

VILLE DE LIÈGE

**Institut de Technologie
Enseignement de Promotion sociale**

Année académique 2021 – 2022

**Développement d'un codec audio AAC :
optimisation de l'algorithme MDCT
pour l'architecture AR**

Étudiante :

Laura Binacchi

Lieu de stage :

EVS Broadcast Equipment

Rue du Bois Saint-Jean 13, 4102 Ougrée

Maître de stage :

Bernard Thilmant

Software Engineer

Épreuve intégrée présentée pour l'obtention du diplôme de
BACHELIER.E EN INFORMATIQUE ET SYSTÈMES
FINALITÉ : INFORMATIQUE INDUSTRIELLE

Table des matières

Introduction	1
1 EVS Broadcast Equipment	2
1.1 Présentation d'EVS et du département R&D	2
1.2 Le serveur XT	2
2 L'encodage audionumérique : généralités	4
2.1 Le son	4
2.2 La numérisation d'un signal	4
3 Les codecs audio	5
3.1 Définition d'un codec	5
3.2 Les codecs MPEG	5
3.3 Les modèles psychoacoustiques	6
4 Le codec AAC	8
4.1 Fonctionnement de l'encodeur AAC	8
4.2 Le bloc MDCT	8
5 Environnement de développement	9
6 Algorithmes MDCT de référence	10
6.1 Description mathématique de la MDCT	10
6.2 Implémentations des MDCT de référence en <i>floating point</i> et <i>fixed point</i>	10
6.3 Validation des MDCT de référence	11
7 Algorithme MDCT basé sur la FFT	15
7.1 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de la librairie FFTW3	15
7.2 Validation de la MDCT <i>FFTW3 float 32</i>	15
8 Intégration de la librairie <i>Ne10</i>	17
8.1 Choix de la librairie	17
8.2 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT <i>Ne10</i> en <i>float 32</i>	17
8.3 Validation de la MDCT <i>Ne10 float 32</i>	18
8.4 Performances des FFT	19
9 Algorithme MDCT en arithmétique <i>fixed point</i>	21
9.1 Arithmétique <i>fixed point</i>	21
9.2 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT <i>Ne10</i> en arithmétique <i>fixed point</i>	22
9.2.1 Utilisation de la FFT <i>Ne10</i> en <i>int 32</i>	22
9.2.2 Initialisation des <i>twiddle factors</i>	23
9.2.3 Opérations de <i>pre-twiddling</i> et de <i>post-twiddling</i>	23
9.3 Validation de la MDCT <i>Ne10 fixed point plain C</i>	24
9.4 Performances de l'arithmétique <i>fixed point</i>	25

10 Optimisations à l'architecture ARM	27
10.1 Instructions ARM NEON	27
10.2 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de <i>Ne10</i> en arithmétique <i>fixed point</i> avec optimisations NEON	29
10.2.1 Séparation du tableau de facteurs de <i>twiddling</i>	29
10.3 Utilisation de la FFT optimisée NEON	30
10.4 Validation	31
10.5 Performances	31
11 Analyse des résultats	32
11.1 Validation des données	32
11.2 Gain en performance	32
11.3 Perte de précision	33
12 Améliorations possibles	34
Conclusion	35
Références	36

Table des figures

1	Vues avant et arrière (en configuration IP) de l'XT-VIA	2
2	Vue simplifiée d'un codec MPEG basé sur un modèle psychoacoustique	5
3	Effets de masque dans le domaine fréquentiel	7
4	Signal sinusoïdal à 440 Hz codé en <i>floating point</i> (<i>float</i> et <i>double</i>)	12
5	Spectres de fréquences générés par les MDCT de référence en <i>floating point</i> (440 Hz)	12
6	Signal sinusoïdal à 440 Hz codé en <i>fixed point</i> (Q15)	13
7	Spectre de fréquences généré par les MDCT de référence en <i>fixed point</i> (440 Hz)	14
8	Signaux temporels à 440 Hz en entrée de la MDCT FFTW3 <i>float</i> et en sortie de la IMDCT	15
9	Spectre de fréquences généré par la MDCT FFTW3 <i>float</i> comparé au spectre de référence (440 Hz) . .	16
10	Spectre de fréquences généré par la MDCT Ne10 <i>float</i> 32 comparé au spectre de référence (440 Hz) . .	19
11	Spectre de fréquences généré par la MDCT Ne10 i32 plain C comparé au spectre de référence (440 Hz)	25
12	Banque de registres partagée entre NEON et VFP	28
13	Instruction NEON VADD.I16	29
14	Séparation du tableau de facteurs de <i>twiddling</i>	30
15	Spectre de fréquences généré par la MDCT Ne10 i32 NEON comparé au spectre de référence (440 Hz)	31

Remerciements

Introduction

Développement d'une solution de software embarqué sur processeur ARM pour encodage audio AAC optimisé aux applications d'EVS :

- Prise de connaissance de l'encodage AAC et de l'environnement EVS qui utilise ce type de format ;
- Prise de connaissance des résultats des optimisations possibles du modèle psycho-acoustique développé par EVS ;
- Développement du code en C ou Assembler pour l'encodage AAC sur plateforme ARM ;
- Test du système et documentation de son implémentation.

1 EVS Broadcast Equipment

1.1 Présentation d'EVS et du département R&D

Mon stage s'est déroulé au sein de la société EVS Broadcast Equipment. EVS est une entreprise d'origine liégeoise devenue internationale. Fondée en 1994 par Pierre L'Hoest, Laurent Minguet et Michel Counson, EVS compte aujourd'hui plus de 600 employés dans plus de 20 bureaux à travers le monde mais son siège principal se situe toujours à Liège[1].

EVS est devenu leader dans le monde du broadcast avec ses serveurs permettant l'accès et la diffusion instantanée des données audiovisuelles enregistrées sur ses serveurs. L'entreprise est également célèbre pour ses ralentis instantanés. Ces technologies sont utilisées pour la production live des plus importants événements sportifs dans le monde : le matériel EVS est notamment utilisé pour la retransmission des Jeux Olympiques depuis 1998.

Plus de 50% des employés d'EVS travaillent en recherche et développement afin de répondre au marché du broadcast en constante évolution. Outre ses solutions techniques innovantes, EVS se différencie de ses concurrents par la proximité entretenue avec les clients en leur proposant des solutions à l'écoute de leurs besoins et en leur offrant un service de support de qualité.

C'est en R&D, dans l'équipe Hardware-Firmware, que s'est déroulé mon stage. Sous la direction de Justin Mannesberg, cette équipe se compose d'une vingtaine d'employés spécialisés en développement embarqué et en développement FPGA. La situation particulière dans laquelle s'est déroulé mon stage, en pleine pandémie de Covid et alors que tous les employés étaient confinés, ne m'a pas permis d'interagir avec beaucoup de membres de l'équipe ni de pouvoir observer leur travail. Bernard Thilmant (Software Engineer dans l'équipe Hardware-Firmware) a cependant réussi à m'apporter le soutien nécessaire à la bonne réalisation de mon stage : il m'a permis de m'initier au C++, m'a aidée à ne pas me perdre dans les concepts parfois complexes de l'encodage audio et m'a aidée à apporter la rigueur scientifique nécessaire à la réalisation de mon travail. J'ai également pu bénéficier de l'expertise technique de Frédéric Lefranc (Principal Embedded System Architect dans l'équipe Hardware-Firmware) ainsi que du suivi de Justin Mannesberg (Manager de l'équipe Hardware-Firmware).

1.2 Le serveur XT



FIGURE 1 – Vues avant et arrière (en configuration IP) de l'XT-VIA

EVS développe et commercialise de nombreux produits allant des serveurs de production aux interfaces permettant d'exploiter des données audiovisuelles ou de monitorer des systèmes de production[2]. Le serveur de production live XT est un des produits emblématiques d'EVS. Il permet de stocker de grandes quantités de données audiovisuelles et d'y accéder en temps réel afin de répondre aux besoins de la production en live. La remote LSM (*Live Slow Motion*) permet d'accéder aux contenus des serveurs XT afin de créer les ralentis pour lesquels EVS est célèbre dans le monde.

Le serveur XT a connu plusieurs versions : XT, XT2, XT2+, XT3 et enfin l'XT-VIA. L'XT-VIA (cf. figure 1), la plus récente version du serveur XT, en quelques informations clés[2] :

- offre un espace de stockage de 18 à 54 TB, soit plus de 130h d'enregistrement en UHD-4K ;
- dispose de 2 à plus de 16 canaux selon le format choisi : 2 canaux en UHD-8K (4320p), 6 canaux en UHD-4K (2160p) et plus de 16 canaux en FHD and HD (720p, 1080i, 1080p) ;
- permet une configuration hybride de ses entrées et sorties en IP (10G Ethernet SFP+, 100G en option, ST2022-6, ST2022-7, ST2022-8, ST2110, NMOS IS-04, IS-05, EMBER+, PTP) ou SDI (1.5G-SDI, 3G-SDI et 12G-SDI) ;
- supporte de nombreux formats d'encodage vidéo : UHD-4K (XAVC-Intra et DNxHR), HD/FHD (XAVC-I, AVC-I, DNxHD et ProRes), PROXY (MJPEG et H264) ;
- peut enregistrer 192 canaux audio non compressés et supporte les standards AES et MADI ;
- offre de nombreuses possibilités de connexion avec du matériel EVS ou non.

C'est pour la dernière génération du serveur XT, l'XT-VIA, que le codec AAC est développé. La compression avec perte de données de ce codec permet d'optimiser l'espace occupé par les données audio sans en altérer la qualité perçue. Outre la qualité audio, les performances de l'encodage sont importantes à prendre en compte pour permettre l'enregistrement de plusieurs canaux en parallèle tout en conservant un traitement de l'information qui tienne le temps réel. L'optimisation des performances doit tenir compte de l'architecture de l'XT-VIA : le processeur ARM remplace le processeur Intel de ses prédécesseurs avec des différences importantes dans les fonctions intrinsèques.

2 L'encodage audionumérique : généralités

2.1 Le son

2.2 La numérisation d'un signal

3 Les codecs audio

3.1 Définition d'un codec

Un codec est un procédé logiciel composé d'un encodeur (*coder*) et d'un décodeur (*decoder*)[3]. Un codec audio permet donc, d'une part, de coder un signal audio dans un flux de données numériques et, d'autre part, de décoder ces données afin de restituer le signal audio.

Les codecs sont dits avec perte (*lossy*) ou sans perte (*lossless*). Le PCM est par exemple un codec sans perte puisqu'il encode la totalité des informations sonores dans la bande de fréquences humainement audibles. Ce type de codec permet de conserver la qualité de l'audio mais nécessite en contrepartie un espace de stockage conséquent, même avec une compression des données.

Afin de réduire l'espace de stockage nécessaire, les codecs avec perte permettent de supprimer une partie des données audio. C'est le cas des codecs définis par les normes MPEG dont fait partie le codec AAC.

3.2 Les codecs MPEG

MPEG (*Moving Picture Experts Group*) désigne une alliance de différents groupes de travail définissant des normes d'encodage, de compression, de décompression et de transmission de média audio, vidéo et graphiques[4]. MPEG est actif depuis 1988 et a produit depuis de nombreuses normes.

Les codecs audio qui implémentent les normes MPEG ont pour point commun d'être des codecs avec perte de données basés sur un modèle psychoacoustique. Le premier est le MP3, défini par la norme MPEG-1 Layer-3 ISO/IEC 11172-3 :1993. Le codec AAC est conçu en 1997 pour remplacer le MP3. Il est défini par les normes MPEG-2 partie 7 ISO/IEC 13818-7 :2006[5] et MPEG-4 partie 3 ISO/IEC 14496-3 :2019[6].

Les normes MPEG définissent les grandes lignes de l'encodage et du décodage ainsi que le format du conteneur mais pas l'implémentation du codec qui peut de ce fait être plus ou moins performant. Les codecs MPEG sont typiquement composés des blocs suivants[7] :

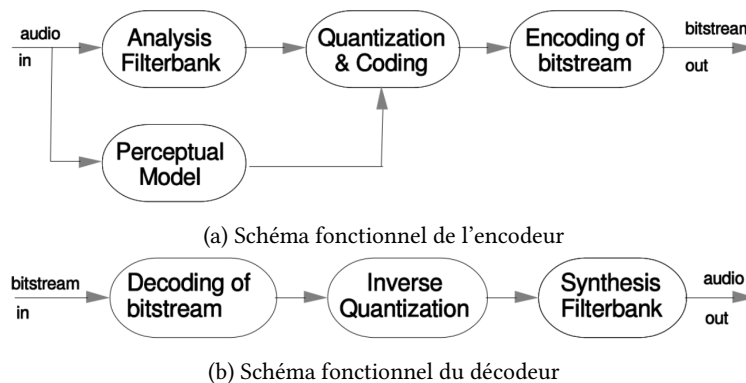


FIGURE 2 – Vue simplifiée d'un codec MPEG basé sur un modèle psychoacoustique

L'encodeur est composé des blocs suivants :

filter bank la banque de filtres décompose le signal temporel d'entrée en différentes composantes fréquentielles

perceptual model le modèle psychoacoustique utilise le signal temporel et/ou sa décomposition fréquentielle pour éliminer les données audio dont l'absence ne nuira pas à la qualité perçue à l'écoute

quantization and coding la quantification attribue une valeur numérique aux données du spectre de fréquences : elles sont typiquement codées avec une méthode entropique qui peut être optimisée avec le modèle psychoacoustique

encoding of bitstream les données sont formatées en un flux contenant typiquement le spectre de fréquences codé et des informations supplémentaires permettant l'encodage

Le décodeur a un fonctionnement inverse : le flux de données est décodé (**decoding of bitstream**), les composantes fréquentielles du signal sont retrouvées par l'opération inverse à la quantification (**inverse quantization**) et ces sous-bandes fréquentielles sont finalement rassemblées pour reconstituer le signal temporel (**synthesis filter bank**).

Le fonctionnement du décodeur ne sera pas plus développé dans ce travail car le bloc MDCT fait partie de la banque de filtres de l'encodeur. Le fonctionnement spécifique de l'encodeur AAC sera par contre détaillé dans la section 4.

3.3 Les modèles psychoacoustiques

Le section précédente a défini les codecs MPEG comme étant basés sur un modèle psychoacoustique. La psychoacoustique est une branche de la psychophysique qui étudie la manière dont l'oreille humaine perçoit le son[8]. Cette discipline permet d'améliorer la compression d'un signal audio en éliminant les sons qui sont captés par un microphone mais qui ne peuvent pas être perçus par l'oreille humaine et les avancées dans cette discipline permettent de développer des encodeurs audio de plus en plus performants. Les codecs basés sur un modèle psychoacoustique sont toujours des codecs avec perte puisqu'une partie des informations auditives sera définitivement perdue, ce qui ne nuit pour autant pas à la qualité perçue du son.

L'encodage audionumérique tient déjà compte des seuils de fréquences humainement audibles pour limiter les données audio enregistrées : nous l'avons vu dans la section 2.2, aucun son n'est perçu en-deça de 20 Hz ou au-delà de 20 kHz. La psychoacoustique permet de mieux dessiner la limite entre ce qui est humainement audible ou non afin d'éliminer un maximum des informations non pertinentes et ainsi augmenter le facteur de compression des données : le facteur de compression des codecs MPEG est environ 15 fois supérieur à celui du CD[9].

Les effets de masque sont au centre des différents modèles psychoacoustiques utilisés pour la compression audio. L'enjeu afin d'obtenir le meilleur taux de compression est de calculer le plus finement possible les seuils de masquage, i.e. la limite entre les informations pertinentes et celles qui peuvent être éliminées. Les effets de masque dans le domaine fréquentiel (*spectral masking effects*) sont parmi les plus utilisés mais il en existe d'autres, e.g. dans le domaine temporel. La figure suivante représente différents effets de masque du domaine fréquentiel :

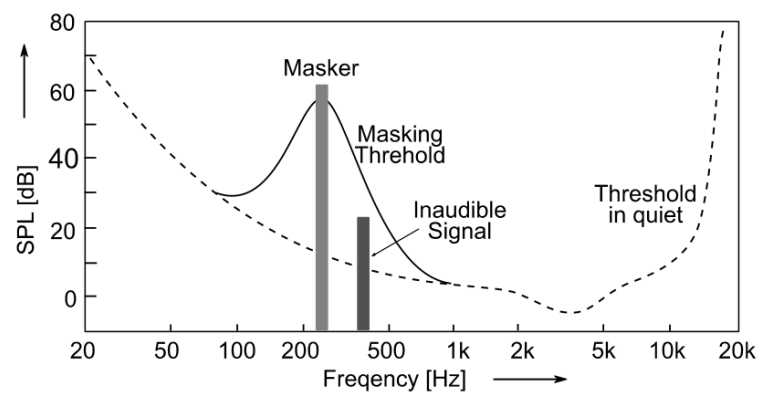


FIGURE 3 – Effets de masque dans le domaine fréquentiel

4 Le codec AAC

4.1 Fonctionnement de l'encodeur AAC

4.2 Le bloc MDCT

5 Environnement de développement

Les informations sur le CPU du Raspberry Pi 4 se trouvent dans le fichier `/proc/cpuinfo` (**annexe A**) :

- le Raspberry Pi 4 a 4 processeur ;
- chacun de ces processeurs est un ARMv7 ;
- les processeurs disposent, entre autres, des instruction NEON et des instructions VFP.

Les instructions NEON sont les instructions SIMD de l'ARMv7. C'est l'utilisation de ces instructions dans la dernière itération de la MDCT qui va lui permettre de réellement gagner en performances puisque les instructions SIMD (*Single Instruction on Multiple Data*) permettent de réaliser des instructions en parallèle sur les données.

Le Raspberry Pi 4 possède également des instructions VFP (*Vector Floating Point*) qui offrent des performances très intéressantes pour les opérations en *float* sur 32 bits. Les instructions VFP ne sont pas liées au instructions NEON : la plupart des ARM possèdent les deux mais ce n'est pas toujours le cas. Les mesures de performances de différentes MDCT développées dans ce travail mettra plusieurs fois en évidence l'influence de ces instructions sur les très bonnes performances observées dans les algorithmes en *floating point*.

6 Algorithmes MDCT de référence

La première étape de ce travail consiste à développer des algorithmes de référence afin de valider les différentes MDCT implémentées par la suite. Ces algorithmes de référence sont développés en algorithmique flottante sur base de la formule mathématique de la MDCT. Ils permettent de générer des spectres de fréquences en *float* ou en *integer* afin de valider les données de sortie des MDCT optimisées.

6.1 Description mathématique de la MDCT

La transformation effectuée par la MDCT est donnée par l'équation suivante[10] :

$$X_k = \sum_{n=0}^{2N-1} x_n \cos \left[\frac{\pi}{N} \left(N + \frac{1}{2} + \frac{N}{2} \right) \left(k + \frac{1}{2} \right) \right]$$

X_k avec $k \in [0, N[$ pour une fenêtre d'entrée de $2N$ échantillons

x_n avec $n \in [0, 2N[$: la fenêtre d'entrée

$F : \mathbb{R}^{2N} \rightarrow \mathbb{R}^N$ la MDCT est une fonction linéaire qui pour $2N$ nombres réels en entrée produit N nombres réels en sortie

À cette équation s'ajoute le facteur d'échelle $\frac{2}{\sqrt{2N}}$.

La MDCT a été implémentée avec une fenêtre d'entrée de $2N = 1024$ échantillons. Le bloc de sortie, i.e. le spectre de fréquences de la fenêtre d'entrée, aura donc une taille de 512. Ces valeurs, utilisées à de très nombreux endroits du code, sont rassemblées dans le header `mdct_constants.h` présenté dans l'**annexe B**. Ce fichier contient également d'autres valeurs pré-calculées sur base de la taille de la fenêtre d'entrée.

La section suivante présente deux implémentations simples de cette formule. Ces implémentations ne pourraient pas être utilisées sans avoir été optimisées car elles seraient beaucoup trop lentes pour un codec qui doit tenir le temps réel sur plusieurs canaux. La complexité de l'implémentation de cette formule est de $O(N^2)$ opérations (où N est la taille de la fenêtre d'entrée). Cette complexité peut être ramenée à $O(N \log N)$ opérations par une factorisation récursive. La complexité peut également être diminuée en se basant sur une autre transformation, e.g. une DFT (*Discrete Fourier Transform*) ou une autre DCT (*Discrete Cosine Transform*) : la complexité sera alors de $O(N)$ opérations de *pre-* et *post-processing* en plus de la complexité de la DFT ou de la DCT choisie[10]. C'est cette dernière option qui a été retenue pour ce travail.

6.2 Implémentations des MDCT de référence en *floating point* et *fixed point*

La formule mathématique de la MDCT a été implémentée très simplement en algorithmique flottante avec la possibilité d'obtenir le spectre de fréquences codé en *float*, *double* ou *int32*. L'objectif de ces implémentations est de pouvoir valider les spectres de fréquences calculés par les implémentations optimisées de la MDCT. Les MDCT de référence serviront également à mesurer la précision des MDCT optimisées.

La première implémentation de l'équation de la MDCT est présentée dans l'**annexe C.1**. La fonction développée permet de faire ses calculs et d'obtenir un résultat aussi bien en *float* (32 bits) qu'en *double* (64 bits) grâce à l'utilisation d'un *template*. Le signal temporel a la même précision (*float* ou *double*) que le spectre généré.

La seconde fonction de référence est présentée dans l'**annexe C.2**. Elle permettra de vérifier les résultats des implémentations optimisées en *fixed point*. Tous les calculs ne sont pas fait en algorithmique entière : la fonction fait les mêmes calculs que la fonction de référence en algorithmique flottante (uniquement en *double* cette fois pour garder le plus de précision possible) et transtype le résultat final dans un *integer* de 32 bits qui correspond à une notation Qx.15 signée.

6.3 Validation des MDCT de référence

Les MDCT de référence sont validées en générant le spectre de fréquences d'un signal connu pour pouvoir observer que celui-ci corresponde bien à ce qui est attendu. Tout au long de ce travail, les MDCT ont été validées avec divers signaux en entrée : des signaux à une ou plusieurs fréquences connues ou des données aléatoires. La section 11.1 consacrée au protocole de validation donne plus de détails sur la génération des spectres de fréquences produits par les MDCT et leur interprétation.

Afin de faciliter la lecture des résultats et les comparaisons, ce travail présentera principalement des tests effectués avec en entrée un signal à 440 Hz. L'**annexe D** présente les codes permettant de générer des signaux sinusoïdaux. Les signaux sinusoïdaux sont produits en *floating point* (**annexe D.1**) ou en *fixed point* (**annexe D.2**). Le signal est paramétrable :

- en taille ou nombre d'échantillons : la fenêtre d'entrée de la MDCT sera toujours de 1024 échantillons ;
- en amplitude : paramètre utilisé pour limiter le signal à une certaine *range* de valeurs ;
- en fréquence : la fréquence des exemples de résultats donnés dans ce travail sera le plus souvent de 440 Hz mais les MDCT ont été testées avec de nombreux autres signaux ;
- en déphasage : ce paramètre n'a pas été utilisé ;
- et en fréquence d'échantillonnage toujours à 48 kHz.

La *headroom* est l'espace réservé aux valeurs limites du signal : le signal réel est clippé et ne couvre pas l'ensemble des valeurs possibles. Dans ce travail, la *range* du signal est toujours comprise entre -0.9 et 0.9 , que le signal soit codé en *floating point* ou en *fixed point*. Ce fait est moins important pour les algorithmes travaillant en *floating point* mais il sera essentiel pour la mise à échelle des données en représentation *fixed point* (section 9).

Les signaux codés en *float* ou en *double* serviront à valider les implémentations intermédiaires de la MDCT. L'objectif reste cependant de développer une MDCT capable de traiter des données entières sans transtypage. Le signal en *integer* servira à valider les dernières itérations de la MDCT. Ce signal est codé en 16 bits (représentation Q15 signée) afin de correspondre aux données réelles qui seront reçues par l'algorithme.

La figure 4 offre une représentation graphique des signaux sinusoïdaux en *floating point* utilisés pour tester les MDCT en *floating point* :

- les deux signaux sont équivalents : le signal généré en *float* (en pointillés) se superpose parfaitement au signal généré en *double* ;
- la période du signal est de 2.3 ms correspondant à la fréquence de 440 Hz attendue ;
- les valeurs du signal sont comprises entre -0.9 et 0.9 pour respecter une *headroom*.

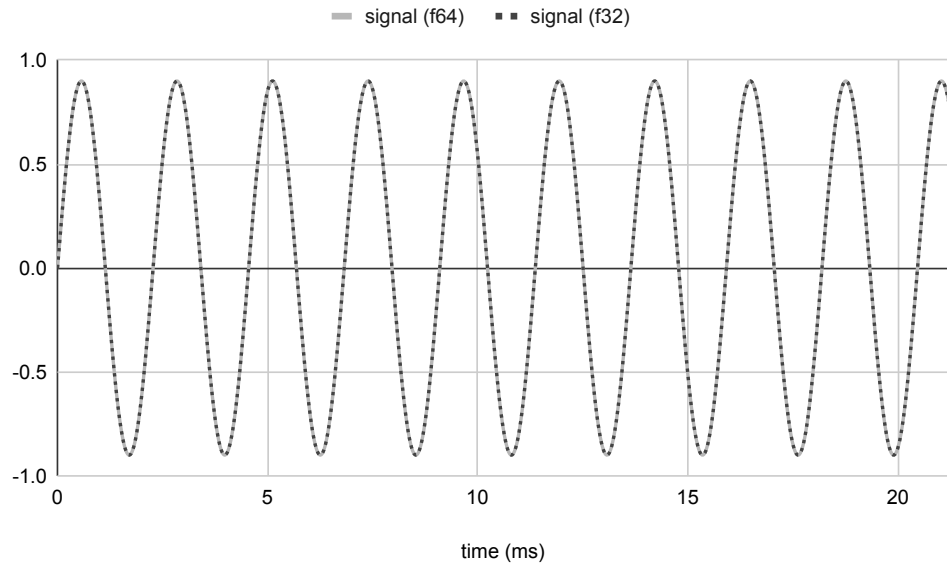


FIGURE 4 – Signal sinusoïdal à 440 Hz codé en *floating point* (*float* et *double*)

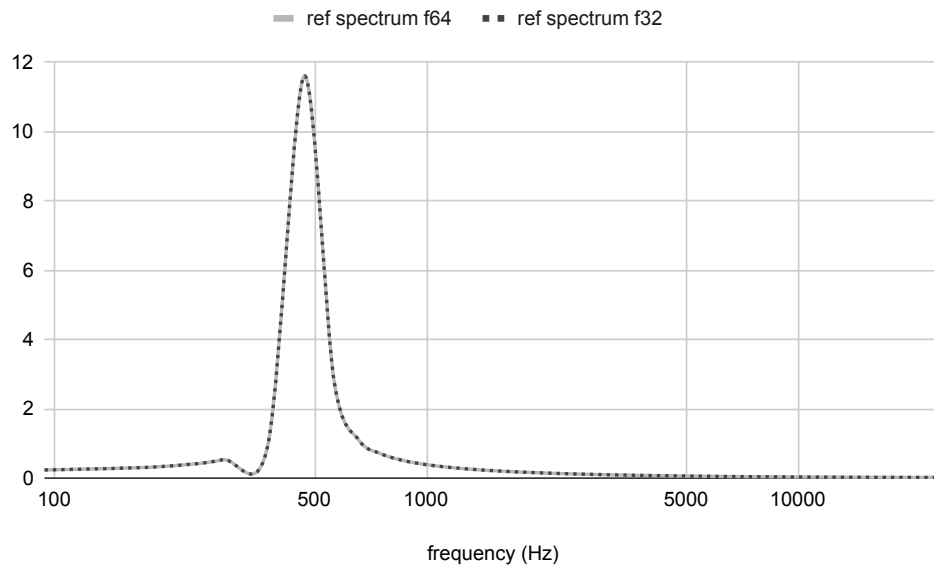


FIGURE 5 – Spectres de fréquences générés par les MDCT de référence en *floating point* (440 Hz)

Les MDCT de référence en *floating point* prenant en entrée ces signaux sinusoïdaux à 440 Hz génèrent les spectres de fréquences présentés à la figure 5 :

- les deux MDCT génèrent le même spectre : le spectre généré par l'algorithme en *float* (en pointillés) se superpose parfaitement à celui généré en *double*;
- la représentation graphique des spectres de fréquences met bien en évidence une composante fréquentielle principale aux alentours de 440 Hz;

Le résultat obtenu est déjà satisfaisant puisque la fréquence mise en évidence par le spectre est bien celle du signal d'entrée. Cependant, l'implémentation d'une fonction de fenêtre appliquée au signal d'entrée permettrait d'améliorer encore le spectre de fréquences généré par la MDCT. La section 12 consacrée aux améliorations possibles de ce travail revient sur cette fonction de fenêtre.

Le signal sinusoïdal en *fixed point* utilisé pour la validation des MDCT *fixed point* est représenté par la figure 6 :

- le signal prend la même forme que ceux en *floating point* (figure 4);
- la période du signal de 2.3 ms correspond à la fréquence de 440 Hz attendue ;
- le signal varie entre 29491 et -29491, valeurs qui correspondent aux valeurs limites du signal en *floating point* mises à échelle pour une représentation *fixed point* Q15.

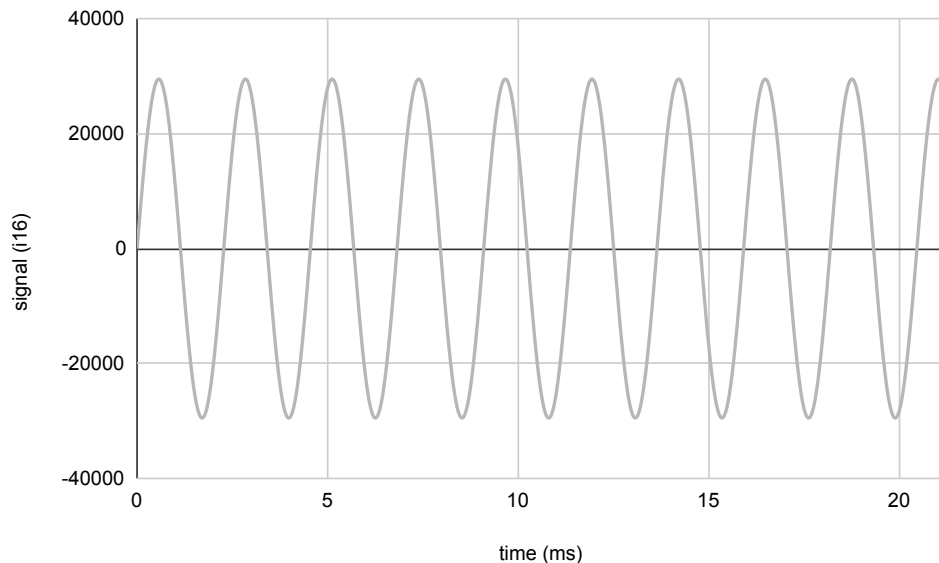


FIGURE 6 – Signal sinusoïdal à 440 Hz codé en *fixed point* (Q15)

La représentation graphique du spectre de fréquences généré par la MDCT de référence en *fixed point* à partir du signal à 440 Hz est présentée par la figure 7 :

- le spectre prend la même forme que le spectre de fréquence généré par les MDCT en *floating point* (figure 5);

- le spectre met bien en évidence une composante fréquentielle principale aux alentours de 440 Hz ;
- les valeurs des composantes fréquentielles sont beaucoup plus grandes que celles du spectre en *floating point* puisqu'elles sont mises à échelle Q15.

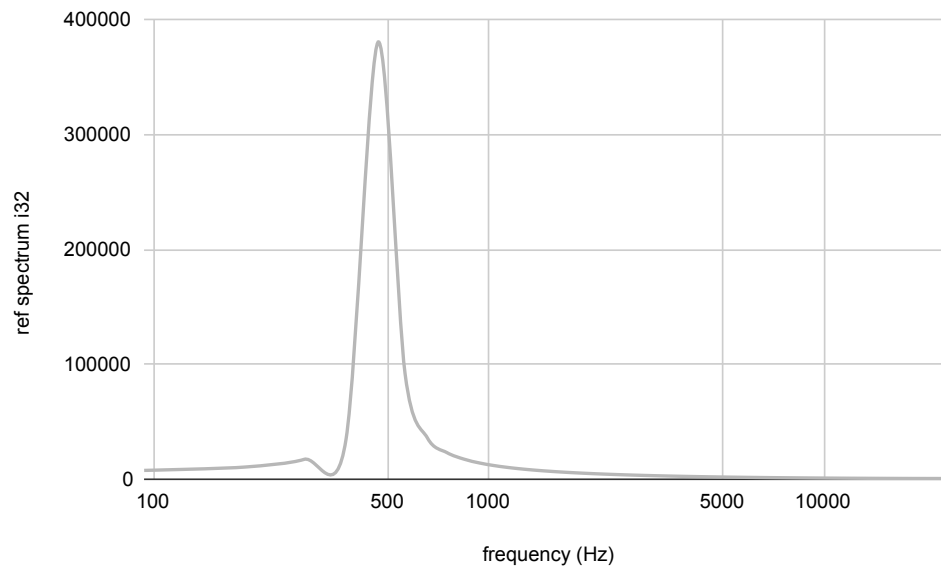


FIGURE 7 – Spectre de fréquences généré par les MDCT de référence en *fixed point* (440 Hz)

7 Algorithme MDCT basé sur la FFT

7.1 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de la librairie FFTW3

7.2 Validation de la MDCT *FFTW3 float 32*

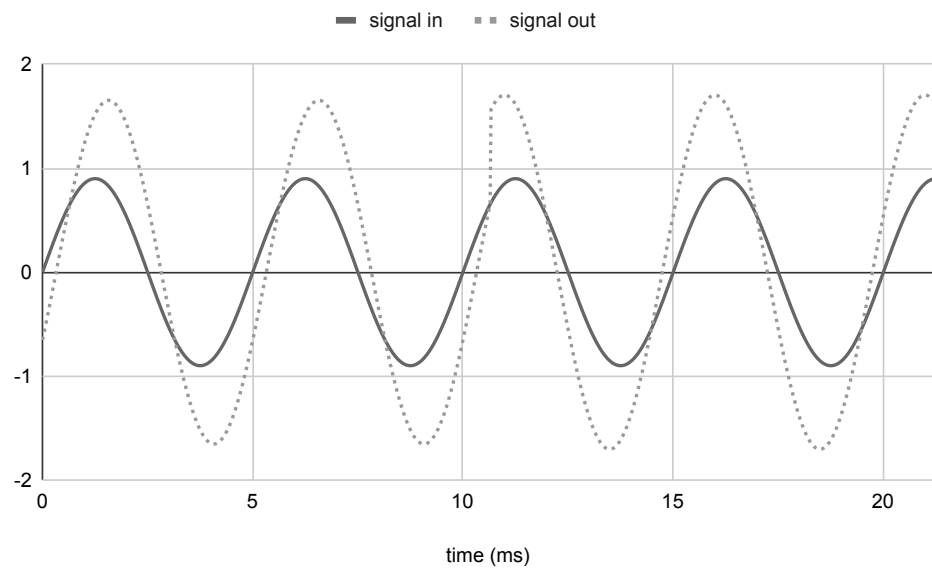


FIGURE 8 – Signaux temporels à 440 Hz en entrée de la MDCT *FFTW3 float* et en sortie de la IMDCT

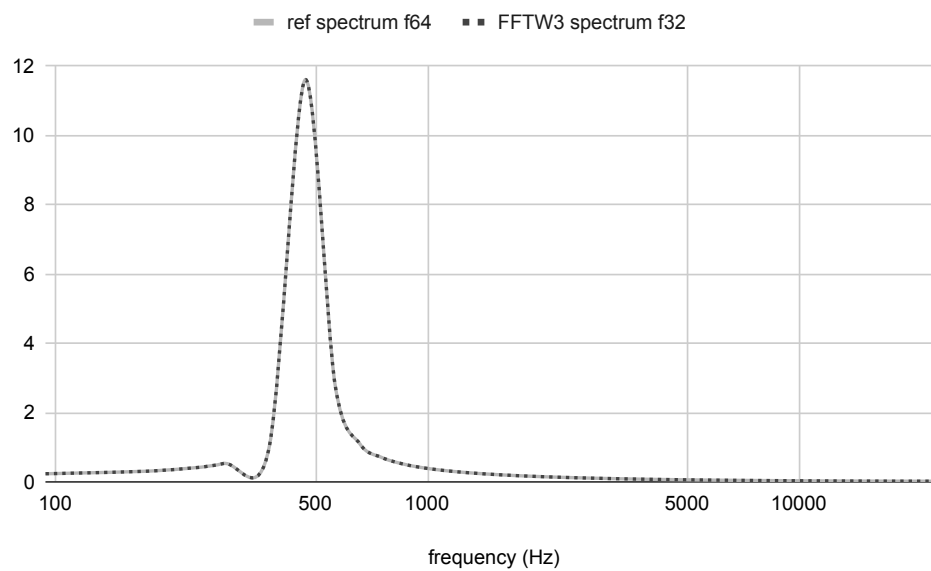


FIGURE 9 – Spectre de fréquences généré par la MDCT FFTW3 *float* comparé au spectre de référence (440 Hz)

8 Intégration de la librairie *Ne10*

8.1 Choix de la librairie

La librairie *FFTW3* utilisée pour l'itération précédente de la MDCT ne propose pas de FFT en algorithmique entière. Le passage à une autre librairie était donc nécessaire et le choix s'est porté sur la librairie *Ne10* qui propose différentes FFT en *fixed point*.

Le projet *Ne10* propose toute une série de fonctions mathématiques et physiques de base ainsi que des fonctions de traitement de signal et de traitement d'image. La librairie est spécifiquement développée pour les architectures ARM possédant les instructions ARM NEON (ARMv7 et ARMv8-A)[11].

Ne10 propose à la fois des fonctions développées en *plain C* et des fonctions optimisées avec les instructions ARM NEON : les deux types de fonctions seront utilisés pour développer une MDCT optimisée et pour conserver une MDCT de référence en *plain C*. Maintenir une MDCT *plain C* permettra d'avoir une référence pour la mesure des performances de l'algorithme *fixed point* mais pourrait aussi s'avérer utile pour une utilisation de l'encodeur AAC sur un processeur ARM ne possédant pas les instructions NEON.

L'utilisation de la librairie *Ne10* est soumise à la licence *3-Clause BSD*, licence permissive qui permet un usage commercial des produits intégrant la librairie et qui ne contraint pas à en distribuer le code source[12].

8.2 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT *Ne10* en *float 32*

La librairie *Ne10* s'installe simplement en suivant les instructions données par la documentation : clone du projet GitHub, run du CMake et build du projet[11]. La librairie ne peut cependant être installée que sur une plateforme Linux, Android ou iOS reposant sur un processeur ARM. À partir de ce moment, il n'est donc plus possible de maintenir une implémentation de référence de la MDCT pour une architecture Intel.

Ne10 propose des algorithmes de FFT *real to complex* et *complex to complex* en *floating point* (32 bits) ou en *integer* (32 bits et 16 bits). L'objectif est évidemment de passer toute la MDCT en *integer* mais pour un premier test de la librairie, l'algorithme de la section précédente a tout d'abord été repris en remplaçant la FFT de *FFTW3* par la fonction `ne10_fft_c2c_1d_float32_c` de *Ne10* : FFT en *complex to complex* en *float 32*, i.e. l'entrée et la sortie de la FFT sont représentées sous forme de tableaux de nombres complexes codés en *float* sur 32 bits.

L'**annexe G** présente le code de cette implémentation. L'**annexe G.1** montre que ce code est construit sur le même modèle que le code utilisant la librairie *FFTW3*. La classe contient la configuration de la FFT et les tableaux contenant les données d'entrée, les données de sortie et les facteurs de *twiddling*. La classe définit trois fonctions publiques : le constructeur, le destructeur et la fonction MDCT.

La représentation des données d'entrée et de sortie de la FFT n'est plus un tableau alternant les parties réelles et imaginaires des nombres complexes mais un tableau de nombre complexes. Ces nombres sont définis par une structure propre à la librairie *Ne10* contenant deux nombres entiers : le premier pour représenter la partie réelle du complexe et le second sa partie imaginaire.

L'**annexe G.2** montre l'initialisation de la MDCT dans le constructeur de la classe. Le constructeur initialise les tableaux de facteurs de twiddling de la même manière que l'algorithme basé sur la FFT de *FFTW3*. La configuration de la FFT de *Ne10* se fait conformément au code d'exemple donné par la documentation de la librairie[11] avec en paramètre la taille de la FFT qui correspond au quart de la taille de la fenêtre d'entrée.

Le destructeur présenté à l'**annexe G.3** permet de libérer la mémoire allouée pour la FFT en appelant la fonction adéquate de la librairie *Ne10*.

La fonction MDCT présentée dans l'**annexe G.4**, comme pour l'algorithme précédent :

- effectue les opérations de *pre-processing* ou *pre-twiddling* : ce sont les mêmes que celle de la MDCT *FFTW3* en arithmétique *floating point* sur 32 bits ;
- appelle l'algorithme de FFT : la FFT de *Ne10* prend en paramètres les tableaux contenant les données d'entrée et de sortie, la configuration de la FFT et un *integer* à 0 pour réaliser la FFT ou à 1 pour réaliser l'opération inverse ;
- effectue les opérations de *post-processing* ou *post-twiddling* : ici aussi les mêmes que celles de la MDCT *FFTW3* en arithmétique *floating point* sur 32 bits.

L'algorithme développé ici ne diffère donc pas de l'algorithme présenté à la section précédente. Son développement est trivial mais il permet de tester et de valider le fonctionnement de la librairie *Ne10*.

8.3 Validation de la MDCT *Ne10 float 32*

L'utilisation de la librairie *Ne10* est validée par comparaison du spectre de fréquences qu'elle génère avec le spectre généré par la MDCT de référence en *double*. La validation des données est expliquée plus en détails dans la section 11.1. Pour faciliter la comparaison avec les autres spectres de fréquences, la représentation graphique du spectre de fréquences de la figure 10 a été généré avec un signal d'entrée à 440 Hz :

- le spectre de fréquences produit par la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *float 32* se superpose parfaitement au spectre de fréquences généré par la MDCT de référence ;
- la principale composante fréquentielle relevée se situe bien aux alentours de 440 Hz.

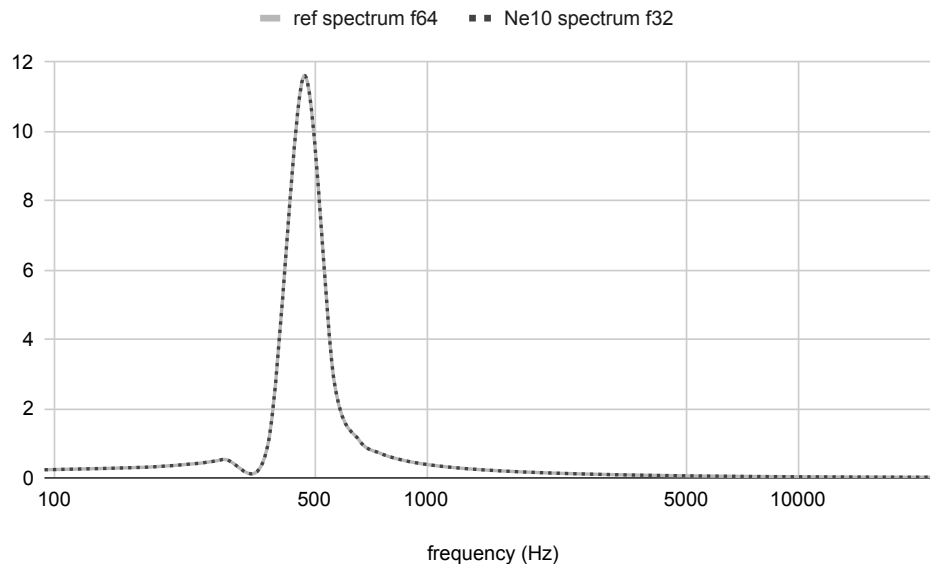


FIGURE 10 – Spectre de fréquences généré par la MDCT Ne10 float 32 comparé au spectre de référence (440 Hz)

8.4 Performances des FFT

Une fois l'utilisation de la librairie *Ne10* validée, j'ai effectué des mesures de performances sur les différentes FFT proposées par *Ne10* qu'il était alors envisagé d'utiliser pour la suite du travail en comparant les FFT en plain C ou avec optimisations NEON.

La mesure de ces performances a été effectuée par le code présenté dans l'**annexe H** : le même code (**annexe H.1**) permet de générer un exécutable capable de mesurer les performances d'une des FFT de *Ne10* en fonction des variables de préprocesseur définies à la compilation (**annexe H.1**).

Les performances de la FFT de *FFTW3* en *float 32* ont été mesurées à titre comparatif. L'**annexe I** présente le code utilisé pour la mesure des performances (**annexe I.1**) et les commandes utilisées pour le compiler (**annexe I.2**).

Les tests de performances ont été effectués sur 10 000 000 d'exécutions pour chaque FFT avec des données aléatoires différentes pour chaque exécution. Les tests de performance via un script permettant de lancer tous les exécutables de test les uns à la suite des autres en redirigeant la sortie standard vers un fichier texte. Ce script a été lancé sur le Raspberry via une connexion SSH, en ne réalisant aucune autre action sur le temps d'exécution des tests.

Les tests de performances ont également été réalisés avec d'autres signaux en entrée, e.g. un signal sinusoïdal simple répété à chaque exécution. Les résultats de ces tests sont équivalents aux résultats des tests présentés dans table 1 avec des données aléatoires en entrée.

FFT	Temps d'exécution moyen (ns)	Écart type (ns)
<i>Ne10 f32 plain C</i>	5538.36	0.61161×10^{-6}
<i>Ne10 f32 NEON</i>	3013.71	0.11833×10^{-6}
<i>Ne10 i32 plain C</i>	10678.9	2.12600×10^{-6}
<i>Ne10 i32 NEON</i>	3396.91	0.84808×10^{-6}
<i>Ne10 i16 plain C</i>	9569.07	0.01582×10^{-6}
<i>Ne10 i16 NEON</i>	2002.41	0.08582×10^{-6}
<i>FFTW3 f32</i>	4661.46	0.13637×10^{-6}

TABLE 1 – Tests de performances des algorithmes FFT

Conformément à ce qui pouvait être attendu, les FFT optimisées avec les instructions ARM NEON sont en moyenne plus rapides que leur équivalent en plain C.

La FFT en *integer* sur 16 bits avec optimisations NEON est la plus rapide de toutes : ce résultat n'est pas étonnant puisque les instructions SIMD permettent de réaliser plus d'opérations en parallèle avec des données codées sur moins de bits (cf. section 10 consacrée aux instructions ARM NEON). Elle aurait été la FFT la plus intéressante à utiliser mais la section 9 montrera pourquoi cela n'a pas été possible.

Contrairement aux attentes initiales, les FFT en *integer* sur 32 bits sont en moyenne plus lentes que les FFT en *float* : la FFT en plain C est deux fois plus lente en *integer* avec un temps d'exécution moyen de 10 μ s contre 5 μ s pour le *float* et la FFT avec optimisations NEON est légèrement plus lente en *integer* avec un temps d'exécution moyen de 3.4 μ s contre 3 μ s pour le *float*.

Ces résultats s'expliquent par la modernité du processeur ARM qui, contrairement aux processeurs plus anciens, est capable de réaliser de très nombreuses opérations en *float* sur 32 bits[13]. Sur 32 bits, une instruction en *integer* ne sera pas plus rapide qu'une instruction en *float*. En plus de ne pas permettre de gagner en performances, l'arithmétique *fixed point* va rendre l'algorithme plus lent car elle contient généralement plus d'opérations que l'arithmétique *floating point* pour arriver au même résultat, e.g. une multiplication en *floating point* devra être remplacée par une multiplication et une rotation de bits en *fixed point* (cf. section 9). La différence est moins marquée sur les FFT avec optimisations NEON car les instructions SIMD permettent parfois d'effectuer plusieurs opérations en une seule.

Enfin, la FFT de *FFTW3* en *float 32* est plus performante que celle de *Ne10* avec un temps d'exécution moyen de 4.7 μ s contre 5.5 μ s pour la FFT de *Ne10* en *float 32 plain C*. La FFT de *Ne10* est cependant plus performante avec les optimisations NEON, que ce soit en *float* sur 32 bits (3 μ s) ou en *integer* sur 32 bits (3.4 μ s).

9 Algorithme MDCT en arithmétique *fixed point*

Le passage d'une arithmétique flottante à une arithmétique entière est une des optimisations envisagées par l'analyse préalable à ce travail. Le bénéfice attendu est double : l'arithmétique entière est généralement plus rapide et un bloc MDCT en arithmétique entière serait mieux intégré à l'ensemble de l'encodeur.

La première de ces attentes n'a pas pu être rencontrée. En effet, comme les résultats des tests de performances sur les FFT l'ont mis en avant, le processeur ARMv7 du Raspberry Pi 4 supporte de nombreuses instructions en *floating point* sur 32 bits[13]. Or, plusieurs instructions *fixed point* sont souvent nécessaires pour remplacer une seule instruction en *floating point*, e.g. une multiplication en *float* est remplacée au minimum par une multiplication et une rotation de bits en *fixed point* pour que le produit tienne sur le même nombre de bits qu'en *floating point*. Plutôt que de gagner en temps d'exécution, le passage en *fixed point* a ralenti la MDCT.

Cependant, le passage en *fixed point* permet d'économiser un transtypage du *integer* vers le *float* en entrée de la MDCT et inversement en sortie. Avec un temps d'exécution au moins équivalent en *fixed point* qu'en *floating point*, le passage en *fixed point* permettrait donc tout de même d'améliorer les performances de l'ensemble de l'encodeur AAC.

Enfin, les données reçues à l'entrée de la MDCT sont codées en *integer* sur 16 bits alors que les *float* sont codés au minimum sur 32 bits. Garder le maximum de données et d'opérations en 16 bits permettrait de gagner en performance au moment de l'utilisation des instructions SIMD.

9.1 Arithmétique *fixed point*

La représentation *fixed point* est une alternative au *float* pour le codage des nombres décimaux[14]. Le principe est de réserver un certain nombre de bits pour coder la partie entière et un autre nombre de bits pour coder la partie décimale du nombre. Ce travail utilise deux notations pour la représentation en *fixed point*, toujours signée :

- Q_m où m est le nombre de bits réservés aux décimales, e.g. une notation Q_{15} sur 16 bits permet de représenter un nombre signé ne contenant que des décimales et pas de partie entière puisqu'un bit est réservé pour le signe ;
- $Q_{x.y}$ où x est le nombre de bits réservés à la partie entière et y le nombre de bits réservés à la partie décimale, e.g. une notation $Q_{1.15}$ équivaut à une notation Q_{15} sur 16 bits.

Pour passer la MDCT en algorithmique *fixed point*, il faut tout d'abord prêter attention à choisir la représentation adéquate. Par exemple, les données d'entrée de la MDCT sont comprises entre 0.9 et -0.9 . Elles peuvent donc être représentées en Q_{15} . Si elles avaient été comprises entre 1 et -1 , la conversion à une représentation Q_{15} aurait produit un dépassement sur l'une des valeurs limites et par conséquent une perte d'information.

Des dépassements peuvent également se produire lors des opérations arithmétiques :

- une **addition** ou une **soustraction** peut causer un dépassement d'un bit, e.g. la somme d'un nombre sur 32 bits et d'un nombre sur 16 bits nécessite potentiellement 33 bits pour être codée ;
- le résultat d'une **multiplication** ou d'une **division** peut devoir être codé sur un nombre de bits équivalent à la somme des nombres de bits composant les deux nombres multipliés ou divisés, e.g. le produit d'un nombre de 16 bits multiplié par un nombre de 32 bits nécessite potentiellement 48 bits pour être codé.

Ces dépassements sont théoriques. En fonction des données réelles à traiter, il est possible de ne pas respecter à la lettre les règles énoncées plus haut. C'est le cas par exemple avec les facteurs de *twiddling* dont on sait qu'ils valent au maximum un quart de la valeur d'un sinus ou d'un cosinus et qui sont codés en Q15 : il est alors certain que l'addition de deux de ces nombres ne causera pas de dépassement.

Là où l'implémentation en *floating point* était triviale, puisqu'elle demandait simplement de reprendre le code d'exemple fourni et de l'adapter à l'utilisation de la librairie *Ne10*, l'implémentation en *fixed point* devient plus complexe : il faut prêter attention à coder les nombres dans les bonnes *ranges* et à implémenter les différentes opérations arithmétiques de sorte à ne pas causer de dépassements.

9.2 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT *Ne10* en arithmétique *fixed point*

L'**annexe J** présente l'implémentation de la MDCT *Ne10 fixed point* en *plain C*. La classe `mdct_ne10_i32_c` a la même structure que l'implémentation en *floating point*. Le header présenté dans l'**annexe J.1** montre que seul le type des données a changé :

- La configuration et les tableaux d'entrée et de sortie de la FFT sont définis avec les types `int32_t`, et non plus `float32_t`, de la librairie *Ne10*;
- Le tableau de facteurs de *twiddling* passe du `float` au `int16_t`;
- La fonction MDCT prend en paramètres un signal temporel en `int16_t` et renvoie un spectre en `int32_t` au lieu des tableaux de `float`.

9.2.1 Utilisation de la FFT *Ne10* en *int 32*

L'utilisation de la librairie *Ne10* en *integer* est très peu différente de son utilisation en *float* :

- La configuration est initialisée dans le constructeur de la classe `mdct_ne10_i32_c` (**annexe J.2**) en *complex to complex* en *integer 32* avec en paramètre la taille de la fenêtre de la FFT réduite à un quart de la taille de la fenêtre d'entrée.
- L'espace alloué à la configuration est libéré dans le destructeur de la classe `mdct_ne10_i32_c` (**annexe J.3**) avec la fonction appropriée de la librairie *Ne10*;
- La fonction de FFT est appelée avec en paramètres le tableau contenant les données d'entrée, le tableau dans lequel sera calculé le résultat de la FFT, la configuration préalablement initialisée, un *integer* qui indique à la fonction de réaliser la FFT et non son opération inverse et, en plus de la FFT en *float*, un facteur de mise à échelle mis ici à 0.

Il est à noter que l'initialisation du facteur de mise à échelle de la fonction de FFT n'est pas documentée dans la librairie *Ne10*. L'effet de ce facteur sur la FFT n'est pas non plus indiqué. J'ai initialisé ce facteur à 0 après avoir testé la FFT de *Ne10* dans le but d'obtenir les mêmes valeurs qu'en *float* mises à une échelle Q15.

La documentation incomplète de la librairie a été une des difficultés de ce travail. En dehors des quelques codes d'exemples disponibles, il est très compliqué de savoir quelles données sont attendues et sont produites par les fonctions de *Ne10*. Il est également très difficile de trouver des ressources externes sur l'utilisation de *Ne10*.

Le manque de documentation est également ce qui a empêché l'utilisation de la FFT en *int16* plutôt qu'en *int32*. Des opérations en 16 bits pour tout le bloc MDCT auraient été plus performantes. Malheureusement, si la documentation de *Ne10* dit bien travailler en Q15 pour du 16 bits et en Q31 pour du 32 bits, elle ne dit pas quelle *headroom* prévoir, quelles *ranges* de valeurs sont acceptées, si les opérations saturent ou non, etc. En testant la FFT 16 bits avec des données codées en Q15, trop de valeurs fausses étaient produites par la FFT. L'utilisation du facteur de mise à échelle n'a pas non plus permis d'obtenir de résultats satisfaisants.

Pour ne pas produire de dépassement dans la fonction de FFT, il a fallu prévoir 8 bits de *headroom* pour la FFT. Sur des données codées sur 16 bits, cela signifie qu'il ne resterait plus que 8 bits de données utiles pour le signal, dont 1 bit pour le signe. Cette perte de précision trop importante a forcé l'utilisation de la FFT en 32 bits.

9.2.2 Initialisation des *twiddle factors*

Le tableau de facteurs de *twiddle* est initialisé dans le constructeur de la classe `mdct_ne10_i32_c` (**annexe J.2**). Ses valeurs sont calculées en *double* puis converties en *integer* (représentation Q15).

Il aurait été possible de convertir les opérations d'initialisation en *fixed point* mais l'optimisation du constructeur n'est pas nécessaire. En effet, puisque la taille de fenêtre d'entrée ne varie pas, l'appel de l'initialisation ne sera fait qu'une fois et la MDCT est ensuite appelée en boucle avec les mêmes facteurs de *twiddling*.

9.2.3 Opérations de *pre-twiddling* et de *post-twiddling*

L'essentiel du travail pour cette implémentation a été le passage des opérations de *pre-* et de *post-processing* en arithmétique *fixed point*. Le résultat de ce travail est présenté dans l'**annexe J.3** qui présente la fonction MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *plain C*.

Les opérations de *pre-twiddling* transforment le signal temporel et les facteurs de *twiddling*, tous deux en représentation Q15, en un nombre en représentation Q1.23 sur 32 bits à donner en entrée de la FFT de *Ne10* en *int32*. La représentation Q1.23 est celle qui permet de garder le maximum de précision tout en s'assurant de ne pas produire de dépassement dans la FFT en gardant 8 bits de *headroom*.

Le *post-twiddling* récupère les données en Q9.23 produites par la FFT de *Ne10* : la précision de 23 décimales donnée en entrée, le bit de signe et les 8 bits de *headroom*. En combinaison avec les facteurs de *twiddling* codés en Q15, elles sont transformées en un spectre de fréquences codé en Q9.15 sur 32 bits.

Les opérations de *pre-processing* suivent toujours le même schéma : les parties réelles ou imaginaires des données d'entrée de la FFT sont la somme de deux produits d'un facteur de *twiddling* et de la somme de deux échantillons du signal temporel. Voici en exemple la transformation de la première opération de l'arithmétique *floating point* vers l'arithmétique *fixed point* :

$$fft_in[i/2].r = r0 * c + i0 * s;$$

devient

$$fft_in[i/2].r = (((r0 * c) + 64) >> 7) + (((i0 * s) + 64) >> 7);$$

$$\text{où } r0 = time_signal[MDCT_M32 - 1 - i] + time_signal[MDCT_M32 + i];$$

$$\text{et } i0 = time_signal[MDCT_M2 + i] - time_signal[MDCT_M2 - 1 - i];$$

r0 est la somme de deux échantillons du signal temporel codés en Q1.15 : il correspond donc à une notation **Q2.15** ici codée sur 32 bits plutôt que de perdre un bit de précision pour garder la valeur sur 16 bits;

c *twiddle factor*, est codé en Q1.15, mais il est connu que le facteur de mise à l'échelle pour une fenêtre de 1024 échantillons temporels l'a réduit à $\frac{1}{4}$ de la range possible du Q1.15, noté **Q1.15/4**;

r0*c le produit d'un nombre en Q2.15 avec un nombre Q1.15 est théoriquement un Q2.30 mais tient en pratique sur du **Q1.30/2** puisque le *twiddle factor* est en Q1.15/4;

((r0*c)+64)»7 le résultat en Q1.30/2 est ramené à du **Q1.23/2** par une opération de shift avec arrondi ($64 = 2^6$, ajouter un bit en 7^{ème} position en partant du LSB permet d'arrondir la valeur du 8^{ème} bit);

((i0*s)+64)»7 l'opération est équivalente à la précédente et est donc également codée en **Q1.23/2**;

(((r0*c)+64)»7) + (((i0*s)+64)»7) l'addition de deux Q1.23/2 donne un **Q1.23**, codé sur 32 bits, il permet de conserver les 8 bits de *headroom* nécessaire à la FFT.

Les opérations de *post-processing* suivent elles aussi toujours le même schéma : les valeurs du spectre de fréquences sont calculées en additionnant deux produits, chacun étant le résultat d'une multiplication entre un facteur de *twiddling* et une donnée de sortie de la FFT. Voici en exemple la conversion de la première opération de *post-twiddling* en *fixed point* :

$$spectrum[i] = -r0 * c - i0 * s;$$

devient

$$spectrum[i] = ((((-r0 + 128) >> 8) * c + 16384) >> 15) - (((i0 + 128) >> 8) * s + 16384) >> 15);$$

où *r0* et *i0* sont les parties réelle et imaginaire des données de sortie de la FFT

r0 donnée de sortie de la FFT, est codé en **Q9.23**;

(-r0+128)»8 *r0* est ramené en **Q9.15** par un *shift* de 8 avec arrondi;

c *twiddle factor*, est codé en Q1.15, mais il est connu que le facteur de mise à l'échelle pour une fenêtre de 1024 échantillons temporels l'a réduit à $\frac{1}{4}$ de la range possible du Q1.15, noté **Q1.15/4**;

((-r0+128)»8)*c la multiplication d'un Q9.15 par un Q1.15/4 donne un Q10.30/4 ou **Q9.30/2**;

(((r0+128)»8)*c+16384)»15 le résultat en Q9.30/2 est ramené à du **Q9.15/2** par un *shift* de 15 avec arrondi;

(((i0+128)»8)*s+16384)»15 le second terme effectue les mêmes opérations pour un résultat en **Q9.15/2**;

(((r0+128)»8)*c+16384)»15 - (((i0+128)»8)*s+16384)»15 la différence de deux Q9.15/2 est un Q10.15/2 ou **Q9.15**.

9.3 Validation de la MDCT *Ne10 fixed point plain C*

L'algorithme est validé par comparaison avec l'algorithme de référence. Le protocole de validation est détaillé dans la section 11.1 : les spectres sont générés par les différentes MDCT sur base du même signal temporel pour que tous les spectres puissent être comparés entre eux. Afin de s'assurer de la cohérence des données produites par la MDCT, le signal d'entrée est un signal sinusoïdal : le spectre de fréquences ne doit donc mettre en évidence qu'une seule composante fréquentielle.

La figure 11 montre la comparaison entre le spectre de fréquences généré par la MDCT basée sur la FFT Ne10 en plain C et celui de référence en *integer* sur 32 bits (calculs en *double* mis à échelle Q15) pour un signal d'entrée à 440 Hz.

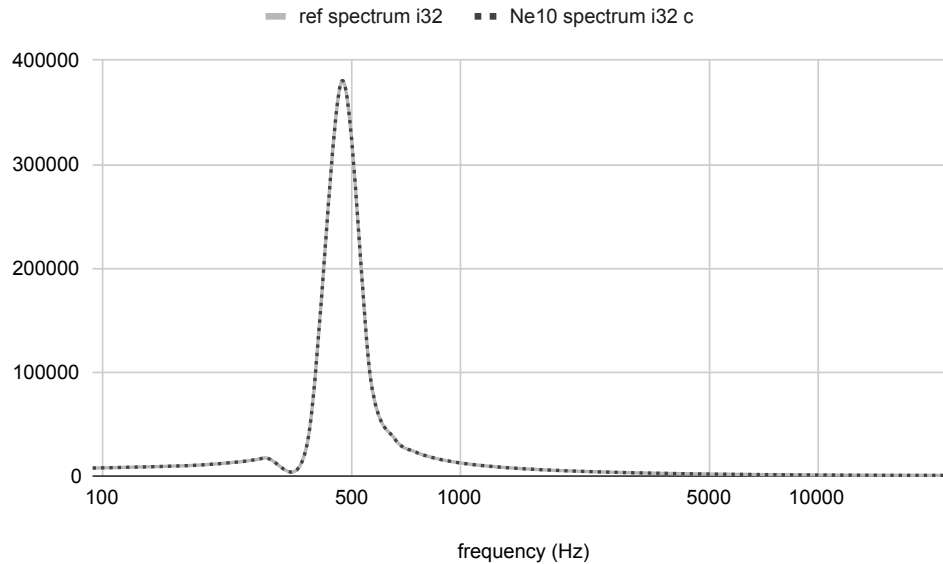


FIGURE 11 – Spectre de fréquences généré par la MDCT Ne10 i32 plain C comparé au spectre de référence (440 Hz)

Le spectre de fréquences généré par la MDCT *Ne10 i32 plain C* (en pointillés) se superpose parfaitement au spectre de référence. La composante fréquentielle la plus haute se situe bien aux alentours de 440 Hz.

9.4 Performances de l'arithmétique *fixed point*

Les performances de la MDCT *fixed point* en *plain C* sont moins bonnes que celles de l'implémentation en *floating point* (cf. section 11.2 pour plus d'explications sur la mesure des performances) :

- La MDCT NEON *float 32 plain C* a un temps d'exécution moyen de 9 μ s ;
- La MDCT NEON *integer 32 plain C* a un temps d'exécution moyen de 22 μ s.

Le temps d'exécution notablement plus conséquent s'explique par le fait que le processeur ARMv7 supporte de nombreuses instructions *floating point* sur 32 bits. Contrairement à des processeurs plus anciens, l'ARMv7 n'est donc pas plus efficace en arithmétique *fixed point*.

De plus, la section 9.2 a montré qu'une seule instruction en *floating point* était remplacée par plusieurs opérations *fixed point*. Une multiplication est, par exemple, remplacée par une multiplication, une rotation et une addition pour l'arrondi. Puisque les opérations sur des *integer* ne sont pas plus rapides que sur des *float*, il n'est donc pas étonnant que la MDCT *fixed point* soit plus lente que la MDCT *floating point*.

L'algorithme *fixed point* utilise également des opérations de *cast* d'*integer* en 32 bit vers du 64 bit. Ces opérations ont pour but d'éviter un dépassement qui se produit dans les opérations de *post-twiddling* et fausse les résultats obtenus. Sans ces opérations de *cast*, l'algorithme *fixed point* a un temps moyen d'exécution de 15 μ s.

Ces explications sont cohérentes avec les mesures des performances des différentes FFT (section 8.4) : la FFT de *Ne10* en *int 32 plain C* a un temps d'exécution moyen de 11 μ s contre 6 μ s pour la FFT NEON *float 32 plain C* et 5 μ s pour la FFT *FTW3 float 32*. À la perte de 5 μ s dans l'exécution de la FFT s'ajoute donc 1 μ s dû aux opérations de *pre-* et *post-processing* supplémentaires et 7 μ s pour les opérations de *cast*.

10 Optimisations à l'architecture ARM

La dernière optimisation de la MDCT implémentée dans ce travail consiste à optimiser l'algorithme au processeur ARM par l'utilisation des instructions ARM NEON. Ce sont des instructions SIMD (*Single Instruction on Multiple Data*) dites vectorisées, i.e. elles permettent de réaliser les opérations arithmétiques en une seule instruction en parallèle sur plusieurs données, contrairement aux opérations scalaires des itérations précédentes de la MDCT qui effectuent les opérations les unes à la suite des autres. Ce sont les fonctions intrinsèques (*intrinsic*) spécifiques au processeur ARMv7 qui est celle du Raspberry Pi 4.

Les sections précédentes ont montré que les instructions sur 32 bits de l'ARMv7 sont aussi performantes en *float* qu'en *integer* et que l'arithmétique *fixed point* est toujours un peu plus lente que l'arithmétique *floating point*. Il n'est donc pas raisonnable d'attendre qu'une MDCT en *fixed point* soit plus performante que son équivalent en *floating point*.

Il est cependant possible d'aller chercher des performances en utilisant des données plus petites : si le *float* est codé au minimum sur 32 bits, ce n'est pas le cas de l'*integer* qui peut être codé sur 16 bits. L'enjeu est alors de maintenir les données sur le plus petit espace tout en prêtant attention aux dépassements et à la perte de précision.

La différence de temps d'exécution entre le *fixed point* et le *floating point* peut également être atténuée par l'utilisation de certaines instructions SIMD : une seule instruction vectorielle peut combiner plusieurs instructions scalaires, e.g. les multiplications peuvent se faire entre deux nombres codés sur 16 bits et coder le résultat sur 16 bits (en ne gardant que les bits de poids fort) et ainsi éviter une instruction de shift. Les instructions avec saturation permettent également d'éviter les dépassements sans mettre en place de mécanisme coûteux en tant d'exécution, comme c'était par exemple le cas pour l'algorithme *fixed point plain C* avec un *cast* vers un *integer* 64 bits avant un shift, au prix, évidemment, d'une perte de précision.

Le tableau de facteurs de *twiddling*, et plus généralement les différents vecteurs sur lesquels seront appelés les instructions SIMD, peuvent être organisés de manière à limiter le nombre d'opérations nécessaires. Une multiplication entre deux vecteurs multipliera le premier avec le premier, le deuxième avec le deuxième, etc. L'utilisation des instructions SIMD est d'autant plus performante si les données ont été initialisées, ou placées par les opérations précédentes, dans le bon ordre plutôt que de devoir réorganiser les données avant l'appel de chaque fonction arithmétique.

Enfin, pour rappel, l'optimisation des algorithmes *fixed point* ne s'arrête pas à l'algorithme en tant que tel puisque une MDCT *fixed point* permet d'éviter le transtypage des données d'entrée (reçues en Q15) et des données de sortie (le bloc de quantification devant également être implémenté en *fixed point*).

10.1 Instructions ARM NEON

Le jeu d'instructions NEON, ou *Advanced SIMD* est le jeu d'instructions SIMD spécifique à l'architecture ARMv7. Les instructions SIMD sont effectuées sur des registres spécifiques. La banque de registres NEON compte 32 registres de 64 bits. Ces registres sont partagés entre NEON et VFP (*Vector Floating Point*, jeu d'instruction SIMD pour *float* sur 32 bits). Les 32 registres qui peuvent aussi être utilisés comme 16 registres de 128 bits en associant ces registres deux à deux[13]. La figure 12 montre la correspondance entre les registres NEON et VFP et montre comment les 32 registres de 64 bits (D0 à D31) sont associés pour former 16 registres de 128 bits (Q0 à Q15).

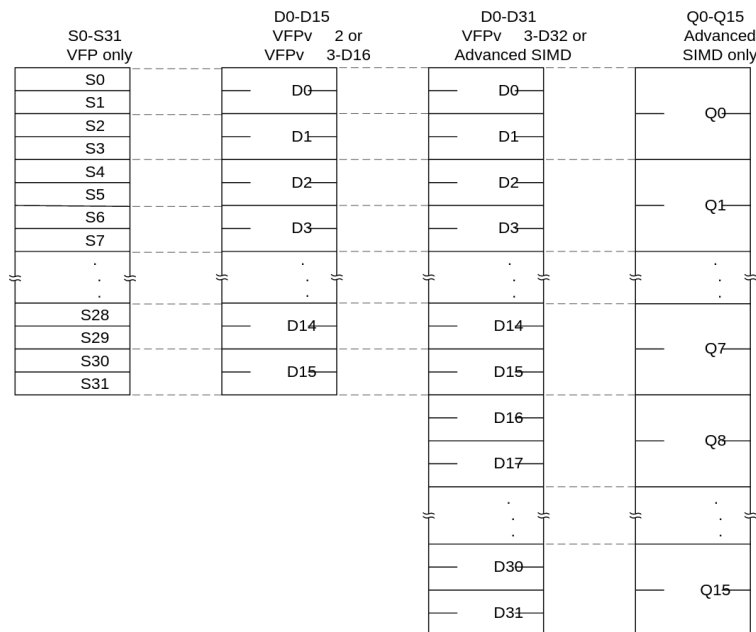


FIGURE 12 – Banque de registres partagée entre NEON et VFP

Les instructions NEON permettent de travailler avec des *integer* de 8, 16, 32 ou 64 bits, signés et non signés. Pour le développement de la MDCT, seules des représentations signées en 16 ou en 32 bits seront utilisées. Le 8 bits n'est pas assez précis pour de l'audio, il est généralement utilisé pour de la vidéo. Le 64 bits serait désavantageux par rapport à un algorithme en *float* sur 32 bits : son utilisation doit donc être évitée.

Les données doivent être chargées dans les registres NEON avec des instructions de *load* spécifiques avant de pouvoir appeler les instructions SIMD dessus. Ces instructions de chargement ne permettent pas de charger n'importe quelles données dans n'importe quel ordre : les données à charger doivent être consécutives et devront donc être rangées dans le bon ordre avant leur chargement. Après avoir exécuté les instructions SIMD souhaitées, les données sont déchargées des registres avec des instructions de *store*.

Les instructions NEON permettent de réaliser une même instruction (*Single Instruction*) sur plusieurs données à la fois (*Multiple Data*) après que celles-ci aient été vectorisées. Pour les instructions sur deux vecteurs, les instructions sont appliquées sur les nombres dans l'ordre dans lequel ils ont été chargés dans les vecteurs. Pour une addition, le premier nombre du premier vecteur est additionné au premier nombre du second vecteur, le deuxième nombre du premier vecteur est additionné au deuxième nombre du second vecteur, etc. L'instruction VADD.I16 schématisée à la figure 13 permet, par exemple d'additionner deux vecteurs de 128 bits contenant chacun 8 nombres entiers signés de 16 bits.

Les résultats des instructions SIMD sont placés dans des vecteurs dans le même ordre. Le résultat de l'instruction VADD.I16 est placé dans un troisième vecteur de 128 bits contenant également 8 nombres entiers signés de 16 bits. Les résultats des instructions SIMD peuvent également être placés dans des vecteurs contenant deux fois moins de

données afin de conserver plus de précision : par exemple : le résultat de la multiplication de deux vecteurs contenant chacun quatre *integer* codés sur 16 bits peut être placée dans un vecteur contenant quatre *integer* en 32 bits.

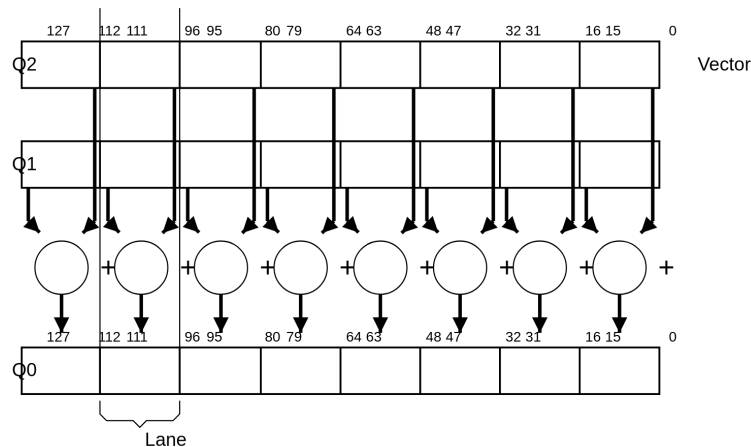


FIGURE 13 – Instruction NEON VADD.I16

- revoir les exemples du blog
- conventions de nommage : Commence par v = advanced SIMD, etc. relire toutes celles utilisées pour l'implémentation pour en donner la définition

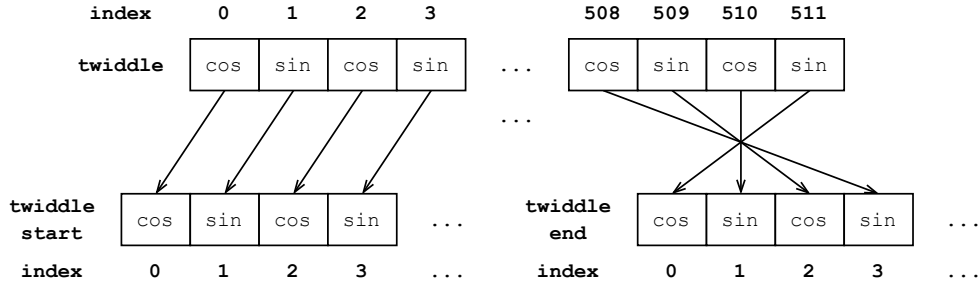
Enfin, pour pouvoir utiliser les instructions NEON, le code doit inclure le header `<arm_neon.h>` et doit être compilé avec l'option `-mfpu=neon` car l'accès aux fonctions intrinsèques du compilateur n'est pas activé par défaut.

10.2 Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en arithmétique *fixed point* avec optimisations NEON

L'**annexe K** présente l'implémentation de la MDCT *Ne10 fixed point* avec optimisations NEON. Le *header* de la classe `mdct_ne10_i32_neon` (**annexe K.1**) contient les mêmes définitions de fonctions que l'implémentation *plain C*. La configuration de la FFT et les tableaux d'entrée et de sortie de la FFT sont également les mêmes qu'en *plain C*. La différence se trouve au niveau des facteurs de *twiddling* qui sont désormais séparés en quatre tableaux.

10.2.1 Séparation du tableau de facteurs de *twiddling*

La figure 14 montre comment le tableau de 512 *twiddle factors* est séparé en deux tableaux de 256 éléments : un tableau (*twiddle start*) contenant les 256 premiers éléments dans le même ordre que le tableau originel et un tableau (*twiddle end*) contenant les 256 derniers éléments du tableau originel rangés du dernier au 256^{ème}.

FIGURE 14 – Séparation du tableau de facteurs de *twiddling*

Comme pour l'itération précédente de la MDCT, ces facteurs sont calculés dans le constructeur (**annexe K.2**) en *double* avant d'être convertis en *integer*. Chacun des deux tableaux de *twiddling factors* est codé de deux manière différentes dans deux tableaux différents :

- les facteurs de *pre-twiddling* sont codés sur 16 bits en représentation Q15;
- les facteurs de *post-twiddling* sont codés sur 32 bits en représentation Q31.

Cette séparation vise à optimiser la MDCT en adaptant au préalable les facteurs de *twiddling* à la manière dont ils vont être utilisés dans les opérations de *pre-* et de *post-twiddling*. En effet, la MDCT sera toujours appelée de la même manière, avec la même configuration, puisque la taille de la fenêtre d'entrée ne varie pas. L'initialisation n'est appelée qu'une fois avant d'appeler en boucle la MDCT : les opérations supplémentaires qu'elle contient sont donc finalement beaucoup moins coûteuses à l'initialisation qu'à chaque appel de la MDCT.

10.3 Utilisation de la FFT optimisée NEON

Le passage de la FFT en *plain C* à la FFT optimisée NEON est assez simple puisque les deux fonctions ont la même signature et sont appelées de la même manière. Pour pouvoir remplacer l'appel de la fonction *plain C* par l'appel de la fonction optimisée, il suffit d'initialiser au préalable la configuration de la FFT avec la fonction appropriée, i.e. `ne10_fft_alloc_c2c_int32_neon` au lieu de `ne10_fft_alloc_c2c_int32_c` (**annexe K.2**). L'espace mémoire alloué à la configuration est libéré de la même manière qu'en *plain C* (**annexe K.3**).

10.4 Validation

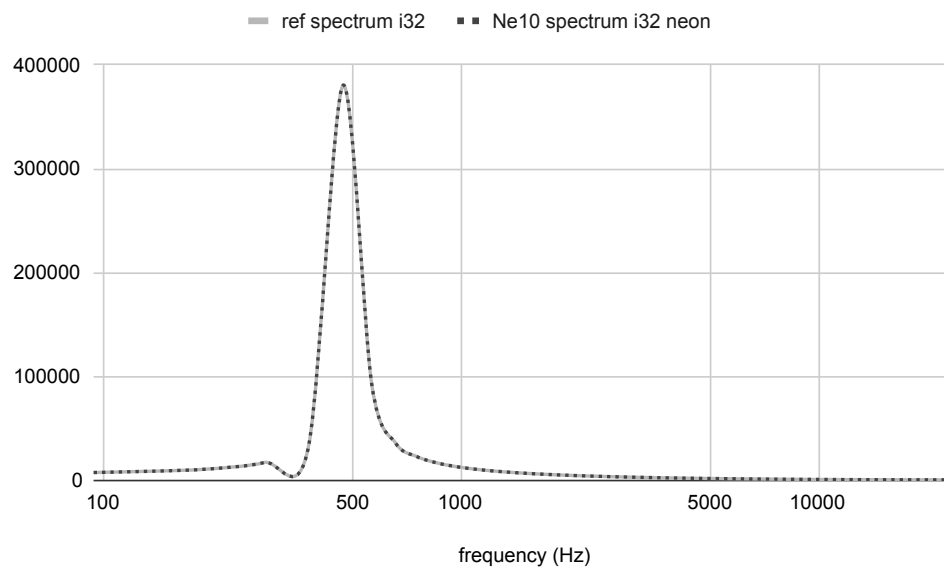


FIGURE 15 – Spectre de fréquences généré par la MDCT Ne10 i32 NEON comparé au spectre de référence (440 Hz)

10.5 Performances

11 Analyse des résultats

11.1 Validation des données

Les sections précédentes ont montré que les différentes itérations de la MDCT développées ont été validées à chaque étape. Cette validation consiste essentiellement en une vérification manuelle des données de sortie de la MDCT : avec un signal sinusoïdal connu en entrée, il est facile de vérifier que l'analyse fréquentielle ne contient bien qu'une seule composante fréquentielle, que la vérification se fasse en lisant les données brutes à la sortie de l'algorithme ou par une analyse graphique de celle-ci.

Ces tests auraient pu être améliorés en automatisant la vérification, e.g. en générant une fois les données de référence attendues pour permettre le développement d'un code de test qui compare automatiquement les données de références avec les données à vérifier. En effet, devoir relancer les tests et vérifier les données à chaque fois qu'une modification est faite dans le code peut s'avérer laborieux et mettre en place des tests automatiques aurait permis de gagner un temps précieux.

11.2 Gain en performance

La mesure des performances a pour but de valider le bloc MDCT avant de l'intégrer au codec AAC. Le cahier des charges du stage ne contenait pas d'objectif à atteindre en terme de performances, ni absolu (e.g. un temps d'exécution maximal à respecter dans des conditions données), ni relatif (e.g. gagner un certain pourcentage de performances par rapport à une MDCT de référence).

L'objectif en terme de temps d'exécution n'étant pas fini, il a été décidé de tenter de gagner le maximum de performances sur le temps de mon stage. Le critère de réussite est dès lors d'obtenir des performances au moins équivalentes pour la version finale de la MDCT que pour ses itérations précédentes.

Le temps d'exécution de la MDCT *fixed point* doit évidemment être inférieur au temps d'exécution de l'algorithme de référence puisque celui-ci ne contient aucune optimisation. Ce temps peut toutefois être équivalent au temps d'exécution de la MDCT *floating point* : à performances équivalentes, l'algorithme *fixed point* rendra tout de même l'encodeur AAC plus performant en économisant les transtypes *integer-floating point* à l'entrée et à la sortie du bloc MDCT. En effet, les données sont reçues par la MDCT en *integer* et devront être traitées en *integer* par le bloc de quantification à la sortie de la MDCT.

Le temps d'exécution des différentes itérations de la MDCT a été mesuré sur base du code de l'**annexe TODO** compilé par les commandes CMake présentées dans l'**annexe TODO**. Le code permet de générer plusieurs exécutables en fonction de la variable de préprocesseur définie à la compilation, afin de pouvoir tester :

- La MDCT *Ne10 float 32 plain C* ;
- La MDCT *Ne10 integer 32 plain C* ;
- La MDCT *Ne10 integer 32 NEON* ;
- La MDCT de référence en *float 32*.

Le code de l'**annexe TODO**, compilé avec les commandes de l'**annexe TODO** génère un exécutable permettant de mesurer le temps moyen d'exécution de la MDCT *FFTW3 float 32*.

Les tests de performances sont lancés sur le Raspberry via une connexion SSH. Un script permet d'appeler tous les exécutables avec les paramètres voulus et les résultats affichés en console sont redirigés vers un fichier texte. Les tests sont réalisés en isolation, i.e. aucun processus non nécessaire au fonctionnement du Raspberry n'est lancé durant la réalisation des tests pour ne pas interférer et risquer d'allonger le temps d'exécution. Les mesures de performances ont été prises avec des exécutables compilés en mode *release* avec l'option `CMAKE_BUILD_TYPE=RELEASE`.

Les résultats présentés dans la table 2 ont été mesurés sur 10 000 000 d'exécutions (10 000 pour l'algorithme de référence). Afin de ne pas introduire d'aléatoire dans ces mesures, les MDCT ont toutes été testées avec le même signal temporel en entrée : un signal sinusoïdal à 440 Hz.

MDCT	Temps d'exécution moyen (ns)	Écart type (ns)
<i>Ne10 i32 NEON</i>	5796.35	0.02259×10^{-6}
<i>Ne10 i32 C</i>	22066.8	3.31025×10^{-6}
<i>Ne10 f32</i>	9020.1	0.02251×10^{-6}
<i>FFTW3 f32</i>	7446.84	1.29403×10^{-6}
<i>Reference f32</i>	29212.6×10^3	0.77552×10^{-6}

TABLE 2 – Tests de performances des algorithmes MDCT

Les résultats montrent que la MDCT optimisée avec les instructions ARM NEON est bien plus rapide que les autres MDCT développées avec un temps d'exécution moyen de 5796.35 ns. L'objectif du stage est donc bien atteint.

L'algorithme MDCT de référence est le plus lent de tous avec un temps d'exécution moyen de 29 212.6 μ s. Ce résultat est tout à fait normal puisque cet algorithme a été développé sans optimisation particulière.

La MDCT *fixed point* en *plain C* est la plus lente des MDCT optimisées avec un temps d'exécution moyen de 22 066.8 ns. La section 9.4 permet de comprendre en quoi ce résultat est cohérent puisque le processeur ARMv7 supporte de nombreuses instructions en *float* sur 32 bits et que l'arithmétique *fixed point* nécessite souvent plusieurs opérations là où une seule est nécessaire en *floating point*.

Ces résultats montrent que l'implémentation des instructions ARM NEON était nécessaire afin d'obtenir des performances acceptables. Sans l'implémentation d'une MDCT optimisée avec ces instructions, l'utilisation d'une MDCT *fixed point* aurait été compromise par les résultats insatisfaisants de l'implémentation *plain C*.

Enfin, pour les implémentations *floating point plain C*, la MDCT *Ne10* est un peu plus lente que la MDCT *FFTW3* avec un temps d'exécution moyen de 9020.1 ns contre 7446.84 ns. Ce résultat est cohérent avec les performances des différentes FFT mesurées à la section 8.4 : la FFT de *FFTW3* en *float 32* est en effet environ 2 μ s plus rapide que la FFT de *Ne10* en *float 32 plain C*.

11.3 Perte de précision

12 Améliorations possibles

- Fonction fenêtre intégrée aux opérations de pre twiddling
- Quantification intégrée au post twiddling
- tests automatisés
- code en C
- tests de performances plus poussés avec comparaison avec un algo existant

Conclusion

Sur base du cahier des charges de début de stage, il a été décidé que mon travail s

Références

- [1] EVS Website, “Page d’accueil d’EVS Broadcast Equipment.” [<https://evs.com>], consulté le 21 avril 2022.
- [2] EVS Website, “Page de présentation des produits commercialisés par EVS Broadcast Equipment.” [<https://evs.com/products>], consulté le 21 avril 2022.
- [3] Wikipedia, “Codec.” [<https://en.wikipedia.org/wiki/Codec>], consulté le 2 mai 2022.
- [4] Wikipedia, “Moving picture experts group.” [https://en.wikipedia.org/wiki/Moving_Picture_Experts_Group], consulté le 30 mars 2022.
- [5] “Information technology – Generic coding of moving pictures and associated audio information – Part 7 : Advanced Audio Coding (AAC),” standard, International Organization for Standardization, 2006. [<https://www.iso.org/standard/43345.html>].
- [6] “Information technology – Coding of audio-visual objects – Part 3 : Audio,” standard, International Organization for Standardization, 2019. [<https://www.iso.org/standard/76383.html>].
- [7] K. Brandenburg, “Mp3 and aac explained,” *AES 17th International Conference on High Quality Audio Coding*, 1999.
- [8] Wikipedia, “Psychoacoustics.” [<https://en.wikipedia.org/wiki/Psychoacoustics>], consulté le 2 mars 2022.
- [9] J. Herre and S. Dick, “Psychoacoustic models for perceptual audio coding—a tutorial review,” *Applied Sciences*, vol. 9, p. 2854, 07 2019.
- [10] Wikipedia, “Modified discrete cosine transform.” [https://en.wikipedia.org/wiki/Modified_discrete_cosine_transform], consulté le 17 septembre 2021.
- [11] Project Ne10 Website, “Documentation du projet Ne10.” [<http://projectne10.github.io/Ne10/doc/>], consulté le 9 mai 2022.
- [12] “The 3-Clause BSD License.” [<https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>], consulté le 9 mai 2022.
- [13] “Instruction Set Assembly Guide for Armv7 and earlier Arm architectures – Version 2.0 – Reference Guide.” [<https://developer.arm.com/documentation/100076/0200>].
- [14] E. Oberstar, “Fixed-Point Representation & Fractional Math Revision 1.2,” 08 2007.

Liste des annexes

A	Raspberry Pi 4 CPU info	I
B	CMake principal	II
C	Valeurs constantes des MDCT	III
D	Algorithmes de référence	IV
D.1	MDCT de référence en <i>floating point</i>	IV
D.2	MDCT de référence en <i>fixed point</i>	IV
E	Génération d'un signal sinusoïdal	V
E.1	Génération d'un signal sinusoïdal en <i>floating point</i>	V
E.2	Génération d'un signal sinusoïdal en <i>fixed point</i>	V
F	Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de <i>FFTW3</i>	VI
F.1	Header	VI
F.2	Constructeur	VI
F.3	Destructeur	VII
F.4	Fonction MDCT	VII
G	Validation de la MDCT <i>FFTW3</i> en <i>float 32</i>	IX
G.1	Code source	IX
G.2	Compilation	X
H	Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de <i>Ne10</i> en <i>floating point</i>	XI
H.1	Header	XI
H.2	Constructeur	XI
H.3	Destructeur	XII
H.4	Fonction MDCT	XII
I	Mesure des performances des FFT de <i>Ne10</i>	XIV
I.1	Code source	XIV
I.2	Compilation	XVI
J	Mesure des performances des FFT de <i>FFTW3</i>	XVIII
J.1	Code source	XVIII
J.2	Compilation	XIX
K	Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de <i>Ne10</i> en <i>fixed point</i>	XX
K.1	Header	XX
K.2	Constructeur	XX
K.3	Destructeur	XXI
K.4	Fonction MDCT	XXI

L	Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de <i>Ne10</i> en <i>fixed point</i> avec optimisations <i>Neon</i>	XXIII
L.1	Header	XXIII
L.2	Constructeur	XXIII
L.3	Destructeur	XXIV
L.4	Fonction MDCT	XXIV
M	Validation des spectres de fréquences produits par les MDCT	XXVIII
M.1	Code source	XXVIII
M.2	Compilation	XXVIII
N	Mesure des performances des MDCT <i>Ne10</i> et MDCT de référence	XXIX
N.1	Code source	XXIX
N.2	Compilation	XXXI
O	Mesure des performances de la MDCT <i>FFTW3</i> en <i>float 32</i>	XXXIII
O.1	Code source	XXXIII
O.2	Compilation	XXXIV

A Raspberry Pi 4 CPU info

Informations sur les CPU du Raspberry Pi 4 contenues dans le fichier `/proc/cpuinfo`.

```
$ cat /proc/cpuinfo
processor       : 0
model name     : ARMv7 Processor rev 3 (v7l)
BogoMIPS      : 108.00
Features       : half thumb fastmult vfp edsp neon vfpv3 tls vfpv4 idiva idivt vfpd32 lpae
               evtstrm crc32
CPU implementer : 0x41
CPU architecture: 7
CPU variant    : 0x0
CPU part       : 0xd08
CPU revision   : 3

processor       : 1
model name     : ARMv7 Processor rev 3 (v7l)
BogoMIPS      : 108.00
Features       : half thumb fastmult vfp edsp neon vfpv3 tls vfpv4 idiva idivt vfpd32 lpae
               evtstrm crc32
CPU implementer : 0x41
CPU architecture: 7
CPU variant    : 0x0
CPU part       : 0xd08
CPU revision   : 3

processor       : 2
model name     : ARMv7 Processor rev 3 (v7l)
BogoMIPS      : 108.00
Features       : half thumb fastmult vfp edsp neon vfpv3 tls vfpv4 idiva idivt vfpd32 lpae
               evtstrm crc32
CPU implementer : 0x41
CPU architecture: 7
CPU variant    : 0x0
CPU part       : 0xd08
CPU revision   : 3

processor       : 3
model name     : ARMv7 Processor rev 3 (v7l)
BogoMIPS      : 108.00
Features       : half thumb fastmult vfp edsp neon vfpv3 tls vfpv4 idiva idivt vfpd32 lpae
               evtstrm crc32
CPU implementer : 0x41
CPU architecture: 7
CPU variant    : 0x0
CPU part       : 0xd08
CPU revision   : 3

Hardware       : BCM2711
Revision       : b03112
Serial         : 1000000022221a34
Model          : Raspberry Pi 4 Model B Rev 1.2
```

B CMake principal

Fichier CMake principal placé à la racine du projet. Il permet de compiler :

- le projet *audio_encoding* contenant les différentes MDCT et leurs tests : les commandes CMake de ce sous-projet sont présentées dans les annexes suivantes sous le code qu'elles permettent de compiler;
- la librairie *Ne10* : les variables suivantes sont initialisées conformément aux recommandations de la documentation pour la compilation de la librairie :
 - `NE10_LINUX_TARGET_ARCH` est initialisée à `armv7` (l'architecture du Raspberry Pi 4);
 - `GNULINUX_PLATFORM` est initialisée à `ON`;
 - `BUILD_DEBUG` est initialisée à `ON` si le projet est compilé en mode *debug*.

```
cmake_minimum_required(VERSION 3.13)

set(NE10_LINUX_TARGET_ARCH armv7)
set(GNULINUX_PLATFORM ON)
if (CMAKE_BUILD_TYPE STREQUAL "DEBUG")
    set(BUILD_DEBUG ON)
endif (CMAKE_BUILD_TYPE STREQUAL "DEBUG")

add_subdirectory(audio_encoding)
add_subdirectory(Ne10)
```

C Valeurs constantes des MDCT

Le fichier `mdct_constants.h` rassemble les valeurs constantes des MDCT pour une fenêtre d'entrée de 1024 échantillons.

```
// Sampling frequency: 48kHz
#define FS 48000

// Window length and derived constants
#define MDCT_WINDOW_LEN 1024
#define MDCT_M (MDCT_WINDOW_LEN > > 1) // spectrum size
#define MDCT_M2 (MDCT_WINDOW_LEN > > 2) // fft size
#define MDCT_M4 (MDCT_WINDOW_LEN > > 3)
#define MDCT_M32 (3 * (MDCT_WINDOW_LEN > > 2))
#define MDCT_M52 (5 * (MDCT_WINDOW_LEN > > 2))
```

D Algorithmes de référence

D.1 MDCT de référence en *floating point*

Algorithme de référence basé sur la formule mathématique de la MDCT. Le *template* permet de réaliser les calculs en *float* ou en *double*.

```
#include <cmath>

#include "mdct_constants.h"

template<typename FLOAT>
void ref_float_mdct(FLOAT *time_signal, FLOAT *spectrum)
{
    FLOAT scale = 2.0 / sqrt(MDCT_WINDOW_LEN);
    FLOAT factor1 = 2.0 * M_PI / static_cast<FLOAT>(MDCT_WINDOW_LEN);
    FLOAT factor2 = 0.5 + static_cast<FLOAT>(MDCT_M2);
    for (int k = 0; k < MDCT_M; ++k)
    {
        FLOAT result = 0.0;
        FLOAT factor3 = (k + 0.5) * factor1;
        for (int n = 0; n < MDCT_WINDOW_LEN; ++n)
        {
            result += time_signal[n] * cos((static_cast<FLOAT>(n) + factor2) * factor3);
        }
        spectrum[k] = scale * result;
    }
}
```

D.2 MDCT de référence en *fixed point*

Algorithme de référence basé sur la formule mathématique de la MDCT. Le spectre est calculé en *double* puis converti en *integer* sur 32 bits en représentation Q15.

```
#include <cassert>

#include "ref_mdct.h"

void ref_int_mdct(int16_t *time_signal, int32_t *spectrum)
{
    double scale = sqrt(MDCT_WINDOW_LEN) / 2.0; // MDCT scale (2/sqrt(WIN_LEN)) + Q15 scale
    double factor1 = 2.0 * M_PI / MDCT_WINDOW_LEN;
    double factor2 = 0.5 + MDCT_M2;
    for (int k = 0; k < MDCT_M; ++k)
    {
        double result = 0.0;
        double factor3 = (k + 0.5) * factor1;
        for (int n = 0; n < MDCT_WINDOW_LEN; ++n)
        {
            result += time_signal[n] * cos((n + factor2) * factor3);
        }
        assert(round(result * scale) == static_cast<int32_t>(round(result * scale)));
        spectrum[k] = static_cast<int32_t>(round(result / scale));
    }
}
```

E Génération d'un signal sinusoïdal

E.1 Génération d'un signal sinusoïdal en *floating point*

Code de génération d'un signal sinusoïdal en *float* ou en *double*. Le *template* permet de générer ces deux types de signaux avec le même code.

```
#include <cmath>

template<typename FLOAT>
void sin_float(FLOAT *out, int n_samples, double amplitude,
              double frequency, double phase_shift, int sampling_frequency)
{
    FLOAT omega = 2.0 * M_PI * frequency / static_cast<FLOAT>(sampling_frequency);
    for (int i = 0; i < n_samples; ++i)
    {
        out[i] = amplitude * sin(static_cast<FLOAT>(i) * omega + phase_shift);
    }
}
```

E.2 Génération d'un signal sinusoïdal en *fixed point*

La génération du signal sinusoïdal en *integer* fait appel à la génération du signal sinusoïdal en *double* avant de convertir le résultat en *integer* (représentation Q15).

```
#include <cstring>

#include "sin_wave.h"

void sin_int(int16_t *out, int n_samples, double amplitude,
            double frequency, double phase_shift, int sampling_frequency)
{
    double scale = 1.0;
    if (abs(amplitude) < 1.0) scale *= amplitude;

    double *temp_sin = static_cast<double *>(malloc(n_samples*sizeof(double)));
    memset(temp_sin, 0, n_samples*sizeof(double));

    sin_float<double>(temp_sin, n_samples, scale, frequency, phase_shift, sampling_frequency);

    for (int i = 0; i < n_samples; ++i)
    {
        out[i] = static_cast<int16_t>(temp_sin[i]*pow(2.0, 15.0));
    }
}
```


F Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de *FFTW3*

F.1 Header

Header de la classe `mdct_fftw3_f32` : MDCT basée sur la FFT de la librairie *FFTW3* en *float* (32 bits). La classe contient les structures de données `fft_in` et `fft_out`, le tableau de facteurs de `twiddle` utilisé pour le pre- et le post-processing et la configuration de la FFT (`fft_plan`). L'implémentation des fonctions de ce header est présentée dans les annexes suivantes.

```
#include <fftw3.h>

#include "mdct_constants.h"

class fftw3_mdct_f32
{
    private:
        fftwf_plan fft_plan;           // FFT configuration
        fftwf_complex *fft_in;         // FFT input buffer
        fftwf_complex *fft_out;        // FFT output buffer
        float twiddle[MDCT_M];

    public:
        fftw3_mdct_f32();
        ~fftw3_mdct_f32();
        void mdct(float *time_signal, float *spectrum);
        void imdct(float *spectrum, float *time_signal);
};
```

F.2 Constructeur

Initialisation de la MDCT dans le constructeur de la classe `mdct_fftw3_f32` :

- Le tableau de `twiddle` est initialisé en *float* sur 32 bits;
- La FFT de *FFTW3* est initialisée en une dimension (pour l'audio) avec la taille de la FFT réduite à un quart de la taille de la fenêtre d'entrée par le pre-processing et avec l'option `FFTW_MEASURE` plus lente à l'initialisation mais qui permet d'optimiser le temps d'exécution de la FFT;
- Les tableaux contenant les données d'entrée (`fft_in`) et de sortie (`fft_out`) de la FFT sont alloués dynamiquement avec la fonction de *FFTW3* et ils sont passés en paramètre à la configuration de la FFT.

```
#include <cmath>

fftw3_mdct_f32::fftw3_mdct_f32()
{
    float alpha = M_PI / (8.f * MDCT_M);
    float omega = M_PI / MDCT_M;
    float scale = sqrt(sqrt(2.f / MDCT_M));

    for (int i = 0; i < MDCT_M2; ++i)
    {
        float x = omega*i + alpha;
        twiddle[2*i] = scale * cos(x);
        twiddle[2*i+1] = scale * sin(x);
    }
}
```

```

fft_in = (fftwf_complex *)fftwf_malloc(sizeof(fftwf_complex) * MDCT_M2);
fft_out = (fftwf_complex *)fftwf_malloc(sizeof(fftwf_complex) * MDCT_M2);
fft_plan = fftwf_plan_dft_1d(MDCT_M2, fft_in, fft_out, FFTW_FORWARD, FFTW_MEASURE);
}

```

F.3 Destructeur

Destructeur de la classe `mdct_fftw3_f32` qui permet de libérer la mémoire allouée aux tableaux d'entrée et de sortie de la FFT et à sa configuration avec les fonctions appropriées fournies par la librairie *FFTW3*.

```

fftw3_mdct_f32::~fftw3_mdct_f32()
{
    fftwf_destroy_plan(fft_plan);
    fftwf_free(fft_in);
    fftwf_free(fft_out);
}

```

F.4 Fonction MDCT

Implémentation de l'algorithme de MDCT basé sur la FFT de la librairie *FFTW3* :

- Initialisation du tableau d'entrée de la FFT : les opérations de *pre-twiddling* permettent de réduire la fenêtre d'entrée de la FFT;
- Appel de la fonction FFT de *FFTW3*;
- Calcul du spectre de fréquences : les opérations de *post-twiddling* permettent de calculer le spectre à partir des données de sortie de la FFT et des facteurs de *twiddle*.

```

void fftw3_mdct_f32::mdct(float *time_signal, float *spectrum)
{
    float *cos_tw = twiddle;
    float *sin_tw = cos_tw + 1;

    /* odd/even folding and pre-twiddle */
    float *xr = (float *)fft_in;
    float *xi = xr + 1;

    for (int i = 0; i < MDCT_M2; i += 2)
    {
        float r0 = time_signal[MDCT_M32-1-i] + time_signal[MDCT_M32+i];
        float i0 = time_signal[MDCT_M2+i] - time_signal[MDCT_M2-1-i];

        float c = cos_tw[i];
        float s = sin_tw[i];

        xr[i] = r0*c + i0*s;
        xi[i] = i0*c - r0*s;
    }

    for(int i = MDCT_M2; i < MDCT_M; i += 2)
    {
        float r0 = time_signal[MDCT_M32-1-i] - time_signal[-MDCT_M2+i];
        float i0 = time_signal[MDCT_M2+i] + time_signal[MDCT_M52-1-i];
    }
}

```

```

        float c = cos_tw[i];
        float s = sin_tw[i];

        xr[i] = r0*c + i0*s;
        xi[i] = i0*c - r0*s;
    }

    /* complex FFT of size MDCT_M2 */
    fftwf_execute(fft_plan);

    /* post-twiddle */
    xr = (float *)fft_out;
    xi = xr + 1;

    for (int i = 0; i < MDCT_M; i += 2)
    {
        float r0 = xr[i];
        float i0 = xi[i];

        float c = cos_tw[i];
        float s = sin_tw[i];

        spectrum[i] = -r0*c - i0*s;
        spectrum[MDCT_M-1-i] = -r0*s + i0*c;
    }
}

```

G Validation de la MDCT *FFTW3* en *float 32*

G.1 Code source

Test de la MDCT basée sur la FFT de *FFTW3* en *float 32* avec un signal d'entrée sinusoïdal à 200 Hz :

- Génération et affichage d'un signal sinusoïdal à 200 Hz;
- Calcul et affichage du spectre de fréquences de ce signal;
- Opération inverse de la MDCT et affichage du signal temporel calculé à partir du spectre.

Les différentes données sont écrites dans un fichier CSV afin de pouvoir les exploiter sous forme graphique.

```
#include <iomanip>
#include <iostream>
#include <fstream>

#include <cstring>

#include "mdct_constants.h"
#include "fftw3_mdct_f32.h"
#include "sin_wave.h"

/**
 * @brief MDCT algorithm calling the FFT of the fftw3 library
 * Code based on https://www.dsprelated.com/showcode/196.php
 * Change the MDCT_WINDOW_LEN to test the MDCT with other spectrum sizes
 */
int main(void)
{
    // input time signal (200 Hz)
    float time_in[MDCT_WINDOW_LEN];
    sin_float(time_in, MDCT_WINDOW_LEN, 0.9, 200.0, 0.0, FS);

    // output time signal (generated by the IMDCT)
    float time_out[MDCT_WINDOW_LEN];
    memset(time_out, 0, MDCT_WINDOW_LEN*sizeof(float));

    // frequency spectrum (generated by the MDCT)
    float spectrum[MDCT_M];
    memset(spectrum, 0, MDCT_M*sizeof(float));

    // perform the MDCT and IMDCT
    fftw3_mdct_f32 fftw3_mdct;
    fftw3_mdct.mdct(time_in, spectrum);
    fftw3_mdct.imdct(spectrum, time_out);

    // print the results in CSV file
    std::ofstream csv_file;
    csv_file.open("fftw3_mdct_f32.csv");
    csv_file << "time_(ms), signal_in, signal_out, frequency_(Hz), spectrum" << std::endl;

    for (int i = 0; i < MDCT_M; ++i)
    {
        csv_file << i*1000.0/FS << "," << time_in[i] << "," << time_out[i] << ","
            << (i+1.0)*FS/MDCT_WINDOW_LEN << "," << std::abs(spectrum[i]) << "," << std::endl;
    }
}
```

```

    for (int i = MDCT_M; i < MDCT_WINDOW_LEN; ++i)
    {
        csv_file << i*1000.0/(FS) << "," << time_in[i] << "," << time_out[i] << "," << std::endl;
    }

    csv_file.close();

    return 0;
}

```

G.2 Compilation

Commandes CMake permettant de compiler le code d'exemple.

```

# MDCT using the fftw3 library f32
add_executable(fftw3_mdct_f32 test/validation/fftw3_example.cpp
    src/fftw3_mdct_f32.cpp src/sin_wave.cpp)
target_link_libraries(fftw3_mdct_f32 fftw3f)

```

H Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *floating point*

H.1 Header

Header de la classe `mdct_ne10_f32_c` : MDCT basée sur la FFT de la librairie *Ne10* en *float* (32 bits). La classe contient les structures de données `fft_in` et `fft_out`, le tableau de facteurs de `twiddle` utilisé pour le pre- et le post-processing et la configuration de la FFT (`cfg`). L'implémentation des fonctions de ce header est présentée dans les annexes suivantes.

```
#pragma once

#include "mdct_constants.h"
#include "NE10.h"

class ne10_mdct_f32_c
{
    private:
        ne10_fft_cfg_float32_t cfg; // Ne10 configuration
        ne10_fft_cpx_float32_t fft_in[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // Ne10 FFT input buffer
        ne10_fft_cpx_float32_t fft_out[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // Ne10 FFT output buffer
        float twiddle[MDCT_M]__attribute__((aligned(16))); // twiddle factors

    public:
        ne10_mdct_f32_c();
        ~ne10_mdct_f32_c();
        void mdct(float *time_signal, float *spectrum);
};
```

H.2 Constructeur

Initialisation de la MDCT dans le constructeur de la classe `mdct_ne10_f32_c` :

- Le tableau de `twiddle` est initialisé en *float* sur 32 bits;
- La configuration de la FFT de *Ne10* est initialisée en *complex to complex* en *float 32* avec en paramètre la taille de la fenêtre de la FFT réduite à un quart de la taille de la fenêtre d'entrée.

```
ne10_mdct_f32_c::ne10_mdct_f32_c()
{
    float alpha = M_PI / (8.0 * static_cast<float>(MDCT_M));
    float omega = M_PI / static_cast<float>(MDCT_M);
    float scale = sqrt(sqrt(2.0 / static_cast<float>(MDCT_M)));
    for (int i = 0; i < MDCT_M2; ++i)
    {
        float x = omega * i + alpha;
        twiddle[2*i] = static_cast<float>(scale * cos(x));
        twiddle[2*i+1] = static_cast<float>(scale * sin(x));
    }

    cfg = ne10_fft_alloc_c2c_float32_c(MDCT_M2);
}
```

H.3 Destructeur

Destructeur de la classe `mdct_ne10_f32_c` qui permet de libérer la mémoire allouée à la configuration de la FFT avec la fonction appropriée de la librairie *Ne10*.

```
ne10_mdct_f32_c::~ne10_mdct_f32_c()
{
    ne10_fft_destroy_c2c_float32(cfg);
}
```

H.4 Fonction MDCT

Implémentation de l'algorithme de MDCT basé sur la FFT de la librairie *Ne10* en *float 32* et en *plain C* :

- Initialisation du tableau d'entrée de la FFT : les opérations de *pre-twiddling* permettent de réduire la fenêtre d'entrée de la FFT;
- Appel de la fonction FFT de *Ne10*;
- Calcul du spectre de fréquences : les opérations de *post-twiddling* permettent de calculer le spectre à partir des données de sortie de la FFT et des facteurs de *twiddle*.

```
void ne10_mdct_f32_c::mdct(float *time_signal, float *spectrum)
{
    // pre-twiddling
    float *cos_tw = twiddle;
    float *sin_tw = cos_tw + 1;
    for (int i = 0; i < MDCT_M2; i += 2)
    {
        float r0 = time_signal[MDCT_M32-1-i] + time_signal[MDCT_M32+i];
        float i0 = time_signal[MDCT_M2+i] - time_signal[MDCT_M2-1-i];

        float c = cos_tw[i];
        float s = sin_tw[i];

        fft_in[i/2].r = r0*c + i0*s;
        fft_in[i/2].i = i0*c - r0*s;
    }

    for (int i = MDCT_M2; i < (MDCT_M); i += 2)
    {
        float r0 = time_signal[MDCT_M32-1-i] - time_signal[-MDCT_M2+i];
        float i0 = time_signal[MDCT_M2+i] + time_signal[MDCT_M52-1-i];

        float c = cos_tw[i];
        float s = sin_tw[i];

        fft_in[i/2].r = r0*c + i0*s;
        fft_in[i/2].i = i0*c - r0*s;
    }

    // FFT
    ne10_fft_c2c_1d_float32_c(fft_out, fft_in, cfg, 0);
}
```

```

// post-twiddling
for (int i = 0; i < (MDCT_M); i += 2)
{
    float r0 = fft_out[i/2].r;
    float i0 = fft_out[i/2].i;

    float c = cos_tw[i];
    float s = sin_tw[i];

    spectrum[i] = -r0*c - i0*s;
    spectrum[(MDCT_M)-1-i] = -r0*s + i0*c;
}

```


I Mesure des performances des FFT de *Ne10*

I.1 Code source

Code permettant de tester la vitesse d'exécution moyenne de différentes FFT proposées par la librairie *Ne10*. La moyenne est calculée sur 10 000 000 d'exécutions. Les données d'entrée de la FFT sont générées aléatoirement et sont différentes pour chaque exécution. Les variables de préprocesseur définies à la compilation permettent à partir du même code de mesurer le temps d'exécution moyen avec écart type :

- de la FFT *complex to complex* en *float 32* en *plain C* ou avec les optimisations Neon;
- de la FFT *complex to complex* en *integer 32* en *plain C* ou avec les optimisations Neon;
- de la FFT *complex to complex* en *integer 16* en *plain C* ou avec les optimisations Neon.

```
#include <iomanip>
#include <iostream>
#include <limits>

#include <cmath>
#include <cstring>

#include "mdct_constants.h"
#include "Timers.h"
#include "NE10.h"

#ifdef F32          // 32 bits floating point arithmetic

#define INPUT_RANGE      1.8
#define INPUT_DATA      ne10_fft_cpx_float32_t
#define OUTPUT_DATA      ne10_fft_cpx_float32_t
#define FFT_CONFIG      ne10_fft_cfg_float32_t
#define DESTROY_CONFIG  ne10_fft_destroy_c2c_float32

#ifdef NEON
#define ALLOC_CONFIG      ne10_fft_alloc_c2c_float32_neon
#define PERFORM_FFT      ne10_fft_c2c_1d_float32_neon
#else
#define ALLOC_CONFIG      ne10_fft_alloc_c2c_float32_c
#define PERFORM_FFT      ne10_fft_c2c_1d_float32_c
#endif

#elif I32          // 32 bits fixed point arithmetic

#define INPUT_RANGE      std::numeric_limits<int16_t>::max()*2
#define INPUT_DATA      ne10_fft_cpx_int32_t
#define OUTPUT_DATA      ne10_fft_cpx_int32_t
#define FFT_CONFIG      ne10_fft_cfg_int32_t
#define DESTROY_CONFIG  ne10_fft_destroy_c2c_int32

#ifdef NEON
#define ALLOC_CONFIG      ne10_fft_alloc_c2c_int32_neon
#define PERFORM_FFT      ne10_fft_c2c_1d_int32_neon
#else
#define ALLOC_CONFIG      ne10_fft_alloc_c2c_int32_c
#define PERFORM_FFT      ne10_fft_c2c_1d_int32_c
#endif

#endif
```

```

#else                                // 16 bits fixed point arithmetic

#define INPUT_RANGE                    std::numeric_limits<int16_t>::max()*2
#define INPUT_DATA                     ne10_fft_cpx_int16_t
#define OUTPUT_DATA                    ne10_fft_cpx_int16_t
#define FFT_CONFIG                     ne10_fft_cfg_int16_t
#define ALLOC_CONFIG                   ne10_fft_alloc_c2c_int16
#define DESTROY_CONFIG                 ne10_fft_destroy_c2c_int16

#ifdef NEON
#define PERFORM_FFT                    ne10_fft_c2c_1d_int16_neon
#else
#define PERFORM_FFT                    ne10_fft_c2c_1d_int16_c
#endif

#endif

#define RUNS                          10000000
#define FFT_SCALE_FLAG                0

int main()
{
    // print which FFT will be tested
#ifdef F32
#ifdef NEON
        std::cout << "FFT_Ne10_f32_Neon" << std::endl;
#else
        std::cout << "FFT_Ne10_f32_plain_C" << std::endl;
#endif

#elif I32
#ifdef NEON
        std::cout << "FFT_Ne10_i32_Neon" << std::endl;
#else
        std::cout << "FFT_Ne10_i32_plain_C" << std::endl;
#endif
#else
#ifdef NEON
        std::cout << "FFT_Ne10_i16_Neon" << std::endl;
#else
        std::cout << "FFT_Ne10_i16_plain_C" << std::endl;
#endif
#endif

    // seed the random
    srand(static_cast<unsigned>(time(0)));

    // initialize the configuration
    FFT_CONFIG cfg = ALLOC_CONFIG(MDCT_M2);

    // start the loop executing the FFTs
    int64_t *runtimes = static_cast<int64_t> *(malloc(RUNS * sizeof(int64_t)));
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i)
    {
        // initialize an empty spectrum
        OUTPUT_DATA spectrum[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16)));
        memset(&spectrum, 0, (MDCT_M2)*sizeof(OUTPUT_DATA));
    }
}

```

```

    // generate random input data
    INPUT_DATA time_signal[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16)));
    for (int i = 0; i < MDCT_M2; ++i)
    {
        time_signal[i].r = INPUT_RANGE * rand() / RAND_MAX - INPUT_RANGE / 2;
        time_signal[i].i = INPUT_RANGE * rand() / RAND_MAX - INPUT_RANGE / 2;
    }

    // perform the FFT and measure the run time
    EvsHwLGPL::CTimers timer;
    timer.Start();
#ifdef F32
    PERFORM_FFT(time_signal, spectrum, cfg, 0);
#else
    PERFORM_FFT(time_signal, spectrum, cfg, 0, FFT_SCALE_FLAG);
#endif
    timer.Stop();
    runtimes[i] = timer.GetTimeElapsed();
}

// clean
DESTROY_CONFIG(cfg);

// compute the average
double avg = 0.0;
for (int i = 0; i < RUNS; ++i) avg += static_cast<double>(runtimes[i]);
avg = avg / static_cast<double>(RUNS);
std::cout << "average_run_time:_" << avg << "_ns" << std::endl;

// compute the standard deviation
double dev = 0.0;
for (int i = 0; i < RUNS; ++i) dev += static_cast<double>(runtimes[i]) - avg;
dev = dev * dev / static_cast<double>(RUNS);
dev = sqrt(dev);
std::cout << "standard_deviation:_" << dev << "_ns" << std::endl;

return 0;
}

```

I.2 Compilation

Commandes CMake utilisées pour générer les exécutables permettant de mesurer le temps d'exécution de différentes FFT proposées par la librairie *Ne10*. En fonction des variables de préprocesseur définies, les exécutables suivants sont générés :

- `run_fft_f32_c` est généré si la variable `F32` est définie pour mesurer le temps d'exécution de la FFT *float 32 plain C*;
- `run_fft_i32_c` est généré si la variable `I32` est définie pour mesurer le temps d'exécution de la FFT *integer 32 plain C*;
- `run_fft_i16_c` est généré par défaut pour mesurer le temps d'exécution de la FFT *integer 16 plain C*;
- `run_fft_f32_neon` est généré si les variables `F32` et `NEON` sont définies pour mesurer le temps d'exécution de la FFT *float 32* avec optimisations *Neon*;
- `run_fft_i32_neon` est généré si les variables `I32` et `NEON` sont définies pour mesurer le temps d'exécution de la FFT *integer 32* avec optimisations *Neon*;

- `run_fft_i16_neon` est généré si la variable `NEON` est définie pour mesurer le temps d'exécution de la FFT *integer 16* avec optimisations *Neon*.

```
# Ne10 FFT performance (float32 plain C)
add_executable(run_ne10_fft_f32_c test/performance/run_ne10_fft.cpp src/Timers.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_fft_f32_c PUBLIC -DF32)
target_link_libraries(run_ne10_fft_f32_c NE10)

# Ne10 FFT performance (int32 plain C)
add_executable(run_ne10_fft_i32_c test/performance/run_ne10_fft.cpp src/Timers.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_fft_i32_c PUBLIC -DI32)
target_link_libraries(run_ne10_fft_i32_c NE10)

# Ne10 FFT performance (int16 plain C)
add_executable(run_ne10_fft_i16_c test/performance/run_ne10_fft.cpp src/Timers.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_fft_i16_c PUBLIC -DI16)
target_link_libraries(run_ne10_fft_i16_c NE10)

# Ne10 FFT performance (float32 with neon optimizations)
add_executable(run_ne10_fft_f32_neon test/performance/run_ne10_fft.cpp src/Timers.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_fft_f32_neon PUBLIC -DF32 -DNEON)
target_link_libraries(run_ne10_fft_f32_neon NE10)

# Ne10 FFT performance (int32 with neon optimizations)
add_executable(run_ne10_fft_i32_neon test/performance/run_ne10_fft.cpp src/Timers.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_fft_i32_neon PUBLIC -DI32 -DNEON)
target_link_libraries(run_ne10_fft_i32_neon NE10)

# Ne10 FFT performance (int16 with neon optimizations)
add_executable(run_ne10_fft_i16_neon test/performance/run_ne10_fft.cpp src/Timers.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_fft_i16_neon PUBLIC -DI16 -DNEON)
target_link_libraries(run_ne10_fft_i16_neon NE10)
```

J Mesure des performances des FFT de *FFTW3*

J.1 Code source

Code permettant de tester la vitesse d'exécution moyenne de la FFT en *float 32* de la librairie *FFTW3*. La moyenne est calculée sur 10 000 000 d'exécutions. Les données d'entrée de la FFT sont générées aléatoirement et sont différentes pour chaque exécution.

```
#include <iomanip>
#include <iostream>
#include <cmath>

#include <fftw3.h>

#include "mdct_constants.h"
#include "Timers.h"

#define RUNS 10000000

int main()
{
    // print which FFT will be tested
    std::cout << "FFT_FFTW3_f32_plain_C" << std::endl;

    // seed the random
    srand( static_cast<unsigned>(time(0)));

    // start the loop executing the FFTs
    int64_t *runtimes = static_cast<int64_t *>(malloc(RUNS * sizeof(int64_t)));
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i)
    {
        // initialize an empty spectrum
        fftwf_complex *fft_out = (fftwf_complex *)fftwf_malloc(sizeof(fftwf_complex) * MDCT_M2);

        // generate random input data
        fftwf_complex *fft_in = (fftwf_complex *)fftwf_malloc(sizeof(fftwf_complex) * MDCT_M2);
        float *x = (float *)fft_in;
        for (int i = 0; i < MDCT_M2; ++i)
        {
            x[i] = 1.8f * rand() / RAND_MAX - 1.8f / 2.0f;
        }

        // initialize the configuration
        fftwf_plan fft_plan = fftwf_plan_dft_1d(MDCT_M2, fft_in, fft_out,
            FFTW_FORWARD, FFTW_MEASURE);

        // perform the FFT and measure the run time
        EvsHwLGPL::CTimers timer;
        timer.Start();
        fftwf_execute(fft_plan);
        timer.Stop();
        runtimes[i] = timer.GetTimeElapsed();

        // clean
        fftwf_destroy_plan(fft_plan);
        fftwf_free(fft_in);
        fftwf_free(fft_out);
    }
}
```

```

    // compute the average
    double avg = 0.0;
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i) avg += static_cast<double>(runtimes[i]);
    avg = avg / static_cast<double>(RUNS);
    std::cout << "average_run_time:_" << avg << "_ns" << std::endl;

    // compute the standard deviation
    double dev = 0.0;
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i) dev += static_cast<double>(runtimes[i]) - avg;
    dev = dev * dev / static_cast<double>(RUNS);
    dev = sqrt(dev);
    std::cout << "standard_deviation:_" << dev << "_ns" << std::endl;

    return 0;
}

```

J.2 Compilation

Commandes CMake utilisées pour générer l'exécutable permettant de mesurer le temps d'exécution de la FFT *float32* de la librairie *FFTW3*.

```

# FFTW3 FFT performance (float32)
add_executable(run_fftw3_fft_f32 test/performance/run_fftw3_fft_f32.cpp src/Timers.cpp)
target_link_libraries(run_fftw3_fft_f32 fftw3f)

```

K Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *fixed point*

K.1 Header

Header de la classe `mdct_ne10_i32_c` : MDCT basée sur la FFT de la librairie *Ne10* en *integer* (32 bits). La classe contient les structures de données `fft_in` en représentation Q1.15 et `fft_out` en Q9.15, le tableau de facteurs de `twiddle` utilisé pour le pre- et le post-processing et la configuration de la FFT (`cfg`). L'implémentation des fonctions de ce header est présentée dans les annexes suivantes.

```
#pragma once

#include "mdct_constants.h"
#include "NE10.h"

class ne10_mdct_i32_c
{
private:
    ne10_fft_cfg_int32_t cfg; // Ne10 configuration
    ne10_fft_cpx_int32_t fft_in[MDCT_M2] __attribute__((aligned(16))); // Ne10 FFT input buffer
    // Q1.15
    ne10_fft_cpx_int32_t fft_out[MDCT_M2] __attribute__((aligned(16))); // Ne10 FFT output buffer
    // Q9.15
    int16_t twiddle[MDCT_M] __attribute__((aligned(16))); // MDCT twiddle factors

public:
    ne10_mdct_i32_c();
    ~ne10_mdct_i32_c();
    void mdct(int16_t *time_signal, int32_t *spectrum);
};
```

K.2 Constructeur

Initialisation de la MDCT dans le constructeur de la classe `mdct_ne10_i32_c` :

- Le tableau de `twiddle` est initialisé en *double* puis converti en *integer* (représentation Q15);
- La configuration de la FFT de *Ne10* est initialisée en *complex to complex* en *integer 32* avec en paramètre la taille de la fenêtre de la FFT réduite à un quart de la taille de la fenêtre d'entrée.

```
ne10_mdct_i32_c::ne10_mdct_i32_c()
{
    // initialize the twiddling factors
    double alpha = M_PI / (8.0*MDCT_M);
    double omega = M_PI / MDCT_M;
    double scale = sqrt(sqrt(2.0 / static_cast<double>MDCT_M));
    for (int i = 0; i < MDCT_M2; ++i)
    {
        double x = omega * i + alpha;
        twiddle[2*i] = static_cast<int16_t>(cos(x)*scale*pow(2.0, 15.0));
        twiddle[2*i+1] = static_cast<int16_t>(sin(x)*scale*pow(2.0, 15.0));
    }

    // initialize the Ne10 FFT configuration
    cfg = ne10_fft_alloc_c2c_int32_c(MDCT_M2);
}
```

K.3 Destructeur

Destructeur de la classe `mdct_ne10_i32_c` qui permet de libérer la mémoire allouée à la configuration de la FFT avec la fonction appropriée de la librairie *Ne10*.

```
ne10_mdct_i32_c::~ne10_mdct_i32_c()
{
    ne10_fft_destroy_c2c_int32(cfg);
}
```

K.4 Fonction MDCT

Implémentation de l'algorithme de MDCT basé sur la FFT de la librairie *Ne10* en *integer 32* et en *plain C* :

- Initialisation du tableau d'entrée de la FFT : les opérations de *pre-twiddling* permettant de réduire la fenêtre d'entrée de la FFT sont faites en algorithmique *fixed point*;
- Appel de la fonction FFT de *Ne10*;
- Calcul du spectre de fréquences : les opérations de *post-twiddling* permettant de calculer le spectre à partir des données de sortie de la FFT et des facteurs de *twiddle* sont faites en algorithmique *fixed point*.

```
void ne10_mdct_i32_c::mdct(int16_t *time_signal, int32_t *spectrum)
{
    // pre-twiddling
    // fft_in = (Q1.15 + Q1.15) * Q1.15/4 + (Q1.15 + Q1.15) * Q1.15/4
    //          1/4 Q1.30 + 1/4 Q1.30 + 1/4 Q1.30 + 1/4 Q1.30 -> Q1.30
    //          >>7 -> Q1.23 + 8 bits reserved for the FFT
    int16_t *cos_tw = twiddle;
    int16_t *sin_tw = cos_tw + 1;
    for (int i = 0; i < MDCT_M2; i += 2)
    {
        int32_t r0 = static_cast<int32_t>(time_signal[MDCT_M32-1-i]) + time_signal[MDCT_M32+i];
        int32_t i0 = static_cast<int32_t>(time_signal[MDCT_M2+i]) - time_signal[MDCT_M2-1-i];

        int16_t c = cos_tw[i];
        int16_t s = sin_tw[i];

        fft_in[i/2].r = (((r0*c)+64)>>7) + (((i0*s)+64)>>7);
        fft_in[i/2].i = (((i0*c)+64)>>7) - (((r0*s)+64)>>7);
    }

    for (int i = MDCT_M2; i < MDCT_M; i += 2)
    {
        int32_t r0 = static_cast<int32_t>(time_signal[MDCT_M32-1-i]) - time_signal[-MDCT_M2+i];
        int32_t i0 = static_cast<int32_t>(time_signal[MDCT_M2+i]) + time_signal[MDCT_M52-1-i];

        int16_t c = cos_tw[i];
        int16_t s = sin_tw[i];

        fft_in[i/2].r = (((r0*c)+64)>>7) + (((i0*s)+64)>>7);
        fft_in[i/2].i = (((i0*c)+64)>>7) - (((r0*s)+64)>>7);
    }

    // perform the FFT
    ne10_fft_c2c_1d_int32_c(fft_out, fft_in, cfg, 0, 0);
}
```



```

// post-twiddling
// spectrum = Q9.23>>8 * Q1.15/4 + Q9.23>>8 * Q1.15/4
//           = Q9.15 * Q1.15/4 + Q9.15 * Q1.15/4
//           = Q10.30/4 + Q10.30/4
//           = Q11.30/4
//           = Q9.30 >> 15 = Q9.15
for (int i = 0; i < MDCT_M; i += 2)
{
    int32_t r0 = fft_out[i/2].r;
    int32_t i0 = fft_out[i/2].i;

    int16_t c = cos_tw[i];
    int16_t s = sin_tw[i];

    spectrum[i] = (((-(static_cast<int64_t>(r0)+128)>>8)*c+16384)>>15)
        - (((static_cast<int64_t>(i0)+128)>>8)*s+16384)>>15);
    spectrum[MDCT_M-1-i] = (((-(static_cast<int64_t>(r0)+128)>>8)*s+16384)>>15)
        + (((static_cast<int64_t>(i0)+128)>>8)*c+16384)>>15);
}
}

```

L Implémentation de la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *fixed point* avec optimisations *Neon*

Le code de cette annexe utilise les instructions intrinsèques Neon et doit être compilé avec l'option `-mfpu=neon`.

L.1 Header

Header de la classe `mdct_ne10_i32_neon` : MDCT basée sur la FFT de la librairie *Ne10* en *integer* (32 bits) optimisée par l'utilisation des opérations SIMD Neon. La classe contient les structures de données `fft_in` en représentation Q1.15 et `fft_out` en Q9.15, les tableaux de facteurs de twiddle utilisés pour le *pre-* et le *post-processing* et la configuration de la FFT (`cfg`). Contrairement aux autres implémentations, les facteurs de twiddle ne sont pas rassemblés dans un seul tableau. Les tableaux de facteurs de *pre-twiddling* et de *post-twiddling* sont séparés car ils sont utilisés en 16 bits pour le *pre-twiddling* et en 32 bits pour le *post-twiddling*. Chacun de ces tableaux est séparé en deux afin que chaque moitié puisse être initialisée dans un ordre qui facilite l'utilisation des opérations SIMD. L'implémentation des fonctions de ce header est présentée dans les annexes suivantes.

```
#pragma once

#include <arm_neon.h>
#include "mdct_constants.h"
#include "NE10.h"

class ne10_mdct_i32_neon
{
private:
    ne10_fft_cfg_int32_t cfg; // Ne10 configuration
    ne10_fft_cpx_int32_t fft_in[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // Ne10 FFT input buffer
    ne10_fft_cpx_int32_t fft_out[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // Ne10 FFT output buffer
    int16_t pretwiddle_start[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // pre-twiddle factors
    int16_t pretwiddle_end[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // second half is stored
    // in reversed order
    int32_t posttwiddle_start[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // post-twiddle factors
    int32_t posttwiddle_end[MDCT_M2]__attribute__((aligned(16))); // second half is stored
    // in reversed order

public:
    ne10_mdct_i32_neon();
    ~ne10_mdct_i32_neon();
    void mdct(int16_t *time_signal, int32_t *spectrum);
};
```

L.2 Constructeur

Initialisation de la MDCT dans le constructeur de la classe `mdct_ne10_i32_neon` :

- Les tableaux de twiddle sont initialisés en *double* puis convertis en *integer* (représentation Q15 en 16 bits pour le *pre-twiddling* et en 32 bits pour le *post-twiddling*) : la première moitié des tableaux est rangée à l'endroit dans les tableaux `pretwiddle_start` et `posttwiddle_start` tandis que la seconde est rangée à l'envers dans les tableaux `pretwiddle_end` et `posttwiddle_end`;
- La configuration de la FFT de *Ne10* est initialisée en *complex to complex* en *integer 32* avec en paramètre la taille de la fenêtre de la FFT réduite à un quart de la taille de la fenêtre d'entrée avec la fonction adaptée pour l'exécution d'une FFT optimisée avec les instructions SIMD Neon.

```

ne10_mdct_i32_neon::ne10_mdct_i32_neon()
{
    double alpha = M_PI / (8.0*MDCT_M);
    double omega = M_PI / MDCT_M;
    double scale = sqrt(sqrt(2.0 / static_cast<double>MDCT_M));
    for (int i = 0; i < MDCT_M4; ++i)
    {
        double start = omega * (i) + alpha;
        double end = omega * (i+MDCT_M4) + alpha;
        double cos_start = cos(start);
        double sin_start = sin(start);
        double cos_end = cos(end);
        double sin_end = sin(end);
        pretwiddle_start[2*i] = static_cast<int16_t>(cos_start*scale*pow(2.0, 15.0));
        pretwiddle_start[2*i+1] = static_cast<int16_t>(sin_start*scale*pow(2.0, 15.0));
        pretwiddle_end[MDCT_M2-2*i-2] = static_cast<int16_t>(cos_end*scale*pow(2.0, 15.0));
        pretwiddle_end[MDCT_M2-2*i-1] = static_cast<int16_t>(sin_end*scale*pow(2.0, 15.0));
        posttwiddle_start[2*i] = static_cast<int32_t>(cos_start*scale*pow(2.0, 31.0));
        posttwiddle_start[2*i+1] = static_cast<int32_t>(sin_start*scale*pow(2.0, 31.0));
        posttwiddle_end[MDCT_M2-2*i-2] = static_cast<int32_t>(cos_end*scale*pow(2.0, 31.0));
        posttwiddle_end[MDCT_M2-2*i-1] = static_cast<int32_t>(sin_end*scale*pow(2.0, 31.0));
    }

    cfg = ne10_fft_alloc_c2c_int32_neon(MDCT_M2);
}

```

L.3 Destructeur

Destructeur de la classe `mdct_ne10_i32_c` qui permet de libérer la mémoire allouée à la configuration de la FFT avec la fonction appropriée de la librairie *Ne10*.

```

ne10_mdct_i32_neon::~ne10_mdct_i32_neon()
{
    ne10_fft_destroy_c2c_int32(cfg);
}

```

L.4 Fonction MDCT

Implémentation de l'algorithme de MDCT basé sur la FFT de la librairie *Ne10* en *integer 32* avec utilisation des instructions SIMD Neon :

- Initialisation du tableau d'entrée de la FFT : les opérations de *pre-twiddling* permettant de réduire la fenêtre d'entrée de la FFT sont faites en algorithmique *fixed point*. L'utilisation des fonctions SIMD permet d'effectuer quatre opérations en parallèle afin de réduire le temps d'exécution. Les facteurs de *pre-twiddling* codés sur 16 bits transforment le signal d'entrée codé sur 16 bits en un tableau d'entrée de la FFT codé sur 32 bits;
- Appel de la fonction FFT de *Ne10* optimisée par l'utilisation des instructions SIMD Neon;
- Calcul du spectre de fréquences : les opérations de *post-twiddling* permettant de calculer le spectre à partir des données de sortie de la FFT et des facteurs de *twiddle* sont faites en algorithmique *fixed point*. Les fonctions SIMD permettent d'effectuer deux ou quatre opérations en parallèle afin de réduire le temps d'exécution.

```

void ne10_mdct_i32_neon::mdct(int16_t *time_signal, int32_t *spectrum)
{
    // see the twiddling_loops.nlsx file for more details

    // for i from 0 to 254, step 2

    // r[ 0 -> 127, pas 1] = time_signal[ 767 -> 513, pas 2] * c[ 0 -> 127, pas 1]
    //                        + time_signal[ 768 -> 1022, pas 2] * c[ 0 -> 127, pas 1]
    //                        + time_signal[ 256 -> 510, pas 2] * s[ 0 -> 127, pas 1]
    //                        + -time_signal[ 255 -> 1, pas 2] * s[ 0 -> 127, pas 1]

    // i[ 0 -> 127, pas 1] = time_signal[ 256 -> 510, pas 2] * c[ 0 -> 127, pas 1]
    //                        + -time_signal[ 255 -> 1, pas 2] * c[ 0 -> 127, pas 1]
    //                        + -time_signal[ 767 -> 513, pas 2] * s[ 0 -> 127, pas 1]
    //                        + -time_signal[ 768 -> 1022, pas 2] * s[ 0 -> 127, pas 1]

    // fft_in[i/2].r = time_signal[M32-1-i] * cos_tw[i] + time_signal[M32+i] * cos_tw[i]
    //                  + time_signal[M2+i] * sin_tw[i] + (-time_signal[M2-1-i]) * sin_tw[i]

    // fft_in[i/2].i = time_signal[M2+i] * cos_tw[i] + (-time_signal[M2-1-i]) * cos_tw[i]
    //                  + (-time_signal[M32-1-i]) * sin_tw[i] + (-time_signal[M32+i]) * sin_tw[i]

    // for i from 510 to 256, step 2

    // r[255 -> 128, pas 1] = time_signal[ 257 -> 511, pas 2] * c[255 -> 128, pas 1]
    //                        + -time_signal[ 254 -> 0, pas 2] * c[255 -> 128, pas 1]
    //                        + time_signal[ 766 -> 512, pas 2] * s[255 -> 128, pas 1]
    //                        + time_signal[ 769 -> 1023, pas 2] * s[255 -> 128, pas 1]

    // i[255 -> 128, pas 1] = time_signal[ 766 -> 512, pas 2] * c[255 -> 128, pas 1]
    //                        + time_signal[ 769 -> 1023, pas 2] * c[255 -> 128, pas 1]
    //                        + -time_signal[ 257 -> 511, pas 2] * s[255 -> 128, pas 1]
    //                        + time_signal[ 254 -> 0, pas 2] * s[255 -> 128, pas 1]

    // fft_in[i/2].r = time_signal[M32-1-i] * cos_tw[i] + (-time_signal[-M2+i]) * cos_tw[i]
    //                  + time_signal[M2+i] * sin_tw[i] + time_signal[M52-1-i] * sin_tw[i]

    // fft_in[i/2].i = time_signal[M2+i] * cos_tw[i] + time_signal[M52-1-i] * cos_tw[i]
    //                  + (-time_signal[M32-1-i]) * sin_tw[i] + time_signal[-M2+i] * sin_tw[i]

    for (int i = 0; i < MDCT_M2; i += 8)
    {
        // tx.val[0] -> odd indexes
        // tx.val[1] -> even indexes
        int16x4x2_t t1 = vld2_s16(time_signal+MDCT_M2+i);
        int16x4x2_t t2 = vld2_s16(time_signal+MDCT_M2-8-i);
        int16x4x2_t t3 = vld2_s16(time_signal+MDCT_M32+i);
        int16x4x2_t t4 = vld2_s16(time_signal+MDCT_M32-8-i);

        t2.val[0] = (int16x4_t)vrev64_s32((int32x2_t)vrev32_s16(t2.val[0]));
        // reverse the t2 even values: 0 2 4 6 -> 6 4 2 0
        t2.val[1] = (int16x4_t)vrev64_s32((int32x2_t)vrev32_s16(t2.val[1]));
        // reverse the t2 odd values: 1 3 5 7 -> 7 5 3 1
        t4.val[0] = (int16x4_t)vrev64_s32((int32x2_t)vrev32_s16(t4.val[0]));
        // reverse the t4 even values: 0 2 4 6 -> 6 4 2 0
        t4.val[1] = (int16x4_t)vrev64_s32((int32x2_t)vrev32_s16(t4.val[1]));
        // reverse the t4 odd values: 1 3 5 7 -> 7 5 3 1
    }
}

```

```

// x_tw.val[0] -> cos twiddle
// x_tw.val[1] -> sin twiddle
int16x4x2_t start_tw = vld2_s16(pretwiddle_start+i);
int16x4x2_t end_tw = vld2_s16(pretwiddle_end+i);

// start.val[0] -> real part
// start.val[1] -> imaginary part
int32x4x2_t start;
start.val[0] = vshrq_n_s32(
    vaddq_s32(
        vaddq_s32(
            vmull_s16(t4.val[1], start_tw.val[0]),
            vmull_s16(t3.val[0], start_tw.val[0])),
        vaddq_s32(
            vmull_s16(t1.val[0], start_tw.val[1]),
            vmull_s16(vneg_s16(t2.val[1]), start_tw.val[1]))),
    7);
start.val[1] = vshrq_n_s32(
    vaddq_s32(
        vaddq_s32(
            vmull_s16(t1.val[0], start_tw.val[0]),
            vmull_s16(vneg_s16(t2.val[1]), start_tw.val[0])),
        vaddq_s32(
            vmull_s16(vneg_s16(t4.val[1]), start_tw.val[1]),
            vmull_s16(vneg_s16(t3.val[0]), start_tw.val[1]))),
    7);

// end.val[0] -> real part
// end.val[1] -> imaginary part
int32x4x2_t end;
end.val[0] = vshrq_n_s32(
    vaddq_s32(
        vaddq_s32(vmull_s16(t1.val[1], end_tw.val[0]),
            vmull_s16(vneg_s16(t2.val[0]), end_tw.val[0])),
        vaddq_s32(
            vmull_s16(t4.val[0], end_tw.val[1]),
            vmull_s16(t3.val[1], end_tw.val[1]))),
    7);
end.val[1] = vshrq_n_s32(
    vaddq_s32(
        vaddq_s32(
            vmull_s16(t4.val[0], end_tw.val[0]),
            vmull_s16(t3.val[1], end_tw.val[0])),
        vaddq_s32(
            vmull_s16(vneg_s16(t1.val[1]), end_tw.val[1]),
            vmull_s16(t2.val[0], end_tw.val[1]))),
    7);

// reverse the end part
end.val[0] = (int32x4_t)vrev64q_s32(end.val[0]);
end.val[0] = vcombine_s32(vget_high_s32(end.val[0]), vget_low_s32(end.val[0]));
end.val[1] = (int32x4_t)vrev64q_s32(end.val[1]);
end.val[1] = vcombine_s32(vget_high_s32(end.val[1]), vget_low_s32(end.val[1]));

// store the result
vst2q_s32((int32_t *)fft_in+i, start);
vst2q_s32((int32_t *)fft_in+MDCT_M2-4-i/2, end);
}

```

```

// perform the FFT
ne10_fft_c2c_1d_int32_neon(fft_out, fft_in, cfg, 0, 0);

// post-twiddling
for (int i = 0; i < MDCT_M2; i += 8)
{
    // load the fft output and reverse the end part
    // fft_out_x.val[0] -> real part
    // fft_out_x.val[1] -> imaginary part
    int32x4x2_t fft_out_start = vld2q_s32((int32_t *)fft_out+i);
    int32x4x2_t fft_out_end = vld2q_s32((int32_t *)fft_out+MDCT_M-8-i);
    fft_out_end.val[0] = (int32x4_t)vrev64q_s32(fft_out_end.val[0]);
    fft_out_end.val[0] = vcombine_s32(vget_high_s32(fft_out_end.val[0]),
                                     vget_low_s32(fft_out_end.val[0]));
    fft_out_end.val[1] = (int32x4_t)vrev64q_s32(fft_out_end.val[1]);
    fft_out_end.val[1] = vcombine_s32(vget_high_s32(fft_out_end.val[1]),
                                     vget_low_s32(fft_out_end.val[1]));

    // load the twiddle factors
    // x_tw.val[0] -> cos twiddle
    // x_tw.val[1] -> sin twiddle
    int32x4x2_t start_tw = vld2q_s32(posttwiddle_start+i);
    int32x4x2_t end_tw = vld2q_s32(posttwiddle_end+i);

    int32x4x2_t spectrum_start;
    spectrum_start.val[0] = vshrq_n_s32(vaddq_s32(
        vqrdmulhq_s32(vnegq_s32(fft_out_start.val[0]), start_tw.val[0]),
        vqrdmulhq_s32(vnegq_s32(fft_out_start.val[1]), start_tw.val[1])), 8);
    spectrum_start.val[1] = vshrq_n_s32(vaddq_s32(
        vqrdmulhq_s32(vnegq_s32(fft_out_end.val[0]), end_tw.val[1]),
        vqrdmulhq_s32(fft_out_end.val[1], end_tw.val[0])), 8);

    int32x4x2_t spectrum_end;
    spectrum_end.val[0] = vshrq_n_s32(vaddq_s32(
        vqrdmulhq_s32(vnegq_s32(fft_out_end.val[0]), end_tw.val[0]),
        vqrdmulhq_s32(vnegq_s32(fft_out_end.val[1]), end_tw.val[1])), 8);
    spectrum_end.val[1] = vshrq_n_s32(vaddq_s32(
        vqrdmulhq_s32(vnegq_s32(fft_out_start.val[0]), start_tw.val[1]),
        vqrdmulhq_s32(fft_out_start.val[1], start_tw.val[0])), 8);

    spectrum_end.val[0] = (int32x4_t)vrev64q_s32(spectrum_end.val[0]);
    spectrum_end.val[0] = vcombine_s32(vget_high_s32(spectrum_end.val[0]),
                                     vget_low_s32(spectrum_end.val[0]));
    spectrum_end.val[1] = (int32x4_t)vrev64q_s32(spectrum_end.val[1]);
    spectrum_end.val[1] = vcombine_s32(vget_high_s32(spectrum_end.val[1]),
                                     vget_low_s32(spectrum_end.val[1]));

    // store the result
    vst2q_s32((int32_t *)spectrum+i, spectrum_start);
    vst2q_s32((int32_t *)spectrum+MDCT_M-8-i, spectrum_end);
}
}

```

M Validation des spectres de fréquences produits par les MDCT

M.1 Code source

M.2 Compilation

N Mesure des performances des MDCT *Ne10* et MDCT de référence

N.1 Code source

Code permettant de mesurer les performances des MDCT de *Ne10* en *float 32 plain C*, *integer 32 plain C*, *integer 32* avec optimisation Neon et de la MDCT de référence en *double* (en fonction de la variable de préprocesseur définie à la compilation). Le code mesure et affiche le temps d'exécution moyen et l'écart type. Ces informations sont calculées sur un nombre d'exécutions donné en paramètre à l'exécutable. Les MDCT sont testées avec le même signal sinusoïdal en entrée dont la valeur par défaut est de 200 Hz.

```
#include <iostream>
#include <cstring>

#include "args_parser.h"
#include "mdct_constants.h"
#include "sin_wave.h"
#include "Timers.h"

#ifdef FIXED_POINT_C    // fixed point arithmetic

#include "ne10_mdct_i32_c.h"

#define INPUT_DATA      int16_t
#define OUTPUT_DATA     int32_t
#define GENERATE_SIN    sin_int
#define MDCT            ne10_mdct_i32_c

#elif FIXED_POINT_NEON  // fixed point arithmetic

#include "ne10_mdct_i32_neon.h"

#define INPUT_DATA      int16_t
#define OUTPUT_DATA     int32_t
#define GENERATE_SIN    sin_int
#define MDCT            ne10_mdct_i32_neon

#elif FLOATING_POINT    // floating point arithmetic

#include "ne10_mdct_f32_c.h"

#define INPUT_DATA      float
#define OUTPUT_DATA     float
#define GENERATE_SIN    sin_float
#define MDCT            ne10_mdct_f32_c

#else                    // reference algorithm in floating point arithmetic

#include "ref_mdct.h"

#define INPUT_DATA      double
#define OUTPUT_DATA     double
#define GENERATE_SIN    sin_float

#endif
```



```

/**
 * @brief Run the MDCT on a single frame x times
 * the signal is a single tone configurable via the --sin parameter (200Hz by default)
 * the number of runs is setted by the --run parameter (1 by default)
 */
int main(int argc, char **argv)
{
    // initialize the parameters
    params p;
    try
    {
        p = parse_args(argc, argv);
    }
    catch(const std::runtime_error &err)
    {
        std::cerr << err.what() << std::endl;
        usage();
        return 1;
    }

    // print which MDCT will be tested
#ifdef FIXED_POINT_C
    std::cout << "MDCT_Ne10_i32_plain_C:" <<
        << p.runs << "runs_with_a_single_tone_signal(" << p.frequency << "Hz)" << std::endl;
#elif FIXED_POINT_NEON
    std::cout << "MDCT_Ne10_i32_Neon:" <<
        << p.runs << "runs_with_a_single_tone_signal(" << p.frequency << "Hz)" << std::endl;
#elif FLOATING_POINT
    std::cout << "MDCT_Ne10_f32_plain_C:" <<
        << p.runs << "runs_with_a_single_tone_signal(" << p.frequency << "Hz)" << std::endl;
#else
    std::cout << "Reference_MDCT:" <<
        << p.runs << "runs_with_a_single_tone_signal(" << p.frequency << "Hz)" << std::endl;
#endif

    // generate the time signal
    INPUT_DATA time_signal[MDCT_WINDOW_LEN] __attribute__((aligned(16)));
    memset(&time_signal, 0, MDCT_WINDOW_LEN*sizeof(INPUT_DATA));
    GENERATE_SIN(time_signal, MDCT_WINDOW_LEN, 0.9, p.frequency, 0.0, FS);

    // initialize an empty spectrum
    OUTPUT_DATA mdct_spectrum[MDCT_M] __attribute__((aligned(16)));
    memset(&mdct_spectrum, 0, MDCT_M*sizeof(OUTPUT_DATA));

    // perform the MDCT x times
    EvsHwLGPL::CTimers timer;
    int64_t *runtimes = static_cast<int64_t *>(malloc(p.runs * sizeof(int64_t)));

#ifdef REF
    for (unsigned i = 0; i < p.runs; ++i) {
        timer.Start();
        ref_float_mdct<INPUT_DATA>(time_signal, mdct_spectrum);
        timer.Stop();
        runtimes[i] = timer.GetTimeElapsed();
    }
}

```

```

#else
    MDCT ne10_mdct;
    for (unsigned i = 0; i < p.runs; ++i) {
        timer.Start();
        ne10_mdct.mdct(time_signal, mdct_spectrum);
        timer.Stop();
        runtimes[i] = timer.GetTimeElapsed();
    }
#endif

    // compute the average run time
    double avg = 0.0;
    for (unsigned i = 0; i < p.runs; ++i) avg += static_cast<double>(runtimes[i]);
    avg = avg / static_cast<double>(p.runs);
    std::cout << "average_run_time:_" << avg << "_ns" << std::endl;

    // compute the standard deviation
    double dev = 0.0;
    for (unsigned i = 0; i < p.runs; ++i) dev += static_cast<double>(runtimes[i] - avg);
    dev = dev * dev / static_cast<double>(p.runs);
    dev = sqrt(dev);
    std::cout << "standard_deviation:_" << dev << std::endl;

    // clean
    free(runtimes);

    return 0;
}

```

N.2 Compilation

Commandes CMake pour la compilation des différents exécutables de tests de performance des MDCT :

- la variable `FLOATING_POINT` permet de compiler l'exécutable `run_mdct_f32_c` pour tester la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *float 32 plain C*;
- la variable `FIXED_POINT_C` permet de compiler l'exécutable `run_mdct_i32_c` pour tester la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *integer 32 plain C*;
- la variable `FIXED_POINT_NEON` permet de compiler l'exécutable `run_mdct_i32_neon` pour tester la MDCT basée sur la FFT de *Ne10* en *integer 32* avec optimisations Neon;
- la variable `REF` permet de compiler l'exécutable `run_mdct_ref` pour tester la MDCT de référence en *double*;

```

# Ne10 f32 x times on a single frame
add_executable(run_ne10_mdct_f32_c test/performance/run_ne10_mdct.cpp
    src/args_parser src/sin_wave.cpp src/Timers.cpp
    src/ne10_mdct_f32_c.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_mdct_f32_c PUBLIC -DFLOATING_POINT)
target_link_libraries(run_ne10_mdct_f32_c NE10)

# Ne10 i32 plain C x times on a single frame
add_executable(run_ne10_mdct_i32_c test/performance/run_ne10_mdct.cpp
    src/args_parser src/sin_wave.cpp src/Timers.cpp
    src/ne10_mdct_i32_c.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_mdct_i32_c PUBLIC -DFIXED_POINT_C)
target_link_libraries(run_ne10_mdct_i32_c NE10)

```

```

# Ne10 i32 neon x times on a single frame
add_executable(run_ne10_mdct_i32_neon test/performance/run_ne10_mdct.cpp
    src/args_parser src/sin_wave.cpp src/Timers.cpp
    src/ne10_mdct_i32_neon.cpp)
target_compile_definitions(run_ne10_mdct_i32_neon PUBLIC -DFIXED_POINT_NEON)
target_link_libraries(run_ne10_mdct_i32_neon NE10)

# Ref MDCT x times on a single frame
add_executable(run_ref_mdct test/performance/run_ne10_mdct.cpp
    src/args_parser src/sin_wave.cpp src/Timers.cpp
    src/ref_mdct.cpp)
target_compile_definitions(run_ref_mdct PUBLIC -DREF)
target_link_libraries(run_ref_mdct NE10)

```

O Mesure des performances de la MDCT *FFTW3* en *float 32*

O.1 Code source

Code permettant de mesurer les performances de la MDCT basée sur la FFT de *FFTW3* en *float 32*. Le code mesure et affiche le temps d'exécution moyen et l'écart type. Ces informations sont calculées sur 10 000 000 d'exécutions. La MDCT est testée avec le même signal sinusoïdal en entrée dont la valeur est définie à 440 Hz.

```
#include <iostream>
#include <cstring>

#include "fftw3_mdct_f32.h"
#include "sin_wave.h"
#include "Timers.h"

#define RUNS          10000000
#define FREQUENCY     440.0

int main()
{
    // print which MDCT will be tested
    std::cout << "MDCT_FFTW3_f32_plain_C:_\n"
               << RUNS << "_runs_with_a_single_tone_signal_" << FREQUENCY << "Hz)" << std::endl;

    // generate the time signal
    float time_signal[MDCT_WINDOW_LEN];
    sin_float(time_signal, MDCT_WINDOW_LEN, 0.9, FREQUENCY, 0.0, FS);

    // initialize an empty spectrum
    float spectrum[MDCT_M];
    memset(spectrum, 0, MDCT_M*sizeof(float));

    // initialize the configuration
    fftw3_mdct_f32 fftw3_mdct;

    // perform the MDCT
    EvsHwLGPL::CTimers timer;
    int64_t *runtimes = static_cast<int64_t*>(malloc(RUNS * sizeof(int64_t)));
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i)
    {
        timer.Start();
        fftw3_mdct.mdct(time_signal, spectrum);
        timer.Stop();
        runtimes[i] = timer.GetTimeElapsed();
    }

    // compute the average run time
    double avg = 0.0;
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i) avg += static_cast<double>(runtimes[i]);
    avg = avg / static_cast<double>(RUNS);
    std::cout << "average_run_time:_\n" << avg << "_ns" << std::endl;

    // compute the standard deviation
    double dev = 0.0;
    for (int i = 0; i < RUNS; ++i) dev += static_cast<double>(runtimes[i]) - avg;
    dev = dev * dev / static_cast<double>(RUNS);
    dev = sqrt(dev);
    std::cout << "standard_deviation:_\n" << dev << std::endl;
```

```
    // clean
    free(runtimes);

    return 0;
}
```

O.2 Compilation

Commandes CMake pour la compilation de l'exécutable de tests de performance de la MDCT basée sur la FFT de *FFTW3* en *float 32*.

```
# FFTW3_f32
add_executable(run_fftw3_mdct_f32 test/performance/run_fftw3_mdct_f32.cpp
    src/fftw3_mdct_f32.cpp src/sin_wave.cpp src/Timers.cpp)
target_link_libraries(run_fftw3_mdct_f32 fftw3f)
```