

## FSK 31

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)  
[VisuellWikitext](#)

**Version vom 2. Oktober 2008, 21:17 Uhr**  
**(Quelltext anzeigen)**

[Oe1mcu](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))  
[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

**Version vom 2. Oktober 2008, 21:17 Uhr**  
**(Quelltext anzeigen)**

[Oe1mcu](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))  
[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 6:

[[Bild:pic\_fsk31.gif|left]] Beispiel eines FSK31-Signals im Wasserfall-Display von MixW

Zeile 6:

[[Bild:pic\_fsk31.gif|left]] Beispiel eines FSK31-Signals im Wasserfall-Display von MixW

+

+

+

+

+

+

---

**Version vom 2. Oktober 2008, 21:17 Uhr**

### Digitale Betriebsarten im Detail\: FSK31

---

aus der deutschen Hilfe von Eike, DM3 ML

**Datei:pic\_fsk31.gif** Beispiel eines FSK31-Signals im Wasserfall-Display von MixW

## FSK31\ -Theorie und Betrieb

Der hauptsächliche Unterschied zwischen FSK31 und PSK31 ist, daß FSK31 einen 90°/270°-Phasensprung (DBPSK) anstelle des 0°/180°- Sprungs des originalen BPSK31 von G3PLX verwendet.

FSK31 ist nicht so empfindlich gegen Übermodulation wie PSK31. FSK31 ist Nick's Lösung zur Bereinigung des QRM durch Übermodulation des PSK31-Signals. Ein Vergleich der Bandbreite zwischen PSK31 und FSK31 (hier als PSK31-90/270 angegeben) bei einem Pegel von -40 db liefert :

		PSK31	FSK31
Sauberes Signal	Leerlauf	31	31
	Zufallstext	80	60
Leichte Verzerrung	Leerlauf	220	124
	Zufallstext	220	93
Starke Verzerrung	Leerlauf	500+	160
	Zufallstext	500+	93

Im Funkbetrieb besteht kein Unterschied zu PSK31.