

MALIK ENES  
SAFAK

PMY-WEB.GITHUB.IO

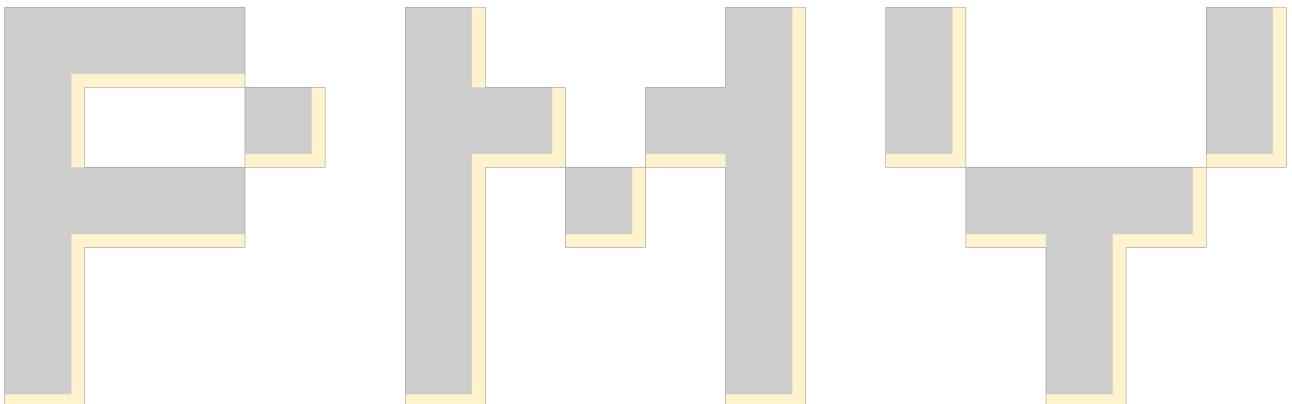
Mesleki Matematik

---

Logaritma 0.1

## İçindekiler

Logaritma .....	3
Logaritma .....	3
Logaritma Grafiği .....	5
Desibel (Decibel) .....	7
Ses .....	Error! Bookmark not defined.



M A L I K E N E S

S A F A K

P M Y - W E B . G I T H U B . I O

# Logaritma

## Logaritma



Gemini 12 uzay görevinden bir kare. Buzz Aldrin ve sürgülü cetveli (slide rule).

Üslü bir ifadeyi düşündüğümüzde bu ifade içinde üç adet değişken barındırır, **taban (base)**, **üs (exponent, power)** ve **sonuç (result)**.

$$b^y = x$$

Bu değişkenlerden ikisinin değerini biliyorsak üçüncüsünü hesaplayabiliriz. Örneğin  $b$  ve  $y$  (taban ve üs) değişkenlerinin değeri sırasıyla 3 ve 5 ise üçüncü değişken olan sonucu

$$3^5 = x, \quad x = 3^5 = 3 * 3 * 3 * 3 * 3 = 243$$

olarak hesaplayabiliriz. Bu işlem aslında bize “üç sayısını kendisiyle beş kere çarparsam hangi sonucu elde ederim” sorusunun cevabını verir ve **üs alma (exponentiation)** işlemi olarak tanımlanır<sup>1</sup>.

Eğer  $y$  ve  $x$  (üs ve sonuç) değişkenlerinin değeri sırasıyla 3 ve 8 ise  $b$  (taban) değişkenini

$$b^3 = 8, \quad b = \sqrt[3]{8} = 2$$

olarak hesaplayabiliriz. Bu işlem bize “bir sayıyı üç kere kendisiyle çarptığında elde ettiğim sonuç sekiz ise hangi sayıyı kendisiyle çarpıyorum” sorusunun cevabını verir ve **kök alma (root)** işlemi olarak tanımlanır.

<sup>1</sup> Bu tanımın üs alma işlemini tam olarak açıklamadığını fakat belli sınırlar içerisinde doğru olduğunu Trigonometri ders notundan öğrenebilirisiniz.

Son olarak bu işlemde  $b$  ve  $y$  (taban ve sonuç) değişkenlerinin değeri sırasıyla 5 ve 125 ise  $y$  (üs) değişkenini

$$5^y = 125, \quad y = \log_5(125) = 3$$

olarak hesaplayabiliriz. Bu işlem bize “5’ini kendisiyle kaç kere çarparsam 125 sonucunu elde ederim” sorusunun cevabını verir ve **logaritma (logarithm)** işlemi olarak tanımlanır. Logaritma genellikle **üs alma işleminin tersi** olarak da bilinir.

Logaritma ilk olarak 1614 yılında John Napier tarafından **çarpma işlemlerini kolaylaştırmak** için geliştirilmiştir<sup>2</sup>. Eğer logaritma içerisinde  $x$  ve  $y$  sayılarını çarpmak istiyorsak

$$\log_{10}(x * y) = \log_{10}(x) + \log_{10}(y)$$

şeklinde toplama işlemi olarak yazabilirmiz. Çünkü üs alma işleminde tabanları aynı olan iki üslü sayıyı birbiri ile çarpmak ile üsleri birbiri ile toplamak aynı sonucu verecektir.

$$b^x * b^y = b^{x+y}$$

Logaritma çarpma işlemini toplama işlemi olarak hesaplamamızı sağlar. Örneğin

$$3.2 * 1.7 = 10^{\log_{10}(3.2 * 1.7)} = 10^{\log_{10}(3.2) + \log_{10}(1.7)} \cong 10^{0.5051 + 0.2305} = 5.439$$

olacaktır. Yukarıdaki örneği düşündüğünüzde logaritmanın çarpma işlemini nasıl kolaylaştırdığını anlamak pek mümkün değil. Sonuçta iki sayıyı çarpmak yerine iki sayının da 10 tabanındaki logaritmalarını hesaplamamız ve ardından üs alma işlemi yapmanız gerekiyor. Bu şekilde baktığımızda bu işlemleri yapmak çarpma işlemini yapmaktan çok daha zor görünüyor.

Bu dönüşümleri yapmak için ilk olarak John Napier, daha sonra Henry Briggs tarafından **logaritma (logarithm) ve ters logaritma (antilogarithm)** tabloları oluşturulmuştur. Hesap makineleri yaygınlaşmadan önce öğrenciler, mühendisler, matematikçiler, muhasebeciler gibi birçok alandaki insan bu tabloları kullanarak çarpma işlemini gerçekleştiriyordu<sup>3</sup>.

Bölümün başında gördüğümüz fotoğraftaki araç olan **sürgülü cetvel (slide rule)** bu logaritma tablolarının taşınabilir bir enstrüman olarak tasarlanmış halidir<sup>4</sup>. İlk uzay seyahatlerinin neredeyse tamamında sürgülü cetvel kullanılmış ve insanlığın aya ayak basmasını sağlamıştır. Hesap makinelerinden önce özellikle okullarda çok yaygın olarak kullanılan bir araçtır.

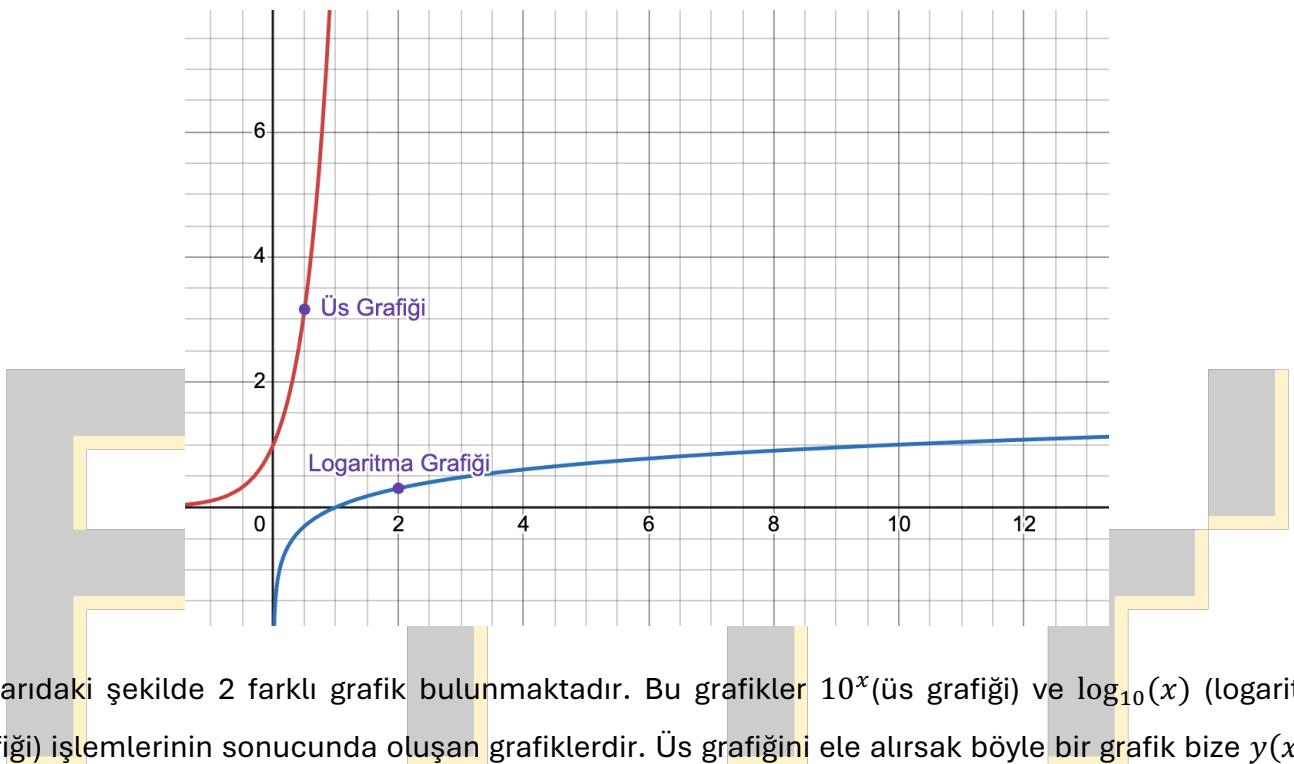
PMY-WEB.GITHUB.IO

<sup>2</sup> Yukarıda logaritmayı **üs işleminin tersi** olarak tanımlamış olsak da Napier’in zamanında üs alma işlemi pek yaygın değildi. Dolayısıyla Napier logaritmayı üs işleminin tersi olarak değil, sadece çarpma işlemini kolaylaştırmak için bir araç olarak geliştirmiştir. [John Napier and the Invention of Logarithms 1614; E.W. Hobson, 1914](#)

<sup>3</sup> Logaritma ve ters logaritma tablosunun nasıl kullanıldığını öğrenmek için <https://youtu.be/VRzH4xB0GdM>. Denemek isterseniz <https://icap.org.pk/files/per/students/exam/notices/log-table.pdf> adresindeki tabloyu kullanabilirsiniz.

<sup>4</sup> Denemek için <https://friendsofthevigilance.org.uk/Astron/SlideRules/LinearSlideRule/SlideRule.html>. Çarpma işlemi yapmak istiyorsanız C yazan ölçliğin 1’ini D yazan ölçekte çarپılmasını istediğiniz sayıya denk getirin (1 ile 2 arasındaki sayılar 1.1, 1.2 gibi sayıları ifade eder). Daha sonra C yazan ölçekte çarpmasını istediğiniz sayıyı bulun ve D yazan ölçekten denk gelen noktadan sonucu okuyun.

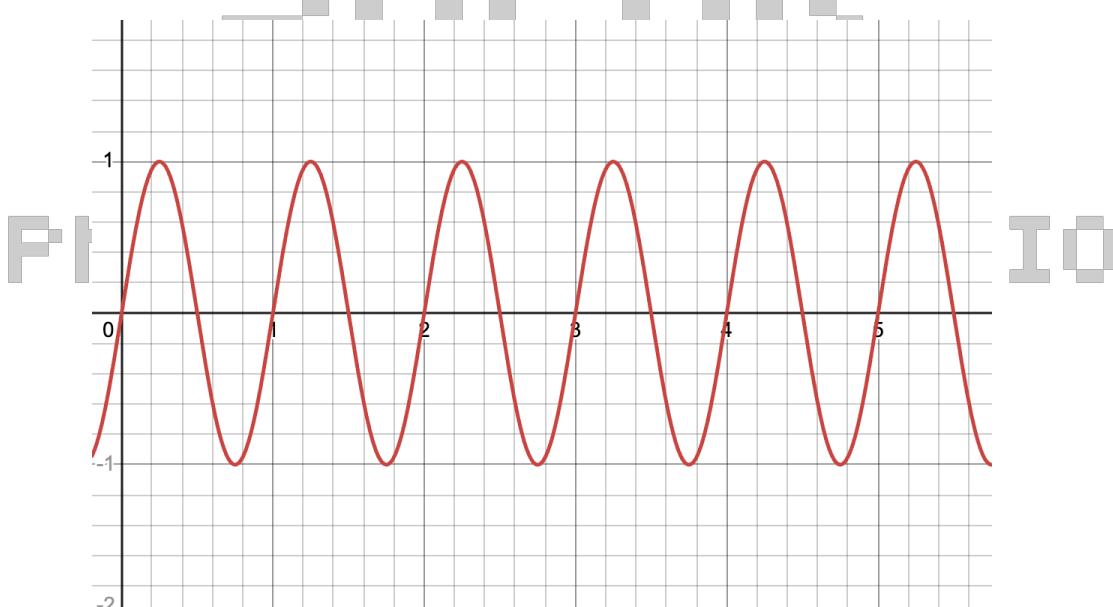
## Logaritma Grafiği



Yukarıdaki şekilde 2 farklı grafik bulunmaktadır. Bu grafikler  $10^x$  (üs grafiği) ve  $\log_{10}(x)$  (logaritma grafiği) işlemlerinin sonucunda oluşan grafiklerdir. Üs grafiğini ele alırsak böyle bir grafik bize  $y(x) = 10^x$  işleminde x eksenindeki her değer için y ekseninde hangi sonucu elde edeceğimizi gösterir. Üs grafiğine baktığımızda x'in büyümesinin y'nin büyümeye hızını artttırıldığını göstermektedir.

Logaritma grafiğine baktığımızda bu durumun tam tersi olduğunu farkedebiliriz. Logaritma grafiğinde x büyündükçe y'nin büyümeye hızı azalmaktadır.

İnsan kulağı düşük ses basıncındaki değişimlere karşı daha hassasken yüksek ses basıncındaki değişimlere karşı daha az hassastır. Örneğin bir sinüs dalgası dinlediğimizi düşünelim.



$$y(t) = a * \sin(2\pi t)$$

Böyle bir sinüs dalgasında eğer **a** (**genlik, amplitude**) 1'e eşitse hoparlörden duyduğumuz ses basıncının 1 Pa (Pascal)<sup>5</sup> olduğunu varsayıyalım<sup>6</sup>. Eğer genliği yarısına düşürürsek (**a**'yı 0.5 olarak ayarlaysak) çıkan ses basıncını da yarısına düşürmiş oluruz ve kulağımız ses basıncının gerçekten yarıya düşmüş olarak algılar<sup>7</sup> (0.5 genlik ya da 0.5 Pascal). Peki tekrar yarısına düşürmek için ne yapmamız gereklidir? 0.5 kadar daha düşürürsek **a** değişkeni 0'a eşit olacağı için hiçbir şey duymayız, dolayısıyla yapmamız gereken işlemin bu olmadığı açıklarıktır<sup>8</sup>.

Eğer ses basıncının tekrar yarıya inmesini istiyorsak o anki ses seviyesini yine yarısına düşürmemiz gereklidir. Dolayısıyla **a**'yı 0.25 olarak ayarlayabiliriz. Fakat ses basıncını her yarısına düşürmek istediğimizde yapmamız gereken değişiklik miktarı da yarı yarıya azalacaktır. Ya da tam tersinden düşünürsek ses basıncını her iki kat artırmak istediğimizde yapmamız gereken değişiklik miktarı iki kat artacaktır. Bu durum yukarıda bahsettiğimiz “İnsan kulağı düşük ses basıncındaki değişimlere karşı daha hassasken yüksek ses basıncındaki değişimlere karşı daha az hassastır” cümlesi ile paralel bir sonuç doğurmaktadır.

Bu durumda duyma sistemimizle ilgili şu çıkarımda bulunabiliriz: Eğer algıladığımız ses yüksekliğinin hep aynı miktarda artmasını/azalmasını istiyorsak ses basıncını **üstel (exponential)** bir şekilde artırmamız/azaltmamız gereklidir<sup>9</sup>.

Ses seviyesini ayarlarken her seferinde bunu düşünmek istemeyiz. En makul yöntem bizim ses seviyesini **lineer (doğrusal, linear)** bir şekilde değiştirmemiz<sup>10</sup> ve bunun sonucunda sistemin ses seviyesinin üstel şekilde artması/azalmasıdır. Bu sebeple ses seviyesi ayarlarken üstel ve logaritmik fonksiyonlar kullanmamız gereklidir.

<sup>5</sup> Basınç birimi. Bu kısmı tekrar konuşacağız fakat merak edenler için 94 dB SPL'e denk gelmektedir.

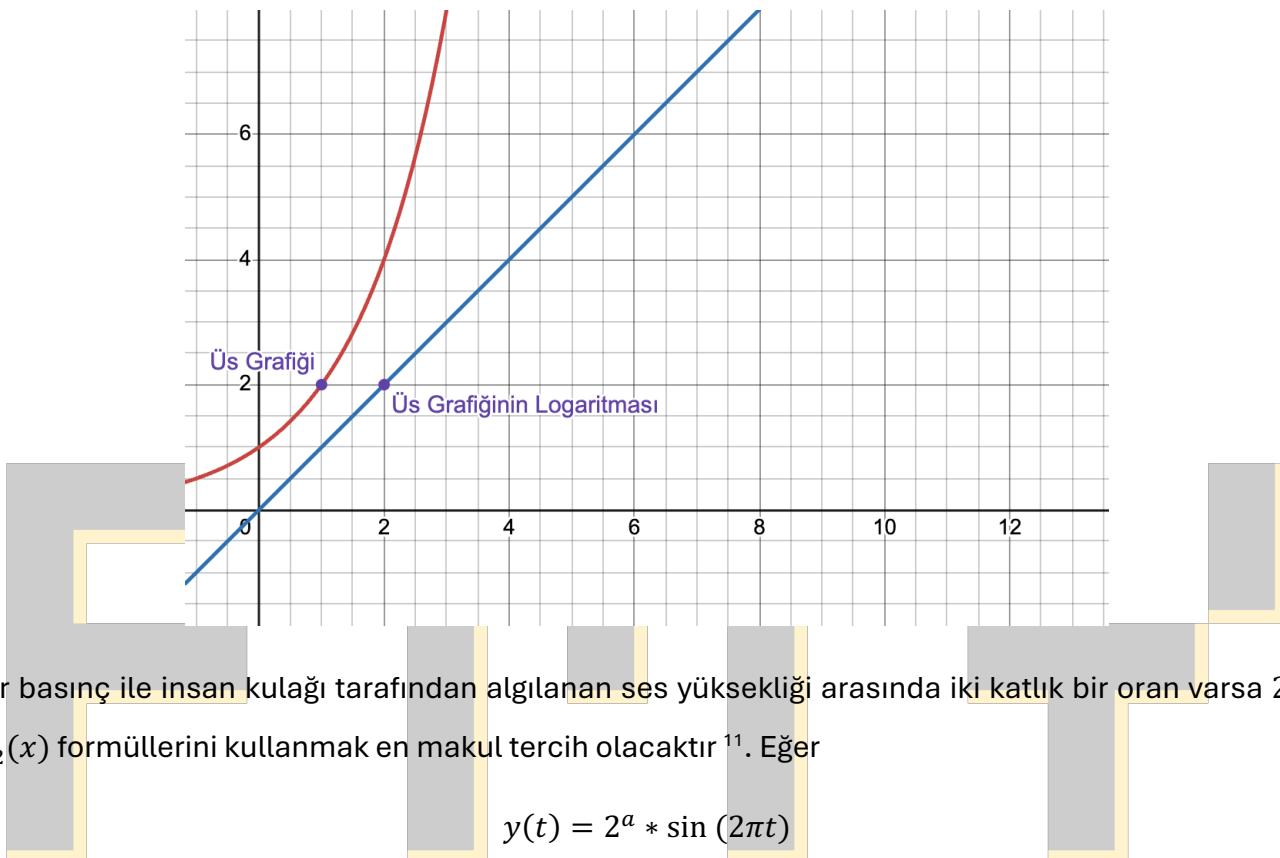
<sup>6</sup> Dijital olarak ürettiğiniz bir ses sinyalinin hoparlörünüzden çıkışken ne kadar ses basıncı üreteceğini ölçmeden (ya da önceden ölçülmüş bir ekipman kullanmıyorsanız) tam olarak bilemezsiniz. Çünkü dijital olarak çıkışacak sinyali maksimum ses seviyesine ayarlasanız bile ses kartınızın ya da hoparlörünüzün volüm potansı çıkışacak ses basıncını değiştirebilir. O sebeple burada varsayımda bulunuyoruz.

<sup>7</sup> Burada algılamak terimini kulak zarının akustik basınç değişimi tarafından titreşirilmesi olarak düşününebilirsiniz. İnsan beyni farklı frekanslardaki akustik basınç değişimlerini aynı miktarda titreşime sebep olsalar bile farklı seviyelerde algılar. Bunu konunun ilerleyen kısımlarında tartışacağız.

<sup>8</sup> <https://www.desmos.com/calculator/cdbxrgvkfi>. Sesi duymak için formüllerin üstündeki unmute tuşuna basabilirsınız.

<sup>9</sup> Üstel artırmak terimi üslü bir işlem kullanarak artırmak anlamına gelmektedir.

<sup>10</sup> Örnek olarak hoparlörünüzün volüm potansını düşünebilirsiniz. Hoparlörünüzden çıkan ses basıncını ayarlamak için potansı hep aynı miktarda çevirirseniz hep aynı miktarda yükseldiğini farkedebilirsiniz. Siz lineer bir hareket yapıyorken potansınız (o şekilde tasarlandığı için) üstel bir sonuç ortaya çıkaracak, dolayısıyla algıladığınız ses basıncının hep aynı miktarda artmasını/azalmasını sağlayacaktır. Dipnota not: bu tür potanslar ne yazık ki logaritmik potans diye isimlendirilir. Neden? Çünkü üstel artan bir fonksiyonun logaritmasını alırsanız lineer bir sonuç elde edersiniz. Potansı üretenler lineer hareketin üstel sonuç doğuracağı şeklinde değil, üstel sonucun logaritmasındaki hareket ile oluşacağını düşünerek isimlendirmiştir.



eşitliğini kullanarak sinüs dalgasının genliğini değiştirmek istersek a değişkenin her 1 birim değişimi ses seviyesinin yarısına inmesini/iki katına çıkmasını sağlayacaktır. Dolayısıyla biz a değişkenini lineer olarak değiştirirken ses seviyesi üstel olarak azalacak/artacaktır. a değişkeninin negatif bir değer alması ses seviyesini azaltırken pozitif bir değer alması ses seviyesini artıracak; 0 değeri alması ise  $2^0 = 1$  olduğundan dolayı ses seviyesini değiştirmeyecektir.

## Desibel (Decibel)

Yukarıda böyle bir durumda en makul tercihin  $2^x$  formülünü kullanmamız olduğunu söylemiş olsak da ne yazık bu işlemi yapmak için standart kabul edilen **desibel (dB, decibel)** hesabı 10 logaritma tabanında tanımlanmıştır<sup>12</sup>. Yani desibel işlemi için  $10^x$  ve  $\log_{10}(x)$  formülleri kullanılmaktadır.

Desibel, bir bel'in<sup>13</sup> 10 katına eşit olan<sup>14</sup> bir ölçüm birimidir. Bel, ulaşmak istediğimiz değer ile sisteme vermemiz gereken güç arasında **güç büyülüüğü (power quantity)** veya **kök-güç büyülüüğü (root-**

<sup>11</sup> <https://www.desmos.com/calculator/nx1uhbpmfz>

<sup>12</sup> Desibel hesaplamasının 10 tabanında tanımlanmasının sebebi ilk kullanılmaya başlandığında hesap makinelerinin henüz olmaması ve bu işlemlerin elle yapılıyor olmasıından dolayıdır. Elle yapılan hesaplamalar ise bu konunun başında incelediğimiz **logaritma ve ters-logaritma** tabloları kullanılarak yapılıyordu ve bu tablolar genellikle 10 tabanı üzerinden oluşturuluyordu.

<sup>13</sup> Bu ölçüme bel ismi, telefonun mucidi sayılan, Alexander Graham Bell anısına verilmiştir.

<sup>14</sup> Uzunluk birimi olan metre üzerinden düşünecek olursak 1 metre = 10 desimetre = 100 santimetre = 1000 milimetre, dolayısıyla 1 bel = 10 desibel = 100 santibel = 1000 milibel'e eşittir.

**power quantity)** ilişkisi bulunan bir değerin **referans bir değer ile oranının (ratio), logaritmik** olarak ifade edilmesidir<sup>15</sup>. Bel 10 tabanında tanımlandığı için her 1 birimlik bel değişimi gerçek gücün 10 kat değişimine sebep olacaktır. Desibel sadece bizim sisteme vereceğimiz/sistemden elde edeceğimiz gücü anlamamızı kolaylaştıran bir ölçüm birimidir.

Güç büyülüğu, sisteme vereceğimiz toplam gücü ulaşmak istediğimiz değerin kendisi ile aynı oranda değiştirmemiz gerektiği anlamına gelir, dolayısıyla lineerdir (doğrusaldır). Örneğin bir ışık kaynağının (lambanın) ışık şiddeti ile insan gözünün bu ışık şiddetini algılaması arasında lineer bir ilişki vardır. Bu sebeple ışık şiddetinin her 1 birim artması algıladığımız ışık şiddetinin de aynı oranda artmasına sebep olacaktır.

Kök-güç büyülüğu, sisteme vereceğimiz toplam gücü ulaşmak istediğimiz değerin karesi alanında değiştirmemiz gerektiği anlamına gelir. Yukarıda bahsettiğimiz ses basıncı bu duruma bir örnektir.

Desibel tanımındaki “referans bir değer ile oranı” ölçmek istediğimiz şeyin ne olduğuna göre değişiklik gösterir ve dB birimi sonrasında yazdığımız kısaltma ile ne olduğu anlaşılır. Örneğin ses basınç seviyesi için **dB SPL (sound pressure level, ses basınç seviyesi)**, dijital ses seviyesi için **dB FS (full scale, tam ölçek)** birimleri kullanılır. Referans bize 0 dB olarak hesaplayacağımız değeri gösterir. Desibel:

Güç büyülükləri için

$$L_P = 10 * \log_{10} \left( \frac{P}{P_0} \right)$$

Kök-güç büyülükləri için

$$L_F = 10 * \log_{10} \left( \frac{F^2}{F_0^2} \right) = 10 * \log_{10} \left( \frac{F}{F_0} \right)^2 = 20 * \log_{10} \left( \frac{F}{F_0} \right)^{16}$$

formülleri ile hesaplanır. Burada P (power, güç) ya da F (field, alan) ölçtüğümüz/sisteme verdigimiz gücü (örneğin ses basıncı),  $P_0$  ya da  $F_0$  ise oranlayacağımız referansı belirtir.  $L_P$  (level of power, güç seviyesi) güç büyülükləri için,  $L_F$  (level of field, alan güç seviyesi) kök-güç büyülükləri için bu işlemin sonucunda ölçtüğümüz/sisteme verdigimiz gücün kaç desibele karşılık geldiğini gösterir.

Eğer sisteme verdigimiz gücü desibel cinsinden biliyorsak güç büyülükləri için:

<sup>15</sup> Kafanızın karışmış olması çok normal. Desibel'in zorlu bir tanımı olsa da okumaya devam edin, yavaş yavaş anlam kazanmaya başlayacaktır.

<sup>16</sup> Logaritma kuralları gereği logaritmasını hesaplayacağımız değerin üssünü logaritmanın başına çarpma işlemi olarak yazabiliriz.

$$P = 10^{\frac{L_p}{10dB}} * P_0$$

Kök güç büyüklükleri için:

$$F = 10^{\frac{L_F}{20dB}} * F_0$$

formüllerini kullanarak sisteme verilmesi gereken gücü/sistemden ölçeceğimiz gücü hesaplayabiliriz.

Ses basıncı seviyesi (SPL) için referans değer insan kulağının algılayabileceği en düşük ses basıncı olan 20 mikropascal (uPa) ya da  $2 * 10^{-5}$  Pascal<sup>17</sup> olarak kabul edilir.

Örneğin bir hoparlörden 1 Pa ses basıncı ölçüyorsak

$$20 * \log_{10} \left( \frac{1Pa}{2 * 10^{-5} Pa} \right) = 93.9794 \text{ dB SPL}$$

sonucunu elde edebiliriz. Tam tersi şekilde eğer bir sistemin 100 dB SPL vermesini istiyorsak

$$10^{\frac{100 \text{ dB SPL}}{20}} * 2 * 10^{-5} = 2 \text{ Pa}$$

akustik basıncı üretecek şekilde titreştirmemiz gerektiğini hesaplayabiliriz<sup>18</sup>. Yukarıdaki örneğe de bakarak diyebiliriz ki, kök-güç büyüklükleri için her iki katlık ses farkı için yaklaşık 6 dB'lik değişiklik yapmamız gereklidir<sup>19</sup>.

Dijital ses seviyesinde (FS) referans değer olarak sistemin aşırı yükleme (overload, peak) olmadan verebileceği maksimum değer olan 1 kullanılır. Dolayısıyla, ses basıncı seviyesinden farklı olarak, 0 dB bize sistemin verebileceği maksimum değeri verir. Örneğin bir sinüs sinyalinin tepe noktası maksimum 0.25 değerini görüyorsa:

$$20 * \log_{10} \left( \frac{0.25}{1} \right) = -12.0412 \text{ dBFS}$$

sonucunu elde edebiliriz. Tam tersi şekilde eğer bir sinüs sinyalinin tepe noktasının -14 dBFS'e ulaşmasını istiyorsak

$$10^{\frac{-0.25}{20}} * 1 = 0.1995$$

<sup>17</sup> Bu değer kişiden kişiye farklılık gösterebilir, ortalama bir değer olarak hesaplanmıştır.

<sup>18</sup> <https://www.desmos.com/calculator/nn2tqpdoog>

<sup>19</sup> Hesaplarsanız güç büyüklüklerinde her iki katlık fark için yaklaşık 3 dB değişiklik yapmamız gereklidir. Ses bağlamında güç büyülüklüğü ilişkisi bulunan ve en yaygın kullanılan ölçümlerden biri ses yoğunluk seviyesidir (sound intensity level, SIL). Ses yoğunluk seviyesi daha çok fizik alanında kullanılır ve insan kulağı ya da mikrofon tarafından algılanamaz/ölçülemez. Bu sebeple SIL bizim pek kullandığımız bir birim değildir.

genlik (amplitude) değerini bu sayıya ayarlayabiliriz<sup>20</sup>. Yani böyle bir sinüs sinyali üretmek için

$$y(t) = 0.1995 * \sin(2\pi t)$$

formülünü kullanabiliriz<sup>21</sup>.

Peki neden dB SPL için insan kulağının duyabileceği minimum ses basıncı referans değer olarak kabul edilmişken dBFS için dijital sistemin verebileceği maksimum değer referans olarak kabul edilmiştir? Çünkü her ikisi için de ölçülebilir sınırlar bunlardır.

İnsan kulağının algılayabileceği maksimum ses basıncı diye bir değer yoktur. Belli bir seviyenin üzerinde ses basıncına maruz kalırsanız kulak zarınız patlayıp sağır olabilirsiniz, fakat bu basınç seviyesi kişiden kişiye ve durumdan duruma çok büyük değişiklikler gösterebilir. Minimum ses basıncı da ortama ve kişiye göre değişiklik gösterebilse de bu değişiklik çok küçüktür (duyma kaybınız olmadığını varsayıyoruz). Bu sebeple referans noktası insan kulağının algılayabileceği minimum ses basıncına göre belirlenmiştir<sup>22</sup>.

Dijital bir sistemde ise minimum ses seviyesini belirleyen şey ses sinyalini saklamak için kaç tane bit (ikilik basamak) kullandığınızdır. Eklediğiniz her bitin minimum ses seviyesini yaklaşık 6dB<sup>23</sup> aşağıya çekeceğini varsayıyoruz<sup>24</sup>. Ses sinyallerini dijitalde dönüştürmek için kullandığımız bit derinliğinin<sup>25</sup> (bit depth) belli standartları olsa da (16-bit, 24-bit, 32-bit gibi) sonuçta sabit değildir. Örneğin 24-bit ile kaydettiğiniz bir sinyalin bit derinliğini sonradan 16-bit'e düşürmek istediğinizde elde edeceğiniz dB

<sup>20</sup> <https://www.desmos.com/calculator/pd67hmfxfve>

<sup>21</sup> <https://www.desmos.com/calculator/k4qeigor8v>

<sup>22</sup> Ses basıncı hakkında ek bilgi: vücutumuz ve kulaklarımıza sürekli olarak Dünya atmosferi tarafından basınç altındadır. Buna atmosferik basınç denir ve çoğunlukla statiktir (sabittir). Ses basıncı (ya da akustik basınç), bu statik basınç üzerindeki sürekli değişimdir.

<sup>23</sup> Neden? Her bir bit iki farklı değer alabilir, 0 ve 1. İkilik sayıya her basamak eklediğinizde saklayabileceğiniz değer miktarını iki katına çıkarırsınız (neden olduğunu hatırlamak için sayılar ders notuna bakabilirsiniz). Eğer ses seviyesini her iki katına çıkardığımızda kök-güç büyülüğu ilişkisinden dolayı 6dB değişim oluyorsa ikilik sayıya bir basamak eklediğimizde de temsil edebileceğimiz değer miktarı iki katına çıkacağı için yaklaşık 6dB'lık değişimle denk gelecektir.

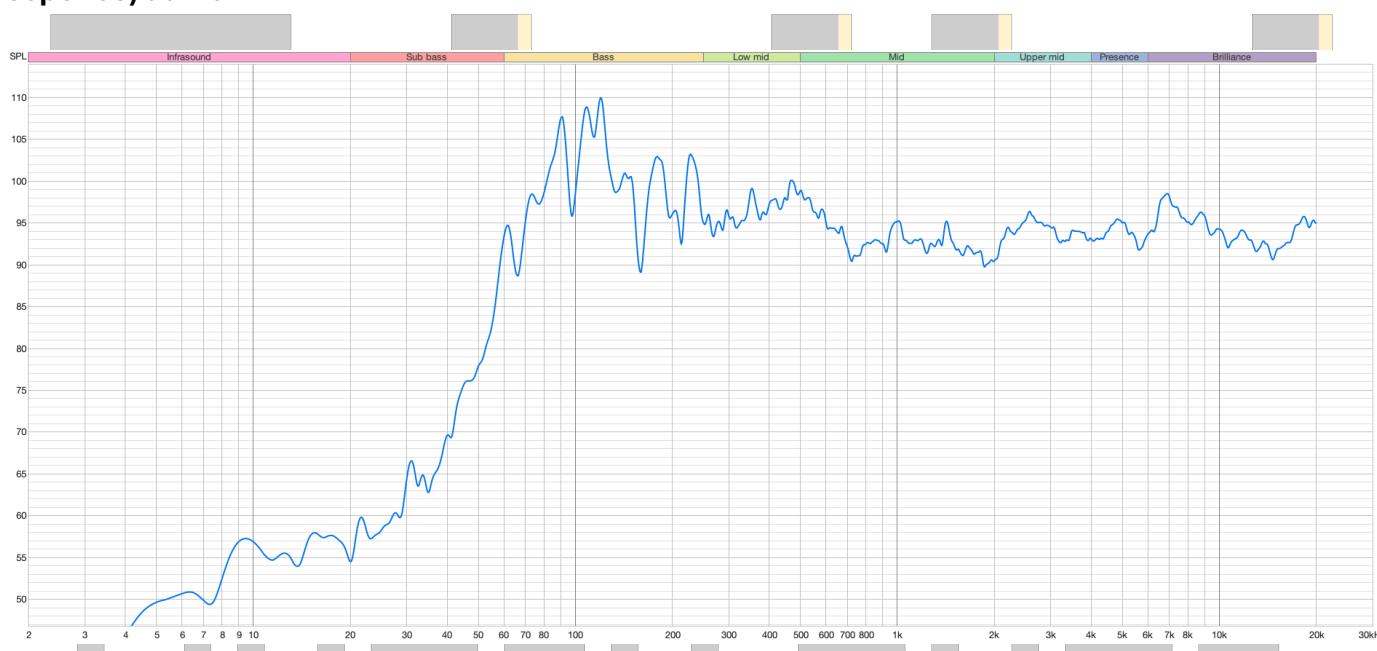
<sup>24</sup> Varsayız çünkü öyle olmak zorunda değildir. Bu durum örneklem teorisi ile ilişkilidir ve henüz o konuya gelmediğimiz için burada bu konuyu ayrıntılı incelemeyeceğiz. Fakat basitçe, havadaki bir ses basıncını mikrofon kullanarak elektriğe dönüştürüduğumuz zaman elektriksel olarak 0.567 Volt'a karşılık geldiğini düşünelim. Eğer bizim temsil edebildiğimiz değerler arasında en yakın 0.5 varsa 0.567 değerini 0.5'e yuvarlamak zorunda kalırız. Çünkü belli bir miktarda bit ile -1 ile 1 arasındaki bütün değerleri temsil edemeyiz. Buna kuantizasyon (quantization) adı verilir. Kuantizasyon yaptığımızda 0.567 ile 0.5 arasındaki 0.067'lik fark sinyalimize gürültü olarak eklenir. Bu gürültü seviyesi kullandığımız bit sayısıyla ilişkilidir. Eğer ses sinyalini dijital olarak temsil ettiyorsak ve 6-bitimiz varsa  $6\text{bit} * 6\text{dBFS} = 36\text{dBFS}$ 'lik bir dinamik aralığa (dynamic range) sahip oluruz. Bu da -36 dBFS kuantizasyon gürültüsüne (quantization noise) sahip olduğumuz anlamına gelir. Öyle olmak zorunda değildir çünkü yapay olarak ürettiğimiz (sentezlediğimiz) bir dalgaının yuvarlanmadan örneklenmesini sağlayabiliriz (zor ama mümkün). Fakat gerçek dünyadan aldığımız kayıtlarda çoğunlukla bu kuantizasyon gürültüsü ile karşılaşırız.

<sup>25</sup> Kullandığımız bit miktarının.

değeri birbirinden çok farklı olurdu<sup>26</sup>. Bu sebeple desibel değerinin bit derinliğine göre değişmemesi için dijital sistemlerde referans değer olarak maksimum seviye olan 1 FS kullanılır.

## Eşit Günlük Eğrisi (Equal Loudness Contour)

İnsan kulağı aynı basınçta olsa bile her frekans için aynı şekilde tepki vermez. Aynı durum hoparlörler, mikrofonlar, amfiler, dijital dönüştürücüler, akustik alanlar (örneğin içinde bulunduğu oda), kısacası içinden ses sinyali geçen her şey için geçerlidir. Buna genellikle **frekans tepkisi (frequency response)** adı verilir.



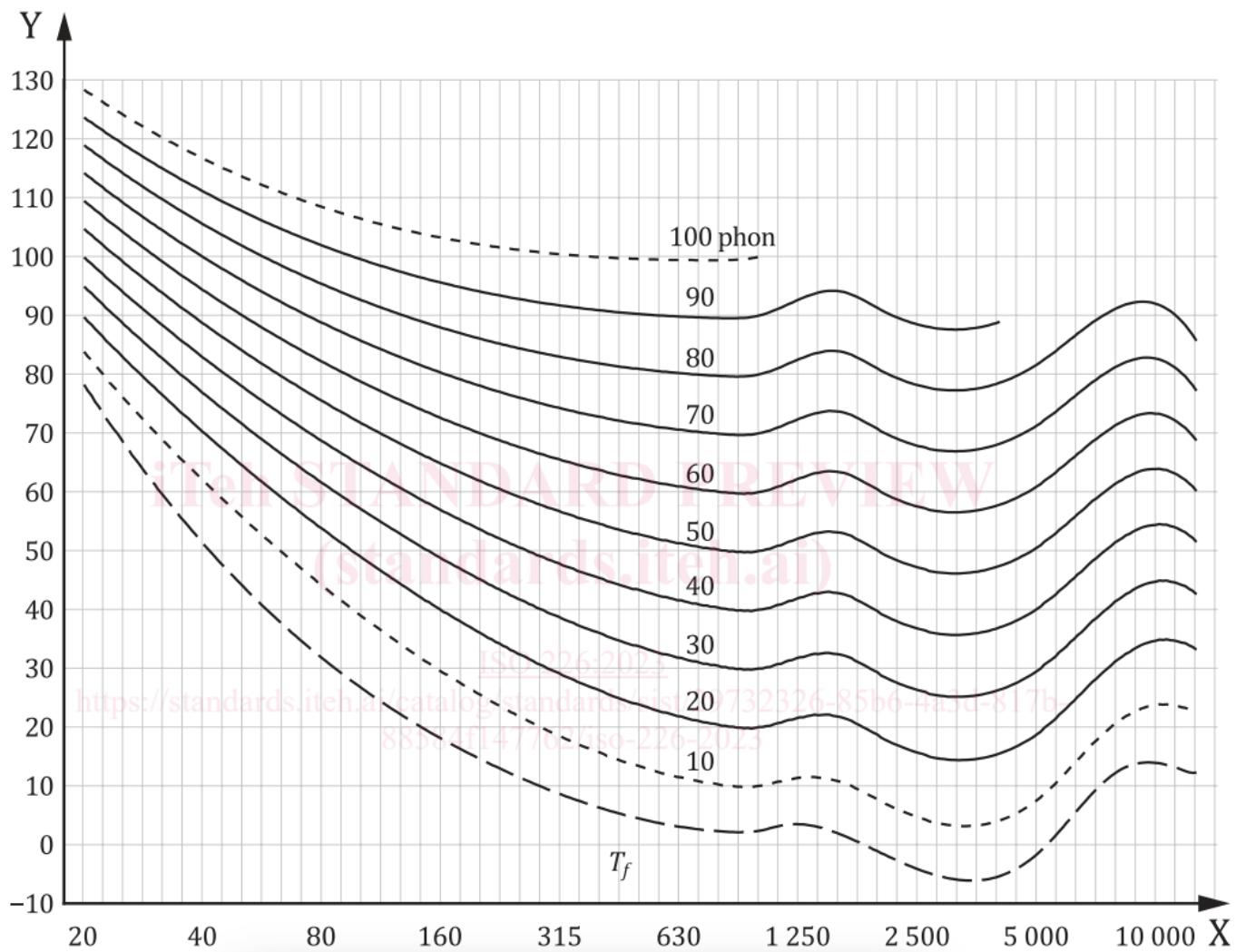
Yukarıdaki grafik MBTF fakültesi 205 numaralı odada hoparlörlerin karşısına oturan bir insan kafasının yaklaşık konumundan, kalibre edilmiş<sup>27</sup> bir ölçüm mikrofonu ile, ölçülmüş frekans tepkisini göstermektedir. Bu tepki hoparlörün frekans tepkisi ve tam olarak ölçüm yapılan odanın frekans tepkisinin (buna oda içerisinde bulunan eşyalar dahil) birleşimidir. Hoparlörden çıkışacak ses sinyali üzerinde bu frekans tepkisinin etkisini düz hale getirecek filtreler uygulanırsa tam olarak ölçüm yapılan noktadan dinlenecek herhangi bir materyal üzerinde odanın ve hoparlörün etkisi olmayacağı. Çünkü odanın ve hoparlörün etkisini nötralize etmek için filtreler uygulanmıştır.

İnsan kulağı da benzer şekilde bir frekans tepkisine sahiptir. Bu frekans tepkisi her insanda -kulak kepçesinin yapısı, büyülüğu, dışkulak yolu uzunluğu gibi fiziksel farklılıklar ve yüksek sese maruz kalmak gibi fiziksel etkilere karşı anatomik değişiklikler sebebiyle- farklılık gösterir. Fakat bu

<sup>26</sup> <https://www.desmos.com/calculator/pnznvld5o9>

<sup>27</sup> Kalibre edilmiş, frekans tepkisi bilinen anlamına gelmektedir. Bir mikrofon kalibre edilirken fiziksel olarak değişik yaparak düz (flat) bir frekans tepkisine sahip olmak çok zor olacağı için genellikle mikrofonun frekans tepkisi ölçülerek frekans tepkisi elde edilir. Daha sonra bu mikrofon ile yapılan ölçümlelerde frekans tepkisi kompanse edilerek (telafi edilerek?) düz bir tepki elde edilir.

değişiklikler insan kulağı anatomisinin temel frekans tepkisi üzerinde değişikliğe sebep olurlar. Bu temel frekans tepkisi **eşit günlük eğrisi (equal loudness contour)** olarak isimlendirilir.



Yukarıdaki grafik belirli bir akustik basıncın 1 kHz'e göre algılanıldığı günlük seviyesinin diğer frekanslarda ne kadar basınçta aynı şekilde algılanacağını göstermektedir. Algılanan günlük seviyesi phon birimiyle gösterilir. Örneğin 1 kHz'de 20 phon algılanacak günlük seviyesi için 20 dB SPL basınç gereklidir.

Eşit günlük eğrisi ISO (International Standards Organisation, Uluslararası Standartlar Organizasyonu) tarafından 226 koduyla yayınlanır.