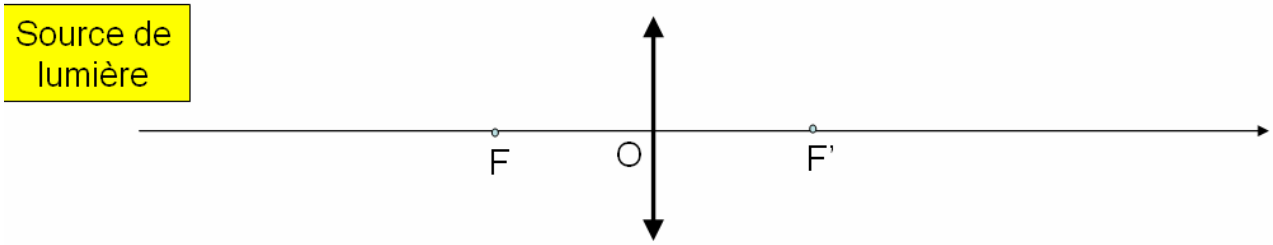
1ère L : L'œil : vision normale, défauts de vision

1°) Formation d'une image avec une lentille convergente :



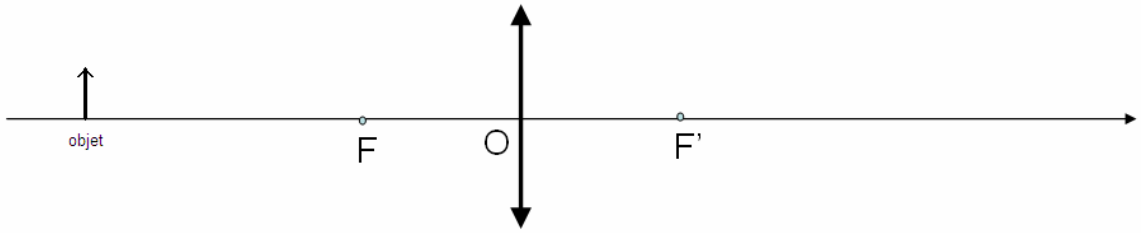
Tracer de couleur différente,

- Un rayon parallèle à l'axe optique….
- Un rayon passant par le centre optique…
- Un rayon passant par le foyer objet…

Compléter les phrases.

Le point d'intersection des ces rayons est l'image du point source donnée par la lentille.
En plaçant correctement un écran, on observe l'image du point lumineux sur l'écran.
Placer l'écran sur le schéma

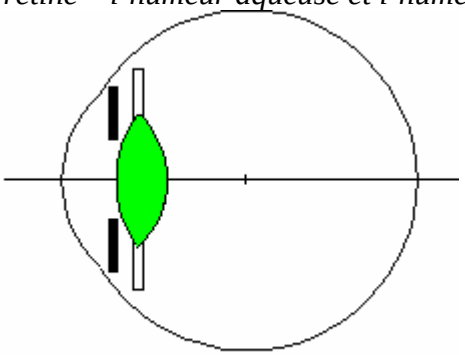
Construire sur le schéma ci-dessous l'image de l'objet. Préciser où il faudrait placer l'écran.



.

2°) Modèle optique de l'oeil :

Légender le schéma suivant en plaçant convenablement :
La cornée – l'iris – le cristallin – la rétine – l'humeur aqueuse et l'humeur vitrée.



Noter et connaître les définitions de :
Punctum proximum - Punctum remotum - Oeil myope - Oeil hypermétrope - Oeil presbyte - Oeil astigmate

Illustrations à l'aide des animations d'Edumedia (Pour les télécharger : identifiant : lvdurance mot de passe : 06lvdurance)
http://www.edumedia-sciences.com/a87_l1-l-oeil.html
http://www.edumedia-sciences.com/a306_l1-accommodation-de-l-oeil.html
http://www.edumedia-sciences.com/a97_l1-myopie.html
http://www.edumedia-sciences.com/a96_l1-hypermetropie.html
Constructions à l'aide du logiciel optgeo (libre et gratuit) : http://jeanmarie.biansan.free.fr/optgeo.html