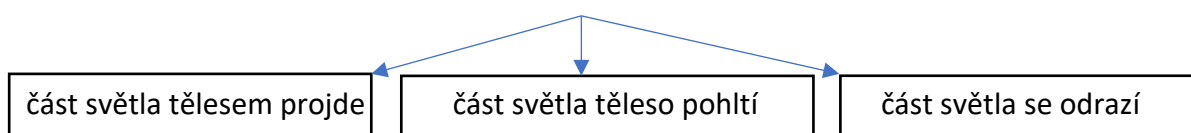


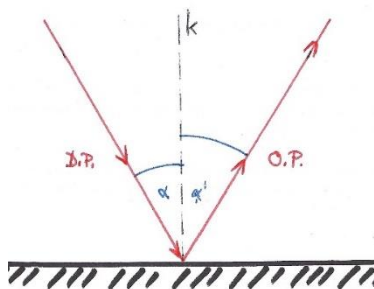
Při dopadu světla na těleso



Světlé a lesklé předměty většinu světla odrážejí, tmavé předměty většinu světla pohlcují.

ODRAZ SVĚTLA

Zákon odrazu: úhel odrazu je roven úhlu dopadu. Odražený paprsek leží v rovině dopadu.



k kolmice dopadu

D.P. ... dopadající paprsek

O.P. ... odražený paprsek

α úhel dopadu

α' úhel odrazu

$$\alpha = \alpha'$$

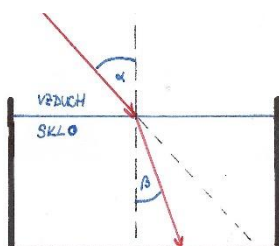
LOM SVĚTLA

Ve stejném prostředí se světelný paprsek šíří přímočaře a stejnou rychlostí.

Při přechodu z jednoho prostředí do jiného se rychlost paprsku změní (**jak?**) a změní se i směr – paprsek se láme.

2 možnosti:

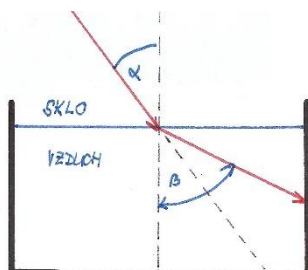
a) při přechodu z opticky řidšího prostředí do opticky hustějšího prostředí (např. ze vzduchu do skla) nastane **LOM KE KOLMICI**



α úhel dopadu

β úhel lomu – je menší než úhel dopadu

b) při přechodu z opticky hustějšího prostředí do opticky řidšího prostředí (např. ze skla do vzduchu) nastane **LOM OD KOLMICE**



α úhel dopadu

β úhel lomu – je větší než úhel dopadu