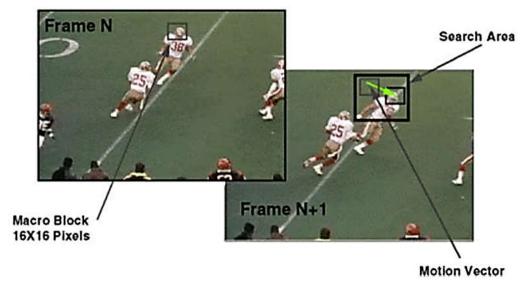
1. H.266/VCC 视频编码标准



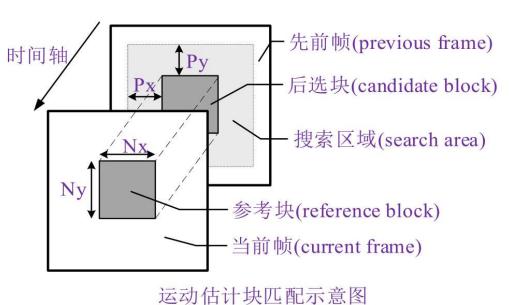
- 多功能视频编码(Versatile Video Coding,简称VVC), 也称为H.266、MPEG-I第3部分或未来视频编码(FVC)
- 压缩率相比于H.265提升30%~50%
- 支持4K~16K、0~120 帧率的视频压缩

2. 运动估计(Motion Estimation, ME)



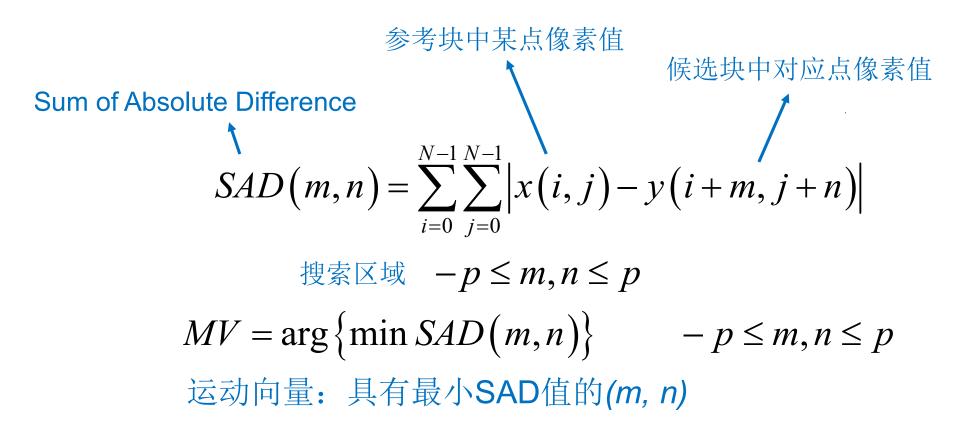
- ME是视频编码技术中最重要的环节之一
- ME是提取当前图像运动信息的过程
- 基本思想:大多数视频序列中,相邻图像具有相似性 **→** 仅 对运动物体的运动信息进行编码 **→** 减少编码量

2.1 基于块匹配的运动估计算法



- 对当前帧中的某个参考块,可在先前帧中找到对应位置
- 该相应位置附近为搜索区域
- 搜索区域中,包括多个候选块,例如(Px, Py)处
- 搜索具有最高匹配度的候选块
- 最佳候选块与参考块的坐标差 为运动向量

2.2 匹配准则与运动向量

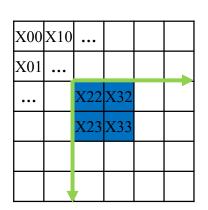


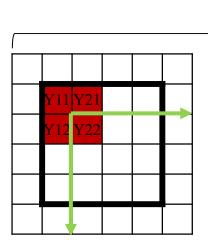
2.3 搜索方式

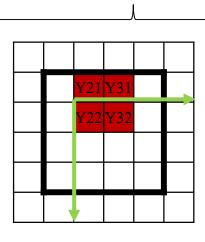
- 全搜索块匹配算法(Full- Search Block Matching Algorithm, FSBM) 是一种常见的搜索方式
- FSBM 对搜索区域进行穷尽式匹配比较来找到最佳的搜索匹配块
 - > 计算量大、速度慢
 - > 匹配精度最高
- 虽然 FSBM 算法计算量巨大,但由于其匹配效果好而在视频点播、数字电视等对视频图象质量要求很高的领域得到广泛的应用

2.4 ME示例

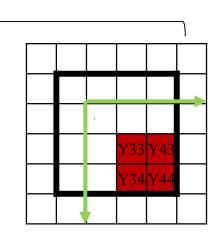
当前帧







先前帧



- 块大小为 2x2
- FSBM搜索

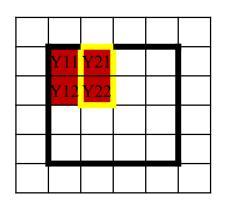
SAD(-1,-1) SAD(0,-1)

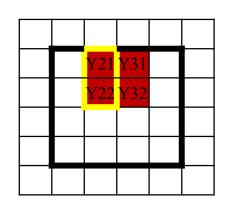
$$= |X22 - Y11| + |X32 - Y21|$$

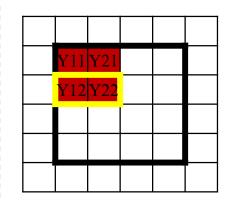
SAD(1,1)

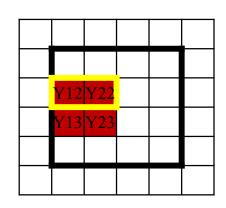
$$= |X22 - Y33| + |X32 - Y43| + |X23 - Y34| + |X33 - Y44|$$

3. ME中的数据复用

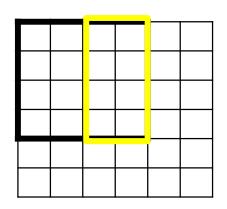


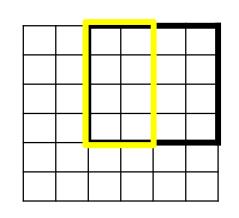


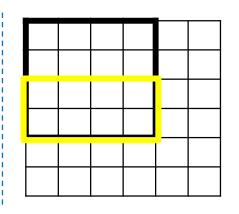


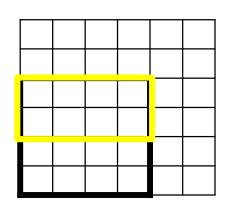


相邻候选块水平/垂直方向的数据复用









相邻搜索区域水平/垂直方向的数据复用

4. ME电路设计任务

- 面向H.266/VVC标准,设计支持4K视频的ME电路
- ▶ 电路的架构设计
- > Verilog代码设计、逻辑仿真、性能分析
- > 逻辑综合、时序分析与验证
- > 物理设计
- 撰写设计报告
 - > 设计思路
 - > 实现过程
 - > 结果分析

5. ME电路设计指标

- 每秒60帧4K视频(3840×2160@60fps)的实时处理能力
- 采用全搜索 ME 算法、支持8×8块大小的SAD计算、搜索区间为[-7,8]
- 芯片设计工艺: 华力 55nm工艺
- 评价指标
 - > 电路的实时处理能力
 - ➤ 芯片的PPA (Performance or frequency, Power, Area)
 - ▶ 输入/输出数据的带宽及其利用效率