



大学物理电子教案

2-3 动量 动量守恒定律



复习



- 1、牛顿运动三定律
- 2、几种常见的力
- 3、惯性参考系 力学相对性原理
- 4、牛顿运动定律的应用



对上式运算

→ 寻找物理意义

乘以时间元 dt

→

动量定理

点乘元位移 dr

→

动能定理

与 r 叉乘

→

角动量定理

(第三章学习)

.....

→

.....

牛顿第二定律是力的瞬时作用定律。

力持续作用的累积效应使质点的运动状态变化。

力的累积效应反映在两个方面：

1. 力的时间累积效应 $\int_{t_1}^{t_2} \vec{F} dt$

→ 冲量、动量、动量定理、动量守恒定律

2. 力的空间累积效应 $\int_{r_1}^{r_2} \vec{F} \cdot d\vec{r}$

→ 功、动能、动能定理、势能、机械能、
功能原理、机械能守恒定律

2-3 动量 动量守恒定律

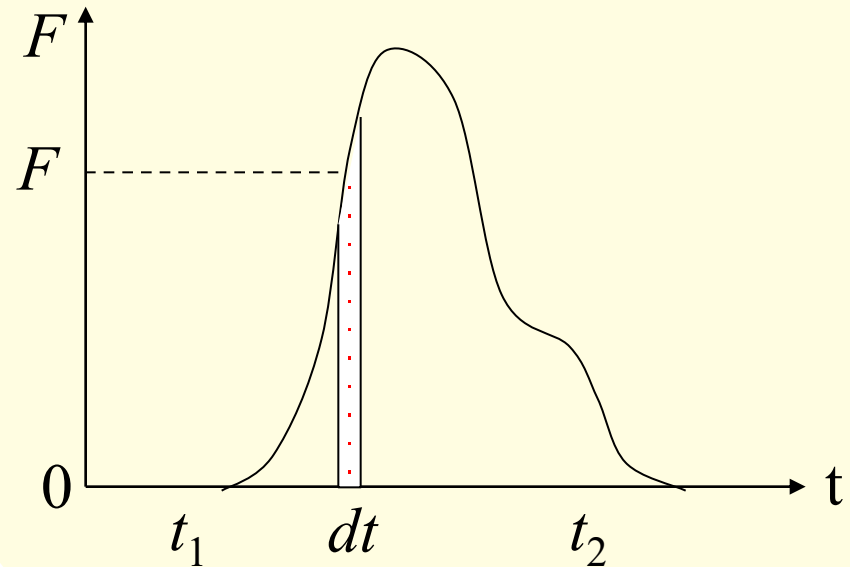
一、冲量 质点的动量定理

1、冲量（力的作用对时间的积累，矢量）

定义：
$$\vec{I} = \int_{t_1}^{t_2} \vec{F} dt$$

方向：速度变化的方向

单位：N·s



说明

- 冲量是表征力持续作用一段时间的累积效应；
- 过程量，改变物体机械运动状态的原因。

2、动量

定义：物体的质量与速度的乘积叫做物体的动量

$$\vec{P} = m\vec{v}$$

- 动量是矢量，大小为 mv ，方向就是速度的方向；
- 表征了物体的运动状态，状态量
- 单位： $\text{kg}\cdot\text{m}\cdot\text{s}^{-1}$

牛顿第二定律的另外一种表示方法

$$\vec{F} = m\vec{a} = m \frac{d\vec{v}}{dt} = \frac{d}{dt}(m\vec{v}) = \frac{d\vec{P}}{dt}$$

3、动量定理

动量定理的微分形式

$$\vec{F} = \frac{d\vec{P}}{dt}$$

$$d\vec{P} = \vec{F}dt$$

$$\int_{\vec{P}_1}^{\vec{P}_2} d\vec{P} = \int_{t_1}^{t_2} \vec{F}dt \quad \vec{P}_2 - \vec{P}_1 = \vec{I} = \int_{t_1}^{t_2} \vec{F}dt$$

动量定理的积分形式

a)内容：物体所受外力的冲量等于物体的动量的增量
——质点动量定理

b) 说明

$$\vec{P}_2 - \vec{P}_1 = \vec{I} = \int_{t_1}^{t_2} \vec{F} dt$$

(1) 动量定理由牛顿定律推得，只适用于惯性系。

(2) 动量定理在直角坐标系中的分量式

$$I_x = \int_{\Delta t} F_x dt = mv_{2x} - mv_{1x}$$

$$I_y = \int_{\Delta t} F_y dt = mv_{2y} - mv_{1y}$$

$$I_z = \int_{\Delta t} F_z dt = mv_{2z} - mv_{1z}$$

(3) 动量定理是过程量冲量和状态量动量的关系：

冲量的大小等于动量增量
冲量的方向是动量增量的方向

} → { 通过求动量增量获得冲量的情况。

(4) 求平均冲力

在碰撞打击(宏观)、散射(微观)一类问题中:

力的作用时间很短或力随时间变化很快, 无法知其细节, 可通过求动量增量获得冲量, 进而获得作用力—**平均冲力**的情况。

平均冲力的大小计算如下:

$$\bar{F} = \frac{1}{\Delta t} \int_{t_1}^{t_2} F dt$$

$$= \frac{1}{\Delta t} (P_2 - P_1)$$



4. 动量定理的应用



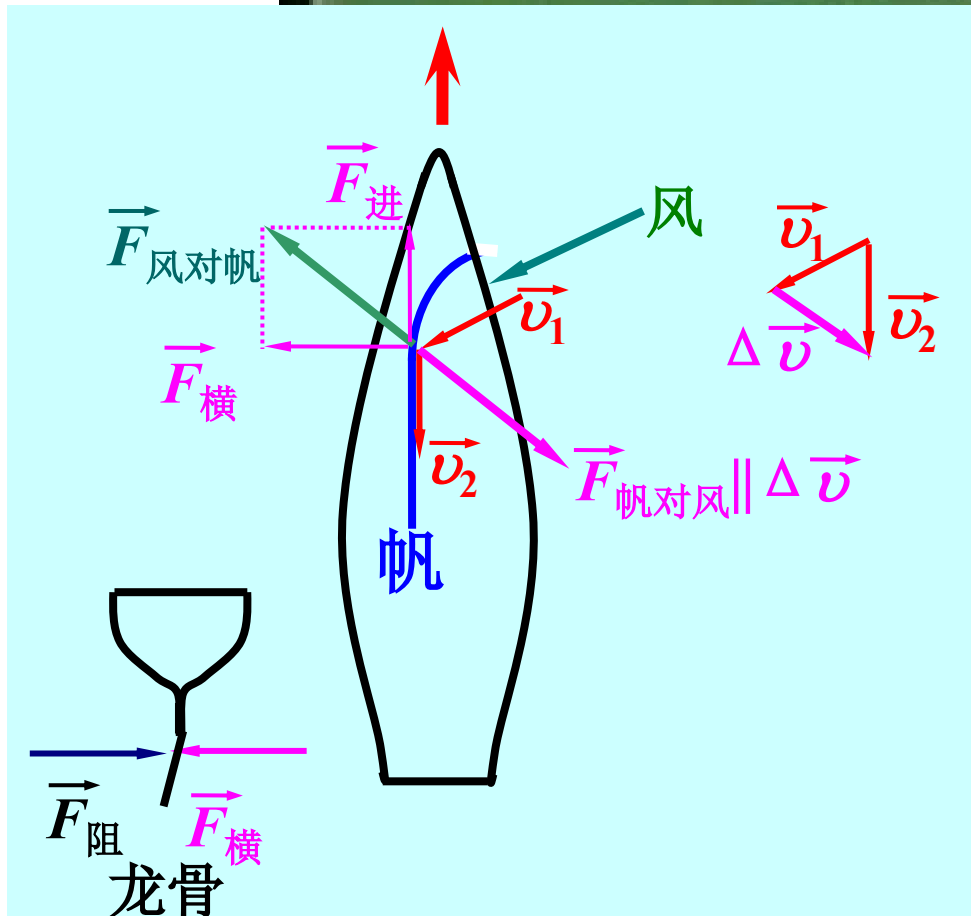


鸟本身的速度不快，质量也不大。但相对于飞机来说，由于飞机速度很快，所以它们相互靠近的速度很快。因此，鸟相对于飞机的速度很快，具有很大的相对动能，因此两者相撞时，会造成严重的空难事故。



逆风行舟!

原理图



行舟

AGAINST

THE WIND

解得

$$\bar{N} = Mg + M\sqrt{2gh/\tau}$$

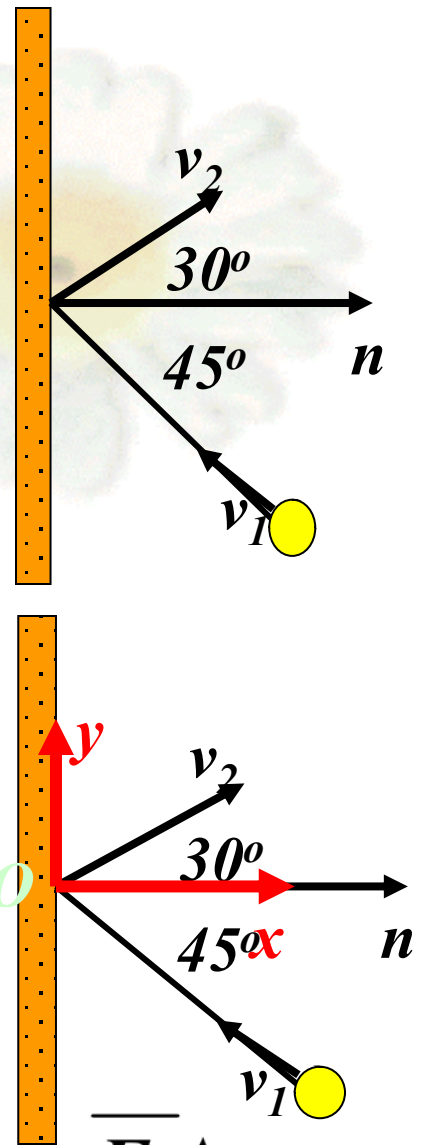
例1、质量为2.5g的乒乓球以10m/s的速率飞来，被板推挡后，又以20m/s的速率飞出。设两速度在垂直于板面的同一平面内，且它们与板面法线的夹角分别为45°和30°，求：（1）乒乓球得到的冲量；（2）若撞击时间为0.01s，求板施于球的平均冲力的大小和方向。

解：取挡板和球为研究对象，由于作用时间很短，忽略重力影响。设挡板对球的冲力为 \vec{I} 则有：

$$\vec{I} = \int \vec{F} \cdot dt = m\vec{v}_2 - m\vec{v}_1$$

$$I_x = \int F_x dt = mv_2 \cos 30^\circ - (-mv_1) \cos 45^\circ = \overline{F_x} \Delta t$$

$$I_y = \int F_y dt = mv_2 \sin 30^\circ - mv_1 \sin 45^\circ = \overline{F_y} \Delta t$$



$$\Delta t = 0.01\text{s} \quad v_1 = 10\text{m/s} \quad v_2 = 20\text{m/s} \quad m = 2.5\text{g}$$

$$\overline{F}_x = 6.1\text{N} \quad \overline{F}_y = 0.7\text{N} \quad F = \sqrt{\overline{F}_x^2 + \overline{F}_y^2} = 6.14\text{N}$$

$$I_x = 0.061\text{Ns} \quad I_y = 0.007\text{Ns}$$

$$I = \sqrt{I_x^2 + I_y^2} = 6.14 \times 10^{-2} \text{Ns}$$

$$\tan \alpha = \frac{I_y}{I_x} = 0.1148$$

$$\alpha = 6.54^\circ$$

α 为 I 与 x 方向的夹角。

二、质点系的动量定理

1. 质点系：由有相互作用的质点组成的系统。

(以由两个质点组成的质点系为例)

· 内力： $\vec{f}_1 = -\vec{f}_2$ (内力成对出现)

· 外力： \vec{F}_1 、 \vec{F}_2

2. 质点系的动量定理：

对 m_1 和 m_2 分别应用质点的动量定理：

$$\text{对 } m_1 \quad \int_{\text{初}}^{\text{末}} (\vec{F}_1 + \vec{f}_1) dt = \vec{p}_{1\text{末}} - \vec{p}_{1\text{初}}$$

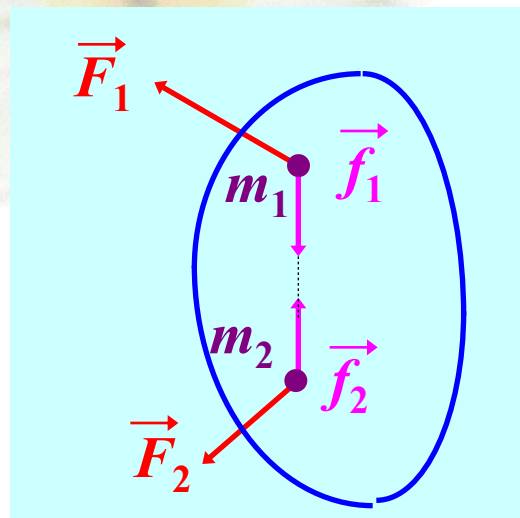
$$\text{对 } m_2 \quad \int_{\text{初}}^{\text{末}} (\vec{F}_2 + \vec{f}_2) dt = \vec{p}_{2\text{末}} - \vec{p}_{2\text{初}}$$

· 两式相加有

$$\int_{\text{初}}^{\text{末}} (\vec{F}_1 + \vec{F}_2) dt = \vec{p}_{\text{末}} - \vec{p}_{\text{初}}$$

或

$$\vec{I} = \vec{P}_{\text{末}} - \vec{P}_{\text{初}}$$



系统所受的合外力的冲量等于系统动量的增量！

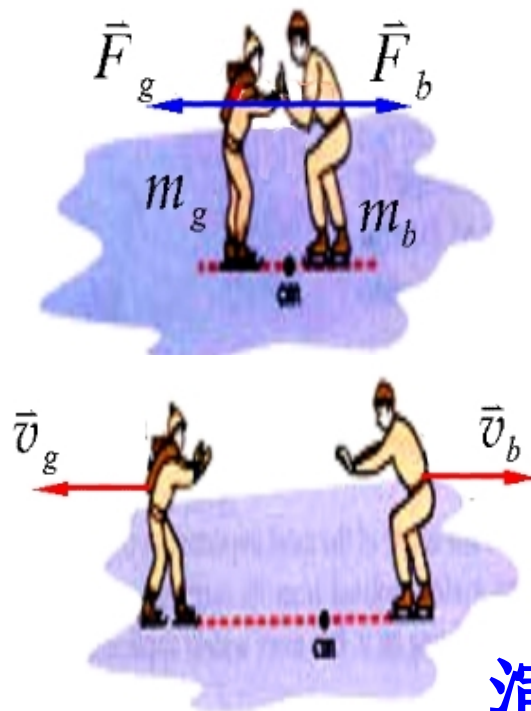
推广到n个质点有：

$$\int_{t_1}^{t_2} \left(\sum_{i=1}^n \vec{F}_{i\text{外}} \right) dt = \sum_{i=1}^n m_i \vec{v}_{i2} - \sum_{i=1}^n m_i \vec{v}_{i1} = \vec{p}_{\text{末}} - \vec{p}_{\text{初}}$$

思考：

什么力可改变系统的动量？

· 用质点系动量定理处理
问题可避开内力， 较为
方便。



内力
不改变
系统的
动量

演示 16

三、动量守恒定律

1、内容:

如果质点系的合外力为零, 即 $\left(\sum_{i=1}^n \vec{F}_{i\text{外}} \right) = 0$ 则

$$\int_{t_1}^{t_2} \left(\sum_{i=1}^n \vec{F}_{i\text{外}} \right) dt = \vec{p}_{\text{末}} - \vec{p}_{\text{初}} = 0 \longrightarrow \vec{p}_{\text{末}} = \vec{p}_{\text{初}} \longrightarrow \vec{p} = \text{恒量}$$

2、说明:

(1) 动量守恒定律只适用于**惯性系**。

(2) 动量守恒定律是关于自然界一切过程的最基本的定律之一。

它适用于: 宏观粒子系统; 电磁场; 微观粒子系统, 更普遍的动量守恒定律并不依赖牛顿定律。

(3) 有时系统所受的合外力虽不为零，但与系统的内力相比较，外力远小于内力，这时可以略去外力对系统的作用，近似认为系统的动量是守恒的。像碰撞、打击、爆炸等这类问题，一般都可以这样来处理。

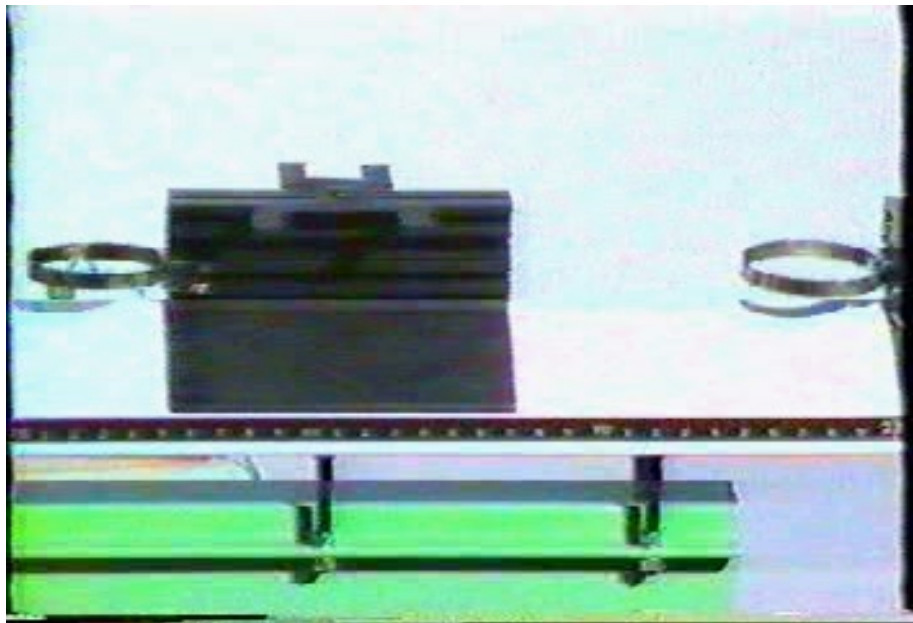
(4) 分动量守恒

若 $(\Sigma \vec{F})_x = 0$ ，则 $p_{\text{末}x} = p_{\text{初}x}$ ，即动量的 **x方向分量守恒**

若 $(\Sigma \vec{F})_y = 0$ ，则 $p_{\text{末}y} = p_{\text{初}y}$ ，即动量的 **y方向分量守恒**

·用守恒定律作题，注意分析：

过程、系统、条件



动量守恒实验

动量守恒台球



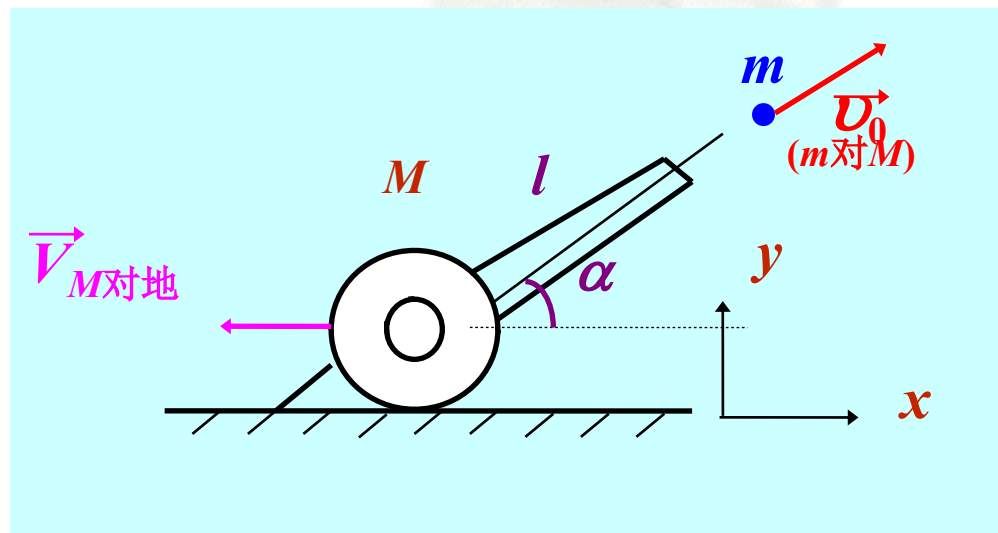
[例2]如图大炮质量 M ，炮弹质量 m ，炮筒长 l ，仰角 α ，炮弹出口速度 v_0 （相对于炮车），且水平地面光滑。求：(1)炮车反冲速度 V ；(2)炮弹出口时，炮车移动的距离 D 。

分析：

过程：自点火 \rightarrow 炮弹出口

系统： $m + M$

条件：地面坐标系（惯性系）中水平合外力为零 \Rightarrow 水平分动量守恒



解: (1) 取如图坐标
水平分动量守恒式

$$0 = m v_x + M(-V)$$

又 $v_x = v_0 \cos \alpha - V$

代入守恒式

$$V = \left(\frac{m}{M+m} \right) v_0 \cos \alpha$$

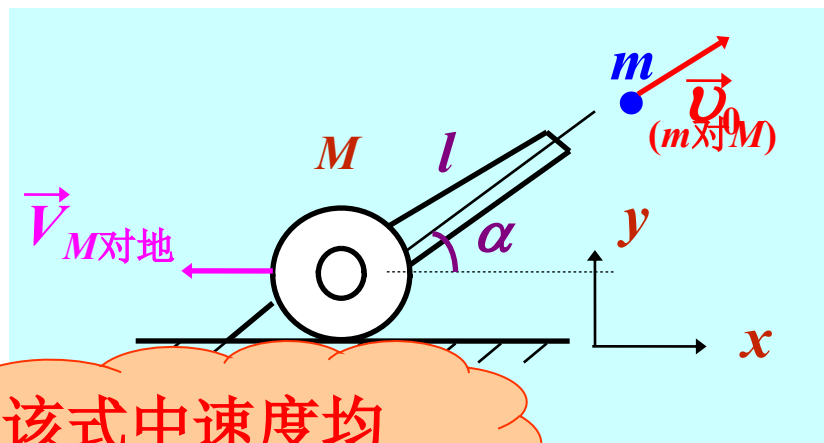
(2) 在过程中的任一时刻 t 都有 $m v_x(t) - M V_x(t) = 0$

两边对 t 积分 $m \int_{\text{初}}^{\text{末}} v_x(t) dt - M \int_{\text{初}}^{\text{末}} V_x(t) dt = 0$

得 $md - MD = 0$

将 d 代入得

$$D = \left(\frac{m}{M+m} \right) l \cos \alpha$$



该式中速度均为相对地面

为何此处不是 $v_x = v_0 \cos \alpha$

式中 $d = l \cos \alpha - D$,
为何不是 $d = l \cos \alpha$

讨论：系统动量是否守恒？

(1) 由结果看

系统初动量为零，

系统末动量不为零，如图

(2) 由守恒条件看

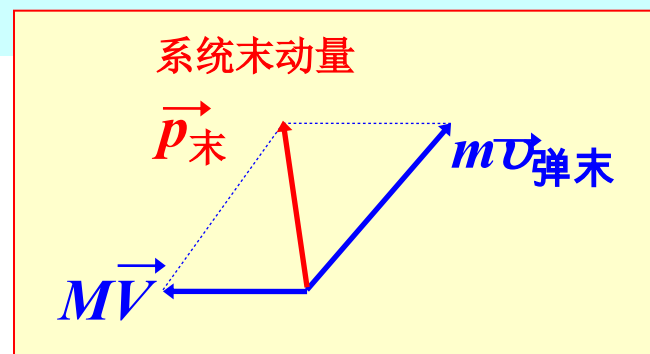
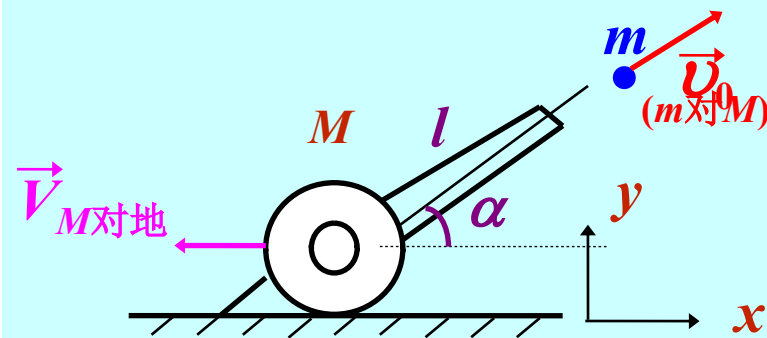
点火前 地面支持力 $N = (M+m)g$

重力 $(M+m)g$

} y 向合力为零

点火后 $N > (M+m)g$ y 向合力不为零

• y 向动量不守恒 \Rightarrow 系统动量不守恒！



[例3]如图，人与车（质量分别为 m 和 M ）在光滑水平面上以速度 v_0 运动。已知车长为 l ，人逆车运动方向从车头经 t 到达车尾。

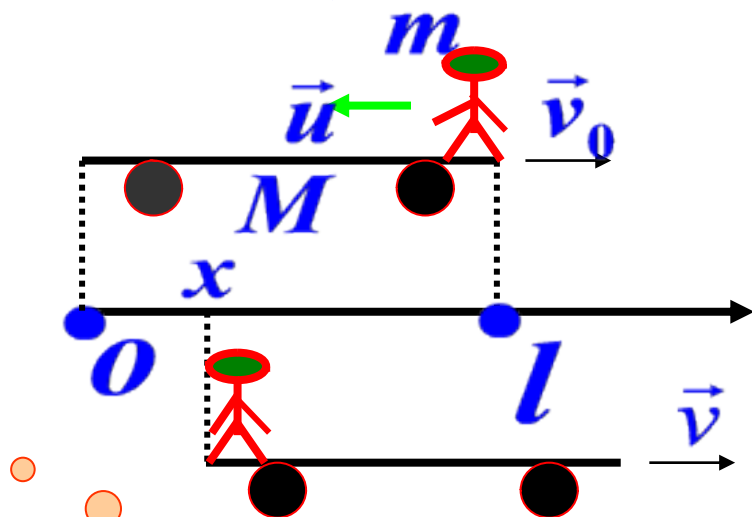
- 求：（1）若人匀速运动，他到达车尾时车的速度；
（2）车的运动路程；
（3）若人以变速率运动，上述结论如何？

解：以人和车为研究系统，取地面为参照系。水平方向系统动量守恒。

$$(M + m)\vec{v}_0 = M\vec{v} + m(\vec{u} + \vec{v}).$$

取如图坐标得

$$(M + m)v_0 = Mv + m(-u + v)$$



该式中速度均为相对地面

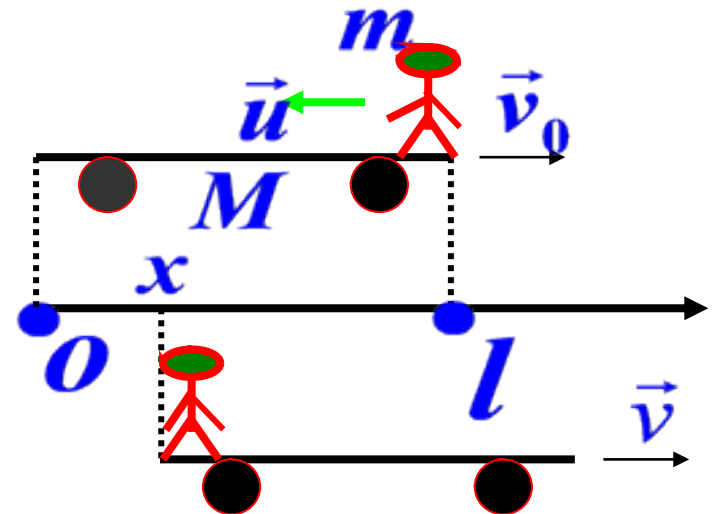
$$(1) \quad v = v_0 + \frac{m}{M+m} u = v_0 + \frac{m}{M+m} \frac{l}{t}$$

$$(2) \quad s = vt = \left(v_0 + \frac{m}{M+m} \frac{l}{t} \right) t = v_0 t + \frac{m}{M+m} l$$

$$(3) \quad v = v_0 + \frac{m}{M+m} u$$

$$s = \int_0^t v dt = \int_0^t \left(v_0 + \frac{mu}{M+m} \right) dt$$

$$= v_0 t + \frac{m}{M+m} l$$



小 结

•冲量

$$\vec{I} = \int_{t_1}^{t_2} \vec{F} dt$$

•动量定理

$$\vec{I} = \int \vec{F} dt = \Delta \vec{P}$$

•质点系的动量定理

$$\vec{I} = \vec{P} - \vec{P}_0$$

•动量守恒定律

$$\vec{P} = \sum_{i=1}^n m_i \vec{v}_i = \text{恒矢量}$$

作业

习题册：

