

MULTIMEDIÁLNÍ A HYPERMEDIÁLNÍ SYSTÉMY

3)
Zvuk, epizoda 1

Petr Lobaz, 3. 3. 2004

2/35

ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI

ZVUK

- příčné kmitání molekul vzduchu
- rychlost $340 \text{ m}\cdot\text{s}^{-1}$ ($1000 \text{ ft}\cdot\text{s}^{-1}$, $1 \text{ ft}\cdot\text{ms}^{-1}$)
- minimální slyšitelná změna tlaku
 $p_0 = 2 \cdot 10^{-5} \text{ Pa}$
(cca $10^{-12} \text{ W}\cdot\text{m}^{-2}$)
- reakce logaritmická, frekvenčně závislá
(Fletcher-Munsonova křivka)

HLASITOST

- Sound Pressure Level (Sound Power Level)
- $\text{dB SPL} = 20 \log_{10}(p/p_0)$

| | dB SPL | Ap |
|----------------------------|--------|---------------------|
| práh slyšitelnosti (3 kHz) | 0 | $2,0 \cdot 10^{-5}$ |
| tikot hodin | 30 | $6,3 \cdot 10^{-4}$ |
| běžná řeč | 50 | $6,3 \cdot 10^{-3}$ |
| hluk na ulici | 80 | $2,0 \cdot 10^{-1}$ |
| hlasitý zpěv | 100 | 2,0 |
| práh bolesti | 130 | 63,0 |
| start tryskače | 190 | 20000,0 |

3/35

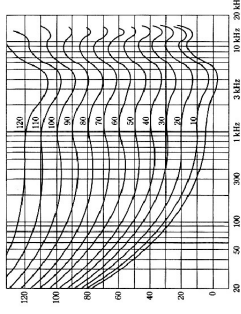
HLASITOST

- rozlišení 1 dB
- rozsah cca 120 dB
- hlasitost klesá se vzdáleností,
dvojnásobná vzdálenost = pokles o 6 dB
- člověk vnímá průměrnou úroveň (měření VU-metrem)
- další jednotky
dBFS 0 dB = maximální věrná hlasitost
dBm 0 dB = 1 mW při 600 Ohm
dBu 0 dB = 0,775 V (1 mW při 600 Ohm)
dBVU 0 dB = +4 dBu nebo -10 dBu

4/35

FREKVENCE

- frekvenční rozsah 20 Hz–20 kHz (s věkem klesá)
- dvojnásobek frekvence – 1 oktáva
- logaritmické rozpoznávání
- citlivost – Fletcher-Munsonova křivka
- nejcitlivější v oblasti 1–4 kHz
- frekvenční rozlišení frekvenčně závislé (0,3 % při 3 kHz 3% při 100 Hz)



5/35

FREKVENCE

- do 30 Hz subbasy
- 30-65 Hz hluboké basy
- 50 Hz síťové napětí
- 70–90 Hz hutnost basových nástrojů
- 90–180 Hz vysoké basy – hloubka, sytost
- 150–350 Hz nízké středy – rezonance těles
- 250–1200 Hz středy – rezonance menších nástrojů
- 1,2–3 kHz vyšší středy – barva zvuku, srozumitelnost
- 2,5–6 kHz vysoké středy – cinkání, ostrost, jas
- 6–20 kHz výšky – čistota, vzduch

6/35

FREKVENCE

| | |
|-------------|-------------|
| komorní A | 440 Hz |
| hlas | |
| bas | 82–329 Hz |
| baryton | 110–370 Hz |
| tenor | 131–523 Hz |
| alt | 175–698 Hz |
| mezzosoprán | 247–880 Hz |
| soprán | 262–1397 Hz |
| housle | 196–1975 Hz |
| flétna | 262–2349 Hz |
| piano | 27–4186 Hz |
| varhany | 16–8372 Hz |

7/35

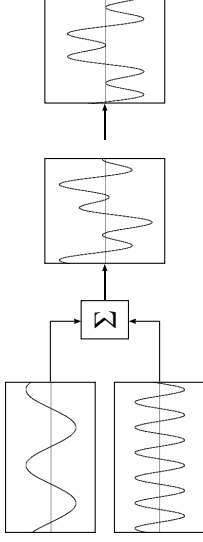
IDENTIFIKACE ZDROJE

- dobře úhel
 - stínění hlavy
 - fázový posuv (< 1kHz)
 - časový posuv
- špatně vzdálenost
 - útlum vysokých frekvencí
 - ozvěna

8/35

BARVA ZVUKU

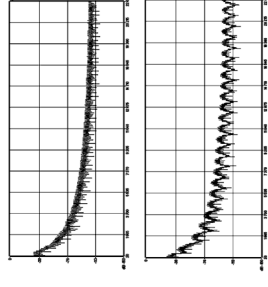
- základní tón + harmonické frekvence
- vnímaný zvuk nezávisí na fázovém posuvu
- barva zvuku – frekvenční charakteristika



9/35

HŘEBENOVÝ FILTR

- součet fázově posunutých zvuků – změna frekvenční charakteristiky



10/35

REPRODUKTORY

- poslechové reproboxy – zvuk, akustický výkon
- monitory – dynamika, věrný frekvenční přenos
- optimum 30–20000 Hz
- kvalitní monitor 60–20000 Hz při ± 3 dB toleranci, 35 dB –6 dB
- zkreslení < 1% nad 200 Hz (při 1 W)
- pro kvalitní kontrolu subwoofer (20–120 Hz)
- basreflex
- zesilovače 100–400 W, velká studia > 1 kW/kanál
- směrová charakteristika frekvenčně závislá
- impedance 4–8 Ω

11/35

REPRODUKCE

MONOFONNÍ

- Jeden zdroj zvuku
- vícepásmové reproboxy – reproduktory nad sebou
 - 2pásmové – woofer, tweeter (1,5 kHz)
 - 3pásmové – navíc středy
 - 4pásmové – pro studia, subwoofer
- pasivní systémy – výhybka v reproboxu
- aktivní systémy – výhybka před výkonovými zesilovači

12/35

REPRODUKCE

STEREOFONNÍ

- dva zdroje zvuku (L, R)
- posluchač + zdroje = rovnostranný trojúhelník

2.1

- L, R, subwoofer
- subwoofer typicky uprostřed

5.1

- L, R, C (center), LS, RS (surround)
- rozmístění 0°, 60°, 120°

1.3/35

REPRODUKCE

6.1

- L, R, C, LS, RS, B (back)
- rozmístění 0°, 60°, 90°, 180°

7.1

- L, R, C, LS, RS, LB, RB
- rozmístění 0°, 60°, 90°, 150°

1.4/35

ZPRACOVÁNÍ ZVUKU

NAHRÁVÁNÍ

- snímání, předzpracování, záznam

MIXÁŽ

- čtení, mixážní pult, zvukové procesory, záznam

MASTERING

- čtení, premastering, mastering, výroba nosiče

REPRODUKCE

- čtení, výkonový zesilovač, reprosoustava

1.5/35

MIKROFONY

PARAMETRY

- maximální akustický tlak
- citlivost – odstup signál–šum (SNR) pro 1 kHz
- elektrický šum
- impedance 5–10 k Ω nebo 150–600 Ω
- tišší zvuk \Rightarrow horší SNR

příklad:

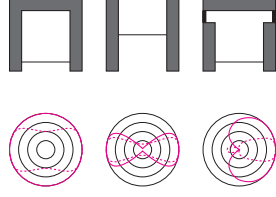
- max. SPL 140 dB (1 kHz),
 - 134 dB pro 20–20000 Hz (0,5 % zkreslení)
 - šum 25 dB, 14 dB podle kompenzace A
- \Rightarrow dynamický rozsah min. 126 dB

1.6/35

SMĚROVÁ CHARAKTERISTIKA

VŠESMĚROVÝ

- nemají proximity effect
- přirozenější zvuk
- přeslechy



OSMIČKOVÝ

- proximity efekt
- speciální aplikace

KARDIOIDNÍ

- proximity efekt
- minimální přeslechy

1 7 / 35

KONSTRUKCE MIKROFONŮ

- dynamické
- páskové
- kapacitní, RF kapacitní
- elektretové
- kontaktní
- mikrofony s tlakovou zónou (PZM)

1 8 / 35

STEREO NAHRÁVKA

- dozvuk z různých směrů, sejmutí mikrofonem, reprodukce z jednoho směru \Rightarrow hřebenový filtr
- nástroje ve stopách, stereobáze v mixáži
- skutečné stereofonní nahrávání
- XY – kardioidní mikrofony v úhlu 90 stupňů
- MS – kulový + osmičkový mikrofon u sebe
- AB – dva kulové mikrofony vedle sebe
- + bodové mikrofony pro mixáž

1 9 / 35

SNÍMÁNÍ HLASU

- na živo dynamický mikrofon
- ve studiu kapacitní mikrofon
- explozivní hlásky – b, p, d, t
- sykavky – c, s, z
- malá vzdálenost mikrofonu od úst – proximity efekt, nežádoucí ruchy
- velká vzdálenost mikrofonu od úst – musí být citlivý mikrofon, přeslechy, odrazy
- typicky 15 – 60 cm

2 0 / 35

MIXÁŽNÍ PULT

- vstupní část
 - korekční část
 - pomocné výstupy
 - výstupy
- VSTUPNÍ ČÁST**
- nastavení citlivosti
 - kontrola ořezávání špiček
 - kontrola optimální hlasitosti (−20 dB)

KOREKČNÍ OBVODY

- v mixážním pultu nebo v racku

2.1./35

KOREKČNÍ OBVODY

EKVALIZÉR

- selektivní nastavení citlivosti
- shelving
 - ovlivňuje horní nebo spodní část spektra
 - velká strmost – frekvenční filtr (24 dB/oct)
- baxandall
- bell
 - ovlivňuje omezenou část spektra
 - většinou max. ± 15 dB
- grafický, sweep, parametrický ekvalizér
- dynamický ekvalizér

2.2./35

MIXÁŽ

- míchání signálů
- regulace úrovně
- ekvalizace
- řízení dynamiky
- odstranění šumu
- časové korekce
- přeladování
- řízení stereooobrazu
- efektování
- cílem je dosáhnout srozumitelného zvuku
 - umístování zvuků do času a prostoru

2.3./35

MIXÁŽ

PROCESORY

- výstupem pouze zpracovaný zvuk
- ekvalizér, úprava dynamiky, enhancer, směrové efekty, zkreslení

EFEKTY

- výstup je kombinací zpracovaného zvuku a čistého vstupu
- zpoždovací linka, chorus, flanger, phaser, měnič ladění, dozvuk

2.4./35

DYNAMICKÉ PROCESORY

- dynamický rozsah – rozdíl mezi průměrem a špičkami
- typicky 10–15 dB
klasika až 20 dB a více
některé styly 3 dB
- kompresor/limiter
- expander/gate
- upward
- downward

2.5/35

KOMPRESORY

- zvýšení hlasitosti bez zkreslení
- poslech v hlučném prostředí
- uložení, přenos
- práh, poměr, naběh, doběh, hold
- poměr vyšší než 10:1 = limiter
- napěťově řízený zesilovač
- řízení přímo zvukem, přes horní propust (de-esser), side chain
- vícepásmové kompresory
- kompresor s nulovou reakcí

2.6/35

EXPANDERY

- zvýšení dynamického rozsahu
- jednoduché odstranění šumu
- odstranění přeslechů
- práh
- poměr, naběh, doběh, hold
- poměr vyšší než 1:10 – gate

2.7/35

ŠUMOVÉ FILTRY

- řízené dynamikou
- odstraní šum i pod užitečným signálem
- omezení vysokých frekvencí při poklesu úrovně (většina zvuků má vysoké frekvence v naběhu)

2.8/35

ENHANCERY

- též excitery
- změna úrovně harmonických frekvencí, přidávání nových harmonických frekvencí
- projasnění zvuku i z méně kvalitních nástrojů
- zesílení zvuku
- nastavení frekvence, od které se mají nové frekvence generovat
- úroveň smíchání s původním signálem

2,9/35

DDL

- zpozdovací linka (digital delay line)
- A/D → fronta v RAM → D/A
- slouží k tvorbě dalších efektů
- nastavení zpoždění
 - změna vzorkovací frekvence (dá se řídit signálem),
 - změna délky fronty
- míchání zpožděného signálu s původním
- záporná zpětná vazba – echo
- zpětná vazba + modulace zpoždění – chorus
- modulace vzorkovací frekvence – vibrato
- 2x DDL s modulovanou vzorkovací frekvencí – phasing
- phasing + silná zpětná vazba – flanging

3,1/35

DALŠÍ PROCESORY

PANNER

- plynulé umístění zvuku ve stereofonním obrazu
- ovlivňuje relativní hlasitost a časový posuv
- samostatně se už téměř nepoužívá

ZKRESLENÍ

- pro elektrickou kytaru
- napodobení přebuzeného zvuku

3,0/35

PITCH SHIFT

- měnič ladění
- A/D → fronta v RAM → D/A
- fronta se různě rychle čte a zapisuje
- vyrovnání změny rychlosti – zvuk na kousky
 - opakování kousků (zvýšení tónu)
 - ořezávání kousků (snížení tónu)
- napojování kousků – křížový útlum nebo napojení v průchodu nulou
- časová korekce
- přidání dalšího hlasu
- oprava intonace

3,2/35

REVERB

- simulace odrazu zvuku od stěn
- cca 3000 odrazů za vteřinu, odrazy frekvenčně, stereofonně a dynamicky upravené

PARAMETRY

- doba dozvuku – pokles o 60 dB
- počáteční zpoždění
- tvar obálky
- poměr přímého zvuku a dozvuku
- algoritmus: hall, room, ambience, plate

3.3/35

PREMASTERING

- uspořádání skladeb
- určení mezer
- editace přechodů mezi skladbami, doplnění šumu, odstranění šumu
- finální úprava dynamiky
- finální ekvalizace
- nastavení polarity signálu, odstranění DC offsetu, ...

3.4/35

**STAY TUNED
FOR MORE
ROCK'N'ROLL**

3.5/35