

Domeniul de masterat: SISTEME ELECTRONICE ȘI DE COMUNICAȚII INTEGRATE

Procesoare Digitale de Semnal

Dezvoltarea unui algoritm optimizat pe extensia DSP din Raspberry Pi pentru implementarea efectelor ecou și reverberație pe un fișier audio conținând voce

Studenți: **Adam Iulian-Valentin Handaric Andrei**

Program de studii: **SECI-RCD**

Grupa: 4MF221

Cuprins

1.	Noțiuni teoretice (ecou și reverberație)	3
2.	Versiunea I de algoritm	5
3.	Versiunea II de algoritm	6
4.	Versiunea III de algoritm	7
5.	Versiunea IV de algoritm (versiunea finală)	8
6.	Rezultate experimentale: Analiza de timpului de execuție	9

1. Noțiuni teoretice (ecou și reverberație)

Un "ecou" este un sunet reflectat care ajunge la urechile ascultătorului după ce a ricoșat de o suprafață sau obiect. Este, în esență, o repetare întârziată a unui sunet, de obicei auzită atunci când sursa originală a sunetului este tare și există o suprafață reflexivă în apropiere. Ecourile pot varia în intensitate, durată și numărul de repetări în funcție de mediul înconjurător și de distanța dintre sursa sunetului și suprafața reflectoare.

Caracteristicile cheie ale ecourilor includ:

- a) Întârziere: Timpul necesar ca sunetul reflectat să se întoarcă la urechile ascultătorului este numit "întârziere" sau "întârziere a ecoului." Depinde de distanța dintre sursa sunetului și suprafața reflectoare și de viteza sunetului în mediul respectiv.
- b) Intensitate: Intensitatea unui ecou depinde de mai mulți factori, inclusiv de reflexivitatea suprafeței, de distanța parcursă de sunet și de intensitatea sunetului original. Unele suprafețe reflectă sunetul mai eficient decât altele.
- c) Număr de reflecții: În unele cazuri, un sunet poate produce mai multe ecouri pe măsură ce ricoșează de mai multe suprafețe înainte de a ajunge la ascultător.
- d) Sursa sunetului: Ecourile sunt cel mai frecvent asociate cu sunete puternice și ascuțite, precum o pală, un strigăt sau un foc de armă, care produc o repetare distinctă și întârziată.

Ecourile sunt un fenomen acustic natural și pot apărea în diverse medii, inclusiv în canioane, munți, câmpuri deschise și clădiri cu suprafețe dure și reflexive. În ingineria audio și producția muzicală, ecourile artificiale sunt adesea adăugate în înregistrări sau interpretări live pentru a crea efecte auditive specifice, folosind generatoare de ecou sau procesoare de efecte de întârziere.

Termenul "reverberație" se referă la persistența sunetului într-un spațiu închis după ce sursa originală de sunet a încetat să emită sunet. Este un fenomen în care undele sonore se reflectă de pe suprafețe precum pereți, podele și tavanuri, creând copii multiple și întârziate ale sunetului original. Aceste reflecții întârziate se combină cu sunetul direct pentru a produce un mediu acustic complex.

Reverberația este adesea auzită în spații interioare mari, cum ar fi săli de spectacol, săli de concert, biserici și camere goale. Caracteristicile reverberației, inclusiv durata și intensitatea sa, pot varia în funcție de dimensiunea și forma spațiului, precum și de materialele suprafețelor din acesta.

Reverberația poate avea efecte atât pozitive, cât și negative asupra sunetului. În unele cazuri, poate îmbogăți percepția de bogăție și spațialitate a muzicii și vorbirii, adăugând o senzație de adâncime și imersiune. Cu toate acestea, reverberația excesivă poate face ca vorbirea să fie mai puțin inteligibilă și să încurce claritatea sunetului.

În ingineria audio și producția muzicală, reverberația artificială este adesea adăugată în înregistrări pentru a simula caracteristicile acustice ale diferitelor spații sau pentru a îmbunătăți sunetul instrumentelor muzicale și a vocii. Acest efect este creat folosind procesatoare de reverberație digitale sau analogice.

În acest cod, factorul de decădere este folosit pentru a controla cât de mult scad în amplitudine efectele de ecou și de reverberație în timp. Practic, determină rata la care ecoul și reverberația se reduc pe măsură ce continuă în semnalul audio.

- a) Când factorul de decădere este setat la o valoare mai mică decât 1 (în mod obișnuit între 0 și 1), acesta reprezintă reducerea amplitudinii pentru fiecare reflecție a ecoului sau a reverberației.
- b) Un factor de decădere de 1 înseamnă că nu există nicio reducere a amplitudinii și ecoul sau reverberația vor rămâne la același nivel pe tot parcursul.
- c) Un factor de decădere mai mic decât 1 reduce amplitudinea fiecărei reflecții succesive, determinând astfel dispariția treptată a ecoului sau a reverberației. Cu cât este mai mic factorul de decădere, cu atât ecoul sau reverberația se vor estompa mai rapid. De exemplu, dacă factorul de decădere este setat la 0.5, fiecare reflecție succesivă va avea o amplitudine la jumătate față de cea a celei precedente. Acest lucru creează un efect de estompare, simulând modul în care undele sonore în lumea reală își pierd treptat energia pe măsură ce se reflectă.

Se poate ajusta valoarea de decădere pentru a controla intensitatea și durata efectelor de ecou și de reverberație în semnalul audio. În acest cod, factorul de întârziere este utilizat pentru a controla întârzierea aplicată unui semnal audio în crearea efectului de ecou sau de reverberație.

- a) Efectul de Ecou:
- Pentru efectul de ecou, factorul de întârziere determină timpul de întârziere între semnalul audio original și semnalul ecou.
- Codul utilizează parametrul echo_delay pentru a specifica întârzierea în eșantioane (adică un anumit număr de eșantioane audio) cu care semnalul ecou ar trebui să fie întârziat în comparație cu semnalul original.
- La crearea semnalului ecou, codul adaugă eșantionul audio original la poziția curentă la o versiune întârziată a eșantionului audio din eșantioanele din trecut, scalată cu factorul de decădere.
- O valoare mai mică de întârziere duce la o întârziere mai scurtă între sunetul original și ecou, în timp ce o valoare mai mare de întârziere creează o întârziere mai lungă.
- b) Efectul de Reverberație:
- Similar efectului de ecou, factorul de întârziere pentru efectul de reverberație controlează timpul de întârziere între sunetul audio original și sunetul reverberat.
- Parametrul reverberation_delay specifică întârzierea în eșantioane pentru efectul de reverberație.
- Codul aplică un mecanism similar ca pentru efectul de ecou, dar cu o valoare potențial diferită de întârziere și factor de decădere, creând un efect acustic mai complex și prelungit care seamănă cu o reverberație într-o cameră.

- c) Indicatoare de optimizare NumPy
- np.seterr(all='ignore'): Acesta suprimă mesajele de eroare NumPy, ceea ce poate ajuta la îmbunătățirea performanței prin evitarea gestionării inutile a erorilor.
- np.use_fastnumpy = True: Acest indicator activează modul rapid de calcul al tablourilor NumPy, care poate oferi îmbunătățiri de performanță pentru anumite operațiuni.

Codul reutilizează funcția apply_audio_effect pentru atât efectul de ecou, cât și efectul de reverberație, reducând duplicarea codului și promovând utilizarea eficientă a resurselor.

2. Versiunea I de algoritm

Algoritmul de ecou și reverberație a fost implementat în mai multe etape. Fiecare variantă a algoritmului poate fi găsită în repository-ul de GitHub: https://github.com/ValentinAdam/Proiect-PDS

Această versiune definește un script care aplică două efecte audio, și anume "ecou" și "reverberație", unui fișier audio de intrare în format WAV. Măsoară și raportează timpul de execuție pentru fiecare efect și salvează audio rezultat în fișiere WAV separate. Putem analiza codul din mai multe puncte de vedere, cum ar fi:

- A. Importarea bibliotecilor necesare:
 - o numpy (ca np): Folosit pentru operații numerice și manipularea matricilor.
 - o scipy.io.wavfile: Folosit pentru citirea și scrierea fișierelor audio WAV.
 - o time: Folosit pentru măsurarea timpului de execuție al procesării efectului audio.
- B. Funcția apply_echo_reverberation:
 - o Parametri:
 - input_file: Calea către fișierul audio WAV de intrare.
 - echo_output_file: Calea pentru a salva audio rezultat cu efectul de ecou.
 - reverberation_output_file: Calea pentru a salva audio rezultat cu efectul de reverberație.
 - delay: Numărul de eșantioane pentru întârzierea audio pentru efectul de ecou și reverberație.
 - decay: Factorul de decădere pentru ambele efecte, controlând cât contribuie audio întârziat la rezultat.
 - o În interiorul funcției:
 - Se citește fișierul audio de intrare folosind wavfile.read(), care returnează rata de eșantionare și datele audio.
 - Două matrici goale (echo_audio și reverberation_audio) sunt create pentru a stoca datele audio după aplicarea efectelor.
 - Se măsoară timpul de execuție pentru aplicarea efectului de ecou și a efectului de reverberație separat.

- Pentru fiecare eșantion din audio-ul de intrare:
 - Dacă indexul eșantionului curent minus întârzierea este mai mare sau egal cu zero:
 - Se aplică efectul de ecou adăugând o versiune întârziată și scalată a audio-ului la echo_audio.
 - Se aplică efectul de reverberație în același mod și se stochează rezultatul în reverberation_audio.
- Atât echo_audio, cât și reverberation_audio sunt normalizate pentru a preveni supraîncărcarea.
- Datele audio normalizate sunt salvate ca fișiere WAV folosind wavfile.write().
- o În final, funcția returnează timpurile de execuție pentru ambele efecte.

C. Blocul if name == "main":

- o Acest bloc este executat atunci când scriptul este rulat ca program principal.
- Specifică calea către fișierul audio de intrare (input_file), căile pentru fișierele de ieșire pentru efectul de ecou și reverberație, întârzierea și factorul de decădere.
- Apelează funcția apply_echo_reverberation cu acești parametri și stochează timpurile de execuție.
- Afișează numele fișierelor de ieșire, timpurile de execuție pentru ambele efecte și timpurile de execuție pentru ecou și reverberație.

În concluzie, acest cod aplică efecte de ecou și reverberație unui fișier audio de intrare, măsoară timpul necesar pentru fiecare efect și salvează audio-ul procesat în fișiere de ieșire separate. Se pot ajusta parametrii de întârziere și decădere pentru a controla intensitatea și momentul efectelor.

3. Versiunea II de algoritm

Acest cod reprezintă o versiune modificată a codului anterior, cu mai multe diferențe și îmbunătățiri. Principalele diferențe dintre cele două versiuni sunt:

A. Parametrii funcției:

- o În noul cod, funcția apply_echo_reverberation a fost modificată pentru a accepta parametri suplimentari pentru efectul de reverberație (reverberation_delay și reverberation_decay).
- Acest lucru vă permite să controlați întârzierea și factorul de decădere separat pentru
 efectele de ecou și de reverberație, oferind mai multă flexibilitate în personalizarea acestor
 efecte.

B. Parametrii ajustabili pentru ecou și reverberație:

Codul anterior avea un singur parametru de întârziere și un singur parametru de decădere,
 care erau folosiți pentru ambele efecte de ecou și de reverberație.

- Noul cod introduce parametrii echo_delay, echo_decay, reverberation_delay şi reverberation_decay, permiţându-vă să controlaţi independent parametrii pentru fiecare efect.
- Acest lucru înseamnă că puteți seta întârzieri și factori de decădere diferiți pentru efectele de ecou și de reverberație, oferindu-vă mai mult control asupra audio-ului rezultat.

C. Valori ajustabile pentru întârziere și decădere:

- În codul anterior, valorile de întârziere şi de decădere erau fixate la delay = 10000 şi decay
 = 0,5 pentru ambele efecte.
- o În noul cod, aveți flexibilitatea de a ajusta valorile echo_delay, echo_decay, reverberation_delay și reverberation_decay independent, permiţându-vă să reglaţi efectele în funcţie de cerinţele dvs. specifice.

În concluzie, noul cod îmbunătățește codul anterior prin oferirea unui control mai mare asupra efectelor de ecou și de reverberație prin intermediul parametrilor separați pentru întârziere și decădere. De asemenea, se asigură că numele fișierelor de ieșire sunt unice pentru a evita suprascrierea rezultatelor anterioare. Aceste schimbări fac codul mai flexibil și personalizabil pentru sarcinile de procesare audio.

4. Versiunea III de algoritm

Codul implementat reprezintă o versiune îmbunătățită a codului anterior. Acesta păstrează caracteristicile și îmbunătățirile introduse în a doua versiune și adaugă unele optimizări și îmbunătățiri suplimentare. Principalele diferențe dintre cele două versiuni sunt:

A. Indicatoare de optimizare:

- Această versiune a codului include indicatoare de optimizare la început. Aceste indicatoare instruiesc interpretorul Python și biblioteca NumPy să folosească rutine optimizate care pot îmbunătăți semnificativ performanța.
- Mai exact, np.seterr(all='ignore') ignoră anumite avertismente la timpul de execuție, iar np.use_fastnumpy = True permite utilizarea rutinelor optimizate.

B. Conversia stereo la mono:

- o Înainte de procesarea datelor audio, această versiune a codului verifică dacă audio-ul de intrare este stereo (două canale) și îl convertește la mono (un singur canal) prin luarea mediei dintre cele două canale.
- Acest lucru asigură că procesarea audio este consistentă și compatibilă atât cu fișierele de intrare stereo, cât și cu cele mono.

C. Calculul lungimii de ieșire:

- Acest cod calculează lungimea de ieșire pentru efectele de ecou și de reverberație pe baza întârzierii maxime dintre ele.
- Asigură că matricele de ieșire sunt suficient de mari pentru a încadra efectele fără a provoca erori de indexare în afara limitelor.

D. Inițializarea matricelor:

- o În loc să folosească np.zeros_like() pentru a inițializa matricele de ieșire, acest cod inițializează echo_audio și reverberation_audio direct cu zero.
- o Folosește lungimea de ieșire calculată anterior pentru a determina dimensiunea matricelor.

E. Măsurarea timpului de ieșire:

- Timpurile de execuţie pentru aplicarea efectelor de ecou şi de reverberaţie sunt măsurate separat şi stocate în echo_time şi reverberation_time.
- o Această abordare oferă o măsurare mai precisă a timpilor de execuție pentru fiecare efect.

În concluzie, această versiune a codului introduce optimizări suplimentare, verifică dacă audio-ul este stereo sau mono, calculează lungimea de ieșire adecvată și oferă măsurători mai precise ale timpului de execuție. Aceste îmbunătățiri fac codul mai eficient pentru sarcinile de procesare audio.

5. Versiunea IV de algoritm (versiunea finală)

Codul implementat reprezintă o altă iterație a versiunilor anterioare, cu unele schimbări notabile și îmbunătățiri. Principalele diferențe dintre cele două versiuni sunt:

A. Structura funcției revizuită:

- Această versiune reorganizează codul prin definirea unei funcții separate, apply_audio_effect, pentru a încapsula logica de bază a aplicării efectelor de ecou și de reverberație.
- Funcția apply_audio_effect primește datele audio de intrare, întârzierea și decăderea ca argumente și returnează datele audio de ieșire cu efectul aplicat.
- o Această restructurare face codul mai modular și mai ușor de reutilizat.

B. Structura buclelor simplificată:

- o Buclele pentru aplicarea efectelor de ecou și de reverberație au fost simplificate.
- o In loc să itereze prin datele audio cu bucle separate, funcția apply_audio_effect gestionează bucla intern, ceea ce reduce duplicarea codului.

C. Indicatoare de optimizare:

 Similar versiunii anterioare, acest cod include indicatoare de optimizare la începutul scriptului pentru a îmbunătăți performanța folosind optimizările NumPy.

D. Calculul audio de ieșire:

- Codul calculează direct audio-ul de ecou și de reverberație apelând funcția apply_audio_effect.
- o Atribuie rezultatul aplicării efectului la echo_audio și reverberation_audio, respectiv.

În concluzie, această versiune a codului îmbunătățește modularitatea prin separarea logicii de bază a efectelor audio într-o funcție reutilizabilă. Simplifică structura codului și menține optimizările și îmbunătățirile introduse în versiunea anterioară. Aceste schimbări fac codul mai ușor de întreținut și mai ușor de extins pentru sarcini suplimentare de procesare audio.

6. Rezultate experimentale: Analiza de timpului de execuție

În următoarele figuri și în tabelul de mai jos, se poate vedea evoluția timpilor de execuție pentru fiecare versiune de algoritm. În final, ultima versiune de cod prezintă cele mai bune rezultate.

Variantă algoritm	Timp de execuție			
Variantă algoritm	Ecou [s]	Reverberație [s]	Total [s]	
DSP_Algorithm_V1	8.839218	9.573186	18.412404	
DSP_Algorithm_V2	8.645882	9.753885	18.399767	
DSP_Algorithm_V3	5.949291	5.860914	11.810205	
DSP_Algorithm_V4	5.677049	5.549165	11.226214	

Tabel 1. Timpii de execuție pentru toate versiunile de algoritm

```
Thomas Anna Post Control Contr
```

Figura 1. Timpii de execuție pentru primul algoritm

```
Declaration of the material of the second of
```

Figura 2. Timpii de execuție pentru algoritmul v2

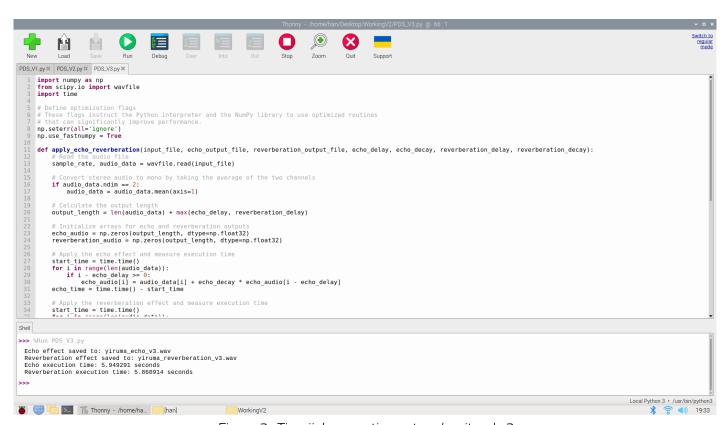


Figura 3. Timpii de execuție pentru algoritmul v3

```
Section of the control of the contro
```

Figura 4. Timpii de execuție pentru algoritmul final