

Partie 1:OBSERVER - Couleurs et vision.

Chapitre 2 : Comment expliquer la vision des couleurs ?

Avoir son PC

Contenu	Prérequis	Compétences 1S	Activités	Exos
Principe de la restitution des couleurs par un écran plat		Recueillir et exploiter des informations sur le principe de restitution des couleurs par un écran plat.	Activité A page 32	
		<i>Pratiquer une démarche expérimentale permettant d'illustrer et comprendre les notions de couleurs des objets.</i> Utiliser les notions de couleur blanche et de couleurs complémentaires.	Activité B page 33 Activité C page 33 simulateur	
Synthèse additive		Prévoir le résultat de la superposition de lumières colorées et l'effet d'un ou plusieurs filtres colorés sur une lumière incidente.	Simulateur	Ex 17 page 40 Ex 2 / Ex 3 Ex 27 page 41 Ex 26 page 41
		Interpréter la couleur observée d'un objet éclairé à partir de celle de la lumière incidente ainsi que des phénomènes d'absorption, de diffusion et de transmission.	Simulateur	Ex 20 page 40 Ex 1 Ex 4

Distinguer couleur perçue et couleur spectrale.