

***Sommaire***

[Exercice 1 2](#_Toc161866885)

[Exercice 2 3](#_Toc161866886)

[Exercice 3 4](#_Toc161866887)

[Exercice 4 5](#_Toc161866888)

[Exercice 5 6](#_Toc161866889)

[Exercice 6 8](#_Toc161866890)

|  |  |
| --- | --- |
| Spécifications de ma machine | |
| Processor | AMD Ryzen 7 3750H with Radeon Vega Mobile Gfx 2.30 GHz |
| Installed RAM | 16.0 GB (13.9 GB usable) |
| System type | 64-bit operating system, x64-based processor |
| Windows | Windows 11 Home |
| GPU Device | NVIDIA GeForce GTX 1650 |

|  |  |
| --- | --- |
| GPU-Total amount of global memory: | 4096 MBytes (4 294 639 616 bytes) |
| GPU-Max dimension size of a grid size (x,y,z): | (2 147 483 647, 65 535, 65 535) |
| GPU-Max dimension size of a thread block (x,y,z): | (1024, 1024, 64) |
| GPU-Total number of registers available per block: | 65 536 |
| GPU-Warp size: | 32 |

# Exercice 1

Voici les résultats obtenus de l’implémentation avec des images de différentes tailles et en mesurant le temps d’exécution de la fonction rgb2hsv :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taille des Images | Moyenne du temps d’exécution de la fonction RGB2HSV sur GPU (µs)  RGB -> HSV / HSV -> RGB | Moyenne du temps d’exécution de la fonction RGB2HSV sur CPU (µs) |
| CaravaggioUrsula.ppm  (289 800 pixels) | 131 / 56 | 2 421 |
| Paris.ppm  (562 000 pixels) | 144 / 97 | 4 360 |
| Nuit.ppm  (1 764 000 pixels) | 303 / 286 | 16 610 |
| MonSalon.ppm  (10 036 224 pixels) | 1 518 / 1 379 | 86 522 |

En ce qui concerne le code, La fonction *RGB2HSV\_kernel* prend en entrée une image en couleur RGB et convertit chaque pixel en espace de couleur HSV en utilisant la fonction RGB2HSV. Les résultats sont ensuite répartis dans trois tableaux distincts pour les composantes Hue, Saturation et Value. Cette répartition en trois tableaux distincts vise à optimiser le débit mémoire d’un kernel CUDA, une technique connue sous le nom de coalescence. La fonction *HSV2RGB\_kernel* effectue l’opération inverse. Elle prend en entrée trois tableaux représentant les composantes Hue, Saturation et Value d’une image en espace de couleur HSV, et convertit chaque pixel en espace de couleur RGB en utilisant la fonction HSV2RGB.

En ce qui concerne les résultats, on observe que le temps d’exécution de la conversion d’images entre les espaces de couleurs RGB et HSV est nettement plus rapide sur le GPU que sur le CPU. Par exemple, pour l’image *CaravaggioUrsula.ppm*, le GPU a pris en moyenne 131 µs pour la conversion RGB vers HSV et 56 µs pour la conversion HSV vers RGB. En comparaison, le CPU a pris en moyenne 2 421 µs pour la même conversion, soit environ 18 fois plus longtemps. Pour l’image *Paris.ppm*, le GPU a pris en moyenne 144 µs pour la conversion RGB vers HSV et 97 µs pour la conversion HSV vers RGB. Le CPU a pris en moyenne 4 360 µs, soit environ 30 fois plus longtemps. On observe donc que l’écart de performance entre le GPU et le CPU augmente avec la taille de l’image. Pour l’image *Nuit.ppm*, le GPU a pris en moyenne 303 µs pour la conversion RGB vers HSV et 286 µs pour la conversion HSV vers RGB. Le CPU a pris en moyenne 16 610 µs, soit environ 55 fois plus longtemps. Pour l’image *MonSalon.ppm*, le GPU a pris en moyenne 1 518 µs pour la conversion RGB vers HSV et 1 379 µs pour la conversion HSV vers RGB. Le CPU a pris en moyenne 86 522 µs, soit environ 57 fois plus longtemps.

Ces résultats s’expliquent par le fait que le GPU est capable d’exécuter de nombreux threads en parallèle, ce qui permet de traiter chaque pixel de l’image simultanément. En revanche, le CPU traite les pixels de manière séquentielle, ce qui est beaucoup plus lent pour les grandes images.

# Exercice 2

Voici les résultats obtenus de l’implémentation avec des images de différentes tailles et en mesurant le temps d’exécution du calcul de l’histogramme :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taille des Images | Moyenne du temps d’exécution du calcul de l’histogramme sur GPU (µs) | Moyenne du temps d’exécution du calcul de l’histogramme sur CPU (µs) |
| CaravaggioUrsula.ppm  (289 800 pixels) | 125 | 1 228 |
| Paris.ppm  (562 000 pixels) | 135 | 2 438 |
| Nuit.ppm  (1 764 000 pixels) | 158 | 7 315 |
| MonSalon.ppm  (10 036 224 pixels) | 448 | 43 768 |

En ce qui concerne le code, la fonction run\_Histogram prend en entrée un tableau de valeurs en float, qui sont les valeurs des pixels de l’image, et un tableau pour stocker l’histogramme résultant. Les valeurs sont comprises entre 0 et 255. Un foncteur est défini pour convertir les valeurs en float en valeurs entières non signées. Ce foncteur est ensuite utilisé pour calculer l’histogramme des valeurs avec la fonction computeHistogram.

En ce qui concerne les résultats, On observe que le temps d’exécution du calcul de l’histogramme est nettement plus rapide sur le GPU que sur le CPU. Par exemple, Pour l’image *CaravaggioUrsula.ppm*, le GPU a pris en moyenne 125 µs pour le calcul de l’histogramme. En comparaison, le CPU a pris en moyenne 1 228 µs, soit environ 10 fois plus longtemps. Cela montre que même pour les images de petite taille, le GPU offre des performances nettement supérieures. Pour l’image *Paris.ppm*, le GPU a pris en moyenne 135 µs pour le calcul de l’histogramme. Le CPU a pris en moyenne 2 438 µs, soit environ 18 fois plus longtemps. Pour l’image *Nuit.ppm*, le GPU a pris en moyenne 158 µs pour le calcul de l’histogramme. Le CPU a pris en moyenne 7 315 µs, soit environ 46 fois plus longtemps. L’écart de performance continue d’augmenter avec la taille de l’image. Pour l’image *MonSalon.ppm*, le GPU a pris en moyenne 448 µs pour le calcul de l’histogramme. Le CPU a pris en moyenne 43 768 µs, soit environ 98 fois plus longtemps. C’est l’écart de performance le plus important observé.

Ces résultats s’expliquent par le fait que le GPU est capable d’exécuter de nombreux threads en parallèle, ce qui permet de traiter chaque pixel de l’image simultanément. En revanche, le CPU traite les pixels de manière séquentielle, ce qui est beaucoup plus lent pour les grandes images.

# Exercice 3

|  |  |
| --- | --- |
| Taille des Images | Moyenne du temps d’exécution du calcul de la fonction de répartition sur GPU (µs) |
| CaravaggioUrsula.ppm  (289 800 pixels) | 82 |
| Paris.ppm  (562 000 pixels) | 84 |
| Nuit.ppm  (1 764 000 pixels) | 101 |
| MonSalon.ppm  (10 036 224 pixels) | 184 |

Voici les résultats obtenus de l’implémentation avec des images de différentes tailles et en mesurant le temps d’exécution du calcul de la fonction de répartition :

En ce qui concerne le code, La fonction *run\_Repartition* prend en entrée un histogramme des valeurs de l’image et un tableau pour stocker la fonction de répartition résultante. Elle utilise la fonction *inclusiveScan* pour calculer la fonction de répartition, qui est essentiellement la somme cumulative des valeurs de l’histogramme.

En ce qui concerne les résultats, On observe que le temps d’exécution du calcul de la fonction de répartition est très rapide sur le GPU. Par exemple, pour l’image *MonSalon.ppm* de taille 10 036 224 pixels, le temps d’exécution moyen sur le GPU est de seulement 184 µs.

# Exercice 4

**Voici les résultats obtenus en appliquant la transformation finale 𝑇(𝑥 𝑖) :**

Une image contenant fenêtre, ciel, plein air, croquis

Description générée automatiquementUne image contenant ciel, bâtiment, peinture, plein air

Description générée automatiquement

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taille des Images | Moyenne du temps d’exécution du calcul de la transformation finale sur GPU (µs) | Moyenne du temps d’exécution du calcul de la transformation finale sur CPU (µs) |
| CaravaggioUrsula.ppm  (289 800 pixels) | 84 | 308 |
| Paris.ppm  (562 000 pixels) | 123 | 1 224 |
| Nuit.ppm  (1 764 000 pixels) | 168 | 2 077 |
| MonSalon.ppm  (10 036 224 pixels) | 757 | 16 109 |

Figure : Image Hopper.railroad.ppm après l'application de la transformation finale

Figure : Image Hopper.railroad.ppm avant l'application de la transformation finale

En ce qui concerne le code, La fonction *run\_Transformation* prend en entrée un tableau de valeurs (représentant les valeurs des pixels de l’image), un tableau représentant la fonction de répartition des valeurs, et un tableau pour stocker la transformation finale. Elle utilise *transformation\_kernel*, pour calculer la transformation finale pour chaque valeur. Cette transformation est basée sur la fonction de répartition des valeurs et la taille totale de l’image.

En ce qui concerne les résultats, On observe que le temps d’exécution du calcul de la transformation finale est très rapide sur le GPU. Par exemple, pour l’image *MonSalon.ppm* de taille 10 036 224 pixels, le temps d’exécution moyen sur le GPU est de seulement 757 µs. En comparaison, le temps d’exécution moyen sur le CPU pour la même opération est de 16 109 µs, soit environ 21 fois plus long. Cela montre que le GPU est nettement plus rapide que le CPU pour le calcul de la transformation finale, et que cet écart de performance augmente avec la taille de l’image.

Il est important de noter que l’utilisation du GPU pour le calcul de la transformation finale des valeurs d’une image permet d’obtenir des performances très élevées. Cependant, il est important de noter que ces performances dépendent du contexte de l’utilisation et du matériel utilise.

# Exercice 5

**Voici les résultats obtenus en appliquant la version AHE décrite dans l’article :**

Une image contenant dessin, Visage humain, illustration, peinture

Description générée automatiquementUne image contenant Visage humain, dessin, illustration, dessin humoristique

Description générée automatiquement

Figure : Image Roy\_Lichtenstein\_Drowning\_Girl.ppm après l'application de la version AHE avec Lambda = 1

Figure : Image Roy\_Lichtenstein\_Drowning\_Girl.ppm avant l'application de la version AHE

Note : Dans les résultats du temps, nous utilisons lambda = 1. Faire varier lambda n'est pas significatif et n'importe peu sur les performances.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taille des Images | Moyenne du temps d’exécution de la version AHE sur GPU (µs) | Moyenne du temps d’exécution de la version AHE sur CPU (µs) |
| CaravaggioUrsula.ppm  (289 800 pixels) | 98 | 420 |
| Paris.ppm  (562 000 pixels) | 114 | 874 |
| Nuit.ppm  (1 764 000 pixels) | 214 | 2 581 |
| MonSalon.ppm  (10 036 224 pixels) | 838 | 18 999 |

En ce qui concerne le code, La fonction *run\_Transformation* prend en entrée un tableau de valeurs (représentant les valeurs des pixels de l’image), un tableau représentant la fonction de répartition des valeurs, un tableau pour stocker la transformation finale, et une valeur lambda pour l’équation (6) de l’article. Elle utilise, *ahe\_transformation\_kernel*, pour calculer la transformation finale pour chaque valeur. Cette transformation est basée sur la fonction de répartition des valeurs, la taille totale de l’image, et la valeur lambda. L’équation (6) est appliquée à la volée lors de la transformation finale de la valeur V de chaque pixel.

En ce qui concerne les résultats, On observe que le temps d’exécution du calcul de la transformation finale est très rapide sur le GPU. Par exemple, pour l’image MonSalon.ppm de taille 10 036 224 pixels, le temps d’exécution moyen sur le GPU est de seulement 838 µs. En comparaison, le temps d’exécution moyen sur le CPU pour la même opération est de 18 999 µs, soit environ 23 fois plus long.

En ce qui concerne l’implémentation, **il y a eu plusieurs raisons à cela, les voit ci :**

1. **Application de l’équation (6) à la volée :**

**L’équation (6) est appliquée à la volée lors de la transformation finale de la valeur V de chaque pixel. Cela permet d’éviter les erreurs numériques importantes qui pourraient se produire si l’équation était directement appliquée avant le calcul de la fonction de répartition en utilisant des entiers.**

1. **Utilisation d’un foncteur pour la conversion des valeurs :**

**Un foncteur est utilisé pour convertir les valeurs en float en valeurs entières non signées. Cela permet d’obtenir des valeurs discrètes pour l’histogramme et la fonction de répartition, ce qui est nécessaire pour le calcul de la transformation finale.**

1. **Choix de la valeur lambda :**

**La valeur lambda dans l’équation (6) peut être ajustée pour contrôler le niveau de contraste de l’image transformée. Une valeur de lambda égale à 0 donne l’algorithme HE (Histogram Equalization), tandis que des valeurs plus élevées donnent un contraste plus élevé.**

# Exercice 6