

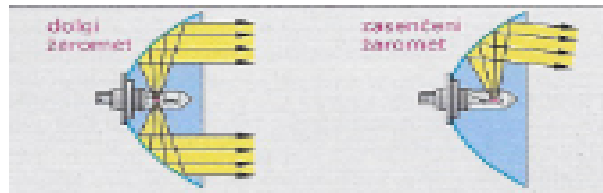
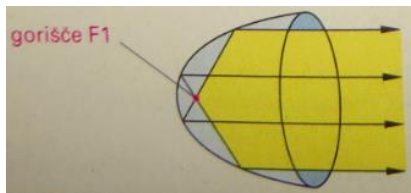


VRSTE REFLEKTORJEV

Parabolični (paraboloidni) reflektor

Paraboloid – geometrijsko telo, ki nastane, če parabolo zavrtimo okoli njene osi

Značilna točka – gorišče

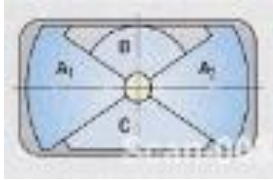


Uporabimo lahko žarnico z eno (dolgi žarometi) ali dvema žarilnima nitkama (dolgi in kratki žarometi)

Žarnica (žarilna nitka) v gorišču – svetloba se odbija vzporedno z osjo paraboloida – primerno za dolge žaromete

Žarnica (žarilna nitka) pred goriščem – svetloba se odbija vzporedno pod kotom – žarki, ki se odbijajo navzdol, osvetljujejo cestišče pred vozilom – žarke, ki se odbijajo navzgor, prepreči zaslonka (jih preusmeri navzdol), da ne slepijo nasproti vozečih – primerno za kratke žaromete

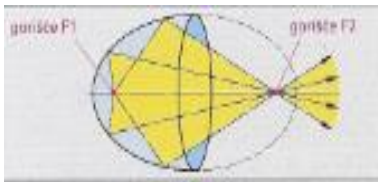
Stopenjski reflektor – zgrajen iz več posameznih kosov, vsak kos pa predstavlja del nekega paraboloidnega reflektorja – razlike so v goriščnih razdaljah paraboloidov – večji svetlobni izkoristek in boljša osvetlitev cestišča



Elipsoidni reflektor

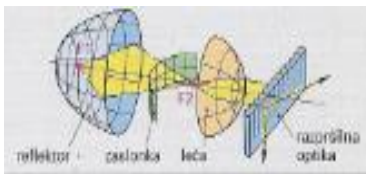
Elipsoid – geometrijsko telo, ki ga dobimo, če elipso zavrtimo okoli njene osi

Značilni točki – dve gorišči



Žarnica (žarilna nitka) v enem gorišču – svetloba se odbija skozi drugo žarišče – primerno za kratke žaromete

Uporablja se žarnica z eno žarilno nitko



Večosni elipsoidni reflektor – sestavljata ga dve elipsi s skupnim temenom in skupno glavno osjo ter različnima stranskima osema – izdelava je zapletena (ulit iz umetne mase in prevlečen s kovino) – zelo visok svetlobni izkoristek – primeren za kratke žaromete in meglenke z eno žarilno nitko ter za sijalke na razelektritev v plinu

Reflektor proste oblike

- Nima določene geometrijske oblike
- je oblikovan na osnovi računalniških izračunov in simulacij
- Vsak del reflektorja ima svojo obliko in svoje gorišče
- Vsaka točka reflektorja osvetljuje svoj del cestišča – dobimo zelo ugoden snop svetlobe
- Vsak del reflektorja usmerja svetlobo navzdol – celotna površina se uporablja tudi za zasenčene luči
- Primeren za žarnice z eno žarilno nitko in sijalke na razelektritev v plinu

