程式專題─薄膜干涉與牛頓環:

光由空氣涉入不同介質時會同時產生折射與反射，理所當然的由該介質再到空氣時也會再有折射與反射。

當光進入薄膜介質時會有第一次的反射，接著到下一個交界面時，又會有第二個反射，而此二次反射的光與一次反射的光會有干涉現象發生。

請先在二維平面上模擬兩次反射之光干涉現象，統整薄膜厚度對干涉現象的影響，也可以考慮不只兩次反射的干涉現象，以及反射透射的光強度。

接著，擴展到3維空間，以平行光原用不同入射角打向薄膜，繪製出紙屏上的干涉條文。

薄膜干涉與牛頓環其實有些類似，皆是由兩次以上反射造成的干涉結果，請模擬牛頓環，並與薄膜干涉做對照，統整發現結果。