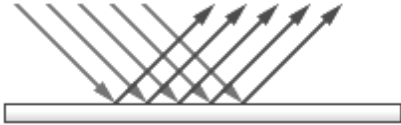


Отражение света. Зеркала

1

1. зеркальное

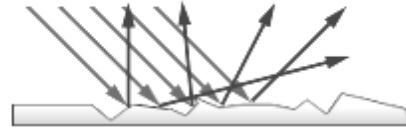
лучи, падающие параллельно, остаются параллельными и при отражении.



отражение от гладкой поверхности (тихая водная гладь озера, стекло, полированная мебель, зеркала...)

2. диффузное (рассеянное)

лучи, падающие параллельно, при отражении уже не будут параллельными.



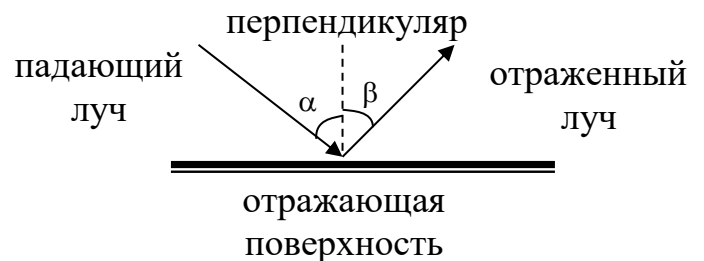
отражение от шероховатой поверхности.

Можем видеть освещаемые тела под любыми углами. Кроме этого, отраженный свет даёт нам информацию о поверхности тела.

2

$\angle \beta$ - это угол отражения, т.е. угол между перпендикуляром, восстановленным в точке падения луча и отраженным лучом.

$\angle \alpha$ - это угол падения, т.е. угол между падающим лучом и перпендикуляром, восстановленным в точке падения луча.

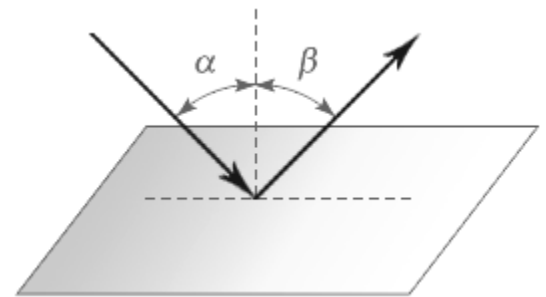


3

Закон отражения света:

1. Падающий и отраженный лучи лежат в одной плоскости с перпендикуляром, проведенным в точку падения луча.

2. Угол падения луча равен углу отражения.



4

Для нахождения изображения точки в плоском зеркале нужно:

1) опустить перпендикуляр из этой точки на зеркало (или на его продолжение)

2) продолжить этот перпендикуляр на такое же расстояние за зеркало.

Совокупность отраженных точек даёт изображение предмета.

Плоское зеркало даёт мнимое, прямое и равное по размеру изображение, которое расположено на таком же расстоянии от зеркала, что и предмет.

