

# 基于 超材料的近 点 源 波 分辨率 微成像模

建<sup>1</sup>

<sup>1</sup>中北大，太原，山西，中

## Abstract

所 近 ，是相 于 而言。 的 理 ，通常只 究 光源或者 物 的 分布，一般 。 在原理上存在着一 衍射 限，限制了利用 光 原理 行 微和其 光 用 的最 小分辨尺寸和最小 尺寸。而近 究距 光源或物 一 波 范 的光 分布。在近 究 域， 衍射 限被打破，分辨率 限在原理上不再受到任何限制，可以无限地小， 而基于 近 原理可以提高 微成像 其 光 用 的光 分辨率。

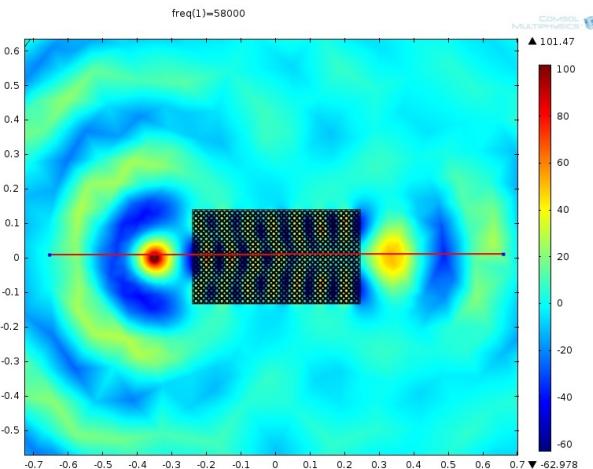
超材料自 世之日起就受到了 外科 家 的 泛追捧，在 多 域都可以看到其踪迹，以 子晶 代表的 超材料具有 多天然材料所不具 的 特性， 信 理 了 多 新的思路和 途 。 超材料的突出特点在于采用尺寸 小于入射波 的人工 建出等效 ，利用等效 "小尺寸 控大尺寸波 "的目的。

超材料的 折射率 究是突破透 衍射 限， 近 波 分辨率的最重要手段。本文通 局域共振 子晶 的振 模型分析，在系 共振 率附近得到了 的 量 ， 以此 原胞 建了 透 。 利用 Comsol 件模 了近 点 源通 子晶 平板的 折射率成像 程， 好地 了 透 折射率的 。 察到入射波和出射波的波形基本接近， 散 象 弱，解 了 超材料可 以突破衍射 限， 了 波 分辨率的特性 。

## Reference

- [1] Forest L,et.al. Impedance matching and acoustic absorption in granular layers of silica aerogels[J]. Journal of Non-Crystalline Solids, 2001, 285(1): 230-235.
- [2] António J, et.al. Acoustic insulation provided by circular and infinite plane walls[J]. Journal of sound and vibration, 2004, 273(3): 681-691.
- [3] Matsumoto T,et.al. Development of multiple dry wall with high sound insulation performance[J]. Applied acoustics, 2006, 67(6): 595-608.
- [4] Maebayashi M, et.al. Acoustic analysis of composite soft materials III: Compressibility of boundary layers around particles of mica and calcium carbonate[J]. Journal of applied polymer science, 2005, 98(3): 1385-1392.
- [5] Maebayashi M,et.al. Acoustic analysis of composite soft materials, II characterization of composite materials containing glass beads[J]. Japanese journal of applied physics, 2003, 42(5S): 2939.
- [6] Tadeu A, António J, et.al. Sound insulation provided by single and double panel walls—a comparison of analytical solutions versus experimental results[J]. Applied Acoustics, 2004, 65(1): 15-29.
- [7] Lee C M,et.al. A modified transfer matrix method for prediction of transmission loss of multilayer acoustic materials[J]. Journal of Sound and Vibration, 2009, 326(1): 290-301.

## Figures used in the abstract



**Figure 1:** 近 点 源成像的 果

**Figure 2:** 移 后的近 点 源成像

---

**Figure 3:** 反向移 后的近 点 源成像

---

**Figure 4:** 近 点 源成像的原理