

*Движение заряженных  
частич в магнитном  
поле*

- Силу, действующую на движущуюся заряженную частицу со стороны магнитного поля, называют силой Лоренца
- Х.Лоренц великий голландский физик, основатель электронной теории строения вещества

$$F_{JI}=\frac{F}{N}$$

$$I = qn \upsilon S$$

$$F=|I|B\Delta l\sin\alpha$$

$$N=nS\Delta l$$

$$F=|q|n\upsilon SB\Delta l\sin\alpha=\upsilon |q|NB\sin\alpha$$



# Модуль силы Лоренца

$$F_L = |q|vB \sin\alpha$$

$F_L$  – модуль силы Лоренца

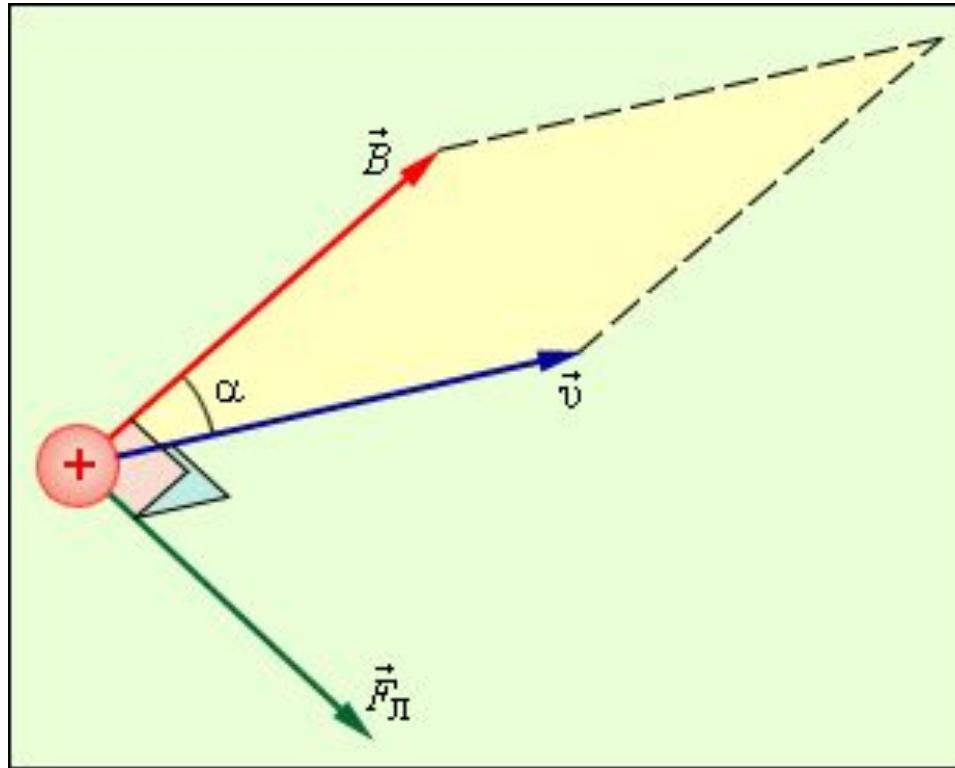
$|q|$  – модуль заряда частицы

$v$  – скорость частицы

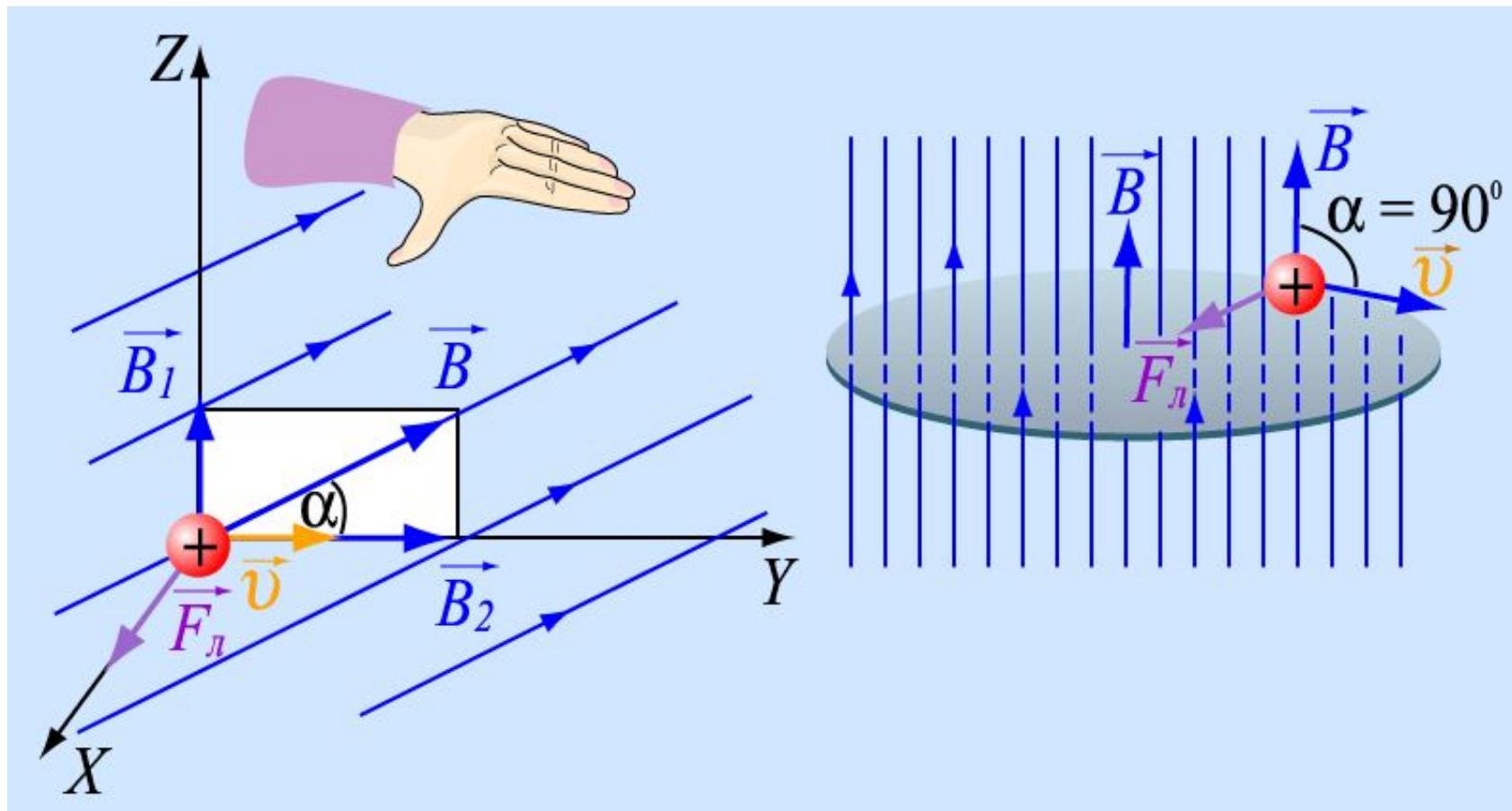
$B$  – магнитная индукция поля

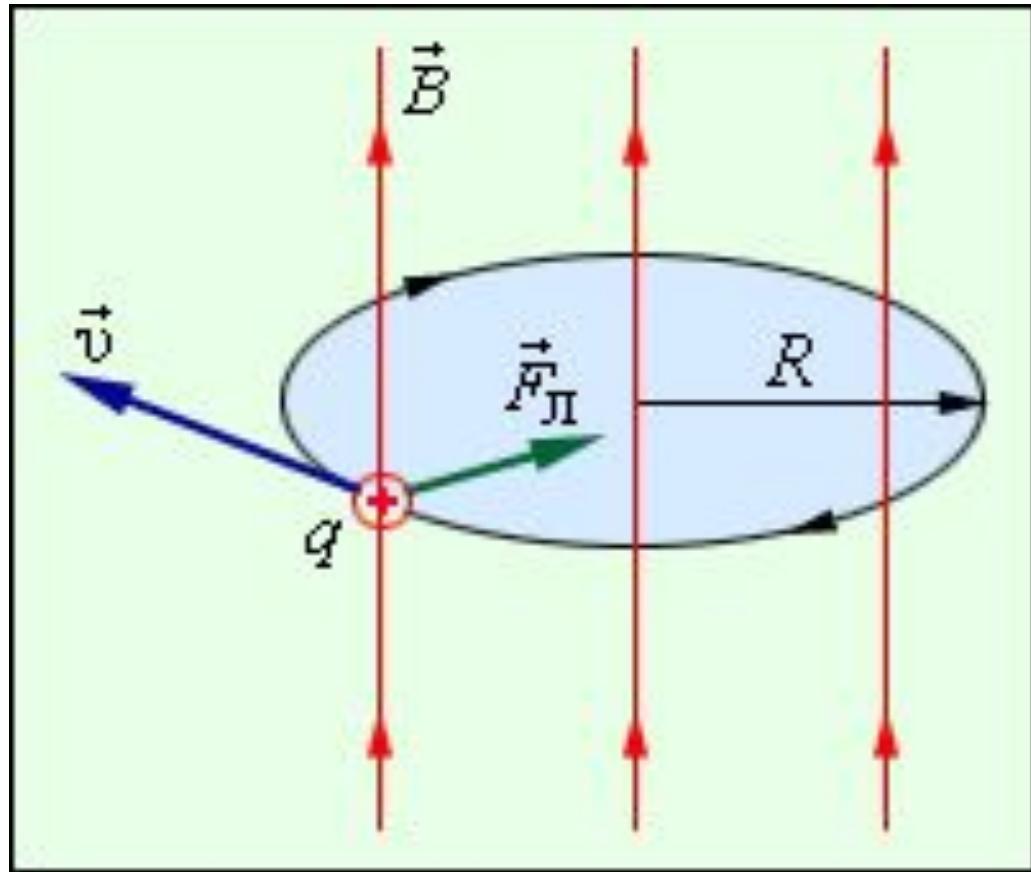
$\alpha$  – угол между вектором магнитной индукции и вектором скорости заряженной частицы

Взаимное расположение векторов  
для положительно заряженной частицы  
показано на рис.



# Направление





$$T = \frac{2\pi R}{v} = \frac{2\pi m}{qB}.$$

Круговое движение заряженной  
частицы в однородном  
магнитном поле.

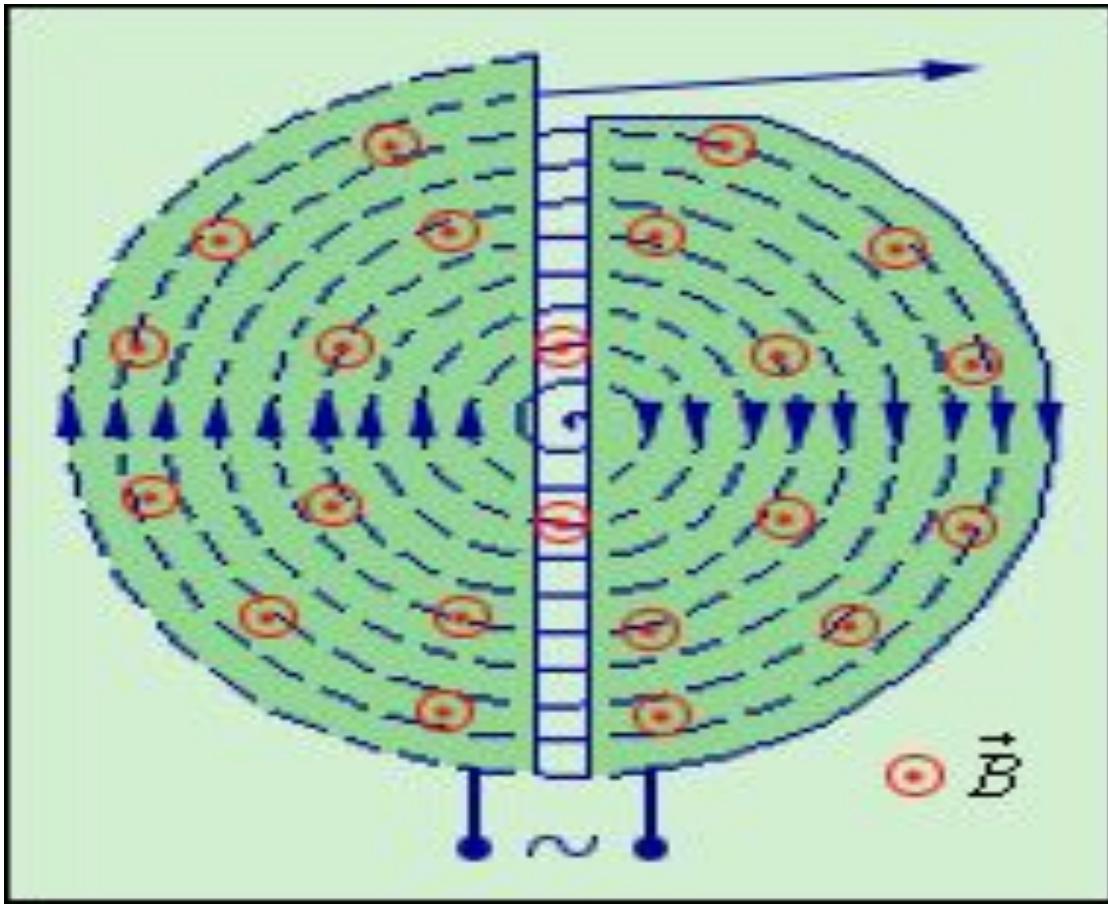
# Движение заряженных частиц в магнитном поле

$$a = \frac{F}{m} = \frac{qBv}{m}$$

$$a = \frac{v^2}{r}$$

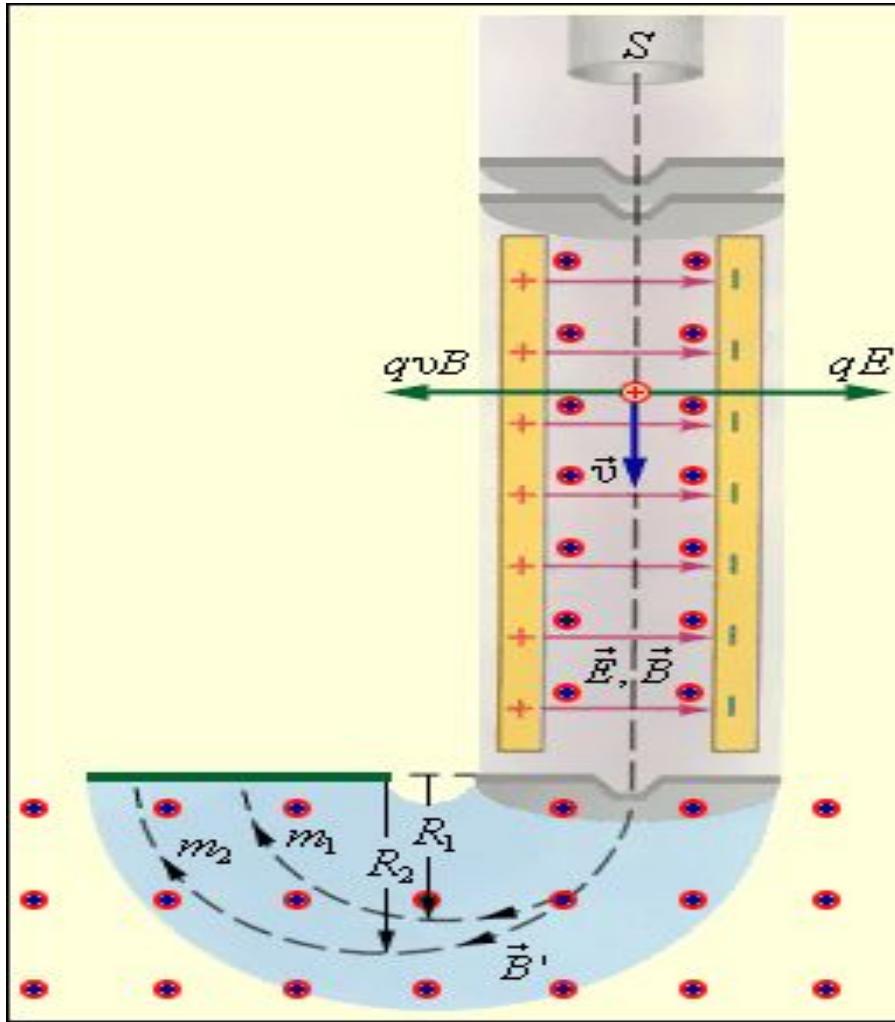
$$\frac{qBv}{m} = \frac{v^2}{r}$$

$$r = \frac{mv}{qB}$$

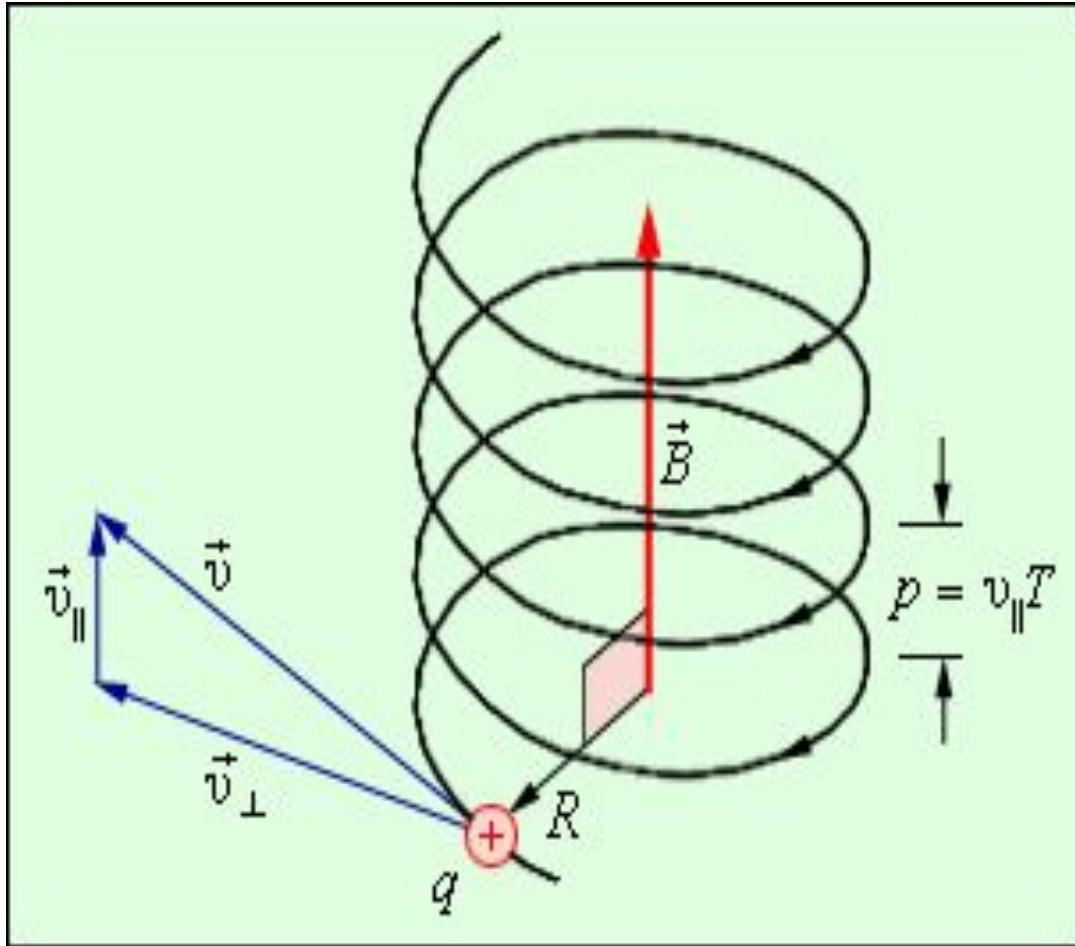


$$\omega = \frac{v}{R} = v \frac{qB}{mv} = \frac{qB}{m}$$

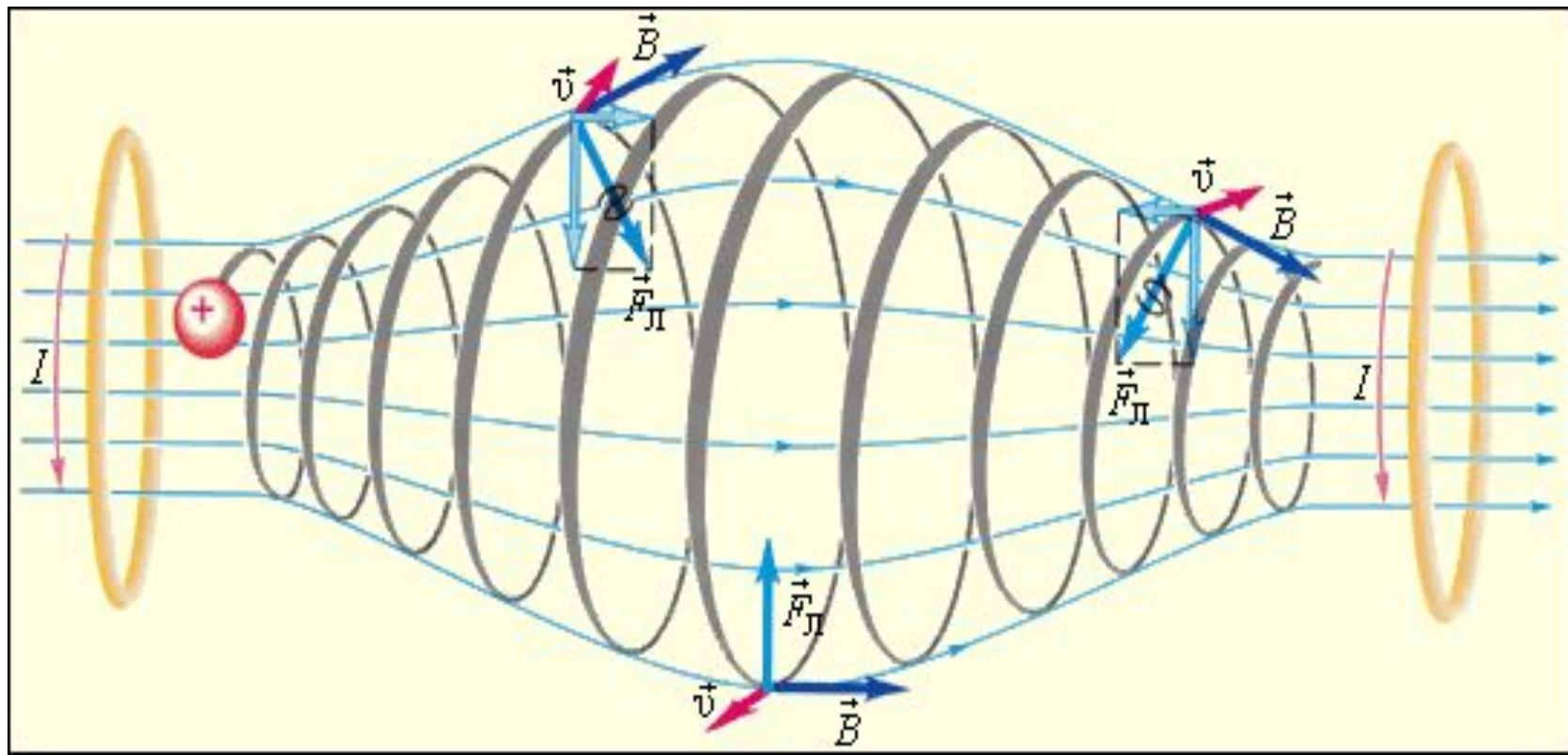
Угловая скорость движения заряженной частицы по круговой траектории называется **циклотронной частотой**. Циклотронная частота не зависит от скорости (следовательно, и от кинетической энергии) частицы. Это обстоятельство используется в **циклонах**



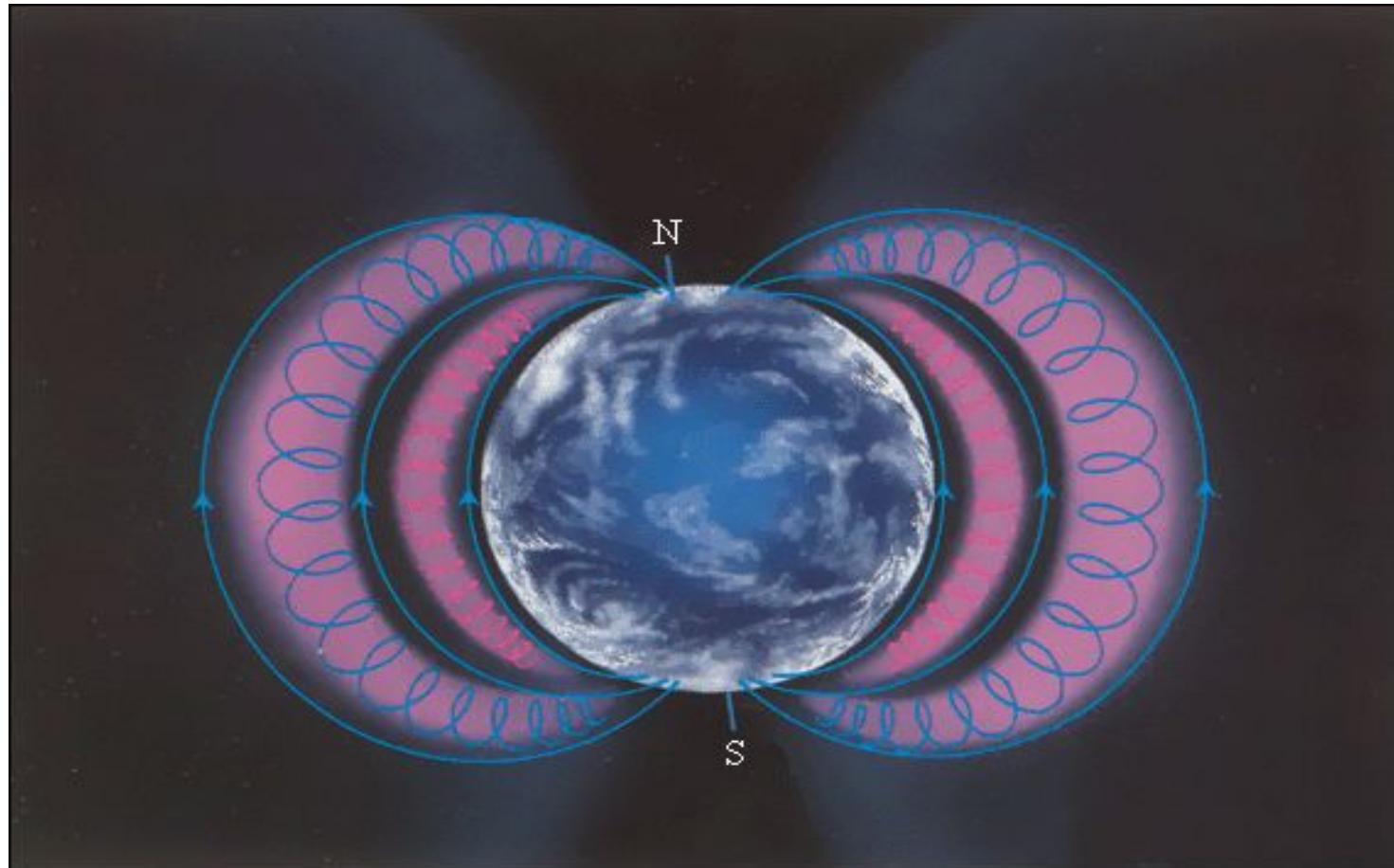
Селектор скоростей и масс-спектрометр



Движение заряженной частицы по спирали в однородном магнитном поле.



Магнитная «бутылка». Заряженные частицы не выходят за пределы «бутылки». Магнитное поле «бутылки» может быть создано с помощью двух круглых катушек с током.



Радиационные пояса Земли. Быстрые заряженные частицы от Солнца (в основном электроны и протоны) попадают в магнитные ловушки радиационных поясов. Частицы могут покидать пояса в полярных областях и вторгаться в верхние слои атмосферы, вызывая полярные сияния.