

## 此文档介绍卷积的概念

冲激响应是系统对持续时间极短的高能量输入的响应。

若已知冲激响应，要求线性时不变（*LTI*）系统对任意输入信号的响应，可将输入信号分解为时移的单位冲激信号的加权叠加。

根据线性及时不变性，输出信号应等于时移的冲激响应的加权叠加。这种加权叠加对于离散时间系统而言为**卷积和**，对于连续时间系统而言为**卷积积分**。

## 卷积和

冲激序列定义为：

$$\delta[n] = \begin{cases} 1 & n=0 \\ 0 & n \neq 0 \end{cases}$$

由冲激函数的筛分性质得

$$x[n]\delta[n] = x[0]\delta[n]$$

更一般地，有

$$x[n]\delta[n-k] = x[k]\delta[n-k]$$

注意：这里 $\delta[n-k]$ 是时移的冲激序列。

将 $x[n]$ 拆分成多个冲击信号，那么 $x[n]$ 可以表示为：

$$x[n] = \dots + x[-2]\delta[n+2] + x[-1]\delta[n+1] + x[0]\delta[n] + x[1]\delta[n-1] + x[2]\delta[n-2] + \dots$$

即：

$$x[n] = \sum_{k=-\infty}^{\infty} x[k]\delta[n-k]$$

输入信号 $x[n]$ 作用于冲激响应为 $h[n]$ 的线性时不变系统，产生输出 $y[n]$

$$\begin{aligned} y[n] &= H\{x[n]\} \\ &= H\left\{\sum_{k=-\infty}^{\infty} x[k]\delta[n-k]\right\} \\ &= \sum_{k=-\infty}^{\infty} H\{x[k]\delta[n-k]\} \\ &= \sum_{k=-\infty}^{\infty} x[k]H\{\delta[n-k]\} \\ &= \sum_{k=-\infty}^{\infty} x[k]h[n-k] \end{aligned}$$

其中 $h[n] = H\delta[n]$ 是**线性时不变系统** $H$ 的冲激响应。

线性时不变系统的输出等于时移冲击响应的加权和：

$$x[n] * h[n] = \sum_{k=-\infty}^{\infty} x[k]h[n-k]$$

一言以蔽之，将输入 $x[n]$ 分解为时移冲激序列的加权和，则时移冲击响应的加权和就是输出信号 $y[n]$ 。

## 卷积积分

和冲激序列类似，我们定义冲激函数（亦被称为*Dirac*函数）：

$$\begin{cases} \delta(x) = 0 & x \neq 0 \\ \int_{-\infty}^{\infty} \delta(x) dx = 1 \end{cases}$$

实际上

$$\int_{0^-}^{0^+} \delta(x) = 1$$

之前讨论的卷积和是针对**离散**时间信号的。类似地，对于**连续**时间信号有卷积积分：

$$x(t) * y(t) = \int_{-\infty}^{\infty} x(\tau)h(t - \tau)d\tau$$

## 卷积的性质

由线性时不变系统的**并联**可以得到卷积的**分配律**：

$$x(t) * h_1(t) + x(t) * h_2(t) = x(t) * \{h_1(t) + h_2(t)\}$$

由线性时不变系统的**级联**可以得到卷积的**结合律**：

$$\{x(t) * h_1(t)\} * h_2(t) = x(t) * \{h_1(t) * h_2(t)\}$$

线性时不变级联总系统输出与各子系统级联顺序无关，可得卷积**交换律**：

$$h_1(t) * h_2(t) = h_2(t) * h_1(t)$$

## 卷积积分的计算

$$y(t) = \int_{-\infty}^{\infty} x(\tau)h(t - \tau)d\tau$$

我们可以定义一个中间信号 $w_t$

$$w_t(\tau) = x(\tau)h(t - \tau)$$

其中 $t$ 被看作常量， $\tau$ 是自变量。

而 $h(t - \tau)$ 可以看作 $h(\tau)$ 的**平移**和**反褶**。

得到

$$y(t) = \int_{-\infty}^{\infty} w_t(\tau)d\tau$$

这样，系统在任意时刻的输出就等于 $w_t(\tau)$ 信号波形下面的面积。

我们将 $h(\tau)$ 反褶得到 $h(-\tau)$ ，接着向右平移 $t$ 得到 $h(t - \tau)$ 。

对于不同的 $t$ ，当两信号波形下的图形不重叠（*overlap*）时，卷积为零。

当两信号波形下的图形重叠时，计算相应的积，并积分。

对于简单的信号，以上计算过程往往可以划分为几个区间分别讨论。

总之，卷积的过程可以总结为：

$$Flip \rightarrow Slide \rightarrow Multiply \rightarrow Integrate$$

另外，对于复杂信号，或者是一条曲线或者一组测试数据，难以使用卷积积分。这时可将信号离散化，利用计算机进行近似计算。