

***Презентация по дисциплине: «Компьютерная графика»
на тему: «Графические процессоры»***

выполнена:

***студентом 3 курса,
группы 04-ПО-01
Криулиным Д. И.***

Работа

***Краснодар
2006***

Официальные спецификации GeForce 6800

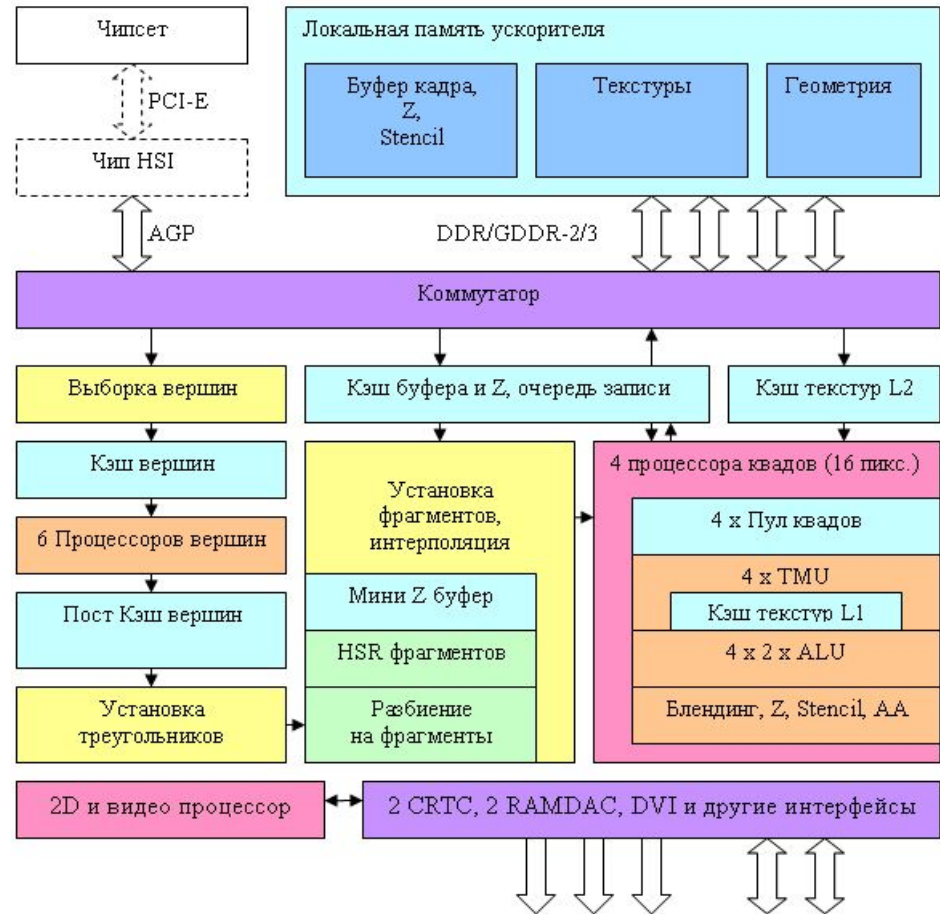


- 16 Пиксельных процессоров, по одному текстурному блоку на каждом с произвольной фильтрацией целочисленных и плавающих текстур (анизотропия степени до 16x включительно).
- 6 Вершинных процессоров, по одному текстурному блоку на каждом, без фильтрации выбираемых значений (дискретная выборка)
- Вычисление, блендинг и запись до 16 полных (цвет, глубина, буфер шаблонов) пикселей за такт.
- Вычисление и запись до 32 значений глубины и буфера шаблонов за такт (если не производятся операции с цветом).
- Поддержка «двустороннего» буфера шаблонов
- Поддержка специальных оптимизаций прорисовки геометрии для ускорения алгоритмов теней на основе буфера шаблонов (т.н. технология Ultra Shadow II).
- Все необходимое для поддержки пиксельных и вершинных шейдеров версии 3.0, включая динамические ветвления в пиксельных и вершинных процессорах, выбор значений текстур из вершинных процессоров и т.д.
- Фильтрация текстур в плавающем формате
- Поддерживается буфер кадра в плавающем формате (включая операции блендинга).
- MRT (Multiple Render Targets - рендеринг в несколько буферов).

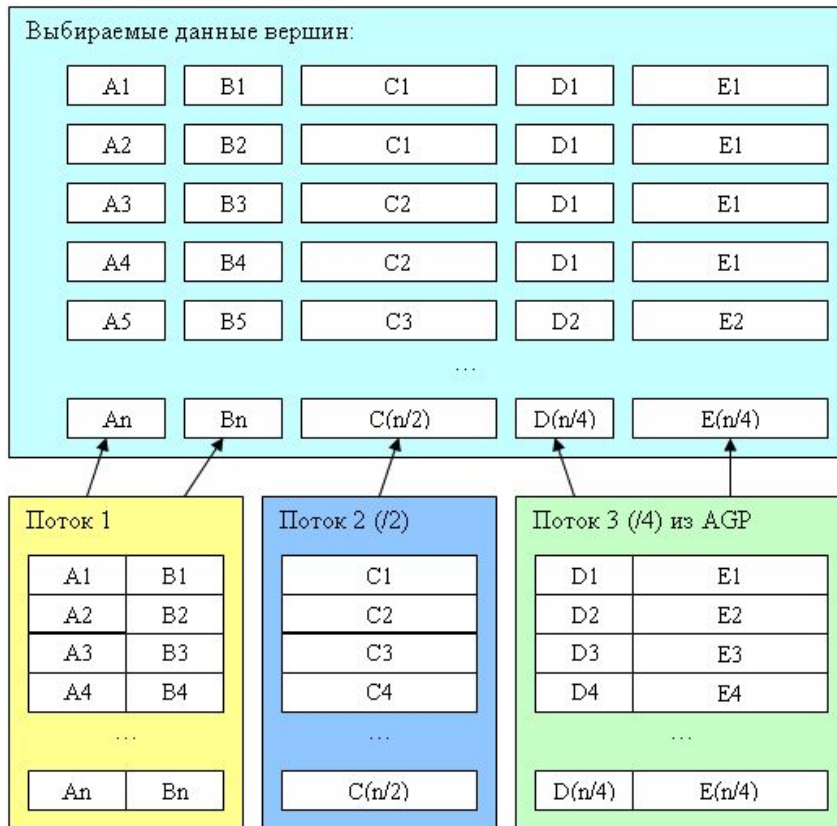
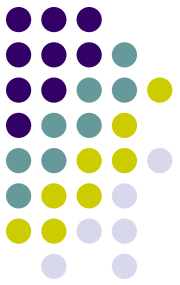
Общая схема чипа NV40



- -многоканальный контроллер памяти. Вместо одной очень широкой 128- или 256-бит шины памяти используются 2 или 4 полностью независимых (разведены отдельные управляющие сигналы) шины памяти шириной 32 или 64 бита соответственно
- -Кэш вершин: ~50..100..200 вершин;
- Пост Кэш вершин: ~16..32 вершины;
- Кэш текстур: ~32..64 килобайт (~512 блоков 4x4);
- Кэш буфера кадра и глубины: 16..32 килобайт (~256 блоков 4x4);
- Минибуфер глубины: ~256 килобайт максимум.

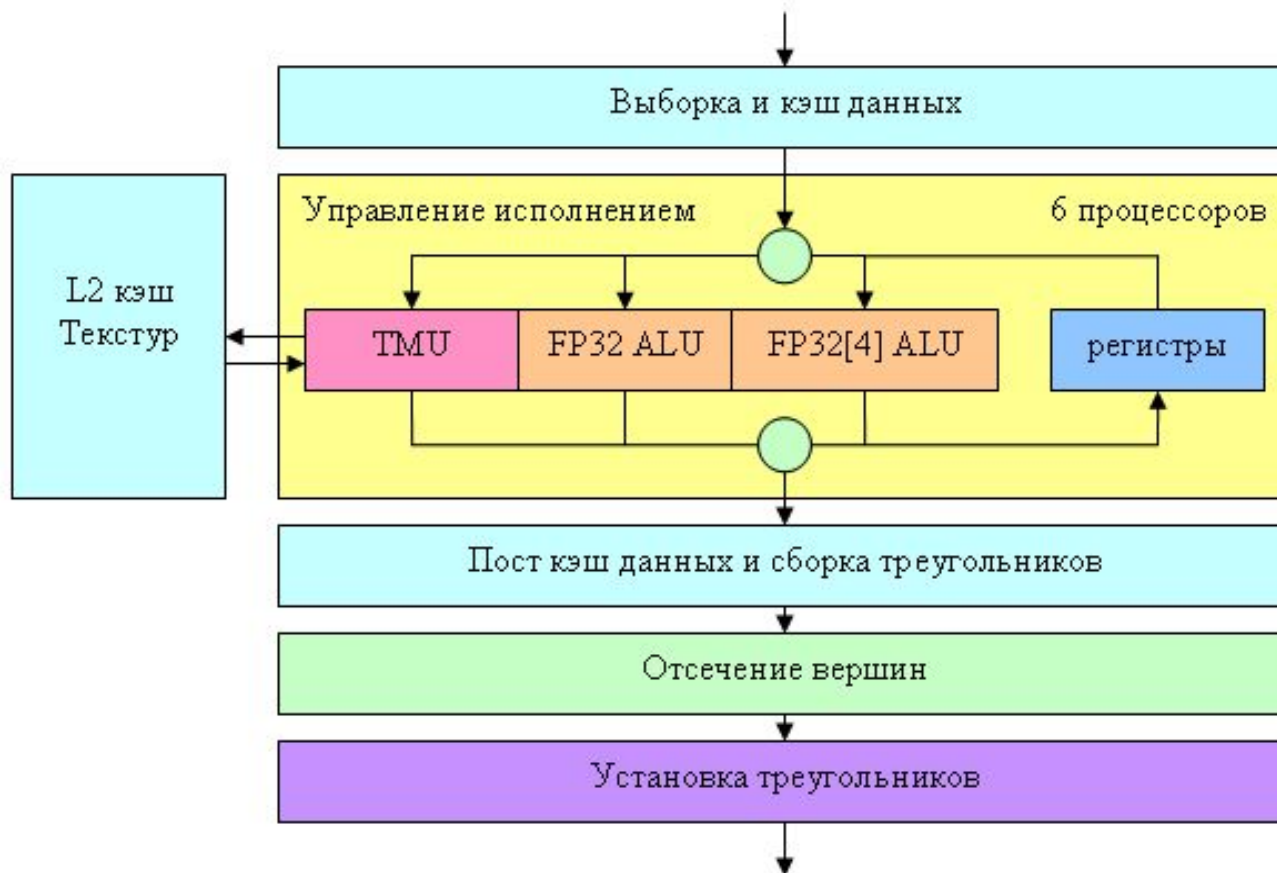


Вершинные процессоры и выборка данных



- Поддержка разных т.н. «делителей частоты» для потоков исходных данных вершин.
- Каждый поток может иметь свой собственный делитель значения индекса (т.н. Frequency Stream Divider). Таким образом, иногда отпадает необходимость дублировать данные, и мы экономим объем и ПСП локальной памяти и системной памяти адресуемой через AGP.

Блок схема вершинного процессора NV40

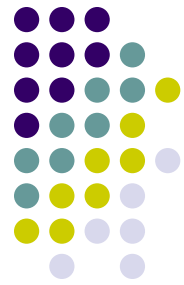


Параметры вершинного процессора NV40

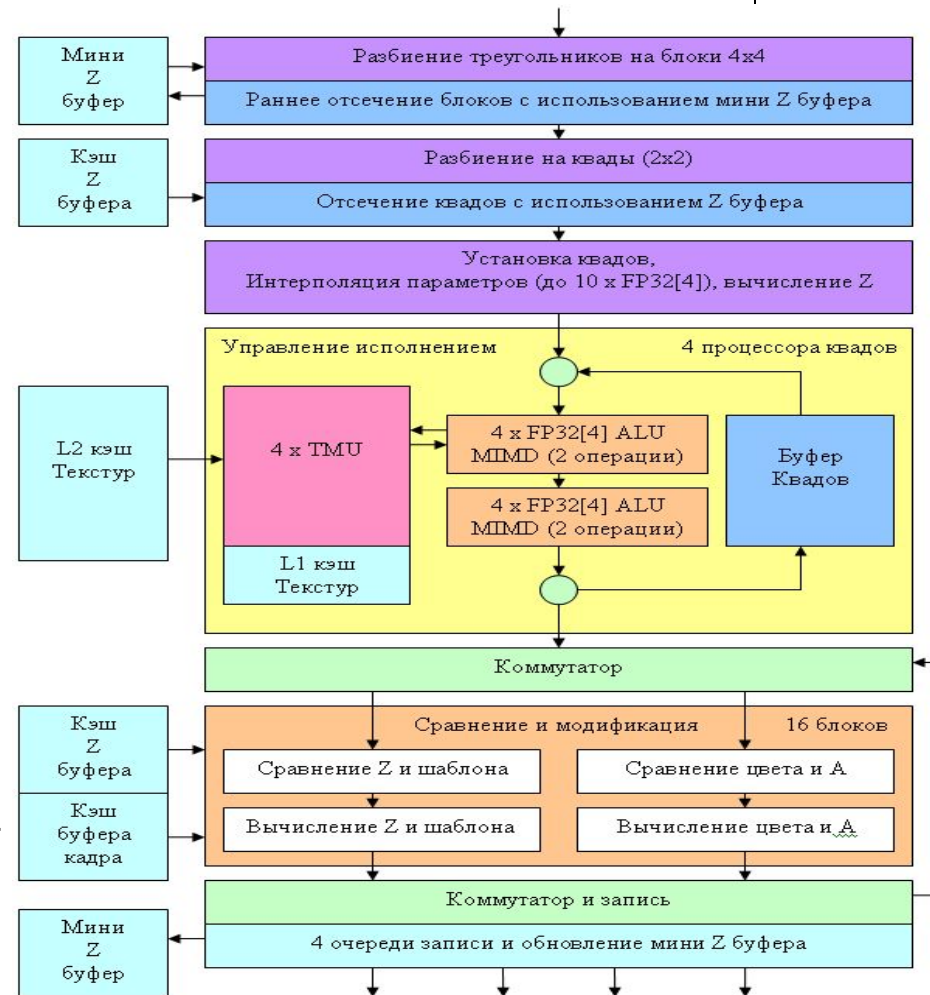


Версия вершинных шейдеров	2.0	2. a	3.0 (NV40)
Число инструкций в коде шейдера	256	256	512 и более
Число исполняемых инструкций	65535	65535	65535 и более
Предикаты	Нет	Нет	Есть
Временных регистров	12	13	32
Константных регистров	256 и более	256 и более	256 и более
Статические переходы	Да	Да	Да
Динамические переходы	Нет	Да	Да
Глубина вложенности динамических переходов	Нет	24	24
Выбор значений текстур	Нет	Нет	Да(4)

Пиксельные процессоры и организация закраски



- Число TMU – теперь у нас только по одному TMU на каждый пиксель квада. Всего у нас 4 процессора квадов, в каждом по 4 TMU, таким образом, всего их 16.
- Новые TMU поддерживают анизотропную фильтрацию с соотношением сторон до 16:1 включительно (т.н. 16x, у NV3X было до 8x) и, наконец-то, научились выполнять все виды фильтрации с плавающими форматами текстур. Правда, при условии 16 битной точности компонент (FP16).
- Двухуровневая организация кэширования текстур
- На каждый пиксель приходится по два ALU, причем каждое из них может выполнить две различные(!) операции над разным числом произвольно выбираемых компонент вектора (до 4x).
- Поддержка MRT (Multiple Render Targets – рендеринг в несколько буферов).
- Поддержка MSAA.

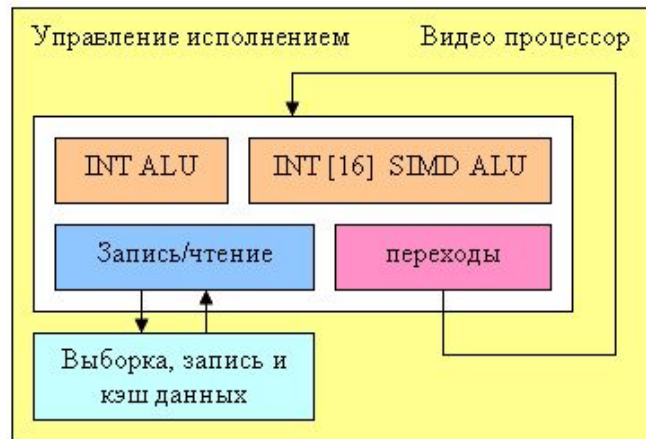
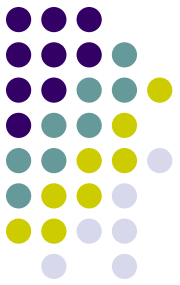


Параметры пиксельного процессора NV40



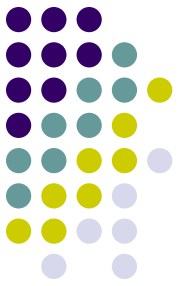
Версия пиксельного шейдера	2.0	2.a	2.b	3.0 (NV40)
Вложенность выборок текстур до	4	Без ограничений	4	Без ограничений
Выборок значений текстур до	32	Без ограничений	Без ограничений	Без ограничений
Длина кода шейдера	32 + 64	512	512	512 и более
Исполняемых инструкций шейдера	32 + 64	512	512	65535 и более
Интерполяторы	2 + 8	2 + 8	2 + 8	10
Предикаты	Нет	Да	Нет	Да
Временных регистров	12	22	32	32
Константных регистров	32	32	32	224
Произвольная перестановка компонент	Нет	Да	Нет	Да
Инструкции градиента (D D X/ D DY)	Нет	Да	Нет	Да
Глубина вложенности динамических переходов	Нет	Нет	Нет	24

2D и Видеопроцессор



- Процессор содержит четыре функциональных блока (целочисленное ALU, векторное целочисленное ALU с 16 компонентами, блок загрузки и выгрузки данных и блок управления переходами и условиями) и может таким образом выполнять до четырех различных операций за такт. Формат данных – целые числа, видимо 16 битной или 32 битной точности (точно не известно, но для некоторых алгоритмов 8 бит было бы недостаточно).
- Такой процессор способен существенно разгрузить CPU, особенно в случае больших разрешений видео, таких, как все более набирающие популярность форматы HDTV. Не известно, используются ли возможности этого процессора для ускорения 2D графики, особенно некоторых достаточно сложных функций GDI+ - было бы логично задействовать его на этом поприще, но точной информации об этом аспекте у нас нет.

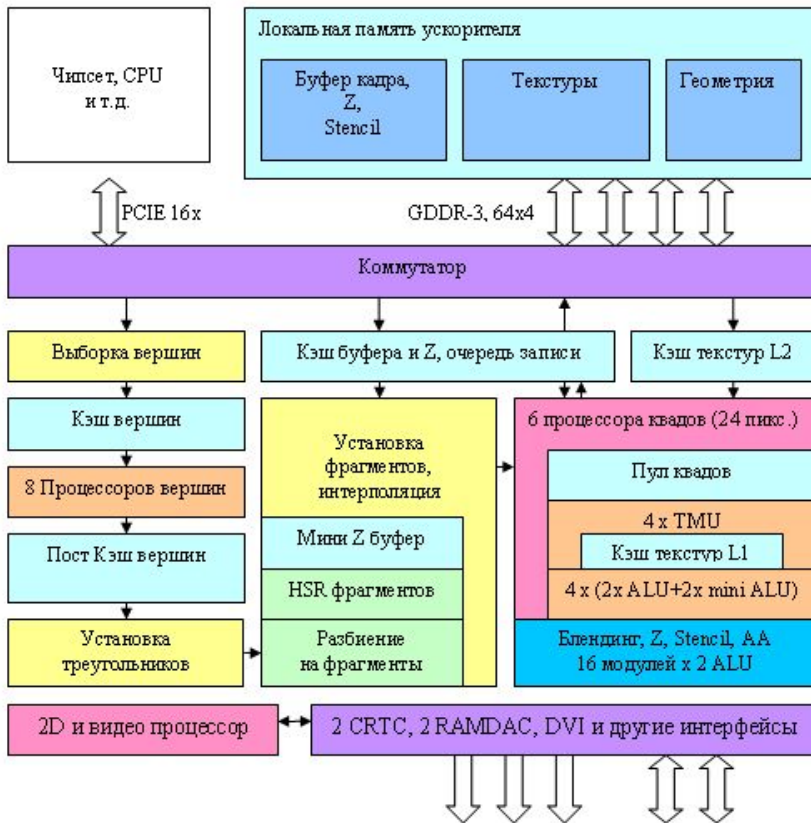
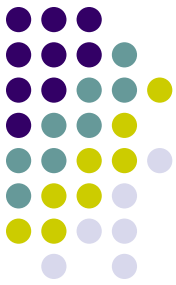
Спецификации GeForce 7800 GTX (кодовое название G70)



- 24 Пиксельных процессора, по одному текстурному блоку на каждом, с произвольной фильтрацией целочисленных и плавающих FP16 текстур (в том числе анизотропия, степени до 16x включительно) и бесплатной нормализацией FP16 векторов. Пиксельные процессоры улучшены по сравнению с NV4X — увеличено число ALU, возможно эффективное выполнения MAD операции.
- 8 Вершинных процессоров, по одному текстурному блоку на каждом, без фильтрации выбираемых значений (дискретная выборка).
- Вычисление, блендинг и запись до 16 полных (цвет, глубина, буфер шаблонов) пикселей за такт
- Вычисление и запись до 32 значений глубины и буфера шаблонов за такт (если не производятся операции с цветом)
- Поддержка «двустороннего» буфера шаблонов
- Поддержка специальных оптимизаций прорисовки геометрии для ускорения алгоритмов теней на основе буфера шаблонов и аппаратные карты теней (т.н. технология Ultra Shadow II)
- Все необходимое для поддержки пиксельных и вершинных шейдеров версии 3.0, включая динамические ветвления в пиксельных и вершинных процессорах, выбор значений текстур из вершинных процессоров и т.д.
- Фильтрация текстур в плавающем формате FP16.
- В вершинных шейдерах аппаратная фильтрация текстур не поддерживается, доступна только выборка значений без фильтрации.
- Поддерживается буфер кадра в плавающем формате (включая операции блендинга в формате компонент FP16 и только запись в формате FP32)
- MRT (Multiple Render Targets — рендеринг в несколько буферов)

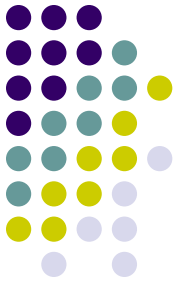


Архитектура ускорителя

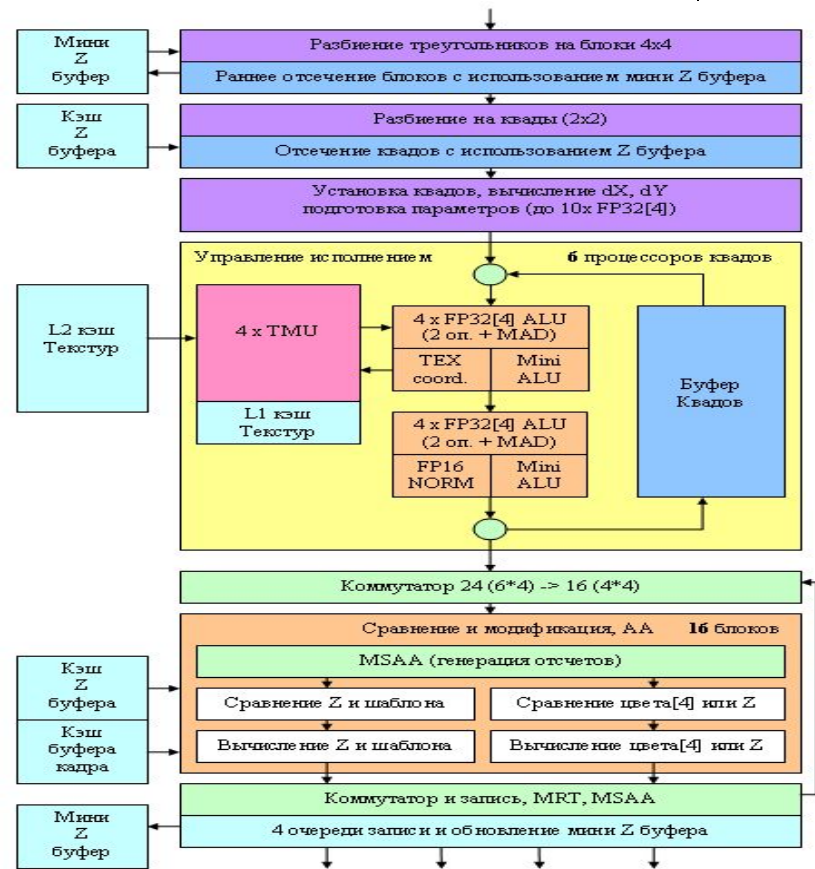


- Наличие 8 вершинных процессоров и 6 процессоров квадов (всего, таким образом, обрабатывается $4 \times 6 = 24$ пикселя) вместо 4 с большим числом ALU для каждого процессора.
- Новый чип может существенно быстрее рассчитывать шейдеры, причем у 24 пикселей параллельно, но по-прежнему записывает не более 16 полноценных пикселей за такт.

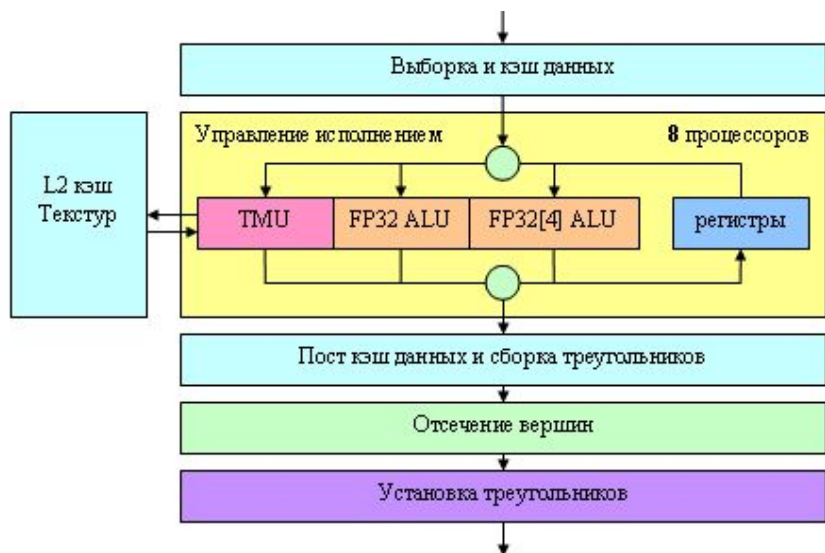
Пиксельный конвейер



- ALU умеют выполнить MAD операцию (одновременное умножение и сложение) без какого либо пенальти
- Выборка значений из текстур с форматом компонент FP32 возможна, но без аппаратной фильтрации
- За массивом из 6 процессоров квадов следует коммутатор, который перераспределяет рассчитанные квады по 16 блокам генерации глубины, AA и блендинга (а точнее по 4 связкам из 4-х блоков, обрабатывающим целый квад, так как геометрическая связанность не должна быть потеряна, так как понадобится при записи и сжатии цвета и буфера глубины).



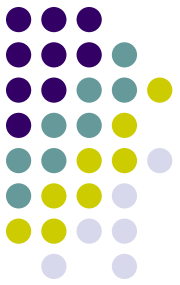
Вершинный конвейер



- Число вершинных процессоров увеличилось с 6 до 8.

Форматы данных, с которыми работает

ускоритель



- VS 3.0 — FP32
- PS 3.0 — FP16, FP32
- Текстуры — INT8, FP16, FP32
- Буфер кадра — INT8, FP16, FP32
- А обработка данных (вычисления) происходит в следующих форматах:
- VS 3.0 — FP32
- PS 3.0 — FP32
- Текстуры — INT8, FP16, FP32 (без фильтрации)
- Буфер кадра — INT8, FP16 (без MSAA), FP32 (без блендинга и MSAA)

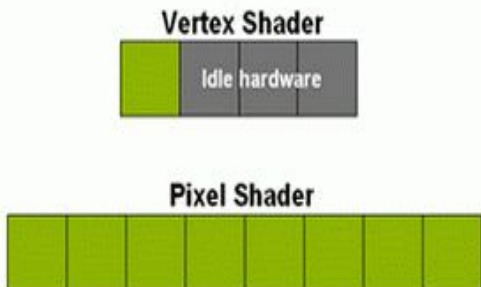
Унифицированная архитектура



Why unify?



Heavy Geometry
Workload Perf = 4



Heavy Pixel
Workload Perf = 8

Why unify?

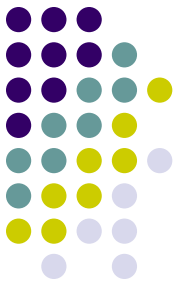


Heavy Geometry
Workload Perf = 12



Heavy Pixel
Workload Perf = 12

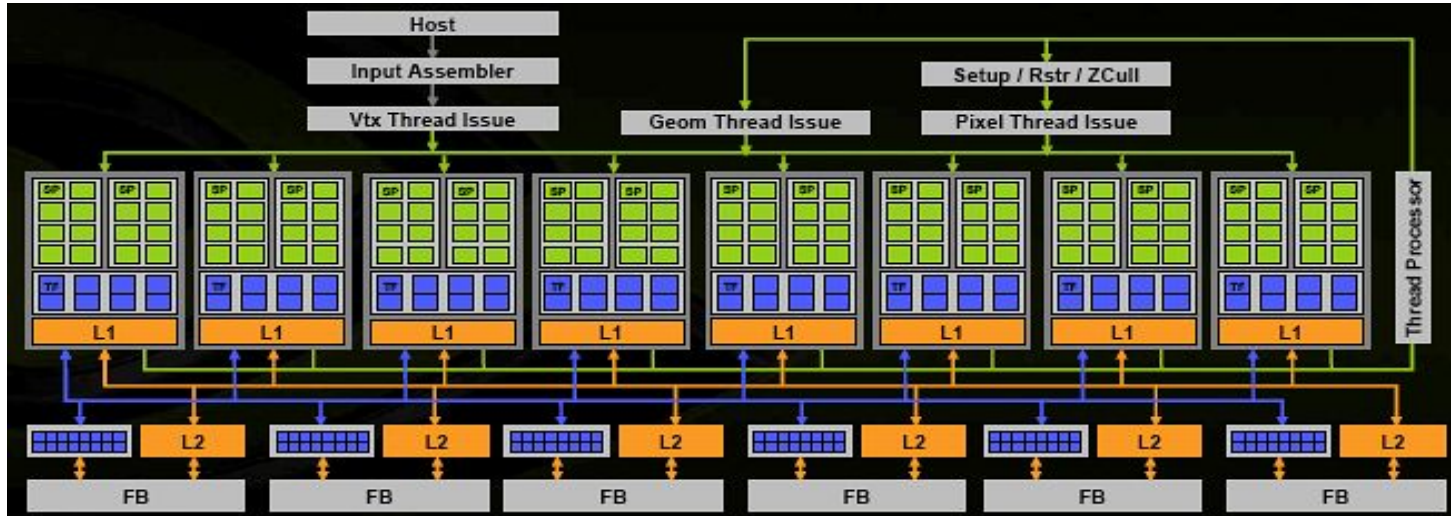
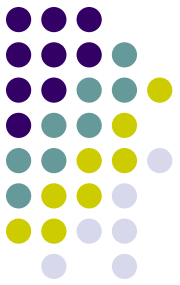
Графический ускоритель GeForce 8800



- **Унифицированная архитектура** (массив общих процессоров для потоковой обработки вершин и пикселей, а также других возможных видов данных)
- Аппаратная поддержка последних новшеств DirectX 10, в том числе и новая шейдерная модель - SM4, генерация геометрии и запись промежуточных данных из шейдеров.
- 384 бит шина памяти, 6 независимых контроллеров шириной 64 бита, поддержка GDDR4 (1.8ГГц)
- Частота ядра 575 МГц (GeForce 8800 GTX)
- 128 **скалярных** (не векторных, внимание!) ALU с плавающей точкой (целочисленные и плавающие форматы, поддержка FP 32бит точности в рамках стандарта IEE 754, MAD+MUL без потери тактов)
- ALU работают на удвоенной частоте (1.35ГГц для 8800GTX)
- 32 текстурных блока, поддержка FP16 и FP32 компонент в текстурах
- 64 блока билинейной фильтрации (то есть, возможна честная бесплатная трилинейная фильтрация, а также вдвое более эффективная по скорости анизотропная фильтрация)
- Возможность динамических ветвлений в пиксельных и вершинных шейдерах - размер блока планирования - 8x4 (32) пикселя.
- 6 широких блоков ROP (24 пикселя) с поддержкой AA до 16 семплов на пиксель, в том числе при FP16 или FP32 формате буфера кадра (то есть, возможны HDR+AA). Каждый блок состоит из массива гибко конфигурируемых ALU и отвечает за генерацию и сравнение Z, MSAA, блендинг. Пиковая производительность всей подсистемы до 96 MSAA отсчетов (+ 96 Z) за такт, в режиме без цвета (Z only) - 192 отсчета за такт.
- Запись результатов до 8 буферов кадра одновременно (MRT)
- Все интерфейсы вынесены на внешний дополнительный чип NVIO (2 RAMDAC, 2 Dual DVI, HDMI, HDTV)
- Очень хорошая масштабируемость архитектуры, можно по одному блокировать или убирать контроллеры памяти и ROP (Всего 6), шейдерные блоки (Всего 8 блоков TMU+ALU)
- Очень большой размер кристалла.

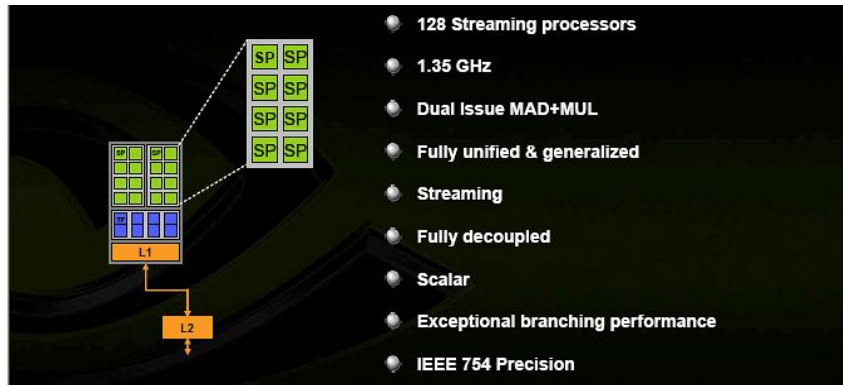


Архитектура



- Чип состоит из 8 универсальных вычислительных блоков (шейдерных процессоров), и хотя NVIDIA говорит о 128 процессорах, заявляя, что каждое ALU является таковым, это несколько неверно - единица исполнения команд - такой процессорный блок, в котором сгруппированы 4 TMU и 16 ALU. Всего, таким образом, мы имеем 128 ALU и 32 TMU, но гранулярность исполнения составляет 8 блоков, каждый из которых в один момент может заниматься своим делом, например, исполнять часть вершинного, или пиксельного, или геометрического шейдера над блоком из 32 пикселей.
- Каждый такой процессор снабжен собственным КЭШем первого уровня, в котором теперь хранятся не только текстуры, как ранее, но и другие данные, которые могут быть запрошены шейдерным процессором.
- Кроме управляющего блока и 8 вычислительных шейдерных процессоров в наличии 6 блоков ROP, исполняющих определение видимости, запись в буфер кадра и MSAA (синие, рядом с блоками КЭШа L2), сгруппированные с контроллерами памяти, очередями записи и КЭШем второго уровня.

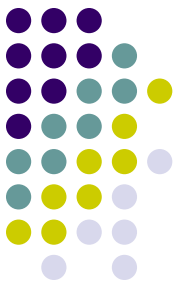
Шейдерный процессор и его TMU/ALU



	G71	R580	GeForce 8800
Structure	Vec3+scalar MAD	Vec3+scalar MAD Vec3+scalar ADD	Scalar MAD + Scalar MUL
# Units	48	48	128
Clock Rate (GHz)	.65	.65	1.35
GMuls	125	125	345

- В каждом из 8 шейдерных блоков в наличии 16 скалярных ALU. Что, опять таки, дает нам потенциальную возможность увеличить КПД их нагрузки вплоть до 100% вне зависимости от кода шейдера. ALU работают на удвоенной частоте и таким образом, соответствуют или превосходят (в зависимости от операций в шейдере) 8 четырехкомпонентных векторных ALU старого «образца» (G70) на равной базовой частоте ядра.

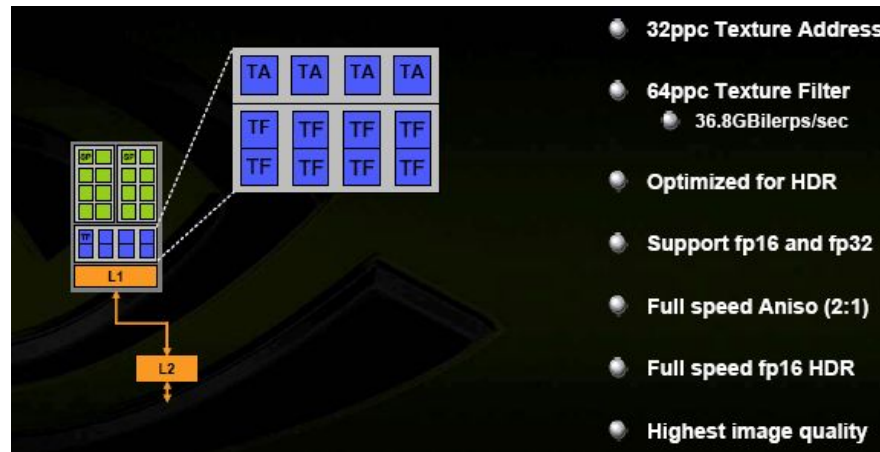
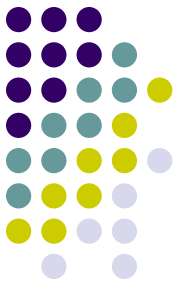
Параметры пиксельного процессора G80



	DX8 SM1.x	DX9 SM2.0	DX9c SM3.0	DX10 SM4.0
Vertex Instructions	128	256	512	64K
Pixel Instructions	4+8	32+64	512	64K
Vertex Constants	96	256	256	16x4096
Pixel Constants	8	32	224	16x4096
Vertex Temps	16	16	16	4096
Pixel Temps	2	12	32	4096
Vertex Inputs	16	16	16	16
Pixel Inputs	4+2	8+2	10	32
Render Targets	1	4	4	8
Vertex Textures	n/a	n/a	4	128
Pixel Textures	8	16	16	128
2D Texture Size			2K x 2K	8K x 8K
Int Ops	-	-	-	+
Load Op	-	-	-	+
Derivatives	-	-	+	+
Vertex Flow Control	n/a	Static	Static/Dynamic	Dynamic
Pixel Flow Control	n/a	n/a	Static/Dynamic	Dynamic

Налицо значительные количественные и качественные перемены - все меньше и меньше ограничений для шейдеров, все больше и больше общего с CPU. Пока без особого произвольного доступа (такая операция появилась в SM4, - пункт Load Op на диаграмме, но ее эффективность для общих целей пока сомнительна, особенно в первых реализациях), но нет сомнений, что в скором времени и этот аспект будет развит, как была развита за эти 5 лет поддержка FP форматов - от первых проб в NV30 до тотального, сквозного FP32 конвейера во всех режимах сейчас - в G80.

Текстурные модули(TMU)

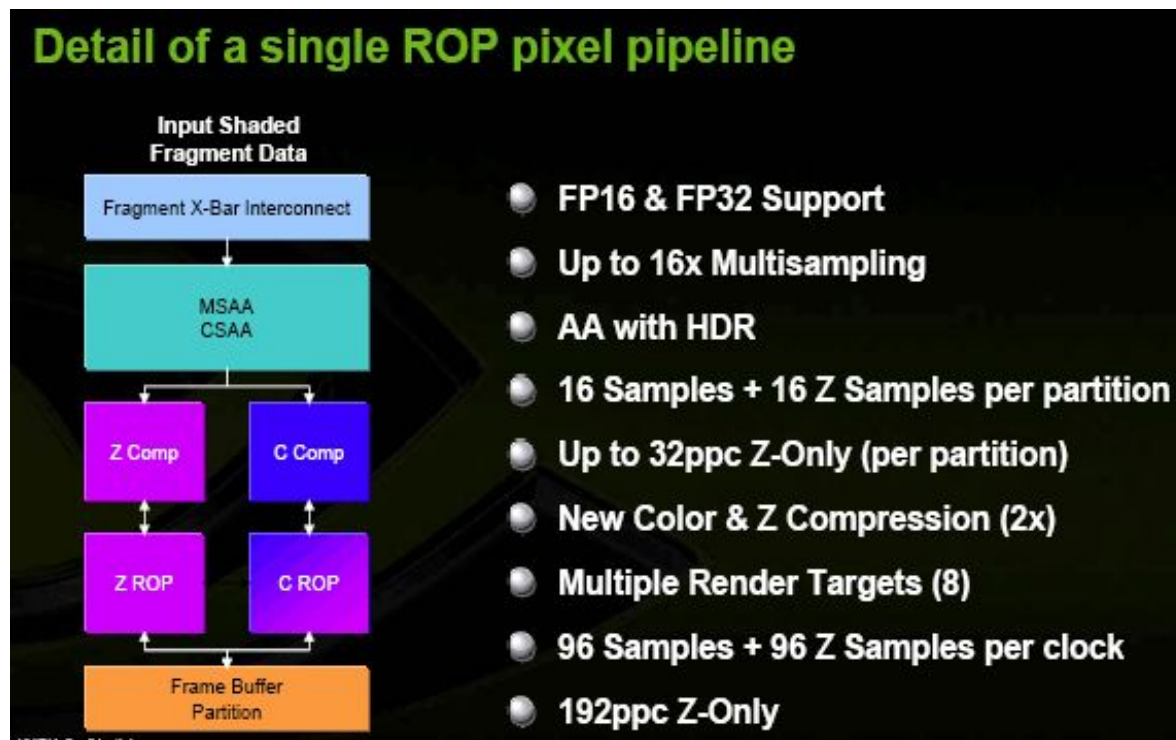


- В наличии 4 модуля для адресации текстур TA (определения по координатам точного адреса для выборки) и вдвое больше модулей для билинейной фильтрации TF.

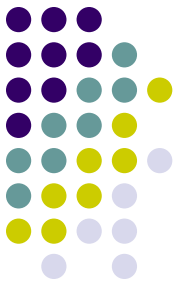
Блоки ROP, запись в буфер кадра, сглаживание



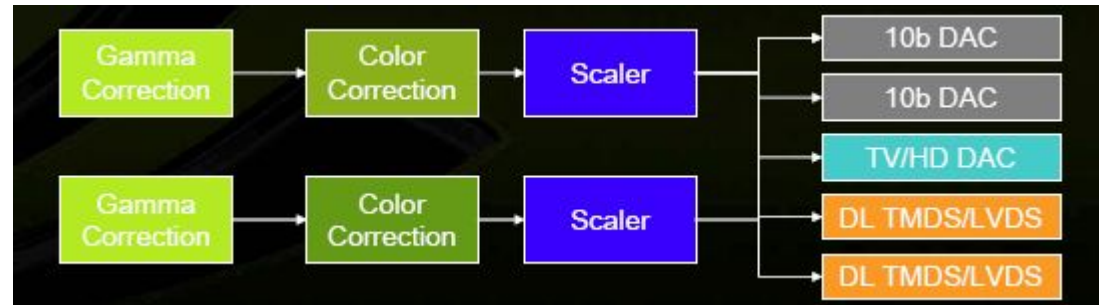
- полноценная поддержка FP32 и FP16 форматов буфера кадров ВМЕСТЕ с AA.



NVIO



- В нем интегрированы:
- 2 * 400 МГц RAMDAC
- 2 * Dual Link DVI (или LVDS)
- HDTV-Out
- Подсистема вывода, таким образом, выглядит так:



- Точность при этом составляет 10 бит на компоненту на всем ее протяжении.

Конвейер с точки зрения API DirectX 10

