

Portierung des CELT Audiocodecs auf einen ultra low power DSP

Von der Firma Sonova AG erhielt das Embedded Software Engineering Lab den Auftrag, den Audio Codec CELT von einer Referenz-Implementation auf einen spezifischen DSP zu portieren.

Anwendung

In die Hörgeräte von Sonova soll der neue Bluetooth 5 Standard integriert werden. Das würde in der Zukunft zum Beispiel einen direkten Audio-Stream von einem Smartphone zum Hörgerät über Bluetooth ermöglichen.

CELT

Constrained-Energy Lapped Transform (CELT) ist ein (patent)-freies Datenformat/Verfahren zur verlustbehafteten Audiodatenkompression mit besonders niedriger Codec-Latenz, um bei Echtzeit-Anwendungen in der Verarbeitung des typischerweise unmittelbar vor der komprimierten Übertragung erzeugten Signales möglichst wenig Verzögerung (Latenzzeit) zu verursachen.

Cool lux DSP

Als ultra low power DSP wird der CoolFlux DSP von NXP eingesetzt:

- 25 μ W / MHz

- 24-bit Datenbus
- X und Y Memory
- Dual MAC-Unit
- Ringbuffer Hardwarebeschleunigung

Ziel

Der portierte Codec soll so wenig Ressourcen wie möglich benötigen. Besonders die RAM und Rechenzyklen sollen auf ein Minimum reduziert werden.

Resultat

Zu Beginn benötigte der Codec folgende Ressourcen:

- 60 kB RAM
- 35 MHz

Der für den CoolFlux optimierte Codec kommt mit folgenden Ressourcen aus:

- 22 kB RAM
- unter 10 MHz

Die Angaben in MHz ergeben sich aus den zeitlichen Vorgaben der Anwendung.

Optimierung

Ein Grossteil der RAM-Optimierung konnte dank der Auswahl des effizientesten Datentyps erreicht werden.

Die Reduktion der benötigten Rechenzyklen wurde durch gezieltes Umschreiben von C Code erreicht, ohne die Funktionalität des

Programms zu ändern. Dabei wurde darauf geachtet, dass der erzeugte Assemblercode die Intrinsics der spezialisierten DSP-Architektur für die aufwändigen Algorithmen wie zum Beispiel FFT verwendet.

Packet Loss Concealment

Für das Packet Loss Concealment (PLC) wird vom Celt Standard kein Algorithmus vorgeschrieben. In der Referenz-Implementation ist jedoch ein Vorschlag vorhanden. Nach einer theoretischen Betrachtung wird dieser PLC um die 40 MHz an Rechenzyklen für den verwendeten DSP brauchen.

Nach der Paper-Suche von gängigen PLC-Algorithmen und der anschliessenden Evaluierung wurde ein geeigneter Algorithmus gefunden, der im Vergleich mit dem Referenz-PLC einen Bruchteil an Ressourcen verbraucht und nur wenig an Qualität einbüsst.

Das Ziel war ein PLC der gleich oder weniger Rechenleistung als der Decoder braucht und somit unter 8 MHz zu liegen kommt. Zusätzlich soll der PLC so wenig zusätzliches RAM wie möglich brauchen.

Der resultierende PLC benötigt knapp 5 MHz Rechenleistung und zusätzliche 2 kB RAM. Eine hörbare qualitative Differenz zum Referenz PLC ist kaum wahrnehmbar.

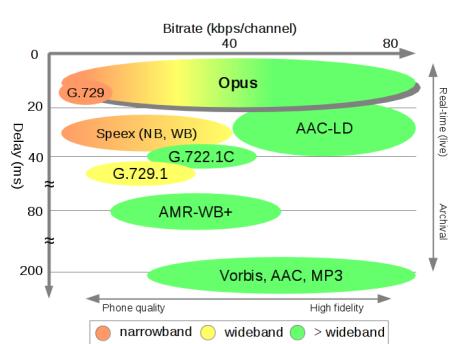


Abbildung 1: Code Qualität in Relation zur Bitrate
 (Quelle: Wikipedia)

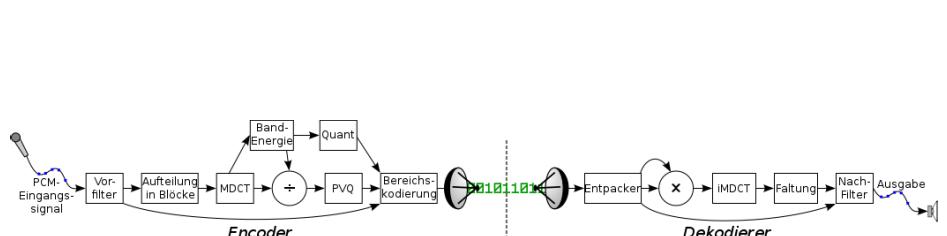


Abbildung 2: Blockdiagramm des Codecs (Quelle: Wikipedia)