

Audio tömörítő egység megvalósítása FPGA-val

Nyiri Levente

2025 Október

1. Szabvány

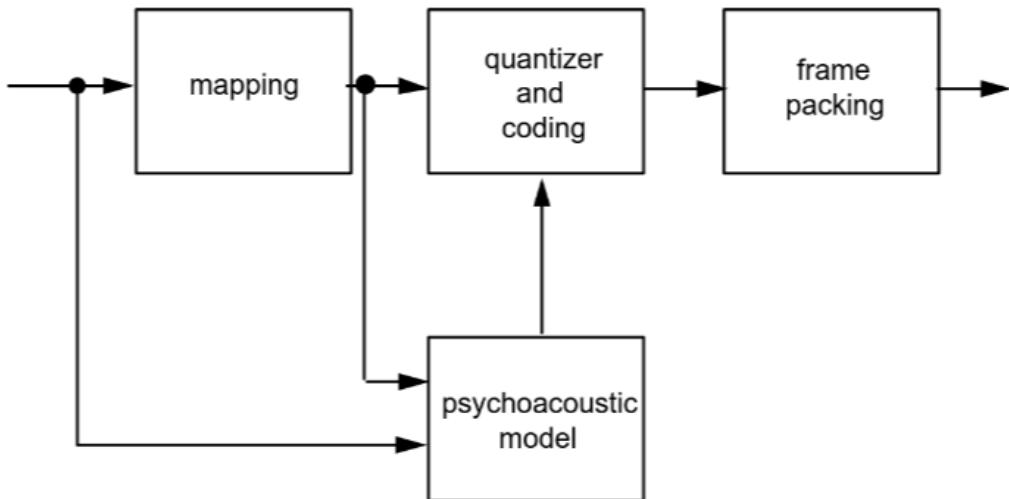
Tanulmányoztam az MPEG-1 Audio és az MPEG-2 Advanced Audio Coding (AAC) szabványokat, úgy döntöttem, hogy az MPEG-1 Audio-t fogom implementálni.

2. LAME

Kiindulásnak a LAME (Lame Aint an MP3 Encoder) nyílt forráskódú MP3 tömörítő szoftver forráskódját tanulmányoztam.

3. Encoder

Az encoder blokkvázlata[1] az 1. árbán látható. Nem szabványosított az algoritmus, én a LAME source code-jából fogok kiindulni a tervezésnél. A kimeneti bitsream-nek meg kell felelnie az International Standard-nak.



1. ábra. Encoder blokkvázlat

3.1. Mapping

3.2. Frame

Egy MP3 file kisebb részegységekre van osztva, ezeket frame-eknek hívjuk. minden frame 1152 audio mintát tartalmaz. Egy frame továbbá szét van választva 2 granule-ra, minden kettőre 576 minta jut.

Egy frame méretét byteban a(z) 1. ábra írja le.

$$\text{frame size} = \frac{144 \cdot \text{bitrate}}{f_s} + \text{Padding} \quad (1)$$

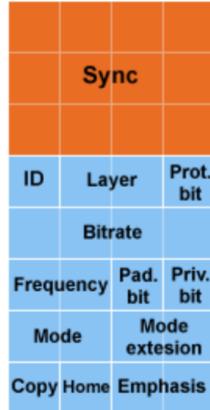
Egy frame felépítése a(z) 1. táblázatban [2] látható.

Header	CRC	Side_Information	Main_Data	Ancillary_Data
--------	-----	------------------	-----------	----------------

1. táblázat. Az MPEG frame fő mezői

3.2.1. Header

A header tartalmazza a szinkronizációs biteket és egyéb információkat a frame-ról, felépítését mutatja a(z) 2. ábra [2].



2. ábra. Frame header

Sync (12 bit) Szerepe a szinkronizálás, minden a 12 bitnek 1-esnek kell lennie: `sync = 12'b1111_1111_1111`

ID (1 bit) Az MPEG verziót határozza meg (MPEG-1 vagy MPEG-2)

Layer (2 bit) Layer I, II vagy III

Protection bit (1 bit) Meghatározza, használunk-e CRC-t

Bitrate (4 bit) A bitrate beállítása

Frequency (2 bit) A mintavételi frekvencia meghatározása

Padding bit (1 bit) Néhány frame-nek szüksége van rá, hogy a bitrate pontos legyen

Private bit (1 bit) Applikáció-specifikus trigger

Mode (2 bit) Csatornamód

Mode extension (2 bit) Csak joint stereo esetén használatos, további specifikáció

Copyright bit (1 bit) Jelzi, hogy a tartalom szerzői jogi védelem alatt áll-e

Home bit (1 bit) A frame az eredeti adathordozón található-e

Emphasis (2 bit) A dekódernek szükséges-e de-emphasist alkalmaznia zajcsökkentés után

3.2.2. Side information

A side information további információt tartalmaz arra vonatkozóan, hogy hogyan kell dekódolni a frame-et. A felépítését a(z) 2. táblázat mutatja.

main_data_begin	private_bits	scfsi	Side_info gr. 0	Side_info gr. 1
-----------------	--------------	-------	-----------------	-----------------

2. táblázat. A side information mezői

main_data_begin (9 bit) Layer III-nál bit reservoir használatával egy adott frame main data helyén szabadon maradt helyet másik frame-ek is használhatják. Ez a mező azt a negatív offsetet adja meg, amennyivel korábban kezdődik egy frame-nek a main data-ja a sync word-höz képest.

private_bits (5 bit) Szabad felhasználás

scfsi (4-4 bit) ScaleFactor Selection Information, azt határozza meg, hogy az egyes scalefactor-ok minden két granule-ra használhatóak-e vagy külön kell minden kettőre küldeni. Ha elég csak egyet küldeni, azzal biteket nyerünk, amit Huffman kódoláshoz lehet használni. Layer III-nál a scalefactorok 4 csoportba vannak osztva a(z) 3. táblázat szerint.

Minden csatornára vonatkozóan, ha egy bit 1-esbe van, akkor az adott csoporthoz tartozó scalefactorokat a frameben lévő második granule újra fogja használni.

Ha short window-t használunk (block_type == 2) bármely granuleban, akkor a scalefactorokat minden külön küldjük minden két csatornára.

group	scalefactor bands
0	0,1,2,3,4,5
1	6,7,8,9,10
2	11,12,13,14,15
3	16,17,18,19,20

3. táblázat. Scalefactor csoportok

A granule-okhoz tartozó **side_info** még további mezőkből áll, ezt mutatja a(z) 4. táblázat.

part2_3_length	big_values	global_gain	scalefac_compress
windows_switching_flag	block_type	mixed_block_flag	table_select
subblock_gain	region0_count	region1_count	preflag
scalefac_scale	count1table_select		

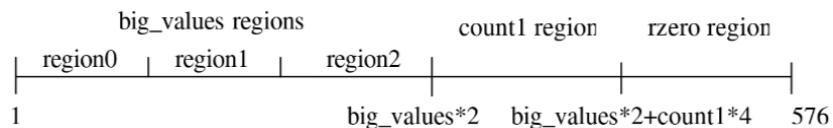
4. táblázat. Granule side information mezői

par2_3_length (12-12 bit) Megmondja, hogy a main data részében a frame-nek hány bit van allokálva scalefactor-oknak (part2) és Huffman kódolt adatnak (part3).

big_values (9-9 bit) Az egyes granule-ok spektrális komponensei más Huffman kód táblázatokkal vannak kódolva. A teljes spektrum 0-tól a Nyquist frekvenciáig több részre van bontva, és ezek a részek máshogyan vannak kódolva. A partícionálás a maximális kvantált értékek alapján

történik. A magasabb frekvenciájú komponenseknek várhatóan alacsonyabb amplitúdójuk van, vagy nem is kell őket kódolni. Megszámoljuk, hogy minden frekvencián összesen hány 0 érték van, ezeknek a számát az `rzero`-ban tároljuk. A `count1` mezőben 4-esével vannak értékek, és az abszolútértéke nem haladja meg az 1-et (az egyes értékek -1, 0 vagy 1 lehetnek). A többi érték a `big_values` mezőben van, ezen belül is 3 részre osztva. Az abszolút maximum értéke ennek a régiúnak 8191.

A `big_values` mező felosztása a(z) 3. ábrán látható.



3. ábra. `big_values` felosztása

global_gain (8-8 bit) Kvantálás lépésköz.

scalefac_compress (4-4 bit) Hány bitet használjon a scalefactorok átviteléhez. Hogy az értéke alapján az első és második scalefactor group hány bitet kap az a(z) 5. táblázatban látható.

scalefac_compress	slen1	slen2
0	0	0
1	0	1
2	0	2
3	0	3
4	3	0
5	1	1
6	1	2
7	1	3
8	2	1
9	2	2
10	2	3
11	3	1
12	3	2
13	3	3
14	4	2
15	4	3

5. táblázat. Scalefac compress értékek

Hivatkozások

- [1] ISO/IEC, „Information technology — Coding of moving pictures and associated audio for digital storage media at up to about 1,5 Mbit/s — Part 3: Audio”, International Organization for Standardization, Geneva, Switzerland, International Standard ISO/IEC 11172-3:1993, 1993, (MPEG-1 Audio).
- [2] R. Raissi, „The Theory Behind Mp3”, 2002. cím: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:12806533>.