# Øjets optik – en simulering

I det følgende skal I arbejde med en simulering af lysstrålers vej ind i øjet.

På siden <https://www.geogebra.org/m/vvknwhew> kan I simulere et øje

## Opgaver til animation

Vigtigt at vide: Man ser skarpt når billedet (fokuspunktet) rammer nethinden

## Normalt syn

Brug skyder til at sætte position af objekt på ’’langt væk’’ og fokus på langt væk. Tag et skærmklip og indsæt her

Brug skyder til at sætte position af objekt på ’’tæt på’’. Hvad sker der med linsen når man herefter sætter fokus på ’’tæt på’’? Tag skærmklip og sammenlign med før.

*Man siger linsen i øjet akkomoderer* Hvad betyder det? Skriv din forklaring her.

## Nærsynetøje

1. Indstil skyderne til den situation hvor et nærsynet øje ser normalt. Indsæt skærmklip
2. Indstil skyderne til den situation hvor et nærsynet øje ikke kan fokusere. Indsæt skærmklip
3. Vælg ’’korrigerende linse’’. Hvad sker der? Forklar!

## Langsynetøje

1. Indstil skyderne til den situation hvor et nærsynet øje ser normalt. Indsæt skærmklip
2. Indstil skyderne til den situation hvor et nærsynet øje ikke kan fokusere. Indsæt skærmklip
3. Vælg ’’korrigerende linse’’. Hvad sker der? Forklar!