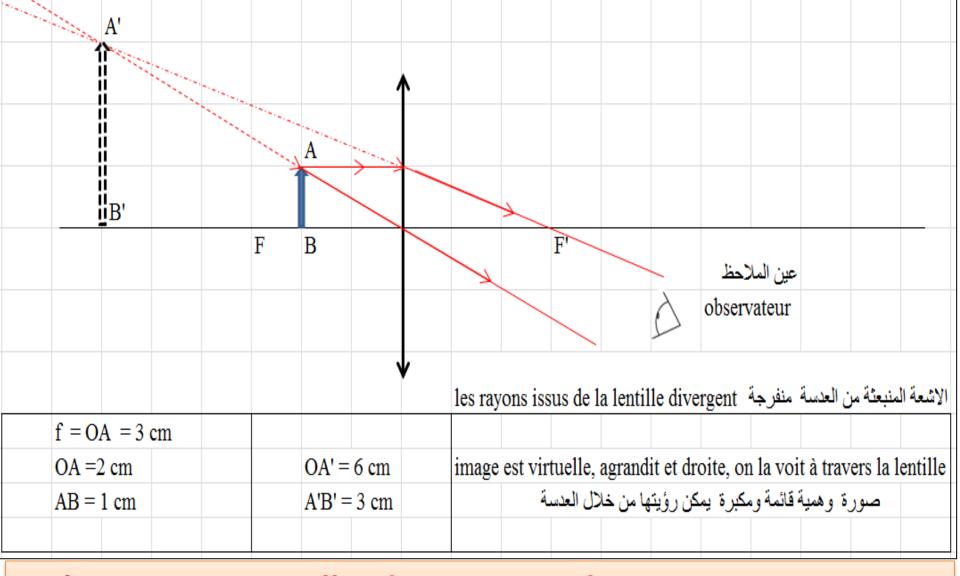
Etude de quelques instruments optiques

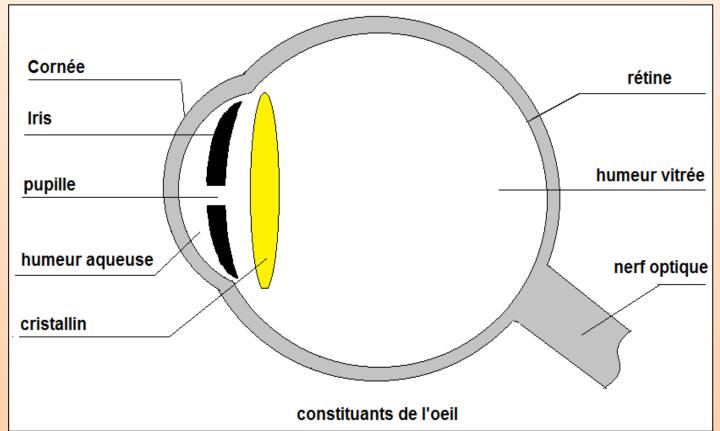
I. La loupe:

- 1) principe: la loupe est un instrument optique, constitué d'une lentille convergente (LC) à courte distance focale c-à-d entre 2cm et 5cm; elle est utilisée pour voir les objets de petite taille, cet objet est placé à une distance inférieure à la distance focale de la LC; on obtient une image virtuelle, droite et agrandit;
- 2) construction géométrique: Exercice: soit un objet AB de taille 1cm, placé à une distance de 2cm du centre optique de la lentille (OA=2 cm). la distance focale de la lentille est f= OF' = 3cm; utiliser le papier millimétrique;



L'image est virtuelle, droite, agrandit, on peut voir cette image directement à travers la lentille LC

II. L'oeil:



1) Constituants de l'œil : l'œil est un organe sensoriel, un système optique qui permet de la vision, elle est constituée de : La cornée : Milieu transparent permet la convergence partielle de la lumière incidente à l'œil.

L'iris: c'est la partie colorée de l'œil, elle joue le rôle du diaphragme.

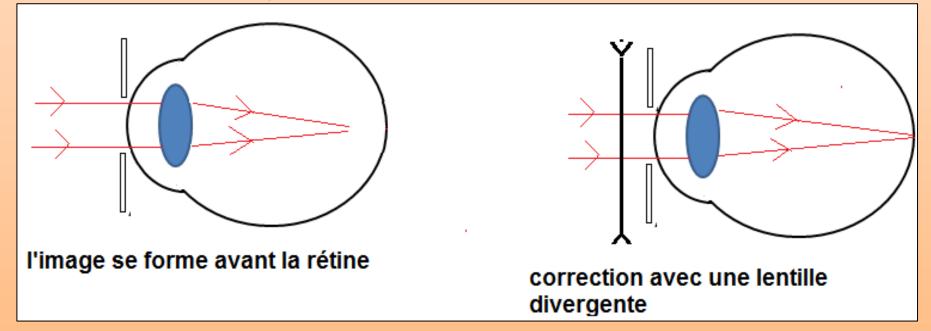
La pupille : c'est le trou au milieu de l'iris, elle laisse passer la lumière.

Le cristallin: c'est un milieu transparent souple, joue le rôle d'une lentille convergente, il change sa forme selon la vision des objets (c'est l'accommodation).

La rétine: la rétine est sensible à la lumière, elle joue le rôle de l'écran, (l'image se forme à la rétine) puis elle transmet l'information via le nerf optique au cerveau, celuici interprète cette image.

2) Défaut de l'œil: l'œil normale est l'œil que ce soit l'objet est lointain ou de près, son image est formée sur la rétine, mais l'œil connait certain défauts à cause de l'âge et autres facteurs ;

La myopie : la vision de l'objet lointains est flou par contre celle de l'objet de près est nette, c-à-d l'image de l'objet est formée devant la rétine ; et pour régler ce défaut on utilise une lentille divergente ;



Hypermétropie: la vision de l'objet de près est flou par contre celle de l'objet lointains est nette, c-à-d l'image de l'objet est formée derrière la rétine; et pour régler ce défaut on utilise une lentille convergente

