```
%4:
                                    %5 = tail call i64 @ Z13get global idj(i32 0) #3
                                    \%6 = \text{trunc i} 64 \%5 \text{ to i} 32
                                    \%7 = icmp slt i32 \%6, \%3
                                    \%8 = icmp sgt i32 \%3, 0
                                    \%9 = \text{and i1 } \%7, \%8
                                    br i1 %9, label %10, label %53
                                                                         F
 %10:
 10:
  %11 = mul nsw i32 %6, %3
  %12 = \text{shl } i64 \%5, 32
  %13 = ashr exact i64 \%12, 32
  %14 = getelementptr inbounds float, float* %1, i64 %13
  %15 = \text{sext i} 32 \% 11 \text{ to i} 64
  %16 = \text{zext i} 32 \% 3 \text{ to i} 64
  %17 = load float, float* %14, align 4, !tbaa !10
  %18 = and i64 \%16, 1
  %19 = icmp eq i32 %3, 1
  br i1 %19, label %42, label %20
              T
                                             F
                              %20:
                              20:
                               %21 = sub nsw i64 %16, %18
                               br label %22
        %22:
        22:
         %23 = phi float [ %17, %20 ], [ %38, %22 ]
         %24 = phi i64 [ 0, %20 ], [ %39, %22 ]
         %25 = phi i64 [ %21, %20 ], [ %40, %22 ]
         %26 = add nsw i64 %24, %15
         %27 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %26
         %28 = load float, float* %27, align 4, !tbaa !10
         %29 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %24
         %30 = load float, float* %29, align 4, !tbaa !10
         %31 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %28, float %30, float %23)
         store float %31, float* %14, align 4, !tbaa !10
         %32 = \text{ or } i64 \%24, 1
         %33 = add nsw i64 %32, %15
         %34 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %33
         %35 = load float, float* %34, align 4, !tbaa !10
         %36 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %32
         %37 = load float, float* %36, align 4, !tbaa !10
         %38 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %35, float %37, float %31)
         store float %38, float* %14, align 4, !tbaa !10
         %39 = add nuw nsw i64 %24, 2
         %40 = add i64 \%25, -2
         %41 = icmp eq i64 \%40, 0
         br i1 %41, label %42, label %22
                          Т
                                                                F
%42:
42:
%43 = phi float [ %17, %10 ], [ %38, %22 ]
%44 = phi i64 [ 0, %10 ], [ %39, %22 ]
%45 = icmp eq i64 \%18, 0
br i1 %45, label %53, label %46
           %46:
           46:
            %47 = add nsw i64 %44, %15
            %48 = getelementptr inbounds float, float* %0, i64 %47
           %49 = load float, float* %48, align 4, !tbaa !10
            %50 = getelementptr inbounds float, float* %2, i64 %44
            %51 = load float, float* %50, align 4, !tbaa !10
            %52 = tail call float @llvm.fmuladd.f32(float %49, float %51, float %43)
            store float %52, float* %14, align 4, !tbaa !10
            br label %53
                                            %53:
                                            53:
                                            ret void
```

CFG for 'mvt kernel1' function