

Institut für Experimentalphysik der Technischen Universität Graz

&

Institut für Physik der Universität Graz

LABORÜBUNGEN 2: ELEKTRIZITÄT, MAGNETISMUS, OPTIK

Übungsnummer: 12

Übungstitel: 3D Kino/Polarisation (TU)

Betreuer: Matthias Stark

Gruppennummer: 42

Name: Nico Eisner

Name: Philip Waldl

Mat. Nr.: 12214121

Mat. Nr.: 12214120

Datum der Übung: 13.10.2023

WS 2021/2022

Inhaltsverzeichnis

1 Aufgabenstellung	3
2 Voraussetzungen & Grundlagen	3
3 Versuchsanordnung	4
4 Geräteliste	9
5 Versuchsdurchführung & Messergebnisse	9
6 Auswertung und Unsicherheitsanalyse	10
7 Diskussion	11
8 Zusammenfassung	11

1 Aufgabenstellung

Das Experiment 3D Kino/Polarisation besteht aus folgenden Aufgaben. Im ersten Teil gilt es das Gesetz von Malus zu beweisen. Die Aufgabe im zweiten Teil ist es, die Konzentration einer Zuckerlösung zu bestimmen. Anschließend wird mithilfe eines Handybildschirmes Spannungs doppelbrechungen beobachtet.

Im Teil 3D Kino wird zuerst die Orientierung der Polarisator Folien einer 3D Brille bestimmt. Anschließend wird eine 3D Projektion mit dem RealD-verfahren erzeugt.

Alle Informationen und Methodiken wurden uns von der Technischen Universität bereitgestellt [teachcenter2].

2 Voraussetzungen & Grundlagen

Um das Gesetz von Malus zu beweisen, gilt es erst einmal dieses zu kennen.

$$I = I_0 \cos^2(\theta) = |E_0|^2 \cos^2(\theta) \quad (1)$$

Eine linear polarisierte Lichtwelle trifft auf einen Polarisator. Dabei ändert sich je nach Winkel θ , unter dem das Licht auf den Polarisator fällt, die Intensität I . Dabei ist I_0 die Intensität des Lichtes vor Durchtritt des Polarisators.

Der Vektor wird in seine Komponenten zerlegt und parallel und senkrecht in Durchlassrichtung des Polarisators verschoben.

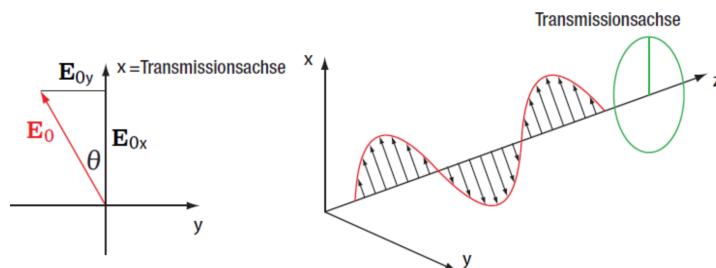


Abb. 1: Aufteilung des Vektors einer linear polarisierten Lichtwelle durch den Polarisator. Entnommen aus Seite 3 Skriptum Polarisation [teachcenter2]

Um die Konzentration der Zuckerlösung zu berechnen benötigt man die Länge des Zuckergefäßes, sowie den Winkel φ . Die Konzentration c entspricht der stärke der Zuckerlösung.

$$\varphi = \varphi_0 c L \quad (2)$$

Die Zuckerlösung dreht die Polarisationsrichtung des Lichtes, da die Zuckermoleküle einen Drehsinn zeigen. Daraus folgt, zirkular polarisiertes Licht wird anders transmittiert.

Durch Druck auf isotropische Materialien lässt sich ein Effekt hervorrufen, bei dem Licht je nach Ausbreitungsrichtung unterschiedlich transmittiert wird. Daraus folgen unterschiedliche Brechungsindizes. Übt man Druck auf ein Plastikteil aus, so erkennt man eine unterschiedliche Verspannung im Material, bzw einen unterschiedlichen Brechungsindex.

Durch einen Polarisator kann dieser Effekt sichtbar gemacht werden.

Einen 3D Effekt erzeugt man, indem man aus zwei verschiedenen Perspektiven aufgenommene Bilder überlagert und in die Augen des Betrachters leitet. Dabei ist jedoch wichtig, dass jeweils nur ein Bild in ein Auge fallen darf, um einen Tiefeneindruck zu erschaffen. Das gängigste Verfahren ist das RealD-Verfahren. Hierbei werden vor dem Projektor ein linearer Polarisator und ein $\lambda/4$ (Lambda viertel) Plättchen gestellt. Mit den richtigen Einstellungen erhält man für die Lichtwege rechtszirkulierte und für den anderen Weg linkszirkulierte Polarisation.

Die 3D-Brille reversiert den Prozess. Dort polarisiert ein $\lambda/4$ Plättchen das Licht und trifft dann erneut auf einen Polarisator.

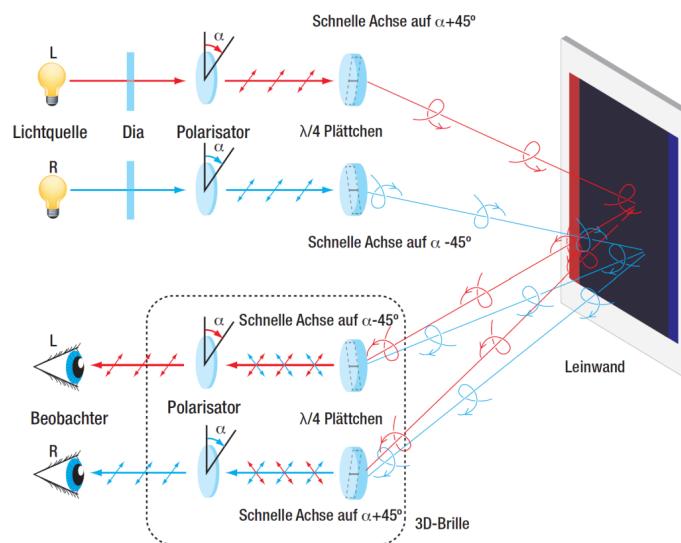


Abb. 2: Darstellung einer 3D Projektion
Entnommen aus Seite 5 Skriptum Polarisation [teachcenter2]

3 Versuchsanordnung

Der Versuch besteht aus verschiedenen Aufbauten. Für den ersten Teil sieht der Versuch wie folgt aus.



Abb. 3: Versuchsaufbau für den Beweis des Gesetzes von Mallus

Ein Laser, welcher durch einen Polarisator verläuft, um linear Polarisiertes Licht zu erzeugen, trifft auf einen weiteren Polarisator, welcher immer um 10° gedreht wird. Hinter dem zweiten Polarisator befindet sich ein Photodetektor, welcher mit einem Voltmeter verbunden ist.

Im zweiten Teil wird die konzentration einer Zuckerlösung ermittelt. Der Aufbau ist in etwa der selbe, nur dass zwischen die Polarisatoren eine Glas-Bassin mit Zuckewasser kommt. Der Polarisator wird gedreht, bis kein Licht mehr durch fällt. Anschließend wird der Zuckertank entfernt und der Polarisator wird wieder soweit gedreht, bis kein Licht mehr durchfällt.

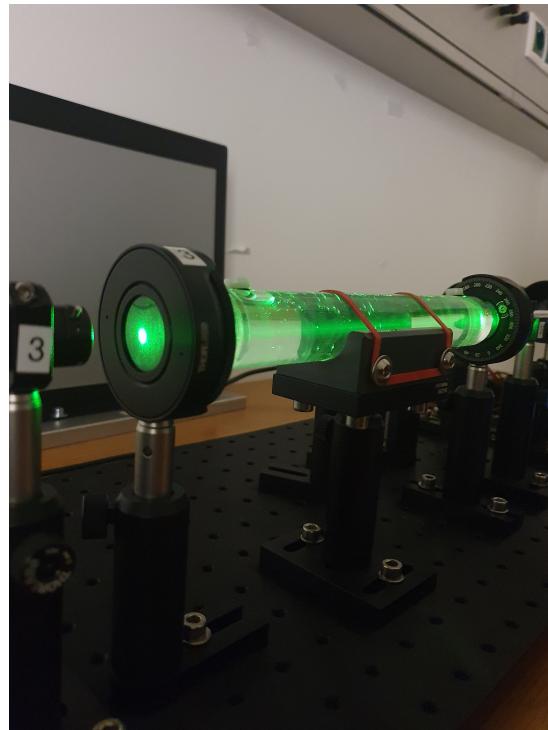


Abb. 4: Versuchsaufbau für den Zuckertank

Der dritte Teil besteht aus einem Polarisator, welcher vor einem Handybildschirm steht, da dieser linear polarisiertes Licht aussstrahlt. Dazwischen stellt man verschiedene Objekte, wie zum Beispiel eine Plastikbox. Man erkennt verschiedene Wellenlängen, welche die Spannungen im Material sichtbar machen.

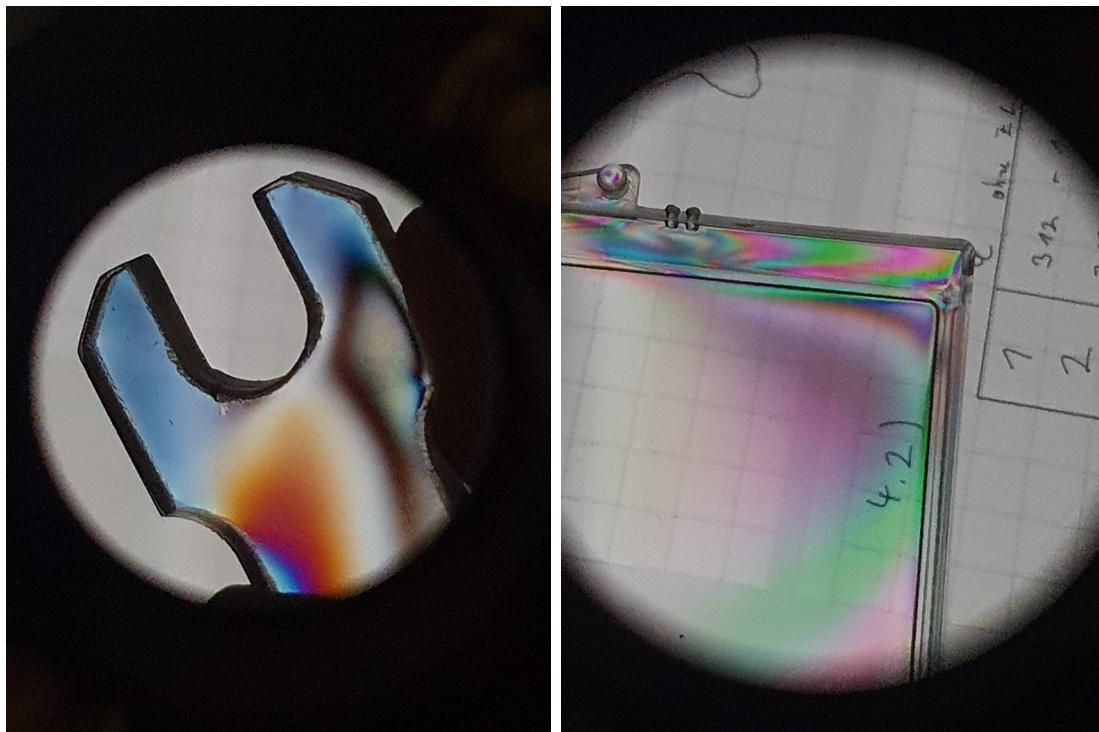


Abb. 5: Versuchsaufbau für die Spannungsdoppelbrechungen

Für die Bestimmung der Orientierung der Polarisatior Folien in einer 3D-Brille wird die Brille vor einen Polarisator gestellt. Hinter der Brille ist ein weiterer Polarisator und ein Photodetektor. Durch Messungen am Photodetektor in 10° Schritten wird die Polarisationsachse bestimmt.

Der Versuch ist für jedes Brillenglas einzeln zu machen.



Abb. 6: Versuchsaufbau für die 3D-Brille

Um nun ein 3D Bild zu erzeugen, benötigt es mehrere Schritte. Im ersten Schritt müssen die Polarisatoren auf die 3D-Brille abgestimmt werden. Hierzu spannt man die Brille vor einen Laser und dreht den Polarisator hinter der Brille bis kein Licht mehr an der Leinwand ankommt. Ist dies der Fall dreht man den Polarisator um 90° weiter. Dies macht man für beide Brillen.

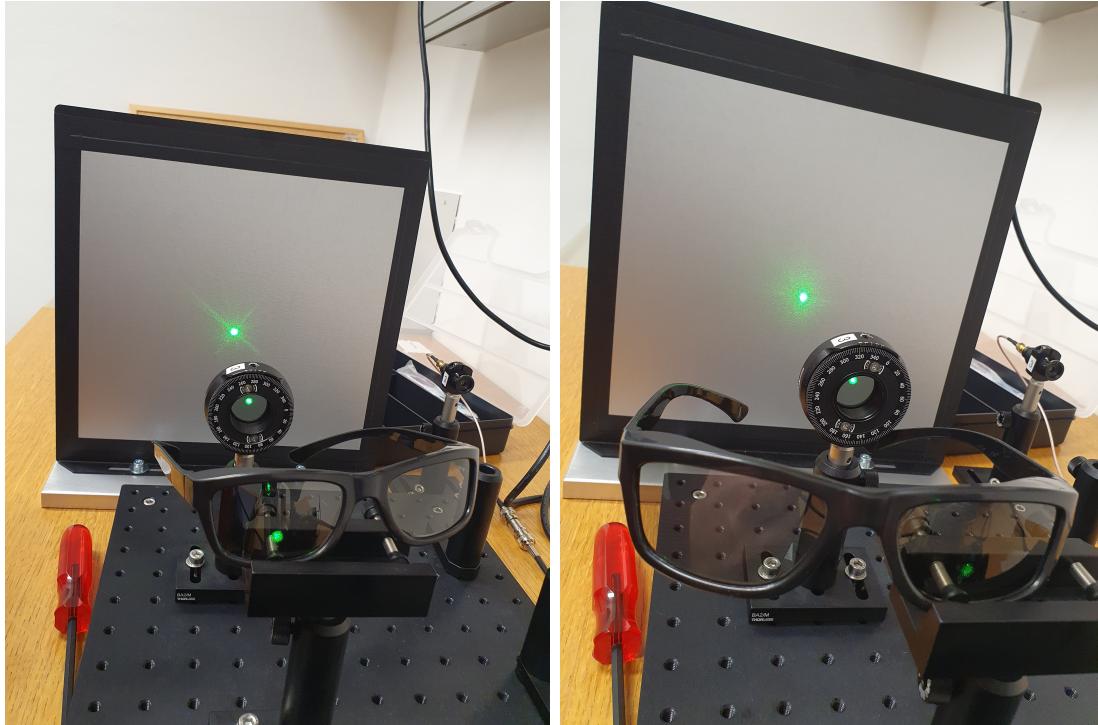


Abb. 7: Versuchsaufbau für das 3D-Kino, einstellen des Polarisators

Für die Projektion stellt man die Dias vor die Lampen. Dahinter stellt man für jede Lampe eine Linse. Das Bild wird scharfgestellt und dann fügt man die Polarisatoren und die $\lambda/4$ Plättchen hinzu. Ist alles richtig aufgebaut, so kann man das Dia mit der 3D-Brille beobachten und es sollte ein 3D-Effekt auftreten.

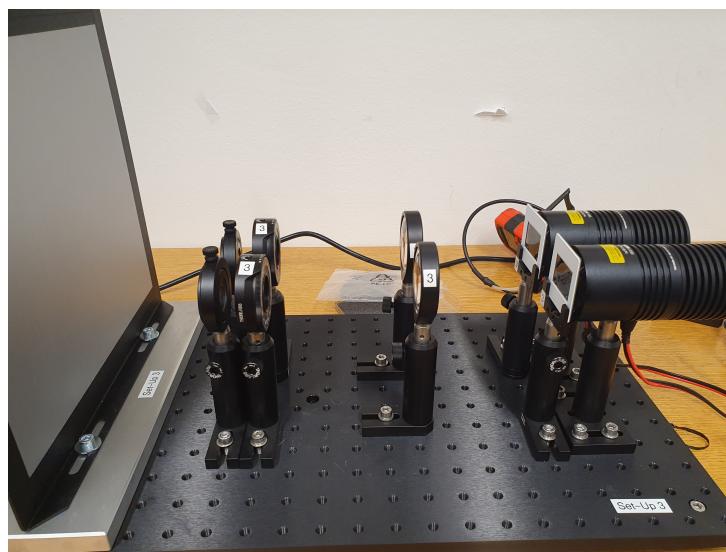


Abb. 8: Versuchsaufbau für das 3D-Kino, Anordnung der Optischen Bauteile

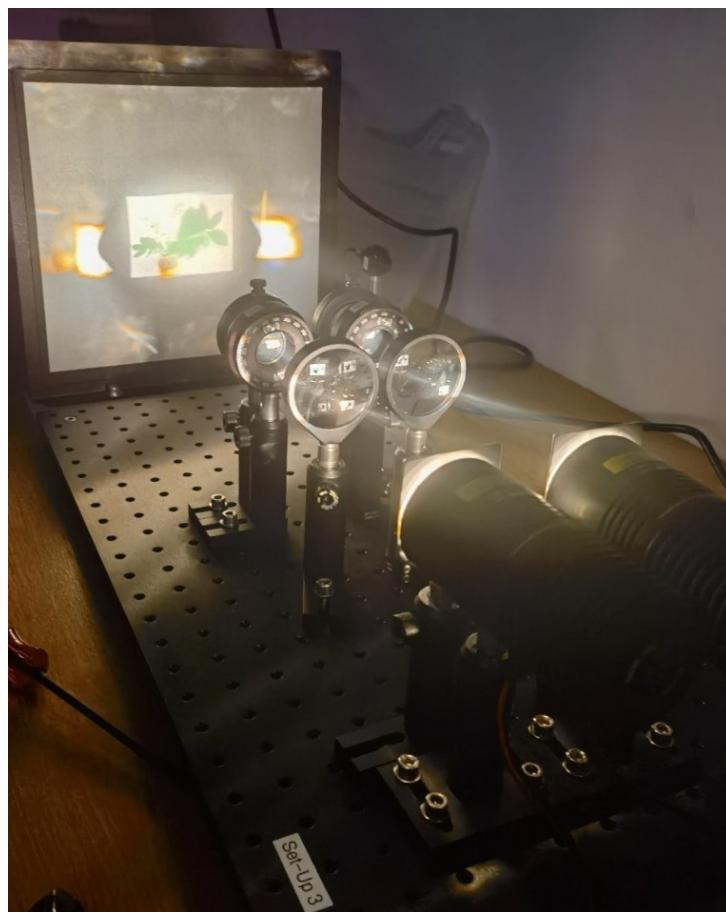


Abb. 9: Versuchsaufbau für das 3D-Kino, 3D-Projektion

4 Geräteliste

Tab. 1: Im Versuch verwendete Geräte und Utensilien.

Gerät	Typ	Gerätenummer	Unsicherheit
-------	-----	--------------	--------------

5 Versuchsdurchführung & Messergebnisse

Tab. 2: Messdaten der Spannung U des Multimeters. $\Delta U = \pm 1mV$

Winkel φ [°]	U [mv]	Winkel φ [°]	U [mv]
0	191 - 174	180	112 - 97
10	213 - 199	190	151 - 132
20	208 - 219	200	174 - 155
30	212 - 224	210	186 - 169
40	225 - 214	220	196 - 181
50	224 - 213	230	205 - 190
60	212 - 198	240	206 - 192
70	181 - 197	250	183 - 198
80	173 - 153	260	178 - 160
90	136 - 117	270	144 - 125
100	79 - 67	280	83 - 97
110	38 - 32	290	54 - 46
120	15 - 12	300	21 - 18
130	2 - 1	310	1 - 2
140	3 - 2	320	5 - 4
150	15 - 18	330	25 - 29
160	40 - 47	340	60 - 70
170	81 - 71	350	115 - 134

Tab. 3: Winkel φ mit und ohne Zuckerlösung $\Delta U = \pm 0.1mV$

Nr.	Winkel ohne ZL φ [°]	U [mv]	Winkel mit ZL φ [°]	U [mv]
1	312 + 10	0.5	336 + 35	1.0 - 1.2
2	312 + 30	0.5	334 + 20	0.9 - 1.0
3	312 + 35	0.5	338 + 10	0.8 - 0.7
4	312 + 15	0.5	336 + 35	1.0 - 0.9
5	312 + 15	0.5	336 + 40	1.0 - 0.9

$L=21.5\text{cm} \pm 0.1\text{cm}$ $\phi_0 = 6.65^\circ$

Tab. 4: Auge 1 rechts. $\Delta U = \pm 1mV$

Winkel φ [°]	U [mv]	Winkel φ [°]	U [mv]
0	263	180	260
10	251	190	276
20	216	200	251
30	232	210	236
40	198	220	212
50	105	230	90
60	12	240	19
70	4	250	4
80	72	260	83
90	191	270	191
100	235	280	201
110	267	290	239
120	274	300	270
130	273	310	273
140	281	320	276
150	282	330	278
160 max	287	340	274
170	278	350	273

Tab. 5: Auge 2 links. $\Delta U = \pm 1mV$

Winkel φ [°]	U [mv]	Winkel φ [°]	U [mv]
0	247	180	248
10	228	190	249
20	192	200	243
30	203	210	200
40	151	220	186
50	71	230	67
60	10	240	15
70	1	250	2
80	35	260	36
90	122	270	150
100	202	280	154
110	247	290	198
120	255	300	244
130	256	310	259
140	264	320	253
150	267	330	259
160 max	272	340	259
170	267	350	257

6 Auswertung und Unsicherheitsanalyse

In der Auswertung werden zur erhöhten Genauigkeit durchgehend ungerundete Werte bis zu den Endergebnissen verwendet und nur zur Darstellung gerundet.

Zur Berechnung der Unsicherheiten wird, wenn nicht anders angegeben, die Größtunsicherheitsmethode verwendet.

7 Diskussion

8 Zusammenfassung