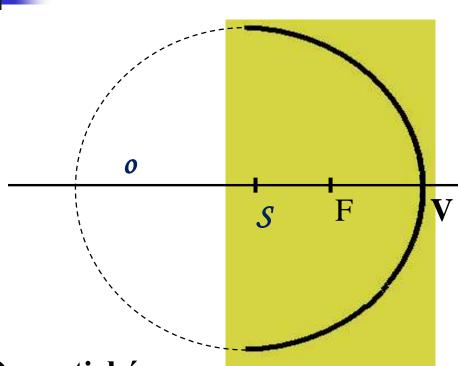


# Zobrazovanie guľovými zrkadlami

## Opakovanie





O – optická os

F – ohnisko

S – stred krivosti

V – vrchol zrkadla

#### Ohnisková vzdialenosť f

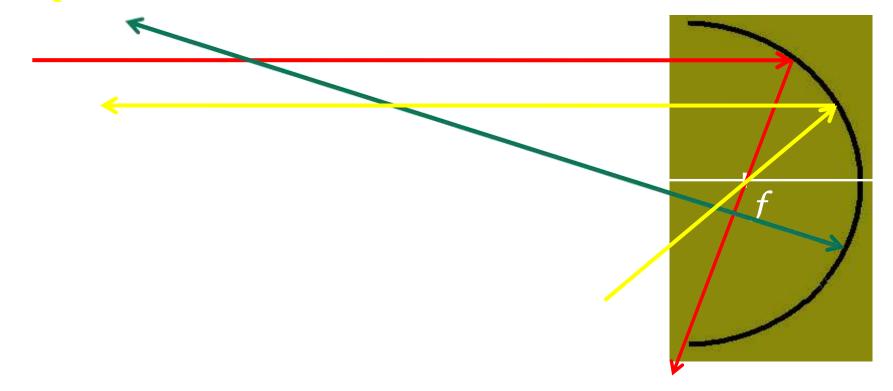
je polovicou polomeru krivosti r:

$$f = |SF| = |FV|$$

= r : 2

### Opakovanie – význačné lúče

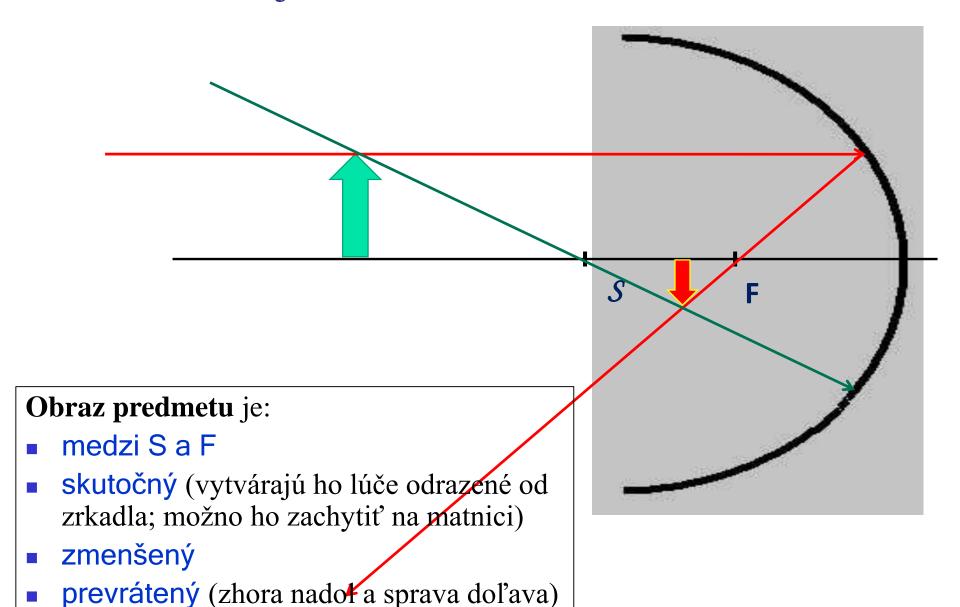
- 1. Lúč idúci rovnobežne s optickou osou pôjde po odraze do ohniska
- 2. Lúč idúci stredom krivosti pôjde po odraze späť tou istou trasou
- 3. Lúč idúci cez ohnisko pôjde po odraze rovnobežne s optickou osou





## I. Duté gul'ové zrkadlo:

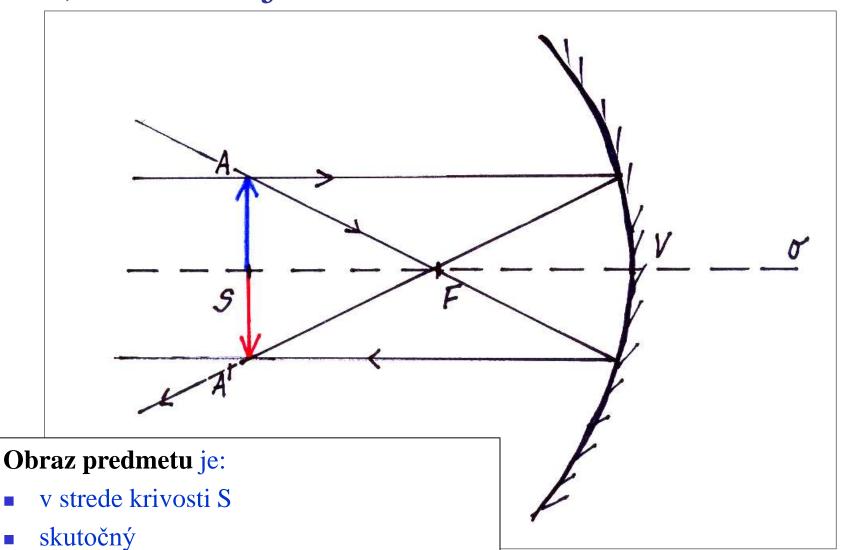
#### a) Predmet je za stredom krivosti S:



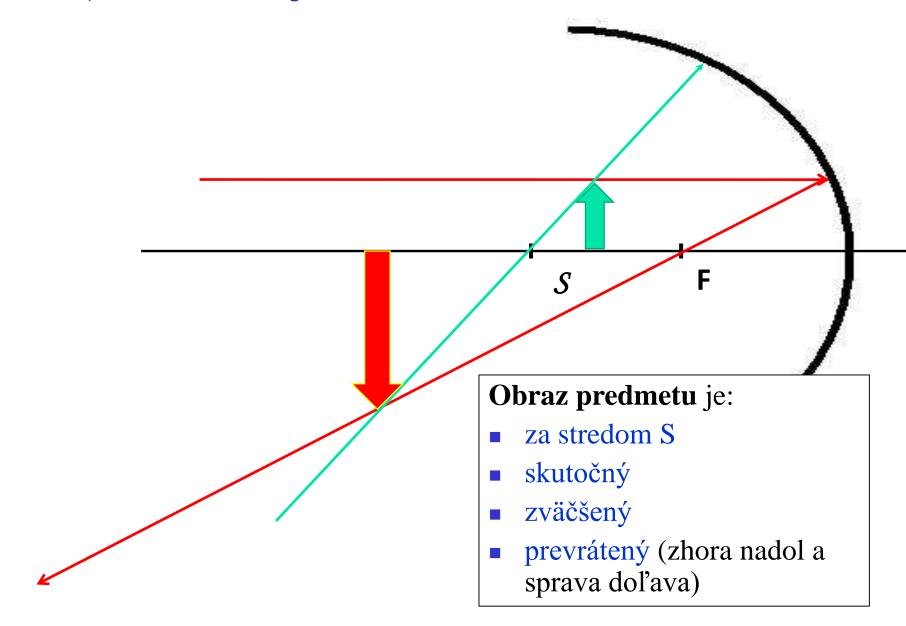
#### b) Predmet je v strede krivosti S:

rovnako veľký ako predmet

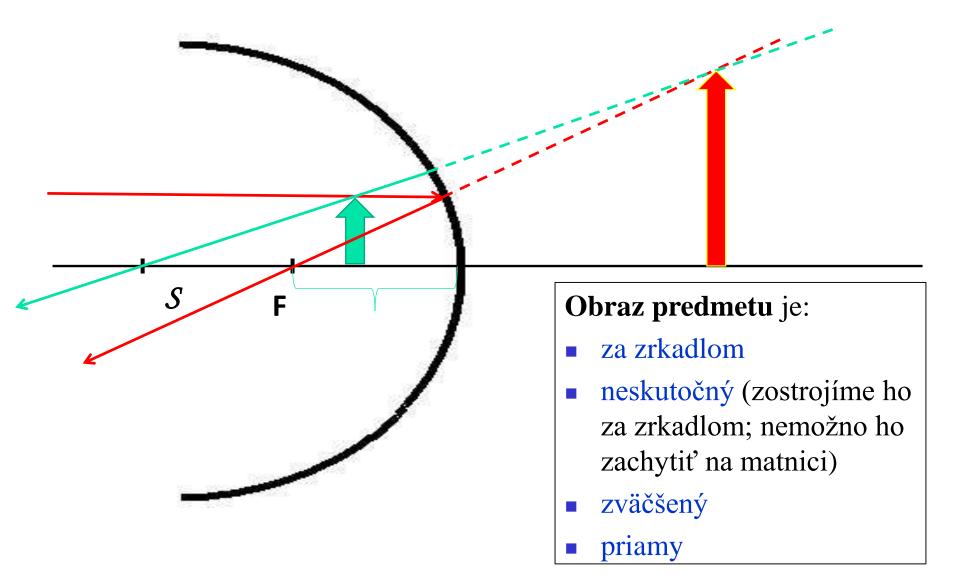
prevrátený (zhora nadol a sprava doľava)



## c) Predmet je medzi S a F:



### d) Predmet je medzi F a V:

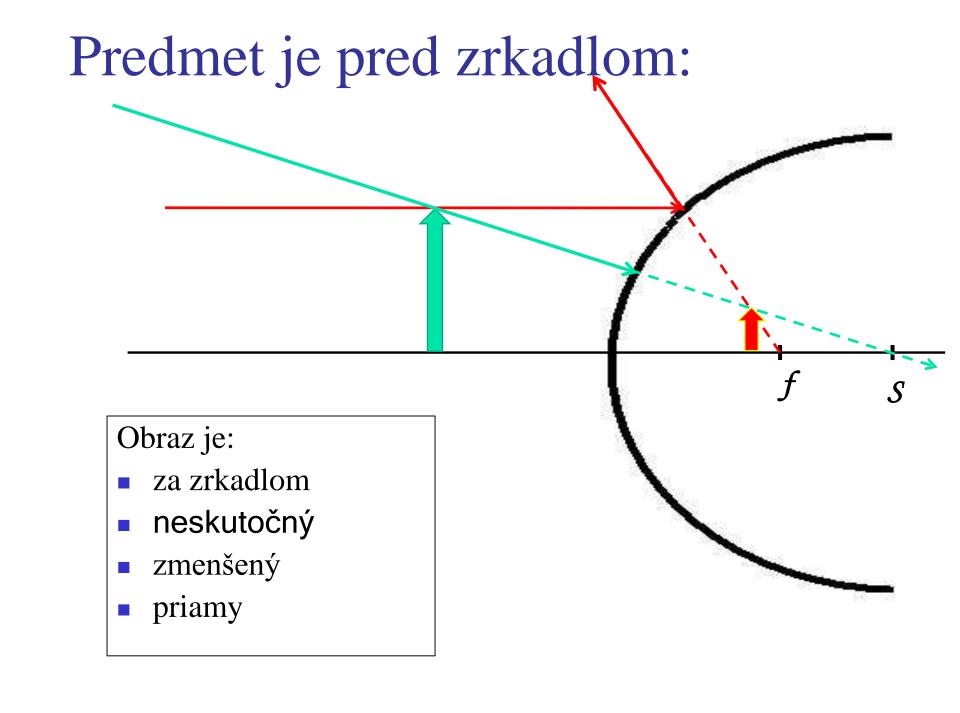




- Vlastnosti obrazu utvoreného v dutom guľovom zrkadle závisia od polohy predmetu pred zrkadlom.
- Keď vzdialený predmet približujeme k zrkadlu, veľkosť obrazu sa zväčšuje, je prevrátený a skutočný.
- Keď umiestnime predmet <u>blízko k zrkadlu</u>, obraz na matnici nezachytíme, je *neskutočný*, *priamy* a zväčšený.



## II. Vypuklé guľové zrkadlo





- Vlastnosti obrazu utvoreného vo vypuklom guľovom zrkadle nezávisia až tak od polohy predmetu pred zrkadlom.
- Obraz predmetu umiestneného kdekoľvek pred zrkadlom nemožno zachytiť na matnici alebo tienidle – je za zrkadlom, neskutočný.
- Obraz predmetu bude vždy *priamy* a *zmenšený*.

## Ďakujem za pozornosť