

Fonction définie avec un graphique

Comment lire une image

Introduction

Il faudra se souvenir parfaitement de la correspondance suivante.

Les **nombre de départ**, c'est à dire les **antécédents** seront toujours sur l'**axe horizontal des abscisses**.
Et donc, les **nombre d'arrivée**, c'est à dire les **images** se liront toujours sur l'**axe vertical des ordonnées**.

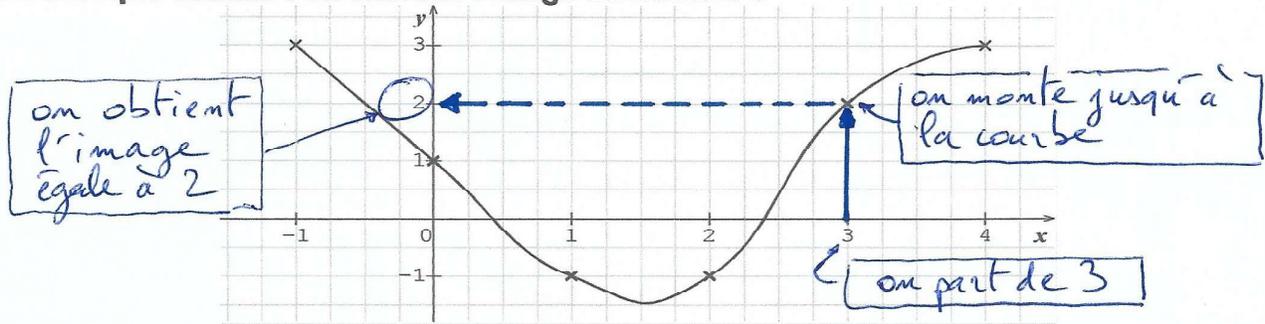
La méthode

Elle est très simple et à appliquer systématiquement dès que l'on cherche une *image*.

Si on cherche l'*image* d'un nombre avec un graphique, on va suivre un "chemin" :

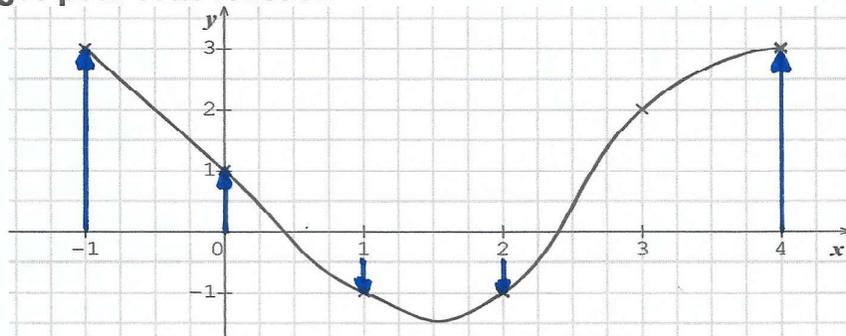
- on part de ce nombre sur l'axe horizontal des abscisses
- on rejoint la représentation graphique de la fonction en allant "vers le haut" ou "vers le bas".
- on obtient donc un point sur ce graphique, et l'*image* cherchée est égale à l'ordonnée de ce point.
L'*image* est donc **positive** si on est "monté" et elle est **négative** si on est "descendu".

Un exemple détaillé : on cherche l'image du nombre 3



L'image de 3 est donc égale à 2.

Les autres images pour cette fonction



On ne trace pas tous les chemins ici, en considérant que les ordonnées des points se lisent facilement !

L'image de -1 est égale à 3.

L'image de 0 est égale à 1.

L'image de 1 est égale à -1.

L'image de 2 est égale à -1.

L'image de 4 est égale à 3.