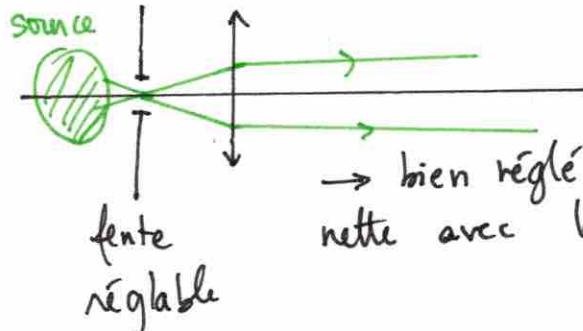
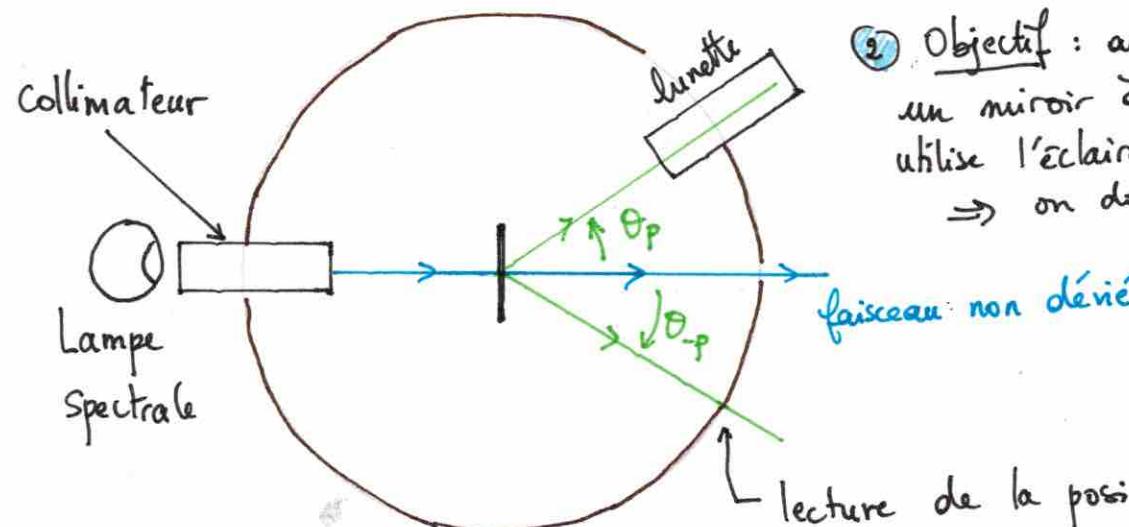


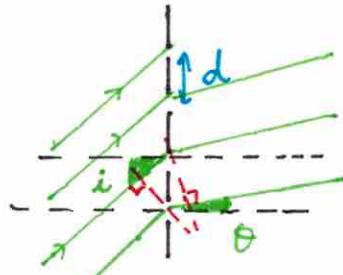
③ On règle le collimateur :



→ bien réglé lorsque la fente est nette avec la lunette réglée à l'œil



N fentes distante de d



Element dispersif = réseau

Interférences constructives

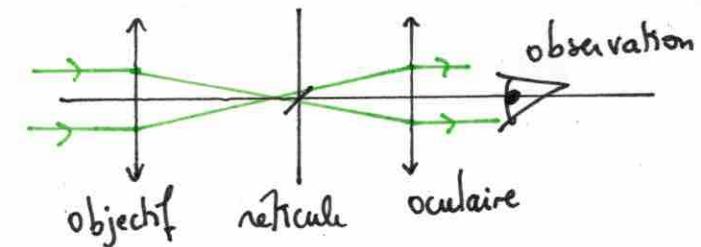
$$\delta = p \lambda \quad p \in \mathbb{Z}$$

Formule du réseau

$$d(\sin \theta - \sin i) = p \lambda$$

p = ordre du réseau

Lunette =



① Oculaire : on doit voir le réticule net sans accommoder

② Objectif : autocollimation → on plaque un miroir à la sortie de la lunette, on utilise l'éclairage secondaire
⇒ on doit voir l'image du réticule par le miroir nette dans le même plan que le réticule.

En pratique

On se place sous incidence quasi normale : $i \approx 0$

$$\sin \left(\frac{\theta_p - \theta_{-p}}{2} \right) = \frac{p \lambda}{d}$$

Différence de marche : $\delta = d(\sin \theta - \sin i)$