

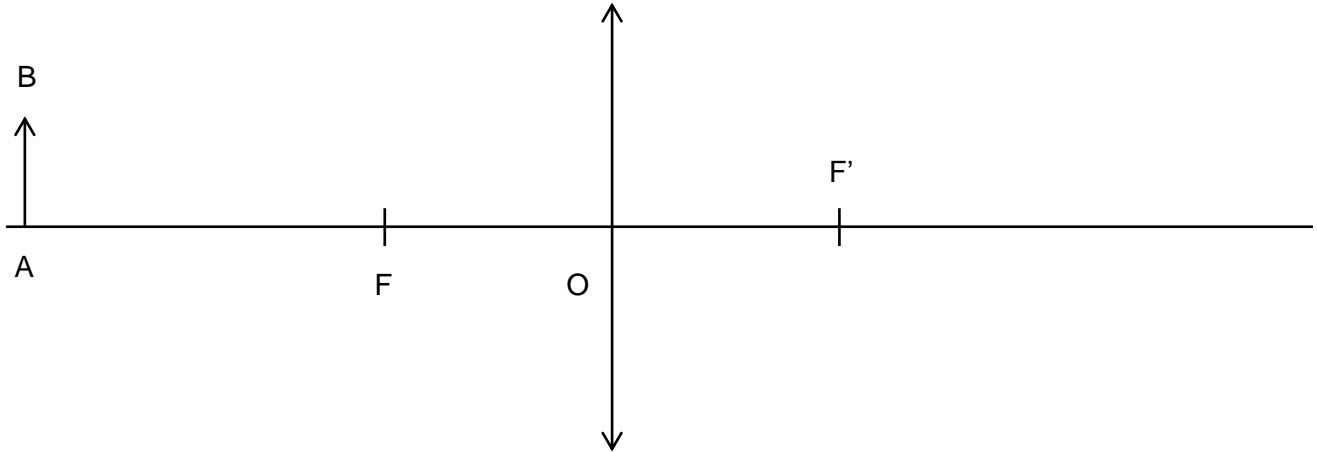
Tout ce qui est réel (rayon, objet, image) est en trait plein.

Tout ce qui est virtuel (prolongement des rayons et image) est en pointillé.

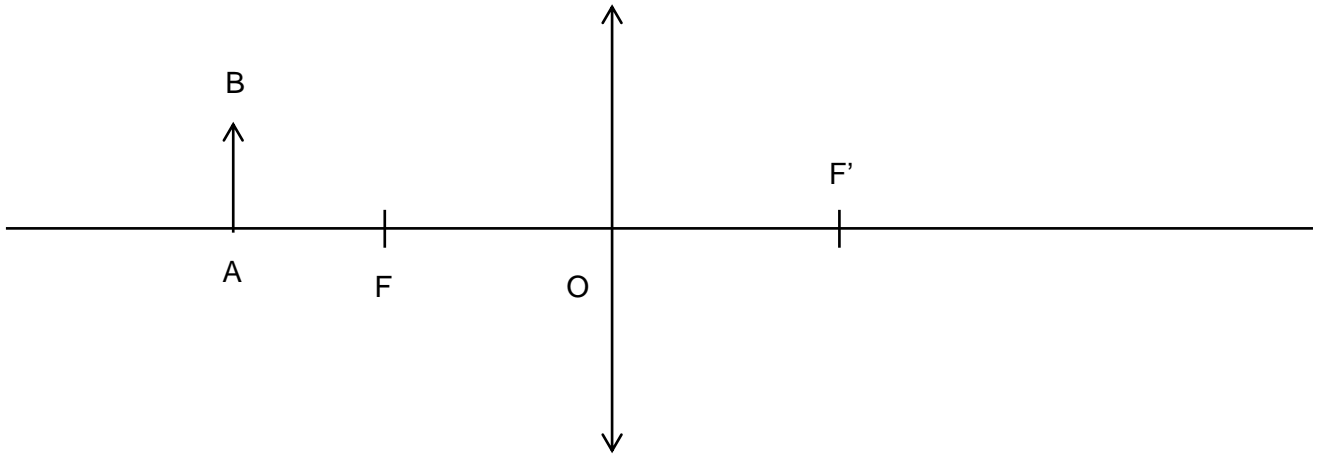
Construisez les différentes images des objets proposés et précisez leurs caractéristiques.

I - Objet réel avant le foyer objet F

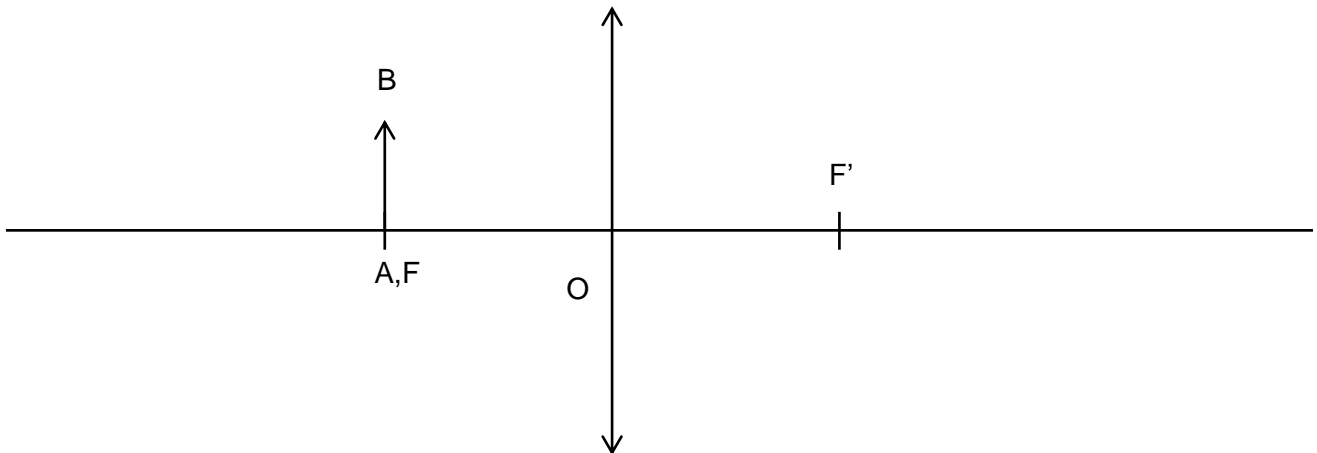
Cas ① : $OA > 2f$



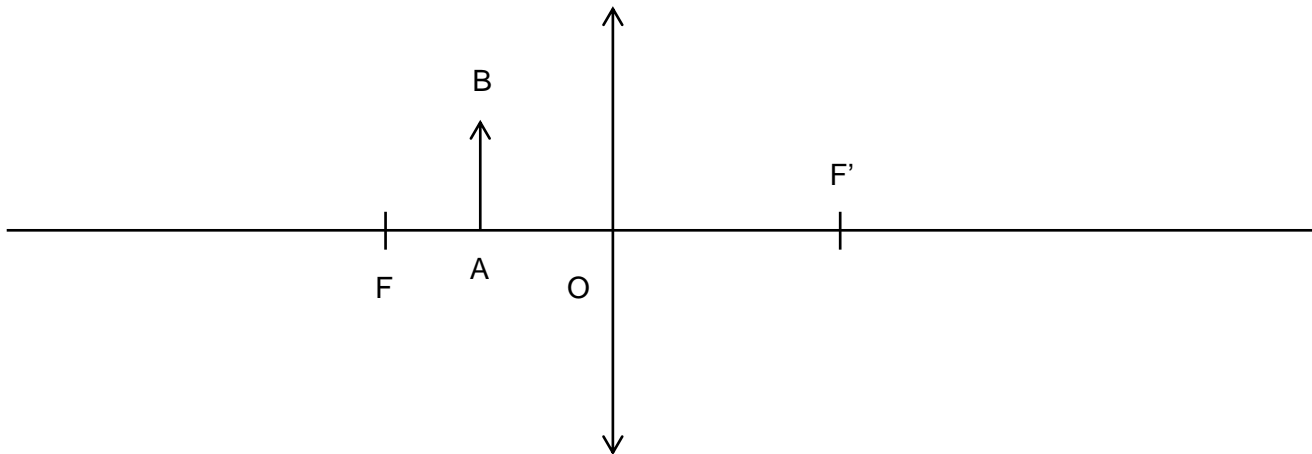
Cas ② : $OA < 2f$



II - Objet réel au foyer objet F



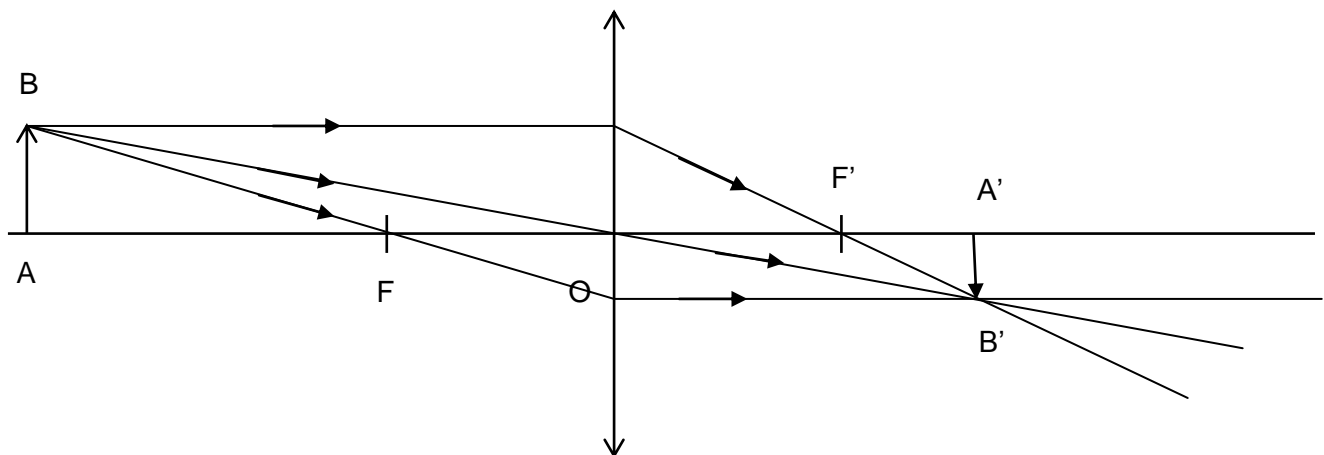
III - Objet réel entre le foyer objet et la lentille



Correction

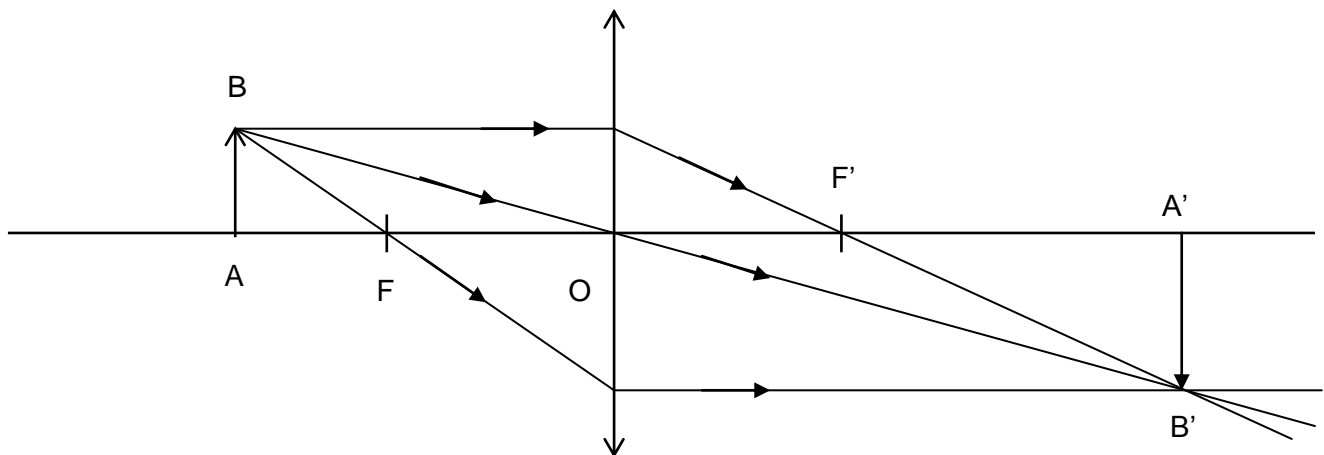
I - Objet réel avant le foyer objet F

Cas ① : $OA > 2f$



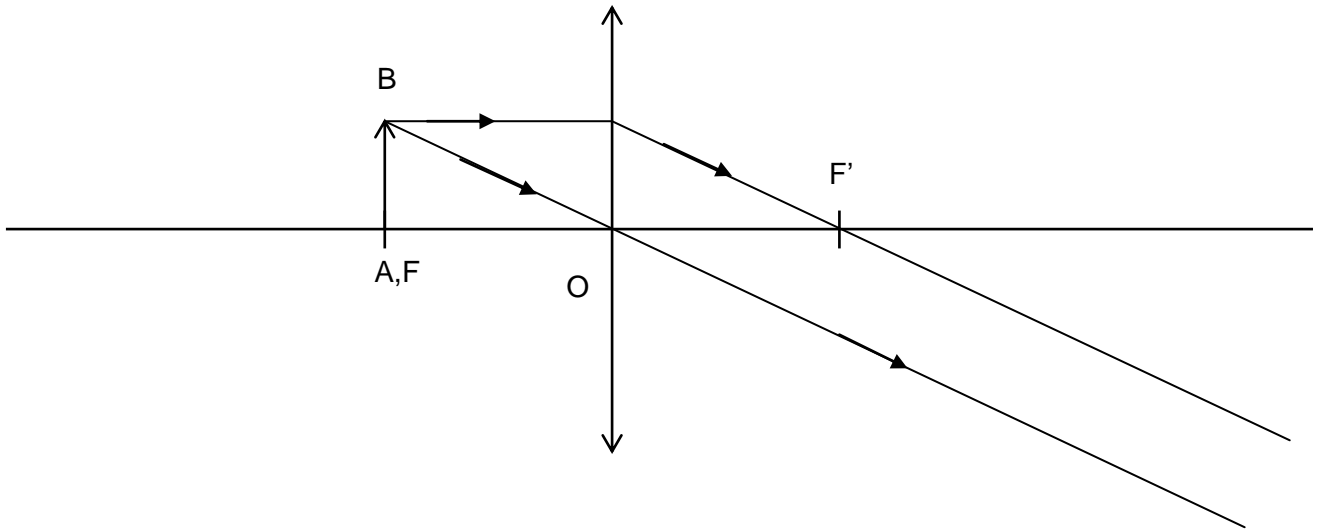
L'image est renversée et plus petite que l'objet. Elle est située après la lentille.

Cas ② : $OA < 2f$



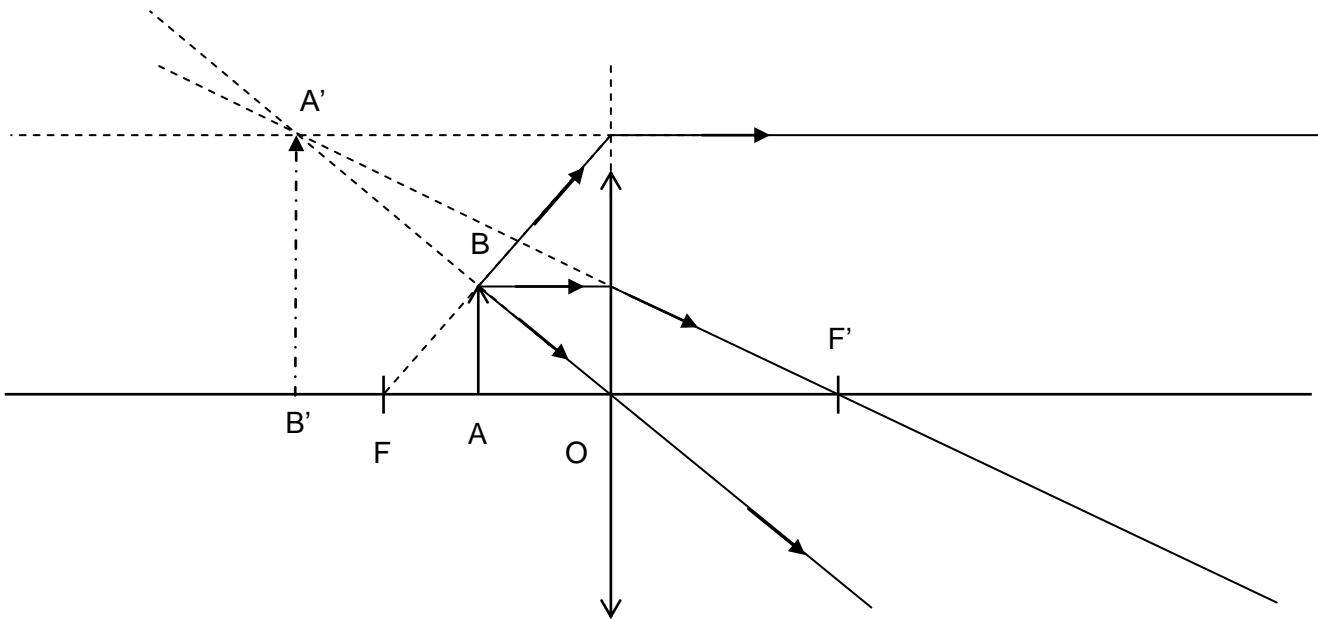
L'image est renversée et plus grande que l'objet. Elle est située après la lentille.

II - Objet réel au foyer objet F



L'image est située à l'infini. Elle s'observe sans accommodation

III - Objet réel entre le foyer objet et la lentille



C'est l'effet loupe. L'image ne peut être recueillie sur un écran, elle est virtuelle, située avant la lentille et droite.

Where are the Pirates of the Caribbean



L
O
S
e
l
a
u
q
u
l
o
I