



DEPARTAMENTO DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Trabajo Práctico 2

Procesamiento de imágenes con SIMD

Organización del Computador II
Primer Cuatrimestre de 2016

Grupo: Yo no manejo el raiting, yo manejo un Rolls-Royce

Integrante	LU	Correo electrónico
Luis Enrique Badell Porto	246/13	luisbadell@gmail.com
Nicolas Bukovits	546/14	nicko_buk@hotmail.com
Kevin Frachtenberg	247/14	kevinfra94@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires
Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)
Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA
Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina
Tel/Fax: (54 11) 4576-3359
<http://www.fcen.uba.ar>

Resumen

En el siguiente trabajo práctico, se busca analizar, estudiar y comprender el funcionamiento y rendimiento de la tecnología SIMD (Single Instruction Multiple Data) incluida en el sistema SSE de los procesadores Intel. Para esto, se realizaron tres filtros de imágenes (Cropflip, Sepia y Low Dynamic Range) en lenguaje C y en lenguaje ensamblador para aplicar sobre imágenes BMP, y luego se comparó el rendimiento entre ellos. Los resultados obtenidos de estos experimentos, fueron plasmados y analizados en este informe.

Índice

1. Introducción	3
1.1. Cropflip	3
1.2. Sepia	3
1.3. Low Dynamic Range	3
2. Desarrollo	4
2.1. Hipótesis y bases	4
2.2. Implementación y Análisis	5
2.2.1. Cropflip	5
2.2.2. Sepia	7
2.2.3. Low Dynamic Range	8
2.3. Comparación con diferentes implementaciones	10
2.3.1. Cropflip C vs Cropflip C	10
2.3.2. Sepia ASM vs Sepia ASM	12
2.4. Comparación de imágenes	12
2.4.1. Análisis de tiempos de clock entre todas las imágenes	12
2.4.2. Análisis por imagen	13
2.5. Comparación entre Compiladores	13
3. Conclusiones y trabajo futuro	15
4. Anexo de comparación de imágenes lisas	17

1. Introducción

1.1. Cropflip

El filtro cropflip recibe como parámetros extra dos tamaños y dos offset. Un tamaño y un offset para las filas, y los otros dos para las columnas. Lo que se hace con esto es recortar la imagen original en una nueva imagen e invertirla verticalmente. La imagen se recorta desde donde los offsets lo indican hasta el tamaño indicado.

Ejemplo: cropflip lena32.bmp 128 128 40 50



Figura 1: Antes
del filtro cropflip
(escala 20 %)

Figura 2: Des-
pués del filtro
cropflip (esca-
la 50 %)

Para el caso de la implementación en lenguaje C, el código toma pixel por pixel y lo copia al lugar correspondiente (invierte la imagen) en la imagen destino. Por otro lado, el caso de la implementación en lenguaje ensamblador, utilizamos los registros XMM para que el código lea y copie de a 4 pixels en la imagen final.

1.2. Sepia

El filtro sepia, es el conocido filtro de imágenes que simula una foto antigua. Para lograr este efecto, lo que se hace es una suma de los canales de color (R, G, B). Llamaremos a esta suma “SumaRGB” y luego se multiplica por un valor fijo para cada canal (0.5 para el canal R, 0.3 para el G y 0.2 para el canal B). Luego, manteniendo la transparencia en caso de haber, el pixel quedaría conformado por $A = A$, $R = \text{SumaRGB} * 0.5$, $G = \text{SumaRGB} * 0.3$ y $B = \text{SumaRGB} * 0.2$.

Al igual que en Cropflip, en el caso de C se trabaja pixel por pixel, mientras que en el caso del lenguaje ensamblador se trabaja un poco diferente: Si bien se lee de a 4 pixeles de la imagen original, luego es necesario trabajar pixel por pixel ya que cada canal tiene un tamaño de 1 byte y si quisieramos realizar la suma de los 3 canales de los 4 pixeles en un solo registro, ésta no entraría en un byte. Así, lo que se hace es expandir (unpack) cada pixel para que cada canal pase a tener un tamaño de word (2 bytes). Así, la suma máxima será de $255 + 255 + 255$, y esto sí entra en un espacio de tamaño word. Sin embargo, las instrucciones que provee el procesador Intel para multiplicar por floats, nos obliga a realizar otra expansión (unpack) de cada pixel, pero esta vez de word a Double word (4 bytes, mismo tamaño que un float). Una vez están listos los cálculos de cada uno de los 4 pixels, se realizan 2 packs para llevar cada canal de doubleword a byte nuevamente.

Ejemplo: sepia foto.bmp



Figura 3: Antes del
filtro sepia

Figura 4: Después del
filtro sepia

1.3. Low Dynamic Range

Este filtro, más conocido como LDR, se logra realizando una serie de cálculos en base a los 25-vecinos de cada pixel del interior de la imagen (si tomamos “interior” como 2 pixels hacia adentro desde cada borde), y a un α pasado por parámetro, el cual puede ser un valor entre -255 y 255. Lo que hace el filtro es agregar o quitar luminosidad dependiendo del α . El método para lograr este efecto es modificar cada canal de color (R,G,B) del pixel a revisar, a través de realizar una suma de los 3 canales de color de los 25-vecinos del pixel a editar (incluyendo el mismo pixel), luego se multiplica ese valor por el α y por el valor del canal del pixel en observación. Por último, se divide por un valor “Max”, que se da haciendo el cálculo del posible máximo del cálculo anterior ($255^*25^*3^*255$); se suma el valor del canal antes multiplicado y antes de guardarse, se satura a 0 o 255, que es el maximo de cada canal (ya que como el α puede ser negativo, es necesario tomar el caso en que quede un número negativo en el canal).

El caso de C es igual a sepia y cropflip: Se analiza pixel por pixel. El caso del lenguaje ensamblador es parecido, ya que no se pueden hacer cálculos tan grandes con 4 píxeles al mismo tiempo. Es por esto, que también se analiza pixel por pixel, pero para realizar el cálculo de la suma de los 25 vecinos, las multiplicaciones, la división, suma y saturación, se utilizan instrucciones SSE.

Ejemplo: ldr bob.bmp 100



Figura 5: Antes del filtro ldr



Figura 6: Después del filtro ldr

2. Desarrollo

2.1. Hipótesis y bases

Nosotros tenemos como hipótesis que dadas las herramientas que nos ofrece la tecnología SSE, y que nosotros mismos somos los que nos ocupamos de hacer una buena implementación en cada lenguaje, los algoritmos hechos en lenguaje ensamblador serán mucho más rápidos que los que están hechos en lenguaje C. Sabemos que parte del retraso que tiene el lenguaje C se debe a que es el compilador quien decidirá cómo optimizar el algoritmo implementado; esto es, traducir a código de máquina según la interpretación que le da el compilador al código C. Es por esto que usaremos el flag O3 como caso de compilación extra, y así poder comparar distintos métodos de compilación sobre una misma implementación del lenguaje C. Para el caso del lenguaje ensamblador, no hay un compilador de por medio, ya que es simplemente traducir a código de máquina desde las instrucciones escritas.

Para poder comparar cada implementación de los filtros, los mismos se ejecután reiteradas veces en imágenes de distintos tamaños. De cada ejecución, tomaremos el tiempo del clock antes de correr el programa y después de correrlo, y así observaremos la cantidad de ciclos de reloj que toma cada vez. Si bien esto puede traer problemas como por ejemplo el tema de los *outliers*, por razones de probabilidad y estadística, un promedio de cantidades grandes se acercará más a un promedio real.

2.2. Implementación y Análisis

2.2.1. Cropflip

Como se mencionó en la introducción, el filtro de Cropflip toma, en el caso de C, cada pixel y se copia de memoria a memoria. Sabemos que en la práctica esto solo funciona con un DMA, por lo que depende del compilador decidir cómo hacer las iteraciones para recorrer la imagen original y copiar cada pixel a la nueva posición de memoria. Para el caso de ASM, se toma de a 4 pixels y se mueven a un registro XMM. dado que un pixel tiene tamaño de 32 bits y el tamaño del registro XMM es de 128, hacer esto es posible mediante instrucciones SSE (en este caso, movdqu). Luego lo mueve nuevamente

a memoria en la posición correspondiente para ese pixel en la nueva imagen. Para este filtro, los tests que se realizaron consideraron distintos offsets y se realizaron sobre imágenes de distintos tamaños.

Los parámetros utilizados para esta experimentación fueron tamx: 128, tamy: 128, offsetx: i-128, offsety: i-128. Donde i es el tamaño de un lado de la imagen, que al ser cuadradas y múltiplos de 4, hace que sea indiferente el lado a elegir. Este Offset permite tener en cuenta el desplazamiento que debe realizarse para empezar a copiar la imagen, el cual es hasta el último bloque de 128x128 de la imagen original.

El primer caso de comparación es la implementación en C compilado sin el Flag O3 contra la implementación en ASM. En el siguiente gráfico se puede observar la diferencia de tiempo de cada implementación en ciclos de reloj en función del tamaño de la imagen en pixels.

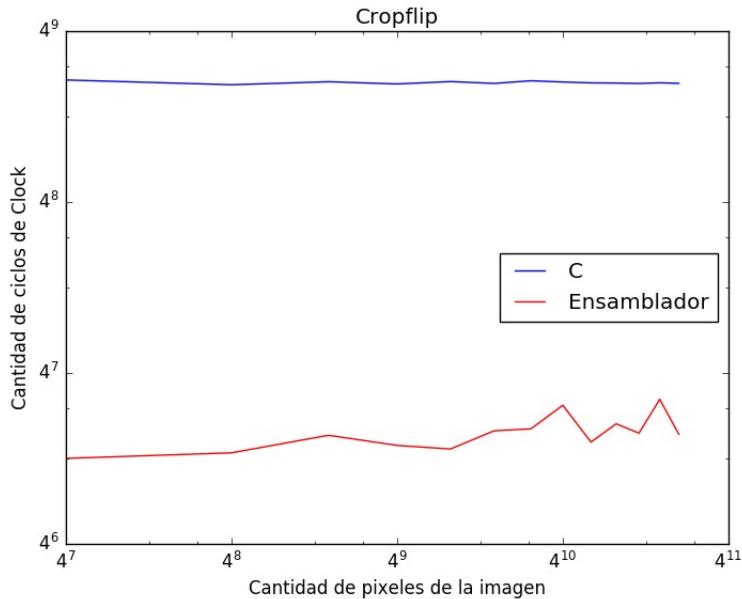


Figura 7: Comparación C sin optimizar vs ASM

Observamos en este experimento que si bien la implementación en C está basada en la misma idea que la implementación en ASM, el código generado por el compilador hace que tome mucho más tiempo resolver cada aplicación del filtro hasta el punto de crecer linealmente respecto del tamaño de la imagen. Podemos entender esto como una muestra de la diferencia en capacidad de procesamiento de los procesadores que utilizan la tecnología SSE contra los que no la utilizan o no tienen. Según las muestras tomadas, obtuvimos como resultado que la versión en C es casi 16 veces más lenta que la versión en ASM.

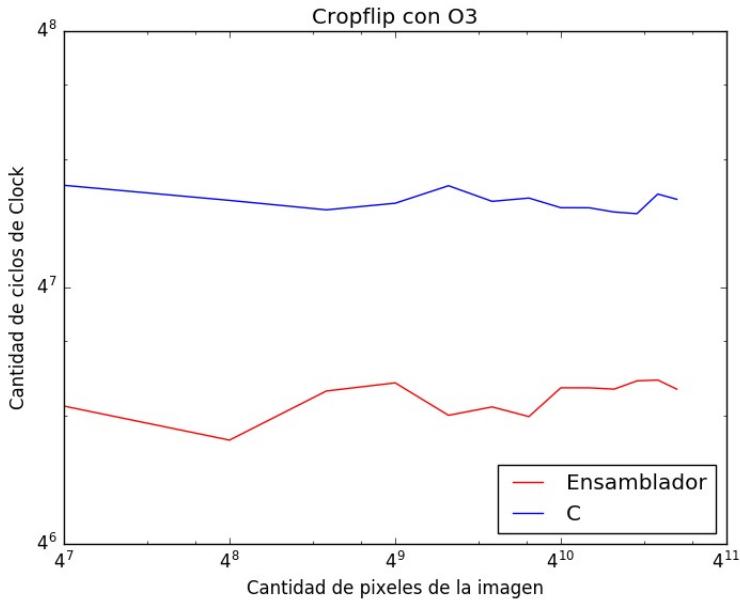


Figura 8: Comparación C con optimización O3 vs ASM

En este segundo experimento, comparamos la misma implementación C que el caso anterior pero esta vez compilado con el flag O3, el cual permite compilar el código utilizando tecnología SSE. Si bien se puede observar una amplia mejora (casi 4 veces más rápida) respecto de la versión sin el flag O3, aún se nota mucha diferencia en comparación con la versión de ASM. Siguiendo las muestras, la versión ASM es aproximadamente 4 veces más rápida que la versión en C con optimización O3.

Para el siguiente cuadro comparativo se utilizó también el flag que permite utilizar tecnología AVX, el cual contiene acceso a registros de 256-bits. A pesar de esto, no hubo una gran mejora de rendimiento respecto de la compilación sin el flag AVX.

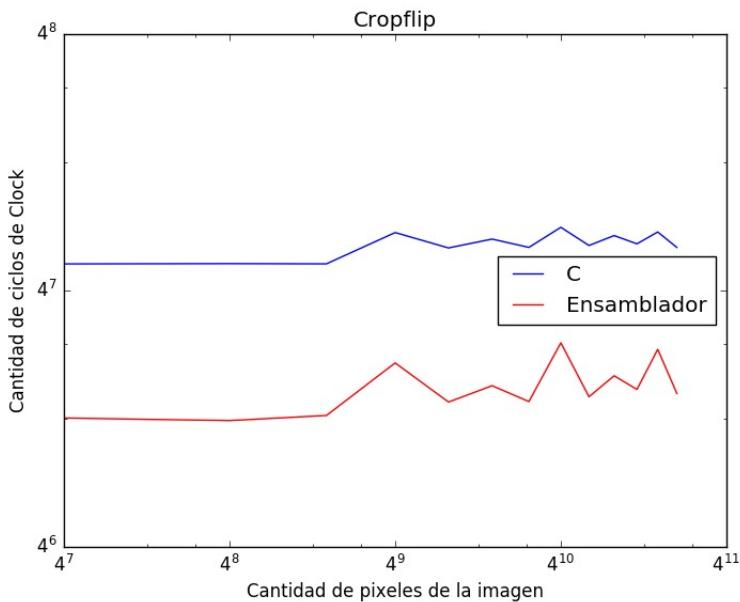


Figura 9: Comparación C con optimización O3 y AVX vs ASM

2.2.2. Sepia

Para el filtro Sepia, al no recibir parámetros extra, se decidió solamente evaluar con distintos tamaños de imágenes. Esta es la única variable en juego, por lo que se puede analizar mejor cómo varía el filtro entre ASM y C en cuanto a ciclos de clock respecto del tamaño de la imagen.

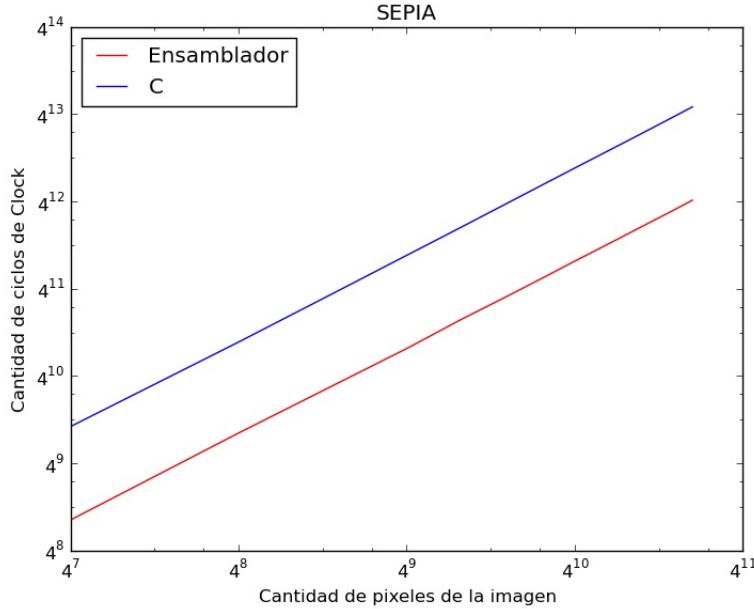


Figura 10: Comparación C sin optimización vs ASM

Observamos en este experimento una brecha no tan amplia como el caso de Cropflip entre el tiempo que tomó correr los experimentos en C y el que tomó en Assembler, pero resaltando que los experimentos en assembler requirieron menos ciclos de clock para procesarse. Esta diferencia era la esperada, debido principalmente a la reducción de accesos a memoria gracias a la utilización de la tecnología SSE en el código de Assembler. Comparamos también las mismas implementaciones pero usando diferentes flags de optimización para que realizara el compilador de C. Los resultados son los que arrojan los siguientes gráficos:

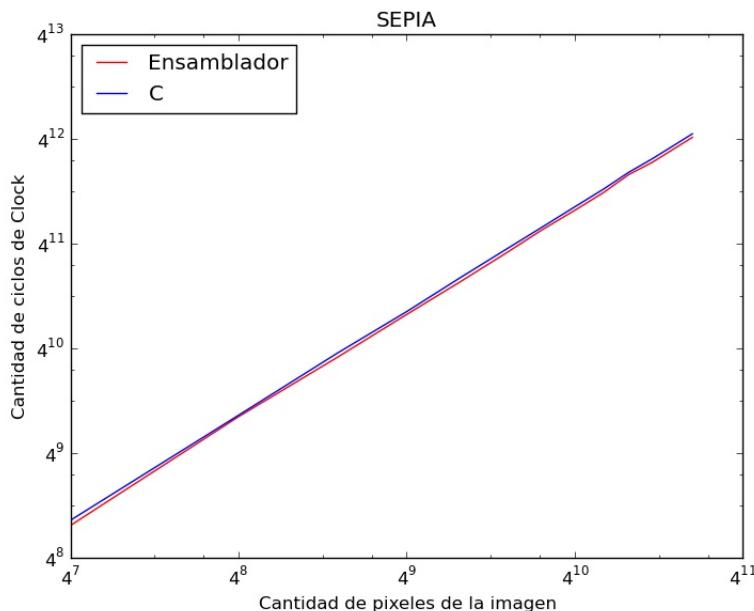


Figura 11: Comparación C con flag O3 vs ASM

Al utilizar el flag de optimización O3, el código generado por el compilador fue mucho más eficiente. Se observa en el gráfico una notable disminución de los tiempos de ejecución del código realizado

en C, el cual casi iguala a la performance del realizado en ASM.

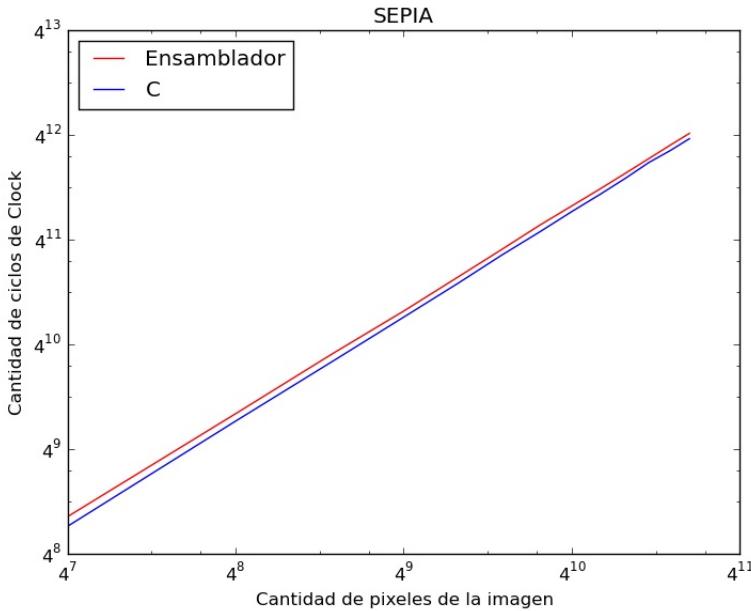


Figura 12: Comparación C con flag O3 y mavx vs ASM

Este fue el resultado más interesante. Al compilar con la opción de AVX, que es una tecnología con nuevas instrucciones y expande los registros de 128 bits a 256 bits, se observa que el código generado por el compilador de C es ligeramente más óptimo en términos de tiempo de procesamiento que el realizado por nosotros en assembler. Era un resultado igualmente esperable, ya que al utilizar registros de 256 bits se reducen aún más los accesos a memoria necesarios para traer y guardar pixeles. La relación lineal entre tamaño de imagen y tiempo de procesamiento se mantiene nuevamente en el experimento.

2.2.3. Low Dynamic Range

La idea específica de la implementación de este filtro tanto en C como en Assembler es ver pixel por pixel y realizar los cálculos de sus 25-vecinos por separado. Esto se hace de dos formas distintas dependiendo del lenguaje.

En el caso de C, primero se realiza la suma de los canales RGB de los 25-vecinos recorriendo pixel por pixel y canal por canal y eso se va guardando en una misma variable de tamaño int. Esto hace que por cada pixel y por cada canal, se realice un acceso a memoria.

Una vez obtenido la suma total, se la multiplica por el α pasado por parámetro, y se guarda en una nueva variable de tamaño Float. Luego, esta nueva variable se la multiplica por separado por cada canal RGB del pixel a modificar y se guarda el resultado tres variables más de tamaño Float. Después, se realiza la división por "Max", mencionado en la introducción de este informe y se le suma una vez más el canal correspondiente a modificar del pixel central, guardando otra vez cada resultado en una nueva variable de tamaño Float. Finalmente, se satura cada variable y se la guarda en cada canal a modificar. Esto se hace una cantidad de veces igual a la cantidad total de pixels que tiene la imagen salvo por 2 líneas de pixeles en cada borde. Para ese caso, lo único que se hace es copiar los pixeles de la imagen original a la imagen destino.

Para el caso de Assembler, lo que cambia respecto de la implementación C son la cantidad de accesos a memoria. Esto se corrige utilizando la tecnología SSE, con los registros de 128-bits, en los cuales al momento de realizar los cálculos de los 25-vecinos se cargan primero los 4 pixels de cada fila y luego el último pixel de cada una. Además se utilizan instrucciones tales como *phaddw* y *paddw*, las cuales permiten realizar sumas de datos empaquetados en los registros mencionados. Para el caso de la multiplicación y división, se utilizan las instrucciones *pmulld* y *divps*, las cuales también trabajan con datos empaquetados en los registros de 128-bits. Para conservar el canal de transparencia, se utilizan las instrucciones *pextrd*, la cual extrae un Double Word a un registro de 32 bits, y luego *pinsrd*, la cual inserta de un registro de 32 bit un Double Word en un registro de 128 bits. Ambas instrucciones utilizan una máscara que indica cuál es el Double Word que se desea obtener o modificar.

En un primer experimento comparamos la implementación en C sin ningún tipo de optimización

con la implementación en Assembler. En el gráfico resultante, se puede observar que ambas implementaciones crecen de manera lineal según el tamaño de la imagen. Sin embargo, la implementación en Assembler es aún más rápida que la de C.

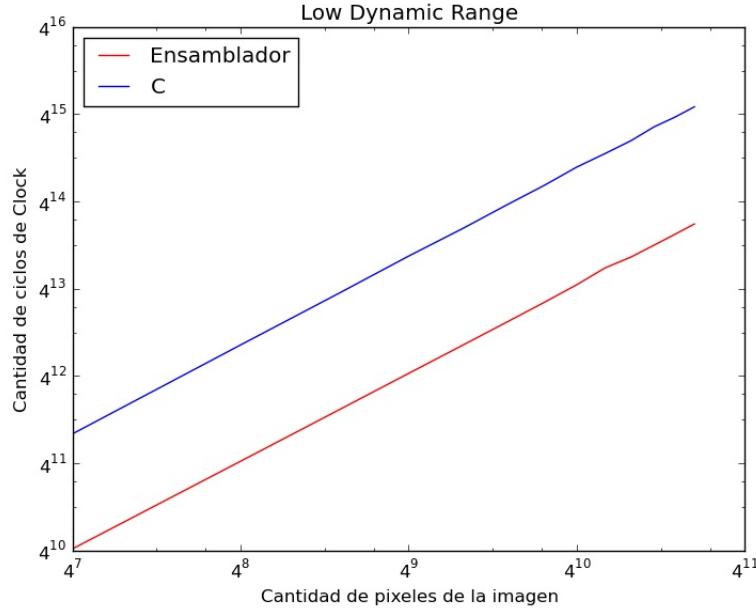


Figura 13: Comparación C sin optimización vs ASM

En el segundo experimento, comparamos la implementación C compilando con el flag de optimización O3. A continuación se puede ver el gráfico del mismo:

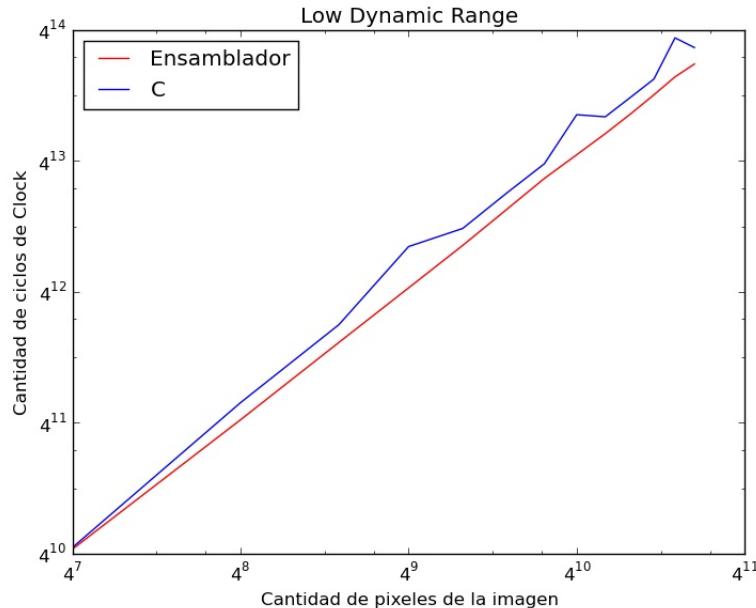


Figura 14: Comparación C con optimización O3 vs ASM

Podemos analizar en este caso que el flag O3 realmente cambia el rendimiento de la implementación. Si bien ya no es tan lineal como lo era en el experimento anterior, ahora se acerca mucho al performance de la implementación en Assembler.

Como último experimento, agregamos el flag que permite utilizar los registros de 256 bits. Esta vez, se asemeja mucho al experimento anterior, pero sigue siendo un poco más rápido. El crecimiento de la cantidad de ciclos de procesador que toma, crece respecto del tamaño de la imagen de la misma forma que sin el flag AVX.

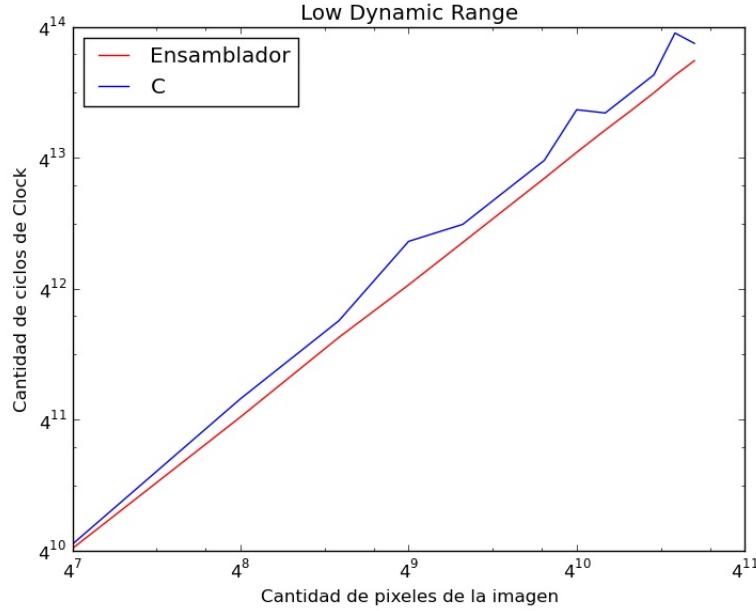


Figura 15: Comparación C con optimización O3 vs ASM

2.3. Comparación con diferentes implementaciones

Además de las implementaciones descriptas previamente en este informe, realizamos una segunda implementación en C de Croplip y otra en ASM de Sepia. Consideramos que no tendría mucho sentido hacer una segunda implementación en ASM de Cropflip ya que simplemente son copias de memoria a memoria con pequeños cálculos matemáticos, cosa que se podría hacer en C. En cambio, no hicimos una segunda implementación en C de Sepia ya que la diferencia sí podía hacerse notoria en ASM, no así en C.

2.3.1. Cropflip C vs Cropflip C

La diferencia entre las implementaciones de Croplip es que en la primera versión, se realizaban algunos cálculos sobre el siguiente pixel a copiar dentro del mismo loop, lo cual creemos que esto podría afectar en tamaños grandes de imágenes al aplicar el filtro. El siguiente gráfico muestra el tiempo que toma cada filtro para aplicarse en imágenes que varían en tamaño original pero no en el tamaño que se desea filtrar.

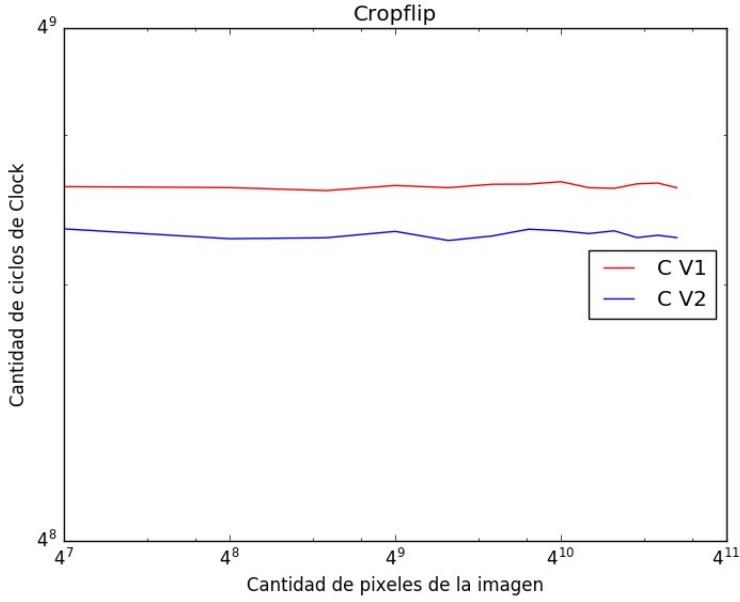


Figura 16: Comparación C de Cropflip sin optimización

Podemos notar como la segunda implementación supera a la primera comparando los ciclos de reloj, pero no por mucha diferencia. Tal como esperábamos, esto ocurre porque son cálculos matemáticos simples, como sumas y restas, y no accesos a memoria o divisiones. En ambos casos, es un tiempo casi constante más allá del tamaño de la imagen. Al igual que en anteriores experimentos, esto se debe a que el filtro recorta siempre el mismo tamaño de imagen. Para la primera implementación obtuvimos un tiempo de 171040 ciclos de reloj en promedio por ejecución, mientras que para el segundo, el promedio fue de 150064. Casi 20000 ciclos de reloj de diferencia, lo cual es bastante si se tiene en cuenta que la cantidad de accesos a memoria es la misma en ambos casos.

También comparamos estas dos implementaciones utilizando el flag O3 en el compilador y comparando nuevamente con la versión de ASM.

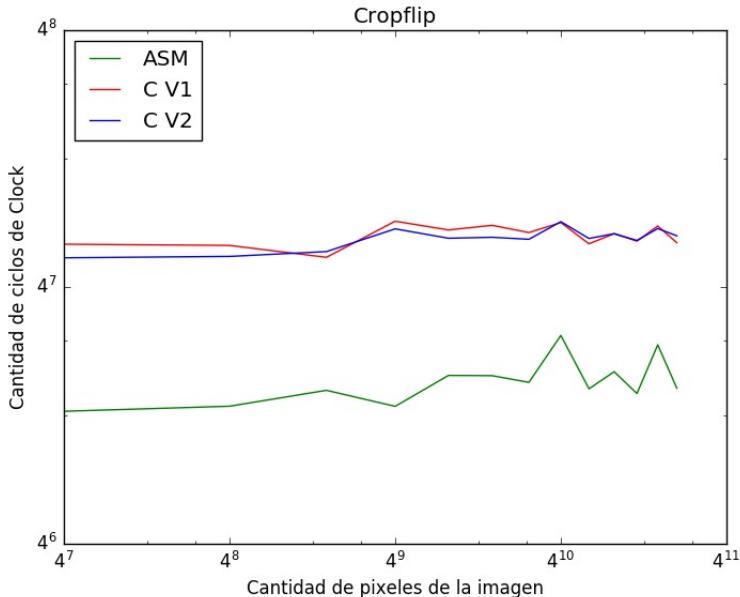


Figura 17: Comparación C vs ASM con optimización entre CropflipCv1, CropflipCv2 y CropflipASM

En este grafico podemos observar que utilizando el flag de optimización O3, en algunos casos la primera implementación en C de Cropflip puede llegar a ser levemente superior a la segunda. Esto también implica que la optimización que realiza el compilador hace que la diferencia escrita en el código

go de la segunda versión quede prácticamente de lado, ya que evidentemente los ciclos de reloj son casi iguales más allá de si los cálculos de sumas y restas se hacen en el ciclo que recorre la imagen o no. Sin embargo, esta comparación no tiene sentido cuando se tiene en cuenta la implementación en ASM, la cual es ampliamente más rápida que las otras dos. Otra vez vemos que la versión de ASM realiza un mejor trabajo a pesar de ser más difícil de programar.

2.3.2. Sepia ASM vs Sepia ASM

En esta segunda implementación el cambio principal fue que en lugar de multiplicar valores de punto flotante para realizar divisiones, se reemplazan esos valores por números enteros, multiplicándolos por 10 y luego dividiéndolos por los resultados. La multiplicación por 10 también debió hacerse en el número con el cual se iba a utilizar como divisores para mantener la relación. Esta vez, esperamos nuevamente que la segunda implementación supere a la primera.

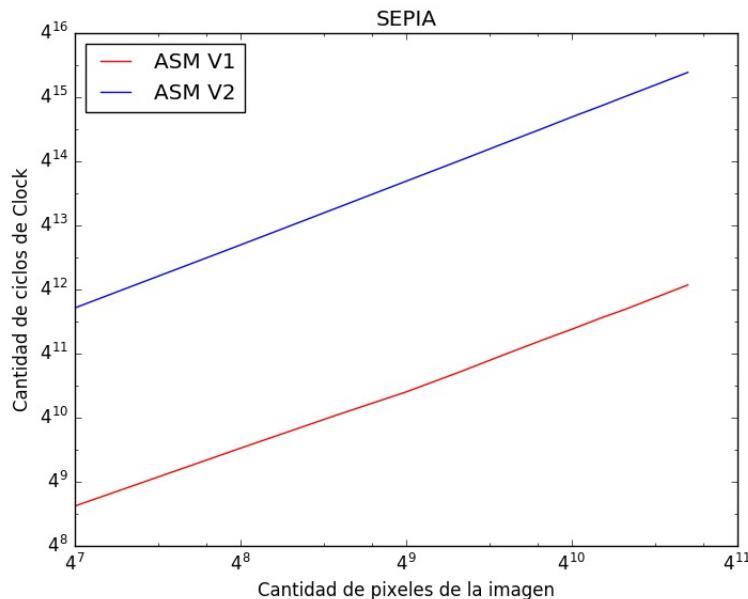


Figura 18: Comparación ASM

Nos llevamos una sorpresa al ver que la segunda implementación tomaba notoriamente mucho más tiempo que la primera. Llegamos a la conclusión que esto se debe a que realizar divisiones es mucho más costoso que multiplicar por unidades de punto flotante.

2.4. Comparación de imágenes

Siguiendo con los experimentos, realizamos una serie de ejecuciones del filtro LDR con imágenes de distintos colores. Siempre utilizando imágenes de tamaño 512x512px y aplicando el filtro 1000 veces por imagen con un alpha de 250. Utilizamos en este experimento una imagen completamente roja, una verde, una azul (es decir, una por cada color base de RGB, colocando cada pixel en el máximo de ese canal y los otros en 0), una blanca (todos los canales RGB en 255), una negra (los canales RGB en 0) y por último una imagen con colores variados.

2.4.1. Análisis de tiempos de clock entre todas las imágenes

Nuestra hipótesis era que al ser un filtro en el que solo se realizan cuentas matemáticas más allá del color de cada pixel y no se hacen, por ejemplo, accesos a memoria si un pixel tiene tal color o que si por la suma de otros se hace tal cosa. Entonces, pusimos a prueba esta idea y plasmamos en un gráfico de barras los datos obtenidos de calcular el promedio de la cantidad de ciclos de reloj por cada ejecución del filtro en cada imagen.

Observamos en este gráfico que, efectivamente, hubo diferencias en la cantidad de ciclos de reloj promedio por ejecución dependiendo de los colores de la imagen, sin embargo, esta diferencia no es

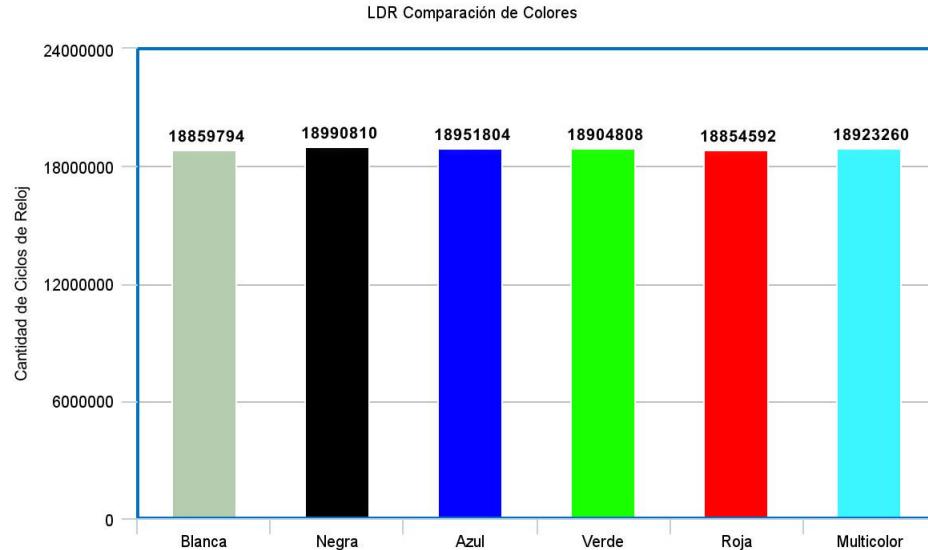


Figura 19: Comparación entre imágenes de distintos colores

tan notoria como sí puede ser la diferencia de aplicar el filtro implementado en C o en Assembler. Para dar datos más precisos, la mayor diferencia entre las imágenes probadas es entre la imagen negra y la roja. Tomando la diferencia en ciclos de reloj parece ser bastante, pero en porcentaje, la demora que tiene el filtro en la imagen negra respecto de la roja es de menos de un 1 %. Incluso en ciclos de reloj, se puede notar la cercanía al volver al experimento de C vs ASM, en el que se pueden llegar a observar diferencias de, por ejemplo, 115139916 ciclos de reloj (C vs ASM del filtro LDR en una imagen de 512x512).

2.4.2. Análisis por imagen

Lo último que realizamos en cuanto al análisis de imágenes de colores lisos fue ver cómo cambiaban según el α que se pasa por parámetro para LDR. Nuestra hipótesis esta vez fue que cambiaría todas las imágenes cuando se le pase un α negativo excepto a la imagen negra, la cual no cambiaría en absoluto para ningún α .

En el anexo de comparación de imágenes lisas se pueden ver las imágenes originales y sus versiones en ldr con α 255 y -255 .

Lo que pudimos notar al ver las imágenes que obtuvimos fue que todas (excepto la negra y la blanca que son un caso separado) varían más cuando se utilizaba el α negativo pero que de todas formas se percibía una diferencia con las que se usaba el α positivo.

Para el caso de la imagen blanca, fue sorprendente ver cómo se transformó básicamente en una imagen completamente negra cuando se utilizó el α negativo, mientras que para el positivo era, como se esperaba, la misma imagen. Eso se debe a que en el formato RGB, el color blanco se representa por [255, 255, 255], por lo que al utilizar el α positivo, la imagen simplemente satura a 255 cada canal; al usar el α negativo, es básicamente hacer que cada canal de cada pixel sature a 0. Por último, para la imagen negra fue exactamente lo esperado. Al representarse en el formato RGB como [0, 0, 0], multiplicar cualquier valor en cualquier canal haría simplemente que siga siendo 0, y eso es parte del funcionamiento del filtro ldr, sumas y multiplicaciones, pero que en este caso darían siempre 0.

2.5. Comparación entre Compiladores

Un compilador no es más que un programa que básicamente toma el código C y lo traduce a código de máquina. Existen varios para C, tales como GCC (el cual se usa en gran parte de este trabajo), Clang y el Compilador de Intel. Lo que hicimos en este experimento fue compilar los filtros con GCC y Clang en sus versiones 5.3.1 y 3.8.0 respectivamente, para luego realizar la comparación. Nuestra hipótesis para este experimento es que el compilador de GCC optimiza más el código producido que

Clang, ya que en caso contrario, este último estaría instalado por defecto en muchos de los sistemas operativos existentes en lugar de GCC (teniendo en cuenta las muchas otras razones por las que puede no ser el caso).

Aqui el grafico de GCC sin optimización

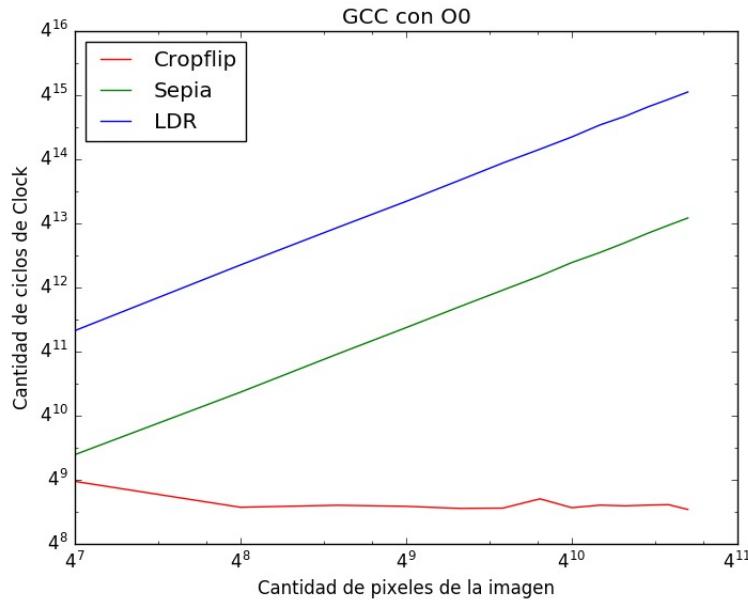


Figura 20: Filtros con GCC -O0

Aca vemos que Cropflip, que es el filtro más rápido, empieza tomando 4^9 ciclos de reloj en la imagen más chica y finaliza cerca de la mitad entre 4^8 y 4^9 . Los otros dos filtros alcanzan hasta 4^{13} y 4^{15} ciclos de reloj.

Aqui el grafico de Clang

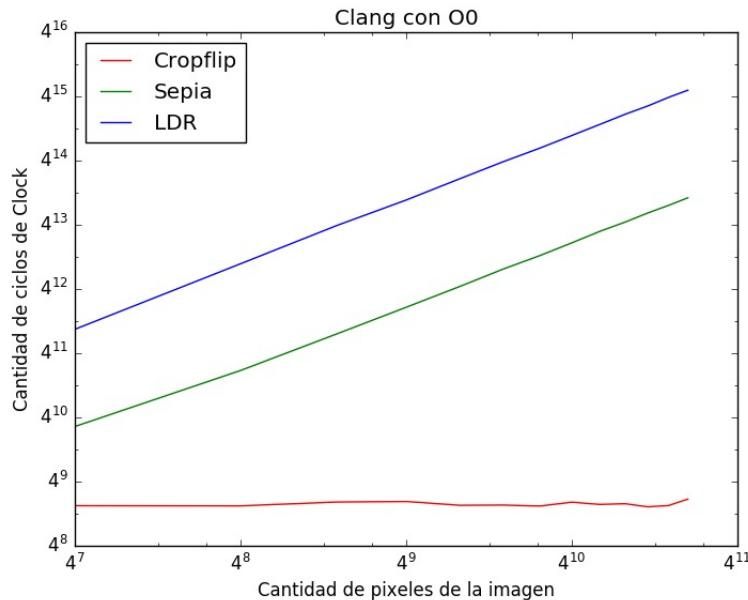


Figura 21: Filtros con Clang -O0

Tras este gráfico, observamos que las diferencias de LDR y Sepia son casi nulas entre los compiladores, sin embargo Cropflip tiene la diferencia de que es más constante en cuanto a ciclos de reloj sobre tamaño de la imagen.

Ahora, vamos a repetir el mismo experimento pero variando las flags, esta vez vamos a usar O3. Como hipótesis, esperamos ver un comportamiento similar al visto en O0.

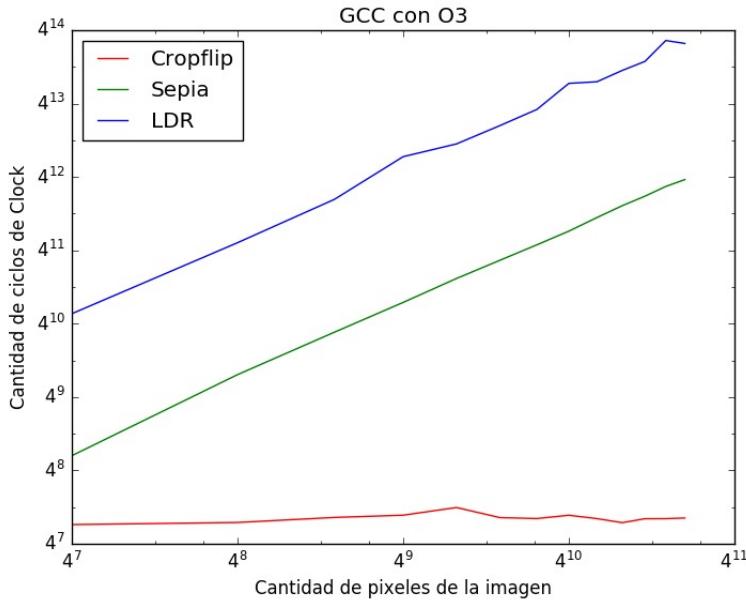


Figura 22: Filtros con GCC -O3

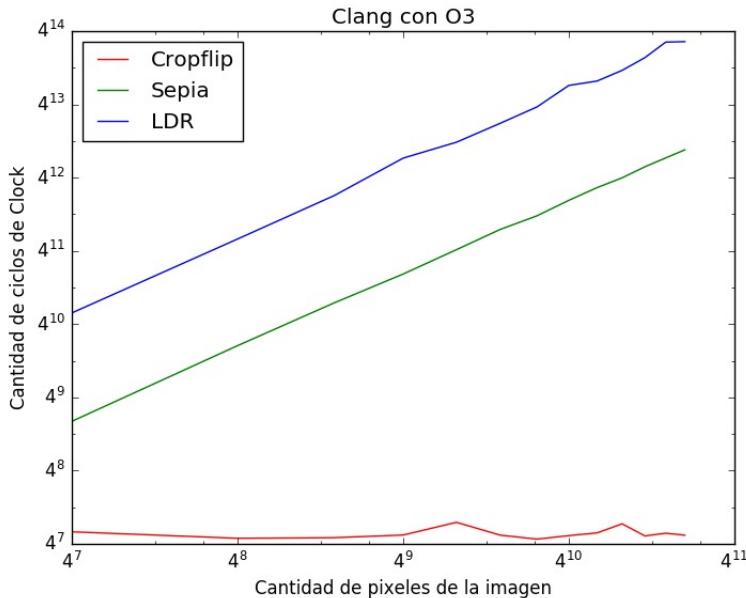


Figura 23: Filtros con Clang -O3

Ciertamente, se observó lo esperado. Tienen un comportamiento muy similar más allá de los flags de optimización. Podemos entender entonces que la desición sobre usar un compilador u otro quedaría simplemente por preferencia y no por performance.

3. Conclusiones y trabajo futuro

Como conclusiones generales podemos destacar que los algoritmos implementados en código Assembler con el uso de instrucciones SSE de Intel son más óptimos que las implementaciones de los

algoritmos en C (que se compilaron sin ningún tipo de optimización). Esto se debe principalmente a su capacidad de procesar múltiples datos al mismo tiempo, generando un efecto de paralelismo en el procesamiento y reduciendo la cantidad de accesos a memoria. No obstante, al utilizar flags de optimización en la compilación de los algoritmos implementados en C, la situación cambió en algunos experimentos. Para el caso particular del filtro sepia, resultó ligeramente más óptima en términos de tiempo de ejecución la implementación en C, compilada con optimización O3 y para que utilice la tecnología AVX con registros de 256 bits, que la implementación realizada en Assembler. Esto puede deberse a que al tener registros aún más grandes que los utilizados en Assembler (SSE de 128 bits), el código que generó el compilador permite procesar aún más datos en paralelo. Para el caso de Low Dynamic Range se notó una mejoría significativa usando la misma optimización pero que no alcanzó a igualar o superar al código realizado en Assembler. En el caso de Cropflip, la mejoría no fue significativa. Por último, es importante destacar que el tiempo necesario para implementar un filtro en lenguaje Assembler es superior al del necesario para realizarlo en un lenguaje de un nivel de abstracción un poco más alto como es C. Si bien se observan diferencias significativas en la mayoría de los casos en cuestiones de performance, también conviene tener en cuenta el costo de implementación y analizar en cada caso y contexto de uso si el esfuerzo y tiempo adicional justifican los resultados, ya que como se mencionó antes, se puede obtener un muy buen resultado sólo usando optimizaciones del compilador en C.

Como siguientes pasos a realizar para este trabajo se pueden realizar muchas más implementaciones de los filtros en el lenguaje Assembler para comparar su performance. Por ejemplo, para el caso de LDR, se podría realizar una implementación que además de trabajar con los 25 vecinos de un pixel con registros de 128 bits paralelamente, también se almacenen en registros de 128 bits las sumas parciales de estos 25 vecinos para que no haya que calcularlas todas nuevamente para el pixel próximo. La idea sería que solamente se tenga que computar lo que cambia, y lo que de alguna manera permanezca igual se puede almacenar. Esto reduciría los accesos a memoria y las operaciones a realizar, lo que supondría una mejora en el tiempo de ejecución que llevaría el filtro. Para el caso de Cropflip no hay muchas formas de realizar la copia a memoria de la nueva imagen. Se podría probar con una implementación que recorra la imagen en otro orden o que la copie a memoria en otro orden, pero esto no supondría una diferencia significativa. Se podría usar instrucciones de la tecnología de AVX de Intel en caso de que el procesador lo admita, tanto para este último filtro como para todos. En el caso de usar la tecnología de AVX, todas las implementaciones deberían tener un tiempo de procesamiento menor que las anteriores, ya que con registros de 256 bits y nuevas instrucciones se pueden procesar aún más datos paralelamente.

4. Anexo de comparación de imágenes lisas



Figura 24: Blanca original

Figura 25: Blanca con α 255

Figura 26: Blanca con α -255



Figura 27: Negra original

Figura 28: Negra con α 255

Figura 29: Negra con α -255

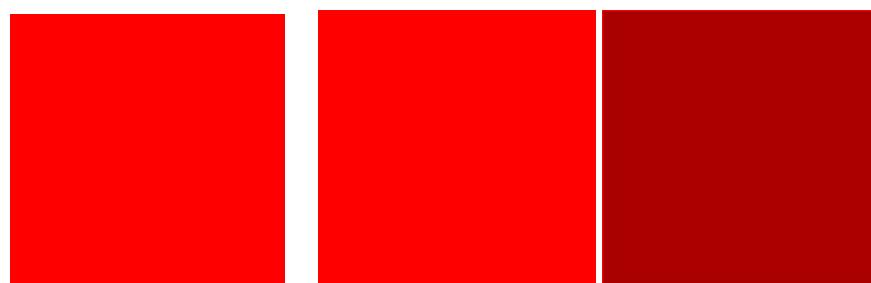


Figura 30: Roja original

Figura 31: Blanca con α 255

Figura 32: Blanca con α -255

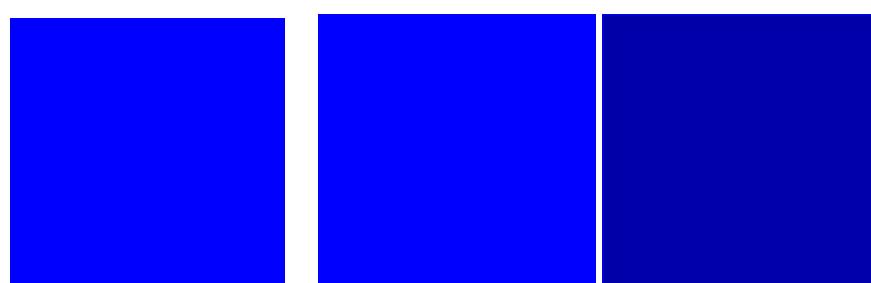


Figura 33: Azul original

Figura 34: Azul con α 255

Figura 35: Azul con α -255

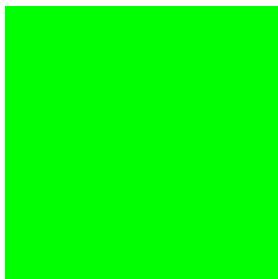


Figura 36: Verde original

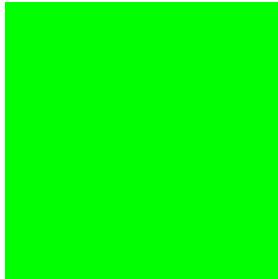


Figura 37: Verde con $\alpha = 255$

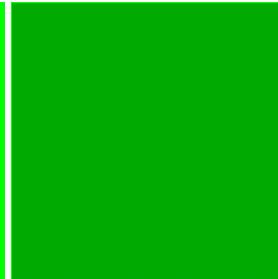


Figura 38: Verde con $\alpha = -255$

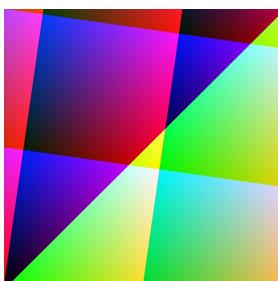


Figura 39: Colores original

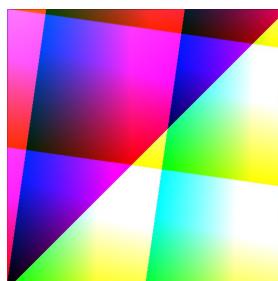


Figura 40: Blanca con $\alpha = 255$

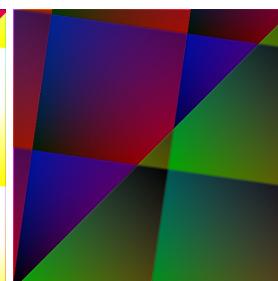


Figura 41: Blanca con $\alpha = -255$