

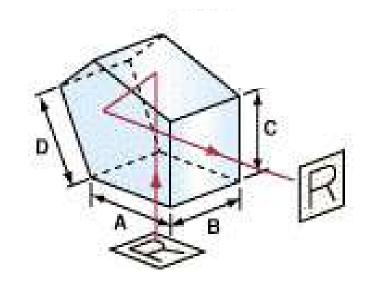
# 第9讲 确定平面镜棱镜系统

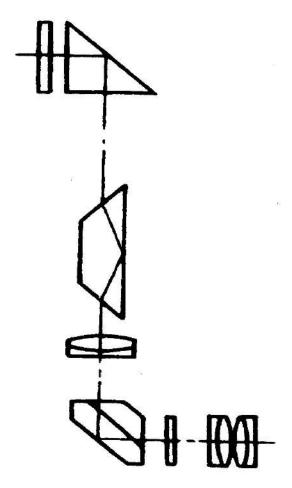
的成像方向(1)



## 一、平面镜棱镜系统的作用

- ◆ 改变光轴的方向和位置
- ◆ 改变像的方向或成倒像







◆ 已知平面镜棱镜系统,判断其成像方向

◆ 根据对光轴方向位置和成像方向的要求,学会设计平面镜棱镜系统



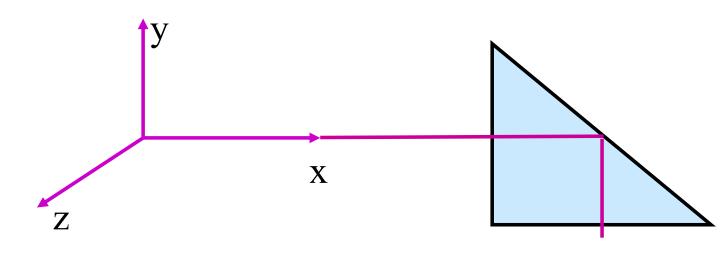
#### 二、表示平面镜棱镜系统的物像方向的方法

#### 用一个直角坐标系 xyz 表示物空间方向

x: 与入射光轴重合

y: 位在主截面内

z: 垂直于主截面

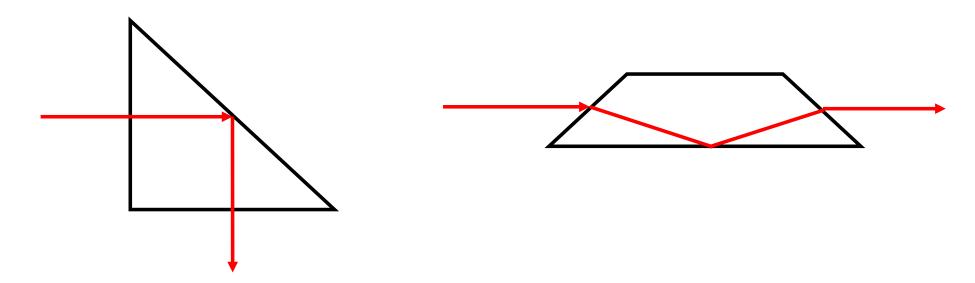


同样,用x'y'z'表示像空间方向



#### 三、确定成像方向的方法

#### 1、x'的方向



经平面镜与棱镜系统反射后,光轴出射方向即是  $x^{\prime}$  的方向。



#### 2、y'、z' 的方向

◆ 具有单一主截面的平面镜棱镜系统

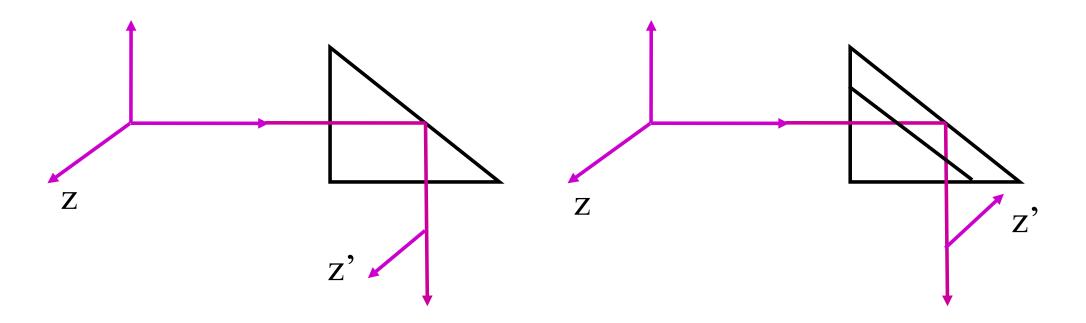
系统中所有平面镜棱镜的光轴截面都重合

◆ 具有两个相互垂直的主截面的平面镜棱镜系统

系统中平面镜棱镜的光轴截面分两个方向,这两 个方向相互垂直

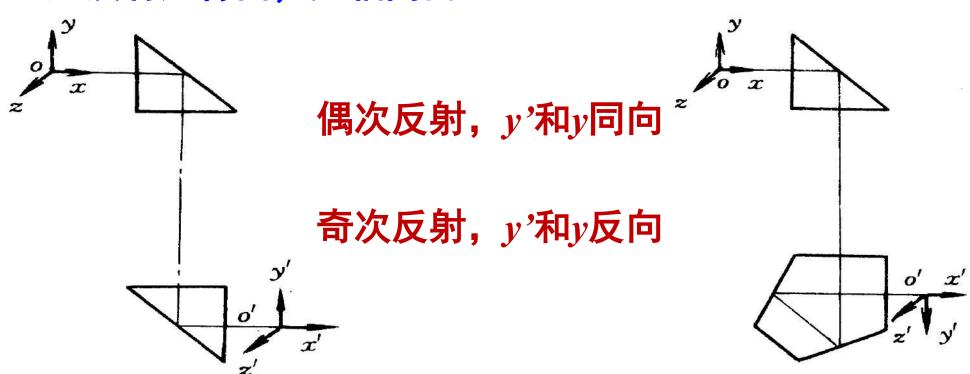


 $z^2$ : 没有屋脊面的情况下,z 和  $z^2$  方向相同有屋脊面的情况下,z 和  $z^2$  方向相反



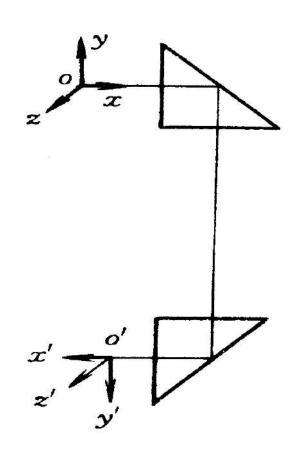


- <u>火</u>: 分情况判断。
  - a) 没有屋脊面,光轴同向



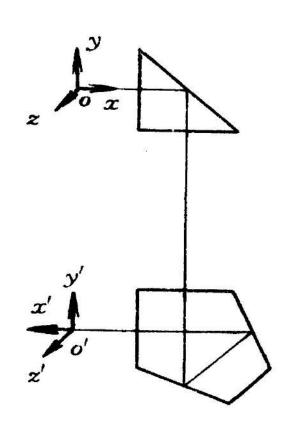


#### b) 没有屋脊面, 光轴反向



偶次反射, y'和y反向

奇次反射, y'和y同向





入射、出射 光轴关系	光轴反射次数	y' / y	符号表示
	偶数次	同向	(+)(+)=(+)
同向	奇数次	反向	(+)(-)=(-)
	偶数次	反向	(-)(+)=(-)
反向	奇数次	同向	(-)(-)=(+)



◆光轴<u>同向</u>与<u>反向</u>,是广义的。

光轴转角小于90℃——同向

光轴转角大于90℃——反向

光轴转角正好等于90%即可看作同向也可看作反向。

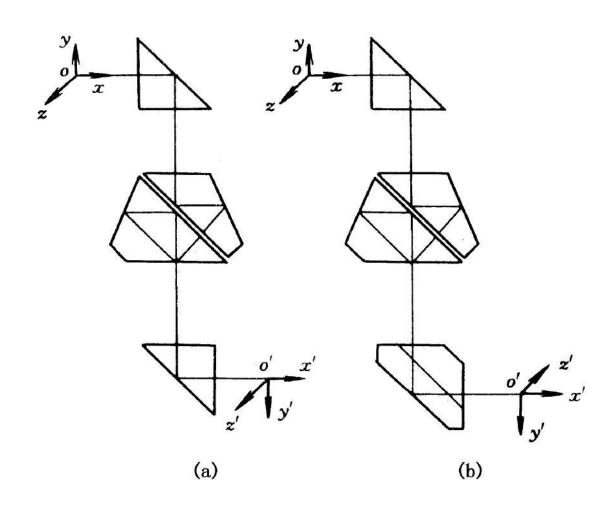


另一种判断y'、z'的方法:

判断z'方向:已知x'方向y'方向后,根据总反射 次数(镜像还是物像相似),确定z'方向。

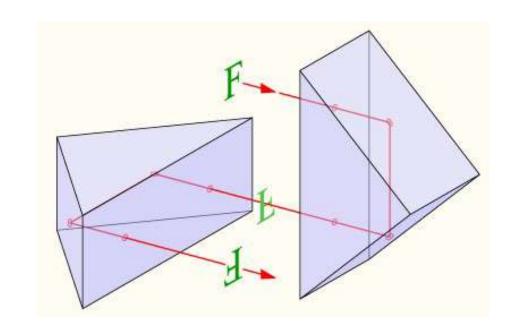


- ◆ 如果系统存在屋脊面,由于屋脊面不影响主截面内成像方向,所以可以采用同样的法则判断y'
- ◆ 光轴在屋脊棱上反射, 计算光轴反射次数是指计 算一次
- ◆系统总反射次数屋脊面 上算两次





- 棱镜仅改变主截面内 的物像方向,不改变垂 直于主截面的物像方向
- y',z'分开考虑。

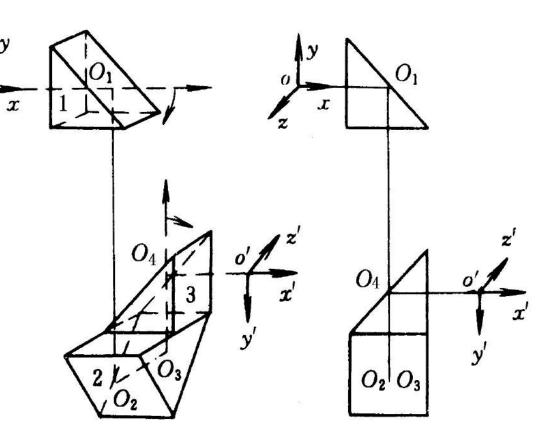




●棱镜1、3主截面平行, 棱镜2主截面与之垂直。

●棱镜2只能改变z′的方向,而 棱镜1、3只能改变y′的方向。

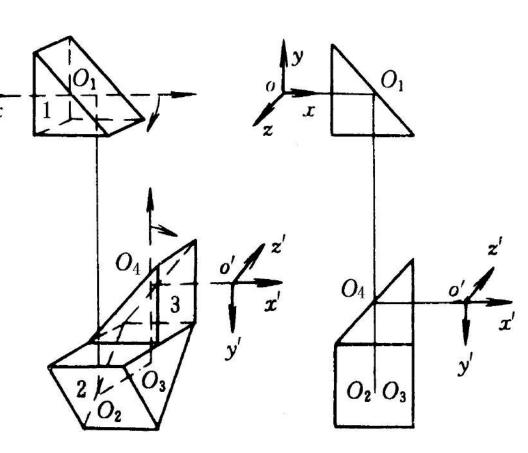
●在确定z′的方向时可以只考 虑棱镜2,而确定y′的方向时只 考虑棱镜1和3。





●棱镜2或棱镜1加棱镜3,都属于单一主截面的棱镜系统,可 分别组合并使用前面的规则判之。 断。

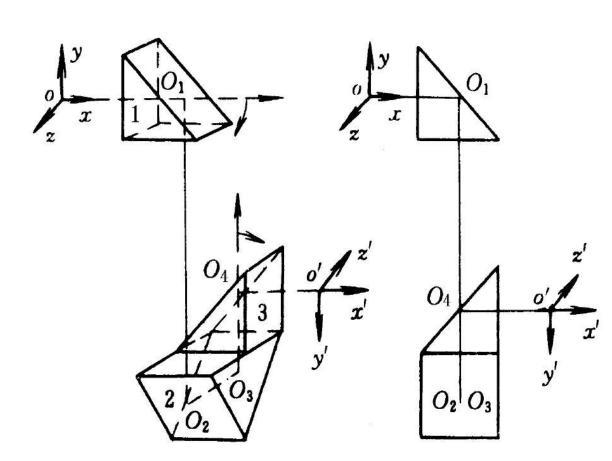
●使用法则时,对具有单一主截面的多个棱镜组合,确定光轴是否同向时,不能再简单地按最后出射光轴的方向来决定,而应按棱镜组合实际光轴转角来确定。





●棱镜1使光轴顺时针转90°,棱镜3也使光轴顺时针转90°,二者共使光轴转了180°,四此,我们根据棱镜1和3来判别y′的方向时,应该认为是光轴反向。

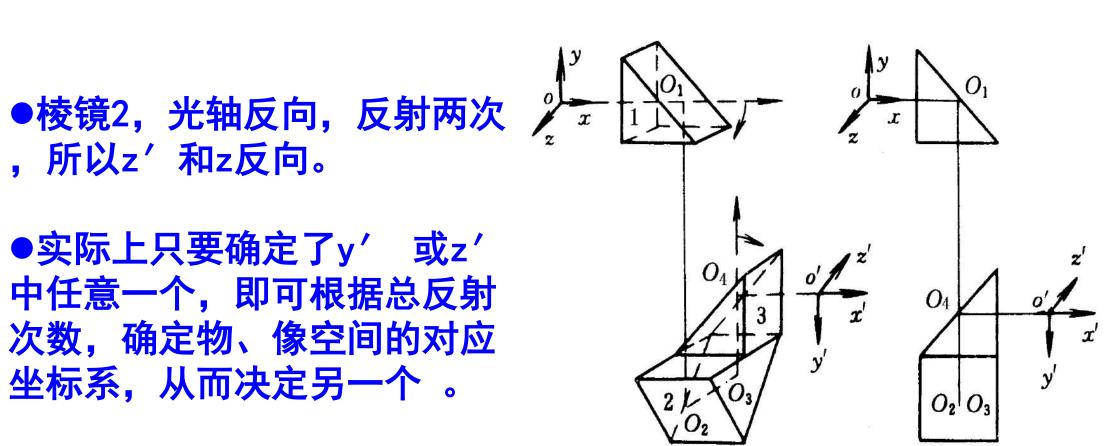
●光轴反向,反射两次, y′和y反向。





, 所以z'和z反向。

●实际上只要确定了y′或z′ 中任意一个,即可根据总反射 次数,确定物、像空间的对应 坐标系,从而决定另一个。

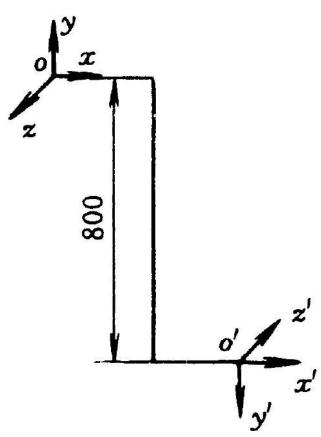




#### 四、平面镜棱镜系统的设计

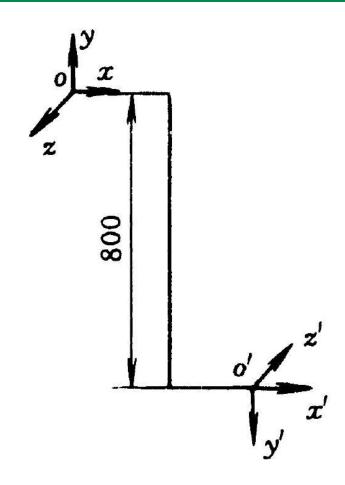
#### 例:

要求设计一个由两个棱镜构成的平面镜 棱镜系统,光轴有800mm的潜望高,同 时要求系统光轴位于同一平面内,物和 像相似并反向。

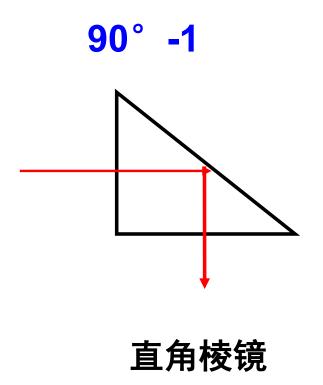


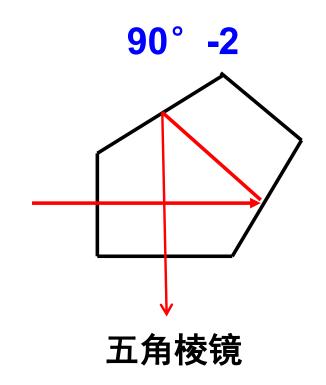


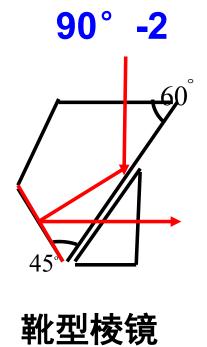
1. 根据要求,可采用两个使 光轴改变90°的棱镜,构 成一个具有单一主截面的 棱镜系统。









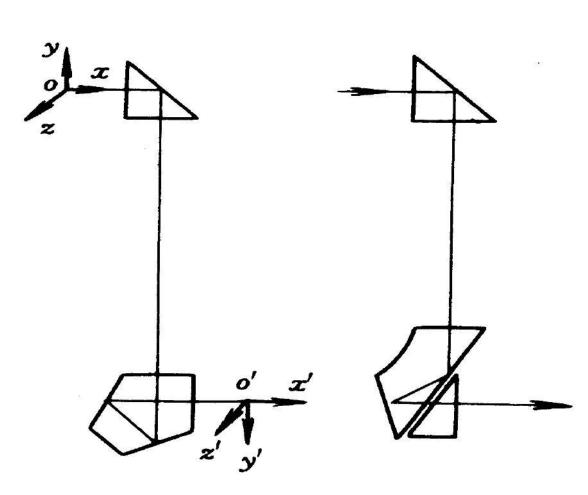




## 2. 出射和入射光轴同向,且物和像反向:

主截面内光轴的反射次数应 为奇数 。

只能采用一个90°-1的棱镜和一个90°-2的棱镜组合。





3. 相似像:以上这些系统的总反射次数为奇数,只能成"镜像",所以还必须将其中的某一个反射面改为屋脊面,这样可以形成

