

Université Joseph Fourier
Département Licence Sciences & Technologie **RAPPORT**

DE STAGE
Calcul parallèle sur GPU

Picard Michaël
6 juin 2016 - 1er juillet 2016



Laboratoire d'accueil : LIG - INRIA
Équipe : Polaris
Directeur du laboratoire : GAUSSIER Eric (LIG)
GROS Patrick (INRIA)
Responsable du stage : HUARD Guillaume

License MIN - 1ère année
Année universitaire : 2015 - 2016

Cette page a été laissée intentionnellement blanche.

Sommaire

1	Remerciement	4
2	Introduction	5
2.1	Environnement d'accueil : INRIA & LIG	5
2.2	Outils et Méthodes utilisés	5
2.2.1	CUDA et les cartes graphiques NVIDIA	5
2.2.2	GIT	5
2.2.3	Abstraction, généralisation et factorisation du code	5
2.2.4	R et Rmarkdown	5
2.2.5	L ^A T _E X	5
2.3	Pourquoi ce stage ?	5
3	Mon parcours	6
4	Conclusion	7
	Annexe : Rapport d'expérience	8

1 Remerciement

Je tiens à remercier Mr HUARD Guillaume pour son accueil au sein de l'équipe Polaris, pour sa gentillesse et pour le temps qu'il m'a accordé pour m'expliquer de nouvelles notions, tant utilitaire, méthodique qu'algorithmique, pour ses encouragements et son soutien durant ce stage, qui m'a permis de découvrir le métier d'enseignant-chercheur.

Je remercie aussi Mr BENIAMINE David, actuellement en thèse à l'INRIA, pour le temps passé à m'accueillir sur les locaux et ses conseils utiles pour me permettre d'avancer durant le stage.

Je remercie Mme SIMON Annie, l'assistante de l'équipe Polaris pour son temps sur mon dossier, et pour m'avoir aidé à régler les nombreux imprévus à propos des conventions de stages et autres formalités.

Je remercie aussi l'INRIA et le LIG ainsi que leur directeur, Mrs GAUSSIER Eric et GROS Patrick, pour m'avoir permis de participer à une présentation d'algorithmie à des lycéens, dans leur locaux de Montbonnot, sous la tutelle de Mr HUARD.

Je remercie enfin l'UGA, le DLST et Mmes MANDON Nina, COGNE Lydie, DARRACQ Marie-Cécile et CAJOT Patricia pour m'avoir donné l'opportunité de participé à ce stage.

2 Introduction

Mon stage à l'Inria portant sur le Calcul parallèle sur GPU, j'ai été amené à utiliser de nombreux outils. Je vais donc vous présenter en premier lieu la structure d'accueil du stage, puis je vous parlerai des différents outils utilisés durant ce stage, avant de vous présenter mon évolution durant mes 4 semaines en tant que stagiaire.

2.1 Environnement d'accueil : INRIA & LIG

L'INRIA est un centre de recherche créé à sous le régime du Général DeGaulle et compte aujourd'hui presque une dizaine de centres en France. Le centre Rhône-Alpes a été créé en 1992.

À Grenoble le directeur du centre est Mr GROS Patrick depuis le 1er Décembre 2014. La plupart des équipes-projets Inria grenobloises sont des équipes communes avec le CNRS, l'université Joseph Fourier, et Grenoble INP au sein des laboratoires :

- Laboratoire d'informatique de Grenoble (LIG)
- Laboratoire Jean Kuntzmann (LJK)
- Laboratoire Grenoble Images Parole Signal Automatique (GIPSA)
- Laboratoire Adaptation et Pathogénie des Microorganismes (LAPM)

L'équipe qui m'a accueilli est l'équipe POLARIS, appartenant au LIG, et nouvellement installée au bâtiment IMAG sur le campus universitaire de Grenoble. Le responsable du LIG est Mr GAUSSIER Eric, tandis que le responsable de l'équipe POLARIS est Mr Legrand Arnaud. Le thème de recherche de cette équipe est « Calcul distribué et à haute performance », plus précisément « Performance analysis and optimization of LARge Infrastructures and Systems ».

2.2 Outils et Méthodes utilisés

2.2.1 CUDA et les cartes graphiques NVIDIA

2.2.2 GIT

2.2.3 Abstraction, généralisation et factorisation du code

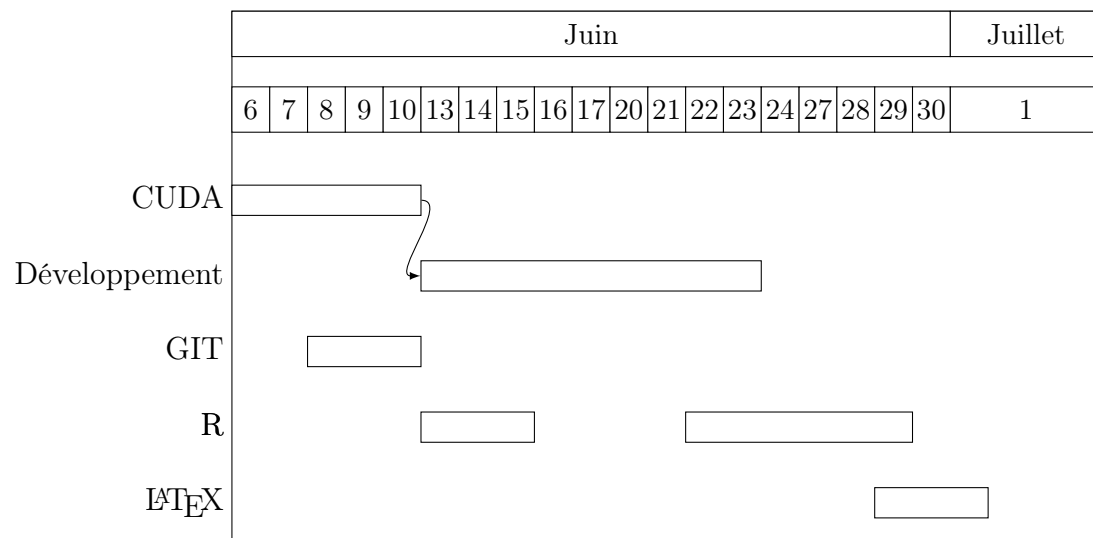
2.2.4 R et Rmarkdown

2.2.5 L^AT_EX

2.3 Pourquoi ce stage ?

3 Mon parcours

4 Conclusion



Annexe : Rapport d'expérience

Comparaison de l'exécution des algorithmes naïfs de multiplication de matrice sur CPU et GPU

Picard Michaël

Le but de cette expérience est de montrer les différences de performances entre la multiplication sur CPU et sur GPU de matrices, en utilisant les algorithmes naïfs de calculs. Ceci dans le but de débiter en programmation parallèle et d'expérimenter techniques et utilisation du langage CUDA.

Nous allons tester le temps d'exécution de 4 algorithmes :

- le 1er en CPU naïf
- le 2eme en GPU naïf, avec division en blocks
- le 3eme en GPU avec mémoire shader, i.e la mémoire locale à chaque block du GPU, et avec division en blocks
- le 4ème est une modification du 3eme pour augmenter le nombre de calcul exécuté par thread à 4, en posant une taille de blocks et de variable locales fixes

Tout ces tests seront effectués avec des matrices allouées localement au centre de calcul (CPU ou GPU).

Nous nous attendons à des performances qui décroissent exponentiellement avec la taille de la matrice pour le 1er algorithme (CPU), et des performances à peu près stables pour les 2 algorithmes sur GPU, avec un léger gain de puissance pour le 3eme algorithme, ainsi qu'à une possible amélioration supplémentaire pour le dernier, avec un doute sur son efficacité dû aux transferts mémoires.

I Algorithme

CPU : Algorithme naïf exécuté sur le CPU, de la même manière qu'un humain le ferait.

```
void multiplicationMatriceCPU(const MatriceCPU *m1, const MatriceCPU *m2,
    MatriceCPU *resultat){
    Element tmp;
    for(int i=0; i<m1->dimension; i++){
        for(int j=0; j<m1->dimension; j++){
            tmp=ZERO_ELEMENT;
            for(int k=0; k<m1->dimension; k++){
                tmp=additionElement(tmp, multiplicationElement(
                    m1->matrice[i*m1->dimension+k],
                    m2->matrice[k*m1->dimension+j]));
            }
            resultat->matrice[positionElement(i,j,resultat)]=tmp;
        }
    }
}
```

N.B (pour les algorithmes GPUx):

- divMaxDim renvoie la plus grande diviseur (≤ 32) de la dimension envoyé
- dimSup renvoie la dimension supérieur multiplié de 64

GPU1 : Algorithme naïf, qui divise la matrice en block carrés de même dimension et qui calcule de manière humaine chaque case de la matrice

```

__global__ static void multiplicationMatriceGPU_Kernel(const MatriceGPU m1,
                                                    const MatriceGPU m2, MatriceGPU resultat,
                                                    const int nbThreadPerBlock){

    // On détermine les coordonnées de la case à calculer
    unsigned long ligne= blockIdx.y*nbThreadPerBlock + threadIdx.y,
                  colonne= blockIdx.x*nbThreadPerBlock + threadIdx.x;
    Element sum = ZERO_ELEMENT;

    for(int k=0;k<resultat.dimension;k++)
        sum = additionElement(sum,multiplicationElement(
            m1.matrice[ligne*m1.dimension+k],
            m2.matrice[k*m2.dimension+colonne]));

    // On affecte le résultat à sa case (ordonné par ligne et colonne)
    resultat.matrice[positionElement(ligne,colonne,&resultat)] = sum;
}

void multiplicationMatriceGPU(const MatriceGPU *m1,const MatriceGPU *m2,
    MatriceGPU *resultat){
    //Matrice de dimension dimension*dimension
    const unsigned long dim=resultat->dimension;
    //dimension d'un block = div *div <= 32*32
    int div = divMaxDim(dim);
    //On sépare notre matrice en divG*divG block
    int divG = dim/div;
    dim3 dimBlock(div,div,1),dimGrid(divG,divG,1);
    // Appel du Kernel
    multiplicationMatriceGPU_Kernel<<<dimGrid,dimBlock>>>)(*m1,*m2,*resultat,div);
    // On attend que tous les calculs soit terminés
    cudaDeviceSynchronize();
}

```

GPU2 : Amélioration de l'algorithme GPU1 en stockant temporairement des éléments de la matrice dans le but de réduire les appels à la mémoire globale GPU

```

__global__ static void multiplicationMatriceGPU_Kernel(const MatriceGPU m1,
                                                    const MatriceGPU m2, MatriceGPU resultat,
                                                    const int nbThreadPerBlock){

    Element sum = ZERO_ELEMENT;
    // On utilise la mémoire locale, en utilisant le fait que la
    // matrice est découpé en block de dimension <= 32*32
    __shared__ Element Mgshader[32][32];
    __shared__ Element Ngshader[32][32];

    // Index des block et thread
    int bx=blockIdx.x,by=blockIdx.y,tx=threadIdx.x,ty=threadIdx.y;
    // On détermine les coordonnées de la case à calculer
    int ligne = by*nbThreadPerBlock+ty, colonne = bx*nbThreadPerBlock+tx;
    unsigned long Width = resultat.dimension;

    for(int s=0;s<(Width/nbThreadPerBlock);s++)
    {
        // On remplit les tableaux temporaires locaux
    }
}

```

```

    Mgshader[ty][tx]=m1.matrice[ligne*Width+(s*nbThreadPerBlock + tx)];
    Ngshader[ty][tx]=m2.matrice[colonne+Width*(s*nbThreadPerBlock + ty)];
    __syncthreads(); // On attend que les tableaux soient remplis

    for(int k=0;k<nbThreadPerBlock;k++){ // on calcule la valeur temporaire
        sum=additionElement(sum,multiplicationElement(
            Mgshader[ty][k],Ngshader[k][tx]));
    }
    __syncthreads(); // On attend la fin de tous les calculs
}
// On affecte le résultat à sa case (ordonné par ligne et colonne)
resultat.matrice[ligne*Width+colonne] = sum;
}

void multiplicationMatriceGPU(const MatriceGPU *m1,const MatriceGPU *m2,
    MatriceGPU *resultat){
    //Matrice de dimension dimension*dimension
    const unsigned long dim=resultat->dimension;
    //dimension d'un block = div *div <= 32*32
    int div = divMaxDim(dim);
    //On sépare notre matrice en divG*divG block
    int divG = dim/div;
    dim3 dimBlock(div,div,1),dimGrid(divG,divG,1);
    // Appel du Kernel
    multiplicationMatriceGPU_Kernel<<<dimGrid,dimBlock>>>(*m1,*m2,*resultat,div);
    // On attend que tous les calculs soit terminés
    cudaDeviceSynchronize();
}

```

GPU3 : Amélioration de l'algorithme GPU2 en fixant comme paramètre que chaque coté des matrices en entrées est multiple de 64, que les tableaux locaux sont de taille 64*64 toujours rempli et que les blocks sont tous de taille 64*16

```

__global__ static void multiplicationMatriceGPU_Kernel(const MatriceGPU m1,
    const MatriceGPU m2,MatriceGPU resultat){
    Element sum[4];
    // Tableau des 4 variables locales correspondant aux 4 cases de la
    // matrices que l'on calcule par thread
    for(int i=0;i<4;i++){
        sum[i]=ZERO_ELEMENT;

        // On crée les tableaux temporaires locaux de dimension
        // 4 fois (64*64) celle d'un block (64*16)
        __shared__ Element Mgshader[64][64];
        __shared__ Element Ngshader[64][64];

        // Index des blocks et threads
        int bx=blockIdx.x,by=blockIdx.y,tx=threadIdx.x,ty=threadIdx.y;
        for(int s=0;s<gridDim.x;s++){ //On remplit les tableaux temporaires locaux
            for(int i=0;i<4;i++){//
                Mgshader[ty+i*16][tx]=m1.matrice[resultat.dimension*(s*64+ty+i*16)+bx*64+tx];
                Ngshader[ty+i*16][tx]=m2.matrice[resultat.dimension*(by*64+ty+i*16)+s*64+tx];
            }
            __syncthreads(); // On attend que les tableaux soient remplis
        }
    }
}

```

```

        for(int i=0;i<4;i++){ // Pour chaque case,
            for(int k=0;k<64;k++) // on calcule la valeur temporaire
                sum[i]=additionElement(sum[i],multiplicationElement(
                    Mgshader[ty+i*16][k],Ngshader[k][tx+i*16]));
        }
        __syncthreads(); // On attend la fin de tous les calculs
    }
    // On affecte chaque résultat à sa case (ordonné par les blocks et les threads)
    for(int i=0;i<4;i++)
        resultat.matrice[resultat.dimension*(64*by+ty+i*16)+bx*64+tx]=sum[i];
    __syncthreads();
}

void multiplicationMatriceGPU(const MatriceGPU *m1,const MatriceGPU *m2,
    MatriceGPU *resultat){
    //Matrice de dimension dimension*dimension
    const unsigned long dim=resultat->dimension;
    unsigned long dimSup=dimSUP(dim); //dimSup = X*64 >=dim
    // On divise la matrice de dimension dimSup en nbBlock*nbBlock block
    unsigned long nbBlock=dimSup>>6;
    dim3 dimBlock(64,16,1),dimGrid(nbBlock,nbBlock,1);
    // On copie les matrices entrées dans des matrices
    // de dimension supérieures ou égales
    MatriceGPU *m1bis=initialiserMatriceGPU(dimSup);
    MatriceGPU *m2bis=initialiserMatriceGPU(dimSup);
    cpMatriceDimDiff(m1,m1bis);cpMatriceDimDiff(m2,m2bis);
    MatriceGPU *resultatbis=initialiserMatriceGPU(dimSup);
    // Appel du Kernel
    multiplicationMatriceGPU_Kernel<<<dimGrid,dimBlock>>>)(*m1bis,*m2bis,*resultatbis);
    cudaDeviceSynchronize(); // On attend que tous les calculs soit terminés
    cpMatriceDimDiff(resultatbis,resultat); // on récupère le bon résultat
    freeMatriceGPU(m1bis);freeMatriceGPU(m2bis);freeMatriceGPU(resultatbis);
}

```

II Matériel

Description du GPU (via deviceQuery) :

Quadro 600	
CUDA Capability Major/Minor version number:	2.1
Total amount of global memory:	1023 MBytes (1072889856 bytes)
(2) Multiprocessors, (48) CUDA Cores/MP:	96 CUDA Cores
GPU Max Clock rate:	1280 MHz (1.28 GHz)
Memory Clock rate:	800 Mhz
Memory Bus Width:	128-bit
L2 Cache Size:	131072 bytes
Maximum Texture Dimension Size (x,y,z)	1D=(65536), 2D=(65536, 65535), 3D=(2048, 2048, 2048)
Maximum Layered 1D Texture Size, (num) layers	1D=(16384), 2048 layers
Maximum Layered 2D Texture Size, (num) layers	2D=(16384, 16384), 2048 layers
Total amount of constant memory:	65536 bytes
Total amount of shared memory per block:	49152 bytes
Total number of registers available per block:	32768

Warp size: 32
 Maximum number of threads per multiprocessor: 1536
 Maximum number of threads per block: 1024
 Max dimension size of a thread block (x,y,z): (1024, 1024, 64)
 Max dimension size of a grid size (x,y,z): (65535, 65535, 65535)
 Maximum memory pitch: 2147483647 bytes
 Texture alignment: 512 bytes
 Concurrent copy and kernel execution: Yes with 1 copy engine(s)
 Run time limit on kernels: Yes
 Integrated GPU sharing Host Memory: No
 Support host page-locked memory mapping: Yes
 Alignment requirement for Surfaces: Yes
 Device has ECC support: Disabled
 Device supports Unified Addressing (UVA): Yes

Description du système (via *lstopo*) :

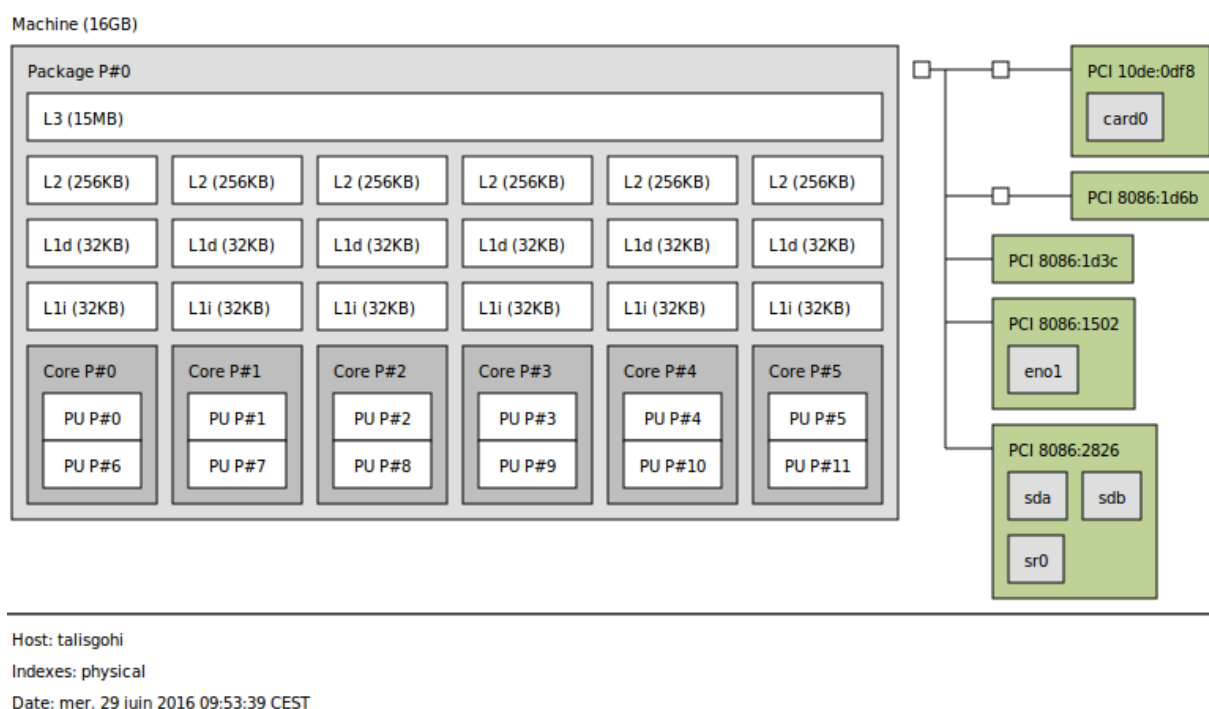


Figure 1: Description du système

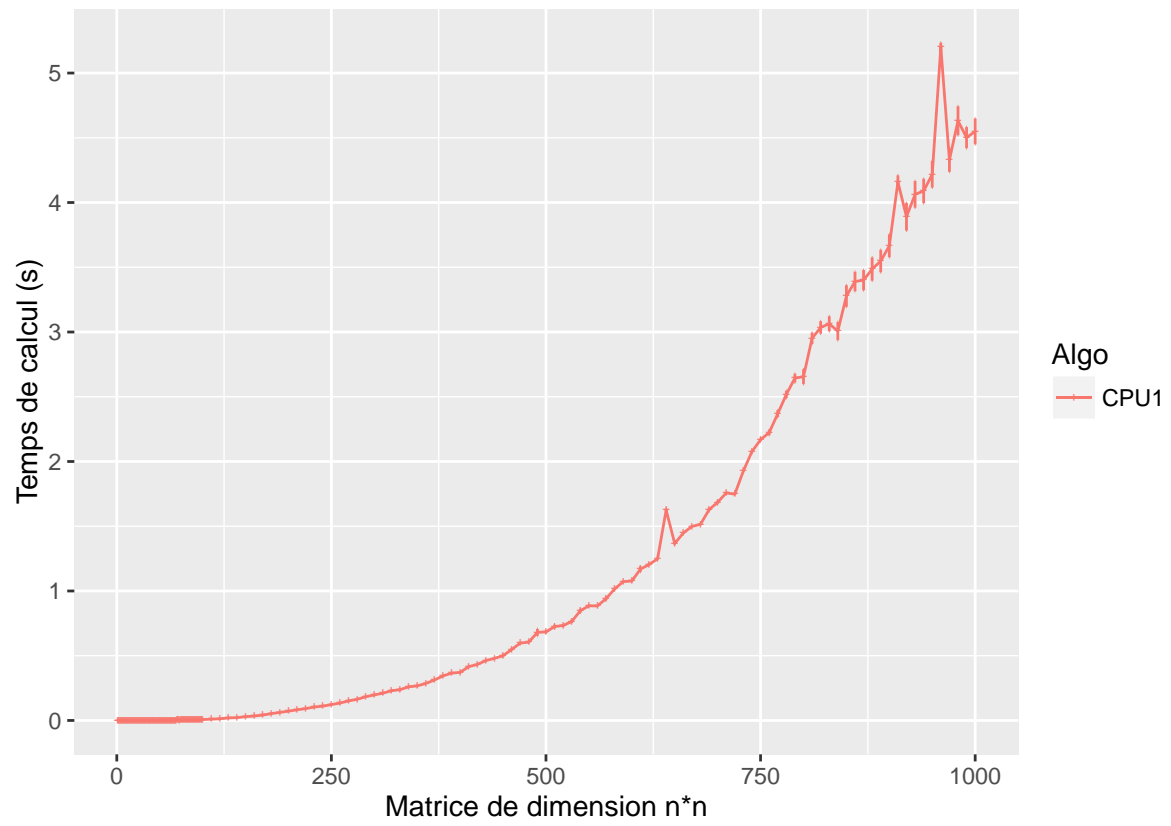
III Resultats d'expériences

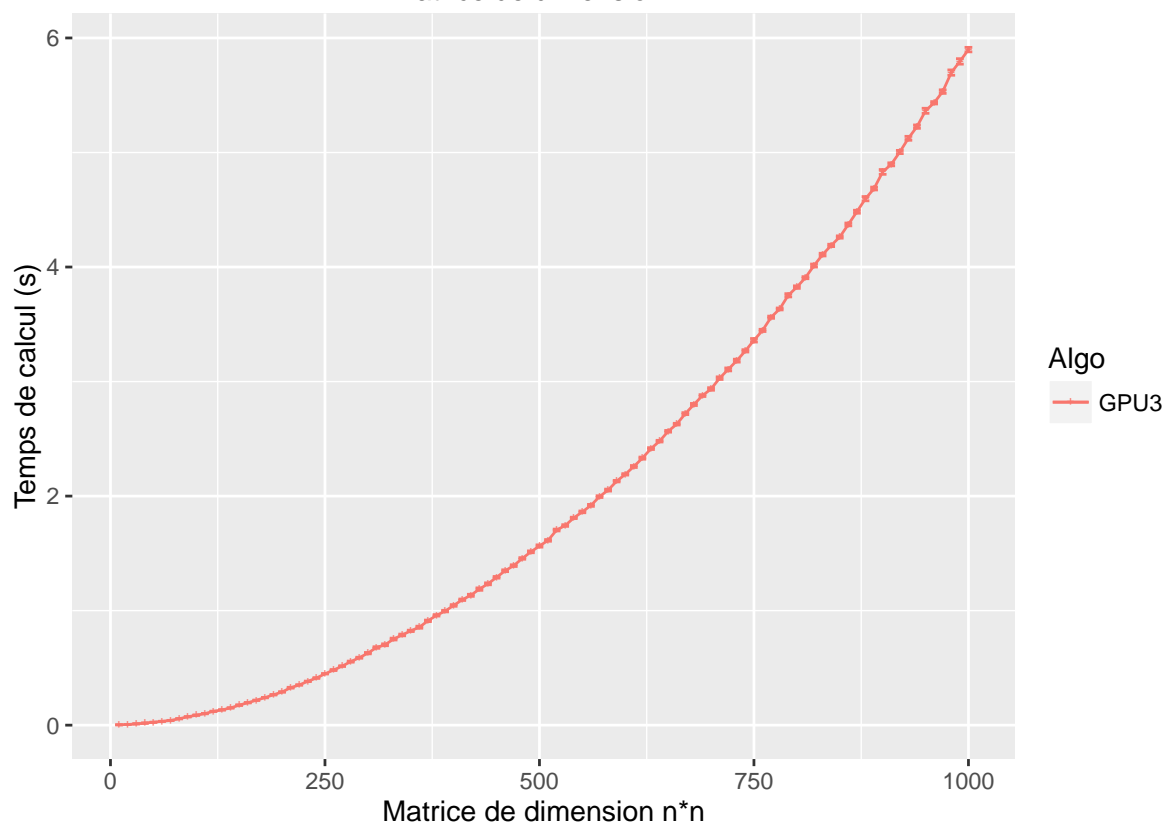
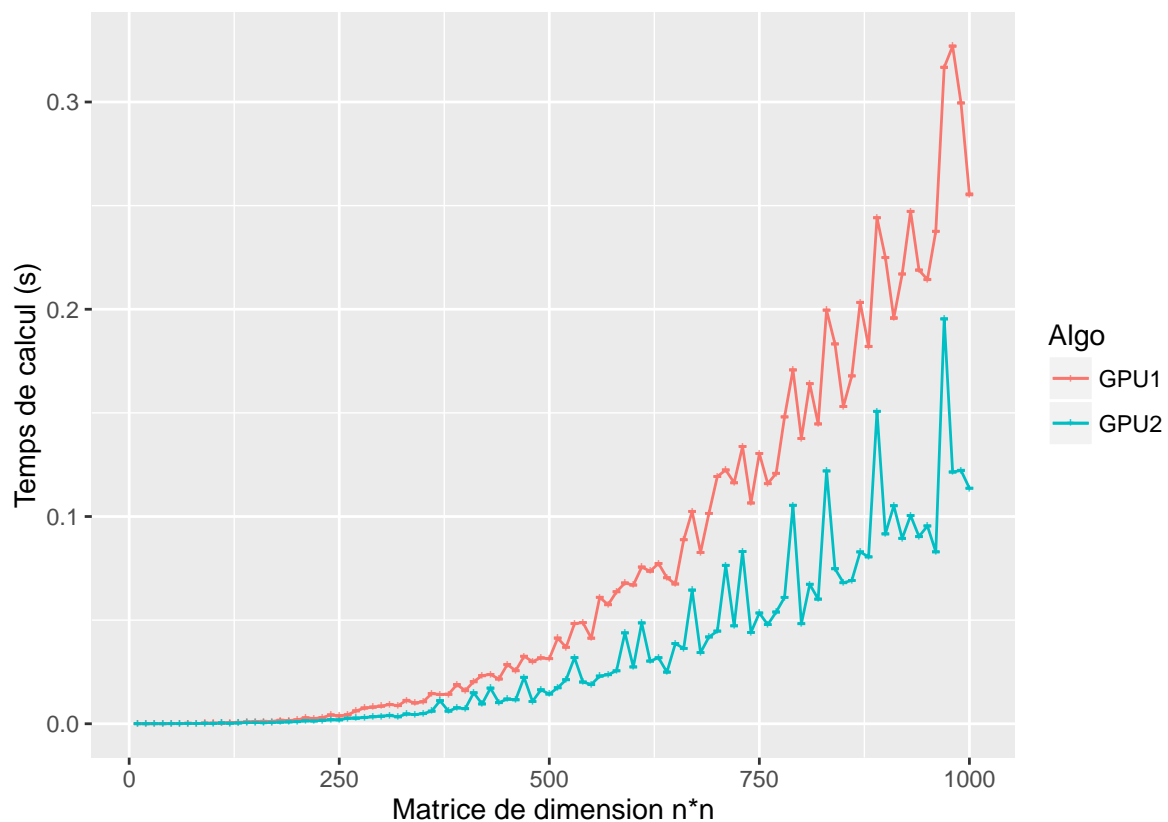
Nous avons choisi de séparer certain affichage :

- L'algorithme CPU est séparé des algorithmes GPU : il s'agit d'un choix nécessaire, car il est à la fois logique de séparer les coeurs de calculs et nécessaire de la faire pour une meilleur lisibilité des résultats.
- Les algorithmes GPU seront séparés entre eux s'il est nécessaire de le faire par soucis de lisibilité

Sur chacun des graphiques présentés ci-dessous, un point correspond à une moyenne de 32 run et les barres d'erreurs sont affichées.

1 Temps d'exécution

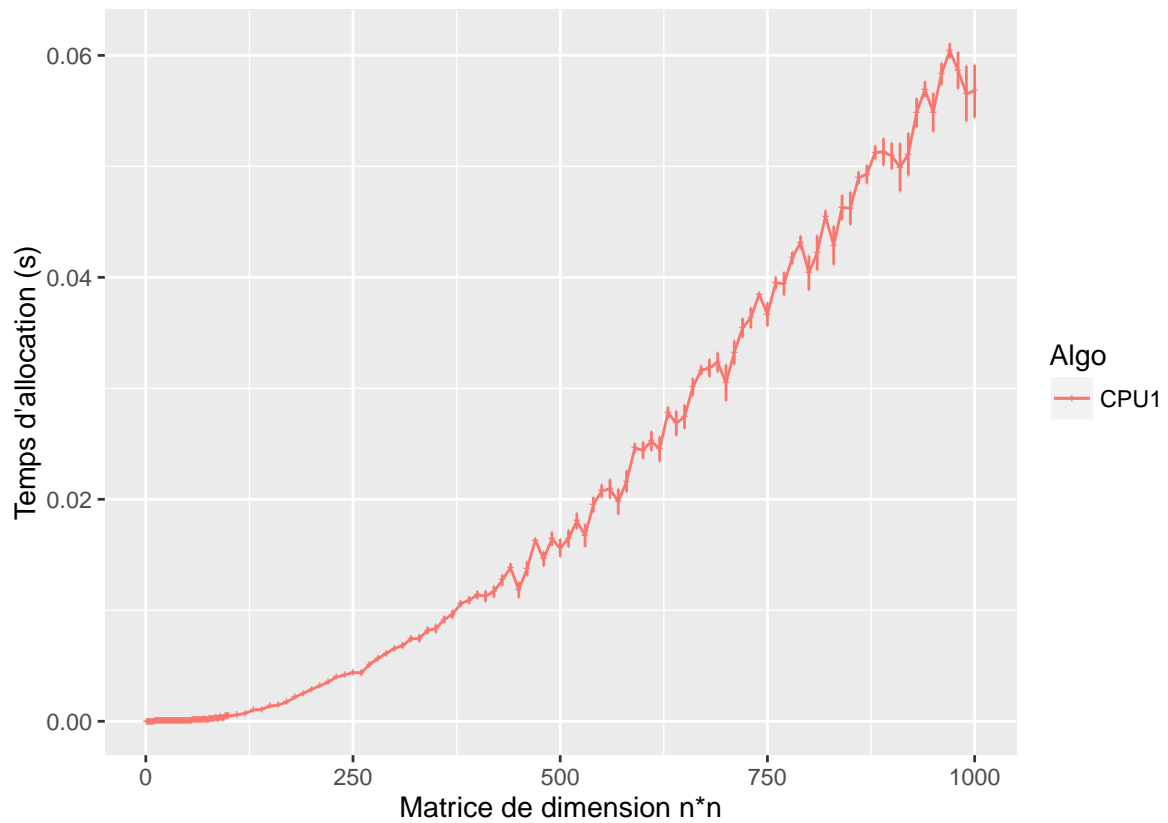




On remarque ici que, comme attendu, l'algorithme CPU en dimensions élevées de matrice (clairement lisible

dès la dimension 500*500) est plus lent que les algorithmes GPU1 et GPU2, le GPU2 étant plus rapide que le GPU1. Fait surprenant, l'algorithme GPU3 que l'on espérait plus efficace que les autres est très rapidement le plus lent (très clairement visible dès la dimension 500*500).

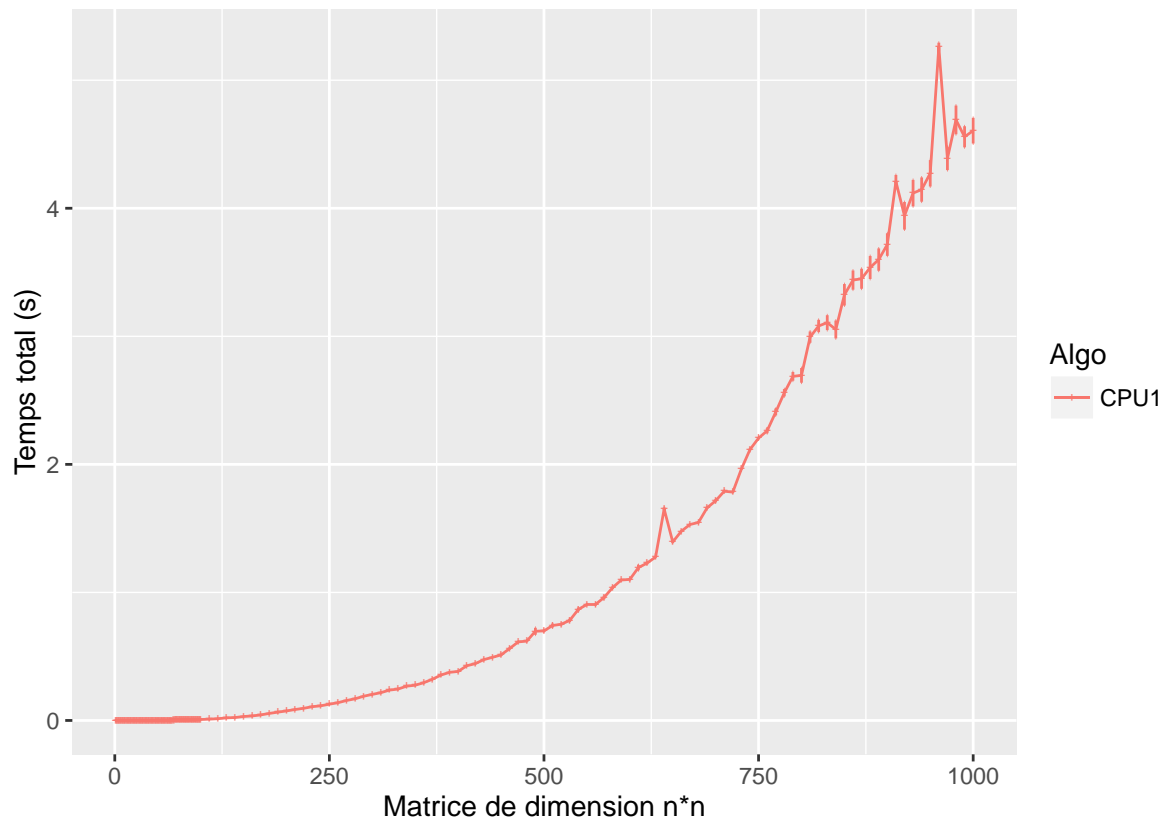
2 Temps d'allocation

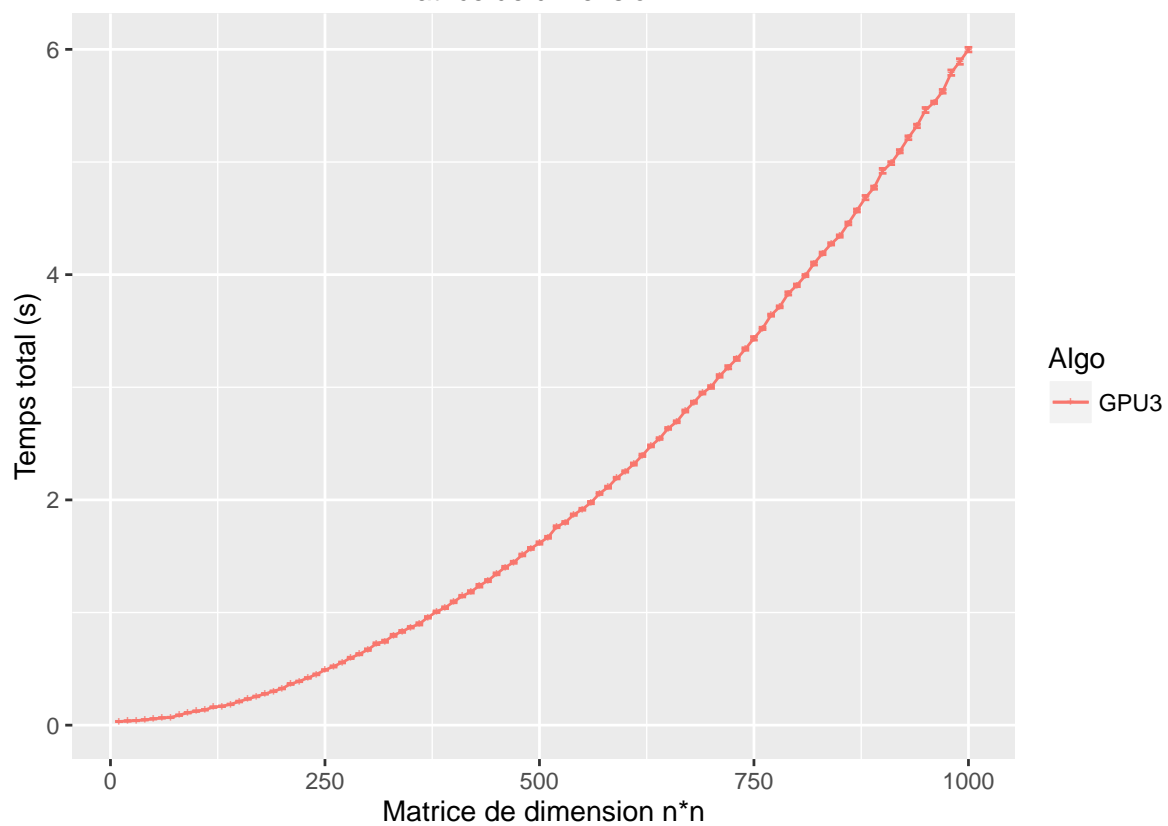
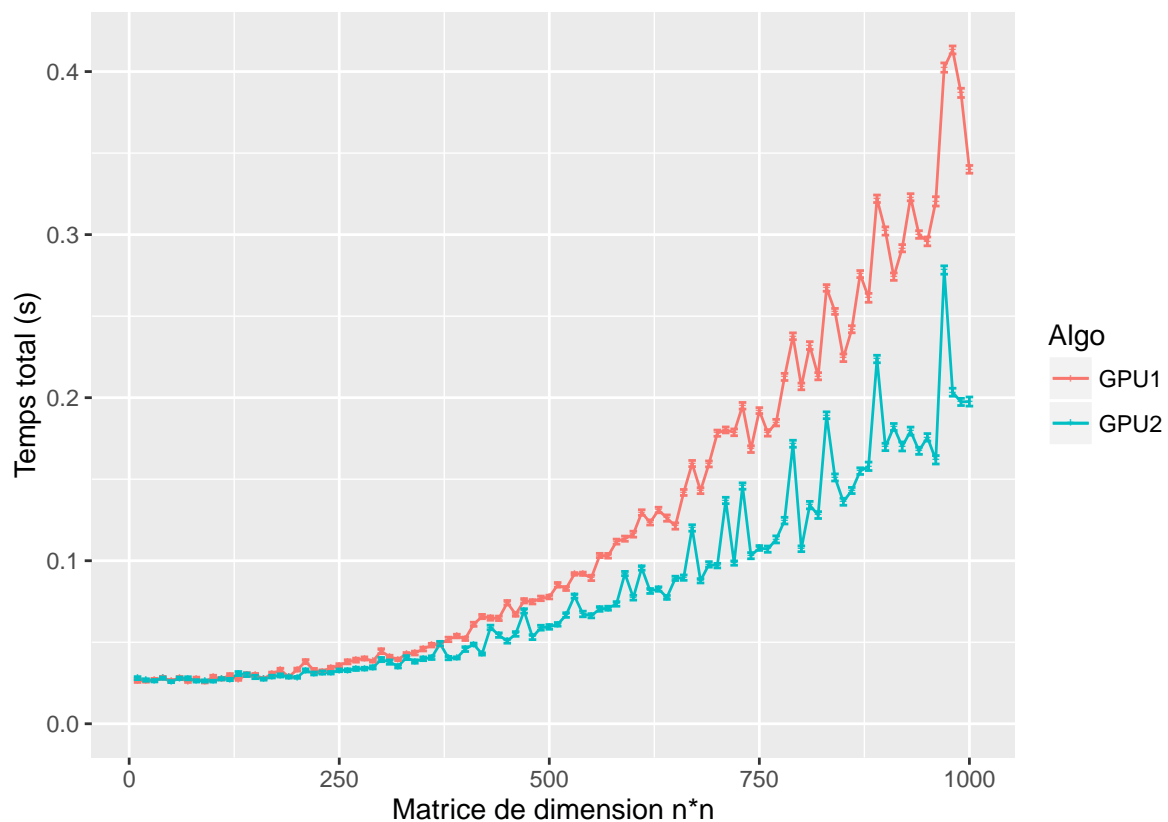




Comme attendu sur la théorie de l'allocation mémoire du CPU et du GPU, le temps d'allocation des matrices sur le GPU est clairement supérieur à celui du CPU. Un autre fait surprenant est que le temps d'allocation des matrices pour l'algorithme GPU3 est supérieur au 2 autres algorithmes GPU, alors qu'il s'agit d'une allocation strictement identique.

3 Temps total





Ici, nous avons rassemblé les temps d'allocations et de calculs de chaque algorithme : nous avons donc les

mêmes observation que pour les temps d'exécutions, car les temps d'allocations sont négligeables à partir d'un certain rang pour les algorithmes CPU et GPU3, et que les temps pour GPU1 et GPU2 n'ont pas d'incidence avec la comparaison entre eux et avec les autres algorithmes.

4 Observation

Globalement les résultats concordent avec nos attentes ; on peut dire qu'à partir de la dimension 500*500, les algorithmes sont classés dans l'ordre attendu (CPU>GPU1>GPU2, en temps d'exécution) avec une vitesse d'allocation plus lente dans notre plage de test pour le GPU que pour le CPU. De plus, la différence de transfert de données pour les calculs entre les algorithmes GPU1 et GPU2 est bien visible et permet au GPU2 une meilleure efficacité temporelle.

Mais il y a quelques demi-surprises : le temps d'allocation, censé être identique pour chaque GPU est globalement le même, malgré une augmentation plus rapide de ce temps en fonction de la taille des matrices pour l'allocation nécessaire au GPU3. De plus, notre doute était fondé : les copies nécessaires dans des matrices plus grandes pour le GPU3 ajoutent des temps de calculs plus longs même que la version CPU, que ce soit avec ou sans l'allocation de base, ce qui rend cet algorithme totalement incorrect et non valable. (face au algorithme GPU1 et GPU2). Enfin on remarque une légère baisse de temps nécessaire pour l'allocation sur CPU entre les dimensions 32*32 et 256*256.

IV Conclusion

Grâce à cette expérience, nous avons pu saisir quelques prémices d'utilisation et de questionnement sur la programmation parallèle sur GPU via le langage CUDA, en nous basant sur la multiplication matricielle. Nous avons ainsi pu appréhender la méthode de pensée nécessaire à la parallélisation des calculs, ainsi que nous pencher sur les questions de transferts mémoires pouvant avoir un impact sur la vitesse de calculs.

Pour pousser plus loin sur la multiplication matricielle, il serait utile de faire varier l'emplacement mémoire pré-calcul pour introduire la variable due à la localité ou non des données (ici, toutes les matrices étaient stockées sur la mémoire correspondant à leur unités de calcul [CPU ou GPU] respectives), ou de comparer en ne prenant que des tailles de matrices multiples de 2 (en améliorant peut être l'algorithme GPU3 qui dans le cas particulier où l'on a des matrices de dimension $(X*64)*(X*64)$ ne ferait pas de copies). Il pourrait aussi être intéressant d'adapter ces algorithmes pour des matrices n'étant pas forcément carrées, et d'observer les différences de performances induites.