Fibra Óptica: Pulidos, Conectores y Multiplexación

Leonardo H. Añez Vladimirovna*

Universidad Autónoma Gabriél René Moreno, Facultad de Ingeniería en Ciencias de la Computación y Telecomunicaciones, Santa Cruz de la Sierra, Bolivia

18 de agosto de 2019

1. Pulidos

El pulido es un procedimiento que se realiza al momento de realizar empalmes en la fibra óptica, estos empalmes tienen que tener la menor cantidad de desperfectos para que su uso sea eficiente y no haya fallas ni perdidas durante su transmisión. Esto permite que los extremos de las fibras a empalmar sean complementarias y se pueda tener un empalme perfecto.

1.1. Pérdida de Retorno

La pérdida de retorno RL es una medida de la porción de luz que se refleja de regreso a la fuente en la unión. Usualmente medida en decibelios (dB.)

$$RL(dB) = 10 \cdot \log_{10} \left(\frac{P_i}{P_r}\right)$$

1.2. Tipos de Pulidos

En los primeros días de los conectores de fibra óptica, las superficies frontales contiguas se pulían en un ángulo de 90° con respecto al eje de la fibra, mientras que los estándares actuales requieren pulido por **PC** o pulido **APC**.

Flat Fiber Connector

El conector de fibra original; es una conexión de superficie plana. El problema principal es que un pequeño espacio de aire entre las dos férulas¹ se deja naturalmente cuando se acopla. Esto se debe en parte a que la cara extrema relativamente grande del conector permite que se acumulen numerosas imperfecciones leves pero significativas en la superficie.



Physical Contact (PC)

Esta forma de pulido tiene un ligero diseño esférico para reducir el tamaño total de la cara final, lo que ayuda a disminuir el problema de espacio de aire que enfrentan los conectores de fibra plana. Resulta en una pérdida de retorno óptico más baja y se envía menos luz hacia la fuente de alimentación.

^{*}Correo Electrónico: toborochi98@outlook.com

 $^{^{1}}$ Esta es una estructura delgada (a menudo cilíndrica) que en realidad sostiene la fibra de vidrio.



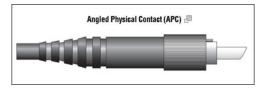
Ultra-Physical Contact (UPC)

Basándose en el PC, pero utilizando un método de pulido extendido se crea un acabado de superficie de fibra aún más fino. Tiene una reflexión posterior inferior que un conector de PC estándar y permite señales más confiables en TV digital, telefonía y sistemas de datos. El conector de fibra UPC podría usarse con fibra monomodo y fibra multimodo.



Angled Physical Contact (APC)

Es un tipo de pulido que esta cortado a un angulo de 8°. Cuando se compara con un PC un APC muestra que tiene mejor reflectancia, porque su angulo pulido reduce la cantidad de luz reflejada a la interfaz de conector.

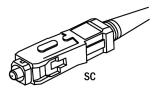


2. Conectores

Los conectores de fibra óptica son únicos. Los cables de fibra transmiten pulsos de luz en lugar de señales eléctricas, por lo que las terminaciones deben ser mucho más precisas. En lugar de simplemente permitir que los pines hagan contacto metal con metal, los conectores de fibra óptica deben alinear perfectamente las fibras de vidrio microscópicas para permitir la comunicación. Si bien hay muchos tipos diferentes de conectores de fibra, comparten características de diseño similares.

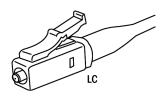
Standard Connector (SC)

El SC fue creado a mediados de los 80 por la empresa de telecomunicaciones Nippon Telegraph and Telephone, y fue uno de los primeros conectores en llegar al mercado tras la llegada de las férulas de cerámica. A veces se lo denomina çonector cuadrado".



Lucent Connector (LC)

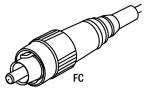
El LC, también conocido como Little Connector, fue creado por Lucent Technologies es extensamente utilizado en aplicaciones mono modo ya que tiene un excelente rendimiento y puede ser terminado de manera sencilla. Considerado por algunos como el reemplazo moderno del conector SC, la introducción del conector LC tuvo menos éxito, en parte debido a las altas tarifas de licencia iniciales del inventor Lucent Corporation.



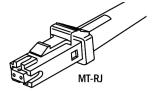
Straight Tip (ST)



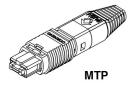
Ferrule Connector (FC)



 ${\bf Mechanical\ Transfer-Registered\ Jack\ (MTRJ)}$



Multi-fiber Push-on (MPO)



3. Multiplexación