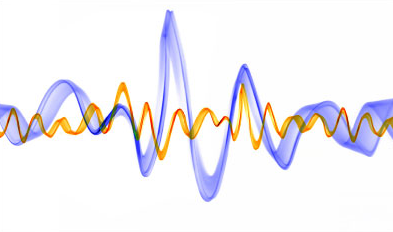
TRAITEMENT DE SIGNAL

EN TEMPS REEL



Réalisé par : Elhattami Amine

Encadré par : Pr. ElMhamdi Jamal

**Préface**

Presque tous les équipements modernes sont équipés de matériel audio. Ce dernier permet d'enregistrer l’audio sous forme numérique, et le stocker pour une lecture ultérieure.

Cette information numérique peut être manipulé pour changer diffèrent aspects du signal audio lors de la lecture. Plusieurs "effets" appliqué aux signaux audio numériques sont utilisé dans la vie de tous les jours en raison de la flexibilité et de la fidélité du traitement de signal numérique ainsi que la robustesse et la rapidité du matériel électronique.

Le traitement de signal numérique en temps réel exige une combinaison de matériel efficace, et des algorithmes efficaces.

Ce rapport est le résultat d'un projet qui traite les exigences et la façon pour réaliser un système de traitement audio numérique en temps réel sur une carte de développement contenant un FPGA.

# Vue d’ensemble

## **Sujet du Projet**

Le traitement du signal numérique étudie les techniques de traitement (filtrage, compression), d'analyse et d'interprétation des signaux numérisés. À la différence du traitement des signaux analogiques qui est réalisé par des dispositifs en électronique analogique, le traitement des signaux numériques est réalisé par des machines numériques telles que des ordinateurs ou des circuits dédiés.

Ce projet consiste à réaliser un système de traitement de signal audio ainsi qu’une interface d’acquisition audio pour implémenter un système de filtrage audio utilisant des filtre a réponse impulsionnel finie et infinie.

## Choix de la carte de développement

Une des raisons principales pour l’utilisation de la carte de développement DIGILENT ATLYS SPARTAN 6 était la disponibilité d’une puce entrée/sortie audio tel que le LM5450 AC97 Audio Codec qui permettra la réalisation de l’interface audio avec des sources externe. L’FPGA et le LM4550 sont reliés par une simple interface numérique composée d'une horloge 12,288 MHz généré par le codec, des données série et un signal de synchronisation pour synchroniser les données entre le FPGA et codec.

La plateforme contient 4 entrées jack audio 1/8’’ et une dizaine de switches et de boutant poussoir permettant l’interaction avec l’FPGA et 8 leds pour la visualisation.

La carte propose aussi une interface USB pour la programmation et le débogage ainsi qu’un logiciel (ADEPT), qui facilite le transfert du programme synthétisé sans avoir recours à d’autre équipement matériel tel que JTAG un peu plus complexe.

# Signal numérique audio

## Propriété physique d’un signal sonore

Le signal sonore numérique est la représentation de sons naturels (vagues de vibration dans une moyenne d'air) comme un ensemble d'informations numériques (une série de chiffres). Le son est créé lorsque l'air est perturbé, généralement par un objet vibrant. L’objet vibrant provoque des ondulations pour varier la pression d'air. Très peu d'air se déplace, pendant que la variation de pression est propagée par la collision des molécules de l'air, semblable à la façon dont les ondulations se propagent à la surface d'eau. (Pohlmann 1993, 1-3) Ces «vagues» qui font varier la pression provoque le tympan de se déplacer d'avant et en arrière. Le mouvement est effectuée à partir de la membrane du tympan à un organe appelé cochlée qui est une série de petit os. La cochlée contient une série de plus de 10.000 poils de diffèrent tailles, qui converti ces vibrations a des impulsions nerveuse qui sont transmis au cerveau pour être décodé.

L'oreille traite deux caractéristiques du son: le volume et la hauteur. Les sons naturels se composent de plusieurs hauteurs, chacune à un volume différent. Une onde périodique simple, comme la montre la Figure 2-1, n'a qu'une seul hauteur. Le volume ou l'amplitude de l'onde sonore correspond à la quantité d'air déplacé par chaque oscillation ou cycle d'onde. La hauteur ou fréquence de l'onde correspond au nombre de cycles d'onde par seconde. Les poils de différentes tailles dans la cochlée de l'oreille répondent aux besoins spécifiques des fréquences présentes dans l'onde sonore. La quantité de vibration de cheveux et de l'intensité de l'influx nerveux résultante est proportionnelle à l'amplitude d’une fréquence particulière. Figure 2-2 illustre un exemple simple de deux fréquences dans un son unique combinée en autre terme une forme d'onde.

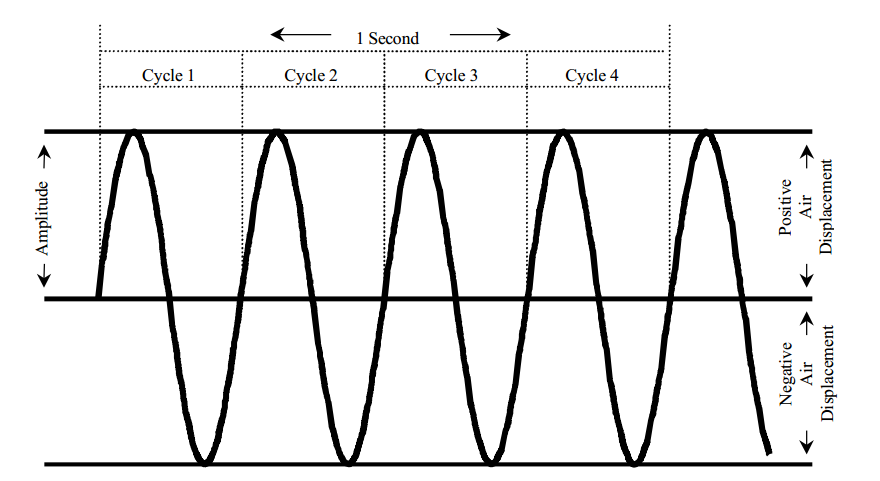


Figure 2‑1 : Amplitude et fréquence d’une onde cyclique simple

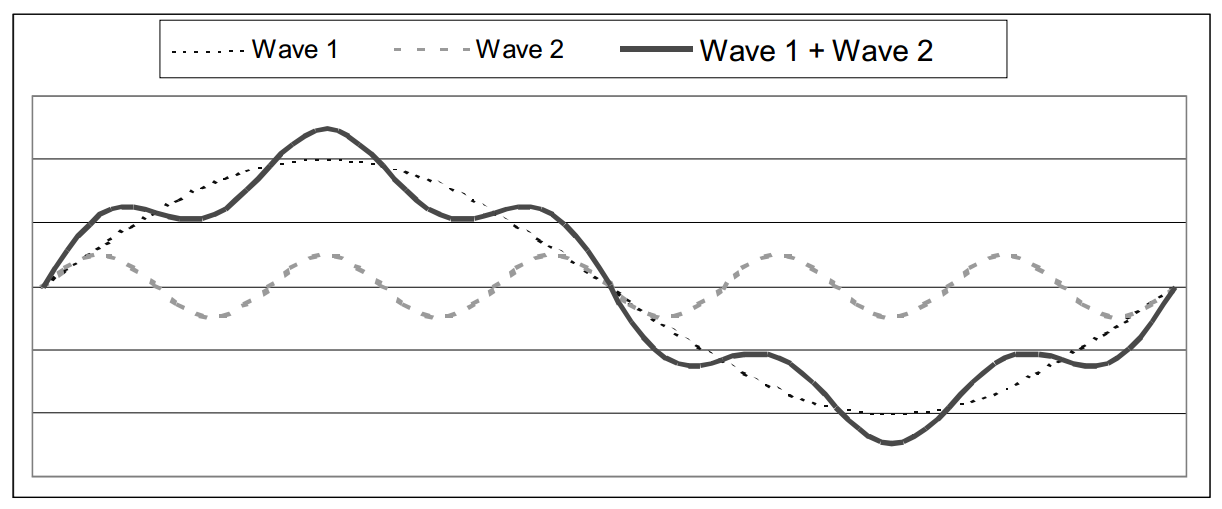


Figure 2‑2 : Combinaison de deux ondes de différentes fréquences

Le traitement du signal numérique sonore est l'analyse et la manipulation de données audio et de forme d'onde, ce qui peut devenir une tâche complexe. Comme beaucoup de représentations informatiques de phénomènes du monde réel, la modélisation des ondes sonores peuvent être effectués à n'importe quel niveau de complexité désiré. La complexité du signal acoustique est principalement dû à la complexité du monde naturel. Comme L’illustre la Figure 2-3, un petit échantillon d'un signal de la voix humaine est très complexe et n'est pas complètement périodique. En outre, les propriétés physiques des objets dans une pièce et l’air lui-même déterminé quelles fréquences sont réfléchies où absorbés. La plupart des gens peuvent écouter un son les yeux bandés et déterminer la taille de la pièce. Des gens formés peuvent même déterminer les types de matériaux qui composent les murs.

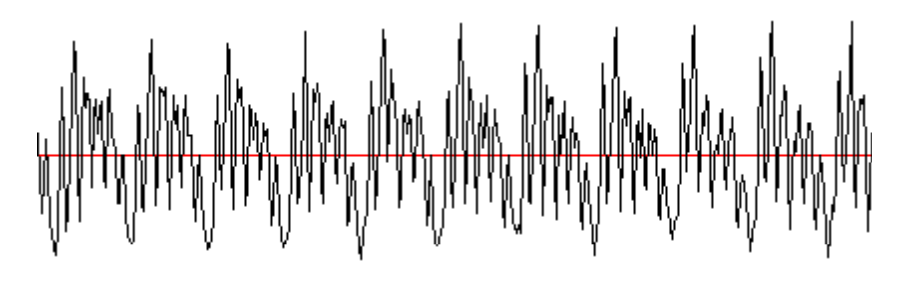


Figure 2‑3 : Echantillon de forme d’onde de la voix humaine

La modification des propriétés telles que l'humidité et la température, peuvent affecter les caractéristiques acoustiques d'une pièce. En outre, les formes et les angles des parois d'une

chambre déterminent la direction vers lesquelles les ondes sonores rebondissent. Les ondes qui ont rebondis sur les surfaces peuvent entrer en collision, provoquant soit une addition ou l'effet d'annulation. Cet effet peut facilement reproduit si un petit objet est déposé dans un récipient d'eau. L'eau n’aura le même motif d'ondulation, à cause des vagues qui sont réfléchie par les extrémités du récipient.

La taille d'un objet dans une pièce peut bloquer ou plier des fréquences différentes. Par exemple: tenir un ordinateur portable entre vous et votre chaîne hi-fi bloquera les fréquences les plus élevées, mais vous serez toujours en mesure d'entendre les plus basse

Fréquences. La mesure dans laquelle un ordinateur peut analyser ou de générer des ondes sonores est donc dépendante de la complexité de l'environnement modélisé.

Générer un son d'un orchestre complet proche de la perfection exigerait des connaissances extrêmement détaillée des instruments et de l'environnement physique. Un tel modèle complexe devra alors suivi de la réflexion, de flexion et de l'interaction des ondes sonores dans la pièce.

## Représentation numérique du son

Pour un système numérique de traitement de l'audio, un procédé de conversion audio vers le domaine de l'information numérique est requise. Le format le plus commun de la représentation numérique des informations audio est Pulse Code Modulation.

Typiquement, les ondes sonores sont converties en une série de nombres (PCM) en tant que:

Une onde sinusoïdale simple, sera utilisée comme un exemple. Une telle onde serait générer par un objet vibrant selon un motif sinusoïdal (similaire au modèle fait par un coup de sifflet). La droite passante par le centre de la figure 2-4 représente la pression atmosphérique normale. Les portions la courbe en haut et en bas de la ligne centrale représente les changements positif et négatif de la pression.

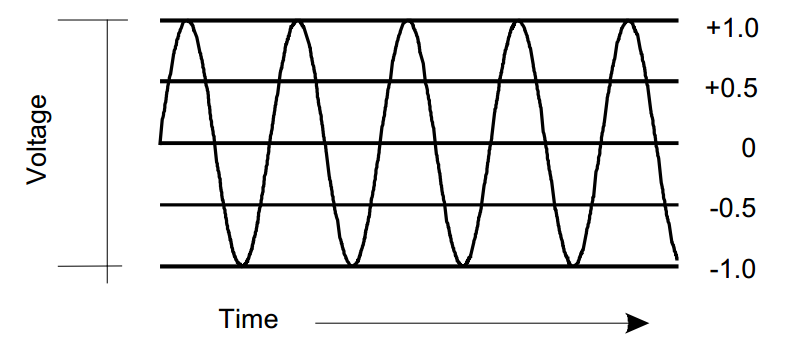


Figure 2‑4 : Onde sonore original

Ensuite, un microphone est utilisé pour convertir le signal audio (dans l'air) à un signal électrique. La gamme de sortie du microphone est de ± 1 volt Figure 2-5.

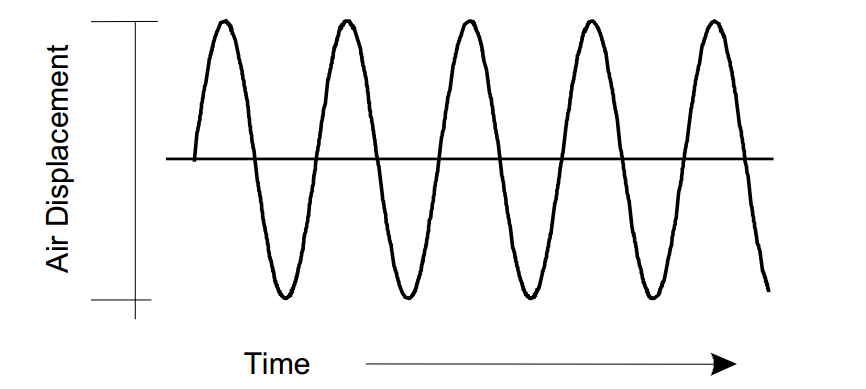


Figure 2‑5 : onde électrique

Le signal électrique analogique est ensuite converti en valeurs numériques par un dispositif appelé un convertisseur analogique-numérique. Un convertisseur analogique-numérique de 16 bits, qui présente une plage de -32768 à 32767, est illustré à la figure 2-6.

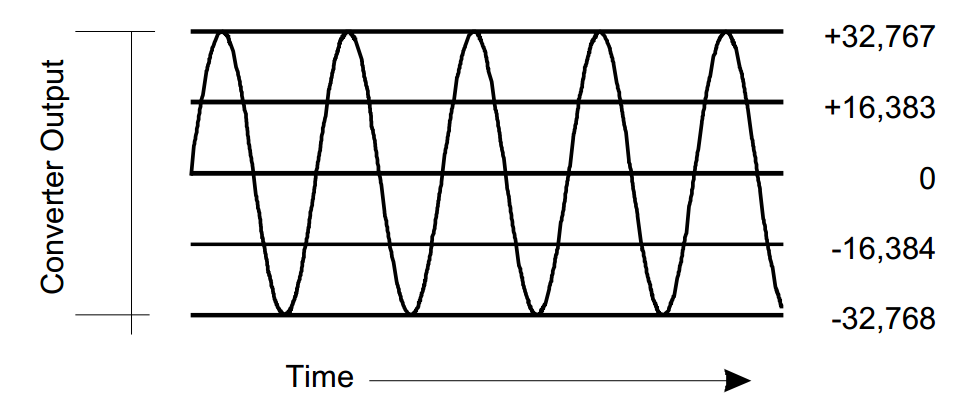


Figure 2‑6 :Sortie du convertisseur

En raison qu'un nombre infini de points de données ne peut pas être enregistré pour

caractériser la forme d'onde, un échantillon est prélevé à intervalles réguliers. Le nombre d'échantillons prélevés par seconde est appelée la fréquence d'échantillonnage. Sur la figure 2-4, 43 échantillons sont prélevés

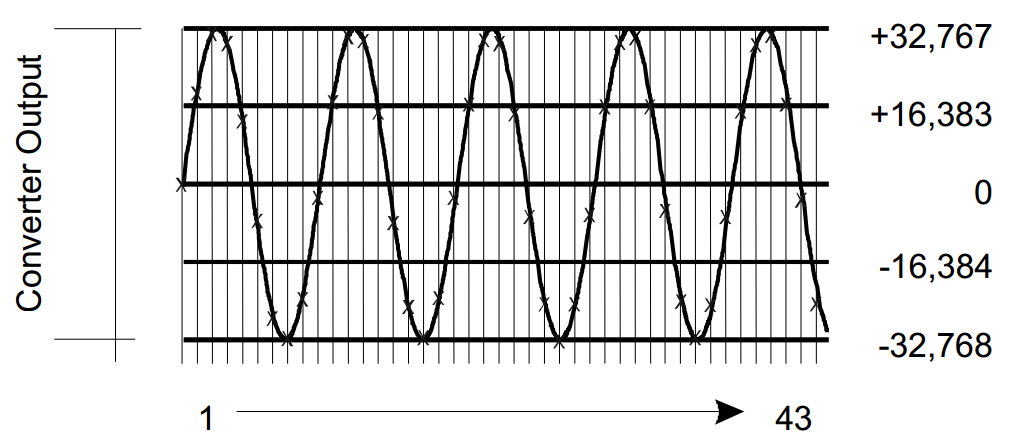


Figure 2‑7 : Echantillonnage de l’onde

La série résultante de 43 numéros représente la position de l'onde à chaque intervalle, comme le montre la Figure 2-8.

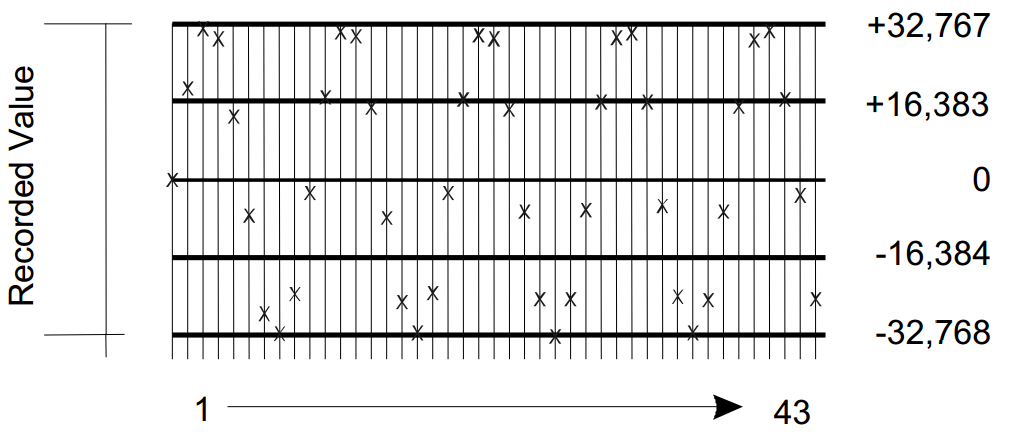


Figure 2‑8 : Représentation des valeurs échantillonnées

Ensuite la forme d'onde peut reconstruite en reliant les données (points). La forme d'onde résultante est illustrée dans la Figure 2-9.

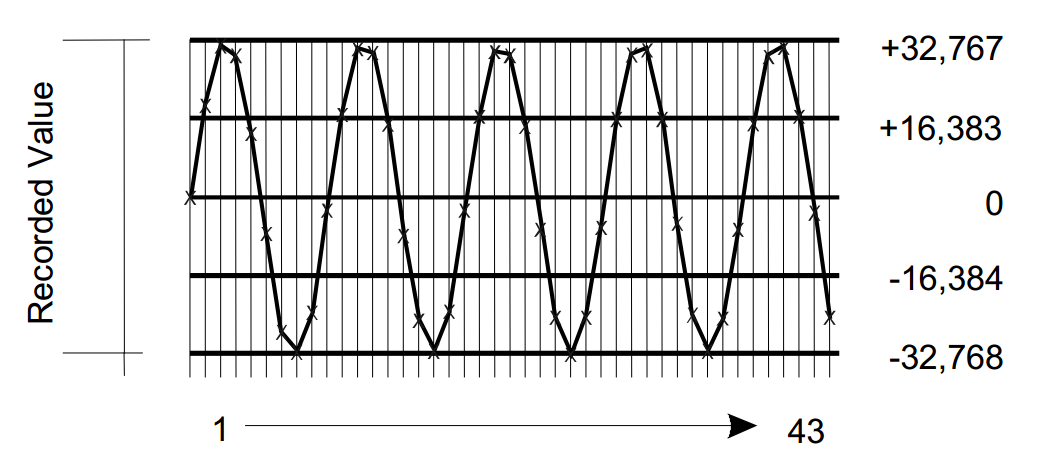


Figure 2‑9 : Reconstitution du signal

Notez qu'il existe certaines différences entre le signal original et celui reconstruit (Figure 2-4 et Figure 2-9):

Les valeurs que le convertisseur analogique-numérique génère sont des entiers

donc ils sont arrondis.

La reproduction précise de la forme de l'onde dépend du nombre d'échantillons enregistrés.

En général, toute série finie de nombres (représentation numérique) ne peut représenter qu’une onde analogique avec une précision finie. Cela est important de noter que la plupart des matériels audio ne produit pas reconstruite des formes d'onde dans un mode linéaire (comme l'a montré en Figure 2-9). Les caractéristiques électriques du convertisseur numérique-analogique, qui convertit les points de données correspondant à des niveaux de tension, aboutissent généralement à une forme d'onde courbé modérément lisse.

## Fréquences d'échantillonnage:

Lors de la conversion d'un son vers un signal numérique, une question importante est le nombre d'échantillons par seconde à prendre. Le taux d'échantillonnage nécessaire dépend de la fidélité requise.

Selon Nyquist et Shannon\*, la fréquence d'échantillonnage détermine la fréquence maximal d'informations préservée. Pour créer une onde de fréquence de F nécessite 2F échantillons par seconde. Toutefois, la fréquence de Nyquist n’est pas suffisant dans la plupart des cas. Si une onde sinusoïdale de 500 Hz (cycles par seconde) est échantillonnée à une fréquence de 1000 Hz, il est possible que tous les échantillons pourraient être prises

lorsque le signal est à un "croisement zéro" échantillonner à des taux légèrement plus élevés que 2F peut causer certains effets "étranges" qui peut causer la variation de l’amplitude et ajouté bruit.

En général, plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus les composantes de basse fréquence d’une onde seront reproduites.

Il est possible que la sélection d'un taux d'échantillonnage puisse avoir des répercussions plus importantes sur le système de traitement numérique.

Si la fréquence d'échantillonnage est trop faible, les acquisitions seront trop espacées et, de ce fait, si le signal original comporte des détails pertinents entre deux positions de capture, ceux-ci seront perdus.

Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, et plus la transmission coûte en puissance de traitement, en capacités de transmission, ou en espace de stockage.

Pour choisir une fréquence d'échantillonnage qui soit juste suffisante, il faut donc nécessairement déterminer la bande passante de l'information codée dans le signal à transmettre.

Pour la transmission de la parole avec une intelligibilité suffisante (on comprend tous les mots), on estime qu'une bande passante de 160 Hz à 3 500 Hz est suffisante.

Pour transmettre l'ensemble des signaux auditifs, y compris pour les personnes ayant l'ouïe la plus fine, on estime qu'une bande passante de de 20 Hz à 20 000 Hz est suffisante.

Si les signaux ayant la fréquence la plus élevée sont transmis, à plus forte raison, ceux de fréquence inférieure, décrits par plus d'échantillons, seront également transmis.

Le théorème de Shannon indique que toutes les fréquences du signal dont la différence avec un multiple de la fréquence d'échantillonnage est égale sont codées identiquement et impossibles à distinguer. Par conséquence, si la bande passante du signal est limitée à moins de la moitié de la fréquence d'échantillonnage, il peut être parfaitement reconstitué. Les fréquences supérieures à la moitié de la fréquence d'échantillonnage introduisent un recouvrement spectral également appelé repliement.

Pour échantillonner efficacement, il faudrait donc :

Limiter strictement la bande passante du signal à la partie qui code l'information

Choisir une fréquence d'échantillonnage égale à deux fois la fréquence supérieure de la bande passante.

Comme on ne peut pas limiter la bande passante rigoureusement, mais seulement atténuer fortement à partir d'une certaine fréquence, on doit en réalité :

construire un filtre qui rejette le plus efficacement possible les fréquences au-delà de la limite supérieure de la bande passante du signal ;

choisir une fréquence d'échantillonnage supérieure à deux fois la fréquence supérieure de la bande passante, de telle sorte que les fréquences inutiles à l'information, mais présentes dans le signal, qui seront repliées sur le signal reconstitué, soient suffisamment atténuées par le filtre pour ne pas être gênantes.

# Interface audio lm4550

## 1 Introduction

La carte de développement atlys Spartan 6 contient un contrôleur audio nationale Semiconductor LM4550 AC '97 audio Codec avec quatre 1/8 " prises audio pour line-out, sortie casque, line-in et microphone. Les données audio sont de 18 bits et la fréquence Échantillonnage maximale est de 48 kHz, l’enregistrement audio et le palyback, avec différents fréquences d’échenillage. Le microphone est mono tandis que toutes les autre entrées/sorties sont stéréo. La prise casque est entrainé par un amplificateur 50mW interne au codec.

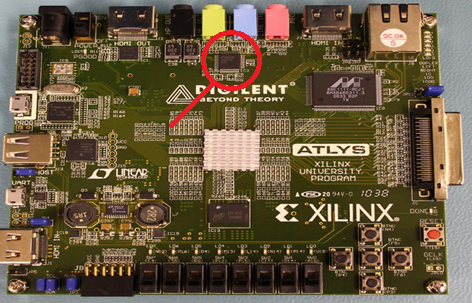


Figure 3‑1 : carte de développement atlys saprtan 6

## Description des entrée/sortie du codec audio :

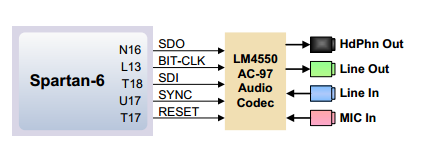


Figure 3‑2 : Interface du lm4550 avec l’FPGA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom du signal | Pin sur FPGA | Fonctionnalité |
| AUD-BITCLK | L13 | Sortie d’une horloge de 12.888 Mhz, généré par une demi-période du Crystal (XLT\_IN) de 24.576 Mhz. |
| AUD-SDI | T18 | (Serial Data In) entrée sur l’FPGA. SDI consiste d’une trame d’entrée AC97 qui contient à la fois la configuration et le data PCM audio. SDI est prélevé sur front montant de AUD-BITCLK. |
| AUD-SDO | N16 | (Serial Data Out) sortie de l’FPGA. SDO consiste d’un trame de sortie AC97, qui contient à la fois la configuration et le data du DAC. SDO est prélevé sur front descendant de AUD-BITCLK. |
| AUD-SYNC | U17 | SYNC définit les limites de trame de liaison AC97. Chaque trame dure 256 périodes de AUD-BIT-CLK. SYNC est normalement une impulsion positive 48kHz avec un rapport cyclique de 6,25% (16/256). SYNC est prélevé sur le front montant de AUD-BITCLK, et le codec prend le premier échantillon positif de SYNC repère  du début d'une nouvelle trame de liaison AC.  Si une impulsion de synchronisation ultérieure  survient dans les 255 AUD-BITCLK périodes de du début de le trame, elle sera ignorées. SYNC est également utilisé comme une entrée active haute pour effectuer une  réinitialisation à chaud (asynchrone). La réinitialisation à chaud est utilisée pour effacer un état du powerdown sur l'interface de liaison codec AC. |
| AUD-RESET | T17 | Réinitialisation à froid. Ce signal actif bas provoque une réinitialisation matérielle qui remet les registres de contrôles et tous les circuits internes à leur valeur par défaut.  le LM4550 doit initialiser après l’alimentation |

Tableau 3‑1 : Description des entrée/sortie du lm4550

## Les registres internes du LM4550 :

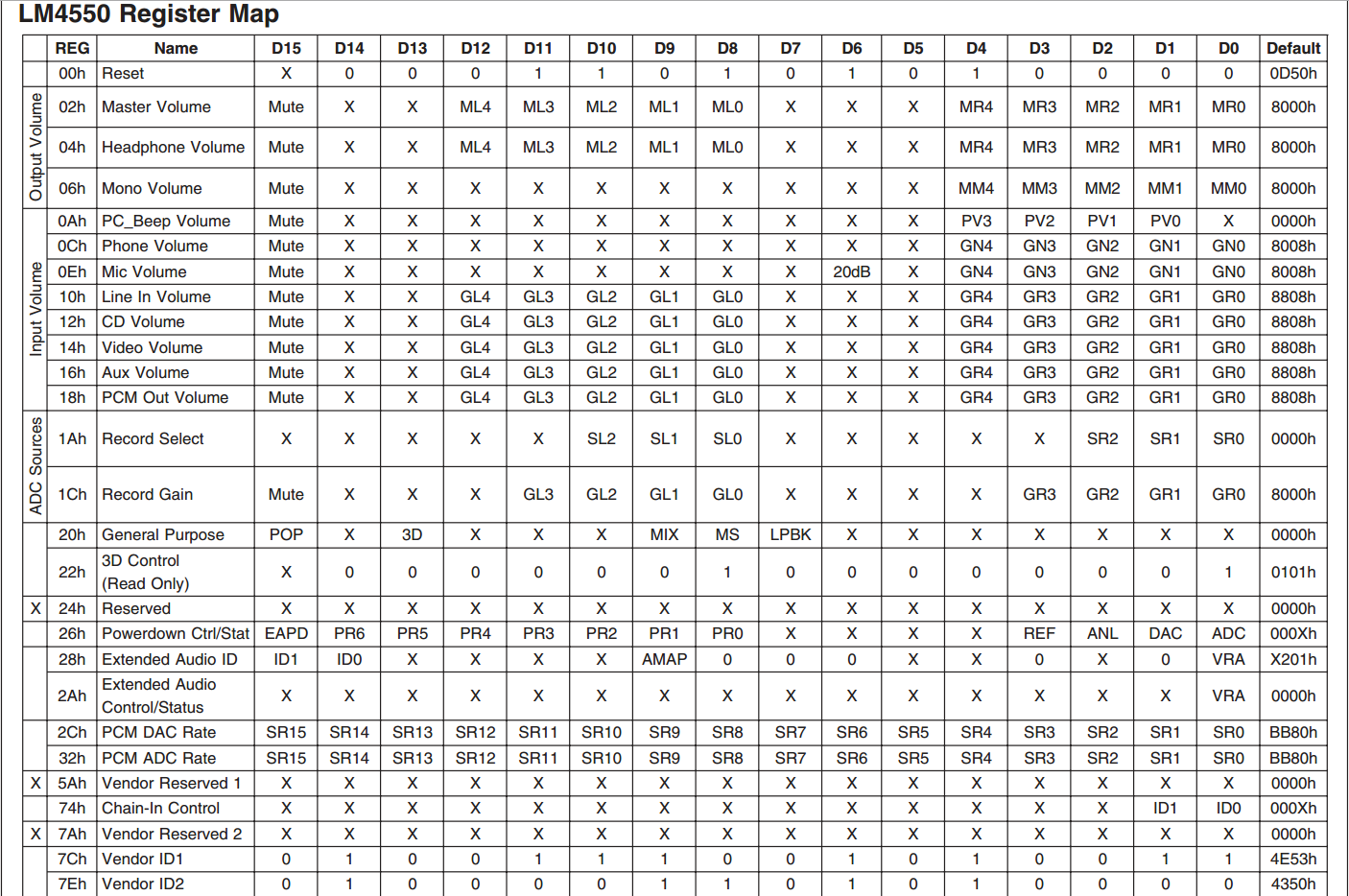


Figure 3‑3 : Registres internes du lm4550

## Description du fonctionnement

Le codec LM4550 peut Mixer, traiter et convertir entre analogique (stéréo et mono) et des entrées numériques (format de référence AC). Il contient quatre entrées stéréo et quatre entrées mono analogiques et deux sorties stéréo et une analogique mono. Un seul codec prend en charge des flux de données sur les deux entrées et deux canaux de sorties de l'interface numérique de référence AC simultanément.

#### Entrées et sorties ADC

Les quatre entrées stéréo analogiques et les trois entrées mono analogiques peuvent être sélectionnées pour la conversion de 18 bits avec l’ADC stéréo. La sortie numérique de la voie gauche et celle de droite est toujours situé respectivement dans les slot 3 et 4 de la trame AC. Le niveau d'entrée des deux canaux ADC peut être muté ou modifié à partir du registre de gain d'enregistrement, 1Ch. Des ajustements sont à 1,5 dB sur une plage de gain de 0 dB à +22,5 DB. L’entrée de sélection pour le DAC à travers le registre de sélection de multiplexage commandé à partir du registre 1Ah, avec la sélection du microphone commandé par le bit MS (D8) dans le registre d'usage général, 20h. Une des entrées stéréo, CD\_IN, utilise une interface à 3 broches quasi-différentielles où les deux Entrées des canaux stéréo sont référencées à la troisième broche, CD\_GND. CD\_GND AC doit être couplé à la source et fournit une rétroaction en mode commun pour

annuler le bruit de fond. Il n'est pas une prise de terre DC. Les trois autres entrées stéréo, LINE\_IN, AUX et vidéo sont des interfaces 2 broches,

### Les sorties stéréo

Le volume de sortie de LINE\_OUT et HP\_OUT peut être mute ou régler par 0 dB à 45 dB avec un pas de 3 dB sous le contrôle du volume de registres de sortie principal Volume (02h) et volume du casque (04h) respectivement. Comme avec les registres de volume d'entrée, les modifications des niveaux des deux canaux stéréo peuvent être prises indépendamment mais les canaux gauche et droite partagent un bit muet (D15).

### Les sorties mono

La sortie mono (MONO\_OUT) est entraînée par l'un des deux signaux sélectionnés par le bit de MIX (D9) dans le registre d’usage général, 20h. Le signal sélectionné par défaut (Mix = 0) est la sommation des deux canaux de mixage stéréo 3D, la sortie stéréo du MIX1. Mettre le bit MIX de contrôle = 1, sélectionne une entrée microphone, MIC1 ou MIC2. Le choix d' microphone est contrôlé par la sélection microphone (MS) bit (D8) également dans le registre à usage général, 20h.

### Le loopBack analogique et numérique

Le loopback analogique fait référence à un chemin de signal tout-analogique à partir d’une entrée analogique par l'intermédiaire des mélangeurs à une sortie analogique. Le loopaBack numérique se réfère à une conversion analogique-mode mixte et un trajet numérique du signal d'une entrée analogique via le ADC, et boucler (LPBK bits - D7, 20h) par le DAC et les mélangeurs à une sortie analogique.

### Réinitialisation(Reset)

Réinitialisation à froid. Ce signal actif bas provoque une réinitialisation matérielle qui renvoie les registres de contrôle et tous les circuits internes à leur valeur par défaut. Le lm4550 doit être réinitialisé pour initialiser le LM4550 après l’alimentation.

### Protocole d’interface série de la trame AC-LINK

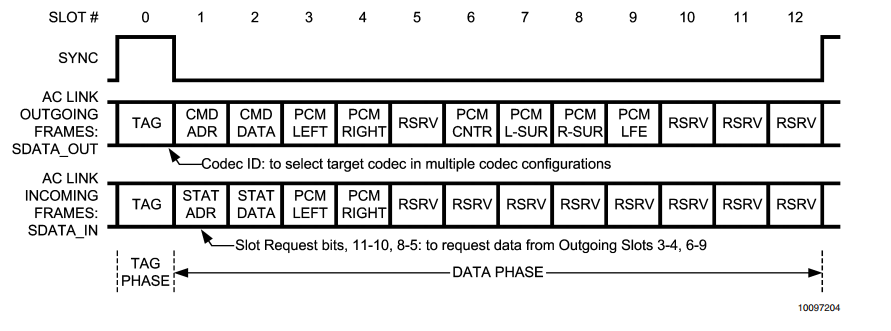


Figure 3‑4 : Trame Ac-Link

### Trame de sortie (SDATA\_OUT)

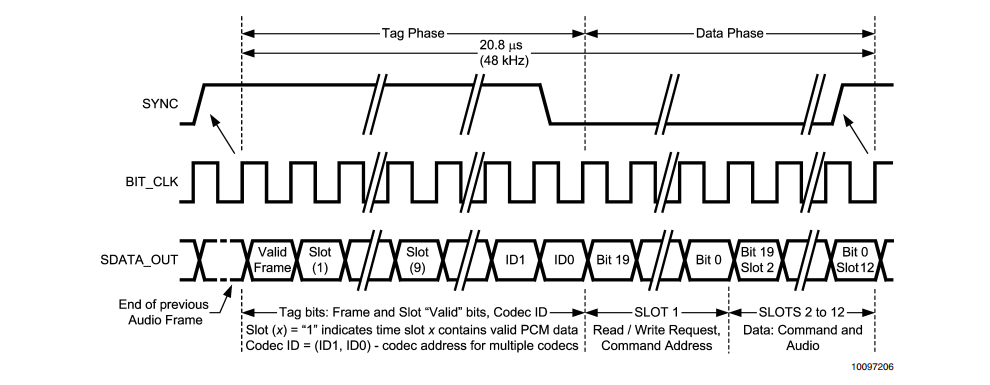


Figure 3‑5 : Trame de sortie

La trame AC transporte les données de contrôle ainsi que la donne PCM. Pour les registres de contrôle du LM4550 et du DAC stéréo. Les trames de sorties sont sur le signal SDATA\_OUT qui est une sortie du Contrôleur et une entrée au codec l'LM4550. Comme le montre la figure X, les trames de sortie sont constituées à partir de treize slot : un slot pour le Tag suivie de douze slots de données. Chaque trame est composée de 256 bits avec douze slot de données contenant 20 bits. Les trame d’entrée et de sorties sont alignés sur la même transition SYNC. LLM4550 accepte uniquement les données dans huit des douze slots de données, puisqu'il s'agit d'un codec de deux canaux seulement à 4 simultanément - 2 pour le contrôle, et deux pour chacune des données PCM à gauche et à droit du DAC.

Une nouvelle trame de sortie est signalée par une transition d’un niveau bas vers haut de SYNC. SYNC devrait être bloqué par le contrôleur sur front montant de BIT\_CLK et, comme le montre la figure 4, et Figure 5, le premier bit dans la trame est *"trame valide"* il devrait être synchronisé par le contrôleur sur front montant suivant du BIT\_CLK et échantillonné par le LM4550 sur front descendant. Le contrôleur AC97 doit toujours synchroniser SDATA\_OUT sur front montant de BIT\_CLK et l' LM4550 toujours échantillons SDATA\_OUT sur le prochain front descendant. SYNC est échantillonné sur le front montant de BIT\_CLK.

Le LM4550 vérifie chaque trame pour s’assurer que les 256 bits sont reçue. Si une nouvelle trame est détecté avant que les 256 bits sont reçus à partir de l'ancienne trame, la nouvelle trame est ignorée soit les données sur SDATA\_OUT sont ignorées jusqu'à ce qu'une nouvelle trame valide sera détecté.

Le LM4550 s'attend à recevoir des données MSB en premier, dans un MSB Format justifié.

#### Slot 0  - le TAG

Le premier bit du SLOT 0 est désigné pour le bit "trame valide". Si ce bit est à 1, cela indique que la trame de sortie de courante contient au moins un SLOT de données valides et de le LM4550 vérifiera les autres bits du TAG pour des données valides dans les SLOTs de données attendu. En mode primaire, le contrôleur indiquera la validé des données dans le SLOT en mettant le bit du TAG associé à 1. Puisqu'il s'agit d'un codec à deux canaux le LM4550 peut que recevoir les données seulement de quatre SLOT dans le cadre d’une trame et ainsi il vérifie le bit de validité que pour 4 SLOTs. Dans le mode primaire ces bits du TAG sont pour: SLOT 1 (adresse de la commande), emplacement 2 (donnée de la commande), la SLOT 3 (données PCM pour le DAC du canal gauche) et emplacement 4 (données PCM pour le DAC du canal droit).

Les deux derniers bits dans le TAG contiennent l'identifiant du codec utilisé pour sélectionner le codec cible pour recevoir la trame dans le cas d’une configuration a multiple codec. Lorsque la trame est envoyée à un codec dans l'un des modes secondaires, le contrôleur n'utilise pas les bits 14 et 13 pour indiquer l'adresse de la commande valide et les données dans les SLOTs 1 et 2. Au lieu de cela, ce rôle est assumé par les bits d'identification du codec le fonctionnement de la trame AC-LINK suppose que le contrôleur n’accédera pas à un codec secondaire seulement si une adresse de commande valide et /ou données a été fourni. Lorsque vous envoyez une trame de sortie à un codec en mode secondaire, un contrôleur devrait fixer bits d'étiquette 14 et 13 à zéro.

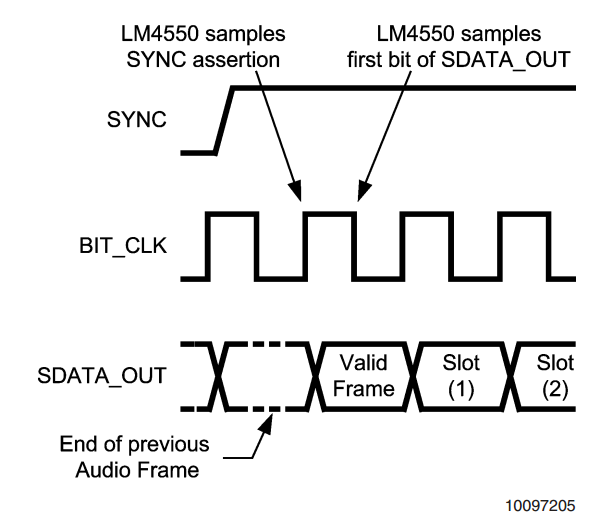


Figure 3‑6 : Début d’une trame AC-LINK de sortie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 15 | Trame valide | 1 = Il y a au moins un SLOT de données valide |
| 14 | Registre control d’adresse | 1 = Adresse de contrôle valide dans le SLOT 1  (Mode primaire seulement) |
| 13 | Registre control de données | 1 = Données de contrôle valide dans le SLOT 2  (Mode primaire seulement) |
| 12 | Données du DAC gauche dans SLOT 3 | 1 = Données PCM valide dans le SLOT 3  (Mode primaire et secondaire 1 ; canal gauche) |
| 11 | Données du DAC droit dans SLOT 4 | 1 = Données PCM valide dans le SLOT 4  (Mode primaire et secondaire 1 ; canal droit) |
| 10 | Pas utilisé | Doit être mis à 0 |
| 9 | Données du DAC gauche dans SLOT 6 | 1 = Données PCM valide dans le SLOT 6  (secondaire 2 ; canal gauche) |
| 8 | Données du DAC droit dans SLOT 7 | 1 = Données PCM valide dans le SLOT 7  (secondaire 2 ; canal droit) |
| 7 | Données du DAC gauche dans SLOT 8 | 1 = Données PCM valide dans le SLOT 6  (secondaire 3 ; canal gauche) |
| 6 | Données du DAC droit dans SLOT 9 | 1 = Données PCM valide dans le SLOT 6  (secondaire 3 ; canal droit) |
| 5 :2 | Pas utilisé | Doit être mis à 0 |
| 1.0 | Identifiant du codec (ID0, ID1) | Utiliser dans les modes secondaires. |

Tableau 3‑2 : Description des bits du slot 0 de la trame de sortie

#### Slot 1 - Lecture/Ecriture, Adresse de contrôle

Le Slot 1 est utilisée par le contrôleur pour indiquer à la fois l'adresse du registre de cible dans le LM4550 et si l'opération est une lecture ou écriture du registre. Le MSB du SLOT 1 (bit 19) est mis à 1 pour indiquer que l'opération actuelle est une lecture. Les bits 18 à 12 sont utilisés pour spécifier l’adresse de registre 7-bit de l'opération de lecture ou d'écriture. Les douze bits lsb sont réservés et doivent être mis à zéro.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19 | Lecture/Ecriture | 1 = Lecture  0 = Ecriture |
| 18:12 | Adresse du registre | Identifie le registre de statuts/commande pour  Lecture/Ecriture |
| 11:0 | Réservé | mis à 0 |

Tableau 3‑3 : Description des bits du slot 1 de la trame de sortie

#### Slot 2 – Données de contrôle

Le SLOT 2 est utilisé pour transmettre des données de commande de 16 bits vers le LM4550 lorsque l'opération d'accès est une écriture. Les quatre bits de poids faible devraient être mis à zéros. Si l'opération d'accès est un registre de lecture, tous les bits de 19 à 0 doivent être mis à zéros.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19:4 | Données de registre de contrôle | S’il s’agit d’une opération de lecture, tous les bits doivent être mis à 0 |
| 3:0 | Réservé | mis à 0 |

Tableau 3‑4 : Description des bits du slot 2 de la trame de sortie

#### Slot 3 et 4 – Données PCM canal droite et gauche

Les SLOTs 3 et 4 sont des SLOT de 20 bits utilisés pour transmettre des données PCM aux deux canaux gauche et droit du DAC stéréo lorsque le codec est en mode principal ou en mode secondaire 1. Tous les bits non utilisés devraient être bourré avec des zéros. Les DAC du LM4550 ont 18 bits de résolution et va donc utiliser les 18 bits les plus significatifs des 20-bit Données PCM.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19:0 | Données PCM audio (canal droit et gauche) |  |

Tableau 3‑5 : Description des bits du slot 3 et 4 de la trame de sortie

### Trame d’entrée (SDATA\_IN):

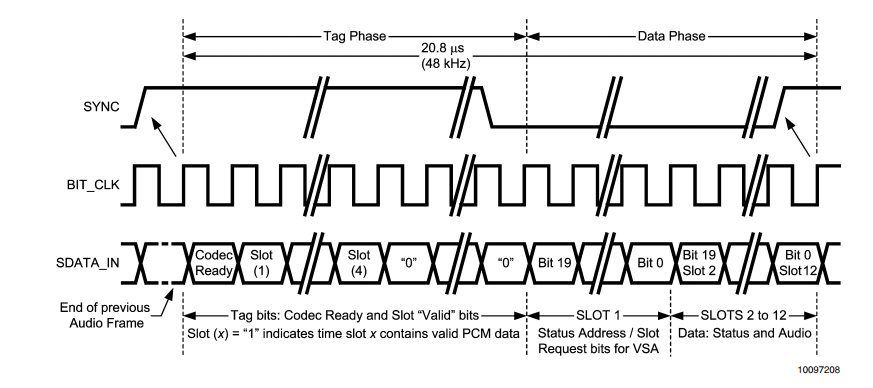


Figure 3‑7 : Trame d’entrée

La Trame d’entrée AC-LINK contient des données PCM et des données d'état des registres de contrôle LM4550 et de l’ADC stéréo. Les trames d'entrées sont envoyées sur le signal SDATA\_IN qui est une entrée pour le Contrôleur audio numérique et une sortie de l'LM4550 codec. Comme le montre la figure x, les trames d’entrée se constituent de treize SLOTs: un SLOT Tag suivie douze SLOTs de données. L'emplacement de Tag, emplacement 0, contient 16 bits d’une nouvelle trame d'entrée est signalée par une transition de front montant a descendant su signal SYNC. SYNC devrait être cadencé par le contrôleur sur front montant de BIT-CLK et, comme le montre la figure x, et Figure x, le premier bit dans la trame ‘’Codec Ready ‘’ est cadencé depuis LM4550 par le prochain front montant du BIT-CLK. Le LM4550 synchronise toujours les données de SDATA-IN sur un front montant de BIT-CLK et le contrôleur est prévu pour échantillonner SDATA-IN sur le front descendant suivant. Le LM4550 échantillonne SYNC sur le front montant de BIT-CLK.

L’entrée et la sortie dans les trames sont alignées sur la même transition de SYNC. Le LM4550 vérifie chaque trame pour s’assurer que les 256 bits sont reçue. Si une nouvelle trame est détectée avant que les 256 bits sont reçus à partir d’une ancienne trame, la nouvelle trame est ignorée comme si aucune donnée valide n’est envoyée sur SDATA-IN jusqu'à ce qu'une nouvelle trame valide soit détectée. Le LM4550 transmet des données MSB en premier.

#### Slot 0 - Codec/SLOT bits de statut

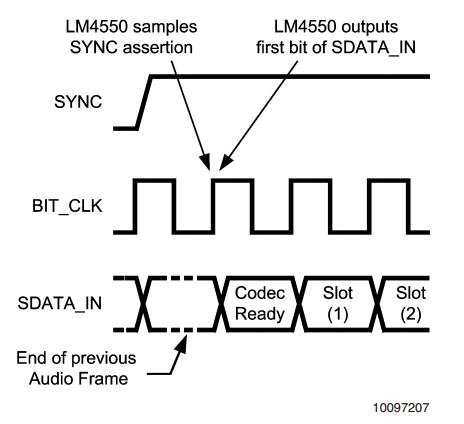


Figure 3‑8 : Début d’une trame AC-LINK d’entrée

Le premier bit (bit 15, "Codec Ready") du SLOT 0 dans la trame d'entrée AC-LINK indique quand le codec et ses registres d'interface sont pleinement opérationnels. Le contrôleur numérique est alors capable de lire les bits de poids faible du Powerdown Control (26h) pour déterminer le statut des quatre principales sections analogiques. Il est important de vérifier l'état de ces sections Après l'initialisation, la réinitialisation à froid ou à l'utilisation des modes du powerdown afin d' minimiser le risque de distorsion des signaux analogiques transmis avant que les sections sont prêtes. Les bits 14, 13, 12 et 11 indiquent que les données dans l’emplacement 1, 2, 3 et 4, respectivement sont valides.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 15 | Codec Ready | 1 = L’interface du contrôleur est opérationnel |
| 14 | Validité des données du SLOT 1 | 1 = Adresse de statut valide ou requête du SLOT |
| 13 | Validité des données du SLOT 2 | 1 = Adresse de statut valide ou requête du SLOT |
| 12 | Validité des données du SLOT 3 | 1 = Données PCM valide (canal gauche) |
| 11 | Validité des données du SLOT 4 | 1 = Données PCM valide (canal droit) |

Tableau 3‑6 : Description des bits du slot 0 de la trame d’entrée

#### Slot 1 – Adresse de statut / requête de SLOT

Ce SLOT rappel (bits 18-12) l'adresse (7 bits) du registre de commande / statut su codec reçu du contrôleur comme partie d’une requête de lecture dans la trame précédente. Si aucune requête n’a été reçu, le codec met ces bits a des zéros.

Les bits 6, 11, 10, 8-5 sont des requête de SLOT qui soutiennent la capacité de l’audio c à taux variable (VRA) du LM4550. Seulement deux sont utilisés simultanément. Si le codec est en mode primaire ou en mode secondaire 1, puis les canaux gauche et droit de l'DAC vont prendre des données PCM des SLOTs 3 et 4 dans la trame de sortie respectivement.

Le codec utilise les bits 11 et 10 pour demander des données du DAC à partir de ces deux SLOTs. Si les bits 11 et 10 sont mis à 0, le contrôleur doit répondre avec des données PCM valides dans les emplacements 3 et 4 de la prochaine trame de sortie. Si les bits 11 et 10 sont mis à 1, le contrôleur ne doit pas envoyer de données. De même, si le codec est en Mode secondaire 2, les bits 7 et 6 sont utilisés pour demander des données des SLOTs 7 et 8 dans la trame de sortie. Si en mode secondaire 3, les bits 8 et 5 pour demander des données des SLOTs 6 et 9.

Le codec a le plein contrôle des bits de demande de SLOT. Par défaut, des données sont demandée à chaque trame, correspondant à un échantillon à une vitesse égale à la vitesse de défilement (fréquence SYNC) - 48 kHz lorsque XTAL\_IN = 24.576 MHz. Pour envoyer des échantillons à un taux en dessous du taux de trame, le contrôleur devrait mettre VRA = 1 (bit 0 dans le registre Control / Status, 2Ah) et programmer la vitesse désirée dans le registre de fréquence DAC PCM, 2ch. Les deux voies du DAC fonctionnent à la même fréquence d'échantillonnage. Les valeurs des fréquences d'échantillonnage sont donnés dans le Registre Description de la section (exemples registres de contrôle de la fréquence, 2ch, 32h) mais sur une fourchette comprise entre 4 kHz et 48 kHz (à une résolution de 1 Hz) est supporté.

Les requêtes de SLOT à partir du LM4550 sont déterministes. Par exemple, si un échantillon à un taux de 8000 Hz est programmé dans 2CH alors le LM4550 va toujours émettre requête de SLOT dans toutes les six trames. Les bits 9, 4, 3 ​​et 2 sont des bits de demande de SLOTs non utilisés par le LM4550 et sont rembourrés avec des zéros. Les bits 1 et 0 sont réservés et sont aussi bourré avec des zéros.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19 | Réservé | Mis à 0 pas le LM4550 |
| 18 :12 | Index du registre de statut | Reflet la requête du registre de statut |
| 11 | Bit de requête SLOT 3 | 0 = Le contrôleur doit envoyer une donnée valide  dans le SLOT 3 dans la prochaine trame de  sortie.  1 = Le contrôleur ne doit pas envoyer de données  sur le SLOT 3 |
| 10 | Bit de requête SLOT 4 | 0 = Le contrôleur doit envoyer une donnée valide  dans le SLOT 4 dans la prochaine trame de  sortie.  1 = Le contrôleur ne doit pas envoyer de données  sur le SLOT 4 |
| 9 | Bit de requête SLOT 5 | Mis à 0 par le LM4550 |
| 8 | Bit de requête SLOT 6 | 0 = Le contrôleur doit envoyer une donnée valide  dans le SLOT 6 dans la prochaine trame de  sortie.  1 = Le contrôleur ne doit pas envoyer de données  sur le SLOT 6 |
| 7 | Bit de requête SLOT 7 | 0 = Le contrôleur doit envoyer une donnée valide  dans le SLOT 7 dans la prochaine trame de  sortie.  1 = Le contrôleur ne doit pas envoyer de données  sur le SLOT 7 |
| 6 | Bit de requête SLOT 8 | 0 = Le contrôleur doit envoyer une donnée valide  dans le SLOT 8 dans la prochaine trame de  sortie.  1 = Le contrôleur ne doit pas envoyer de données  sur le SLOT 8 |
| 5 | Bit de requête SLOT 9 | 0 = Le contrôleur doit envoyer une donnée valide  dans le SLOT 9 dans la prochaine trame de  sortie.  1 = Le contrôleur ne doit pas envoyer de données  sur le SLOT 9 |
| 4 :2 | Réservé | Mis à 0 par le LM4550 |
| 1.0 | Réservé | Mis à 0 par le LM4550 |

Tableau 3‑7 : Description des bits du slot 1 de la trame d’entrée

#### Slot 2 – Statut

Ce SLOT renvoie les données d'état de 16 bits lus à partir d'un contrôle de codec /registre d'état. Le codec envoie les données de statut dans la trame suivant la demande de lecture par le dispositif de commande. Si aucune lecture demande a été faite dans la trame précédente le codec me ce SLOT a zéros.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19 :4 | Statut | Données lu du registre d’état. |
| 3 :0 | Réservé | Mis à 0 par le LM4550 |

Tableau 3‑8 : Description des bits du slot 2 de la trame d’entrée

#### Slot 3 – Données PCM canal gauche

Ce SLOT contient des données échantillonnées à partir de la voie de gauche de l'ADC stéréo. Le signal à numériser est sélectionnée en utilisant le registre de sélection d’enregistrements (1 Ah) et par la suite acheminé à travers le registre de sélection de multiplexage et l'amplificateur a gain vers l’ADC.

Le SLOT est de 20-bit et les données PCM 18 bits est transmis dans le poids fort du SLOT. Les deux bit 2 qui restent sont toujours à 0.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19 :2 | Données PCM canal gauche | 18 bit de données numérisés par l’ADC gauche |
| 3 :0 | Réservé | Mis à 0 par le LM4550 |

Tableau 3‑9 : Description des bits du slot 3 de la trame d’entrée

#### Slot 4 – Données PCM canal droit

Ce SLOT contient des données échantillonnées à partir de la voie de droite de l'ADC stéréo. Le signal à numériser est sélectionnée en utilisant le registre de sélection d’enregistrements (1 Ah) et par la suite acheminé à travers le registre de sélection de multiplexage et l'amplificateur a a gain vers l’ADC.

Le SLOT est de 20-bit et les données PCM 18 bits est transmis dans le poids fort du SLOT. Les deux bit 2 qui restent sont toujours à 0.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bit | Description | Utilisation |
| 19 :2 | Données PCM canal droit | 18 bit de données numérisés par l’ADC droit |
| 3 :0 | Réservé | Mis à 0 par le LM4550 |

Tableau 3‑10 : Description des bits du slot 4 de la trame d’entrée

#### Slot 5 à 12

Les SLOTs de 5 à 12 ne sont pas utiliser par l’LM4550, et ils sont toujours mis à 0.

## Diagramme interne

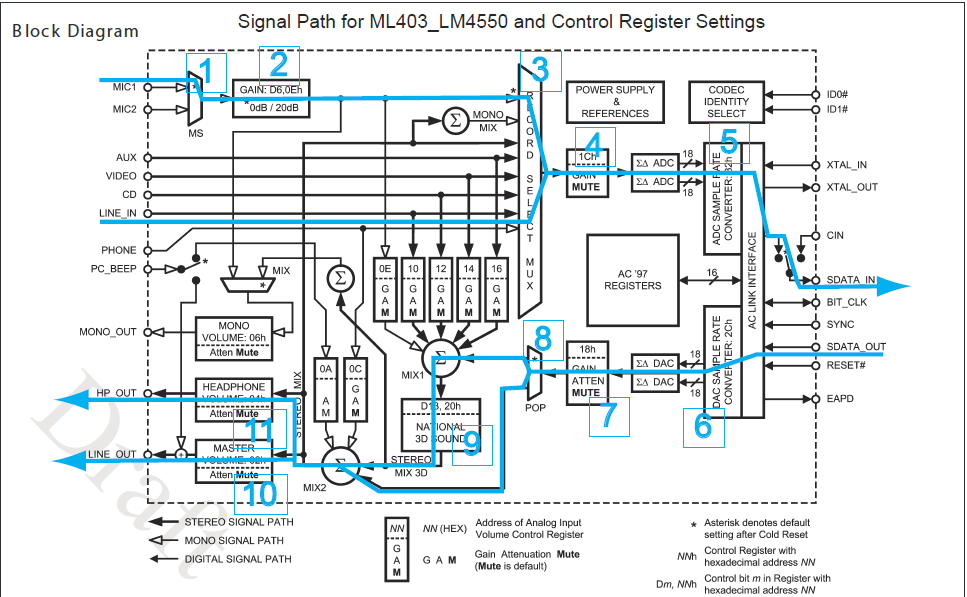


Figure 3‑9 : Diagramme interne du lm4550

## Description des registres interne au LM4550

La section qui suit décrit les registres a programmé pour une utilisation optimale du LM4550 dans le mode primaire.

### Sélection microphone (20h)

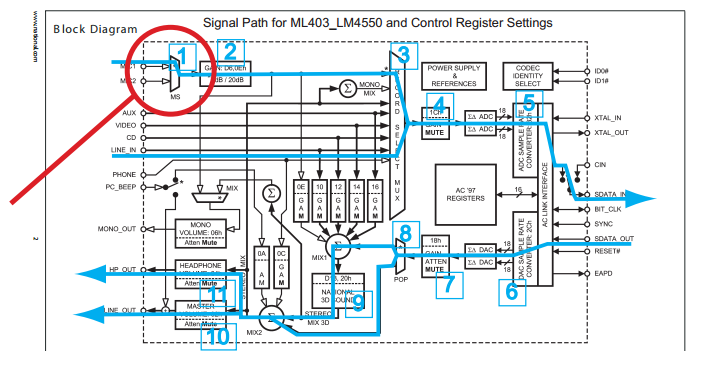
Les entrées microphone 1 et 2 peuvent être sélectionnées en utilisant le registre de commande à l’adresse 20h.

Figure 3‑10 : sélection du microphone

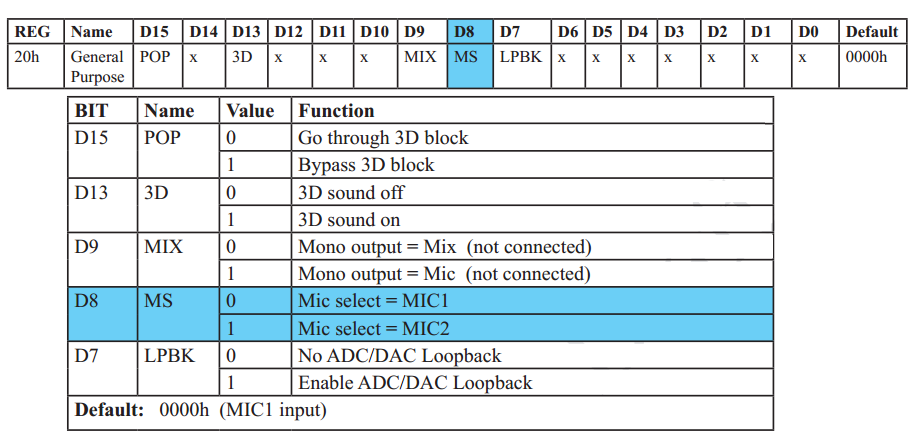


Figure 3‑11 : Registre 20h

### Contrôle du gain du microphone (0Eh)

L’entrée du microphone peut avoir un boost de 20 db en utilisant le bit D6 dans le registre de volume de microphone 0Eh.

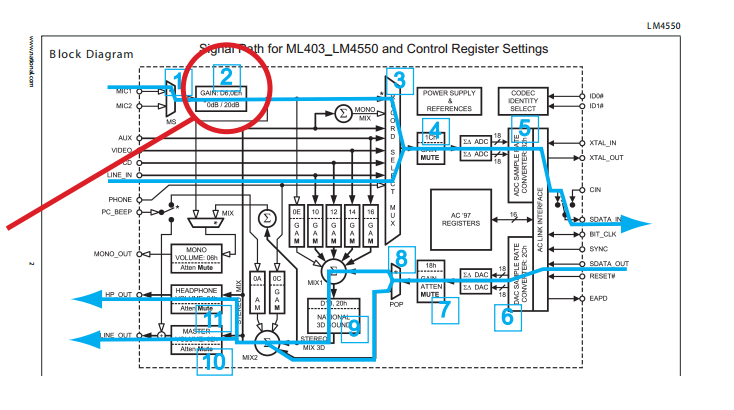


Figure 3‑12 : Contrôle du gain

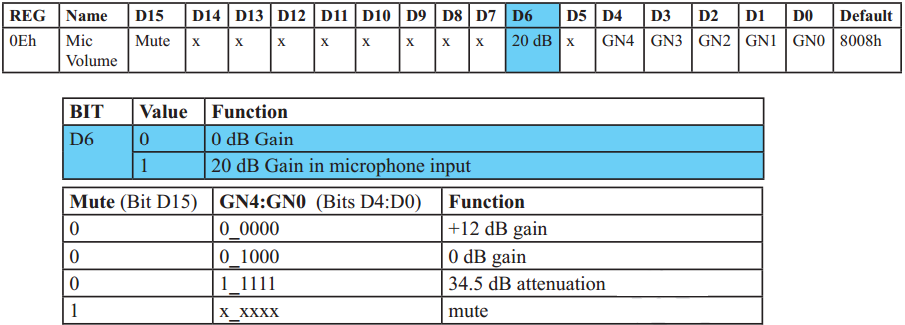


Figure 3‑13 : Registre 0Eh

- Valeur par défaut : 8008h (mute, 0 db de gain)

- Le Bit D6 contrôle le boost de 20dB sur l'entrée qui est acheminé à l'entrée de sélection du MUX. Les autres bits (muet et gain / atténuation) commande l’entrée du mélangeur 1.

- Les bits D4:D0 contrôle le gain de +12 dB à -34.5 dB par pas de 1,5 dB dans le mélangeur 1.

### Sélection d’entrée (1Ah)

Le multiplexeur de sélection d’entrée contrôle la sélection de l’entrée via le registre 1Ah.

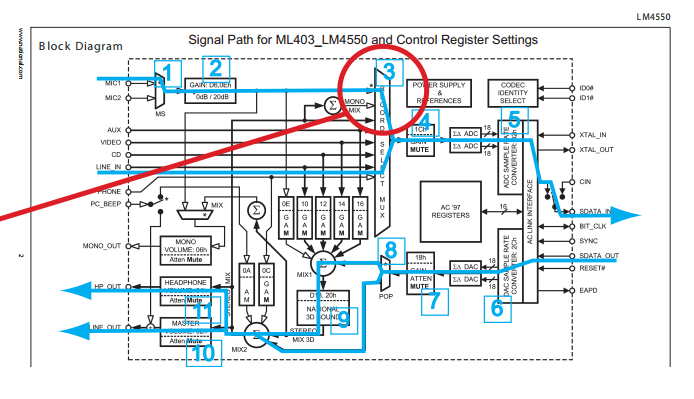


Figure 3‑14 : Sélection d’entrée

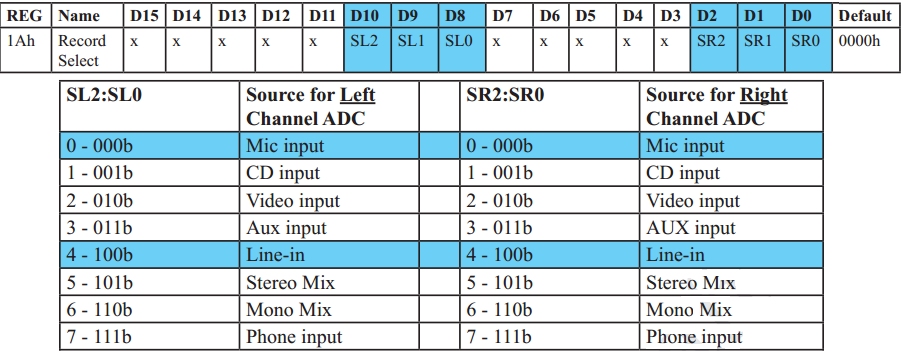


Figure 3‑15 : Registre 1Ah

- Valeur par défaut : 8008h (Mic sur les deux canaux droit et gauche)

- Les entrées CD, Video, AUX, Phone ne sont pas connecte.

- La sélection du canal peut être individuelle.

### Contrôle du gain d’entrée (1Ch)

L’entrée sélectionné peut avoir une amplification de gain jusqu’à 22.5 db en utilisant le registre de gain 1Ch.

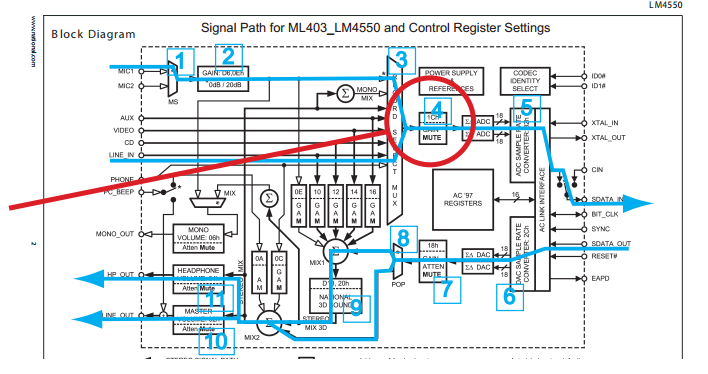


Figure 3‑16 : Contrôle de gain d’entrée

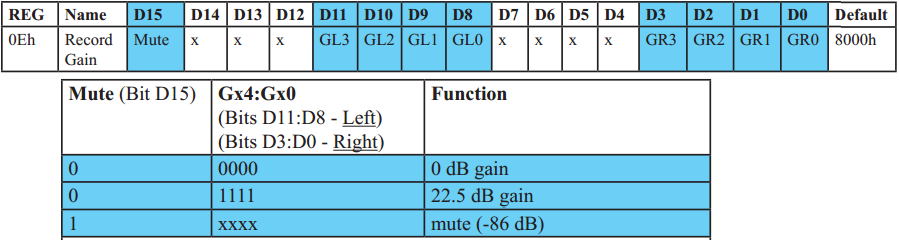


Figure 3‑17 : Registre 1Ch

- Valeur par défaut : 8008h (mute, 0 db de gain)

- Le bit D15 met l’entrée a muet.

- Les bits Gx4 :Gx0 contrôlent le gain de 0 à +22.5 db avec des pas de +1.5 db

### Fréquence d’échantillonnage de l’entrée (2Ah)

L'entrée peut être échantillonné à partir de 4 KHz à 48 KHz en agissant à la fois sur la fréquence d’échantillonnage de l’ADC registre 32h et sur le registre du statut/contrôle 2Ah.

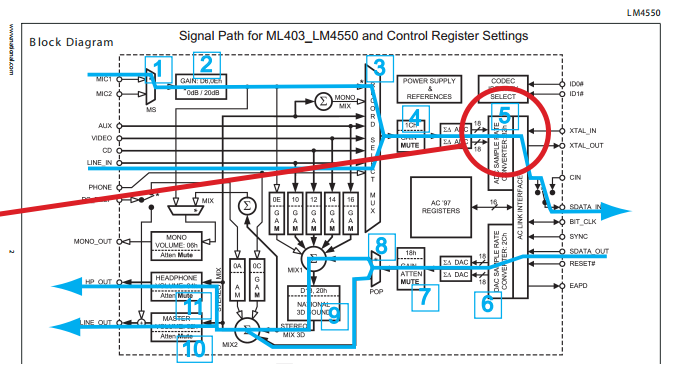


Figure 3‑18 : Fréquence d’échantillonnage

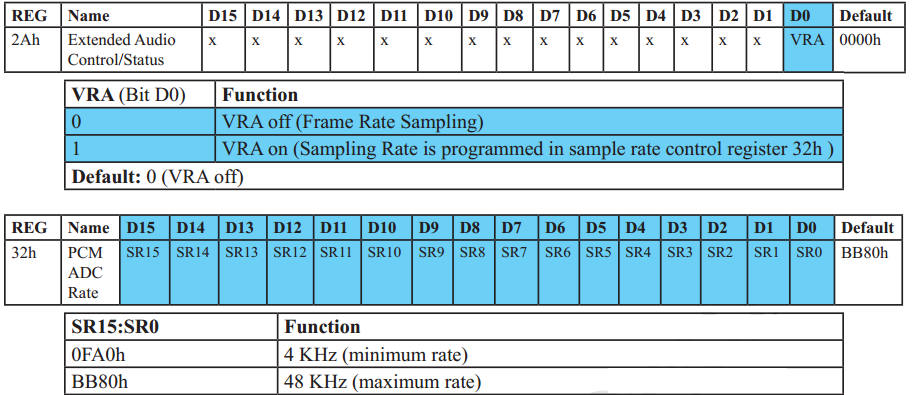


Figure 3‑19 : Registre 2Ah

- Valeur par défaut : BB80h (48kh)

- La fréquence d’échantillonnage peut être programmé, avec des incréments de 1 Hz pour une valeur entre 4 KHz jusqu’à 48 KHz.

### Contrôle de volume de sortie (18h)

Le volume de sortie peut contrôler via le registre de volume PCM 18h.

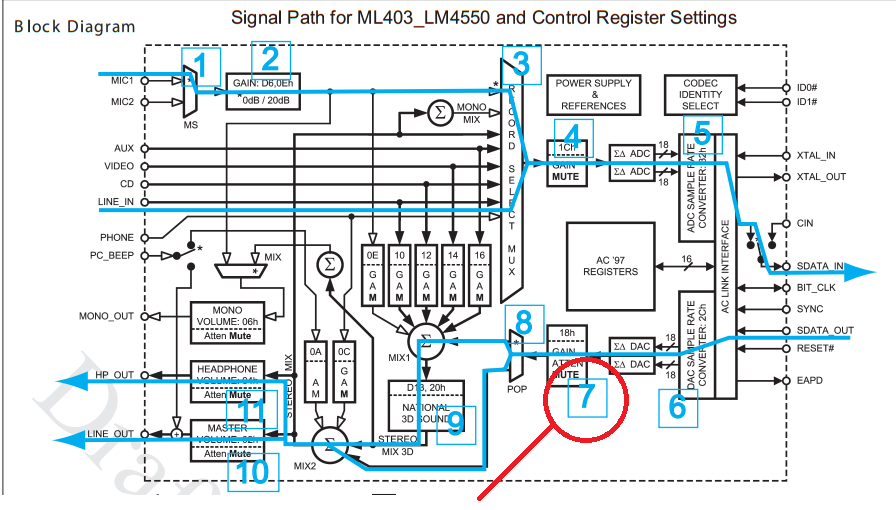


Figure 3‑20 : Contrôle de volume de sortie

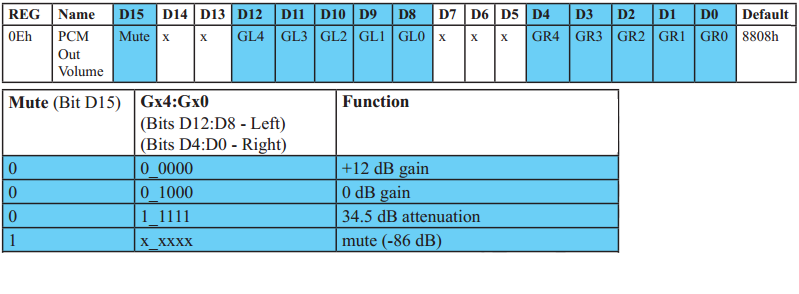


Figure 3‑21 : Registre 18h

- Valeur par défaut : 8808h (mute, 0 db de gain sur les deux canaux)

- Les bits Gx4 :Gx0 contrôlent le gain de +12 db jusqu’à -34.5 db avec des pas de -1.5 db.

### Sortie audio 3D (20h)

La sortie peut être router dans le bloque ‘’NATIONAL 3D SOUND ‘’ en utilisant le registre a propos générale.

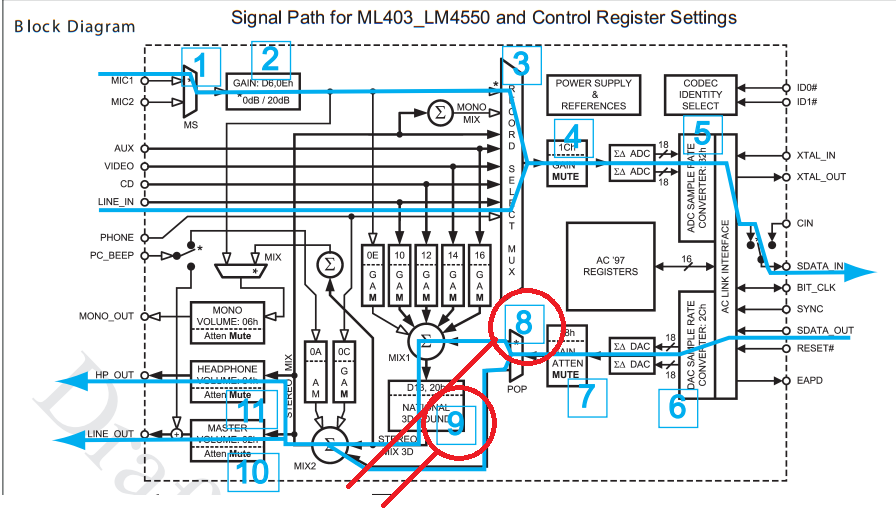


Figure 3‑22 : Sortie audio 3D

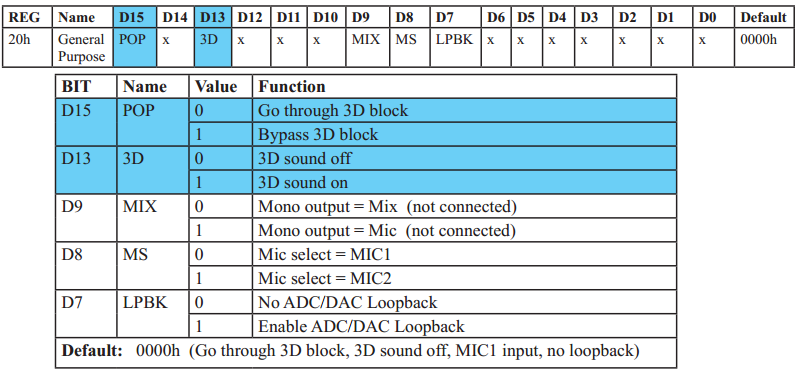


Figure 3‑23 : Registre 20h

### Volume du Line-Out (02h)

Le volume du line-out est régler via le registre de contrôle de volume master.

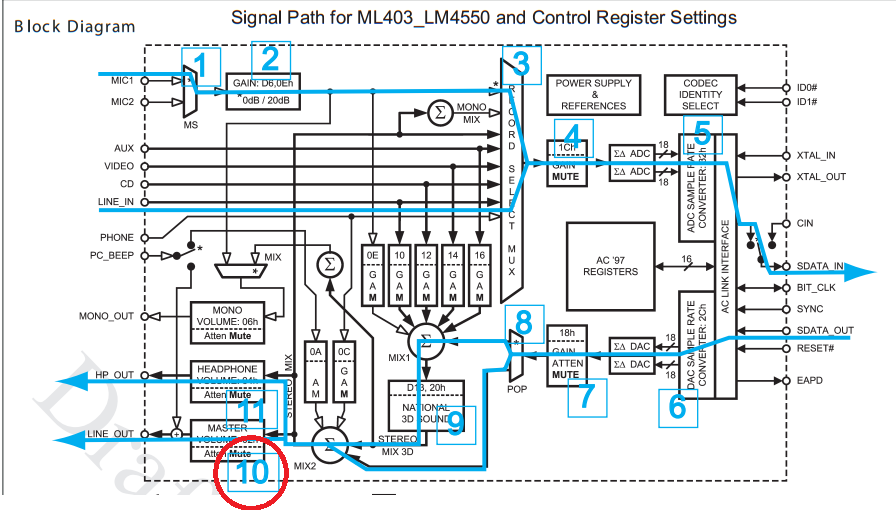


Figure 3‑24 : Volume du line-in

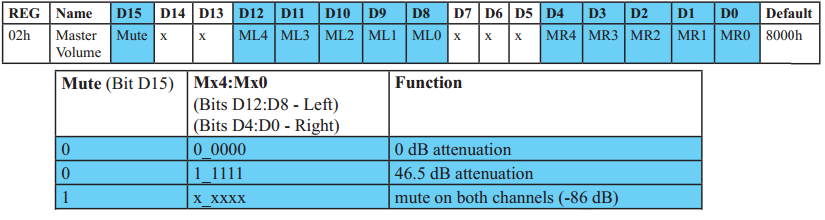


Figure 3‑25 : Registre 02h

- Valeur par défaut : 8808h (mute, 0 db de gain sur les deux canaux)

- Les bits Mx4:Mx0 contrôlent le gain de 0 db jusqu’à -46.5 db avec des pas de -1.5 db.

### Contrôle de volume Headphone (02h)

Le volume de la sortie headphone est régler via le registre de contrôle de volume master.

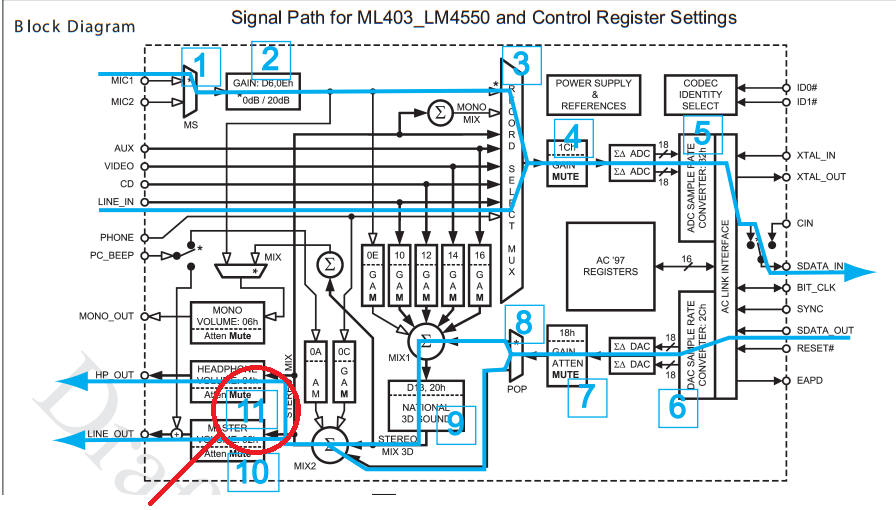


Figure 3‑26 : Contrôle de volume du Head phone

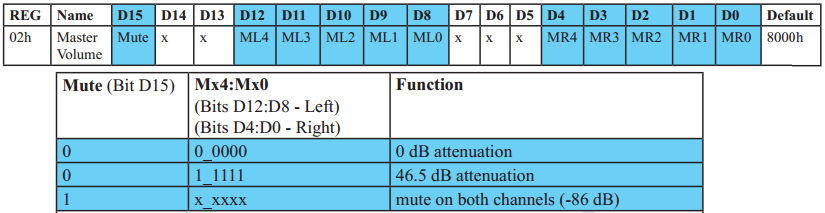


Figure 3‑27 : Registre 02h

- Valeur par défaut : 8808h (mute, 0 db de gain sur les deux canaux)

- Les bits Mx4:Mx0 contrôlent le gain de 0 db jusqu’à -46.5 db avec des pas de -1.5 db.

## Branchement typique

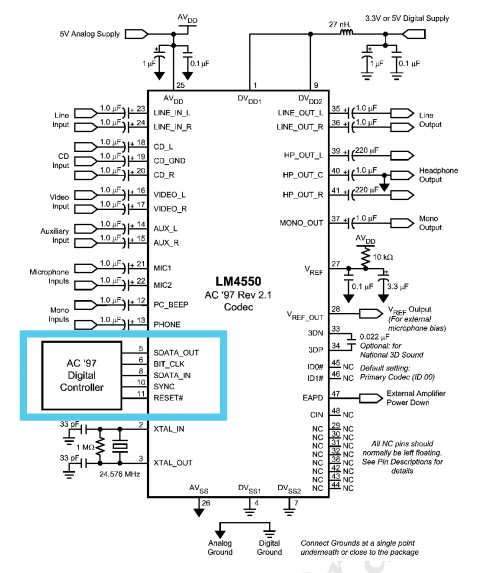


Figure 3‑28 : Branchement typique du lm4550

La figure 4-28 représente un branchement typique du LM4550, la partie encadré en bleu noté *‘’AC97 digital controller’’* est la partie qui doit être implémenté sur l’FPGA pour pouvoir communiquer avec le codec pour envoyer et recevoir des données audio PCM.

## Implémentation du contrôleur sur l’FPGA

Cette partie s’intéresse à l’interfacer du codec audio LM4550 avec un FPGA qui roule à une vitesse de 100 MHz. Le design peut être adapté à d'autres vitesses par la mise à l'échelle des compteurs internes, ou l'instanciation d'un PLL embarquée pour atteindre une horloge de 100 MHz. Un Spartan 6 FPGA est utilisé pour développer le contrôleur AC'97 qui se trouve sur carte de développement digilent atlys, toute fois n’importe quel FPGA peut être utilisé à condition que la fréquence du signal soit prise en compte par rapport à l'horloge de système principale.

### Description des composants

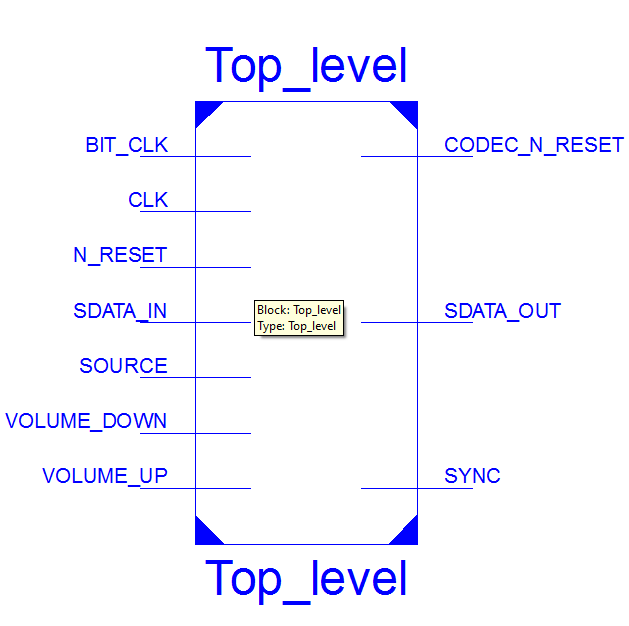
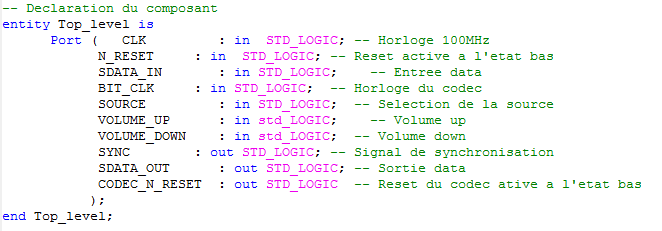


Figure 3‑29 : Top level Xilinx Rtl view

Les entrées du composant comprennent l'oscillateur principal de l’FPGA (CLK), une réinitialisation (reset) actif à l’état bas, entrée de données série (SDATA\_IN), un signal d'horloge parvenant du codec AC'97 de 12,288 MHz (BIT\_CLK), un sélecteur de source (SOURCE\_SELECT) et une commande de volume de (VOLUME\_UP/VOLUME\_DOWN). Les comprennent un signal de synchronisation (SYNC), la sortie de données série (SDATA\_OUT), et un signal de réinitialisation (CODEC\_RESET) actif à l’état bas pour initialiser le codec.



Snapshot code Source 3‑1 : Déclaration du top level

Le composant comporte deux parties principales, le contrôleur audio pour produire les différents signaux, et la conversion de données série en 18 bits de données parallèles pour l'interfaçage et le traitement de signal, et une machine d'état qui permet de configurer les différents registres du codec dans un mode round robin\*. La machine d’état peut être modifiée pour inclure l’utilisation du wishbone\*.

Les deux parties du pilote sont synchronisés avec un seul cycle du signal impulsionnel.

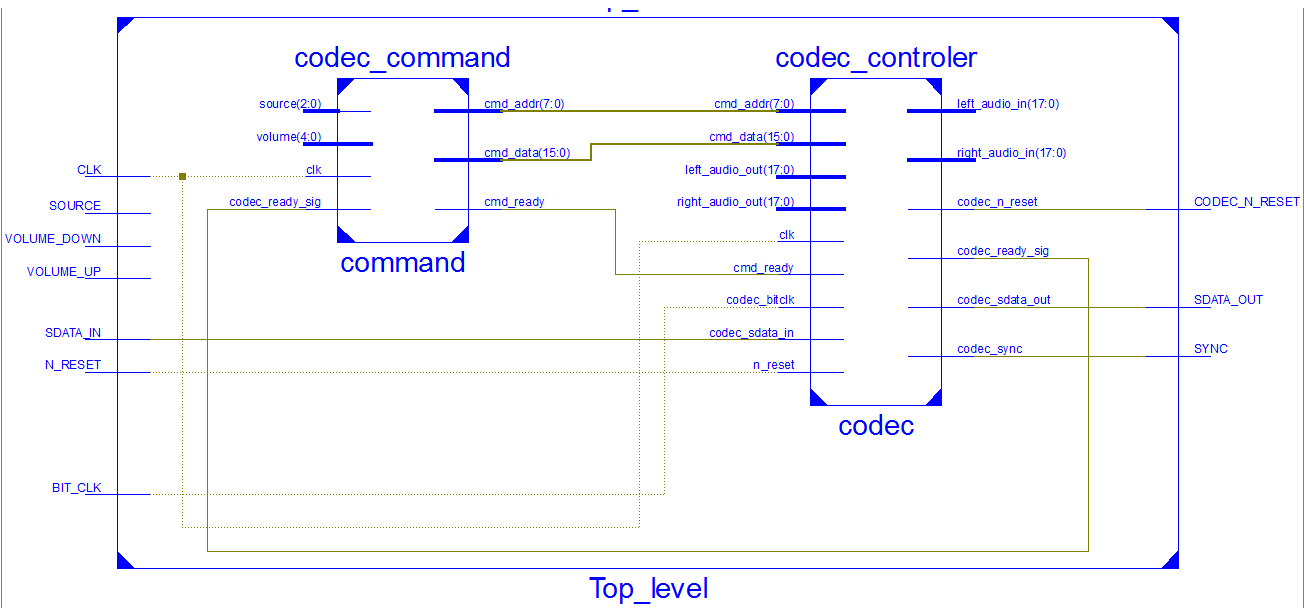


Figure 3‑30: Vue Rtl du contrôleur lm4550

#### Description du fonctionnement du contrôleur :

Le contrôleur est le composant responsable de la communication entre l’FPGA et le codec

audio lm4550 c’est taches principales sont :

* Constituer et envoyer les trames de données vers le codec :

1. Mettre le bit 15 (premier bit envoyé dans le TAG) dans le TAG (slot 0) à '1 'pour indiquer que la tramer présente au moins un slot de données valides. SYNC doit être maintenu

élevé ('1 ') pour une durée de 16 cycles d'horloge qui composent le TAG.

2. Mettre le bit 12 du TAG à '1 'pour indiquer que le slot 3 contient des données PCM pour le canal gauche.

3. Mettre le bit 11 du TAG à '1 'pour indiquer que le slot 4 contient des données PCM pour le canal droit.

4. Insérez les données PCM du canal gauche dans le slot 3. Les 18 bits sont envoyé poids fort en premier, le bit 17 de données PCM est envoyé en tant que le premier bit du slot 3. Ce sont les bits 56:73 dans la trame. Les deux derniers bits du slot 3 sont mis à zéro, ce sont les bits 73:75.

5. Insérez les données PCM du canal de droite dans le slot 4. Cela se fait d'une manière similaire aux données PCM gauche. Ce sont les bits 76:93 de la trame.

* Lire les trames depuis le codec

1. Lire le bit 15 du TAG (emplacement 0). Un '1 'indique que l'interface de liaison AC est prête.

2. Lire le bit 12 du TAG. Un '1 'indique que le slot 3 présente des données PCM valides à partir du canal de gauche.

3. Lire le bit 11 du TAG. Un '1 'pour indique que l'emplacement 4 a des données PCM valides à partir du canal droit.

4. Lire les données PCM du canal gauche depuis le slot 3 (bits 56:73).

5. Lire les données PCM du canal droit depuis le slot 4 (bits 76:93)

* Configurer les registres internes du codec

Le contrôleur prend les données (adresse du registre et commande) depuis le gestionnaire de commande et les envoient dans la même trame de sortie qui contient les données PCM.

1. Mettre le bit 14 du TAG à '1' pour indiquer que le slot 1 contient l'adresse de commande (adresse de registre).

2. Réglez le bit 13 du TAG à '1 'pour indiquer que le slot 2 contient les données de contrôle.

3. Insérez l'adresse de contrôle dans le slot 1. Tout d'abord, mettre le bit 19 à '0 'pour indiquer une écriture. L'adresse de registre 7-bit est alors envoyé dans les bits 18 :12 du slot 1.

4. Insérer les données du registre dans le slot 2. Les données des registres de 16 bits dans les bits 19 :04 du slot 2.

#### Description du fonctionnement du gestionnaire de commande

Le gestionnaire de commande est une simple machine d’état qui prend les valeurs des entrées VOLUME et SOURCE ainsi que des valeurs prêt définies et l’envoi vers le contrôleur et met le signal CMD\_READY a ‘1’ pour que le contrôleur sache qu’une commande valide est prête.