

REFLEXIÓN



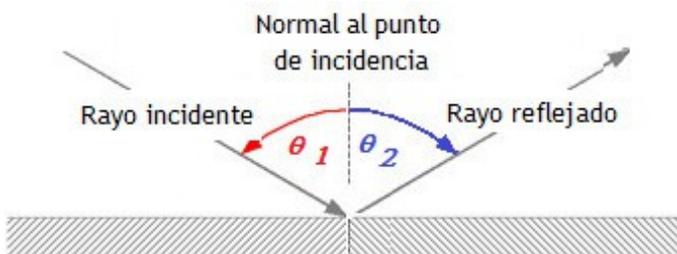
TEMA DE ÓPTICA GEOMÉTRICA

Si la luz encuentra un obstáculo en su camino, según las características del material y la superficie del obstáculo, la luz vuelve toda o una parte de ella, a propagarse por el medio por el cual venía (algo así como si rebotara en la superficie) o, es completamente absorbida por el objeto (cuerpo negro).

El resultado general, es que un observador ve los objetos que lo rodean gracias a esa luz que se refleja. Para comprobarlo, basta con apagar las fuentes de luz, en una habitación, una noche sin luna.

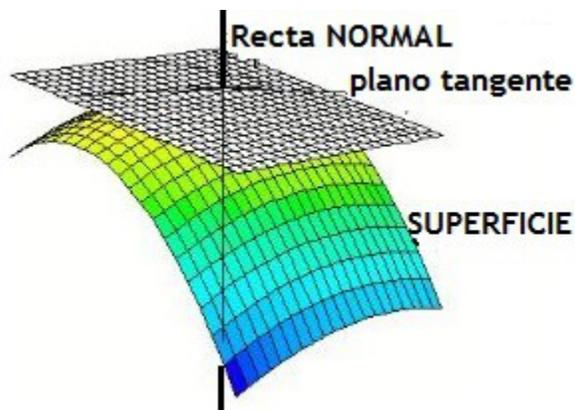
θ_1 = ángulo de incidencia. Es el ángulo formado entre la normal y el rayo incidente.

θ_2 = ángulo de reflexión. Es el ángulo formado entre la normal y el rayo de reflexión.



ESTOS DOS ÁNGULOS SON IGUALES

¿Qué es "la normal"?



La superficie de colores, representa una superficie reflectante.

El Plano representado en tonos de gris, es el PLANO TANGENTE a la SUPERFICIE en un punto dado.

Por ese mismo punto trazamos una recta perpendicular al plano tangente que se llama RECTA NORMAL.

LA NORMAL es una recta perpendicular al PLANO TANGENTE a la SUPERFICIE.

Si la superficie es plana, la recta normal es la perpendicular.