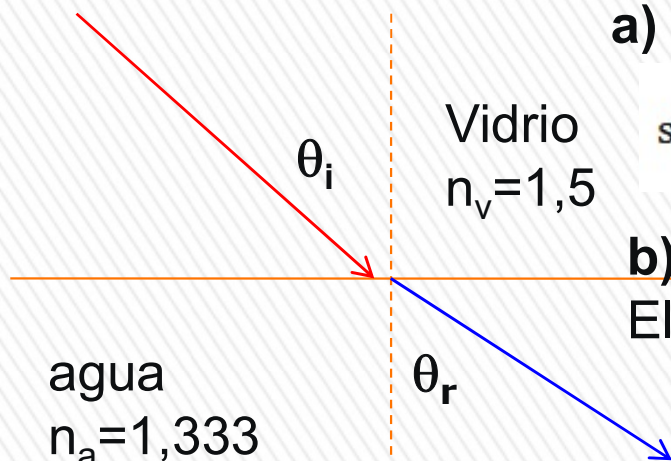


## EJEMPLO: Ejercicio 5.1

- a) Un rayo de luz incide desde el vidrio en una superficie vidrio-agua formando un ángulo de  $45^\circ$ . Hallar el ángulo de refracción si el índice de refracción del vidrio es de 1,5.
- b) ¿Cuál es el ángulo crítico para la reflexión total de la luz que pasa desde un vidrio de índice de refracción 1,5 al aire?
- c) Un rayo de luz incide desde el aire al agua con un ángulo de  $30^\circ$  respecto a la normal. Parte de la luz se refleja y parte se refracta. Hallar los ángulos de ambos rayos. ¿Qué cambiaría si el rayo incidiera con el mismo ángulo pero desde el agua al aire?



a) Ley de Snell:  $n_v \sin \theta_i = n_a \sin \theta_r$        $\sin \theta_r = \frac{n_v}{n_a} \sin \theta_i$

$$\sin \theta_r = \frac{1,5}{1,333} \sin 45^\circ = 0,7956941 \quad \theta_r = 52,72^\circ$$

$$\theta_r = 53^\circ$$

- b) Considero que el índice de refracción del aire vale 1,00. El ángulo crítico está dado para este caso por:

$$\theta_{\text{crít.}} = \sin^{-1} \left( \frac{n_{\text{aire}}}{n_{\text{vidrio}}} \right) = \sin^{-1} \left( \frac{1,00}{1,50} \right) = 41,81^\circ$$

$$\theta_{\text{crít.}} = 42^\circ$$

- c) Por la ley de reflexión, el ángulo reflejado es igual al incidente  $\theta_{\text{reflejado}} = 30^\circ$

$$\theta_{\text{reflejado}} = 30^\circ$$

Ley de Snell:  $n_{\text{aire}} \sin \theta_i = n_{\text{agua}} \sin \theta_r$

$$\sin \theta_r = \frac{n_{\text{aire}}}{n_{\text{agua}}} \sin \theta_i = \frac{1,00}{1,33} \sin 30^\circ = 0,3750938 \quad \theta_r = 22,03^\circ$$

$$\theta_r = 22^\circ$$

Si la incidencia es desde el agua al aire tendríamos que:

$$\sin \theta_r = \frac{n_{\text{agua}}}{n_{\text{aire}}} \sin \theta_i = \frac{1,00}{1,33} \sin 30^\circ = 0,6665 \quad \theta_r = 41,80^\circ$$

$$\theta_r = 42^\circ$$

## EJEMPLO: Ejercicio 5.5

Haga este sencillo experimento por su cuenta.

Tome dos tazas opacas, coloque una moneda en el fondo de cada taza cerca del borde, y llene una taza con agua.

A continuación, vea las tazas desde un lado en algún ángulo de modo que la moneda en el agua sea apenas visible, como se muestra en la figura de la izquierda.

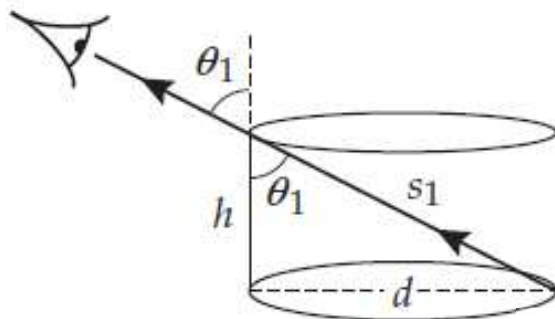
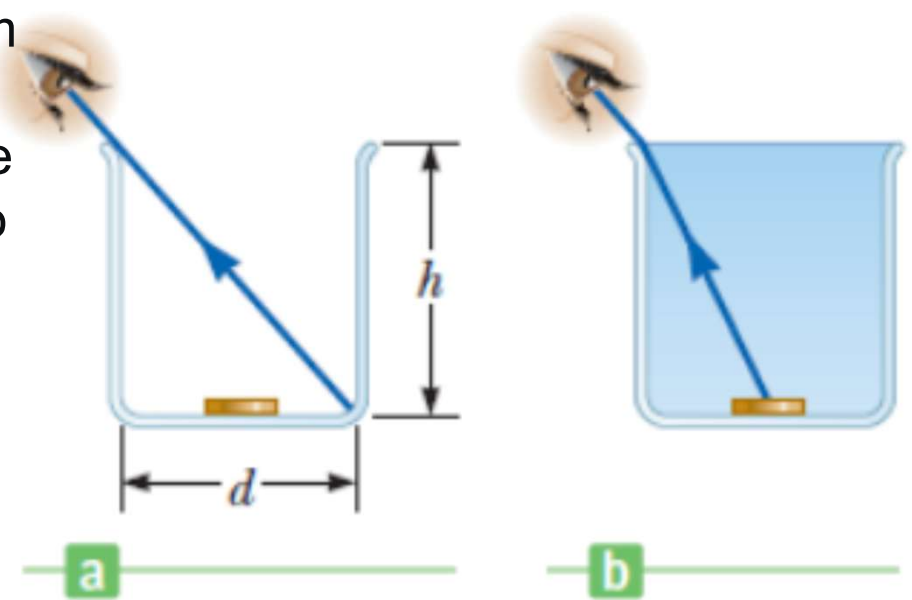
Tenga en cuenta que la moneda en aire no es visible, como se muestra a la derecha en la figura.



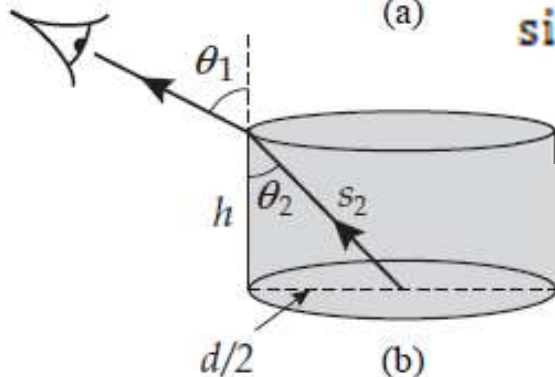


## EJEMPLO: Ejercicio 5.5

Una lata cilíndrica tiene un diámetro  $d = 25,0$  cm y una altura  $h = 25,0$  cm. Un observador se coloca de tal manera que puede ver únicamente la parte más distante del fondo (figura a). Luego se vierte líquido dentro de la lata y cuando alcanza el borde, el observador, sin cambiar su posición original, alcanza precisamente a ver una pequeña moneda que se encuentra centrada en el fondo de la lata (figura b). ¿Cuál es el índice de refracción del líquido?



(a)



(b)

Asumo  $n$  del aire como 1,00.

Por la ley de Snell:  $n_{\text{aire}} \sin \theta_1 = n \sin \theta_2$

$$n = \frac{n_{\text{aire}} \sin \theta_1}{\sin \theta_2} = \frac{\sin \theta_1}{\sin \theta_2} \quad \sin \theta_1 = \frac{d}{s_1} = \frac{d}{\sqrt{h^2 + d^2}}$$

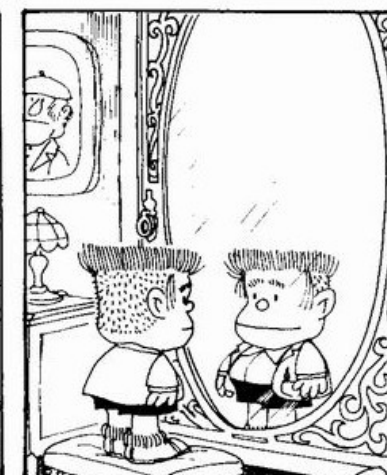
$$\sin \theta_2 = \frac{d/2}{s_2} = \frac{d}{2\sqrt{h^2 + \left(\frac{d}{2}\right)^2}} \quad n = \frac{\sin \theta_1}{\sin \theta_2} = \frac{d}{\sqrt{h^2 + d^2}} \cdot \frac{2\sqrt{h^2 + \left(\frac{d}{2}\right)^2}}{d} = \frac{2\sqrt{h^2 + \left(\frac{d}{2}\right)^2}}{\sqrt{h^2 + d^2}}$$

$$n = \frac{2\sqrt{h^2 + \left(\frac{d}{2}\right)^2}}{\sqrt{h^2 + d^2}} = \frac{2\sqrt{25,0^2 + \left(\frac{25,0}{2}\right)^2}}{\sqrt{25,0^2 + 25,0^2}} = 1,5811$$

$$n = 1,58$$



# 22-FORMACIÓN DE IMÁGENES





## Simulaciones y videos en pestaña “Material complementario” – Unidad 5

### Simulador PhET: "Reflexión y refracción de la luz"

<https://phet.colorado.edu/es/simulation/bending-light>

Analiza la reflexión y refracción de la luz, determina las intensidades de los rayos para distintos ángulos e índices de refracción de los medios. Visualiza espectros por dispersión y representa las funciones temporales de las ondas.

### Simulador PhET: "Óptica geométrica: espejos y lentes"

[https://phet.colorado.edu/sims/html/geometric-optics/latest/geometric-optics\\_all.html?locale=es](https://phet.colorado.edu/sims/html/geometric-optics/latest/geometric-optics_all.html?locale=es)

Permite analizar la formación de imágenes en espejos planos, cóncavos y convexos y también de lentes convergentes o divergentes mediante diagrama de rayos. Permite determinar cómo el cambio de los parámetros ópticos (radio de curvatura, índice de refracción) afecta dónde aparece la imagen y cómo se ve (su aumento e inversión).





# ÓPTICA GEOMÉTRICA

El reflejo en un espejo, o la visión de un objeto a través de lentes son ejemplos de **imágenes**.

En cada caso, el **objeto** que miramos parece estar en un lugar diferente de su posición real, los rayos de luz provenientes de un punto del objeto se desvían por **reflexión o refracción** (o una combinación de ambas), de tal forma que convergen hacia un punto denominado **punto de imagen**, o parecen divergir con respecto a éste.

El papel fundamental que desempeña la geometría en nuestro análisis es la razón por la que se da el nombre de **óptica geométrica** al estudio de la formación de imágenes mediante rayos luminosos.

En óptica **objeto** es todo aquello desde donde radian rayos de luz, ya sea emitida por el objeto que es luminoso, o reflejada de una fuente distinta.



# Reflexión en una superficie plana

**Reflexión especular en espejo plano:** todos los rayos que inciden en la superficie se reflejan a un ángulo igual al ángulo de incidencia.

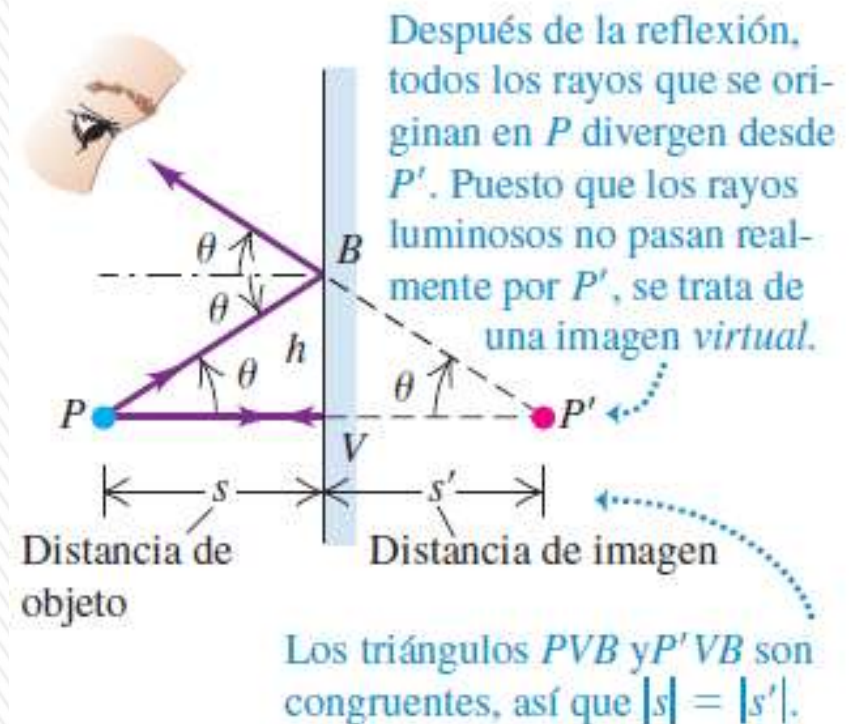
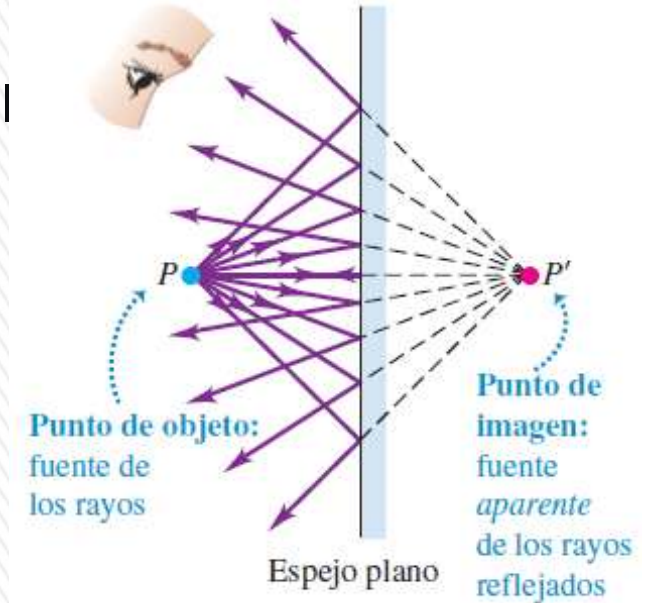
Una vez que los rayos se han reflejado, su dirección es la misma que si hubieran provenido del punto  $P'$ .

Un observador que ve únicamente los rayos reflejados, y que no sabe que está viendo un reflejo, piensa que el origen de los rayos se encuentra en el punto  $P'$  (**punto imagen**).

**Imagen virtual:** es la que se ve en un espejo plano, por ella la luz no pasa, no se puede enfocar en una pantalla, para verla se debe mirar en el interior del espejo. Las imágenes virtuales son verticales derechas (no invertidas).

**Imagen real-** La luz pasa por la imagen. Se puede enfocar sobre una pantalla y siempre está invertida.

La línea entre  $P$  y  $P'$  es perpendicular al espejo. Los dos triángulos  $PVB$  y  $P'VB$  son congruentes; por lo tanto,  $P$  y  $P'$  están a la misma distancia del espejo, y  $s$  y  $s'$  tienen igual magnitud. El punto de imagen  $P'$  está situado exactamente en posición opuesta al punto del objeto  $P$ .

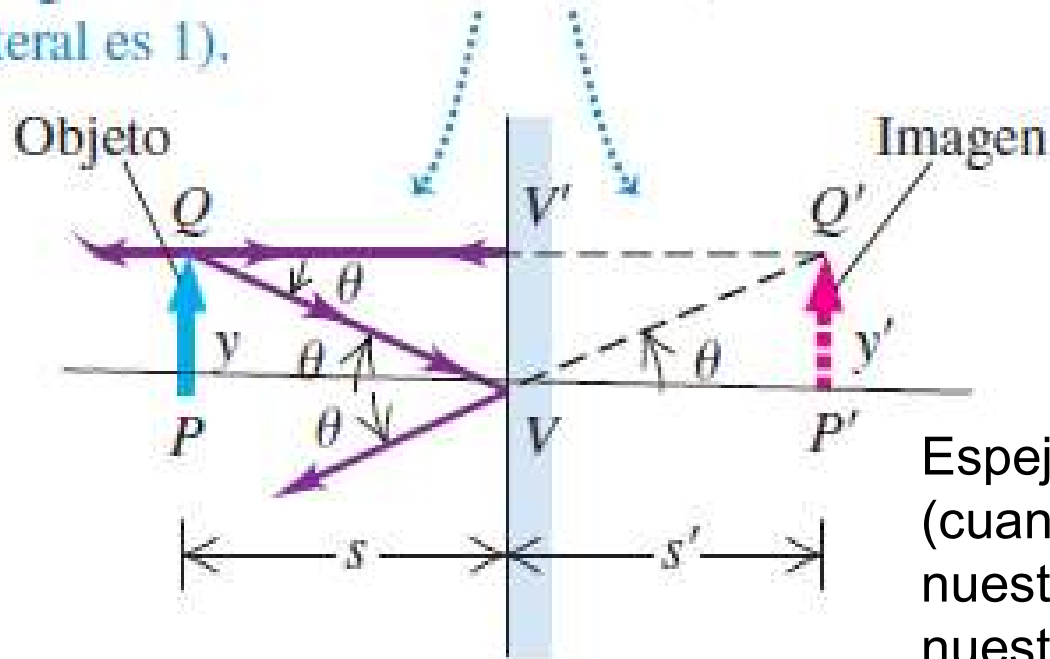




# Reflexión y refracción en una superficie plana

## Imagen de un objeto extenso: espejo plano

Para un espejo plano,  $PQV$  y  $P'Q'V$  son congruentes, así que  $y = y'$  y el objeto y la imagen tienen el mismo tamaño (el aumento lateral es 1).



Los triángulos  $QPV$  y  $Q'P'V$  son congruentes, se concluye que:  $y = y'$ . Cociente entre altura de imagen ( $y'$ ) y la altura objeto ( $y$ ) en cualquier situación de formación de imágenes es el **aumento lateral  $m$** :

$$m = \frac{y'}{y} \quad (\text{aumento lateral})$$

Espejo plano, el aumento lateral  $m$  es 1 (cuando nos miramos en un espejo plano, nuestra imagen es del mismo tamaño que nuestro cuerpo)

La imagen es **derecha**, si  $y$  e  $y'$  tienen el mismo signo, y  $m > 0$ .

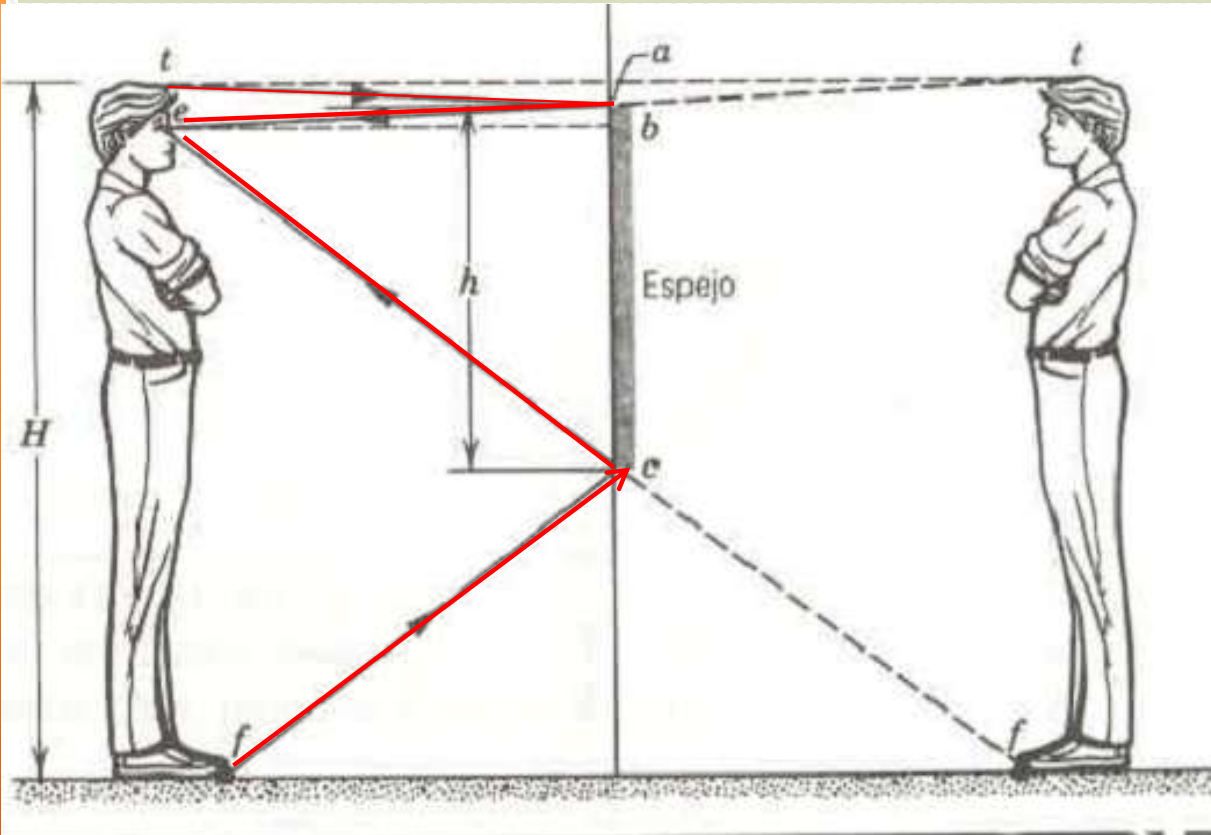
Si la imagen estuviera invertida se dice que es una imagen **invertida**, y  $y$  e  $y'$  tienen signos opuestos, y el aumento lateral  $m$  es negativo.

Un espejo plano invierte las imágenes izquierda y derecha, pero no de arriba y de abajo: es una **inversión de lateralidad**.



## EJEMPLO: ejercicio 5.8.b)

¿Qué altura mínima debe tener un espejo para que una persona que mide 1,70 m, pueda verse reflejada de cuerpo entero en el mismo?



Para que se vea toda su altura, un rayo de luz ( $t a e$ ) debe salir de la parte superior de su cabeza, reflejarse en  $a$  y entrar a sus ojos.

Otro rayo ( $f c e$ ) debe salir de sus pies, reflejarse en  $c$  y entrar a sus ojos.

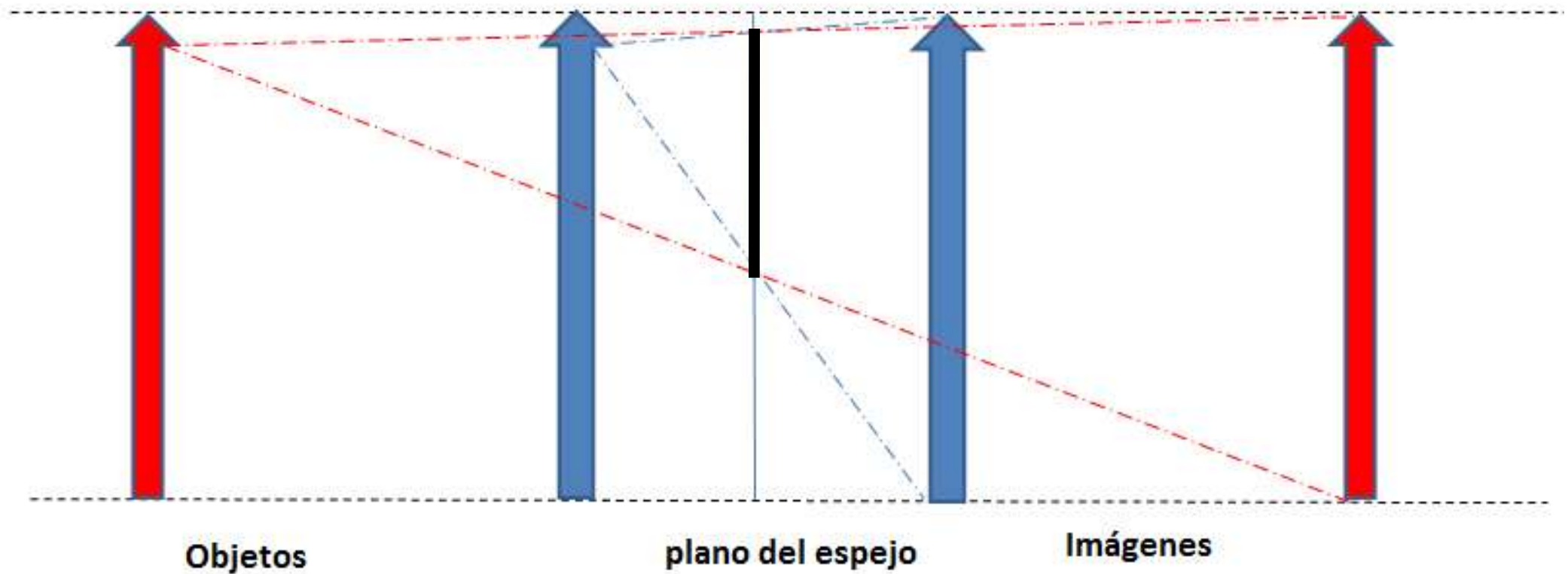
La persona verá una imagen de toda su altura si longitud del espejo es  $ac$  por lo menos. De la geometría se ve que:

$$ab = \frac{1}{2}te \quad bc = \frac{1}{2}ef$$

$$ac = ab + bc = \frac{1}{2}te + \frac{1}{2}ef = \frac{1}{2}(te + ef) = \frac{1}{2}H$$

**$h = H/2 = 1,70 / 2 = 0,85 \text{ m}$   
y no depende de la  
posición!!!!**

¿Qué altura mínima debe tener un espejo para que una persona que mide 1,70 m, pueda verse reflejada de cuerpo entero en el mismo?





# Reflexión en una superficie esférica

## Imagen de un objeto puntual: Espejo esférico cóncavo

a) Construcción para encontrar la posición  $P'$  de la imagen formada por un espejo esférico cóncavo

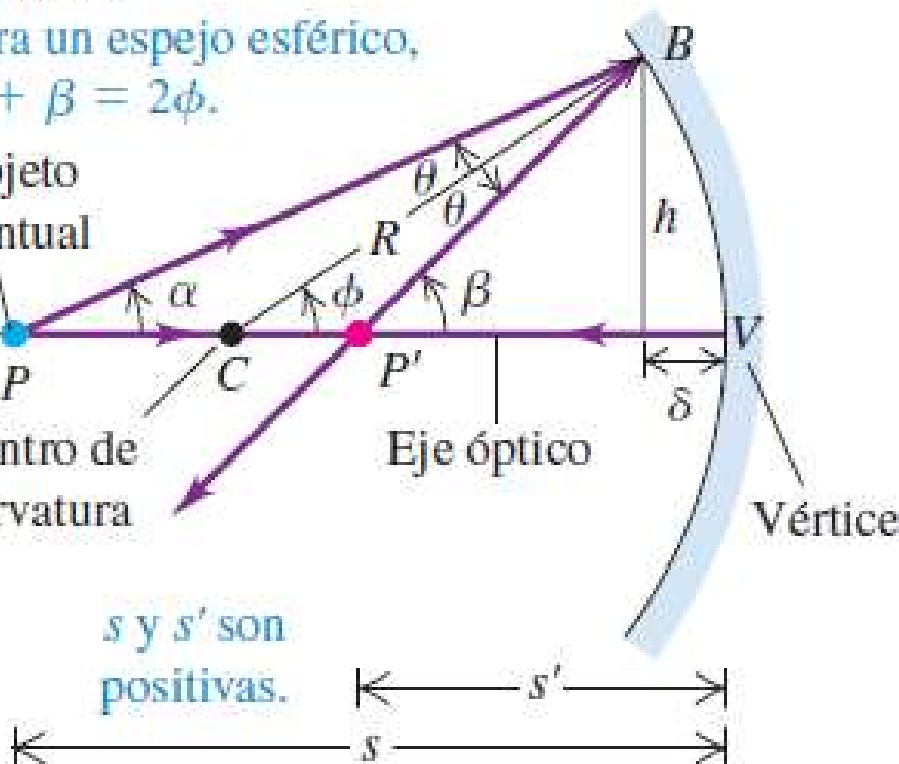
Para un espejo esférico,  
 $\alpha + \beta = 2\phi$ .

Objeto  
puntual

Centro de  
curvatura

Eje óptico

Vértice



Espejo esférico con radio de curvatura  $R$ , con su lado cóncavo hacia luz incidente.

$C$  - centro de curvatura de la superficie

$V$  - vértice del espejo

Recta  $CV$ : eje óptico.

$P$ : punto de objeto (sobre eje óptico)

Rayo  $PV$ : pasa por  $C$ , incide de forma normal en el espejo y se refleja sobre sí mismo.

Rayo  $PB$ , a un ángulo  $\alpha$  con respecto al eje, incide en el espejo en  $B$ , donde los ángulos de incidencia y de reflexión son  $\theta$ .

El rayo reflejado interseca el eje en  $P'$ , que es, entonces, la imagen de  $P$ .

Como los rayos reflejados se intersecan realmente en  $P'$ , y luego divergen a partir de  $P'$ , como si se hubieran originado en ese punto:  **$P'$  es una imagen real.**

Podría colocar realmente una pantalla o trozo de película y aparecería la imagen...

# Reflexión en una superficie esférica

## Reglas de signos:

Para todas las superficies reflectantes tanto planas como esféricas.

**1-Para distancia de objeto (s):**  $s > 0$  cuando el objeto está del lado entrante de la luz a la superficie (**objeto real**);  $s < 0$  en caso contrario.

**2. Para la distancia de imagen (s'):**  $s' > 0$  cuando la imagen está del lado que la luz sale de la superficie (**imagen real**);  $s' < 0$  en caso contrario.

**3. Radio de curvatura de una superficie esférica (R):**  $R > 0$  cuando el centro de curvatura está del lado saliente de la luz de la superficie;  $R < 0$  en caso contrario.

**4. Regla del aumento lateral (m):**  $m > 0$  cuando la imagen es derecha;  $m < 0$  cuando es invertida.

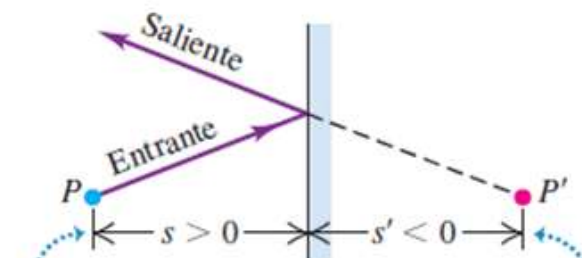
**Espejo plano:  $s = -s'$**

**Espejos esféricos: relación entre distancias de objeto (s) y de imagen (s')**

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{2}{R}$$

*Demostración en presentación 05.2 en Teórico del EVA*

a) Espejo plano



En ambos casos específicos:

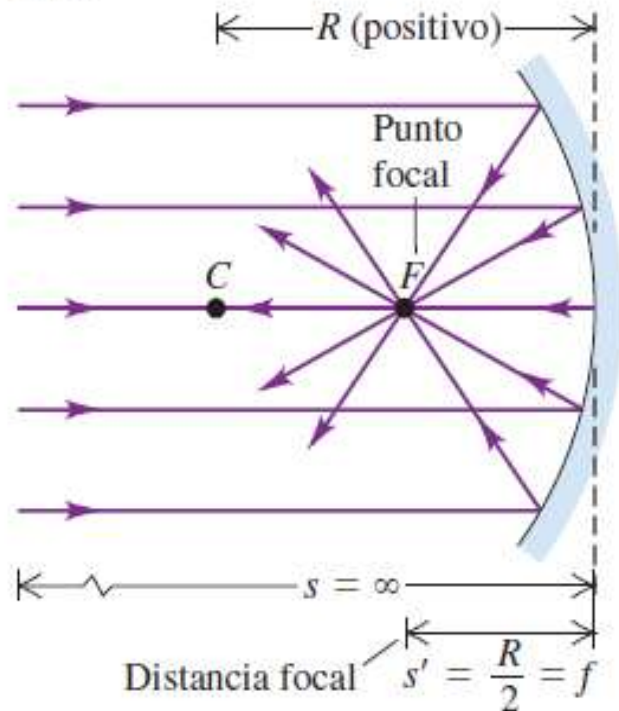
La distancia de objeto  $s$  es positiva porque el objeto está del mismo lado que la luz entrante

La distancia de imagen  $s'$  es negativa porque la imagen NO está en el mismo lado que la luz saliente.



# Imagen de un objeto: espejo esférico

a) Todos los rayos paralelos incidentes en un espejo esférico se reflejan a través del punto focal.



$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{2}{R}$$

Los rayos que forman ángulos suficientemente pequeños con el eje, casi paralelos al eje y próximos a él, se llaman **rayos paraxiales**.

Debido a que todos estos rayos reflejados convergen en el punto de imagen, los espejos cóncavos también se conocen como **espejos convergentes**.

Si el punto del objeto P está muy lejos del espejo esférico ( $s = \infty$ ), los rayos entrantes son paralelos. Para este caso:

$$\frac{1}{\infty} + \frac{1}{s'} = \frac{2}{R} \Rightarrow s' = \frac{R}{2}$$

El haz de rayos paralelos incidentes converge, después de reflejarse en el espejo, en un punto F situado a una distancia  $R/2$  del vértice del espejo.

El punto F donde los rayos paralelos incidentes convergen se llama **punto focal** o **foco** y la distancia del vértice al punto focal, que se indica con **f**, recibe el nombre de **distancia focal**:

f se relaciona con el radio de curvatura R:  **$f = R/2$**

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

# Imagen de un objeto extenso: Espejo esférico

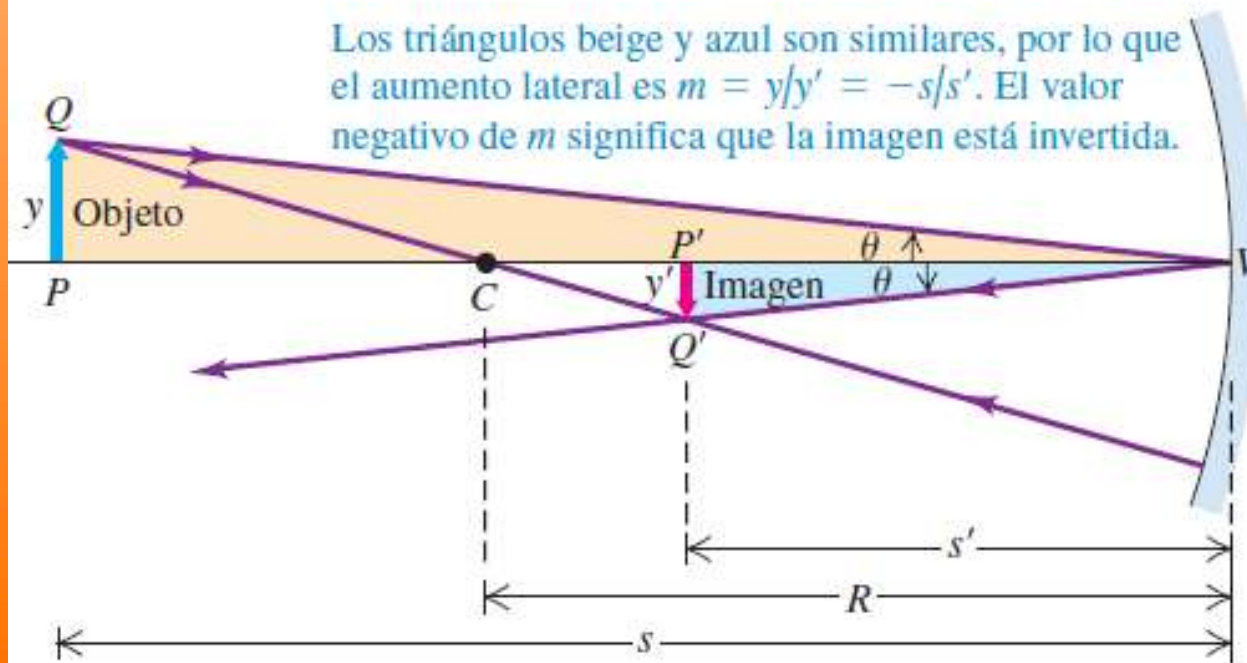


Imagen de P en P'

Imagen  $y'$  está invertida.

Triángulos P'Q'V y PQV son semejantes.

Por lo tanto:  $m = \frac{y'}{y} = -\frac{s'}{s}$

Si  $m > 0$ , la imagen es derecha en comparación con el objeto; si  $m < 0$  la imagen está invertida con respecto al objeto,

Hemos analizado el caso en que  $s \geq f$ , y visto que la **imagen es real e invertida**. Si  $s < f$  la imagen resultante es **virtual** (la imagen está en el lado opuesto del espejo con respecto al objeto), **derecha y más grande que el objeto**.

**Los espejos que se utilizan para aplicar maquillaje son espejos cóncavos; al usarlo, la distancia del rostro al espejo es menor que la distancia focal ( $s < f$ ), y se observa una imagen derecha ampliada.**

Se pueden verificar esto aplicando:

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

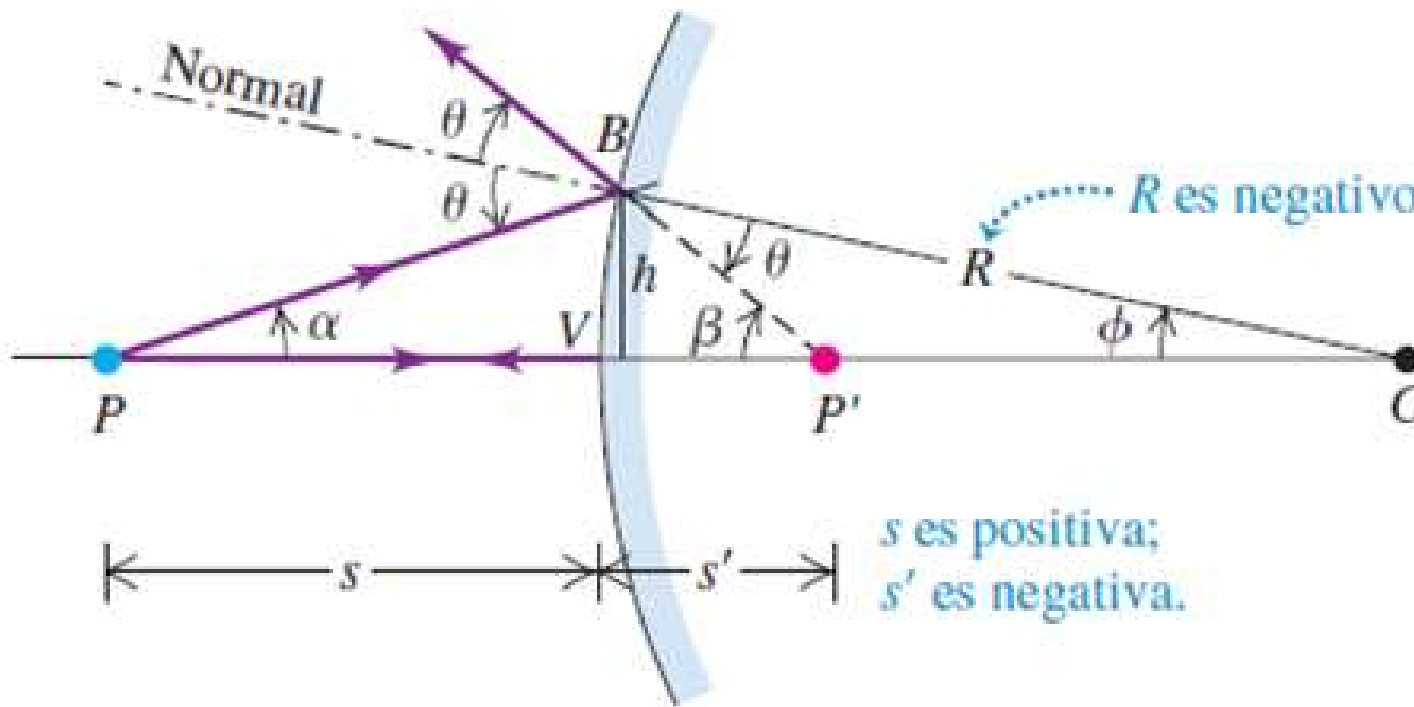
$$m = \frac{y'}{y} = -\frac{s'}{s}$$



# Reflexión en una superficie esférica

## Espejos convexos

a) Construcción para determinar la posición de una imagen formada por un espejo convexo



El centro de curvatura está en el lado opuesto a los rayos salientes: por lo que  $R < 0$ .

Rayo  $PB$  se refleja, con ángulos de incidencia y reflexión iguales a  $\theta$ .

El rayo reflejado se proyecta hacia atrás y corta al eje en  $P'$ .

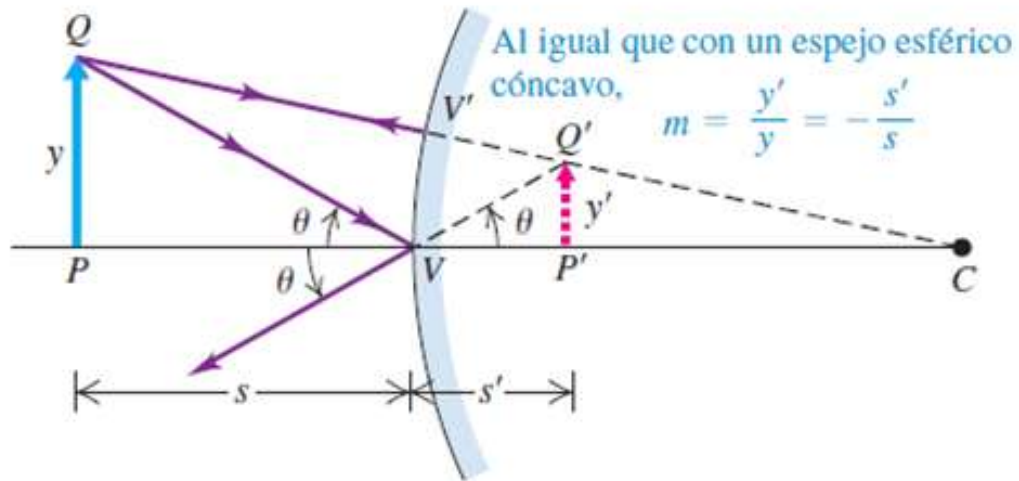
Como esto pasa para todos los rayos provenientes de  $P$  que se reflejan en el espejo, mientras los ángulos sean pequeños,  $P'$  es la imagen de  $P$ .

Para este caso:  $s > 0$ ;  $s' < 0$  y  $R < 0$ .



# Espejos convexos

b) Construcción para determinar el aumento de una imagen formada por un espejo convexo



Se muestran dos rayos que divergen a partir de la punta de la flecha PQ y de la imagen virtual P'Q'.

Se siguen cumpliendo las ecuaciones:

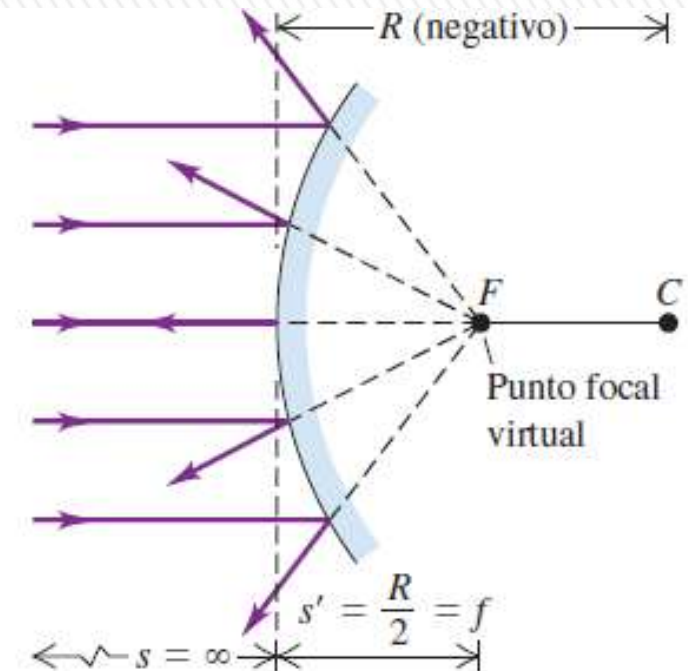
$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{2}{R}$$

$$m = \frac{y'}{y} = -\frac{s'}{s}$$

Para este tipo de espejo,  $R$  es negativo los rayos entrantes que son paralelos al eje óptico no se reflejan a través del punto focal  $F$ , sino que divergen como si provinieran del punto  $F$  situado a una distancia  $f$  detrás del espejo, como se muestra en la figura.

En este caso,  $f$  es la distancia focal, y  $F$  recibe el nombre de punto focal virtual.

**Tanto  $s'$  como  $f$  y  $R$  son negativos.**



El espejo lateral de los vehículos es **convexo** para producir una imagen derecha menor que el objeto.

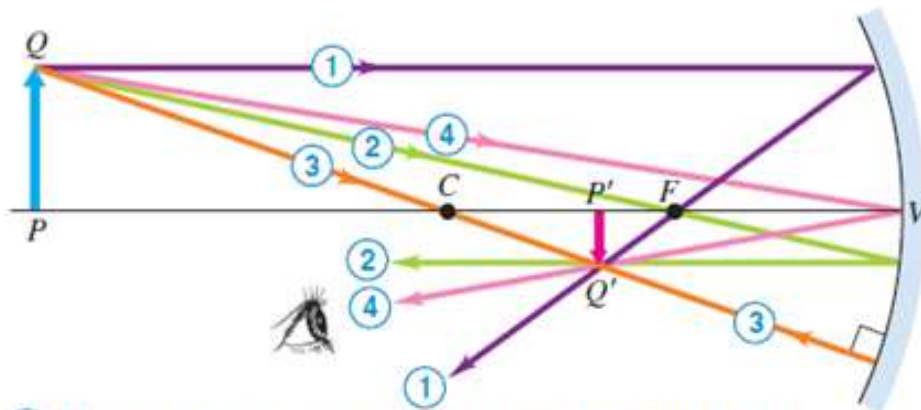
Como la imagen es más pequeña que el objeto, significa que el objeto está más cerca que su distancia aparente como se observa en el espejo



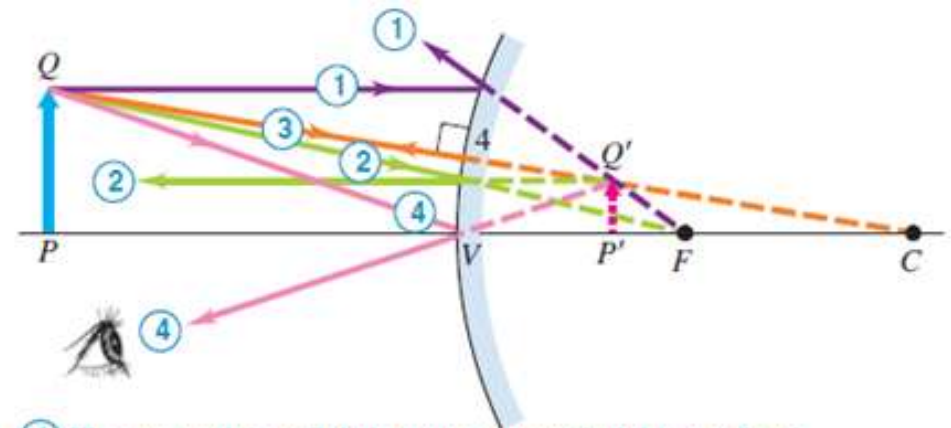
# Métodos gráficos para espejos

Se elige un punto del objeto que no esté sobre el eje óptico. Se pueden trazar 4 rayos (**rayos principales**) que por lo general se dibujan con facilidad.

1. Un rayo paralelo al eje, después de reflejarse, pasa por el punto focal  $F$  de un espejo cóncavo o parece provenir del punto focal (virtual) de un espejo convexo.
2. Un rayo que pasa por el punto focal  $F$  (o que avanza hacia este) se refleja paralelamente al eje.
3. Un rayo a lo largo del radio que pasa por el centro de curvatura  $C$ , o se aleja de él, interseca la superficie en dirección normal y se refleja de regreso por su trayectoria original.
4. Un rayo que incide en el vértice  $V$  se refleja, formando ángulos iguales con el eje óptico.

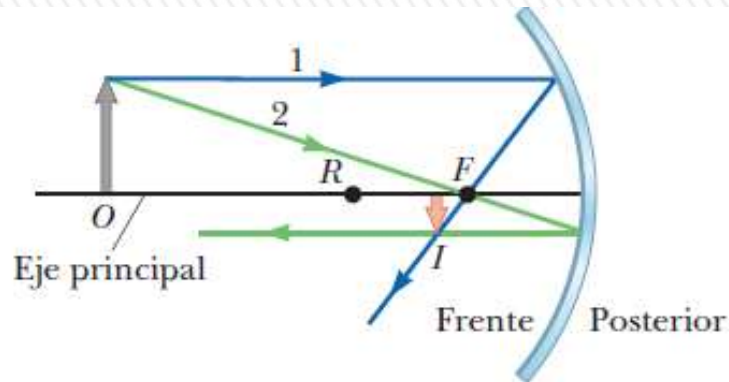


- ① El rayo paralelo al eje se refleja a través del punto focal.
- ② El rayo que pasa por el punto focal se refleja paralelo al eje.
- ③ El rayo que pasa por el centro de curvatura interseca la superficie en dirección normal y se refleja a lo largo de su trayectoria original.
- ④ El rayo hacia el vértice se refleja simétricamente tomando como base el eje óptico.

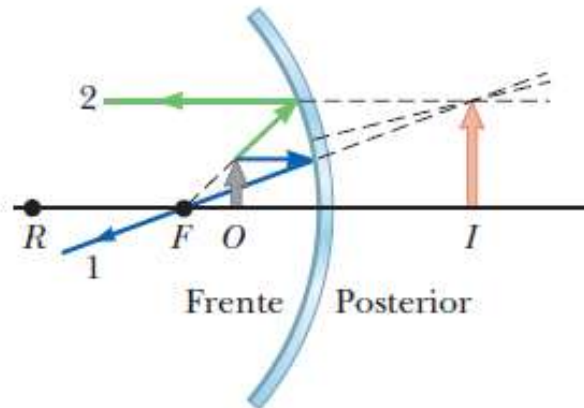


- ① El rayo paralelo reflejado parece provenir del punto focal.
- ② El rayo hacia el punto focal se refleja paralelo al eje.
- ③ Al igual que con el espejo cóncavo: el rayo radial al centro de curvatura interseca la superficie en dirección normal y se refleja a lo largo de su trayectoria original.
- ④ Al igual que con el espejo cóncavo, el rayo hacia el vértice se refleja simétricamente tomando como base el eje óptico.

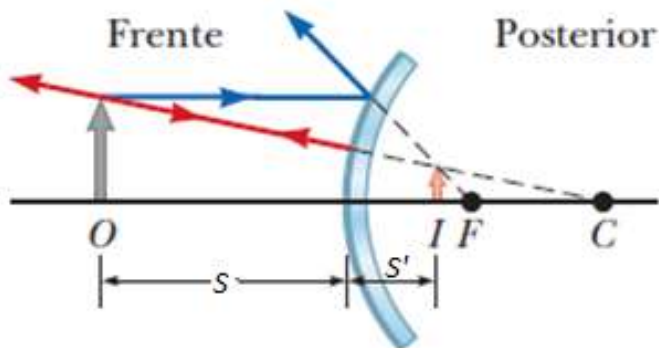
# Espejos esféricos: resumen



a



b



$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

## Espejo cóncavo

$$f > 0; s > 0$$

a)  $s > f$  (el objeto está fuera del punto focal) la imagen es **real e invertida**.

Si  $f < s < R$  la imagen es más grande que el objeto cuando,

Si  $s > R$  la imagen es más pequeña que el objeto.

b)  $s < f$  la imagen es virtual, derecha y más grande que el objeto.

## Espejo convexo

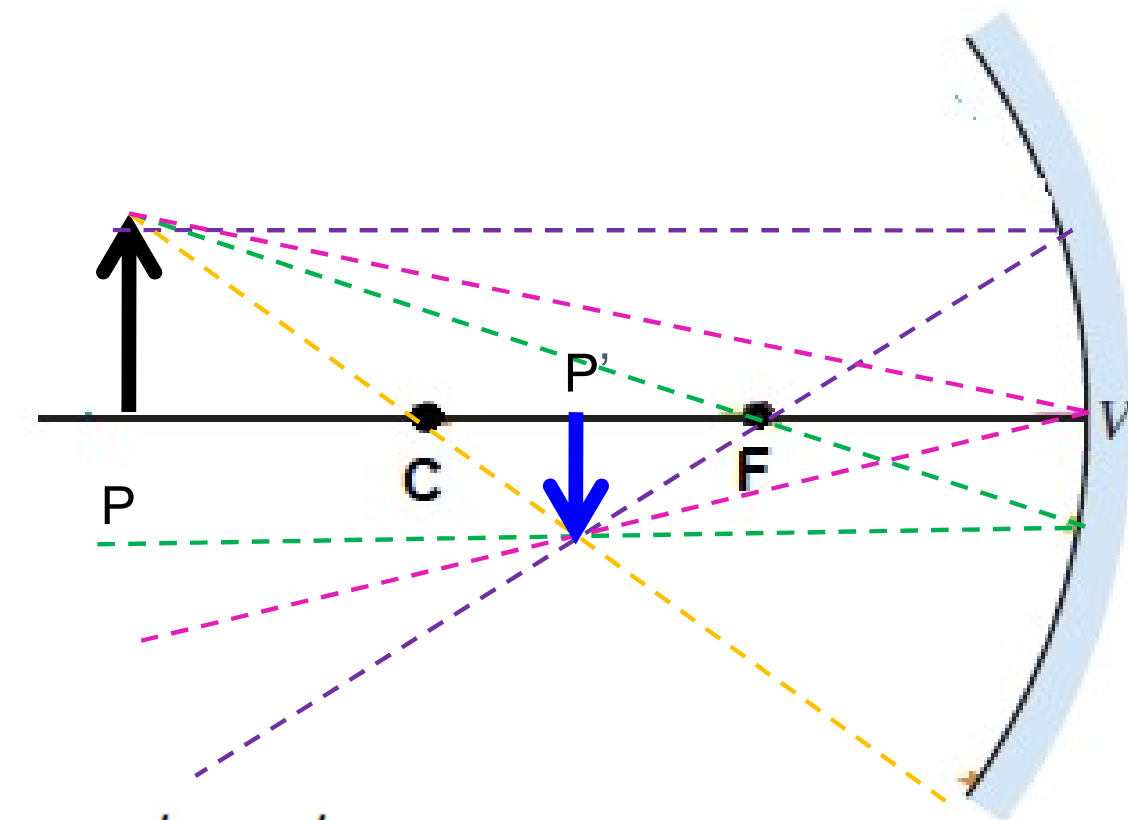
$$f < 0; s > 0;$$

La imagen de un espejo convexo siempre es virtual, derecha, reducida y detrás del espejo.



## Ejemplo: Espejo cóncavo con diferentes distancias del objeto

Un espejo cóncavo tiene un radio de curvatura con un valor absoluto de 20 cm. Encuentre por medios gráficos la imagen de un objeto en forma de una flecha perpendicular al eje del espejo a cada una de las siguientes distancias de objeto: a) 30 cm, b) 10 cm y c) 5,0 cm. Compruebe la construcción calculando el tamaño y el aumento lateral de cada imagen.



$$R = +20 \text{ cm} ; s = +30 \text{ cm}$$

$$y = 8,0 \text{ cm}$$

$$f = R/2 = +10 \text{ cm}$$

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

$$\frac{1}{30} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{10}$$

$$\frac{1}{s'} = \frac{1}{10} - \frac{1}{30} = \frac{2}{30} = \frac{1}{15}$$

$$s' = 15 \text{ cm (P'V)}$$

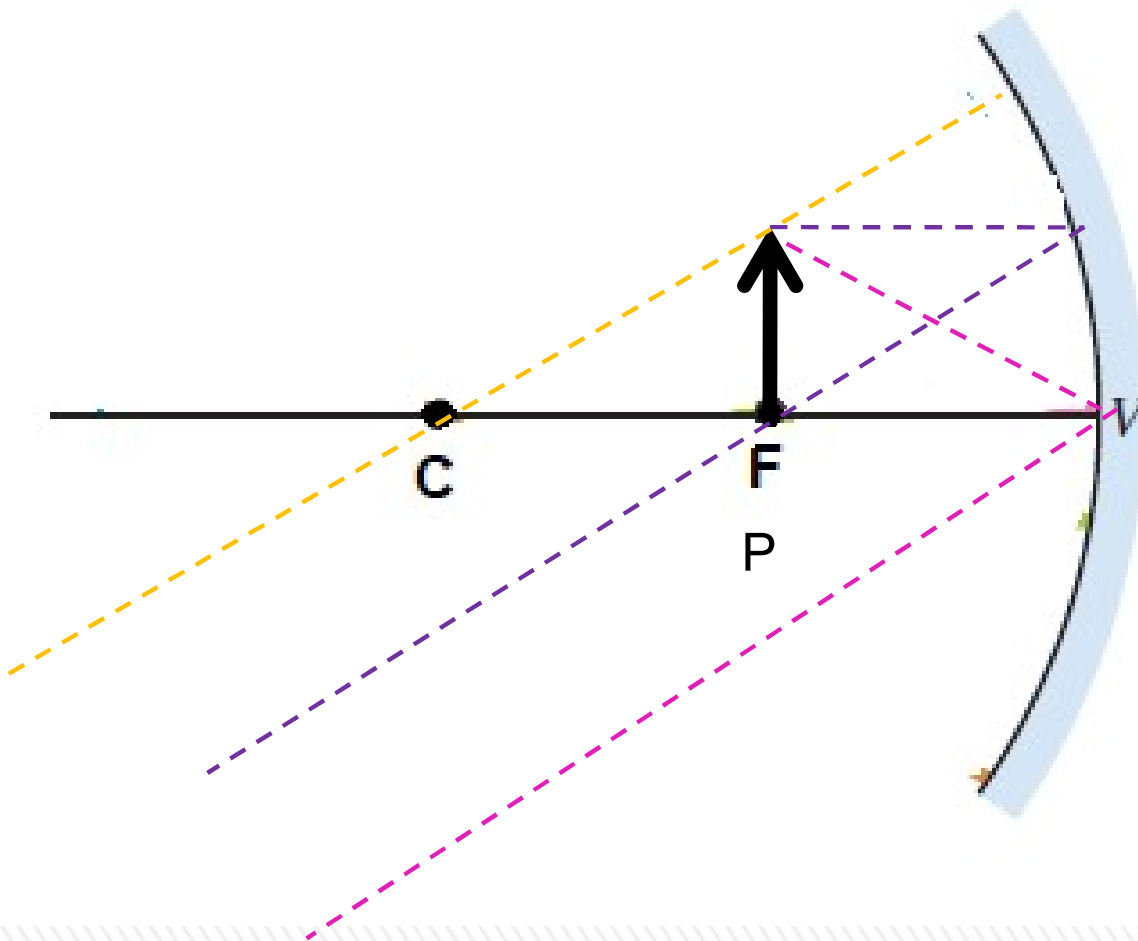
$$m = \frac{y'}{y} = -\frac{s'}{s} \quad m = -\frac{s'}{s} = -\frac{15}{30} = -0,50 \quad y' = my = (-0,50)(8,0) = -4,0 \text{ cm}$$

## Ejemplo: Espejo cóncavo con diferentes distancias del objeto

$R = + 20 \text{ cm}$  ;  $s = + 10 \text{ cm}$ ;  $y = 8,0 \text{ cm}$ ;  $f = R/2 = +10 \text{ cm}$

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f} \quad \frac{1}{10} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{10} \quad \frac{1}{s'} = 0 \quad \Rightarrow s' = \infty$$

El aumento  $m$  es infinito





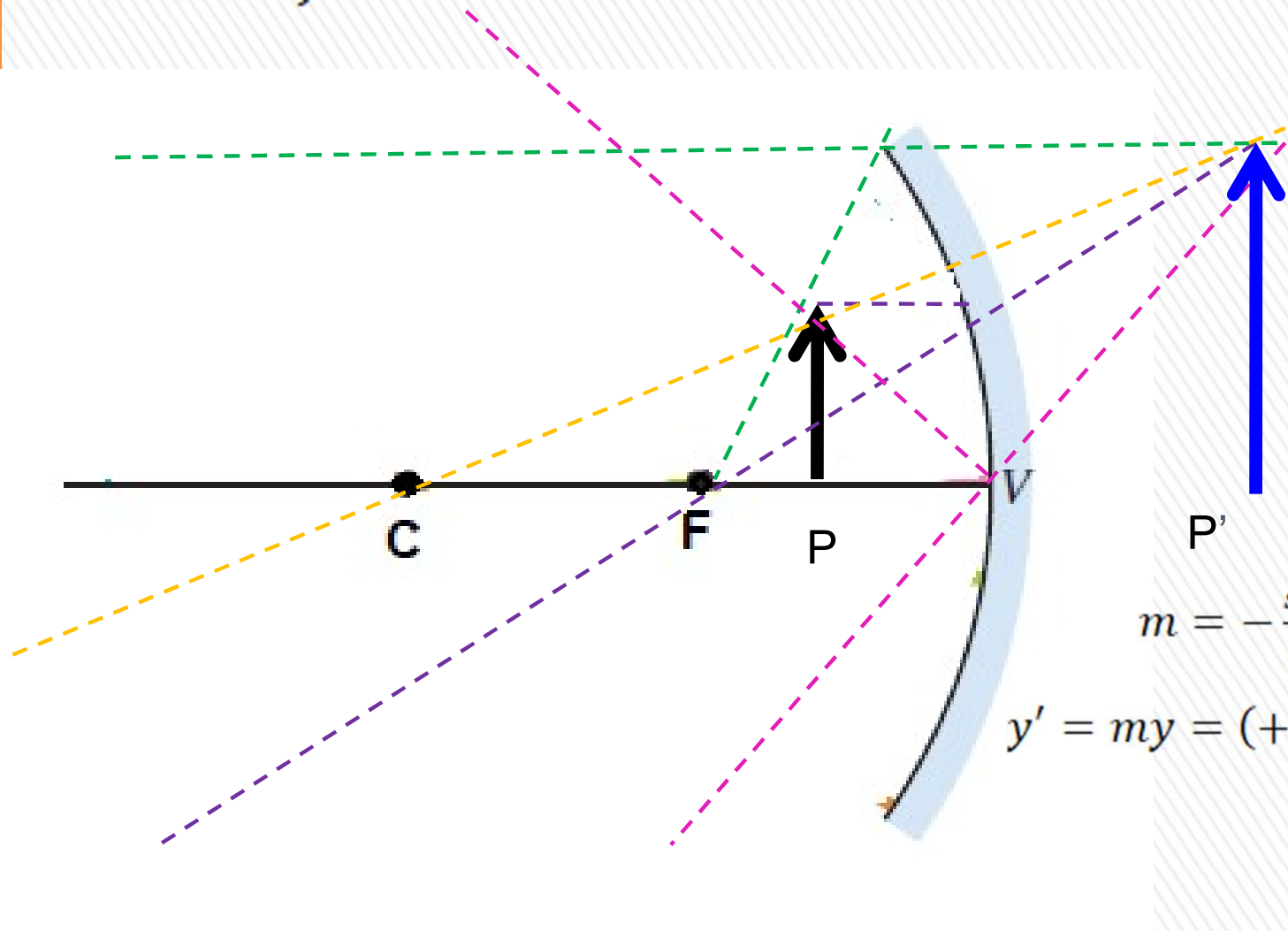
## Ejemplo: Espejo cóncavo con diferentes distancias del objeto

$R = + 20 \text{ cm}$  ;  $s = + 5,0 \text{ cm}$ ;  $y = 8,0 \text{ cm}$ ;  $f = R/2 = +10 \text{ cm}$

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

$$\frac{1}{5,0} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{10}$$

$$\frac{1}{s'} = \frac{1}{10} - \frac{1}{5,0} = -\frac{1}{10}$$



$s' = -10 \text{ cm}$

$$m = -\frac{s'}{s} = -\frac{-10}{5,0} = +2,0$$

$$y' = my = (+2,0)(8,0) = +16 \text{ cm}$$



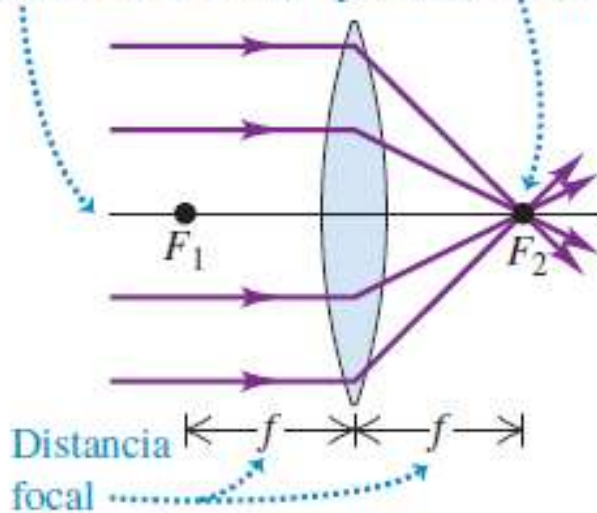
# LENTE DELGADAS

Lente: sistema óptico con dos superficies refractivas.

Lente más simple: dos superficies esféricas muy próximas entre sí de modo que podamos despreciar el espesor de la lente: **lente delgada**.

Los anteojos o lentes de contacto son ejemplos de lentes delgadas.

Eje óptico (pasa por los centros de curvatura de ambas superficies de la lente).  
Segundo punto focal: el punto en que convergen los rayos paralelos entrantes.



- Medida a partir del centro de la lente
- Siempre es la misma a ambos lados de la lente
- Es positiva para una lente convergente delgada

Una lente como la que se muestra en la figura hace que un haz de rayos paralelos al eje, converjan en un punto  $F_2$  y forman una imagen real en ese punto. Las lentes de este tipo se llaman **lentes convergentes**.

Igualmente los rayos que pasan por el punto  $F_1$  emergen de la lente en forma de un haz de rayos paralelos.

$F_1$  y  $F_2$  son los puntos focales primero y segundo, y la distancia  $f$  (medida desde el centro de la lente) es la **distancia focal**.

La distancia focal de una lente convergente se define como una cantidad positiva.

La recta horizontal central de la figura es el **eje óptico**.

La potencia de una lente es el recíproco de su distancia focal expresada en metros, y se expresa en **dioptrías**.

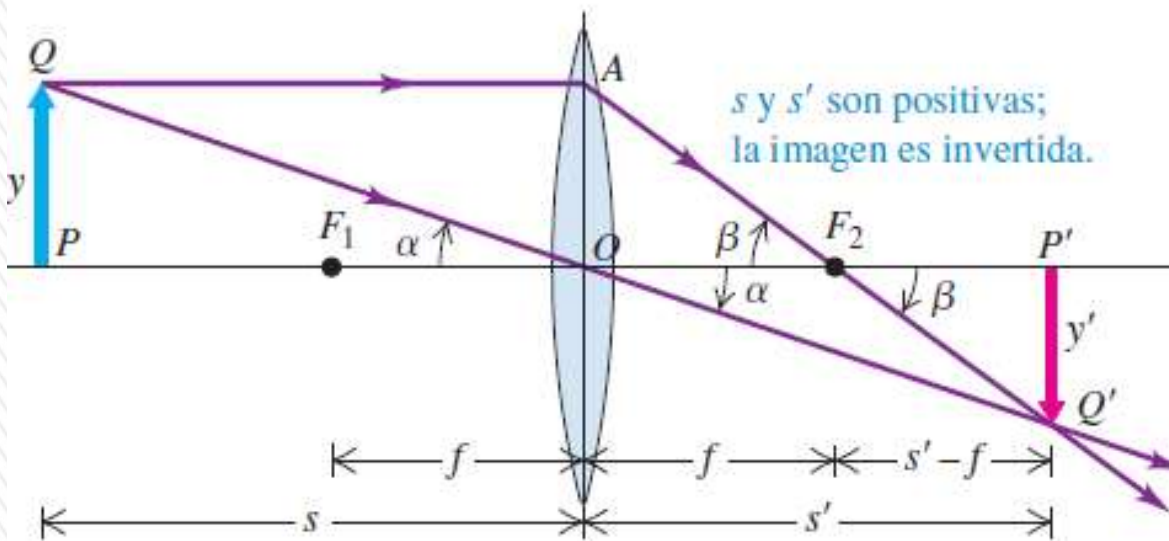


# LENTES DELGADAS

Los centros de curvatura de las dos superficies esféricas se encuentran sobre el eje óptico.

Las dos distancias focales de la figura, ambas identificadas como  $f$ , siempre son iguales en el caso de una lente delgada, aun cuando los dos lados tienen diferente curvatura.

## Imagen de un objeto extenso: Lentes convergentes



$s$  y  $s'$  distancias del objeto y de la imagen,  
 $y$  e  $y'$  alturas del objeto y de la imagen.

Rayo QA, paralelo al eje óptico antes de la refracción, pasa por el punto focal  $F_2$  después de refractarse.

El rayo QOQ' pasa por el centro sin desviarse (en el centro superficies paralelas y muy próximas entre sí).

Se puede probar la **relación objeto-imagen, lente delgada**

$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

*Demostración en presentación  
05.2 en Teórico del EVA*

# LENTES DELGADAS-lente convergente

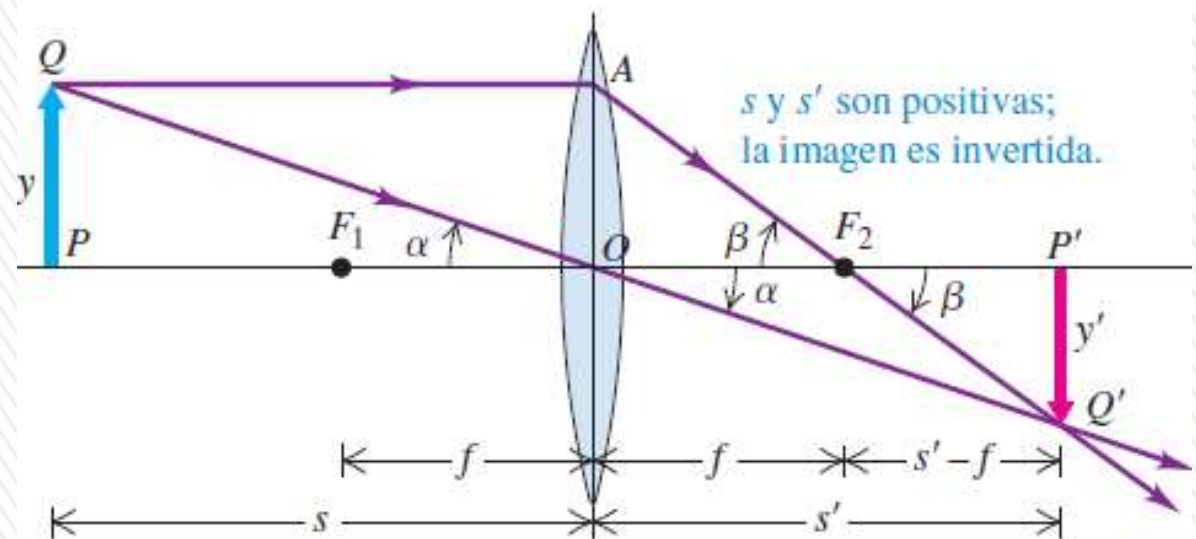
$$\frac{1}{s} + \frac{1}{s'} = \frac{1}{f}$$

relación objeto-imagen, lente delgada

$$m = \frac{y'}{y} = -\frac{s'}{s}$$

**Aumento lateral:**

El signo negativo indica que cuando  $s$  y  $s'$  son positivas, como en la figura, la imagen es invertida, los signos de  $y$  e  $y'$  son opuestos



Cuando  $s > f$  (objeto por fuera del primer punto focal  $F_1$ )  $s' > 0$  (la imagen está del mismo lado que los rayos salientes) y la imagen es real e invertida, como se muestra en la figura.

Si  $s < f$  se forma una imagen con un valor negativo de  $s' < 0$ ; esta imagen se encuentra del mismo lado de la lente que el objeto, y es virtual, derecha y más grande que este.