

Quelques points remarquables de la déviation

- 1) Plus v/c augmente, plus la déviation est forte. Varier v pour faire changer l'effet de déviation. Le point M, intersection du rayon dévié et l'axe de déplacement se déplace vers l'arrière quand v augmente.

- 2) Le point M reste fixe pour v/c donné :
 Bouger A pour varier l'angle AOX et l'angle BAE de déviation.
 Pour v/c donné, tous les rayons émis de S vers O sont déviés et passent par le point M.

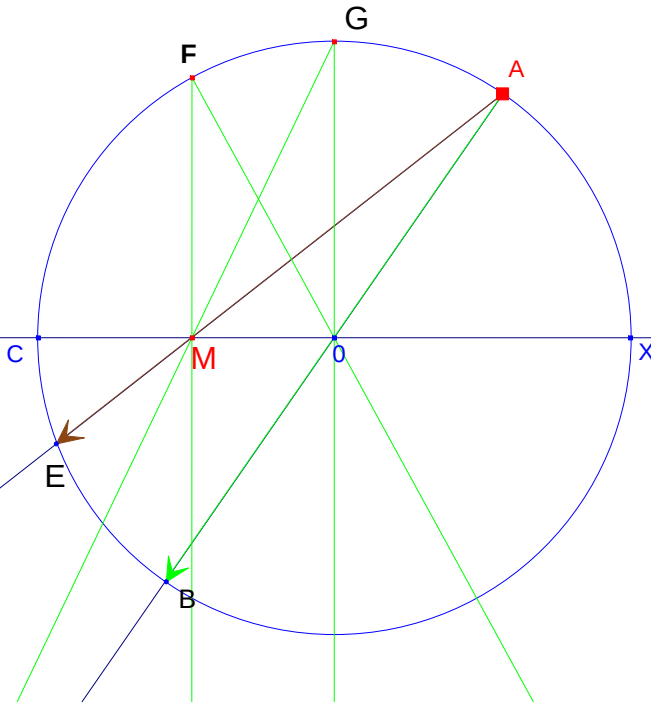
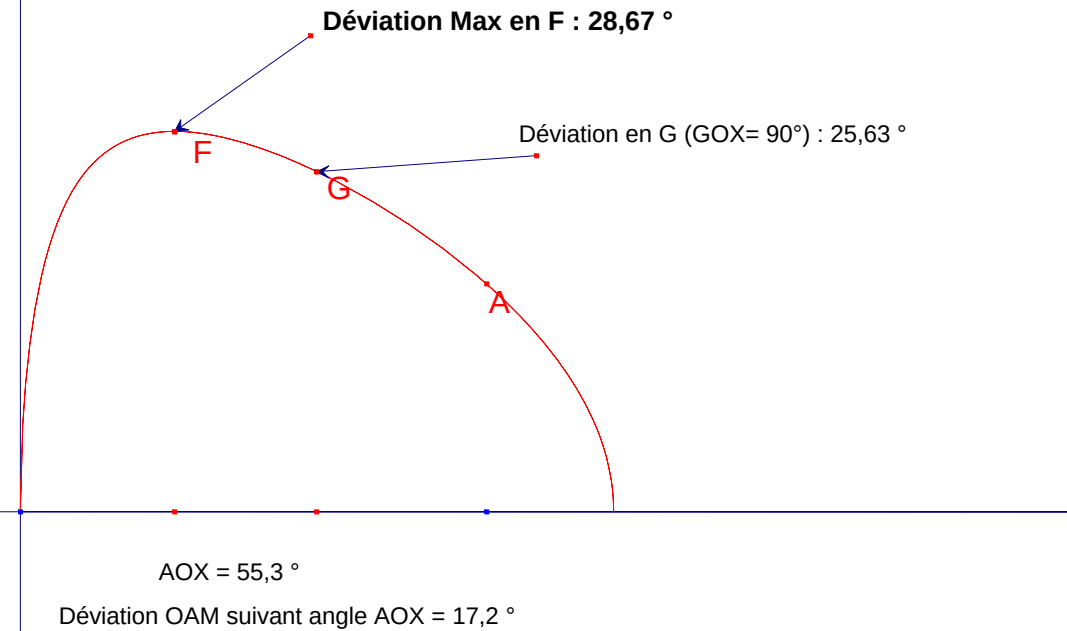
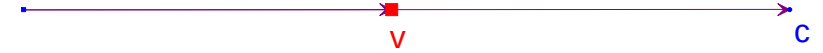
- 3) L'angle de déviation est maximum quand le triangle AEB est rectangle en E, c-à-d quand le rayon dévié AE est perpendiculaire à l'axe de déplacement en M. Du point F ayant M comme projection, la déviation est maximale.

L'angle maximal MFO est égal à $\arcsin(v/c)$.

- 4) Si $v=c$, M se confond avec C. Un rayon émis de A vers O sera toujours dévié vers C.

- 5) Au point G, la déviation est égale à $\text{atan}(v/c)$.

Pour $\text{AOX} = 90^\circ$ et $v=c$, on a $\text{OAC}=45^\circ$.

 $v/c : 0,48$ 

- Utilisez ces points pour varier v et la position de A