SDRAM和DDR布线指南

优酷之家制作: http://www.youku1234.com/

ecos 应用是与硬件平台无关的,虽然开发板没有涉及到 SDRAM 和 DDR,不过,在某些高端平台上使用 ecos 可能会遇到内存布线问题,为了完整叙述,这里一并给出说明。

很多人对内存布线感到迷茫,找不到切入点,不知如何下手,其实高速硬件设计的主要任务就是与干扰做斗争,内存布线也不例外。可以这样考虑:内存是做什么用的呢?是用来存储数据的,写入 1 读出 1,写入 0 读出 0,即保证数据访问正确。那么,在什么情况会导致数据访问错误呢?

- 1、判决错误, 0 判成 1, 1 判成 0。可能参考电平不准(为什么不准?信号线内阻造成的压降),也可能是加性干扰,或者阻抗不匹配引起信号畸变。
- 2、时序错误,不满足建立/保持时间,或者采样点相位错误,不在有效信号位置上。触发器需要维持一段时间的能量供给才能正常工作,这个时间就是建立/保持时间。

那么只要解决好这两个问题,保证内存正确访问,你的内存电路就设计成功了。

有了这个指导思想,内存布线就可以按部就班地完成。不过,不同的 RAM 类型,虽然目标都是避免判决和时序错误,但实现方法因工作模式不同而有较大差异。

高速系统一般采用低压信号,电压低,摆幅小,容易提高速度,降低功耗,但这给布线带来了困难,因为低压信号功率受信号线内阻影响大,是电压平方关系,所以要尽量减少内阻,比如使用电平面,多打孔,缩短走线距离,高压传输在终点用电阻分压出较低电压的信号等。SDRAM、DDR-I、DDR-II、DDR-III信号电压一个比一个低,越来越不容易做稳定。

电源供给也要注意,如果能量供给不足,内存不会稳定工作。

经常看到"等长布线",其实,等长不是目的,真正的目的是满足建立保持时间,同频同相,采样正确。等长只不过可以最简单地实现这个目的罢了。要定量分析线长,必须按照时钟模型公式计算。时钟同步电路的类型在后面有简单介绍,这里只要知道 SDRAM 是公共时钟同步,DDR 是源同步就可以了。

SDRAM 是公共时钟同步模式,只关心建立时间,不关心保持时间。这些时间和各段飞行时间,经过各个门电路延时,clock skew, jitter, cycle 等有关,需要按照公式精确计算。 算出各种参数后下规则,让 EDA 软件辅助设计。选出最长的一根线,不需要计算什么,只要与之等长即可。有些软件能自己算,有些只能自己一段段计算,可以编程让 EXCEL 表格对某种格式的报告文件自动求和,也算半自动化了。

DDR 的所有信号都要加匹配,不论多复杂,为了稳定性。

始端匹配串接一个 22/33 欧电阻即可,终端匹配分为 AC 匹配和 DC 匹配,阻容可以对噪点抑制,戴维宁电路可以提供高压输电,使参考电平更准确,虽然直流功耗大,但比单个50 欧功耗小。

CPU 和 DDR 都是高速器件, DDR 热量高, 应远离。而且 DDR 是源同步时钟模式, 对保持时间有要求, 不是线越短越好, 有最小距离要求。保证时钟稳定, 同频同相, 冗余大即

可。

有时,信号线有交叉的情况,此时,可以在 PCB 里调线,再反标回去,因为 RAM 的各个数据线不需要一一对应,只要有地方存储 bit 就可以了。注意:刷新线 A10 不能调,需要读取 RAM ID 时也不能调整。

评价设计的好坏要看 Margin(冗余), setup time margin 和 hold time margin, SDRAM/DDR 工作没问题并不意味着 margin 小,也许在实验室可以正常工作,可一到现场就死机。频率漂移,时钟抖动,相差,介电常数变化等都会导致采样错误/不满足建立保持时间,而 margin 大就可以尽量抵抗这些干扰,在一个恶劣的环境里仍然保持稳定。

内存的表现形式有两种:内存颗粒和内存条。内存条自身有走线长度,需要计算在内。 问个问题:内存条有3种安装方式:竖插、斜插、平插,你认为那种方式好呢?

附:时钟同步电路的类型

源同步就是指时钟选通信号 clk 伴随发送数据一起由驱动芯片发送。公共时钟同步是指在数据的传输过程中,总线上的驱动端和接收端共享同一个时钟源,在同一个时钟缓冲器 (clock buffer)发出同相时钟的作用下,完成数据的发送和接收。

公共时钟同步,将同一个时钟信号用时钟分配器分成 2 路,一路接发送器,一路接接收器。在时钟上升沿发送数据,在下一个周期的上升沿采样接收。速率在 200-300MHZ 以下。源同步是时钟和数据一起发送,时钟稍稍滞后发送,传输速率主要由数据和时钟信号间的时差决定。因此速率快。

公共时钟同步电路走线长度有最大值 len <=,源同步电路走线长度有最小值<= len <= 源同步关心保持时间,TBI+10bit 数据和 DDR 的 DQS+DATA 属于源同步电路。



