|  |  |
| --- | --- |
| Gerb-BMSTU_01 | **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  **Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  **высшего образования**  **«Московский государственный технический университет**  **имени Н.Э. Баумана**  **(национальный исследовательский университет)»**  **(МГТУ им. Н.Э. Баумана)** |

|  |  |
| --- | --- |
| ФАКУЛЬТЕТ | Робототехника и комплексная автоматизация (РК) |
| КАФЕДРА | Системы автоматизированного проектирования (РК6) |

**РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

***К КУРСОВОМУ ПРОЕКТУ***

***НА ТЕМУ:***

***«Методы анализа изображений с помощью нейронных сетей на FPGA-платах.»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студент РК6-72Б | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Караф С.М. \_** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |
| Руководитель НИР | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Витюков Ф.А.** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |

*2023 г.*

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего образования**

**«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана**

**(национальный исследовательский университет)»**

**(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой РК6

А.П. Карпенко

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение курсового проекта**

по дисциплине \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Модели и методы анализа проектных решений\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Студент группы \_\_\_\_РК6-72Б\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Караф Сармат Майк \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Фамилия, имя, отчество)

Тема курсового проекта Методы анализа изображений с помощью нейронных сетей на FPGA-платах \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Направленность КП (учебный, исследовательский, практический, производственный, др.) учебный\_\_\_

Источник тематики (кафедра, предприятие, НИР) \_\_кафедра\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

График выполнения проекта: 25% к 5 нед., 35% к 11 нед., 50% к 14 нед

Задание.

Используя предоставленный датасет изображений, необходимо разработать сверточную нейронную сеть (CNN), которая будет классифицировать изображения людей на основе их эмоционального состояния. Затем модель должна быть загружена и протестирована на плате FPGA с использованием симулятора, чтобы оценить ее производительность и эффективность в работе в реальном времени.

Оформление курсового проекта:

Расчетно-пояснительная записка на 32 листах формата А4.

Перечень графического (иллюстративного) материала (чертежи, плакаты, слайды и т.п.):

3 графических листа\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата выдачи задания «10» сентября 2022 г.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Руководитель курсовой работы** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Витюков Ф.А.** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |
| **Студент** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Караф С.М. \_ .** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 4](#_Toc133847848)

[1. Программируемые логические интегральные схемы 5](#_Toc133847849)

[2. Что такое FPGA 8](#_Toc133847850)

[3. Принцип работы 10](#_Toc133847851)

[4. Сфера применения FPGA. 13](#_Toc133847852)

[5. Реализация нейронных сетей на ПЛИС 15](#_Toc133847853)

[6. Программная реализация нейронной сети по распознанию человека на изображении 22](#_Toc133847854)

[7. Реализация и симуляция нейронной сети CNN на плате FPGA: методы и инструменты 27](#_Toc133847855)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 29](#_Toc133847856)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 30](#_Toc133847857)

ВВЕДЕНИЕ

В зависимости от назначения встраиваемой системы, к ней могут предъявляться дополнительные требования по работоспособности в различных средах, высокому гарантированному сроку службы и т.д. В связи с тем, что встраиваемые системы обрабатывают сигналы в реальном времени при ограниченности вычислительных ресурсов, к алгоритмам предъявляются строгие требования по производительности.

Графические процессоры (GPU), которые чаще всего используются в качестве вычислителей для сверточных нейронных сетей, не соответствуют данным требованиям по нескольким причинам. Во-первых, GPU не предназначены к эксплуатации при постоянных выбрациях и ударных нагрузках. Во-вторых, графические процессоры отличаются значительным электропотреблением. В-третьих, требуется особая схема отвода тепла с GPU. Кроме того, практически все графические процессоры, присутствующие на рынке, являются импортными и не могут использоваться в приборах, имеющих требование использования только отечественных комплектующих.

Поэтому для запуска нейронных сетей на встраиваемых системах необходимо использовать другие вычислительные устройства. Чаще всего в качестве вычислительного устройства используются системы на кристалле (System on Chip, SoC) — электронные схемы, содержащие в себе один или несколько микропроцессоров, а также банк памяти, блоки стандартных интерфейсов для подключения внешних устройств, и выполняющие функции целого вычислительного устройства. Во многих системах на кристалле в качестве компонента присутствуют программируемые логические интегральные схемы (ПЛИС), а именно программируемая пользователем вентильная матрица (field-programmable gate array, FPGA). Особенностью SoC, содержащих FPGA, является то, что большая часть памяти устройства находится в банках памяти, тогда как собственная память ПЛИС мала и составляет порядка нескольких тысяч килобит. Доступ к внешним банкам памяти происходит дольше, чем обращение к встроенному ОЗУ, поэтому уменьшение количества 5 памяти, потребляемой нейронной сетью, способно увеличить скорость её работы на ПЛИС.

FPGA помимо логических блоков и блоков коммутации содержит еще и блоки цифровой обработки сигналов (digital signal processor, DSP), которые позволяют быстро производить операции над вещественными числами. Несмотря на наличие данных блоков, максимальная пиковая производительность логических операций на ПЛИС больше, чем у операций с плавающей точкой. Поэтому лучше всего для реализации на FPGA подходят бинарные нейронные сети, поскольку их выполнение можно реализовать, используя преимущественно логические операции, при этом каждый вес такой сети требует всего один бит для хранения, что позволяет одновременно хранить все веса на устройстве.

1. Программируемые логические интегральные схемы

Проектирование новых интегральных схем — сложный и многогранный процесс. Разработчикам необходимо продумать расположение огромного числа элементов: сдвиговые регистры, дешифраторы, мультиплексоры и прочее. Большинство интегральных схем (ИС), в том числе процессоры и микроконтроллеры, имеют предопределенную логику работы.

Проще говоря, в таких схемах после выпуска архитектура остается неизменной. Программисты в свою очередь получают набор определенных команд, с помощью которых и взаимодействуют с конкретной схемой.

Одна из главных проблем проектировщиков — это поиск компромисса между скоростью работы схемы и ее универсальностью.

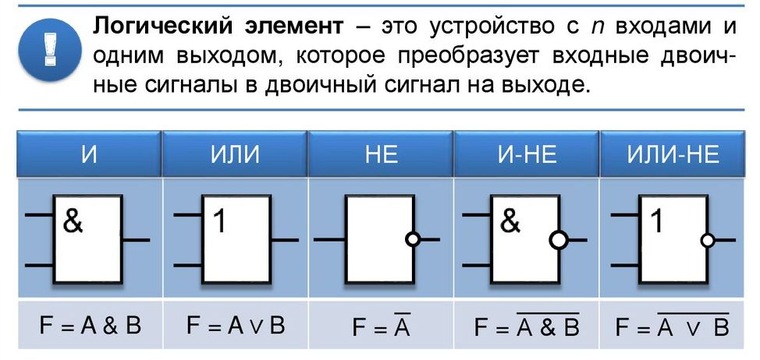
Основным «кирпичиком» при построении любой интегральной схемы являются логические элементы (вентили) — «И», «ИЛИ», «НЕ». На их базе уже создаются триггеры, регистры и так далее.

Рис. 1. Логические элементы.

Как именно связываются между собой логические элементы — определяют разработчики микросхемы еще на этапе проектирования. И главная проблема в том, что эти связи в последствие уже изменить нельзя.

Однако в начале 70-х годов на рынке начали появляться первые программируемые логические устройства. Ключевое отличие от процессоров и микроконтроллеров — можно самостоятельно задавать архитектуру. Связи между логическими элементами не были предопределены и поддавались редактированию.

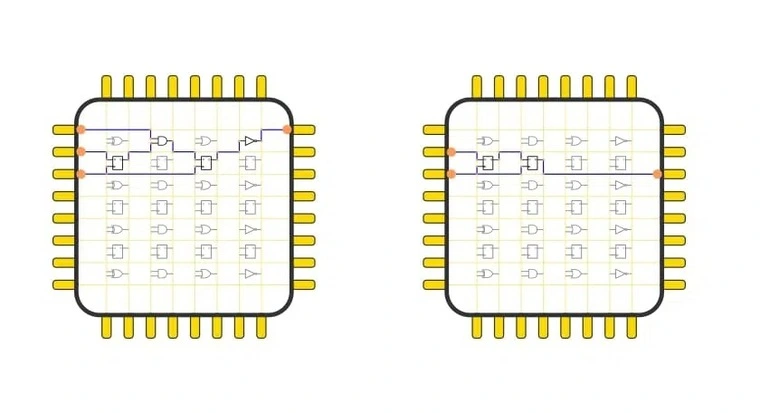


Рис. 2. Иллюстрация редактирования микроконтроллеров.

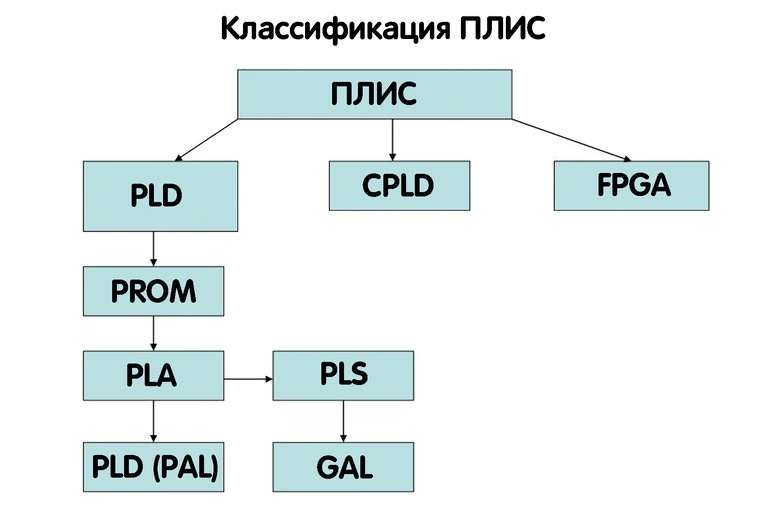
Изначально такие связи выполнялись в виде пережигаемых тонких проводников. По мере совершенствования технологий стали использоваться МОП-транзисторы с плавающим затвором. Появилась возможность реконфигурировать внутреннюю структуру микросхемы. Так появились различные подвиды ПЛИС.

Рис. 3. Классификация ПЛИС.

Схемах PAL элементы «И» — программируемые, а элементы «ИЛИ» — фиксированные. На базе таких блоков можно было создавать достаточно сложные заказные схемы с минимальными затратами. Однако PAL имели плавкие титановольфрамовые перемычки, поэтому не могли использоваться повторно.

В 1985 году появилось семейство микросхем GAL — Generic Array Logic. В отличие от предыдущих эти схемы можно было программировать многократно, повторно задавая связи между элементами. Группу из PROM, PAL, PLA, GAL принято обобщать термином SPLD — Simple Programmable Logic Device. Однако большую часть рынка сегодня занимают FPGA

1. Что такое FPGA

FPGA (Field-Programmable Gate Array) — это один из подвидов программируемых интегральных схем. Строятся такие микросхемы на логических блоках с гибкой коммутацией — причем число блоков может доходить до сотен тысяч штук. Прошивка с «картой» необходимых связей между логическими ячейками сохраняется в энергонезависимой памяти.

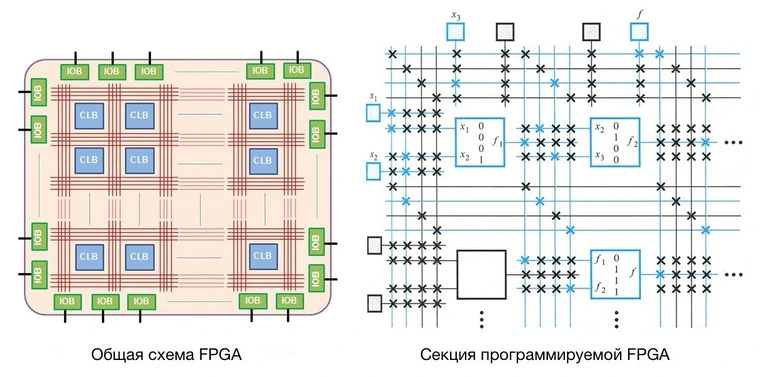
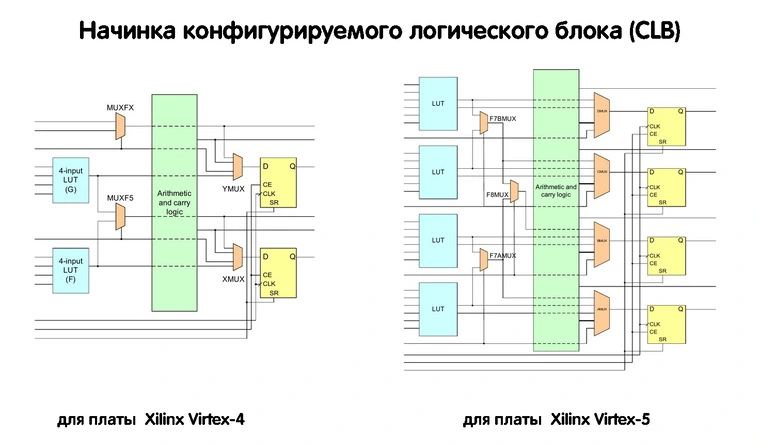
Условно FPGA состоят из трех основных элементов — конфигурируемые логические блоки (CLB), блок ввода-вывода (IOB) и межсоединения. Каждый CLB включает в себя таблицы поиска, триггеры, регистры, мультиплексоры и не только. Благодаря этому CLB могут выполнять логические и арифметические операции, а также использоваться для хранения данных.

Рис. 4. Общая схема и программируемая секция FPGA.

Если смотреть структуру CLB подробнее, то здесь все зависит от каждой конкретной микросхемы. Чем дороже плата — тем обычно большие возможности предлагает каждый конкретный конфигурируемый логический блок.

Рис. 5. Работа конфигурируемого логического блока (CLB).

* LUT — Look-Up Tables. Каждый такой блок способен реализовать любую логическую функцию используя в качестве данных операнды с входов.
* Специализированные управляемые пользователем мультиплексоры (MUX) для комбинационной логики.
* Блок арифметической логики, который позволяет делать суммирование и умножение операндов (зеленый блок).
* Несколько однобитных регистров для хранения информации (желтые блоки).

Таким образом, CLB — это своеобразный универсальный кирпичик, который способен выполнить практически любую операцию над данными. На FPGA плате таких — сотни и тысячи.

Можно собрать сперва одну схему, например, условный игрушечный автомобиль, а затем разобрать ее и собрать совсем другую. Благодаря этому на FPGA можно создавать самые разнообразные устройства, при этом не изменяя аппаратную начинку. Возможности пользователей ограничены лишь числом блоков CLB и интерфейсами, которые имеются на плате.

1. Принцип работы

Микросхема FPGA — это заказная микросхема, состоящая из транзисторов, из которых собираются триггеры, регистры, мультиплексоры и другие логические элементы для обычных схем. Изменить порядок соединения этих транзисторов, конечно, нельзя. Но архитектурно микросхема построена таким хитрым образом, что можно изменять коммутацию сигналов между более крупными блоками: их называют CLB — программируемые логические блоки.

Также можно изменять логическую функцию, которую выполняет CLB. Достигается это за счет того, что вся микросхема пронизана ячейками конфигурационной памяти Static RAM. Каждый бит этой памяти либо управляет каким-то ключом коммутации сигналов, либо является частью таблицы истинности логической функции, которую реализует CLB.

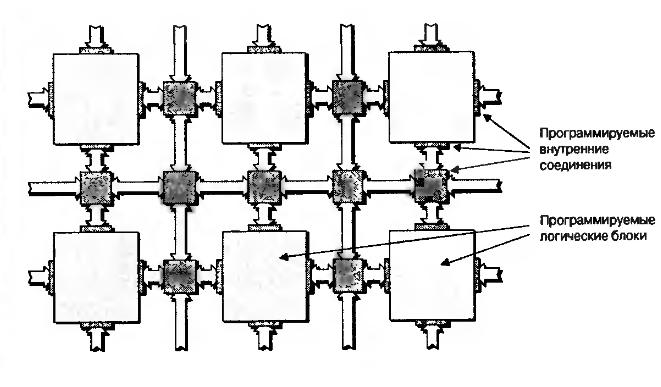
Так как конфигурационная память построена по технологии Static RAM, то, во-первых, при включении питания FPGA микросхему обязательно надо сконфигурировать, а во-вторых, микросхему можно реконфигурировать практически бесконечное количество раз.

Рис. 6. У прощенная 2D-структура микросхемы без конфигурационной памяти

Блоки CLB находятся в коммутационной матрице, которая задает соединения входов и выходов блоков CLB.

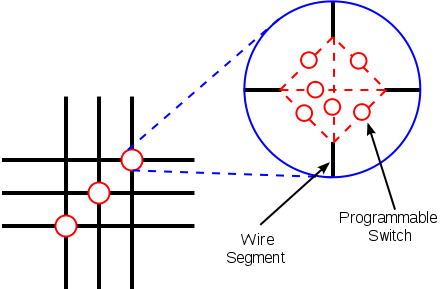
На каждом пересечении проводников находится шесть переключающих ключей, управляемых своими ячейками конфигурационной памяти. Открывая одни и закрывая другие, можно обеспечить разную коммутацию сигналов между CLB.

Рис. 7. Схема коммутационной матрицы

LB очень упрощенно состоит из блока, задающего булеву функцию от нескольких аргументов (она называется таблицей соответствия — Look Up Table, LUT) и триггера (flip-flop, FF). В современных FPGA LUT имеет шесть входов, но на рисунке для простоты показаны три. Выход LUT подается на выход CLB либо асинхронно (напрямую), либо синхронно (через триггер FF, работающий на системной тактовой частоте).

Значение каждой из ячеек подается на свой вход выходного мультиплексора LUT, а входные аргументы булевой функции используются для выбора того или иного значения функции. CLB — важнейший аппаратный ресурс FPGA. Количество CLB в современных кристаллах FPGA может быть разным и зависит от типа и емкости кристалла. У Xilinx есть кристаллы с количеством CLB в пределах примерно от четырех тысяч до трех миллионов.

Помимо CLB, внутри FPGA есть еще ряд важных аппаратных ресурсов. Например, аппаратные блоки умножения с накоплением или блоки DSP. Каждый из них может делать операции умножения и сложения 18-битных чисел каждый такт. В топовых кристаллах количество блоков DSP может превышать 6000.

Другой ресурс — это блоки внутренней памяти (Block RAM, BRAM). Каждый блок может хранить 2 Кбайт. Полная емкость такой памяти в зависимости от кристалла может достигать от 20 Кбайт до 20 Мбайт. Как и CLB, BRAM и DSP-блоки связаны коммутационной матрицей и пронизывают весь кристалл. Связывая блоки CLB, DSP и BRAM, можно получать весьма эффективные схемы обработки данных.

1. Сфера применения FPGA.

По своей универсальности FPGA проигрывают типичным процессорам и микроконтроллерам. Однако возможность буквально программировать архитектуру дает преимущества в специфических задачах, в том числе перед ASIC.

В первую очередь FPGA отлично проявляют себя при разработке, в частности, прототипировании различных микросхем ASIC. создание ASIC — это крайне дорогостоящая задача, и перед выпуском платы в массы необходимо тщательно протестировать всю логику. Чтобы после нахождения недоработки каждый раз не выпускать новую плату, логику тестируют на нескольких кристаллах FPGA. При нахождении критической ошибки проектировщикам достаточно переработать архитектуру и выполнить реконфигурирование.

На структурах FPGA достаточно легко реализовать распараллеливание операций. В видеообработке это позволяет получить производительность на порядок выше, чем у программируемых DSP — цифровых процессоров обработки сигналов.

Например, возьмем задачу распознавания автомобильных номеров. Первый вариант — камера с возможностью передачи видео через Ethernet и обработкой потока на удаленном сервере. Однако при увеличении числа камер будет расти и нагрузка на сеть. А вот с энергоэффективной платой FPGA распознавание можно делать буквально в самой камере, а после — передавать на сервер лишь текстовые данные — полученные номера. При этом если формат автомобильных номеров изменится, вы быстро сможете реконфигурировать плату FPGA.

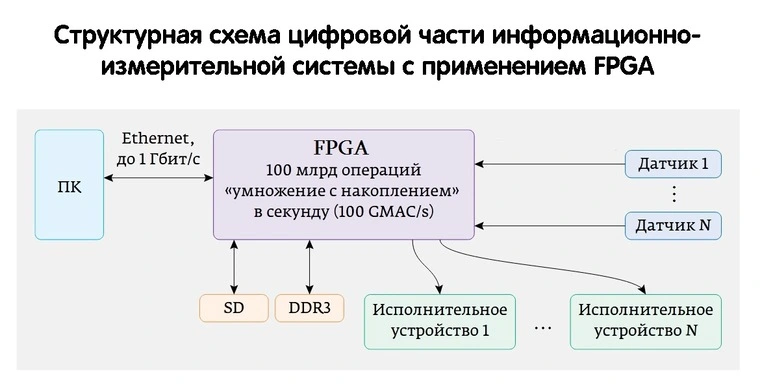
Параллелизм также отлично подходит для быстрой обработки больших объемов данных, что позволяет частично использовать FPGA в суперкомпьютерах или информационно-измерительных системах.

Рис. 8. Структурная схема цифровой части информационно-измерительной системы с применением FPGA.

Помимо этого, платы применяются в сфере коммуникаций — оборудование базовых станций GSM и так далее. Не менее интересен и тот факт, что львиная доля FPGA-ускорителей используется в военной сфере — схемы обеспечивают высокоскоростную обработку радиолокационных сигналов. Найти FPGA можно в беспилотных автомобилях, дронах, научных приборах, медицинской технике и не только.

1. Реализация нейронных сетей на ПЛИС

Нейронные сети и глубокие нейронные сети сейчас активно используются в разных областях, но реализация их на процессоре оказывается неэффективной существует много вычислений, которые можно распараллелить

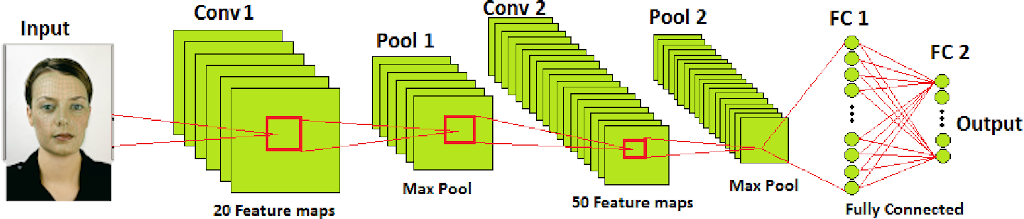
Поэтому перенеся нейронную сеть на FPGA удается на много порядков ускорить работу нейронной сети, остается обеспечить высокоскоростной интерфейс для загрузки исходных данных и получения результата. В качестве примера — реализация системы распознавания лиц на процессоре i7/9Gen распознает до 20 лиц за секунду с одной видеокамеры HD, реализация на FPGA — порядка 1000 лиц с нескольких камер.

Рис. 9. Структура используемой глубокой нейронной сети.

Проектирование приложения нейронных сетей представляет собой трехэтапный процесс. Шаги заключаются в выборе правильной сети, обучении сети, а затем применении новых данных к обученной модели для прогнозирования (вывода). На рисунке 10 показаны шаги приложения для распознавания кошек.

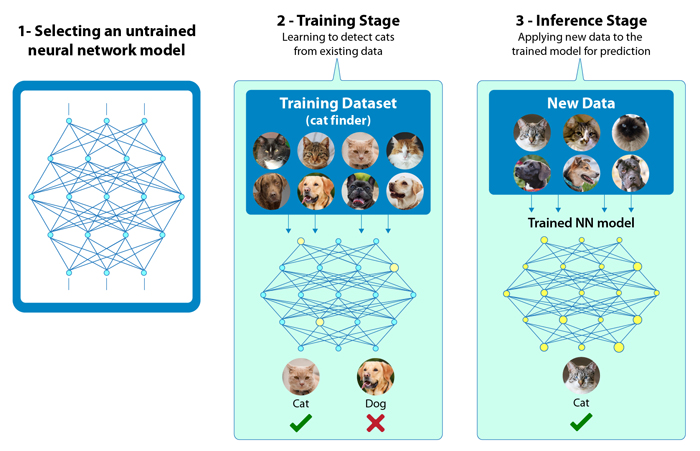


Рис. 10. Три шага распознавания кошки.

Как уже упоминалось, в модели нейронной сети есть несколько слоев, и каждый слой имеет определенную задачу. В глубоком обучении каждый слой предназначен для извлечения объектов на разных уровнях. Например, в нейронной сети обнаружения краев первый средний слой обнаруживает такие объекты, как ребра и кривые. Выход первого среднего слоя затем подается во второй слой, который отвечает за обнаружение объектов более высокого уровня, таких как полукруги или квадраты. Третий средний слой собирает выходные данные других слоев для создания знакомых объектов, а последний слой обнаруживает объект.

Алгоритмы сверточных нейросетей являются перспективными с точки зрения качества распознавания изображений. Наиболее надежным способом измерения качества систем машинного зрения является тестирование на больших базах. Тестирование на этих базах позволяет оценить способность алгоритма решать задачи классификации и детектирования объектов в реальных условиях. Алгоритмы на основе сверточных сетей уверенно лидируют уже несколько лет на этих базах и в решении подобных задача. Круг применения их расширяется с каждым годом. Однако реализация сверточных нейронных сетей обладает существенными требованиями по быстродействию. Для «стационарных» решений наиболее распространенным способом обеспечения такой производительности является использование для вычисления универсальных графических процессоров. Однако в составе встраиваемых и мобильных решений следует обратить внимание на возможность использования программируемых логических интегральных схем.

ПЛИС прочно занимает нишу компонентов для штучных и мелкосерийных устройств, для которых с одной стороны требуется сложная логическая структура, а с другой стороны экономически не целесообразно разрабатывать и заказывать специализированную микросхему. В настоящий момент известны реализации сверточных сетей: устройства Tegra 4 произведены в 2013-2014 по технологии с проектными нормами 28 нм, процессоры Xilinx Zynq-7000 также выпущены в 2013м году по технологии с такими же проектными нормами. Таким образом, реализация сверточных сетей в виде микро интегральных устройства в настоящее время весьма актуальна.

* 1. **Структура сверточной нейронной сети**

Сверточные сети — это специализированный тип нейронных сетей, которые используют свертку вместо общего матричного умножения по крайней мере в одном из своих слоев. или, другими словами, Сверточная нейронная сеть (CNN) - это тип искусственной нейронной сети, используемой в распознавании и обработке изображений, которая специально предназначена для обработки пиксельных данных.

В обычном перцептроне, который представляет собой полносвязную нейронную сеть, каждый нейрон связан со всеми нейронами предыдущего слоя, причём каждая связь имеет свой персональный весовой коэффициент. В свёрточной нейронной сети в операции свёртки используется лишь ограниченная матрица весов небольшого размера, которую «двигают» по всему обрабатываемому слою (в самом начале — непосредственно по входному изображению), формируя после каждого сдвига сигнал активации для нейрона следующего слоя с аналогичной позицией. То есть для различных нейронов выходного слоя используются одна и та же матрица весов, которую также называют ядром свёртки. Её интерпретируют как графическое кодирование какого-либо признака, например, наличие наклонной линии под определённым углом. Тогда следующий слой, получившийся в результате операции свёртки такой матрицей весов, показывает наличие данного признака в обрабатываемом слое и её координаты, формируя так называемую карту. Естественно, в свёрточной нейронной сети набор весов не один, а целая гамма, кодирующая элементы изображения (например линии и дуги под разными углами). При этом такие ядра свёртки не закладываются исследователем заранее, а формируются самостоятельно путём обучения сети классическим методом обратного распространения ошибки. Проход каждым набором весов формирует свой собственный экземпляр карты признаков, делая нейронную сеть многоканальной (много независимых карт признаков на одном слое). Также следует отметить, что при переборе слоя матрицей весов её передвигают обычно не на полный шаг (размер этой матрицы), а на небольшое расстояние. Так, например, при размерности матрицы весов 5×5 её сдвигают на один или два нейрона (пикселя) вместо пяти, чтобы не «перешагнуть» искомый признак.

Операция субдискретизации, выполняет уменьшение размерности сформированных карт признаков. В данной архитектуре сети считается, что информация о факте наличия искомого признака важнее точного знания его координат, поэтому из нескольких соседних нейронов карты признаков выбирается максимальный и принимается за один нейрон уплотнённой карты признаков меньшей размерности. За счёт данной операции, помимо ускорения дальнейших вычислений, сеть становится более инвариантной к масштабу входного изображения.



Рис. 11. Типовая архитектура свёрточной нейронной сети

* 1. **Реализация сверточной нейронной сети на FPGA**

ПЛИС содержит элементы ядра — 16-битные числа с фиксированной точкой и 12 битами дробной части. Это обусловлено следующими соображениями: реализация операций с плавающей точкой на ПЛИС требует существенно больших ресурсов, а в задаче сверточных сетей диапазон значений ядра является хорошо предсказуемым.

Одной из сложностей в реализации СНС на плис является недостаток памяти и умножителей на ПЛИС. То есть нельзя одновременно на одном кристалле осуществить свертку со всеми входными ядрами сети либо осуществить свертку всего кадра с входным окном.

Схема управления (см. Рис. 12) подключена с помощью шины

AXI4-Lite. Загрузка данных из основной памяти и отправка результата осуществляется с помощью DMA через шину AXI4.

Реализуемые функции:

* Загрузка ядер
* Обработка
* Замена ядра
* Сброс

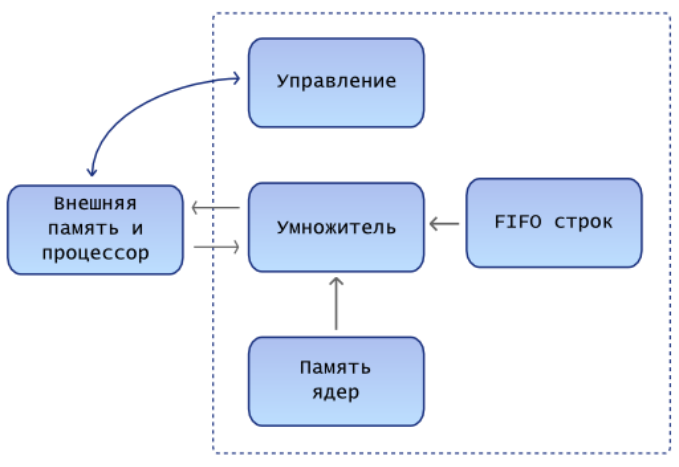
Загрузка ядер представляет собою запись всех ядер (с использованием DMA) сразу в память ядер, размещенную на ПЛИС.

Рис. 12. Общая схема подключения модуля

Процесс обработки данных:

1. Получение данных от источника
2. Заполнение буфера FIFO для строк
3. Вычисление свертки в каждой позиции
4. Обновление и сохранение значения для операции подвыборки (maxpool)
5. Сохранение итогового значения (карты признаков) в локальной памяти
6. Сдвиг буфера строк

В качестве хранилища для строк изображения использовалось 11 (по размеру ядра) блоков памяти в режиме FIFO. Для хранения ядер используется еще один блок памяти (одно ядро занимает 244 байта). В качестве арифметического модуля используются блоки DSP48, они обеспечивают фиксированную задержку в 1 такт на операцию умножение и сложение (в режиме потоковой обработки).

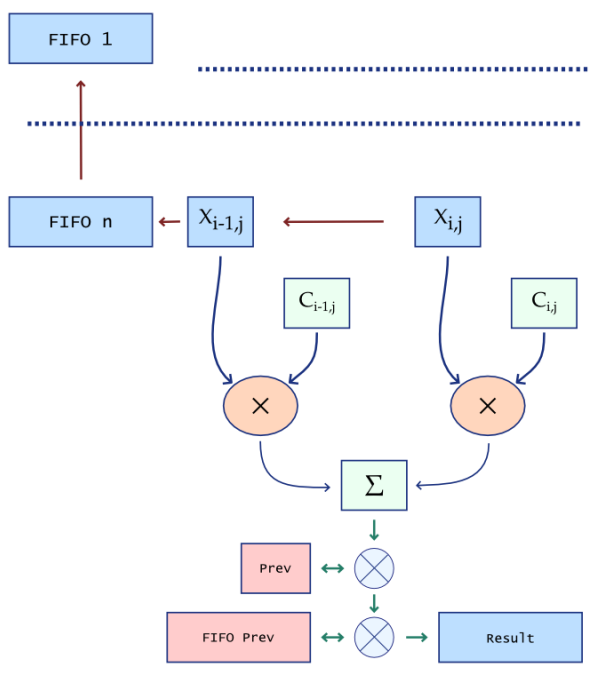
Процесс свертки осуществляется непосредственно с помощью циклического списка очередей FIFO 1 — FIFO n из блоков памяти и набора регистров. Таким образом, значение интенсивности каждого следующего пиксела изображения последовательно сдвигается через регистры последней строки, а затем записывается в очередь FIFO n одновременно с перемножением на каждом такте на коэффициент ядра. Это эквивалентно горизонтальному движению ядра свертки. Затем, по достижении конца строки, адреса счетчиков FIFO меняются, что эквивалентно сдвигу ядра свертки вниз на один пиксел.

Рис. 13. Процесс обработки сигнала

Процесс свертки осуществляется непосредственно с помощью циклического списка очередей FIFO 1 — FIFO n из блоков памяти и набора регистров. Таким образом, значение интенсивности каждого следующего пиксела изображения последовательно сдвигается через регистры последней строки, а затем записывается в очередь FIFO n одновременно с перемножением на каждом такте на коэффициент ядра. Это эквивалентно горизонтальному движению ядра свертки. Затем, по достижении конца строки, адреса счетчиков FIFO меняются, что эквивалентно сдвигу ядра свертки вниз на один пиксел.

Для операции подвыборки результат свертки в нечетных столбцах нечетной строки записывается прямо в ячейку Prev предыдущего значения. В четных столбцах нечетной строки результат свертки сравнивается с ячейкой Prev и max записывается в блок памяти FIFO Prev. В следующей (четной) строке – последовательность действий обратная, для нечетного столбца значение из памяти FIFO Prev читается и сравнивается со значением свертки в данной точке, затем записывается в Prev. Для четного столбца четной строки после сравнения с предыдущим значением максимальное значение (таким образом, являющееся подвыборкой по четырем ячейкам) записывается в память результата.

1. Программная реализация нейронной сети по распознанию человека на изображении

Реализует сверточную нейронную сеть (CNN) для распознавания изображений людей на картинках. Для этого используется библиотека PyTorch, которая предоставляет удобный API для построения и обучения нейронных сетей.

Первым шагом является определение архитектуры нейронной сети. В данном случае это класс Net, который содержит несколько слоев свертки, пулинга и полносвязных слоев. Каждый слой определяется с помощью соответствующего класса из библиотеки PyTorch, например, nn.Conv2d для сверточных слоев.

Листинг 1 — Определения архитектуры нейроной сети

1. # Define the neural network architecture
2. **class** **Net**(nn.Module):
3. **def** **\_\_init\_\_**(self):
4. super(Net, self).\_\_init\_\_()
5. self.conv1 = nn.Conv2d(**3**, **16**, kernel\_size=**3**, stride=**1**, padding=**1**)
6. self.pool = nn.MaxPool2d(kernel\_size=**2**, stride=**2**, padding=**0**)
7. self.conv2 = nn.Conv2d(**16**, **32**, kernel\_size=**3**, stride=**1**, padding=**1**)
8. self.fc1 = nn.Linear(**32** \* **8** \* **8**, **256**)
9. self.fc2 = nn.Linear(**256**, **2**)
11. **def** **forward**(self, x):
12. x = self.conv1(x)
13. x = nn.functional.relu(x)
14. x = self.pool(x)
15. x = self.conv2(x)
16. x = nn.functional.relu(x)
17. x = self.pool(x)
18. x = x.view(-**1**, **32** \* **8** \* **8**)
19. x = self.fc1(x)
20. x = nn.functional.relu(x)
21. x = self.fc2(x)
22. **return** x

Далее определяется датасет, на котором будет обучаться нейронная сеть. В данном случае это папки с изображениями людей в тренировочном и тестовом наборах. Используется класс ImageFolder из модуля torchvision.datasets для загрузки данных. Также определяется DataLoader, который разбивает датасет на мини-батчи для обучения.

Датасет - это набор данных, который используется для обучения и тестирования модели машинного обучения. В данном случае используется датасет изображений, который содержит две категории изображений: с людьми и без людей.

Для создания датасета изображений были использованы изображения, собранные из различных источников. Эти изображения были размечены вручную, чтобы указать, содержит ли изображение человека или нет.

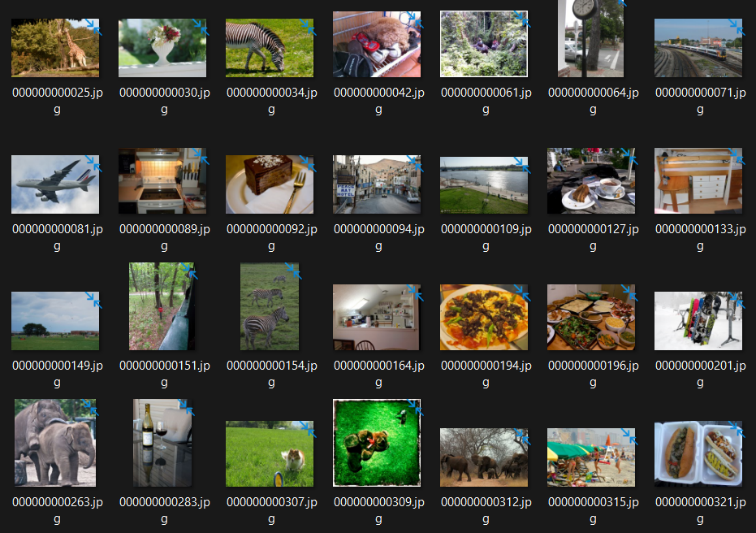
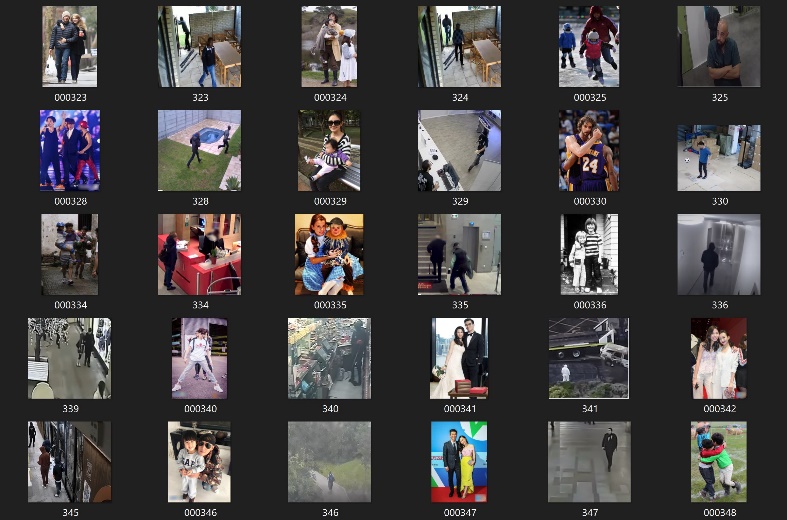
Датасет был разбит на две части: тренировочную и тестовую выборки. Тренировочная выборка используется для обучения модели, а тестовая выборка - для оценки ее точности.

Рис. 13. Датасет

Для загрузки датасета и его преобразования была использована библиотека PyTorch. Изображения были изменены до размера 32x32 и преобразованы в тензоры, чтобы их можно было использовать для обучения нейронной сети.

Листинг 2 — Определение набора данных и загрузчика данных

1. # Define the dataset and data loader
2. train\_folder = 'D:/Курсовой проект/train'
3. test\_folder = 'D:/Курсовой проект/test'
4. transform = transforms.Compose([transforms.Resize((**32**,**32**)),transforms.ToTensor()])
5. train\_dataset = datasets.ImageFolder(train\_folder, transform=transform)
6. test\_dataset = datasets.ImageFolder(test\_folder, transform=transform)
7. train\_loader = DataLoader(train\_dataset, batch\_size=**32**, shuffle=True)
8. test\_loader = DataLoader(test\_dataset, batch\_size=**32**, shuffle=False)

Здесь train\_folder и test\_folder - это пути к тренировочной и тестовой выборкам соответственно. После этого создаются объекты train\_dataset и test\_dataset с помощью datasets.ImageFolder, которая автоматически распознает структуру папок и создает датасет изображений. Затем изображения изменяются до размера 32x32 и преобразуются в тензоры с помощью transforms.Compose([transforms.Resize((32,32)),transforms.ToTensor()]). Наконец, объекты датасета загружаются в train\_loader и test\_loader с помощью DataLoader, который обеспечивает загрузку данных пакетами, чтобы ускорить процесс обучения и использования модели.

Затем создается экземпляр нейронной сети, определяется функция потерь (в данном случае это кросс-энтропия) и оптимизатор (Adam с learning rate 0.001).

Листинг 3 — Создайте нейронную сеть и определите функцию потерь и оптимизатор

1. # Instantiate the neural network and define the loss function and optimizer
2. model = Net()
3. criterion = nn.CrossEntropyLoss()
4. optimizer = torch.optim.Adam(model.parameters(), lr=**0.001**)

Кросс-энтропия (Cross-Entropy) — это функция потерь, которая широко используется в задачах классификации, в частности в машинном обучении. Она используется для оценки разницы между вероятностным распределением, выдаваемым моделью, и фактическим распределением меток классов в данных. В задаче классификации с двумя классами, например, эту функцию можно представить в виде:

где - фактическая вероятность принадлежности к классу , а - вероятность, предсказанная моделью для класса . Чем ближе к , тем меньше будет значение функции потерь, и наоборот.

Adam (Adaptive Moment Estimation) - это метод оптимизации градиентного спуска, который позволяет эффективно обновлять веса в нейронной сети на каждом шаге обучения. Он сочетает в себе два метода: градиентный спуск с моментом и метод адаптивного изменения скорости обучения. Это позволяет алгоритму быстро сходиться к оптимальному решению, учитывая особенности поведения градиентов на каждой итерации. Кроме того, Adam позволяет автоматически адаптировать скорость обучения в зависимости от изменения градиентов, что позволяет избежать некоторых проблем, связанных с выбором скорости обучения в других методах оптимизации градиентного спуска.

Далее происходит обучение нейронной сети. Основной цикл состоит из нескольких эпох, каждая из которых включает несколько итераций по всему тренировочному датасету. На каждой итерации вычисляются предсказания модели, функция потерь и производится обновление весов с помощью оптимизатора. Также выводится информация о процессе обучения.

Листинг 4 — Обучить нейронную сеть

1. # Train the neural network
2. **for** epoch **in** range(**20**):
3. **for** batch\_idx, (data, targets) **in** enumerate(train\_loader):
4. # Forward pass
5. scores = model(data)
6. loss = criterion(scores, targets)
7. # Backward pass and optimization
8. optimizer.zero\_grad()
9. loss.backward()
10. optimizer.step()
12. # Print training progress
13. **if** batch\_idx % **100** == **0**:
14. **print**(f'Epoch [{epoch+1}/{15}], Batch [{batch\_idx}/{len(train\_loader)}], Loss: {loss.item():.4f}')

Обучение нейронной сети происходит в цикле по эпохам. За каждую эпоху нейронная сеть проходит через все обучающие данные в датасете. В каждой эпохе данные в датасете перемешиваются, чтобы избежать корреляций между соседними примерами.

Внутри каждой эпохи данные из датасета подаются в нейронную сеть по мини-батчам. Мини-батч - это подмножество данных из обучающего набора, которое используется для вычисления градиента функции потерь. Размер мини-батча обычно выбирается экспериментально и зависит от доступной памяти.

В процессе обучения нейронная сеть оптимизирует параметры модели, чтобы минимизировать функцию потерь на обучающих данных. Это делается путем вычисления градиента функции потерь по параметрам модели и обновления этих параметров в соответствии с заданным оптимизатором.

На каждой итерации обучения нейронной сети вычисляется функция потерь на текущем мини-батче, и обновление параметров модели происходит с использованием алгоритма обратного распространения ошибки (backpropagation). Алгоритм backpropagation вычисляет градиенты функции потерь по параметрам модели, которые затем используются оптимизатором для обновления параметров.

Цель обучения нейронной сети - достичь наилучшей производительности на тестовом наборе данных. Поэтому после каждой эпохи производится оценка производительности нейронной сети на тестовых данных, чтобы измерить ее точность и сравнить ее с результатами на обучающих данных. Для этого модель запускается в режиме inference (без градиентного вычисления) и вычисляется количество правильных предсказаний. Результаты выводятся на экран.

Листинг 5 — Оцените нейронную сеть на тестовом наборе

1. # Evaluate the neural network on the test set
2. **with** torch.no\_grad():
3. correct = **0**
4. total = **0**
5. **for** data, targets **in** test\_loader:
6. scores = model(data)
7. \_, predicted = torch.max(scores.data, **1**)
8. total += targets.size(**0**)
9. correct += (predicted == targets).sum().item()
10. accuracy = **100** \* correct / total
11. **print**(f'Test Accuracy: {accuracy:.2f}%')

После завершения обучения нейронной сети ее параметры могут быть сохранены, чтобы использовать ее в будущем для предсказаний на новых данных. В PyTorch это может быть сделано с помощью функции state\_dict(), которая возвращает словарь, содержащий параметры модели.

Файл формата .pth - это формат файла PyTorch, который используется для сохранения и загрузки параметров модели. В этом формате сохраняются веса модели, а также любые другие параметры, необходимые для ее восстановления.

Сохранение модели в формате .pth может быть достигнуто следующим образом:

Листинг 6 — Сохранение модели

1. torch.save(model.state\_dict(), 'person\_detection\_model.pth')

Здесь model - это экземпляр вашей модели, а person\_detection\_model.pth' - это путь и имя файла, в который будут сохранены параметры модели. При необходимости модель может быть загружена из файла .pth следующим образом:

Листинг 7 — Загрузка модели

1. model = Net()
2. model.load\_state\_dict(torch.load('model.pth'))

Здесь Net() - это класс вашей модели, который необходимо создать перед загрузкой параметров. Функция load\_state\_dict() загружает параметры модели из файла .pth.

Обучение нейронной сети представляет собой процесс настройки параметров модели таким образом, чтобы минимизировать функцию потерь на обучающих данных. В данном случае мы имеем модель, которая обучается на данных из 507 партий (batch) в течение 15 эпох.

Каждый вывод обучения содержит информацию о текущей эпохе, текущей партии (batch) и значении функции потерь. Мы можем видеть, что значение функции потерь постепенно уменьшается, что означает улучшение производительности модели. Также мы видим значение точности (accuracy) на тестовых данных после каждой эпохи. Значение точности увеличивается со временем, что также свидетельствует о том, что модель улучшается.

Первая эпоха начинается со значения функции потерь 0,7982. Значение функции потерь для каждой партии варьируется в зависимости от сложности данных в этой партии. После первой эпохи точность на тестовых данных составляет 75,78%.

Значение функции потерь продолжает уменьшаться по мере обучения, и точность на тестовых данных также улучшается. После пятой эпохи мы видим наилучшую точность на тестовых данных в 79,35%, но затем точность начинает повышаться, и наилучший результат достигается на восьмой эпохе с точностью 80,69%.

Таким образом, обучение нейронной сети – это процесс оптимизации функции потерь на обучающих данных с помощью настройки параметров модели. По мере обучения, значение функции потерь уменьшается, а точность на тестовых данных увеличивается. В данном конкретном случае наилучший результат достигается на восьмой эпохе с точностью 80,69%.

В репозитории находится папка CV\_real\_time, содержащая два скрипта на языке Python, которые используются для запуска локальной камеры и обработки изображений при помощи модели сверточной нейронной сети (CNN). Эти скрипты предоставляют возможность распознавания объектов на изображениях и вывода соответствующей информации. Кроме того, репозиторий содержит папку с моделями CNN, одна из которых обучена на собственном датасете, а другая - на датасете CIFAR10.

В репозитории также присутствуют три скрипта, которые используются для обучения сверточных нейронных сетей на различных датасетах: собственном датасете, датасете COCO и CIFAR10. Организация файлов в репозитории выполнена с учетом необходимости обеспечения удобного доступа к ним и эффективного управления версиями.

1. Реализация и симуляция нейронной сети CNN на плате FPGA: методы и инструменты

При загрузке модели нейронной сети на симулятор платы FPGA необходимо соблюдать несколько этапов. Сначала необходимо преобразовать модель в формат, поддерживаемый платформой FPGA. Для этого используется компиляция, которая преобразует модель в формат, понятный FPGA, и генерирует конфигурационные файлы, необходимые для загрузки модели на плату. Компиляция также может производить оптимизацию модели, чтобы она лучше работала на FPGA.

Далее необходимо загрузить модель на плату FPGA. Это может быть сделано различными способами, например, с помощью JTAG-интерфейса, который позволяет загружать данные на плату через порт отладки. Также можно использовать SD-карту или Ethernet-порт, в зависимости от возможностей платы.

После загрузки модели на плату FPGA необходимо провести тестирование, чтобы убедиться, что модель работает корректно. Для этого можно использовать встроенные тесты, которые проверяют работу модели на различных наборах данных. Также можно провести тестирование на реальных данных, собранных с помощью сенсоров или других устройств.

Если тестирование прошло успешно, то модель готова к использованию на плате FPGA. Это может быть использование модели в качестве компонента в более крупной системе, например, в системе управления роботом или автономной машиной. Также модель может использоваться для проведения исследований в области машинного обучения и искусственного интеллекта.

Однако при использовании модели на плате FPGA необходимо учитывать некоторые особенности аппаратной реализации. Например, FPGA может иметь ограничения на количество ресурсов, которые могут быть использованы для работы модели. Также необходимо учитывать скорость работы модели на FPGA и ее энергопотребление.

В целом, загрузка модели нейронной сети на симулятор платы FPGA является важным шагом для использования модели в реальном времени и на реальных устройствах. Она позволяет ускорить работу модели и использовать ее в приложениях, требующих высокой скорости работы и низкой задержки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Программируемые интегральные схемы в лице FPGA стремительно набирают популярность. Такие платы способны эффективно выполнять узкоспециализированные задачи, с которыми не способны быстро справить процессоры или видеокарты. В то же время благодаря возможности реконфигурирования применение FPGA во многих сценариях намного выгоднее дорогостоящих ASIC.

FPGA предлагает максимальную гибкость, а со временем благодаря совершенствованию техпроцесса вырастет и производительность плат.

Алгоритмы на основе сверточных нейронных сетей получают все большую популярность в практических задачах. Эти алгоритмы могут сыграть большую роль во встраиваемых системах видео аналитики, поэтому адаптация СНС на ПЛИС является перспективным направлением. В работе показано как можно реализовать прямое распространение сигнала первого слоя СНС на ПЛИС. При этом выработана эффективная (в плане использования ресурсов) стратегия, рассчитанная на специфику сверток СНС.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Е.И. Литвинов. Лабораторный практикум, проектирование цифровых устройств на базе FPGA фирмы Xilinx/ Е.И. Литвинов, И.И. Шагурин, 2012. -173с.
2. Шагурин И., Шалтырев В., Волов А. «Большие» FPGA как элементная база для реализации систем на кристалле//Электронные компоненты, 2006, №5, c.83—88.
3. ПЛИС// «Википедия» — универсальная энциклопедия

// <https://ru.wikipedia.org/wiki/ПЛИС#FPGA>

1. Гонтаренко Б.В. Проблемы реализации искусственных нейронных сетей на FPGA // Информатика и компьютерные технологии-2011. – 2011. – С.15–18.
2. Girshick R. et al. Rich feature hierarchies for accurate object detection and semantic segmentation //arXiv preprint arXiv:1311.2524. – 2013.
3. Gokhale V. et al. A 240 G-ops/s Mobile Coprocessor for Deep Neural Networks //Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops. – 2014. – С. 682-687.
4. Schmidhuber J. Deep Learning in Neural Networks: An Overview //arXiv preprint arXiv:1404.7828. – 2014.
5. Pham P. H. et al. NeuFlow: dataflow vision processing system-ona-chip //Circuits and Systems (MWSCAS), 2012 IEEE 55th International Midwest Symposium on. – IEEE, 2012. – С. 1044-1047
6. Шауэрман А.А. Архитектура ПЛИС. Часть 1. Логический элемент [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

// http://www.labfor.ru/articles/fpga\_arch\_le.

1. LeCun Y. et al. Gradient-based learning applied to document recognition //Proceedings of the IEEE. – 1998. – Т. 86. – №. 11. – С. 2278-2324.
2. Everingham M. et al. The pascal visual object classes (voc) challenge //International journal of computer vision. – 2010. – Т. 88. – №. 2. – С. 303-338.