Introduksjon til lyd

Temaer i dag:

- Hvordan kan vi høre lyd?
- Lyd og lydbølger
- Amplitude, frekvens, periode og bølgelengde
- Hvordan representere lydsignaler matematisk?
- Hvordan illustrere lydsignaler grafisk?

Tilhørende tekst fra læreboka “Digital representasjon”:

- Kapittel 9: Hørselen – hvordan virker den?
- Kapittel 10: Lydbølger – hvordan ser de ut?

Litt praktisk informasjon

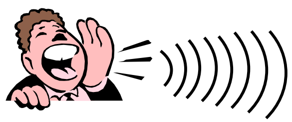
- Husk øretelefoner på øvelsestimene denne uken og en stund framover.
- Lydeksemplene som avspilles på denne forelesningen ligger som WAV-filer på

  ~inf1040/www_docs/lydfiler/lyd1.wav .... lyd23.wav.

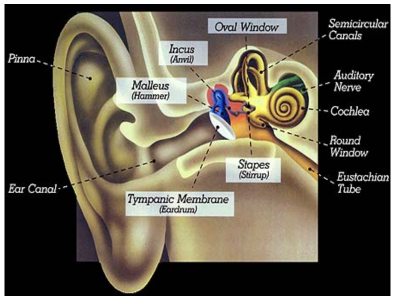
  Du kan høre dem med f.eks. programmet play.

Fra lydbølger til nerveimpulser

- Lydbølger detekteres av øret, omformes til nerveimpulser, og disse sendes til høresenteret i hjernen.



Trykkbølger



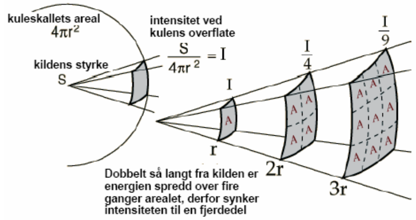
- Øret har tre deler:
  - Det ytre øret
  - Mellomøret
  - Det indre øre

Trykkbølgene omdannes til nervesignaler.

Mer på f.eks. http://www.glenbrook.k12.il.us/gbssci/phys/mmedia/waves/edl.html

Det ytre øret

- Det ytre øret fanger opp lydbølger og sender dem innover i ørekanalen, der de får trommehinna til å vibrere
- Lyd fra en punktkilde brer seg i alle retninger i rommet
  - Dobler vi radien i en kule, fordeles energien over en fire ganger så stor flate.
  - Tre ganger så stor radius gir ni ganger så stor flate.

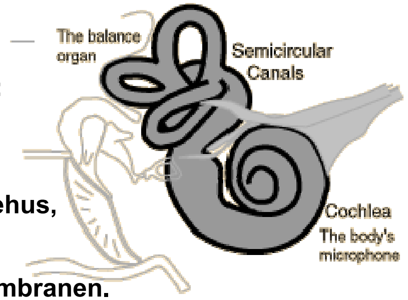


- Det ytre øret sensitiviteten med en faktor 2 – 3.
- Resonans i øregangen øker følsomheten for lyder ved 3 000 – 4 000 Hz.
  - Dette er viktig for oppfattelse av tale.

Mellomøret

- Trommehinna er en membran som beskytter hørselssystemet, men som vibrerer i takt med lydbølgene som treffer øret.
- Lyden forplanter seg videre gjennom mellomøret via hammeren, ambolten og stigbøylen.
- Stigbøylen er festet til ”det ovale vindu”, som danner overgangen til det indre øre.
- Trommehinna er ca 15 ganger større enn det ovale vindu => 15 ganger forsterkning.
- Hammeren, ambolten og stigbøylen fungerer som vektstenger som forsterker svingningene med opptil en faktor 3.
- Vektstangsystemet er adaptivt: Demper altfor sterke svingninger.

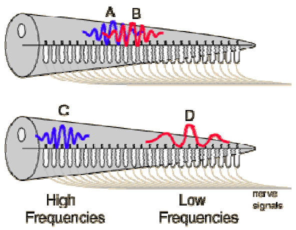
Det indre øret



- I det indre øre finnes to organer: balanseorganet og cochlea, som er kroppens mikrofon.
- Cochlea er formet som et sneglehus, og er delt i tre parallelle kanaler.
- I den midterste ligger basilarmembranen.
- Her sitter 16 000 – 20 000 hårceller som registrerer lyd med forskjellige frekvenser. Hver hårcelle har flere hår.
- Vibrasjonene fra trykkbølger bøyer hårene, ionekanaler i bunnen av cellene åpnes, og en liten strømpuls sendes langs en nervefiber.

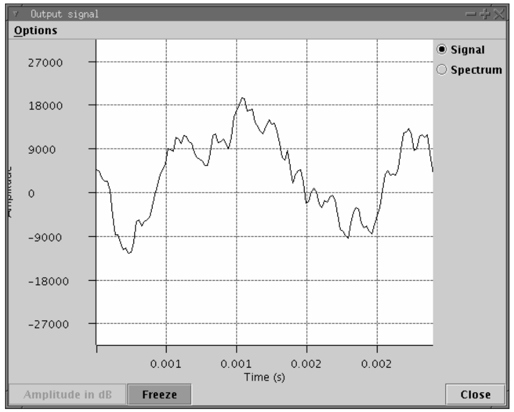
Hårceller

- Hårceller på forskjellige steder langs membranen reagerer på lyd med forskjellig frekvens.
  - Høyfrekvente lyder registreres langt ute i sneglehuset.
  - Bass-lyder registreres lenger inne i sneglehuset.



- To toner som er nesten like vil konkurrere om de samme hårcellene.
- De vil ikke høres like sterke ut som hvis de lå lenger fra hverandre.
- Dette utnyttes i kompakt lagring av lyd (for eksempel mp3).
- Hvis hårceller for en gitt frekvens knekker (pga for høy lyd) er hørselen på denne frekvensen svekket eller tapt for alltid.
  Se f.eks. http://facstaff.uww.edu/bradleys/radio/hlsimulation/

Lyd som en funksjon av tid



lyd1.wav

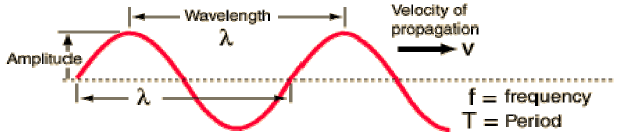
Her ser vi hvordan lydstyrken eller amplituden endrer seg med tiden
Legg merke til hvor raskt signalet endrer seg (millisekunder)

Lydens svingninger - frekvens

- Hvordan lyden høres ut, avhenger av hvor raske svingninger den inneholder.
- Antall svingninger per sekund er frekvensen til en tone.
  - Frekvensen til en tone måles i Hz (≡ s^{-1})
- Vi hører lydbølger
  - som svinger mellom 18 ganger per sekund og 20 000 ganger per sekund
  - høreterskelen er bare 2/10 000 000 000 av standard atmosfærisk trykk
  - Smerteterskelen svarer til en lydintensitet som er 10 000 000 000 000 $=10^{13}$ ganger høreterskelen.
- Hørselen svekkes med alderen.
  - Svekkelsen er ikke lik for alle frekvenser.
  - De ca 30 000 endepunktene for hørenervene slites / knekker.
- De fleste lyder består av flere rene toner med ulik frekvens.
- Øret er veldig følsomt for forandringer i frekvens (0.3% endring).

Bølgelengde og lydhastighet

- Bølgelengden λ er den fysiske lengde mellom to punkter på samme sted i svingningen.



- Hastigheten til en bølge er lik produktet av bølgelengde og frekvens

$$v = f\,\lambda$$

(gjelder generelt, både for lydbølger og elektromagnetiske bølger)

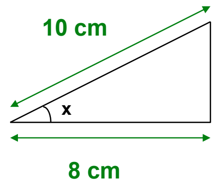
  - Bølgelengden for hørbare lydbølger
    - går fra λ = 17 m for f = 20 Hz til λ = 1,7 cm for f = 20 000 Hz.
  - En A på f = 440 Hz har en bølgelengde på λ = 75 cm, mens en A som er en oktav lavere (f = 220 Hz) har λ = 1,5 m.

Lyd som sinusoider

- Sinusoider er et felles navn på funksjonene cos(x) og sin(x).
- Periodisk signal:
  et periodisk signal gjentar seg etter en viss tid.
- Sinus og cosinus-funksjoner beskriver periodiske signaler.
- De brukes til å forklare hva slags informasjon et lydsignal inneholder.
- Vi trenger å lære litt om sinusoider for å skjønne hvordan lydsignaler lagres.

Funksjonen cos(x)

- cos(x) er kjent fra geometrien for å måle sidene i en trekant.
  Da er x en vinkel som måles i radianer (0 til 2π) eller grader (0-360°).

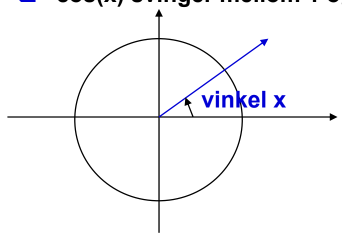


Vinkel x finnes ved at

$$\cos(x) = 8/10$$

Da blir $x = \cos^{-1}(8/10) = 36.8°$

- cos(x) svinger mellom 1 og -1 når x varierer mellom 0 og 2π i radianer.



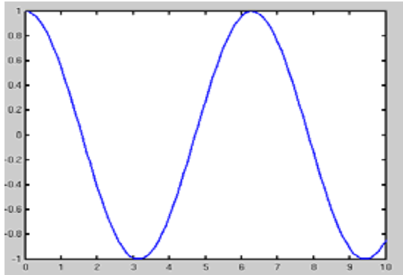
$x = 0$	(0°)	$\cos(x) = 1$
$x = \pi/2$	(90°)	$\cos(x) = 0$
$x = \pi$	(180°)	$\cos(x) = -1$
$x = 3\pi/2$	(270°)	$\cos(x) = 0$
$x = 2\pi$	(360°)	$\cos(x) = 1$

Dette gjentar seg når x roterer en gang til.

Funksjonen cos(x)

- cos(x) svinger mellom 1 og -1 når x varierer mellom 0 og 2π, og den svinger på samme måte når x varierer mellom 2π og 4π.
- Hvis x måles i radianer, og x ligger mellom 0 og 10 ser funksjonen cos(x) slik ut:

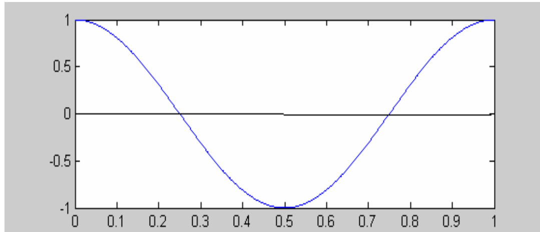
cos(x)



x

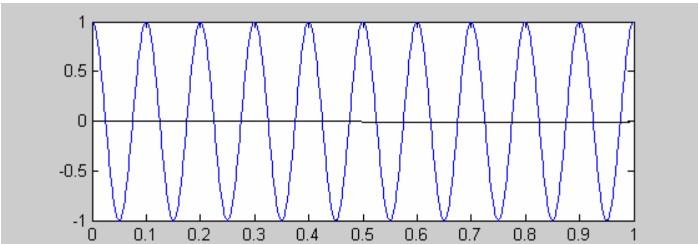
cos(t) for tidssignaler

- Ser på signaler som varierer med tiden t.
- Vi er interessert i antall svingninger pr. sekund.
  - Dette forteller oss frekvensen til signalet.
- Et triks vi bruker er å se på funksjonen $y(t) = \cos(2\pi t)$.
  - Dette gir oss noe som svinger fra 1 til -1 og tilbake til 1 i løpet av 1 sekund.



$\cos(2\pi ft)$

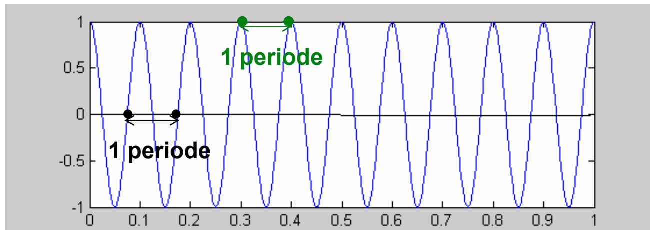
- Ser vi på $y = \cos(2\pi ft)$ der f er et heltall (f.eks. 10), får vi noe som svinger f ganger (10 ganger) pr. sekund:



- f er antall svingninger pr. sekund og kalles frekvens.
- Frekvensen f måles i hertz (Hz).
  (1 kHz er 1000 svingninger i sekundet).

Periode

- Funksjonen $y=\cos(2\pi 10t)$ gjentar seg selv 10 ganger pr. sekund.

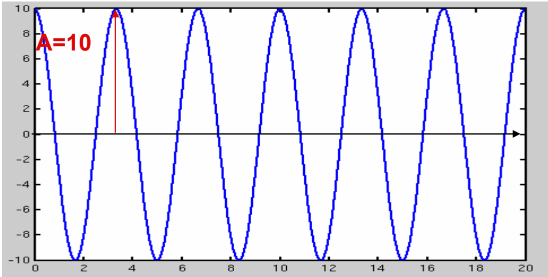


- Perioden kaller vi for T.
- Vi kan regne ut frekvensen som $f = 1/T$, eller $T = 1/f$.
- For å finne perioden ser vi på avstanden i sekunder mellom to punkter på samme sted i svingningen, for eksempel der funksjoner går fra negative til positive verdier (krysser null).
- Her kan vi måle at avstanden, dvs. perioden er 0.1 sekund.

Amplitude

Amplituden forteller hvor stort det maksimale trykk-utslaget er.

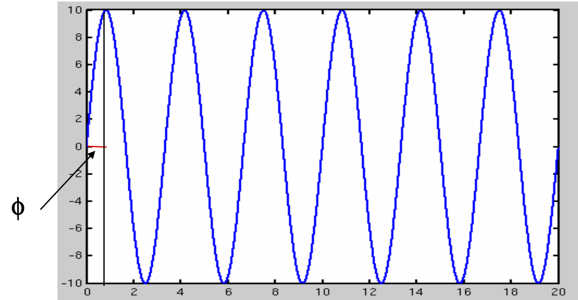
$$y(t) = A \cos(2\pi f_0 t)$$



Amplituden A til en cosinus-funksjon
er maksimumsverdien funksjonen kan ha.

Faseforskyvning (bare for de viderekomne)

Vi ser på funksjonen $y(t) = A \cos(2\pi f_0 t + \phi)$

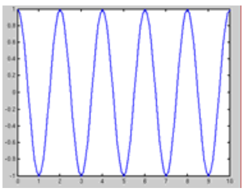


Sammenligner med funksjonen y(t) = A cos(2πf0t)
Ser at vi har fått en forskyvning med et beløp ϕ
(startpunktet er forskjellig fra 0)

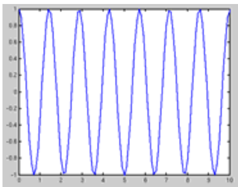
ϕ **kalles "faseforskyvning"**

Frekvens til cosinussignaler

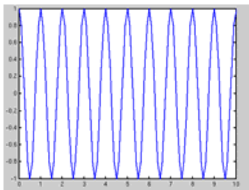
- Vi ser på $y(t) = A \cos(2\pi f_0 t)$
  - t er tiden
  - f_0 er frekvensen:



$\cos(2\pi \cdot 0.5 \cdot t)$
$f_0=0.5$



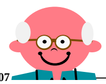
$\cos(2\pi \cdot 0.7 \cdot t)$
$f_0=0.7$



$\cos(2\pi t)$
$f_0=1$

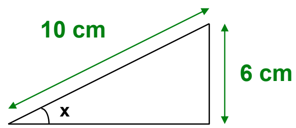
Høy frekvens: signalet varierer fort

Lav frekvens: signalet varierer langsomt



Funksjonen sin(x)

- sin(x) er kjent fra geometrien for å måle sidene i en trekant. Da er x en vinkel som måles i radianer (0 til 2π) eller grader (0-360°).

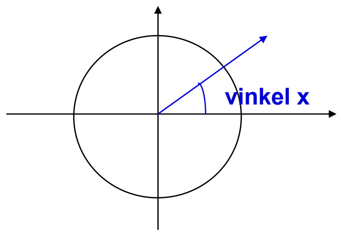


Vinkel x finnes ved at

sin(x) = 6/10

Da blir x = $\sin^{-1}(6/10)$ = 36.8°

- sin(x) svinger fra 0 til 1 til 0 til -1 til 0
  når x varierer mellom 0 og 2π i radianer.

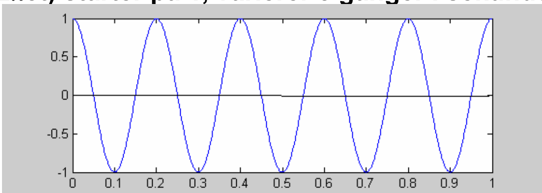


x = 0	(0°)	sin(x) = 0
x = $\pi/2$	(90°)	sin(x) = 1
x = π	(180°)	sin(x) = 0
x = $3\pi/2$	(270°)	sin(x) = -1
x = 2π	(360°)	sin(x) = 0

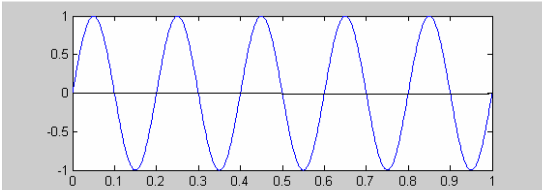
Dette gjentar seg når x roterer en gang til.

Hva er forskjellen på sin(2πft) og cos(2πft)?

- cos(2π5t) starter på 1, varierer 5 ganger i sekundet.



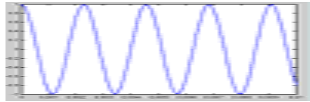
- sin(2π5t) starter på 0, varierer 5 ganger i sekundet.



Bare startpunktet, dvs. faseforskyvningen, er forskjellig.

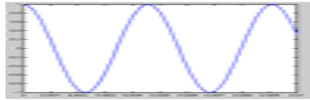
Lyd fra cosinuser

- En kammertone (A) har frekvens på 440 Hz:



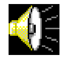
lyd3.wav

- En A som er en oktav lavere har halvparten så høy frekvens: 220 Hz



lyd4.wav

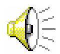
- I den tempererte tolvtoneskalaen:
  - Det er et konstant frekvensforhold mellom nabotoner
  - Vi får neste halvtone ved å multiplisere frekvensen med $k = 2^{(1/12)}$
  - Frekvensen for en vilkårlig note N er gitt ved
    - $f = 440 \cdot (2^{1/12})^{(N-49)}$ der N er tonenr. fra keybord (49 for kammertonen)
    - A-dur skala lages ved N = 37, 39, 41, 42, 44, 46, 48, 49



Sound (OLE2)

Toner og frekvenser

- Tonens lydstyrke bestemmes av dens amplitude.
- Øret vårt hører godt forskjeller i frekvens
  (hvor hurtig en tone med samme styrke svinger),
  og vi hører lett forskjell på ulike toner
  (og om to instrumenter ikke er stemt høres det surt ut).

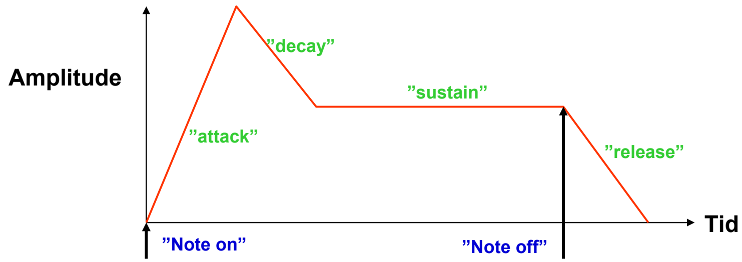


lyd6.wav

- En A på piano og klarinett høres likevel helt forskjellig ut:
  - Tonen har samme frekvens, 440Hz, dvs. de har en bølgeform som gjentar seg 440 ganger i sekundet.
  - Innen hver periode har lyden fra et piano og lyden fra en klarinett ulik kurve.
  - Tonen fra et piano består ikke bare av en ren sinus, men er satt sammen av mange sinuser med ulik frekvens og periode.
  - Ulike instrumenter har også ulik ansats, romklang, etterklang etc.

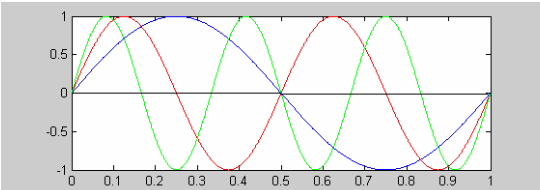
Forløpet av en tone

- Det er flere ting som bestemmer forløpet av en tone.
  - Hvilket instrument det er
  - Hvordan man spiller på det
- Lydstyrken er ikke konstant over tid.
- Ved syntetisering av lyd har man flere parametre:



Toner og overtoner

- En tone i musikken består av:
  - en grunntone (fundamental frekvens)
  - overtoner - harmonisk relaterte frekvenser
    (høyere frekvenser satt sammen som k * fundamental frekvens)
    - Grunnfrekvens 1 Hz ($\sin(2\pi t)$) lyd11.wav
    - 1. harmoniske komponent 2 Hz ($\sin(2\pi 2t)$) lyd12.wav
    - 2. harmoniske komponent 3 Hz ($\sin(2\pi 3t)$) lyd13.wav



lyd14.wav

Hva om vi summerer cosinuser?

- Vi hørte at cos(2*π*300*t) + cos(2*π*500*t) ga oss to toner samtidig.

lyd15.wav

- Hvis vi lager et signal

$$f(t) = \sum_{i=1}^{N} A_i \cos(2\pi f_i t)$$

  - A_i er amplituden/styrken til komponent i
  - f_i er frekvensen til komponent i

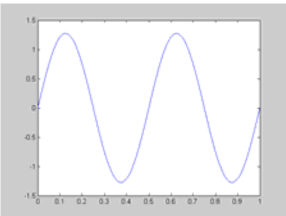
så kan vi lage mange lyder hvis N er stor.

A-dur treklang
$\cos(2\pi 220t)+\cos(2\pi 292t)+\cos(2\pi 330t)$
lyd16.wav

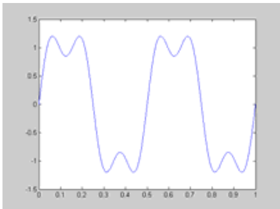
Alle tonene i en skala samtidig
lyd17.wav

En tone pluss støy
(hvit støy - et jevnt sus av støy på mange frekvenser)
lyd18.wav

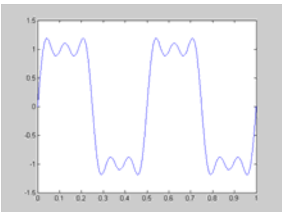
Sum av harmoniske sinus-komponenter



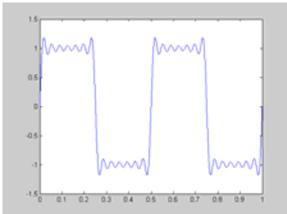
$4/\pi \sin(2\pi ft)$, f=2



$4/\pi(\sin(2\pi ft)+ 1/3\sin(2\pi 3ft))$



$4/\pi(\sin(2\pi ft)+ 1/3\sin(2\pi 3ft)+1/5*\sin(2\pi 5ft))$
Sum av 3 harmoniske sinuser



$4/\pi(\sin(2\pi ft)+ 1/3\sin(2\pi 3ft)+...+1/13*\sin(2\pi 13ft))$
Sum av 7 harmoniske sinuser

Hvordan kan vi se hvilke frekvenser en lyd inneholder?

- Vi trenger et verktøy for å se hvilke frekvenskomponenter en lyd inneholder.
- Til dette bruker vi frekvensspekteret.
- Frekvensspekteret er basert på å ta Fourier-transformen til lydsignalet
  - Fourier-transformen dekomponerer lydsignalet i ulike basis sinus- og cosinuskomponenter med ulik frekvens og finner hvor sterkt bidrag hver komponent har.

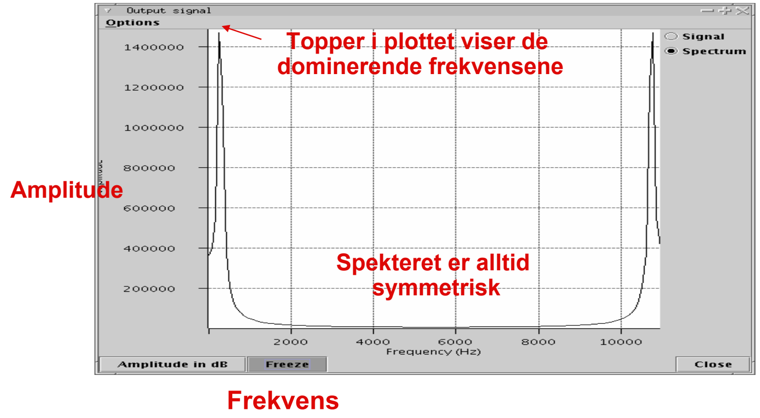
Generelle lydsignaler

- Vi kan uttrykke et vilkårlig periodisk signal y(t) som en sum av N sinusoider med hver sin amplitude A, frekvens f og fase φ.
- Vi kan skrive dette som

$$y(t) = A_0 + \sum_{k=1}^{N} A_k \cos(2\pi f_k t + \phi_k)$$

- Matematikken er ikke viktig her – det viktige er konseptet!
- Ved å plotte frekvensspekteret til signalet, kan vi se hvilke frekvenser signalet inneholder
- Du lærer mer om dette i kurs i Digital Signalbehandling
  - Se på http://www.ifi.uio.no/dsb

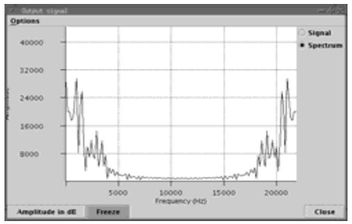
Hvordan ser frekvensspekteret ut?



Frekvensspektret til et rent cosinus-signal med frekvens 300 Hz

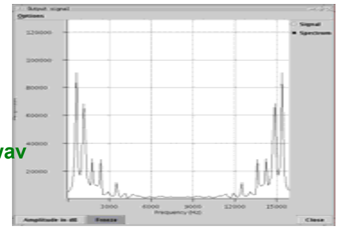
Noen lyder og frekvensspektere

lyd7.wav



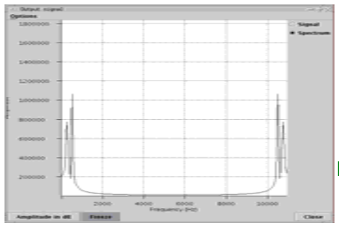
Messinginstrument

lyd8.wav



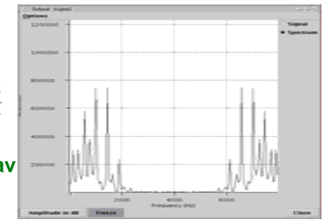
Klarinett

lyd9.wav



$a_1 \cos(2\pi\ 300\ t) + a_2 \cos(2\pi\ 500\ t)$

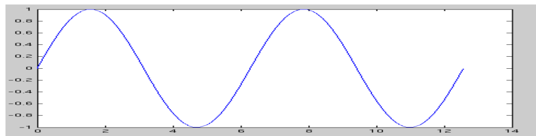
lyd10.wav



Klokke

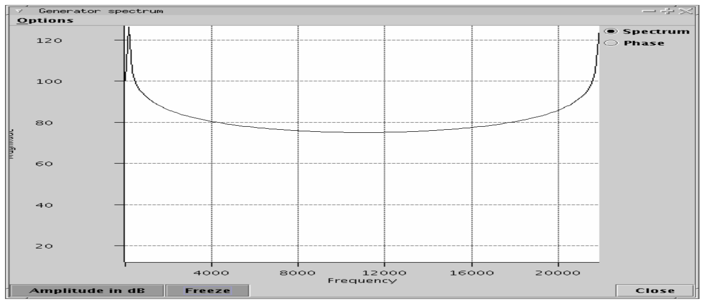
Kan vi bruke andre bølgeformer enn sinus og cosinus?

Sinus



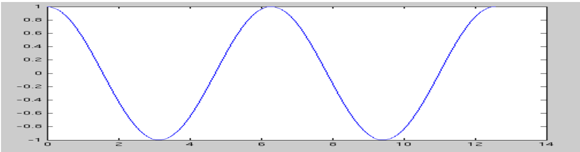
lyd19.wav

Frekvens-spekteret



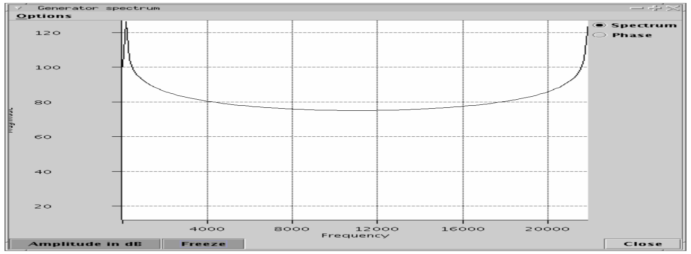
Lyd fra cosinus

cos()



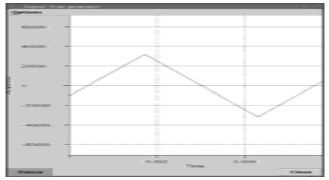
lyd20.wav

Spekteret



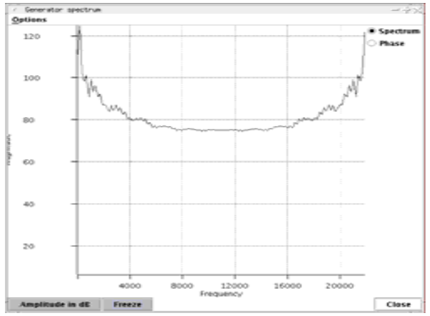
Lyd fra trekantpuls

Trekantpuls



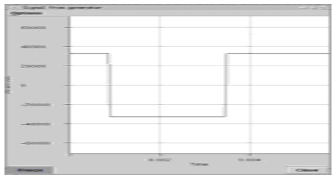
lyd22.wav

Spekteret
til trekantpuls



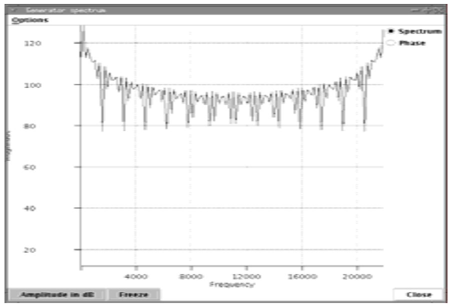
Lyd fra firkantpuls

Firkantpuls



lyd21.wav

Spekteret til
firkantpuls



Andre lyder

- En kompleks lyd som øret ikke oppfatter som en bestemt tone består av mange ulike frekvenskomponenter, og frekvensene er ikke harmonisk relaterte.
- En skarp lyd som f.eks. et dunk inneholder mange frekvenskomponenter
  - Vi trenger mange komponenter for å beskrive noe som endrer seg fort, f.eks. lyden av at en gjenstand faller i gulvet.
- Tale inneholder vanligvis færre frekvenser enn musikk (mindre båndbredde).

Frekvensinnhold og båndbredde

- Alle ydsignaler inneholder et endelig sett av ulike frekvenser.
- Begrepet båndbredde beskriver hvor mange frekvenser som finnes.
- Skal spille signaler opp til 20 000 Hz, må vi ha en båndbredde på 20 kHz.
- Dette må vi ta hensyn til når vi skal lagre lyd f.eks. på en CD.

- Ulike lydsignaler inneholder ulike bånd av frekvensspekteret:
  - Musikk setter store krav til båndbredde (20 000 Hz).
  - Tale ligger på max. 3 kHz. Øret mest følsomt mellom 1 og 4 kHz.
    - Dette brukes i telefonoverføringer (max 4 000 Hz).

- Kutter vi i båndbredden kan det gå ut over kvaliteten.
- Det mest sentrale er den maksimale frekvensen vi ønsker å representere.

Eksempel på ulike båndbredder

lyd30.wav Odd Børretzen med full CD-kvalitet, frekvenser opp til 44 100 Hz

lyd31.wav Odd Børretzen - kun frekvenser opp til 22 050 Hz

lyd32.wav Odd Børretzen - kun frekvenser opp til 11 025 Hz

lyd33.wav Odd Børretzen - kun frekvenser opp til 8 000 Hz

lyd34.wav Odd Børretzen - kun frekvenser opp til 4 000 Hz

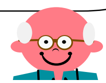
lyd35.wav Odd Børretzen - kun frekvenser opp til 1 000 Hz

Lydintensitet

- Intensiteten er den mengde energi som passerer gjennom en flate pr tidsenhet, og vi måler dette i W/m².
- Vi kan høre lyder over et stort omfang av intensiteter:
  - fra $I_0 = 10^{-12}$ W/m², Høreterskelen til 10 W/m², Smerteterskelen
- Oftest angir vi ikke absolutt lydintensitet i W/m²
  - Vi angir intensiteten i forhold til høreterskelen I_0
  - Vi bruker en logaritmisk skala, decibelskalaen, forkortet dB

$$\beta(dB) = 10 \log_{10}\left(\frac{I}{I_0}\right)$$

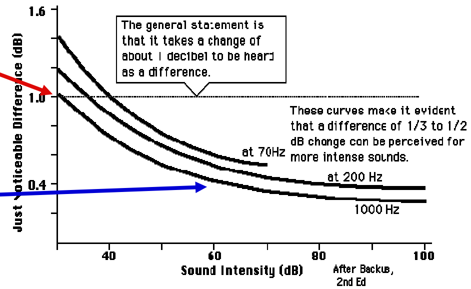
Decibel kommer av enheten bel, oppkalt etter Alexander Graham Bell



- Logaritmen med basis 10 til et tall x, er den potensen vi må opphøye basistallet 10 i for å få tallet x.
- Eksempel1: $\log_{10}(100) = 2$ fordi $100 = 10*10 = 10^2$
- Eksempel 2: $\log_{10}(1\ 000\ 000) = 6$ fordi $1\ 000\ 000 = 10^6$

Mer om lydintensitet

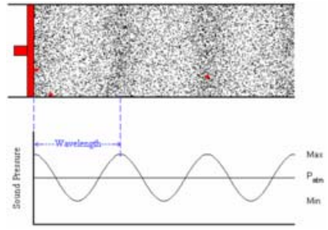
- Decibel måler intensiteten til en lyd i forhold til den svakeste lyden vi kan høre.
- En økning på 10 dB svarer til at lydintensiteten er økt med en faktor 10.
- Hvis en lyd har intensitet 40 dB og en annen 60 dB (økning = 20 dB) så har den andre lyden 10² =100 ganger høyere intensitet.
- Den minste hørbare endring i lydintensitet er ca 1 dB for en 1 000 Hz tone ved 30 dB.
- Vi kan høre mindre endringer ved høyere lydintensitet, og ved høyere frekvenser.



Noen eksempler på lydintensitet

Kilde	Intensitet (W/m²)	Intensitet i dB	#ganger sterkere enn TH
Terskel for hørsel ved 1 kHz (TH)	$1*10^{-12}$	0 dB	
Blader som rasler i vinden	$1*10^{-11}$	10 dB	10
Hvisking	$1*10^{-10}$	20 dB	$100=10^2$
Normal tale	$1*10^{-6}$	60 dB	$1\,000\,000=10^6$
Rushtrafikk	$1*10^{-5}$	70 dB	10^7
Støvsuger	$1*10^{-4}$	80 dB	10^8
Symfoniorkester	$1*10^{-3}$	98 dB	$10^{9.8}$
Walkman på max., hørselskader over lengre tid	$1*10^{-2}$	100 dB	10^{10}
Rockekonserter (ved scenen)	$1*10^{-1}$	110 dB	10^{11}
Smerteterskel	$1*10^{1}$	130 dB	10^{13}
Jagerfly (takeoff)	$1*10^{2}$	140 dB	10^{14}
Trommehinnen sprekker	$1*10^{4}$	160 dB	10^{16}

Lydtrykk



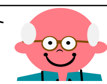
- Hørbar lyd er trykkbølger, eller tetthetsbølger.
- Både atmosfæretrykket og trykk-amplitude

  P måles i Pascal(Pa=N/m²).
  - 1 atm =101,325 kPa = 1013,25 hPa (1hPa = 1 millibar, brukt i meteorologi)
  - Høreterskelen er $P_0 = 2 \times 10^{-5}$ Pa
  - Lydtrykket i dB beregnes fra trykk-amplituden P :

$$L_p = 10\log_{10}\left(\frac{P}{P_0}\right)^2 = 20\log\left(\frac{P}{P_0}\right)$$

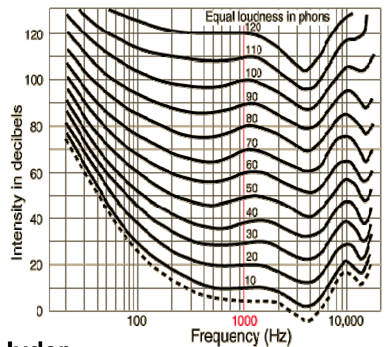
  - Faktoren 20 kommer av at 10-er logaritmen til kvadratet av et tall er 2 ganger logaritmen til tallet.

Effekten i en trykkbølge er proporsjonal med kvadratet av trykkamplituden.



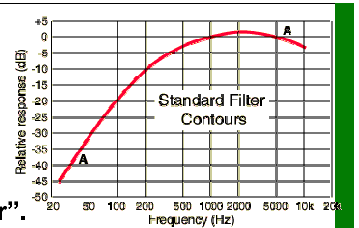
Lydstyrke angitt i "phon"

- Subjektiv lydstyrke er ikke det samme som objektiv lydintensitet.
- Vi må ta hensyn til ørets følsomhet for lyd på ulike frekvenser.
- Med 1 000 Hz som referanse kan vi plotte
  - den intensitet som skal til for at vi skal oppfatte den samme lydstyrke på andre frekvenser.
- Dette er basis for lydstyrke i "phon".
  - Hvis en lyd på en gitt frekvens er like sterk som en 60 dB lyd på 1000 Hz, så har den en styrke på 60 phon.
- Den subjektive lydstyrken dobles for hver 10 phon.



- Øret er mindre følsomt for svake bass-lyder.
- Øret er spesielt følsomt ved 3 000 – 4 000 Hz

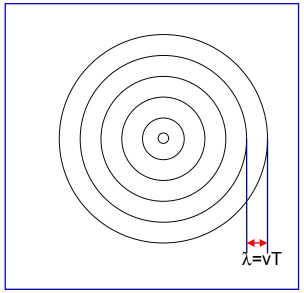
Måling av lyd



- Måling av lyd gjøres gjerne med et "A-filter".
- Filteret demper responsen på lave frekvenser.
- Dette gir en en tilnærming til ørets hørenivå ved 40 dB.
  - Betegnelsen dB indikerer at alle hørbare frekvenser er behandlet likt (ufiltrert)
  - Lydintensiteter angitt i dBA svarer omtrent til lydstyrke angitt i phon.
  - Det finnes et B-filter som tilnærmer en gjennomsnitts hørenivåkurve for middels sterke lyder.
  - C-filteret er en tilnærming til hørekurven for veldig sterke lyder, og brukes for eksempel ved kartlegging av trafikkstøy.

Bølgemønster fra en lydkilde i ro

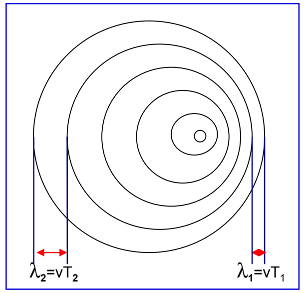
- Antar at lydkilden er i ro.
- Frekvensen til lydkilden er $f = 1/T$
- Lydhastigheten i mediet er v
- Bølgelengden er gitt ved
  - $\lambda = v/f = v\ T$
  - λ = *lydhastighet* $\times$ *periode*



- Vi tegner en ring for hvert maksimum i trykkamplituden til lydbølgen
  - *Bølgelengden – og dermed også frekvensen til lyden er den samme i alle retninger*

Lydkilde i bevegelse – Doppler-effekt

- Anta at lydkilden kommer mot deg med en hastighet v_s
- Frekvensen til lydkilden og lydhastigheten i mediet er uforandret.
  - I perioden T har en bølge beveget seg en lengde vT
  - Lydkilden har i mellomtiden beveget seg $v_S T$
  - Neste bølge ligger derfor bare $\lambda_1 = (v - v_S)\ T$ bak
- Resultat: Du opplever en mindre periode
  - $T_1 = \lambda_1 / v$
- Dermed hører du en høyere frekvens
  - $f_1 = 1 / T_1 = v / \lambda_1 = f\ v/(v - v_S)$
  - fordi flere lydbølger passerer per tidsenhet enn om lydkilden hadde stått i ro.
- *En lydkilde som fjerner seg gir tilsvarende en lyd med lavere frekvens:*
  - $f_2 = f\ v / (v + v_S)$

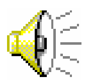


Fra analog til digital lyd

- Lydbølgene er kontinuerlige (analoge) signaler.
- For å kunne lagre lyd på en CD eller PC, må vi representere signalet digitalt.
- Dette gjøres ved å sample det analoge signalet

  (plukke ut verdier med bestemte intervaller).
- Signalets lydintensitet på et bestemt tidspunkt må også kvantiseres til et endelig antall ulike verdier.

10 ms av et musikkstykke



lyd2.wav

Nye begreper i neste forelesning:

Analog til digital konvertering

Sampling og kvantisering