

Seminar 1

**IMPLEMENTASI FILTER SPASIAL LINEAR PADA VIDEO STREAM
MENGUNAKAN FPGA HARDWARE ACCELERATOR**



Oleh
SULAEMAN
H131 16 002

Pembimbing Utama : Armin Lawi, M.Eng.
Pembimbing Pertama : Dr. Diaraya, M.Ak.
Penguji : 1.
2.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Citra Digital	5
2.1.2 Pengolahan Citra Digital	6
2.1.3 Filter Spasial	7
2.1.4 Konvolusi	8
2.1.5 Video Streaming	8
2.1.6 Frame Per Second (FPS)	8
2.1.7 FPGA	8
2.2 Penelitian Terkait	10
2.2.1 Spatial Filtering Based Boundary Extraction in Underwater Images for Pipeline Detection: FPGA Implementation	10
2.2.2 FPGA Implementation of Spatial Filtering techniques for 2D Images	11
2.2.3 Features of Image Spatial Filters Implementation on FPGA	11
2.2.4 An FPGA-Oriented Algorithm for Real-Time Filtering of Poisson Noise in Video Streams, with Application to X-Ray Fluoroscopy	11

2.2.5 A real-time video denoising algorithm with FPGA implementation for Poisson-Gaussian noise	11
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Tahapan Penelitian	12
3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian	13
3.3 Rancangan Sistem	13
3.4 Instrumen Penelitian	13
DAFTAR PUSTAKA	14

DAFTAR GAMBAR

2.1.1 (a) Contoh citra biner, (b) contoh citra grayscale, (c) contoh citra warna.	6
2.1.2 Struktur FPGA.	9
2.1.3 FPGA Board Xilinx PYNQ-Z2.	10
3.1.1 Flowchart tahapan penelitian.	12
3.3.1 Rancangan sistem.	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Citra digital merupakan citra yang dihasilkan dari pengolahan secara digital dengan merepresentasikan citra secara numerik dengan nilai-nilai diskret. Suatu citra digital dapat direpresentasikan dalam bentuk matriks dengan fungsi $f(x,y)$ yang terdiri dari M kolom dan N baris. Perpotongan antara baris dan kolom disebut sebagai *pixel* (Gonzalez and Woods, 2001). Setiap *pixel* mewakili sebuah warna, pada citra biner sebuah *pixel* hanya berwarna hitam atau putih saja. Pada citra grayscale warna sebuah *pixel* mewakili tingkat keabuannya. Sedangkan pada citra warna (RGB) setiap *pixel* mewakili warna yang merupakan kombinasi dari tiga warna dasar ,yaitu merah, hijau dan biru. Pada umumnya warna dasar dalam citra RGB menggunakan penyimpanan 8 bit untuk menyimpan data warna atau tingkat keabuannya, yang berarti setiap warna mempunyai gradasi sebanyak 255 warna . Dewasa ini, citra digital dapat menggunakan 16 bit untuk menyimpan data warna atau tingkat keabuannya, hal ini menyebabkan semakin banyak gradasi warnanya sehingga citra yang dihasilkan memiliki tingkat warna yang jauh lebih banyak. Namun tentu saja hal ini mengakibatkan ukuran file citra digital yang dihasilkan juga menjadi semakin besar.

Pengolahan citra digital merupakan proses mengolah *pixel* di dalam citra secara digital untuk tujuan tertentu. Berdasarkan tingkat pemrosesannya pengolahan citra digital dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: *low-level*, *mid-level* dan pemrosesan *high-level*. Pemrosesan *low-level* dilakukan dengan operasi primitif seperti *image preprocessing* untuk mengurangi derau (*noise*), memperbaiki kontras citra dan mempertajam citra (*sharpening*). Pemrosesan *mid-level* melibatkan tugas-tugas seperti segmentasi atau mempartisi gambar menjadi beberapa bagian atau objek, deskripsi objek untuk dilakukan pemrosesan lanjutan, dan klasifikasi objek yang terdapat dalam citra digital. Pemrosesan *high-level* merupakan proses tingkat lanjut dari dua proses sebelumnya, dilakukan untuk mendapat informasi lebih yang terkandung dalam citra seperti *pattern recognition*, *template matching*, *image analysis* dan sebagainya (Gonzalez and Woods, 2001).

Konsep filter spasial pada pengolahan citra digital berasal dari penerapan transformasi Fourier untuk pemrosesan sinyal pada domain frekuensi. Istilah filter spasial ini digunakan untuk membedakan proses ini dengan filter pada domain frekuensi. Proses filter dilakukan dengan cara menggeser filter kernel dari titik ke titik dalam citra digital. Istilah *mask*, *kernel*, *template*, dan *window* merupakan istilah yang sama dan sering digunakan dalam pengolahan citra digital. Dalam penelitian ini penulis menggunakan istilah kernel untuk istilah tersebut. Konsep filter spasial linear mirip seperti konsep konvolusi pada domain frekuensi, dengan alasan tersebut filter spasial linear biasa disebut juga konvolusi sebuah kernel dengan citra digital (Gonzalez and Woods, 2001). Proses filter dalam pengolahan citra digital dilakukan dengan memanipulasi sebuah citra menggunakan kernel untuk menghasilkan citra yang baru, sehingga dengan kernel yang berbeda maka citra hasil yang didapat juga akan berbeda.

Video stream dapat dipandang sebagai serangkaian citra digital berturut-turut (Zhao, 2015). Berbeda dengan format video lainnya, video stream ini tidak disimpan pada media penyimpanan sebagai file video melainkan setiap *frame* langsung disalurkan dari sumber (*source*) ke penerima, dalam hal ini FPGA. Dengan menganggap Video stream adalah kumpulan citra digital (*frame*) maka dapat dilakukan metode pengolahan seperti pada citra digital, termasuk filter spasial. Setiap citra yang ditangkap dari source disebut sebagai *frame*, setiap *frame* ini dilakukan metode filter spasial kemudian hasilnya ditampilkan secara berkesinambungan sehingga tampak seperti video yang telah difilter.

Frame per second (*fps*) atau *frame rate* adalah banyaknya *frame* yang ditampilkan per detik. Semakin tinggi *fps* sebuah video maka semakin halus pula gerakan yang dapat ditampilkan karena dibentuk dari *frame* yang lebih banyak, namun dengan jumlah *frame* yang lebih besar tentu dibutuhkan juga *resource* yang lebih besar dalam pengolahan video tersebut (Kowalczyk, Przewlocka, and Krvjak, 2018).

Field Programmable Gate Arrays atau FPGA adalah perangkat semikonduktor yang berbasis *matriks configurable logic block* (CLBs) yang terhubung melalui interkoneksi yang dapat diprogram. FPGA dapat diprogram ulang dengan aplikasi atau fungsi yang diinginkan setelah *manufacturing*. Fitur ini yang membedakan FPGA

dengan *Application Specific Integrated Circuits* (ASICs), yang dibuat khusus untuk tugas tertentu saja (Xilinx, 2020).

FPGA Xilinx PYNQ-Z2 yang digunakan pada penelitian ini secara *official* dapat menerima input video stream dengan resolusi 720p. Setiap *frame* yang diterima dari *source* akan dilakukan proses filter spasial, kemudian hasilnya disalurkan melalui HDMI output untuk kemudian ditampilkan. Video hasil filter spasial yang ditampilkan melalui port HDMI Output akan mengalami penurunan *fps*, hal ini disebabkan adanya penambahan jeda waktu komputasi untuk proses filter yang dilakukan di setiap *frame*. Pada kesempatan ini penulis ingin melakukan "Implementasi Filter Spasial Linear pada Video Stream menggunakan FPGA Hardware Accelerator".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara implementasi filter spasial linear pada video stream menggunakan FPGA?
2. Bagaimana kinerja FPGA dalam mengimplementasikan filter spasial linear pada video stream?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan beberapa batasan dalam penelitian ini.

1. Filter kernel yang digunakan berukuran 3x3.
2. Video stream yang digunakan dalam penelitian ini beresolusi 720p.
3. Setiap frame dari video stream diubah menjadi citra grayscale sebelum dilakukan penerapan filter spasial.
4. FPGA yang digunakan adalah Xilinx PYNQ-Z2 dengan processor 650MHz dual-core ARM Cortex-A9.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mampu melakukan implementasi filter spasial linear pada video stream menggunakan FPGA.
2. Mengetahui kinerja FPGA dalam mengimplementasikan filter spasial linear pada video stream.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penerapan filter spasial pada video stream. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan untuk melihat kinerja FPGA dalam mengimplementasikan filter spasial linear pada video stream.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Citra Digital

Citra digital dapat didefinisikan sebagai fungsi $f(x,y)$ berukuran M baris dan N kolom, dengan x dan y adalah kordinat spasial, dan amplitudo f di titik kordinat (x,y) dinamakan intensitas atau tingkat keabuan dari citra pada citra tersebut (Putra, 2010). Pada umumnya warna dasar dalam citra RGB menggunakan penyimpanan 8 bit untuk menyimpan data warna, yang berarti setiap warna mempunyai gradasi sebanyak 255 warna . Dewasa ini, citra digital dapat menggunakan 16 bit untuk menyimpan data warna dasarnya, hal ini menyebabkan semakin banyak gradasi warnanya sehingga citra yang dihasilkan memiliki tingkat warna yang jauh lebih banyak. Namun tentu saja hal ini mengakibatkan ukuran file citra digital yang dihasilkan juga menjadi semakin besar walaupun dengan resolusi yang sama. Berdasarkan jenis warnanya citra digital dibagi menjadi 3 jenis:

a. Citra Biner (monokrom)

Banyaknya dua warna, yaitu hitam dan putih. Warna hitam direpresentasikan dengan 1 dan warna putih direpresentasikan dengan 0. Dibutuhkan 1 bit di memori untuk menyimpan warna ini. Contoh citra biner dapat dilihat pada gambar 2.1.1(a).

b. Citra Grayscale

Banyaknya warna tergantung pada jumlah bit yang disediakan di memori untuk menampung kebutuhan warna ini. Citra 2 bit mewakili 4 warna, citra 3 bit mewakili 8 warna, dan seterusnya. Semakin besar jumlah bit warna yang disediakan di memori, semakin halus gradasi warna yang terbentuk. Pada umumnya citra digital grayscale menggunakan 8 bit memori dengan derajat keabuan dari 0 sampai 255. Contoh citra grayscale dapat dilihat pada gambar 2.1.1(b).

c. Citra Warna

Setiap piksel pada citra warna mewakili warna yang merupakan kombinasi dari tiga warna dasar (RG8 = Red Green Blue). Setiap warna dasar menggunakan penyimpanan 8 bit, yang berarti setiap warna mempunyai gradasi sebanyak 255 warna. Berarti setiap piksel mempunyai kombinasi warna sebanyak $255 \times 255 \times 255 = 16$ juta warna lebih. Dibutuhkan $3 \times 8 = 24$ bit di memori untuk menyimpan sebuah data warna ini. Contoh citra warna dapat dilihat pada gambar 2.1.1(c).



Gambar 2.1.1: (a) Contoh citra biner, (b) contoh citra grayscale, (c) contoh citra warna.

2.1.2 Pengolahan Citra Digital

Pengolahan citra digital merupakan proses mengolah piksel-piksel di dalam citra digital untuk tujuan tertentu. Berdasarkan tingkat pemrosesannya pengolahan citra digital dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: *low-level*, *mid-level* dan pemrosesan *high-level*. Pemrosesan *low-level* dilakukan dengan operasi primitif seperti *image preprocessing* untuk mengurangi derau (*noise*), memperbaiki kontras citra dan mempertajam citra (*sharpening*). Karakteristik dari pemrosesan *low-level* yaitu keluaran atau hasil dari pemrosesannya berupa citra digital. Pemrosesan *mid-level* melibatkan tugas-tugas seperti segmentasi (mempartisi gambar menjadi beberapa bagian atau objek), deskripsi objek untuk dilakukan pemrosesan lanjutan, dan klasifikasi objek dalam citra digital. Karakteristik dari pemrosesan *mid-level* yaitu keluaran atau hasilnya berupa atribut atau fitur seperti, kontur, tepi, atau objek yang terdapat dalam citra tersebut. Pemrosesan *high-level* merupakan proses tingkat

lanjut dari dua proses sebelumnya, dilakukan untuk mendapat informasi lebih yang terkandung dalam citra (Gonzalez and Woods, 2001).

2.1.3 Filter Spasial

Konsep filter spasial pada pengolahan citra digital berasal dari penerapan transformasi Fourier untuk pemrosesan sinyal pada domain frekuensi. Istilah filter spasial ini digunakan untuk membedakan proses ini dengan filter pada domain frekuensi. Proses filter dilakukan dengan cara menggeser filter kernel dari titik ke titik dalam citra digital. Istilah *mask*, *kernel*, *template*, dan *window* merupakan istilah yang sama dan sering digunakan dalam pengolahan citra digital (Gonzalez and Woods, 2001). Dalam penelitian ini penulis menggunakan istilah kernel untuk istilah tersebut.

Proses filter dalam pengolahan citra digital dilakukan dengan memanipulasi sebuah citra menggunakan kernel untuk menghasilkan citra yang baru, sehingga dengan kernel yang berbeda maka citra hasil yang didapat juga akan berbeda.

2.1.3.1 Operator Linear dan Non-linear

Didefinisikan H sebuah operator dengan input dan output adalah citra digital. H dikatakan operator linear jika untuk sembarang gambar f dan g , dan untuk sembarang skalar a dan b berlaku,

$$H(af + bg) = aH(f) + bH(g) \quad (2.1.1)$$

Dengan kata lain hasil dari operator linear dengan jumlahan dua buah citra (yang telah dikali dengan konstanta a dan b) identik dengan hasil operator linear pada masing-masing gambar, dikali dengan konstanta yang sama, kemudian hasilnya dijumlahkan. Sebagai contoh, sebuah operator dengan fungsi yang menjumlahkan K citra adalah operator linear. Operator yang menghitung nilai absolut dari perbedaan dua gambar adalah tidak linear. Operator yang tidak memenuhi persamaan (2.1.1) dikatakan non-linear (Gonzalez and Woods, 2001).

2.1.4 Konvolusi

Konsep filter spasial linear mirip seperti konsep konvolusi pada domain frekuensi, dengan alasan tersebut filter spasial linear biasa disebut juga konvolusi sebuah kernel dengan citra digital (Gonzalez and Woods, 2001).

Konvolusi pada fungsi $f(x)$ dan $g(x)$ didefinisikan sebagai berikut:

$$h(x) = f(x) * g(x) = \int_{-\infty}^{\infty} f(a)g(x - a)da \quad (2.1.2)$$

dimana tanda $*$ menyatakan operator konvolusi, dan peubah a adalah peubah bantu. Untuk fungsi diskrit, konvolusi didefinisikan sebagai:

$$h(x) = f(x) * g(x) = \sum_{a=-\infty}^{\infty} f(a)g(x - a) \quad (2.1.3)$$

Pada operasi konvolusi diatas, $g(x)$ disebut kernel konvolusi atau filter kernel. Kernel $g(x)$ dioperasikan secara bergeser pada sinyal masukan $f(x)$. Jumlah perkalian kedua fungsi pada setiap titik merupakan hasil konvolusi yang dinyatakan dengan keluaran $h(x)$.

2.1.5 Video Streaming

Video stream dapat dipandang sebagai serangkaian citra digital berturut-turut (Zhao, 2015). Berbeda dengan format video lainnya, video stream ini tidak disimpan pada media penyimpanan sebagai file video melainkan langsung disalurkan setiap framenya dari sumber (source) ke penerima, dalam hal ini FPGA. Dengan menganggap Video stream adalah kumpulan citra digital (frame) maka dapat dilakukan metode pengolahan seperti pada citra digital, termasuk filter spasial.

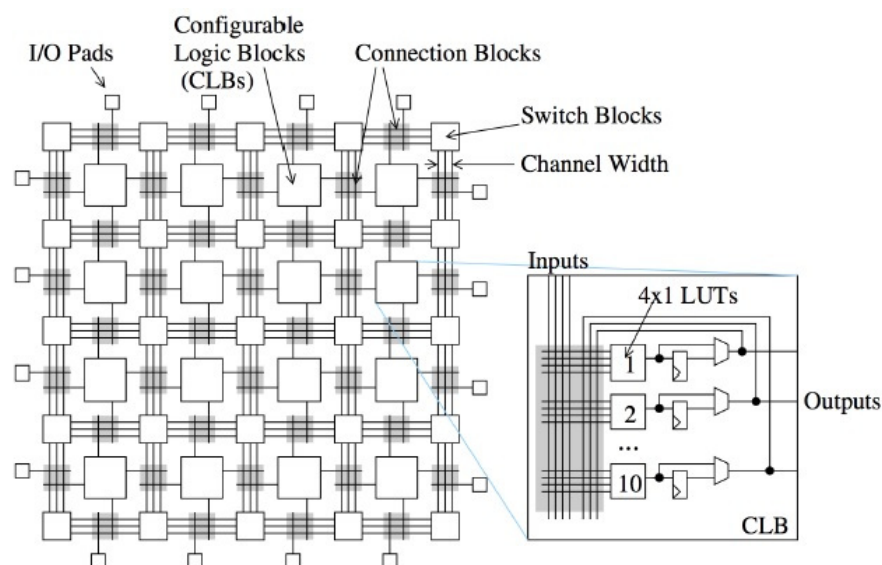
2.1.6 Frame Per Second (FPS)

2.1.7 FPGA

Field Programmable Gate Arrays atau FPGA adalah perangkat semikonduktor yang berbasis *matriks configurable logic block* (CLBs) yang terhubung melalui interkoneksi yang dapat diprogram. FPGA dapat diprogram ulang ke aplikasi atau

fungsi yang diinginkan setelah *manufacturing*. Fitur ini yang membedakan FPGA dengan *Application Specific Integrated Circuits* (ASICs), yang dibuat khusus untuk tugas tertentu saja (Xilinx, 2020).

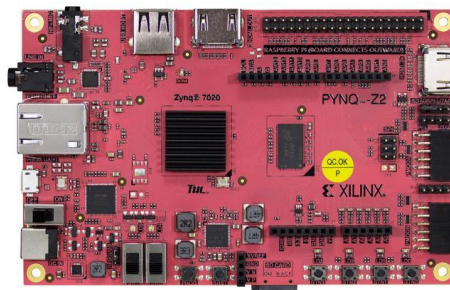
Sebuah *microprocessor* menerima instruksi berupa kode 1 atau 0, kode-kode ini selanjutnya diinterpretasikan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang diberikan. *Microprocessor* ini membutuhkan intruksi berupa kode secara terus menerus untuk menjalankan fungsinya. Sedangkan pada FPGA hanya dibutuhkan sekali konfigurasi *chip* setiap kali dinyalakan. Membuat atau mengunduh *bitstream* yang menentukan fungsi logika dilakukan oleh *logic elements* (LEs), sebuah sirkuit dapat dibuat dengan mengabungkan beberapa LEs menjadi satu kesatuan. Setelah *bitstream* dipasang, FPGA tidak perlu lagi membaca instruksi berupa 1 dan 0, berbeda dengan *microprocessor* yang selalu membutuhkan instruksi (Cheung, 2019). Secara tradisional, untuk membuat sebuah desain FPGA, aplikasi dideskripsikan menggunakan Hardware Description Language (HDL) seperti Verilog atau VHDL sehingga menghasilkan sebuah bitstream FPGA.



Gambar 2.1.2: Struktur FPGA.

Pada FPGA terdahulu tidak terdapat processor (CPU) untuk menjalankan software apapun, sehingga ketika ingin mengimplementasikan aplikasi haruslah merancang sirkuit dari awal, seperti mengonfigurasi FPGA sederhana gerbang logika OR atau serumit multi-core processor (Biswas, 2019). Dewasa ini telah

dikembangkan *FPGA Develepment Board* atau biasa disebut juga *FPGA Board* yaitu teknologi FPGA yang dirangkai dalam sebuah *board* dan dilengkapi dengan *microprocessor* dan beberapa interface *IO* untuk menjankan tugas tertentu. Umumnya FPGA Board telah dilengkapi dengan interface untuk mengakses dan menerapkan desain sirkuitnya. Xilinx, Altera dan Intel adalah produsen FPGA Board yang terkenal. FPGA Board yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Xilinx PYNQ-Z2 dengan Jupyter Notebook sebagai interface untuk mengakses dan menjalankan program pada penelitian ini.



Gambar 2.1.3: FPGA Board Xilinx PYNQ-Z2.

2.2 Penelitian Terkait

2.2.1 Spatial Filtering Based Boundary Extraction in Underwater Images for Pipeline Detection: FPGA Implementation

Pipa bawah air diletakkan di dasar laut untuk tujuan pengangkutan minyak bumi dan gas menyebrangi lautan. Pipa perlu terus dipantau untuk menghindari gangguan dalam proses transportasi. Gambar dasar laut dapat diperoleh dengan menggunakan kamera dan dengan memproses gambar yang diperoleh dapat membantu dalam mendeteksi pipa. Penelitian ini membahas tentang metode pemrosesan citra untuk deteksi pipa bawah laut dari gambar bawah laut yang diambil oleh kendaraan bawah laut yang dapat digunakan sebagai langkah awal untuk melacak saluran pipa. Implementasinya berhasil dilakukan pada Field Programmable Gate Array (FPGA) berbasis development board (Raj., Abraham, and Supriya, 2016).

2.2.2 FPGA Implementation of Spatial Filtering techniques for 2D Images

(Sadangi et al., 2017)

2.2.3 Features of Image Spatial Filters Implementation on FPGA

(Ustyukov, Efimov, and Kolchaev, 2019)

2.2.4 An FPGA-Oriented Algorithm for Real-Time Filtering of Poisson Noise in Video Streams, with Application to X-Ray Fluoroscopy

(Castellano et al., 2019)

2.2.5 A real-time video denoising algorithm with FPGA implementation for Poisson-Gaussian noise

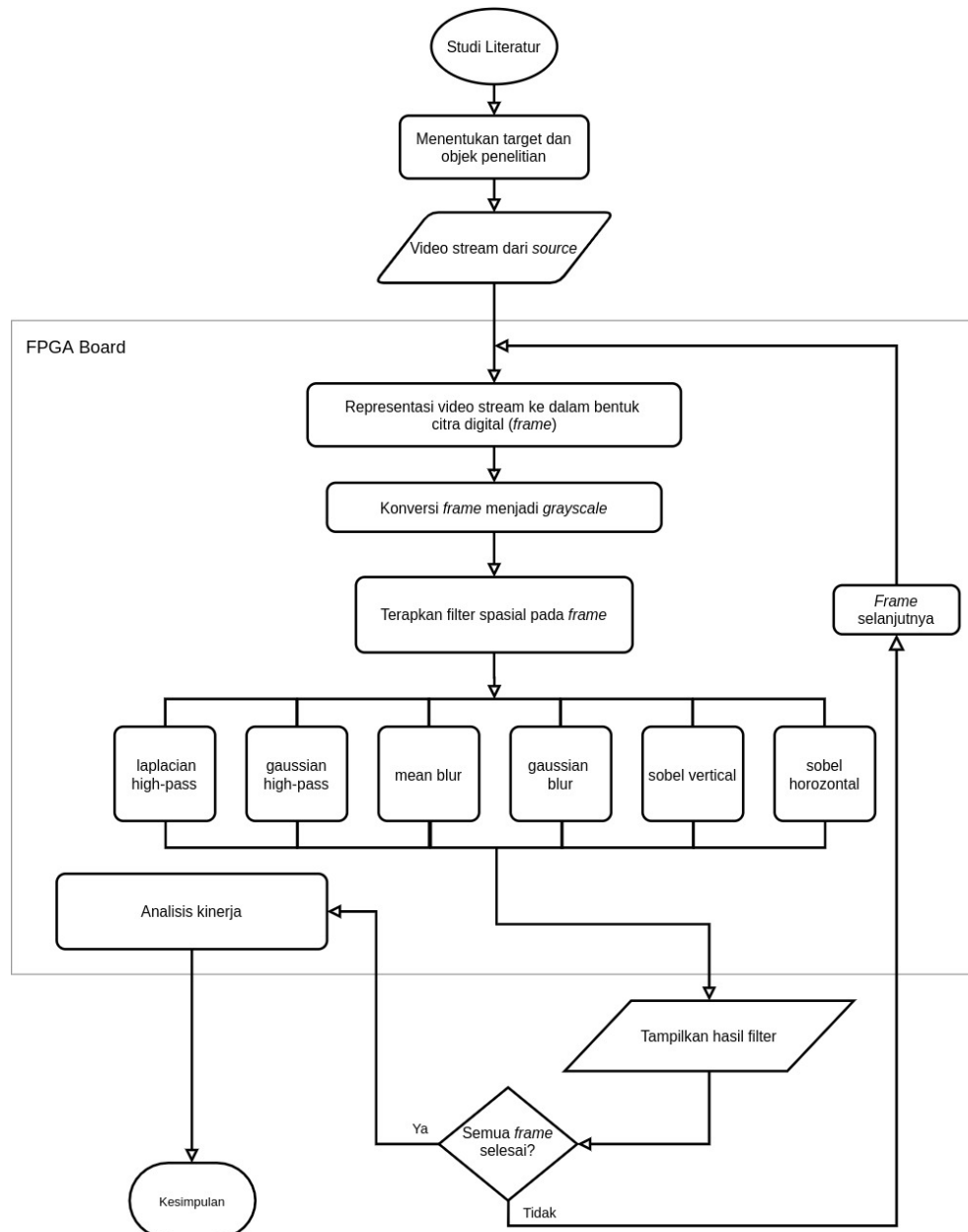
(Tan et al., 2014)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.1.

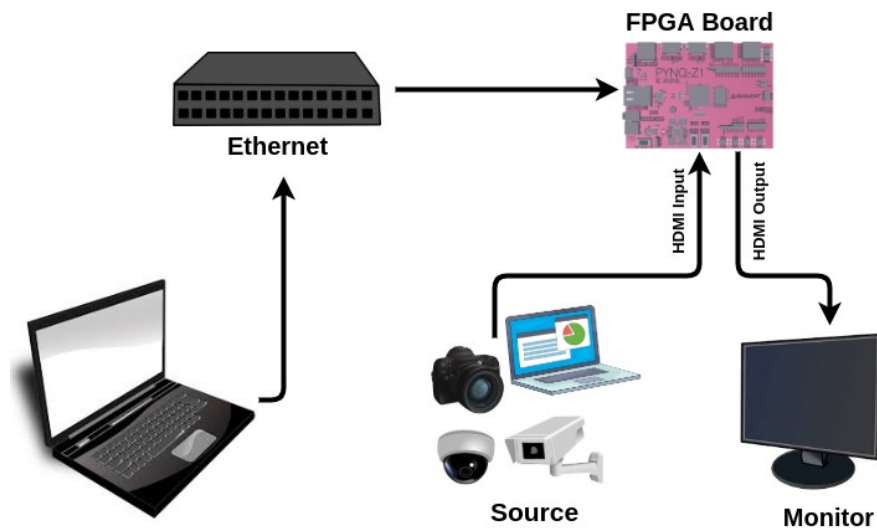


Gambar 3.1.1: Flowchart tahapan penelitian.

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juni 2020 sampai dengan bulan Agustus 2020. Lokasi penelitian dilakukan di Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Hasanuddin Makassar.

3.3 Rancangan Sistem



Gambar 3.3.1: Rancangan sistem.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini yaitu:

1. Kebutuhan perangkat lunak:
 - a. Ubuntu 16, sebagai OS pada FPGA Board
 - b. Python 3.6 (dengan modul OpenCV dan Numpy)
 - c. Jupyter Notebook, sebagai interface untuk mengakses FPGA Board
2. Kebutuhan perangkat keras:
 - a. FPGA Board Xilinx PYNQ-Z2
 - b. Micro SD Card 8Gb (sebagai media penyimpanan OS pada FPGA Board)
 - c. Monitor Eksternal (untuk menampilkan hasil filter dari FPGA)
 - d. Laptop Lenovo Ideapad 320 (sebagai source video stream)

- e. 2 buah kabel HDMI (untuk HDMI input dan HDMI output pada FPGA)

DAFTAR PUSTAKA

- Biswas, Priyabrata (2019). *Introduction to FPGA and its Architecture*. <https://towardsdatascience.com/introduction-to-fpga-and-its-architecture-20a62c14421c>. Accessed on 2020-06-18.
- Castellano, G. et al. (Jan. 2019). “An FPGA-Oriented Algorithm for Real-Time Filtering of Poisson Noise in Video Streams, with Application to X-Ray Fluoroscopy”. In: *Circuits, Systems, and Signal Processing*. DOI: 10.1007/s00034-018-01020-x.
- Cheung, Peter (2019). *Introduction to FPGAs*. http://www.ee.ic.ac.uk/pcheung/teaching/ee2_digital/Lecture2-IntroductiontoFPGAs.pdf. Accessed on 2020-04-19.
- Gonzalez, Rafael C. and Richard E. Woods (2001). *Digital Image Processing*. 2nd. ISBN-13: 978-0201180756. Upper Saddle River, New Jersey 07458: Prentice Hall.
- Kowalczyk, Marcin, Dominika Przewlocka, and Tomasz Krvjak (Oct. 2018). “Real-Time Implementation of Contextual Image Processing Operations for 4K Video Stream in Zynq UltraScale+ MPSoC”. In: *2018 Conference on Design and Architectures for Signal and Image Processing (DASIP)*. DOI: 10.1109/DASIP.2018.8597105.
- Putra, Darma (2010). *Pengolahan Citra Digital*. ISBN: 978-979-29-1443-6. Jl. Beo 38-40, Yogyakarta 55281: Penerbit Andi.
- Raj., S.M. Alex, Rita Maria Abraham, and M.H. Supriya (Sept. 2016). “Spatial filtering based Boundary Extraction in Underwater Images for Pipeline Detection: FPGA Implementation”. In: *International Journal of Computer Science and Information Security (IJCSIS)*. Vol. 14, No. 9.
- Sadangi, Sushant et al. (May 2017). “FPGA Implementation of Spatial Filtering techniques for 2D Images”. In: *IEEE International Conference On Recent Trends in Electronics Information & Communication Technology (RTEICT)*.

- Tan, Xin et al. (Feb. 2014). “A real-time video denoising algorithm with FPGA implementation for Poisson-Gaussian noise”. In: *J Real-Time Image Proc.* DOI: 10.1007/s11554-014-0405-2.
- Ustyukov, Dmitry I., Alex I. Efimov, and Dmitry A. Kolchaev (June 2019). “Features of Image Spatial Filters Implementation on FPGA”. In: *MEDITERRANEAN CONFERENCE ON EMBEDDED COMPUTING (MECO)*.
- Xilinx (2020). *Field Programmable Gate Array (FPGA)*. <https://www.xilinx.com/products/silicon-devices/fpga/what-is-an-fpga.html>. Accessed on 2020-04-17.
- Zhao, Jin (Apr. 2015). “Video/Image Processing on FPGA”. Master thesis. Worcester Polytechnic Institute.