

Massa Variável

O deslocamento de um corpo em geral ocorre se houverem forças externas.

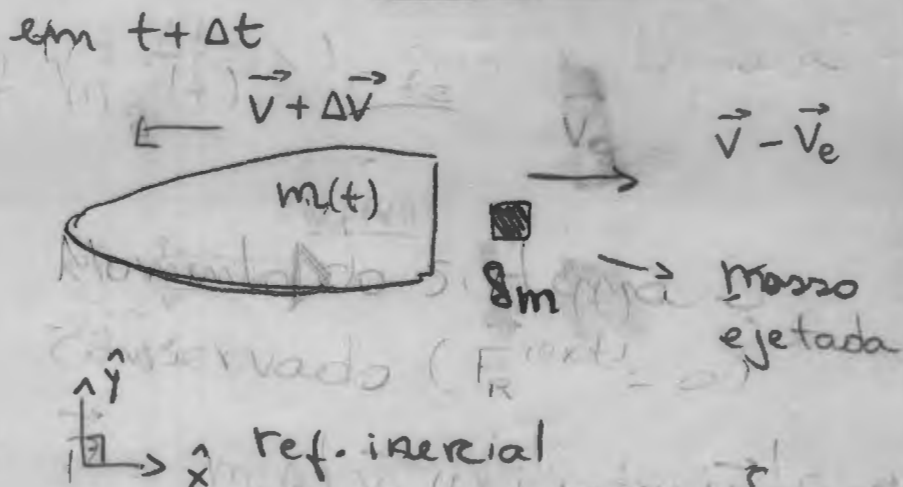
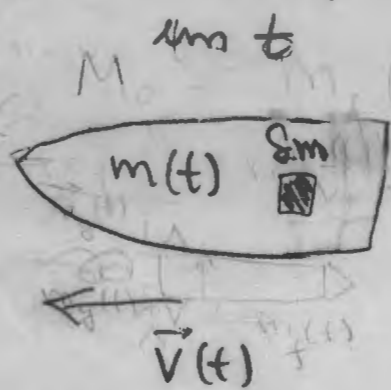
Assim somos capazes de caminhar porque empurramos o solo para trás e o atrito com o solo nos impede para frente.

Entretanto:

(difícil andar sobre gelo).

Imagine que tenhamos um foguete no espaço (longe de qualquer corpo celeste e assim a $\vec{F}_R^{(ext)} = 0$). A massa total do sistema

foguete + gás emitido é constante.



Momento total conservado

\vec{v}

\vec{v}

Variacão de momento ^(total) = 0 (já que $\vec{F}_R^{\text{ext}} = 0$)

$$(m + \delta m) \vec{v} = m \vec{v} + m \Delta \vec{v} + \delta m (\vec{v}_g - \vec{v}_e)$$

$$\Delta m \vec{v} + m \Delta \vec{v} = \frac{\delta m}{m} \vec{v}_e + \Delta m \vec{v}_g$$

→ isso ocorreu em um Δt

mas $m(t + \Delta t) - m(t) = \Delta m = -\delta m$

$$\Rightarrow \Delta \vec{v} = -\frac{\Delta m}{m} \vec{v}_e + \frac{\Delta m}{\Delta t} \vec{v}_g$$

forma limite $\Delta t \rightarrow 0$

$$m \frac{d\vec{v}}{dt} = -\frac{dm}{dt} \vec{v}_e + \vec{v}_g \left(\frac{dm}{dt} \right)$$

Note que

$\frac{dm}{dt} < 0$ nesse problema (massa é ejetada).

$-\vec{v}_e = \vec{v}_{\text{rel}}$
 $\vec{v}_g - \vec{v} \rightarrow$ velocidade do gás ejetado com relação ao foguete.

⊗ Em geral, $\vec{v}_g - \vec{v}_e$ é constante (depende das características do sistema ejetor no foguete).

⊗ Veja que a velocidade do foguete variou pois houve mudança em sua massa (embora $\vec{F}_R^{\text{ext}} = 0$).

Claro, se houverem forças externas, basta acrescentá-las

$$m(t) \frac{d\vec{V}}{dt} = - \frac{dm}{dt} \vec{V}_e + \underline{\underline{\vec{F}_{ext}}}$$

para o foguete

ou

$$\frac{d\vec{P}}{dt} = \frac{dm}{dt} \vec{V} + \frac{d\vec{V}}{dt} m = \frac{dm}{dt} (\vec{V} + \vec{V}_{rel}) + \vec{F}_{ext}$$

Ex: Suponha $\vec{F}_{ext} = 0$. Dado \vec{V}_0 e m_0 em $t=0$ o foguete queima combustível até chegar em m_f . Qual a velocidade \vec{V}_f nesse instante?

Lembre que $\vec{V}_{rel} = -\vec{V}_e$ → super constante

$$m \frac{d\vec{V}}{dt} = - \frac{dm}{dt} \vec{V}_e \quad \text{Suponha } \vec{V} \parallel \vec{V}_e \quad (\text{digamos } \hat{x})$$

$$\Rightarrow dV = - \frac{dm}{m} V_{rel} = - \frac{dm}{m} V_e$$

super constante para esse problema durante a queima

$$\int_{V_0}^{V_f} dV = - V_e \int_{m_0}^{m_f} \frac{dm}{m} \Rightarrow V_f - V_0 = - V_e (\ln m_f - \ln m_0)$$

Ou seja,

↑ constante.

(gastou combustível)

$$m_0 > m_f$$

$$v_f - v_0 = v_e \ln\left(\frac{m_0}{m_f}\right)$$

Então

↓ Variação lentamente (tempo que

$$e^x - \ln(e^x) = x.$$

$$e^{\frac{v_f - v_0}{v_e}} = \frac{m_0}{m_f} \Rightarrow$$

$$m_f = m_0 e^{-\frac{(v_f - v_0)}{v_e}}$$

* Massa decresceu exponencialmente ∇.

Para levar $v_f \rightarrow v_0 + 2v_e$, por exemplo, a massa sai de m_0 e vai para $m_0 e^{-\frac{(v_f - v_0)}{v_e}} = m_0 e^{-2} \approx \frac{m_0}{7,4}$

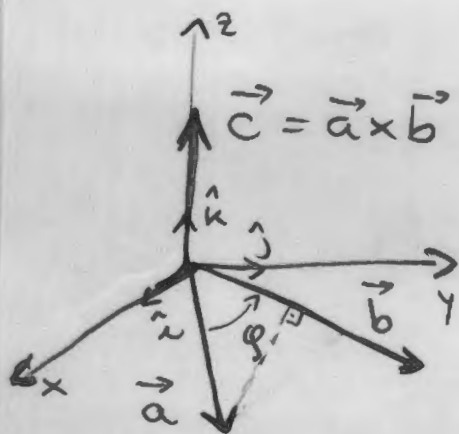
* Usam-se foguetes de "diferentes estágios" pois em cada estágio, descarta-se a carcaça do estágio anterior que implica em partir de uma nova massa inicial bem menor (para esse novo estágio) e de uma velocidade inicial igual à velocidade final do estágio anterior.



Produto Vetorial

Agora, vamos definir a operação que pega 2 vetores \vec{a} e \vec{b} e leva em um outro vetor $\vec{c} = \vec{a} \times \vec{b}$ tal que

$$|\vec{c}| = |\vec{a}| |\vec{b}| \sin \theta$$



Como o sentido de rotação de $\vec{a} \rightarrow \vec{b}$ é oposto ao $\vec{b} \rightarrow \vec{a}$ temos que $\vec{a} \times \vec{b} = -\vec{b} \times \vec{a}$

* Note que $\vec{c} = \vec{a} \times \vec{b}$ é perpendicular ao \vec{a} e ao \vec{b} !

* Se $\vec{a} \neq 0$ e $\vec{b} \neq 0$, se $\vec{a} \times \vec{b} = 0 \Rightarrow \vec{a} \parallel \vec{b}$ (paralelo)

* Ou seja $\vec{a} \times \vec{a} = 0$, $\forall \vec{a}$.



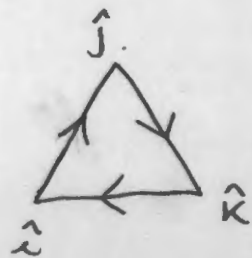
Agora, em termos dos vetores unitários

(truque para lembrar)

$$\hat{i} \times \hat{j} = \hat{k} = -\hat{j} \times \hat{i}$$

$$\hat{j} \times \hat{k} = \hat{i} = -\hat{k} \times \hat{j}$$

$$\hat{k} \times \hat{i} = \hat{j} = -\hat{i} \times \hat{k}$$



(claro que $\hat{i} \times \hat{i} = 0$
 $\hat{j} \times \hat{j} = 0$
 $\hat{k} \times \hat{k} = 0$)

* Propriedade distributiva: $\vec{a} \times (\vec{b} + \vec{c}) = \vec{a} \times \vec{b} + \vec{a} \times \vec{c}$

* Para vetores quaisquer $\vec{a} = a_x \hat{i} + a_y \hat{j} + a_z \hat{k}$
 $\vec{b} = b_x \hat{i} + b_y \hat{j} + b_z \hat{k}$

Então, $\vec{a} \times \vec{b} = (a_x \hat{i} + a_y \hat{j} + a_z \hat{k}) \times (b_x \hat{i} + b_y \hat{j} + b_z \hat{k})$

$$= a_x b_y \hat{k} - a_x b_z \hat{j} - a_y b_x \hat{k} + a_y b_z \hat{i} + a_z b_x \hat{j}$$

$$- a_z b_y \hat{i} = (a_y b_z - a_z b_y) \hat{i} + (a_z b_x - a_x b_z) \hat{j}$$

$$+ (a_x b_y - a_y b_x) \hat{k} //$$



Pode fazer também

$$\vec{a} \times \vec{b} = \begin{vmatrix} \hat{i} & \hat{j} & \hat{k} \\ a_x & a_y & a_z \\ b_x & b_y & b_z \end{vmatrix} \rightarrow \text{via } 3 \times 3 \text{ determinant}$$

Note que no fim tem que ser um vetor!

Do ponto de vista cinemático, a direção desse mov. se reduz à do movimento circular de um ponto P do corpo numa secção transversal. É como se fosse mov. circular.

Analogia

Deslocamento linear $x \longleftrightarrow \theta$ âng. de rotação

Velocidade linear $v = \frac{dx}{dt} \longleftrightarrow \omega = \frac{d\theta}{dt}$ Vel. ang.

Acel. linear $a = \frac{dv}{dt} \longleftrightarrow \alpha = \frac{d\omega}{dt}$ acel. ang.

— — — — — Here Bloco 2 - Aula 4 — — — — —

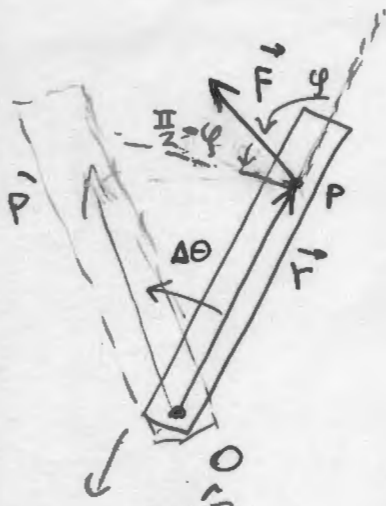
Agora, o que faz o papel de força na dinâmica das rotações?

Trabalho: $\Delta W = F \Delta x$, Por analogia

→ ?

$$\Delta W = \tau \Delta \theta$$

⇒ $\tau \rightarrow$ dimensão de energia



Trabalho

$$\Delta W = \vec{F} \cdot d\vec{\ell} = F \cos\left(\frac{\pi}{2} - \varphi\right) r \Delta\theta$$

$$= F r \Delta\theta \left[\cos\left(\frac{\pi}{2}\right) \cos\varphi + \sin\left(\frac{\pi}{2}\right) \sin\varphi \right]$$

Roda a haste ao redor do pto de apoio O.

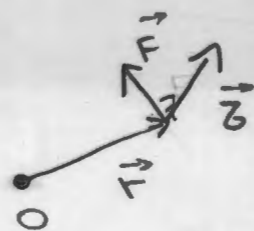
$$\Delta W = \underbrace{(F r \sin\varphi)}_{\tau} \Delta\theta$$

* Veja que somente a componente perpendicular à direção \vec{r} é eficaz na produção de rotação.

Em geral, definiremos o torque

$$\vec{\tau} = \vec{r} \times \vec{F}$$

unidade Joule



$$|\vec{\tau}| = |\vec{r}| |\vec{F}| \sin\varphi$$

EX:

$$\vec{r} = 3 \hat{x} \text{ m}$$

$$\vec{F} = 4 \hat{j} \text{ N}$$

$$\vec{\tau} = 12 \hat{k} \text{ joule}$$

$$\vec{\tau} \perp \vec{r} \text{ e } \vec{F}.$$

direção do eixo de rotação!

* Note que, como \vec{r} depende do pto de origem (ref.), $\vec{\tau}$ também dependerá.

* Um caso importante é o de forças
centrais! (Ex: Lei da gravitação universal)

$$\vec{F} = F(r) \hat{r}, \text{ onde } \vec{r} \text{ é o vetor posição em relação a um dado pto } O.$$

Nesse caso,

$$\vec{\tau} = \vec{r} \times \vec{F} = \vec{r} \times (F(r) \hat{r}) = F(r) (\vec{r} \times \hat{r}) = 0$$

(lembre que $\vec{r} = r \hat{r}$).

Força central não produz torque.

Momento Angular.

2ª lei de Newton $\vec{F} = \frac{d\vec{p}}{dt}$, lembra?

$$\vec{\tau} = \vec{r} \times \vec{F} = \vec{r} \times \frac{d\vec{p}}{dt} = \frac{d(\vec{r} \times \vec{p})}{dt} - \frac{d\vec{r}}{dt} \times \vec{p}$$

0 já que $\vec{p} = m\vec{v}$

$$\vec{\tau} = \frac{d(\vec{r} \times \vec{p})}{dt} = \frac{d\vec{L}}{dt}$$

$$\boxed{\vec{L} = \vec{r} \times \vec{p}} \quad \text{Unidade } \underline{\underline{J \cdot s}}$$

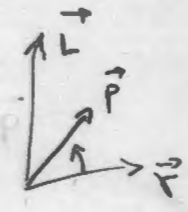
Momento angular em relação ao pto O.

2ª lei

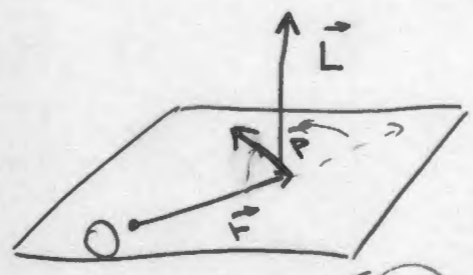
$$\vec{\tau} = \frac{d\vec{L}}{dt} \rightarrow \text{Lei fundamental da dinâmica de rotações}$$

Analogia:

$$\begin{aligned} \vec{p} &\rightarrow \vec{L} \\ \vec{F} &\rightarrow \vec{\tau} \end{aligned}$$



\vec{L} é perpendicular ao plano definido por \vec{r} e \vec{p} .



Claramente, se $\vec{\tau} = 0$, $\vec{L} = \underline{\underline{cte}}$

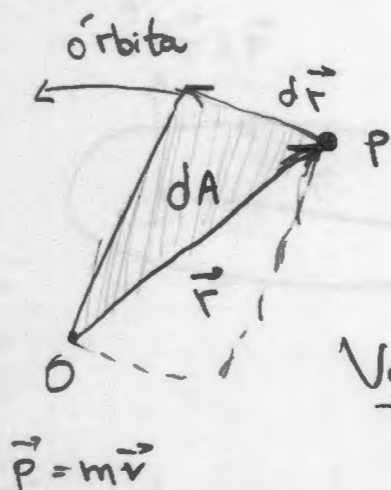
⊕ Ex: Partícula livre $m\vec{v}$ $\downarrow b$ $L = mvb$

⊗ Para forças centrais, $\vec{\tau} = 0$, lembra?
 (em relação ao centro de forças)
 Isso significa que \vec{L} é conservado
 para partículas sujeitas a forças centrais.

⇒ Consequência ⇒ Movimento ocorre num plano e \vec{L} o define.

2ª lei de Kepler

$$\frac{T_1^2}{T_2^2} = \left(\frac{R_1}{R_2}\right)^3$$



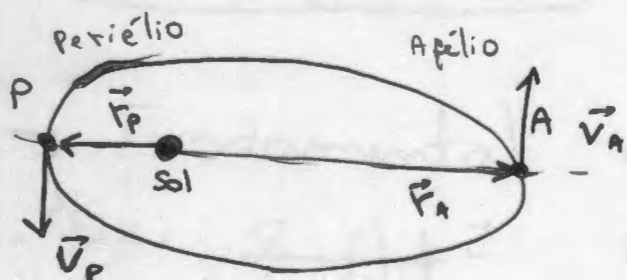
$$dA = \frac{|\vec{r} \times d\vec{r}|}{2}$$

$$\underline{\text{Velocidade Areolar}} = \frac{dA}{dt}$$

$$\frac{dA}{dt} = \frac{1}{2} \left| \vec{r} \times \frac{d\vec{r}}{dt} \right| = \frac{|\vec{r} \times \vec{p}|}{2m} = \frac{|\vec{L}|}{2m} //$$

Ou seja, sob a ação de uma força central como a da gravitação $\vec{F} = -\frac{GMm}{r^2} \hat{r}$, a velocidade areolar é cte (pois $\vec{L} = \vec{c}te$).

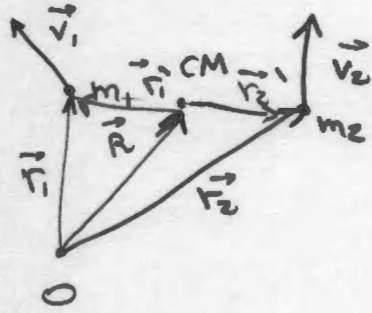
Então, vemos que a 2ª lei de Kepler não é nada mais nada menos que conservação de momento angular (grav. é força central).



$$L = m r_p v_p = m r_a v_a$$

$$\rightarrow \frac{v_p}{v_a} = \frac{r_a}{r_p}, \quad \boxed{v_p > v_a}$$

Sistema de partículas



total em relação à O .

$$\vec{L} = \vec{r}_1 \times \vec{p}_1 + \vec{r}_2 \times \vec{p}_2$$

$$\vec{R} = \frac{m_1 \vec{r}_1 + m_2 \vec{r}_2}{M}$$

\downarrow
CM

$$M = m_1 + m_2$$

com respeito ao CM

$$\vec{r}_1' = \vec{r}_1 - \vec{R}$$

$$\vec{r}_2' = \vec{r}_2 - \vec{R}$$

Vimos que

$$m_1 \vec{r}_1' + m_2 \vec{r}_2' = \vec{0}$$

$$\vec{p}_1' + \vec{p}_2' = \vec{0}$$

$$\vec{P}_{CM} = \vec{V}_{CM} M$$

$$\vec{V}_{CM} = \frac{d\vec{R}}{dt}$$

$$\vec{V}_1 = \vec{v}_1' + \vec{V}_{CM}$$

$$\vec{V}_2 = \vec{v}_2' + \vec{V}_{CM}$$

Você pode mostrar que

$$\vec{L} = \vec{L}' + \boxed{\vec{R} \times \vec{P}_{CM}}$$

→ Mom. Ang. do CM em relação à O .

$$\vec{L}' = m_1 \vec{r}_1' \times \vec{p}_1' + m_2 \vec{r}_2' \times \vec{p}_2'$$

→ Mom. ang. em relação ao CM

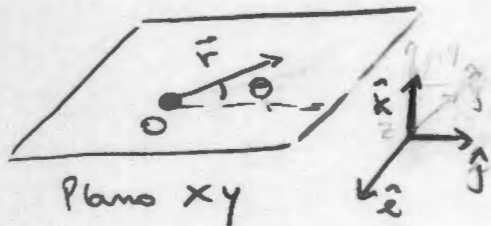
* Se $\vec{P}_{CM} = \vec{0}$, \vec{L} não depende da origem.
(forneto fez usar O ou CM como origem).

Ex: Potencial efetivo.

Potencial

Força central : $U(r)$, $F(r) = -\frac{dU}{dr}$

\vec{L} conservado (já que $\vec{F} = F(r)\hat{r} \parallel \vec{r}$)



$$\vec{v} = \frac{d\vec{r}}{dt} = \frac{dx}{dt} \hat{i} + \frac{dy}{dt} \hat{j}$$

ou $\vec{r} = r \hat{r}(\theta) = r \cos\theta \hat{i} + r \sin\theta \hat{j}$

$$\frac{d\vec{r}}{dt} = \frac{dr}{dt} \cos\theta \hat{i} - r \sin\theta \frac{d\theta}{dt} \hat{i} + \frac{dr}{dt} \sin\theta \hat{j} + r \cos\theta \frac{d\theta}{dt} \hat{j}$$

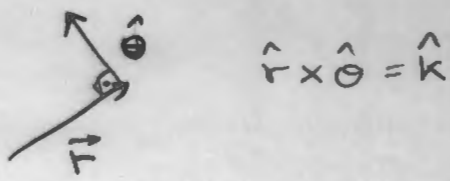
$\hat{r}^2 = 1, \hat{\theta}^2 = 1$

para MCU, $\frac{dr}{dt} = 0$

$$= \frac{dr}{dt} (\cos\theta \hat{i} + \sin\theta \hat{j}) + r \frac{d\theta}{dt} (-\sin\theta \hat{i} + \cos\theta \hat{j})$$

velocidade radial velocidade angular

$$\frac{d\vec{r}}{dt} = \frac{dr}{dt} \hat{r} + r \frac{d\theta}{dt} \hat{\theta}$$



Claramente, $\vec{L} = m \vec{r} \times \vec{v} = m r^2 \frac{d\theta}{dt} \hat{k}$

$$= \underset{\substack{\downarrow \\ \text{momento de} \\ \text{inércia}}}{I} \omega \hat{k}$$

Energia: $E = T + U(r)$

Revisão para P2

Embora $\frac{dE_{total}}{dt} = 0$ nem sempre $\frac{dE_{mecânica}}{dt} = 0$.

Quando isso ocorre, temos uma força conservativa
fixa! Ex: força elástica, peso, etc.

$$E_{mec} = \underbrace{\frac{m\vec{v}^2}{2}}_T + \underbrace{U}_U$$

→ energia potencial = $\frac{k(\vec{x} - \vec{x}_{eq})^2}{2}$, ou $mg(z - z_0)$ ou etc.

Força dissipativa → atrito, $\vec{F} = -\mu\vec{v}$ por exemplo.

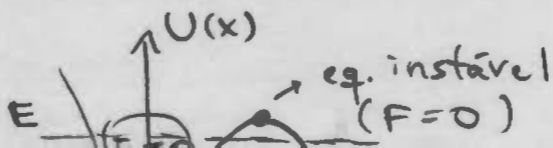
Trabalho: $W_{x_0 \rightarrow x_1} = \int_{x_0}^{x_1} d\vec{r} \cdot \vec{F}$, Potência

(1 dimensão)

$$P = \vec{F} \cdot \vec{v}$$

$$W_{x_0 \rightarrow x_1} = \Delta T = -\Delta U \text{ se for força conservativa}$$

$$F(x) = -\frac{dU(x)}{dx}$$



Para forças conservativas

(Além disso $\oint_C \vec{F} \cdot d\vec{r} = 0$)

$W_{x_0 \rightarrow x_1} + W_{x_1 \rightarrow x_0} = 0$)

Conservação de momento: $\vec{P} = m\vec{v}$, 2ª lei: $\frac{d\vec{P}}{dt} = \vec{F}_R$

$$\vec{P}_{\text{total}} = \vec{P}_1 + \vec{P}_2 \rightarrow \frac{d\vec{P}_{\text{total}}}{dt} = \vec{F}_R^{(\text{ext})}$$

$$\text{Se } = 0, \vec{P}_{\text{total}} = \text{cte}$$

CM: $\vec{R} = \frac{m_1\vec{r}_1 + m_2\vec{r}_2}{m_1 + m_2}$

$$\vec{P}_{\text{cm}} = M\vec{V}_{\text{cm}}$$

\vec{P}'_{total} relativo ao CM é nulo.

família
é centro de
momento.

Massa variável: $M_0 = \text{cte} = m_1(t) + m_2(t)$

$$\dot{m}_1(t) \neq 0, \dot{m}_2(t) \neq 0.$$

Colisões: Basicamente
use cons. de momento
e energia.

$$\vec{\text{Impulso}} \rightarrow \Delta\vec{P} = \int_{t_1}^{t_2} dt \vec{F}(t) = \vec{P}_f - \vec{P}_i$$

Colisão elástica: $E_{\text{cinética total}}$ conservada

$$\text{Inelástica} \rightarrow \frac{dE_{\text{cinética total}}}{dt} \neq 0$$

5) Depois de lançado, a velocidade do corpo fica $\vec{v} = \vec{v}_0 + \vec{g}t$. Potência da gravidade (instantânea)

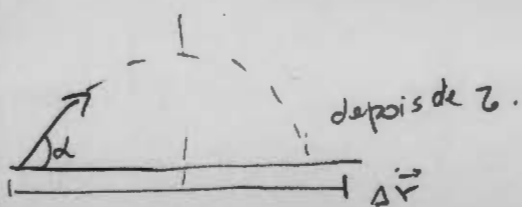
$$P = m\vec{g} \cdot \vec{v} = m\vec{g} \cdot (\vec{v}_0 + \vec{g}t) = m|g|(gt - v_0 \text{sendo})$$

Como $m\vec{g}$ é força constante, a potência média

$$\langle P \rangle = \bar{P} = \frac{W}{\tau} = \frac{m\vec{g} \cdot \Delta\vec{r}}{\tau}$$

deslocamento líquido durante movimento: $\vec{g} \perp \Delta\vec{r}$

de duração do movimento $\Rightarrow \bar{P} = 0$



6) $U(r) = \frac{a}{r^2} - \frac{b}{r} \Rightarrow F(r) = -\frac{dU}{dr} = \frac{2a}{r^3} - \frac{b}{r^2}$

(Torque = 0) $L = mvr$ conservado.

(a) Equilíbrio em $r=r_0 \Rightarrow F(r_0) = 0 = \frac{2a}{r_0^3} - \frac{b}{r_0^2} = 0$

$$r_0 = \frac{2a}{b}$$

Para ser equilíbrio estável

$$\left. \frac{d^2U}{dr^2} \right|_{r=r_0} > 0 \Rightarrow U''(r) = \frac{d}{dr} \left[-\frac{2a}{r^3} + \frac{b}{r^2} \right]$$

$$= \frac{6a}{r^4} - \frac{2b}{r^3}$$

$$U''(r_0) = \frac{6a}{r_0^4} - \frac{2b}{r_0^3} = \frac{6a}{\left(\frac{2a}{b}\right)^4} - \frac{2b}{\left(\frac{2a}{b}\right)^3} = \frac{b^4 6}{16a^3} - \frac{b^4}{4a^3}$$

$$U''(r_0) = \left(\frac{3}{8} - \frac{1}{4} \right) \frac{b^4}{a^3} = \frac{b^4}{8a^3} > 0 \quad \text{então} \\ \text{equilíbrio estável!}$$

Valor

(b) Máximo de F em $r_1 \rightarrow F'(r_1) = 0 \Rightarrow -\frac{6a}{r_1^4} + \frac{2b}{r_1^3} =$
(atração)

$$-\frac{3a}{r_1^4} + \frac{b}{r_1^3} \Rightarrow r_1 = \frac{3a}{b} \Rightarrow F_{\max} = F(r_1) = \frac{2a}{\left(\frac{3a}{b}\right)^3} - \frac{b}{\left(\frac{3a}{b}\right)}$$

$$\Rightarrow F(r_1) = \frac{2b^3}{27a^2} - \frac{b^3}{9a^2} = -\frac{b^3}{27a^2} \rightarrow \text{negativo,} \\ \text{força atrativa}$$

