得分	教师签名	批改日期

课程编号\_\_\_\_\_1800450001\_\_\_\_\_

# 深圳大学实验报告

课程名称:	ナ	学物理	实验(二	二)		
实验名称:	<u>प्रम</u> ्	<u>贝成像</u> 原	理和空	间滤	波	
学 院:		<u>计算机与</u>	<u>;软件学</u>	* <u>院</u>		
指导教师 <u>:</u>		高阳				
报告人:	吳艇	组号:		19		
学号 2020	281061	实验地点	ţ	209		
实验时间:	2021	年	<u>11</u> )	月 <u></u>	24	_日
提交时间:						

1

## 一、实验目的

阿贝成像原理是德国人阿贝(E. Abbe, 1874)在研究提高显微镜的分辨本领时提出的一个理论,该理论认为: 物是一系列不同空间频率信息的集合,相干成像过程分两步完成,第一步是入射光经物平面发生夫琅禾费衍射,起到"分频"作用,第二步是各衍射斑发出的球面次波在像平面上相干叠加,起到"合成"作用,像就是干涉场。空间滤波和θ调制就属于在这频率的一分一合之间的实验。本实验包括两部分内容: ①空间滤波; ②θ调制与假彩色编码。本实验对于了解阿贝成像原理,接受傅立叶光学的空间频率、空间频谱、空间滤波等概念,了解透镜孔径对成像分辨率的影响有着十分重要的意义。阿贝成像原理是光信息处理的基础。

## 二、实验原理

## (一)阿贝成像原理

以一正弦光栅为物,简要说明阿贝成像原理。如图 3-14-1 所示,用平行光照射旁轴小物 ABC,像成于A'B'C'。阿贝认为,物是一系列不同空间频率信息的集合,成像可分为两步,第一步是人射光经物平面发生夫琅禾费衍射,经衍射光束被分解成为不同方向传播的多束平行光(每一束平行光相应于一定的空间频率),其作用是把光场分布转变为空间频率分布,即"分频",第二步是衍射波被透镜接收,在透镜的焦平面上形成三个频率成分不同的衍射斑 $S_{+1},S_0,S_{-1}$ ,所以把 $S_{+1},S_0,S_{-1}$ ,所在的焦平面称为谱平面。 $S_{+1},S_0,S_{-1}$ 可看成三个次波源,三个次波源发出的球面波在透镜的像平面发生相干叠加,不同空间频率的光束又复合成像。这就是通常所说的阿贝成像原理。

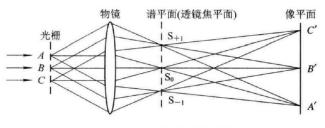


图 3-14-1 阿贝成像原理

#### (二) 空间滤波

阿贝成像原理的这两个步骤本质上就是两次傅里叶变换。如果物的复振幅分布是空间函数g(x,y),第一步的作用就是把光场分布变为频谱面上的空叫频率分布函数 $G(f_x,f_y)$ 。而第二步是又一次傅里叶变换,将 $G(f_x,f_y)$ 又还原到空间分布g(x,y)。如果这两次傅氏变换完全是理想的,信息在变换过程中没有损失,则像和物完全相似。但由于透镜的孔径是有限的,总有一部分衍射角度较大的高次成分(高频信息)不能进入物镜而被丢弃了,如图 3-14-2 所示,所以物所包含的超过一定空间频率的成分就不能包含在像上。高频信息主要反映物的细节。如果高频信舉没有到达像平面,则无论显微镜有多大的放大倍数,也不能在像平面上分辨这些细节。这显微镜分辨率受到限制的根本原因。

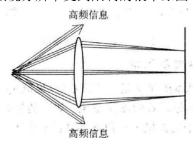


图 3-14-2 透镜的低通滤波作用

特别当物的结构非常精细(例如很密的光栅),或物镜的孔径非常小时,有可能只有 0 级衍射(直流成分)能通过,则在像平面上只有光斑而完全不能形成图像。根据上面讨论,我们可以看到显微镜中的物镜的孔径实际上起了高频滤波(即低通滤波)的作用。这也启示我们,如果在谱平面上人为地插上一些滤波器(吸收板或移像板)以提取某些频段的光信息,从而使图像发生相应的变化,这样的图像处理称为空间滤波。谱平面上放置的光阑称为滤波器。

最简单的滤波器就是一些特殊形状的光阑。将这种光阑放在频谱面上,使一部分频率分量能通过, 而挡住其他的频率分量,从而使像平面上的图像中的一部分频率分量得到相对加强。下面介绍几种常用 的滤波方法。

#### 1) 低通滤波

滤去高频成分,保留低频成分。由于低频成分集中在频谱面的光轴附近,高频成分则落在远离光轴的地方。故低通滤波器可以是一个圆形光孔,图像的精细结构及突变部分主要由高频成分起作用,故经低通滤波后图像的精细结构消失,黑白突变处变模糊。

#### 2) 高通滤波

滤去低频成分,而让高频部分通过。小圆屏就是一个高通滤波器。髙频信息反映了图像的突变部分。 如果所处理的图像由透明和不透明部分组成,则经过高通滤波的处理,图像的轮廓(及相应于物的透光 和不透光的交界处)应显得特别明显。

## 3) 方向滤波

滤波器可以是一个狭缝,如果将狭缝放在沿水平方向,则只有水平方向的衍射的物面信息能通过。 在像平面上就突出了垂直方向的线条。方向滤波器有时也可制成扇形。图 3-14-3 给出了二维光栅做物平 面,在谱平面放置不同的光阑对成像的影响。

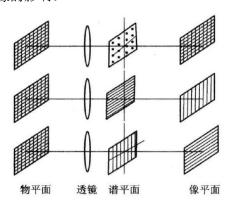


图 3-14-3 空间滤波

#### (三) 空间滤波的基本光学系统

在光学图像处理中,最基本的系统是三透镜系统(也成4f系统),如图3-14-4所示。

除三透镜系统外,还有其他形式的滤波系统,如二透镜系统,这里不再详述。阿贝成像原理与空间滤 波的意义在于它提供了一种频谱语言来描述信息,使人们可以通过改造频谱来改造光信息。

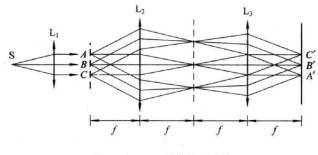


图 3-14-4 图像处理系统

## (四)θ调制(假杉色编码)

 $\theta$ 调制属于空间滤波的一种有趣形式, $\theta$ 调制基本光路如图 3 -14 -5 所示。它用不同取向的光栅对物平面的各个部分调制(编码),通过滤波器控制像平面相应部位的灰度或彩色的一种方法。

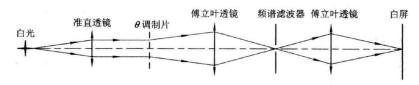


图 3-14-5 θ 调制光路

例如,将一幅透明画拆分成三部分,即房子、草地、天空,将这三部分分别刻在三片不同取向的光栅上,将光栅叠在一起作为物,此物叫θ调制片,如图 3-14-6 (a) 所示,用白光照明调制片,光束发生衍射,衍射光束经透镜后在其焦平面成像形成衍射谱,如图 3-14-6(b)所示,在谱平面上放置频谱滤波器,在房子谱方向只让红色光谱通过,在草地谱方向只让绿色光谱通过,在天空谱方向只让蓝色光谱通过,在像平面上将看到图像被"着上"不同颜色,其效果如图 3-14-6(c)所示。



图 3-14-6 θ调制原理及效果

## 三、实验仪器:

#### (一)空间滤波光路及仪器平台

空间滤波光路及仪器平台如图 3-14-7 所示,主要仪器及规格参照表 3-14-1。

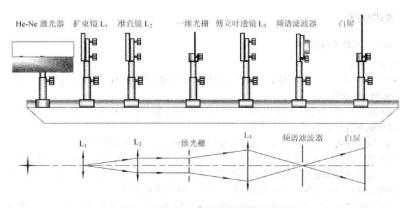


图 3-14-7 空间滤波仪器平台及光路图

表 3-14-1 空间滤波平台主要仪器及规格

1. He-Ne 激光器(632.8 nm)	6. 二维调整架: SZ-07
2. 扩束镜 L <sub>1</sub> : f <sub>1</sub> = 4.5 mm	7. 白屏: SZ-13
3. 准直镜 L <sub>2</sub> : f <sub>2</sub> = 190 mm	8. 滑座
4. 一维光栅(25L/mm)	9. 光学导轨
5. 傅立叶透镜 L <sub>3</sub> : f <sub>3</sub> =150 mm	10. 可调单缝

## (二) θ调制仪器平台

θ调制光路及仪器平台如图 3-14-8 所示,主要仪器及规格参照表 3-14-2。

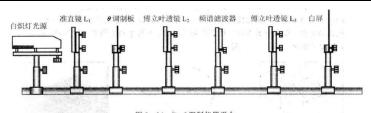


图 3-14-8 0调制仪器平台

表 3-14-2 母调制实验平台仪器主要规格

1. 带有毛玻璃的白炽灯光源 S	6. 干板架 SZ-12		
2. 准直镜 L <sub>1</sub> : f <sub>2</sub> =225 mm	7. θ 调制滤波器: SZ-40		
3. 三维光栅(θ调制板)	8. 白屏: SZ-13		
4. 傅立叶透镜 L <sub>2</sub> : f <sub>3</sub> =150 mm	9. 滑座		
5. 傅立叶透镜 L3: f3=150 mm	10. 光学导轨		

# 四、实验内容:

(一) 空间滤波实验

#### 实验要求:

- (1)参照图 3-14-4 光路,在物面上放置一维光栅,在频谱面上将会看到水平方向排列的等间距衍射光点。
- (2) 在频谱面上放置一可调狭缝,利用遮光小板,使只有 0 级和±1级衍射通过,观察并记录像面图像变化。
  - (3) 利用遮光小板, 使只有0级衍射通过, 观察并记录像面图像变化。
  - (4) 利用遮光小板, 挡去 0 级衍射而使其他衍射光通过, 观察并记录像面图像变化。
- (5)将光栅改为正交光栅,其他条件不变,利用可调狭缝观察并记录水平方向衍射通过、垂直方向 衍射通过和 45 度衍射通过时,像面上图像的变化。
- (6)用网格字替换二维光栅,观察网格字的像的构成。将一个可变圆孔光阑放在傅氏面上,逐步缩小光阑,直到只让光轴上一个光点通过为止,再观察网格字的像的构成,试与没滤波之前的字相比较。
  - (二) θ调制 (假.彩色编码) 实验

# 实验要求:

- (1)参照图 3-14-5 及图 3-14-8 的光路,用白光源 S 放于准直镜 $L_1$ 的物方焦距处,使从 $L_1$ 出来的平行光垂直地照射在 $\theta$ 调制板上,前后移动 $L_2$ 使 $\theta$ 调制板的图像清晰地呈现在屏上。
- (2) 在傅氏面上加入 $\theta$ 调制频谱滤波器,对图像的天空、房子和草地的衍射谱进行滤波,使白屏幕上的像出现蓝色的天空,红色的房子和绿色的草地。