

Simulazione software della trasmissione simultanea di quattro segnali utilizzando la tecnica FDM

Lena Giovanni Leonardo

Marzo 2022

1 Scopo del progetto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di una simulazione software per la trasmissione di quattro segnali (due digitali e due analogici) mediante lo stesso mezzo utilizzando la tecnica del frequency-division multiplexing (o FDM).

I quattro segnali hanno la stessa frequenza e prima di essere trasmessi vengono modulati, ciascuno con una frequenza portante differente in modo da non avere sovrapposizioni di banda. Inoltre, tra un segnale e l'altro è prevista una banda di guardia per evitare ulteriormente le interferenze tra un segnale e l'altro.

Ad ogni stadio è inoltre possibile visualizzare interattivamente ed in tempo reale i segnali, in modo da poterne capire meglio il funzionamento. Viene inoltre mostrato lo spettro del segnale multiplexato, ottenuto applicando un algoritmo di Fast Fourier Transform (FFT) ed è possibile introdurre un segnale di disturbo per osservare gli effetti sui segnali demodulati finali.

È infine presente un controllo che permette di rallentare il tempo per osservare meglio la generazione, modulazione e demodulazione dei segnali. Per questioni di performance, la simulazione inizia con l'andamento del tempo rallentato di 10 volte.

2 Strumenti utilizzati

La simulazione è interamente programmata nel linguaggio di programmazione Rust, principalmente per le velocità che permette di raggiungere e che non sono comparabili a nessun linguaggio di scripting interpretato come Python. La libreria per l'interfaccia grafica si chiama egui, tutti gli algoritmi per la generazione delle onde e per il filtro sono stati implementati con gli strumenti matematici che offre il linguaggio, fatta eccezione per l'algoritmo di Fast Fourier Transform, utilizzato per fini grafici, che viene dalla libreria rustfft.

3 I segnali generati

La frequenza di campionamento della simulazione è di $2.5MHz$, che corrisponde ad un periodo di $400ns$. Secondo il teorema del campionamento di Nyquist-Shannon, è sufficiente che la frequenza di campionamento sia il doppio della frequenza massima che si intende campionare.

All'interno della simulazione, si raggiungono frequenze ben inferiori alla metà della frequenza di campionamento, tuttavia per essere sicuri del corretto funzionamento, è stata scelta una frequenza superiore. Dato il periodo molto ristretto ($400ns$), non è computazionalmente possibile eseguire l'algoritmo in tempo reale. Oltre alla generazione dei segnali, infatti, ogni sample viene sottoposto a vari algoritmi che verranno approfonditi successivamente.

- Onda sinusoidale a 20 kHz
- Onda quadra a 20 kHz
- Onda a dente di sega a 20 kHz
- Onda quadra contenente un messaggio di testo a 20 kHz

4 Modulazione dei segnali

Prima di poter essere trasmessi, i segnali devono essere modulati ad una frequenza superiore. Dato che si sta utilizzando la tecnica FDM per la trasmissione dei segnali, è molto importante che le modulazioni avvengano ognuna ad una frequenza differente dall'altra. È fondamentale calcolare la banda dei segnali modulati e fare in modo che un segnale non si sovrapponga con l'altro. Per garantire una maggiore sicurezza viene inoltre considerata una banda di guardia nella quale non è presente alcun segnale.

In alcune modulazioni (ad esempio FM), la banda teorica risultante è infinita. Secondo la regola di Carson, la banda utile nella quale ricadono il 98% delle frequenze è comunque limitata, tuttavia per una modulazione migliore è possibile applicare un filtro passa banda al segnale prima che esso venga unito agli altri per la trasmissione su un unico mezzo.

Le modulazioni progettate per i segnali trasmessi sono riportate:

4.1 1. Onda sinusoidale modulata in FM

4.2 2. Onda quadra modulata in FSK

4.3 3. Onda a dente di sega modulata in AM

4.4 4. Onda quadra modulata in OOK

5 Unione dei segnali con un multiplexer FDM

Una volta che i segnali sono stati generati e modulati con delle portanti adeguatamente dimensionate, la trasmissione in FDM avviene semplicemente sommando i quattro segnali. È possibile verificare l'efficacia di questa tecnica attraverso il grafico dello spettro del segnale. Nel caso di corretta modulazione dei segnali, dovrebbe essere possibile visualizzare quattro gruppi di frequenze, ognuna separata dall'altra da un vuoto più o meno grande, che rappresenta le frequenze di guardia.

6 Separazione di ogni singolo segnale

Per poter demodulare ed ottenere i segnali originali, è necessario isolare la banda di frequenze utili attraverso un filtro passa-banda opportunamente dimensionato.

7 Demodulazione dei segnali

7.1 Demodulazione FM

7.2 Demodulazione FSK

Un segnale digitale modulato in FSK è composto da un'armonica con una delle due frequenze, dette frequenze di manipolazione (f_1 e f_2) che si discostano di un fattore $\pm\Delta f$ dalla frequenza portante f_p e si alternano, in base al bit trasmesso. Ci sono vari modi per demodulare un segnale FSK all'interno di un DSP.

Il modo più banale è l'applicazione della trasformata di Fourier al segnale modulato, per rilevare quale delle due frequenze di manipolazione viene trasmessa, tuttavia questo metodo è molto inefficiente (anche con le moderne implementazioni FFT) in quanto la trasformata di Fourier rileva tutte le frequenze dello spettro, nonostante ai fini della demodulazione siano sufficienti solo f_1 ed f_2 .

Una tecnica molto più efficiente consiste nell'applicazione dell'algoritmo di Goertzel al segnale, che permette di rilevare l'intensità di una singola frequenza. Applicando l'algoritmo due volte, una per f_1 e l'altra per f_2 e confrontando le due intensità per determinare la maggiore, è semplice stabilire quale dei due bit sta essendo trasmesso ad ogni istante.

7.3 Demodulazione AM