

Reflexion (Physik)

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) nur teilweise:

Korrektheit: 3
(zu größeren
Teilen überprüft)

Umfang: 1
(zu gering)

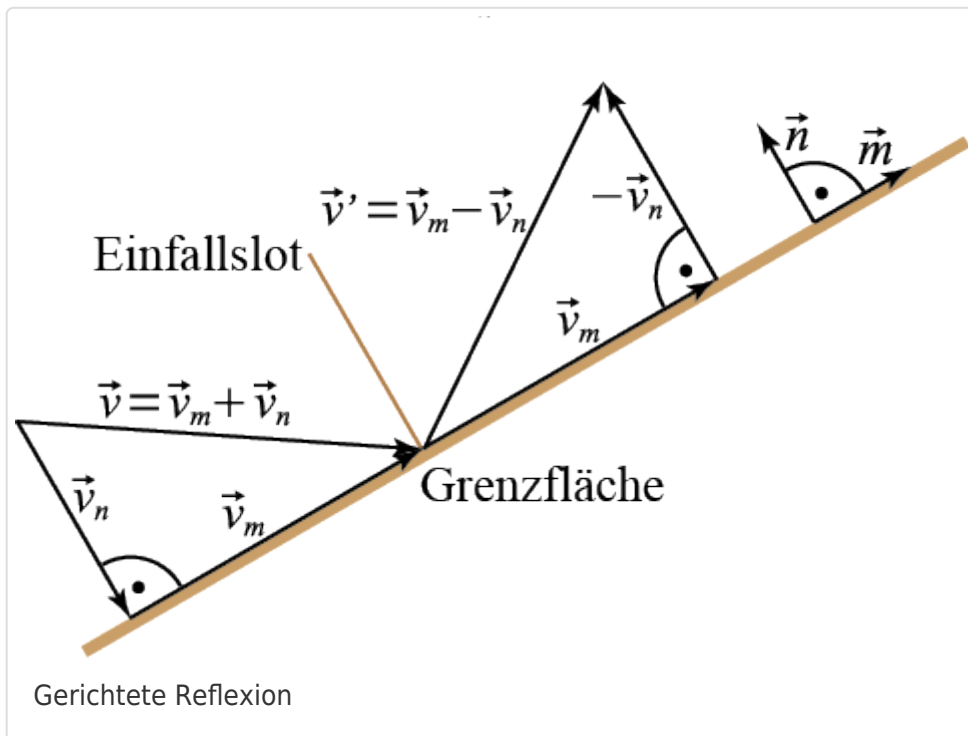
Quellenangaben:
1
(fehlen großteils)

Quellenarten: 5
(ausgezeichnet)

Konformität: 5
(ausgezeichnet)

1 Definition (Brockhaus) ^[1]

Unter Reflexion versteht man in der **Physik** das Zurückwerfen von mechanischen Körpern (**Stoß**), Teilchen- oder Wellenstrahlen (elektrische, akustische, elektromagnetische und Wahrscheinlichkeitswellen) an Grenzflächen oder Grenzschichten zwischen zwei Medien.



2 Reflexionsgesetz: Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel ^[1]

Bei der regelmäßigen oder gerichteten Reflexion (Spiegelung) an hinreichend glatten Grenzflächen ist stets der *Einfallswinkel*, d.h. der Winkel zwischen einfallendem Strahl und der im Einfallspunkt errichteten Flächensenkrechten (Einfallslot), gleich dem *Ausfallswinkel* (Reflexionswinkel), d.h. dem Winkel zwischen Einfallslot und reflektiertem Strahl. Der einfallende Strahl, das Einfallslot und der ausfallende Strahl liegen stets in einer Ebene.

Beim Übergang von Licht aus einem optisch dünneren in ein optisch dichteres Medium und umgekehrt wird stets nur ein Teil des Lichts reflektiert. Der Rest wird **absorbiert** oder **gebrochen**.

Entsprechendes gilt für alle Wellenphänomene.

Gerichtete Reflexion und Brechung sind kohärente Vorgänge, die elementar mit dem **Huygensschen Prinzip** erklärt werden können.

TO BE DONE

Reflexionsmatrix

3 Quellen

1. vgl. **Brockhaus (1992, RAD-RÜS)**: Brockhaus-Enzyklopädie: Band 18, RAS-RÜS; Auflage: 19; Verlag: **F.A. Brockhaus GmbH**; Adresse: **Mannheim**; ISBN: 3-7653-1118-9; **1992**; **Quellengüte**: 5 (Buch), Reflexion

Kategorien:

[Spielephysik](#)

[Lineare Algebra](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Juni 2019 um 12:37 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

