

Trattamento e Codifica di Dati Multimediali

Ilaria Battiston

Anno scolastico 2018-2019

Contents

1 Multimedia	4
2 Segnali	4
3 Multimedia processing	5
4 Segnali	6
4.1 Segnale sinusoidale	7
4.2 Decibel	8
4.3 Trasformazioni di segnali	8
4.4 Segnali continui	9
5 Sequenze	10
6 Analisi di Fourier	10
6.1 Serie di Fourier	11
6.2 Fourier e i suoni	12
6.3 Onda quadra	12
6.4 Numeri complessi e serie di Fourier	13
6.5 Trasformata di Fourier di funzioni continue	14
6.6 Trasformata di Fourier di funzioni discrete	15
6.7 Elaborazione di immagini	15
6.8 Proprietà della trasformata	17
6.9 <i>sinc</i>	18
7 Campionamento	19
7.1 Frequenze	20
8 Convoluzione	20
9 Quantizzazione	21
10 Sistemi lineari	24
10.1 Composizioni	24
10.2 Tempo-invarianza	25
10.3 Sistemi LTI	26
10.4 Filtri	28
11 Equazioni alle differenze	30
11.1 Diagrammi a blocchi	30
11.2 Risposta all'impulso	32
12 Esempi ed esercizi	33
12.1 Campionamento	33
12.2 Convoluzione	34
12.3 Quantizzazione	34
12.4 Frequenze	35
12.5 Trasformate di Fourier	37

12.6 Relazioni I/O	37
------------------------------	----

1 Multimedia

Multimedia: utilizzo di diversi mezzi che concorrono insieme, solitamente in maniera interattiva, per trasferire informazione. I media hanno caratteristiche e standard differenti per essere catturati, immagazzinati, manipolati e trasmessi.

I segnali devono essere trattati tenendo conto del **sistema percettivo**. La tecnologia multimediale cerca di simulare il sistema percettivo umano, minimizzando il quantitativo di dati da processare per ottenere un'informazione.

Il trattamento dei media si basa sull'analisi multimodale: essa permette di trarre conclusioni su contenuti di diversi tipi e di individuare stimoli legati a segnali. Per questi scopi devono essere introdotte misure oggettive e soggettive.

Un altro aspetto del multimodale è l'analisi da segnali che provengono da diverse fonti, come i dati fisiologici (ottenuti tramite sensori).

2 Segnali

I segnali possono essere classificati in base a **dominio** e **codominio**.

Dominio:

- $D = R$, segnale a tempo (spazio) continuo $x(t)$, $t \in R$ (possono assumere tutti i possibili valori reali);
- $D = K$, segnale a tempo discreto, $x(t)$, $t \in K$ con K numerabile, $K \in \{\dots, t_{-1}, t_0, t_1, \dots\}$. Il numero di valori t può essere comunque infinito.

Codominio:

- $C = R$, segnale continuo nelle ampiezze;
- $C = K$, segnale discreto nelle ampiezze con K numerabile e tipicamente finito $\{x_1, x_2, \dots, x_n\}$.

La variabile dipendente è definita sul dominio, quella indipendente sul codominio. I segnali possono essere reali o complessi (parte reale e immaginaria oppure modulo e fase, strettamente in relazione tra loro).

Le ampiezze tipicamente sono un insieme finito di valori, quindi al crescere di t (variabile indipendente, infiniti valori) il **range** di $s(t)$ (variabile dipendente) sarà limitato, anche se composto da infiniti valori. Il **passo** (distanza tra un campione e il successivo) dev'essere costante.

La quantizzazione è uno step intermedio della trasformazione tra segnale analogico e digitale, cioè la divisione del tempo (spazio) in passi e l'approssimazione nel dominio. La definizione del passo deve preservare la qualità del segnale, e va stabilita una finestra temporale da considerare.

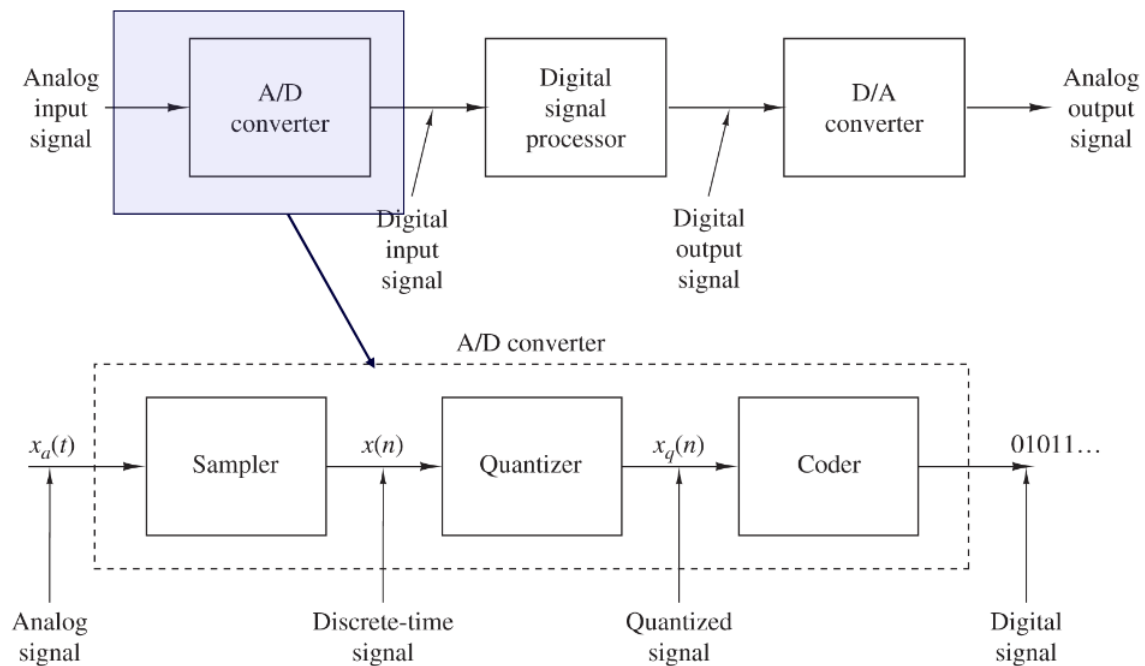
Le fasi della rappresentazione da analogica a digitale sono **campionamento**, **quantizzazione** e **codifica**.

Bisogna tenere conto di alcuni aspetti delicati, come i limiti di memoria, banda e tempi di processing: questi sono fattori importanti per determinare passo e finestra temporale. I valori cambiano anche a seconda del campo di analisi, per ottenere un'adeguata quantità di informazioni.

3 Multimedia processing

Per un efficace trattamento dei segnali multimediali è necessario minimizzare il quantitativo di dati processati, individuando solo quelli strettamente indispensabili. Oltre alla conversione e la compressione ci sono fasi come la memorizzazione e la trasmissione.

L'output è generalmente diverso dall'input: il segnale analogico x_a passa attraverso un campionatore, da cui esce come x_n (non più analogico). L'output $x_q(n)$ contiene un insieme discreto di valori (sottoinsieme del dominio) che poi verrà trasformato in segnale quantizzato $x_q(n)$ e poi in bit.



Il valore di $x(n)$ è il valore della funzione analogica preso nT volte, dove T è il passo di campionamento. La frequenza è impossibile da ottenere senza la dimensione del passo, ed è legata a quanto velocemente varia il segnale.

L'obiettivo è capire se esiste una soglia in grado di stabilire se le informazioni vengono perse in base alla dimensione del passo. Avere un'alta **frequenza di campionamento** significa avere una buona qualità ma un volume elevato dei dati, mentre una bassa frequenza produce fenomeni di aliasing (approssimazione a costante).

Un segnale qualsiasi è rappresentabile come integrali di infiniti termini (seni e coseni) con peso e ampiezza diversi. Tra essi bisogna preservare quello con frequenza massima, per evitare sovrapposizioni e cambiamenti. La scomposizione del segnale è effettuata tramite **analisi di Fourier**.

Il **campionamento** con frequenza massima consente inoltre di riconvertire il segnale digitale in analogico senza perdita di informazione, perché permette la conservazione delle frequenze.

La **quantizzazione**, invece, è un'operazione che comporta sempre perdite, quindi non è reversibile.

Se il numero di frequenze tende a infinito, com'è possibile individuare la massima? In questo caso

si introduce il **filtering**: l'eliminazione dei valori esclusi da una certa soglia (superiore o inferiore). Un altro motivo del **filtro anti-aliasing** è l'eliminazione delle frequenze troppo basse.

Un esempio di elaborazione numerica è il filtraggio, l'eliminazione delle frequenze fuori dal range accettabile (filtro passa-basso o alto). I sistemi sono combinazioni di più operatori lineari, quindi nonostante complessi sono scomponibili a causa delle loro proprietà.

4 Segnali

Un segnale rappresenta il comportamento di grandezze fisiche in funzione di una o più variabili indipendenti. Sono monodimensionali se rappresentati da una sola variabile, per esempio il suono (continuo). I dati EEG sono multidimensionali in variazione al tempo, agli elettrodi e ai soggetti.

Le immagini in bianco e nero sono segnali bidimensionali (coordinate spaziali) e monocanale (il grigio), mentre quelle a colori hanno 3 segnali dimensionali RGB. Il campionamento corrisponde al numero di pixel, e la quantizzazione è la profondità del colore (quanti bit per la codifica). Aumentando il numero di livelli, aumenta la capacità di rappresentare l'informazione.

Se la variabile indipendente continua viene discretizzata è stato effettuato un campionamento, in cui è necessario conoscere la distanza tra i campioni (digitali).

Il valore assunto dal segnale si definisce **ampiezza** (dipendente, codominio) mentre l'asse delle ascisse è il **dominio** (tempo o spazio). Si possono introdurre grandezze statistiche come media e varianza, indicate in modo diverso a seconda del tipo di segnale.

- Continuo:

$$- \mu = \lim_{T \rightarrow \infty} \frac{1}{T} \int_{-\frac{T}{2}}^{\frac{T}{2}} x(t) dt;$$

$$- \mu = \frac{1}{T_1 - T_0} \int_{T_0}^{T_1} x(t) dt;$$

- Discreto:

$$- \mu = \frac{1}{N} \sum_{i=0}^{N-1} x_i.$$

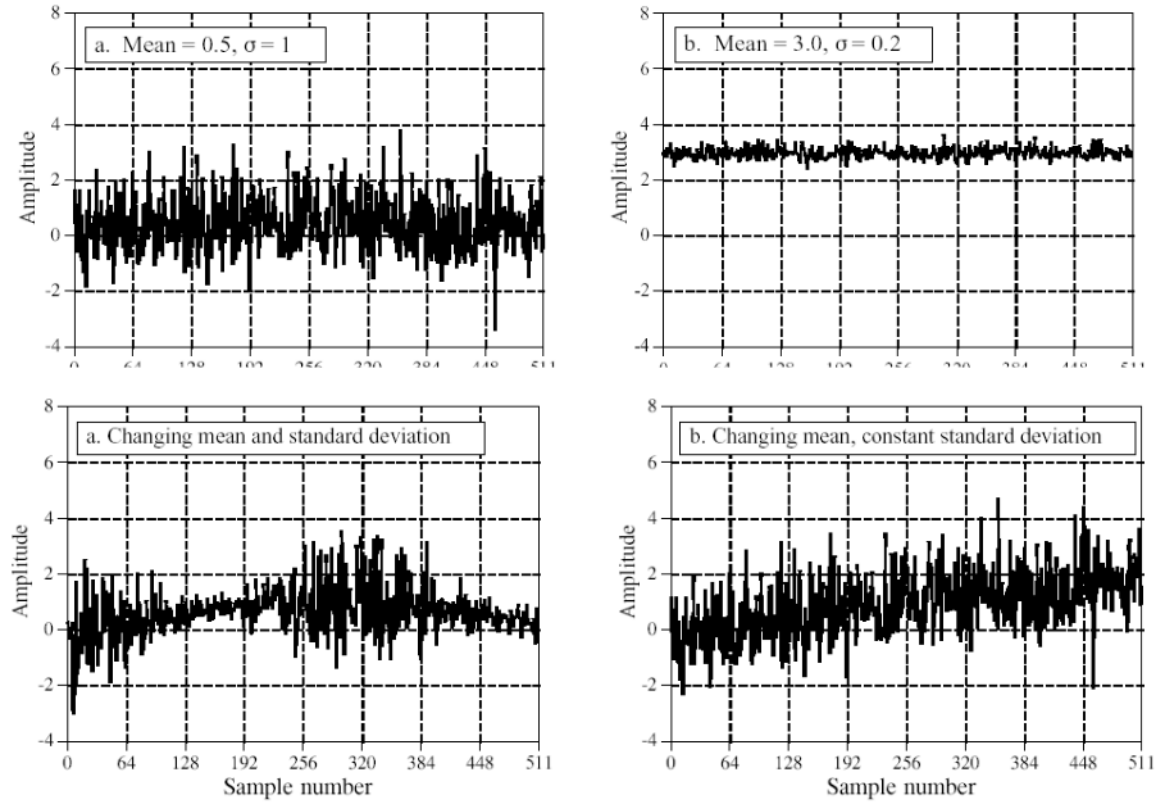
Il segnale digitale ha solamente una casistica di μ perché non tende mai a infinito, e il livello dell'ampiezza è diverso. Se un segnale varia, ha una componente continua DC (direct current, contributo a frequenza 0 e valore medio), e componenti AC a corrente alternata che variano in base a come il segnale fluttua intorno al valore medio.

Una forma d'onda ripetuta ha escursioni costanti, descritte da una grandezza chiamata ampiezza picco-picco A_{pp} . Il periodo è arbitrario.

Deviazione standard e varianza forniscono informazioni aggiuntive su quanto lontano (e con quale potenza) il segnale fluttua dal valore medio. Alla varianza è fortemente legata la potenza del rumore: un'alta varianza implica un forte rumore.

$$\sigma^2 = \frac{1}{N-1} \sum_{i=0}^{N-1} (x_i - \mu)^2$$

Se media e varianza di un segnale non cambiano nel tempo, esso è stazionario. Al contrario, se il segnale varia la media sarà diversa a seconda della finestra, e la media globale non dà informazioni.



La **periodicità** indica la ripetizione del segnale nel tempo, definito appunto in periodi. Non esistono segnali puramente periodici, ma si usano approssimazioni delle forme d'onda che assume il segnale. L'inversa del periodo è chiamata **frequenza fondamentale**: $f_0 = 1/T$.

4.1 Segnale sinusoidale

Un segnale sinusoidale è un seno o un coseno, monodimensionale in funzione del tempo o dello spazio.

$$A(T) = A_{med} + B \cdot \sin(2\pi ft + \varphi_0)$$

$$A_{med} = \frac{1}{T} \int_0^T A(t) dt \quad A_{pp} = A_{max} - A_{min} \quad B = A_{pp}/2$$

Parametri importanti in questi casi sono **frequenza** e **fase**.

La frequenza si misura in Hertz, e rappresenta la rapidità con cui varia l'ampiezza in un intervallo temporale T . La pulsazione (intera variazione di ampiezza) è proporzionale alla frequenza, si ha che $\omega = 2\pi f$.

La fase segna l'alternarsi di positività o negatività del segnale, in particolare è significativa la fase iniziale φ_0 .

$$P(t) = |x(t)|^2 \quad \text{potenza istantanea}$$

$$E_x = \int_{-\infty}^{+\infty} P(x) dt \quad \text{energia: area di potenza istantanea}$$

Tanto più l'ampiezza si scosta dallo 0, più la potenza aumenta:

- Se $E_x < \infty$ il segnale ha energia finita;
- Quando $E_x = \infty$ si definisce la potenza media: $P_x = \lim_{T \rightarrow \infty} \frac{1}{T} \int_{-\frac{T}{2}}^{\frac{T}{2}} |x(t)|^2 dt$.

Potenza media di un segnale periodico T : $P_x = \frac{1}{T} \int_T |x(t)|^2 dt$

Entrambi i valori hanno una componente continua (valore medio) calcolato come il limite dell'integrale o l'integrale (segnale periodico) di $x(t)$.

4.2 Decibel

Il **decibel** (dB) è un'unità di misura logaritmica (quindi non lineare), in cui lo scopo del logaritmo è visualizzare meglio grandi scale di valori e avvicinarsi alla percezione umana. La misura è quindi relativa e adimensionale.

$$decibel = dB \longrightarrow 10 \log_{10} \frac{P_1}{P_2} = 20 \log_{10} \frac{A_1}{A_2}$$

$$Bel \longrightarrow \log_{10} \frac{P_1}{P_2} \quad P = \text{potenza} \quad A = \text{ampiezza} \quad P \propto A^2$$

Le componenti della formula sono due pressioni, di cui il numeratore è la potenza del suono e il denominatore è la soglia minima di udibilità. La potenza è proporzionale al quadrato dell'ampiezza, quindi trasformando in scala logaritmica essa diventa un fattore moltiplicativo. $6dB$ rappresentano un raddoppio dell'ampiezza.

4.3 Trasformazioni di segnali

Operazioni molto comuni sono la traslazione, il cambio di scala e l'inversione temporale.

Se il segnale è reale, è possibile ritardarlo ma non anticiparlo.

- Ritardo: fissato un tempo t_0 , la traslazione trasforma il segnale $x(t)$ nel segnale $x(t - t_0)$;
- Anticipo: fissato un tempo t_0 , la traslazione trasforma il segnale $x(t)$ nel segnale $x(t + t_0)$;
- Cambio di scala: dato un numero reale $a > 0$, trasformazione del segnale $f(t)$ in $f(at)$:
 - Se $a > 1$ si ottiene una compressione lineare;
 - Se $a < 1$ si ottiene un allungamento lineare;
- Inversione: trasforma il segnale $f(t)$ nel segnale $f(-t)$.

Un segnale si dice pari se $f(t) = f(-t)$, dispari se $f(t) = -f(-t)$: il coseno è una funzione pari, il seno è dispari.

4.4 Segnali continui

Gradino: usato per selezionare la parte positiva dei segnali che tendono a $\pm\infty$.

Si definisce un **gradino unitario** $u(t)$:

$$u(t) = \begin{cases} 1 & \text{se } t \geq 0 \\ 0 & \text{se } t < 0 \end{cases}$$

Gradino traslato in t_0 : definito quando la finestra di osservazione è finita, centrata rispetto a 0. Se il segnale è fuori dall'intervallo assume valore 0:

$$u(t - t_0) = \begin{cases} 1 & \text{se } t \geq t_0 \\ 0 & \text{se } t < t_0 \end{cases}$$

Impulso rettangolare unitario $rect(t)$:

$$rect(t) = \begin{cases} 1 & \text{se } |t| \leq 1/2 \\ 0 & \text{se } |t| > 1/2 \end{cases}$$

Quest'ultima è una funzione che forma un rettangolo di area unitaria. Generalizzando, si ha un rettangolo di altezza A , base T e traslato in t_0 sostituendo nella formula unitaria t con $\frac{t-t_0}{T}$ e confrontandolo con $1/2$.

$$|t - t_0| \leq T/2 \begin{cases} \text{per } (t - t_0) > 0 & (t - t_0) \leq T/2 & t \leq t_0 + T/2 \\ \text{per } (t - t_0) < 0 & (t - t_0) \geq -T/2 & t \geq t_0 - T/2 \end{cases}$$

La moltiplicazione di un segnale per un rettangolo lo approssima con segmenti verticali o orizzontali a seconda dell'asse considerato. Media e varianza non sono le stesse rispetto alla funzione originale.

Funzione **delta di Dirac** $\delta(t)$: distribuzione con rettangolo di base infinitesima e altezza infinita che abbia l'area unitaria, con la larghezza che tende a 0 e di conseguenza l'altezza che tende a infinito.

$$\int_{-\infty}^{\infty} \delta(t) dt = 1$$

Limite dell'impulso rettangolare di base Δ per $\Delta \rightarrow 0$, dove Δ è uno scalare sull'asse x :

$$\delta(t) = \lim_{\Delta \rightarrow 0} \frac{1}{\Delta} \text{rect}\left(\frac{t}{\Delta}\right) \quad \delta(t - x) = 0 \quad \text{se } t \neq x$$

Viene introdotta per rappresentare fenomeni fisici di durata infinitesima (impulsi).

Il corrispondente di δ discreto nel dominio è la **delta di Kronecker** o impulso unitario, rappresentato con una freccia verticale di altezza (o peso) unitario. Questa funzione ha significative applicazioni nel trattamento dei segnali.

Si ha un impulso $A\delta(n - n_0)$ di ampiezza A e che occorre al tempo $n = n_0$.

Con $n - 2$, δ è in ritardo di 2 (se fosse + sarebbe anticipo).

Esistono anche l'analogo discreto della delta di Dirac e del gradino unitario:

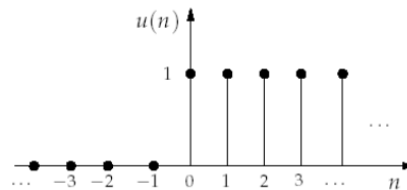
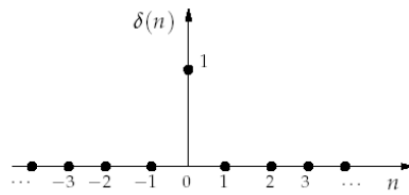
$$\delta(n) = \begin{cases} 1 & \text{se } n = 0 \\ 0 & \text{se } n \neq 0 \end{cases} \quad u(n) = \begin{cases} 1 & \text{se } n \geq 0 \\ 0 & \text{se } n < 0 \end{cases}$$

$$x(n) \cdot \delta(n) = x(0)$$

$$f(n) \cdot \delta(n - n_0) = f(n_0)$$

$$\delta(n) = u(n) - u(n - 1)$$

Il gradino continuo, nel discreto diventa una successione di δ : $u(n) = \sum_{i=0}^{+\infty} \delta(n - i)$



5 Sequenze

Le sequenze $x(n)$ sono formate da segnali a tempo discreto. Se essi sono quantizzati in ampiezza, si parla di segnale digitale.

Sequenza **causale**: $x(n) : n > 0$ (con numeri positivi).

Sequenza **anticausale**: $x(n) : n < 0$ (con numeri negativi).

Sequenza **pari**: $x(n) = x(-n)$ (coseno).

Sequenza **dispari**: $x(n) = -x(-n) \rightarrow x(0) = 0$ (seno).

Sequenza **periodica**: $x(n) = x(n + T)$

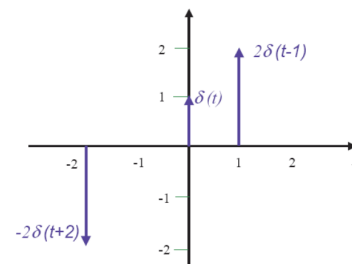
Sequenza **limitata**: $|x(n)| \leftarrow x_0 < \infty \quad \forall n$

Non è possibile tornare indietro nel tempo, quindi le sequenze considerate sono generalmente causali.

Nella figura, $\delta(n)$ rappresenta l'impulso unitario. Moltiplicando δ per un coefficiente k l'impulso avrà diversa lunghezza, o diversa direzione se k è negativo.

Un ritardo $t - t_0$ sposta l'impulso verso destra, un anticipo $t + t_0$ viceversa.

Se gli impulsi hanno un fattore moltiplicativo n , si definisce una funzione **rampa**: il segnale seguirà la diagonale.



6 Analisi di Fourier

L'analisi di Fourier decompone il segnale in costituenti sinusoidali di differenti frequenze. Il segnale non è più nel dominio tempo-spazio, ma delle **frequenze**: i dati sono gli stessi, cambia solo la rappresentazione.

Ogni funzione periodica e a quadrato sommabile può essere espressa come somma infinita e pesata di funzioni seno e coseno (combinazioni di funzioni armoniche).

Si ricorda che una sequenza **periodica** è $x(n) = x(n + T)$. Una funzione **armonica** è una funzione periodica del tipo:

$$y = A \sin(\varpi x + \varphi) \quad y = A \cos(\varpi x + \varphi)$$

Dove A è l'ampiezza, ϖ è la pulsazione, φ è la fase.

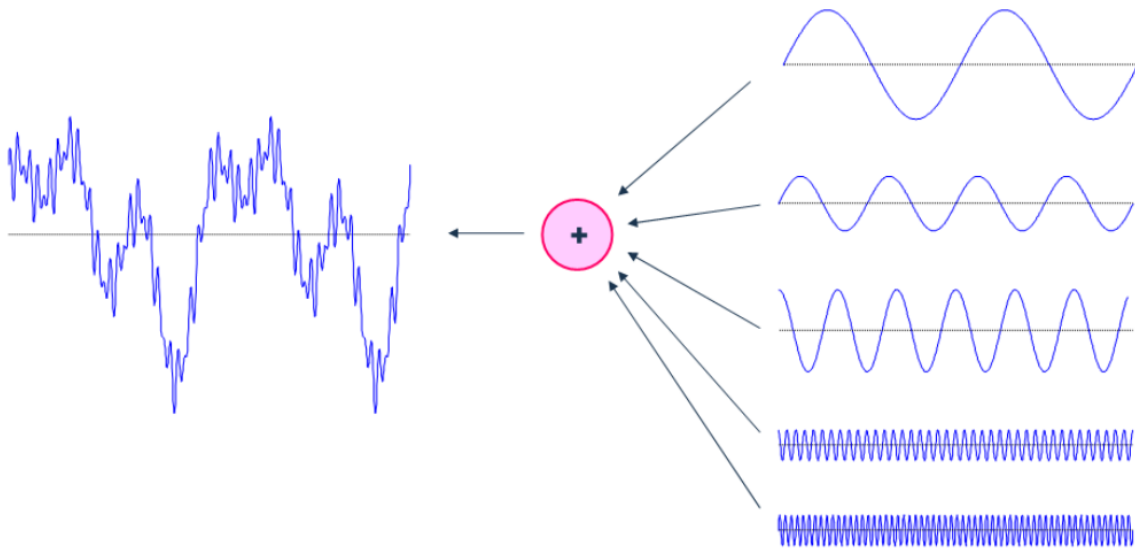
Si ha che $\varpi = 2\pi/T$ dove $1/T$ è la frequenza, e π è 180° .

Sviluppando i seni e i coseni si ha, con $a = A \sin(\varphi)$ e $b = A \cos(\varphi)$:

$$y = A \sin(\varpi x + \varphi) = a \cos(\varpi x) + b \sin(\varpi x)$$

$$y = A \cos(\varpi x + \varphi) = b \cos(\varpi x) + a \sin(\varpi x)$$

Le armoniche vengono combinate una per volta, avvicinandosi man mano alla funzione originaria.



6.1 Serie di Fourier

La serie di Fourier è una formula utile per approssimare la scomposizione. Rappresenta una funzione periodica mediante *combinazione lineare di funzioni sinusoidali*.

$$f(x) = \frac{a_0}{2} + \sum_{k=1}^{\infty} a_k \cos\left(\frac{2\pi}{N} kx\right) + b_k \sin\left(\frac{2\pi}{N} kx\right)$$

$$N \rightarrow \text{periodo} \quad (1/N) \rightarrow \text{frequenza fondamentale } f_0 \quad (1/N)k \rightarrow \text{frequenze multiple } kf_0$$

a_k e b_k sono numeri reali, k è un numero intero che funge da fattore moltiplicativo e N è l'ampiezza della parte di funzione che si ripete periodicamente (l'inverso è la frequenza fondamentale). x è la variabile indipendente.

Le frequenze (infinite), quindi, sono una parte fondamentale della formula. Con tempo $T = 1/f$ il dominio del tempo è t , e il dominio della frequenza è Hz . In altre parole, il segnale passa dal dominio spazio-tempo alle frequenze, con coppie frequenza-peso associate alla sinusoidale (ampiezza A).

Estendendo la formula con il concetto di pulsazione, si ha che una pulsazione è $\varpi_k = 2\pi f_k$, e di conseguenza:

$$f(x) = \frac{a_0}{2} + \sum_{k=1}^{\infty} a_k \cos(2\pi k f_0 x) + b_k \sin(2\pi k f_0 x)$$

$$a_k = \frac{2}{N} \int_{-\frac{N}{2}}^{\frac{N}{2}} f(x) \cos(2\pi k f_0 x) dx \quad b_k = \frac{2}{N} \int_{-\frac{N}{2}}^{\frac{N}{2}} f(x) \sin(2\pi k f_0 x) dx$$

La variabile x e la funzione associata sono continue (periodiche), ma la variabile di frequenza è discreta (k intera), quindi dall'integrale si passa alla sommatoria.

Si ricorda che N è il periodo. Data la funzione $f(x)$ periodica, i coefficienti della serie sono **univocamente** determinati. I coefficienti sono i fattori moltiplicativi di seno e coseno, in relazione al tempo t .

Questo significa che esiste biunivocità, la trasformazione può essere effettuata da entrambi i versi senza perdere informazione.

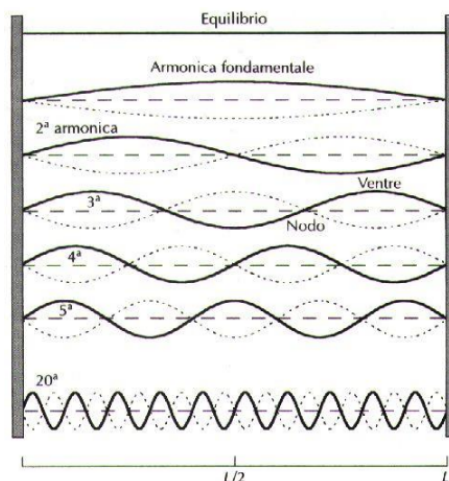
6.2 Fourier e i suoni

I suoni elementari hanno andamento sinusoidale, periodico e con estensione indefinita; la maggior parte dei suoni in natura sono però caratterizzati da forme d'onda diverse.

Un segnale si definisce **complesso** quando è formato da più funzioni sinusoidali combinate, invece che una sola.

Si può dimostrare che, fatte alcune ipotesi di regolarità sull'andamento della forma d'onda, un generico suono complesso può essere descritto come una *combinazione di suoni elementari* (armoniche).

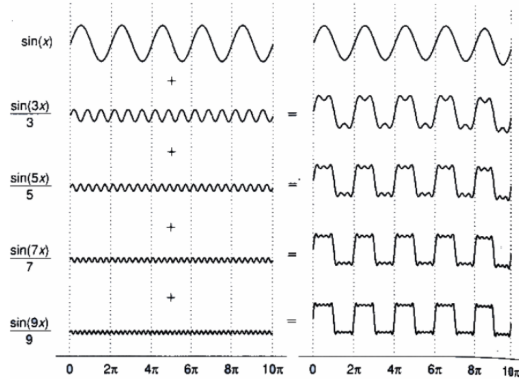
Le armoniche sono funzioni che, combinate fra loro, permettono di determinare il timbro degli strumenti musicali. Insieme costituiscono forme d'onda.



6.3 Onda quadra

L'onda quadra è un caso particolare in cui tutte le armoniche pari sono nulle, e l'onda quadra è data dalla forma delle componenti $F_0, 3F_0, 5F_0, \dots$ cioè 200 Hz, 600 Hz, 1 Kz eccetera. Si ricorda che l'ampiezza di conseguenza è $1/3, 1/5, \dots$ cioè la parte **dispari** della sommatoria.

Ognuna di queste componenti ha un'ampiezza diversa rispetto a quella dell'armonica fondamentale. La funzione è asimmetrica, e i termini pari sono appunto i coseni: ci sono solo seni non nulli.



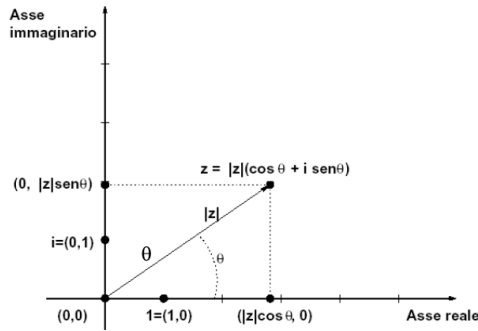
Esempio: un'onda quadra con periodo 5 ms può essere ottenuta sommando onde sinusoidali di opportuna frequenza, ampiezza e fase. Il contributo più rilevante è dato dalla prima sinusoide, si frequenza pari a quella dell'onda quadra (200 Hz, frequenza fondamentale F_0).

Per costruire l'onda quadra sono necessarie anche altre componenti elementari di frequenza maggiore, cioè tutte le armoniche multiple della frequenza F_0 .

6.4 Numeri complessi e serie di Fourier

I numeri complessi sono rappresentabili su un piano cartesiano come l'intersezione tra numeri reali sull'asse x e numeri complessi sull'asse y . Ogni numero complesso ha quindi una parte **reale** a e una **immaginaria** b .

$$z = ai + b \quad |z| = \sqrt{a^2 + b^2} = \pi$$



Forma polare:

$$a = |z| \cos(\theta)$$

$$b = |z| \sin(\theta)$$

$$\theta = \arctan\left(\frac{b}{a}\right)$$

Le coordinate polari corrispondono a quelle cartesiane (proiezione).

Applicando i numeri complessi alla serie di Fourier e quindi cambiando dominio, si possono usare gli esponenziali complessi e la formula di Eulero.

$$e^{j\theta} = \cos \theta + j \sin \theta \quad e^{-j\theta} = \cos \theta - j \sin \theta$$

Sia seno che coseno sono somme di due esponenziali complessi, con segno $+$ e $-$ rispettivamente. Il picco della frequenza è intero per il coseno, immaginario per il seno.

$$\cos \theta = \frac{1}{2}(e^{j\theta} + e^{-j\theta}) \quad \sin \theta = -\frac{j}{2}(e^{j\theta} - e^{-j\theta})$$

La parte del seno è immaginaria, il coseno è reale. Le formule sono le stesse, ma applicate al sovrainsieme dei complessi \mathbb{C} (j e i sono indicatori convenzionali della parte immaginaria).

Mettendo a sistema seno e coseno ottenuti in questo modo, si può estendere la serie di Fourier rappresentando le somme di contributi nello spazio degli esponenziali complessi.

$$f(x) = \frac{a_0}{2} + \sum_{k=1}^{\infty} a_k \cos(2\pi f_k x) + b_k \sin(2\pi f_k x)$$

$$f(x) = \sum_{-\infty}^{\infty} R_k e^{j(2\pi f_k x)}$$

Si ricorda che $\theta = 2\pi f_k$. Quando θ cambia segno, l'angolo si sposta. Essendo il coseno pari, questo non cambia; il seno è dispari quindi è l'opposto.

Per passare dalle variabili discrete alle continue, si usa il coefficiente R_k che raccoglie le due sommatorie (fino a infinito da entrambi i versi) e si applica l'integrale.

$$R_k = \int_{-\frac{N}{2}}^{\frac{N}{2}} f(x) e^{-j(2\pi f_k x)} dx$$

Il coefficiente $\frac{A_n}{2}$ (altezza del segnale sull'asse y) è dato appunto dalla divisione del coefficiente R in 2 parti, seno e coseno: l'ampiezza sarà la metà, e ogni ampiezza viene sommata insieme alle funzioni. C'è corrispondenza biunivoca fra dominio temporale e dominio delle frequenze. I seni hanno solo la parte complessa.

6.5 Trasformata di Fourier di funzioni continue

Per passare dalle funzioni periodiche a quelle reali, la sommatoria diventa un integrale. La trasformata di Fourier serve per rappresentare le funzioni continue come sinusoidi.

Ogni funzione continua $f(x)$ anche se non periodica (purché abbia area finita) può essere espressa come *integrale di sinusoidi complesse opportunamente pesate*. L'antitrasformata ha dominio spaziale (temporale, diretto) mentre la trasformata ha dominio delle frequenze.

$$\text{Antitrasformata di Fourier: } f(x) = \int_{-\infty}^{\infty} F(u) e^{j2\pi ux} dx$$

$$\text{Trasformata di Fourier: } F(u) = \int_{-\infty}^{\infty} f(x) e^{-j2\pi ux} dx$$

$F(u)$ sostituisce il coefficiente discreto R_k , u è la frequenza. La trasformata di Fourier non si può applicare a tutte le funzioni, ma solo a quelle con quadrato sommabile e **continue**.

Dalla trasformata di Fourier, la funzione originaria può essere ricostruita **senza perdita di informazione** attraverso il processo inverso: è possibile spostarsi dal dominio spaziale a quello delle frequenze e poi tornare indietro senza aver perso informazione.

Esiste un valore della trasformata (non più δ) per ogni funzione continua. Invertendo la funzione, quindi, se è a supporto finito non ci sarà 2δ .

Piuttosto che parte reale e immaginaria, si considerano modulo e fase, ricavabili direttamente. Il modulo indica la **potenza** del segnale, e la fase assicura la **biunivocità** della corrispondenza.

$$F(u) = F[f(x)] = \Re(u) + j\Im(u) = |F(u)| e^{j\phi(u)}$$

$$\text{Spettro: } |F(u)| = [\Re(u)^2 + \Im(u)^2]^{1/2}$$

$$\text{Fase: } \phi(u) = \tan^{-1} \left[\frac{\Im(u)}{\Re(u)} \right]$$

$$\text{Potenza (densità) spettrale: } |F(u)|^2 = \Re(u)^2 + \Im(u)^2$$

La trasformata di Fourier è un operatore scomponibile, quindi per passare da una dimensione a n semplicemente si applica n volte la formula. In altre parole, si scompone rispetto a una direzione la funzione.

6.6 Trasformata di Fourier di funzioni discrete

Il primo step è il campionamento: in questo caso si utilizza la sommatoria, ma la funzione continua è rappresentata da un numero discreto di campioni. La funzione è definita per campioni i , e la variabile indipendente x assume valore complesso $i\Delta x$.

$$F(u) = \int_{-\infty}^{+\infty} f(x)e^{-j2\pi ux} dx \implies F(u) = \sum_{i=-\infty}^{\infty} f(i)e^{-j2\pi ui\Delta x}$$

Limitando la funzione spazialmente, il passo Δx per convenzione diventa $1/N$, e la sommatoria arriva fino a $N-1$ invece che infinito. $f(i)$ è la funzione campionata (a partire da $f(x)$ continua): la trasformata è **periodica**. Si ha $f(i) = f(x_0 + i\Delta x)$.

$$F(u) = \frac{1}{N} \sum_{i=0}^{N-1} f(i)e^{-j2\pi u \frac{1}{N} i}$$

Per campionare le funzioni $f(x)$ e $F(u)$ si applicano le trasformate di Fourier discrete (DFT). Il segnale campionato è periodico, quindi la funzione inversa è comunque periodica con distanza $1/\Delta x$. Se il passo tende a 0, la funzione tende a infinito (senza repliche) e viceversa.

In altre parole, da una funzione campionata $\Delta x = 1/N$ si passa a una funzione continua e periodica di periodo N .

Il fattore $1/N$ davanti alla trasformata o all'antitrasformata è un fattore di normalizzazione per il dualismo fra spazio diretto e spazio trasformato. Di conseguenza, $\Delta u = \frac{1}{N\Delta x}$.

Un ragionamento analogo si applica per passare da una dimensione a due: la sommatoria è doppia e si divide per entrambi i fattori di normalizzazione. Entrambe le variabili rispettano la periodicità, cioè $F(u, v) = F(u + M, v + N)$ con $\Delta u = 1/M\Delta x$, $\Delta v = 1/N\Delta y$.

6.7 Elaborazione di immagini

Il segnale di un'immagine viene scomposto, come visto precedentemente, in modulo e fase. Il modulo raccoglie le frequenze di un'immagine, mentre la fase contiene l'informazione posizionale di ogni in un'immagine (le frequenze sono le stesse a prescindere dall'organizzazione spaziale).

L'ampiezza \angle contiene informazioni relative alle posizione o meno delle strutture nell'immagine.

$$F(u, v) = |F(u, v)| e^{j\phi(u, v)}$$

I pixel possono assumere valore da 0 a 255, mappati in una *trasformata di Fourieri discreta*. Data la periodicità e la simmetria dello spettro rispetto all'origine, è possibile scegliere il periodo dello spettro centrato sull'origine $(0, 0)$.

In questo modo, il picco rappresenta la **componente continua** (valore medio della funzione), e le frequenze crescono allontanandosi dal picco. Per convenzione lo spettro (in alto a sinistra) si trasla in modo da essere al centro, e le alte frequenze sono verso gli angoli esterni.

Il processo è reversibile: l'immagine, di solito sotto forma di segnale, se viene ricostruita dalla trasformata è identica all'originale.

Un operatore puntuale ha una corrispondenza biunivoca non indipendente dall'ambiente, cioè ogni pixel dell'immagine originale viene mappato nel modulo nello stesso modo a prescindere dai pixel intorno.

Al contrario, la trasformata di Fourier funziona applicando **sommatorie** (per il segnale), quindi ogni valore dipende da tutti i precedenti. Ciò si definisce **operatore locale**: ogni frequenza ha una sua influenza, e sebbene ci possano essere corrispondenza tra linee e forme, ogni pixel nel dominio è ricavato in base a tutti i pixel nel codominio (e viceversa).

L'*istogramma di un'immagine a livelli di grigio* è una funzione discreta $h(r_k) = n_k$ dove r_k è il livello di grigio k -simo, e n_k è il numero di pixel nell'immagine con intensità r_k (per ogni livello).

Il numero di campioni stabilisce l'informazione che si può rappresentare: se è sufficientemente alto, la distribuzione dei toni di grigio sarà regolare. Questo non permette di trarre conclusioni sullo spazio, ma semplicemente su quanti campioni hanno un certo valore (e di conseguenza la bontà del quantizzatore).

Se ci sono picchi nella distribuzione, esso è dovuto alla ripetizioni di pattern nell'immagine (come lo sfondo). Il numero di campioni nella trasformata è uguale a quello nell'immagine, e con frequenza di campionamento bassa la Δf sarà piccolo e si verificherà l'aliasing.

Per rimuovere i rumori si acquisiscono porzioni di segnali più lunghe, eventualmente analizzando le loro medie in modo da preservare le componenti più importanti.

Lo **spettro** è il risultato della trasformata, di cui una parte è reale e una immaginaria. Lavorando sul modulo, è possibile individuare circonferenze che indicano dove si concentra la potenza del segnale: manipolando lo spettro il risultato dell'inversione sarà differente.

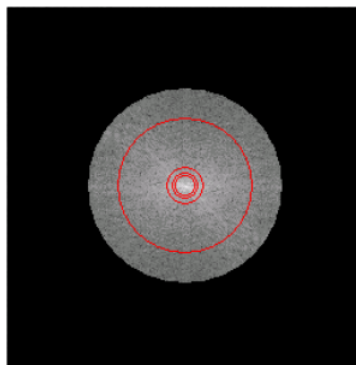
Alcune metodologie di filtraggio comportano l'applicazione di maschere, finestre (monodimensionali, rappresentate come un rettangolo nel piano) a sezione circolare. Modificare lo spettro, quindi, implica ricostruire una diversa immagine che sarà più o meno accurata rispetto all'originale.

Spesso si possono eliminare le ridondanze senza perdere informazioni. Su questi principi si basano gli algoritmi di compressione (es. JPEG), riducendo la complessità a discapito della qualità.

Si ha che il 99.5% dello spettro è contenuto in una circonferenza di dimensione limitata.



Originale



Spettro (99.5%)



Ricostruita

Eliminando parte dello spettro e delle frequenze, il filtro diventa parte integrante del segnale che viene antitrasformato: ciò introduce fenomeni di ringing, quindi è necessario osservare anche il comportamento dell'antitrasformata del filtro.

Per ottenere diversi effetti si selezionano diverse parti dello spettro da tenere, per esempio solo l'interno o l'esterno, o una banda di un certo intervallo (mosaico, smoothing).

6.8 Proprietà della trasformata

Un'importante proprietà è la linearità, che vale per ogni dominio: la trasformata di Fourier applicata a una funzione che è combinazione lineare (somma pesata) di funzioni, il risultato è uguale alla trasformata di Fourier di ogni funzione presa singolarmente.

$$F(f(x) + g(x)) = F(f(x)) + F(g(x)) = F(u) + G(u)$$

La linearità permette di ridurre (scomporre) la complessità della trasformata come sovrapposizione di sistemi più semplici e monodimensionali, senza introdurre dispersione del segnale.

Vale anche la traslazione nello spazio (tempo) e nelle frequenze, ma solo per la trasformata discreta: una traslazione equivale a una modulazione nelle frequenze con un esponente complesso. In altre parole, la trasformata del modulo è identica, ma la fase cambia di x_0 (sfasamento).

$$F(f(x + x_0)) = e^{j2\pi u x_0} \quad F^{-1}(F(u \pm \varpi)) = f(x) e^{\pm j2\pi \varpi x}$$

A oggetti più grandi nel dominio diretto, corrisponderanno oggetti simili ma compressi nel dominio trasformato e viceversa, a causa dell'aumento delle frequenze.

$$\text{Scala: } F(f(ax)) = \frac{1}{|a|} F\left(\frac{u}{a}\right) \implies f(\alpha x, \beta y) = \frac{1}{|\alpha\beta|} F\left(\frac{u}{\alpha}, \frac{v}{\beta}\right)$$

$$\text{Inversione: } F(f(-x)) = F(-u)$$

La trasformata di una funzione reale gode di simmetria Hermitiana: la parte reale e il modulo sono simmetrici rispetto all'origine (lo 0), mentre la parte immaginaria e la fase sono antisimmetriche rispetto all'origine.

Campionando il segnale di partenza, la trasformata diventa periodica e il periodo permette di ricostruire il segnale, a sua volta periodica.

$$\text{Periodicità (discreta): } F(u) = F(u + M) \implies F(u) = \frac{1}{M} \sum_{x=0}^{M-1} f(x) e^{-j\frac{2\pi}{M} u x} \quad u = 0, \dots, M-1$$

Altre proprietà sono già state enunciate, come l'esistenza dell'inversa della trasformata discreta e la reversibilità.

$$\text{Separabilità: } F(u, v) = \frac{1}{NM} \sum_{x=0}^{N-1} \sum_{y=0}^{M-1} f(x, y) e^{-j2\pi \left(\frac{ux}{N} + \frac{vy}{N}\right)}$$

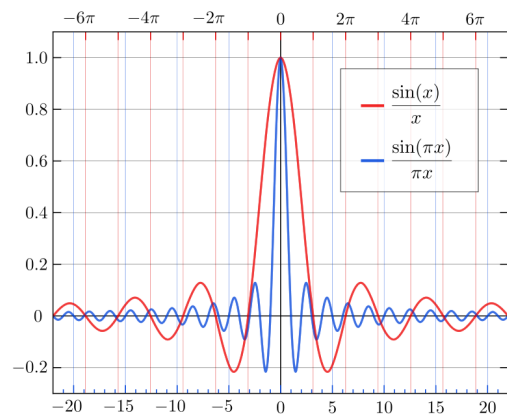
$$\text{Valore medio di una trasformata discreta: } F(0) = \frac{1}{M} \sum_{x=0}^{M-1} f(x) = \bar{f}(x)$$

$F(u_0)$ è il peso con cui l'onda complessa $e^{j2\pi u_0 x}$ di frequenza u_0 concorre a formare il segnale $f(x)$. Se $f(x)$ è un'onda complessa di frequenza u_k , $F(u)$ sarà 0 per ogni frequenza diversa da u_k .

6.9 sinc

sinc è un filtro passa-basso, utile per preservare la parte centrale di segnali con basse frequenze.

Nel dominio del coseno trasformato non ci saranno solo le δ se il segnale non è periodico e infinito, ma ci sarà anche l'effetto del *sinc* (finestra), dove $\text{sinc}(x) = \frac{\sin(x)}{x}$, con un fattore π a per normalizzarla [immagine: Georg-Johann].

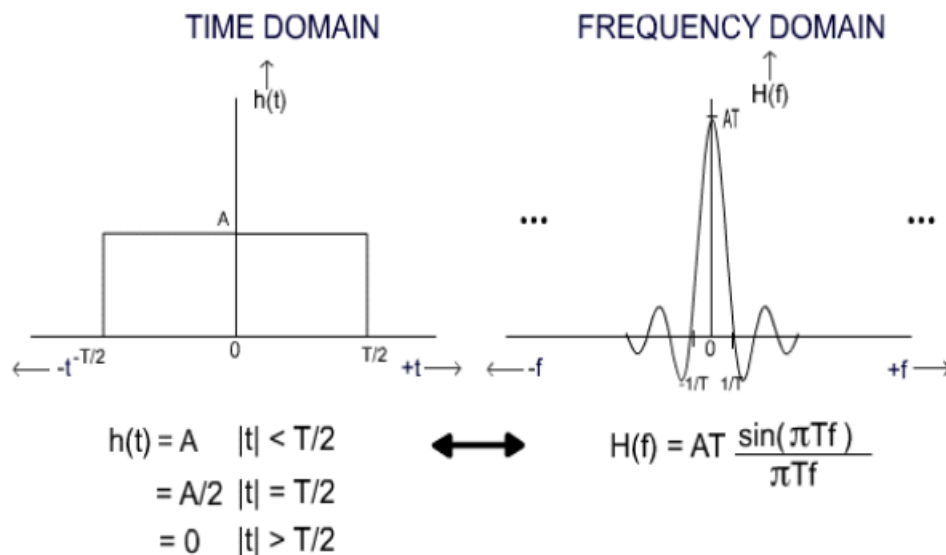


Questa funzione rappresenta il limite con x che tende a 0 della funzione seno, cioè 1. Nel processamento dei segnali è la trasformata di Fourier della funzione rettangolare (finestra) non scalata, ricostruendo il segnale continuo a partire dai campioni.

Per il seno, c'è una δ positiva e una negativa, e se trasformando entrambe diventano positive non c'è più la possibilità di distinguerlo dal coseno. In realtà le due funzioni sono la stessa traslata (proprietà di traslazione). Bisogna però ricordare che la δ positiva della parte immaginaria in realtà corrisponde alla parte negativa.

L'altezza di δ nel punto 0 è uguale all'altezza del segnale, che varia sempre meno fino a diventare costante. La trasformata di una costante, quindi, è rappresentabile come un coseno le cui δ si sovrappongono nel centro (limite della funzione, con frequenza che tende a 0).

La finestra di osservazione nel tempo ha frequenza δ , con due picchi di seno e coseno, e il contributo di *sinc* cresce con l'aumento dell'ampiezza della finestra (ringing). Al contrario, *sinc* si avvicina sempre di più a δ con il restringimento.



7 Campionamento

Il campionamento è un processo che legge valori distanziati l'uno dall'altro con un passo Δt approssimato al tempo infinitesimo, ma in realtà discreto. La scelta dell'ampiezza del passo deve evitare sia lo spreco di risorse che la perdita di informazioni.

Il segnale, in pratica, passa dall'analogico al digitale e dal continuo al discreto, e viene rappresentato come una serie di impulsi.

A una funzione campionata (con passo Δx) corrisponde nel dominio trasformato uno spettro periodico. Il periodo è inversamente proporzionale al passo di campionamento (ricostruzione della funzione continua dalla trasformata).

Così come a una funzione continua nel dominio dello spazio ne corrisponde una nel dominio delle frequenze espressa come somma pesata di armoniche (analisi e sintesi), a una funzione campionata con passo Δx corrisponde nel dominio trasformato uno spettro periodico, con periodo in funzione del passo di campionamento.

$$F(u) = \sum_{k=-\infty}^{\infty} f(k\Delta x) e^{-j2\pi u k \Delta x}$$

La frequenza di campionamento minima, quindi, garantisce un periodo sufficientemente grande per contenere l'intero spettro. Esso è simmetrico, quindi $-f_{max} = f_{max}$ come visto nel dominio della trasformata di Fourier.

Se il passo di campionamento è troppo alto ($\Delta x' = 1/M > \Delta x = 1/N$), le repliche dello spettro si sovrappongono (periodo M troppo breve) e non è possibile risalire alla funzione originale.

Questo succede perché le alte frequenze che non vengono considerate (a causa dell'alta variabilità del segnale, che non può essere interpretata in un periodo) ma si sovrappongono alle più basse, causando una errata rappresentazione.

Al contrario, una bassa frequenza di campionamento produce fenomeni di aliasing: la funzione viene approssimata male, come costante o una differente sinusoide.

Il teorema di Shannon afferma che, data la frequenza massima del segnale f_{MAX} , la frequenza massima di campionamento deve essere:

$$F_s = 1/\Delta > 2f_{MAX}$$

Il periodo minimo di ripetizione dello spettro perché non vi sia sovrapposizione $N = 2f_{MAX}$. La f_{MAX} viene definita frequenza di Nyquist, e rappresenta la frequenza massima del segnale.

Lo spazio pertanto sarà $2f_{MAX}$, il che è il minimo valore per evitare le sovrapposizioni delle repliche. Nella formula viene utilizzata la disuguaglianza stretta per assicurare che non ci siano due frequenze nello stesso punto.

Per eliminare le frequenze alte e di conseguenza ridurre il passo di campionamento si ricorre al filtraggio (filtro anti-aliasing), che comunque non assicura il recupero della funzione originale ma evita le sovrapposizioni.

L'aliasing è appunto il fenomeno per cui il segnale originale non è ricostruibile dato che il campionamento è avvenuto con frequenza inferiore a quella di Nyquist, e il segnale risultante ha frequenza inferiore all'originale. Questo può gravemente compromettere la qualità di immagini e video: nella

pratica i segnali non sono limitati in frequenze, ma nel tempo, quindi le repliche di uno spettro vanno separate attentamente tramite filtri passa-basso.

Quando il segnale è campionato, la variabile tempo/spazio non è più esplicita e la frequenza f_N rappresenta il numero di cicli per campione.

7.1 Frequenze

Il range tra minimo e massimo di una frequenza di oscillazione è 1, tutto ciò che è al di fuori dell'intervallo in realtà si trova comunque normalizzato all'interno. Aumentando ω , infatti, dopo un giro (periodo 2π) si torna ad avere la stessa funzione.

Frequenza minima di oscillazione di una sinusoide a tempo discreto: $f_N = 0 \implies \omega = 0$

Frequenza massima di oscillazione di una sinusoide a tempo discreto: $f_N = \pm 1/2 \implies \omega = \pm\pi$

Frequenza di oscillazione di una sinusoide generica: $f = \frac{1}{n. \text{ campioni}} \implies \omega = 2\pi \cdot f_N$

I segnali sinusoidali a tempo discreto con pulsazioni separate da multipli di 2π sono identici:

$$\omega + k2\pi = \omega \text{ con } k \in \mathbb{Z}$$

$$x(n) = \cos(\omega n + \theta)$$

$$\cos((\omega + 2k\pi)n + \theta) = \cos(\omega n + \theta)$$

$$\cos(\omega n + kn2\pi + \theta) = \cos(\omega n + \theta)$$

Per convenzione si utilizza la frequenza di Nyquist, $f_n = [-1/2, 1/2]$, oppure intervalli di pulsazione $[-\pi, \pi]$ o $[0, 1] \rightarrow [0, 2\pi]$.

Il segnale sinusoidale è periodico solo se la sua frequenza normalizzata f è un numero razionale (rapporto tra due interi): $f = k/N$. I numeri razionali quindi impongono la periodicità.

8 Convoluzione

La convoluzione è un operatore matematico che descrive l'interazione tra il segnale e il filtro, e ne osserva il comportamento durante il movimento nello spazio. Si definisce nel dominio continuo fra due funzioni $g(x)$ e $f(x)$ tale che:

1. L'asse di rappresentazione di uno dei due assi è invertita, $g(t) \rightarrow g(-t)$;
2. Il segnale invertito viene fatto traslare tra ∞ e $-\infty$;
3. Per ogni traslazione si calcola il prodotto tra il segnale traslato e l'altro non traslato;
4. Si calcola l'area del prodotto, cioè la somma degli infiniti prodotti composti da una funzione che scorre e una statica.

La convoluzione è l'operatore $*$ con cui sono descritti i filtri lineari nel dominio spaziale, cioè l'applicazione di una funzione f a una funzione h chiamata filtro (filter kernel, descrive il sistema) per ogni valore di x . Gode della proprietà commutativa.

$$g * f = \int_{x=-\infty}^{\infty} g(x-s)f(s)ds$$

Nel caso di funzioni discrete, essa è definita come una somma di prodotti tra gli elementi di f e i coefficienti di h , con funzioni che sono in realtà sequenze:

$$g(x) = \sum_m f(m)h(x-m)$$

Se i segnali non si sovrappongono, la somma dei loro prodotti è 0. Quando iniziano a sovrapporsi progressivamente, se sono positivi, i valori crescono fino a raggiungere un massimo, per poi diminuire.

La lunghezza finale della funzione ottenuta dipende dai due segnali che la compongono: assumendo che non ci siano valori nulli, con A punti di $f(m)$ e B di $h(-m)$ si ha $g(x)$ con $A + B - 1$ punti.

Applicando la definizione di trasformata di Fourier, si può dimostrare il fondamentale teorema della convoluzione. La trasformata della convoluzione di due funzioni è il prodotto delle trasformate delle due funzioni:

$$G(u) = F[g(x)] = F[f(x) * h(x)] = F(u)H(u)$$

La somma di prodotti è più complessa computazionalmente rispetto alla trasformata, e il teorema della convoluzione permette di utilizzare quest'ultima. Ciò funziona grazie alla proprietà di traslazione.

Per la corrispondenza tra dominio spaziale e dominio delle frequenze, si hanno le seguenti relazioni:

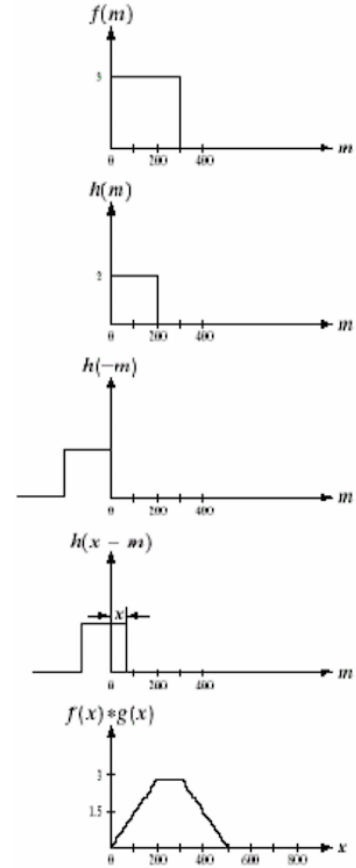
$$g(x) = f(x) * h(x) \iff G(u) = F(u)H(u)$$

$$g(x) = f(x)h(x) \iff G(u) = F(u) * H(u)$$

Un prodotto nello spazio-tempo, quindi, corrisponde a una convoluzione di trasformate. Per capire il comportamento del segnale è sufficiente osservarlo nel dominio trasformato.

La convoluzione è un operatore lineare, verificabile attraverso la relativa proprietà:

$$f(x) * [\alpha g_1(x) + \beta g_2(x)] = \alpha[f(x) * g_1(x)] + \beta[f(x) * g_2(x)]$$



9 Quantizzazione

La quantizzazione è un processo di discretizzazione dell'ampiezza: i segnali a tempo discreto sono convertiti a valori discreti (digitali), cioè appartenenti a un insieme limitato di possibili scelte.

Risoluzione: un campione reale che necessita ipoteticamente di un numero infinito di bit per essere rappresentato, è espresso su un numero finito. Il processo è irreversibile, a causa della perdita di informazione.

La caratteristica di un quantizzatore è pertanto la curva non lineare, ma a gradini. Per tutti i valori di input che appartengono a uno degli intervalli su cui sono definiti i gradini, l'output assume il valore del gradino corrispondente.

La funzione più semplice in cui l'input è uguale all'output è la diagonale: la funzione ottenuta sarà quindi simmetrica, con una curva caratteristica non uniforme (larghezza dei gradini). Il quantizzatore è uniforme se tutti i livelli sono distribuiti ugualmente rispetto all'asse delle ascisse. La dinamica $[-V, V]$ viene quindi divisa in sottointervalli della stessa ampiezza $\Delta = 2V/L$ dove L è il passo.

Così come il passo di campionamento, esiste anche il passo di quantizzazione, cioè la distanza tra il valore minimo e massimo. L'altro parametro è la risoluzione, cioè il numero di livelli proporzionale al numero di bit (con n bit, 2^n livelli).

Il processo consiste nell'associare a ciascun campione $x(m)$ il numero binario $x_q(m)$ corrispondente al livello quantizzato dell'intervallo in cui cade $x(m)$.

Tra tutti i livelli è necessario definire un criterio di scelta, essendo l'operazione irreversibile. Il quantizzatore è in grado di coprire solo un range L di valori.

Se L è maggiore del passo di quantizzazione Δ , il valore massimo $L\Delta$ sarà un intervallo troppo grande rispetto alla variazione del segnale e non verrà usato completamente (spreco).

Al contrario, se le variazioni del segnale sono molto ampie, il range sarà grande e andrà adattato a un numero ristretto di livelli.

Un quantizzatore è caratterizzato da una dinamica di ingresso, cioè un massimo range di valori ammissibili. Se il segnale supera gli estremi, esso viene modificato attraverso la saturazione o la saturazione con azzeramento.

L'intervallo di copertura, definito dalla risoluzione e dal passo, è quindi $D_q = \Delta L = \Delta 2^n$. Si utilizza un range dinamico per avere un numero flessibile di livelli rappresentabili, convertibile in decibel: l'obiettivo è il riempimento di tutti i livelli.

Il range dinamico è il rapporto tra il numero minimo e massimo di valori rappresentabili (espressi dal numero di bit):

$$20 \log_{10} L$$

Se la risoluzione è 16 bit, il range dinamico è $20 \log_{10} 2^{16} \approx 96dB$.

Le strategie di quantizzazione sono il troncamento (Δ) e l'approssimazione ($\frac{\Delta}{2}$): entrambe causano un errore, e di conseguenza lo sfasamento dei gradini rispetto alla diagonale.

Si definisce errore (rumore) di quantizzazione la differenza tra il valore quantizzato e il valore reale del campione:

$$\varepsilon_q(n) = x_q(n) - x(n)$$

L'incidenza dell'errore nel segnale è misurata come SRN (Signal-Noise Ratio, potenza), e tipicamente si misura in dB. Il valore finale, naturalmente, non è influenzato solamente dalla quantizzazione ma anche da fattori esterni, quindi è difficile avere stime oggettive della dinamica del quantizzatore.

La qualità del segnale quantizzato si esprime come rapporto della potenza P_S media del segnale a tempo discreto $x(n)$ e la potenza media dell'errore di quantizzazione P_N .

$$SNR_Q = 10 \log_{10} \frac{P_S}{P_N}$$

Le valutazioni sono eseguite in valore assoluto, per eliminare la possibilità di annullamento dei termini. La potenza del rumore è legata al modulo della sequenza.

$$P_N = \frac{1}{N} \sum_{n=0}^{N-1} |\varepsilon_q(n)|^2 \quad P_S = \frac{1}{N} |x(n)|^2$$

Se il rumore è semplice e il segnale ha ampiezza nella dinamica del quantizzatore, varia nell'intervallo $\pm\Delta/2$, ed è equiprobabile e casuale con valor medio nulla (distribuzione uniforme). La potenza del rumore equivale alla varianza di ε , variabile casuale.

La situazione ideale ha un rapporto segnale-rumore ottimale (uguaglianza), cioè esso si adatta perfettamente ai livelli e la dinamica del quantizzatore è uguale a quella del segnale. Il range di valori è pari a $2A$, per un segnale sinusoidale.

$$P_N = \sigma_\varepsilon^2 = \frac{\Delta^2}{12} = \frac{A^2/3}{2^{2b}} \quad P_S = \frac{A^2}{2}$$

$$x_a(t) = A \cos(\omega_0 t) \text{ segnale sinusoidale analogico}$$

$$P_S = \frac{1}{N} \sum_{n=0}^{N-1} |x(n)|^2 \text{ segnale sinusoidale campionato}$$

La distanza dei livelli, di conseguenza, sarà $2A/2^b$, essendo la potenza del rumore strettamente legata all'ampiezza del segnale (aumenta in proporzione al numero di bit).

Conoscendo il modo di calcolare P_S e P_N , insieme alla dinamica del quantizzatore $D_q = 2^b \Delta$, si ottiene:

$$SNR_q = 20 \log \frac{\sqrt{P_S}}{D_q} + 10,8 + 6,02b$$

Il range del segnale sinusoidale è $D = 2A$, e con b bit di quantizzatore in 2^b livelli è possibile ricavare una nuova rappresentazione sostituendo nella formula generale:

$$SNR_Q = 1,76 + 6,02b$$

Per un insieme di segnali più ampio che si distribuisce sull'intero range dinamico del quantizzatore, si somma 1,25 invece che 1.76. Un incremento di un bit porta a un incremento di circa 6 dB, cioè l'intensità del segnale raddoppia rispetto all'intensità del rumore.

Dato che la quantizzazione provoca una perdita irreversibile di informazione, tenendo conto dell'errore, è importante stabilire in quali condizioni la distorsione introdotta è minima. Anche se il campionamento è ideale, la conversione D/A può invertire solo quest'ultimo senza considerare il rumore, quindi $x_r(t) \neq x(t)$.

Maggiore è la risoluzione (bit), più il segnale si avvicina all'originale, e l'ottimo del quantizzatore è il numero minimo dei livelli per avere una distorsione accettabile.

L'operazione che permette di ricostruire il segnale analogico $x(t)$ a partire dalla sequenza $x(NT_c)$ è detta ricostruzione. Essa è fedele se:

- Non c'è quantizzazione;
- Il campionamento è avvenuto nel rispetto del teorema di Shannon.

Nei convertitori digitale/analogico i punti del segnale vengono interpolati per generare il segnale analogico ricostruito. L'accuratezza della ricostruzione dipende dalla qualità del processo di conversione.

10 Sistemi lineari

Un sistema fisico è un apparato che riceve in input un segnale e ne produce un altro in output. Questa interazione è descritta da una funzione (operatore), le cui caratteristiche determinano il segnale in uscita. Il processo contiene una relazione di ingresso-uscita, o causa-effetto.

$$y(t) = S[x(t)]$$

Il campionamento con periodo o frequenza è un esempio di sistema, applicando un campionatore che legge istanti continui e li trasforma in discreti in base al passo Δt .

Un altro esempio è il quantizzatore, che associa al segnale $f(t)$ il segnale $Q(t)$ dove Q indica l'elemento in $V = \{x_1, \dots, x_n\}$ più vicino al numero reale x (valori finiti).

I sistemi possono avere più ingressi e uscite, come la somma $g(t) = f(t) + h(t)$. Mettendo insieme più sistemi semplici, ne vengono generati di più complessi in diverse combinazioni di componenti elementari:

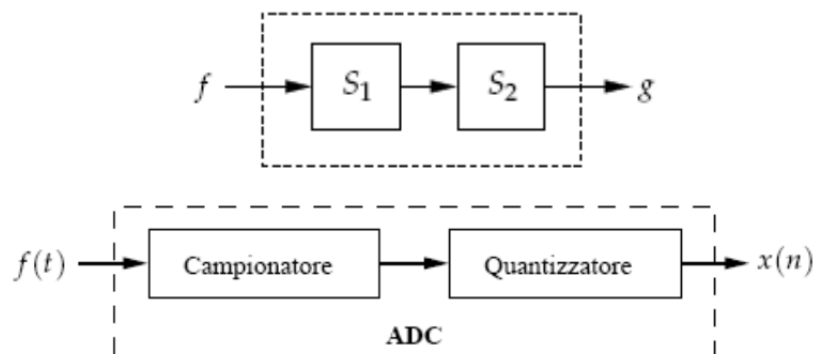
- Composizione sequenziale (a cascata), che combina più sistemi di cui l'output di uno è l'input di un altro (come processo di digitalizzazione);
- Composizione parallela, in cui lo stesso input viene immesso in più sistemi diversi;
- Retroazione (il risultato dipende dai valori precedenti), in cui l'output di un sistema viene modificato da un'altra funzione e torna come input della precedente.

Un sistema a tempo discreto è un dispositivo che trasforma una sequenza $x(n)$ in ingresso in una sequenza di uscita $y(n)$, attraverso un operatore $L[\cdot]$ (relazione di I/O). L'operatore è descrivibile tramite una sequenza, che definisce le proprietà del sistema.

10.1 Composizioni

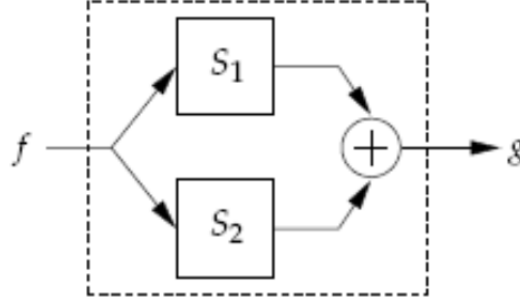
10.1.1 Cascata

Dati due sistemi $S1 : F1 \rightarrow F2$ e $S2 : F2 \rightarrow F3$, la loro composizione sequenziale è il sistema $S3 : F1 \rightarrow F3$ ottenuta ponendo in ingresso a $S2$ la risposta di $S1$.



10.1.2 Parallela

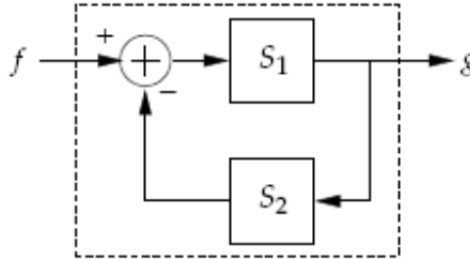
Dati due sistemi $S_1 : F_1 \rightarrow F_2$ e $S_2 : F_2 \rightarrow F_3$, la loro composizione parallela è il sistema che ha come risposta la somma delle risposte di S_1 e S_2 .



Perché si possa definire la composizione parallela, deve succedere che la somma di due segnali in F_2 sia ancora un segnale in F_2 .

10.1.3 Retroazione

Dati due sistemi $S_1 : F_1 \rightarrow F_2$ e $S_2 : F_2 \rightarrow F_3$, il sistema ottenuto per retroazione è il sistema S_3 che ha ingresso f e uscita g ottenuta ponendo in ingresso a S_1 la differenza tra f e la risposta di S_2 a g .



10.2 Tempo-invarianza

Un sistema complesso lineare può sempre essere scomposto in componenti semplici, e questo principio può essere applicato anche sugli input (più sistemi) con lo stesso operatore sui segnali. La relazione I/O soddisfa il principio di sovrapposizione degli effetti.

Dato il segnale in ingresso $x(n) = \alpha_1 x_1(n) + \alpha_2 x_2(n)$, la risposta a una combinazione lineare di ingressi è la combinazione lineare delle risposte del sistema ai singoli ingressi.

$$L[x(n)] = L[\alpha_1 x_1(n) + \alpha_2 x_2(n)] = \alpha_1 L[x_1(n)] + \alpha_2 L[x_2(n)]$$

Un'altra proprietà dei sistemi è la tempo-invarianza: sono stazionari e rispondono nello stesso modo in istanti differenti, quindi l'output è lo stesso anche con ritardo.

La relazione I/O produce un segnale di uscita $y(n)$ che dipende solo dalla forma del segnale di ingresso $x(n)$:

$$L[x(n - n_0)] = y(n - n_0)$$

Se l'ingresso al sistema è ritardato o anticipato di una quantità n_0 , allora anche la risposta viene ritardata o anticipata di n_0 .

Sistemi causali: presupponendo il campione attuale e i successivi, la risposta corrente $x(n)$ non dipende dai valori futuri $x(n + n_0)$ con costante intera $n_0 > 0$ (solo parte positiva).

Sistemi anticausali: considerando il campione corrente e i precedenti, la risposta corrente $y(n)$ non dipende dai valori passati $x(n - n_0)$ con costante intera $n_0 > 0$ (solo parte positiva). Non sono fisicamente realizzabili.

I sistemi bilateri hanno sia parte causale che anticausale.

I sistemi possono avere memoria, la cui grandezza è il numero di campioni che vengono immagazzinati per calcolare i risultati successivi. La risposta corrente in questo caso dipende dai valori dell'ingresso negli istanti di tempo precedenti a quello corrente n (altrimenti sono statici).

Un sistema a tempo discreto si dice passivo quando l'energia E_y dell'output $y(n)$ è minore o uguale all'energia E_x dell'input $x(n)$. Questo si rappresenta con il modulo quadro, osservando la conservazione.

$$\sum_{n=-\infty}^{+\infty} |y(n)|^2 \leq \sum_{n=-\infty}^{+\infty} |x(n)|^2 < \infty$$

Se la relazione precedente vale con il segno di uguaglianza, allora il sistema è detto senza perdite, in quanto conserva l'energia del segnale di ingresso.

10.3 Sistemi LTI

I sistemi lineari tempo invariante (LTI) sono definiti da operazioni I/O che soddisfano contemporaneamente la linearità e la stazionarietà. Se i coefficienti sono costanti, il segnale è stazionario perché non cambia in funzione al peso.

L'analisi dei LTI può essere condotta in tre diversi modi:

1. Relazione I/O (qualsiasi sistema);
2. Equazione lineare alle differenze a coefficienti costanti (LTI causale);
3. Risposta all'impulso nel dominio del tempo e delle frequenze (sistema LP).

In particolare per il caso di equazione alle differenze, l'output è espresso come combinazione lineare di tutti i valori (coefficienti reali, costanti positive o negative) della sequenza di input $x(n)$, che è combinazione lineare della stessa sequenza di output, a partire dal primo campione ritardato.

$$y(n) = -\alpha_1 y(n-1) - \alpha_2 y(n-2) - \dots - \alpha_M y(n-M) + \beta_0 x(n) + \beta_1 x(n-1) + \dots + \beta_N x(n-N)$$

L'uscita $y(n)$ dipende sia dai valori che l'ingresso $x(n)$ assume in un arco temporale fino a N istanti precedenti all'istante di tempo discreto n , sia dai valori assunti dal segnale di uscita $y(n)$ fino a M istanti di tempo precedenti a quello corrente n .

Queste operazioni possono essere raccolte come sommatoria con coefficienti costanti indipendenti dal tempo:

$$y(n) = \sum_{k=0}^N \beta_k x(n-k) - \sum_{j=1}^M \alpha_j y(n-j)$$

La y non parte da zero perchè altrimenti $y(n)$ dovrebbe dipendere da se stessa. Se l'equazione è ricorsiva (almeno un coefficiente α_j diverso da zero), la memoria è infinita.

Un'altra modalità per descrivere un sistema lineare a tempo invariante è la risposta all'impulso: la relazione I/O è semplice perchè si indica la reazione alla δ , dove il peso è il valore della sequenza in quel campione. Essendo lineare a tempo invariante, i segnali sono indipendenti dal tempo e esprimibili come combinazioni lineari.

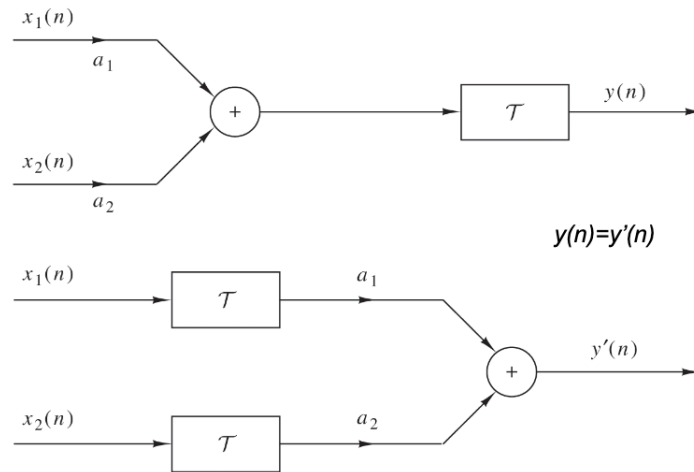
L'analisi della risposta del sistema all'impulso permette di valutare la risposta a regime, al fine di semplificarne l'analisi tempo-frequenza rappresentando la sequenza come somma di δ traslate e pesate.

$$x(n) = \sum_{i=-\infty}^{+\infty} x(i)\delta(n-i)$$

Per la proprietà di sovrapposizione degli effetti (linearità) e di stazionarietà, si ha:

$$y(n) = L\left[\sum_{i=-\infty}^{\infty} x(i)\delta(n-i)\right] = \sum_{i=-\infty}^{\infty} x(i)L[\delta(n-i)] = \sum_{i=-\infty}^{\infty} x(i)h(n-i) = x * h$$

h è il kernel, la sequenza che descrive il comportamento del filtro (risposta del sistema all'impulso). La formula si può ritrovare come convoluzione lineare discreta della sequenza con il filtro.

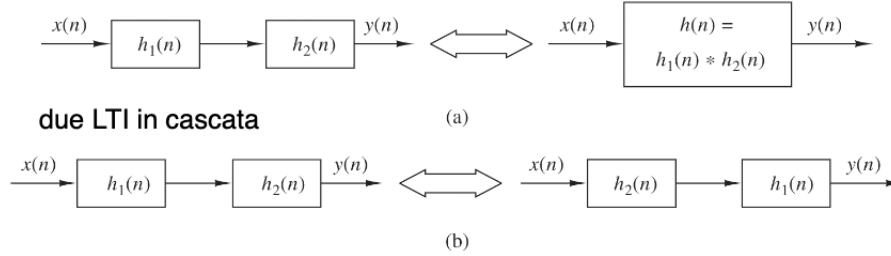


Se i segnali sono causali e limitati, il numero di valori sarà finito. La risposta all'impulso $h(n)$ è nulla per istanti di tempi $n < 0$, e l'uscita dipende dal valore corrente del segnale d'ingresso $x(n)$ e dei campioni già presenti nel sistema.

Se la risposta all'impulso $h(n)$ ha supporto temporale finito N_h , l'uscita del sistema LTI è:

$$y(n) = x(n) * h(n) = \sum_{i=0}^{N_h-1} h(i)x(n-i)$$

L'operatore di convoluzione è commutativo e associativo, quindi applicabile ai sistemi lineari a tempo invariante a cascata ottenendo lo stesso risultato.



Per la proprietà distributiva, due LTI $h_1(n)$ e $h_2(n)$ connessi in parallelo possono essere sostituiti da un singolo sistema $h(n) = h_1(n) + h_2(n)$.

L'interazione del segnale nel sistema è il prodotto delle trasformate di Fourier, semplificando la convoluzione. H è la risposta dell'impulso, che interagisce con X per generare Y .

Per il teorema della convoluzione,

$$y(n) = x(n) * h(n) \leftrightarrow Y(f) = X(f)H(f) \quad \text{dove} \quad H(f) = \frac{1}{M} \sum_{n=0}^{M-1} h(n)e^{-j\frac{2\pi}{M}fn}$$

$$y(n) = x(n) * h(n) \leftrightarrow Y(e^{j\omega}) = X(e^{j\omega})H(e^{j\omega})$$

La funzione continua $H(e^{j\omega})$ (trasformata discreta di $h(n)$) viene detta risposta in frequenza del sistema LTI, e può essere definita come:

$$H(e^{j\omega}) = \frac{Y(e^{j\omega})}{X(e^{j\omega})} = \Re(H(e^{j\omega})) + j\Im(H(e^{j\omega})) = |H(e^{j\omega})| e^{j\phi(H(e^{j\omega}))}$$

10.4 Filtri

Dato un generico sistema con una funzione $H(e^{j\omega})$, un filtro taglia alcune componenti in frequenza del segnale di ingresso lasciandone passare altre, secondo quanto specificato attraverso la risposta.

Le frequenze nell'intervallo vengono moltiplicate per 1, le altre per 0. Ci sono diverse tipologie di filtri ideali: passa-basso, passa-alto, passa-banda o attenua-banda, che corrispondono alla funzione *sinc* che è anticausale, pertanto non rappresentabile.

$$\text{Filtro ideale passa-basso} \quad |H(e^{j\omega})| = \begin{cases} 1, & |\omega| \leq \omega_t \\ 0, & \omega_t < |\omega| \leq \pi \end{cases}$$

$$\text{Filtro ideale passa-alto} \quad |H(e^{j\omega})| = \begin{cases} 0, & |\omega| \leq \omega_t \\ 1, & \omega_t < |\omega| \leq \pi \end{cases}$$

$$\text{Filtro ideale passa-banda} \quad |H(e^{j\omega})| = \begin{cases} 0, & |\omega| \leq \omega_1 \\ 1, & \omega_1 < |\omega| \leq \omega_2 \\ 0, & \omega_2 < |\omega| \leq \pi \end{cases}$$

$$\text{Filtro ideale attenua-banda } |H(e^{j\omega})| = \begin{cases} 0, & |\omega| \leq \omega_1 \\ 1, & \omega_1 < |\omega| \leq \omega_2 \\ 0, & \omega_2 < |\omega| \leq \pi \end{cases}$$

I sistemi LTI a tempo discreto devono soddisfare alcune condizioni specifiche, al fine di poter essere impiegati in alcune applicazioni. Una di queste condizioni è la stabilità, di cui la più usata nella pratica è detta BIBO (Bounded-Input Bounded-Output).

Un sistema rispetta la stabilità BIBO se, per ogni ingresso $h(n)$ con energia limitata, anche l'output ha ampiezza limitata (non va a infinito, è sommabile in modulo). *sinc* tende a infinito, quindi non è stabile.

$$h_s = \sum_{-\infty}^{+\infty} |h(n)| < \infty$$

Un sistema LTI è fisicamente realizzabile se possiede una risposta all'impulso $h(n)$ reale e causale, dove la causalità implica $h(n) = 0 \forall n < 0$.

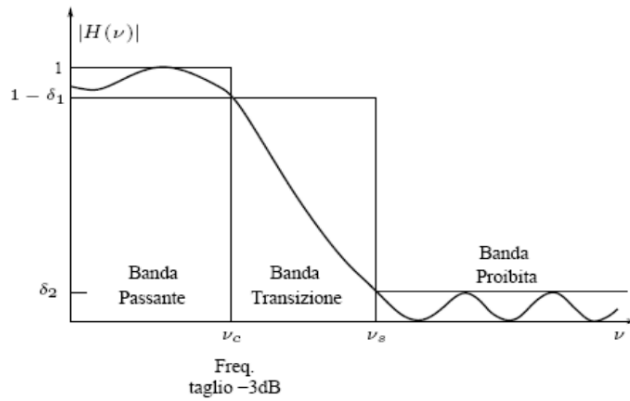
La funzione di trasferimento H nel dominio delle frequenze di un filtro ideale passa-basso possiede le seguenti caratteristiche:

- $|H|$ costante nella banda passante e nullo nella banda proibita;
- La banda passante e la banda proibita sono confinanti, separate dalla frequenza di taglio.

Un filtro reale, in confronto a uno ideale, non ha zone ben precise di banda passante e proibita: la transizione non è immediata (esiste una zona di transizione) e le frequenze non hanno peso uguale bensì fluttuazioni con ampiezza variabile.

Si rilevano oscillazioni non trascurabili ampie δ_1 . L'attenuazione si calcola come $20 \log_{10} \delta_2 \text{ dB}$, con δ_2 ampiezza della massima oscillazione in banda proibita.

La banda passante e la banda proibita sono separate appunto dalla banda di transizione, che inizia dalla frequenza di taglio v_c e termina alla frequenza di stop v_s (dimensione $v_s - v_c$). Questi parametri vengono dati come specifiche dei filtri.



La frequenza di taglio è la frequenza per la quale la potenza è il 50% rispetto al massimo, quindi c'è un'attenuazione della metà. Serve per identificare la fine della banda passante. Se $|H(v)|^2 \approx 1$, v_c è la frequenza per cui:

$$|H(v_c)|^2 = \frac{1}{2}$$

v_c è anche detta frequenza di taglio a 3 dB poichè $10 \log_{10}(1/2) \approx -3 \text{ dB}$.

11 Equazioni alle differenze

I LTI causali a tempo discreto possono essere rappresentati in modi differenti, tra cui la combinazione lineare con coefficienti costanti nel tempo (invariante).

Il comportamento di un sistema LTI a tempo discreto e causale può essere descritto anche da equazioni alle differenze, come visto precedentemente:

$$y(n) = -\alpha_1 y(n-1) - \alpha_2 y(n-2) - \cdots - \alpha_M y(n-M) + \beta_0 x(n) + \beta_1 x(n-1) + \cdots + \beta_N x(n-N)$$

$$y(n) = \sum_{k=0}^N b_k x(n-k) - \sum_{j=1}^M a_j y(n-j)$$

Si ricorda che i coefficienti sono costanti e indipendenti dal tempo, per assicurare la stazionarietà. Un'equazione è detta ricorsiva se almeno un coefficiente a_i è diverso da zero.

Quando il sistema ha una parte ricorsiva, dipende di fatto da più istanti precedenti dell'input, e non solo dai N istanti evidenti dalla sommatoria. M è l'ordine dell'equazione alle differenze (ordine del sistema).

Il ritardo su y indica di che ordine è il sistema: il primo ordine, per esempio, ha ricorsione con un campione in ritardo.

L'output di un sistema ricorsivo dev'essere calcolato in sequenza, al contrario di un sistema non ricorsivo in cui i campioni possono essere valutati con qualsiasi disposizione.

Esempi di sistemi:

- Identità $y(n) = x(n)$, non ricorsivo e causale;
- Ritardo (anticipo) unitario $y(n) = x(n \pm 1)$, non ricorsivo e (non) causale;
- Media mobile $y(n) = \frac{1}{3}[x(n-1) + x(n) + x(n+1)]$, non ricorsiva e non causale;
- Accumulatore $y(n) = \sum_{-\infty}^n x(k)$, causale ricorsivo con memoria infinita.

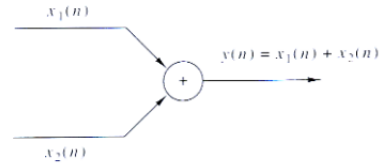
In quest'ultimo caso, l'output a un istante n dipende dal valore dell'input per tutti gli istanti precedenti, cioè dall'output ricavato con essi: bisogna conoscere anche le condizioni iniziali $y(n-1)$.

Se il sistema accumulatore $y(n) = y(n-1) + x(n)$ non ha subito alcuna eccitazione prima dell'istante n , $y(n-1) = 0$ e il sistema è scarico (per $n = -\infty$).

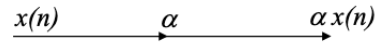
11.1 Diagrammi a blocchi

Ogni operazione di cui è composto un sistema viene rappresentata in un diagramma a blocco, che contiene eventualmente anche una parte ricorsiva (freccia all'indietro). Si ricordano la linearità e la commutatività.

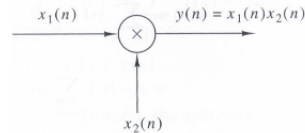
Sommatore: $y(n) = x_1(n) + x_2(n)$



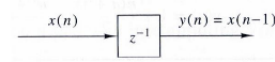
Moltiplicatore scalare: $y(n) = \alpha x(n)$



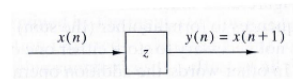
Moltiplicatore sequenze: $y(n) = x_1(n) \times x_2(n)$



Ritardo di un elemento: $y(n) = x(n-1)$



Anticipo di un elemento: $y(n) = x(n+1)$



11.1.1 Media cumulativa

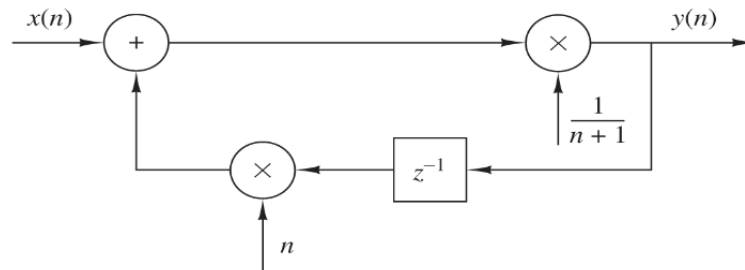
La media cumulativa è un sistema ricorsivo non stazionario, con normalizzazione effettuata in base a un parametro non costante.

$$y(n) = \frac{1}{n+1} \sum_{k=0}^n x(k)$$

Il calcolo di $y(n)$ richiede la conoscenza di tutti i valori di $x(n)$ precedenti, ma può essere semplicemente calcolato da $y(n-1)$, cioè il precedente output e l'input corrente: il valore di $y(n_0)$ si calcola a partire da una sequenza di input applicata per $n \geq n_0$ e dalla condizione iniziale $y(n_0 - 1)$.

$$(n+1)y(n) = \sum_{k=0}^n x(k) + x(n) = ny(n-1) + x(n)$$

$$y(n) = \frac{n}{n+1} y(n-1) + \frac{1}{n+1} x(n)$$

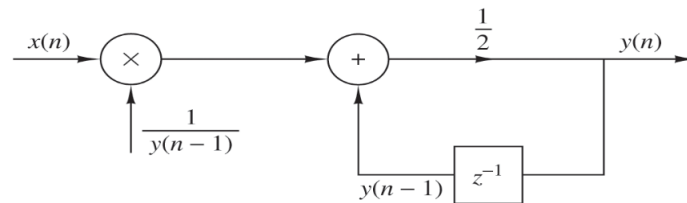


11.1.2 Radice quadrata

Questo sistema calcola la radice quadrata in modo ricorsivo, a partire da una condizione iniziale $y(-1)$ che approssima il valore cercato. Al crescere di n , la stima del valore migliora.

$$y(n) = 0.5 \frac{x(n)}{y(n-1)} + 0.5 y(n-1)$$

La radice quadrata non è un sistema lineare: non esistono sommatorie, ma il termine y compare al denominatore quindi non è rappresentabile come combinazione lineare.



11.2 Risposta all'impulso

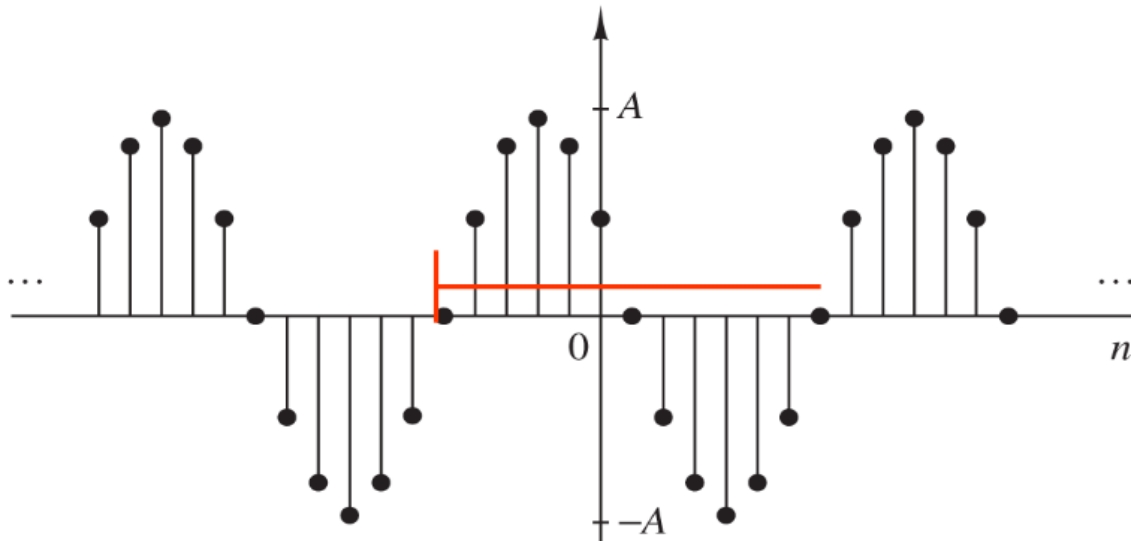
La risposta all'impulso viene descritta attraverso la convoluzione, come sequenza finita o infinita. I primi non hanno la ricorsione, sono campioni combinati con pesi: i valori di h sono i coefficienti di $x(bk)$.

Se la sommatoria va a infinito, non c'è una diretta corrispondenza con il dominio delle frequenze, quindi è inutile cercare $y(n)$ guardando la risposta ma si utilizza il dominio trasformato.

12 Esempi ed esercizi

12.1 Campionamento

$$x(n) = A \cos(\omega n + \theta)$$



$\omega = 2\pi f_N$, dove ω è la pulsazione e f_N la frequenza normalizzata, cioè il numero di cicli al secondo (continuo), con campioni al posto dei secondi nel mondo campionato.

Per capire la frequenza f_N del segnale rappresentato, bisogna guardare quanti cicli ci sono per campioni (o quanti campioni ci sono in un ciclo, cioè prima che il pattern si ripeta) e calcolare l'inverso. In questo caso un periodo è 12 campioni, quindi $f_N = 1/12$.

La frequenza al secondo (Hz) è ottenibile sapendo quanta distanza c'è tra un campione e l'altro, altrimenti per ogni rappresentazione ci sarebbero infinite sinusoidi.

La pulsazione ω è uguale a $2\pi f_N$, quindi $\frac{2\pi}{12} = \frac{\pi}{6}$.

Lo sfasamento con anticipo di 2 campioni si trova effettuando la proporzione: un periodo è 2π , se 12 campioni sono in 2π allora $2\pi : 12 = \theta : 2 \rightarrow \theta = \frac{\pi}{3}$.

La frequenza normalizzata indica quanto bene si vedono i campioni e la loro variazione in un periodo, per poi decidere la finestra di osservazione. La frequenza dipende dal numero di campioni al secondo (f_c): se la frequenza di campionamento è $f_c = 1$ campione/secondo, si ha che $f = 1/12$ ciclo/secondo, cioè $f = f_c \cdot f_N$.

Per ricavare la formula più facilmente si possono utilizzare le unità di misura. Un altro modo per arrivare allo stesso risultato è sostituire a $n\Delta t$ la t .

Con 2 campioni al secondo, cioè $f_c = 2$ e $\Delta t = 0.5 = 1/2$, la frequenza f in cicli al secondo (Hz) è $1/2$:

$$f_N \cdot f_c = \frac{1}{12} \frac{\text{cicli}}{\text{campione}} \cdot \frac{2 \text{ campioni}}{\text{sec}} = \frac{1}{6} \frac{\text{cicli}}{\text{sec}}$$

$$x(n) = A \cos \left(2\pi \frac{1}{12} n + \frac{\pi}{3} \right) \Rightarrow x(t) = A \cos \left(2\pi \frac{1}{6} t + \frac{\pi}{3} \right) \quad \Delta t n \Rightarrow t$$

12.2 Convoluzione

Per rappresentare una convoluzione è necessario conoscere la posizione dello 0 sull'asse x , e rappresentare sia i campioni di $h(m)$ che di $f(m)$. Si ricorda che Δm esiste solo quando l'argomento si annulla.

Il segnale $h(m)$ viene traslato e ribaltato rispetto all'asse x con $n = -\infty, \dots, +\infty$ (anche se la proprietà è commutativa quindi il risultato sarebbe identico utilizzando $f(m)$).

$y(n)$ è la funzione che si ottiene quando il segnale ottenuto assume valore n .

Si ha $y(n) = \sum_{-\infty}^{max+\infty} x(m)h(n-m)$.

12.3 Quantizzazione

12.3.1

Dato il segnale a tempo discreto $x(n) = 6,4 \cos(\pi/10n)$, trovare il numero (intero) di bit necessari per la conversione da analogico a digitale tale che:

1. $\Delta = 0,1$:

$$0,1 \cdot 2^b \geq 12,8 \rightarrow 2^b \geq \frac{12,8}{0,1} = 128 \rightarrow b = 7$$

$$SNR_q = 1,76 + 6,02b = 43,9dB$$

2. $\Delta = 0,02$:

$$0,02 \cdot 2^b \geq 12,8 \rightarrow 2^b \geq \frac{128}{0,02} = 640 \rightarrow b = 9 \vee 10$$

$$2^9 = 512 \quad 2^{10} = 1024$$

Il valore scelto dev'essere sempre il maggiore (10) altrimenti si verifica saturazione. Il numero perfetto sarebbe una potenza che soddisfa esattamente l'equazione $D_s = D_q$, ma non sempre è possibile averne uno.

$$SNR_q = 1,76 + 6,02b = 61,96dB \text{ se fosse ottimale; } SNR_q = 10 \log_{10} \frac{(6,4)^2}{0,02/12} = 57,88dB \text{ nel caso vero.}$$

Bisogna sempre rispettare $D_s \leq D_q$, pertanto $D_s = 2 \cdot 6,4 = 12,8$. La dinamica del quantizzatore è $\Delta 2^b$.

Il rapporto segnale-rumore (SNR_q) del secondo caso è minore di quello ideale, ma comunque maggiore del primo, quindi la seconda Δ è più efficiente.

12.3.2

Con $b = 10$, $2A = 12,8$, trovare la Δ tale che il rapporto segnale-rumore sia ottimo. Sapendo che la frequenza massima è $15kHz$ ma la frequenza campionata è $27kHz$, calcolare il rapporto segnale-rumore.

$$Dq = Ds \rightarrow \Delta = \frac{12,8}{1024} = 0,0125$$

Se la frequenza massima è $15kHz$, la densità spettrale (potenza) uniforme è $P = |F(\delta(x))|$.

Il range in kHz è $[-15, +15]$ e ha una distribuzione uniforme, quindi sarà rappresentato con una finestra. Se la frequenza di campionamento è minore di 30, ci saranno fenomeni di aliasing e sotto-campionamento.

Con $f_c = 27kHz$, la finestra occupata sarà $[-13,5, 13,5]$ e la replica si posizionerà nella fascia non utilizzata in modo simmetrico rispetto all'estremo dell'intervallo. Le frequenze più alte verranno erroneamente convertite in frequenze basse.

La replica si posiziona a $-15kHz + 27kHz = 12kHz$.

Di conseguenza, la parte corretta sarà $[-12, +12]$.

Non è possibile trovare il rumore delle frequenze che si sovrappongono da $12kHz$ a $13,5kHz$ perché è parte integrante del segnale.

Rapporto segnale-distorsione: applicando la definizione di rapporto segnale-rumore, è possibile calcolare l'integrale.

Si ha S come periodo che va da $-f_c/2$ a $f_c/2$, quindi:

$$S = \int_{-f_c/2}^{f_c/2} |x(f)|^2 df \implies S = 2 \int_0^{13,5} df = 27u$$

$$D = \int_{f_c/2}^{\infty} |x(h)|^2 df + \int_{-\infty}^{-f_c/2} |x(f)|^2 df \implies D = 2 \int_{-\infty}^{-13,5} df = 2 \int_{13,5}^{15} df = 3u$$

$$SNR_c = 10 \log_{10} \frac{P_S = S}{P_R = D} = \frac{27u}{3u} = 9,54dB$$

12.4 Frequenze**12.4.1**

Due segnali analogici, $x(t) = 5 \sin(60\pi t)$ e $y(t) = 2 \cos(60\pi t) - 3 \sin(40\pi t)$, vengono sommati e campionati con una frequenza di campionamento $f_c = 50Hz$.

1. Rappresentare graficamente i due segnali sommati;
2. Rappresentare il segnale con aliasing;
3. Caratterizzare (Δ , numero di bit) un quantizzatore ideale per il segnale, in modo che il rapporto segnale-rumore sia circa $96dB$;
4. Trovare la frequenza normalizzata.

La somma di funzioni è:

$$z(t) = 5 \sin(60\pi t) + 2 \cos(60\pi t) - 3 \sin(40\pi t)$$

Seno e coseno non hanno distinzione nella trasformata, quindi è necessario rappresentare la parte reale (coseno) e la parte immaginaria (seno).

Un seno può quindi essere confuso al più con un altro seno avente frequenze minori, mai con un coseno.

$$60\pi t = 2\pi 30t$$

La parte reale avrà due picchi a $[-30, +30]$ alti 1 ($2/2$), mentre la parte immaginaria avrà gli stessi, alti $5/2$, uno positivo e uno negativo. 30 cicli al secondo sono $30Hz$.

Lo stesso procedimento si applica al seno, per ottenere il segnale prima del campionamento. C'è aliasing, perché $50 < 2 \cdot 30$.

Il primo picco nella parte reale trasla fino a $+20$, e il secondo esce dall'intervallo. Il periodo base è largo $50Hz$, e va osservato centrato in 0 con un'ampiezza di $[-25, +25]$. La seconda replica va da 30 a $(30 - 50)$, cioè -20 . La parte immaginaria ha un range $[-25, +\infty]$.

Il segnale frainteso con aliasing diventa:

$$z'(t) = 2 \cos(40\pi t) - 8 \sin(40\pi t)$$

Se il segnale ha un range maggiore del quantizzatore ideale, per esempio ottenuto sommando più sinusoidali, esso satura.

Per avere un rapporto segnale-rumore di $96db$, si ha che $SNR_Q = 1,76 + 6,02b \approx 96db$.

Di conseguenza $b = 16$, $\Delta = \frac{10}{2^b}$ ma il segnale satura a causa dell'aliasing.

La frequenza normalizzata è $F_N = \frac{\text{cicli}}{\text{campioni}} = \frac{F}{f_c}$ (dove F è il coefficiente che moltiplica $2\pi t$), cioè rispettivamente $3/5$, $3/5$ e $2/5$ per le sinusoidali. I primi due valori, però, non sono nell'intervallo $[-1/2, +1/2]$ (frequenza di Nyquist) quindi va sottratto 1.

Se il coseno ha un coefficiente negativo, bisogna ricordare che la funzione è pari, quindi ha lo stesso aspetto a prescindere dal segno.

La nuova funzione normalizzata è:

$$z(t) = -5 \sin\left(2\pi \frac{2}{5}n\right) + 2 \cos\left(2\pi \frac{2}{5}n\right) - 3 \sin\left(2\pi \frac{2}{5}n\right)$$

Le due funzioni seno si possono semplificare scrivendo:

$$z(t) = +2 \cos\left(2\pi \frac{2}{5}n\right) - 8 \sin\left(2\pi \frac{2}{5}n\right)$$

Bisogna notare che n è al posto di t avendo trasformato dal dominio del tempo a quello dei campioni.

$$f = \frac{2}{5} \frac{\text{cicli}}{\text{campioni}} \cdot 50 \frac{\text{campioni}}{\text{secondo}} = 20 \frac{\text{cicli}}{\text{secondo}}$$

$\Delta t = 1/f_c$, con $F_N = 25Hz$ l'intervallo sarà $[-25, +25]$.

12.5 Trasformate di Fourier

12.5.1

12.6 Relazioni I/O

Se non ci fosse il modulo, il segnale sarebbe una rampa: in questo caso ha una forma di V, a tempo discreto.

- 1) è l'identità, $3\delta(n+3)$, $2\delta(n+2)$, $1\delta(n+1)$, ... mettendo a 0 l'argomento
- 2) segnale in ritardo (in anticipo non è possibile), uguale a sopra ma cambia l'origine
- 3) funzione mediana su 3 valori, in cui la mediana considera il valore centrale tra campioni in ordine crescente, sequenza bilatera con parte causale e anticausale

La mediana non è un operatore lineare

Esempio 2: Il sistema 1 è non lineare e anticausale ($\hat{n}4$ non esiste ancora).

Il sistema 2 è lineare e causale.

Risposta all'impulso: $u(n)$ è un gradino a cui viene tolta una parte, quindi resta una finestra a cui viene applicata la convoluzione. Media, filtro passa-basso con un *sinc* nel dominio trasformato.