

ALMA MATER STUDIORUM · UNIVERSITÀ DI
BOLOGNA

SCUOLA DI INGEGNERIA E ARCHITETTURA

Corso di Laurea in Ingegneria Informatica

**Implementazione di un'interfaccia
utente per il controllo di una
fotocamera intensificata in ambiente
LabVIEW**

Relatore:
Chiar.mo Prof.
Neretti Gabriele

Presentata da:
Corain Elisabetta

Sessione III
Anno Accademico 2015/2016

Alla mia famiglia.

Introduzione

Nell'ambito dello studio dei plasmi stimolati con scariche elettriche (?) si rivela necessario catturare gli spettri generati da suddette interazioni per studiarne i risultati. Per effettuare tali misurazioni sono necessari due strumenti: un monocromatore che manipoli e rifletta la fonte di luce in input e una fotocamera intensificata che catturi l'immagine dello spettro.

Risulta quindi necessaria un'interfaccia utente in grado di controllare simultaneamente i due strumenti in modo da facilitare il percorso di acquisizione e manipolazione degli spettri. Lo scopo della tesi è implementare l'interfaccia richiesta attraverso il linguaggio di programmazione grafica LabVIEW, con l'ausilio delle API dei due strumenti.

È presente un progetto preesistente che realizza l'interfaccia di controllo del monocromatore e di una fotocamera non intensificata. A partire da questo progetto se ne è realizzato uno nuovo che riutilizza alcune parti del precedente, considerando lo stesso monocromatore e una nuova fotocamera intensificata.

A partire quindi dal programma esistente si è effettuato uno studio dello stesso per poterlo così adattare alla nuova fotocamera. Dopo un primo tentativo di riutilizzo e refactoring si è preferito realizzare un programma ex novo, modificando anche alcuni elementi dell'interfaccia grafica. Chiaramente si sono mantenuti alcuni elementi, in particolare quelli legati al monocromatore, dal momento che lo strumento è rimasto lo stesso così come le librerie ad esso associate.

Indice

Introduzione	i
1 Documento dei requisiti	1
1.1 Scopo	1
1.2 Descrizione generale	1
1.2.1 Funzioni del prodotto	2
1.2.2 Caratteristiche utente	2
1.3 Requisiti specifici	2
1.3.1 Requisiti dell'interfaccia utente	2
1.3.2 Linguaggio di programmazione	4
2 Analisi del progetto preesistente	5
2.1 Breve descrizione degli strumenti coinvolti	5
2.1.1 Monocromatore	5
2.1.2 Fotocamera	6
2.2 Principali funzioni	6
2.2.1 Monocromatore	7
2.2.2 Fotocamera	7
2.2.3 Altre opzioni	7
2.3 Codice del progetto preesistente	8
2.3.1 Front Panel	8
2.3.2 Block Diagram	8
2.4 Considerazioni sul progetto a livello di programmazione	8

3	Realizzazione del progetto	9
3.1	Breve descrizione degli strumenti coinvolti	9
3.1.1	Monocromatore	9
3.1.2	Fotocamera	9
3.2	Principali funzioni	9
3.2.1	Monocromatore	9
3.2.2	Fotocamera	9
3.3	Considerazioni sul progetto a livello di programmazione	9
4	Secondo Capitolo	1
4.1	Prima Sezione	1
4.2	Seconda Sezione	1
4.3	Altra Sezione	2
4.3.1	Altra SottoSezione	2
4.4	Altra Sezione	2
4.5	Altra Sezione	3
4.5.1	Listati dei programmi	3
	Conclusioni	5
A	Prima Appendice	7
B	Seconda Appendice	9
	Bibliografia	11

Elenco delle figure

4.1	legenda elenco figure	1
-----	---------------------------------	---

Elenco delle tabelle

4.1	legenda elenco tabelle	2
-----	----------------------------------	---

Capitolo 1

Documento dei requisiti

Si descrive nelle seguenti sezioni la specifica dei requisiti del sistema software che si intende sviluppare.

1.1 Scopo

Come accennato nell'introduzione si rende necessaria la realizzazione di una nuova interfaccia che possa controllare simultaneamente il monocromatore HR640 e la fotocamera intensificata 4Picos. Il precedente programma aveva la capacità di controllare lo stesso monocromatore ma una diversa fotocamera, SensiCam (version 3.0).

1.2 Descrizione generale

L'utente, attraverso il programma da progettare, deve poter controllare sia il monocromatore che la fotocamera intensificata. È importante che questi due strumenti possano essere controllati simultaneamente poiché le loro funzioni sono strettamente legate: il monocromatore genera un determinato spettro attraverso la sua struttura interna e la fotocamera deve poter catturare tale spettro il più precisamente possibile.

1.2.1 Funzioni del prodotto

Attraverso il programma deve essere possibile inizializzare le principali caratteristiche del monocromatore in base alle esigenze dell'utente: grating, lunghezza d'onda e slit (fessura?) di entrata. Deve anche essere possibile settare e modificare le impostazioni della fotocamera, compatibilmente con le funzioni messe a disposizione tramite le API della stessa.

1.2.2 Caratteristiche utente

Il progetto da realizzare viene utilizzato da professori e dottorandi nell'ambito di ricerca ???. È necessario trovare un punto di equilibrio tra le esigenze dell'utente e i vincoli di programmazione.

1.3 Requisiti specifici

1.3.1 Requisiti dell'interfaccia utente

L'interfaccia deve risultare il più intuitiva possibile, per questo si deve cercare di mantenere un minimo di omogeneità con il programma passato. Devono infatti coesistere nella stessa finestra sia i controlli per il monocromatore che quelli per la fotocamera.

Vediamo quali sono i requisiti specifici per i due strumenti.

Monocromatore Per quanto riguarda la parte di interfaccia che permette di impostare correttamente il monocromatore è necessario poter modificare il grating (1200 o 2400) e la calibrazione di correzione relativa. Si deve anche poter modificare la slit di entrata e la lunghezza d'onda;

Fotocamera La parte di interfaccia che concerne la fotocamera intensificata deve contenere i seguenti parametri:

- MCP Gain Voltage: guadagno di tensione in volt tra 600 e 950

- Exposure Time: tempo di esposizione, deve essere maggiore di zero e si deve poter specificare l'unità di misura
- Delay: ritardo in secondi dell'acquisizione dell'immagine
- Frames to accumulate: numero di immagini da acquisire
- Trigger Source: -Trig per far scattare l'otturatore esternamente attraverso l'input di trigger negativo collegato elettricamente ad un segnale, Fsync per far scattare l'otturatore internamente dal segnale Fsync
- Gate Control: interno, l'input di controllo dell'otturatore è connesso internamente all'output IntGtP che può essere usato per scopi di controllo o trigger, o esterno, l'input di controllo dell'otturatore è collegato al connettore in input di ExtGtP
- Start Option: Cold Start, non ci sono parametri pregressi da utilizzare, Warm Start, dopo il riavvio della fotocamera si chiede all'utente se si devono caricare i parametri usati precedentemente, Auto Warm Start, dopo il riavvio della fotocamera vengono caricati i parametri usati in precedenza senza la conferma da parte dell'utente
- Detector: per specificare l'area attiva del chip CCD, frame intero, binning 2x2 oppure ROI (Region of Interest, solo 1/3 dell'area complessiva)
- Digitalizer Mode: acquisizione dell'immagine con una precisione di 8 o 14 bit per pixel
- CCD Gain: automatico oppure settabile manualmente (in dB)
- Trigger Mode: trigger diretto (ad ogni segnale di trigger farà scattare l'otturatore) oppure singolo (in questo caso deve essere possibile inserire il numero di trigger per frame)
- Modalità di acquisizione dell'immagine: Single Exposure per catturare una sola immagine, Live Mode per acquisire immagini in modo continuo;

Devono anche essere presenti dei comandi per il post-processing e l'analisi delle immagini acquisite. Come nel progetto preesistente è necessario visualizzare lo spettro in un grafico che abbia nell'asse orizzontale il range di lunghezza d'onda osservato e nell'asse verticale (cosa?). Inoltre deve essere possibile sottrarre un background acquisito in precedenza ed effettuare altri calcoli sullo spettro. Alla fine delle operazioni qualora ce ne sia la possibilità, si deve poter salvare i dati in un file di testo che tenga traccia dei valori calcolati per visualizzare lo spettro.

1.3.2 Linguaggio di programmazione

Il linguaggio di programmazione da utilizzare per realizzare il progetto richiesto è LabVIEW.

LabVIEW è un linguaggio di programmazione grafica (G - Graphical Programming Language) che utilizza un modello a flusso di dati invece di linee sequenziali di codice testuale, permettendo di scrivere codice funzionale utilizzando un layout grafico che assomiglia a un diagramma di flusso.

L'ambiente di programmazione LabVIEW presenta due principali finestre di lavoro: front panel e block diagram.

Front Panel Finestra in cui si visualizza e si modifica l'interfaccia utente.

Sono disponibili diversi stili e comandi per l'interazione con l'utente.

Block Diagram Finestra in cui si compone il codice a blocchi, controlli, indicatori, subVI e molte altre componenti. Da tale finestra è possibile effettuare il debug del codice e controllare il contenuto delle variabili.

Capitolo 2

Analisi del progetto preesistente

2.1 Breve descrizione degli strumenti coinvolti

2.1.1 Monocromatore

Un monocromatore è un dispositivo che scompone un singolo fascio di luce policromatica in più fasci di luce monocromatica (che contiene cioè onde di una sola frequenza), permettendo così di analizzare l'intensità in funzione della lunghezza d'onda.

Nello strumento la luce policromatica entra da una fessura; tramite un sistema ottico viene inviata su un reticolo di diffrazione o ad un prisma che scompone il fascio. Una seconda fenditura raccoglie poi il fascio di una determinata lunghezza d'onda.

In questo progetto si considera un monocromatore Jobin-Yvon HR460. La luce che entra dalla fessura viene rifratta (?) due volte attraverso due lenti tra cui è interposta una griglia che scompone il fascio di luce.

2.1.2 Fotocamera

Una fotocamera intensificata è una fotocamera che al posto della pellicola fotosensibile utilizza un sensore (CCD) in grado di catturare l'immagine e trasformarla in un segnale elettrico di tipo analogico. Gli impulsi elettrici vengono convertiti in digitale da un convertitore analogico/digitale in un chip di elaborazione esterno al sensore. Viene quindi generato un flusso di dati digitali atti ad essere immagazzinati in vari formati su supporto di memoria. Il CCD (Charged-Coupled Device) è un dispositivo attraverso il quale si ottiene un segnale elettrico in uscita, in seguito a una sequenza temporizzata di impulsi, grazie al quale è possibile ricostruire la matrice di pixel che compongono l'immagine proiettata sulla superficie del CCD stesso. Questa informazione può essere usata come segnale analogico, e quindi essere usata per riprodurre l'immagine su un monitor, oppure può essere convertita in formato digitale.

2.2 Principali funzioni

Il progetto preesistente ha le stesse funzioni del nuovo programma richieste, con alcune eccezioni per quanto riguarda la fotocamera. Quella utilizzata precedentemente presentava alcune funzioni che la nuova fotocamera non mette a disposizione. Ad ogni modo si descriverà il progetto cercando di evidenziare le funzionalità che necessitano di essere abbandonate a causa della diversità dei due strumenti.

L'interfaccia non presenta alcuna divisione tra i controlli dei due strumenti e si possono quindi controllare simultaneamente senza alcuna distinzione. È chiaro che lo strumento che ha priorità in fase di inizializzazione è il monocromatore, in quanto composto da elementi fisici che devono essere riportati con movimenti meccanici ad una posizione di default; solo una volta che le lenti e la griglia all'interno dello strumento si trovano nella posizione iniziale è possibile cominciare ad utilizzare il programma.

2.2.1 Monocromatore

I comandi presenti per controllare il monocromatore sono gli stessi richiesti nel nuovo progetto: selezione del grating (e rispettive calibrazioni per correggere eventuali errori), impostazione della lunghezza d'onda e slit di entrata. Sono inoltre presenti dei led che mostrano eventuali errori: un errore generico in fase di inizializzazione, lunghezza d'onda inserita errata e superamento dei limiti dei valori consentiti.

2.2.2 Fotocamera

Per quanto riguarda la fotocamera si distingue fra acquisizione singola o continua ed è possibile inserire tempo di esposizione e ritardo di acquisizione dell'immagine. Si può inoltre scegliere un valore specifico di binning, fino a 1/16 per il binning verticale e fino a 1/8 per il binning orizzontale. Viene anche segnalato un'eventuale caso di saturazione con un calcolo successivo alla foto.

2.2.3 Altre opzioni

È possibile effettuare delle operazioni non collegate direttamente ai due strumenti. Oltre a visualizzare l'immagine così come è stata presa, è anche possibile visualizzare lo spettro corrispondente in seguito a determinati calcoli. Su tale spettro si possono richiedere alcune informazioni quali l'integrale su un certo intervallo della lunghezza d'onda, il numero di picchi rilevati al di sopra di una certa soglia; viene inoltre mostrato, senza bisogno di chiederlo, il valore del picco più alto alla lunghezza d'onda corrispondente e la FWHM (Full Width at Half Maximum), che corrisponde alla differenza fra i valori assunti dalla variabile indipendente lunghezza d'onda quando la variabile dipendente y (?) è pari a metà del suo valore massimo. È disponibile un comando per l'acquisizione del background (legato però alla fotocamera): infatti nel caso in cui lo spettro venga generato in un ambiente (visivamente)

“rumoroso” si può successivamente utilizzare il suddetto dato per sottrarlo a immagini successive, in modo da renderle il più chiare possibile.

2.3 Codice del progetto preesistente

Si analizza nella seguenti sezioni il codice del progetto preesistente, al fine di giustificare la scelta di progettazione fatta successivamente. La descrizione del codice si articola fra analisi del front panel e del block diagram, che sono i due ambienti di programmazione principale del linguaggio LabVIEW.

2.3.1 Front Panel

——- inserire foto front panel ——- Il front panel è diviso in blocchi ideali che non dividono veramente il codice ma danno all’utente tale impressione. In alto si trova una tab control che mostra, a seconda della selezione, l’immagine acquisita oppure lo spettro; per visualizzare lo spettro dopo aver l’immagine e viceversa è necessario riacquisire i dati. Nella sezione dedicata allo spettro sono presenti tre indicatori che mostrano il valore del picco massimo alla lunghezza d’onda corrispondente e il valore della FWHM in mm. La prima fascia di pannelli è composta da tre parti. La prima contiene un bottone booleano con cui si richiede il numero di picchi oltre una certa soglia, i cui valori vengono visualizzati in indicatori di array. La seconda permette di inserire gli estremi di un intervallo di lunghezza d’onda e di richiederne, attraverso un bottone booleano, l’integrale. La terza parte non è delimitata da un vero e proprio pannello ma contiene due indicatori di versione (main e boot) del monocromatore, un indicatore della acquisizioni fino a quel momento e il bottone booleano di uscita.

La seconda fascia è divisa in due parti. La prima, dedicata alla fotocamera, contiene un bottone booleano per acquisizione singola e uno per quella continua, due controlli e rispettivi indicatori per ritardo ed esposizione, due quadranti per impostare il binning verticale e orizzontale, un led di indicazione di un’eventuale saturazione e un controllo per inserire il numero di pixel

su cui fare la media per generare lo spettro. La seconda parte contiene invece controlli e indicatori per il monocromatore: bottone booleano per il grating (1200 o 2400) e rispettivi controlli per inserire la calibrazione in entrambi i casi, un controllo per inserire la lunghezza d'onda e uno per la slit di entrata, due indicatori per mostrarne i valori reali, e tre led che indicano se il monocromatore è stato correttamente inizializzato o se sono presenti errori generici, lunghezza d'onda non valida e superamento dei limiti consentiti.

La terza fascia è divisa in quattro parti. Nella prima c'è la possibilità di salvare i dati con un file path predefinito (calcolato secondo le impostazioni del programma) oppure da inserire manualmente. Nella seconda parte è possibile selezionare il modo di acquisizione della foto, via software (impostazione di default), trigger esterno al fronte di salita o trigger esterno al fronte di discesa; con un bottone booleano si modifica la modalità e un led indica se il programma è in attesa di un trigger. La quarta parte indica la temperatura del CCD e della board (?) della camera.

2.3.2 Block Diagram

2.4 Considerazioni sul progetto a livello di programmazione

In pratica i difetti dai.

Capitolo 3

Realizzazione del progetto

3.1 Breve descrizione degli strumenti coinvolti

3.1.1 Monocromatore

3.1.2 Fotocamera

3.2 Principali funzioni

3.2.1 Monocromatore

3.2.2 Fotocamera

3.3 Considerazioni sul progetto a livello di programmazione

Capitolo 4

Secondo Capitolo

Questo è il primo capitolo.

4.1 Prima Sezione

Questa è la prima sezione.

Ora vediamo un elenco numerato:

1. primo oggetto
2. secondo oggetto
3. terzo oggetto
4. quarto oggetto

Figura 4.1: legenda sotto la figura

4.2 Seconda Sezione

Ora vediamo un elenco puntato:

- primo oggetto
- secondo oggetto

4.3 Altra Sezione

Vediamo un elenco descrittivo:

OGGETTO1 prima descrizione;

OGGETTO2 seconda descrizione;

OGGETTO3 terza descrizione.

4.3.1 Altra SottoSezione

SottoSottoSezione

Questa sottosottosezione non viene numerata, ma è solo scritta in grassetto.

4.4 Altra Sezione

Vediamo la creazione di una tabella; la tabella 4.1 (richiamo il nome della tabella utilizzando la label che ho messo sotto): la facciamo di tre righe e tre colonne, la prima colonna “incolonnata” a destra (r) e le altre centrate (c):

(1, 1)	(1, 2)	(1, 3)
(2, 1)	(2, 2)	(2, 3)
(3, 1)	(3, 2)	(3, 3)

Tabella 4.1: legenda tabella

4.5 Altra Sezione

4.5.1 Listati dei programmi

Primo Listato

In questo ambiente posso scrivere come voglio,
lasciare gli spazi che voglio e non % commentare quando voglio
e ci sarÃ scritto tutto.
Quando lo uso Ã meglio che disattivi il Wrap del WinEdt

Conclusioni

Queste sono le conclusioni.

In queste conclusioni voglio fare un riferimento alla bibliografia: questo è il mio riferimento [3, 4].

Appendice A

Prima Appendice

In questa Appendice non si è utilizzato il comando:
`\clearpage{\pagestyle{empty}\cleardoublepage}`, ed infatti l'ultima pagina 8 ha l'intestazione con il numero di pagina in alto.

Appendice B

Seconda Appendice

Bibliografia

- [1] Primo oggetto bibliografia.
- [2] Secondo oggetto bibliografia.
- [3] Terzo oggetto bibliografia.
- [4] Quarto oggetto bibliografia.

Ringraziamenti

Qui possiamo ringraziare il mondo intero!!!!!!!!!!
Ovviamente solo se uno vuole, non è obbligatorio.