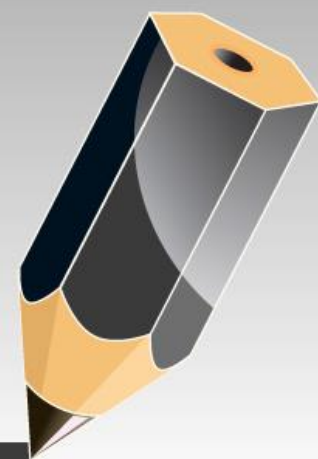
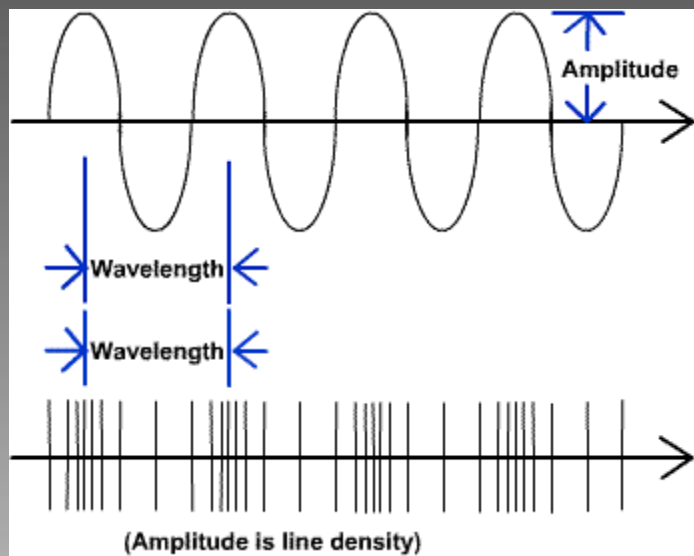




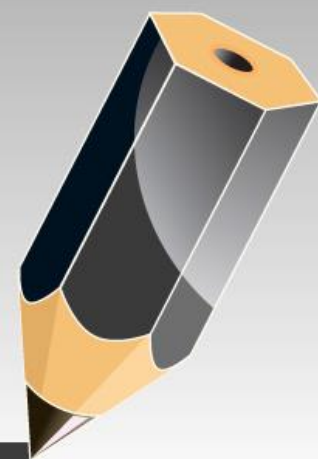
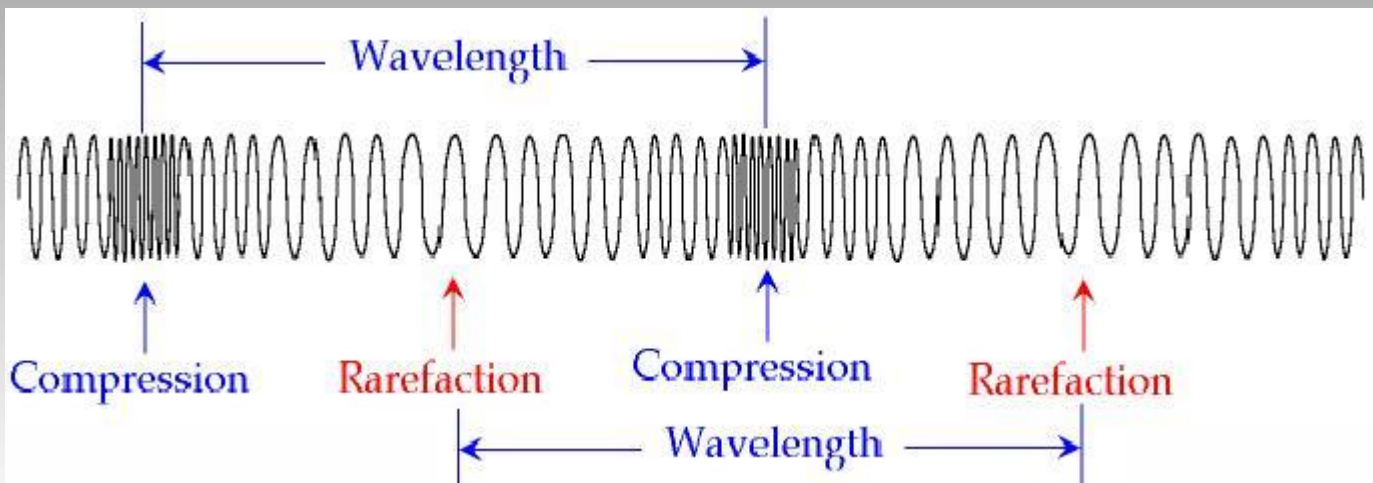
คลื่นเสียง (Sound Wave)



คลื่นเสียง

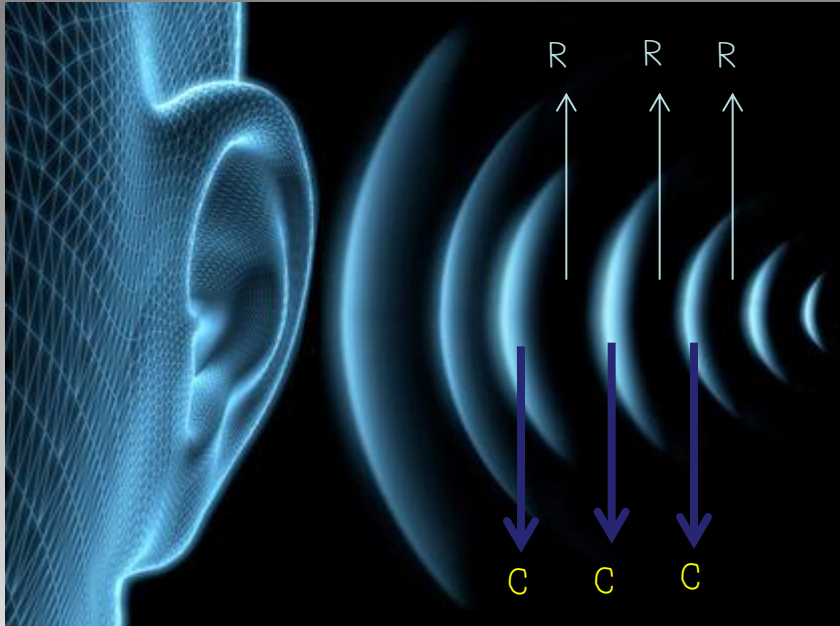


- คลื่นตามยาวอนุภาคของตัวกลางจะสั่นในทิศทางเดียวกับทิศที่คลื่นเคลื่อนที่ไป

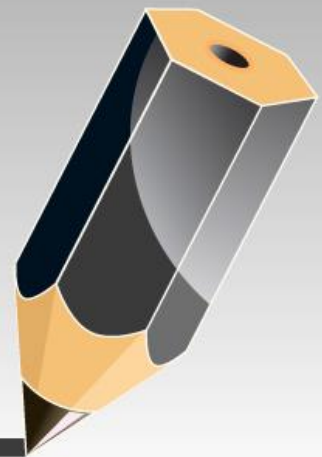


ส่วนประกอบของคลื่นเสียง

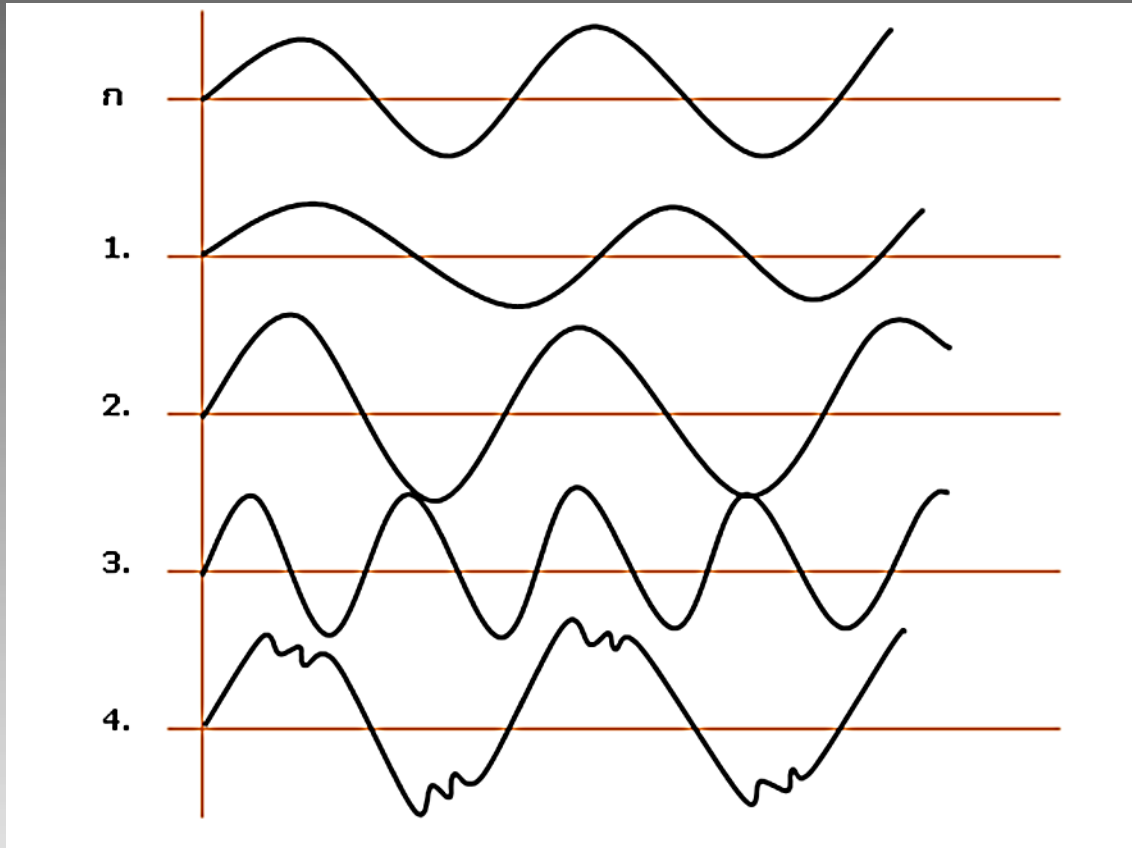
คลื่นเสียงประกอบด้วยส่วนอัดและส่วนขยาย



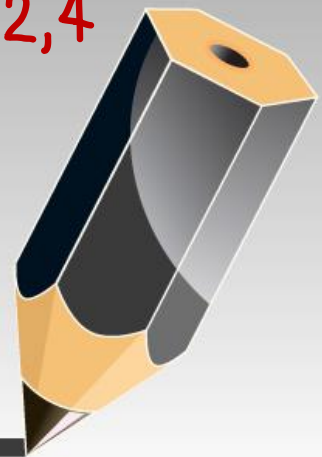
- C – compression (ส่วนอัด)
- R – rarefaction (ส่วนขยาย)



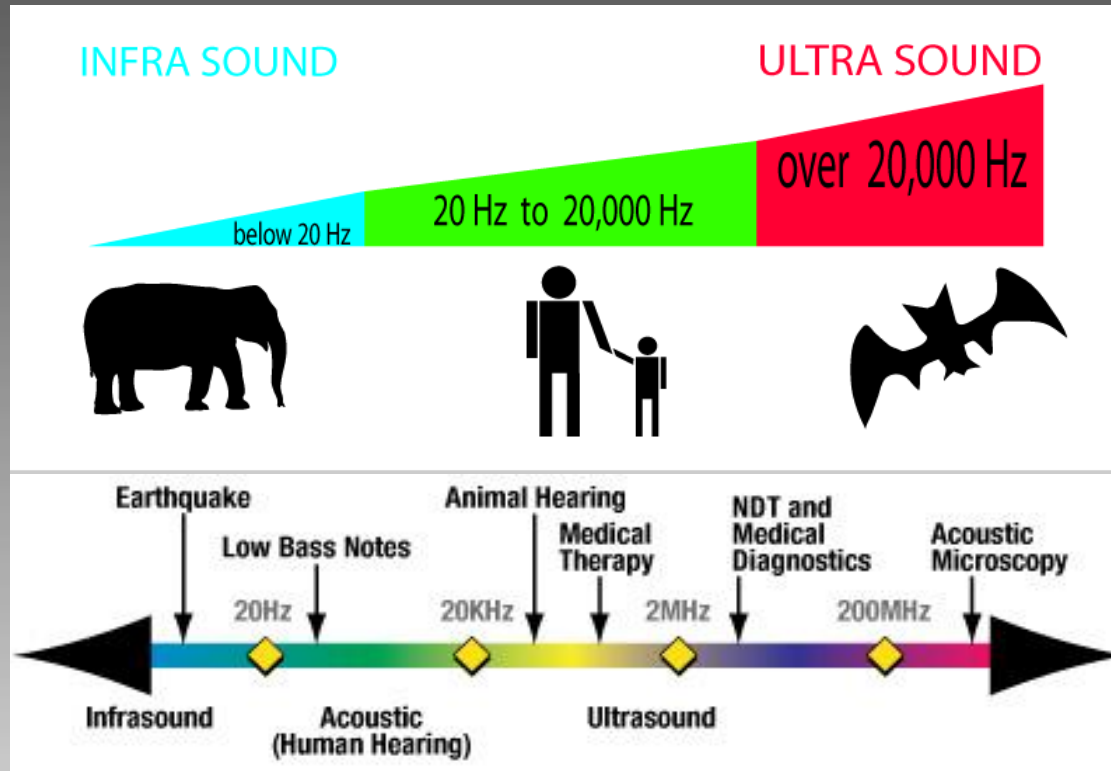
จงพิจารณาแผนภาพเสียงต่อไปนี้ว่า แผนภาพใดมีเสียงดังและแผนภาพใด
มีเสียงแหลมกว่าคลื่นเสียง ก



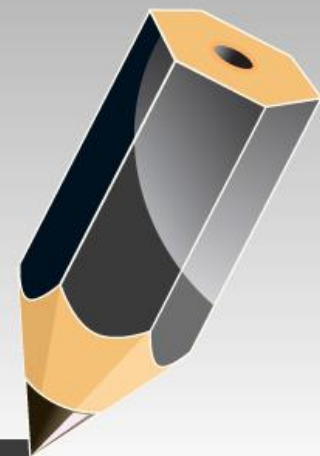
- คลื่น 1,2
- คลื่น 2,3
- คลื่น 1,3
- คลื่น 2,4



ความถี่ที่มนุษย์ได้ยิน



- ความถี่ที่มนุษย์ได้ยินอยู่ในช่วง 20-20,000 Hz
- Infrasonics ความถี่ที่ต่ำกว่า 20 HZ
- Ultrasonics ความถี่ที่มากกว่า 20,000 HZ



Infrasonics



- เป็นคลื่นเสียงที่มีความถี่ต่ำกว่า 20 Hz เช่นคลื่นจากแผ่นดินไหว คลื่นจากภูเขาไฟระเบิด

ตัวอย่างเช่น การระเบิดของภูเขา

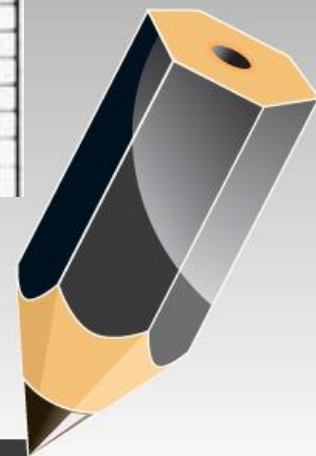
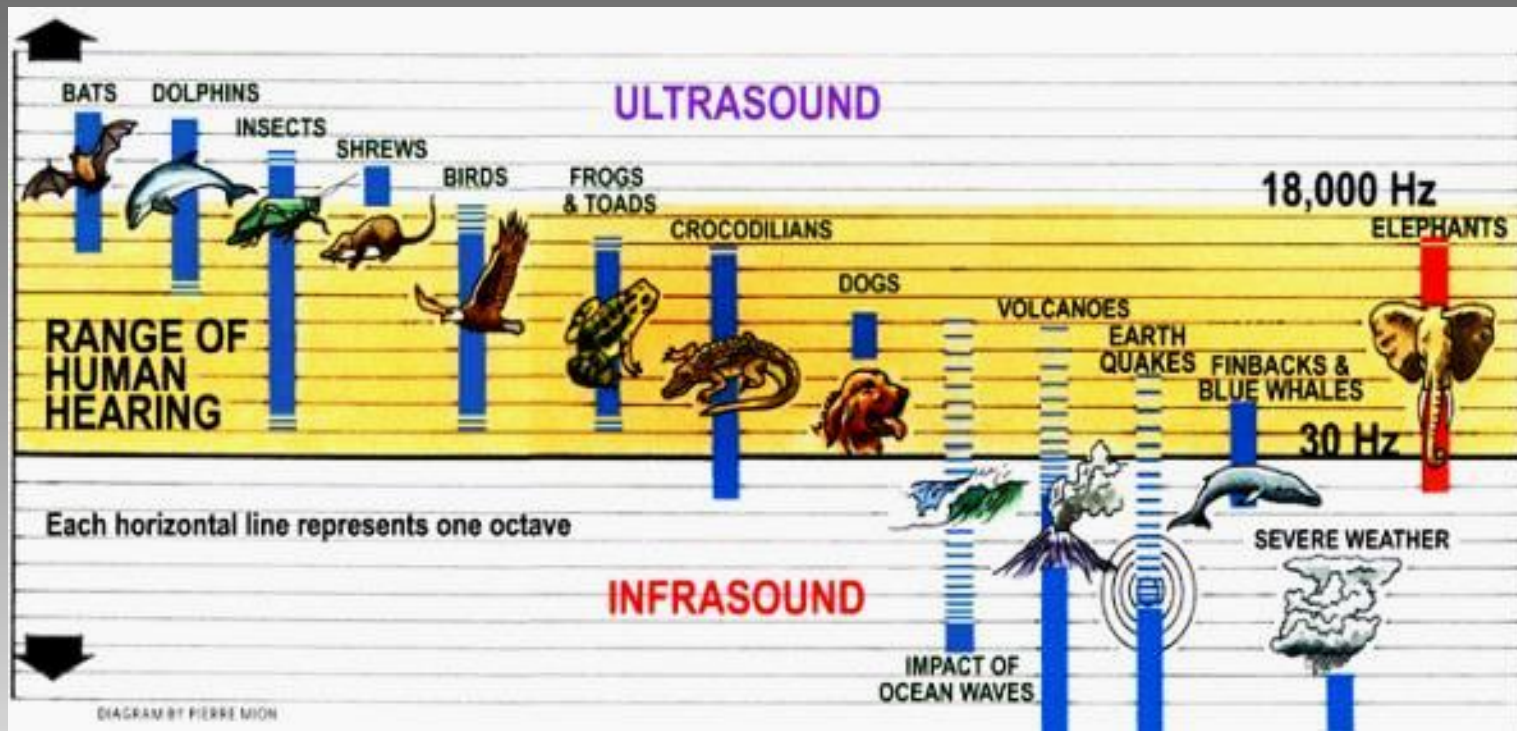
ไฟในกัวเตมาลา ให้ความถี่ต่ำกว่า 10Hz

การเกิดแสงเหนือ แสงใต้มีผลทำให้

อากาศรอบๆเกิดการเคลื่อนตัว ทำให้เกิด
ความถี่ในย่านอินฟราโซนิกลึกลง



การได้ยินเสียงอินฟราโซนิกส์

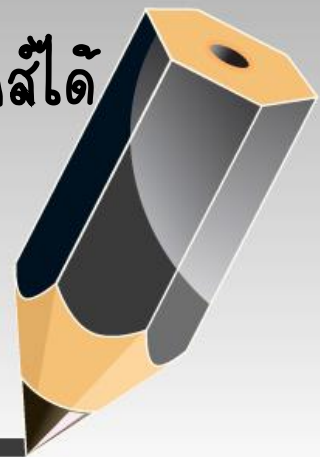


การได้ยินเสียงอินฟราโซนิกส์ของสัตว์บางชนิด



- สัตว์บางชนิด เช่นนก Cassowary ซึ่ง

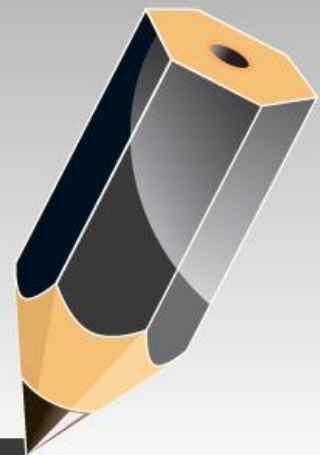
อาศัยอยู่ในออสเตรเลียและนิวซีแลนด์ จะมีอวัยวะส่วนหัวที่เป็นหงอนแข็ง สามารถรับรู้ความถี่ในย่านอินฟราโซนิกส์ได้



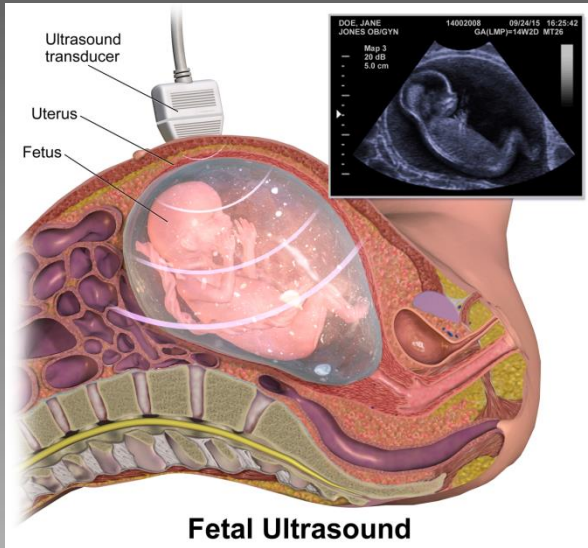
Ultrasonic



หมายถึง คลื่นเสียงที่มีความถี่สูงกว่า 20 KHz ขึ้นไป จะสูงขึ้นไปจนถึงเท่าใด
ไม่ได้ระบุจำกัดเอาไว้ ซึ่งเป็นความถี่ที่สูงเกินกว่าที่ประสาทหูมนุษย์จะได้ยิน
ซึ่งโดยทั่วไปแล้วหูของมนุษย์โดยเฉลี่ยจะได้ยินเสียงสูงถึงเพียงแค่ประมาณ 15
KHz

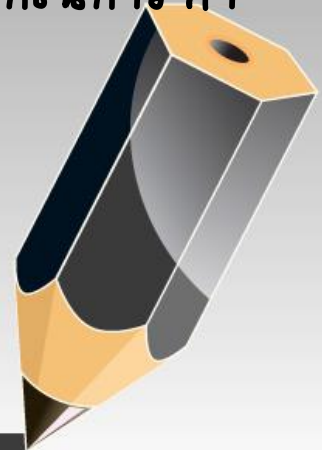
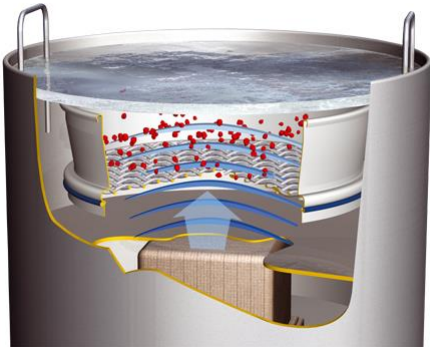


การใช้ประโยชน์ของอุลตราโซนิก



- การใช้อุลตราซาวด์ตรวจทารกในครรภ์

- การใช้คลื่นอุลตราโซนิกในการทำ ความสะอาด



อัตราเร็วของเสียง

■ อัตราเร็วของเสียงจะมากขึ้นกับ

1.1 ชนิดของตัวกลาง

ของแข็ง-มากที่สุด

ของเหลว-รองลงมา

ก๊าซ-น้อยที่สุด

| ตัวกลาง | อัตราเร็วเสียง(m/s) | |
|----------|-----------------------|-------|
| | 0°C | 25°C |
| อากาศ | 331 | 346 |
| ไฮโดรเจน | 1,270 | 1,339 |
| น้ำ | 1,450 | 1,498 |
| แก้ว | 5,500 | 4,554 |
| เหล็ก | 5,100 | 5,200 |



อัตราเร็วของเสียง

- 1.2 ในตัวกลางเดียวกัน อัตราเร็วจะมากหรือน้อยขึ้นกับอุณหภูมิ
อัตราเร็วของเสียงในอากาศหาได้จากความสัมพันธ์ดังนี้

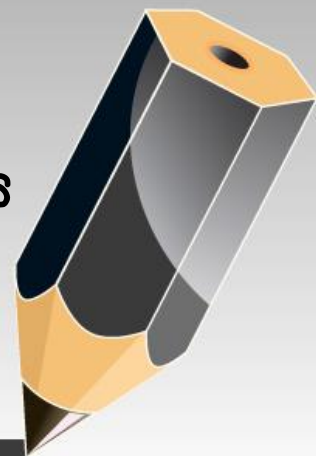
$$v(t) = 331 + 0.6t$$

ที่ 0°C

$$v(0) = 331 + (0.6 \times 0) = 331 \text{ m/s}$$

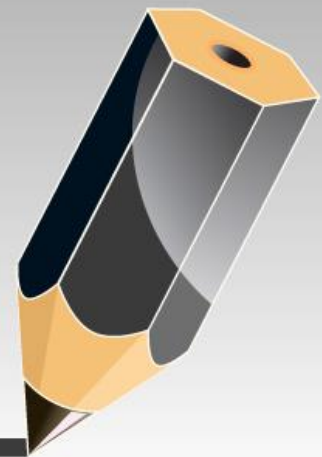
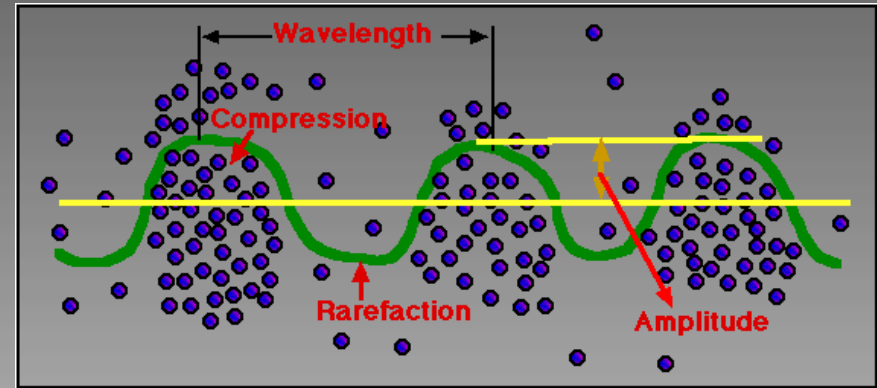
ที่ 25°C

$$v(25) = 331 + (0.6 \times 25) = 346 \text{ m/s}$$



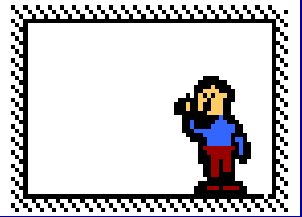
สมบัติของเสียง

- การสะท้อนของเสียง
- การหักเหของเสียง
- การแทรกสอดของเสียง
- การเลี้ยวเบนของเสียง



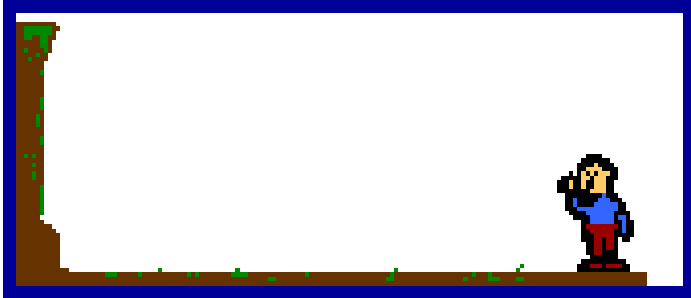
การสะท้อนของเสียง

Reflection off a Nearby Wall



Time (s): 0.00

Reflection off a Distant Cliff



■ การสะท้อนของเสียงในกรณี **ที่ตัวสะท้อนอยู่ไม่ไกล** เราจะไม่สามารถแยกเสียงสะท้อนและเสียงแรกที่พูดออกไปจากกันได้

■ การสะท้อนของเสียงในกรณี **ที่ตัวสะท้อนอยู่ไกลพอสมควร** เราจะสามารถแยกเสียงสะท้อนจากเสียงพูดได้ชัดเจน เราจึงเรียกเสียงสะท้อนที่ได้ยินภายหลังเสียงพูดนี้ว่า เสียงก้อง (Echo)



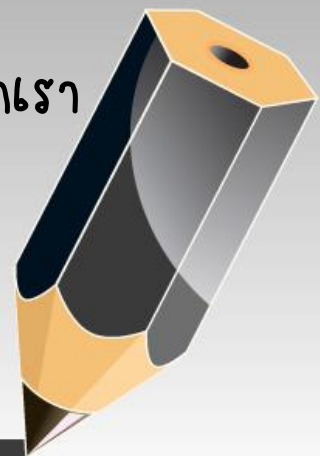
เสียงก้อง (ECHO)

- เราจะได้ยินเสียงก้องเมื่อเสียงสะท้อนห่างจากเสียงที่เราพูดไม่น้อยกว่า 0.1 วินาที

ถ้าอัตราเร็วเสียงมีค่า 340 เมตร/วินาที ตัวสะท้อนต้องอยู่ห่างจากเราอย่างน้อยที่สุดเป็นระยะเท่าใด เราจึงจะได้ยินเสียงก้อง

| | | |
|----------------------------|-----------------------|------|
| 1 วินาที เสียงเดินทางได้ | 340 | เมตร |
| 0.1 วินาที เสียงเดินทางได้ | $340 \times 0.1 = 34$ | เมตร |

แต่เนื่องจากเสียงต้องเดินทางไป-กลับ ดังนั้นตัวสะท้อนต้องอยู่ห่างจากเราอย่างน้อย 17 เมตร เราจึงจะได้ยินเสียงก้อง



EX. เราต้องยืนอยู่ห่างจากตัวสะท้อนอย่างน้อยที่สุดเท่าใด จึงจะได้ยินเสียงก้อง

ถ้าอุณหภูมิของอากาศขณะนั้น เท่ากับ 20°C

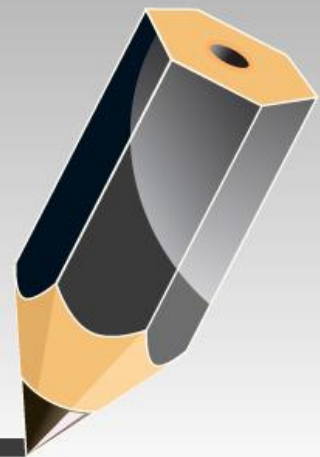
1. หาความเร็วเสียงในอากาศ จาก $V = 331 + 0.6t$

$$V = 331 + 0.6 \times 20 \rightarrow 343 \text{ m/s}$$

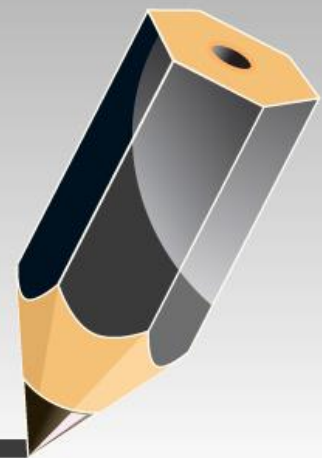
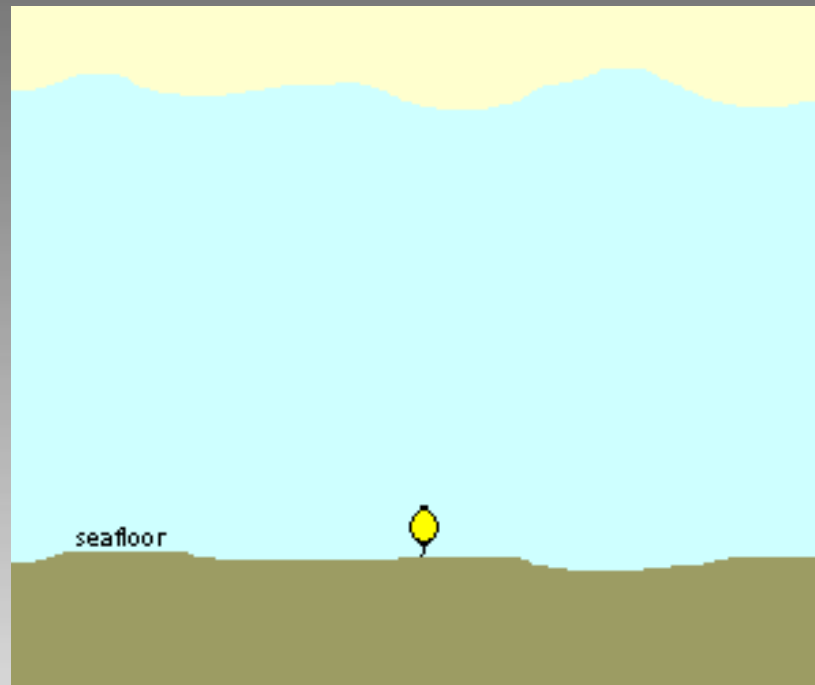
2. หาระยะเสียงก้อง จาก 0.1 ความเร็วเสียงในอากาศ

$$\text{เราต้องยืนห่างจากตัวสะท้อน} = 0.1 \times 343 \rightarrow 34.3 \text{ m}$$

$$3. \text{ จากการเคลื่อนที่ไป-กลับ} = 34.3 / 2 = 17.15 \text{ m}$$

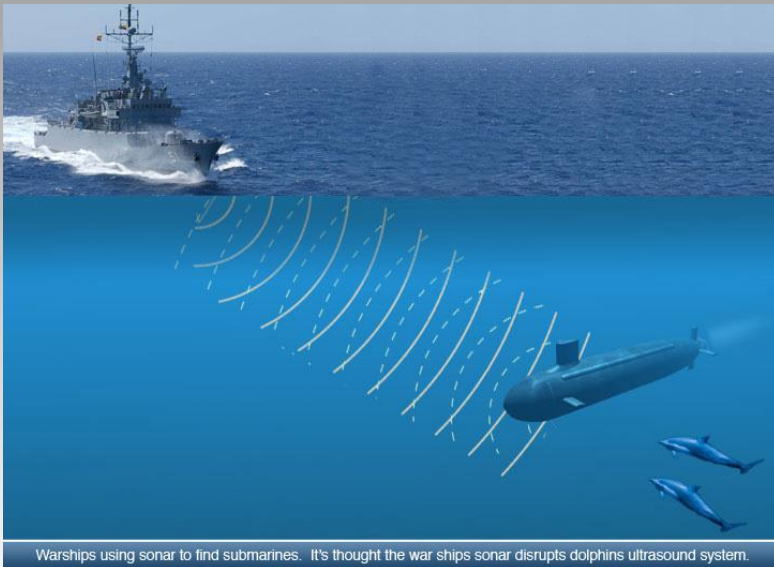
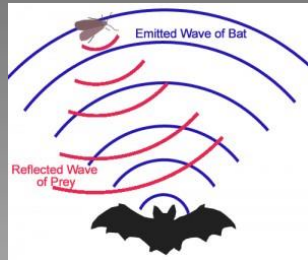
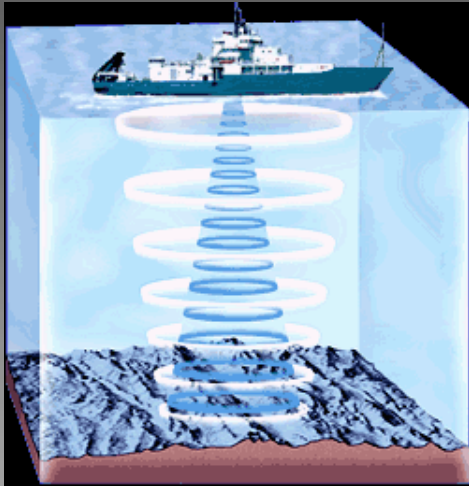


แบบบึงแห้ง เราต้องยืนอยู่ห่างจากตัวสะท้อนอย่างน้อยที่สุดเท่าใด จึงจะได้ยินเสียงก้องถ้าอุณหภูมิของอากาศขณะนั้น เท่ากับ 30°C

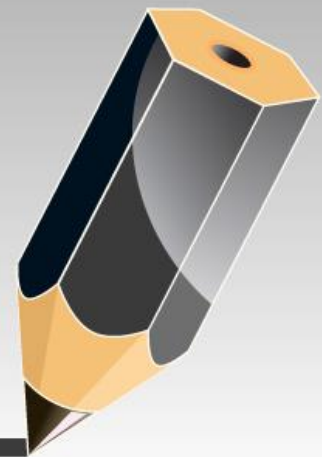
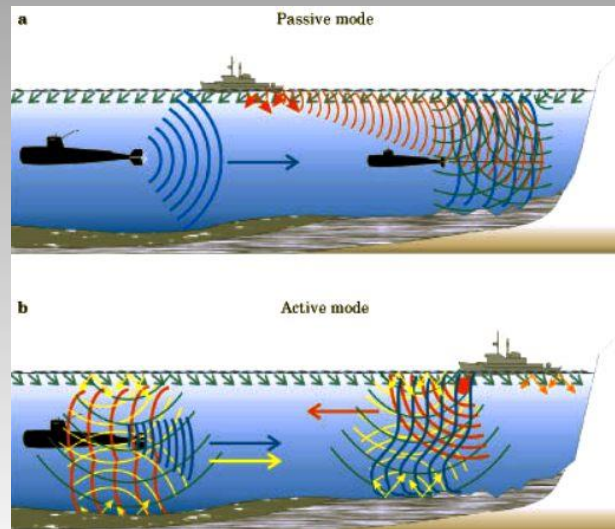


SONAR

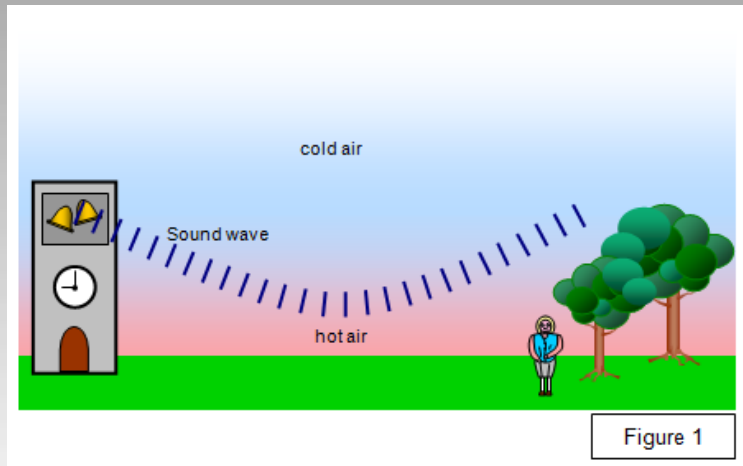
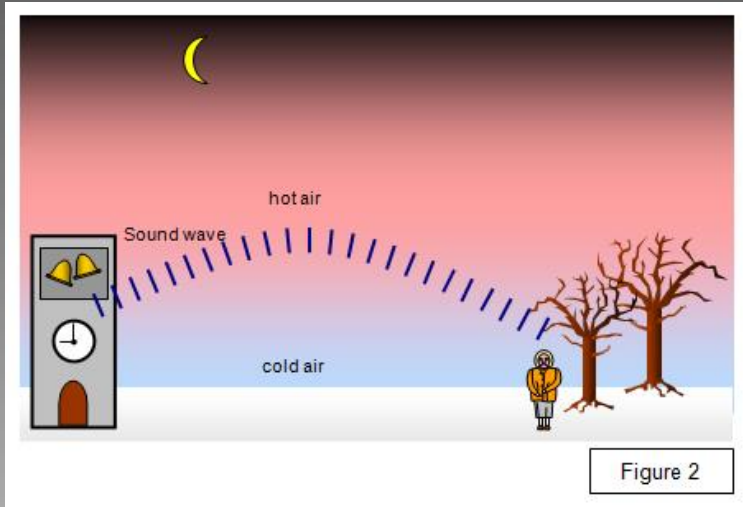
พัฒนาจาก **ECHO** โดยต้นกำเนิดจะส่งสัญญาณเสียง เมื่อเจอวัตถุใต้น้ำแล้ว สัญญาณเสียงจะสะท้อนกลับ จับเวลาจนกว่าจะได้ยินเสียงสะท้อนกลับ จะสามารถคำนวณหาความลึกได้ หรือสามารถตรวจจับวัตถุได้



Warships using sonar to find submarines. It's thought the war ships sonar disrupts dolphins ultrasound system.



การหักเหของเสียง

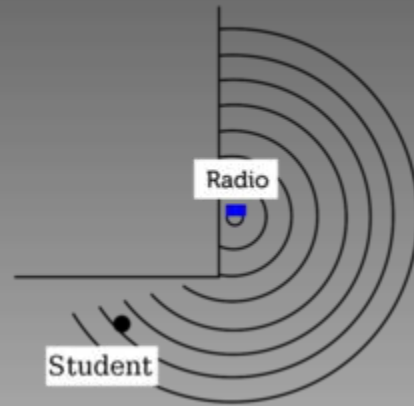
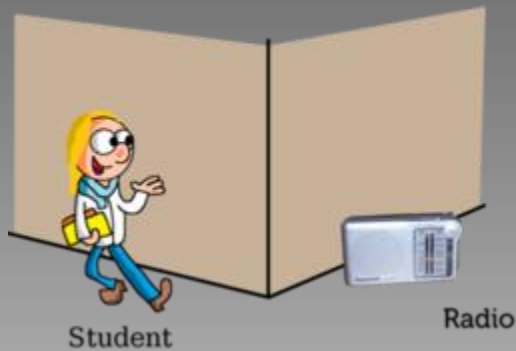


- ในเวลากลางคืนอากาศบริเวณใกล้พื้นดินจะเย็นกว่าอากาศบริเวณที่อยู่เหนือพื้นดินขึ้นไป ทำให้ความหนาแน่นของอากาศใกล้พื้นดินมีความหนาแน่นมากกว่าอากาศในส่วนบนๆ เมื่อคลื่นเสียงผ่านจากบรรยากาศชั้นล่างไปยังบรรยากาศชั้นบน แนวรังสีหักเหจะเบนออกเรื่อยๆจนเกิดการสะท้อนกลับหมด ทำให้เสียงพูดหักเหลงมายังบรรยากาศชั้นล่าง เป็นผลให้เราได้ยินเสียงตะโกนได้ชัดเจนในเวลากลางคืน



การเลี้ยวเบนของเสียง

Diffraction of Sound Waves



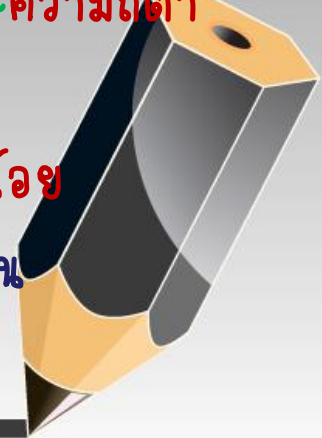
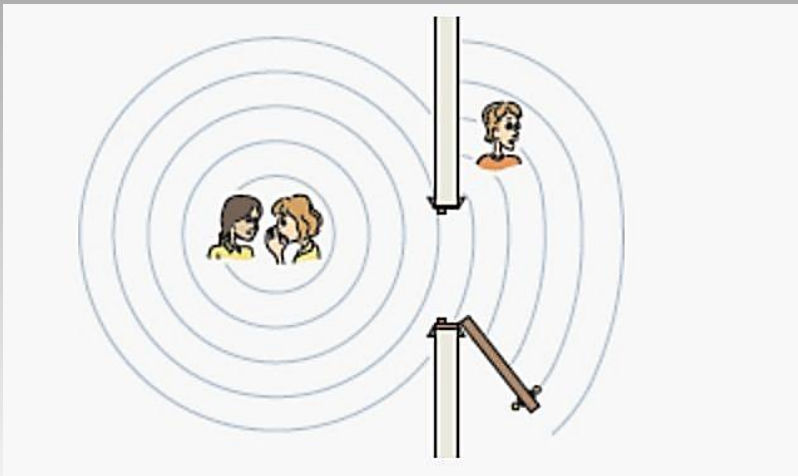
การที่เราได้ยินเสียงวิทยุขณะที่เราอยู่
มุมตึกแสดงให้เห็นว่า **เสียงมีการ
เลี้ยวเบน**

□ คลื่นเสียงจะเลี้ยวเบนได้ดี

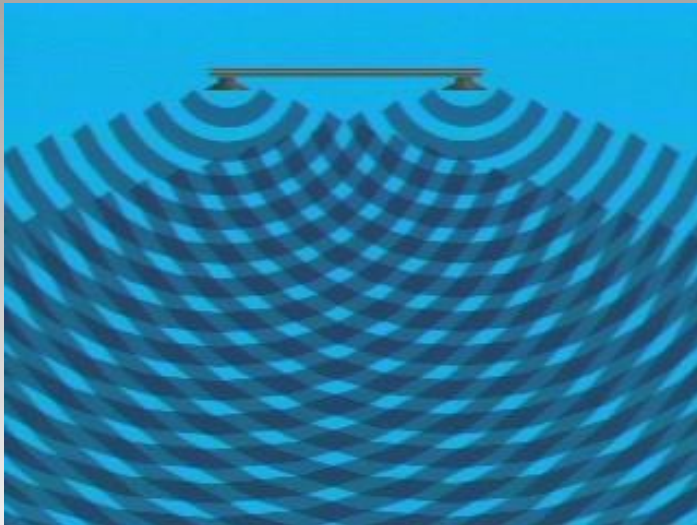
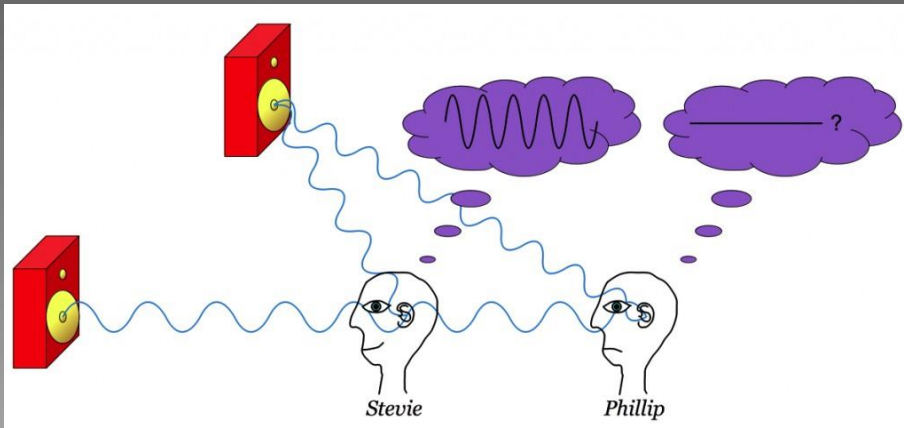
ถ้าคลื่นเสียงมีความยาวคลื่นมาก และความถี่ต่ำ

□ ส่วนคลื่นเสียงที่มีความยาวคลื่นน้อย
และความถี่สูงจะเคลื่อนที่เกือบเป็น

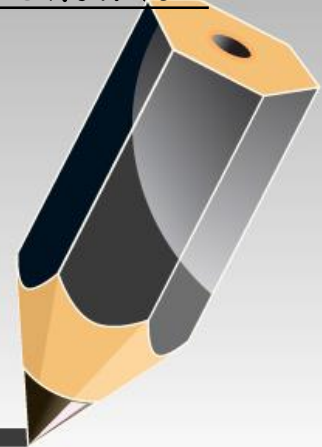
แนวตรง



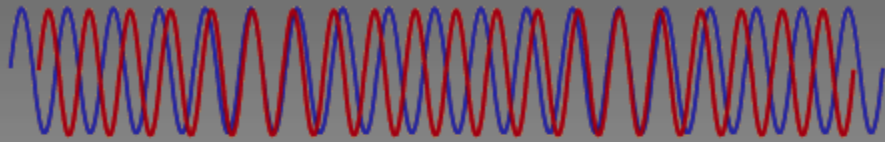
การแทรกสอดของเสียง



- คลื่นเสียงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงตั้งแต่ 2 แหล่งขึ้นไป เช่น จากลำโพง 2 ตัวดังรูป อาจทำให้เกิดเสียงดังขึ้นหรือค่อยลงกว่าเดิมก็ได้ โดยเสียงที่ดังขึ้นเกิดจากการแทรกสอดในลักษณะที่เสริมกัน และ เสียงที่ค่อยลงเกิดจากการแทรกสอดในลักษณะที่หักล้างกัน



บีตส์(BEATS)

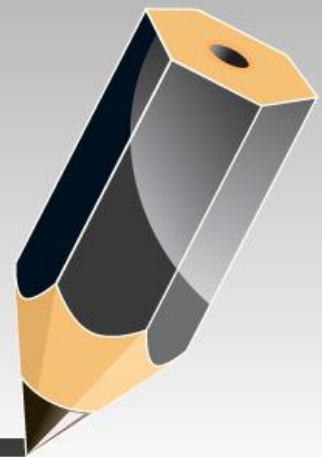
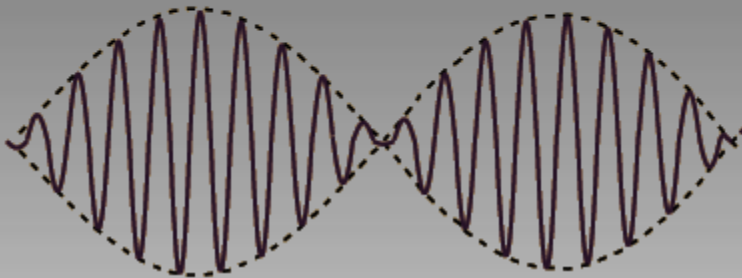


■ เป็นปรากฏการณ์ที่คลื่นเสียง 2

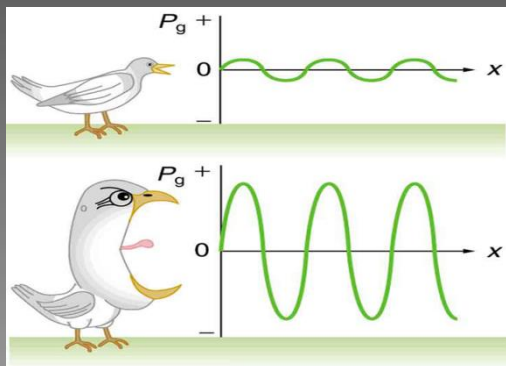
ขบวนมารวมกันโดยมีความถี่ต่างกัน

เล็กน้อย ทำให้ได้ยินเสียงดังและค่อย

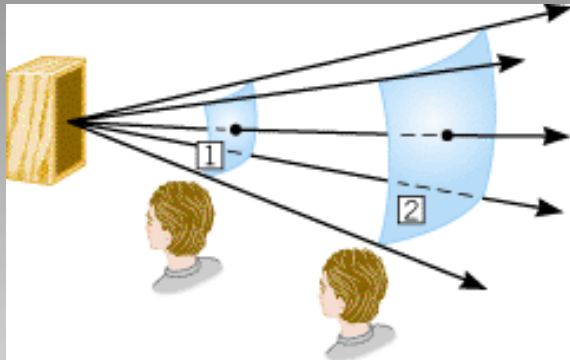
เป็นจังหวะ



ความเข้มเสียง



- ความเข้มของเสียง คือ กำลังเสียงที่ตกกระทบในแนวตั้งฉากกับพื้นที่ของหน้าคลื่นของทรงกลม 1 ตารางหน่วย
- ความเข้มสูงสุดที่มนุษย์ทนได้ คือ 1 W/m^2
- ความเข้มต่ำสุดที่มนุษย์จะได้ยินได้ คือ 10^{-12} W/m^2

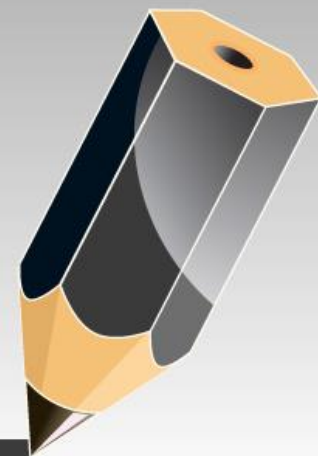


$$I = \frac{P}{4\pi R^2}$$

เมื่อ I = ความเข้มเสียง มีหน่วยเป็น วัตต์/ตารางเมตร (W/m^2)

P = กำลัง มีหน่วยเป็น (W)

R = ระยะห่างจากแหล่งกำเนิดเสียง (m)



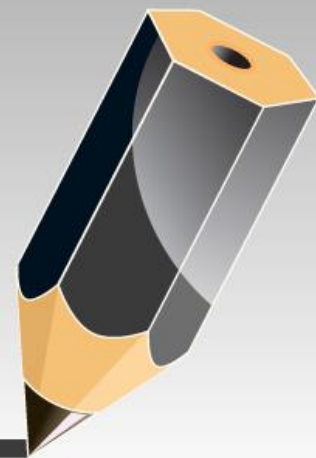
EX. เครื่องยนต์เครื่องหนึ่งมีกำลังเฉลี่ย 100 W ความเข้มเสียงที่ระยะห่าง 10 m จะมีค่าเท่าใด

จาก

$$I = \frac{P}{4\pi R^2}$$

$$I = \frac{100}{4 \times 3.14 \times 10^2}$$

$$I = 0.08 \text{ W/m}^2$$



ระดับความเข้มเสียง

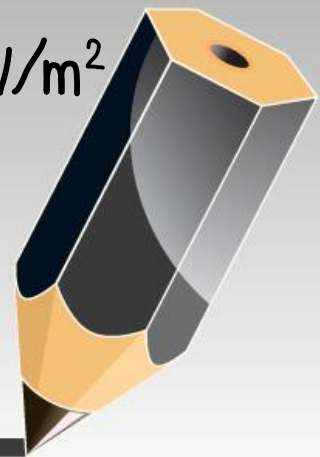
- ระดับความเข้มของเสียง

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

เมื่อ I = ความเข้มของเสียง หน่วยเป็น W/m^2

I_0 = ความเข้มของเสียงต่ำสุดที่คนเราจะได้ยิน $= 10^{-12} W/m^2$

β = ระดับความเข้มเสียง หน่วยเป็น เดซิเบล (dB)

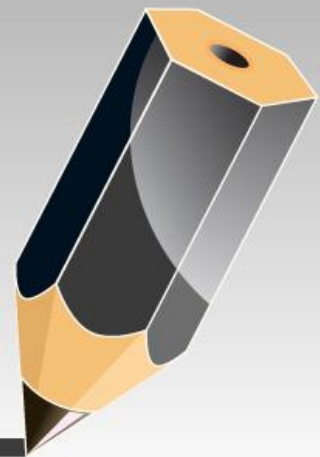


EX. จงคำนวณหาระดับความเข้มของเสียงที่ได้จากเครื่องดูดฝุ่น ที่วัด
ความเข้มเสียงได้ 10^{-5} W/m^2

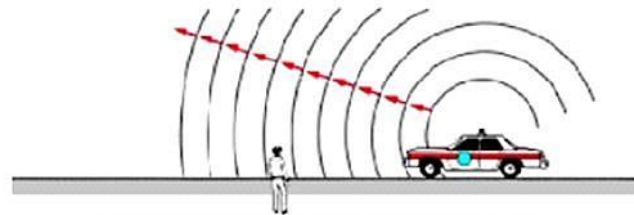
จาก $\beta = 10 \left(\log \frac{I}{I_0} \right)$

$\beta = 10 \left(\log \frac{10^{-5}}{10^{-12}} \right)$

$\beta = 70 \text{ dB}$



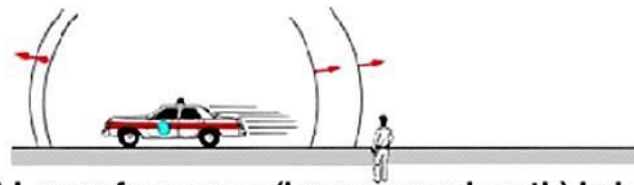
What is the Doppler effect?



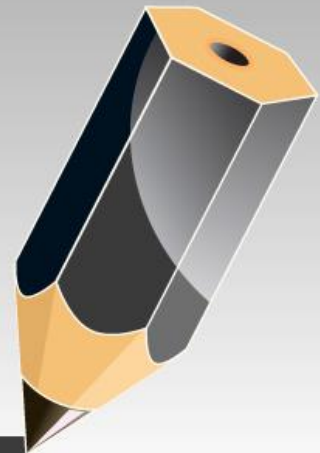
(a) Normal frequency is heard



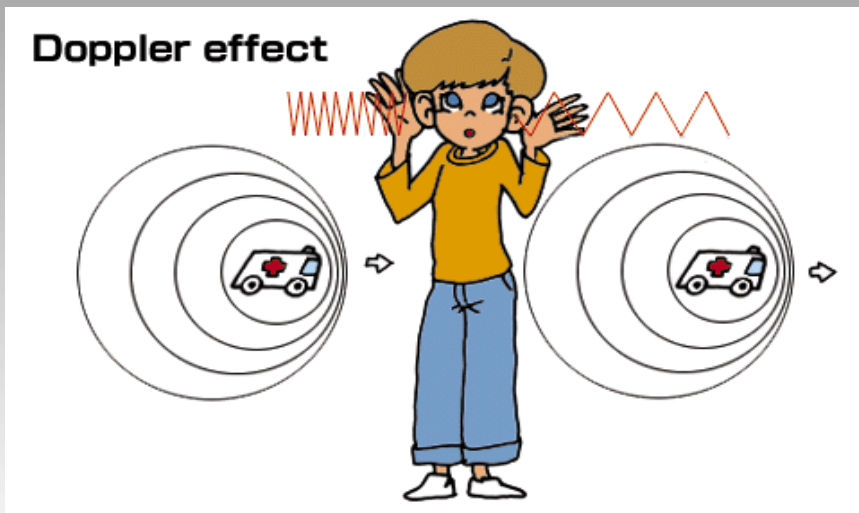
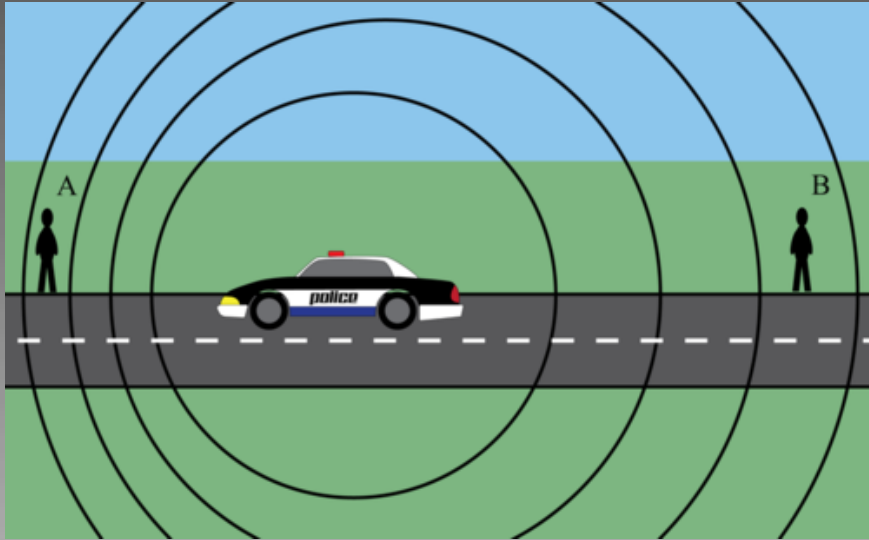
(b) Higher frequency (shorter wavelength) is heard



(c) Lower frequency (longer wavelength) is heard



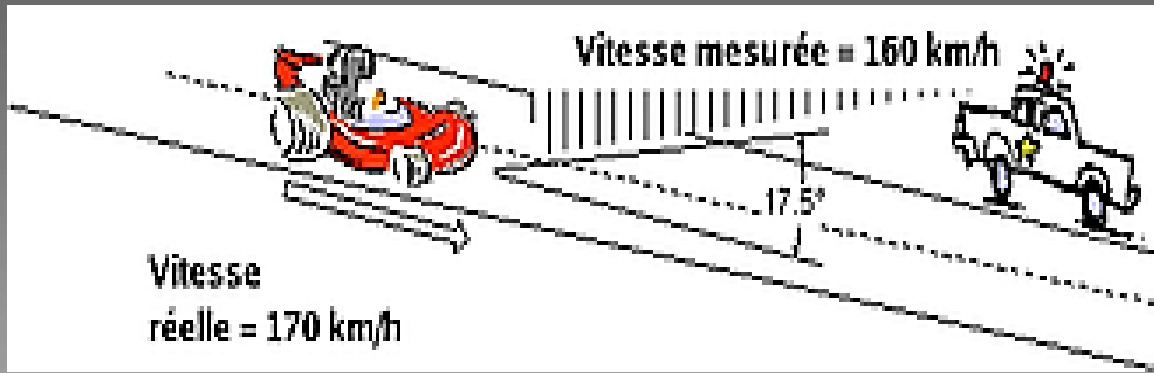
ปรากฏการณ์ดอปเปลอร์



- เป็นปรากฏการณ์ที่แหล่งกำเนิดเสียงหรือผู้สังเกตอย่างใดอย่างหนึ่งเคลื่อนที่หรือทั้งผู้สังเกตและแหล่งกำเนิดเคลื่อนที่ด้วยกันทั้งคู่ จะทำให้ความถี่ที่ผู้สังเกตรับฟังเปลี่ยนแปลงไปจากกรณีอยู่หนึ่ง โดยถ้าแหล่งกำเนิดเคลื่อนที่เข้าหาผู้สังเกต ความถี่จะเพิ่มขึ้น เสียงจะแหลมขึ้น แต่ถ้าแหล่งกำเนิดเคลื่อนที่ออกจากผู้สังเกต ความถี่จะลดลงเสียงจะทุ้มลง



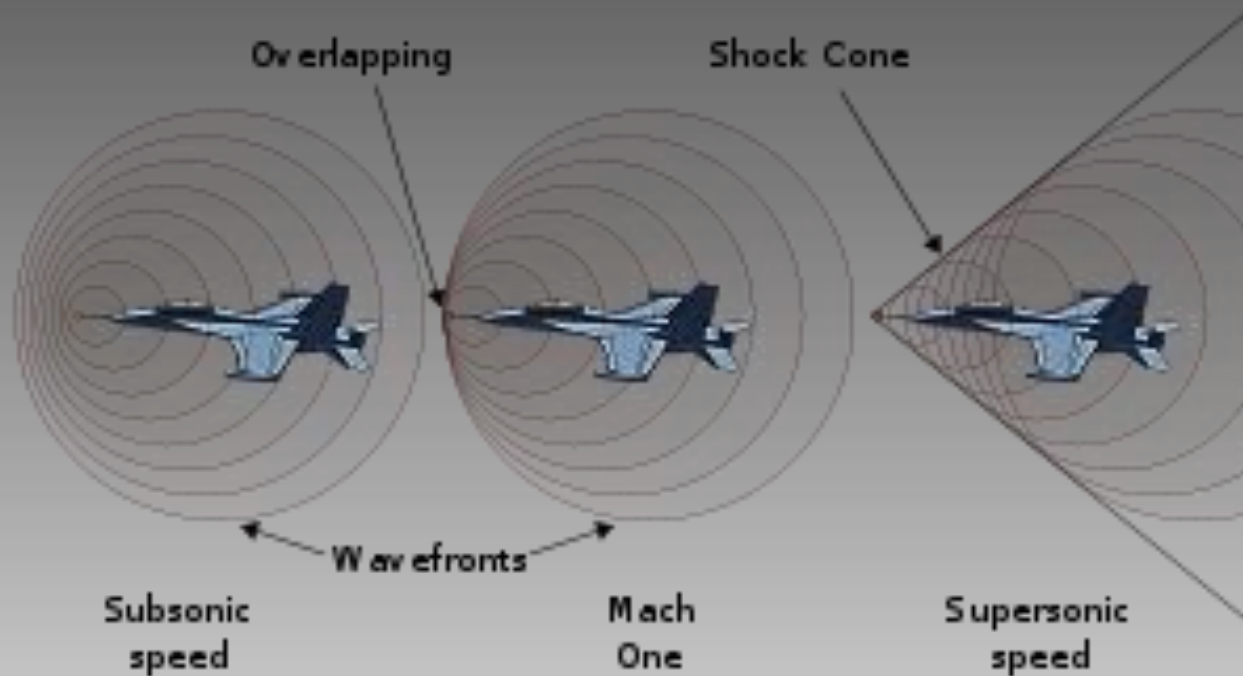
การนำเอาปรากฏการณ์ดอปเปลอร์ไปใช้งาน



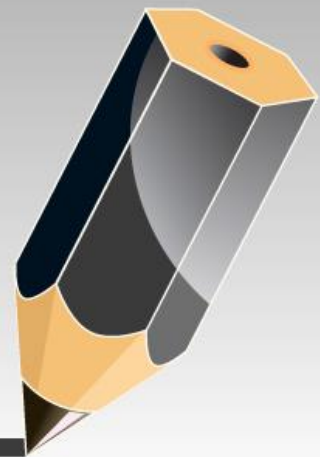
- ปรากฏการณ์ดอปเปลอร์สามารถนำไปใช้วัดความเร็วของสิ่งต่างๆที่เคลื่อนที่ได้ เช่น ตำรวจจะใช้เพื่อหาอัตราเร็วของรถยนต์โดยการส่งคลื่นไมโครเวฟออกไปกระทบรถยนต์ที่กำลังเคลื่อนที่ รถยนต์ก็จะสะท้อนคลื่นกลับมายังตำรวจ แล้ววัดความถี่ที่เปลี่ยนไป ทำให้ตำรวจสามารถทราบได้ว่ารถยนต์นั้นวิ่งด้วยอัตราเร็วเท่าใด



คลื่นกระแทก (Shock Wave)



เป็นการที่คลื่นเคลื่อนที่ของแหล่งกำเนิดเสียงได้เร็วกว่าคลื่นเสียงเคลื่อนที่ ซึ่งคลื่นนี้จะพาพลังงาน และอยู่ในลักษณะเหมือนผนัง



คลื่นกระแทก

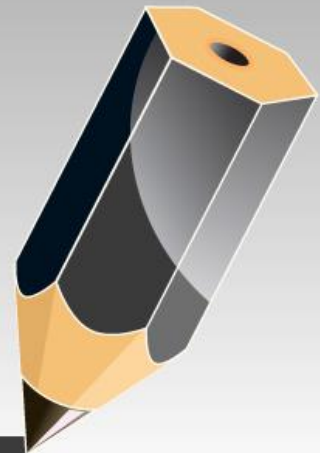
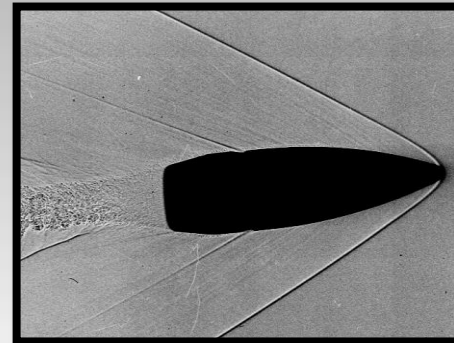
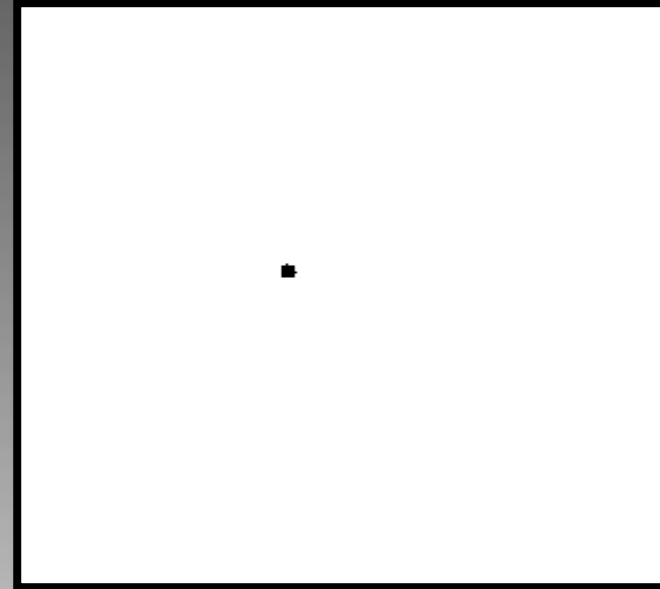
แหล่งกำเนิดเสียงเคลื่อนที่ด้วยความเร็ว 1.4 เท่า
ของความเร็วเสียง (Mach 1.4)

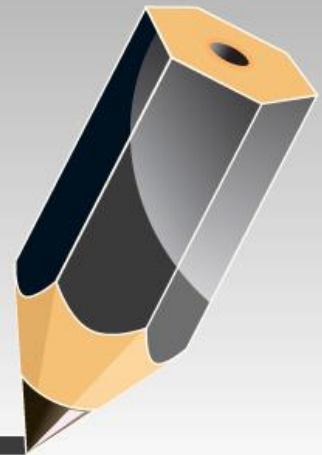
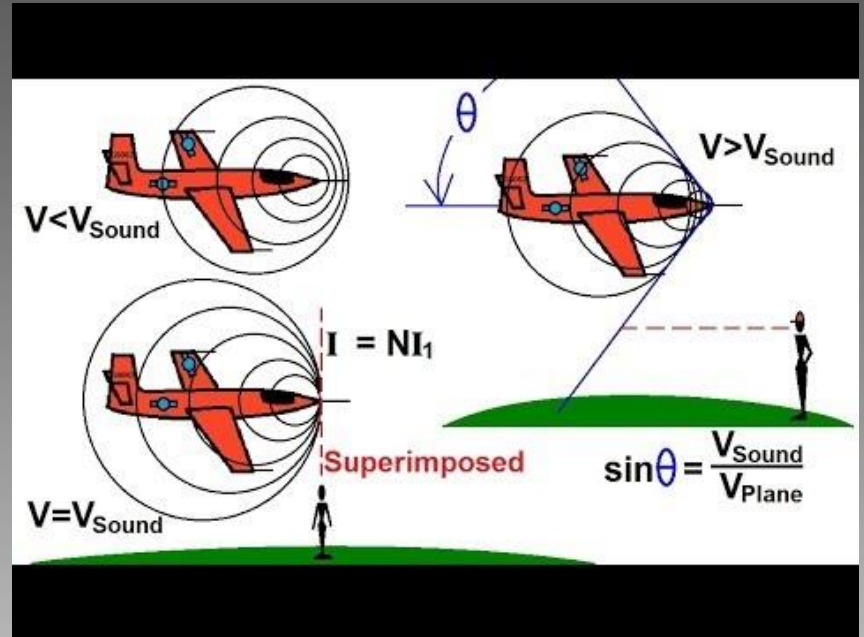
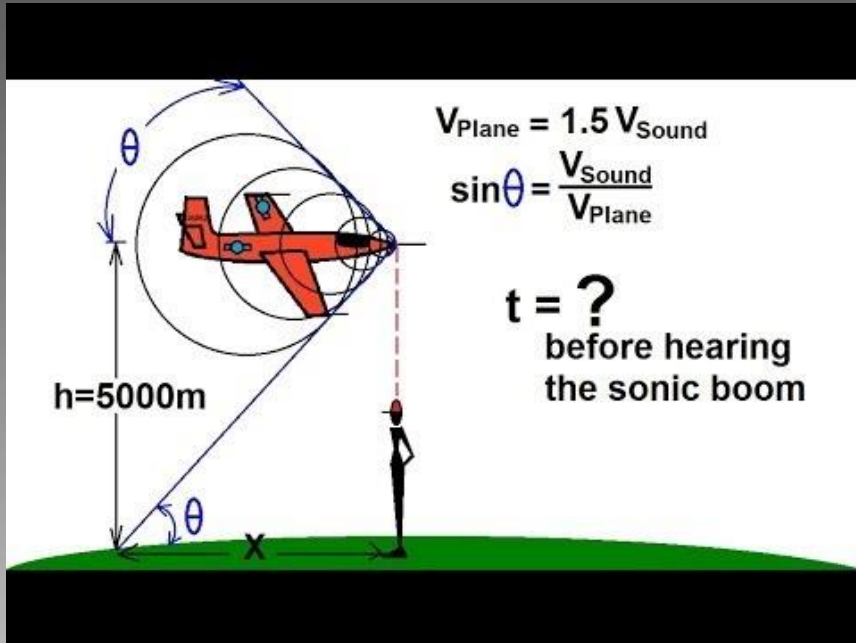
Mach Number คือ อัตราเร็วของแหล่งกำเนิดต่ออัตราเร็วเสียง

$$\text{Mach Number หรือ } m = \frac{v_s}{v}$$

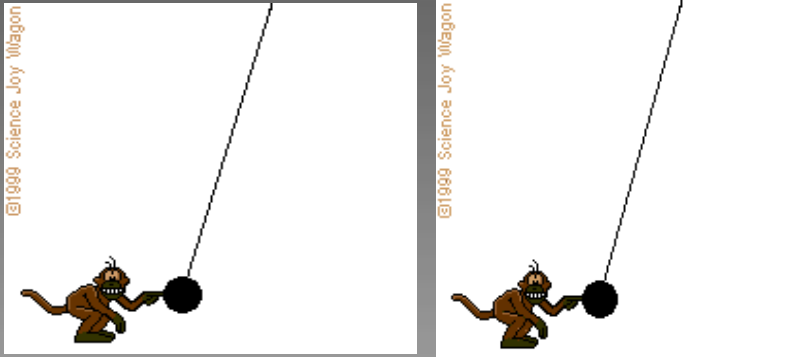
กำหนดให้ $v_s =$ อัตราเร็วแหล่งกำเนิดคลื่น
 $v =$ อัตราเร็วเสียง

ภาพล่างเป็นรูปของลูกปืนที่เคลื่อนที่ด้วย
ความเร็ว Mach 2.45





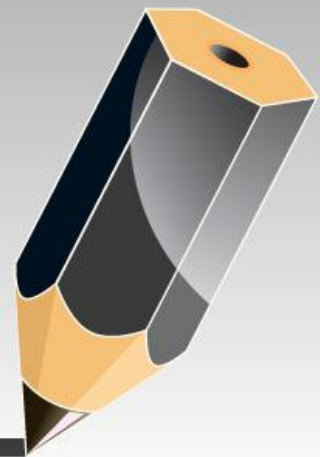
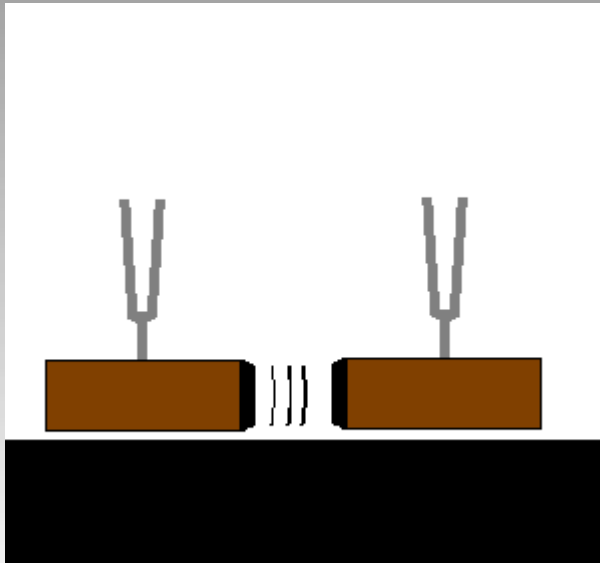
เรโซแนนซ์ (RESONANCE)



- เป็นปรากฏการณ์ที่วัตถุใด ๆ ถูกทำให้สั่นด้วยความถี่ที่ตรงกับความถี่ธรรมชาติ ทำให้วัตถุเกิดการสั่นอย่างรุนแรง

- รูปบนเป็นการสั่นโดยให้วัตถุมีความถี่เท่ากับความถี่ธรรมชาติ

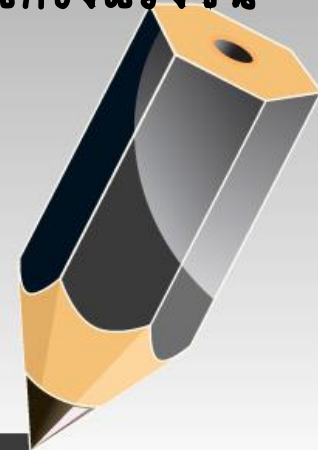
- รูปล่างเป็นการสั่นโดยให้วัตถุมีความถี่มากกว่าความถี่ธรรมชาติ



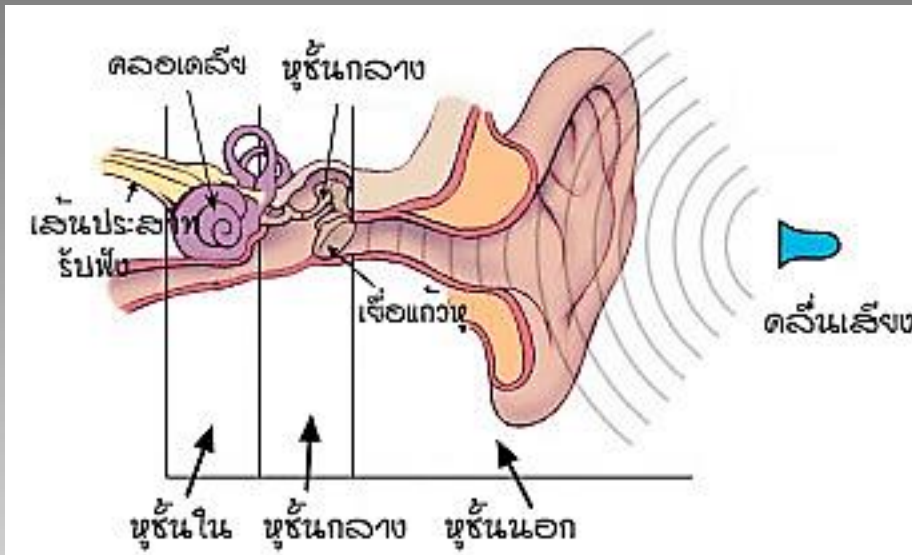
การพังของสะพานทาโคมาแชนโรว์



- สะพานทาโคมาแชนโรว์ ในอเมริกา พังทลายลงเนื่องจากลมที่พัดมากระทบกับสะพาน มีความถี่เท่ากับความถี่ธรรมชาติของการสั่นของสะพาน จึงทำให้สะพานแกว่งแรงขึ้นจนพังในที่สุด.

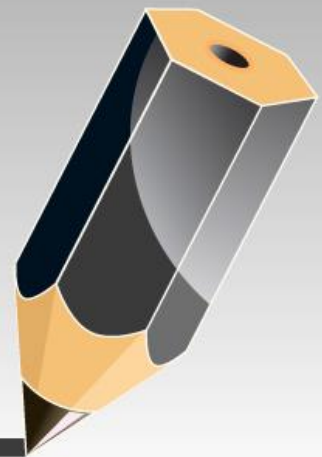


หูและการได้ยิน

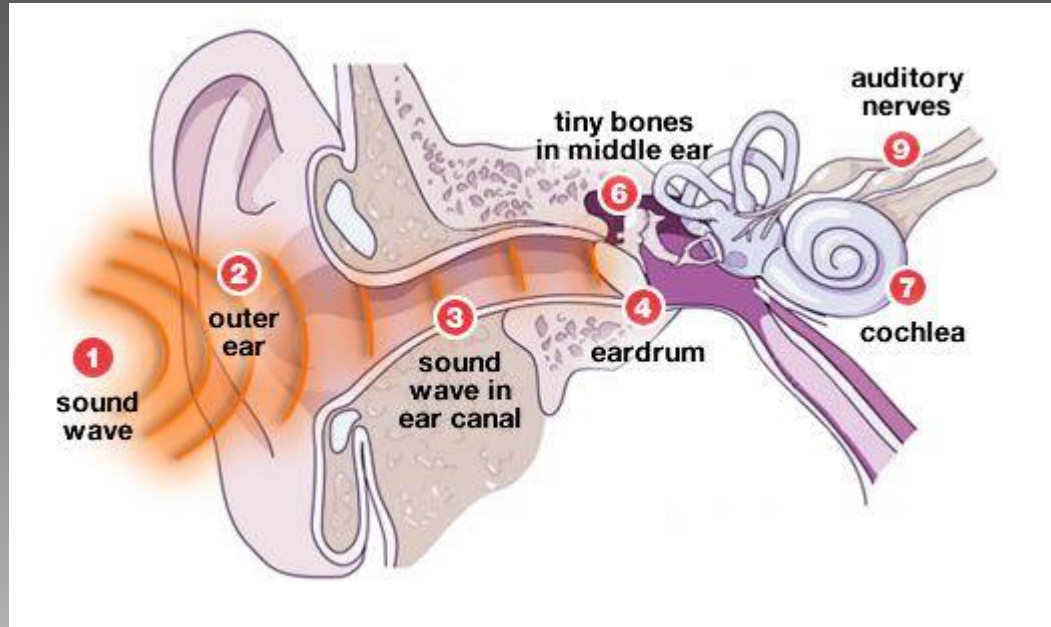


- ส่วนประกอบของหู แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ

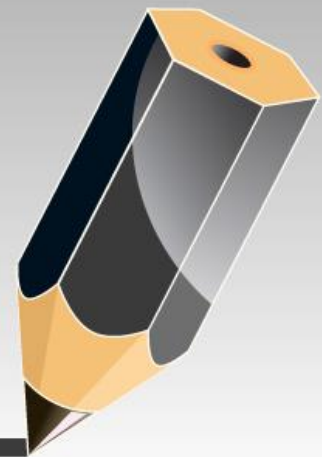
- หูชั้นนอก
- หูชั้นกลาง
- หูชั้นใน



การได้ยินเสียง



เสียงที่เกิดขึ้นทุกชนิดมีลักษณะเป็นคลื่นเสียง ไบหูรับคลื่นเสียงเข้าสู่หูไปกระทบเยื่อแก้วหู เยื่อแก้วหูถ่ายทอดความสั่นสะเทือนของคลื่นเสียงไปยังกระดูกค้อน กระดูกทั่ง และกระดูกโกลน ซึ่งอยู่ในหูชั้นกลางและเลย ไปยังท่อรูปครึ่งวงกลม แล้วต่อไปยังของเหลวในท่อรูปหอยโข่ง และประสาทรับเสียงในหูชั้นในตามลำดับ ประสาทรับเสียงถูกกระตุ้นแล้วส่งความรู้สึกไปสู่สมองเพื่อแปลความหมายของเสียงที่ได้ยิน



มลพิษทางเสียง



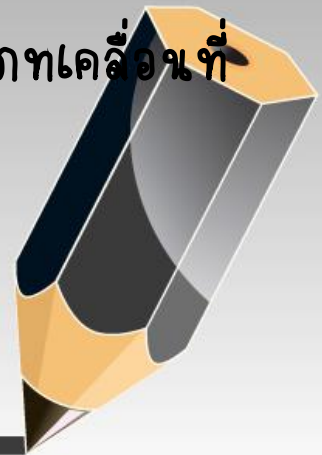
สาเหตุของการเกิดเสียงรบกวน

แยกตาม

แหล่งกำเนิดได้ 2 ประเภท

1. แหล่งกำเนิดประเภทอยู่กับที่

2. แหล่งกำเนิดประเภทเคลื่อนที่



คำถามท้ายบท

1. เสียงจัดเป็นคลื่นชนิดใด และวาดรูปส่วนประกอบของเสียง
2. ความถี่เสียงแบ่งเป็นกี่ช่วงอะไรบ้าง
3. การสะท้อนเสียงมี 2 แบบอะไรบ้าง
4. บีตส์ คืออะไร เกิดจากปรากฏการณ์ใดของคลื่น
5. จงอธิบายปรากฏการณ์ดอปเปลอร์
6. เรโซแนนซ์คืออะไร

