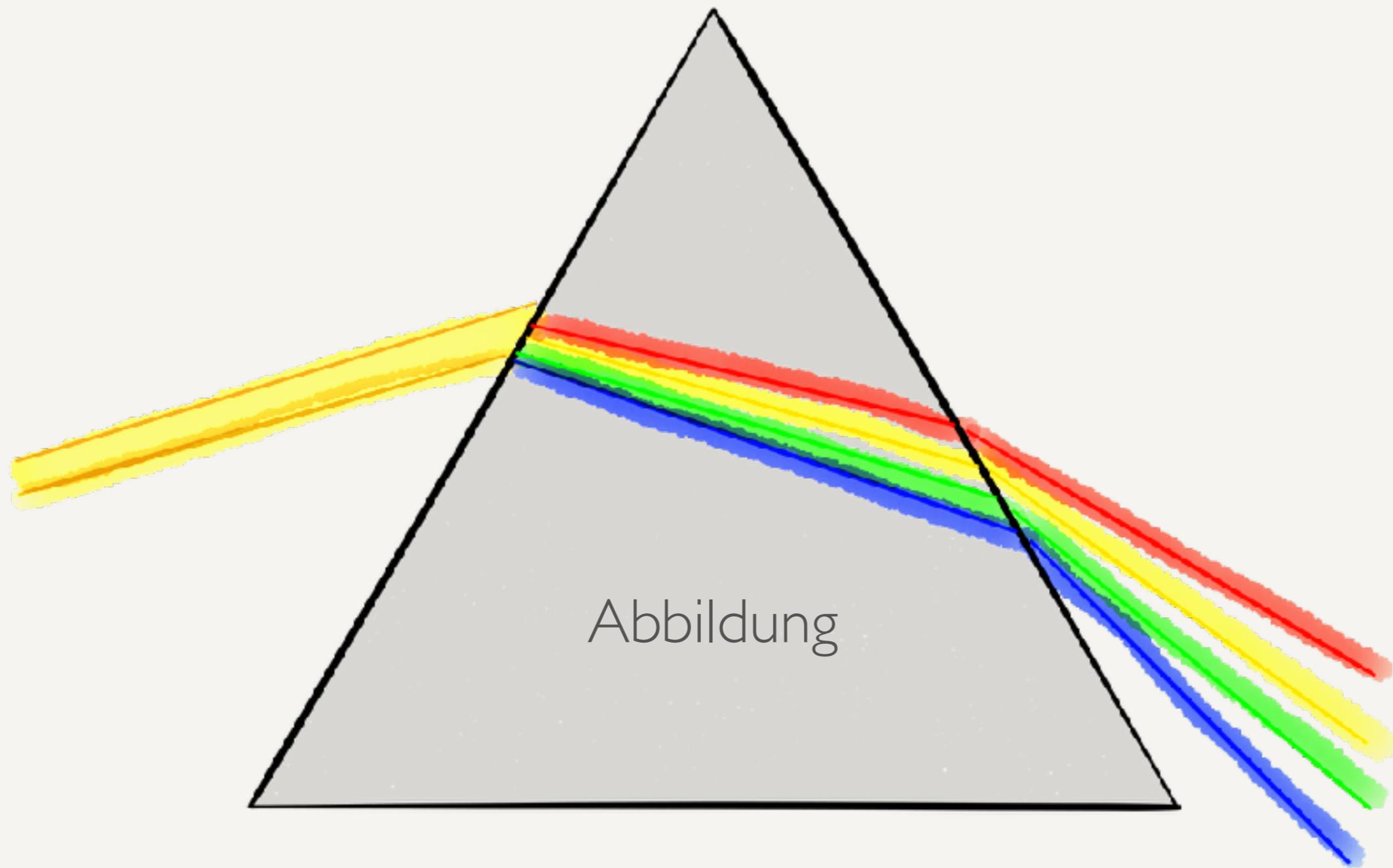


Photonik

Technische Nutzung von Licht



Wiederholung Lichtdetektion

- Photoelektrischer Effekt
 - Äußerer P.E.: Elektron wird aus Metall herausgeschlagen und hat einen Impuls
 - Anwendung: Photomultiplier, Bildverstärker
 - Innerer P.E.: Elektron wird vom Valenz- ins Leitungsband eines Halbleiters gehoben
 - Anwendung: Photodiode, Solarzelle
- Hellempfindlichkeitsverteilung $V(\lambda)$ zur Definition der photometrischen Messgrößen, Vergleich mit radiometrischen Messgrößen

Links

- Strahlensatz
- Linsengleichung
- Abbildungsfehler
- Geometrische Optik: Abbildung

Überblick für Heute: Abbildung

- Was ist ein Bild?
- Camera Obscura
- Linse
- Abbildung
- Abbildungsfehler

Abbildung

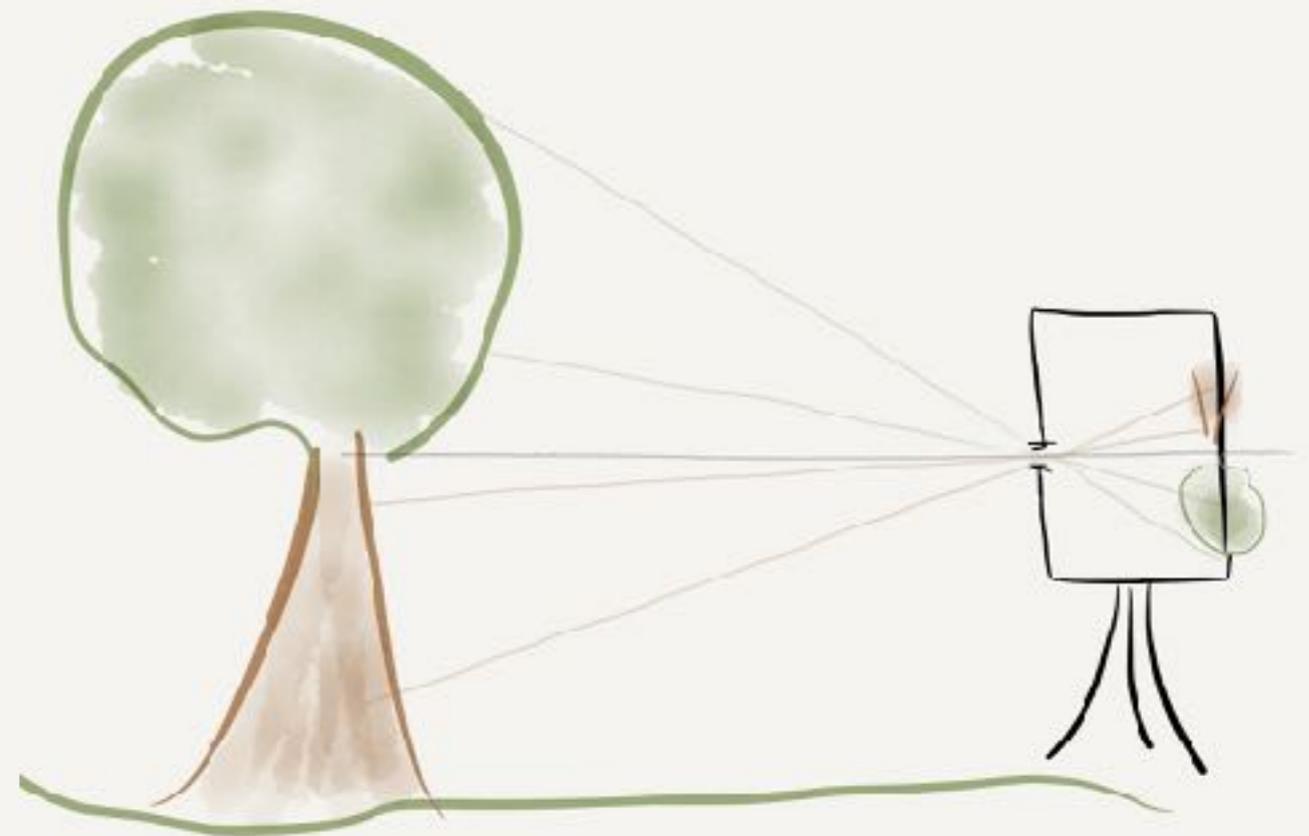


- Ein zweidimensionales Bild der Welt erzeugen
- Räumliche Relation aller Objekte zueinander erhalten
- Auf eine Ebene abbilden

Camera Obscura

„Dunkle Kammer“

- Bild ist punktgespiegelt
- Sehr lichtschwach
- Prinzip bereits bei den alten Griechen bekannt
- Mit Schirm als Zeichenhilfe im 17. Jahrhundert beliebt



Mühlheim: Camera Obscura im Wasserturm

Abbildung Grundbegriffe

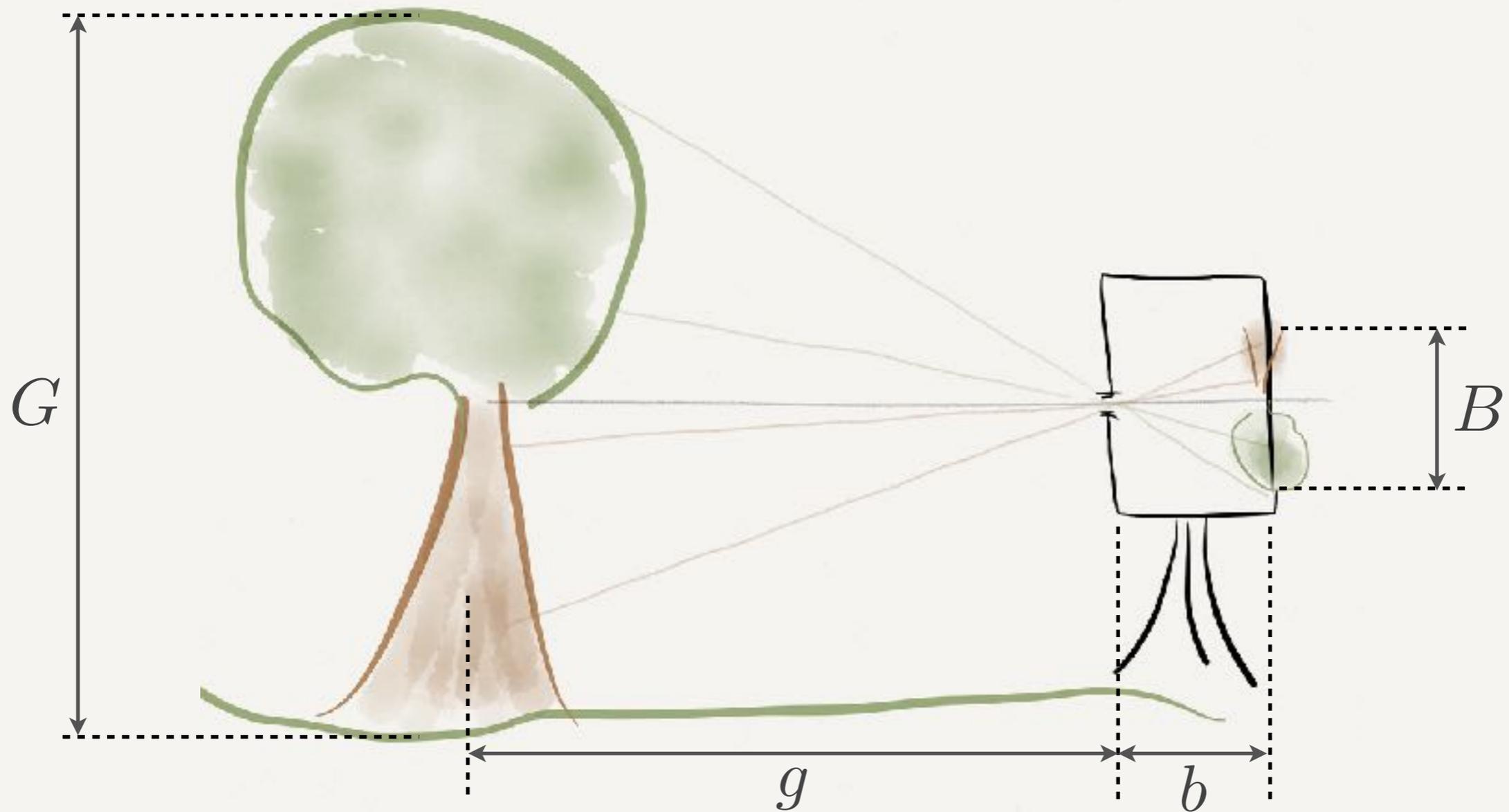
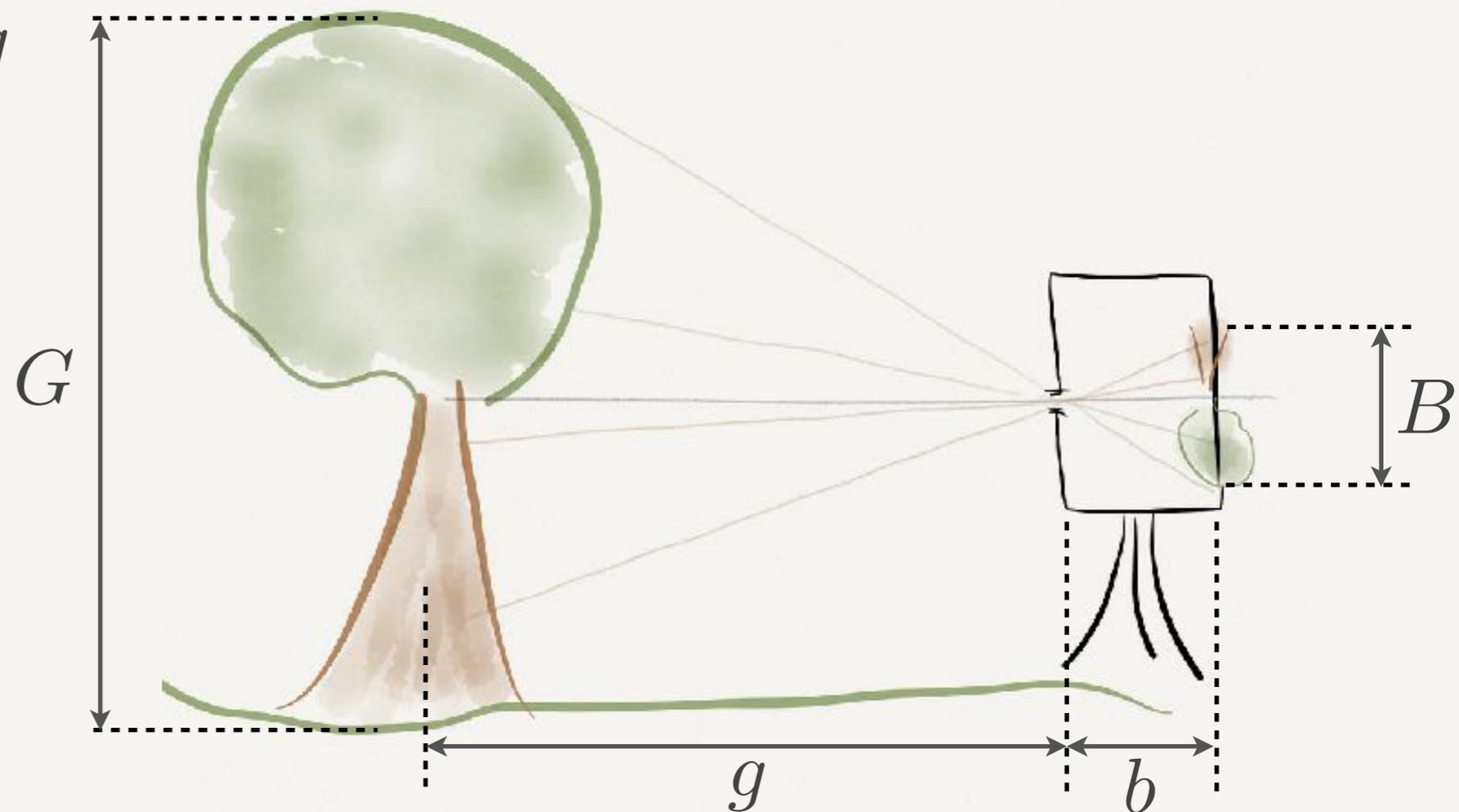


Abbildung Grundbegriffe

- Gegenstandsgröße G
- Gegenstandsweite g
- Bildgröße B
- Bildweite b
- Es gelten die Strahlensätze der Geometrie
- Abbildungsmaßstab:

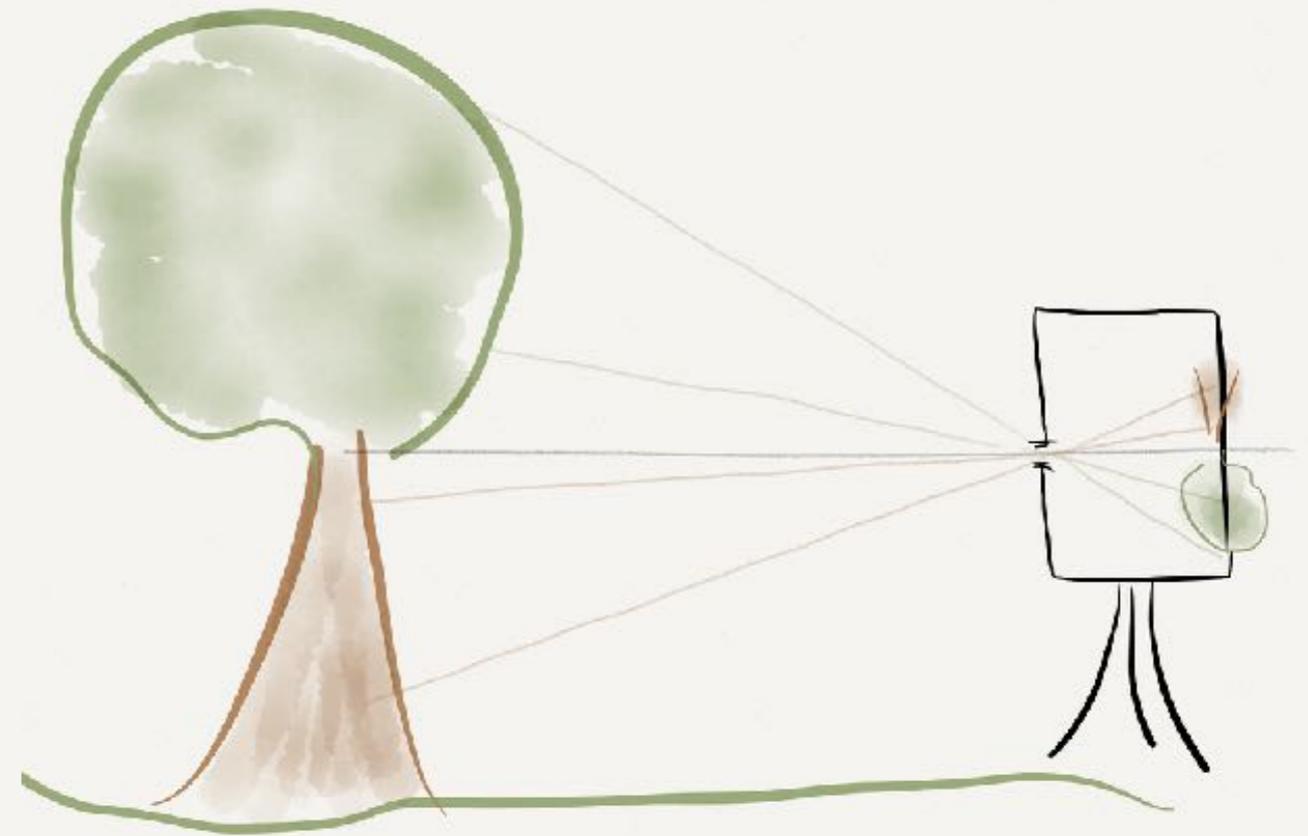


$$A = \frac{B}{G} = \frac{b}{g}$$

Camera Obscura

Eigenschaften

- Bild ist punktgespiegelt
- Sehr lichtschwach
- Ohne geometrische Verzerrungen

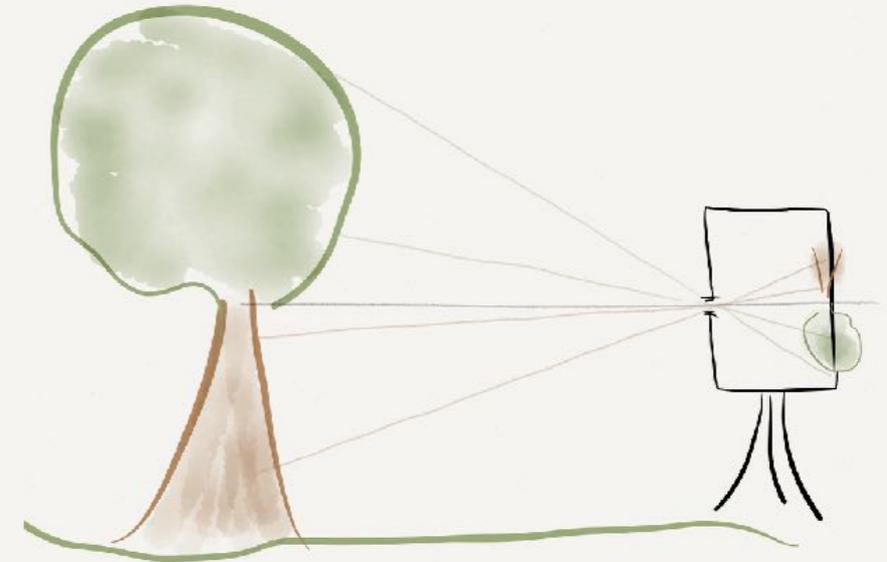


Mühlheim: Camera Obscura im Wasserturm

Kamera

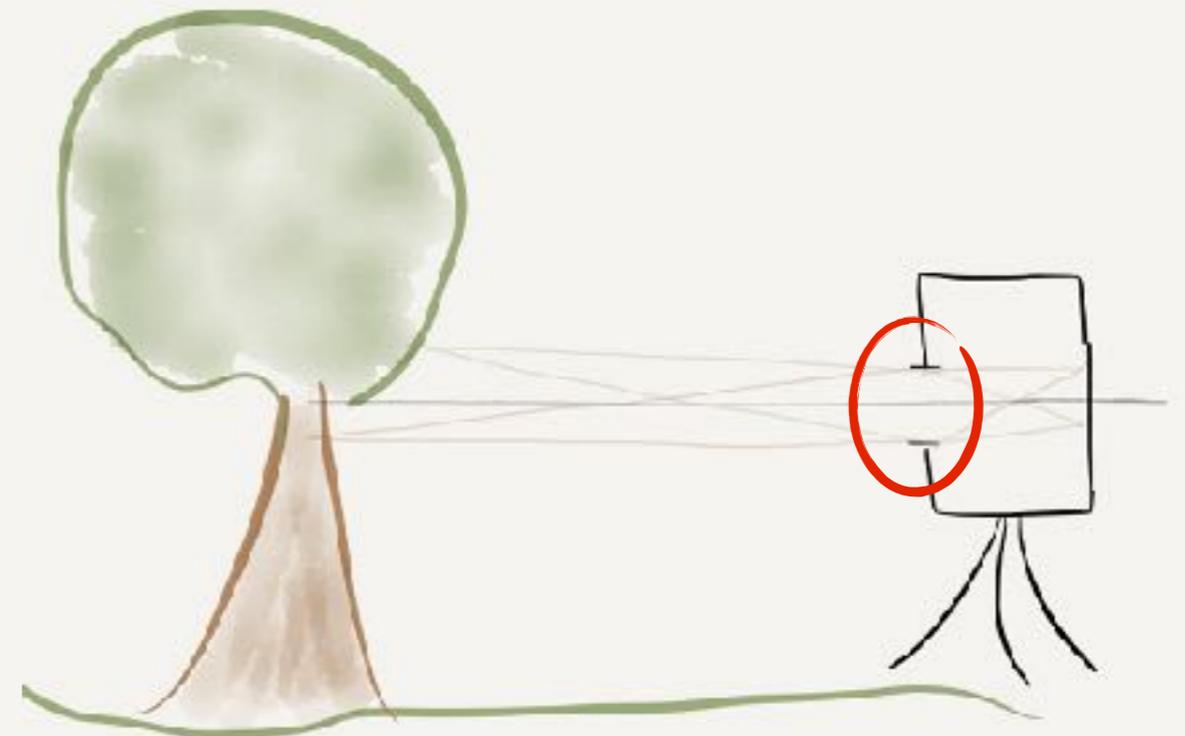
Ohne „Obscura“

- Erhöhung der Lichtstärke durch Vergrößerung der Öffnung
- Bildschärfe durch Öffnungsdurchmesser bestimmt
- Unscharfes Bild ist die Folge



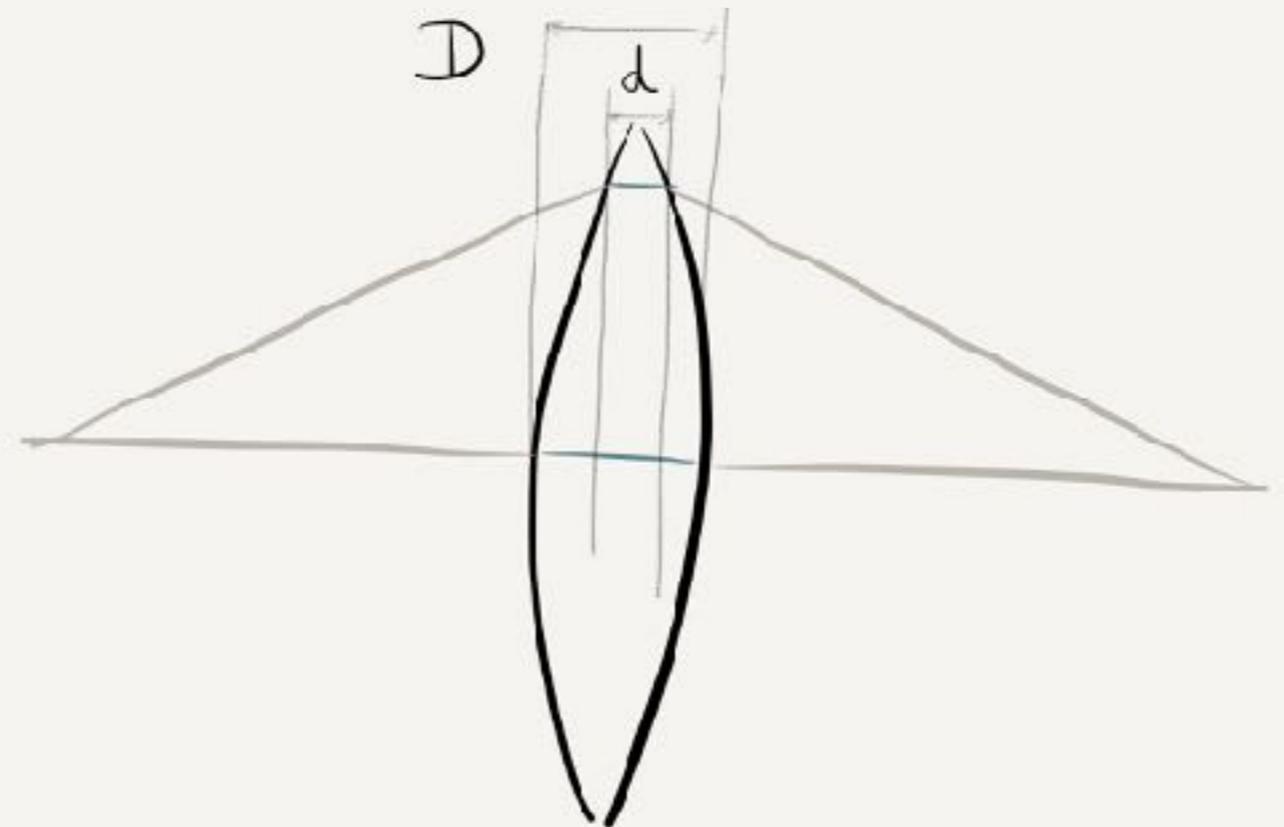
Optisches Element

- Benötigt: optisches Element, dass die Strahlen eines Objektpunktes wieder auf einen Bildpunkt zusammenführen.
- Fermat'sches Prinzip
- Alle Strahlen des selben Objektpunktes müssen die gleiche Zeit benötigen.



Linse

- Lichtwellen können nur verlangsamt werden, nicht beschleunigt
- Die kürzeste Strecke in der Mitte benötigt die größte Verlangsamung
- Zum Rand hin immer weniger Verlangsamung notwendig
- Alle Strecken müssen die gleiche optische Pfadlänge haben

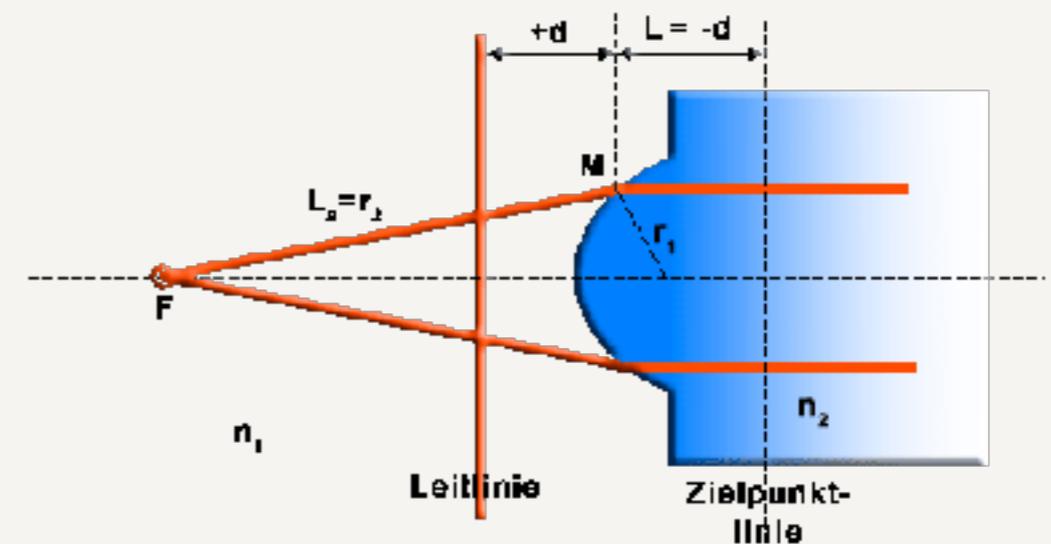
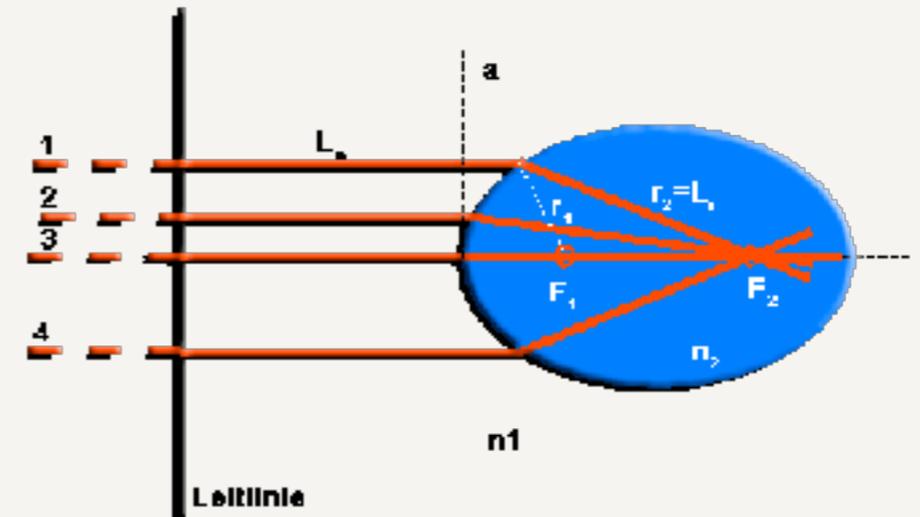


Fokussierung

Linseform

Asphärisch und sphärisch

- Nach Fermat'schen Prinzip:
 1. Parallele Strahlen, Linse: Ellipse
 2. Divergente Strahlen, Linse: Hyperbel
 3. Parallele Strahlen, Spiegel: Parabel
- Diese Flächenformen werden unter **asphärisch** zusammengefasst
- Es gibt keine Form, die gleichzeitig für alle Situationen perfekt funktioniert!
- In der Praxis werden (fast) immer Kugelflächen genommen, also **sphärische** Formen
- Sphärische Formen führen zu Abbildungsfehler

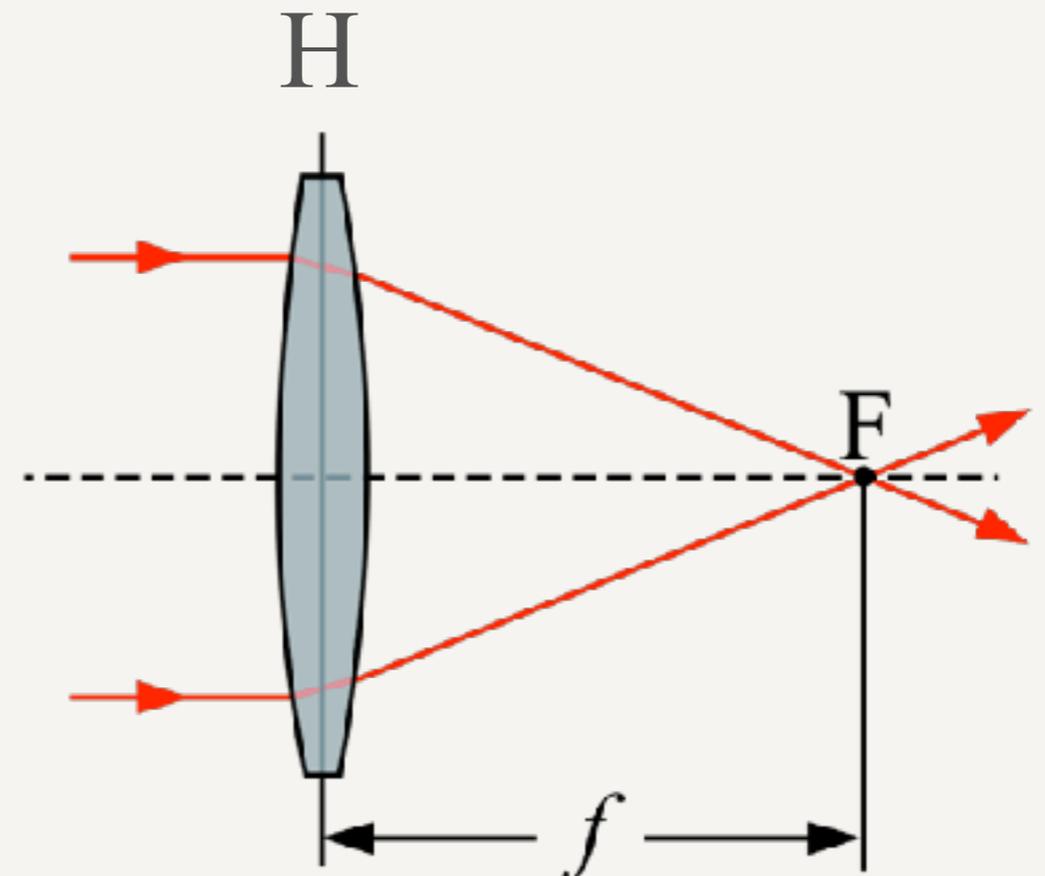


Bilder mit freundlicher Genehmigung von
R. Rodloff, geometrische-optik.de:
Linseform

Dünne Linse

Brennweite

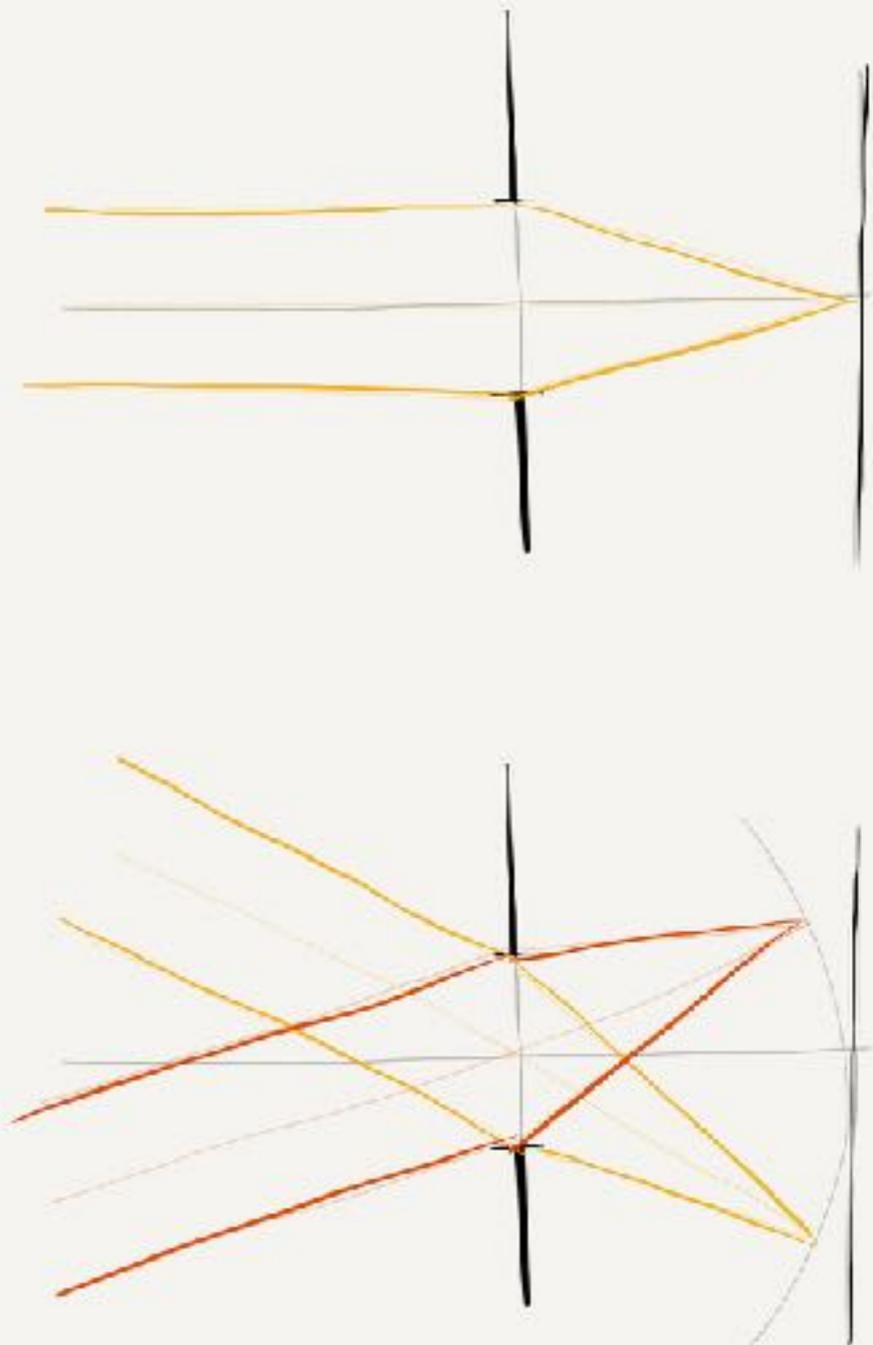
- Die Brechung an zwei Flächen wird auf eine einzige Brechung an der **Hauptebene** (engl. *principal plane*) reduziert.
- Es gibt immer zwei Hauptebenen, dazu später mehr
- Lichtstrahlen parallel zur optischen Achse werden auf einen **Brennpunkt F** Punkt abgebildet (engl. *focal point*)
- Der Abstand zwischen der Hauptebene und dem Brennpunkt nennt man **Brennweite** (engl. *focal length*).



Dünne Linse

Parallele Strahlen und Bildfeldwölbung

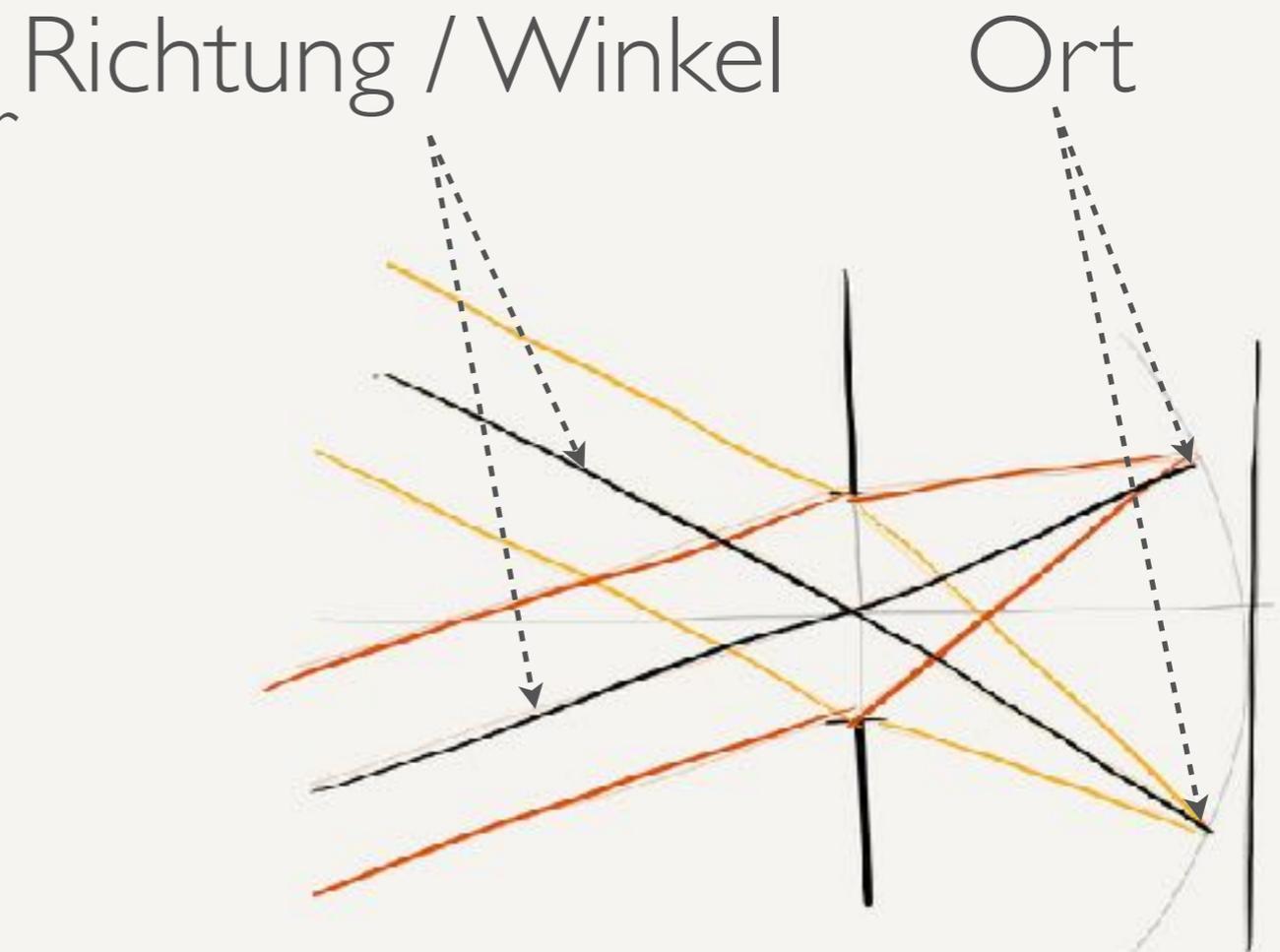
- Parallel Strahlen werden immer auf einen Punkt abgebildet.
- Unterschiedliche Einfallswinkel werden an unterschiedlichen Orten abgebildet.
- Im Allgemeinen liegen alle Abbildungspunkte auf einer gekrümmten Fläche.
- Diese Fläche bzw. die Abweichung der Fläche von einer Ebene nennt man **Bildfeldwölbung** (engl *field curvature*).



Dünne Linse

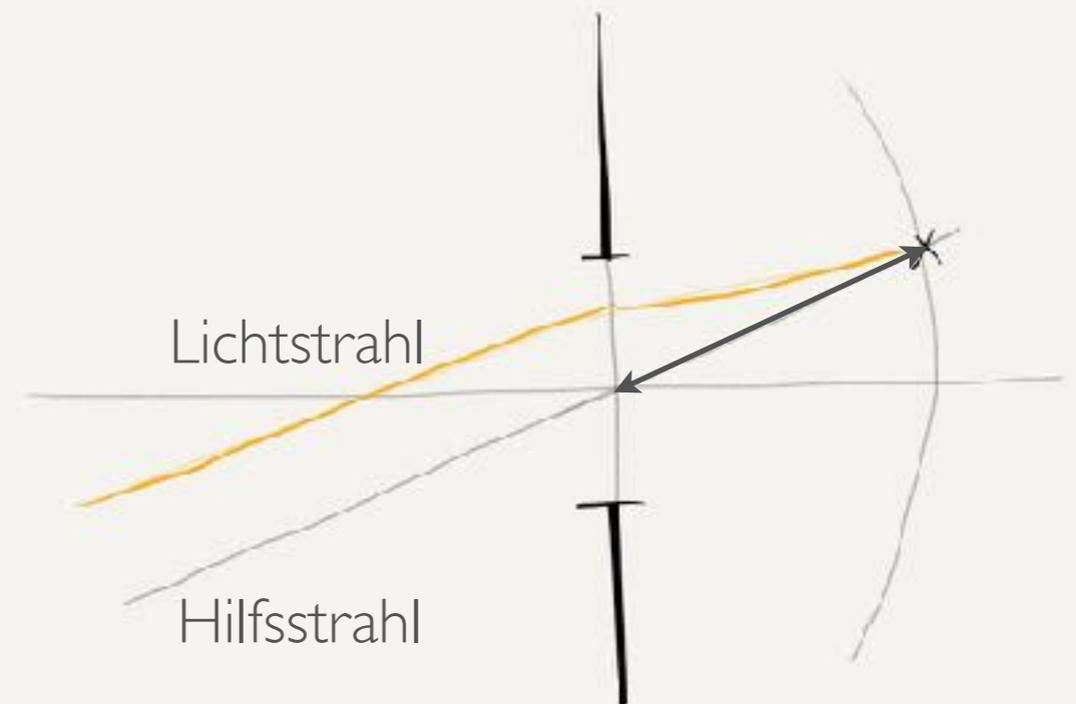
Parallele Strahlen und Bildfeldwölbung

- Parallel Strahlen werden immer auf einen Punkt abgebildet.
- Die Richtung der Abbildung ist wie bei der **Camera Obscura**, d.h. der Strahl durch die Mitte der Apertur gibt die Richtung vor.
- Der Schnittpunkt mit den Randstrahlen bestimmt den Ort auf der Bildfeldwölbung.



Aufgaben

- Konstruieren Sie für einen beliebigen Lichtstrahl den Auftreffpunkt auf einem Bildsensor.
- Verschieben Sie die Linse und lassen den einfallenden Strahl fest. Was passiert mit dem Bild?
- Verkippen Sie die Linse. Was passiert?

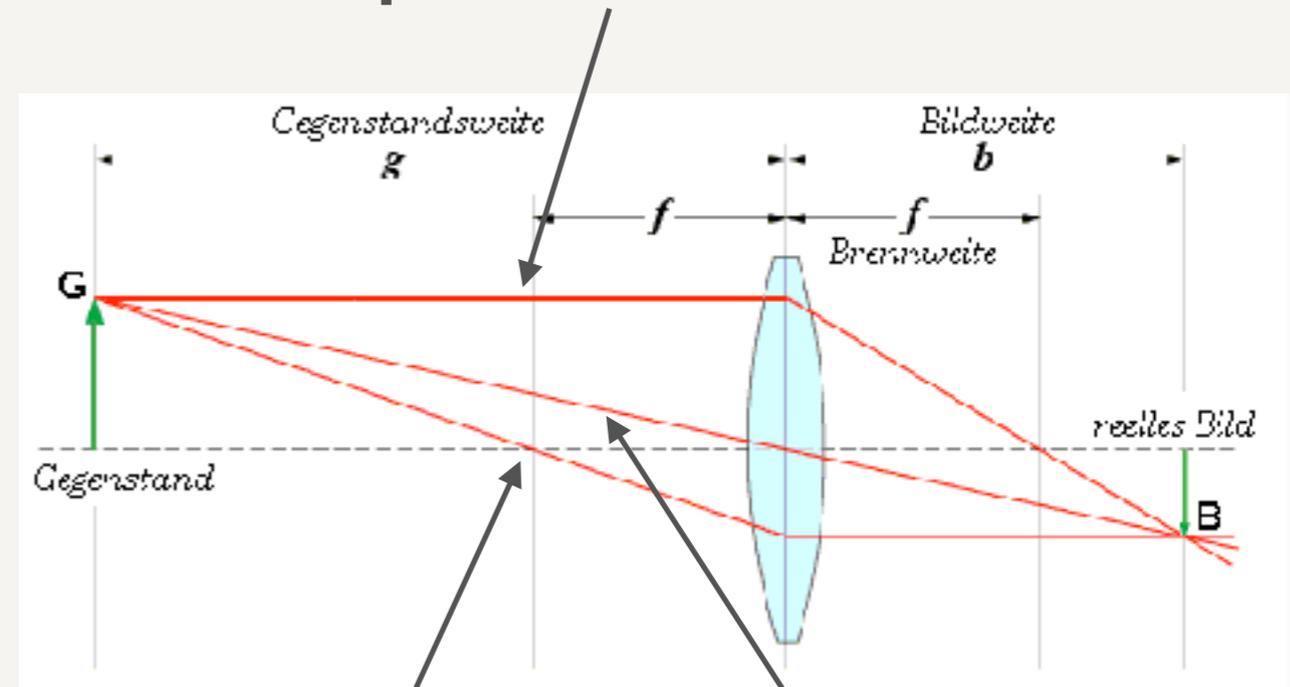


Dünne Linse

Bildkonstruktion bei endlicher Entfernung

1. **Zentralstrahl** vom Objektpunkt durch die Mitte der Linse
2. **Achsenparalleler Strahl** vom Objektpunkt parallel zur optischen Achse => durch den bildseitigen Brennpunkt
3. **Brennpunktstrahl** durch den objektseitigen Brennpunkt => bildseitig parallel zur optischen Achse
4. Schnittpunkt = Bildpunkt

Achsenparalleler Strahl



Zentraler Strahl
Brennpunktstrahl

Linse

Linse

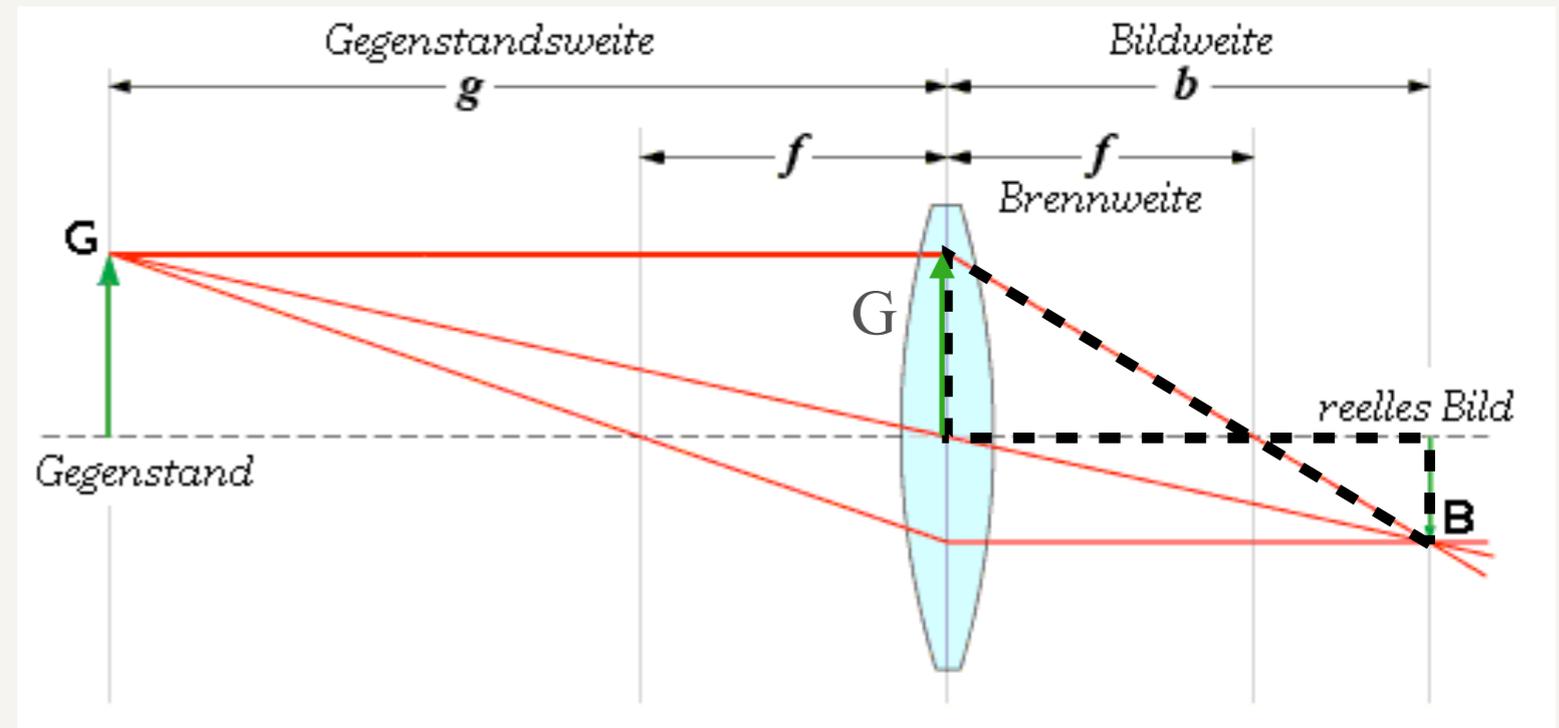
Abbildungsmaßstab:

$$A = \frac{B}{G} = \frac{b}{g}$$

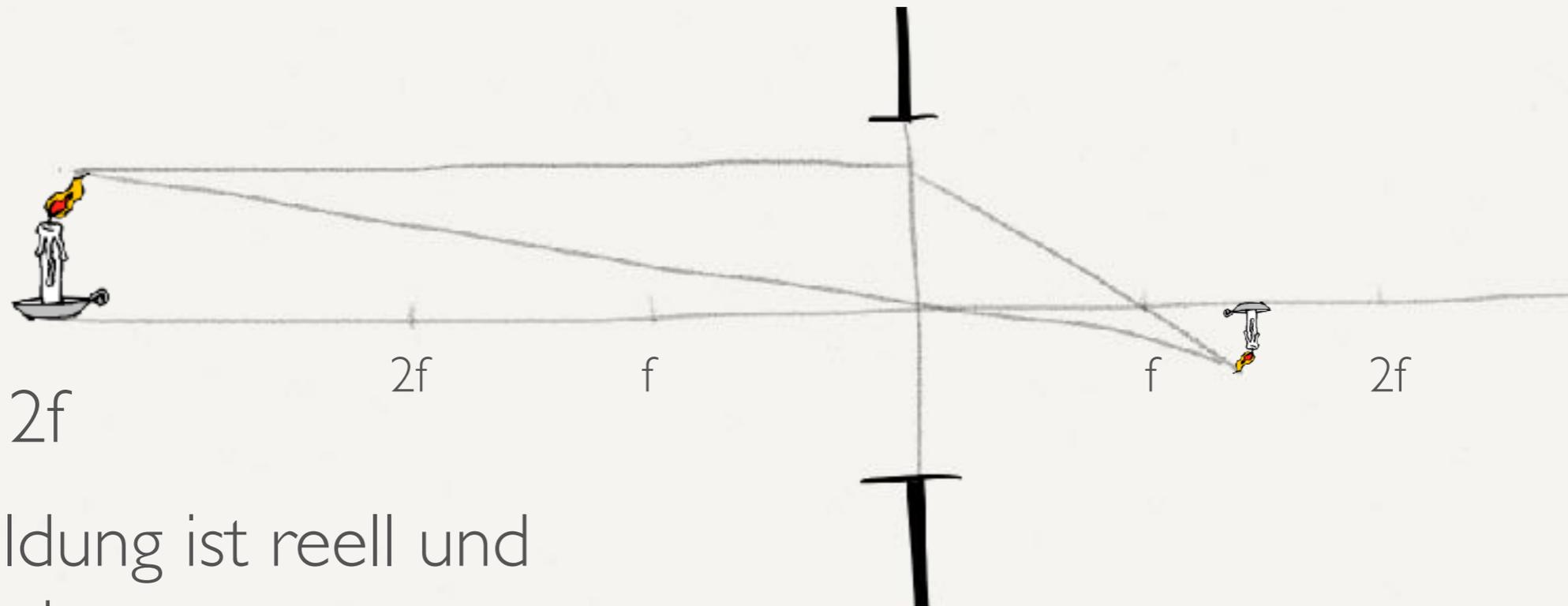
Strahlensatz:

$$\frac{B}{G} = \frac{b - f}{f} = \frac{b}{g}$$

$$\Rightarrow \frac{1}{f} = \frac{1}{g} + \frac{1}{b}$$

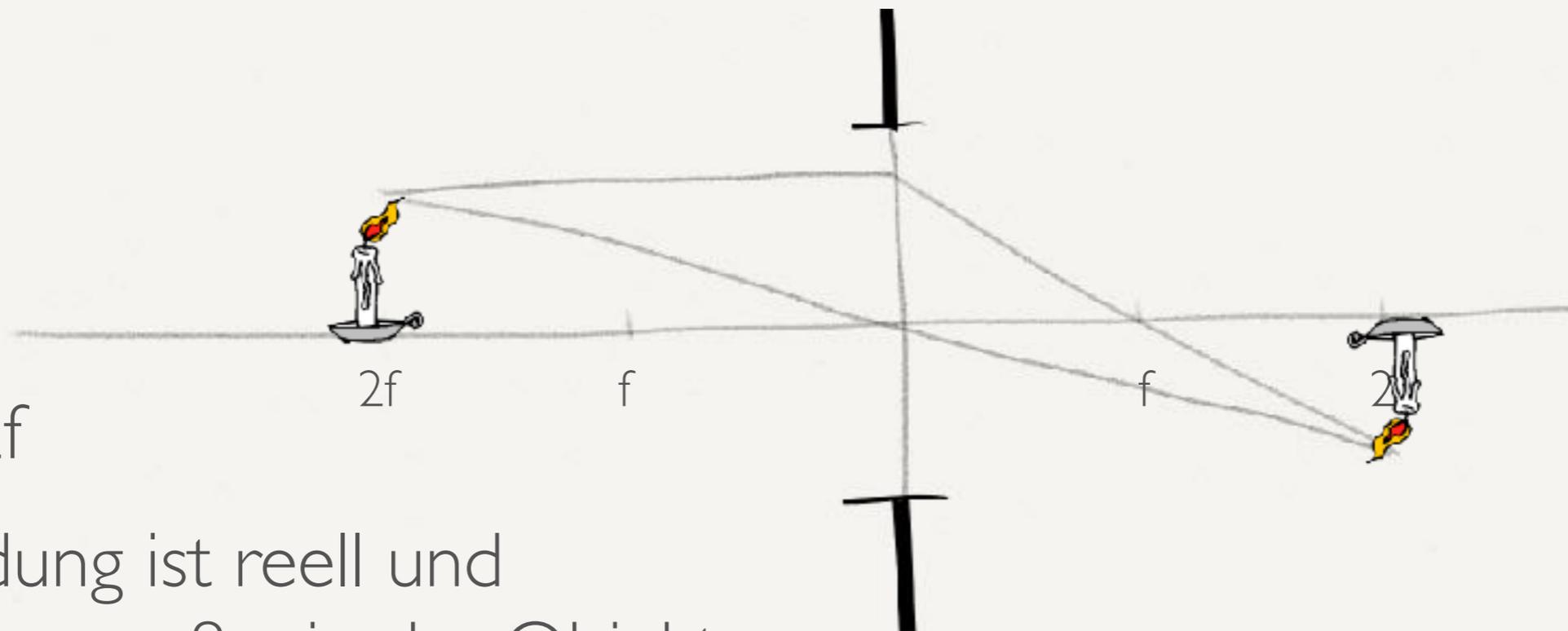


Verkleinerung



- $G > 2f$
- Abbildung ist reell und verkleinert

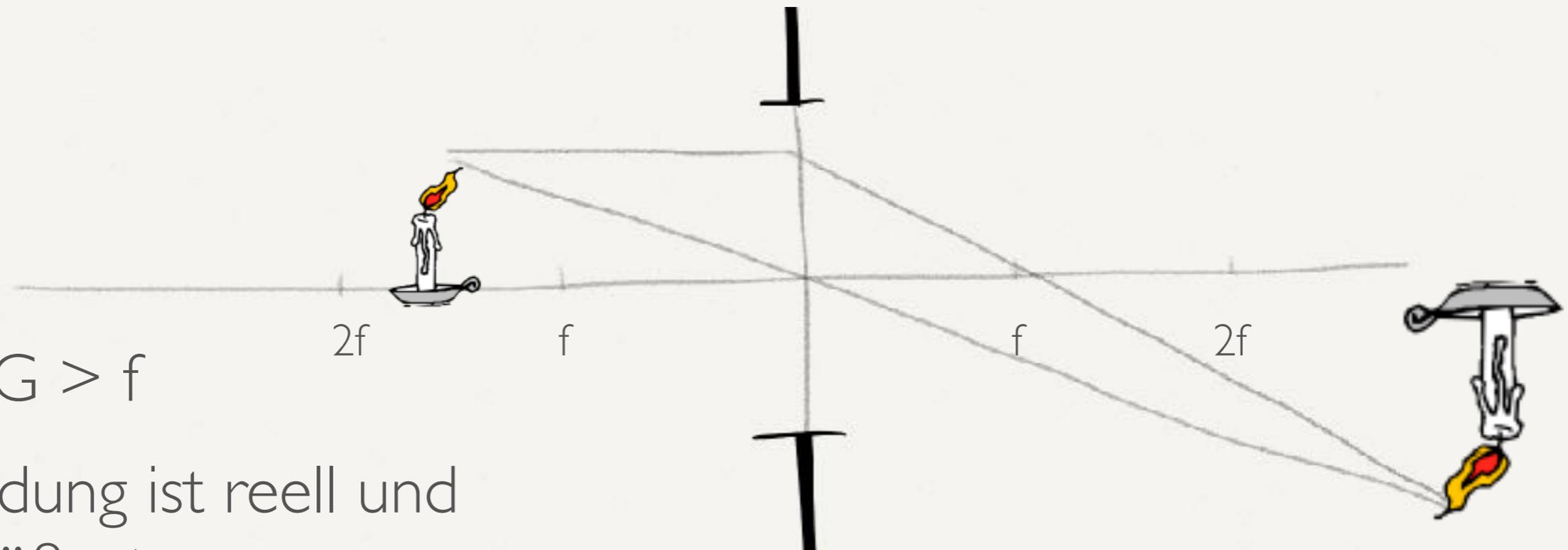
1:1 Abbildung



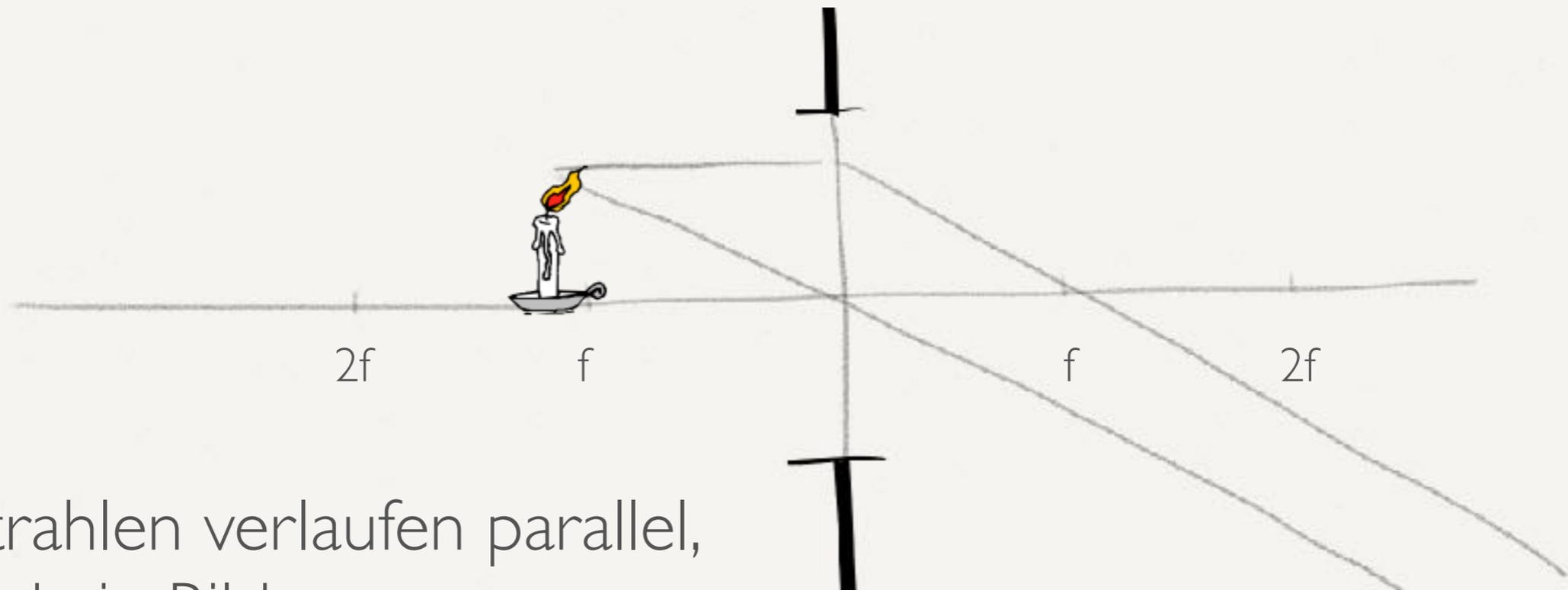
- $G = 2f$
- Abbildung ist reell und genauso groß wie das Objekt

Vergrößerung

- $2f > G > f$
- Abbildung ist reell und vergrößert



Kein Bild



- $G = f$
- Die Strahlen verlaufen parallel, es gibt kein Bild

Virtuelles Bild



- $G < f$
- Abbildung ist virtuell und vergrößert und aufrecht

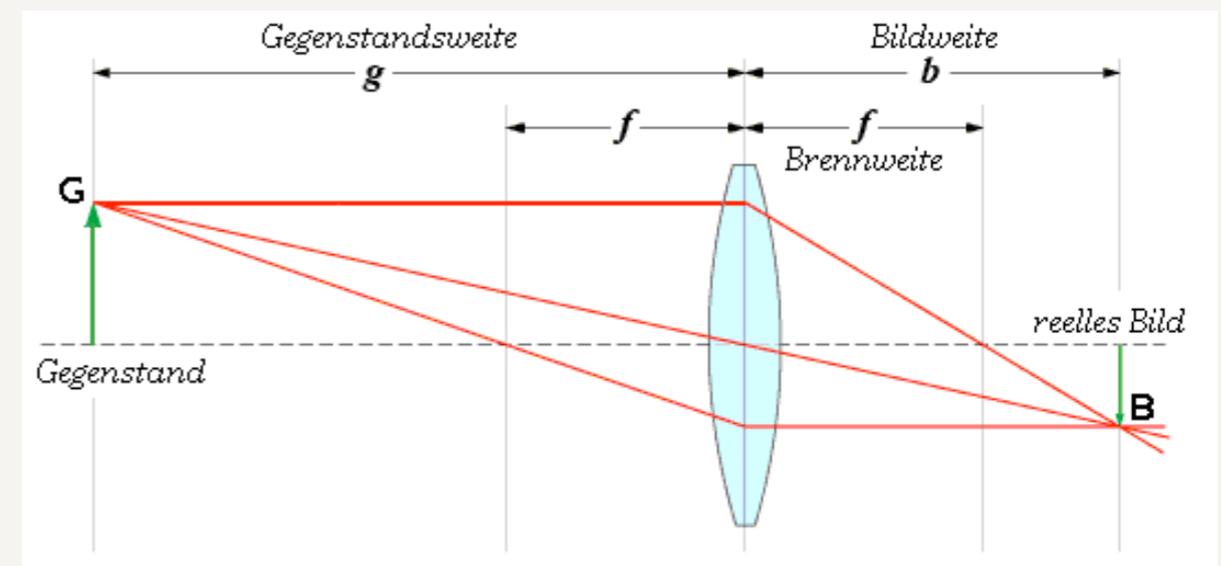
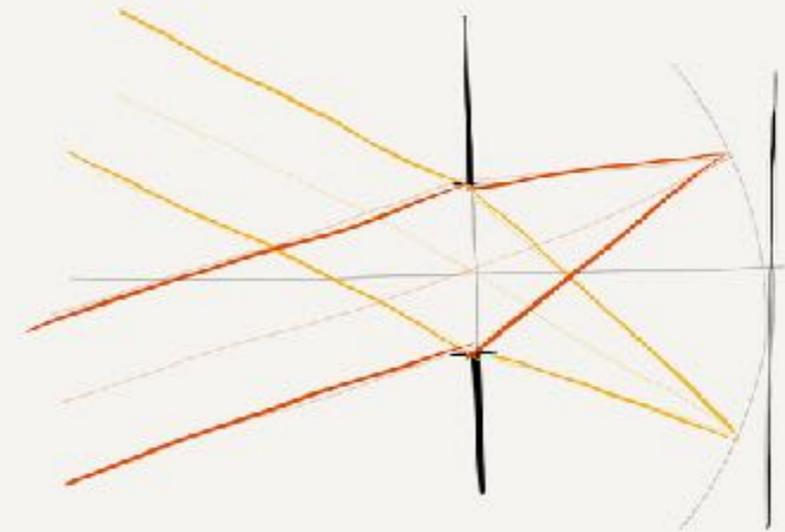
Abbildungseigenschaften

Typ	Gegenstandsweite G	Bildweite B
Verkleinerung		
1:1		
Vergrößerung		
Kein Bild		-
virtuelles Bild		

Zusammenfassung Abbildung

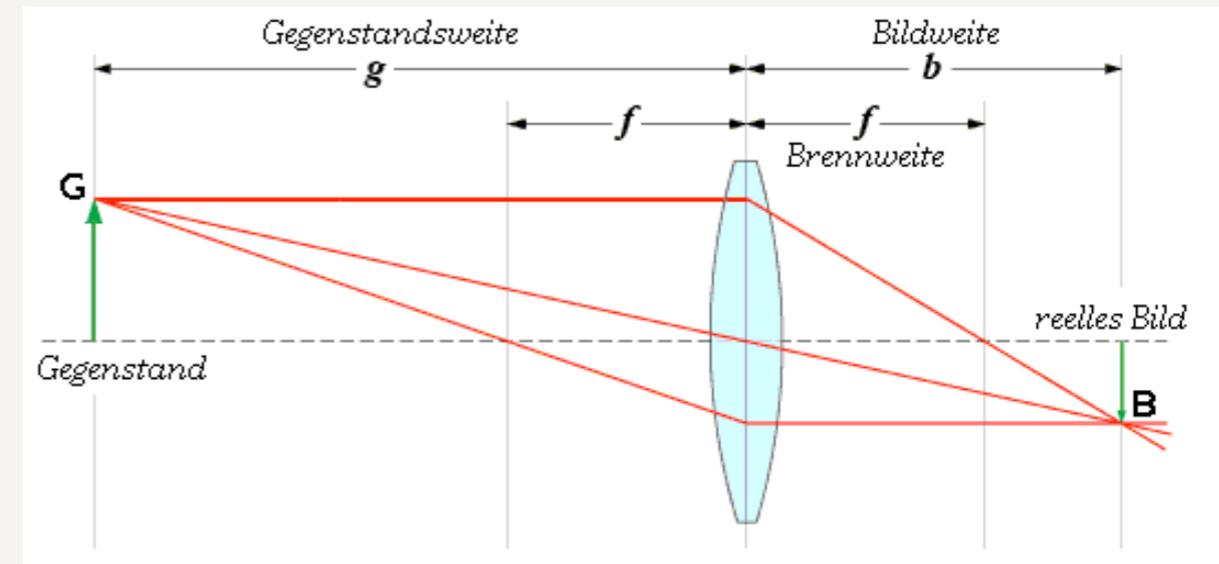
- Eine Linse macht eine Winkel-Orts-Transformation.
- Parallele Lichtstrahlen werden auf denselben Punkt abgebildet.
- Zur Konstruktion des Bildes werden die drei Hauptstrahlen gezeichnet.
- Es gilt:

$$\Rightarrow \frac{1}{f} = \frac{1}{g} + \frac{1}{b}$$



Aufgabe

- Ihre Kamera hat eine Brennweite von 50 mm. Sie stellen erst auf eine Blume scharf, die einen Abstand von 10 cm hat. Danach nehmen Sie den ganzen Garten auf und stellen auf den Baum scharf, der 10 m entfernt ist. Vergleichen Sie die Bildweiten: welchen Weg muss das Objektiv dabei zurücklegen?

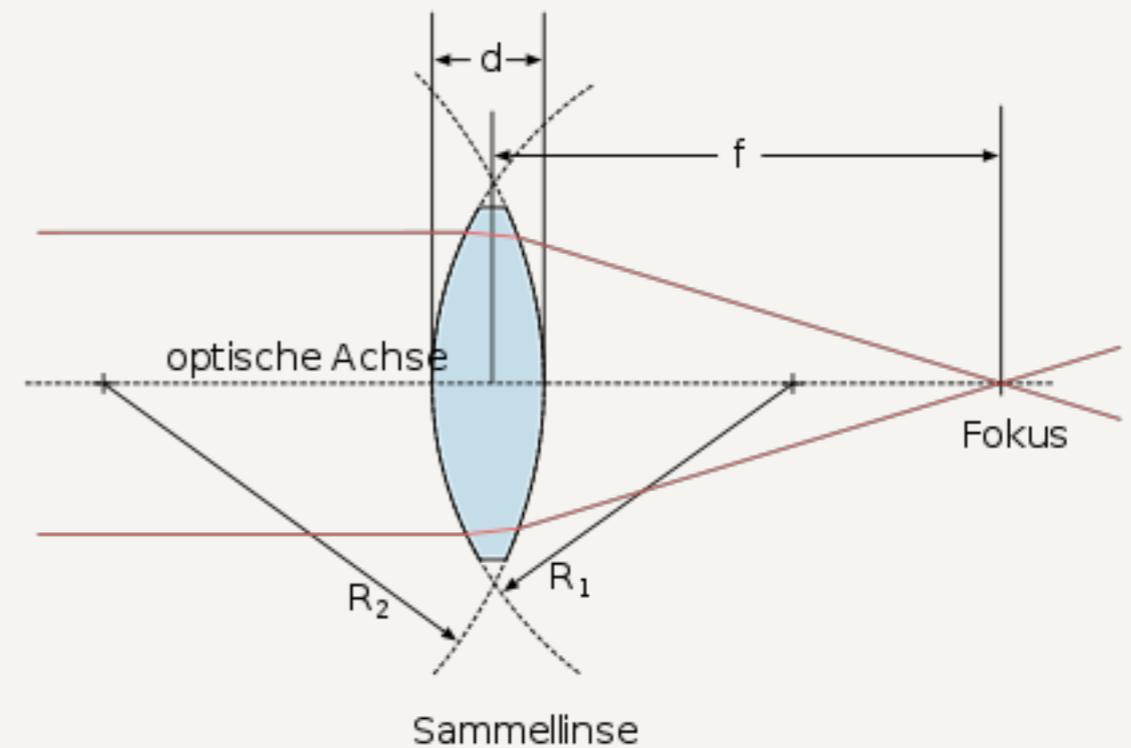


$$\Rightarrow \frac{1}{f} = \frac{1}{g} + \frac{1}{b}$$

Linsenschleiferformel

$$\frac{1}{f} = (n - 1) \left(\frac{1}{R_1} - \frac{1}{R_2} \right)$$

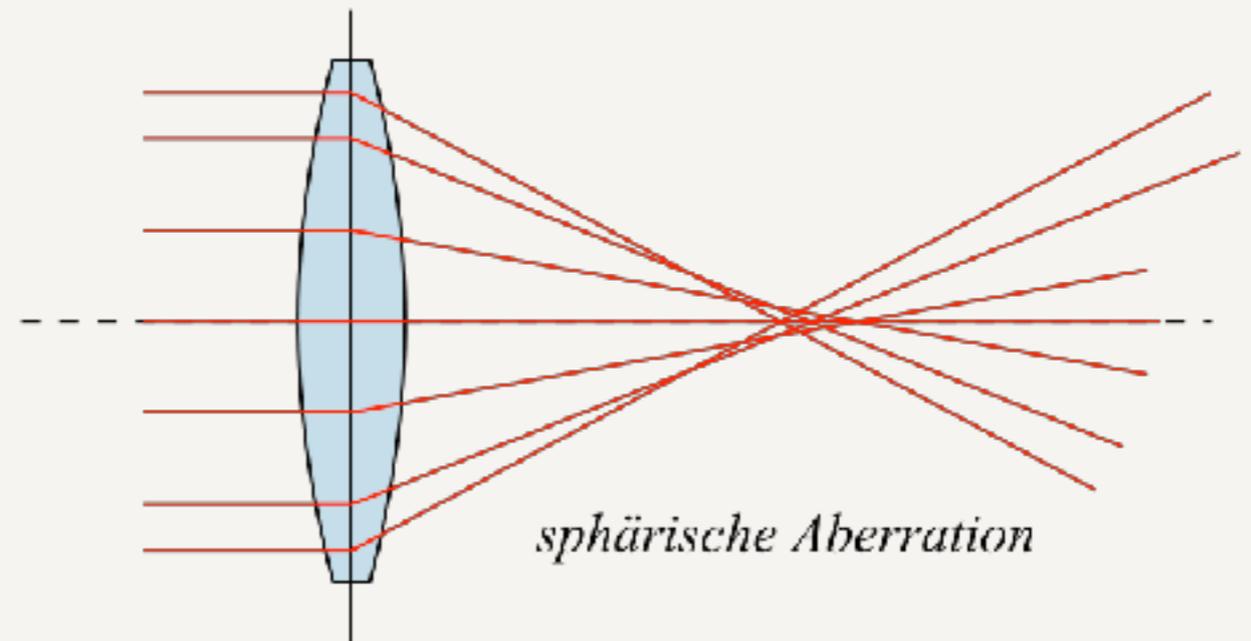
n	R1 (mm)	R2 (mm)	f (mm)
1.5	100	∞	200
1.5	100	-100	100
2	100	∞	100



Abbildungsfehler

Sphärische Aberration

- Ideale Form ist je nach Typ asphärisch
- Bei Linsen mit sphärischen Oberflächen werden deswegen nicht alle Strahlen auf den Brennpunkt fokussiert
- Je weiter die Strahlen von der optischen Achse sind desto größer ist die Abweichung
- Verursacht Unschärfe
- Gegenmaßnahmen:
Linsenkombinationen oder asphärische Linsen

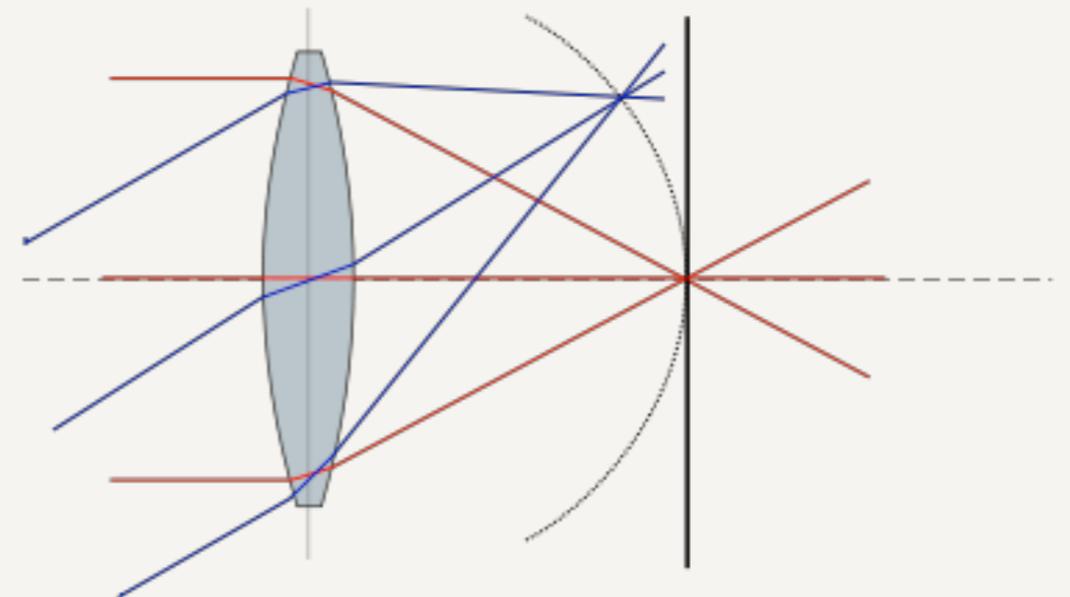


Wikipedia

Abbildungsfehler

Bildfeldwölbung

- Eigentlich kein Fehler sondern eine physikalische Eigenschaft
- Deswegen ist die Netzhaut im Auge auf einer gekrümmten Fläche.
- Verursacht Unschärfe
- Kann in Objektiven durch Linsenkombinationen verringert werden.

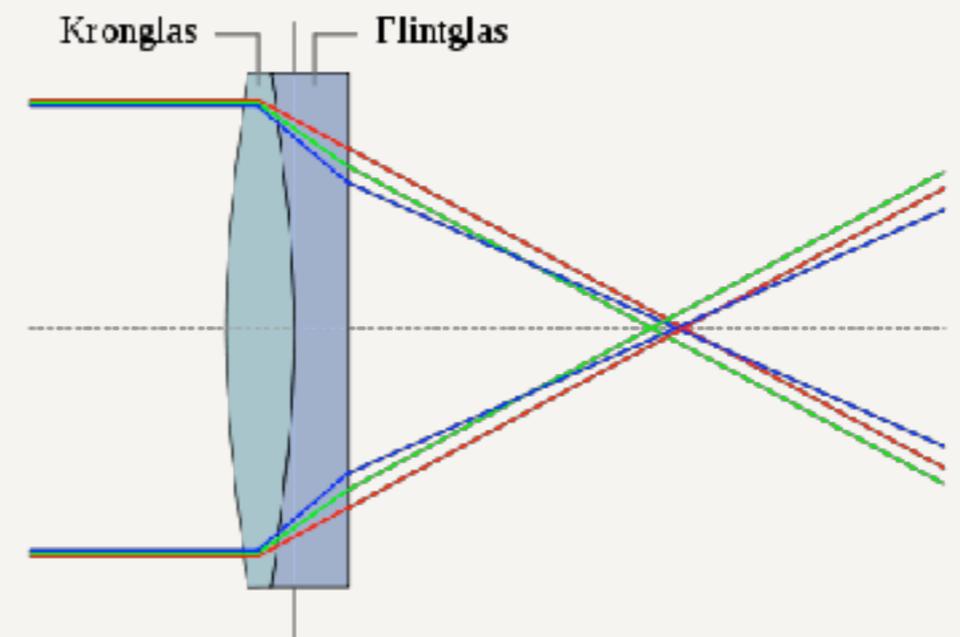
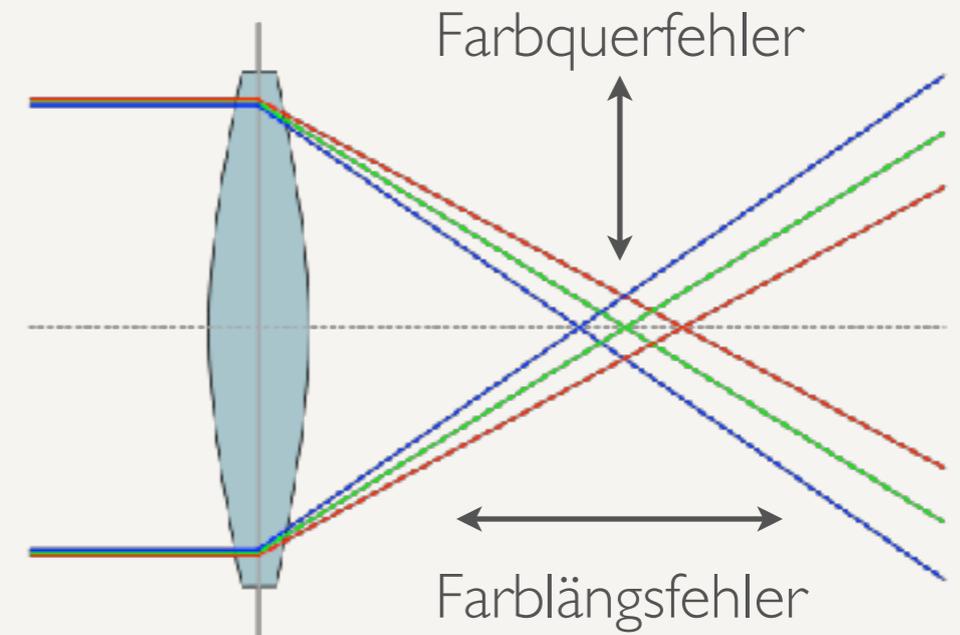


Wikipedia

Abbildungsfehler

Chromatische Aberration

- Der Brechungsindex hängt von der Wellenlänge des Lichts ab - Dispersion
- Dadurch ändert sich die Brechkraft
- Der Fokus ist für unterschiedliche Wellenlängen an unterschiedlichen Stellen.
- Verursacht Unschärfe und Farbsäume
- Man unterscheidet zwischen Farblängsfehlern und Farbquerfehlern
- Gegenmaßnahme: Kombination zweier Linsen mit unterschiedlicher Brechzahl (Achromat)

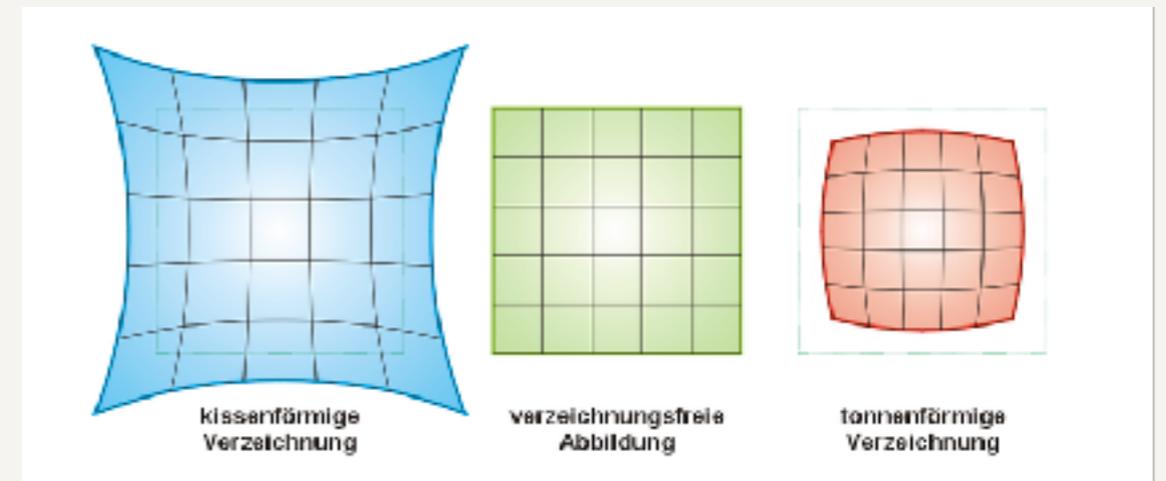


Wikipedia

Abbildungsfehler

Verzeichnung

- Rotationssymmetrische Fehler
- Änderung der Vergrößerung nimmt zum Rand hin zu
- Objektiv-Eigenschaft
- Verursacht geometrische Verzerrungen
- Kann numerisch teilweise durch Entzerrung kompensiert werden

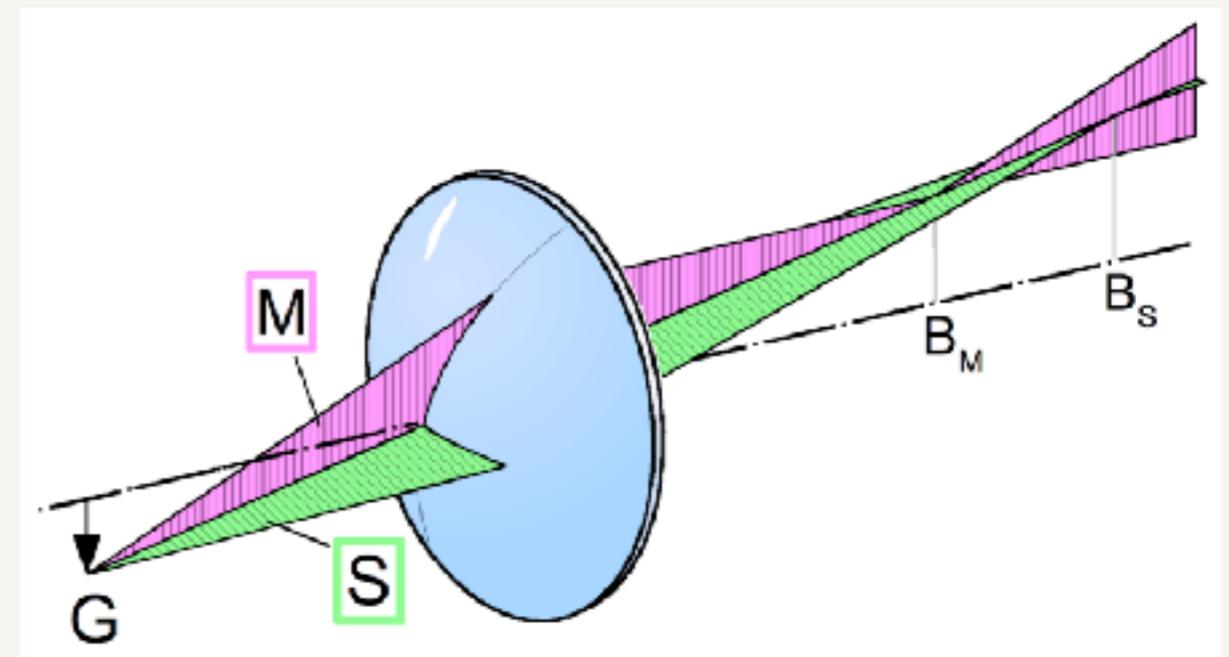


Wikipedia

Abbildungsfehler

Astigmatismus

- Unterscheidung zwischen sogenannter Meridional- und Sagittal-Ebene.
- Bei schrägem Durchgang des Lichtes durch die Linse können sich die Brennpunkte für die meridionale und die sagittale Richtung an unterschiedlichen Stellen befinden.
- Verursacht Unschärfe



Wikipedia