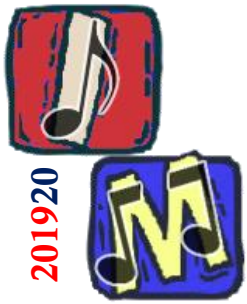




Acustica

Parte 3

Prof. Filippo Milotta
milotta@dmi.unict.it



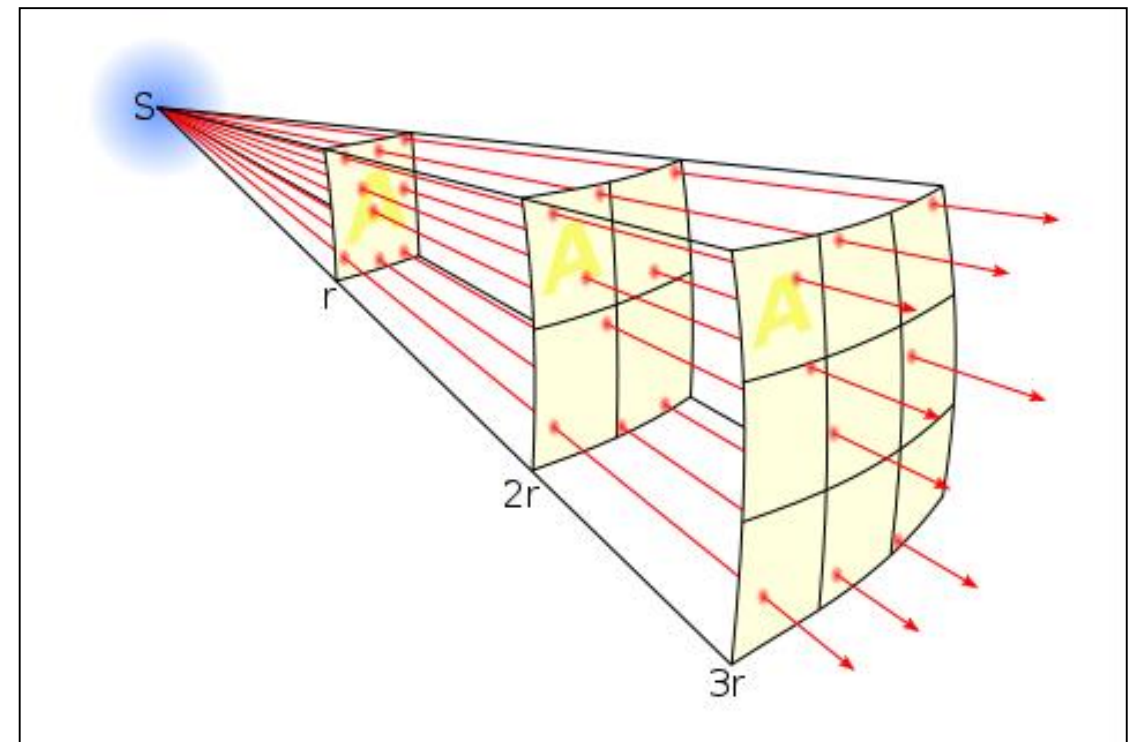
Legge dell'inverso del quadrato (dal testo)

- Mentre l'onda si propaga in forma sferica dalla sorgente, l'intensità sonora diminuisce secondo la *Legge dell'inverso del quadrato*
- L'intensità si distribuisce su tutta la superficie della sfera man mano che il suono si allontana dalla sorgente
- Poiché la superficie della sfera è data da $4\pi r^2$, l'intensità diminuisce con il quadrato della distanza dalla sorgente

Legge dell'inverso del quadrato

La potenza del suono per unità di area (intensità sonora) diminuisce proporzionalmente al quadrato del raggio (distanza).

- Nell'aria libera il suono si propaga uniformemente in tutte le direzioni, e la sua intensità diminuisce all'aumentare della distanza dalla sorgente. La stessa potenza sonora passa attraverso ogni area, ma le aree aumentano proporzionalmente al quadrato del raggio.



Legge dell'inverso del quadrato

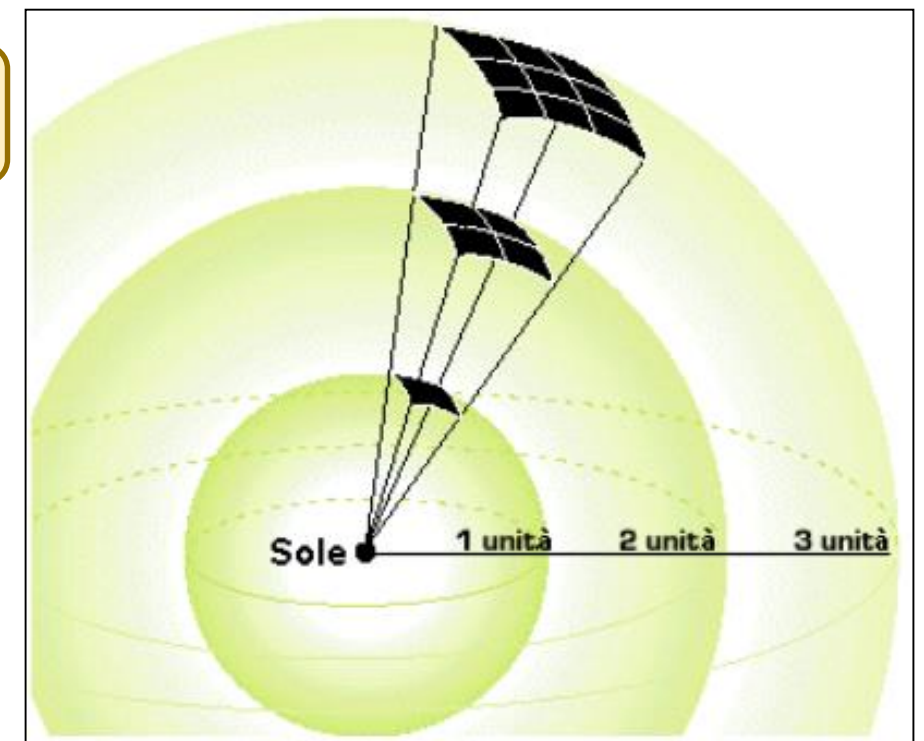
Un esempio con la luce

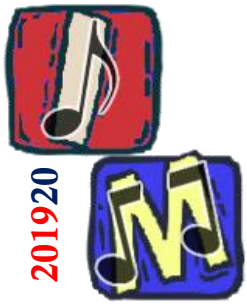
- Per calcolare l'intensità della luce ad una determinata distanza dalla sorgente, bisogna conoscere l'intensità ad una distanza di riferimento
- Intensità della luce solare che raggiunge la terra: $1370 \left[\frac{W}{m^2} \right]$
- 1 Unità Astronomica $\simeq 150M$ Km
- Marte si trova a 1.5 UA dal Sole. L'intensità della luce su Marte rispetto alla Terra è

$$\frac{1}{r^2} = \frac{1}{1.5^2} = \frac{1}{2.25} = 0.44 (= 44\%)$$

$$0.44 \times 1370 \frac{W}{m^2} = 603 \frac{W}{m^2}$$

1UA è la distanza
Terra-Sole

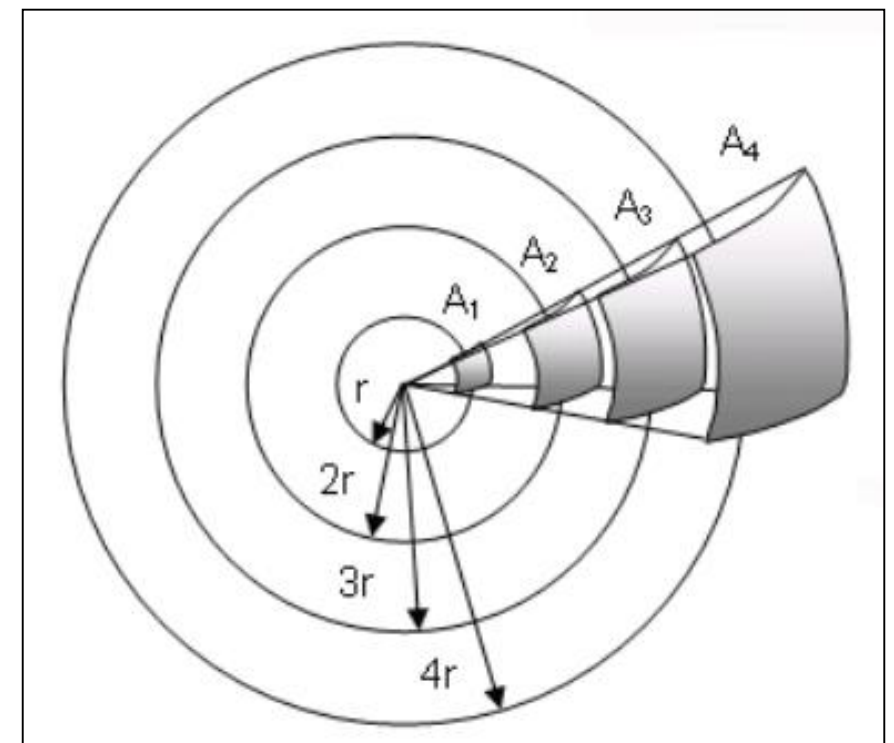




Legge dell'inverso del quadrato

Un esempio con il suono

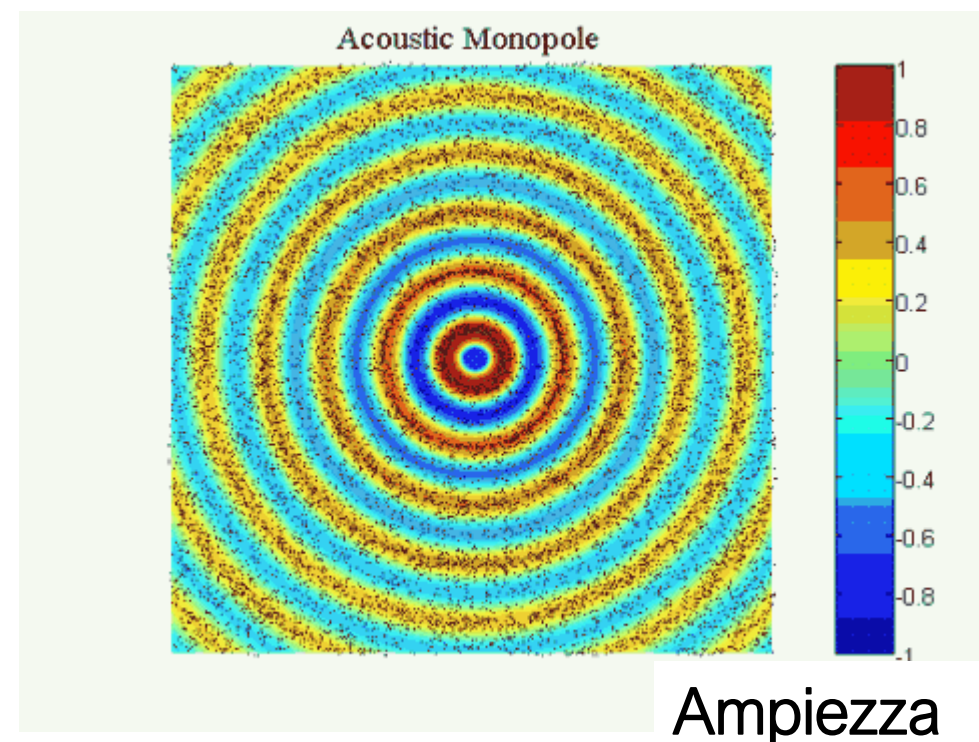
- La stessa potenza sonora passa attraverso A_1 , A_2 , A_3 e A_4 , ma le aree aumentano proporzionalmente al quadrato del raggio
- Questo significa che la *potenza del suono per unità di area (intensità sonora)* diminuisce proporzionalmente al quadrato del raggio
- L'intensità del suono in campo libero è inversamente proporzionale al quadrato della distanza dalla sorgente
- Distanza: $2 \times r \rightarrow$ Intensità: $1/4 \times \text{Intensità}_0$
- Distanza: $3 \times r \rightarrow$ Intensità: $1/9 \times \text{Intensità}_0$
- Distanza: $4 \times r \rightarrow$ Intensità: $1/16 \times \text{Intensità}_0$



Legge dell'inverso del quadrato

Ancora un esempio

- Il caso del **monopolo acustico** riassume la legge dell'inverso del quadrato. Il monopolo, considerato come sorgente puntiforme (si definisce sorgente puntiforme quando quest'ultima ha dimensioni molto più piccole della lunghezza d'onda in gioco) emette onde sferiche nell'ambiente circostante in assenza di ostacoli. **Il suono che si andrà ad irradiare sarà uniforme in tutte le direzioni e l'intensità sonora diminuirà sempre più all'aumentare della distanza.**





Legge dell'inverso del quadrato

→ Perché proprio il quadrato?

L'intensità sonora è uguale a

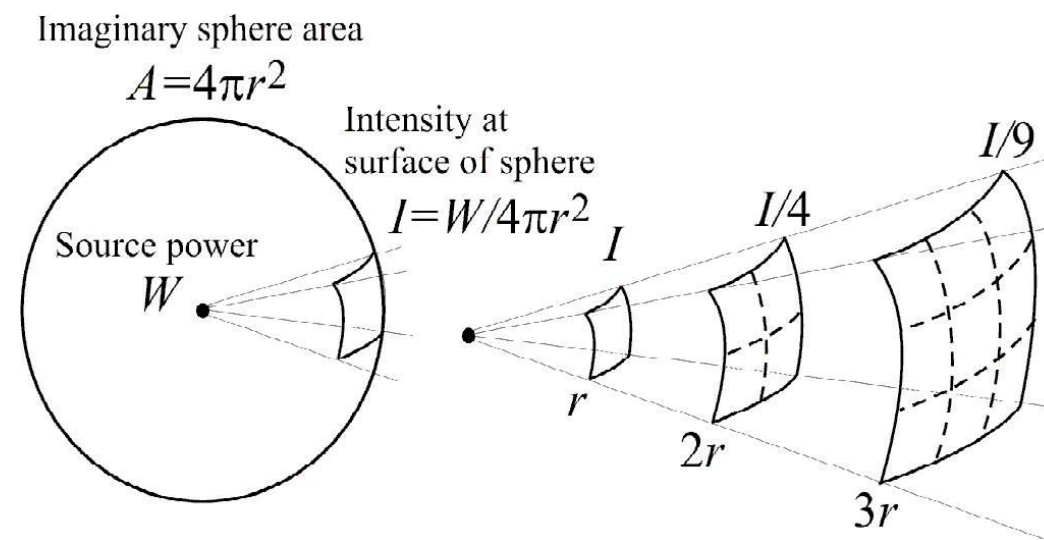
$$I = W/A$$

Dove W =potenza sonora, e A =area

Ipotesizzando che l'onda sia libera di propagarsi senza incontrare alcun ostacolo, ad una certa distanza r dalla sorgente, avremo che l'onda sferica si andrà a sviluppare proprio su una superficie $A = 4\pi r^2$. Sostituendo quest'ultima alla precedente si otterrà:

$$I = W/4\pi r^2$$

La precedente conferma che l'intensità ha un andamento inversamente proporzionale alla distanza decrescendo come $1/r^2$





Legge dell'inverso del quadrato

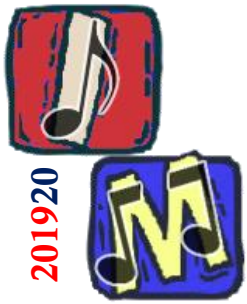
Limitazioni

- Si applica solo a sorgenti puntiformi
 - E' approssimata per sorgenti che non si irradiano in maniera uniforme
- Il suono tende a decadere anche per le caratteristiche di assorbimento dell'aria e dei materiali riflettenti (*coefficiente di assorbimento*)
 - L'assorbimento dipende dalla frequenza
 - Nell'aria le frequenze $<1\text{kHz}$ viaggiano più distante rispetto a quelle $>1\text{kHz}$



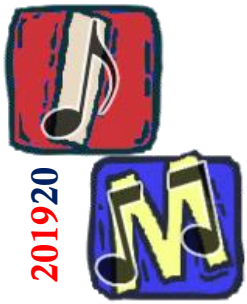
Legge dell'inverso del quadrato

- Un suono viene percepito con intensità 90 W/m^2 a distanza 5 metri. Quale sarà la sua intensità percepita a distanza 15 metri?
- $r_0 = 5, r_1 = 15$
- $r_1/r_0 = 15/5 = 3$
 - Il quadrato di 3 è 9
 - L'intensità è data da $90/9: 10 \text{ W/m}^2$



Velocità del suono

- Come detto in precedenza le onde si propagano, ma a che velocità?
- La velocità delle onde dipende dalle proprietà chimiche e fisiche del mezzo di propagazione.
- Le onde sonore si propagano **nell'aria** a temperatura **20 °C** e pressione pari ad 1 atmosfera ad una velocità di **343,85 $\frac{m}{s}$**



Velocità del suono

In generale la velocità del suono in un mezzo può essere ricavata dalla seguente formula:

$$v_{m,T} = v_{m,0} + \alpha_m(T)$$

Dove T è la temperatura in gradi celsius, $v_{m,0}$ è la velocità del suono nel mezzo m a temperatura $0\text{ }^{\circ}\text{C}$ e $\alpha_m(T)$ una funzione che pesa l'influenza della temperatura nella velocità finale.

Nell'aria $v_{aria,0} = 331,45 \frac{m}{s}$, e $\alpha_{aria}(T) = 0,62 T$ (approssimato).
Per questo per $T = 20\text{ }^{\circ}\text{C}$ si ottiene $v_{aria,20} = 343,85 \frac{m}{s}$.



Esercitazione

■ Velocità del suono

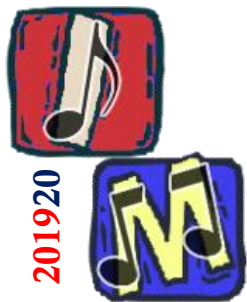
Calcolare la velocità del suono nell'aria alle seguenti temperature

- $T_1 = 0^\circ\text{C}$
- $T_2 = 20^\circ\text{C}$
- $T_3 = -20^\circ\text{C}$
- $T_4 = 35^\circ\text{C}$

$$v_{m,T} = v_{m,0} + \alpha_m(T)$$

$$v_{aria,0} = 331,45 \frac{m}{s}$$
$$\alpha_{aria}(T) = 0,62 T$$

Cosa succede per
 $T = -273,15^\circ\text{C}$?

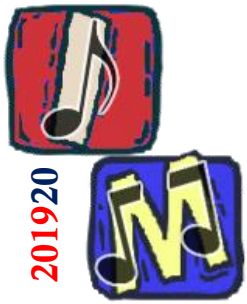


Velocità del suono e comprimibilità del mezzo

Poiché l'acqua è 10 mila volte meno comprimibile dell'aria, nell'acqua il suono si propaga più velocemente che nell'aria

- La rapidità con la quale ogni strato si comprime e si riespande, e quindi la velocità di trasmissione, dipende da una proprietà del fluido: la **comprimibilità**
- *Meno lo strato è comprimibile, prima cederà l'energia al successivo*

Materiali	Velocità del suono [m/s]
Aria	343
Acqua	1484
Ghiaccio (a 0 °C)	3980
Vetro	5770
Acciaio	5900
Alluminio	6300
Piombo	2160
Titanio	6100
PVC (morbido)	80
PVC (duro)	1 700
Calcestruzzo	3 100
Faggio	3 300
Granito	6 200
Peridotite	7 700
Sabbia (asciutta)	10-300



Velocità del suono nell'acqua di mare

- Varia tra 1460 e 1560 m/s
- Alla superficie del mare (profondità 0 metri), a 21°C, con una salinità normale di 32 parti (su 1000), la velocità del suono è 1505 m/s

$$V = 1450 + 4.61 \cdot T - 0.045 \cdot T^2 + 0.0182 \cdot h + 1.3 \cdot (S - 34)$$

T

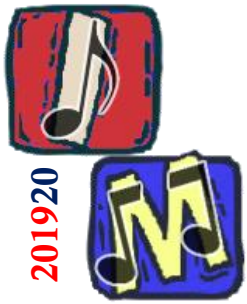
Temperatura

h

Profondità

S

Salinità



Lunghezza d'onda

Una volta fissata la velocità del suono e nota la frequenza, è possibile calcolare la **lunghezza d'onda**. Ricordiamo:

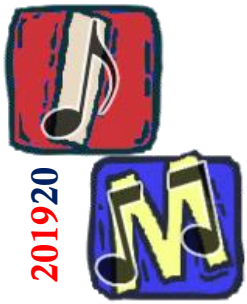
$$\lambda = \frac{v}{f}$$

$$\frac{343,85 \frac{m}{s}}{20Hz} = 17,19mm$$

$$\frac{343,85 \frac{m}{s}}{20000Hz} = 17,19m$$

Quali sono le lunghezze d'onda udibili dagli esseri umani?

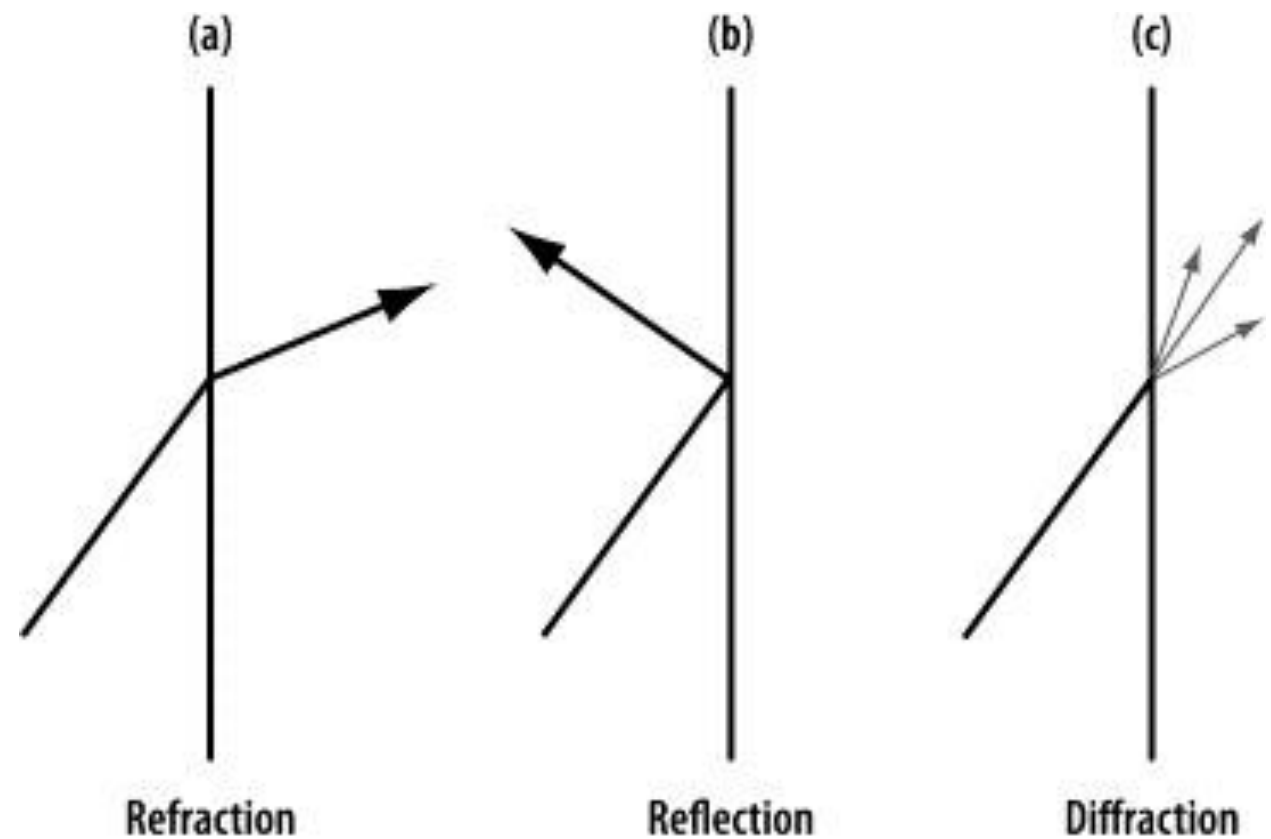
Sapendo che il range di frequenze udibili è $20Hz - 20KHz$, basta calcolare le lunghezze d'onda per gli estremi in frequenza. Nell'aria a $20^\circ C$, il range delle lunghezze d'onda udibili va da **17 m** a **17 mm**.

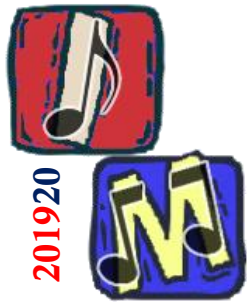


Deviazione delle onde sonore

Le onde in generale possono subire delle alterazioni durante la propagazione. In particolare le onde sonore possono subire delle deviazioni, che si verificano sotto diverse condizioni fisiche. Abbiamo:

- Rifrazione
- Riflessione
- Diffrazione





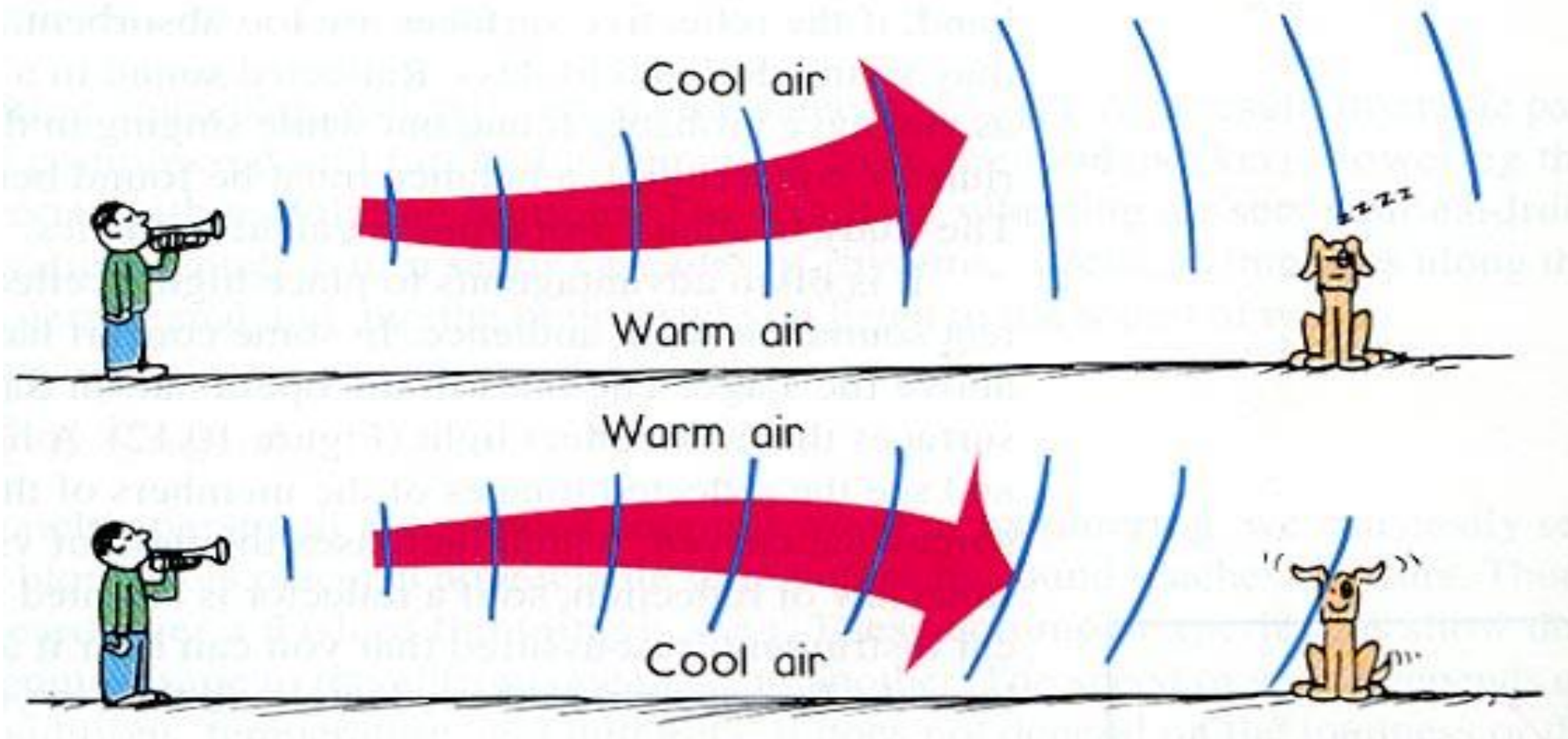
Rifrazione

La **rifrazione** è un fenomeno fisico che consiste nella deviazione di un'onda causata da una variazione nella velocità di propagazione della stessa.

- La velocità varia se cambia la temperatura...
- ...oppure se cambia il mezzo di propagazione.



Rifrazione del suono - Fenomeni



Nell'aria fredda la velocità del suono è più bassa, mentre nell'aria calda è più alta. Quando l'aria vicino al suolo è calda (es: giorno) e sopra fredda, le onde vengono deviate verso l'alto. Viceversa vengono deviate verso il basso (es: notte). Per questo nelle serate fredde i suoni possono essere uditi più facilmente a parità di distanza dalla sorgente.

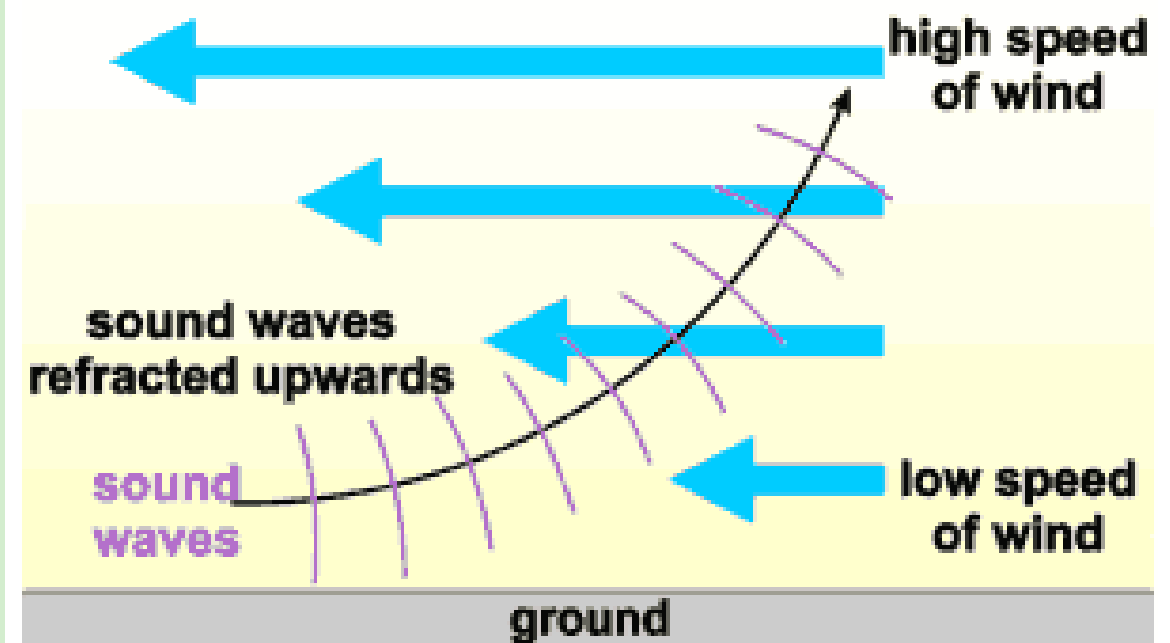
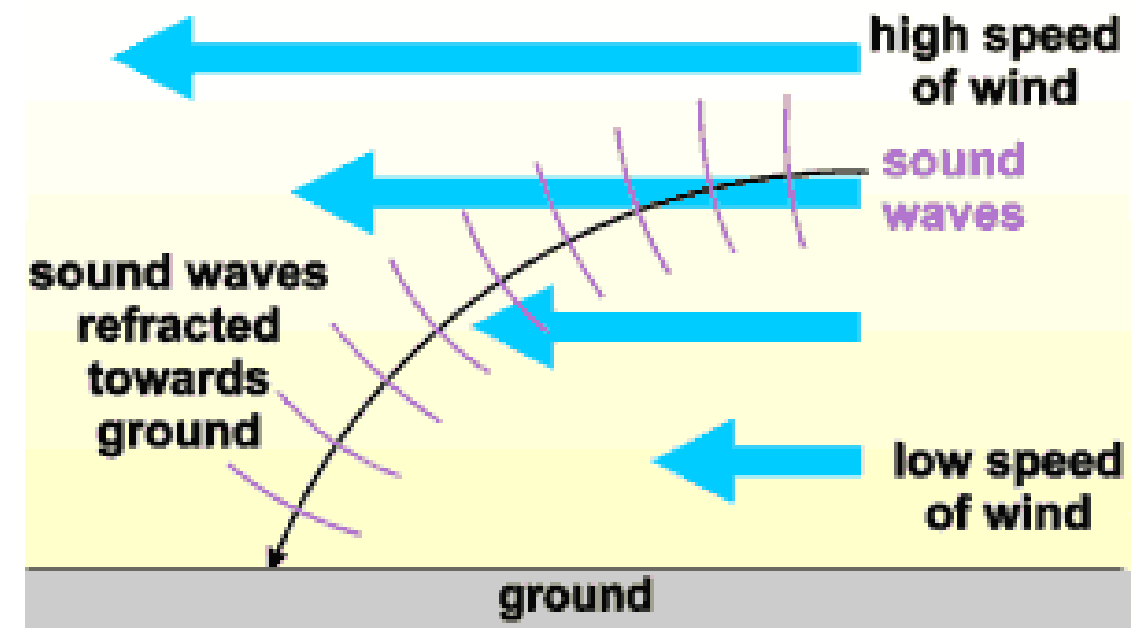


Rifrazione del suono - Fenomeni

Il vento trasporta le parole?

Solitamente il vento soffia ad una velocità più bassa vicino al suolo e più elevata ad alta quota. La differenza tra queste due velocità induce una rifrazione. Nel caso in cui la direzione delle onde sonore è uguale alla direzione in cui soffia il vento, queste verranno rifratte verso il basso. Se la direzione è opposta le onde saranno rifratte verso l'alto.

Per questo si ha l'impressione che il vento «trasporti» le parole. In realtà le onde vengono deviate e non trasportate.

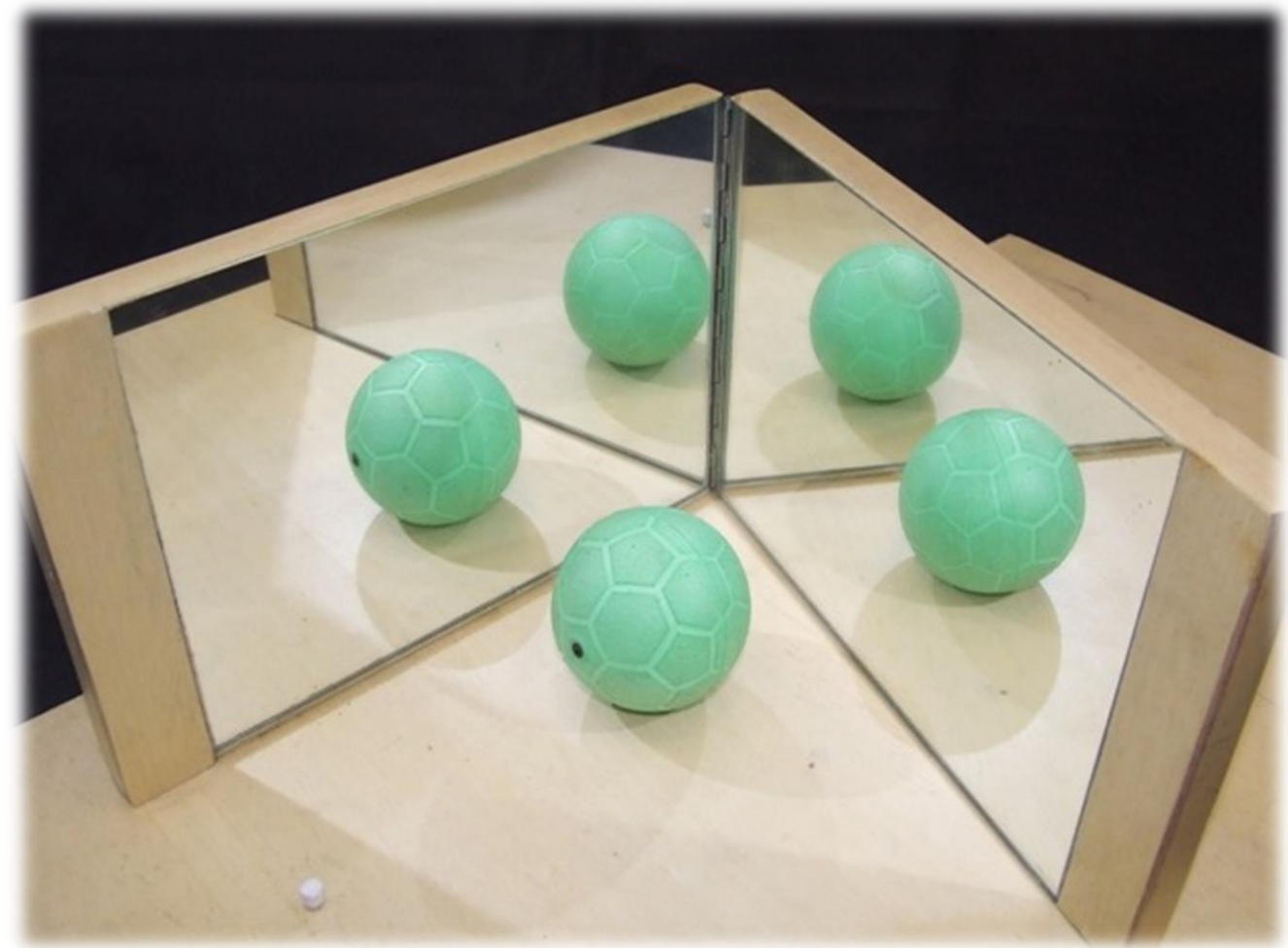




Riflessione

La **riflessione** è un fenomeno fisico che consiste nella deviazione di un'onda che colpisce la superficie di separazione tra due mezzi di propagazione differenti. Incapace di attraversare tale superficie, l'onda viene deviata.

- **ATTENZIONE!** La riflessione si verifica sotto determinate condizioni fisiche!
- Ci concentreremo sulla riflessione delle onde sonore.

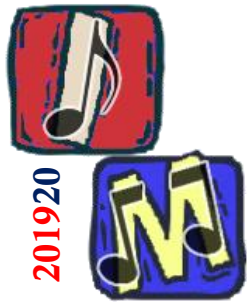




Riflessione del suono

Affinché un suono che incontra un ostacolo sia riflesso, è necessario che la sua **lunghezza d'onda** sia molto più piccola dell'ostacolo.

- In ogni caso il suono riflesso perderà una parte della sua energia che dipende dal materiale della superficie con cui si scontra.
- Se in certi ambienti si vuole evitare la riflessione, si ricorre a materiali detti **fonoassorbenti**. Anche se le condizioni per la riflessione sono soddisfatte, la maggior parte dell'energia verrà comunque assorbita.

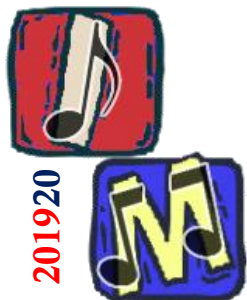


Riflessione del suono - Implicazioni

Poiché un'onda riflessa torna di norma alla sorgente, se si conosce la velocità v di propagazione è possibile calcolare la **distanza** D di un oggetto dalla sorgente. Infatti il tempo Δt che essa impiega per andare e tornare vale:

$$\Delta t = \frac{2 D}{v}$$

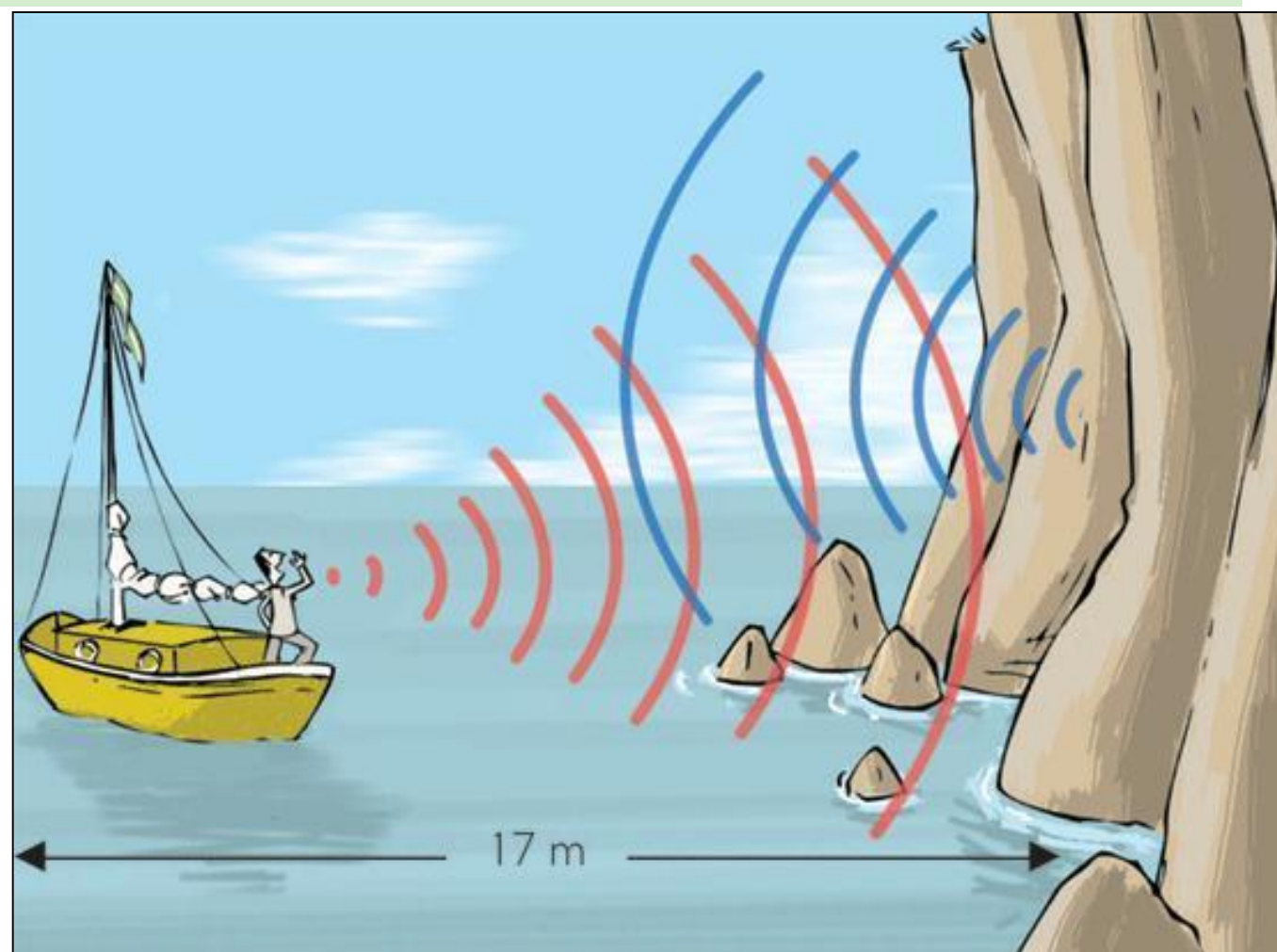
Il funzionamento dei **SONAR** si basa su quest'idea.



Riflessione del suono – Eco

Uno dei fenomeni più noti dovuti alla riflessione è quello **dell'eco**. Esso consiste nella sensazione che un suono emesso da una sorgente in una direzione, venga riemesso dopo un certo tempo da un'altra sorgente nella direzione opposta.

ATTENZIONE! Affinché l'essere umano possa apprezzare l'eco, non basta che l'onda venga riflessa. Serve che la superficie riflettente si trovi ad una certa distanza dalla sorgente!





Riflessione del suono – Eco

Gli esseri umani possono distinguere due suoni simili solo se questi arrivano all'apparato uditivo a distanza di tempo di almeno **0.1 s**

Ciò significa che:

- Se la superficie riflettente è troppo vicina alla sorgente, non si riuscirà a distinguere tra il suono originale e il suono riflesso.
- Per poter apprezzare l'eco nell'aria a 20 °C è necessario che la superficie riflettente sia ad una distanza D di almeno:

$$D = \frac{v \Delta t}{2}$$

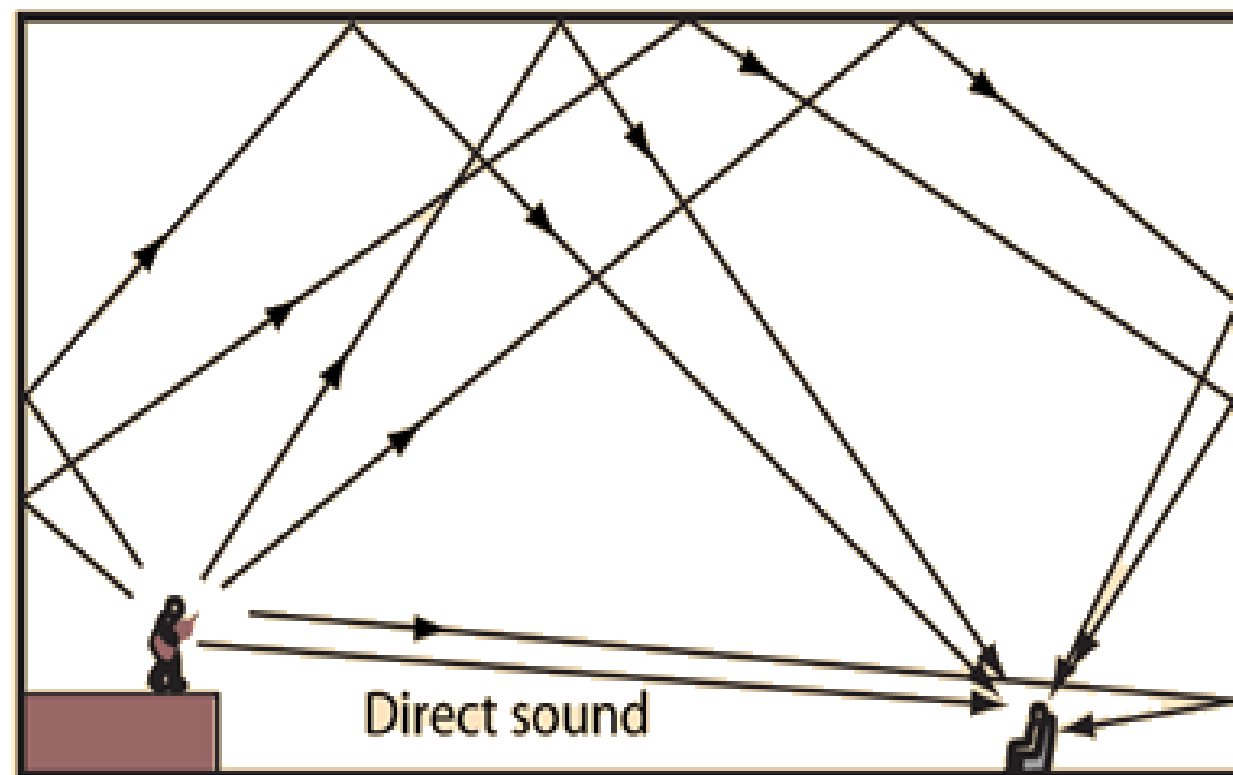
$$D \cong \frac{343 \times 0.1}{2} \cong 17 \text{ m}$$



Riflessione del suono – Riverbero

Se la superficie riflettente è a distanza inferiore di **17 m**, il suono originale e il suono riflesso si sovrapporranno. A livello percettivo si avvertirà un aumento di intensità e/o distorsione. Questo fenomeno prende il nome di riverbero.

- L'acustica delle sale si ottiene studiando e sfruttando il fenomeno del riverbero;
- In musica spesso si usa il riverbero per arricchire le melodie.

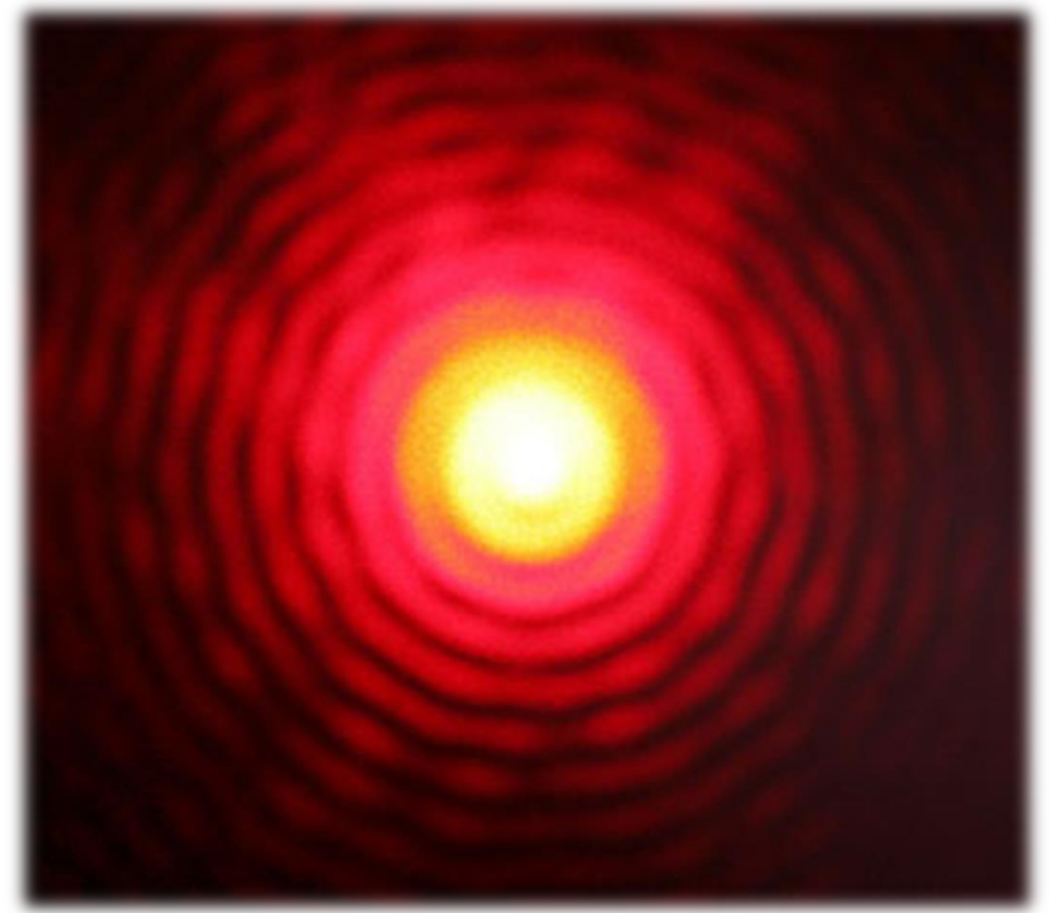




Diffrazione

La **diffrazione** è un fenomeno fisico che consiste nella deviazione di un'onda che incontra un ostacolo. Nel tentare di superarlo l'onda si allarga o si «spezza».

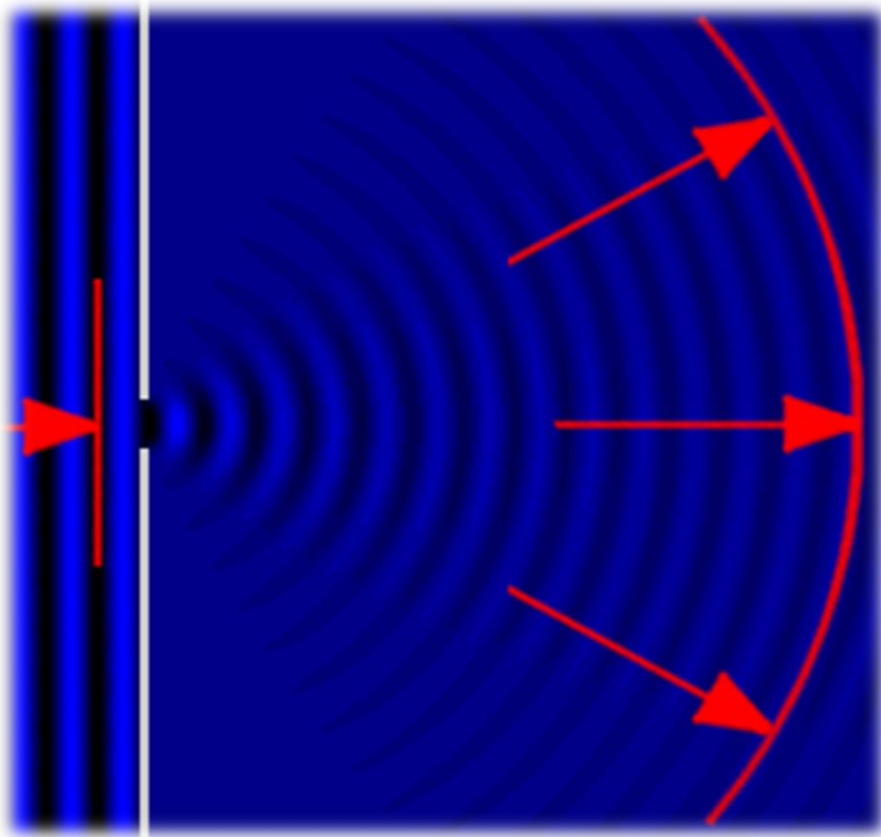
- **ATTENZIONE!** La diffrazione si verifica sotto determinate condizioni fisiche!
- Può essere vista come un tentativo da parte dell'onda di procedere nella direzione preclusa dall'ostacolo.



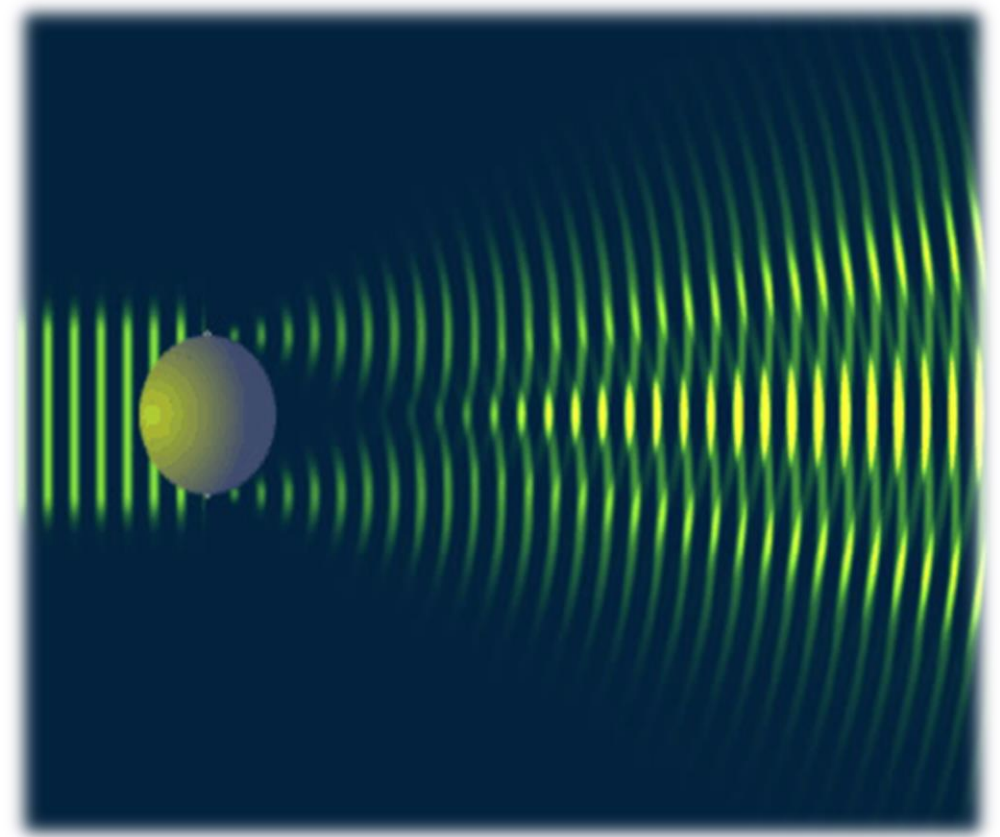


Diffrazione del suono

Affinché un'onda sonora che incontra un ostacolo o una fenditura sia diffratta, è necessario che la sua **lunghezza d'onda** sia molto più grande dell'ostacolo o fenditura.

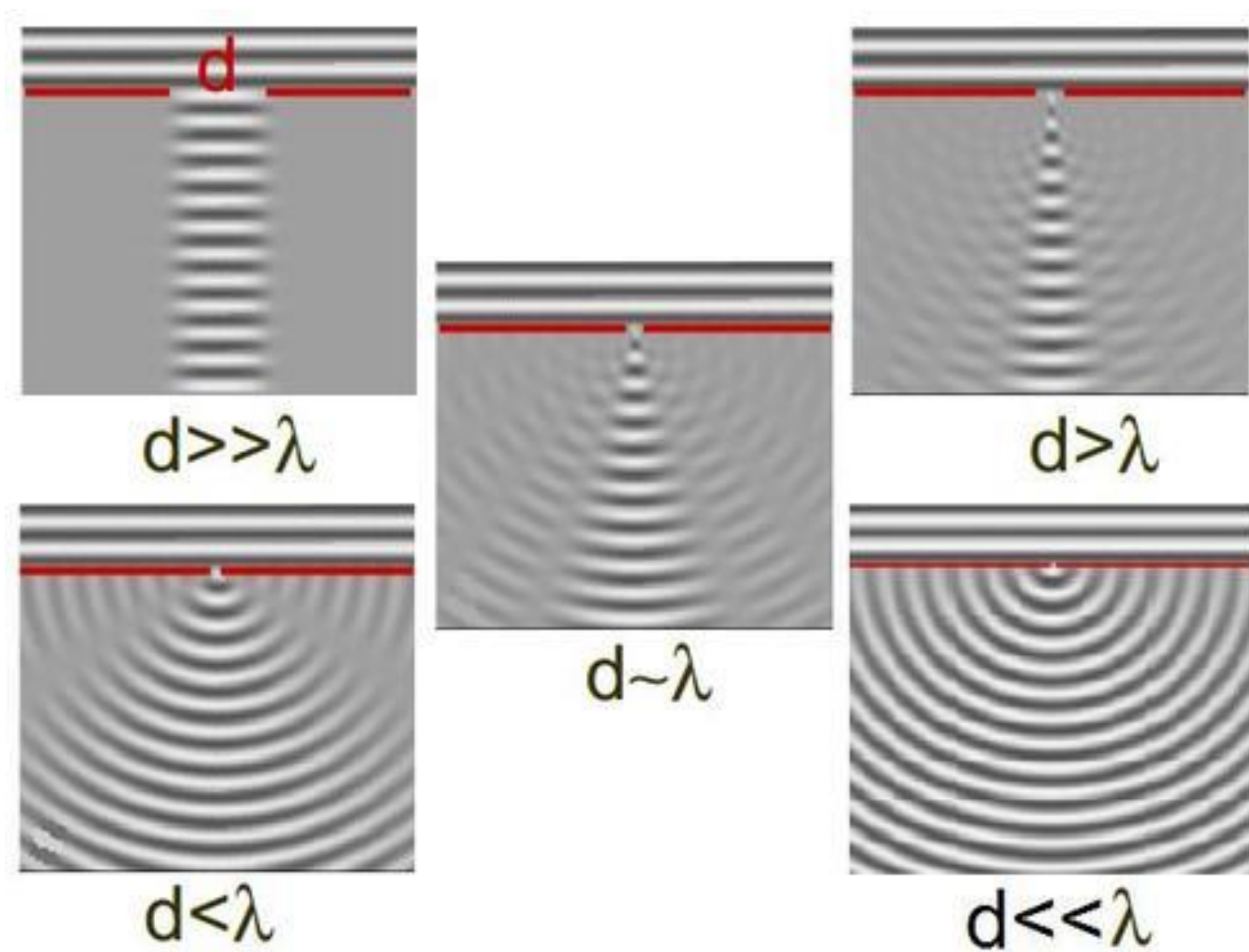


Fenditura



Ostacolo

Diffrazione del suono – Esempio

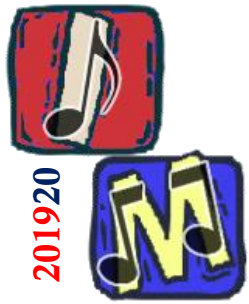




Diffrazione del suono – Fenomeni

I **suoni gravi** o a bassa frequenza aggirano più facilmente gli ostacoli rispetto a **suoni acuti** o alta frequenza. Il motivo è che a frequenze più basse corrispondono **lunghezze d'onda più grandi**, quindi anche con ostacoli non eccessivamente piccoli si può apprezzare la diffrazione. L'assenza di diffrazione sonora nel caso di lunghezze d'onda troppo piccole rispetto ad un ostacolo prende il nome di **ombra sonora**.

- Per gli esseri umani è quindi più difficile individuare la sorgente di un suono grave. Questo perché tendono ad aggirare la testa pervenendo ad entrambe le orecchie;
- La nostra bocca ha come scopo quello di migliorare la diffusione del suono sfruttando la diffrazione causata dal passaggio da una fenditura.



Frequenza – Variazione delle frequenza percepita dovute al moto

Ricordiamoci che:

$$\lambda = \frac{v}{f} \quad \text{da cui segue} \quad f = \frac{v}{\lambda}$$

Questo significa che variazioni della lunghezza d'onda o della velocità dell'onda, implicherebbero una variazione della frequenza.

Sappiamo dalla meccanica che se due corpi C_1 e C_2 si muovono ad una certa velocità v_1 e v_2 , la velocità di C_1 **percepita** da C_2 , in generale non sarà v_2 , ma dipenderà anche da v_1 . Possiamo concludere che se la sorgente o il ricevitore dell'onda sonora sono in movimento, allora la velocità da considerare nella relazione sopra non sarà più v !



Frequenza – Effetto Doppler

Attenzione! **Non** significa che la velocità nel mezzo di propagazione cambi ma che, dal punto di vista della sorgente o del ricevitore, bisogna considerare una componente **relativa**. Di conseguenza anche la **frequenza percepita** dal ricevitore sarà in generale diversa. Il fenomeno prende il nome di **Effetto Doppler**.

In particolare, sia f_0 la frequenza reale, v la velocità dell'onda nel mezzo, v_s la velocità della sorgente e v_r la velocità del ricevitore, allora la frequenza f effettivamente percepita sarà:

$$f = \left(\frac{v - v_r}{v - v_s} \right) f_0$$

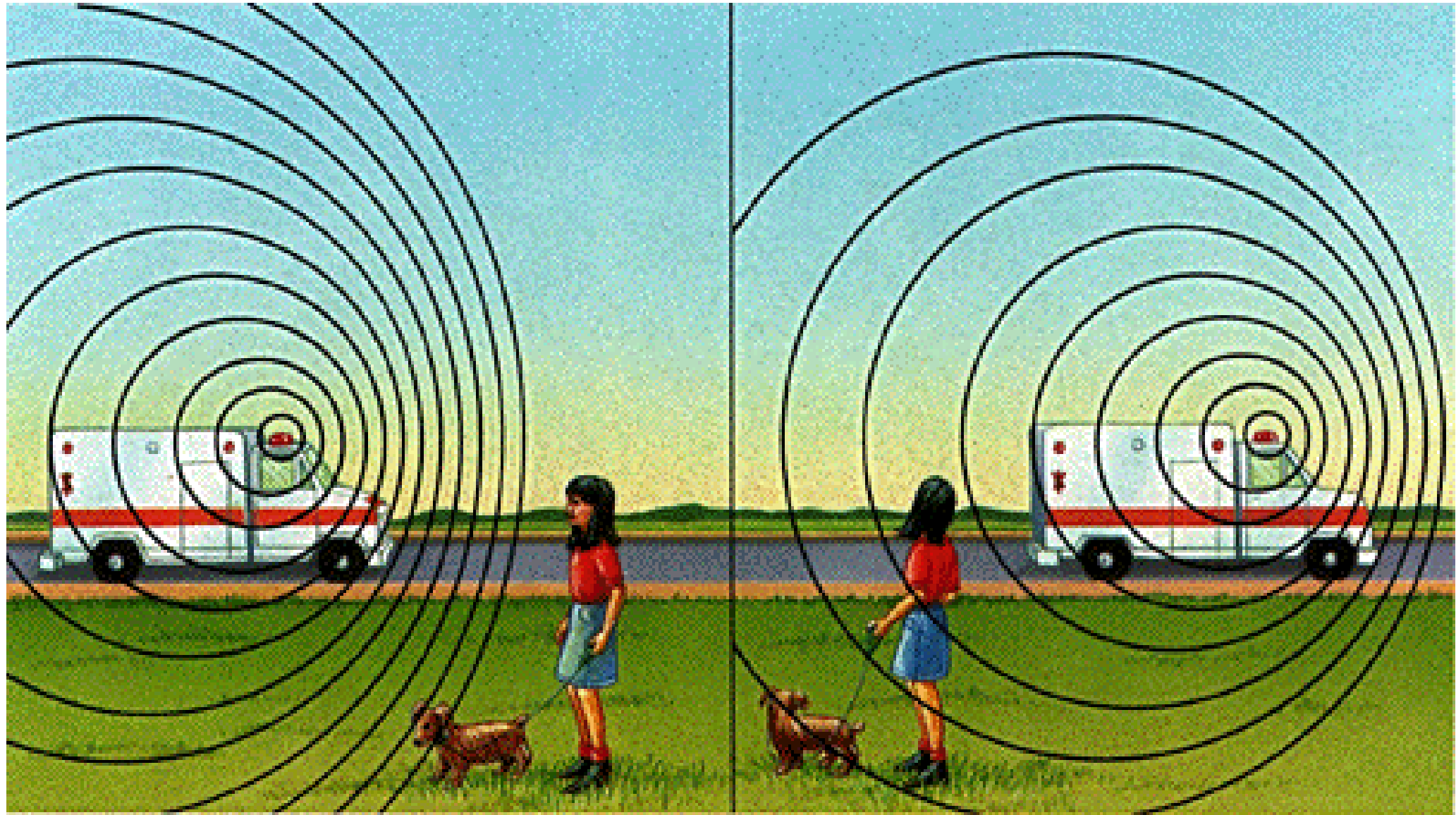


Frequenza – Formula effetto doppler

Nota bene:

- Nella formula vista, il segno di v_s e v_r sarà positivo se il verso sarà lo stesso di v , negativo altrimenti;
- La formula vale solo per valori di v_s e v_r che non azzerino il denominatore e non diano luogo a frequenze negative.
- Se il denominatore si azzerava, cioè $v = v_s$, la sorgente segue l'onda sonora emettendo oscillazioni sovrapposte che giungeranno tutte in una volta al ricevitore (**Bang supersonico**).
- Se v_s supera v , allora le oscillazioni emesse dalla sorgente arriveranno all'ascoltatore in ordine inverso. Questo accade perché le oscillazioni emesse saranno superate dalla sorgente stessa.

Effetto Doppler – Esempi



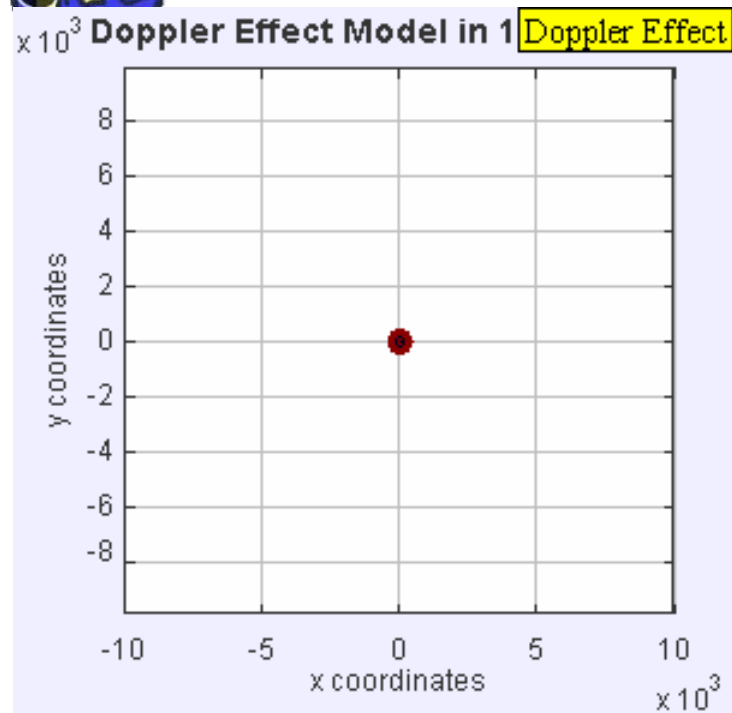
Le sirene vengono udite ad una frequenza più alta quando ci vengono incontro, e ad una frequenza più bassa quando si allontanano.



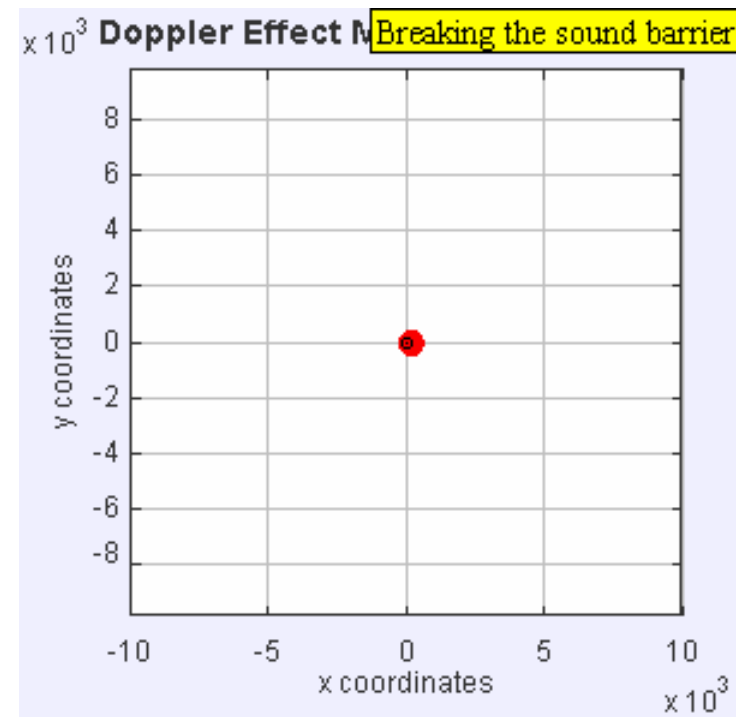
201920



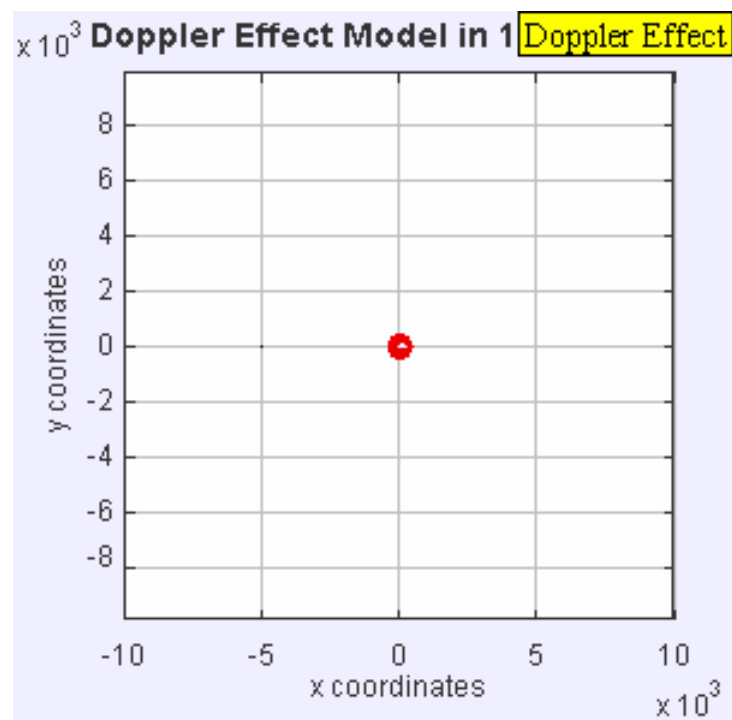
Effetto Doppler – Esempi



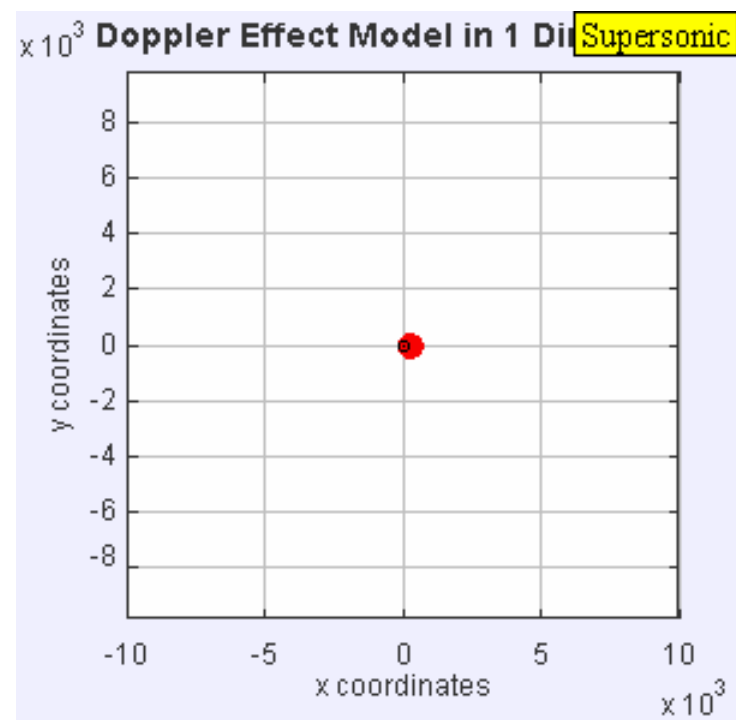
Sorgente
Ferma



Sorgente a
velocità del
suono



Sorgente a
velocità
inferiore a
quella del
suono.

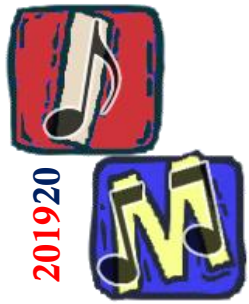


Sorgente a
velocità
superiore al
suono



Il suono – Percezione umana

- Le onde sonore possono teoricamente avere qualunque frequenza.
- Tuttavia l'apparato uditivo umano reagisce solo a suoni che abbiano una frequenza **compresa tra 20 Hz e 20 KHz**.
- Suoni di frequenza inferiore a 20 Hz sono chiamati **infrasuoni**, mentre suoni di frequenza superiore a 20 KHz sono chiamati **ultrasuoni**.



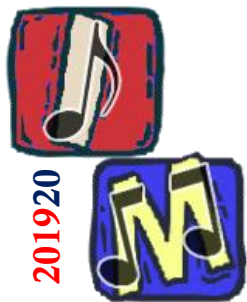
Esercitazione Pratica

(dal testo)

■ 1.8.1 – Toni puri

In un editor audio generare un'onda sinusoidale.

- Selezionare più valori di frequenza e ampiezza e creare più tracce
- Verificare frequenze interessanti, ad esempio:
 - 16 Hz
 - 20 Hz (soglia minima di udibilità)
 - 16 KHz
 - 20 KHz (soglia massima di udibilità)

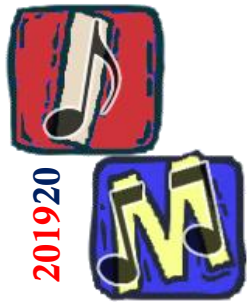


Il suono – Percezione umana

In che modo le grandezze fisiche che caratterizzano le onde (frequenza, ampiezza o l'intero spettro), influiscono sulla percezione del suono?

Grandezza	Percezione
Frequenza	Suono acuto o grave
Ampiezza	Volume alto o basso
Spettro	Timbro o armonia del suono

In realtà ogni grandezza influenza in misura minore le percezioni legate alle altre due grandezze.



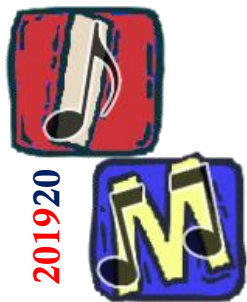
Frequenza dei suoni – Alti e bassi

La frequenza di un suono, al livello percettivo, determina la sensazione di acutezza o gravità dello stesso.

In particolare:

- un suono ad alta frequenza risulterà **acuto** o **alto**
- un suono a bassa frequenza risulterà **grave** o **basso**

La frequenza determina in minima parte anche la **percezione** del **volume** o **intensità** del suono. Vedremo più avanti questo fenomeno. Per ora diciamo solo che ad esempio, le basse frequenze necessitano di più energia per essere udite.

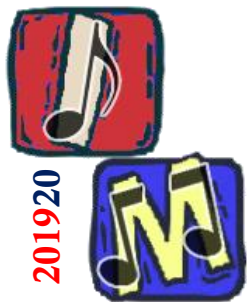


Frequenza dei suoni – Alti, medi, bassi

I suoni possono essere allora classificati come alti, medi o bassi. Tipicamente si considera lo schema:

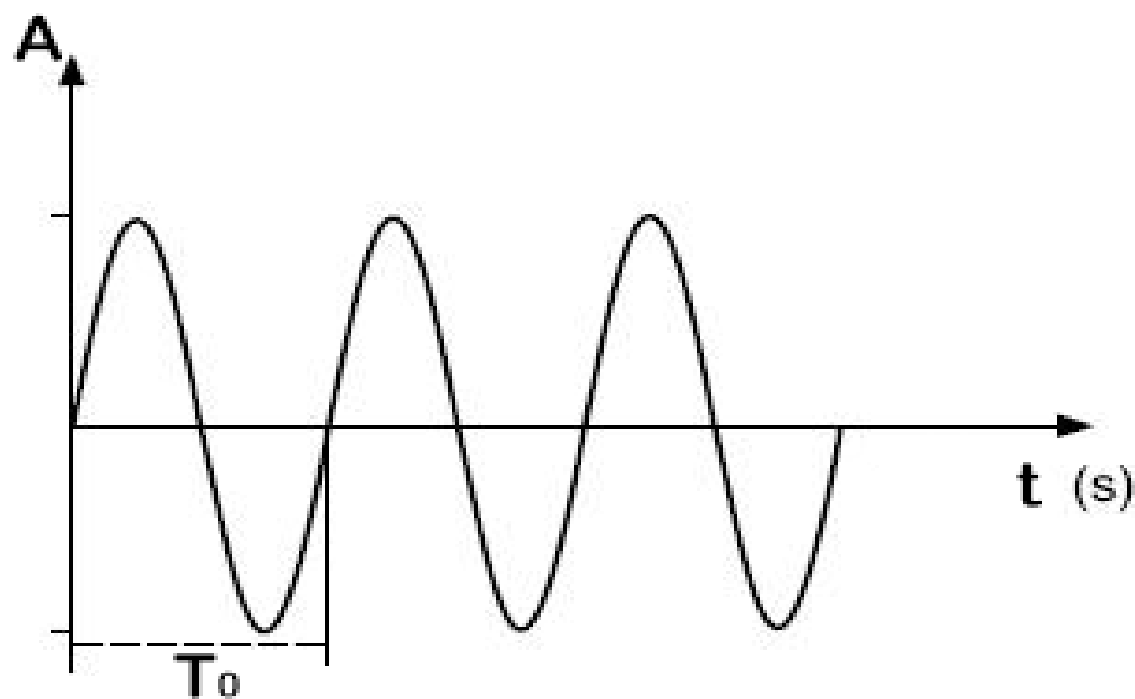
Intervallo frequenza	Tipo
20 – 500 Hz	Bassi
500 – 8000 Hz	Medi
8000 – 20000 Hz	Alti

La frequenza nella musica è strettamente legata alle **note musicali**. Infatti ad ogni nota corrisponde una precisa frequenza

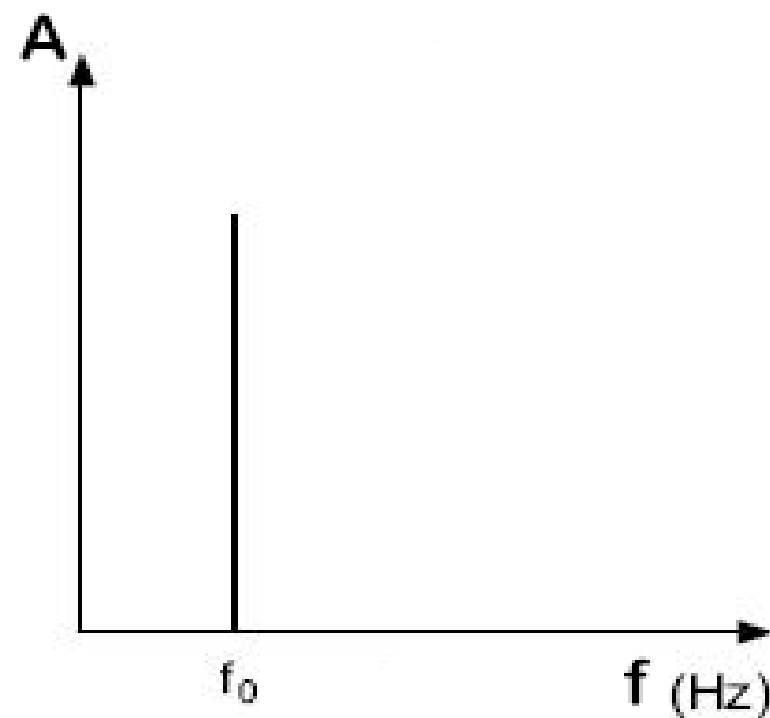


Frequenza dei suoni – Tono puro

I suoni composti da una singola onda sinusoidale si chiamano **toni** (o suoni) **puri**. Il loro spettro contiene una sola frequenza. Le **armoniche** di un tono puro, sono i toni puri con frequenza multipla.



Forma d'onda



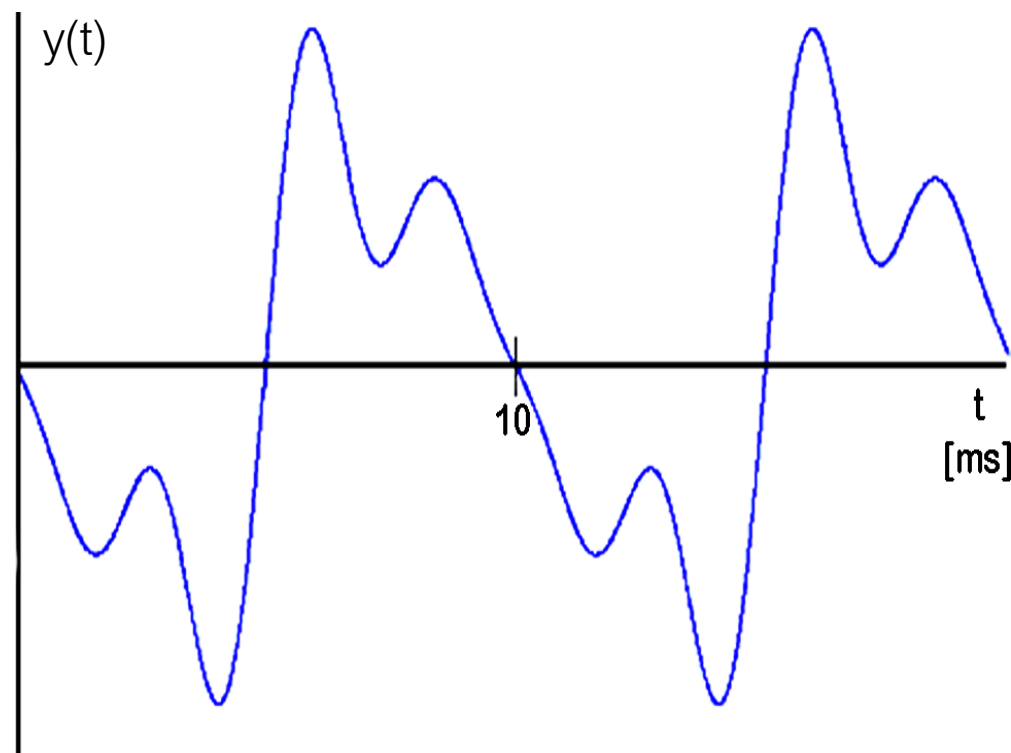
Spettro

In natura i toni puri sono inesistenti. Possono essere prodotti in laboratorio o ottenuti in maniera abbastanza fedele con strumenti come il **diapason**. Ogni diapason viene costruito per emettere un solo tono puro!

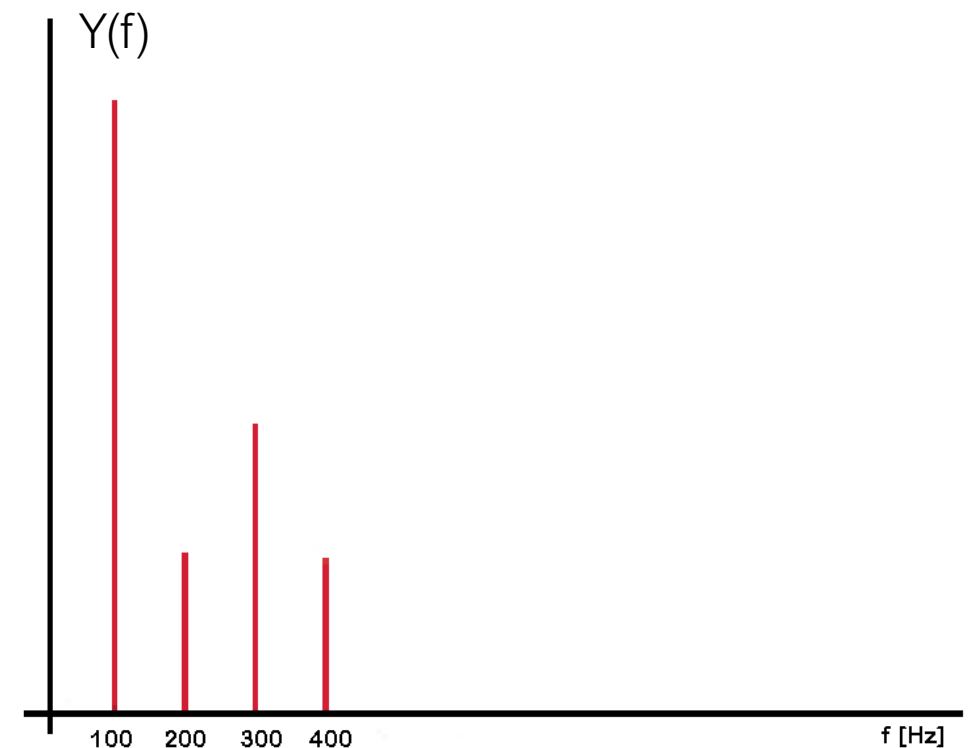


Frequenza dei suoni– Toni complessi

I suoni composti dalla somma di più toni puri (sinusoidi) prendono il nome di **toni (o suoni) complessi**. Il loro spettro contiene più di una frequenza.



Forma d'onda



Spettro

Praticamente tutti i suoni presenti in natura sono complessi.



Esercitazione Pratica (dal testo)

- 1.8.3 – Teorema di Fourier: sintesi additiva
In un editor audio generare tre onde sinusoidali
 - 110 Hz, 220 Hz, 330 Hz, con ampiezza 0,3
 - Mixare le tre tracce
 - Verificare che la frequenza del segnale mixato coincida con quella del segnale a 110 Hz



Esercitazione Pratica

(dal testo)

- 1.8.4 – Teorema di Fourier: analisi spettro
In un editor audio utilizzare l'analisi dello spettro tramite l'analizzatore FFT (Fast Fourier Transform) sulla traccia ottenuta al termine dell'esercizio 1.8.3
 - Prestare attenzione a settare un valore ottimale per la dimensione della FFT (circa 16384)
 - Verificare i tre picchi in prossimità delle frequenze 110, 220 e 330 Hz



Esercitazione Pratica

(dal testo)

- 1.8.5 – Teorema di Fourier: spettro di fase
Ripetere l'esercizio 1.8.4 introducendo i seguenti cambi di fase
 - Per l'onda da 110 Hz : $+90^\circ$
 - Per l'onda da 220 Hz : $+180^\circ$
 - Per l'onda da 330 Hz : $+270^\circ$
 - Nonostante il cambio di fase, calcolare FFT e verificare i tre picchi in prossimità delle frequenze 110, 220 e 330 Hz



Approfondimenti

- *La propagazione e le caratteristiche del suono lungo il mezzo d'aria*

<https://www.audiotekworld.com/it/la-propagazione-e-le-caratteristiche-del-suono-lungo-il-mezzo-d-aria>

- *Is sound possible in absolute zero?*

<https://www.quora.com/Is-sound-possible-in-absolute-zero>

- *Velocità del suono nell'acqua di mare*

<https://www.chimica-online.it/fisica/velocita-del-suono-nell-acqua-di-mare.htm>

- *Velocità del suono e comprimibilità del mezzo*

<https://www.focus.it/scienza/scienze/perche-il-suono-e-piu-veloce-nellacqua-che-nellaria>

- *Progetto Studenti 2018/19: Man VS Sound (Boom supersonico e velocità del suono su altri pianeti)*

<https://fmilotta.github.io/teaching/computermusic/Projects/ComputerMusic-Project-1Bb-2018-IT.pdf>