

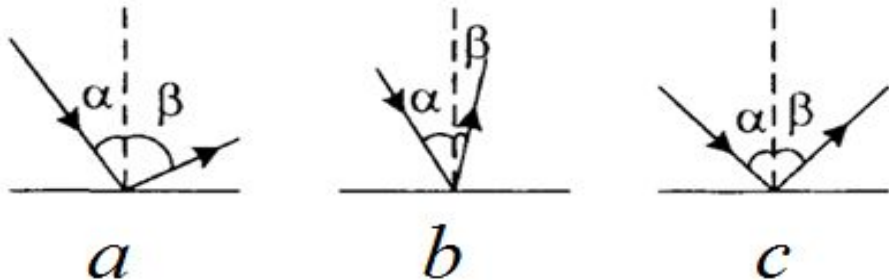
Проверь себя.

В каком случае виден тот или иной предмет?

- a. Когда излучаемый или отражаемый им свет попадает в глаза
- b. Когда его не закрывают другие предметы
- c. Когда он освещен

На рисунке изображены падающий и отраженный световые лучи. На каком из них отраженный луч построен правильно?

a b c



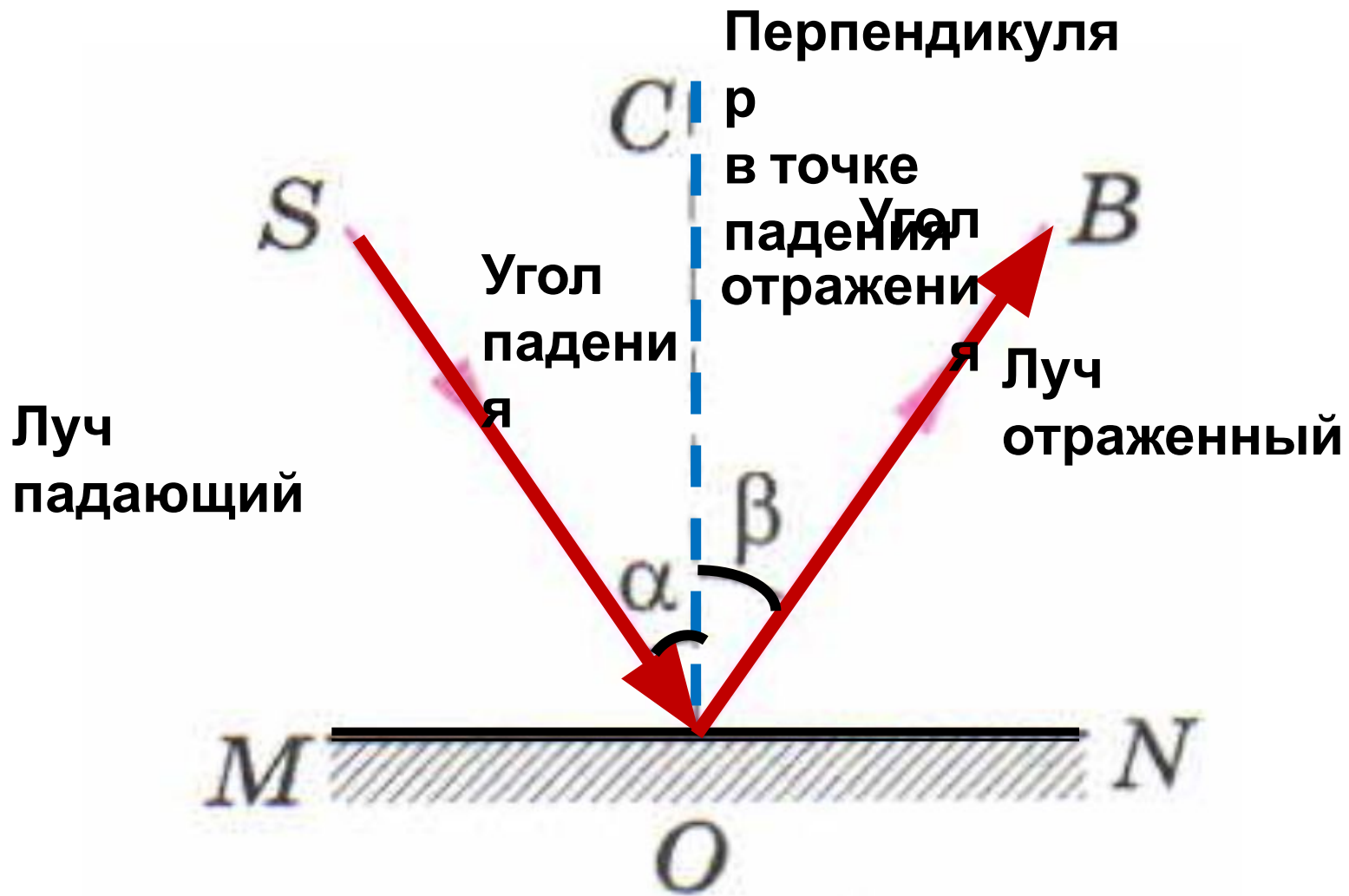
Луч света падает перпендикулярно поверхности тела. Чему равен его угол отражения?

- a) 90°
- b) 0°
- c) 45°

Какой источник света называют точечным?

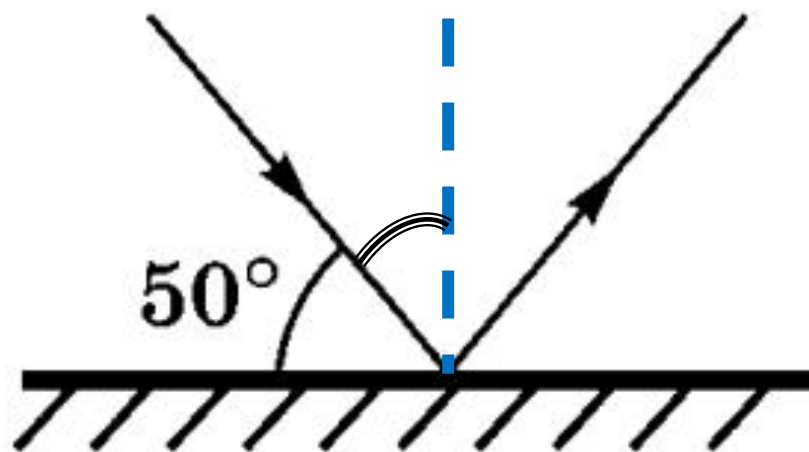
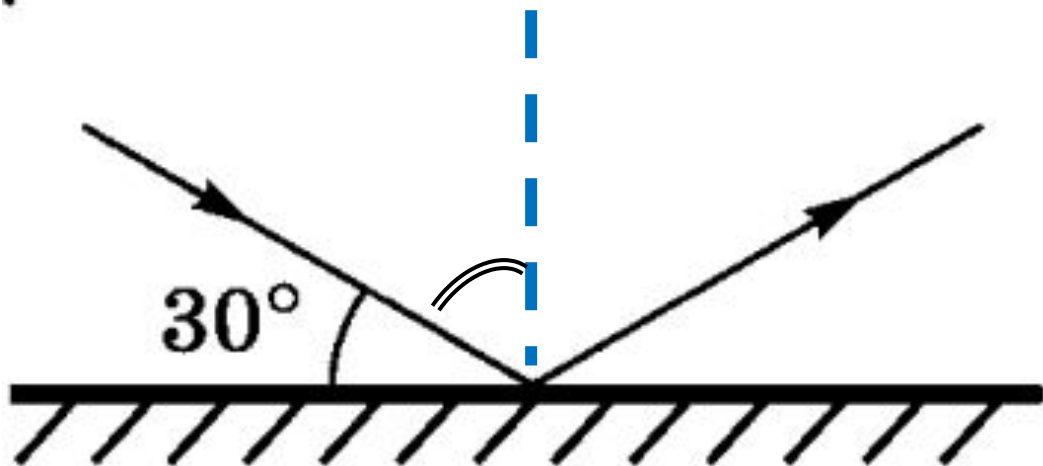
- a. Светящееся тело очень маленького размера
- b. Источник, находящийся на очень большом расстоянии от наблюдателя
- c. Очень слабо светящееся тело

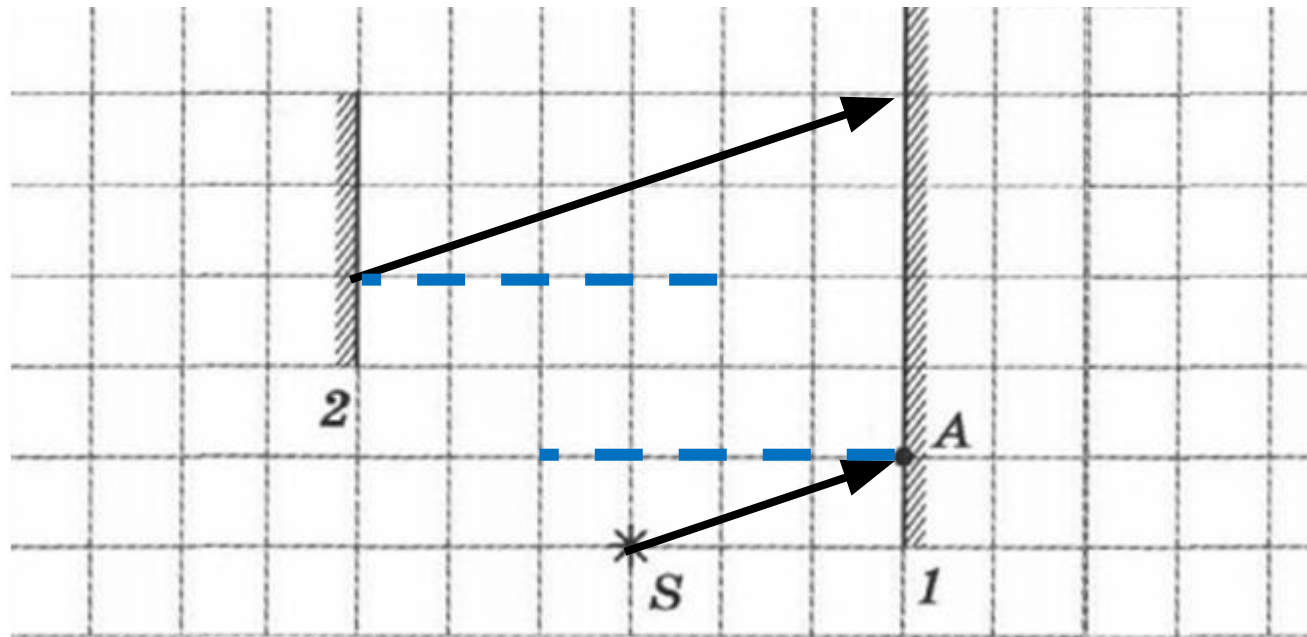
Повторение



В каком случае угол падения светового луча на зеркало больше?

Обоснуйте свой ответ.





Луч из точки S падает на зеркало 1 в точке A .

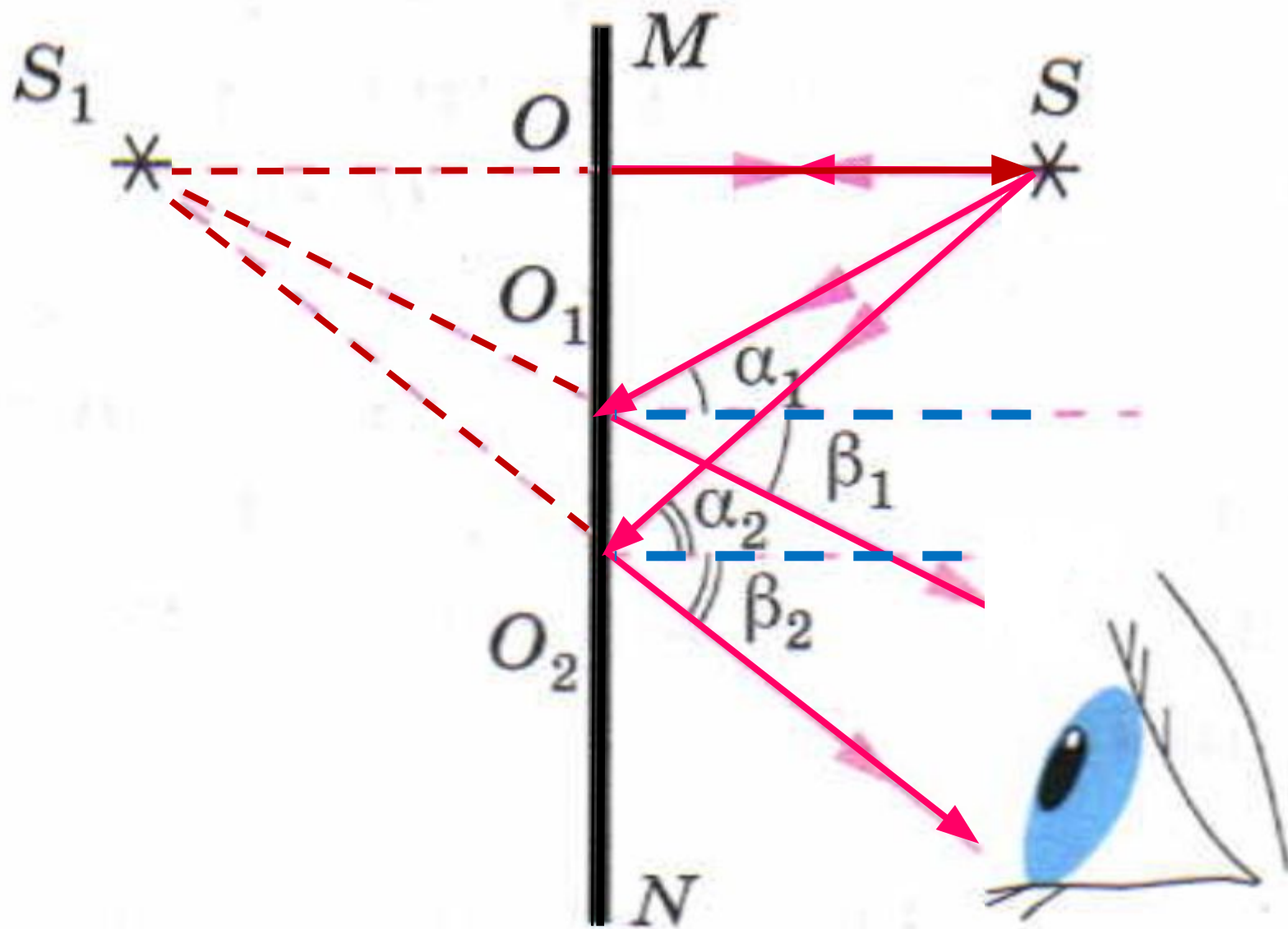
Постройте дальнейший ход луча

Что написано на машине
скорой помощи?
Почему надпись реанимация
написана наоборот?

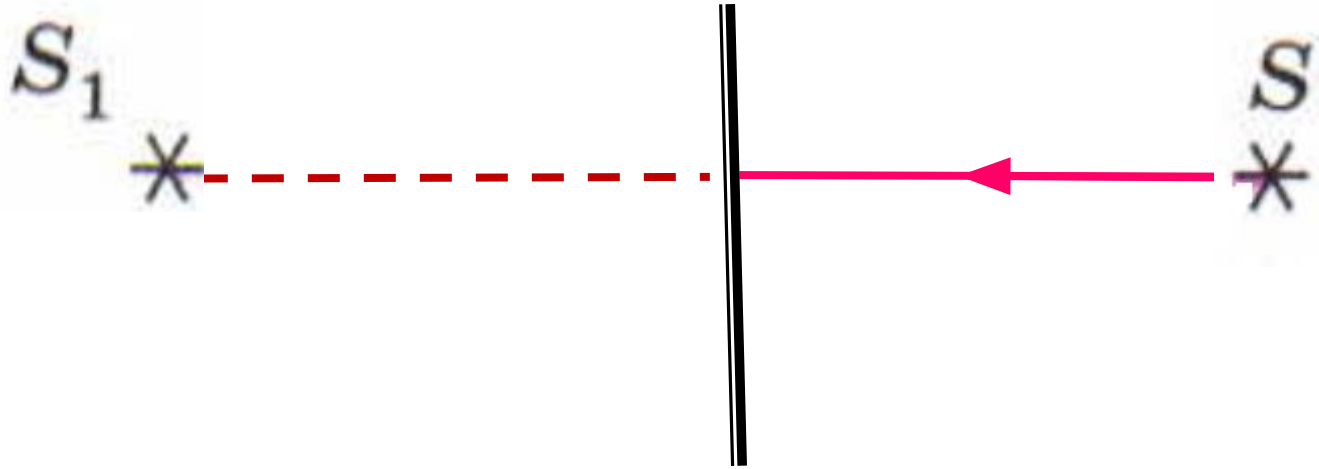




Плоское зеркало

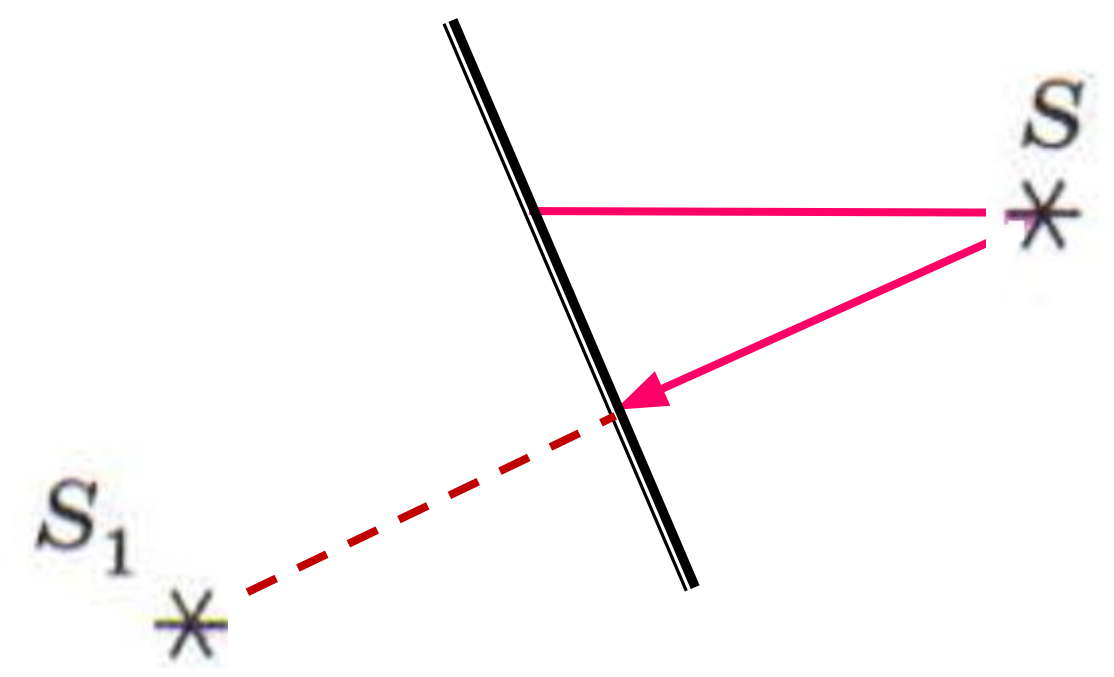


Изображение предмета, даваемое плоским зеркалом, формируется за счет лучей, отраженных от зеркальной поверхности. Это изображение является мнимым, так как оно образуется пересечением не самих отраженных лучей, а их продолжений в «зазеркалье».



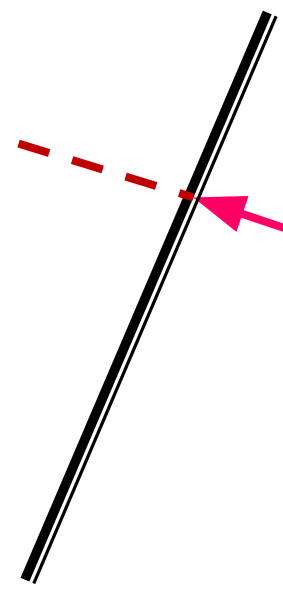
построения изображения точечного источника в плоском зеркале

1. Провести линию через точку-источник перпендикулярно плоскости зеркала;
2. Измерить расстояние от точки-источника до плоскости зеркала;
3. Отложить такое же расстояние с другой стороны зеркала (это и будет точка - изображение);



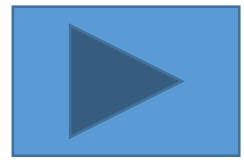
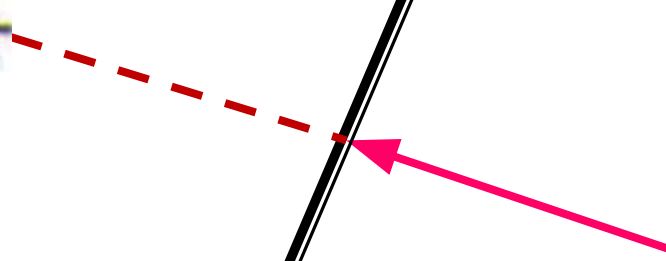
S_1

*



S

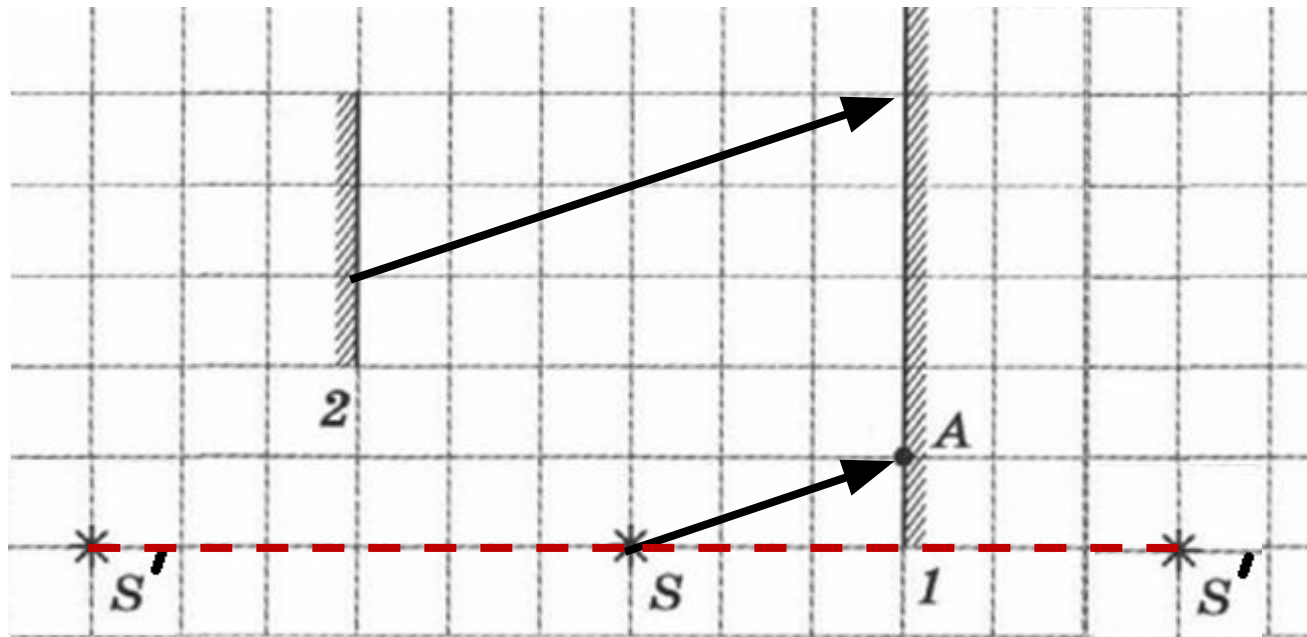
*



Характеристика изображения предмета в плоском зеркале

Изображение в плоском зеркале:

1. Мнимое – т.е. находится на пересечении продолжений лучей, а не самих лучей;
2. Прямое – т.е. не перевернутое;
3. Равное.



Луч из точки S падает на зеркало 1 в точке A .

Постройте дальнейший ход луча
Постройте изображение точечного
источника S
в первом и втором зеркалах

Постройте изображения точечных источников в зеркале

