Geometrická (lúčová)

Odraz, lom, úplný odraz

Zrkadlá, šošovky, mikroskop, ďalekohľad, oko

OPTIKA

Vlnová

Interferencia, difrakcia, polarizácia

3D kino, spektrálne analýzy

Kvantová

Fotoelektrický jav, interakcie fotón - elektrón,

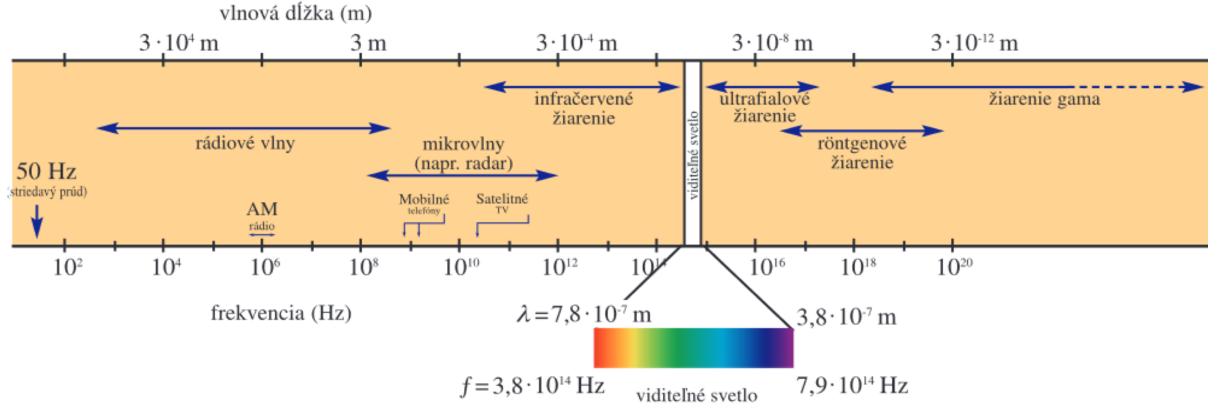
Fotobunka, interakcie – atóm – fotón, spektrálne analýzy

Geometrická (lúčová) optika

2. ročník, 2021

Horváthová

Čo je svetlo?



- Spektrum elmg. žiarenie s vlnovými dĺžkami od 380 nm po 780 nm
- Prečo práve tieto dĺžky?
- Oko (je citlivé práve na tieto vlnové dĺžky)
- Slnko (vyžaruje najintenzívnejšie práve v týchto vlnových dĺžkach (ale aj iné))

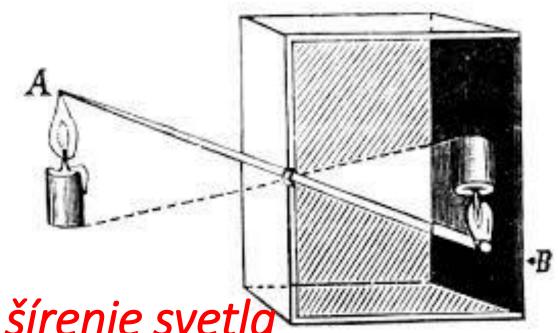
Základné pojmy – zdroj svetla, lúč

- Teleso, ktoré vyžaruje svetlo svetelný zdroj
- Podľa veľkosti delíme svetelné zdroje na bodové (svetlo vychádza akoby z jedného bodu) plošné (svetlo vychádza z väčšej plochy)
- Podľa pôvodu delíme svetelné zdroje na prirodzené (Slnko) umelé (žiarovka)
- Svetelný lúč model svetla myslená priamka, pozdĺž ktorej sa šíri svetlo

Svetlo sa v rovnorodom prostredí šíri priamočiaro

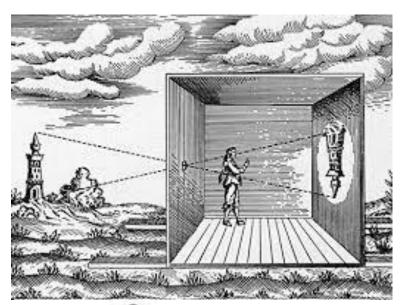
• Dôkaz – camera obscura



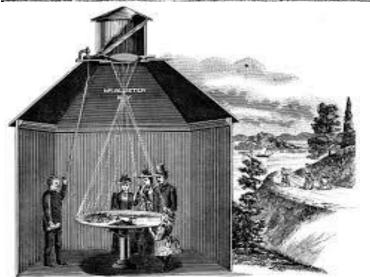


Vysvetlenie - Priamočiare šírenie svetlà Poznámka – presne takto funguje aj naše oko !

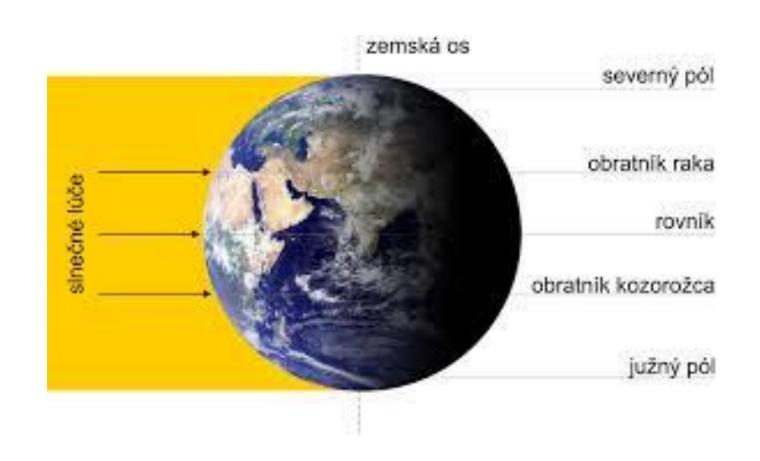
Camera obscura – dierková komora













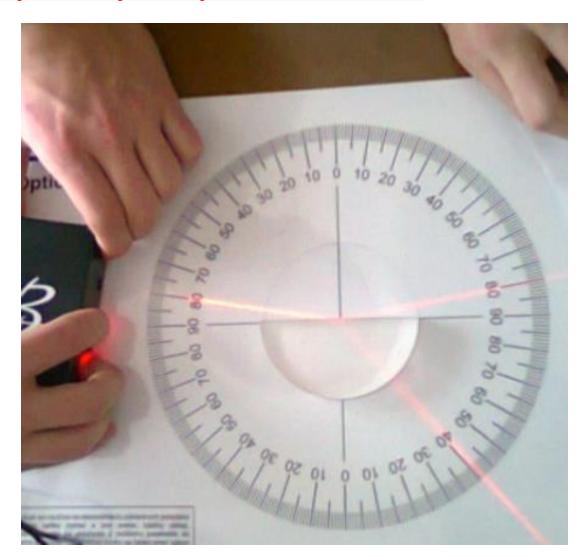




PERSPEKTÍVA

K čomu dochádza, keď svetlo po dopade na rozhranie dvoch rôznych optických prostredí?

- Odraz svetla od rozhrania (svetlo sa odráža do pôvodného prostredia)
- Lom svetla na rozhraní (svetla prechádza do druhého prostredia
- Pohlcovanie (absorpcia svetla)



K čomu dochádza, keď svetlo po dopade na rozhranie dvoch rôznych optických prostredí? - POJMY

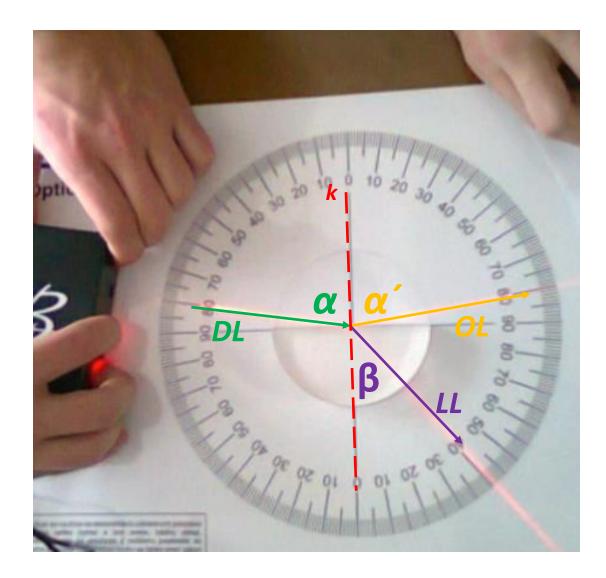
DL - dopadajúci lúč k – kolmica na rozhranie UD – α - uhol dopadu

 Odraz svetla od rozhrania (svetlo sa odráža do pôvodného prostredia)

> OL – odrazený lúč UO – α´ - uhol odrazu

• Lom svetla na rozhraní (svetla prechádza do druhého prostredia

LL – lomený lúč UL – β – uhol lomu



ODRAZ SVETLA

DL - dopadajúci lúč

k – kolmica na rozhranie

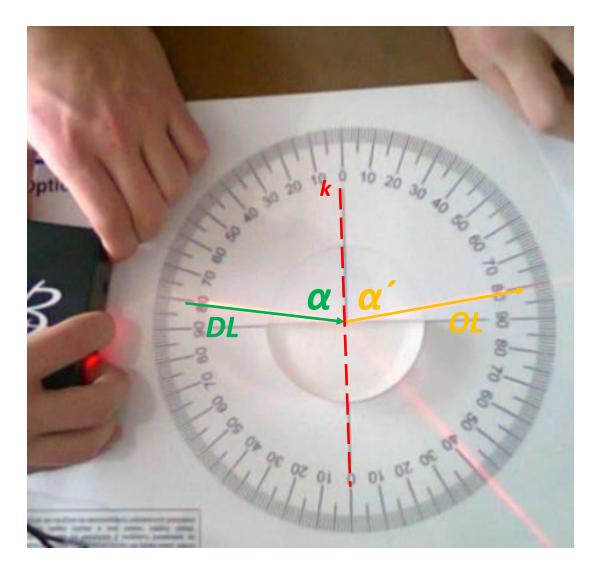
 $UD - \alpha$ - uhol dopadu

 Odraz svetla od rozhrania (svetlo sa odráža do pôvodného prostredia)

OL – odrazený lúč

 $UO - \alpha'$ - uhol odrazu

Skúmajme vlastnosti odrazeného lúča



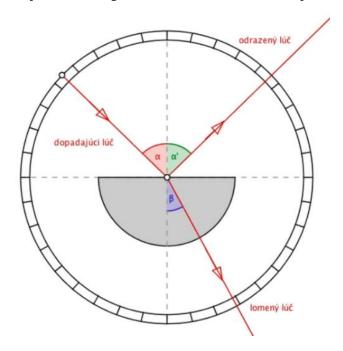
Zákon odrazu

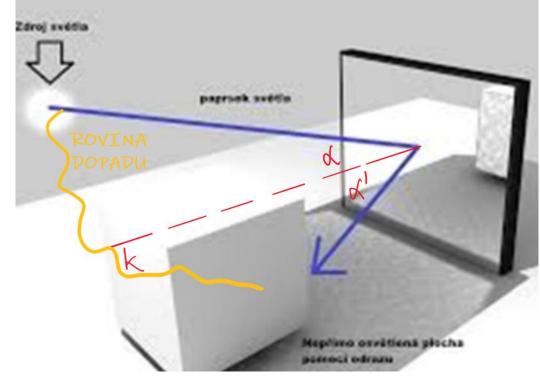
1. Svetelný lúč sa po dopade na rozhranie dvoch rôznych optických prostredí odráža tak, že uhol odrazu sa rovná uhlu dopadu

$$\alpha = \alpha'$$

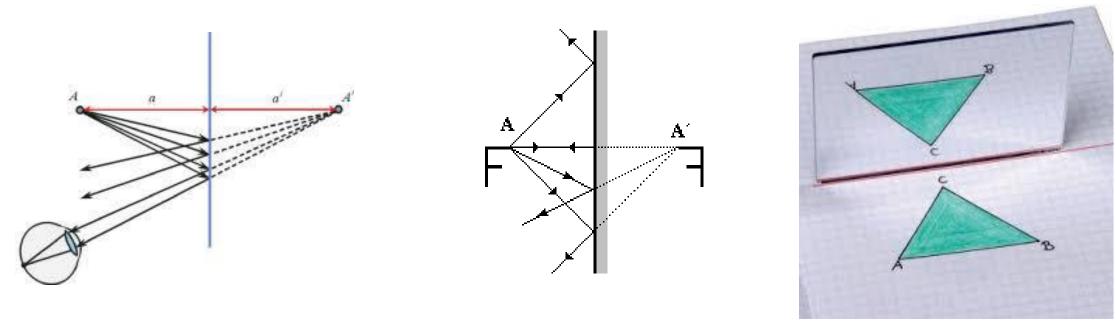
2. Odrazený lúč ostáva v rovine dopadu

(rovina dopadu je určená dopadajúcim lúčom a kolmicou)





Rovinné zrkadlo – obraz predmetu



Aké má vlastnosti obraz predmetu v rovinnom zrkadle?

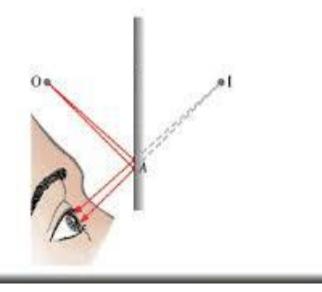


Rovinné zrkadlo

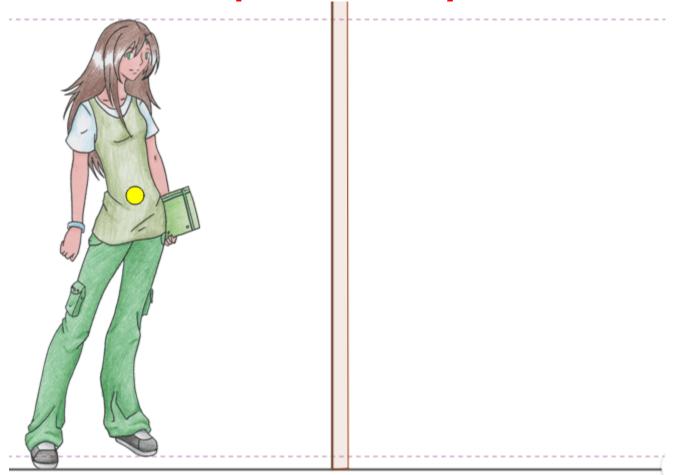
Vlastnosti obrazu

- Priamy
- Rovnako veľký
- Stranovo prevrátený
- Neskutočný (za zrkadlom)

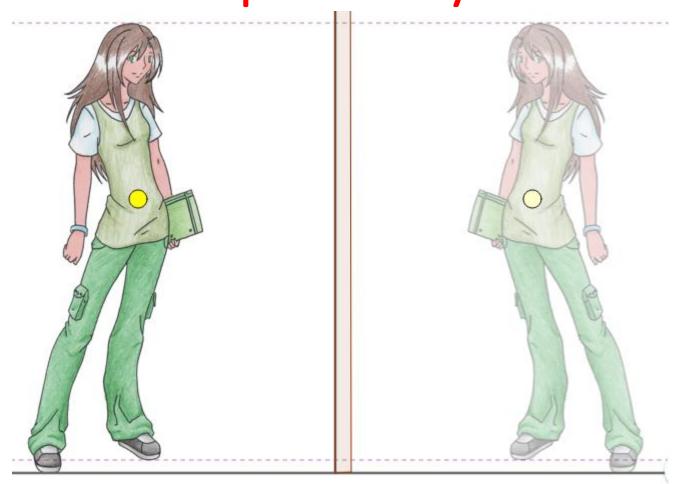




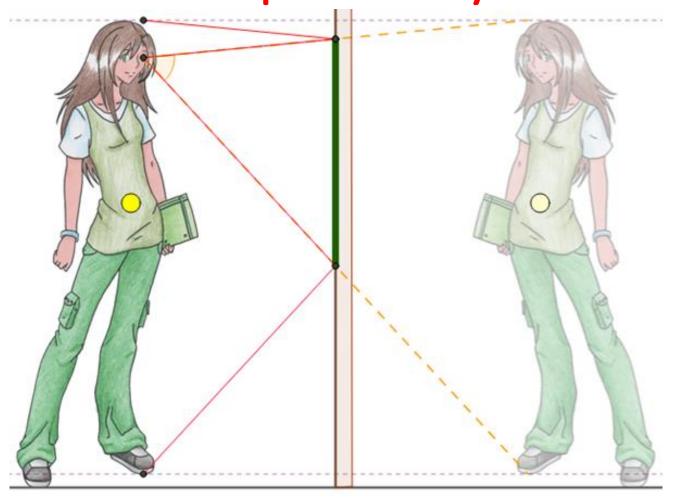
Aké veľké zrkadlo si má kúpiť 170 cm človek, aby sa v ňom videl práve celý?



Aké veľké zrkadlo si má kúpiť 170 cm človek, aby sa v ňom videl práve celý?



Aké veľké zrkadlo si má kúpiť 170 cm človek, aby sa v ňom videl práve celý?



<u>Úlohy</u>

1, Na obrázkoch nižšie sú nakreslené svetelné lúče dopadajúce na sklenený hranol Nakresli k dopadajúcemu lúču lomené a odrazené lúče. Napíš do obrázku, čo je kolmica dopadu (KD), dopadajúci lúč (DL), odrazený lúč (OL), lomený lúč (LL), uhol dopadu (UD), uhol odrazu (UO) a uhol lomu (UL).

6, Na sanitkách býva nápis AMBULANCIA (HASIČI) napísaný obrátene, tak, ako je to na fotografii. Vysvetli prečo.



Aký je uhol dopadu, ak dopadajúci a odrazený lúč zvierajú uhol

a; 30°

b; 60°

c; 120°

d; 160°

• Obrázky a odpovede:

3, Aký uhol zviera dopadajúci lúč so zrkadlom, ak uhol dopadu je

a; 35°

b; 45°

c; 66°

d; 90°

• Obrázky a odpovede:

Svetelný lúč dopadol na rovinné zrkadlo pod uhlom

a; 90°

b; 70°

c; 50°

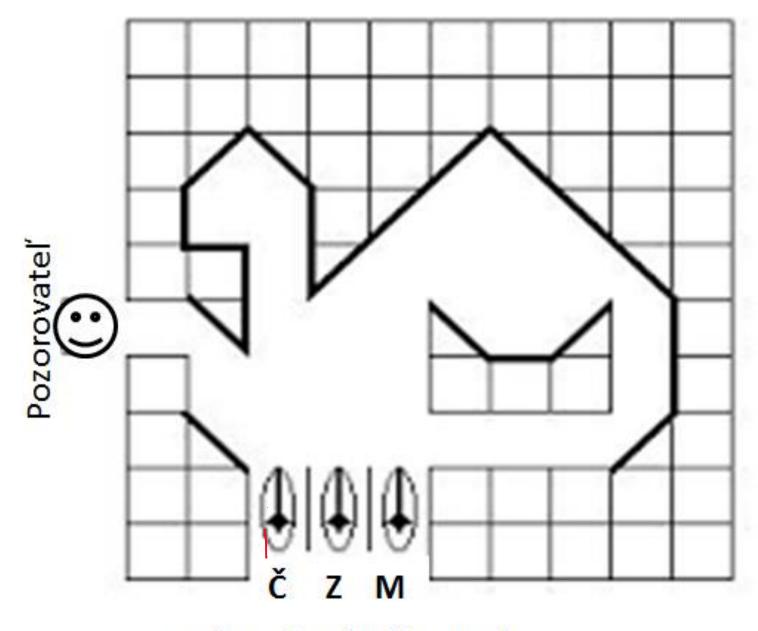
d; 10°. Pod akým uhlom sa odrazil?

• Obrázky a odpovede:

Narysujte obraz predmetu (číslica 1) v rovinnom zrkadle. 5,

<u>Úlohy</u>

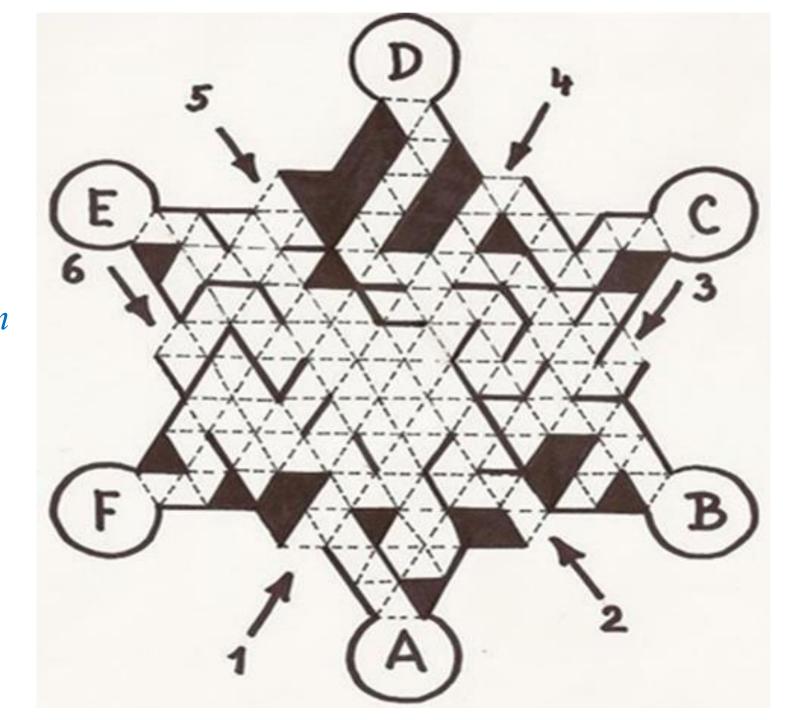
 Na obrázku je bludisko s rovinnými zrkadlami. Z jedného konca svietime do vnútra farebnými svetelnými lúčmi z troch rôznych farebných zdrojov, Č – zdroj červeného svetla, Z – zdroj zeleného svetla, M – zdroj modrého svetla. Lúče sa postupne od zrkadiel odrážajú. Akej farby bude svetlo, ktoré uvidí pozorovateľ? Lúč akej farby "zažije" najviac odrazov?



Zdroje farebného svetla

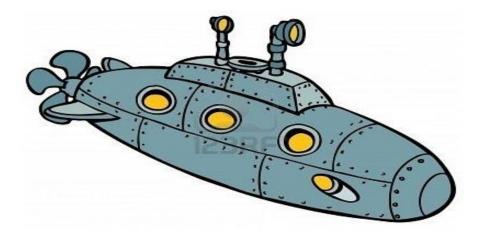
<u>Úlohy</u>

Do bludiska vedie 6 vchodov označených šípkami a číslami. V bludisku sú rozmiestnené zrkadlá. Ak pustíme určitým vchodom svetelný lúč, dorazí vždy do jednej komôrky označené písmenom. Urči, ktorý vchod patrí ku ktorej komôrke.

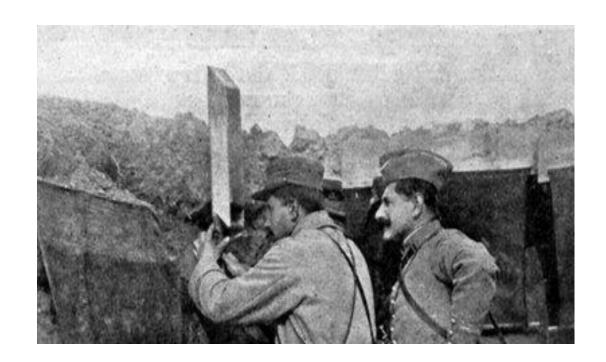


Využitie rovinných zrkadiel

Periskop

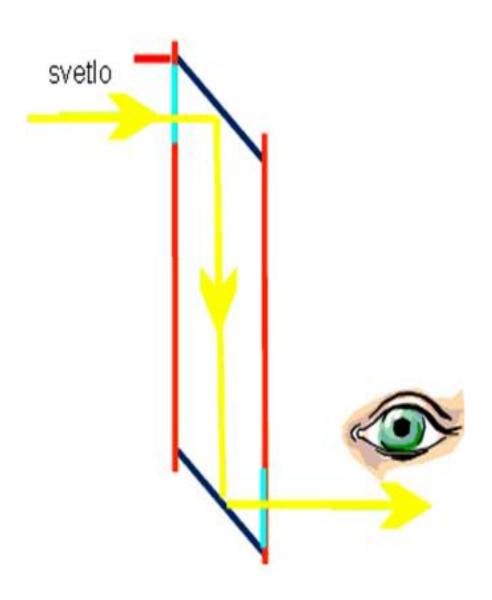


i-creative.cz



Periskop





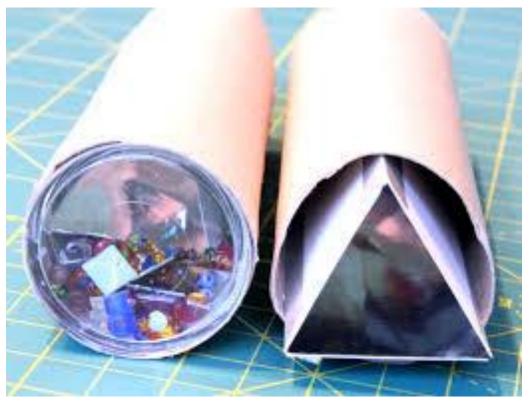
Kaleidoskop





Kaleidoskop







Kútový odrážač







Kútový odrážač

