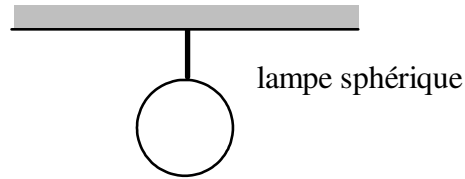
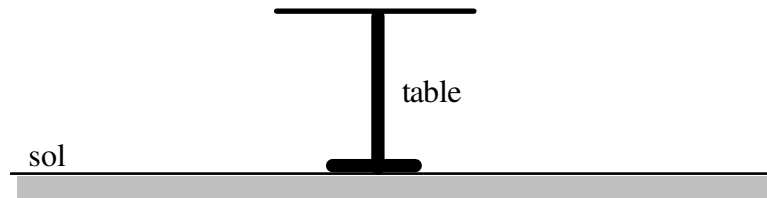


1.

Une lampe sphérique est placée en dessus d'une table basse circulaire.

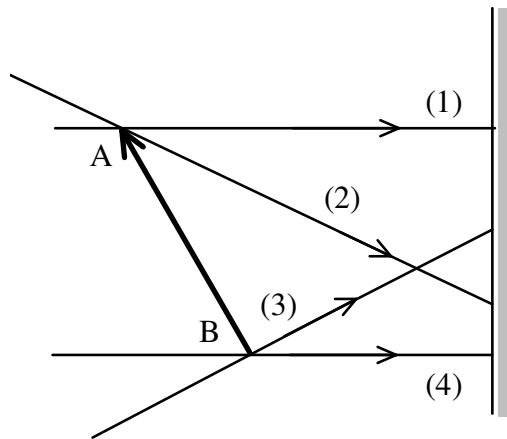


Déterminez, par construction géométrique, les zones d'ombre et de pénombre qui se trouvent sur le sol.



2.

a) Déterminez le trajet de chaque rayon après sa réflexion sur le miroir. Utilisez la loi de la réflexion.

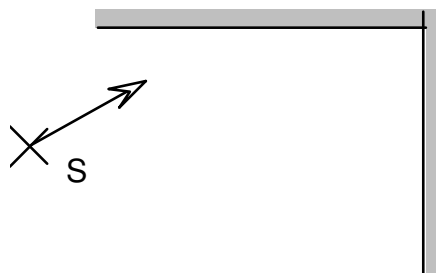


b) En prolongeant les rayons (-> rayons virtuels) déterminez l'image A'B' de l'objet AB.

c) Par quel moyen géométrique peut-on vérifier que l'image obtenue est la bonne ?

3.

a) Déterminez exactement la position des images de la source S.



b) A l'aide de la position des images, tracez le trajet du rayon issu de S.