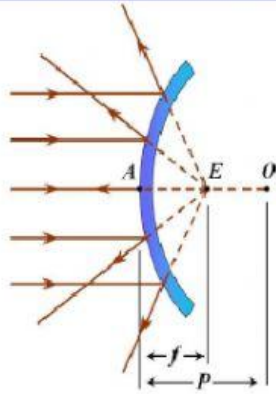
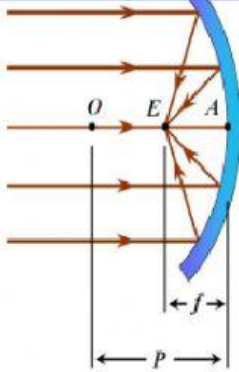
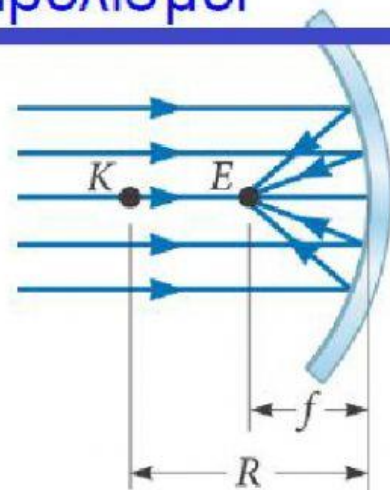


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΑ ΣΦΑΙΡΙΚΑ ΚΑΤΟΠΤΡΑ

ΟΝΟΜΑ	ΕΠΙΘΕΤΟ
1.	Πραγματικό είδωλο σχηματίζεται όταν οι (πραγματικές) ακτίνες φωτός διέρχονται από το σημείο του ειδώλου και αποκλίνουν από αυτό. Τα πραγματικά είδωλα μπορούν να προβληθούν σε οθόνες και να αποτυπωθούν σε ανιχνευτές (τοποθετημένους στη θέση που σχηματίζονται). Φανταστικό είδωλο σχηματίζεται όταν οι ακτίνες φωτός από το είδωλο δεν διέρχονται απ' αυτό, αλλά απλώς φαίνεται να αποκλίνουν από αυτό. Τα φανταστικά είδωλα δεν μπορούν να προβληθούν σε οθόνες (ή να καταγραφούν σε ανιχνευτές).
2.	Κάτοπτρο: επιφάνεια που μπορεί να ανακλά πλήρως μία δέσμη φωτός προς μία κατεύθυνση, αντί να την διαχέει προς κάθε κατεύθυνση (πχ τοίχος), χωρίς να την απορροφά ή να την αφήνει να διέλθει προς άλλο μέσο.
3.	Σφαιρικά κάτοπτρα Κάτοπτρο που η ανακλαστική του επιφάνεια είναι τμήμα σφαίρας Στα κυρτά σφαιρικά (ή αποκλινόντα) κάτοπτρα, η επάργυρη (ανακλαστική) επιφάνεια του κατόπτρου βρίσκεται στην εξωτερική, ή κυρτή, πλευρά της σφαιρικής επιφάνειας. Στα κοίλα σφαιρικά κάτοπτρα, η επάργυρη (ανακλαστική) επιφάνεια του κατόπτρου βρίσκεται στην εσωτερική, ή κοίλη, πλευρά της σφαιρικής επιφάνειας.  
4.	

5.

Κοίλα κάτοπτρα – Συμβολισμοί



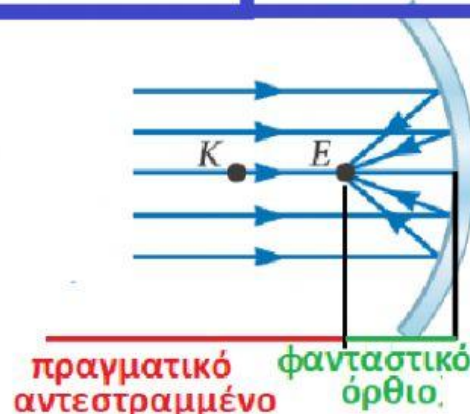
Οι έγχρωμες δέσμες διαδίδονται παράλληλα στον κύριο άξονα. Το κάτοπτρο ανακλά και τις τρεις δέσμες προς την εστία. Η εστία είναι το σημείο στο οποίο οι τρεις δέσμες τέμνονται. Τα χρώματα προστίθενται και δίνουν το λευκό

6.

Στα κοίλα κάτοπτρα

Όταν το αντικείμενο βρίσκεται πέρα από την εστία το είδωλο είναι **πραγματικό** (και **αντεστραμμένο**).

Όταν το αντικείμενο βρίσκεται ανάμεσα στο κάτοπτρο και στην εστία, το είδωλο είναι **φανταστικό** (και **όρθιο**).

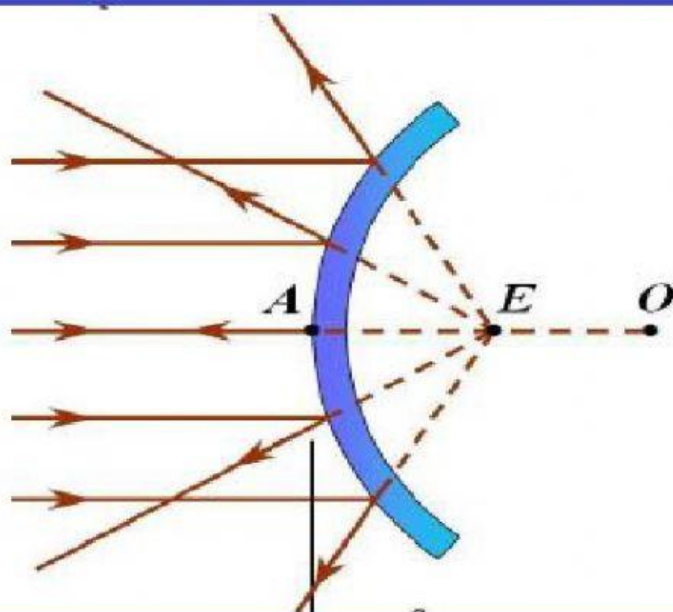


7.

8.

9.

Στα κυρτά κάτοπτρα,
το είδωλο είναι πάντα **φανταστικό και όρθιο**.



10.		
11.		