

AARHUS UNIVERSITET

INDLEJRET SIGNALBEHANDLING

6. SEMESTER

ISB projekt

Gruppemedlemmer:

Søren Landgrebe

Stinus Lykke Skovgaard

Studienr:

201508295

201401682



14. maj 2018

Indhold

1	Indledning	3
2	Krav	4
3	Aktørbeskrivelse	4
4	Use case beskrivelse	5
4.0.1	UC 1 - Turn on filter	5
4.0.2	UC 2 - Turn off filter	5
4.0.3	UC 3 - Filter aktiv	5
5	Ikke-funktionelle krav	6
5.1	Problemrelateret krav	6
5.2	System og algoritme krav	6
5.3	Afledte krav	6
6	Accepttest	6
7	Struktur	7
8	Teori	8
9	Matlab simulering	9

Figurer

1	Konceptbillede for NSS	3
2	Aktør Kontekst diagram	4
3	Usecase diagram	5
4	Struktur NSS	7
5	LMS adaptive filter	8

1 Indledning

Under optagelse til et live madprogram, sker det ofte at værten skal bruge en blender/food-processer. Dette betyder at værten ikke kan kommunikere med seerne mens blenderen/food-processeren kører. Denne problematik vil Noise Suppression System (NSS) kunne afhjælpe. Gennem en digital signal processing (DSP), vil vi dæmpe støjsignalet fra en køkkenmaskine dynamisk i realtid. Systemet består af to mikrofoner, et placeres tæt på støjen, et andet tæt på værten. De to mikrofoner fungerer som input til vores system (Blackfin), hvor processeringen og filtreringen foregår. Efter proceseringen bliver produktet afspillet på en højttaler, som erstatning for højttaleren fra et tv-apparat. Et overblik over systemet kan ses på figur 1



Figur 1: Konceptbillede for NSS

Med udgangspunkt i brugerens behov vil der blive opstillet en række brugsscenarier, der beskriver brugerens interaktion med systemet. Disse scenarier vil sammen med en række veldefinerede krav og afgrænsninger, danne grundlaget for designet af alle dele af systemet.

2 Krav

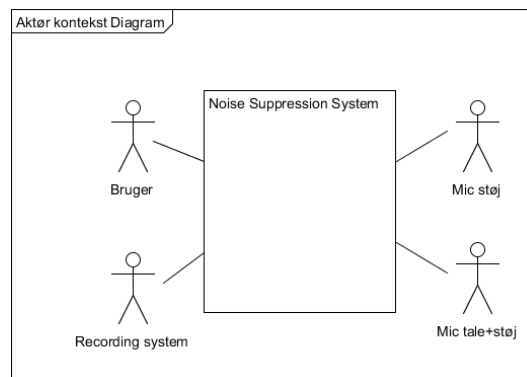
I dette afsnit beskrives kravene til hvilken funktionalitet systemet har.

I samarbejde med vejleder er der opstillet en række krav.

- Systemets skal kunne filtrere en støj fra et lydsignal, som indeholder et tale signal overlappet af et støjsignal.
- Brugeren skal manuelt kunne tænde og slukke for filtreringen.
- Lydsignalet skal feedes til en højttaler som afspiller lyden fra mikrofonen.

Kravene er bygget op gennem use cases, som beskriver systemets funktionelle krav, samt en liste over alle ikke-funktionelle krav for systemet. Først vises aktørbeskrivelserne med tilhørende aktørkontekst diagram. Herefter vises use cases for systemet. Der er udfærdiget to use cases der tilsammen beskriver funktionaliteten af systemet. I use case afsnittet vises der også et use case diagram med alle use cases og hvordan aktørerne interagerer med dem. Til sidst gives et kort overblik over ikke funktionelle krav.

3 Aktørbeskrivelse



Figur 2: Aktør Kontekst diagram

På figur 2 ses aktør kontekst diagrammet som beskriver sammenhængen mellem aktørerne og det system de interagerer med. Aktørerne er som følger:

Primær

Bruger: Den aktør der interagerer med systemet og vælger den ønskede funktionalitet

Recording system: Den aktør der modtager det enedelige produkt

Sekundær

Mic støj: Et input til det samlede system

Mic tale+støj: Et input til det samlede system

4 Use case beskrivelse



Figur 3: Usecase diagram

På figur 3 ses usecase diagrammet som beskriver sammenhængen mellem aktørerne og de forskellige funktionaliteter der findes for systemet.

4.0.1 UC 1 - Turn on filter

Brugeren trykker på SW1 og filteret aktiveres.

4.0.2 UC 2 - Turn off filter

Brugeren trykker på SW1 og filteret deaktiveres.

4.0.3 UC 3 - Filter aktiv

Recording system modtager det filtrede lyd, hvis prækonditionen UC 1 er udført.

5 Ikke-funktionelle krav

Kravene er delt op i tre underkategorier. Krav der relaterer til problemet, krav der relaterer til DSP platform og algoritme. Til sidst er der en kategori der beskriver kravene til systemet på baggrund af de to første kategorier.

5.1 Problemrelateret krav

1. R1: Systemet skal have 2 mikrofoner og 1 højttaler
2. R2: Filteret skal gøre brug af LMS algoritmen
3. R3: Systemet skal kunne processerer lyd i frekvensbåndet 50-20000Hz.
4. R4: Systemet skal kunne dæmpe uønkset støj 30dB.
5. R5: Systemet skal kunne dæmpe støj uden at dæmpe ønsket lydsignal.
6. R6: Systemet burde have en latency under 30ms.
7. R7: Systemet burde have et dynamikområde på min 80dB

5.2 System og algoritme krav

8. R8: Filter algoritmen skal implementeres med fixed point
9. R9: Filteret skal max bruge 10kByte memory
10. R10: Filteret skal implementeres på Blackfin BF533
11. R11: Filteret må max benytte 98% DSP load

5.3 Afledte krav

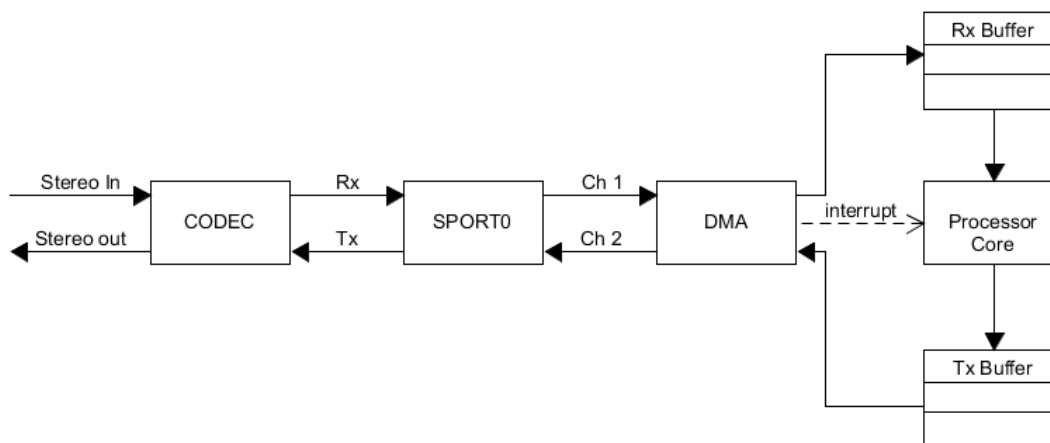
12. DR1: DSP systemet skal kunne håndtere en samplingsrate på min 44100kHz(På baggrund af krav R3)
13. DR2: Filteret skal implementeres med 1.15 fixed point.(På baggrund af krav R7 og R8. Dette giver et dynamikområde på 96dB)
14. DR3: Filter latency må max forsinkes 1280 samples(På baggrund af R6. $(1/44100)*1280=30\text{ms}$)
15. Filteret må max bruge 13333 cycles af DSP processing for hver sample.

6 Accepttest

Til hver use case er der lavet en tilhørende accepttest, der tjekker om use casen bliver gennemført korrekt. Udover de tre accepttests er der oprettet en accepttest af de ikke-funktionelle krav til systemet. Alle accepttests kan ses i kravspecifikations dokumentation.

7 Struktur

I dette projekt er der taget et valg ud fra læringsmålene om at vi bruger Blackfin platformen til at udføre projektets funktionalitet. Da en blackfin processor er bygget op af mange funktionelle blokke, vil der i det kommende afsnit laves et overblik over de hardware blokke som bliver brugt i dette projekt. [2]



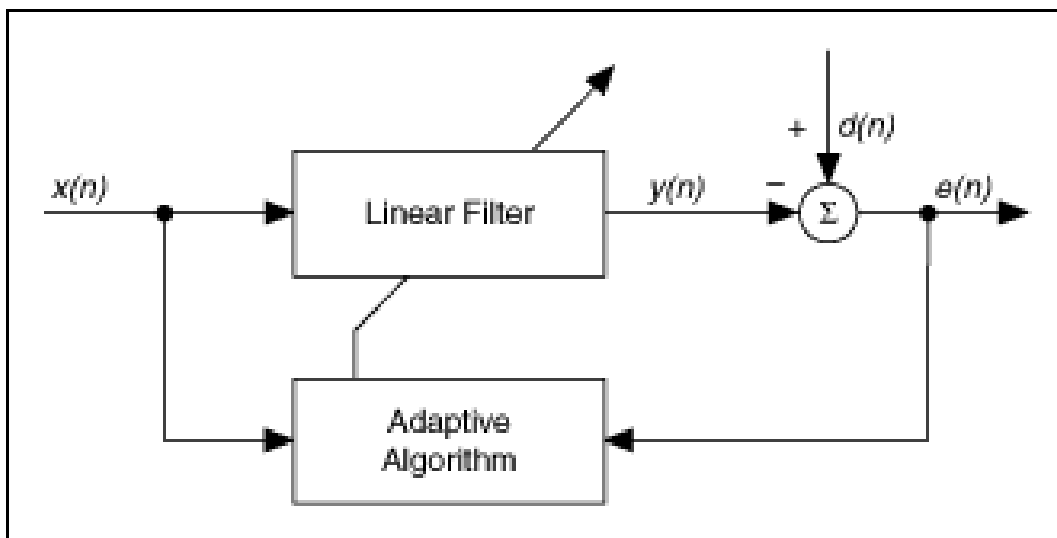
Figur 4: Struktur NSS

Igennem processen af vores funktionalitet, sendes lydsignalet gennem en codec1836, som har til opgave at sende inputtet gennem en ADC, hvorefter den sender det digitale signal videre til SPORT0, som står for at modtage og sende dataen.

DMA'en står for at sende dataen videre til Rx bufferen, når bufferen er fuld sender DMA'en interrupt til processeren om at procesere den modtagne data. I den modsatte retning bliver det proceserede data flyttet til Tx bufferen, når Tx bufferen er fuld, sendes det til SPORT0 via DMA'en med Ch 2. Til sidst bliver dataen samlet gennem CODEC, som konverterer til et analogt signal vha. den en DAC. De forskellige blokke i strukturen fra figur 5, er implementeret i klassen Init.

8 Teori

I procceseringsfasen af projektet, har vi valgt at bruge et adaptivt filter - LMS (Least Mean square) algoritme. LMS er et adaptivt filter som består af 2 funktionelle blokke, hvor den ene blok (Linear Filter) fungerer som et filter, det andet (Adaptive Algorithm) som et dynamisk beregner af nye koefficienter til første blok. Filteret trækker herefter de beregnede filter fra det samlede lydssignal.



Figur 5: LMS adaptive filter

På figur 5 ses et overblik over det adaptive system, hvor $x(n)$ er støjsignalet, $y(n)$ er det filtrede støjsignal, med koefficienter som opdateres fra blokken "Adaptive Algorithm". $d(n)$ er det ønskede signal inklusiv det støjende signal. $e(n)$ er forskellen mellem $d(n)$ og $y(n)$ og derved støjen fratrasket fra det samlede signal af ønsket og støj.[1]

Det digitale filter bliver beregnet ud fra formlen:

$$y(n) = \sum_{l=0}^{L-1} W(n) * x(n-l) \quad (1)$$

Hvor $W(n)$ er den værdi, som dynamisk opdateres. Dette sker ved at vi beregner den næste værdi ud fra formlen:

$$W(n+1) = W(n) - \mu * X(n) * e(n) \quad (2)$$

Hvor W er den nye koefficient til filteret, $X(n)$ er input signalet, og μ er en faktor, som bestemmer hastigheden af filteret, samt styrer infaldstiden. Hvis μ er lav bliver filteret langtsommere, mens settling time stiger jo højere vi kommer. Typisk må denne værdi ikke overstige 1.

Dette giver os et endeligt udtryk som stemmer overens med figur 5, ift summeringspunktet:

$$e(n) = d(n) - y(n) \quad (3)$$

9 Matlab simulering

Efter den teoretiske undersøgelse, vil vi i dette afsnit udvikle og vise en simuleret version af vores filter, hvor der er taget udgangspunkt i teorien fra ??

Litteratur

- [1] Gan and Kuo.
Embedded Signal Processing with the Micro Signal Architecture, Chapter 4.4.1
John Wiley 1st Ed. 2007.
- [2] Gan and Kuo.
Embedded Signal Processing with the Micro Signal Architecture, Chapter 7.2.2.1
John Wiley 1st Ed. 2007.