apoiado sobre uma superfície que se desloca para a direita com aceleração \vec{a} .

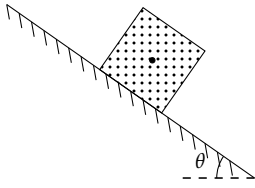


Figura 4.57: Bloco sobre plano inclinado em equilíbrio devido à força de atrito.

Exemplo: Bloco em equilíbrio em um plano inclinado

A Figura 4.57 mostra um bloco com massa $m = 5,0 \text{ kg}$ apoiado sobre um plano inclinado, cujo ângulo com a horizontal é $\theta = 35^\circ$. Se o bloco está em equilíbrio, determine o valor da força de atrito entre o bloco e a superfície do plano inclinado e a força normal exercida sobre o bloco.

Adotando um sistema de referência como o mostrado na Figura 4.58 e aplicando a Segunda Lei de Newton a cada eixo, obtemos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma^x \quad (4.340)$$

$$P_x - f_{\text{at}} = 0 \quad (4.341)$$

$$mg \sin \theta = f_{\text{at}}. \quad (4.342)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.343)$$

$$N - P_y = 0 \quad (4.344)$$

$$N = mg \cos \theta. \quad (4.345)$$

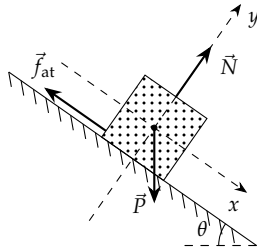


Figura 4.58: Diagrama de corpo livre para o bloco.

Substituindo os valores para m , g , e θ obtemos:

$$f_{\text{at}} = mg \sin \theta \quad (4.346)$$

$$= (5,0 \text{ kg}) \cdot (9,8 \text{ m/s}^2) \cdot \sin(35^\circ) \quad (4.347)$$

$$= 28,11 \text{ N}. \quad (4.348)$$

$$(4.349)$$

$$N = mg \cos \theta \quad (4.350)$$

$$= (5,0 \text{ kg}) \cdot (9,8 \text{ m/s}^2) \cdot \cos(35^\circ) \quad (4.351)$$

$$= 40,14 \text{ N}. \quad (4.352)$$

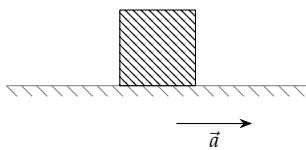


Figura 4.59: Bloco apoiado sobre uma superfície que se desloca para a direita com aceleração \vec{a} .

Exemplo: Bloco sendo acelerado em uma esteira

A Figura 4.59 mostra um bloco disposto sobre uma esteira, sendo que esta o acelera para a direita. Se a massa do bloco é $m = 5,0 \text{ kg}$ e a aceleração tem módulo $a = 1,5 \text{ m/s}^2$, determine a força de atrito entre o bloco e a esteira, assumindo que não ocorre deslizamento.

Adotando um sistema de referência como o mostrado na Figura 4.59 e aplicando a Segunda Lei de Newton para cada um dos eixos, obtemos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma^x \quad (4.353)$$

$$f_{\text{at}} = ma. \quad (4.354)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.355)$$

$$N - P = 0 \quad (4.356)$$

$$N = mg. \quad (4.357)$$

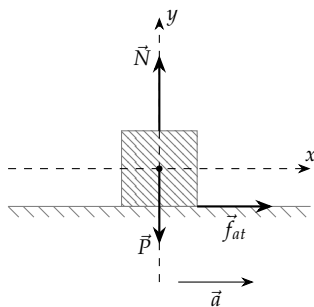


Figura 4.60: Diagrama de corpo livre para o bloco.

Note que usamos $a^y = 0$ e $a^x = a$, uma vez que adotamos o eixo x na direção da aceleração. Substituindo os valores dados para m e a obtemos

$$f_{at} = ma \quad (4.358)$$

$$= (5,0 \text{ kg}) \cdot (1,5 \text{ m/s}^2) \quad (4.359)$$

$$= 7,5 \text{ N}. \quad (4.360)$$

Força de atrito estático máxima

No caso de um bloco submetido a uma força lateral \vec{F} e sujeito à força de atrito, se tomássemos um bloco mais pesado, porém feito do mesmo material — ou mesmo colocarmos um segundo bloco sobre o primeiro, ou o empurrarmos para baixo de alguma forma —, verificaremos que a força necessária para que o bloco passe a se mover será maior do que quando temos só o bloco original. Isso nos leva à conclusão de que a *força de atrito estático máxima* aumentou. Experimentalmente, é possível observar que ao multiplicarmos a massa do bloco por um fator λ qualquer, a força lateral necessária para que o corpo passe a se mover também é multiplicada por tal fator. Assim, somos levados a crer que

$$f_{at}^e|_{\text{Max}} \propto P. \quad (4.361)$$

Se, por outro lado, exercermos uma força \vec{F}_a no sentido de pressionar o bloco contra a superfície, observamos que também ocorre um aumento da força de atrito estático máxima. Outra possibilidade que pode ser verificada experimentalmente e que causa alterações na força de atrito de estático máximo é a de acelerar o sistema superfície-bloco verticalmente para cima. Concluímos então que a força de atrito não deve depender da força peso do corpo, mas sim de algum fator que englobe as outras duas possibilidades citadas. De fato, através das Leis de Newton, verificamos que existe um aumento da normal²³ para todos os casos citados: analisando a Figura 4.61 através da Segunda Lei de Newton para o eixo y obtemos

$$F_R^y = ma^y \quad (4.362)$$

$$N - P - F_a = ma^y \quad (4.363)$$

$$N = P + F_a + ma^y. \quad (4.364)$$

Logo, se fizermos um experimento onde alteramos de alguma maneira o valor da normal e registramos o valor do módulo de \vec{F} para o qual o movimento inicia²⁴, obtemos a proporcionalidade

$$f_{at}^e|_{\text{Max}} \propto N. \quad (4.365)$$

Podemos transformar a proporcionalidade acima em uma equação se adotarmos uma constante de proporcionalidade:

$$f_{at}^e|_{\text{Max}} = \mu_e N. \quad (4.366)$$

A constante μ_e , denominada *coeficiente de atrito estático*, varia para cada par de superfícies que interagem e deve ser calculada experimentalmente.

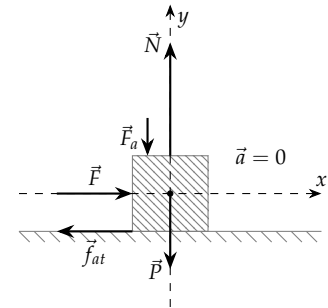


Figura 4.61: Bloco sujeito a duas forças, uma o empurrando contra a superfície e outra tendendo a fazer com que ele deslize.

²³ A interação entre duas superfícies dá origem tanto à força normal, quanto ao atrito. O atrito deve ser dependente de características ou dos dois corpos que interagem, ou da interface de interação. O peso é resultado da interação dos corpos com a Terra, não faria sentido que a força de atrito entre as duas superfícies tivesse relação com um corpo externo ao sistema.

²⁴ Lembre-se que temos equilíbrio até o momento imediatamente antes do início do movimento e, portanto, $F = f_{at}^e$. O último valor registrado de F antes de o movimento se iniciar corresponde justamente ao valor de $f_{at}^e|_{\text{Max}}$.

Força de atrito estático máxima

Discussão: Determinação do coeficiente de atrito estático

Uma maneira simples de determinar o coeficiente de atrito estático entre dois tipos de superfícies consiste em utilizar um plano cuja inclinação pode ser alterada, sobre o qual apoiamos um bloco. Quando o plano for inclinado até que o bloco esteja na iminência de se mover, podemos analisar o sistema ainda como uma situação de equilíbrio.

Uma escolha razoável para o eixo x é adotá-lo como paralelo ao plano inclinado (Veja a Figura 4.63). Dessa forma o ângulo entre a força peso e o eixo y será o mesmo que aquele entre o plano inclinado e a horizontal. As demais forças estarão em um eixo somente. Aplicando a Segunda Lei de Newton aos eixos, temos:

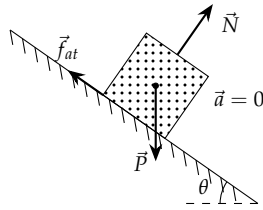


Figura 4.62: Bloco em equilíbrio devido à força de atrito sobre um plano inclinado.

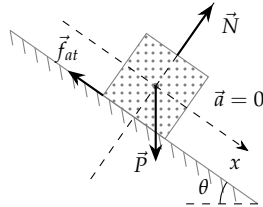


Figura 4.63: Sistema de referência para a análise do sistema.

Eixo x: Neste eixo temos, sabendo que $a_x = 0$,

$$F_R^x = ma_x \quad (4.367)$$

$$P_x - f_{at} = 0 \quad (4.368)$$

$$P \sin \theta - \mu_e N = 0 \quad (4.369)$$

$$mg \sin \theta - \mu_e N = 0 \quad (4.370)$$

$$mg \sin \theta = \mu_e N \quad (4.371)$$

Eixo y: Novamente, a aceleração é nula,

$$F_R^y = ma_y \quad (4.372)$$

$$N - P_y = 0 \quad (4.373)$$

$$N = P \cos \theta \quad (4.374)$$

$$N = mg \cos \theta \quad (4.375)$$

Utilizamos acima o fato de que o ângulo entre o peso e o eixo y é igual ao ângulo θ entre a superfície do plano inclinado e a horizontal.

Substituindo a expressão acima para a força normal na Equação (4.371), obtemos

$$\mu_e mg \cos \theta = mg \sin \theta, \quad (4.376)$$

o que resulta em

$$\mu_e = \tan \theta. \quad (4.377)$$

Experimentalmente, basta elevar lentamente a inclinação do plano até que o bloco comece a deslizar. Registrando o ângulo para o qual o movimento inicia, temos um valor limite para o ângulo. Repetindo o procedimento algumas vezes, podemos determinar com alguma precisão qual é o ângulo para o qual temos iminência de movimento.

Exemplo: Aceleração máxima sobre uma esteira

Uma caixa repousa sobre uma esteira horizontal. Em um dado momento, o sistema elétrico que move a esteira é ligado, acelerando o bloco lateralmente. Se o coeficiente de atrito estático entre o bloco e a esteira é $\mu = 1$, qual é a aceleração máxima a que a caixa pode ser submetida sem que deslize?

Adotando um sistema de coordenadas como o mostrado na Figura 4.64 e aplicando a Segunda Lei de Newton a cada um dos eixos, obtemos

Eixo x :

$$F_R^x = ma^x \quad (4.378)$$

$$f_{at} = ma^x. \quad (4.379)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma^y \quad (4.380)$$

$$N - P = 0 \quad (4.381)$$

$$N = P. \quad (4.382)$$

Note que utilizamos $a^y = 0$, uma vez que a aceleração do bloco é na direção do eixo horizontal x .

Como buscamos o valor da aceleração máxima, devemos assumir que a força de atrito seja estático máxima:

$$f_{at} = \mu N. \quad (4.383)$$

Assim, obtemos

$$f_{at} = ma^x \quad (4.384)$$

$$\mu N = ma^x. \quad (4.385)$$

Através da equação para o eixo y obtemos $N = mg$, logo

$$ma^x = \mu mg \quad (4.386)$$

$$a^x = \mu g. \quad (4.387)$$

Finalmente, substituindo o valor dado para μ , obtemos

$$a^x = g. \quad (4.388)$$

Concluimos, portanto, que a aceleração lateral do bloco terá o mesmo módulo que a aceleração gravitacional.

Exemplo: Bloco forçado contra uma superfície

Na Figura 4.65, uma força \vec{F} atua sobre um bloco fazendo um ângulo $\theta = 45^\circ$ com a horizontal. Determine o valor máximo de F para o qual o bloco não desliza, sabendo que a massa do bloco é $m = 10,0 \text{ kg}$ e que o coeficiente de atrito estático μ é 0,75.

Adotando o sistema de referência mostrado na Figura 4.66 e aplicando a Segunda Lei de Newton a cada eixo, obtemos

Eixo x :

$$F_R^x = ma^x \quad (4.389)$$

$$F_x - f_{at} = 0. \quad (4.390)$$

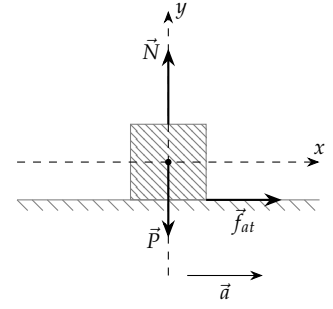


Figura 4.64: Diagrama de corpo livre para o bloco.

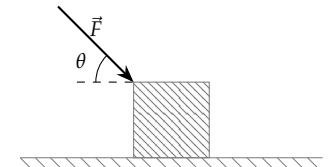


Figura 4.65: Diagrama de corpo livre para o bloco.

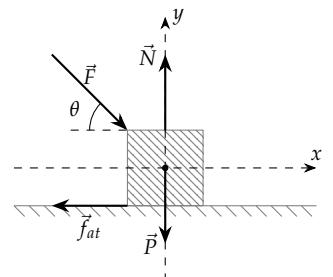


Figura 4.66: Diagrama de corpo livre para o bloco.

Eixo y :

$$F_R^x = ma^y \quad (4.391)$$

$$N - F_y - P = 0. \quad (4.392)$$

A partir do resultado obtido para o eixo vertical y , podemos escrever

$$N = F_y + P. \quad (4.393)$$

Como estamos interessados no máximo valor de F para o qual existe equilíbrio, devemos assumir que a força de atrito corresponde ao valor estático máximo. Assim, a partir do resultado para o primeiro eixo, obtemos

$$F_x - \mu N = 0. \quad (4.394)$$

Substituindo o resultado para a força normal, obtemos

$$F_x - \mu N = 0 \quad (4.395)$$

$$F_x - \mu(F_y + P) = 0 \quad (4.396)$$

$$F \cos \theta - \mu F \sin \theta - \mu mg = 0 \quad (4.397)$$

$$F(\cos \theta - \mu \sin \theta) = \mu mg, \quad (4.398)$$

o que resulta em

$$F = \frac{\mu mg}{\cos \theta - \mu \sin \theta}. \quad (4.399)$$

Substituindo os valores de m , g , μ , e θ , obtemos

$$F = \frac{\mu mg}{\cos \theta - \mu \sin \theta} \quad (4.400)$$

$$= \frac{(0,75) \cdot (10,0 \text{ kg}) \cdot (9,8 \text{ m/s}^2)}{\cos(45^\circ) - (0,75) \cdot \sin(45^\circ)} \quad (4.401)$$

$$= 415,78 \text{ N}. \quad (4.402)$$

Força de atrito cinético

Após o bloco passar a se mover, a força de atrito entra em um novo regime, denominado *atrito cinético*. Experimentalmente, podemos verificar que o atrito cinético também depende de normal: se tomarmos um aparato como o da Figura 4.67, verificamos que quanto maior for o valor da força \vec{F}_a aplicada, do peso \vec{P} , ou mesmo se montarmos todo o aparato em um elevador e o acelerarmos para cima, maior será a distensão da mola, demonstrando o consequente aumento de \vec{F}_e necessário para manter o sistema em equilíbrio. Aplicando a Segunda Lei de Newton para ambos os eixos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.403)$$

$$f_{at}^c - F_e = 0 \quad (4.404)$$

$$f_{at}^c = F_e. \quad (4.405)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.406)$$

$$N - F_a - P = 0 \quad (4.407)$$

$$N = F_a + P. \quad (4.408)$$

Se variarmos a força \vec{F}_a e verificarmos a distensão correspondente da mola, verificamos, com o auxílio das equações obtidas acima, que existe uma proporcionalidade entre a força de atrito e a força normal:

$$f_{at}^c \propto N. \quad (4.409)$$

Novamente, podemos transformar a proporcionalidade em uma equação com o auxílio de uma constante, obtendo

$$f_{at}^c = \mu_c N, \quad (4.410)$$

onde μ_c é conhecido como *coeficiente de atrito cinético*. Assim como no caso do coeficiente de atrito estático, tal constante é uma propriedade do par de superfícies que interagem e deve ser determinado experimentalmente. Vale ainda notar que μ_c deve ser menor ou igual a μ_e : se a força de atrito cinético fosse maior que a força de atrito estático máximo, tão logo um objeto passasse a se mover, ele encontraria uma força de resistência maior, que faria com que ele voltasse a ficar parado, ou seja, ele não poderia iniciar o movimento.

Exemplo: Deslizamento de um bloco sobre um plano inclinado

Na Figura (4.68), um bloco é lançado para baixo em um plano inclinado, partindo com uma velocidade inicial \vec{v}_i paralela ao plano, com módulo 4,5 m/s. O coeficiente de atrito cinético entre o bloco e o plano é $\mu_c = 0,70$. Considerando que o ângulo entre o plano e a horizontal é $\theta = 30^\circ$, determine a distância percorrida pelo bloco até que ele pare.

Como sabemos que deve existir uma desaceleração do bloco, devemos escolher um dos eixos na direção de tal desaceleração. Adotando o sistema de referência mostrado na Figura (4.69) e aplicando a Segunda Lei de Newton a cada um dos eixos obtemos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.411)$$

$$P_x - f_{at} = ma_x \quad (4.412)$$

$$mg \sin \theta - \mu_c N = ma_x. \quad (4.413)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.414)$$

$$N - P_y = 0 \quad (4.415)$$

$$N = mg \cos \theta. \quad (4.416)$$

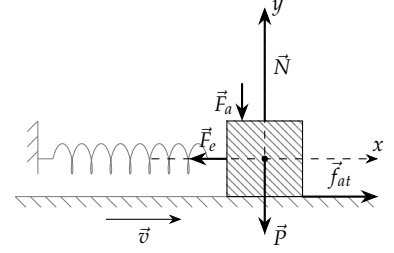


Figura 4.67: Aparato para a determinação do coeficiente de atrito cinético: dispomos um bloco preso a uma mola e apoiado em um disco que gira, de forma que o bloco desliza sobre ele. Aplicando uma força \vec{F}_a conhecida sobre o bloco e medindo a distensão da mola, podemos determinar a constante de proporcionalidade entre a força de atrito e a normal.

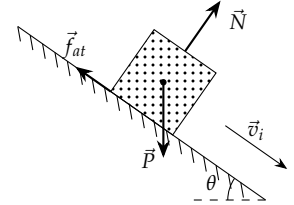


Figura 4.68: Bloco deslizando sobre um plano inclinado.

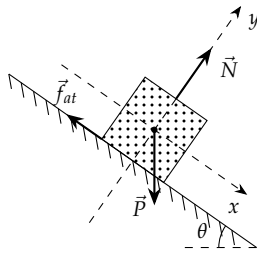


Figura 4.69: Sistema de referência adotado.

Substituindo a expressão para a força normal na Equação (4.413), podemos escrever

$$mg \sin \theta - \mu_c mg \cos \theta = ma_x, \quad (4.417)$$

de onde obtemos

$$a_x = g[\sin \theta - \mu_c \cos \theta]. \quad (4.418)$$

Substituindo os valores,

$$a_x = (9,8 \text{ m/s}^2) \cdot [\sin(30^\circ) - (0,7) \cdot \cos(30^\circ)] \quad (4.419)$$

$$= -1,04 \text{ m/s}^2. \quad (4.420)$$

Para determinarmos a distância percorrida ao longo do eixo x , basta utilizarmos a Equação de Torricelli:

$$(v_f^x)^2 = (v_i^x)^2 + 2a_x \Delta x \quad (4.421)$$

$$0 = (v_i^x)^2 + 2a_x \Delta x \quad (4.422)$$

$$2a_x \Delta x = -(v_i^x)^2 \quad (4.423)$$

$$\Delta x = -\frac{(v_i^x)^2}{2a_x}. \quad (4.424)$$

Substituindo os valores,

$$\Delta x = -\frac{(4,5 \text{ m/s})^2}{2 \cdot (-1,04 \text{ m/s}^2)} \quad (4.425)$$

$$= 9,73 \text{ m}. \quad (4.426)$$

4.3.8 Arrasto

Sabemos que um para-quedista é atraído pela força gravitacional da Terra e, portanto, deve estar submetido a uma aceleração na mesma direção dessa força. Se considerarmos somente esta força, teremos um movimento com aceleração constante, levando a um aumento linear da velocidade com o tempo. No entanto, não é o que se observa na realidade: a velocidade aumenta até certo ponto e se torna constante. Quando o para-quedas abre, a velocidade diminui progressivamente até chegar a outro valor constante.

Para explicarmos essa situação, precisamos levar em conta a *força de arrasto*. Essa força é notável para um ciclista que se move em grande velocidade, ou para um passageiro de um automóvel que coloca a mão para fora da janela em velocidades elevadas. Sempre que um objeto se move através de um meio fluido, ele estará sujeito a uma força no sentido contrário ao do movimento relativo entre o objeto e o meio. A intensidade dessa força aumenta com a velocidade, o que – como veremos adiante – explica a existência de uma velocidade máxima. Além dessa dependência na velocidade, temos uma dependência na densidade do meio (o arrasto é maior na água que no ar, por exemplo) e na área de seção reta do objeto que se desloca no meio fluido. Essa área é a “área frontal” do objeto, isto é, a área máxima que ele tem quando cortado por um plano perpendicular à direção do movimento.

Tal dependência explica o funcionamento do para-quedas, pois a área aumenta significativamente quando ele é aberto. Portanto, podemos escrever

$$F_A = \frac{1}{2} C_D \rho A v^2. \quad (4.427)$$

Força de arrasto

A força de arrasto é uma força muito complexa e essa expressão tem interpretações diferentes de acordo com a velocidade. O valor de C_D pode ser considerado constante somente no caso em que consideramos a força de arrasto que atua em um objeto com formas “angulosas”, como um cilindro cuja base faz um ângulo de 90° com a lateral, e quando temos velocidade suficiente para que – após passar pelo objeto – o escoamento do fluido seja turbulento.

Arrasto de Stokes

A força de arrasto é uma força que não tem uma forma bem definida. Uma determinação precisa dessa força exige a solução de equações complexas de mecânica dos fluidos. A expressão dada na seção anterior é uma aproximação que é válida para alguns regimes de velocidade e de escoamento do fluido.

Se temos velocidades pequenas e objetos com formas mais suaves, como uma esfera, a “constante” C_D – que é na verdade uma função da velocidade – poderá assumir uma dependência com o inverso da velocidade, o que se reflete em uma dependência linear na velocidade:

$$F_A = 6\pi R \eta v, \quad (4.428)$$

Arrasto de Stokes

onde R é o raio da esfera e η é a viscosidade dinâmica do fluido. Essa equação assume que o escoamento do fluido não sofre turbulência após passar pelo objeto, e que a superfície da esfera seja lisa.

Se a velocidade de escoamento for muito alta, podemos ter uma dependência linear de C_D com a velocidade, o que se reflete em uma dependência cúbica da força de arrasto na velocidade. Apesar da complexidade da quantificação da força, temos meios de entender qualitativamente alguns problemas.

Discussão: Velocidade terminal

Se um objeto é solto a partir do repouso, caindo sob efeito da força peso e da força de arrasto, podemos escrever – utilizando a segunda lei de Newton –

$$P - F_A = ma. \quad (4.429)$$

Isolando a aceleração, obtemos

$$a = \frac{mg - F_A}{m}. \quad (4.430)$$

Como vimos acima, a força de arrasto é sempre proporcional de alguma forma à velocidade. No início do movimento, $v = 0$ e temos nesse instante $F_A = 0$, logo

$$a = g. \quad (4.431)$$

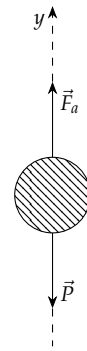


Figura 4.70: Na condição de velocidade terminal, temos que a força de arrasto é igual ao peso. Consequentemente, temos equilíbrio, isto é, a aceleração é zero. Dessa forma, temos velocidade constante.

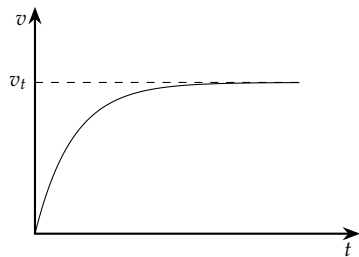


Figura 4.71: Velocidade de um objeto solto a partir do repouso em função do tempo em uma situação onde a força de arrasto não pode ser desprezada. Note que inicialmente a velocidade aumenta linearmente, pois para velocidades baixas temos (aproximadamente) um movimento com aceleração constante g . Após um longo tempo, no entanto, atinge-se uma velocidade terminal v_t .

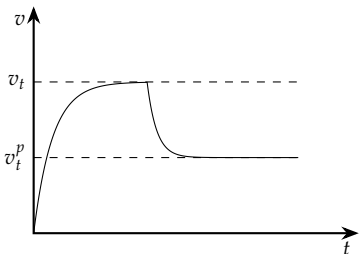


Figura 4.72: Em um salto de paraquedas, temos uma velocidade que aumenta até uma certa velocidade terminal v_t . Após a abertura do paraquedas, a velocidade diminui até uma nova velocidade terminal v_t^p , menor do que a anterior.

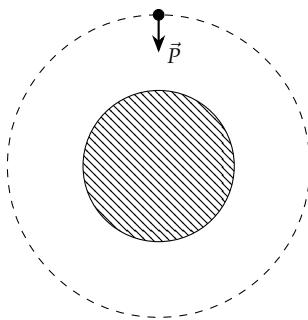


Figura 4.73: Um movimento curvilíneo é sempre uma situação em que não há equilíbrio de forças, pois é sempre necessária uma aceleração perpendicular à direção da velocidade instantânea para que haja mudança na direção do deslocamento. No caso de satélite em um movimento orbital circular, por exemplo, a força peso causa uma aceleração centrípeta.

A partir do momento que a velocidade não é mais nula, temos uma força de arrasto que equilibra parcialmente o peso, o que diminuirá a força resultante e, conseqüentemente, diminuirá a aceleração. Mesmo com a diminuição da aceleração, o objeto continua ganhando velocidade, o que leva a um aumento na força de arrasto. Esse processo continua até que a força de arrasto cresça o suficiente para equilibrar o peso. Nessa situação, não existe mais aceleração, portanto atingimos um valor de velocidade máxima, que denominamos como *velocidade terminal*. Podemos obter tal valor de velocidade através de

$$a = \frac{mg - F_A}{m} = 0, \quad (4.432)$$

de onde podemos escrever

$$F_A = mg, \quad (4.433)$$

e – utilizando a expressão (4.427) – podemos isolar v obtendo

$$v = \sqrt{\frac{2mg}{\rho AC_D}}. \quad (4.434)$$

Mesmo que para o caso do arrasto de Stokes tenhamos uma expressão diferente, a análise qualitativa que fizemos antes de obter o resultado acima continua sendo válida. Isto significa que para qualquer movimento onde exista uma força de arrasto, teremos uma velocidade terminal.

4.3.9 Forças no movimento circular

Quando analisamos o movimento circular, verificamos que para o caso não uniforme – o mais geral – podemos dividir a aceleração em duas componentes com papéis distintos: a aceleração tangencial, responsável por alterar o módulo da velocidade, e a componente centrípeta, responsável por alterar a direção da velocidade. Como vimos, no entanto, para que haja uma aceleração, é necessário que haja uma força.

Analisando um movimento unidimensional, temos que um objeto que se move em linha reta com certa velocidade precisa sofrer a atuação de uma força resultante para sofrer uma mudança no módulo de sua velocidade. Para um corpo que realiza um movimento circular, analogamente, se sua velocidade sofre uma mudança de direção – mantendo constante seu módulo \vec{v} –, o corpo também deve estar sujeito a atuação de uma força. No primeiro caso, a direção da força é a mesma do movimento (caso contrário o corpo sofreria uma alteração também da direção de seu movimento). No segundo caso, a força precisa atuar perpendicularmente à direção da velocidade (caso contrário sofreria uma alteração no módulo da velocidade). Da mesma forma que diferenciamos o papel exercido pelas acelerações tangencial e centrípeta, podemos diferenciar o papel entre uma força que aponta tangencialmente à trajetória e uma que aponta para o

centro da trajetória circular: a primeira causa aceleração tangencial, alterando então o módulo da velocidade, já a segunda causa aceleração centrípeta, alterando então a direção do movimento²⁵. Denominamos a componente da força resultante que aponta em direção ao centro da trajetória como *força centrípeta*. De acordo com Newton:

Uma força centrípeta é aquela pela qual corpos são puxados ou impelidos, ou tendem de alguma maneira, em direção a um ponto como um centro.

Podemos utilizar a segunda lei de Newton e a expressão para a aceleração centrípeta

$$F = ma \quad (4.435)$$

$$a_c = \frac{v^2}{R} \quad (4.436)$$

para relacionar a força exercida para manter um objeto em uma trajetória circular aos valores de massa, velocidade e raio da trajetória:

$$F_c = m \frac{v^2}{R}. \quad (4.437)$$

Note, no entanto, que essa relação não nos diz nada sobre a natureza da força, ela simplesmente nos diz qual é a intensidade de força necessária para manter um objeto de massa m em uma trajetória circular de raio R , com velocidade v :

- Se temos um corpo que gira preso a um fio, a força é uma tensão;
- Se temos um satélite em órbita em torno da Terra, temos a força gravitacional;
- Se temos um carro que faz uma curva em uma estrada plana, temos uma força de atrito.

Note que a força centrípeta não é uma nova força.

Em algumas situações, temos mais que uma força atuando de uma maneira complexa para manter um corpo em trajetória circular:

- Em uma estrada com uma curva inclinada, temos uma *componente* da normal e uma *componente* da força de atrito. A soma dessas duas componentes atua como força centrípeta.
- No caso de um corpo que executa um movimento circular vertical, como na Figura 4.74, a tensão sempre aponta para o centro da trajetória, mas o peso tem uma componente que aponta para o centro que muda de acordo com a posição. A soma da tensão e do valor instantâneo dessa componente atua como força centrípeta.

De maneira geral, podemos afirmar que a força centrípeta é a *componente da força resultante que aponta para o centro da trajetória circular*.

Para facilitar a análise desse tipo de movimento, devemos tomar um eixo coordenado que ligue o corpo ao centro da trajetória circular, com sentido apontando para o centro da trajetória. Feito isso, basta tomar todas as componentes de força em tal direção, somá-las (levando em conta o sinal adequado) e igualá-las a mv^2/R .

²⁵ Podemos ter o resultado combinado dessas duas alterações (módulo e direção) quando exercemos uma força que faz um ângulo diferente de 0° ou 90° com a direção da velocidade.

Força centrípeta.

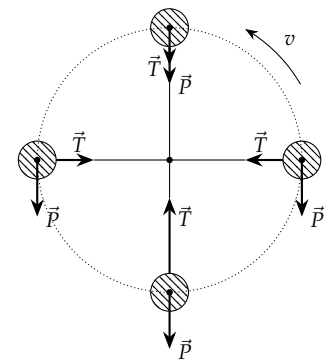


Figura 4.74: Forças em um movimento circular vertical executado por um corpo preso a um fio.

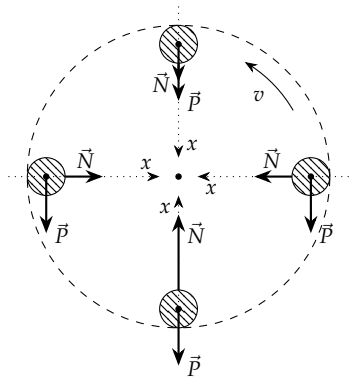


Figura 4.75: Para cada uma das posições, temos uma componente da força resultante que aponta para o centro da trajetória. A componente tangencial será a responsável pela alteração do módulo da velocidade.

²⁶ Se o movimento for com velocidade constante, a força resultante apontará para o centro da trajetória circular. No entanto, se a velocidade varia, haverá uma componente da força resultante cujo papel será o de alterar o módulo da velocidade, isto é, tal componente é responsável pela aceleração tangencial.

Discussão: Movimento circular vertical em uma pista

Se fizermos uma pista circular vertical, como em um *loop* de montanha russa, se um corpo se desloca acima de uma velocidade mínima, ele completa o *loop* sem perder contato com a pista. De maneira análoga, se colocarmos um objeto dentro de um balde e o girarmos em um círculo vertical, a partir de uma certa velocidade, o objeto não perderá contato com o fundo do balde em nenhum momento da trajetória circular.

O que ocorre nessas situações é que, para que haja um movimento circular, é necessário que exista uma aceleração centrípeta. Tal aceleração se deve a uma força resultante que aponta para o centro da trajetória. Em ambos os exemplos, tal força será uma combinação das forças normal – exercida pelo fundo do balde – e do peso do objeto. Na Figura 4.75 temos um esboço de um movimento circular vertical. Note que, devido ao fato de a força peso apontar sempre em um mesmo sentido, para cada posição temos valores diferentes de normal, porém haverá sempre uma componente²⁶ da força resultante que apontará no para o centro da trajetória circular.

Condição de perda de contato e velocidade mínima

Uma situação de particular interesse no movimento circular vertical é a de determinar qual é a velocidade mínima necessária para que um corpo qualquer execute o movimento circular sem perder contato com a superfície. Nosso ponto de interesse em particular é o ponto mais alto na Figura 4.75. A força que precisa ser exercida sobre o corpo para que ele se mantenha na trajetória circular determinada pela pista é dada por

$$F_R = m \frac{v^2}{r}. \quad (4.438)$$

De acordo com a figura, vemos que a força resultante é dada pela soma da normal com o peso:

$$P + N = m \frac{v^2}{r}. \quad (4.439)$$

Na expressão acima, o peso é constante, portanto, se aumentamos ou diminuimos a velocidade com que executamos a trajetória circular, o aumento ou diminuição da força que atua sobre o corpo conforme variamos a velocidade é inteiramente dado através da variação da força normal. Se ao efetuarmos várias voltas, diminuindo progressivamente a velocidade no topo da trajetória, verificamos que a normal deve diminuir progressivamente, até que atinja o seu valor mínimo: zero. Nesse caso, temos que não há mais interação entre o corpo e a pista, ou seja, estamos na *iminência de perder contato*. Nesse caso,

$$P = m \frac{v^2}{r} \quad (4.440)$$

e a velocidade mínima será então dada por

$$P = m \frac{v^2}{r} \quad (4.441)$$

$$mg = m \frac{v^2}{r} \quad (4.442)$$

$$rg = v^2, \quad (4.443)$$

e finalmente

$$v = \sqrt{rg}. \quad (4.444)$$

Para qualquer velocidade abaixo daquela dada pela expressão acima, teremos que o corpo perderá contato com a pista antes de chegar ao topo da trajetória. A partir do momento em que ocorre a perda de contato, o corpo passa a estar sob influência da gravidade somente. Nesse caso, ele passa a executar um movimento parabólico, característico de um lançamento oblíquo.

Condição de perda de contato e velocidade máxima

Uma outra possibilidade de movimento em que pode ocorrer perda de contato é se o corpo se desloca pela parte externa da pista (veja a Figura 4.76). Nesse caso, temos que no caso de velocidade nula, teríamos que a normal seria igual ao peso. Conforme aumentamos a velocidade, a força normal deve diminuir, para que a força resultante para o centro da trajetória aumente. Para um certo valor de velocidade máxima, temos que a normal será zero. Nesse caso, podemos afirmar que

$$F_R = m \frac{v^2}{r} \quad (4.445)$$

$$N + P = m \frac{v^2}{r} \quad (4.446)$$

$$mg = m \frac{v^2}{r} \quad (4.447)$$

$$g = \frac{v^2}{r}, \quad (4.448)$$

ou seja, a velocidade máxima com que podemos fazer a trajetória circular sem perder contato²⁷ é

$$v = \sqrt{rg}. \quad (4.449)$$

Discussão: Movimento sobre a superfície do planeta

Verificamos anteriormente que se um objeto estiver em repouso sobre uma mesa, temos que a força normal é igual ao peso. No entanto, devido à rotação do planeta, bem como a qualquer movimento sobre a superfície, temos um movimento circular.

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.450)$$

$$P - N = m \frac{v^2}{R}. \quad (4.451)$$

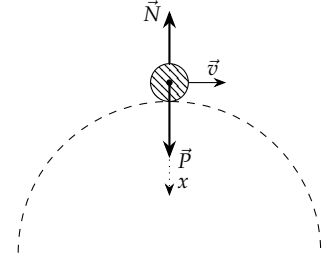


Figura 4.76: Corpo percorrendo a parte externa de uma pista com perfil circular. Veja que a normal tem que ser menor que o peso na posição indicada pois a diferença entre essas duas forças é responsável pela aceleração centrípeta que faz com que o corpo execute a curva.

²⁷ Isto é, estamos na iminência de perder contato.

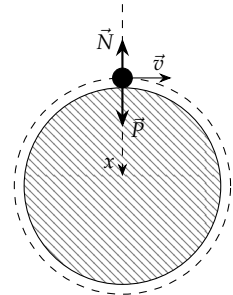


Figura 4.77: Movimento sobre a superfície do planeta.

Eixo y : Não há forças.

A partir da equação para o eixo x podemos escrever para a normal

$$N = mg - m \frac{v^2}{R} \quad (4.452)$$

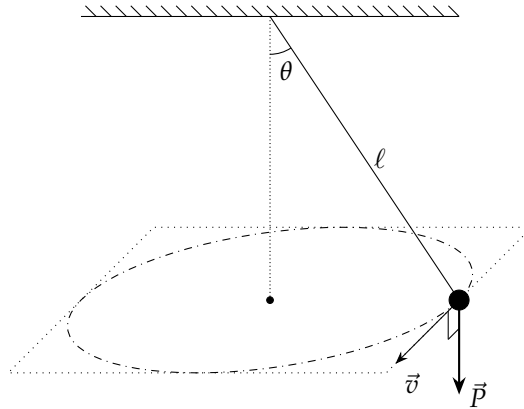
$$= m \left(g - \frac{v^2}{R} \right). \quad (4.453)$$

Note que a alteração na normal não é perceptível devido ao fato de que o raio R da trajetória é muito grande, pois é o raio da Terra.

Discussão: Pendulo cônico

Um pêndulo cônico é composto por um corpo de massa m ligado a um fio como mostra a Figura 4.78. O corpo descreve uma trajetória circular em um plano horizontal, sendo que o fio descreve um cone. Podemos relacionar a velocidade do corpo ao ângulo θ e ao comprimento ℓ do fio.

Figura 4.78: Pêndulo cônico. O quadrado pontilhado mostra o plano horizontal no qual a trajetória circular do pêndulo está contida.



Na Figura 4.79 temos um diagrama das forças que atuam sobre o corpo. Temos duas forças – peso e tensão – atuando de maneira a imprimir uma aceleração que aponta para o centro da trajetória circular, isto é, a força resultante é responsável por alterar a direção do movimento. Decompondo tais forças em dois eixos, um vertical e um que aponta para o centro da trajetória temos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.454)$$

$$T_x = ma_c \quad (4.455)$$

$$T \sin \theta = m \frac{v^2}{r}. \quad (4.456)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.457)$$

$$T_y - P = 0 \quad (4.458)$$

$$T \cos \theta = P \quad (4.459)$$

$$T \cos \theta = mg. \quad (4.460)$$

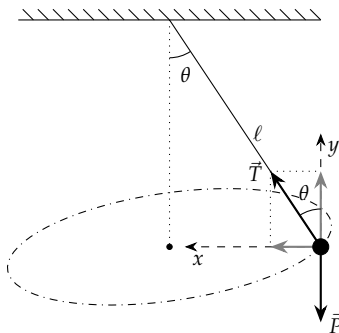


Figura 4.79: Diagrama de forças do pêndulo cônico. Note que a força centrípeta pode ser identificada nesse caso com a componente da tensão no eixo x apresentado na figura.

Nas expressões acima assumimos que a aceleração no eixo vertical y será zero, pois se a velocidade for constante o plano horizontal descrito pela trajetória circular não se desloca verticalmente. A partir dessas expressões, podemos escrever

$$m \frac{v^2}{r} = \frac{mg}{\cos \theta} \sin \theta \quad (4.461)$$

$$v^2 = rg \tan \theta \quad (4.462)$$

$$v = \sqrt{rg \tan \theta}. \quad (4.463)$$

Finalmente, podemos escrever o raio r usando a função trigonométrica $\sin \theta$ como

$$r = \ell \sin \theta, \quad (4.464)$$

logo

$$v = \sqrt{\ell g \sin \theta \tan \theta}. \quad (4.465)$$

Discussão: Curva compensada

Em estradas, é essencial que as curvas tenham uma inclinação. Tal inclinação faz com que uma componente da força normal atue de maneira a, junto com a força de atrito, fazer com que os veículos possam executar a curva com segurança. Podemos determinar as velocidades máxima e mínima para executar a curva sem deslizar através de uma análise das forças presentes no sistema.

Na Figura 4.80 mostramos representação de uma visão frontal de um veículo que executa uma curva, mostrando as forças que atuam nesse movimento. Verificamos que existem duas possibilidades para o atrito: ou ele aponta para baixo, o que corresponde ao caso em que o corpo tende a escapar pela parte externa da curva, ou ele aponta para cima, o que corresponde ao caso em que o corpo tende a escapar para baixo. As forças de atrito são estáticas, já que não deve ocorrer deslizamento do veículo. Logo, considerando as forças de atrito são estático máxima, as situações indicadas correspondem à velocidade máxima e à velocidade mínima para as quais a curva pode ser executada sem deslizar. Note que as forças de atrito mostradas não podem ocorrer simultaneamente.

Analisando o movimento utilizando um eixo x que aponta para o centro da trajetória circular e um eixo y que aponta verticalmente, perpendicular ao primeiro, temos:

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.466)$$

$$N_x \pm f_{at}^x = m \frac{v^2}{r}. \quad (4.467)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.468)$$

$$N_y \mp f_{at}^y - P = 0. \quad (4.469)$$

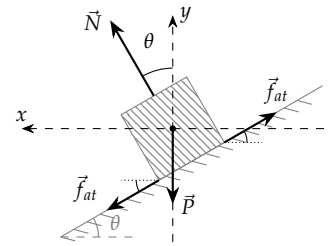


Figura 4.80: Visão em seção reta de uma curva compensada (a velocidade é tal que o bloco entra na página). Verificamos que existem duas possibilidades para o atrito neste movimento. O eixo x indicado aponta para o centro da trajetória circular. Os ângulos entre as forças de atrito e as linhas pontilhadas são iguais ao ângulo de inclinação θ da superfície.

Usamos nas equações acima o fato de que a_x é a aceleração que aponta para o centro da trajetória — ou seja, é a aceleração centrípeta — e que a aceleração a_y é nula. Além disso, denotamos os dois sinais possíveis para a força de atrito: o sinal positivo se refere ao caso em que a força de atrito aponta para baixo — o que corresponde ao caso de velocidade máxima — e o sinal negativo corresponde ao caso em que a força de atrito aponta para cima — o que corresponde ao caso de velocidade mínima —.

Utilizando as funções trigonométricas, podemos decompor as forças, o que nos leva a

$$\begin{cases} N \sin \theta \pm f_{at} \cos \theta = m \frac{v^2}{r} \\ N \cos \theta \mp f_{at} \sin \theta = P. \end{cases} \quad (4.470)$$

Como estamos trabalhando com a condição de atrito estático máximo, temos que $f_{at} = \mu_e N$, logo

$$\begin{cases} N \sin \theta \pm \mu_e N \cos \theta = m \frac{v^2}{r} \\ N \cos \theta \mp \mu_e N \sin \theta = mg. \end{cases} \quad (4.471)$$

Da segunda equação do sistema acima, temos

$$N = \frac{mg}{\cos \theta \mp \mu_e \sin \theta}. \quad (4.472)$$

Substituindo essa equação na primeira equação do sistema, resulta em

$$\frac{mg}{\cos \theta \mp \mu_e \sin \theta} (\sin \theta \pm \mu_e \cos \theta) = m \frac{v^2}{r}. \quad (4.473)$$

Como estamos interessados em determinar as velocidades máxima e mínima, podemos reescrever a equação acima como

$$v = \sqrt{rg \frac{\sin \theta \pm \mu_e \cos \theta}{\cos \theta \mp \mu_e \sin \theta}}, \quad (4.474)$$

onde o sinal positivo nos dá a velocidade máxima e o sinal negativo nos dá a velocidade mínima.

Discussão: Força centrípeta em um pêndulo

Em um pêndulo, durante a oscilação da massa, temos uma tensão que varia constantemente. Considerando o movimento circular descrito, temos

Eixo x :

$$F_R^x = ma_x \quad (4.475)$$

$$T - P_x = m \frac{v^2}{R} \quad (4.476)$$

$$T = P_x + m \frac{v^2}{R}. \quad (4.477)$$

Eixo y :

$$F_R^y = ma_y \quad (4.478)$$

$$P_y = ma_y \quad (4.479)$$

$$mg \sin \theta = ma_y. \quad (4.480)$$

Nas equações acima utilizamos o fato de que o eixo x aponta para o centro da trajetória circular descrita pela massa. Logo, a aceleração a_x é a própria aceleração centrípeta e

$$a_x = \frac{v^2}{R}, \quad (4.481)$$

onde R é o raio da trajetória circular.

Podemos ver que mesmo que o ângulo θ entre o eixo x e a vertical seja conhecido, não podemos calcular a tensão na corda a menos que a *velocidade* também seja conhecida. Note que o termo devido à velocidade se torna preponderante rapidamente com o aumento de v , pois temos uma função quadrática da velocidade.

Finalmente, verificamos que no eixo y a aceleração é *tangencial*, e é dada por

$$a_t = a_y = g \sin \theta. \quad (4.482)$$

Discussão: Forças fictícias em um referencial acelerado

Em diversas situações ouvimos falar de *forças centrífugas* — um exemplo disso é a força centrífuga de uma lava-roupas no final do processo de lavagem, retirando o excesso de água —. A força centrífuga é então uma força que tende a levar um objeto em um movimento circular para fora de tal trajetória.

Se considerarmos a experiência como passageiros em automóvel que realiza uma curva, o que sentimos é uma tendência de nos afastar do centro da trajetória — o que está de acordo com a descrição de forças centrífugas descrita acima —. No entanto, o que estudamos na seção anterior foi a existência de forças que apontam para o *centro* da trajetória.

Na verdade, temos que tratar com cuidado uma situação desse tipo pois o interior do carro não é adequado para fixarmos um referencial: devido ao fato de que o carro está sujeito a uma aceleração, um referencial fixado no carro não é um *referencial inercial*. Nesse caso, podem ocorrer forças cuja explicação é difícil de justificar dentro do referencial. Tais forças são conhecidas como *forças fictícias* ou *forças inerciais*.

No caso do carro, o passageiro sente uma ação que o empurra para fora da trajetória circular, no entanto, tal força pode ser explicada de maneira simples em um referencial fixado no solo: o passageiro está se deslocando para fora da trajetória simplesmente por inércia. Sabemos que para que possamos ter uma trajetória circular, devemos ter a ação de alguma força que aponta para o centro da trajetória. Ora, que força seria essa no caso do passageiro? Nesse caso temos diversas forças atuando conjuntamente: o atrito no banco, forças normais

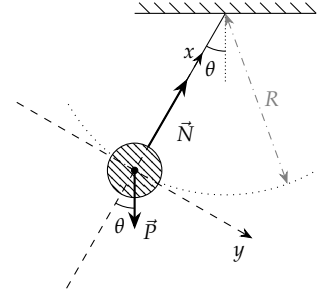


Figura 4.81: Força centrípeta em um pêndulo.

devido às abas laterais dos assentos — e também na parte inferior do assento, se a curva for compensada —, forças devido ao cinto de segurança que prende o passageiro, e mesmo forças exercidas ao nos segurarmos em outras partes do carro. Caso essas forças não sejam suficientes, a tendência é a de seguirmos em linha reta no referencial do solo.

²⁸ Onde está a reação dessa força?

Dentro do referencial do carro, no entanto, essa tendência em se afastar do centro se torna uma *força centrífuga* aparente²⁸, cujo módulo é idêntico ao da força centrípeta — isto é, $F = mv^2/r$ —, porém aponta para longe do centro de rotação. Mesmo que bem presos ao veículo, sem nos deslocarmos, sentimos essa força aparente pois sentimos nossos órgãos internos: para que eles realizem a trajetória circular, a cavidade abdominal deve exercer uma força que aponta para o centro da trajetória, e sentimos a reação a tal força sendo exercida na parede da cavidade, o que interpretamos como se estivéssemos sendo puxados para fora da trajetória circular.

Objetivamente, devemos reconhecer que as forças que surgem em referenciais acelerados não são fictícias, elas de fato existem — o nome mais adequado é mesmo *forças inerciais* —. No caso do carro, podemos utilizar o conceito de força centrífuga dentro do referencial girante para descrever o movimento circular como uma situação de equilíbrio entre as forças reais e a força centrífuga. No entanto, interpretar fenômenos físicos com base em tais forças é sempre mais complexo do que empregar um referencial inercial, onde temos a garantia de poder aplicar as Leis de Newton sem ressalvas ou forças difíceis de se interpretar.

De qualquer forma, algo fundamental de se notar é que jamais devemos misturar os dois referenciais: *ou trabalhamos no referencial inercial*, onde a componente da força resultante que aponta para centro e que atua sobre o corpo que descreve a trajetória circular é igual ao produto da massa pela aceleração centrípeta, *ou trabalhamos no referencial não-inercial*, onde temos equilíbrio entre as forças reais e a força centrífuga.

Discussão: Direção aparente do peso em um avião

Uma experiência bastante curiosa é a de estar em avião que faz uma curva, verificar que um copo com água sobre a bandeja está com o nível perfeitamente paralelo ao piso da aeronave, e olhar pela janela e ver o chão. Devido a este fenômeno, para que o avião possa ser pilotado sem visualizar o solo, o piloto precisa de um instrumento cujo único propósito é indicar qual é a orientação do avião em relação ao solo: o horizonte artificial.

Podemos interpretar os fenômenos que acontecem na aeronave em ambos os referenciais:

Referencial da aeronave Se imaginarmos o que aconteceria com uma esfera que estivesse sobre a bandeja temos que, devido à ação da força centrífuga, temos uma força resultante entre a força peso, a força normal e a força centrífuga, sendo que o sistema permanece

em equilíbrio. Outra possibilidade é imaginar que a força centrífuga determina uma *aceleração centrífuga* que aponta para longe do centro de rotação. A aceleração total²⁹ — soma da aceleração centrífuga com a aceleração da gravidade — aponta então perpendicularmente ao piso da aeronave, e temos então o equilíbrio entre a normal e o peso aparente. No caso do líquido, temos algo um pouco mais complexo: como a força centrífuga/aceleração depende da distância ao eixo de rotação, temos que pontos diferentes estarão submetidos a forças/acelerações diferentes. Isso significa que a cada ponto da superfície do líquido temos uma força “normal” que aponta em uma direção diferente — mais vertical próximo do centro de rotação, mais inclinada ao se distanciar —, de forma a equilibrar a força centrífuga crescente ao se afastar do centro³⁰. Isso dá origem a uma curva denominada como um *paraboloide de revolução*.

²⁹ Podemos interpretar essa aceleração total como uma aceleração gravitacional aparente

³⁰ Lembre-se que o peso não pode fazer nada, ele tem o módulo constante e está restrito a apontar sempre na mesma direção

Referencial inercial Por outro lado, em um referencial inercial temos um sistema similar ao pêndulo cônico, ou a uma curva compensada sem atrito: temos uma situação onde não há equilíbrio, porém na qual a aceleração é a aceleração centrípeta. Nesse caso, temos que a força normal exercida pela bandeja sobre a bola tem uma componente que aponta para o centro da trajetória circular, agindo como força centrípeta. Além disso, temos que a componente vertical da normal equilibra o peso da esfera. No caso do líquido, como cada ponto está a uma distância diferente do centro de rotação, temos que as componentes da normal que apontam para o centro em cada ponto variam: a “normal” é mais vertical próxima ao centro de rotação, provendo uma força/aceleração centrípeta menor, e maior distante do centro de rotação, provendo uma força/aceleração centrípeta maior. Isso implica que a direção da normal varia na superfície do líquido, o que significa que o líquido não está plano, ele forma um segmento de um paraboloide de revolução.

Vemos que ambas as descrições são coerentes e chegam ao mesmo resultado. Em ambos os casos, concluímos que a superfície do líquido forma um menisco, porém, como temos um segmento muito pequeno da superfície, e não incluímos o centro de rotação, percebemos uma superfície plana. Podemos formar o paraboloide completo ao girar um balde cheio de água, e nesse caso, o referencial do avião seria equivalente a um referencial que flutuasse sobre a superfície do líquido. Se a superfície for grande, e o segmento pequeno, não percebemos a curvatura da superfície.

No caso de sólidos, essas diferenças nas forças/acelerações em pontos a diferentes distâncias do eixo de rotação também existem, mas em geral não trazem efeitos perceptíveis por serem de pequena intensidade. No entanto, para velocidades de rotação extremamente elevadas, os efeitos são relevantes: se um objeto for submetido a velocidades de rotação muito altas, ele pode se desintegrar espontaneamente, pois as forças entre as partículas não são intensas o suficiente para manter a coesão do objeto. No referencial inercial, podemos

afirmar que as forças não foram suficientes para fazer com que todas as partes realizassem as suas respectivas trajetórias circulares; No referencial não-inercial do próprio corpo que gira, podemos afirmar que a força centrífuga foi intensa o suficiente para estilhaçar o objeto.

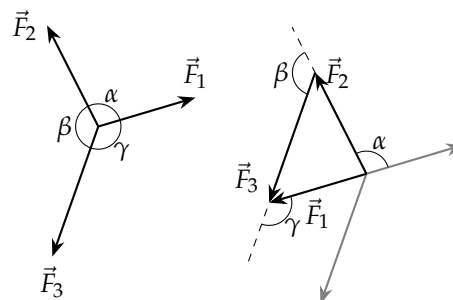
Finalmente, devemos notar algo muito importante em toda essa discussão: a força de sustentação que age sobre o avião tem sempre a mesma direção da força normal que age sobre os ocupantes. Quando o avião faz a curva, sabemos que — no referencial do avião — a força centrífuga aumenta de acordo com $F = mv^2/2$. Devido à inclinação da aeronave, a força normal exercida sobre os ocupantes também se inclina, fazendo com que exista uma situação de equilíbrio. Se o avião fizesse a curva por qualquer outro meio que não fosse a inclinação da própria aeronave, teríamos uma situação em que não ocorreria o equilíbrio.

4.4 Seções opcionais

4.4.1 Teorema de Lamy

No caso de termos três forças coplanares atuando em um corpo em equilíbrio — como na figura abaixo, à esquerda — podemos as transladar de forma a reorganizá-las como um triângulo — abaixo, à direita —.

Figura 4.82: Esquerda: Três forças coplanares atuando sobre um corpo em equilíbrio. Direita: As mesmas três forças dispostas formando um triângulo.



Aplicando a lei dos senos no triângulo, temos

$$\frac{F_1}{\sin(180^\circ - \beta)} = \frac{F_2}{\sin(180^\circ - \gamma)} = \frac{F_3}{\sin(180^\circ - \alpha)}. \quad (4.483)$$

Como $\sin(180^\circ - \theta) = \sin \theta$, temos

$$\text{Teorema de Lamy} \quad \frac{F_1}{\sin \beta} = \frac{F_2}{\sin \gamma} = \frac{F_3}{\sin \alpha}. \quad (4.484)$$

Esse resultado é conhecido como *Teorema de Lamy* e deve ser aplicado exclusivamente para o caso em três forças atuam sobre um corpo em equilíbrio.

No caso especial de um dos ângulos ser 90° , temos um triângulo retângulo:

e, aplicando o teorema de Pitágoras, temos que

$$F_3^2 = F_1^2 + F_2^2. \quad (4.485)$$

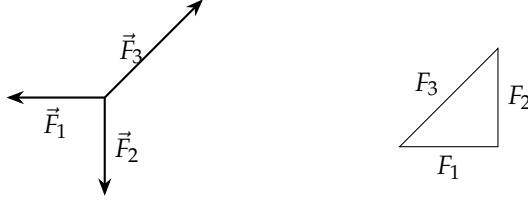


Figura 4.83: Caso específico de três forças coplanares que atuam sobre um corpo em equilíbrio, sendo que duas delas formam um ângulo de 90° entre si.

4.4.2 Justificativa para a Lei de Hooke

A origem da força exercida por uma mola é a interação eletromagnética entre os átomos que a compõe. Essas forças eletromagnéticas não são lineares, porém, como temos uma quantidade muito grande de átomos, o deslocamento entre dois átomos “vizinhos” é muito pequeno. Nesse caso, a força apresenta um caráter aproximadamente linear. Isso pode ser entendido se levarmos em conta que qualquer função pode ser escrita como uma *Série de Taylor*, isto é, como uma soma de suas derivadas:

$$g(x) = g(a) + \frac{g'(a)(x-a)}{1!} + \frac{g''(a)(x-a)^2}{2!} + \frac{g'''(a)(x-a)^3}{3!} + \dots, \quad (4.486)$$

onde $g'(a)$, $g''(a)$, $g'''(a)$, etc. são as derivadas da função $g(x)$ calculadas no ponto a .

Utilizando esse resultado, podemos expandir uma função $f(x)$ qualquer que representa uma força unidimensional exercida em uma deformação. Escolhendo $a = 0$, considerando que esta é a posição de equilíbrio, obtemos

$$f(x) = f(0) + f'(0)(x-0) + \frac{f''(0)(x-0)^2}{2} + \dots \quad (4.487)$$

No entanto, $f(0)$ é a força na posição de equilíbrio, ou seja, é zero – caso contrário não seria um ponto de equilíbrio –. Além disso, se x é muito pequeno, temos que x^2 é menor ainda e por isso podemos desprezar todos os termos de ordem 2 (termos quadráticos) ou maior. Obtemos então:

$$f(x) = f'(0)x, \quad (4.488)$$

e se fizermos $k \equiv f'(0)$,

$$f(x) = kx. \quad (4.489)$$

Essa relação é a própria lei de Hooke, com $x_i = 0$ e $x_f = x$, faltando somente o sinal que indica que a força é no sentido contrário ao deslocamento. A partir da análise acima, concluímos que quando falamos em pequenos deslocamentos, estamos restringindo os valores de termos de ordens quadrática ou superiores a valores muito menores que o termo de ordem linear. Respeitada essa condição, o que poder ser feito através da escolha de uma distensão máxima adequada, podemos tratar — em primeira aproximação — uma deformação de um objeto qualquer como sendo linear.

4.4.3 Equivalência das massas gravitacional e inercial

Veja que o fato de a aceleração gravitacional independer da massa se deve ao fato de que ela aparece em ambos os lados da igualdade na Equação (4.104). No entanto, isso se deve diretamente ao fato de que a força gravitacional depende da massa do corpo. Podemos citar um exemplo para deixar isso mais claro: a força entre duas cargas elétricas é dada por

$$F_c = k \frac{q_1 q_2}{r^2}, \quad (4.490)$$

uma expressão que segue a mesma forma da Lei da Gravitação, conhecida como Lei de Coulomb. Se uma partícula de massa m e carga q_p é atraída por uma esfera com carga q_e , temos pela segunda lei de Newton

$$ma = \left[k \frac{q_e}{r^2} \right] q_p \quad (4.491)$$

ou seja

$$a = \left[k \frac{q_e}{r^2} \right] \frac{q_p}{m}. \quad (4.492)$$

Isto é, existe uma dependência da aceleração com a massa da partícula.

A independência da aceleração gravitacional com a massa do corpo se deve ao fato de que a *massa inercial* – isto é, aquela que aparece na segunda lei de Newton – é igual à *massa gravitacional*. Isso não tem uma fundamentação teórica dentro da mecânica clássica pois ambos os fenômenos (a aceleração de um objeto submetido a uma força e a força entre tal objeto e a Terra) não têm nenhuma relação um com o outro. Para Newton, esta é uma verdade verificada experimentalmente.

Essa equivalência foi explicada em termos teóricos por Einstein, na Teoria da Relatividade Geral. Essa teoria reinterpreta a gravidade como uma deformação do espaço. Segundo Einstein, um referencial acelerado em uma direção com aceleração a é completamente equivalente a uma aceleração gravitacional de módulo a no sentido contrário ao da aceleração do referencial.

Além disso, Einstein postula que um referencial em queda livre em um campo gravitacional é um referencial inercial. Dentro desse referencial, para velocidades muito menores do que a da luz, temos o referencial inercial que é fundamental para as Leis de Newton.

4.5 Apêndice

4.5.1 Diálogo

Segue abaixo uma tradução do trecho do *Diálogo sobre os dois máximos sistemas do mundo: ptolomaico e copernicano* de Galileu Galilei, onde encontramos a discussão acerca do movimento contínuo e uniforme que ocorreria caso tivéssemos uma superfície horizontal de onde retirássemos todos os “impedimentos ao movimento”. O texto se dá como um diálogo entre duas pessoas, Salviati e Simplicio:

Salviati: [...] diga-me: quando você tem uma superfície plana, polidíssima com um espelho e de matéria dura como o aço, e que seja não paralela ao horizonte, mas um pouco inclinada, e que sobre ela você colocasse uma bola perfeitamente esférica e de material *grave*³¹ e duríssima, como, por exemplo, de bronze, deixada em sua liberdade[,] o que você acredita que ela faria? você não acredita (assim como creio eu) que ela continuaria parada?

³¹ Um corpo *grave* para Galileu é aquele que está sujeito à gravidade, ou seja, que se dirige ao centro da Terra quando pode se mover livremente.

Simplicio: Se aquela superfície fosse inclinada?

Salviati: Sim, é assim que supomos.

Simplicio: Eu não acredito que ela permaneça parada, antes estou seguro que ela se moverá para o declive espontaneamente.

Salviati: Pense bem no que você disse, senhor Símplicio, por que eu estou seguro que ela ficará em qualquer lugar que você a colocar.

Simplicio: Como você, senhor Salviati, se serve desse tipo de suposição, não me impressiona que você chegue a conclusões falsas.

Salviati: Você tem então por seguro que ela se moverá para o declive espontaneamente?

Simplicio: Que dúvidas?

Salviati: E você tem isso por firme, não por que eu o tenha ensinado (por que eu tentava o persuadir do contrário), mas por você somente e pelo seu juízo natural.

Simplicio: Ora[,] entendo o seu artifício: você diz assim para me tentar e (como diz o povo) me desgastar, mas não que acredite verdadeiramente que seja assim.

Salviati: De fato. E quanto duraria o movimento daquela bola, e com que velocidade? E perceba que eu supus uma bola perfeitissimamente redonda e um plano requintadamente polido, para remover todos os impedimentos externos e acidentais: e assim eu desejo que você [abstraia] o impedimento do ar, mediante à sua resistência em ser aberto, e todos os outros obstáculos acidentais, se outros puderem haver.

Simplicio: Compreendi tudo muito bem: e quanto à sua pergunta, respondo que ela continuará se movendo infinitamente, se tanto durasse a inclinação do plano, e com movimento acelerado continuamente; pois tal é a natureza dos corpos graves, que “vai ganhar força”: e quanto maior for o declive, maior será a velocidade.

Salviati: Mas quando outros desejassem que aquela bola se movesse para cima sobre aquela mesma superfície, você acredita que ela o faria?

Simplicio: Espontaneamente não, mas arrastada ou jogada violentamente.

Salviati: E quando de qualquer ímpeto violentamente impresso ela fosse impulsionada, qual e quanto seria seu movimento?

Simplicio: O movimento seguiria sempre se abatendo e se retardando, por ser contra a natureza, e será mais longo ou mais curto segundo o maior ou menor impulso e segundo maior ou menor for o aclave.

Salviati: Para mim até agora você me explicou os acidentes de um corpo que se movimenta sobre dois planos diferentes; e que no plano inclinado o corpo grave desce espontaneamente e vai continuamente acelerando-se, e que para o reter em repouso é necessário usar força; mas sobre o plano ascendente é necessário força para impulsioná-lo e também para o reter, e que o movimento impresso vai continuamente diminuindo, até que finalmente se aniquila. Ainda diz agora que num caso e no outro há diferença devida ao aclave ou declive do plano, [quanto a] ser maior ou menor; que à maior inclinação segue maior velocidade, e, pelo contrário, sobre o plano em aclave o mesmo corpo [sujeito] à mesma força se move em distância tanto maior quanto menor é a elevação. Ora[,] diga-me o que aconteceria com o mesmo corpo sobre uma superfície que não é nem em aclave[,] nem em declive?

Simplicio: Aqui é necessário que eu pense um pouco sobre a resposta. Não havendo declividade, não pode haver inclinação natural ao movimento, e não havendo aclave, não pode existir resistência ao movimento, tal que se faria indiferente entre à propensão e à resistência ao movimento: para mim então o que deve acontecer é permanecer naturalmente parado. [...]

Salviati: Assim o creio, quando alguém o colocar parado: mas e se lhe fosse dado ímpeto para qualquer parte, o que aconteceria?

Simplicio: Seguiria se movendo em direção àquela parte.

Salviati: Mas que tipo de movimento? continuamente acelerado, como num plano em declive, ou sucessivamente retardado, como num aclave?

Simplicio: Eu não decifro nenhuma causa de aceleração[,] nem de retardamento, não havendo aclave ou declive.

Salviati: Sim. Mas se não existisse causas para o retardamento, muito menos deveria estar em repouso: então quanto tempo você [acha] que o movimento do corpo deve durar?

Simplicio: Tanto quanto durasse a extensão daquela superfície [...]

Salviati: Portanto se tal espaço fosse interminável, o movimento nele seria também sem fim, seria perpétuo?

Simplicio: Para mim sim, quando o corpo for de material que durasse.

Salviati: Isso já é suposto, pois foi dito que se removem todos os impedimentos accidentais e externos, e a fragilidade do corpo, e

este fato é um dos impedimentos acidentais. Diga-me agora: qual você acha ser a razão daquela bola se mover espontaneamente sobre o plano inclinado, e não, sem violência, sobre o elevado?

Simplicio: Por que a tendência dos corpos graves é de se mover para o centro da Terra, e somente por violência contra a circunferência [isto é, para cima]; e a superfície inclinada é aquela que dá proximidade com o centro, e o aclave distanciamento.

Salviati: Portanto uma superfície que devesse ser sem declive e sem aclave, necessita que todas as suas partes sejam igualmente distantes do centro. Mas tal superfície, há alguma no mundo?^{32,33}

Simplicio: [...] é aquela do nosso globo terrestre, se no entanto ela fosse bem polida, e não, qual ela é, escabrosa e montanhosa; mas como é aquela da água, enquanto está plácida e tranqüila.

Salviati: Portanto um navio que vai movendo-se pela calmaria do mar, é um dos corpos que escorrem por uma dessas superfícies que não são nem aclives nem declives, e assim disposta, quando lhe removermos todos os obstáculos acidentais e externos, a mover-se, com o impulso concebo um movimento, incessante e uniforme.

Simplicio: É assim que deve ser.

4.5.2 Enunciados de Newton de acordo com o *Princípios*

Apesar de procurarmos alguma linha de raciocínio que nos leve de observações simples a leis complexas da Física, a verdade é que uma lei Física não pode ser justificada. Mesmo que haja uma conexão evidente entre uma grandeza e outra, é difícil determinar quais das muitas variáveis devem ser deixadas de fora e quais devem incluídas — talvez a dependência em uma delas pode ser difícil de detectar, mas não quer dizer que não exista dependência —. Assim, o que ocorre é que as leis são *enunciadas*. Abaixo seguem as Leis de Newton, tal qual foram enunciadas no *Princípios*.

Massa, quantidade de movimento, força

Newton inicia definindo algumas grandezas, sendo as mais relevantes a massa, quantidade de movimento, e força:

A quantidade de matéria é a medida da mesma, advindo de sua densidade e volume conjuntamente.

Portanto, ar com o dobro da densidade, no dobro do volume, é o quádruplo em quantidade³⁴; no triplo do volume, o sêxtuplo em quantidade. O mesmo se deve entender de neve, e poeira fina ou pós, que seja condensados por compressão ou liquefação; e de todos os corpos que sejam por qualquer motivo de alguma maneira condensados. Eu não considero neste trabalho nenhum meio, se existe algum, que preencha livremente os interstícios entre as partes dos corpos. É essa quantidade a que me refiro doravante como corpo ou massa. E o mesmo é conhecido como peso de cada corpo; pois é proporcional ao

³² A interpretação usual dessa afirmação é de que para Galileu o movimento ocorre naturalmente como um círculo sobre a superfície da Terra. No entanto, essa interpretação de inércia circular é contestada com base em outros trabalhos de Galileu. Vide referência abaixo.

³³ Júlio Celso Ribeiro de Vasconcelos (2005). "Galileu contra a inércia circular". pt. Em: *Scientiae Studia* 3, pp. 395–414. ISSN: 1678-3166. URL: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-31662005000300003&nrm=iso

³⁴ A densidade é uma variável intensiva, enquanto o volume é uma variável extensiva. A segunda pode ser somada ao juntarmos dois sistemas, a primeira não.

peso, como descobri por experimentos em pêndulos, executados com muito cuidado, que serão mostrados adiante.

A quantidade de movimento é a medida do mesmo, advindo da velocidade e da quantidade de matéria conjuntamente.

³⁵ Newton usa o termo *movimento* como sinônimo de *quantidade de movimento*.

³⁶ Considerando tanto que foram dobrados a densidade, quanto a velocidade concomitantemente.

O movimento³⁵ do todo é a soma do movimento de todas as partes; e então em um corpo com o dobro da densidade, com igual velocidade, o movimento é o dobro; com o dobro da velocidade, é o quadruplo.³⁶

Uma força impressa é uma ação exercida sobre um corpo, com o intuito de mudar seu estado, seja de repouso, ou de movimento uniforme para frente em uma linha reta.

Essa força consiste na ação somente; e não permanece no corpo, quanto a ação é finalizada. Pois um corpo mantém cada novo estado que adquire por sua inércia³⁷ somente. Forças impressas são de diferentes origens [...]

³⁷ Aqui cabe alertar que Newton acreditava que existiria uma *força de inércia* cujo papel era o de manter o estado atual de movimento do corpo, resistindo a mudanças. Hoje utilizamos a interpretação mais simples de que tal força não existe, mas sim que para alterar o estado de movimento, é necessário aplicar uma força, sendo que se o ele se mantém se nenhuma força atua sobre o corpo.

Leis do movimento

Após tais definições, Newton propõe as três leis do movimento. A Primeira Lei é enunciada como:

Todo corpo persevera em seu estado de repouso, ou de movimento uniforme em uma linha reta, a não ser que seja compelido a mudar tal estado por forças exercidas sobre ele.

Projéteis perseveraram em seus movimentos, desde que não sejam retardados pela resistência do ar, ou impelidos para baixo pela força da gravidade. Um pião, cujas partes por sua coesão são perpetuamente puxadas lateralmente de movimentos lineares, não cessa sua rotação, a não ser pelo retardamento devido ao ar. Os grandes corpos de planetas e cometas, encontrando menos resistência em espaços mais livres, preservam seus movimentos tanto progressivo quanto circular por muito mais tempo.

Note que para que haja um movimento circular, deve haver uma força. No caso do movimento dos planetas, citado por Newton, a grandeza que se conserva no movimento é o *momento angular*, que será visto no capítulo sobre rotações.

A Segunda Lei é enunciada como

A alteração do movimento é sempre proporcional à força motriz a ele aplicada; e é feita na direção da linha reta em que tal força atua.

Se uma força qualquer gera um movimento, o dobro de força gerará o dobro de movimento, o triplo de força gera o triplo de movimento, seja a força aplicada subitamente, ou gradualmente. E este movimento (sendo sempre direcionado no mesmo sentido que a força geradora), se o corpo se encontrava em movimento, é adicionado a ele ou subtraído do movimento anterior, de acordo com eles conspirarem diretamente ou diretamente contrário um ao outro; ou composto obliquamente, quando são oblíquos, de tal forma a produzir um novo movimento composto pela determinação de ambos.

Matematicamente, podemos escrever

$$\Delta p \propto F. \quad (4.493)$$

É claro também que $\Delta p \propto \Delta t$. Logo, se assumirmos que somente essas duas variáveis tem influência sobre a alteração do momento linear e considerando que a constante de proporcionalidade seja 1 (podemos engloba-la na própria definição da unidade de força), temos

$$\Delta p = F \Delta t. \quad (4.494)$$

Tomando o limite $\Delta t \rightarrow 0$, podemos escrever

$$F = \frac{dp}{dt}, \quad (4.495)$$

ou, considerando m como constante

$$F = m \frac{dv}{dt} \quad (4.496)$$

$$= ma. \quad (4.497)$$

A Terceira Lei de Newton é enunciada como

Para cada ação há sempre uma reação igual oposta: ou as ações mutuas de dois corpos um sobre o outro são sempre iguais, e dirigidas a partes contrárias.

Qualquer coisa que puxa ou empurra outra é tão puxado ou pressionado quanto pela outra. Se você pressionar uma pedra com seu dedo, o dedo também é pressionado pela pedra. Se um cavalo puxa uma pedra amarrada a uma corda, o cavalo (se posso assim dizer) será igualmente puxado para trás em direção à pedra: pois a corda distendida, pelo mesmo esforço para relaxar ou se afrouxar, tanto puxará o cavalo em direção à pedra, quanto puxará a pedra em direção ao cavalo, e obstruirá o progresso de um tanto quanto avança aquele do outro. Se um corpo colide com outro, e por meio de sua força muda o movimento do segundo, o segundo corpo também (devido à igualdade da pressão mútua) sofrerá uma mudança igual, em seu próprio movimento, em direção à parte contrária. As mudanças feitas por essas ações são iguais, não nas velocidades, mas nos movimentos dos corpos; isto se os corpos não são obstados por outros impedimentos. Pois, devido ao fato de que os movimentos são igualmente alterados, as mudanças das velocidades efetuadas em direções a partes contrárias são reciprocamente proporcionais aos corpos [massas]. Esta lei também ocorre em atrações, como será provado adiante.

4.5.3 Determinação de $v(t)$ para um movimento sujeito ao peso e à força de arrasto

Solução para $F_a = -bv$:

$$mdv/dt = mg - bv \quad (4.498)$$

$$mdv/dt / (mg - bv) = 1 \quad (4.499)$$

$$m \int [dv/dt / (mg - bv)] dt = \int dt; \quad (4.500)$$

Definindo uma nova função $y(t)$ e fazendo uma mudança de variáveis:

$$y(t) = mg - bv(t) \quad (4.501)$$

$$bv(t) = mg - y(t) \quad (4.502)$$

$$v(t) = \frac{mg}{b} - \frac{y(t)}{b} \quad (4.503)$$

Logo:

$$\frac{dv}{dt} = -\frac{1}{b} \frac{dy}{dt} \quad (4.504)$$

e então

$$-\frac{m}{b} \int \frac{dy/dt}{y} dt = \Delta t \quad (4.505)$$

$$-\frac{m}{b} \ln y|_{y_0}^y = \Delta t \quad (4.506)$$

$$\ln y|_{y_0}^y = -\frac{b}{m} \Delta t \quad (4.507)$$

$$\frac{y}{y_0} = \exp\left(-\frac{b}{m} \Delta t\right) \quad (4.508)$$

$$y = y_0 \exp\left(-\frac{b}{m} \Delta t\right) \quad (4.509)$$

$$mg - bv(t) = (mg - bv_0) \exp\left(-\frac{b}{m} \Delta t\right) \quad (4.510)$$

$$mg - (mg - bv_0) \exp\left(-\frac{b}{m} \Delta t\right) = bv(t) \quad (4.511)$$

$$v(t) = \frac{mg}{b} - \left(\frac{mg}{b} - v_0\right) \exp\left(-\frac{b}{m} \Delta t\right) \quad (4.512)$$

$$v(t) = \frac{mg}{b} + \left(v_0 - \frac{mg}{b}\right) \exp\left(-\frac{b}{m} \Delta t\right). \quad (4.513)$$

4.6 Exercícios

Questão 1. Após Goku morrer para que Piccolo pudesse derrotar Raditz, graças à intervenção de Kami-Sama perante Enma Daioh, ele recebe permissão para viajar pelo Caminho da Serpente e treinar com o lendário Senhor Kaioh. Tal treinamento é necessário para que Goku possa derrotar os Saiyajins que estão a caminho da Terra e que chegarão em um ano, com o intuito de destruí-la. A grande vantagem de treinar no planeta do Senhor Kaioh é o fato de que a gravidade é muito elevada, sendo 10 vezes maior que a da Terra.³⁸

O planeta é bastante curioso: apesar da gravidade extremamente elevada, seu raio é pequeno. Apesar disso, Senhor Kaioh gosta muito de dirigir e possui um carro, sendo que ele pode trafegar somente por uma pista que descreve um círculo ao redor do planeta (o raio da pista é o mesmo do planeta). A Figura 4.84 abaixo mostra um esboço dessa situação, sendo que o carro é representado pelo círculo preto.

³⁸ dragonball.wikia.com

- (a) Faça um diagrama de corpo livre indicando as forças relevantes para esse problema (ignore a força de arrasto). Indique o sistema de coordenadas que será adotado para a solução do problema.
- (b) Demonstre matematicamente que a velocidade máxima que o carro pode atingir antes de perder contato com o solo é dada por

$$v = \sqrt{rg},$$

onde r e g representam o raio do planeta e sua aceleração gravitacional, respectivamente.

- (c) Qual é o raio do planeta, se a velocidade máxima é de 146,9 km/h?

Questão 2. A Figura 4.85 mostra um bloco que está apoiado sobre uma mesa sem atrito e que está ligado a uma mola. Sobre este bloco, repousa um segundo bloco. Na interface entre os blocos, existe atrito. Qual é a máxima distensão x_m que a mola pode ter para a qual os blocos aceleram juntos ao liberarmos o sistema para se mover? Considere que $k = 120,0 \text{ N/m}$, $m_1 = 3,0 \text{ kg}$, $m_2 = 1,0 \text{ kg}$, e $\mu_e = 0,65$.

Questão 3. Um certo brinquedo de um parque de diversões consiste de um tubo cilíndrico e de uma plataforma circular inferior. Os ocupantes sobem na plataforma que é então levantada de forma a fechar a parte inferior do tubo. Após isso, todos se dispõem em pé, com as costas tocando a parede cilíndrica, e o sistema começa a girar. A “diversão” consiste em descer a plataforma enquanto o sistema gira, sendo que os passageiros permanecem presos à parede devido à força de atrito. Se o coeficiente de atrito entre o tubo e os ocupantes é de 0,65, e o raio do cilindro é 3,0 m, qual é o valor mínimo do módulo da velocidade dos ocupantes para eles que não caiam quando a plataforma se abrir?

Questão 4. A Figura 4.86 mostra um corpo suspenso por duas cordas de mesmo comprimento presas ao teto de uma sala. O ângulo entre as cordas é $\theta = 53,13^\circ$ e a massa m do corpo é de 5,0 kg. Determine o módulo das tensões exercidas pelas cordas.

Questão 5. A Figura 4.86 mostra um corpo suspenso por duas cordas de mesmo comprimento presas ao teto de uma sala. O ângulo entre as cordas é $\theta = 53,13^\circ$ e a massa m do corpo é de 5,0 kg. Determine o módulo das tensões exercidas pelas cordas se existe uma aceleração do corpo para a direita, cujo módulo é $a = 2,0 \text{ m/s}^2$.

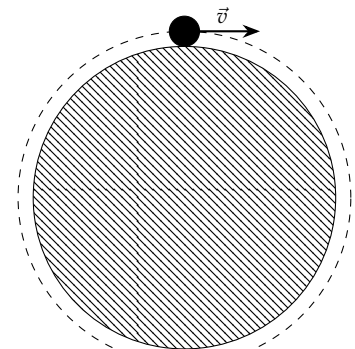


Figura 4.84: Questão 1.

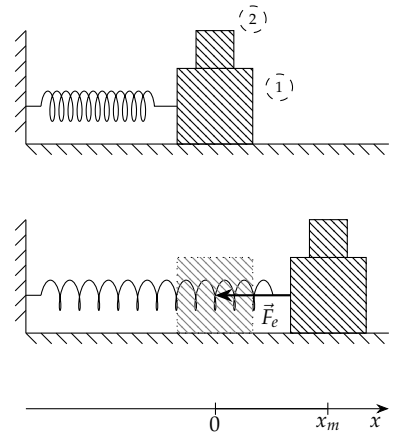


Figura 4.85: Questão 2.

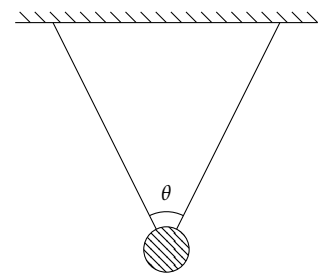


Figura 4.86: Questões 4 e 5.

Bibliografia

Vasconcelos, Júio Celso Ribeiro de (2005). “Galileu contra a inércia circular”. pt. Em: *Scientiae Studia* 3, pp. 395–414. ISSN: 1678-3166.
URL: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-31662005000300003&nrm=iso.

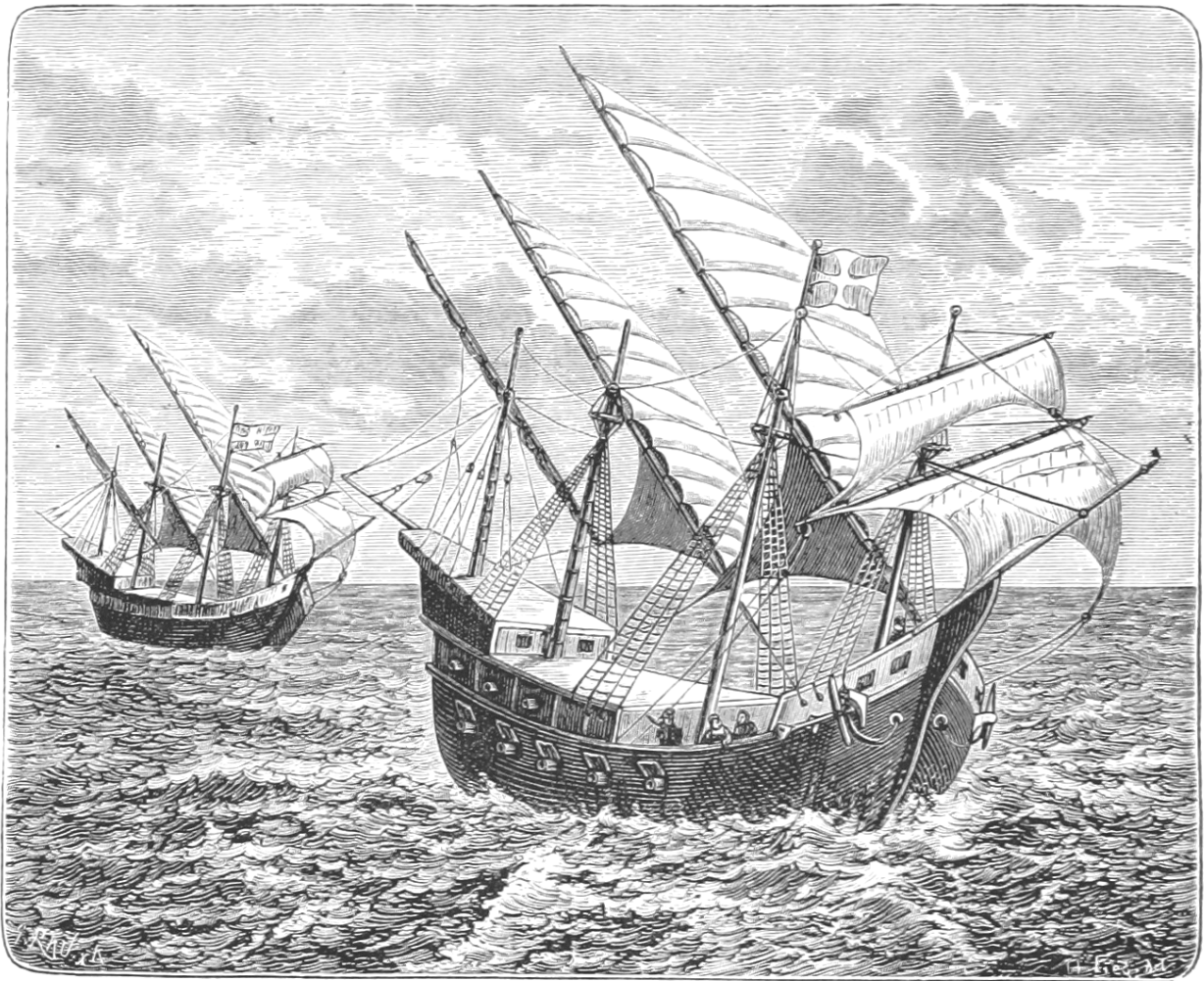


Figura 4.87: *Bartolomeu dias em sua viagem ao cabo.* Imagem do livro “The Sea: its stirring story of adventure, peril & heroism.”; Frederick Whympers; Cassell & Co., Londres, 1887. <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/11288657186/>

ELABORADO USANDO L^AT_EX
DOCUMENTCLASS: TUFTE-BOOK
IMAGENS TRATADAS USANDO GIMP
FIGURAS ELABORADAS USANDO TIKZ