МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ

(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)

Институт №8 «Информационные технологии и прикладная математика»

Кафедра 806 «Вычислительная математика и программирование»

**Лабораторная работа №2**

**по курсу «Программирование графических процессоров»**

**Изучение технологии CUDA**

Выполнил: А. О. Дубинин

Группа: 8О-407Б

Преподаватели: К.Г. Крашенинников,

А.Ю. Морозов

Москва, 2020

**Условие**

**Цель работы:**

Научиться использовать GPU для обработки изображений.

Использование текстурной памяти.

**Вариант 4**. SSAA.

Необходимо реализовать избыточную выборку сглаживания. Исходное

изображение представляет собой “экранный буфер”, на выходе должно быть

сглаженное изображение, полученное уменьшением исходного.

**Программное и аппаратное обеспечение**

**GeForce 940MX**

|  |  |
| --- | --- |
| Compute capability: | 5.0 |
| Dedicated video memory: | 4096 MB |
| shared memory per block: | 49152 bytes |
| constant memory: | 65536 bytes |
| Total number of registers available per block: | 65536 |
| Maximum number of threads per multiprocessor: | 2048 |
| Maximum number of threads per block: | 1024 |
| ( 3) Multiprocessors, (128) CUDA Cores/MP: | 384 CUDA Cores |

**Intel(R) Core(TM) i5-7200U CPU @ 2.50GHz**

|  |  |
| --- | --- |
| Architecture: | x86\_64 |
| Byte Order: | Little Endian |
| CPU(s): | 4 |
| Thread(s) per core: | 2 |
| Core(s) per socket: | 2 |
| CPU MHz:  CPU max MHz:  CPU min MHz: | 713.848  3100,0000  400,0000 |
| L1d cache:  L1i cache:  L2 cache:  L3 cache: | 64 KiB  64 KiB  512 KiB  3 MiB |

|  |  |
| --- | --- |
| RAM | 8GiB SODIMM DDR4 Synchronous Unbuffered (Unregistered) 2400 MHz (0,4 ns) |

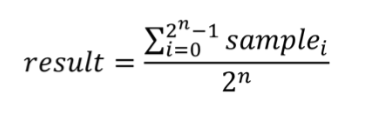
|  |  |
| --- | --- |
| SSD(SPCC\_M.2\_SSD) | 223,6G |
| HDD(ST1000LM035-1RK172) | 931,5G |

**OS: Ubuntu 20.04 focal**

**IDE: sublime3**

**compiler: nvcc**

**Метод решения**

Переписал код с лекции поменяв пробег по субпикселями на device'е и ввод размеров нового изображения в main'е. Пробежав по всем субпиксилям берем среднее арифметическое, согласно данной формуле:

**Описание программы**

Для решения задачи, нужно было сначала понять, как пробежаться по субпикселями. Кол-во субпикселей = , то сколько мы можем предоставить независимых субпикселей для одного нового пикселя. Следовательно кол-во субпикселей на оси х будет , а на оси y . Будем использовать текстурную память, так как она эффективно работает с текстурами\изображениями.

\_\_global\_\_ void kernel(uchar4 \*out, int w, int h, int wScale, int hScale) {

int idx = blockDim.x \* blockIdx.x + threadIdx.x;

int idy = blockDim.y \* blockIdx.y + threadIdx.y;

int offsetx = blockDim.x \* gridDim.x;

int offsety = blockDim.y \* gridDim.y;

int n = wScale \* hScale;

int x, y, i, j;

uchar4 p;

uint4 s;

for(y = idy; y < h; y += offsety) {

for(x = idx; x < w; x += offsetx) {

s = {0,0,0,0};

for (i = 0; i < wScale; ++i) {

for (j = 0; j < hScale; ++j){

p = tex2D(tex, x \* wScale + i, y \* hScale + j);

s.x += p.x;

s.y += p.y;

s.z += p.z;

}

}

s.x /= n;

s.y /= n;

s.z /= n;

out[y \* w + x] = make\_uchar4(s.x, s.y, s.z, s.w);

}

}

}

**Результаты**

**1.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Небольшой тест | Средний тест | Большой тест |
| <<<1, 32>>>, <<<1, 32>>> | 5.31 | 3.99 | 14.09 |
| <<<32, 32>>>, <<<32, 32>>> | 2.40 | 7.97 | 19.30 |
| <<<1, 128>>>, <<<1, 128>>> | 3.98 | 4.06 | 16.52 |
| <<<1, 128>>>, <<<32, 32>>> | 3.51 | 8.75 | 19.72 |
| <<<1, 256>>>, <<<1, 256>>> | 4.12 | 4.40 | 17.95 |
| <<<256, 256>>>, <<<32,32>>> | 5.84 | 10.51 | 24.53 |
| <<<1, 512>>>, <<<1, 512>>> | 4.12 | 5.43 | 16.53 |
| <<<512, 512>>>, <<<32, 32>>> | 14.71 | 21.94 | 21.94 |
| <<<1, 1024>>>, <<<1, 1024>>> | 6.28 | 5.58 | 17.72 |
| <<<1024, 1024>>>, <<<32, 32>>> | 49.16 | 52.48 | 62.60 |

**2.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Небольшой тест | Средний тест | Большой тест |
| GPU<<<16, 16>>>, <<<16, 16>>> | 2.54 | 4.25 | 22.24 |
| CPU | 86.80 | 44.83 | 40.22 |

**Пример:** input = 3840x2400, output = 120x75 — Большой тест

**Выводы**

Данный алгоритм устарел, сейчас он редко применяется, так как трудозатратен. Сложность возникла, когда у меня вместо сглаживания, картинка становилась более тусклой. Ошибка была в том, что я подсчитывал значения субпикселей в переменные типа char, поэтому у меня было переполнение, все решилось использованием int.