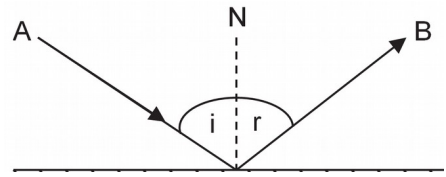


പ്രകാശപ്രതിഭാസങ്ങൾ (unit, 4,5,6)

പ്രകാശപ്രതിപതനം

→ വസ്തുക്കളുടെ ഉപരിതലങ്ങളിൽത്തട്ടി പ്രകാശരശ്മികൾ അതേ മാധ്യമത്തിലേക്കു തന്നെ തിരികെ വരുന്നതാണ് പ്രകാശ പ്രതിപതനം



പ്രതിപതന നിയമങ്ങൾ

- പതനകോണം (i) പ്രതിപതനകോണം (r) തുല്യമാണ്.
- പതനരശ്മിയും പ്രതിപതനരശ്മിയും പതനബിന്ദുവിലേക്ക് പ്രതിപതനതലത്തിനു വരുന്ന ലംബവും ഒരേ തലത്തിലായിരിക്കും.

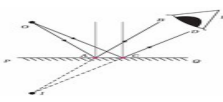
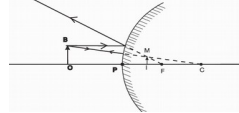
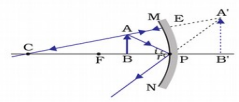
ക്രമ പ്രതിപതനം	വിസരിത പ്രതിപതനം
<ul style="list-style-type: none"> ● മിനുസമായ പ്രതലങ്ങളിൽ സംഭവിക്കുന്നു ● പതന കിരണങ്ങൾ സമാന്തരങ്ങളായാൽ പ്രതിപനകിരണങ്ങളും സമാന്തരങ്ങളാണ് ● പ്രതിബിംബം രൂപപ്പെടുന്നു ● പതനകോണം പ്രതിപതനകോണം തുല്യമാണ് 	<ul style="list-style-type: none"> ● പരുപരുത്ത പ്രതലങ്ങളിൽ സംഭവിക്കുന്നു ● പതന കിരണങ്ങൾ സമാന്തരങ്ങളായിരുന്നാലും പ്രതിപന കിരണങ്ങൾ സമാന്തരങ്ങളായിരിക്കില്ല ● പ്രതിബിംബം രൂപപ്പെടുന്നില്ല ● പതനകോണം പ്രതിപതനകോണം തുല്യമാണ്

ആവർത്തന പ്രതിപതനവും പ്രതിബിംബങ്ങളുടെ എണ്ണവും

പ്രതിബിംബങ്ങളുടെ എണ്ണം (n) = $(360 / \theta) - 1$

θ = ദർപ്പണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള കോണളവ്

യഥാർത്ഥ പ്രതിബിംബം	മിഥ്യാപ്രതിബിംബം
<ul style="list-style-type: none"> ● സ്ക്രീനിൽ രൂപീകരിക്കപ്പെടുന്നു ● തലകീഴായതാണ് ● ദർപ്പണത്തിനു മുന്നിൽ രൂപപ്പെടുന്നു ● വസ്തുവിൽ നിന്നുള്ള പ്രകാശരശ്മികൾ ദർപ്പണത്തിൽ തട്ടി പ്രതിപതിച്ച് കൂട്ടിമുട്ടുന്നതിനാൽ രൂപപ്പെടുന്നു. ● കോൺകേവ് ദർപ്പണത്തിൽ രൂപപ്പെടുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> ● സ്ക്രീനിൽ രൂപപ്പെടുന്നില്ല ● നിവർന്നതാണ് ● ദർപ്പണത്തിനു പിറകിൽ രൂപപ്പെടുന്നു ● വസ്തുവിൽ നിന്നുള്ള പ്രകാശരശ്മികൾ പ്രതിപതനത്തിനു ശേഷം കൂട്ടിമുട്ടുന്നതായി തോന്നുന്നതിനാൽ രൂപപ്പെടുന്നു. ● കോൺവെക്സ് ദർപ്പണം, കോൺകേവ് ദർപ്പണം, സമതലദർപ്പണം എന്നിവയിൽ രൂപപ്പെടുന്നു.

<p>സമതല ദർപ്പണം</p> 	<p>കോൺവെക്സ് ദർപ്പണം</p> 	<p>കോൺകേവ് ദർപ്പണം</p> 
<ul style="list-style-type: none"> ദർപ്പണത്തിന്റെ പ്രതലം സമതലമാണ് 	<ul style="list-style-type: none"> ദർപ്പണത്തിന്റെ പ്രതലം പുറത്തേക്ക് തള്ളി നിൽക്കുന്നു 	<ul style="list-style-type: none"> ദർപ്പണത്തിന്റെ പ്രതലം അകത്തേക്ക് കുഴിഞ്ഞ് നിൽക്കുന്നു
<ul style="list-style-type: none"> പ്രതിബിംബം എപ്പോഴും മിഥ്യയും നിവർന്നതും വസ്തുവിന്റെ തുല്യ വലുപ്പത്തിലുള്ളതും ആയിരിക്കും 	<ul style="list-style-type: none"> പ്രതിബിംബം എപ്പോഴും മിഥ്യയും നിവർന്നതും വസ്തുവിനേക്കാൾ ചെറുതും ആയിരിക്കും 	<ul style="list-style-type: none"> വസ്തുവിനേക്കാൾ വലിയ മിഥ്യ പ്രതിബിംബവും വസ്തുവിന്റെ അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ളതും വസ്തുവിനേക്കാൾ വലുതും വസ്തുവിനേക്കാൾ ചെറുതും ആയ യഥാർത്ഥ പ്രതിബിംബങ്ങളും രൂപീകരിക്കുന്നു.
<ul style="list-style-type: none"> മുഖം നോക്കുന്നതിനായും പെരിസ്കോപ്പ്, കാലിഡോസ്കോപ്പ് തുടങ്ങിയ ഉപകരണങ്ങളിലും ഉപയോഗിക്കുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> വാഹനങ്ങളിലെ റിയർ വ്യൂ മിറർ ആയും തെരുവ് വിളക്കുകളിൽ റിഫ്ളക്ടർ ആയും ഉപയോഗിക്കുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> ഷേവിങ് ദർപ്പണമായും മേക്കപ്പ് മിററായും ഡെന്റിസ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ദർപ്പണമായും ടോർച്ച്, സേർച്ച് ലൈറ്റ്, വാഹനങ്ങളിലെ ഹെഡ് ലൈറ്റ് തുടങ്ങിയവയിൽ റിഫ്ളക്ടർ ആയും, സോളാർ കോൺ സന്റേറ്ററുകളിലും ഉപയോഗിക്കുന്നു.

പ്രകാശിക സാന്ദ്രത

- ➔ പ്രകാശവേഗത്തെ സ്വാധീനിക്കാനുള്ള ഒരു മാധ്യമത്തിന്റെ കഴിവാണു് പ്രകാശിക സാന്ദ്രത.
- ➔ പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കൂടിയ മാധ്യമത്തിൽ പ്രകാശവേഗം കുറവായിരിക്കും.

പ്രകാശവേഗം കൂടി വരുന്ന ക്രമം.

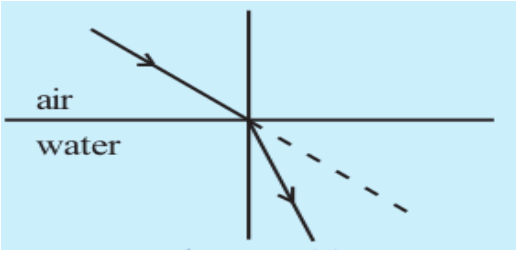
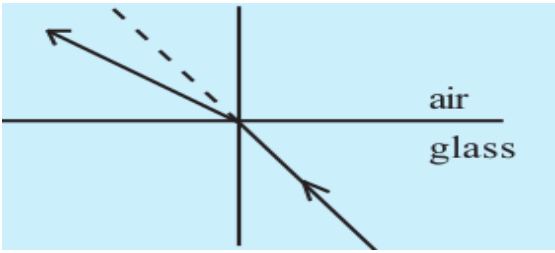
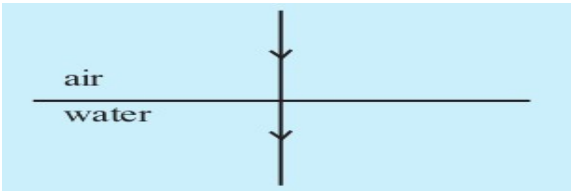
വജ്രം < ഗ്ലാസ് < ജലം < വായു

പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കൂടി വരുന്ന ക്രമം

വായു < ജലം < ഗ്ലാസ് < വജ്രം

പ്രകാശത്തിന്റെ അപവർത്തനം

- ➔ ഒരു സൂതാര്യ മാധ്യമത്തിൽ നിന്നു പ്രകാശിക സാന്ദ്രതയിൽ വ്യത്യാസമുള്ള മറ്റൊരു സൂതാര്യ മാധ്യമത്തിലേക്ക് പ്രകാശം ചരിഞ്ഞ് പതിക്കുമ്പോൾ മാധ്യമങ്ങളുടെ വിഭജനതലത്തിൽ വച്ച് പ്രകാശ പാതയ്ക്ക് വ്യതിയാനം സംഭവിക്കുന്നതാണ് അപവർത്തനം.
- ➔ അപവർത്തനത്തിനു കാരണം - മാധ്യമങ്ങളുടെ പ്രകാശിക സാന്ദ്രതയിലുള്ള വ്യത്യാസം.

<ul style="list-style-type: none"> ● പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കുറഞ്ഞ മാധ്യമത്തിൽ നിന്നു കൂടിയ മാധ്യമത്തിലേക്കു പ്രകാശം ചരിഞ്ഞു പതിക്കുമ്പോൾ, 	<ul style="list-style-type: none"> ● അപവർത്തന രശ്മി - ലംബത്തോട് അടുക്കുന്നു. (പതനകോൺ അപവർത്തനകോണിനേക്കാൾ കൂടുതലായിരിക്കും)
<ul style="list-style-type: none"> ● പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കൂടിയ മാധ്യമത്തിൽ നിന്നു കുറഞ്ഞ മാധ്യമത്തിലേക്കു പ്രകാശം ചരിഞ്ഞു പതിക്കുമ്പോൾ, 	<ul style="list-style-type: none"> ● അപവർത്തന രശ്മി - ലംബത്തിൽ നിന്നകലുന്നു. (അപവർത്തനകോൺ പതനകോണിനേക്കാൾ കൂടുതലായിരിക്കും)
<ul style="list-style-type: none"> ● ഒരു മാധ്യമത്തിലേക്കു ലംബമായി പതിക്കുന്ന പ്രകാശരശ്മിക്ക്, 	<ul style="list-style-type: none"> ● അപവർത്തനം സംഭവിക്കുന്നില്ല.

➔ പതനകോൺ കൂടി വരുമ്പോൾ അപവർത്തനകോണും കൂടിവരുന്നു.

അപവർത്തന നിയമങ്ങൾ

- ➔ പതനകോൺ, അപവർത്തനകോൺ, വിഭജനതലത്തിൽ പതനബിന്ദുവിലൂടെ വരച്ച ലംബം എന്നിവ ഒരേ തലത്തിൽ ആയിരിക്കും.
- ➔ പതനകോണിന്റെയും അപവർത്തനകോണിന്റെയും sine വിലകൾ തമ്മിലുള്ള അനുപാതവില ($\sin i / \sin r$) ഒരു സ്ഥിരസംഖ്യ (അപവർത്തനാങ്കം) ആയിരിക്കും. (സ്നേൽ നിയമം).

ആപേക്ഷിക അപവർത്തനാങ്കം - ഒരു മാധ്യമത്തിന് മറ്റൊരു മാധ്യമത്തെ അപേക്ഷിച്ചുള്ള അപവർത്തനാങ്കമാണ് ആപേക്ഷിക അപവർത്തനാങ്കം.

കേവല അപവർത്തനം (n) – ശൂന്യതയെ (വായുവിനെ) അപേക്ഷിച്ചുള്ള ഒരു മാധ്യമത്തിന്റെ അപവർത്തനമാണ് കേവല അപവർത്തനം.

$$\text{കേവല അപവർത്തനം (n)} = \sin i / \sin r \text{ or } n = c/v$$

c = വായുവിലെ പ്രകാശവേഗം (3×10^8 m/s)

v = മാധ്യമത്തിലെ പ്രകാശവേഗം

- പ്രകാശവേഗം കൂടിയ മാധ്യമത്തിന് (പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കുറഞ്ഞത്) അപവർത്തനം കുറവായിരിക്കും.
- പ്രകാശവേഗം കുറഞ്ഞ മാധ്യമത്തിന് (പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കൂടിയതിന്) അപവർത്തനം കൂടുതലായിരിക്കും.

അപവർത്തനം കൂടി വരുന്ന ക്രമം

വായു (1) < ജലം (1.33) < ഗ്ലാസ്(1.5) < വജ്രം(2.4)

◆ പ്രകാശവേഗം കൂടി വരുന്ന ക്രമം	◆ വജ്രം < ഗ്ലാസ് < ജലം < വായു
◆ പ്രകാശിക സാന്ദ്രത കൂടിവരുന്ന ക്രമം	◆ വായു < ജലം < ഗ്ലാസ് < വജ്രം
◆ അപവർത്തനം കൂടിവരുന്ന ക്രമം	◆ വായു (1) < ജലം (1.33) < ഗ്ലാസ്(1.5) < വജ്രം(2.4)

ക്രിട്ടിക്കൽ കോൺ

➔ പ്രകാശരശ്മി പ്രകാശികസാന്ദ്രത കൂടിയ മാധ്യമത്തിൽ നിന്ന് പ്രകാശികസാന്ദ്രത കുറഞ്ഞ മാധ്യമത്തിലേക്ക് കടക്കുമ്പോൾ അപവർത്തനകോൺ 90° ആവുന്ന സന്ദർഭത്തിലെ പതനകോണാണ് ക്രിട്ടിക്കൽ കോൺ. ജലത്തിലെ ക്രിട്ടിക്കൽ കോണളവ് 48.6° ആണ്.

പൂർണ്ണാന്തര പ്രതിപതനം

➔ പ്രകാശികസാന്ദ്രത കൂടിയ മാധ്യമത്തിൽനിന്ന് കുറഞ്ഞ മാധ്യമത്തിലേക്ക് ക്രിട്ടിക്കൽ കോണിനേക്കാൾ കൂടിയ പതനകോണിൽ പ്രകാശരശ്മി പ്രവേശിക്കുമ്പോൾ ആ രശ്മി അപവർത്തനത്തിന് വിധേയമാകാതെ അതേ മാധ്യമത്തിലേക്ക് പ്രതിപതിക്കുന്നതാണ് പൂർണ്ണാന്തരപ്രതിപതനം.

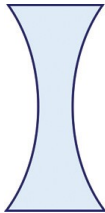
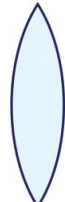
നിത്യജീവിതത്തിൽ പൂർണ്ണാന്തരപ്രതിപതനത്തിന്റെ പ്രായോഗിക ഉപയോഗങ്ങൾ

- ➔ ചികിത്സാരംഗത്ത് → എൻഡോസ്കോപ്പ്
- ➔ വാർത്താവിനിമയരംഗത്ത് → ഒപ്റ്റിക്കൽ ഫൈബർ കേബിളുകൾ.

ലെൻസ്

- ➔ ഗോളോപരിതലങ്ങളുള്ള സുതാര്യ മാധ്യമമാണ് ലെൻസ്.
- ➔ ഒരു ലെൻസിന്റെ മധ്യബിന്ദുവാണ് പ്രകാശികകേന്ദ്രം (P).

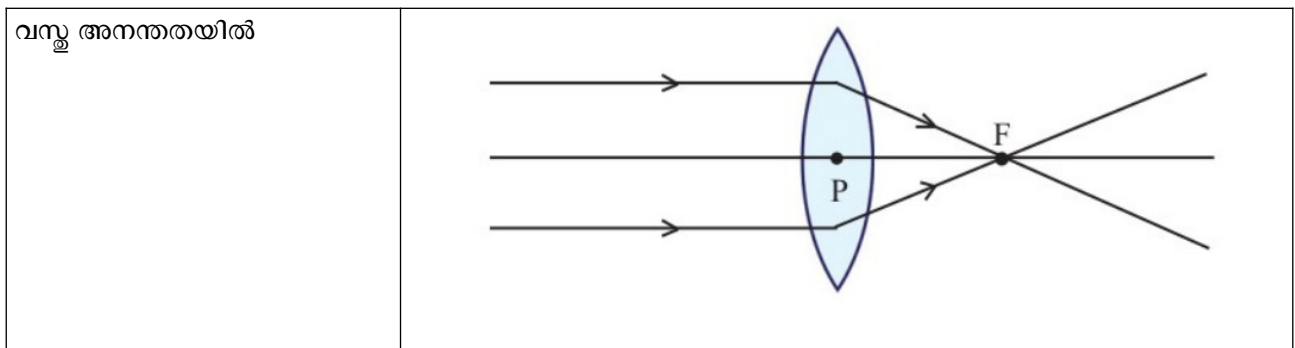
- ➔ ലെൻസിന്റെ വശങ്ങൾ ഭാഗങ്ങളായി വരുന്ന സാങ്കല്പികഗോളങ്ങളുടെ കേന്ദ്രങ്ങളാണ് **വക്രതാകേന്ദ്രങ്ങൾ (C)**.
- ➔ ലെൻസിന്റെ രണ്ടു വക്രതാകേന്ദ്രങ്ങളെയും ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് പ്രകാശികകേന്ദ്രത്തിൽക്കൂടി കടന്നുപോകുന്ന സാങ്കല്പികരേഖയാണ് **മുഖ്യ ആക്ഷം**.
- ➔ കോൺവെക്സ് ലെൻസിന്റെ മുഖ്യ അക്ഷത്തിനു സമീപവും സമാന്തരവുമായി ലെൻസിൽ പതിക്കുന്ന പ്രകാശരശ്മികൾ അപവർത്തനത്തിനുശേഷം മുഖ്യ അക്ഷത്തിലുള്ള ഒരു ബിന്ദുവിൽ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു. ഈ ബിന്ദുവിനെ കോൺവെക്സ് ലെൻസിന്റെ **മുഖ്യഫോക്കസ്** എന്നു പറയുന്നു.
- ➔ കോൺകേവ് ലെൻസിന്റെ മുഖ്യ അക്ഷത്തിനു സമീപവും സമാന്തരവുമായി ലെൻസിൽ പതിക്കുന്ന പ്രകാശരശ്മികൾ അപവർത്തനത്തിനുശേഷം പരസ്പരം അകലുന്നു. ഈ രശ്മികൾ പതനരശ്മികളുടെ അതേ വശത്ത് മുഖ്യ അക്ഷത്തിലുള്ള ഒരു ബിന്ദുവിൽനിന്നു പുറപ്പെടുന്നതായി തോന്നുന്നു. ഈ ബിന്ദുവാണ് **കോൺകേവ് ലെൻസിന്റെ മുഖ്യഫോക്കസ്**.

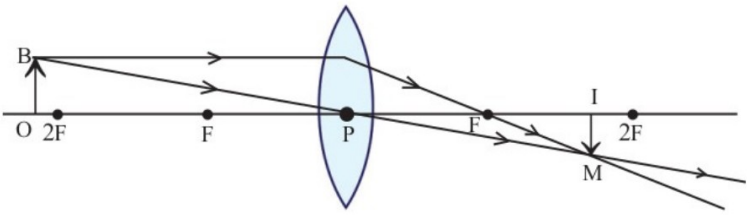
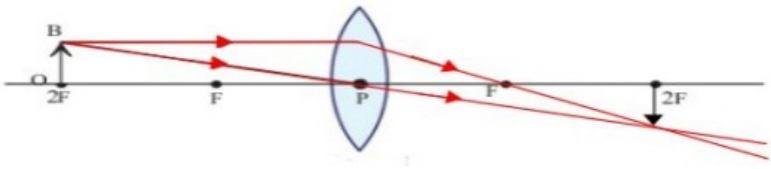
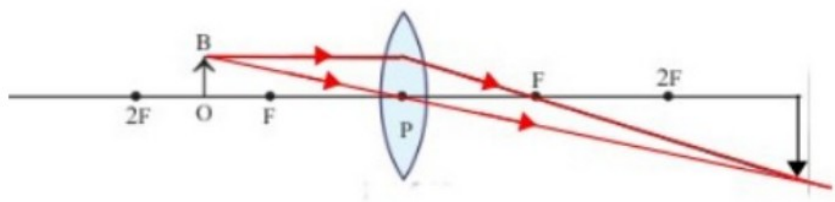
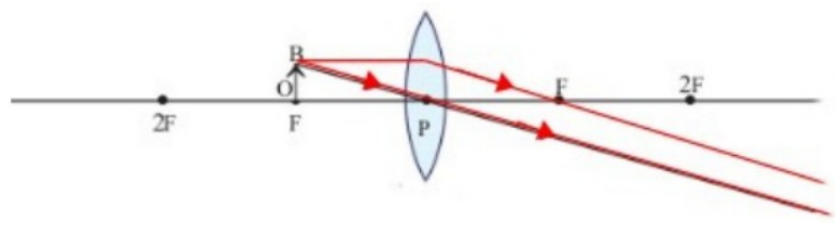
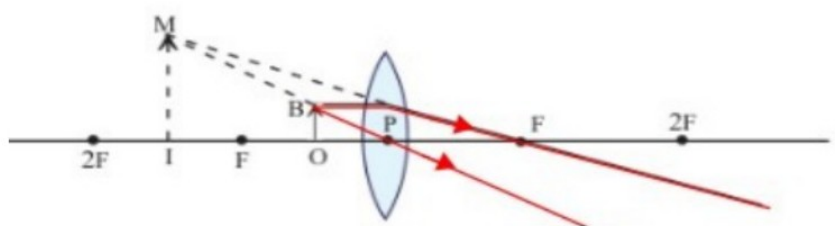
<p style="text-align: center;">കോൺകേവ് ലെൻസ്</p> 	<p style="text-align: center;">കോൺവെക്സ് ലെൻസ്</p> 
<ul style="list-style-type: none"> ◆ മധ്യഭാഗം കട്ടി കുറഞ്ഞതും വശങ്ങളിൽ കട്ടി കൂടിയതുമായ ലെൻസ്. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ മധ്യഭാഗം കട്ടി കൂടിയതും വശങ്ങളിൽ കട്ടി കുറഞ്ഞതുമായ ലെൻസ്.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ മിഥ്യയും നിവർന്നതും ചെറുതുമായ പ്രതിബിംബം മാത്രം രൂപീകരിക്കുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ വസ്തുവിനേക്കാൾ വലിയ മിഥ്യാ പ്രതിബിംബവും വസ്തുവിന്റെ അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ളതും വസ്തുവിനേക്കാൾ വലുതും വസ്തുവിനേക്കാൾ ചെറുതും ആയ യഥാർത്ഥ പ്രതിബിംബങ്ങളും രൂപീകരിക്കുന്നു.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ വസ്തു ഇരിക്കുന്ന അതേ വശത്തുമാത്രം പ്രതിബിംബം രൂപീകരിക്കുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ മിഥ്യാ പ്രതിബിംബം വസ്തു ഇരിക്കുന്ന അതേ വശത്തും യഥാർത്ഥ പ്രതിബിംബങ്ങൾ ലെൻസിന്റെ മറു വശത്തും രൂപീകരിക്കുന്നു.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ വസ്തുവിൽ നിന്നുള്ള പ്രകാശ രശ്മികൾ അപവർത്തനത്തിനു ശേഷം കൂട്ടിമുട്ടുന്നതായി തോന്നുന്ന സ്ഥലത്ത് പ്രതിബിംബം രൂപീകരിക്കുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ വസ്തുവിൽ നിന്നുള്ള പ്രകാശ രശ്മികൾ അപവർത്തനത്തിനു ശേഷം കൂട്ടിമുട്ടുന്ന സ്ഥലത്ത് യഥാർത്ഥ പ്രതിബിംബവും കൂട്ടിമുട്ടുന്നതായി തോന്നുന്ന സ്ഥലത്ത് മിഥ്യാ പ്രതിബിംബവും രൂപീകരിക്കുന്നു.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ മിഥ്യാ ഫോക്കസ് 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ യഥാർത്ഥ ഫോക്കസ്
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ഹ്രസ്വ ദൃഷ്ടി പരിഹരിക്കുന്നതിനുപോയഗിക്കുന്നു. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ മാഗ്നിഫൈയിങ് ഗ്ലാസായും മൈക്രോസ്കോപ്പ്, ക്യാമറ, പ്രൊജക്ടർ, ടെലസ്കോപ്പ് തുടങ്ങിയ ഉപകരണങ്ങളിലും ദീർഘദൃഷ്ടി, വെള്ളെഴുത്ത് തുടങ്ങിയ നേത്ര വൈകല്യങ്ങൾ പരിഹരിക്കുന്നതിനും ഉപയോഗിക്കുന്നു.

കോൺകേവ് ദർപ്പണം , കോൺവെക്സ് ലെൻസ് എന്നിവയിലെ പ്രതിബിംബ രൂപീകരണം - താരതമ്യം

കോൺകേവ് ദർപ്പണം		കോൺവെക്സ് ലെൻസ്		പ്രതിബിംബത്തിന്റെ സവിശേഷതകൾ
വസ്തുവിന്റെ സ്ഥാനം	പ്രതിബിംബത്തിന്റെ സ്ഥാനം	വസ്തുവിന്റെ സ്ഥാനം	പ്രതിബിംബത്തിന്റെ സ്ഥാനം	
അനന്തതയിൽ	F ൽ	അനന്തതയിൽ	ലെൻസിന്റെ മറുവശത്ത് F ൽ	യഥാർഥം, തലകീഴായത്, ചെറുത്.
C ക്ക് അപ്പുറം	C ക്ക് F നും ഇടയിൽ	2 F ന് അപ്പുറം	ലെൻസിന്റെ മറുവശത്ത് 2F നും F നും ഇടയിൽ	യഥാർഥം, തലകീഴായത്, ചെറുത്.
C യിൽ	C യിൽ	2F ൽ	ലെൻസിന്റെ മറുവശത്ത് 2F ൽ	യഥാർഥം, തലകീഴായത്, വസ്തുവിന്റെ അതേ വലുപ്പം.
C ക്ക് F നും ഇടയിൽ	C ക്ക് അപ്പുറം	2F നും F നും ഇടയിൽ	ലെൻസിന്റെ മറുവശത്ത് 2 F ന് അപ്പുറം	യഥാർഥം, തലകീഴായത്, വലുത്.
F ൽ	അനന്തതയിൽ	F ൽ	അനന്തതയിൽ	യഥാർഥം, തലകീഴായത്, വലുത്.
F നും ദർപ്പണത്തിനും (P) ഇടയിൽ	ദർപ്പണത്തിനു പിറകിൽ	F നും ലെൻസിനും (O) ഇടയിൽ	വസ്തു ഇരിക്കുന്ന അതേ വശത്ത്.	മിഥ്യ, നിവർന്നത്, വലുത്.

കോൺവെക്സ് ലെൻസ് രൂപീകരിക്കുന്ന പ്രതിബിംബത്തിന്റെ രേഖാചിത്രങ്ങൾ



<p>വസ്തു 2F ന് അപ്പുറം</p>	
<p>വസ്തു 2F ൽ</p>	
<p>വസ്തു 2F നും F നും ഇടയിൽ</p>	
<p>വസ്തു F ൽ.</p>	
<p>വസ്തു F നും ലെൻസിനും ഇടയിൽ.</p>	

കോൺകേവ് ലെൻസ് രൂപീകരിക്കുന്ന പ്രതിബിംബം

