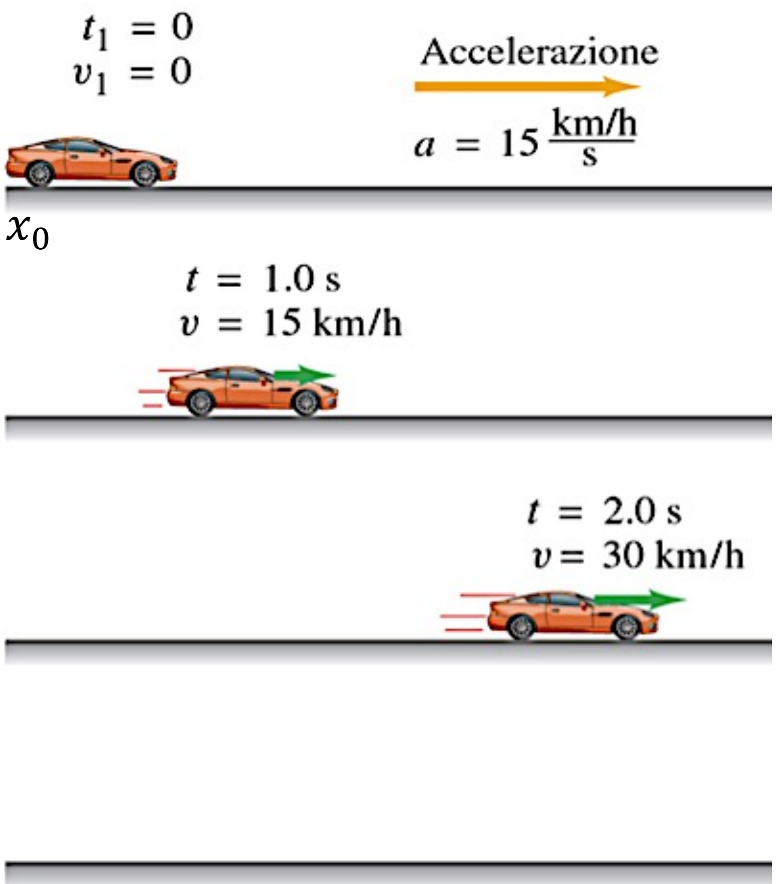
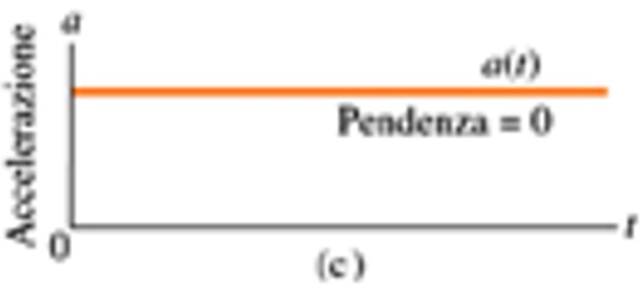
Cinematica in una dimensione

1D

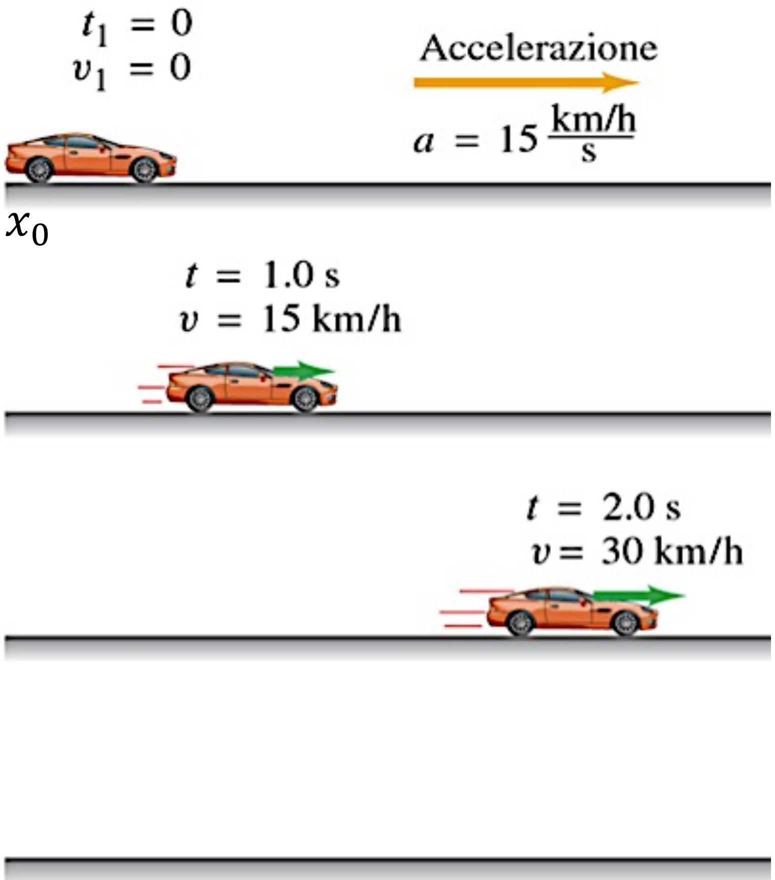
Equazioni del moto uniformemente accelerato in 1D



$a =$ costante

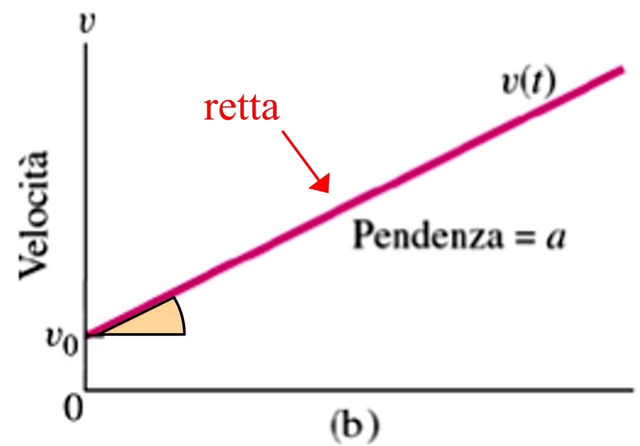


Equazioni del moto uniformemente accelerato in 1D

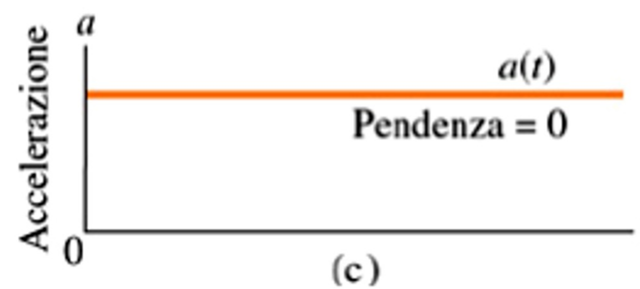


I

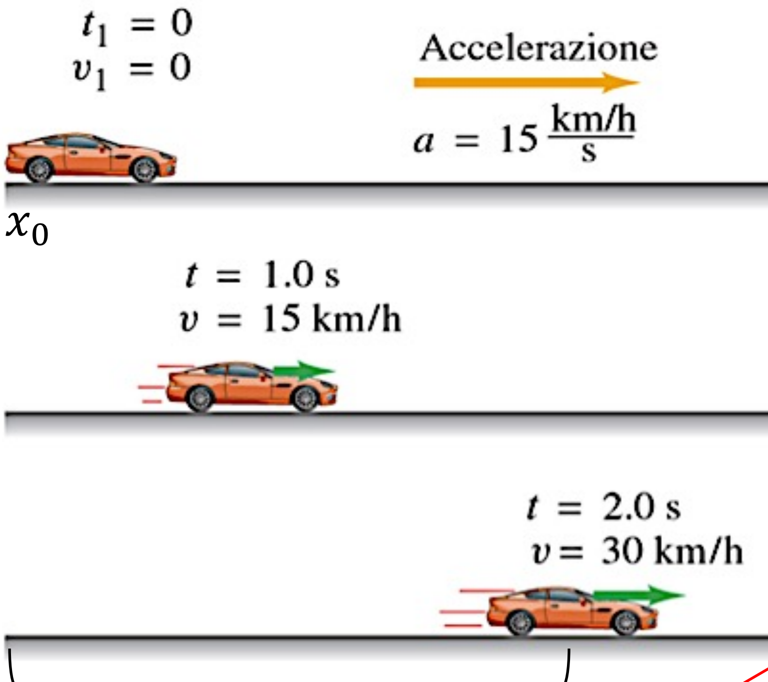
$$v = v_0 + at$$



$$a = \text{costante}$$



Equazioni del moto uniformemente accelerato in 1D



II

$$x = x_0 + v_0 t + \frac{1}{2} a t^2$$

I

$$v = v_0 + at$$

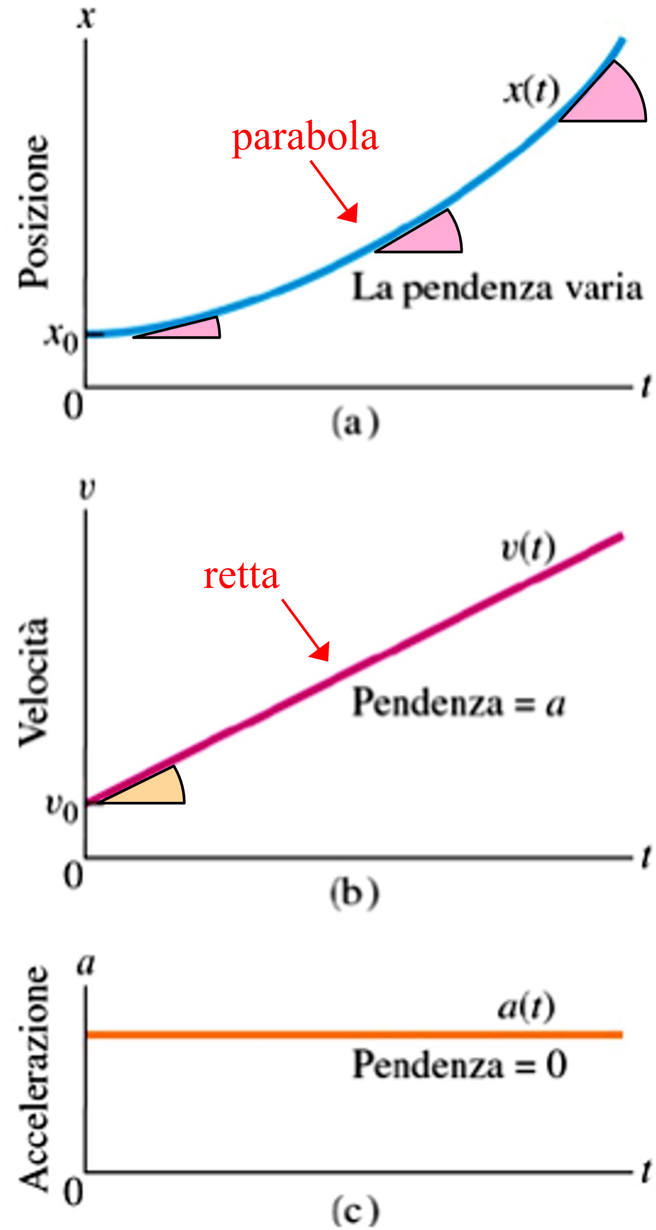
Si ricava t e si sostituisce…

$$x - x_0 = v_0 t + \frac{1}{2} a t^2$$

$$v^2 = v_0^2 + 2a(x - x_0)$$

III

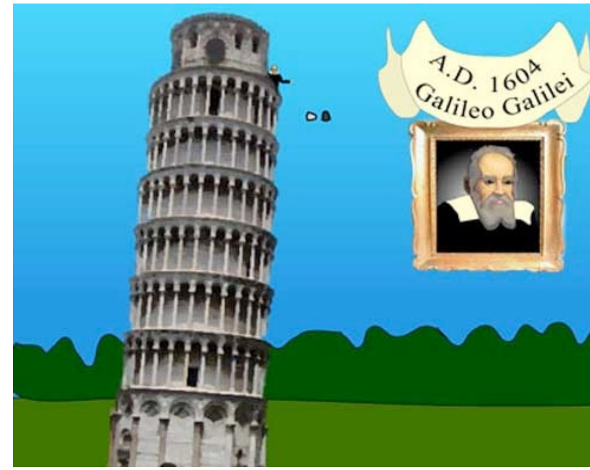
$$a = \text{costante}$$

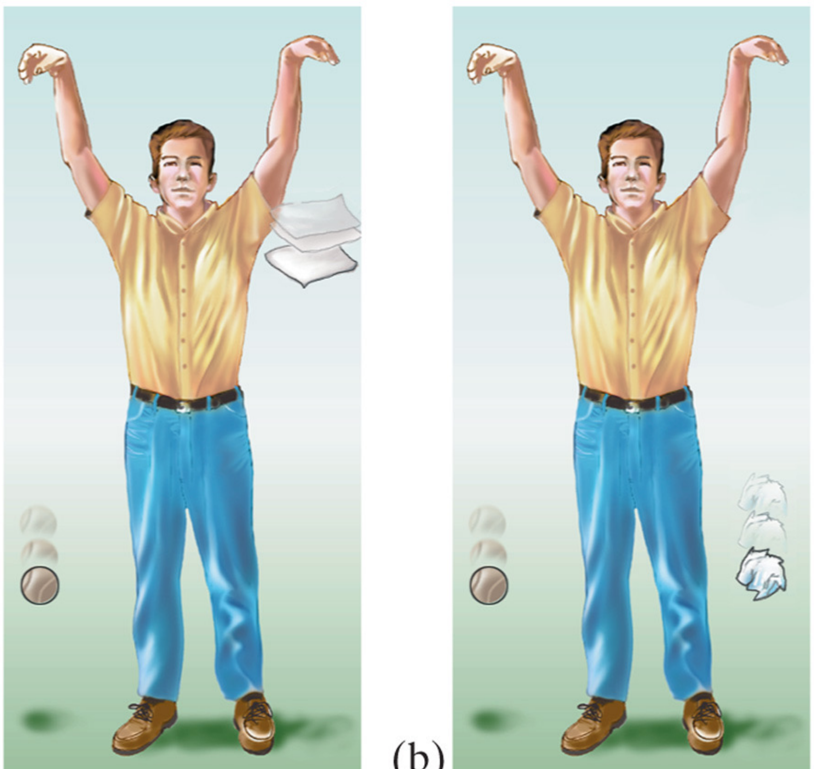


Accelerazione nel moto di caduta libera

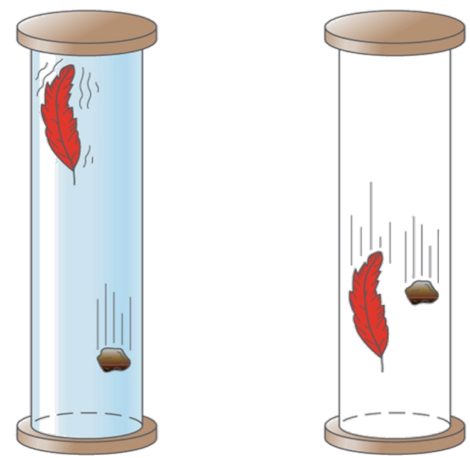
Uno degli esempi più comuni di moto uniformemente accelerato unidimensionale è quello di un **oggetto lasciato libero di cadere in prossimità della superficie terrestre**.

Galileo fu il primo a rendersi conto che **non è vero** che gli oggetti più pesanti cadono più velocemente di quelli più leggeri e ad ipotizzare che, **in assenza di aria o di altre resistenze, tutti gli oggetti cadrebbero con la stessa accelerazione costante.**





(a) (b)



Tubo pieno d'aria (a)

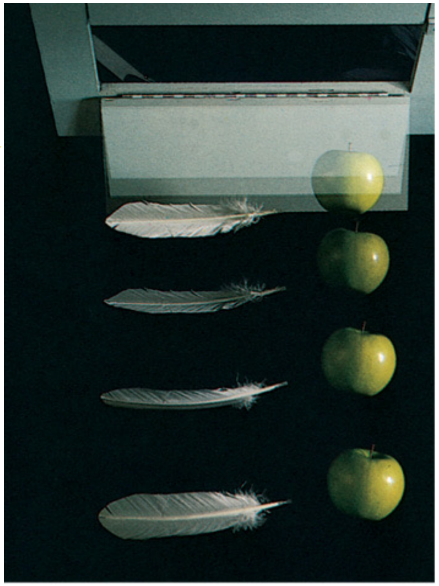
Tubo «vuoto» (b)

Accelerazione nel moto di caduta libera

https://www.youtube.com/watch?v=4GJg-6AHSt8

Accelerazione di Gravità g

$\vec{g}$



Da Newton in poi sappiamo che l'accelerazione costante in gioco nel moto di caduta libera è **l'accelerazione di gravità g**, che – in assenza di resistenza – è effettivamente indipendente dalle caratteristiche dell'oggetto che cade (massa, densità, forma, etc.). Al livello del mare **g = 9.8 m/s²**.

Per gli oggetti in **caduta libera** possiamo dunque utilizzare le **equazioni del moto uniformemente accelerato** tenendo conto che:

1) la direzione del moto è collocata stavolta lungo l'asse verticale y
2) se l'asse y positivo è orientato verso l'alto, l'accelerazione in caduta libera risulta *negativa* (a causa del suo verso non del suo modulo, che è ovviamente sempre positivo) cosicchè possiamo riscrivere le equazioni I, II e III del moto uniformemente accelerato nella seguente forma:

asse y

Equazioni del moto di oggetti in caduta libera (*a* = – *g* = cost)

$$I)\;\; v = v_0 - gt \qquad II)\;\; y - y_0 = v_0 t - \frac{1}{2}gt^2 \qquad III)\;\; v^2 = v_0^{\,2} - 2g(y - y_0)$$

Accelerazione di Gravità g

Da Newton in poi sappiamo che l'accelerazione costante in gioco nel moto di caduta libera è **l'accelerazione di gravità g**, che – in assenza di resistenza – è effettivamente indipendente dalle caratteristiche dell'oggetto che cade (massa, densità, forma, etc.). Al livello del mare **g = 9.8 m/s²**.

Per gli oggetti in **caduta libera** possiamo dunque utilizzare le **equazioni del moto uniformemente accelerato** tenendo conto che:

1) la direzione del moto è collocata stavolta lungo l'asse verticale y

2) se l'asse y positivo è orientato verso l'alto, l'accelerazione in caduta libera risulta *negativa* (a causa del suo verso non del suo modulo, che è ovviamente sempre positivo) cosicchè possiamo riscrivere le equazioni I, II e III del moto uniformemente accelerato nella seguente forma:

asse y

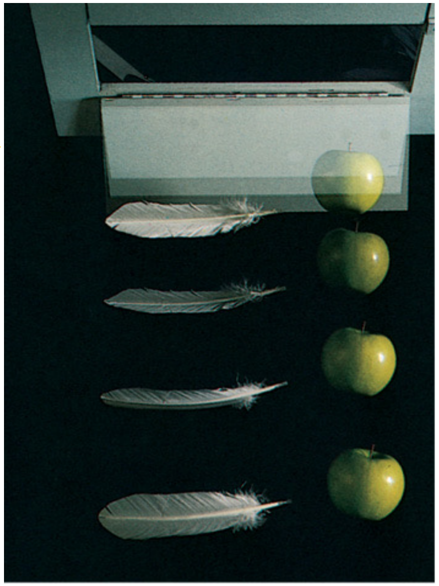
Equazioni del moto di oggetti in caduta libera (*a* = + *g* = cost)

$$I)\ \ v = v_0 + gt \qquad II)\ \ y - y_0 = v_0 t + \frac{1}{2} g t^2 \qquad III)\ \ v^2 = v_0^{\,2} + 2g(y - y_0)$$

Se invece **invertiamo** il verso positivo dell'asse y in modo che quest'ultimo punti verso il basso, l'accelerazione di gravità diventa *positiva* e il segno **meno** nelle equazioni diventa nuovamente un segno **più**… negli esercizi si può ovviamente scegliere il verso che ci viene più comodo al fine di risolvere il problema che ci viene posto…

Accelerazione di Gravità g

$\vec{g}$



Da Newton in poi sappiamo che l'accelerazione costante in gioco nel moto di caduta libera è **l'accelerazione di gravità g**, che – in assenza di resistenza – è effettivamente indipendente dalle caratteristiche dell'oggetto che cade (massa, densità, forma, etc.). Al livello del mare **g = 9.8 m/s^2**.

Per gli oggetti in **caduta libera** possiamo dunque utilizzare le **equazioni del moto uniformemente accelerato** tenendo conto che:

1) la direzione del moto è collocata stavolta lungo l'asse verticale y

2) se l'asse y positivo è orientato verso l'alto, l'accelerazione in caduta libera risulta *negativa* (a causa del suo verso non del suo modulo, che è ovviamente sempre positivo) cosicchè possiamo riscrivere le equazioni I, II e III del moto uniformemente accelerato nella seguente forma:

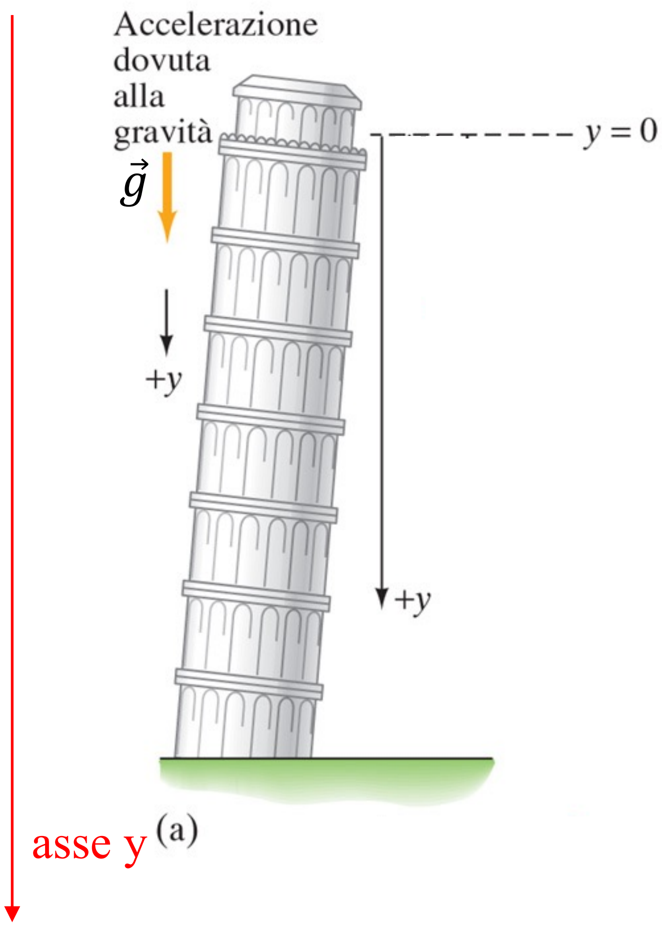
asse y

Equazioni del moto di oggetti in caduta libera ($a = +g =$ cost)

$$I)\quad v = v_0 + gt \qquad \boxed{II)\quad y - y_0 = v_0 t + \frac{1}{2} g t^2} \qquad III)\quad v^2 = v_0^{\,2} + 2g(y - y_0)$$

Dalla seconda equazione si vede subito quello che già ai suoi tempi aveva dimostrato anche Galileo, utilizzando per primo lo strumento matematico, e cioè che **la distanza percorsa da un oggetto che cade ($y - y_0$) risulta** ***proporzionale al quadrato del tempo trascorso***.

Vediamone un esempio...



Fisica

Esempio 1: **Caduta da una torre**

Supponiamo che una palla sia lasciata cadere (v_0=0) da una torre alta 70.0 m. Di quanto sarà caduta dopo 1.00, 2.00 e 3.00 secondi?

Assumiamo come verso positivo dell'asse y quello rivolto verso il basso (così a = g = +9.80 m/s^2). Poniamo v_0=0 e y_0=0 e utilizziamo l'**equazione II** del moto in caduta libera:

$$y - y_0 = v_0 t + \frac{1}{2} g t^2 \rightarrow y = \frac{1}{2} g t^2$$

Avremo dunque, nei tre casi richiesti:

$$y_1 = \frac{1}{2} g t_1^2 = \frac{1}{2}(9.80 m/s^2)(1.00 s)^2 = 4.90 m$$

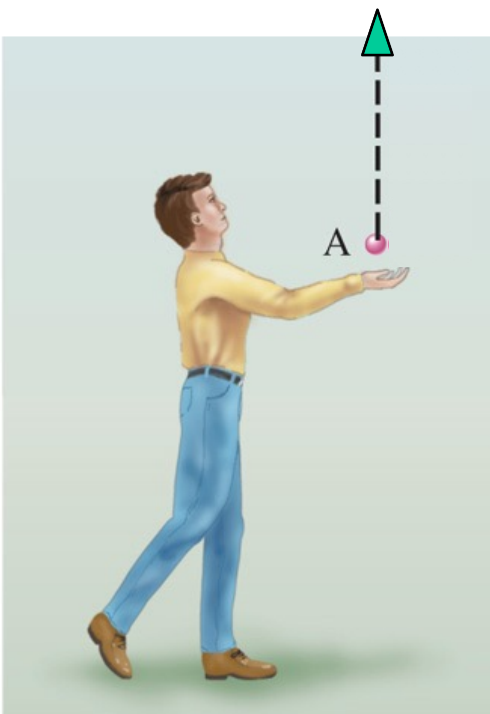
$$y_2 = \frac{1}{2} g t_2^2 = \frac{1}{2}(9.80 m/s^2)(2.00 s)^2 = 19.6 m$$

$$y_3 = \frac{1}{2} g t_3^2 = \frac{1}{2}(9.80 m/s^2)(3.00 s)^2 = 44.1 m$$

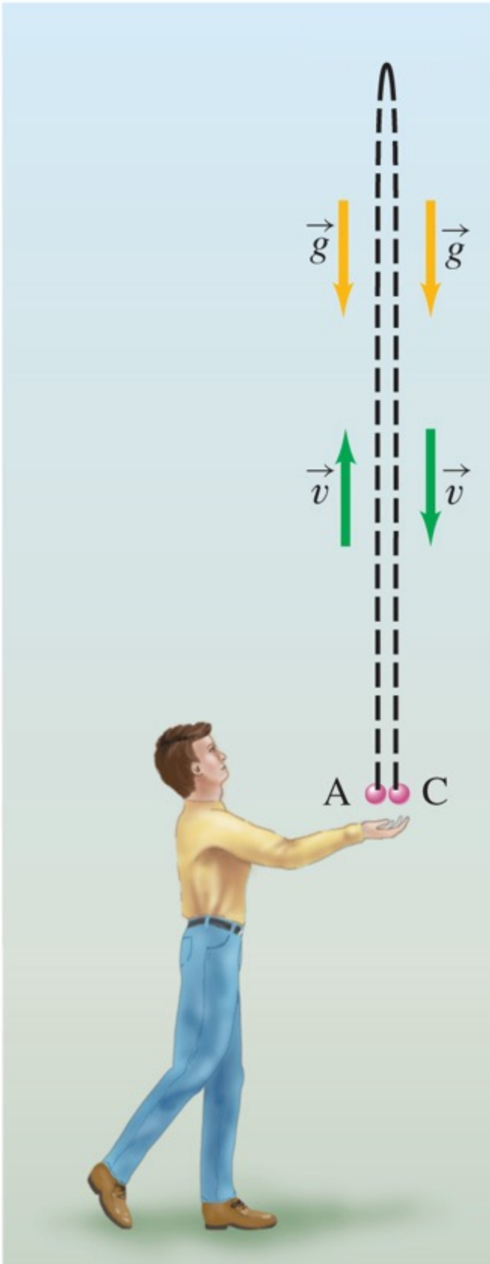
Quesito. Che valori di y avremmo trovato se invece di essere lasciata cadere (v_0=0) la palla fosse stata lanciata verso il basso con una **velocità iniziale** di v_0=3.0 m/s ? E quali sarebbero stati i **valori finali** della velocità nei tre casi richiesti? Provateci da soli….

<u>Esempio 2</u>:
Immaginiamo adesso di **lanciare un oggetto verso l'alto** e di attendere che ci ricada in mano…

<u>Sfatiamo due diffusi preconcetti</u>
(1) E' vero che l'accelerazione e la velocità hanno sempre lo stesso verso? (2) E' vero che l'oggetto lanciato verso l'alto ha accelerazione zero nel punto più elevato della sua traiettoria verticale?



Fisica



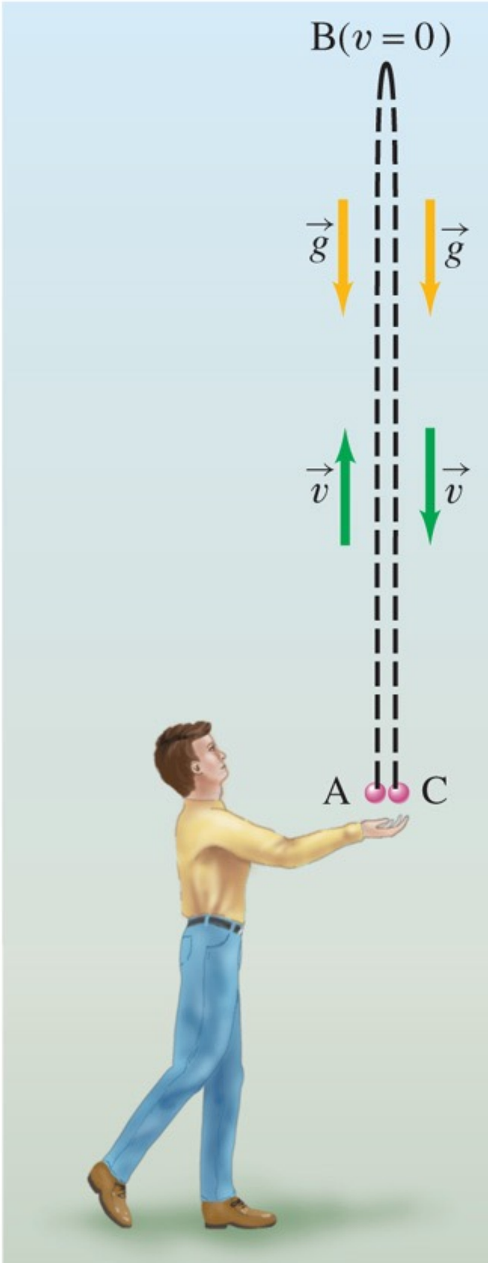
Fisica

Esempio 2:
Immaginiamo adesso di **lanciare un oggetto verso l'alto** e di attendere che ci ricada in mano…

Sfatiamo due diffusi preconcetti

(1) E' vero che l'accelerazione e la velocità hanno sempre lo stesso verso? (2) E' vero che l'oggetto lanciato verso l'alto ha accelerazione zero nel punto più elevato della sua traiettoria verticale?

(1) **Sappiamo già che non è vero** dagli esempi precedenti sulle auto che decelerano. In questo caso la situazione è quella mostrata in figura. **Ricordiamoci sempre che l'accelerazione non è l'effetto della variazione di velocità bensì la sua causa** (in quanto sempre espressione di una forza, in questo caso quella gravitazionale).



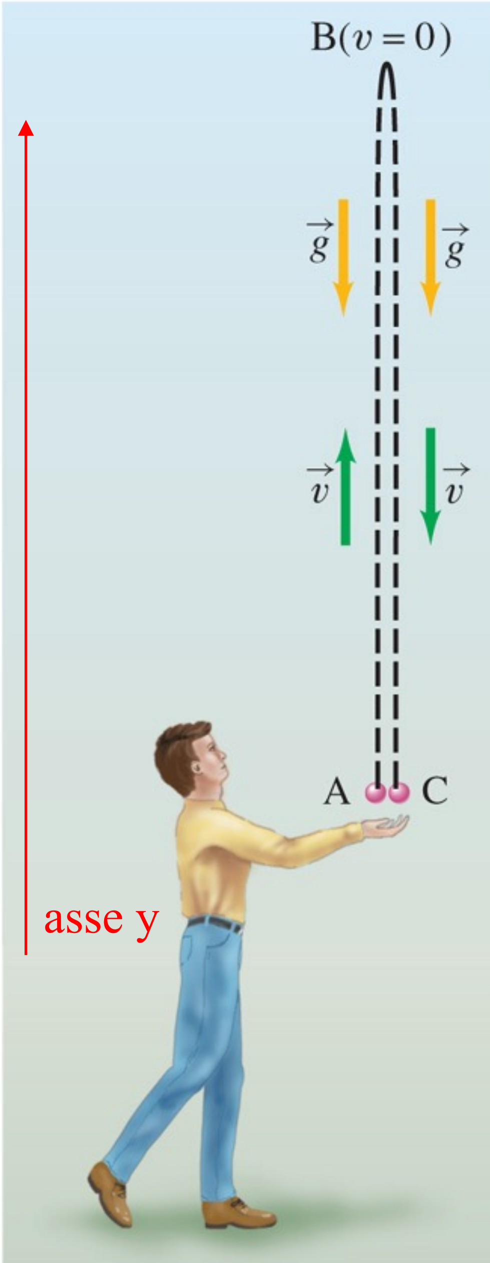
Fisica

Esempio 2:
Immaginiamo adesso di **lanciare un oggetto verso l'alto** e di attendere che ci ricada in mano…

Sfatiamo due diffusi preconcetti
(1) E' vero che l'accelerazione e la velocità hanno sempre lo stesso verso? (2) E' vero che l'oggetto lanciato verso l'alto ha accelerazione zero nel punto più elevato della sua traiettoria verticale?

(1) **Sappiamo già che non è vero** dagli esempi precedenti sulle auto che decelerano. In questo caso la situazione è quella mostrata in figura. **Ricordiamoci sempre che l'accelerazione non è l'effetto della variazione di velocità bensì la sua causa** (in quanto sempre espressione di una forza, in questo caso quella gravitazionale).

(2) **Non è vero neanche questo**: è la velocità che diventa nulla nel punto più elevato (il punto B in figura). **L'accelerazione mantiene invece sempre lo stesso modulo** pari a g, oltre che lo stesso verso. Del resto se nel punto B si avesse $a = 0$ ciò implicherebbe che l'oggetto lanciato **rimarrebbe sospeso in aria** in quel punto, non potendosi più modificare la velocità – che in quel punto, come già detto, è nulla.



Fisica

Esempio 3:
Consideriamo adesso una palla lanciata verso l'alto con una velocità iniziale v_0=15.0m/s e calcoliamo: **(1) quanto in alto arriva la palla;** (2) quanto a lungo rimane in aria la palla prima di ricadere in mano al lanciatore (punto C).

(1) Scegliamo stavolta come verso positivo dell'asse y quello verso l'alto: l'accelerazione sarà quindi pari ad $a = - g = - 9.80$ m/s^2. Conviene adesso utilizzare l'**equazione III** del moto uniformemente accelerato di un oggetto sottoposto alla sola accelerazione di gravità:

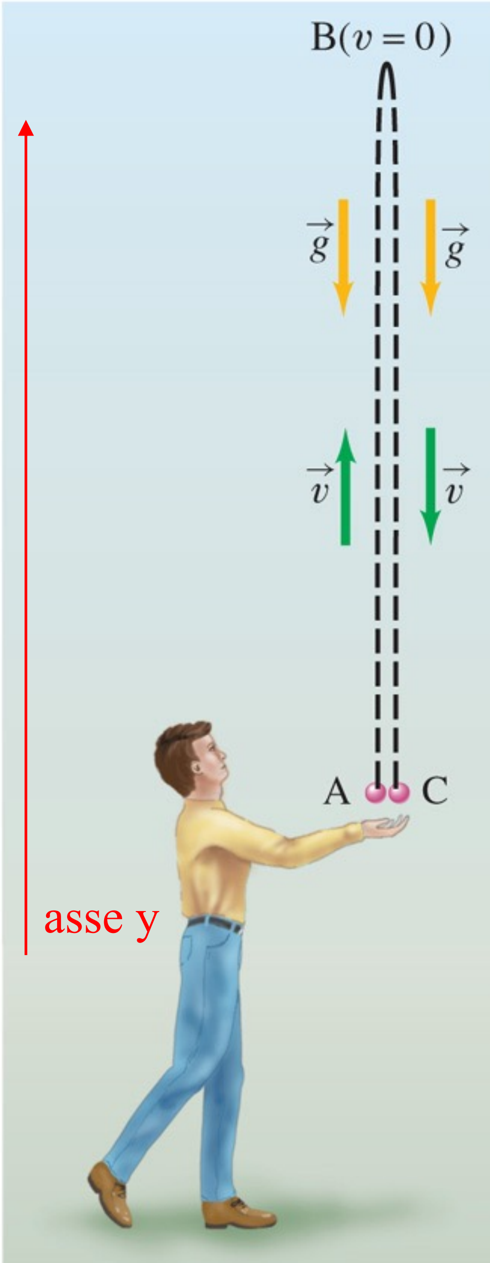
$$v^2 = v_0^2 - 2g(y - y_0)$$

dove sappiamo che $y_0 = 0$, $v_0 = 15.0$m/s e $v = 0$ (nel punto B), mentre l'incognita è y.

Risolviamo dunque l'equazione rispetto ad y e sostituiamo:

$$y = \frac{v^2 - v_0^2}{-2g} = \frac{0 - (15m/s)^2}{-2(9.8m/s^2)} = 11.5m$$

Quindi nel punto B la palla raggiunge un'altezza di 11.5m al di sopra della mano.



Fisica

Esempio 3:

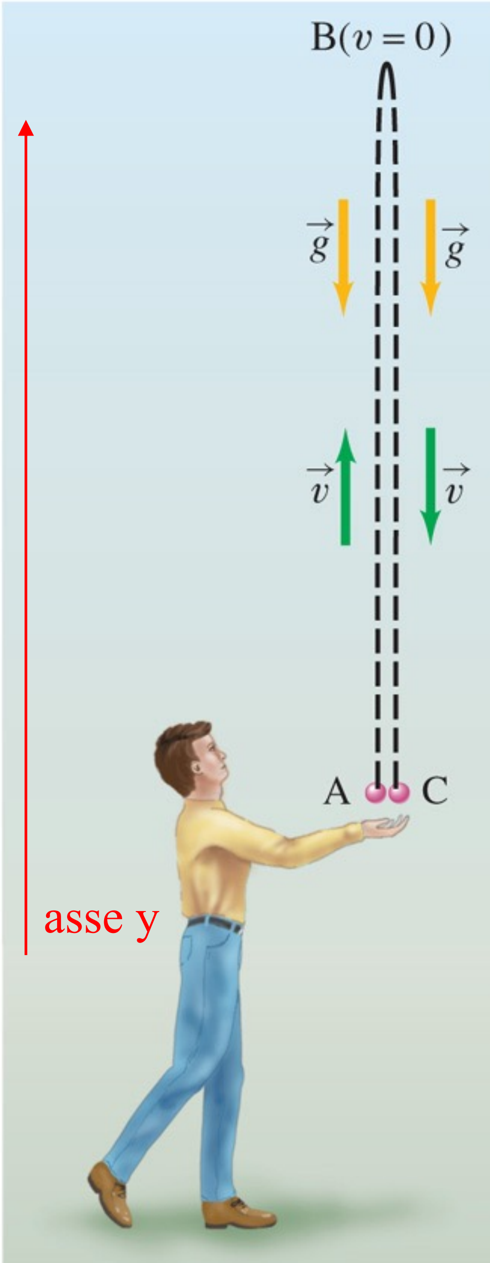
Consideriamo adesso una palla lanciata verso l'alto con una velocità iniziale v_0=15.0m/s e calcoliamo: (1) quanto in alto arriva la palla; (2) **quanto a lungo rimane in aria la palla prima di ricadere in mano al lanciatore (punto C)**.

(2) Al secondo punto si può rispondere seguendo **due procedimenti diversi**. Potremmo ad esempio iniziare calcolando l'intervallo di tempo tra il momento del lancio (t = 0, v_0= 15m/s) e il momento in cui la palla raggiunge il punto B (y_B = 11.5m e v = 0). La nostra incognita è in questo caso il tempo t , che possiamo agevolmente ricavare dall'**equazione I** del moto di oggetti in caduta libera:

$$v = v_0 - gt \quad \rightarrow \quad t = \frac{v - v_0}{-g} = \frac{0 - 15m/s}{-9.80m/s^2} = 1.53s$$

...da cui, moltiplicando per due, si ricava il tempo totale in cui resta in aria la palla prima di ritornare in mano al lanciatore:

$$t = 1.53s \cdot 2 = 3.06s$$



Fisica

Esempio 3:
Consideriamo adesso una palla lanciata verso l'alto con una velocità iniziale v_0=15.0m/s e calcoliamo: (1) quanto in alto arriva la palla; (2) **quanto a lungo rimane in aria la palla prima di ricadere in mano al lanciatore (punto C)**.

(2) **In alternativa**, potremmo invece considerare l'intervallo di tempo per l'intero moto da A a B e poi di nuovo a C in un unico passaggio usando **l'equazione II** del moto di oggetti in caduta libera, dato che y rappresenta la posizione della palla e non la distanza da essa percorsa. Essendo nei punti A e C y = 0, avremo allora:

$$y = y_0 + v_0 t - \frac{1}{2} g t^2 \quad \rightarrow$$

$$\rightarrow \quad 0 = 0 + (15 m/s)t - \frac{1}{2}(9.80 m/s^2)t^2$$

...che è un'equazione di secondo grado (incompleta 'spuria', del tipo bx + ax^2 = 0 → (b + ax) x = 0) e che dunque, raccogliendo t, possiamo riscrivere come:

$$\rightarrow \quad (15 m/s - 4.90 m/s^2 \cdot t)t = 0$$

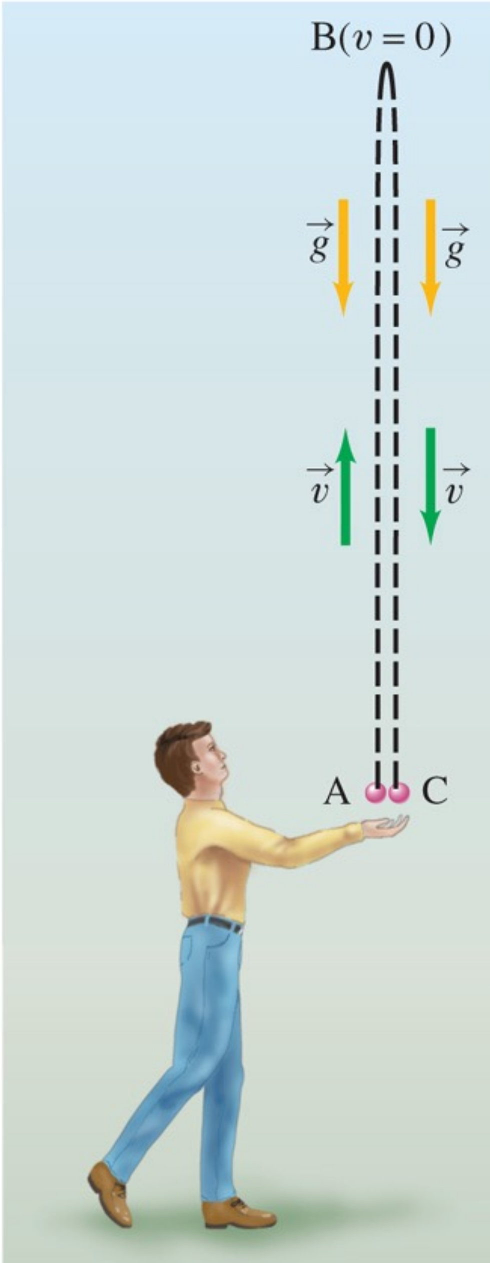
Dalla legge di annullamento del prodotto si ricavano dunque le due soluzioni:

$$\rightarrow \quad t_1 = 0$$

che corrisponde al punto iniziale A

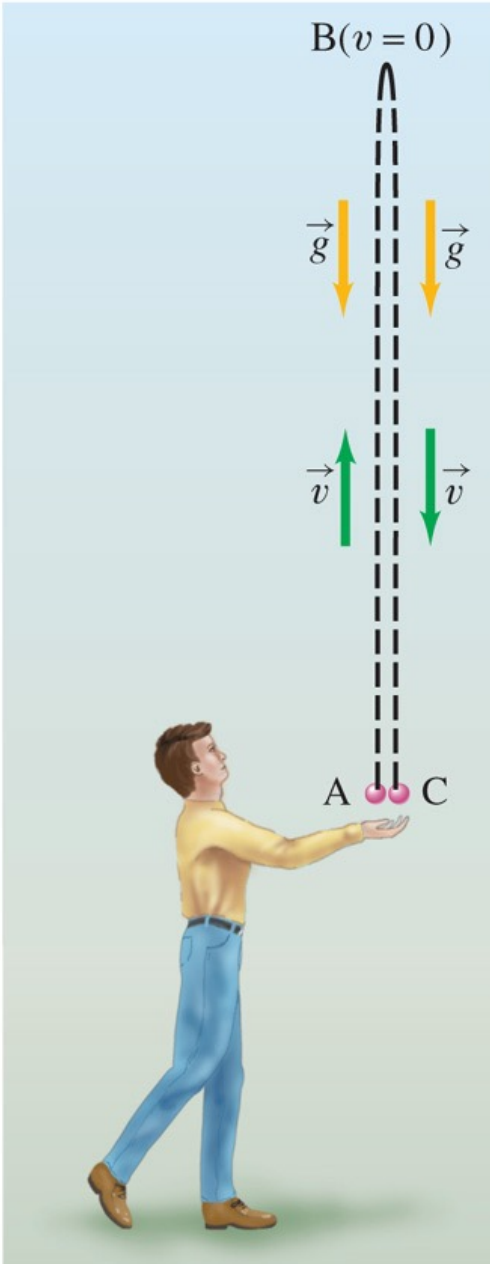
$$\rightarrow \quad t_2 = \frac{15.0 m/s}{4.90 m/s^2} = 3.06 s$$

che corrisponde al punto finale C e che è quindi quella cercata!

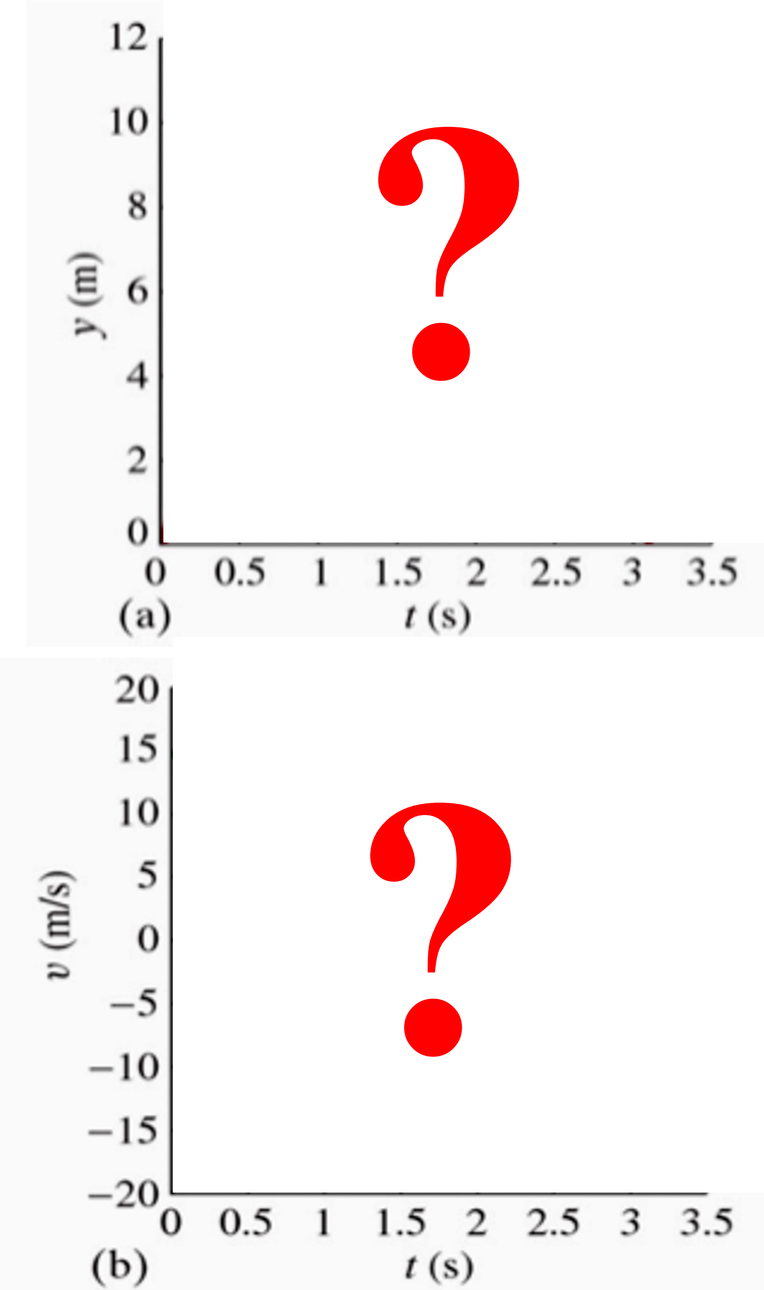


Fisica

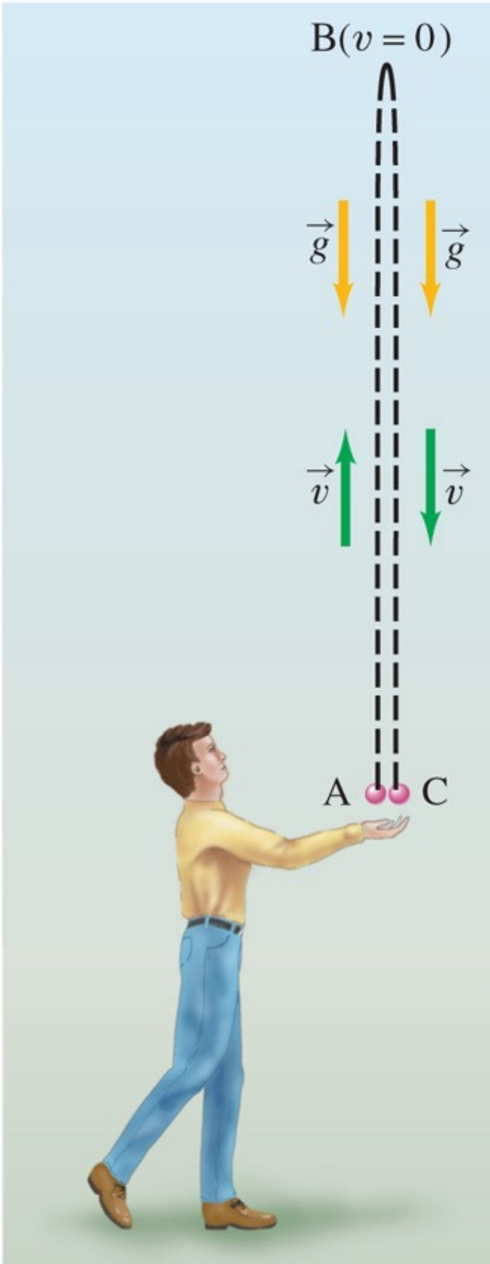
Proviamo a disegnare il diagramma orario e il diagramma della velocità relativi all’esempio appena visto…



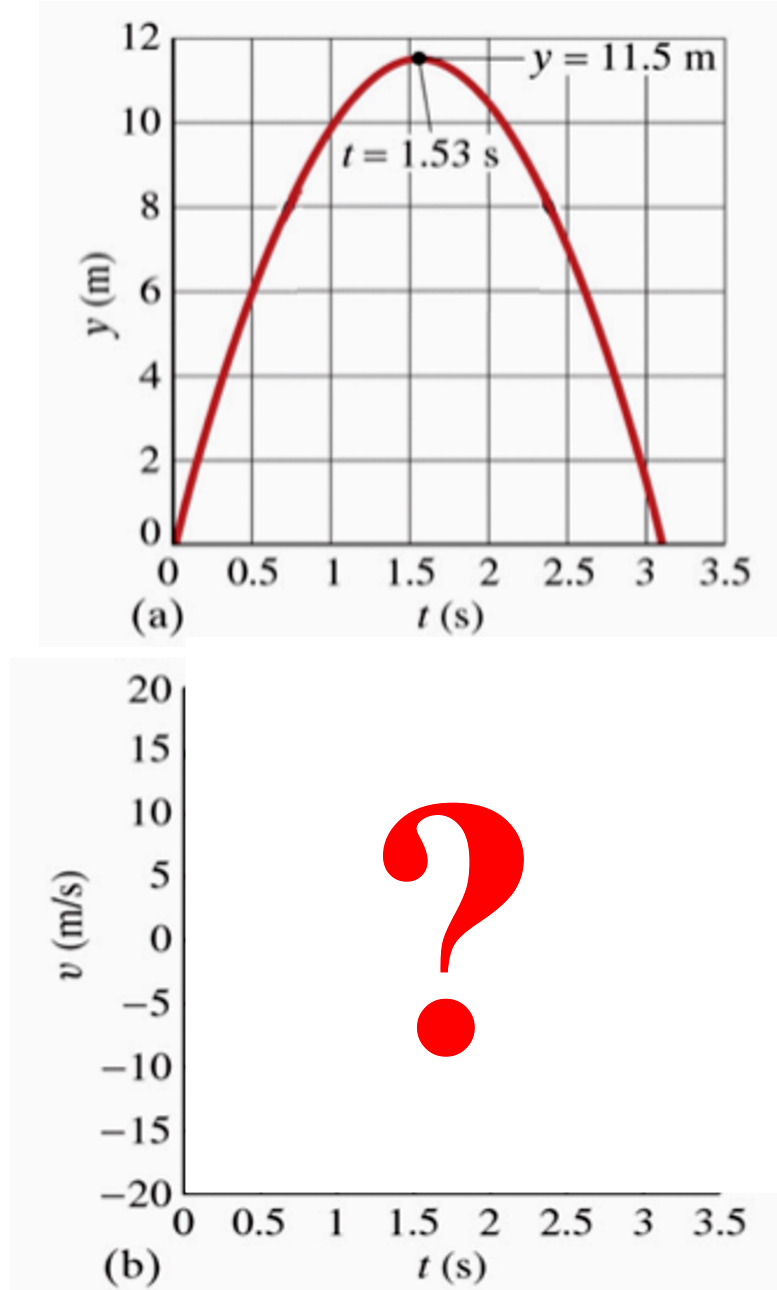
B($v = 0$)
$\vec{g}$
$\vec{g}$
$\vec{v}$
$\vec{v}$
A
C



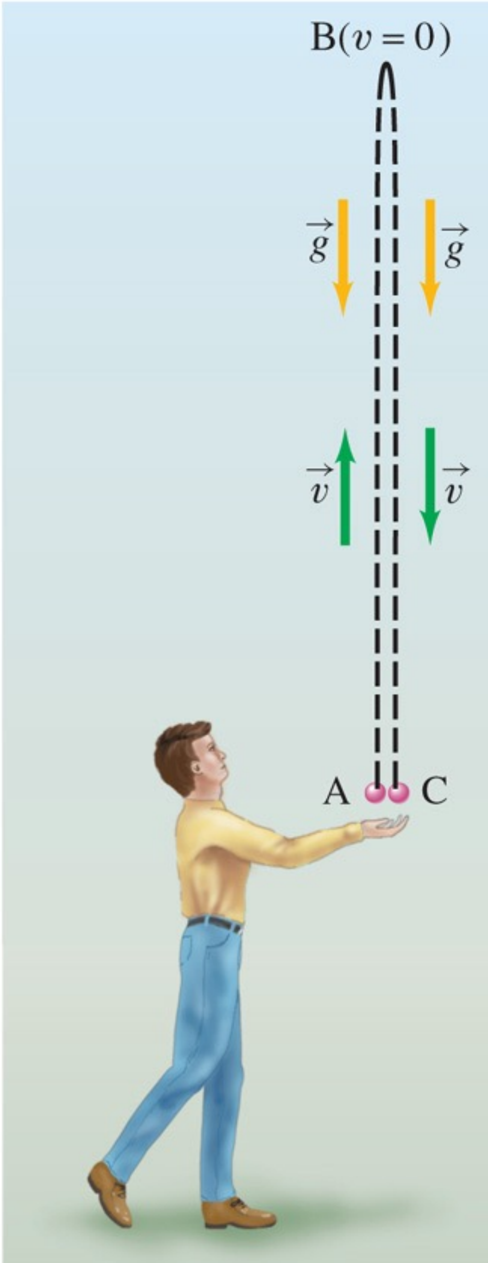
12
10
8
6
4
2
0
y (m)
0 0.5 1 1.5 2 2.5 3 3.5
(a)
t (s)
?
20
15
10
5
0
−5
−10
−15
−20
v (m/s)
0 0.5 1 1.5 2 2.5 3 3.5
(b)
t (s)
?

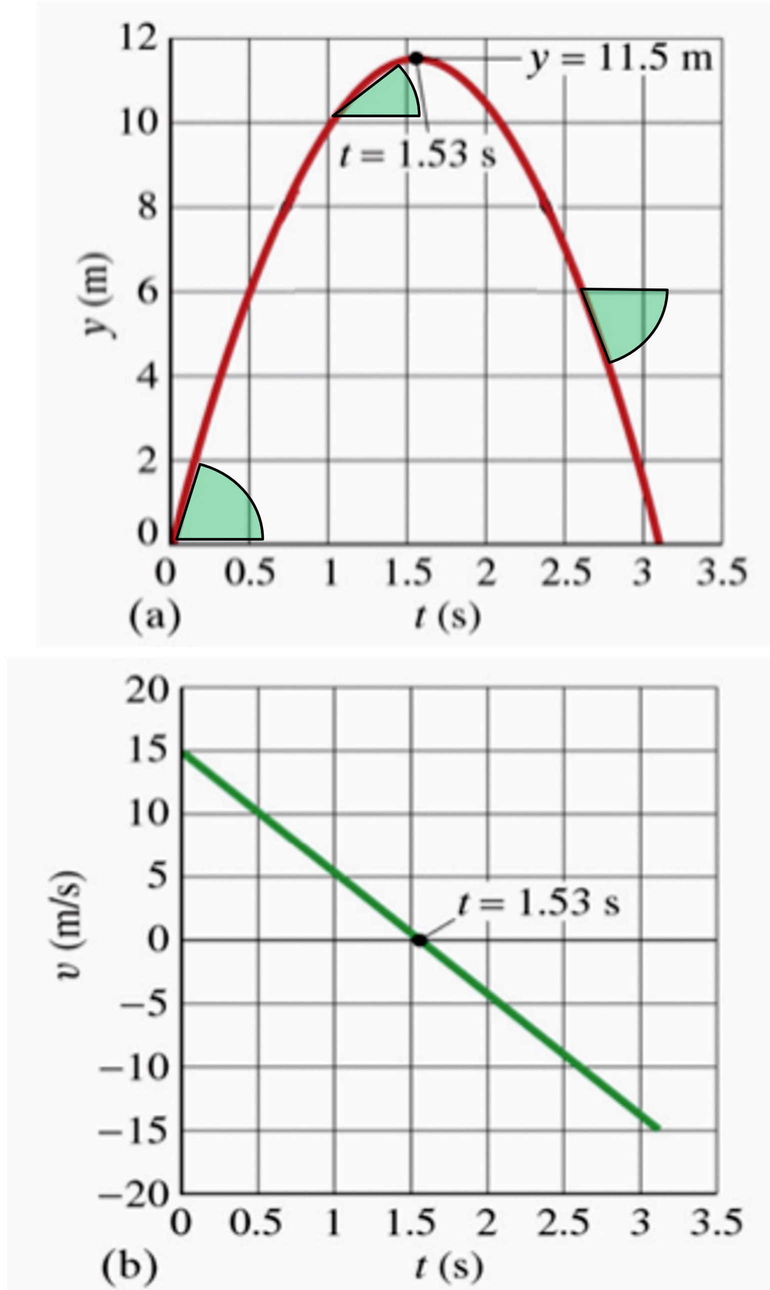


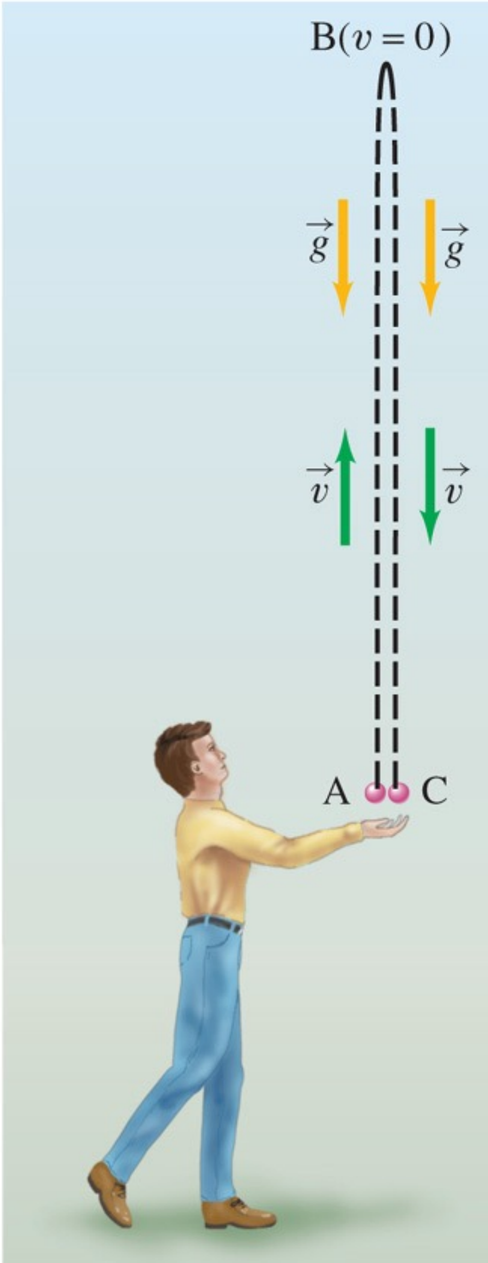
Fisica



Fisica


B($v = 0$)
$\vec{g}$
$\vec{g}$
$\vec{v}$
$\vec{v}$
A
C


$y = 11.5$ m
$t = 1.53$ s
y (m)
t (s)
(a)
$t = 1.53$ s
v (m/s)
t (s)
(b)

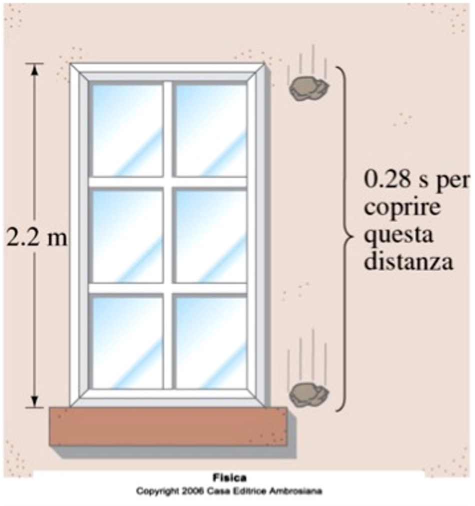


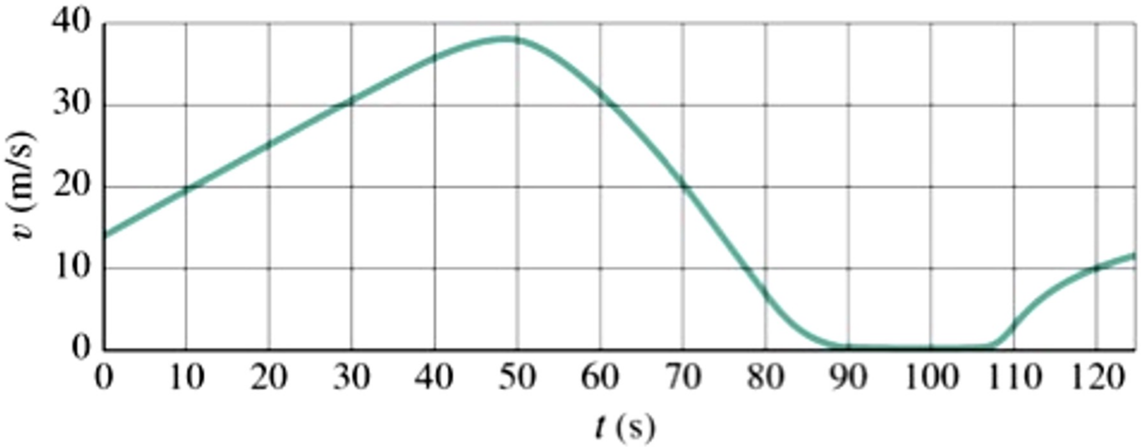
Fisica

Esercizio per casa: Nell'esempio di prima, calcolare a quale istante di tempo t la palla lanciata verso l'alto passa all'altezza di 8.00m sopra la mano del lanciatore.

Esercizi Cinematica 1-D

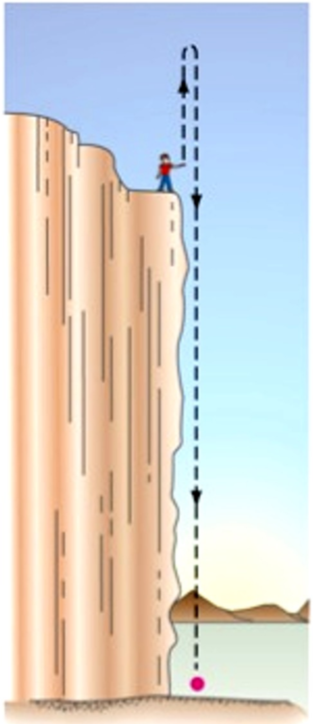
Esercizio 1
Una **pietra in caduta libera** impiega 0.28 s per oltrepassare una finestra alta 2.2 m (vedi figura a destra). Da quale altezza, rispetto alla sommità della finestra, è caduta la pietra?





Esercizio 2
Nella figura in alto è mostrata la **velocità di un treno in funzione del tempo**. (a) In quale istante è massima la sua velocità? (b) Durante quali intervalli di tempo, se ce ne sono, la velocità è costante? (c) Durante quali intervalli di tempo, se esistono, l'accelerazione è costante? (d) In quale istante l'accelerazione ha modulo massimo?

Esercizi Cinematica 1-D



Fisica

Esercizio 3
Una **statuetta induista di Shiva danzante** viene lanciata verticalmente verso l'alto, con una velocità di 12.0 m/s, dal bordo di uno strapiombo alto 70 m (vedi figura). (a) Dopo quanto tempo raggiungerà la base dello strapiombo? (b) Quale sarà la sua velocità appena prima di colpire il suolo? (c) Qual è la distanza totale percorsa?

Esercizio 4
Due treni partono da due stazioni distanti 20 km dirigendosi uno verso l'altro rispettivamente alla velocità costante di v_1 = 50,00 km/h e v_2 = 100,00 km /h. Dopo quanto tempo si incontrano?