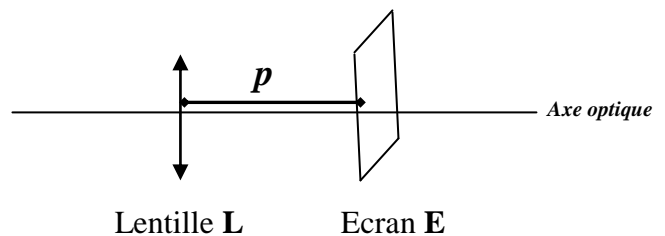
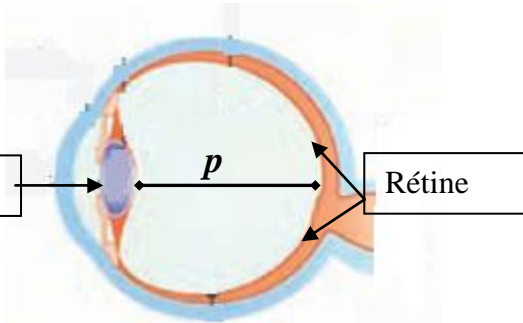


L'œil humain, sa modélisation, ses anomalies et leurs corrections.

Attention : Lire attentivement les informations ci-dessous

Modélisation de l'œil

Un œil peut-être modélisé simplement par une lentille convergente L (cristallin) et un écran E (rétine). L'image de l'objet observé se forme alors sur la rétine pour un œil « normal » de profondeur p

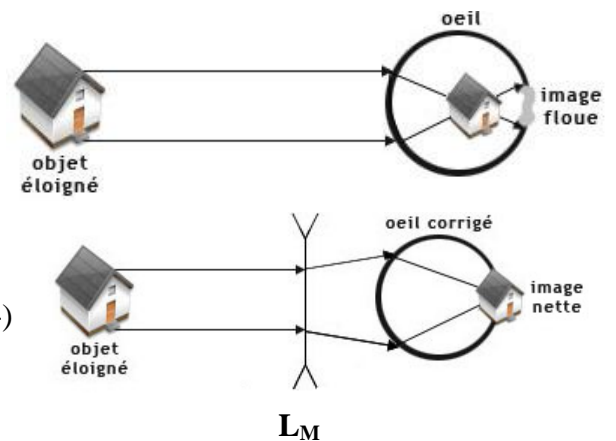


Deux défauts de l'œil

La myopie

Un œil myope est un œil trop long ou trop puissant. Il en résulte que l'image d'un objet éloigné se forme avant la rétine, elle est **floue**.

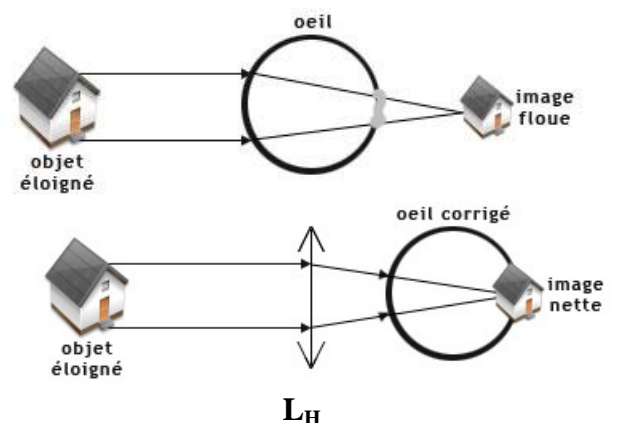
La myopie se corrige à l'aide d'une lentille L_M (de signe -)



L'hypermétropie

Un œil hypermétrope est trop court ou pas assez puissant. Il en résulte que l'image d'un objet éloigné se forme derrière la rétine, elle est **floue**.

L'hypermétropie se corrige à l'aide d'une lentille L_H (de signe +)



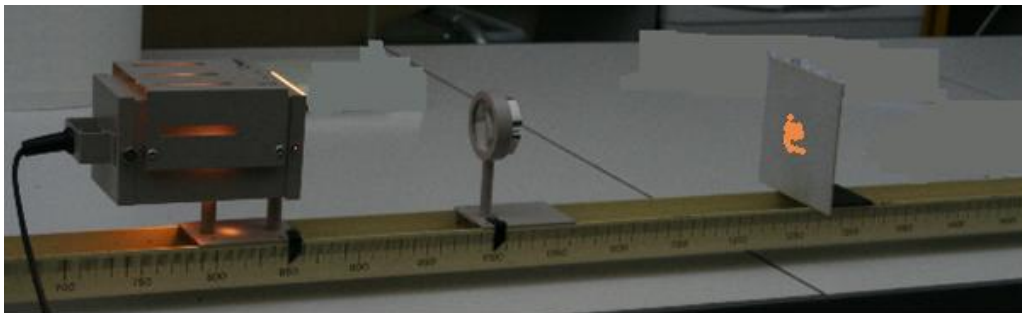
D'après les symboles des lentilles correctrices L_M et L_H , indiquer celle qui est convergente et celle qui est divergente.

.....
Matériel :

- Différentes lentilles numérotées de 1 à 5.
- Banc optique, écran, objet lumineux et lentille montée sur son support.

Situation :

Un œil présentant un défaut est modélisé sur votre poste de travail (ne déplacez aucun objet du montage).



Comment déterminer le défaut de cet œil ?

Décrire ce qu'il faut faire pour savoir si cette œil est myope ou hypermétrope.

.....
.....
.....
.....

Appel professeur : vérifiez votre hypothèse, indiquez l'anomalie de cet œil en justifiant votre affirmation

Comment corriger ce défaut ?

.....
.....
.....
.....

Le but de la manipulation :

- ✚ Déterminer le défaut de cet œil
- ✚ Chercher une lentille correctrice
- ✚ Déterminer la vergence de la lentille correctrice