

Progetto finale di Reti Logiche

Prof. Gianluca Palermo - Anno di corso 2020-21

Francesco Pastore - Codice persona: 10629332



POLITECNICO
MILANO 1863

Indice

1	Introduzione	2
1.1	Specifiche di progetto	2
1.2	Algoritmo in breve	2
1.3	Note di implementazione	3
2	Architettura	4
2.1	Segnali utilizzati	4
2.2	Descrizione degli stati	5
2.3	Diagramma degli stati	7
3	Risultati sperimentali	8
3.1	Simulazioni	8
3.2	Report di sintesi	8
4	Conclusioni	9

1 Introduzione

Il metodo di equalizzazione dell'istogramma di una immagine è un metodo pensato per ricalibrare il contrasto di una immagine quando l'intervallo dei valori di intensità sono molto vicini effettuandone una distribuzione su tutto l'intervallo di intensità, al fine di incrementare il contrasto.

Lo scopo del progetto è di implementare una variante semplificata di quest'algoritmo tramite un componente hardware descritto in VHDL.

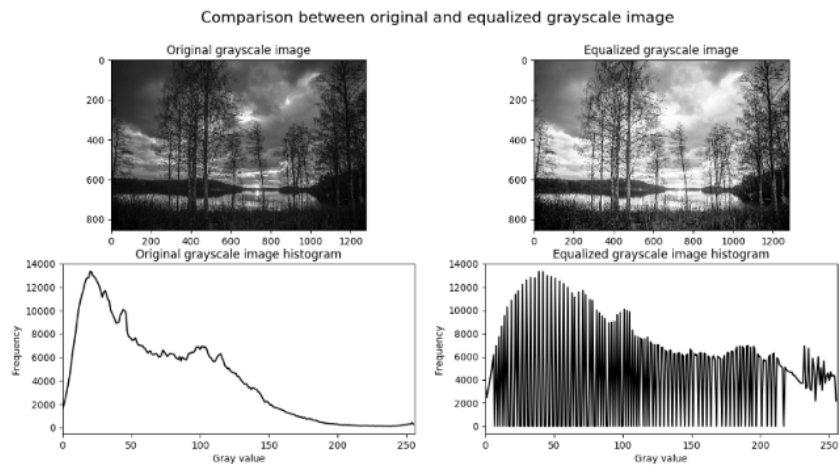


Figura 1: Esempio di equalizzazione dell'istogramma di un'immagine
[1]

1.1 Specifiche di progetto

Descrizione della memoria

1.2 Algoritmo in breve

Di seguito una breve descrizione dei punti principali dell'algoritmo da implementare.

1. Lettura del numero di colonne
2. Lettura del numero di righe
3. Verifica che l'immagine non sia vuota, altrimenti non c'è nulla da fare
4. Lettura dei pixel dell'immagine cercando il valore minimo e massimo
5. Calcolo del `delta_value` e del relativo `shift_level`

6. Lettura dei pixel dell'immagine e calcolo del relativo new_pixel
7. Verifica che il valore di new_pixel_value sia accettabile, altrimenti ridurre a 255 il valore calcolato al punto precedente
8. Scrittura in memoria dei nuovi valori dei pixel

```
DELTA_VALUE = MAX_PIXEL_VALUE - MIN_PIXEL_VALUE  
SHIFT_LEVEL = (8 - FLOOR(LOG2(DELTA_VALUE + 1)))  
TEMP_PIXEL = (CURRENT_PIXEL_VALUE - MIN_PIXEL_VALUE) << SHIFT_LEVEL  
NEW_PIXEL_VALUE = MIN( 255 , TEMP_PIXEL)
```

Figura 2: Formule dell'algoritmo di equalizzazione fornite nella specifica

1.3 Note di implementazione

Necessità di aspettare
un ciclo di clock per attendere la lettura.

2 Architettura

2.1 Segnali utilizzati

2.2 Descrizione degli stati

Il componente è stato definito con una macchina a stati in particolare possiede 14 stati descritti qui di seguito.

2.2.1 RESET

Lo stato di RESET è lo stato iniziale della macchina ed è l'unico raggiungibile da tutti gli altri. Quando il componente riceve un segnale di `i_rst` alto, ferma l'esecuzione e tutto riparte dallo stato di reset. La macchina esce da questo stato solo con il segnale `i_start` alto.

2.2.2 READ_COLS_REQ

Nel primo byte della memoria è salvato il numero di colonne dell'immagine. Questo stato si occupa di effettuare la relativa richiesta di lettura. Essendo una lettura è necessario attendere che la memoria elabori la richiesta, per questo motivo lo stato successivo è MEM_WAIT.

2.2.3 READ_COLS

Dopo aver effettuato la richiesta di lettura nello stato READ_COLS_REQ in questo stato la macchina legge il numero colonne passatogli dalla memoria nel bus `i_data`.

2.2.4 READ_ROWS_REQ

Il secondo elemento in memoria dopo il numero di colonne è il numero di righe. Anche in questo caso è necessario effettuare la richiesta di lettura, aspettare un ciclo di clock nello stato MEM_WAIT e solo dopo leggere il valore richiesto.

2.2.5 READ_ROWS

Dopo aver effettuato la richiesta di lettura in READ_ROWS_REQ e aspettato per l'elaborazione da parte della memoria in MEM_WAIT in questo stato viene letto il numero di righe passato al componente tramite `i_data`.

2.2.6 READ_PIXELS_START

In questo stato viene inizializzato il contatore e i segnali di minimo e massimo prima di effettuare la prima scansione dell'immagine. Il minimo viene settato a 255 che corrisponde al più alto valore possibile, il massimo invece a zero che rappresenta rispettivamente quello più basso. Viene controllato inoltre che non sia stata data un'immagine vuota, altrimenti si passa direttamente allo stato di DONE.

2.2.7 READ_PIXEL_REQ

Dopo aver calcolato il numero di pixel contenuti nell'immagine grazie al numero di colonne e di righe, è possibile leggerli scansionandola dall'inizio alla fine. In questo stato viene quindi settato l'indirizzo per la lettura del prossimo che verrà poi letto nello stato READ_NEXT_PIXEL. Il contatore necessario per la lettura viene incrementato in questo stato sfruttando un segnale temporaneo d'appoggio.

2.2.8 READ_PIXEL

Dopo aver effettuato la richiesta di lettura e aspettato l'elaborazione da parte della memoria, in questo stato la macchina legge il pixel passato nell'ingresso `i_data`. Viene inoltre salvato il valore del contatore, che era stato incrementato nello stato precedente sfruttando un segnale d'appoggio.

2.2.9 MEM_WAIT

La memoria richiede un ciclo di clock per l'elaborazione di una richiesta di lettura. Questo stato serve quindi come attesa dopo aver settato `o_addr` e `o_en`.

2.2.10 CHECK_MIN_MAX

La prima scansione serve per trovare i valori minimi e massimi dei pixel dell'immagine, in modo da poter poi effettuare l'equalizzazione. In questo stato viene quindi controllato ciascun pixel dopo la prima lettura e confrontato con i valori di massimo e minimo temporanei.

2.2.11 WRITE_START

Una volta effettuata la prima scansione e aver trovato quindi il massimo e il minimo, è possibile calcolare il `delta_value` dato dalla differenza dei due valori. Tramite uno switch e le relative soglie, viene determinato lo `shift_level` e il relativo `overflow_threshold`. Prima di poter effettuare la nuova scansione in questo stato è necessario inizializzare nuovamente il contatore.

2.2.12 EQUALIZE_PIXEL

Per evitare di effettuare più volte lo stesso calcolo, in questo stato viene salvata nel segnale `new_pixel_value` la differenza tra il valore di ciascun pixel e il relativo minimo dopo ogni lettura.

2.2.13 WRITE_NEW_PIXEL

È in questo stato che la macchina scrive il valore del pixel equalizzato facendo attenzione ad effettuare lo shift solo quando non c'è overflow. A questo fine viene

sfruttato il valore di soglia definito nello stato `WRITE_START` sulla base del `delta_value`.

2.2.14 DONE

È lo stato finale in cui giunge la macchina al termine di un'esecuzione completa. Viene settato `o_done` alto e lo stato successivo è quello di `RESET`, in modo che il componente rimanga pronto per un'altra possibile esecuzione.

2.3 Diagramma degli stati

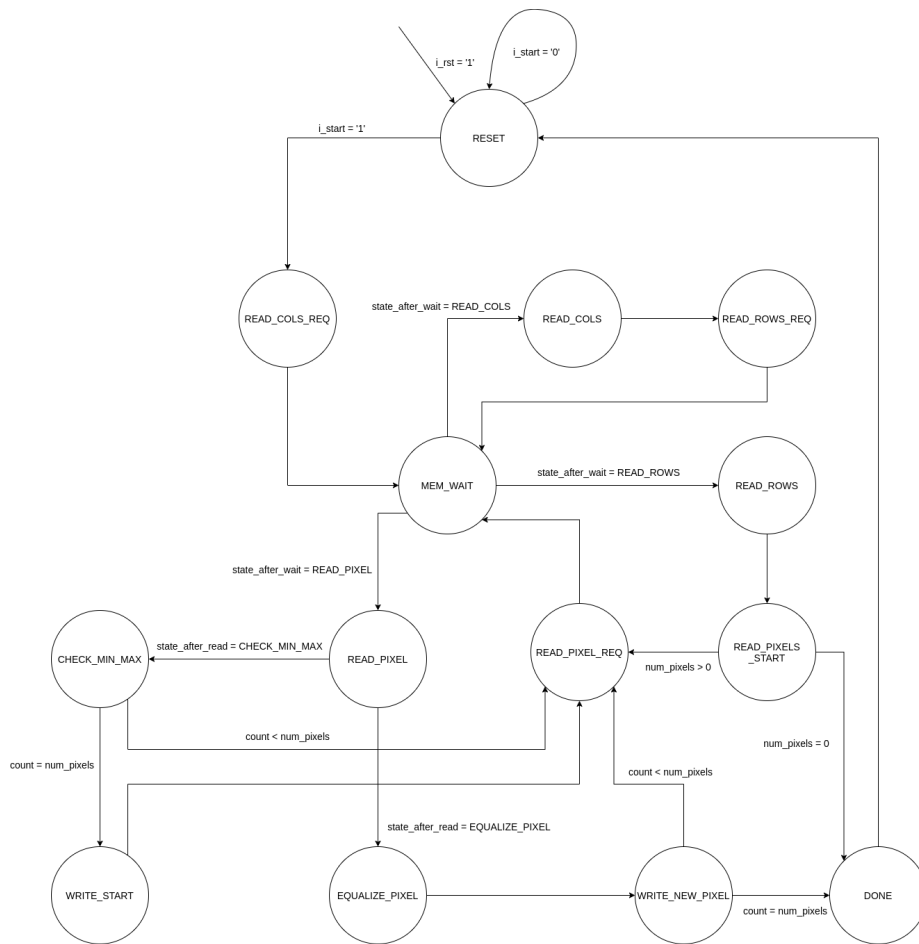


Figura 3: Diagramma della macchina a stati, in figura sono specificate le condizioni in caso di più possibili stati successivi.

3 Risultati sperimentali

3.1 Simulazioni

3.2 Report di sintesi

4 Conclusioni

Possibili ottimizzazioni.

Riferimenti bibliografici

- [1] Yogendra P. S. Maravi Omprakash Patel e Sanjeev Sharma. «Signal Image & Processing : An International Journal». In: *arxiv.org* 4.5 (2013). Cornell University Open Archive. URL: <https://arxiv.org/pdf/1311.4033.pdf>.