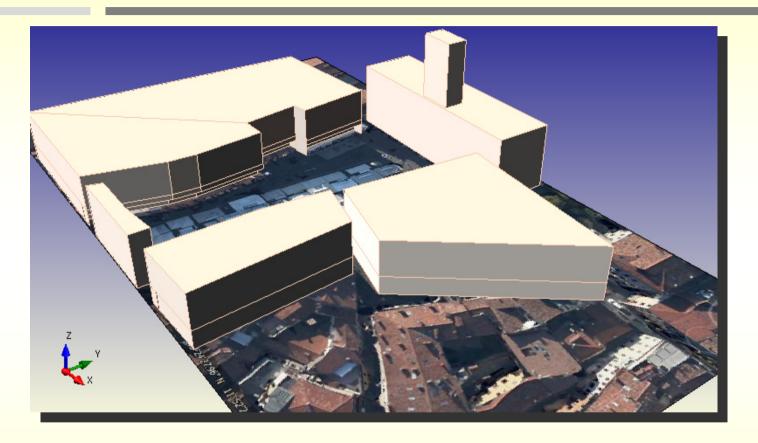






MODELLIZZAZIONE CON OTL TERRAIN®



Modello creato INTERAMENTE sulle immagini tratte da **Google Earth ™**Nessuna misurazione effettuata on site





SORGENTE SONORA

Come fonte di rumore si è scelto di battere due tavole di legno.
Il microfono è posto a terra ad una distanza di 10 m



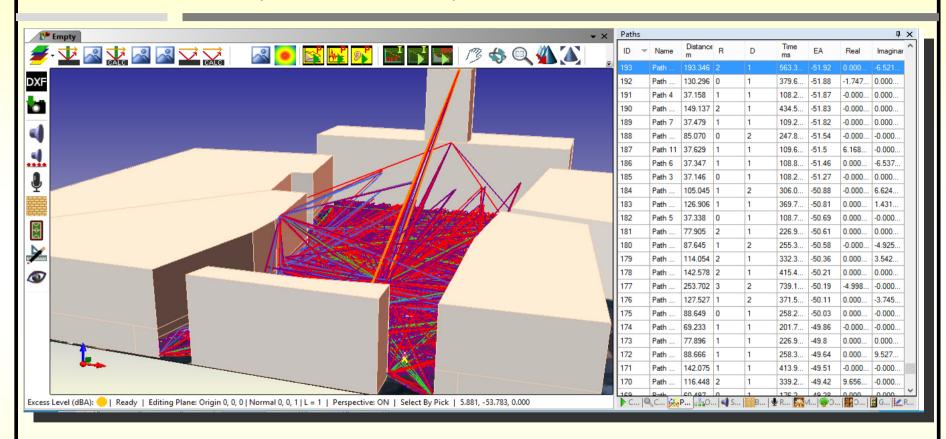


Sorgente e ricettore nel modello ricostruito in *OTL-Terrain®*





I CAMMINI ACUSTICI (ACOUSTIC PATHS) IN OTL TERRAIN®

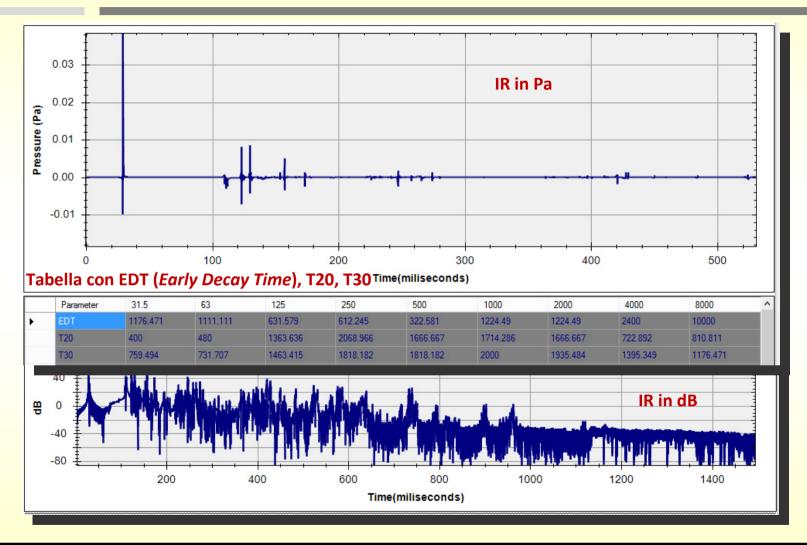


- Nel calcolo si considera il contributo dei 5.000 cammini principali tra sorgente e ricevitore
- Nel pannello a destra i dettagli per ogni cammino quali tempo, distanza dal ricettore, contributo in dB, ordini di reflessione e diffrazione ed altre informazioni





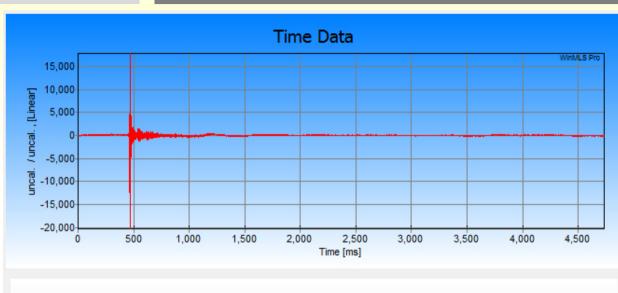


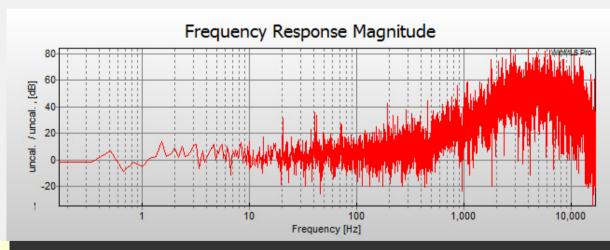






RISPOSTA ALL'IMPULSO - MISURE



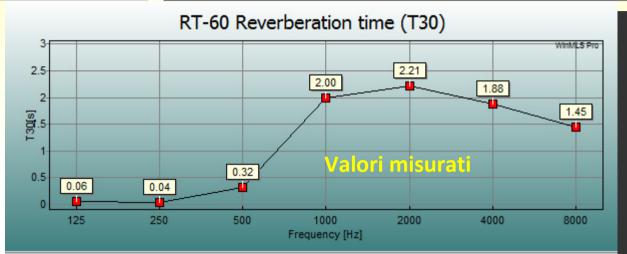


Il contenuto energetico del clap con le tavolette diventa significativo solamente oltre i 500 Hz

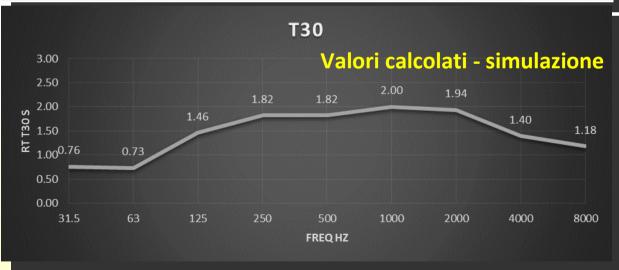




TEMPO DI RIVERBERO – CONFRONTO TRA MISURE E SIMULAZIONE OTL TERRAIN©



Da notate la somiglianza dei risultati per frequenze al di sopra di 1 kHz

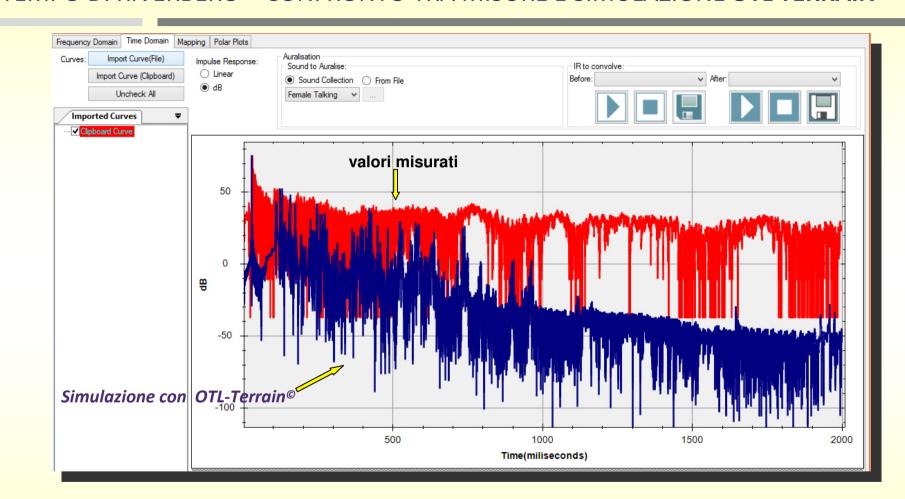


Anche la misura del tempo di riverbero RT mostra un contenuto limitato di energia al di sotto di 1 kHz





TEMPO DI RIVERBERO – CONFRONTO TRA MISURE E SIMULAZIONE *OTL TERRAIN®*

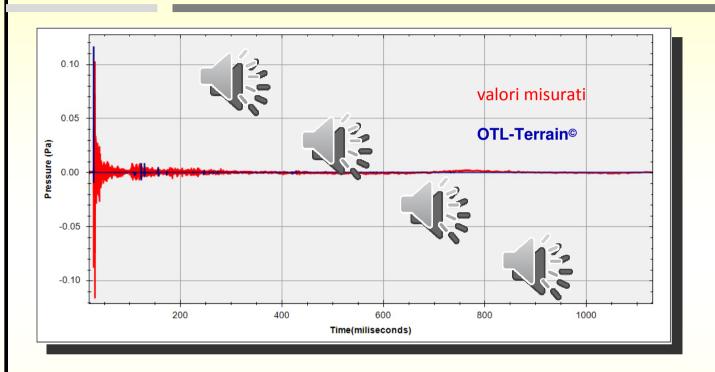


DA NOTARE IL BACKGROUND NOISE LEVEL (INIZIO E FINE GRAFICO) DOVUTO TRAFFICO NELLA CURVA ROSSA





TEMPO DI RIVERBERO – CONFRONTO TRA MISURE E SIMULAZIONE *OTL TERRAIN®*

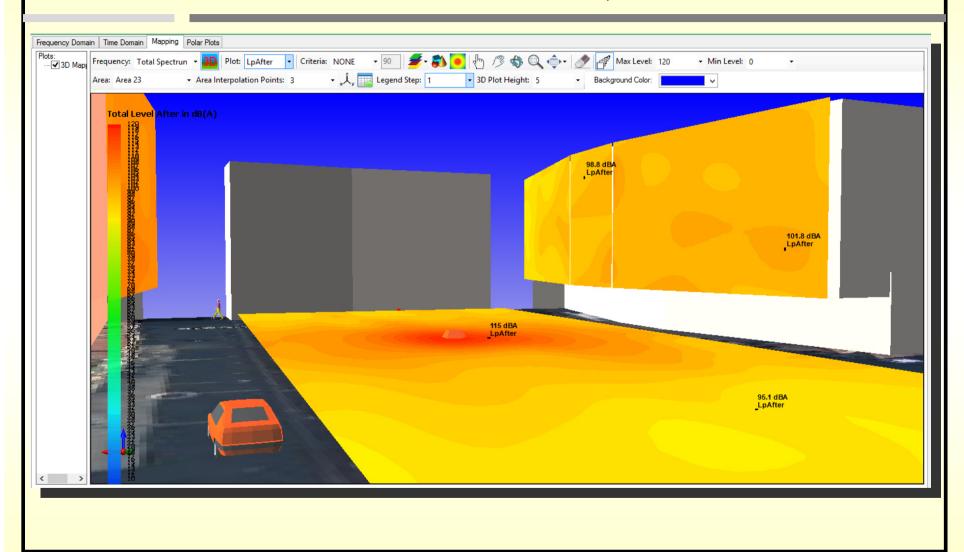


- Prima traccia: voce anecoica ad 1 m
- Seconda traccia: voce anecoica a 10 m
- Terza traccia: simulazione di OTL-Terrain nella piazza a 10 m
- Quarta traccia: le voci dalla IR misurata a 10 m (incluso il rumore del traffico)





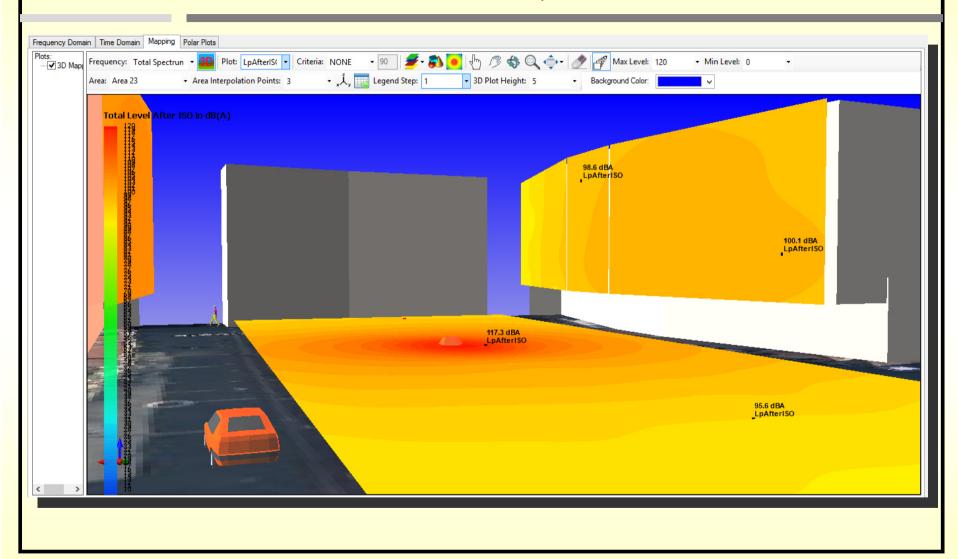
MAPPA 2D BANDA LARGA – METODO OTL TERRAIN®, SOMMA PRESSIONI SONORE







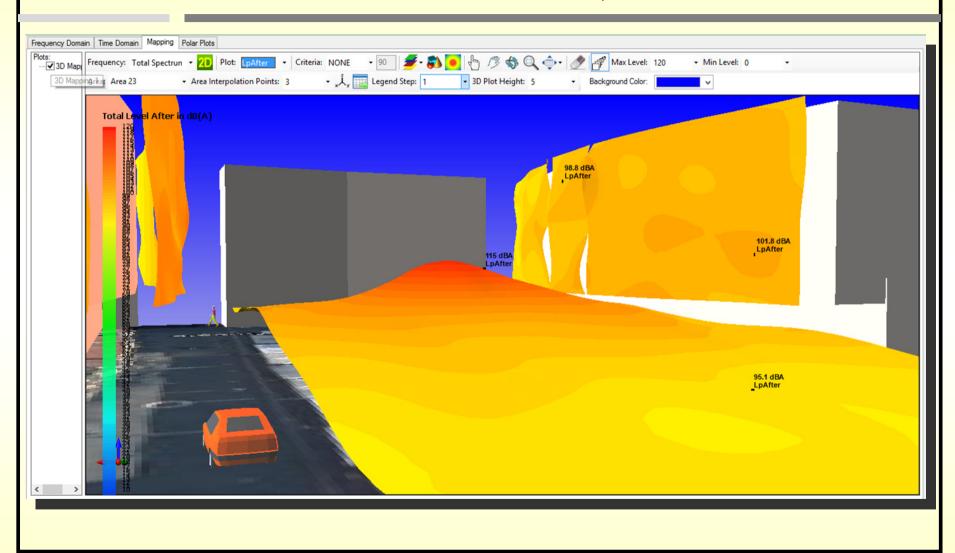
MAPPA 2D BANDA LARGA – METODO *ISO 9613*, SOMMA ENERGIE SONORE







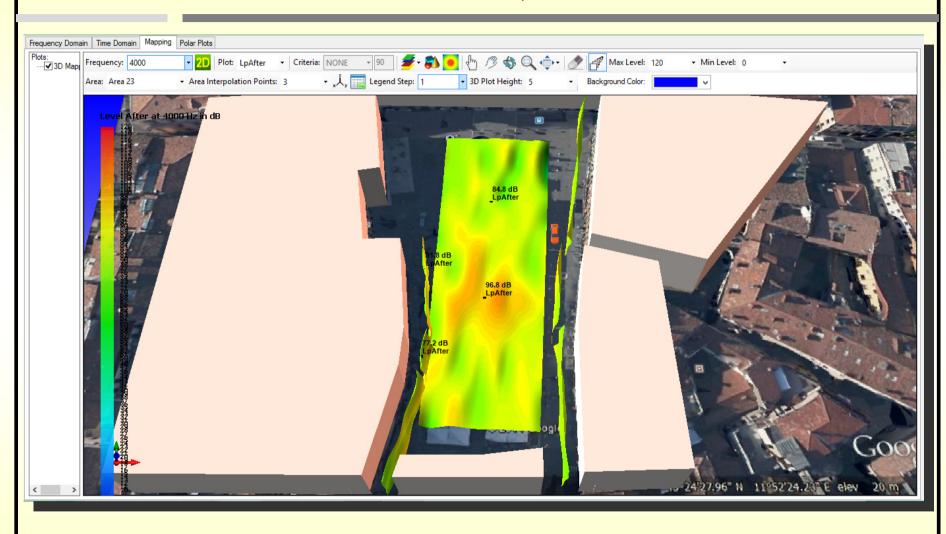
MAPPA 3D BANDA LARGA – METODO OTL TERRAIN®, SOMMA PRESSIONI SONORE







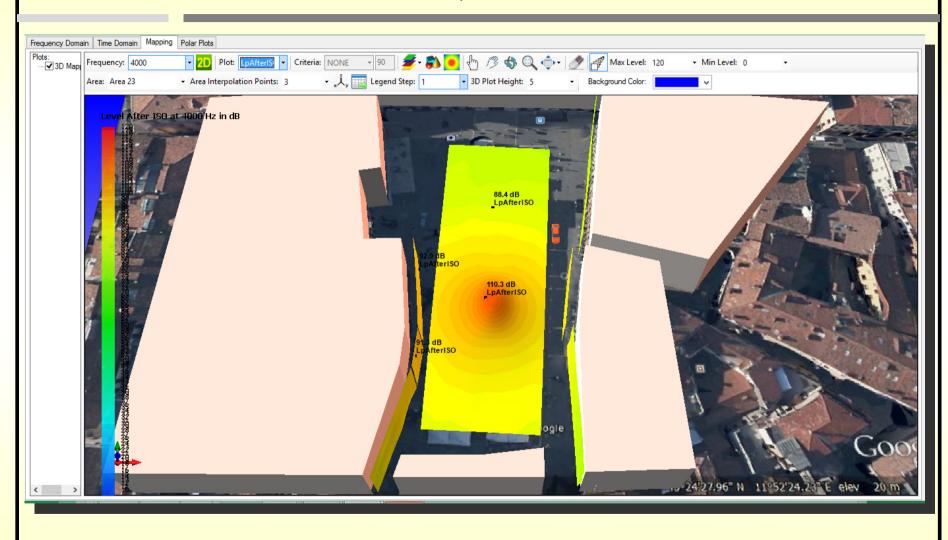
MAPPA 3D A 4 kHz – METODO OTL TERRAIN®, SOMMA DI ENERGIE SONORE







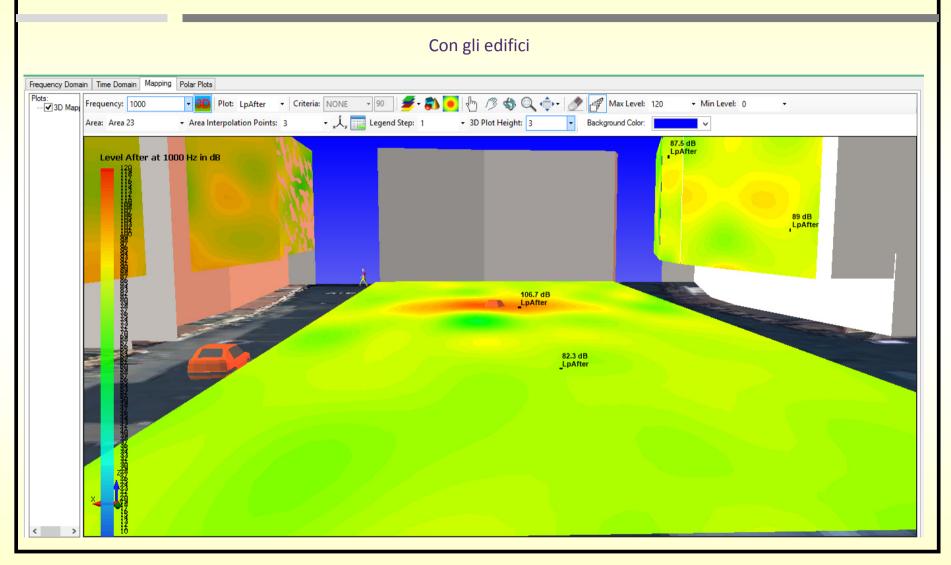
MAPPA 3D A 4 kHz – METODO *ISO 9613*, SOMMA DI ENERGIE SONORE







TEMPO DI RIVERBERO – CONFRONTO TRA MISURE E SIMULAZIONE OTL TERRAIN®







TEMPO DI RIVERBERO – CONFRONTO TRA MISURE E SIMULAZIONE OTL TERRAIN®

