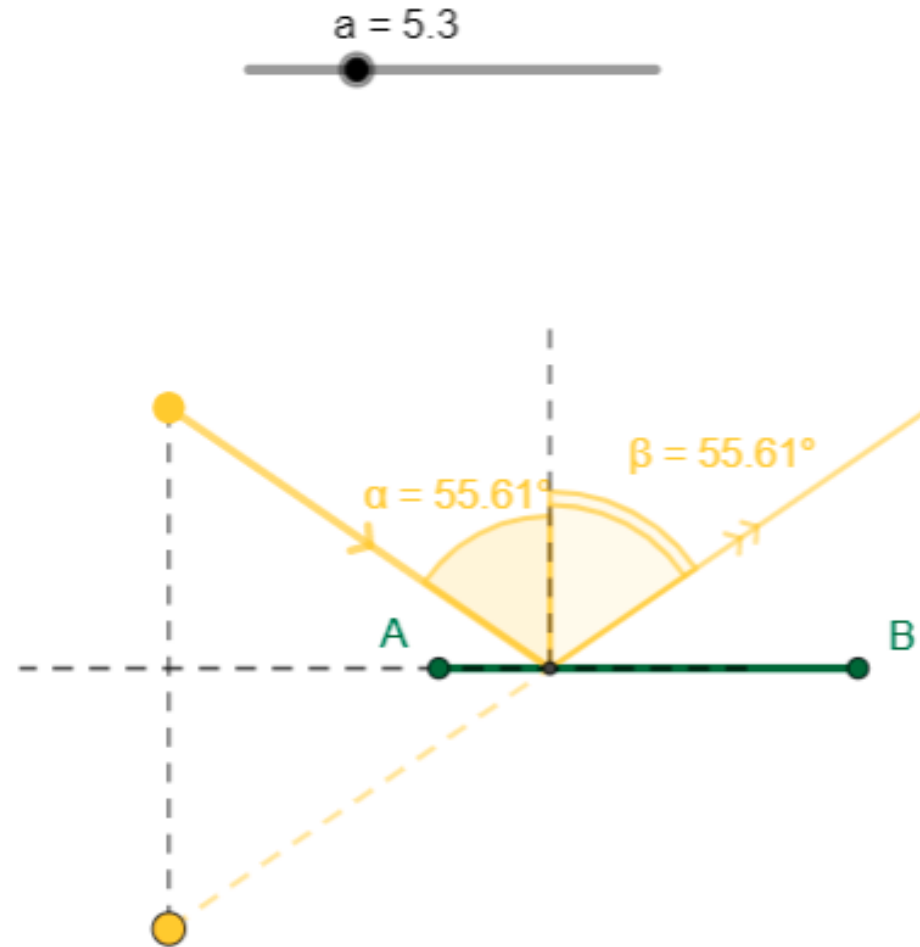
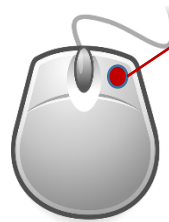
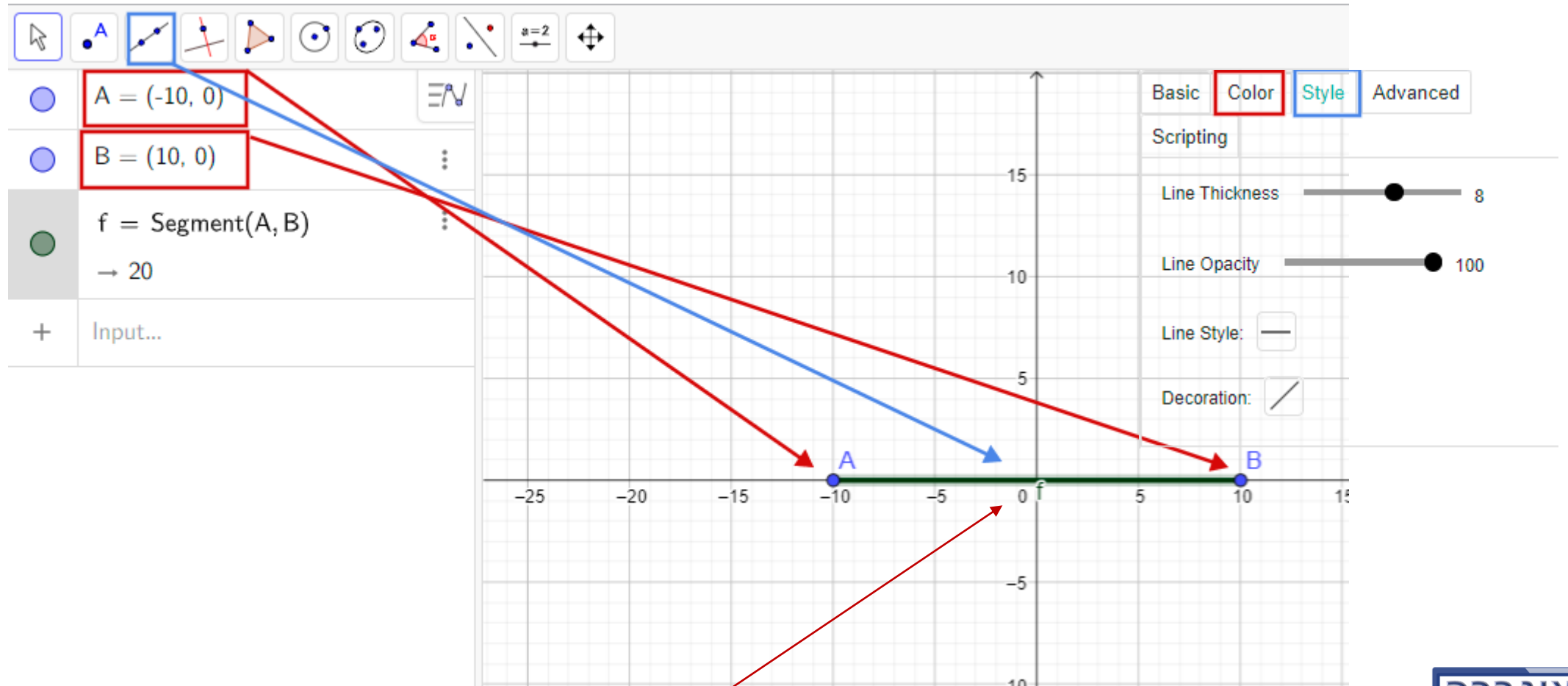


1.2 – קרן פוגעת וקרן מוחזרת

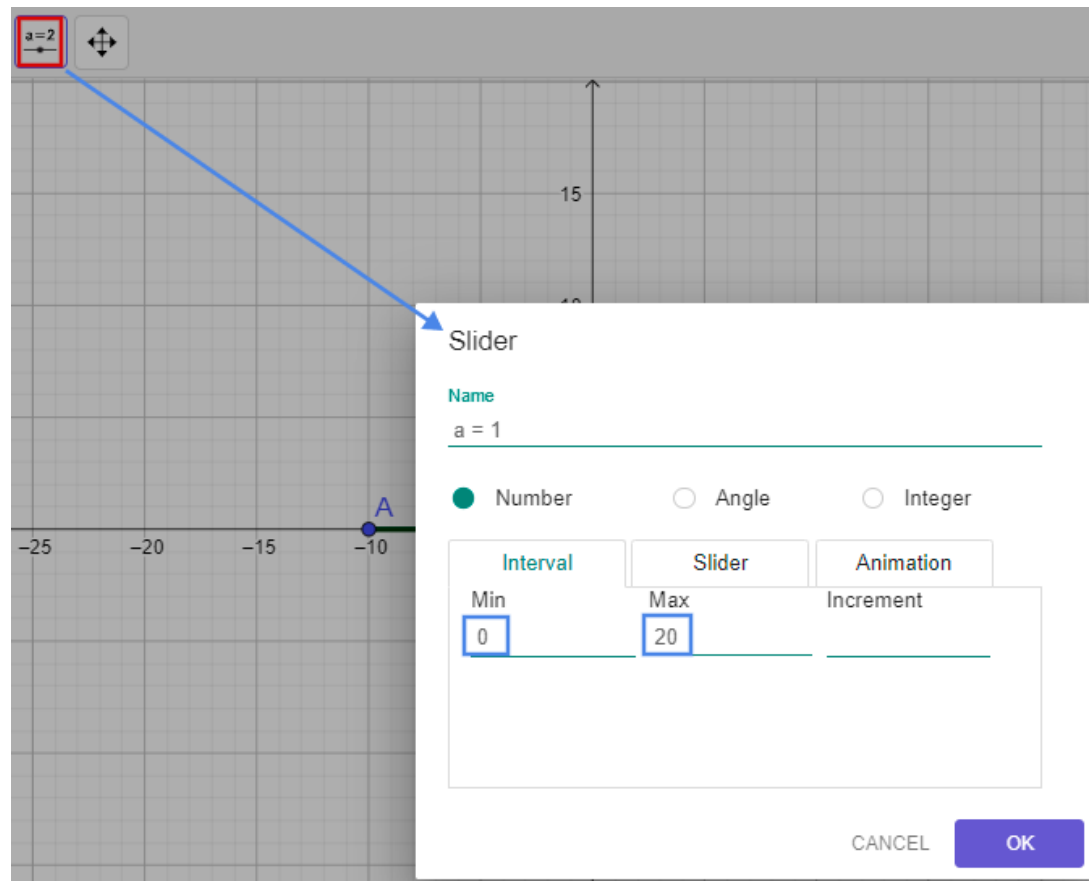


1. ע"י שורת קלט של לוח אלגברי מגדירים 2 נקודות – $A(-10,0)$ ו- $B(10,0)$. בעזרת כלי "קטע" מעבירים קטע AB ומעצבים אותו.

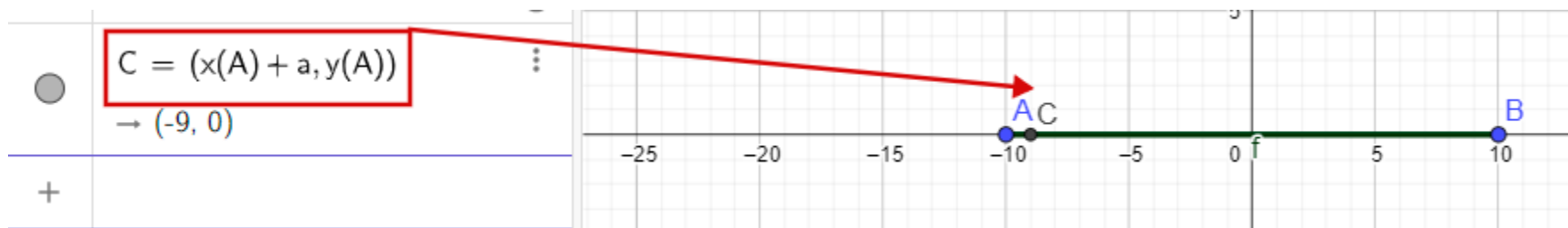




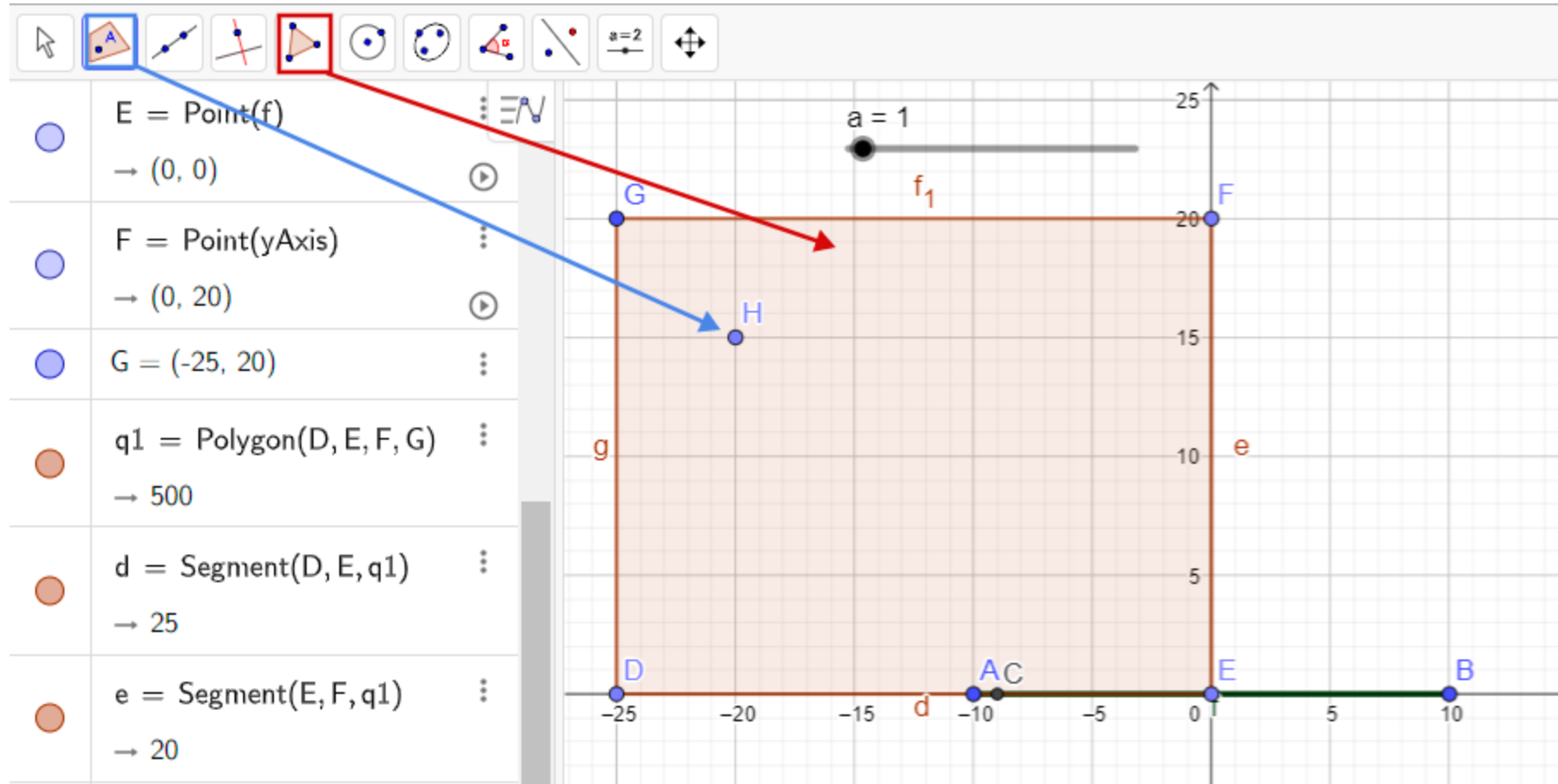
2. ע"י כלי "סרגל גרירה" מגדירים a בגבולות בין 0 ל-20.



ע"י שורת קלט של לוח אלגברי מגדירים
נקודה $C(x(A)+a, y(A))$



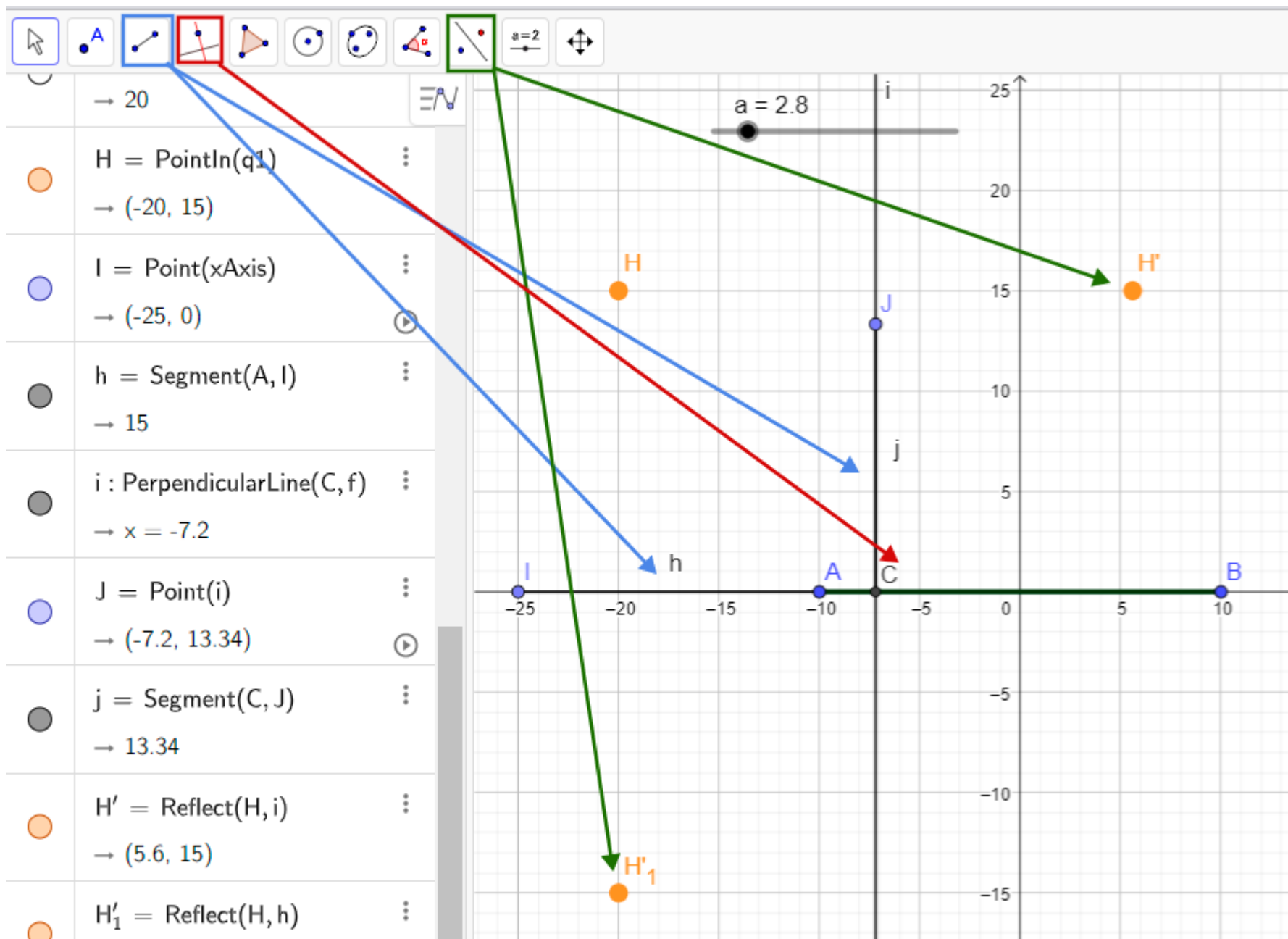
3. ע"י כלי "מצולע" בונים מרובע DEFGD ובעזרת כלי "נקודה בתוך אובייקט" מסמנים נקודה H. מעלימים את המצולע ואת קודקודיו ומעצבים את הנקודה H כמקור האור.



4. בעזרת כלי "קטע" מעבירים AI, ע"י כלי "אנך לישר דרך נקודה" בונים ישר o ,

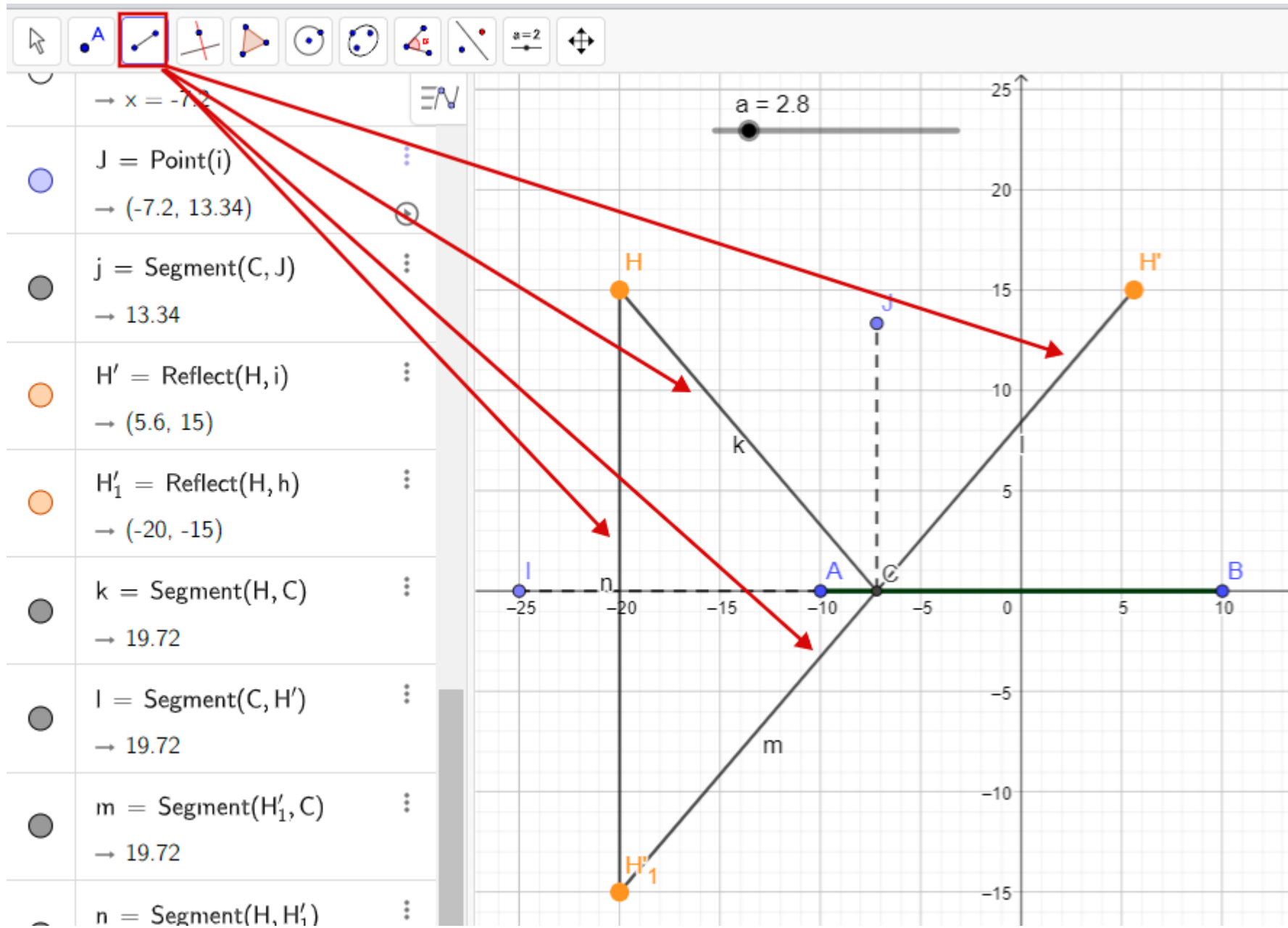
עליו מסמנים נקודה J ובונים קטע CJ.

באמצעות כלי "שיקוף" בונים 2 נקודות H' ו- H'_1 הסימטריות ל- H ביחס ישר o וקטע CJ בהתאמה. לאחר מכן מעלימים את הישר o ומעצבים את הקטעים h ו- j .



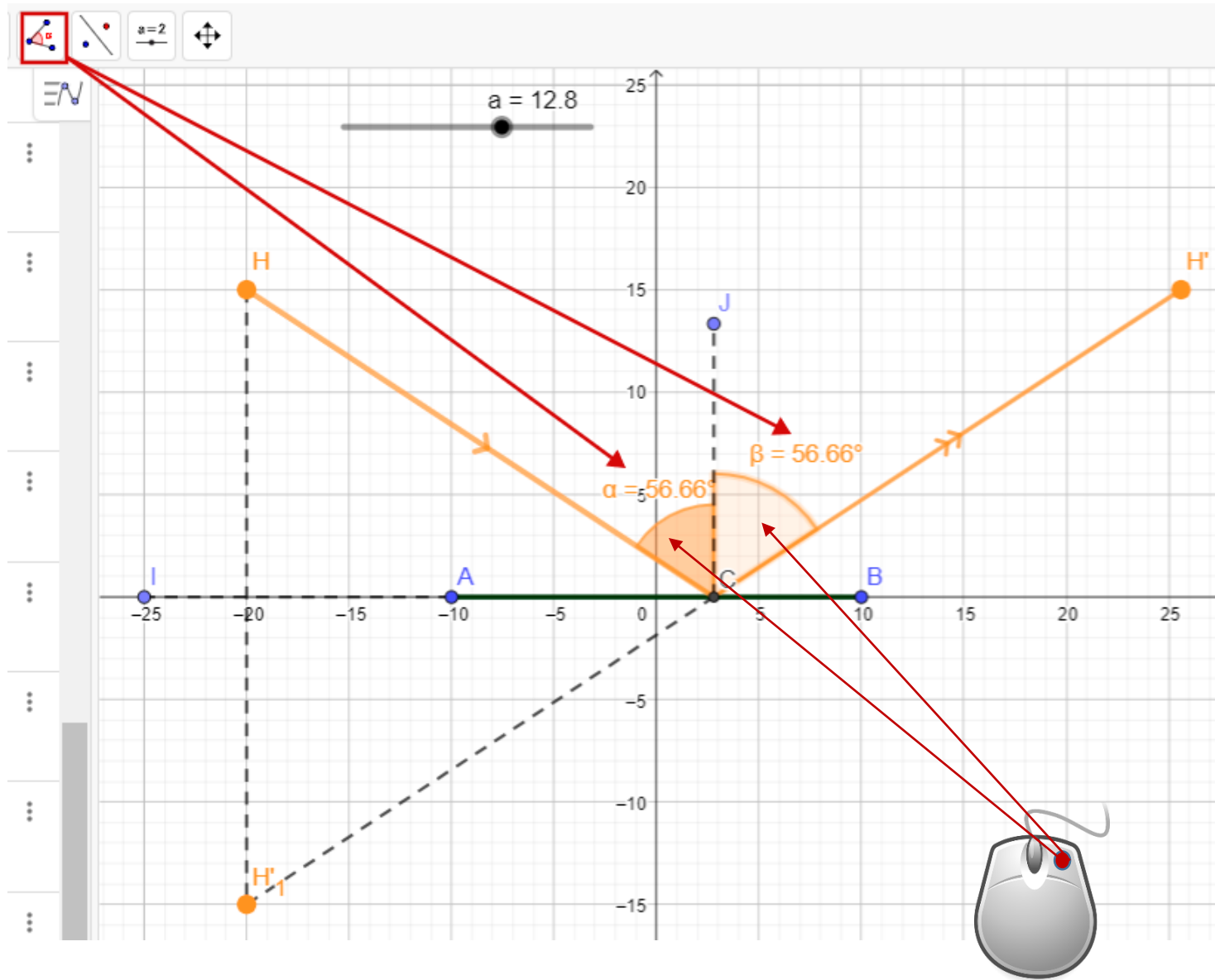
5. בעזרת כלי "קטע" בונים קטעים n, i, m, k

מעצבים את
הקטעים ומעלימים
את השמות.



6. בעזרת כלי "זווית" מסמנים זווית הפגיעה $\alpha = \angle JCH$ ו- $\beta = \angle H'CH$.

מעצבים את הזוויות.



Basic **Color** Style Advanced

Algebra Scripting

Recent

Other

Preview

255, 153, 51 (#FF9933)

Opacity 0 100

Basic Color **Style** Advanced

Algebra Scripting

Line 5

Thickness

Line Opacity 70

Line Style:

Size 75

Filling: Standard

Decoration:

7. מעצבים את היישומון – מעלימים את הלוח האלגברי, נקודות מיותרות, מערכת צירים וקווי רשת.

