

数字逻辑设计报告 Music3D 组

潘传宇 任一

June 11, 2020

Contents

1 实验目的

本实验的最终目的是希望实现一个能够接收音频信号，并将音乐的律动以“立体”的方式显示出来的音频可视化系统。其中我们使用 AN831 模块作为音频的输入模块，并使用光立方模块作为“立体显示”模块。具体目标有以下几点：

1. 实现音频的数字信号输入及处理；
2. 借助 FFT 算法实现音频的时域信号向频域信号转换；
3. 实现频域信号向光立方所需的灯光信号的转换；
4. 实现灯光信号的“队列式”存储与移位；
5. 实现灯光信号的“整合打包”与串口协议输出；

2 实验完成情况与任务分工

2.1 完成情况

时间	任务
第九、十周	确定主题以及大致设计框架，购买外设，熟悉 FPGA 板使用
第十一周	确定设计框架，开始编写音频处理部分代码，调试外设
第十二周	完成音频输入、串口输出部分的代码编写，进一步完善设计框架
第十三周	完成音频 FFT 部分的代码编写，上板调试音频部分
第十四周	完成灯光信号处理部分的代码编写，上板进行整体调试
第十五周	尝试多种模式设计，优化效果
第十六周	准备课堂展示

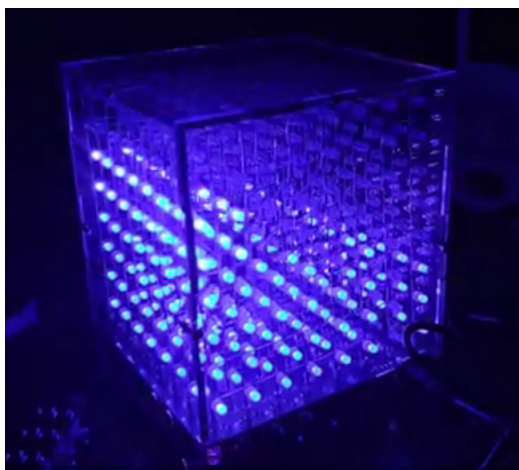
2.2 任务分工

- 潘传宇：调试板子及外设，编写灯光信号处理部分的代码，编写光立方通信协议部分的代码；
- 任一：选购音频模块 AN831，编写音频输入及 FFT 处理部分的代码，协助调试硬件；

3 实验演示说明

实验演示按照如下步骤进行：

1. 按照引脚分配将 AN831 模块和光立方模块接入 FPGA 板；
2. 将板子接入电源，并将程序烧写进入板子；
3. 启动光立方，通过设置单片机工作模式进入“串口接收模式”；
4. 烧写完成后，板子立即进入工作状态，此时通过音频线将音频接入 AN831 模块后，即可看到光立方上随音乐变化的显示效果；
5. 默认模式为“舒缓模式”，按住实验板上的 reset 键可进入“动感模式”；



展示效果图

展示视频链接如下：

- 4 文件说明
- 5 总体设计
- 6 关键技术分析
- 7 程序注释
- 8 波形仿真结果说明
- 9 遇到问题与解决方法
- 10 实验总结