



Notions et contenus	Compétences exigibles
<p><b>Couleur, vision et image</b>            Couleur des objets.            Synthèse additive, synthèse soustractive.            Absorption, diffusion, transmission.</p> <p>Principe de la restitution des couleurs par un écran plat (ordinateur, téléphone portable, etc.).</p>	<p>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.            Utiliser les notions de couleur blanche et de couleurs complémentaires.            Prévoir le résultat de la superposition de lumières colorées et l'effet d'un ou plusieurs filtres colorés sur une lumière incidente.  <i>Pratiquer une démarche expérimentale permettant d'illustrer et comprendre les notions de couleurs des objets.</i></p> <p>Recueillir et exploiter des informations sur le principe de restitution des couleurs par un écran plat.</p>

## Introduction

Comment expliquer la couleur d'un objet ?  
 Comment fonctionne un écran plat ?  
 Comment fonctionne l'impression couleur ?

### ☞ TP03 : Couleur des objets

## I. La couleur des objets

### A. Perception des couleurs

1. Dispersion de la lumière par un prisme
2. Synthèse additive

### B. Couleur d'un objet

1. Absorption, transmission, diffusion
2. Synthèse soustractive

## II. Applications

### A. Synthèse soustractive

Impression couleur  
 peinture

### B. Synthèse additive

Écrans plats  
 Pointillisme

Ex 4 p.56 (extincteur) ; 6 p.56 (filtres-corrigé) ; 10 p.57 (mire-corrigé) ; 15 p. 58 (impression - résolu) ; 9 p.57 (peinture) ; 18 p.59 (couleur objets) ; 22 p.59 (cible) ; 24 p.60 (filtres)

### ☞ TP04 : La perception des couleurs (O3 et O4)