



11. Lysmåling, dispersjon av lys, farger

Dette kapitlet tar opp følgende temaer: *Lysmåling i fysiske og fotometriske mål, lyskilder, dispersjon av lys, hva er farger, fargemetri, additiv vs subtraktiv fargeblanding, fargetemperatur, spekter fra et prisme, og litt om Goethes fargelære*. Lesetips finnes på websiden med hjelpefiler til boka.

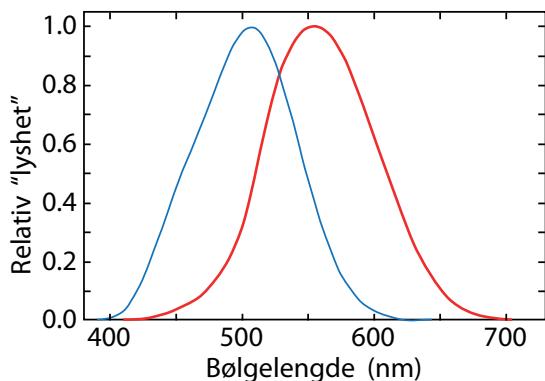
11.1 Lysmåling

Da vi omtalte lyd, kom vi inn på dB-skalaene som brukes for å angi lydintensitet og lignende. Den gang så vi at vi kunne angi lydstyrke i et rent fysisk mål, f.eks. som amplituden i den gjennomsnittlige romlige oscillasjoner til luftmolekylene, eller som lokal trykkamplitude mens lydbølgen passerer eller som dB(SPL). Slike mål har en begrenset verdi siden svingninger med frekvens lavere enn ca 20 Hz eller høyere enn ca 20 kHz hører vi ikke uansett hvor kraftig en slik lyd er. Vi måtte derfor innføre et eget lydstyrkemål som var knyttet opp til hvor følsomt menneskeøret er for lyd med ulike frekvenser. Vi vektet bidrag ved ulike frekvenser ut fra følsomhetskurver for vår hørsel, og endte opp med størrelser så som dB(A) og dB(C).

På tilsvarende måte finnes det to helt parallelle målesystem når vi skal angi lysmengder/lysintensiteter. Et “radiometrisk” målesystem er basert på fysiske energimål hvor enheter er knyttet til watt på en eller annen måte. På den annen side finnes et “fotometrisk” målesystem som er bygget på synsinntrykk, det vil si menneskeøyets følsomhetskurve. Her er den grunnleggende måleenheten lumen (som igjen er basert på SI-enheten candela).

Det er ingen enkel proporsjonalitet mellom radiometriske verdier og lysstyrke slik øyet oppfatter det. En rent infrarød kilde kan ha en høy strålingsintensitet i W/m^2 , likevel vil ikke øyet oppfatte nærmest noe lys fra en slik kilde. Det er derfor et klart behov også for måleenheter som er knyttet til menneskets oppfatning av lysmengder.

Figur 11.1 viser øyets følsomhetskurve, både for fargesyn (tappene) og nattsyn (stavene). Det er bare kurvens form som er vist, ikke absolutt sensitivitet (toppunktene er normert til 1.0).



Figur 11.1: Kurver som viser hvor ”lys” menneskeøyet oppfatter ulike spektralfarger når radiansen inn mot øyet holdes konstant. Den røde kurven (til høyre) gir ”lyshetskurven” for fargesyn (tapper), mens den blå kurven gir tilsvarende kurve for mørkesyn (staver). Den første har toppunkt ved 555 nm (grønt), mens den andre har toppunkt ved ca 505 nm. Kurver av denne typen varierer noe fra person til person, slik at en standardkurve må lages ut fra mange målinger. Figuren er basert på Wikipedia (eng) med oppslagsordet ”photometry (optics)” per 7. 4. 2016, hvor CIE’s luminosity function er inkludert blant flere. Om CIE: Se referanselisten.

Overgangen mellom radiometri og fotometri er helt analog til overgangen mellom lydintensitet i W/m^2 eller dB(SPL) på den ene siden og dB(A) (eller dB(C)) på den andre (se kapittel 7 om lyd og hørsel). Vi må også for synssansen integrere opp fysiske mål i W/m^2 og vekte bidragene for ulike bølgelengder med øyets lyshetsfølsomhet (figur 11.1) for samme bølgelengde. Det betyr for eksempel for fargesyn at det må dobbelt så kraftig intensitet for lys ved 510 nm (eller 620 nm) for at det skal bidra like mye til lyshetsopplevelsen som lys ved 555 nm (se figur 11.1).

Absolutt skala i fotometrisammenheng bestemmes ved å angi en sammenheng mellom radiometri og fotometri for toppunktet i kurven. Sammenhengen finnes i definisjonen for grunnenheten for fotometri i SI-systemet, nemlig *candela* (forkortet *cd*):

Monokromatisk lys med frekvens $540 \cdot 10^{12}$ (bølgelengde ca 555 nm) og strålingsintensitet (radianc intensity) 1/683 W/sr har per definisjon en lysstyrke på 1.0 candela (cd).

Vi skal om litt definere mer presist hva vi mener med strålingsintensitet. For øyeblikket er det nok å merke seg at definisjoen forbinder en radiometrisk størrelse med en fotometrisk størrelse akkurat ved en bølgelengde.

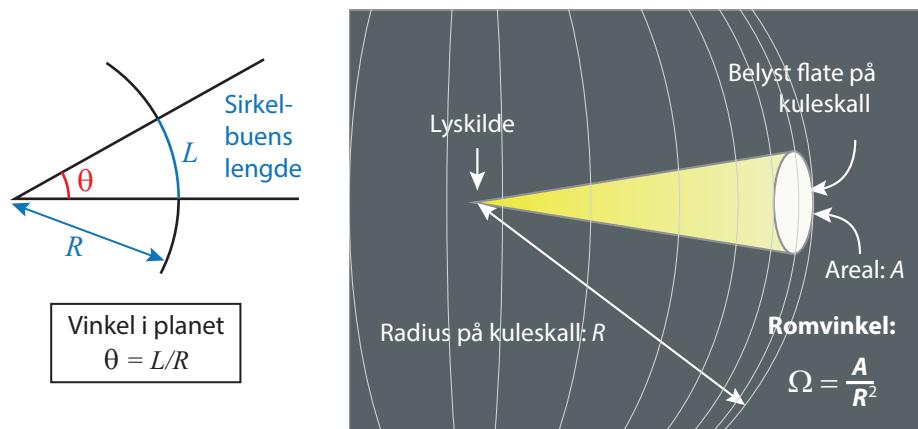
Tallet 1/683 virker merkelig, men har sammenheng med at måleenheten tidligere var ”normallys”, som svarte omtrent til lyset fra et stearinlys. Candela er valgt slik at den omtrent svarer til den gamle enheten.

Det kan bemerktes at i SI-systemet er det bare syv grunnenheter, slik at candela virkelig har en sentral rolle. Det er i grunnen nokså pussig når vi vet at enheten er så nøye knyttet opp til menneskets synssans. På den annen side er definisjonen av candela i SI-systemet gitt omtrent på samme måte som om det var en radiometrisk størrelse siden lyskilden bare har én bølgelengde.

Romvinkel

Vi skal straks gå gjennom de mest vanlige begrepene som brukes ved lysmåling, men starter med å definere begrepet "romvinkel" siden denne størrelsen inngår i flere størrelser ved lysmåling.

Figur 11.2 illustrerer at definisjonen av en romvinkel er en naturlig videreføring av definisjonen for vinkel i et plan. En vinkel i et plan er gitt som lengden av et sirkelsegment dividert på radien i sirkelen. Vinkelen er da uavhengig av hvilken radius vi velger.



Figur 11.2: En vinkel mellom to linjer i et plan er definert som lengden L til et segment (av en sirkel med sentrum i krysningspunktene for linjene), dividert på radien R til sirkelen. Måleenheten er radian. En romvinkel er definert som et areal A av en kulekalott (del av en kuleflate med sentrum i toppunktet til en kjegleflate som avgrenser romvinkelen), dividert med kuleflatens radius i annen potens R^2 . Måleenheten for en romvinkel er steradian (sr).

En romvinkel er arealet av en kulekalott som romvinkelens kjegleflate avgrenser, dividert på radien i kuleskallet i annen potens.

$$\Omega = \frac{A}{R^2}$$

Med en slik definisjon ser vi at romvinkelen blir uavhengig av den valgte radien, slik vi ønsker. En romvinkel som inkluderer et halvt kuleskall vil ha en romvinkel på

$$\Omega_{halvt-kuleskall} = \frac{4\pi R^2 / 2}{R^2} = 2\pi.$$

En romvinkel som inkluderer hele rommet (alle mulige retninger ut fra et punkt) vil da bli 4π . SI-enheten for romvinkel er en *steradian* (forkortes *sr*).

Målinger basert på romvinkel er som oftest bare interessante når målingene foregår langt fra kilden sammenlignet med kildens utstrekning.

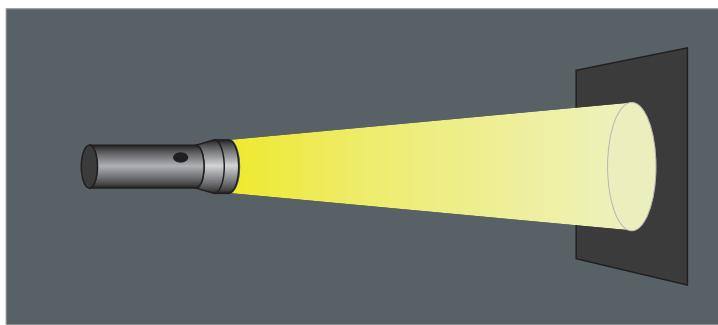
De enkelte måleenhetene

Ved lysmåling inngår betydelig flere begreper enn ved måling av lyd. Det hører kanskje sammen med at en lyskilde kan sende lys i alt fra smale lysbunter til nærmest alle retninger i rommet. En laser kan gi en meget smal lysstråle, mens en gammeldags glødelampe av Edison-typen sendte omtrent like kraftig lys i nesten alle retninger. Det er ikke like lett å lage

smale lyd-stråler som lys-stråler, rett og slett fordi bølgelengden for lydbølger er mye større enn bølgelengden for lys.

På Wikipedia under oppslagsordene SI radiometry lister det totalt 36 ulike radiometriske størrelser som er i bruk. Vi skal her nøyne oss med å gå gjennom de seks mest vanlige størrelsene som brukes. Vi velger å gi både den radiometriske og fotometriske størrelsen samtidig for hver type måling, og bruker forkortelsen "RAD" og "FOT" for å markere hva som er hva.

Vi velger å ta utgangspunkt i figur 11.3 som viser en lysbunt fra en lommelykt som treffer en flate et stykke unna.



Figur 11.3: En lommelykt sender ut en lysstråle i en lysbunt med en viss romvinkel. Lysstrålen treffer en flate, og den belyste delen av flaten virker da som en sekundær lyskilde som sender lys ut mer eller mindre i alle retninger (foran flaten). Figuren danner et utgangspunkt for å definere ulike størrelser innen lysmåling.

For en lommelykt ønsker vi å sende så kraftig lys som mulig gjennom strålebunten fra lykta. Når firmaer reklamerer med at en lommelykt rekker ut til f.eks. 800 m, må det både høy effekt til og strålen må ikke være for bred. For at vi skal kunne se det strålen treffer, må lyset ikke bare ha høy effekt, men en vesentlig del av denne effekten må ligge i det bølgelengdeområdet som vårt øye oppfatter. Målene for denne type egenskap for en lyskilde er:

Hvor kraftig lys har vi innenfor en definert romvinkel?

- RAD: *Strålingsintensitet* $I_{e,\Omega}$ (radian intensity), måles i W/sr. Karakteriserer stråling per romvinkel i en gitt retning.
- FOT: *Lysstyrke / lysintensitet* I_v (luminous intensity), måles i candela: cd = lm/sr. Karakteriserer synlig lysintensitet fra en lyskilde (per romvinkel) i en gitt retning.

En mørk vinterkveld ønsker vi å lyse opp stua vår slik at det er trivelig der. Vi bruker da gjerne lamper som sprer lyset mye. Lamper med smale strålebunter vil ikke gi en behagelig belysning. Vi er da interessert i hvor mye lys vi får ut av en lyskilde, og i denne omgang bryr vi oss ikke om hvor effektiv lampen er (hvor mye strøm den trekker). Tidligere skiftet vi fra en 40 W til en 60 W pære når vi ønsket mer lys. I dag ser vi heller på hvor mange lumen lamper gir siden ulike typer lamper har ulik effektivitet i å lage synlig lys. For å få mer lys, skifter vi f.eks. fra 500 til 800 lumen. Da er det følgende mål vi er interessert i:

Total mengde lys, sum av alle retninger:

- RAD: *Strålingseffekt / strålingsfluks* Φ_e (radian flux), måles i W. Karakteriserer effekten på *lyset* fra kilden (NB: Ikke hvor mye effekt som trekkes fra strømnettet!).
- FOT: *Lysfluks / lysstrøm* Φ_v (luminous flux), måles i lumen: $lm \equiv cd \cdot sr$. Karakteriserer strøm av synlig lys som kommer fra kilden.

Her kan det lønne seg å merke at watt innen radiometri svarer til lumen innen fotometri!

Sammenhengen mellom lumen og candela er altså at lumen oppintegrerer lys i alle retninger, mens candela angir hvor mye lys som går innenfor en valgt romvinkel. For en lyskilde som sender lys omtrent likt i alle retninger, vil antall lumen være 4π ganger antall candela. For lyskilder med en meget smal lysbunt, vil candela-verdien være mye større enn lumen-verdien.

En lyspære varer ikke evig. Noen varer f.eks. 500 timer, andre reklamerer at de varer flere tusen timer. Kostnaden ved å bruke ulike typer lyspærer henger selvfølgelig sammen med strømforbruket, men den henger også sammen med hvor mye lys vi kan få ut av en på en før den er utbrukt. Total mengde lysenergi kan derfor være av interesse i visse sammenhenger:

Total mengde energi/lys sumert opp over tid:

- RAD: *Strålingsenergi* Q_e (radiant energy, eng), måles i J. Karakteriserer kilden.
- FOT: *Lysmengde* Q_v (luminous energy, eng), måles i $cd \cdot sr \cdot s = lm \cdot s$ (candela steradian sekund = lumen sekund). Karakteriserer kilden.

Du har kanskje sett at de gamle Edison-lyspærerne ofte hadde et melkehvit belegg på det ytterste glasset. Det samme finner vi på mange moderne LED-pærer også. Det er flere grunner for et slikt belegg, men én av grunnene er at lyspæren ikke skal bli for ubehagelig å kikke på direkte. Det er mer behagelig dersom en lyskilde gir fra seg lys fra en stor overflate enn en liten.

Vi kan ikke se direkte mot sola siden intensiteten er så stor i forhold til utstrekningen. Men Månen kan vi kikke på direkte uten at øynene tar skade. Hadde imidlertid alt lys fra Månen kommet fra et litet område på himmelen, ville øynene våre kunne ta skade av å kikke direkte på Månen.

Med andre ord er det ikke bare mengde lys som kommer fra en lyskilde som betyr noe, men også hvor stort areal (sett fra observatøren) lyset kommer fra. Dette tar vi hensyn til i følgende mål:

Hvor kraftig lys innen en gitt romvinkel, per flate av kilden:

- RAD: *Radians* $L_{e,\Omega}$ (radianc), måles i $W/(sr \cdot m^2)$. Karakteriserer utstrålt effekt per kvadratmeter projisert flate per steradian romvinkel i en gitt retning.
- FOT: *Luminans* L_v (luminance), måles i cd/m^2 (ekvivalent med $lm/(sr \cdot m^2)$). Karakteriserer utstrålt lysintensitet fra hver (projisert) kvadratmeter av kilden.

Når vi bruker en lommelykt for å f.eks. lese et kart i mørke, eller når vi har en leselampe og ønsker å lese en bok, må vi stille krav til mengde lys som faller inn på kartet eller boka. Dette er en av de enklere lysmålings-størrelsene, og her er definisjonene:

Lysintensitet som faller inn på en flate:

- RAD: *Irradians / innstrålingstetthet* E_e (irradiance), måles i W/m^2 . Karakteriserer strålingsintensiteten inn mot en overflate.
- FOT: *Illuminans / belysningstetthet* E_v (illuminance), måles i $\text{lm/m}^2 \equiv \text{lux}$. Karakteriserer lysfluks inn mot en overflate.

En bok består gjerne av sorte bokstaver på et hvitt papir. Det er ikke tilfeldig, for papiret sender ikke selv ut lys, men det "reflekterer" lys som faller inn på papiret. For at vi skal kunne lese en bok stilles det krav til hvor mye lys per flate som kommer fra papiret mot øynene våre.

På liknende måte er det med en mobiltelefon-skjerm eller en dataskjerm eller en TV. Kvaliteten av bildet og hvor behagelig det er å betrakte skjermen avhenger av hvor mye lys per flate som kommer fra skjermen:

Lysintensitet som stråler ut fra en flate:

- RAD: *Ustrålingstetthet / strålingseksitans* M_e (radiant exitance), måles i W/m^2 . Karakteriserer strålingsintensiteten ut fra en overflate.
- FOT: *Lyseksitans / lysutstrålingstetthet* M_v (luminous emittance), måles også i $\text{lm/m}^2 \equiv \text{lux}$. Karakteriserer lysfluks som stråler ut fra en overflate.

Da er vi egentlig ferdige med gjennomgang av størrelser som brukes ofte i lysmåling. I tillegg er det en annen størrelse som hører med til de fotometriske målene, og som er ganske mye brukt i forbindelse med energieffektivisering. Denne siste størrelsen er:

Effektivitet å omsette elektrisk kraft til synlig lys:

- FOT: *Lysutbytte* η (luminous efficacy), måles i lm/W . Karakteriserer hvor effektiv en lyskilde er å omsette fysisk effekt til synlig lysstyrke. I denne sammenhengen er antall watt rett og slett elektrisk effekt vi trekker fra lysnettet.

Noen tilleggskommentarer

Erfaringsmessig er det vanskelig å forstå forskjellen mellom strålingsintensitet og radians. Vi vil derfor forsøke å konkretisere. Strålingsintensiteten forteller hvor stor intensitet vi har fra en lyskilde i en viss retning gjerne sammenlignet med andre retninger. En spot-lyspære vil gi betydelig høyere intensitet i den retningen spoden er rettet enn i en retning som ligger utenfor den lyskjeglen hvor spoden gir mest lys. Vi kan beskrive denne fordelingen ved f.eks. en graf som viser strålingsintensiteten som funksjon av vinkel fra lyskjeglens akse. Intensiteten (målt f.eks. som radians) i ulike avstander fra spoden vil variere med avstanden, men strålingsintensiteten, som er effekt per romvinkel, vil være uavhengig av avstand fra kilden.

Radians er en størrelse som ligner mye på strålingsintensitet, men brukes i de tilfellene der lyskilden er utstrakt slik at det er meningsfylt å angi hvor stor strålingsintensitet som kommer fra ulike deler av lyskilden. Hvor stor strålingsintensitet er det f.eks. fra områder omrent midt på Sola (sett fra Jorda), og hvor stor strålingsintensitet får vi fra områder lengre ut mot kanten av Sola (sett fra oss)? Vi normalerer strålingsintensiteten ut fra *projisert* flate og ender opp med radians. Områder nær kanten på Sola (sett fra Jorda) ligger på skrå i forhold til synsretningen fra Jorda. Da dividerer vi strålingsintensiteten med et tilsynelatende areal sett

fra oss, dvs et tenkt areal som står vinkelrett på synsretningen fra oss som dekker det området vi beregner strålingsintensiteten fra. For områder ved sentrum av solskiva, behøver vi ikke gjøre en slik korrigering siden soloverflaten midt på solskiva står vinkelrett på synsretningen til oss. Da vil projisert flate være identisk med virkelig flate, noe som forenkler beregningen av radians (strålingsintensitet per (projisert) flate på lyskilden).

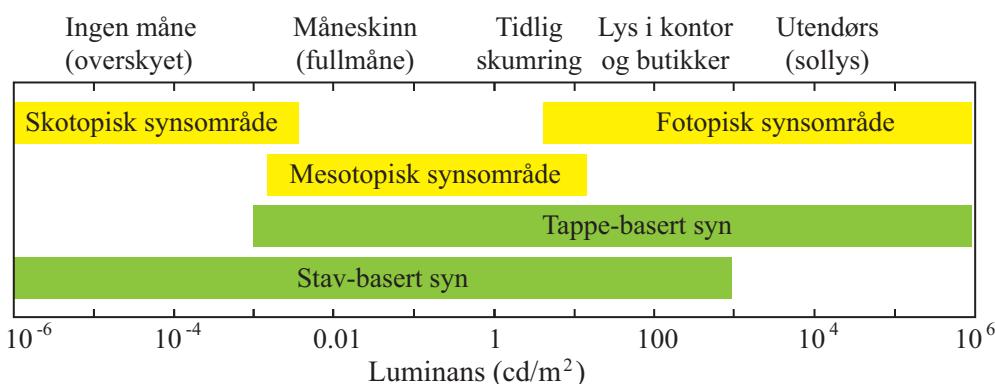
Lumen (lm) er en avledet enhet, lik candela multiplisert med romvinkelen. Lumen angir hvor stor synlig lysstyrke en kilde gir fra seg (integrert over alle retninger). En kilde som gir mange lumen vil gi kraftigere synlig lys enn en kilde med få lumen (se figur 11.5).

La oss forsøke å sette noen av størrelsene i sammenheng:

Anta at vi har en punkt-lyskilde som har en lysfluks/lysstrøm på 4π lumen totalt. Dette er en oppintegret lysstyrke for kilden (tar med alle retninger.)

Lysintensiteten fra denne kilden er 1 candela i alle retninger (antar en punktformig lyskilde). Lysstyrken er 1 candela uansett hvor langt unna lyskilden vi er, for lysstyrken karakteriserer kilden og ikke lyset på et gitt sted.

Setter vi imidlertid opp en skjerm på tvers av lysretningen, vil belysningstettheten/illuminansen på skjermen avta med avstanden fra kilden. Vår punktlyskilde med lysfluks 4π lumen vil ha en illuminans på 1 lux på innsiden av et kuleskall med radius 1 m sentrert i lyskilden. Øker vi radien i kuleskallet til det doble, avtar illuminansen til $1/4$ lux.



Figur 11.4: Omtrentlig lysnivå (luminans) i omgivelsene hvor synssansen vår fungerer. Figuren er basert på en liknende figur i boka "Light-emitting diodes" (2nd. ed.) av E. F. Schubert, eget forlag, 2006 (ISBN-13: 978-0-9863826-1-1).

Øyet vårt kan tilpasse seg et enormt spenn med lysintensiteter. Forholdet mellom den største og minste intensiteten øyet vårt kan behandle er ca $10^{10} - 10^{12}$ (avhengig av hvilken kilde vi leser). Øyet kan imidlertid ikke håndtere et så stort lysintensitet-område på en og samme tid. Øyet må adaptere seg til gjennomsnittsnivået der vi er. Etter adaptasjon er forholdet mellom største og minste intensitet øyet kan behandle *samtidig* ca 10^4 . Innenfor dette intervallet kan øyet skjelne mellom ca 50 - 100 lysnivåer (gråtoner).

Figur 11.4 viser en oversikt over luminans i omgivelsene våre under ulike forhold. I mange år har det vært hevdet at det svakeste lyset menneskeøyet kan oppfatte er noen få fotoner per akkumuleringstid i stav-synscellene (det vil si fem til ti fotoner per sekund innenfor et litet område på netthinnen). Dette er imidlertid en oppfatning som bygger på fotoner som udelelige partikler, en oppfatning det ikke er full konsensus om (se referanselisten til slutt i

kapitlet). Uansett er det en utrolig lav lysintensitet sammenlignet med fullt sollys.

Moderne lysfølsomme detektorer (såkalte “single photon detectors”) er noe mer følsomme enn øyet, men kan ta varig skade dersom lysintensiteten blir mer enn ca 10^6 ganger den laveste lysintensiteten de kan detektere. Det er imidlertid mange faktorer som gjør at en sammenligning med øyet fort kan bli misvisende. Følsomme detektorer er kostbare!

11.1.1 Lumen vs watt

Det har de siste årene vært mye oppmerksomhet på lyskilders effektivitet. En lyspære av Edison-typen, for å si det slik, omsetter om lag 80 % av energien til utstrålt energi. Resten blir til varme i ledninger, sokkel osv. Av den utstrålte energien går det meste til infrarød stråling som ikke er synlig lys. Når slike lamper brukes i omgivelser hvor vi har bruk for oppvarming, er den lave effektiviteten i å lage synlig lys ikke noe problem. I omgivelser der vi tvert om har bruk for å fjerne varme (i varme strøk), er slike lamper klart uheldige.

I figur 11.5 er det vist fire ulike lyspærer: klassisk glødetråd-pære, halogenpære, lysstoffer og såkalt sparepære basert på lysstofferprinsippet. Det har de siste årene kommet en mengde ulike lyspærer på markedet, inklusiv LED-pærer, med mange ulike sokler og drivspenninger.

Det er store forskjeller i hvor effektive lyspærene er, selv om de angivelig er av samme type. Heldigvis angir fabrikanten ofte lysfluksen i antall lumen, men selv dette er ikke tilstrekkelig. Noen pærer samler det meste av lyset i en relativ smal stålebunt mens andre gir lys i nær alle retninger. Det er blitt ganske vanskelig å orientere seg.



Figur 11.5: Eksempler på dagens lyspærer (til venstre). Effekt, lysstrøm, levetid i timer og spenning er angitt: 10 W halogenpærer (130 lumen, 3000 t, 12 V), 40 W Classic (600 lumen, 2500 t, 240 V), 11 W sparepære (“= 60 W”) (650 lumen, 10000 t, 240 V), og 9 W lysstoffer (“= 60W”) (600 lumen, ukjent levetid, 240 V anlegg). Til høyre: Bilde av organisk lys-emitterende dioder (oled-panel) sammen med noen vanlige lyskilder. Bildet er hentet fra en artikkel om oled skrevet av Gary Boas i Photonics spectra februar 2010.

På web kan vi finne ulike oversikter over lysutbyttet for ulike typer lyskilder. Disse oversiktene endrer seg flere ganger i året på grunn av utviklingen som foregår. På Wikipedia per april 2016 er det under stikkordene “luminous efficacy” gitt følgende oversikt for ulike

lyskilder (lyskilde, lysutbytte gitt i lm/W):

- Stearinlys: 0.3
- Klassisk glødelampe: 5 - 20
- Halogenpærer: 19 - 35
- Lyssoffrør (inkl. denne type sparepærer): 46 - 104
- Hvit LED (lysemitterende dioder): 4.5 - 150
- Teoretisk grense for hvit LED: ca 260 - 300

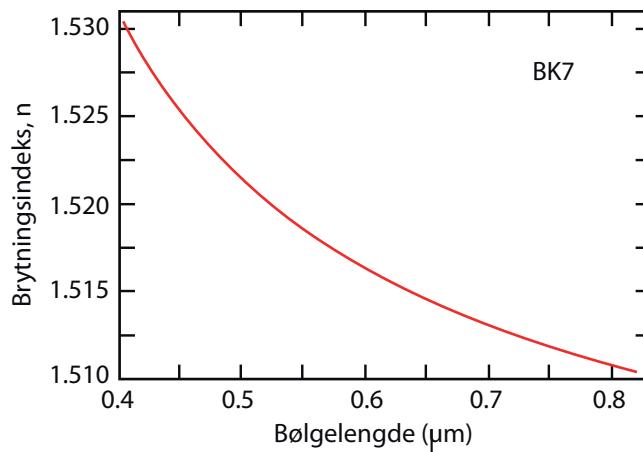
Det er verdt å merke seg at lysutbyttet f.eks. fra LED-lamper er svært forskjellig fra en type LED til en annen (en faktor 30 i forskjell ifølge oversikten på Wikipedia). Dersom vi vil spare energi og tenke på miljøet, bør vi kikke litt nøye på spesifikasjonene før vi velger nye lamper og pærer!

Det foregår for tiden intens forskning og utvikling på nye former for lyskilder. Det at Nobelprisen i fysikk i 2014 gikk til pionerene som fant ut hvordan vi kan lage blått LED-lys viser hvor viktig belysning er for verdenssamfunnet. At UNESCO allerede før dette hadde pekt ut 2015 som "The International Year of Light" forsterker følelsen av hvor viktig lys er.

11.2 Dispersjon

Vi har tidligere sett at dispersjon fører til at elektromagnetiske bølger med forskjellig bølgelengde har ulik hastighet gjennom glass. Det er ensbetydende med at brytningsindeksen varierer med bølgelengden.

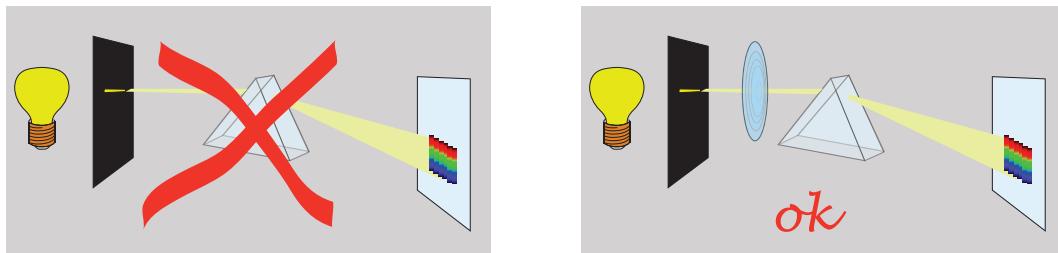
I figur 11.6 gjengis et diagram som viser hvordan brytningsindeksen til lys endrer seg med bølgelengden for en vanlig type optisk glass (Schott BK7). Kurven varierer til dels betydelig for ulike typer glass, så dersom vi ønsker å demonstrere de ulike farge-fenomenene som tas opp i dette kapitlet, bør det brukes en type glass som gir stor dispersjon (ofte knyttet til høy brytningsindeks). I kikkerter søker vi helst materialer med minst mulig dispersjon for at det såkalte kromatiske avviket skal bli så lite som mulig (mer om kromatisk avvik i kapittel 12). Dette gjelder først og fremst for bølgelengder i det synlige området.



Figur 11.6: Eksempel på dispersjon for en type optisk glass (BK7). Figuren er basert på en figur fra <http://mintaka.sdsu.edu/GF/explain/optics/disp.html> 7. april 2016.

Newton s klassiske farge-eksperiment blir vanligvis beskrevet omtrent slik: "Når lys sendes

gjennom et glassprisme, får vi et spekter”. I praksis er det mer som skal til for at spekteret skal ha den kvaliteten vi forventer, og figur 11.7 indikerer dette. Vi må sende lys gjennom en *smal* spalt, og når lyset gjennom spalten treffer en skjerm bakenfor, *må* vi ha en avbildning av spalten. Med det mener vi at vi må se spalten som en relativt vel avgrenset lysende, smal flate på skjermen. Dette kan vi oppnå ved å bruke f.eks. sollys (fjern lyskilde) gjennom en egnet spalt (ganske smal). Enda bedre er det å bruke en linse for å få en skarp avbildning av spalten på skjermen.



Figur 11.7: *Newton fikk et fargespekter da han avbildet en spalt på en skjerm og lot lyset underveis passere et glassprisme. Geometrien i oppsettet er avgjørende for resultatet.*

Først når disse forholdene er tilfredsstilt, kan vi sette inn prismet i lysveien med en sidekant parallel med spalten. Lysbunten vil da avbøyes, men vil danne et forskjøvet bilde av spalten på skjermen. Vi må eventuelt etterjustere linsens plassering slik at avbildningen av spalten på skjermen blir skarpest mulig.

Det resulterende spekteret kan beskrives som *mange* avbildninger av spalten, litt forskjøvet i forhold til hverandre. Dersom lyskilden inneholder et kontinuerlig spekter med bølgelengdekomponenter i hele det synlige området, vil f.eks. det røde lyset avbilda på ett sted, det grønne et annet sted, og det blå på et tredje. Summen av alle disse avbildningene gir et synlig “spekter” på skjermen.

11.3 “Farge” hva er det?

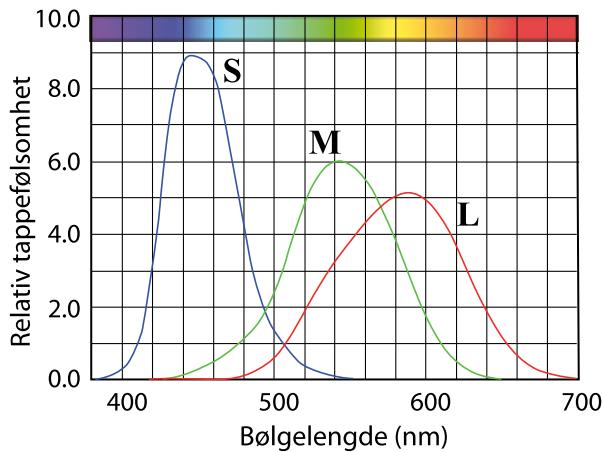
En rekke detaljer kommer ikke fram i en så enkel beskrivelse av Newtons spekter som den vi ga ovenfor. For det første: Hva mener vi med “farge”? Mange har et svært mangefullt bilde av farger.

Farge er noe vi *opplever*, et sanseintrykk. Fargefornemmelsen har en komplisert sammenheng med de fysiske stimuli som kommer inn i øyet vårt. Lyset blir delvis absorbert i spesielle proteiner i netthinnens staver og tapper, celler som går under betegnelsen “fotoreseptorer”. Stavene er de mest lysfølsomme reseptorene og er ansvarlig for syn i mørke. Stavene kan ikke gi fargeinformasjon, så vi ser bort fra deres funksjon her.

Tappene derimot gir fargeinformasjon. Det finnes tre typer tapper som i første omgang kan kalles blå-følsomme, grønn-følsomme og rød-følsomme. Disse betegnes også som S, M og L-tapper der bokstavene står for “short”, “medium” og “long” bølgelengde for toppen i følsomhetskurvene deres.

Kort fortalt er følsomhetsområdet og det mest følsomme området for de tre tappene som følger:

- S-tapper, 380 - 560 nm, topp 440 nm



Figur 11.8: *Relative følsomhetskurver for de tre typene tapper i øyet vårt. Figuren er en litt omarbeidet versjon av en figur på www.fho-emden.de/~hoffmann/ciexyz29082000.pdf per 22. mars 2013. Se førsvrig Wikipedia ved oppslagsordet CIE 1931 color space.*

- M-tapper, 420 - 660 nm, topp 540 nm
- L-tapper, 460 - 700 nm, topp 580 nm

Det finnes til dels ganske ulike tall i ulike kilder fordi det er individuelle forskjeller fra person til person og delvis fordi måling av følsomhetskurver ikke er en triviell oppgave slik at verdiene er noe avhengig av målemetoden som brukes. CIE (se referanselisten) har vedtatt en standard som gir gjennomsnittsverdien for hvert av toppunktene.

Figur 11.8 viser følsomhetskurvene for de tre tappetypene. Figuren må forstås slik at dersom vi sender inn *monokromatisk lys* (lys med bare én bølgelengde), viser kurvene følsomheten til hver av de tre tappetypene. Ved ca 444 nm er de “blå-følsomme” tappene (S-tappene i figuren) omtrent dobbelt så følsomme som ved ca 480 nm (hhv 0.88 og 0.42 i y-retning i diagrammet). Det betyr at det må dobbelt så intensitetslys til ved 480 nm for å gi samme respons fra denne tappen som lys ved 444 nm. Sagt på en annen måte: Dersom en person er født med defekte grønnfølsomme (M) og rødfølsomme (L) tapper, vil vedkommende ha nøyaktig samme synsopplevelse for monokromatisk lys ved 480 nm som for monokromatisk lys ved 444 nm, men med halve intensiteten. For monokromatisk lys med bølgelengde mindre enn 380 nm og større enn 560 nm gir ikke denne type tapper noen nevneverdig respons.

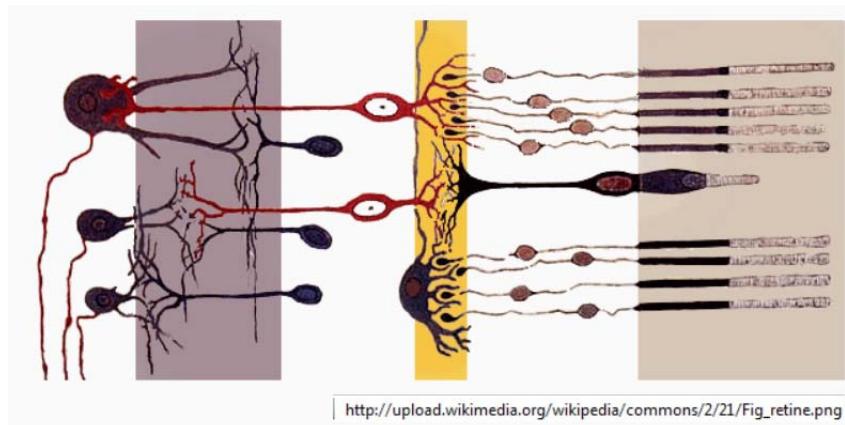
Det spesielle er at de tre kurvene i figur 11.8 overlapper hverandre, til dels meget sterkt! Det betyr at monokromatisk lys med bølgelengde ca 570 nm vil stimulere (eksitere) både de rød-følsomme og de grønn-følsomme tappene omtrent like mye! Vi skjønner da at uttrykkene “rød-følsom” og “grønn-følsom” egentlig er nokså villedende, og vi går derfor heretter over til bare å omtale tapper etter type S, M og L (forkortinger for “short”, “medium” og “long” mhp bølgelengde).

Oppsummert: Det eneste signalet en synscelle (en tapp) kan gi fra seg er et tog av *identiske nervepulse*, uansett hvilket lysstimuli som eksiterer tappene. Hvor mye lys som må til for å eksitere en tapp er imidlertid bølgelengdeavhengig, og følsomhetskurven er forskjellig for S, M og L-tapper. Antall pulser per sekund som kommer fra en tapp er tilnærmet proporsjonalt med intensiteten til lyset (forutsatt at bølgelengdefordelingen for lyset holdes konstant når intensiteten øker). Disse karakteristiske trekken gjelder for alle tre typer tapper. Det er ingen forskjell i formen på nervepulseene fra S, M og L-tapper.

Responsen er på en måte "digital"; enten har vi en puls eller så er det ingen puls. Hjernen oppnår fargeinformasjon fordi den holder orden på hvilken type synscelle (tapp) hver enkelt nervetråd kommer fra. Kommer det f.eks. til hjernen omtrent like mange nervepulse per sekund fra M og L-tapper fra ett område i netthinnen, og lite fra S-tapper fra det samme området, gir hjernen oss en grønngul fargeopplevelse av lyset som når dette området på netthinnen (sammenlign med figur 11.8).

[♣ ⇒ En liten digresjon:

Når du ser kurver som i figur 11.8 får du forhåpentligvis assosiasjoner til et grunnleggende fenomen fra bokas første kapitler. Du møtte kurver som lignet svært mye på hver enkelt av kurvene i figur 11.8 da vi diskuterte tvungne svingninger og resonans. Resonanskurvene tegnet vi riktig nok med frekvens langs x-aksen og et eller annet utslag langs y-aksen, mens vi i figur 11.8 har bølgelengde langs x-aksen. Imidlertid, siden frekvens og bølgelengde er knyttet sammen via $f\lambda = c$, kan bølgelengdeaksen lett gjøres om til en frekvensakse. Ifølge semiklassisk teori er det en sammenheng mellom tvungne svingninger og absorpsjon i synsreceptorene. ⇐ ♣]



Figur 11.9: *Signalene fra tappene (helt til høyre) blir prosessert av mange typer celler i øyet vårt og på vei til og i selve hjernen. Synsprosessen er derfor svært komplisert. (Venstre del av figuren svarer til den siden av netthinnen der lyset kommer inn. Figuren er hentet fra Wikipedia, oppslagsord "Rod cell" 7. april 2016.)*

Synssansen vår er svært avansert og rå-bildet vi får fra selve synscellene (tappene) blir viderebehandlet på mange ulike måter. Allerede i netthinnen har vi fire typer celler som bearbeider responsen fra fotorezeptorene (tappene). Disse er såkalte horisontalceller, bipolare celler, amakrinceller og ganglionceller. De ulike cellene har hver sin funksjon, blant annet å forsterke kontraster, eller å reagere spesielt på tidsmessige endringer i lysstyrke (f.eks. at

motivet vi betrakter flytter på seg). Cellene er også involvert i signalbehandlingen relatert til opplevelsen av farger. Det er også en utstrakt bearbeiding av signalene fra netthinnen i visse relé-knutepunkt i synsbanen, og enda mer i hjernens synssenter. Det er et imponerende maskineri som ligger bak våre synsinngang!

Vi skal først konsentrere oss om de enkleste prinsippene for fargeopplevelse, og *hovedregelen* i den sammenheng er at fargen bestemmes av det innbyrdes forholdet mellom hvor mye lys som absorberes i de tre tappetypene. Siden skal vi nevne andre faktorer som også virker inn på vår fargeopplevelse.

11.3.1 Fargemetri

Holder vi oss bare til *monokromatiske* bølger i det synlige området, ser vi at lysabsorbsjonen i de tre tappetypene vil endres entydig når bølgelengden varieres. Monokromatisk lys gir synsforhåndsmeldinger vi kaller "spektralfarger". Disse fargene er i en særstilling, og de oppleves som "mettede" farger. Vi kan ikke gjøre en spektral rød mer rød enn den allerede er (i alle fall ikke med den fargevaloren den representerer).

Dersom vi slipper til lys med *flere* bølgelengder, vil responsen fra tappene være temmelig lik *summen* av responsen fra de monokromatiske bidragene hver for seg. Dette er en summationsregel som svarer til superposisjonsprinsippet. Selvfølgelig gjelder denne summasjonen bare innenfor et begrenset intensitetsområde, men vi holder oss til det enkle bildet her.

Tappe-energiabsorbsjonen i M-tapper kan angis matematisk som følger:

$$M = \int \phi(\lambda)M(\lambda)d\lambda \quad (11.1)$$

der $\phi(\lambda)$ er den spektrale intensitetsfordelingen i innkommende lys (formelt kalt fargestimulusfunksjonen). $M(\lambda)$ er den spektrale energifølsomheten for M-tappene svarende til den midterste kurven i figur 11.8.

Tappe-energiabsorbsjonen i de andre to tappene kan angis på tilsvarende vis. De tre uttrykkene vi ender opp med gir bare relativ absorpsjon (det er ingen absolutt kalibrering involvert i uttrykkene).

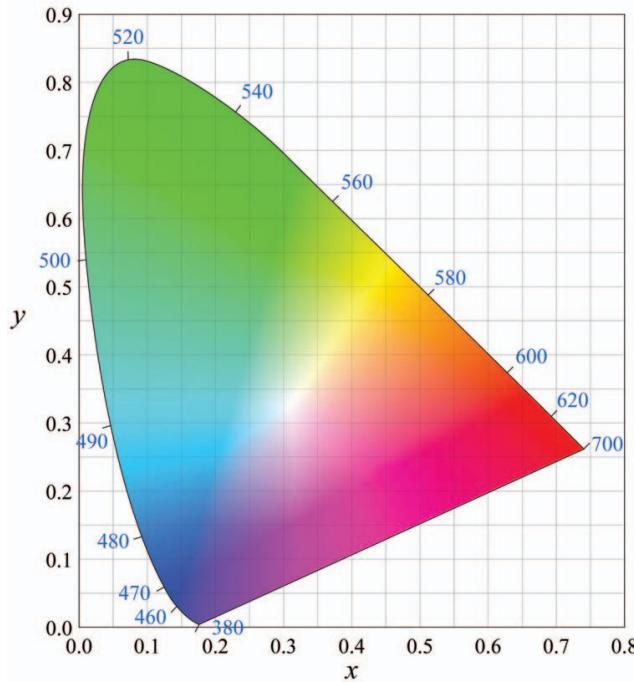
Det er relativt enkelt å innse at monokromatisk lys ved ca 570 nm pluss monokromatisk lys ved ca 420 nm vil gi omtrent samme stimulering av de tre tappetypene som en blanding av monokromatisk lys ved 660, 500 og 410 nm. Det eneste som må sørges for er at:

$$\begin{aligned} M &= \phi_1(570)M(570) + \phi_1(420)M(420) = \\ &\phi_2(660)M(660) + \phi_2(500)M(500) + \phi_2(410)M(410) \end{aligned}$$

og tilsvarende for L og S . Vi får tre ligninger med tre ukjente (når vi antar at de to ϕ_1 -verdiene er kjent).

Poenget med denne analysen er å påpeke at *vi kan få samme fargefornemmelse fra vidt forskjellige fysiske stimuli*. Med "stimuli" mener vi spesifikk fordeling av intensitet for ulike bølgelengder, det vil si lyssets spektralfordeling. Spektralfordelingen for lys som vi synes har en spesiell grønnfarge kan altså være svært forskjellig fra spektralfordelingen til en annen lyskilde selv om vi vil si den har nøyaktig samme grønnfarge som den første (betegnes "metomeri"). Det er altså *ikke* slik at "farge" er ekvivalent med spektralfarge, definert ovenfor!

Det er faktisk ganske heldig for oss at det er slik! Vi benytter oss av dette i stort monn i dag, ikke minst når vi har med fotografering og farger på en TV-skjerm eller dataskjerm å gjøre. I alle disse tilfellene starter vi vanligvis ut med tre farger og blander dem med hverandre i ulike mengdeforhold for å danne "alle andre farger". Men det er noen begrensinger ...:



Figur 11.10: "Fargehesteskoen" definert av CIE i 1931. Nærmere omtale i teksten. Figuren er hentet fra Wikipedia, oppslagsord "CIE 1931 color space" 7. april 2016.

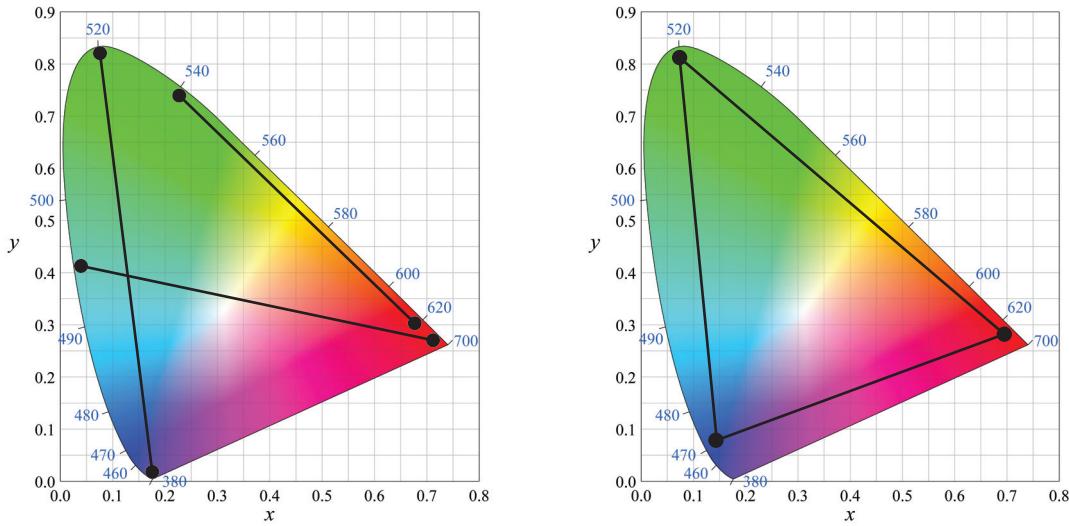
Figur 11.10 viser en såkalt "fargehesteskø" som er konstruert på en spesiell måte. Langs den krumme randen ligger spektralfargene fra rødt til fiolett. På den rette linjen mellom rødt og fiolett ligger de såkalte "purpurlinjen" (purpurlinjen). Midt i hesteskøen er "hvittpunktet".

Langs aksene er det angitt såkalte x og y-koordinater som bestemmes ut fra en transformasjon av (S, M, L) . Hvordan kan det ha seg at et fargestimulus bestemmes av *tre* parametere (S, M, L) mens fargehesteskøen gjengir farger kun i et *to*dimensjonalt plot?

De tre stimuliene angir *både* informasjon om farge og om lysintensitet. For en gitt lysintensitet (eller rettere sagt *luminans*) vil de tre parametrene ikke være uavhengig av hverandre. Bare to kan velges fritt. Ved å anvende en passende transformasjon av tappeabsorbsjonene kan vi transformere til to nær uavhengige parametere x og y som angir fargen uavhengig av lysintensiteten (luminansen). Den omvendte transformasjonen er *ikke* entydig! Fargehesteskøen angir i prinsippet alle farger vi kan oppleve ved en gitt luminans, og kan derfor betraktes som et generelt "fagekart". Den kalles derfor for et *kromatisitetsdiagram*.

Matematikken bak de aktuelle transformasjonene er utviklet over mange år. Fargehesteskøen ble vedtatt allerede i 1931 som en standard for fargemåling av CIE (Commission Internationale de l'Eclairage på fransk, The International Commission on Illumination på engelsk). Transformasjonene som brukes diskuteres fortsatt, og flere norske fysikere (for eksempel Arne Valberg, Knut Kvaal og Jan Henrik Wold) har arbeidet med denne problemstillingen

i mange år.



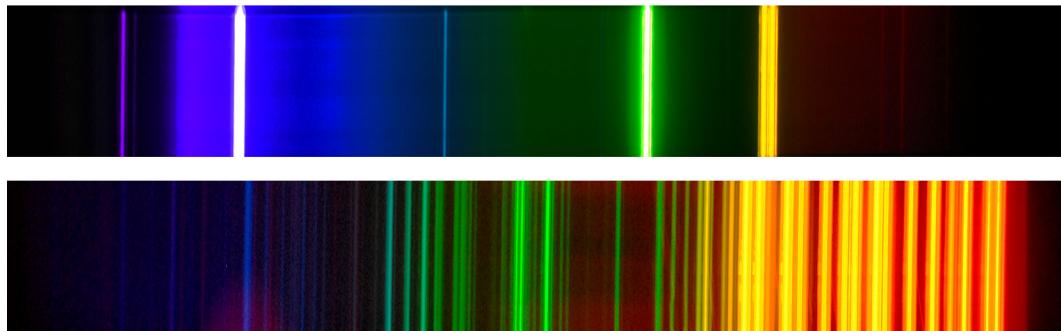
Figur 11.11: Å finne fargen etter additiv fargeblanding svarer til å finne “tyngdepunktet” for de fargekoordinatene som inngår i blandingen. Til venstre er det gitt tre eksempler på fargene som kan oppnås ved blanding av to farger, markert med rette linjer. Nærmore omtale i teksten. Høyre del: Fargeomfanget til en dataskjerm som benytter tre typer fargepixler ligger innenfor trekanten utspent av fargekoordinatene til pixlene. Fargeomfanget innen den resulterende trekanten er betydelig mindre enn fargeomfanget som hele fargehesteskoen representerer.

Fargehesteskoen er nyttig på mange måter. Starter vi med to farger (to koordinatpunkter inne i fargehesteskoen) og blander disse i samme intensitsforhold (definert på egnet vis), vil fargeoppfatningen vår svare omtrent til punktet i fargehesteskoen som er midt mellom de to punktene vi startet ut med. Dette er indikert i venstre del av figur 11.11. Starter vi med like mengder av nær-spektrale stimuli ved hhv 540 nm og 620 nm, vil fargen vi oppfatter være temmelig lik fargen til et spektralstimulus med bølgelengde 572 nm (de fleste ville betegne den som gul). Blander vi derimot i omtrent lik mengde nær-spektralt stimuli ved 495 nm med nær-spektralt stimuli ved 680 nm, vil vi oppfatte fargeblandingen som tilnærmet ”hvit” (en lys gråfarge uten kulør).

Når vi betrakter en dataskjerm, en mobiltelefonskjerm, en iPad, en TV-skjerm, eller lignende, er det tre typer lys som bygger opp bildet: ”Rødt”, ”grønt” og ”blått”. Disse stimuliene har hver sine koordinatpunkter (kromatisitespunkter) (x, y) i fargehesteskoen. *Fargene vi kan danne med disse tre primærfargene ligger innenfor trekanten som de tre koordinatpunktene danner i fargehesteskoen.* Mengden av alle farger vi kan danne med de tre primærfargene kalles *fargeomfanget* til f.eks. dataskjermen.

Vi kan forsøke å velge tre punkter og trekke linjer mellom dem for å få fram hvilke farger som kan fremstilles ved tre primærfarger, og vi vil da oppdage at en rekke farger ligger *utenfor* trekanten som punktene utspenner. Et eksempel på en slik trekant er angitt i høyre del av figur 11.11. Siden en innvendig trekant aldri kan dekke hele fargehesteskoen, betyr det at fargene vi kan få fram på en dataskjerm osv er en ganske blek avbildning av det fargeomfanget

vi kan oppleve i naturen. En rekke farger på blomster for eksempel, er langt mer mettede når du ser blomsten i virkeligheten enn det vi kan gjengi på en dataskjerm (eller foto for den saks skyld).



Figur 11.12: Spektrallinjer viser vakre, mettede farger når de betraktes direkte i laboratoriet. Etter fotografering og reproduksjon (som her) blir fargeomfanget langt mindre.

Et eksempel på det manglende fargeomfanget som er oppnåelig med tre-fargers reproduksjon er vist i figur 11.12. I figuren er det gjengitt to spektre av gasser, et med få spektrallinjer og et med en god del flere. Spektrallinjene er i virkeligheten de mest mettede fargene vi kan få, og når linjene betraktes direkte i et laboratorium, innser vi dette. De samme spektrallinjene gjengitt i et fotografi er bare en blek kopi av virkeligheten (slik figuren viser).

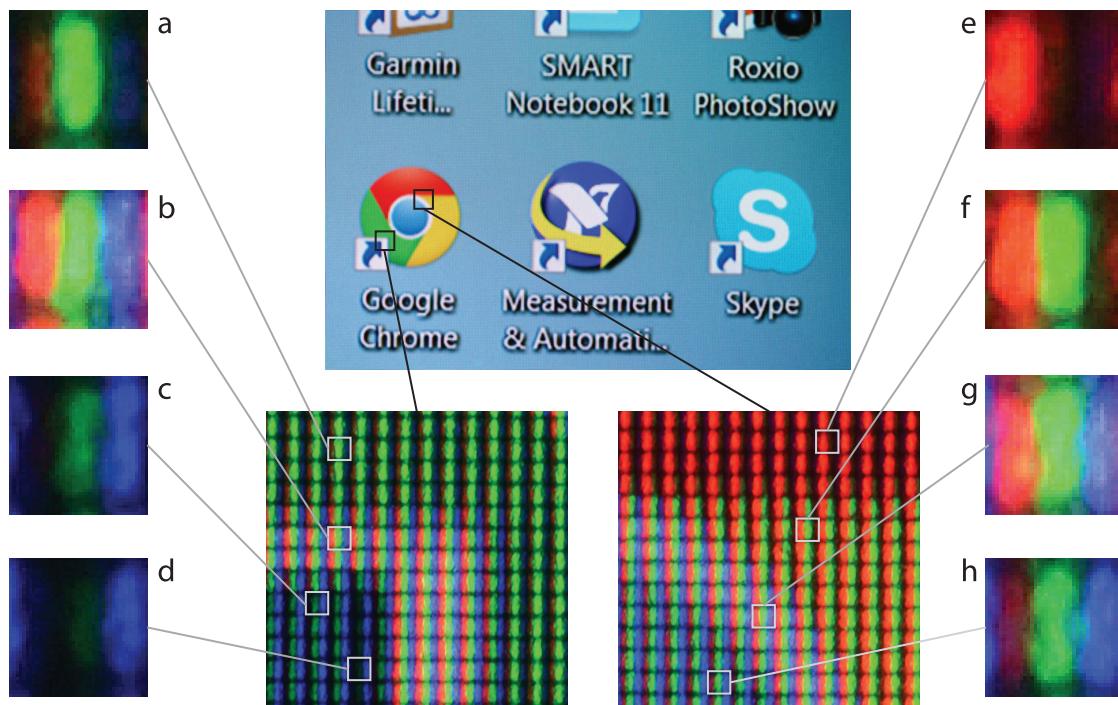
I industriell sammenheng er det utviklet andre fargesystemer enn CIE. Farger inngår i langt flere deler av et moderne samfunn enn det vi vanligvis tenker over. For eksempel bedømmes matkvalitet ved hjelp av farger. To fargesystemer som brukes i industriell sammenheng er NCS og Munsell.

[♣ ⇒ For eksempel brukes NCS (Natural Color System) når vi kjøper maling i en butikk. Malingen blandes i butikken. Det er fire grunnfarger i NCS (i tillegg til hvitt og sort), nemlig rød (R), gul (Y), grønn (G) og blå (B). Når en fargekode er 1020-Y90R gir de to første sifrene blandingen av hvitt og sort. I vårt tilfelle er disse sifrene 10, hvilket betyr at det skal blandes 10 % sort og 90 % hvitt. De to neste sifrene forteller hvor mye vi skal ha av denne gråfargen i forhold til den kuløren vi ønsker. Sifrene 20 betyr at det skal brukes 20 % av gråfargen vi blandet og 80 % farge / kulør. Y90R betyr at det skal brukes 10 % gult og 90 % rødt, og det er denne fargeblandingen som skal blandes med gråfargen i forholdstallet 20 % grå og 80 % rødgul. ⇐ ♣]

11.3.2 Farger på en mobiltelefon- eller dataskjerm

La oss nå sjekke i praksis hvordan farger genereres på en TV, en mobiltelefon eller en dataskjerm. Figur 11.13 viser i midten øverst en liten del av en dataskjerm med Windows-ikoner. Vi har tatt et bilde tetttere innpå skjermen for å se detaljer. Et utsnitt fra Google ikonet har fargene grønt, hvitt og mørk blå. Et annet utsnitt har fargene rød, gul, hvitt og lys blå.

Helt til høyre og helt til venstre er det plukket ut representative "pixsler" som bildet er bygget opp med. Hvert piksel på denne skjermen har tre loddrette felt. Disse feltene kan gi henholdsvis fargene rødt, grønt og blått, og kun disse. Disse tre fargene svarer til punktene vist i høyre del av figur 11.11. Vi ser her ganske tydelig at f.eks. fargen gul på dataskjermen



Figur 11.13: Fotografier av en dataskjerm. Et utsnitt av ikoner på "skrivebordet" på en Windows-maskin er vist øverst i midten. To små utsnitt fra Google-ikonet er vist nedenfor. Piksler fra ulike fargeområder er vist ytterst til venstre og høyre i figuren. Ethvert piksel kan bare gi fra seg rødt, grønt eller blått lys (i hvert sitt område av pikselen). Farger pikslene gir oss er: a) grønt, b) hvitt, c) mørk blå (blå-grønn), d) blåsvart, e) rød, f) gul, g) hvitt, og h) lys blå (blågrønn).

egentlig genereres bare ved hjelp av rødt og grønt lys. Pikslene er så små at lyset fra det røde og det grønne feltet i en piksel treffer de samme synscellene i øyet.

Legg forøvrig merke til at mørk blå eller blåsvart genereres praktisk talt ved å bruke null rødt og grønt lys, og bare svakt blått lys. Lys blå (litt lys blågrønt) genereres imidlertid med nær maksimalt med blått, en del grønt og litt rødt. Hvitt genereres med kraftig rødt, kraftig grønt og kraftig blått samtidig. Det er fascinerende at vi kan generere så mange farger som vi faktisk kan ved hjelp av bare tre primærfarger!

11.3.3 Additiv versus subtraktiv fargeblanding

I kunstplakater brukes f.eks. syv-fargetrykk, ni-fargetrykk, 13-fargetrykk osv. En av grunnene til dette er at fargeomfanget i det endelige bildet skal bli så stort som mulig. Det er naturlig å trekke paralleller til trekanten til høyre i figur 11.11 i denne sammenheng. Imidlertid må vi huske at når farger blandes ved hjelp av pigmenter som blyses av en ytre lyskilde, er all fargeblanding langt mer komplisert enn den vi har gjengitt ovenfor. Vi har hittil bare omtalt *additiv* fargeblanding som oppstår ved blanding (overlagring) av lys. I en kunstplakat (eller i et maleri eller en utskrift av et fotografi) har vi med *subtraktiv* fargeblanding å gjøre. Pigmenter absorberer noe av det lyset som faller inn på dem, og lyset som sendes tilbake til oss vil gjøre at den pigmenterte overflaten fremstår med en bestemt farge når den blyses

f.eks. med sollys. Legger vi flere pigmenter sammen, f.eks. blander gule og blå pigmenter, vil flaten se grønn ut. I alle fall ofte. Men dersom pigmentene belyses av lys med bare noen få bølgelengder (f.eks. lys fra enkelte diodelys (LED) eller lysstoffrør), er det slett ikke sikker at blandingen av gule og blå pigmenter vil se grønn ut!

Best fargegjengivelse oppnås med lyskilder som har en kontinuerlig spektralfordeling, dvs vanlige gammeldagse lyspærer eller halogenpærer. I kunstutstillinger og liknende er det derfor viktig å bruke slik belysning i stedet for lysstoffrør, sparepærer eller enkelte typer LED-lamper.

Ordet subtraktiv fargeblanding er forresten litt misvisende. For å finne tappeabsorbsjonen når stimulus svarer til lys reflektert fra en blanding av to pigmener, må pigmentenes spektrale refleksjonskoeffisienter *multipliseres* med hverandre.

Det var forresten Helmholtz som første gang beskrev forskjellen mellom additiv og subtraktiv fargeblanding. Dette skjedde om lag 200 år etter Newtons fargeblandingsmodell basert på overlagring av lys (additiv fargeblanding).

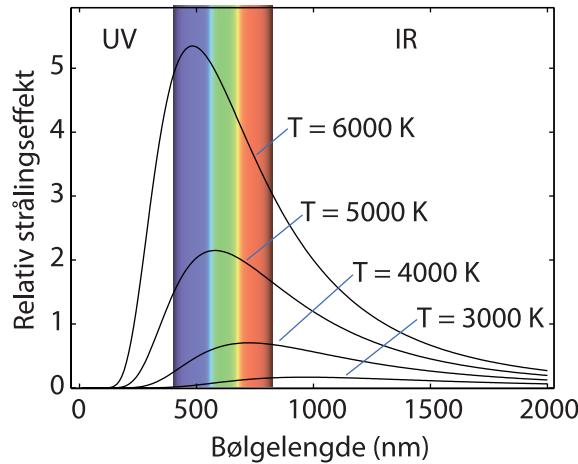
[♣ ⇒ Det er ikke trivielt å lage fargepigmenter fra scratch. Ofte brukes pigmenter fra naturen, f.eks. fra planter eller mineraler. Det er et begrenset antall pigmenter tilgjengelig, og når vi skal trykke en kunstplakat kan det i blant være nyttig å bruke mer enn tre "farger" (pigmenter) for å gjengi et bilde best mulig, selv om originalen bare finnes som RGB (tre måltall) fra et digitalt kamera. Vi kan ikke utvide fargeomfanget i forhold til bildeopptaket (fargeomfanget utsspent av RGB-verdiene), men vi kan *reprodusere på papir* fargeomfanget bedre enn om vi hadde brukt færre pigmenter.

Skal vi oppnå et større fargeomfang, må vi allerede i dataopptaket starte ut med flere enn tre stimuli. Det hjelper lite å starte med et digitalt kamera med kun tre detektorer per pixel og tro at hvis vi bare har en god printer, så skal totalresultatet bli bortimot perfekt! Dette har analogier til lydopptak: Skal vi behandle lyd med en samplingsfrekvens flere ganger den vi bruker i CD-lyd, så nytter det ikke å begynne med lav oppløsning i behandlingen av lyd og siden utvide. Vi må ha den høyeste samplingsfrekvensen allerede ved den aller første digitaliseringen av lyd. I studioopptak av lyd er det nå temmelig vanlig å bruke høyere samplingsfrekvens enn CD-standarden. For opptak av bilder er det såvidt begynt å eksperimenteres med kameraer med flere enn tre detektorer per pixel, og likeså er det såvidt begynt å produseres skjermer med flere enn røde, grønne og blå lysende punkter. Det er slett ikke utenkelig at fremtidens fotografiapparat og dataskjermer vil bygge på teknologi med flere enn tre basisstimuli. ← ♣]

11.4 Fargetemperatur, adaptasjon

Formalismen gitt i ligning (11.1) og omtalen av matematiske transformasjonene videre til CIE-diagrammet kan etterlate et inntrykk at en viss spektralfordeling på lys alltid vil gi oss samme synsinstrykk (farge). Det er feil. Menneskets synssans er svært avansert og har innebygget en form for adaptasjon som er særdeles nyttig. Kort fortalt vil fargene i et Norsk flagg bli bedømt til å være rødt, hvitt og blått, enten vi betrakter flagget i lampelys om kvelden eller i sollys med knall blå himmel på dagtid. Dette skjer til tross for at spektralfordelingen for lyset fra flagget er ganske forskjellig i de to tilfellene. Evnen til å adaptere antar vi har med genetisk seleksjon å gjøre: Det var nyttig også for neandertalerne å kunne vurdere farger i lyset fra bålet om kvelden på liknende måte som de vurderte farger i sollys.

Den store forskjellen i spektralfordeling i disse eksemplene kommer fint fram i Planck's beskrivelse av "sort stråling", eller kanskje bedre kalt stråling fra varme legemer. I en glødelampe er temperaturen på glødetråden i storrelsesorden 2300 - 2700 K. Overflaten på Sola har en temperatur på om lag 5500 K. Det fører til at det kontinuerlige spekteret fra disse lyskildene er temmelig forskjellig, som vist i figur 11.14. I lampelyset er intensiteten fra de blå spektralfargene



Figur 11.14: Spektralfordelingen for elektromagnetiske bølger sendt ut fra varme legemer (blackbody radiation). Kurvene er beregnede verdier fra Planck's stålingslov for ulike temperatur på legemet..

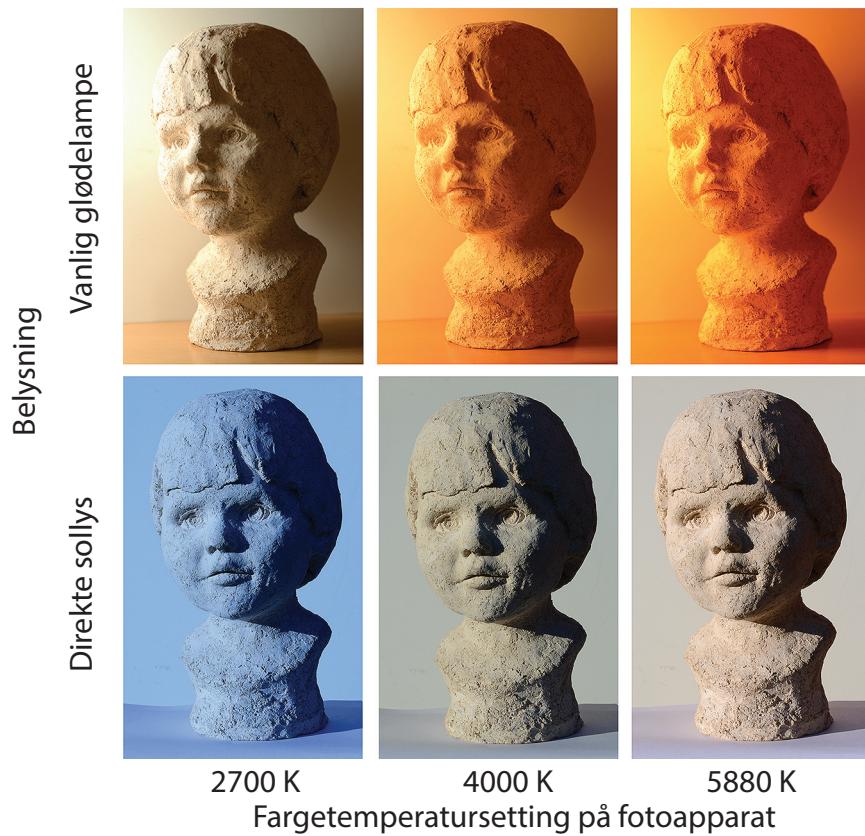
svært mye mindre enn for de røde, mens i spekteret fra Sola har blå spektralfarger en mye større betydning enn de røde.

Figur 11.15 anskueliggjør hvor stor betydning ulik belysning har dersom vi registrerer utseende til en gjenstand uten adaptasjon. Et digitalt fotoapparat er brukt for å ta bilder av en og samme gjenstand i lampebelysning og i sollys. Det er tatt bilder ved tre ulike innstillinger på fotoapparatet for hver av lyskildene. Innstillingene er: "Fargetemperatur 2700 K, 4000 K og 5880 K".

Indirekte forteller dette at moderne digitale kamera har innebygget en form for adaptasjon liknende den menneskets synssans har. Ved opptak av bildene i figur 11.15 ble det valgt bestemte innstillinger for korrigering ut fra vår *manuelle* innstilling for lysets spektralfordeling. Vi kunne også satt fotoapparatet i en innstilling der apparatet selv foretok en automatisk korreksjon mhp fargetemperatur. I så fall etterligner vi menneskets adaptasjon.

I figur 11.15 ser vi at når vi tar bilder av gjenstander i lampelys og har innstilt fotoapparatet på om lag 2700 K, ser bildene ut slik vi forventer dem, mens bildet ser fryktelig rødt ut dersom fargetemperaturinnstillingen var 5880 K. Tilsvarende gir bilder i sollys ofte korrekte farger i bildene dersom fotoapparatet er innstilt til om lag 5880 K, mens bildet ser svært blått ut dersom vi valgte en fargetemperaturinnstilling på 2700 K.

Vi har nå sett at menneskets synssans (øyet pluss all videre prosessering til og med i hjernen) har en fabelaktig evne til å adaptere for ulik spektralfordeling på den dominerende lyskilden. Hva vi kaller en rød, grønn og blåflate avhenger ikke bare av tappeabsorbsjonene (S, M, L) av lyset fra flaten, men også i høy grad av omgivelsene. Det har noen viktige implikasjoner: Dersom vi driver fargekorrekjon av digitale bilder, f.eks. i Photoshop eller tilsvarende programvare, er det viktig å ha en gråflate sammen med bildet der fargene skal vurderes. Sjekker vi stadig at den grå flaten ser grå ut, har vi en rimelig god garanti for at øynene våre ikke har adaptert seg til selve bildet som skal korrigeres. Dersom vi ikke sjekker øyets adaptasjonstilstand i forhold til en gråflate, kan vi komme til å lure oss selv slik at det endelige resultatet blir uheldig.

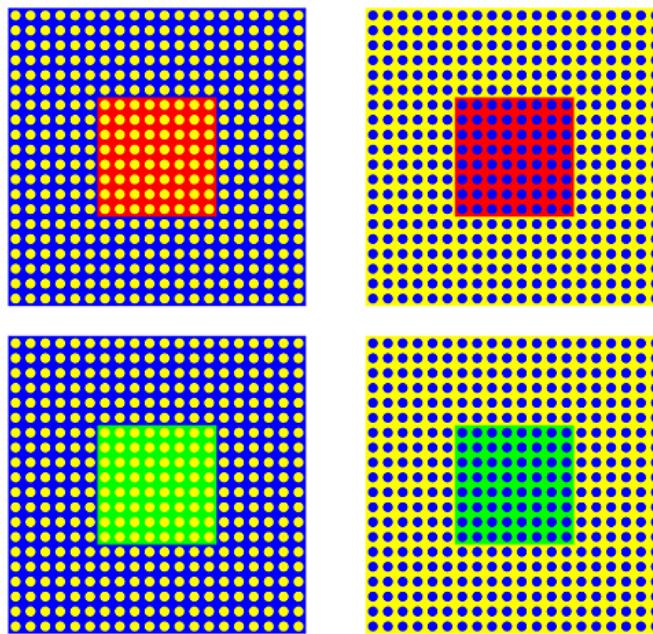


Figur 11.15: Fotografier av ett og samme hode-skulptur i gips i to ulike belysninger og tre ulike manuelle fargetemperatur-innstillinger på fotoapparatet. Figuren indikerer hvor stor forskjell det faktisk er i spektralfargefordeling fra gjenstanden i lampelys og i sollys. Likevel oppfatter vi med synssansen vår at hodet ser nærmest hvitt ut uansett om vi betrakter hodet i lampelys eller sollys. Dette skyldes synssansens adaptasjons-egenskap.

11.4.1 Andre kommentarer.

Det finnes også andre former for adaptasjon i vår synssans. Øyet adapterer også med hensyn til intensitet. I sollys reflekterer en ”grå” flate mye mer lys enn en ”hvit” flate vil gjøre i skumringen. Likevel kaller vi den første for grå og den andre for hvit. Hva vi kaller hvitt, grått og sort flate er altså ikke så mye avhengig av lysintensiteten fra flaten som *den relative intensiteten fra flaten i forhold til omgivelsene*. På en liknende måte blir vår vurdering av farger på ett felt i synsbildet påvirket sterkt av farger i nabofeltene i synsbildet. Et eksempel er gitt i figur 11.16. Det er mange andre finurligheter knyttet til øyet og de øvrige deler av synssystemet, ikke minst knyttet til kontraster (les f.eks. om Mach-bånd på Wikipedia), men vi kan ikke ta oss tid til å gå mer inn i denne materien enn vi allerede har gjort.

En liten kommentar til slutt om fargehesteskoen: Dersom vi betrakter figur 11.10 på flere ulike datamaskiner, vil vi oppdage at fargene ser nokså forskjellig ut fra skjerm til skjerm. Delvis skyldes dette at de tre pixelfargene er noe forskjellige fra skjermtypen til skjermtypen. Grafikere utfører ofte en kalibrering av skjerm og transformerer fargeinformasjon ved hjelp av matriser før de betrakter bilder på skjerm eller før bildene trykkes. En slik transformasjon



Figur 11.16: Vår fargeopplevelse av en flate påvirkes av farger like ved. De røde firkantene i øvre del av figuren har nøyaktig samme spektrale fordeling, men ser forskjellige ut. Tilsvarende er de grønne firkantene i nedre del identiske, men ser forskjellig ut siden naboområdene har helt forskjellig farge.

kalles gjerne en “fargeprofil”. I arbeidet med å komme fram til en god fargeprofil, benyttes ofte en standard-plate (et bilde) som legges inn f.eks. i motivet ved fotografering. Fargeprofilen kan da utformes slik at sluttresultatet blir så nær opp til den opprinnelige standardplaten som mulig. Gretag Macbeth platen er et eksempel på en slik plate. Den kan bl.a. skaffes fra Edmund Optics (se referanselisten).

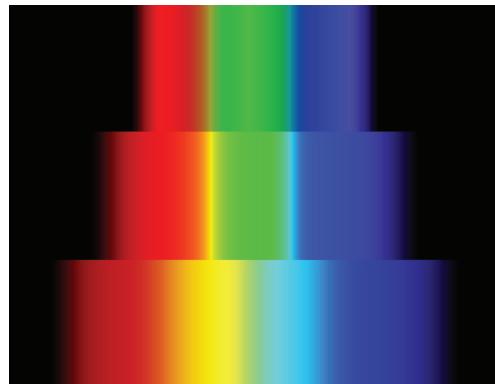
Fargehåndtering er et av problemene vi har å hankses med når vi skal forholde oss til dagens teknologi. Fargekorrigering er en profesjon!

11.5 Spekter fra et prisme

Nå når vi vet litt mer om hvordan vi oppfatter farger, er vi klar til å gå tilbake til Newtons fargespekter fra et prisme. Mange tenker på spektralfarger som de fargene vi ser i regnbuen: ROGBIF: rødt, orange, gult, grønt, blått, indigo og fiolett. Men hva ser vi egentlig når vi betrakter et Newton-spekter fra en smal spalt? Jo, spekteret ser da omtrent ut som øverst i figur 11.17. Det spesielle er at vi faktisk stort sett bare ser rødt, grønt, blått og til dels fiolett. Det er svært lite gult og orange! Og det er klart mindre gult enn i regnbuen! Hvordan kan det forklares?

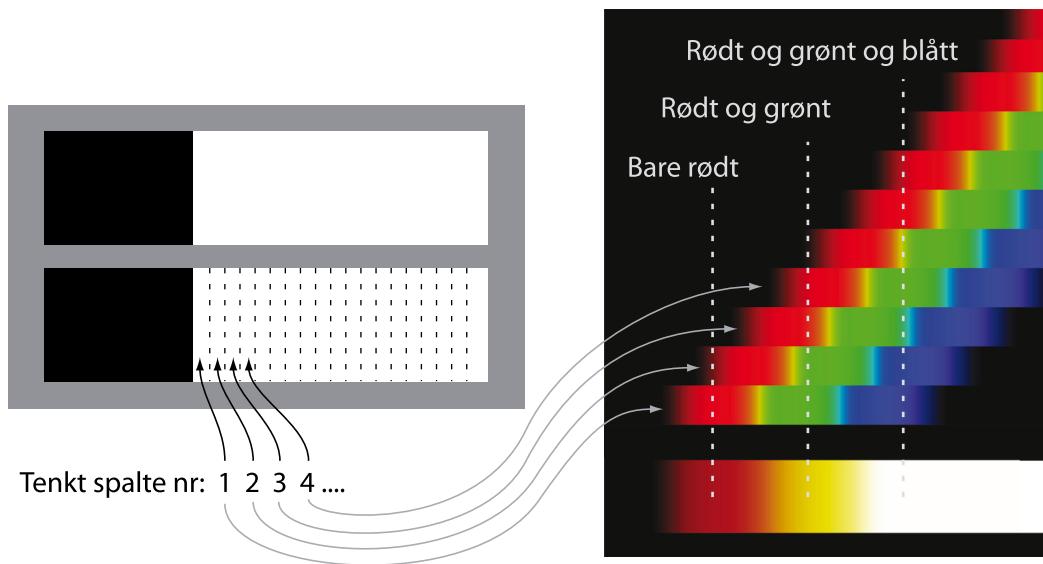
Forklaringen finner vi ved å øke spaltebredden noe. I de neste to eksemplene i figur 11.17 har vi simulert spektre fra spalter med økende bredde. Nå ser vi lettere et gult område! Hva skyldes det?

Det skyldes at når vi betrakter spektralfarger, er det bare et meget snevert bølgelengdeom-



Figur 11.17: Spekter fra en smal spalt (øverst) og fra økende spaltbredde nedenfor.

råde som gir oss fargeinntrykket ”gult”. Det meste gule vi oppfatter skyldes blanding av røde og grønne spektralfarger (additiv fargeblanding). Vi får da et koordinatpunkt i fargehesteskoen som ligger litt innenfor randen.



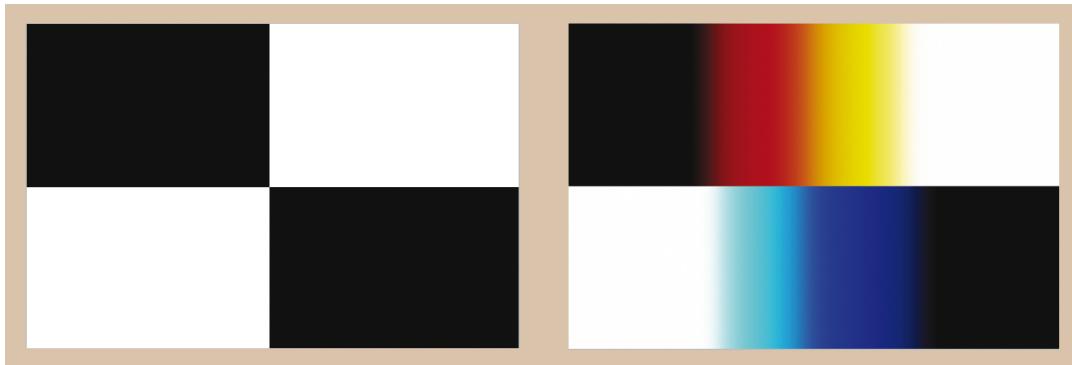
Figur 11.18: Avbildning av en kant kan betraktes som sum av avbildninger av mange spalter ved siden av hverandre. Se teksten.

For å forstå hvordan vi tenker oss fargeblandingen henviser vi til figur 11.18 som viser hvordan bildet ville se ut dersom vi ikke avbildet en spalt på skjermen, men i stedet en ”kant” mellom en flate uten lys og en flate med homogent ”hvitt” lys. Lyset passerer også her et glassprisme. Vi kan da tenke oss at det lyse området er en sum av mange enkeltspalter som ligger tett i tett (inntil hverandre). Hver av spaltene (dersom de er smale) vil gi et spekter som ser rødt, grønt og blått ut. Hver spalte er litt forskjøvet i forhold til nabospalten, slik at spektrene også blir litt forskjøvet i forhold til hverandre.

Summerer vi lys som kommer inn i forskjellige posisjoner på skjermen, ser vi at helt yttert til venstre kommer det bare rødt lys inn. Summen er da rød. Like til høyre for denne

posisjonen får vi blanding av rødt og grønt lys, men ikke blått. Denne summen vil vi oppfatte som gul. Like til høyre for dette feltet igjen, vil vi få en blanding av rødt, grønt og blått. Summen oppfatter vi som hvit. Slik fortsetter det utover, og resultatet blir som nederst i figuren.

Vi ser da at når vi avbilder en kant på en skjerm, men lar lyset gå gjennom et prisme, vil kanten bli farget med en rød og gul stripe.



Figur 11.19: Det finnes to typer randfarger, avhengig av hvilken side som er sort og hvilken er hvit i forhold til prismets orientering. Venstre del av figuren viser sort-hvitt-fordelingen av lys vi starter ut med. Høyre del viser hvordan avbildningen av den opprinnelige lysfordelingen ville se ut dersom lyset gikk gjennom et prisme. Fargeeffekten er en simulering tilpasset synsinntrykk fra en dataskjerm. Virkelige randfarger ser penere ut, men de må oppleves *in vivo*!

Avbilder vi en kant hvor det lyse og mørke har byttet plass, vil det fiolette / blå området ikke blandes med andre farger. Ved siden av dette får vi et område med cyan (blanding mellom grønt og fiolett for å si det litt omtrentlig). Ved siden av dette får vi igjen blanding av alle farger, og vi opplever dette som hvitt.

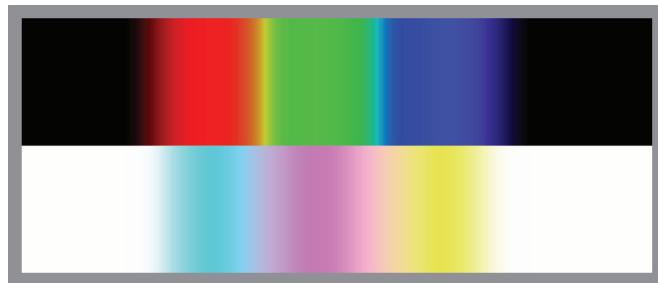
En kant av denne typen vil ha to fargede stripene i overgangen mellom hvitt og sort: Blåfiolett og cyan. De rød-gule og de fiolett-cyan stripene kaller vi *randspektre* (iblant også kalt randfarger). Et eksempel på randfargene er vist i figur 11.19. Når du ser randfarger i praksis, er stripene ganske mye smalere enn vi kan få inntrykk av i denne figuren, men det avhenger selvfølgelig av avstander og mange andre detaljer.

Dersom du ser gjennom en kikkert og velger å betrakte en hvit-sort overgang ute i periferien av synsfeltet, vil du nesten bestandig se randfarger i overgangen. På gode kikkerter, hvor det er forsøkt korrigert for dispersjonen til lys gjennom glass (ved å bruke kombinasjoner av ulike glasstyper i linsene), er randfargene ikke særlig tydelige. I billigere kikkerter er randfargene betydelige og ødelegger kontrasten og skarpheten til bildet vi ser.

Så tilbake til regnbuen: Hvorfor ser vi gult mye tydeligere i regnbuen enn i et Newtonspekter hvor vi bruker en smal spalt? I regnbuen er “spalten” i praksis regndråper, og vinkelutstrekningen av hver enkelt regndråpe er kompatibelt med en smal spalt. MEN sola har selv en utstrekning på om lag en halv grad (vinkeldiameter) på himmelen! Regnbuen blir derfor i praksis en summasjon av mange regnbuer som ligger litt utenfor hverandre (som stammer fra ulike soner på soloverflaten). Det er *denne* summasjonen (svarende til at vi bruker en bred spalt) som gir oss tydelig gult i regnbuen!

11.5.1 En digresjon: Goethes fargelære

I Newtons spekter har vi en svært spesialisert geometri som gir oss det vanlige spekteret. Historisk sett reagerte Goethe på Newtons forklaring, ikke minst fordi Newton ikke klart betonte at hans spekter bare fremkom ved avbildning av en spalt (gjennom et prisme). Goethe viste at andre geometrier ga helt andre farger. Blant annet har “spekteret” fra den omvendte geometrien til Newton, nemlig en smal sort stripe på hvit bakgrunn, et totalt annet fargeforløp enn Newton-spekteret som indikert i figur 11.20. Goethe mente at Newtons forklaring var alt for enkel, og at vi må trekke inn de kromatiske randbetingelsene for å kunne forstå de fargene som oppleves i ulike geometrier.



Figur 11.20: *Fargespekteret vi får fra en Newtonsk spalt og fargespekteret vi får fra en “omvendt spalt”, det vil si en sort smal stripe på lys bakgrunn. Også dette bildet er resultat av en simulering. Virkelige spektre (uten å gå via fotografi eller dataskjermer) er langt vakkere å betrakte!*

Goethe utforsket mange ulike geometrier og fant mange symmetrier i fenomenene og innførte visse “fargeharmonier”, men vi skal ikke gå i detalj.

Her i landet var dikteren André Bjerke en viktig disippel av Goethe. Han ledet en diskusjonsgruppe over en del år, der blant annet fysikerne Torger Holtsmark og Sven Oluf Sørensen var ivrige deltakere. En bok om emnet: “Goethes fargelære. Utvalg og kommentarer ved Torger Holtsmark”, ble utgitt på Ad Notam Gyldendals forlag i 1994.

Personlig har jeg ikke oppdaget at Goethes fargelære har en større forklaringsevne enn vår vanlige fysikk-modell (basert på lys som bølger) når det gjelder fargefenomener. Figur 11.18 viser etter min mening hovedprinsippet for hvordan vi kan gå fram for å bygge opp hvordan fargene vil komme ut ved en rekke ulike geometrier.

På den annen side har Goethes fargelære hatt en viktig historisk funksjon fordi den fokuserte på at Newtons spekter ikke bare var “lys som gikk gjennom et prisme”. Den fokuserte på symmetrier og geometrier på en flott måte som inntil da ikke var så velkjent som nå. I min språkdrakt vil jeg si at Goethe-tilhengernes poenger minner oss om at beregninger basert på Maxwells ligninger avhenger i høy grad av randbetingelsene! I blant er vi fysikere alt for slumsete når vi beskriver fenomener og når vi gir forklaringer. Da mister vi fort verdifulle detaljer, og kan komme til å sitte igjen med feilaktige oppfatninger.

11.6 Referanser

I Norge er det kanskje Høgskolen i Gjøvik som har best kompetanse om farger lokalisert på ett sted. De er samlet under paraplyen Det Norske fargeforskningslaboratorium (<http://www.colorlab.no>).

Norsk Lysteknisk Komite er det nasjonale organ for den globale belysningsorganisasjonen CIE. Mer informasjon på websidene til "Lykskultur, Norsk kunnskapssenter for lys" på www.lyskultur.no.

Her er noen få andre lenker som kan være av interesse dersom du er interessert i å lese mer om farger:

- <http://www.brucelindbloom.com/> og <http://www.efg2.com/> (tilgjengelig 7. april 2016)
- International Commission of Illumination, Commission Internationale de L'Eclairage (CIE) er en organisasjon som tar seg av belysning og synsoppfatning av lys. Deres hjemmeside er <http://www.cie.co.at/>. Spesielt gis det detaljer angående overgang mellom fysikk og persepsjon i rapporten Photometry - The CIE System of Physical Photometry ISO 23539:2005(E)/CIE S 010/E:2004.
- Gretag Macbeth fargeplate for å lette fargekorrigering kan kjøpes bl.a. hos Edmund Optics:

www.edmundoptics.com/test-targets/7color-grey-level-test-targets/x-rite-colorchecker/1815 (per. 7. april 2016).

- En bok om emnet er: Richard J.D. Tilley: Colour and optical properties of materials. John Wiley, 2000.
- Om øyets absolutte sensitivitetsgrense:
Se G.D.Field, A.P.Sampath, F.Rieke. Annu.Rev.Physiol. 67 (2005) 491-514.

11.7 Læringsmål

Etter å ha jobbet deg gjennom dette kapitlet bør du kunne:

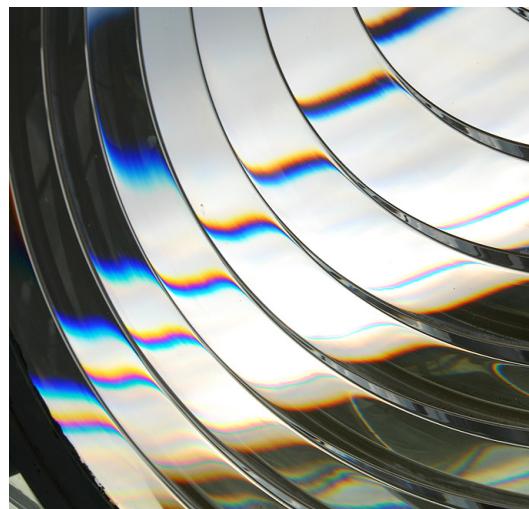
- Forklare behov for ulike størrelser som eksempelvis strålingseffekt, strålingsintensitet, radians, irradians, lysstyrke, lysutbytte m.fl. innen radiometri og fotometri, og kunne gjøre beregninger der du går fra én slik størrelse til en annen.
- Gjøre rede for sammenhengen mellom fargeoppfatning (kulør) og fysisk spektralfordeling (som vi kan få ut fra et spektroskop f.eks. ved å sende lys mot et optisk gitter eller sende lys gjennom et prisme). Eksempelvis skal du kunne forklare at "gult lys" faktisk ikke behøver ha noe spektralt gult i seg overhodet, og likevel bli oppfattet som "gult".
- Gjøre rede for CIE fargehesteskoen og teori for additiv fargeblanding, og forklare hvilke farger vi kan og ikke kan gjengi fullt ut ved hjelp av f.eks. digitale bilder på en TV- eller dataskjerm.
- Gjøre rede for begrepet fargetemperatur og hva den har å si for menneskets fargeopplevelse og for fotografering.
- Gi relativt detaljerte kvalitative forklaringer på hvordan vi kan oppnå et "Newton"-spekter, randfarger og omvendt spekter, og peke på randbetingelsenes betydning.
- Reflektere litt over at en detektor, f.eks. øyets synsreceptor (tappe-cellér i netthinnen) bare har et begrenset følsomhetsområde, og gjerne knytte dette opp mot såkalte tvungne svingninger tidligere i boka.

11.7.1 Takk!

Jeg vil gjerne rette en hjertelig takk til Jan Henrik Wold (nå Høgskolen i Buskerud, Drammen), og Knut Kvaal (nå Universitetet for molekylær og biovitenskap, Ås) for nyttige kommentarer til dette kapitlet. Eventuelle feil og mangler i denne utgaven av kapitlet er likevel helt og holdent mitt ansvar (AIV), og ikke deres.

11.8 Oppgaver**Forståelses- / diskusjonsspørsmål**

1. Fra figur 11.8 kan du finne et par spektralområder der bare én av tappene absorberer lys. Hva betyr det for fargeopplevelsen vi kan ha for ulike spektralfarger innenfor hvert av disse intervallene?
2. Betrakt fargehesteskoen i figur 11.10, og spesielt bølgelengdetallene som står langs randen av hesteskoen. Forsök å estimere hvor lang rand som svarer til spektralfarger hhv i intervallet 400 – 500 nm, 500 – 600 nm, og 600 – 700 nm. Grunnen har noe med hvor lett vi kan oppdage *endringer* i kulør når vi vurderer farger. Hvordan vil du tro sammenhengen er (grovtt regnet)?
3. Finner du holdepunkter i figur 11.8 for sammenhengen du fant i forrige oppgave? Forsök å skrive ned ditt argument på en så presis og lett forståelig måte som mulig! (Dette er en øvelse i å kunne argumentere klart innen fysikk.)
4. Hvorfor er det ikke oppført bølgelengder langs den rette randen av fargehesteskoen?
5. Forsök å se randfarger ved å betrakte en skarp kant mellom et lyst og et mørkt område gjennom en kikkert eller en linse. Lag en skisse som viser omtrentlig det du ser. Påpek hvordan kanten må ligge for at du skal se henholdsvis rød-gul og fiolett-cyan randfarger. Alternativt kan du påpeke randfarger i figur 11.21



Figur 11.21: Fotografi av diverse strukturer sett gjennom Fresnell-linser i glass (gjenstandene er ut av fokus). Randfarger er synlige.

6. Digitaliseringskretser som f.eks. brukes ved digitalisering av lyd, har vanligvis 12 - 24 bits oppløsning. Hvor mange dekaders lydintensitet samtidig kan vi dekke med

slikt utstyr? For fotoapparater er det vanlig med 8-16 bits oppløsning for å angi lysintensitet. Hvor mange dekaders lysintensitet kan vi dekke samtidig med et slikt kamera? Sammenlign med det intensitetsspennet som menneskets hørsel og syn kan håndtere. Hvorfor fungerer lydopptak og fotografier likevel tilfredsstillende til tross for begrenset antall bits oppløsning?

7. Hvor mange ti-er-potensers variasjon i intensiteter fungerer vår hørselsans og vår synssans (se figur 11.4)? Begrunn at sanser som har så stort “dynamisk område” faktisk må være basert på å gi en logaritmisk respons (i alle fall ikke en lineær respons).
8. I forsøk hvor vi ønsker å bestemme hvor følsomt øyet er for lys (absolutt terskelverdi), har det vist seg at responsen fra mange synsceller innenfor et område på netthinnen summeres. Disse synscellene antas å være koblet til samme nervefiber (“område for romlig summasjon”). Et slikt summasjonsområde svarer til at lyskilden har en utstrekning på om lag 10 bueminutter ($1/6$ grad) sett fra øyets posisjon. Drøft hvilke(n) av de fotometriske størrelsene vi må ha kontroll over i denne type forsøk. Drøft også hvorfor en del av de andre størrelsene ikke er relevante.
9. Hvite glasskupler blir ofte brukt i lamper for å få en jevn og fin belysning uten markante skygger. Til tross for at lampekuppelen er kuleformet, synes radiansen fra randen av kuppelen å være omtrent lik med radiansen fra de sentrale områdene (se figur 11.22). Drøft hva grunnen til dette er, og forklar hvorfor det radiometriske målet *radians* egner seg for å få fram denne egenskapen. Kan du se for deg andre lampekuppelkonstruksjoner som *ikke* ville gitt samme resultat? (Tips: Les om “Lambert’s cosine law” på Wikipedia.)



Figur 11.22: Fotografi av lyset fra en kuleformet lampekuppel av hvitt glass.

Regneoppgaver

10. Anta at vi for enkelhets skyld kan tenke oss at lys kan beskrives som fotoner med en energi lik $E = hf$, der h er Plancks konstant og f er frekvensen til fotonene. En vanlig laserpeker har gjerne en effekt på noen få milliwatt. Hvor mye må vi dempe en slik laserstråle for å komme ned på et nivå som svarer til grensen for hva øyet vårt kan oppfatte (anta grensen svarer til ca “500 fotoner per sekund”) når laseren har bølgelengden 532 nm?

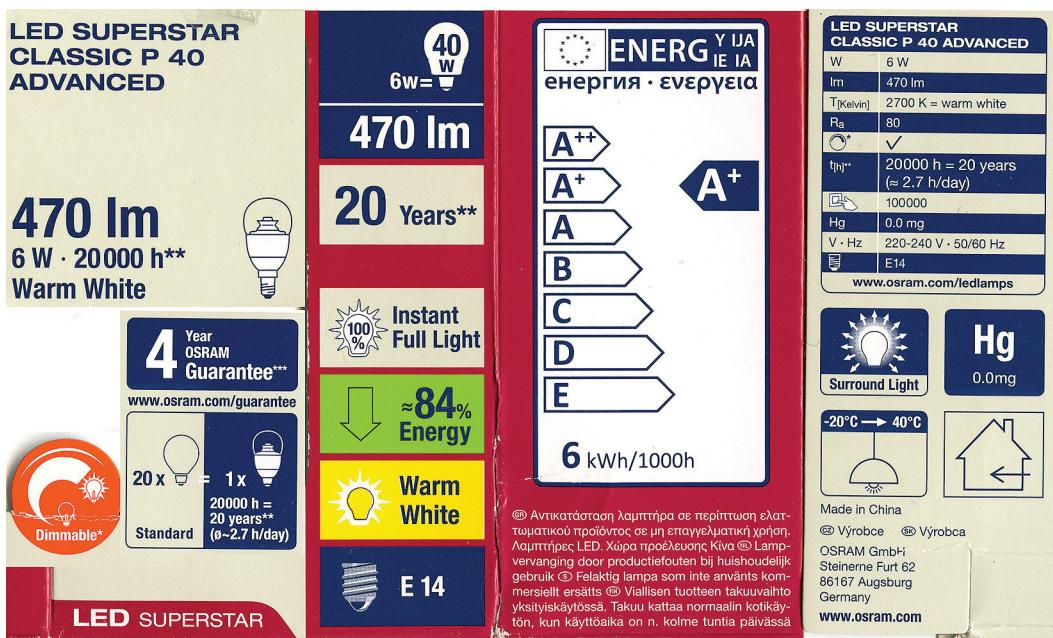
11. I en tabell på Wikipedia med fysiske data om Sola står det at solas "Luminosity" er 3.846×10^{26} W.
 - a) "Luminosity" (innen astronomi) kan ut fra navnet virke som en fotopisk enhet. Hvilken størrelse er det *egentlig* snakk om ut fra tabellene over radiometriske og fotometriske størrelser gitt i teksten?
 - b) I samme tabell finnes følgende opplysninger: "Mean intensity" = 2.009×10^7 W m $^{-2}$ sr $^{-1}$. Sola har en diameter 1.392×10^9 m. Skriv med ord hva "mean intensity" forteller oss og hvilken norsk betegnelse vi har for denne størrelsen. Vis ved utregning at det faktisk er den forventede sammenhengen mellom verdiene for "mean intensity" og "luminosity" gitt her i oppgaveteksten.
 - c) Vi skal beregne hvor stor effekt som teoretisk sett kan fanges opp fra sollys ved bakken på Jorden, f.eks. i en solfanger eller solcellepanel. Hvilken radiometrisk eller fotometriske størrelse er vi da interessert i å bestemme? Finn verdien av denne størrelsen når det er oppgitt at avstanden mellom Jorda og Sola er 1.496×10^{11} m og at om lag 30 % av solstrålene som kommer inn mot den ytre atmosfæren blir reflektert eller absorbert der.
12. Eigerøy fyr er et av kystens stolteste fyr (se figur 11.23). Fyret ble bygget i 1854 og var det første fyr med støpjernskall. Fyret er 33 m høyt, og lyset kommer ut 46.5 m over havet. I høyre del av figur 11.23 er det vist en bit av det imponerende linsesystemet sammen med lyspæra (pluss en reservepære). Fyret gir fra seg lys med lysstyrke 3.9×10^6 cd i tre lysstråler 90 grader på hverandre (tre linsesett som står 90 grader på hverandre, og hele linsesettet roterer rundt lyspæra med omløpstid 4 s). Fyret er et av de sterkeste langs vår kyst og det hevdes at "lyset når 18.8 nautiske mil utover havet".
 - a) Hvordan kan det ha seg at en lyspæra med effekt noen få hundre watt kan sees 18.8 nautiske mil unna?
 - b) Ville lyset fra fyret kunne sees på enda lengre avstand enn 18.8 nautiske mil dersom vi f.eks. økte pæras effekt til det dobbelte? (Hint: Sjekk om 18.8 nautiske mil har noe jordkrumningen å gjøre.)
 - c) Anta at lyspæra er på 500 W og har et lysutbytte om lag som for glødelamper flest. Estimer romvinkelen til strålene.
13. Vi skal i denne oppgaven sammenligne to svært forskjellige lyskilder: 1) En vanlig, gammeldags 60 W lyspæra (glødelampe) som lyser fritt ut i rommet (ingen skjerm), og 2) En 4 mW grønn laserpeker, bølgelengde 532 nm. Laserstrålen er sirkulær og har en diameter på 9.0 mm i en avstand 10.38 m fra pekeren (strålen er i virkeligheten mest intens i midten, men vi kan bruke en tilnærming at lysintensiteten er like stor innenfor hele den angitte diametren på strålen). Husk at "60 W" for glødelampen er effekt som lampen trekker fra strømnettet vårt, mens "4 mW" angir effekt på selve lyset som kommer ut av laserpekeren.
 - a) Angi både strålingseffekt (strålingsfluks) og strålingsintensitet for begge lyskildene.
 - b) Estimer lysfluks (lysstrøm) og lysstyrke (lysintensitet) for begge lyskildene for den retningen lyset er kraftigst. (Hint: Bruk figur 11.1 og info gitt i teksten i underkapittel "Lumen vs watt".)
 - c) Sammenlign lysstyrken til lysbunten fra Eigerøy fyr (forrige oppgave) med lysstyrken fra laserpekeren i denne oppgaven. Tror du det kunne være aktuelt å erstatte de gamle lyskildene i kystens fyr med en roterende laser i stedet?
14. Finn ut omrent hvor bred regnbuen er (vinkelbredde fra rødt til fiolett). Sammenlign dette med vinkeldiametren til Sola. Synes det å være hold i påstanden om at Solas



Figur 11.23: *Eigerøy fyr er et mektig monument fra en tid før GPS gjorde sitt inntog. Til høyre: Linsesystemet som omkranser lyspæra er imponerende. Det er tre ekvivalente linsesystem som er plassert 90 grader på hverandre. Siste "veggen" er åpen slik at vi slipper inn til pæra. Linsesystemene er over to meter høye.*

utstrekning kan ha noe med fargene vi observerer i regnbuen (sammenlignet med et vanlig Newton-spekter når vi bruker en meget smal spalt)?

15. Plukk med deg et par fargeprøver fra en malerbutikk, og forsøk å finne ut hvilket fargesystem fargene er angitt i. Er det brukt NCS-koder kan du kanskje klare å tyde denne?
16. Figur 11.24 viser deler av innpakningen til en LED lyspære. Sjekk at du forstår alle opplysningene som er gitt på pakken, og svar spesielt på følgende spørsmål:
 - a) Hvor stor lysfluks og omtrent hvor stor lysmengde kan denne lyspæra gi.
 - b) Bestem omtrentlig lysstyrke fra pæra, og omtrentlig illuminans vi kan forvente på et hvitt A4 ark holdt i en avstand 1 m fra lyspæra. Hvilke antakelser gjør du for å komme fram til de tallene du angir.
 - c) Hvor stort er lysutbyttet av denne LED lyspæren?



Figur 11.24: Deler av innpakningen til en LED lyspære. Se oppgaveteksten for detaljer.