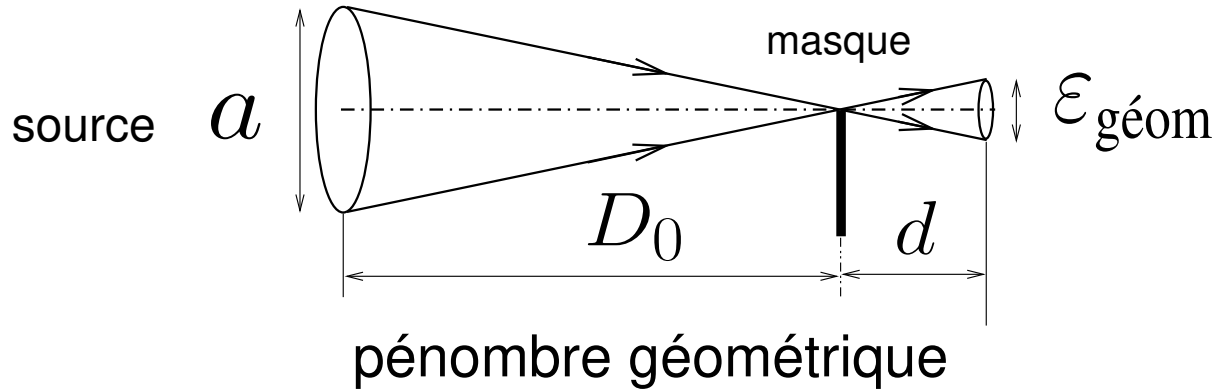


Limites de résolution par contact



$$\epsilon_{\text{géom}} = \frac{d}{D_0} a$$

diffraction de bord d'écran (diffraction de Fresnel)

