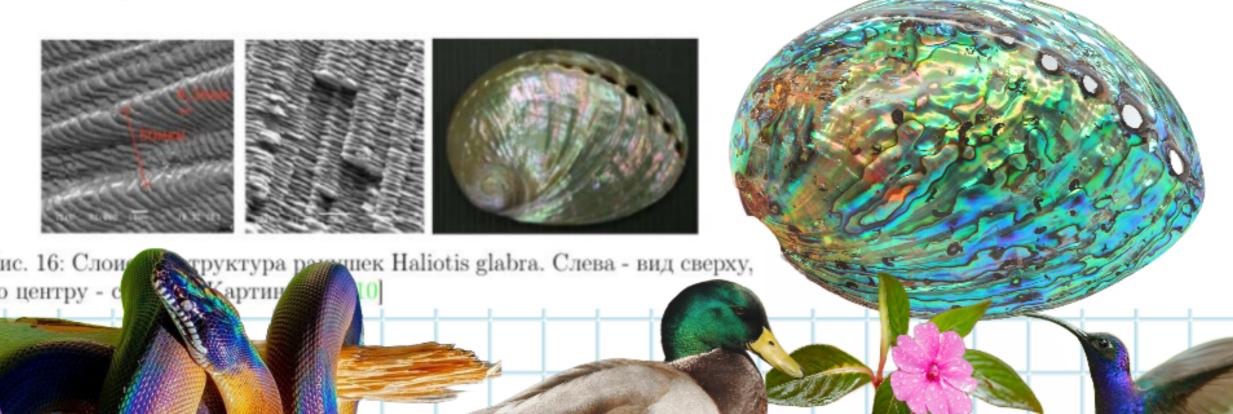
1. Что называют Брегговскими зеркалами?

На принучпе отражения электро-магнитных волн от оптически более плотных сред построено много жизнеспособных физических моделей: одной из таких является концепция брэгговских зеркал – чередующихся слоёв с разнычи показателяни преломления, но одинаковой топологией. Очевидно, что при отражении от оптически более плотной среды эм-волна запаздывает по фазе на т или, что эквивалентно, теряет $\frac{2}{2}$ в разности хода. Тогда понятно, какой толушны необходимо подобрать оптически менее плотный слой: $\frac{2}{4n}$, так как распространение света в среде зависит от показателя преломления п и волна до и после отражения проходит в этом слое одинаковый отрезок. Заметим, что в таком каскаде слоев интерференция наблюдается особенно явно, что находит применение во многих анализирующих" оптических системах.

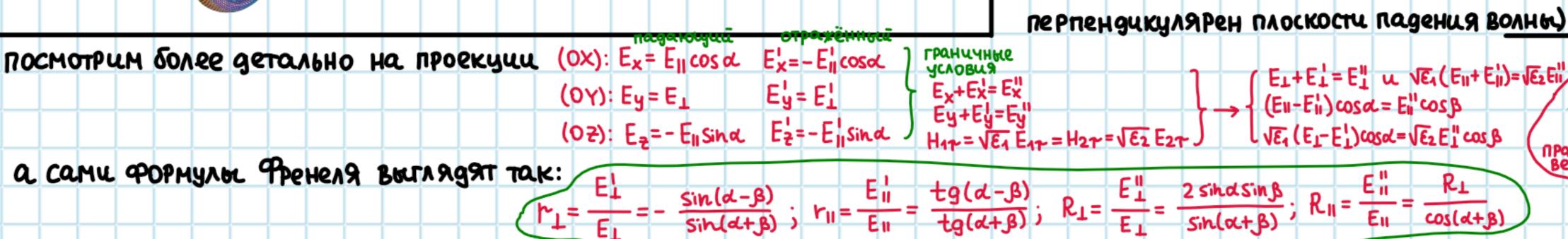
2. Объясните переливающуюся окраску ракушек. Толщина арагонитовых пластинок на фото по центру $d_1=500~\mathrm{nm}$, показатель преломления $n_1=1.6$. Они разделены конхиолином толщиной $d_2=25\mathrm{nm}$ с показателем преломления $n_2=1.3$.



ТЯЖЕЛО НЕ Заметить, что значение толщины арагонитовых пластинок лежит близко к диапозону длин волн, соответствующих сине-зелёному свечению. Поверхность такой ракущки можно представить в виде дифракционной ловущки, где конхиолин представим прослойкой. И свойством, которое в англоязычной литературе называется Iridescence, обладают не только ракушки, но и перья и оперенье некоторых птиц (например, характерный для селезней сине-зелёный окрас головы), панучри и крылья жуков и чешуя змей.

4. Выведите формулы Френеля.

Е_{ІІ} (Р-волны, где вектор напряжённости ЕІ
Параллелен плоскости падения волны) и
Е_І (S-волны, где вектор напряженности перпендикулярен плоскости падения волны)



1.75

1.50

1.25

1.00

0.75

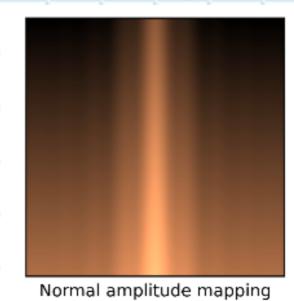
0.50 -

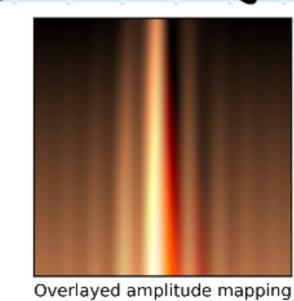
0.25 -

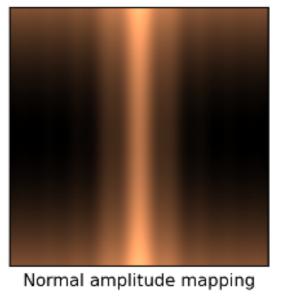
0.00

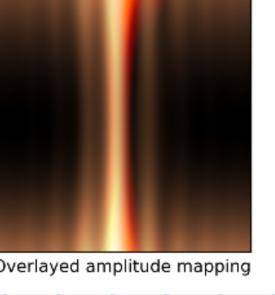
- 3. Рассчитайте дифракционные картины Фраунгофера от следующих объектов:
- круглое отверстие;
- прямоугольное отверстие;
- фрактальный объект (например, ковер или треугольник Серпинского, снежинка Коха и т.д.). Для расчета картин используйте двумерное дискретное преобразование Фурье.

первые два пункта были у меня в задании по моделированию:









CCGLAKA B KOMMENTAPUSX K PASOTE

-1.0 -0.5 0.0 0.5 1.0

