



Вопросы программирования и оптимизации приложений на **CUDA.**

- Лекторы:
 - Обухов А.Н. (Обухов А.Н. (Nvidia))
 - Боресков А.В. (ВМиК МГУ)
 - Харламов А.А. (Харламов А.А. (NvidiaХарламов А.А. (Nvidia))

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
 - Портирование части приложения
 - Общие рекомендации по оптимизации
 - Инструментарий
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Процесс разработки программ **CUDA**

Портирование части приложения



- Определение класса портируемой задачи
 - Уровень параллелизма. SIMD
 - Классы задач, которые в общем случае невозможно распараллелить

Процесс разработки программ **CUDA**

Портирование части приложения

1.

Оригинальный код

```
for (int i=0; i<maxIter; i++)
{
    int SAD = SAD64(data1 + i * 64, data2 + i * 64);
    processDataChunkDivergent(data1 + i * 64, SAD);
}
```

2.

Вынос портируемой части из-под цикла

```
int SADvals[maxIter];
for (int i=0; i<maxIter; i++)
{
    SADvals[i] = SAD64(data1 + i * 64, data2 + i * 64);
}
for (int i=0; i<maxIter; i++)
{
    int SAD = SADvals[i];
    processDataChunkDivergent(data1 + i * 64, SAD);
}
```

3.

Портирование вынесенной части на CUDA

```
cudaMemcpy(devdata1, data1, maxIter * 64, cudaMemcpyHostToDevice);
cudaMemcpy(devdata2, data2, maxIter * 64, cudaMemcpyHostToDevice);
SAD64_CUDA<<<maxIter, 64>>>(devdata1, devdata2, devSADvals);
cudaMemcpy(SADvals, devSADvals, maxIter, cudaMemcpyDeviceToHost);
```

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
 - Портирование части приложения
 - Общие рекомендации по оптимизации
 - Инструментарий
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Процесс разработки программ **CUDA**

Общие рекомендации по оптимизации

- Переосмысление задачи в терминах параллельной обработки данных
 - Выявляйте параллелизм
 - Максимизируйте интенсивность вычислений
 - Иногда выгоднее пересчитать чем сохранить
 - Избегайте лишних транзакций по памяти
- Особое внимание особенностям работы с различными видами памяти (об этом дальше)
- Эффективное использование вычислительной мощности
 - Разбивайте вычисления с целью поддержания сбалансированной загрузки SM'ов
 - Параллелизм потоков vs. параллелизм по данным

Процесс разработки программ **CUDA**

Общие рекомендации по оптимизации



- Оссипансу
 - Покрытие латентностей: инструкции потока выполняются последовательно
 - Исполнение других потоков необходимо для покрытия латентностей
 - Занятость: отношение активных варпов к максимально возможному
 - В архитектуре Tesla 32 варпа на SM

Процесс разработки программ **CUDA**

Общие рекомендации по оптимизации



- Оссипансу
 - Увеличение занятости приводит к лучшему покрытию латентностей
 - После определенной точки (~50%), происходит насыщение
 - Занятость ограничена доступными ресурсами:
 - Регистры
 - Разделяемая память

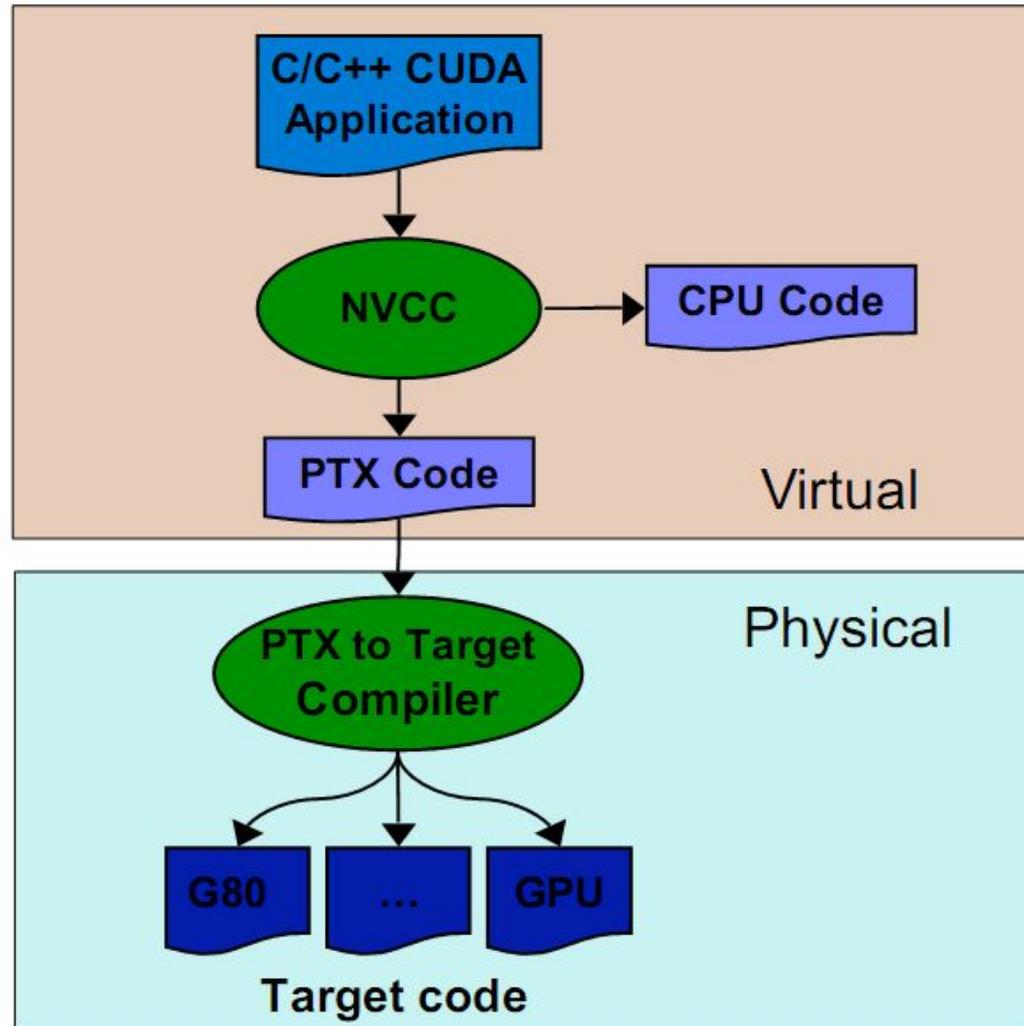
Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
 - Портирование части приложения
 - Общие рекомендации по оптимизации
 - Инструментарий
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Процесс разработки программ **CUDA**

Инструментарий: Компилятор



Процесс разработки программ **CUDA**

Инструментарий: Компилятор

- Статическая компиляция: IDE(MS Visual Studio + cuda.rules), Makefile, CL
- PTX JIT-компиляция

```
//Device Code, file: myKernel.cu
__global__ void myCUfunction_name(int *dst)
{
    int addr = blockIdx.x * blockDim.x + threadIdx.x;
    dst[addr] = addr >> 1;
}
```

nvcc myKernel.cu -ptx

myKernel.ptx

cuModuleLoad

```
.entry myCUfunction_name(.param .u32 dst)
{
    .reg .u16 %rh<4>;
    .reg .u32 %r<12>;
    .loc 14 2 0
    mov.u16 %rh1, %ctaid.x;
    ...
}
```

From resource

```
const unsigned char
PTXdump[] = {0x00, 0x01};
```

cuModuleLoadData

PTX JIT

Процесс разработки программ **CUDA**

Инструментарий: Компилятор

Device code

```
__global__ void myCUfunction_name(int *dst)
{
    int addr = blockIdx.x * blockDim.x + threadIdx.x;
    dst[addr] = addr >> 1;
}
```

Host code: driver API + PTX JIT compilation

```
extern unsigned char PTXdump[];
```

```
cuModuleLoadData (&myCUmodule,
                  PTXdump);
```

```
cuModuleGetFunction(myCUfunction,
                   myCUmodule,
                   "myCUfunction_name");
```

```
cuFuncSetBlockShape(myCUfunction, blockDimX);
cuParamSeti(myCUfunction, 0, srcDevPtr);
cuParamSetSize(myCUfunction, 4);
```

```
cuLaunchGrid(myCUfunction, gridDimX, gridDimY);
cuCtxSynchronize();
```

Процесс разработки программ **CUDA**

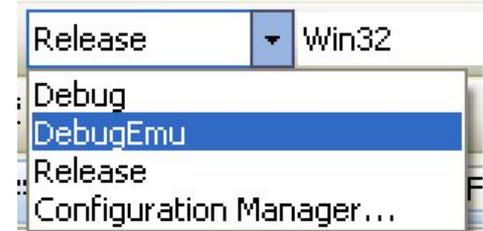
Инструментарий: Отладчик

- GPU debugger

- Wednesday, April 08: Today NVIDIA announces an industry milestone for GPU Computing. With CUDA 2.2 beta we are including the industries 1st GPU HW Debugger to our developer community.

- GPU emulation

- `-deviceemu D_DEVICEEMU`
- Запускает по одному host-процессу на каждый CUDA-поток
- Работоспособность в режиме эмуляции не всегда коррелирует с работоспособностью на GPU



- Два инструмента не конкурируют, а дополняют друг друга

- Один из интересных сценариев: Boundchecker + Emulation

Процесс разработки программ **CUDA**

Инструментарий: Отладчик

- **Достоинства эмуляции**
 - Исполняемый файл, скомпилированный в режиме эмуляции работает целиком на CPU
 - Не требуется драйвер CUDA и GPU
 - Каждый поток GPU эмулируется потоком CPU
 - При работе в режиме эмуляции можно:
 - Использовать средства отладки CPU (точки останова и т.д.)
 - Обращаться к любым данным GPU с CPU и наоборот
 - Делать любые CPU-вызовы из код GPU и наоборот (например `printf()`)
 - Выявлять ситуации зависания, возникающие из-за неправильного применения `__syncthreads()`

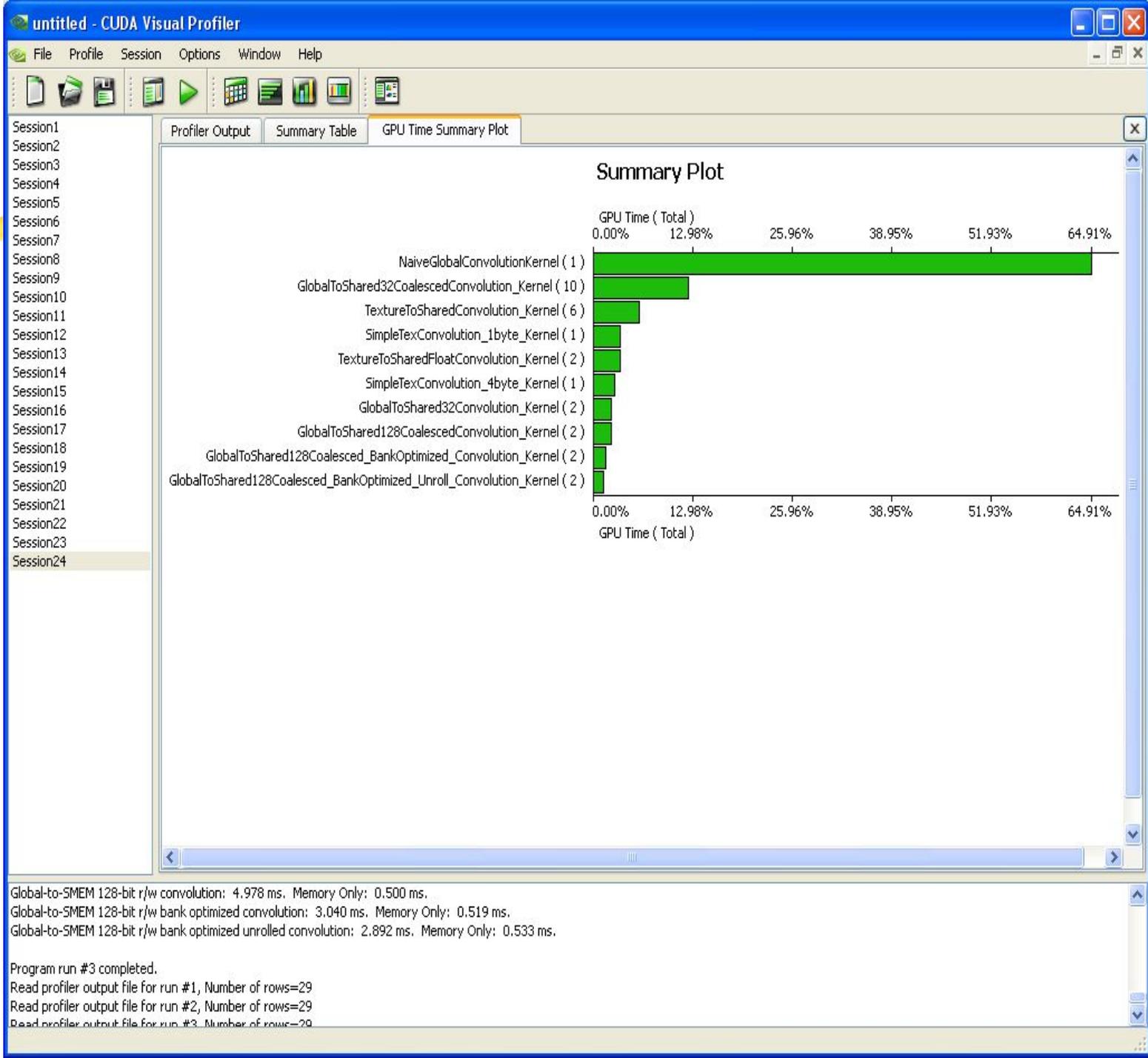
Процесс разработки программ **CUDA**

Инструментарий: Отладчик



- Недостатки эмуляции

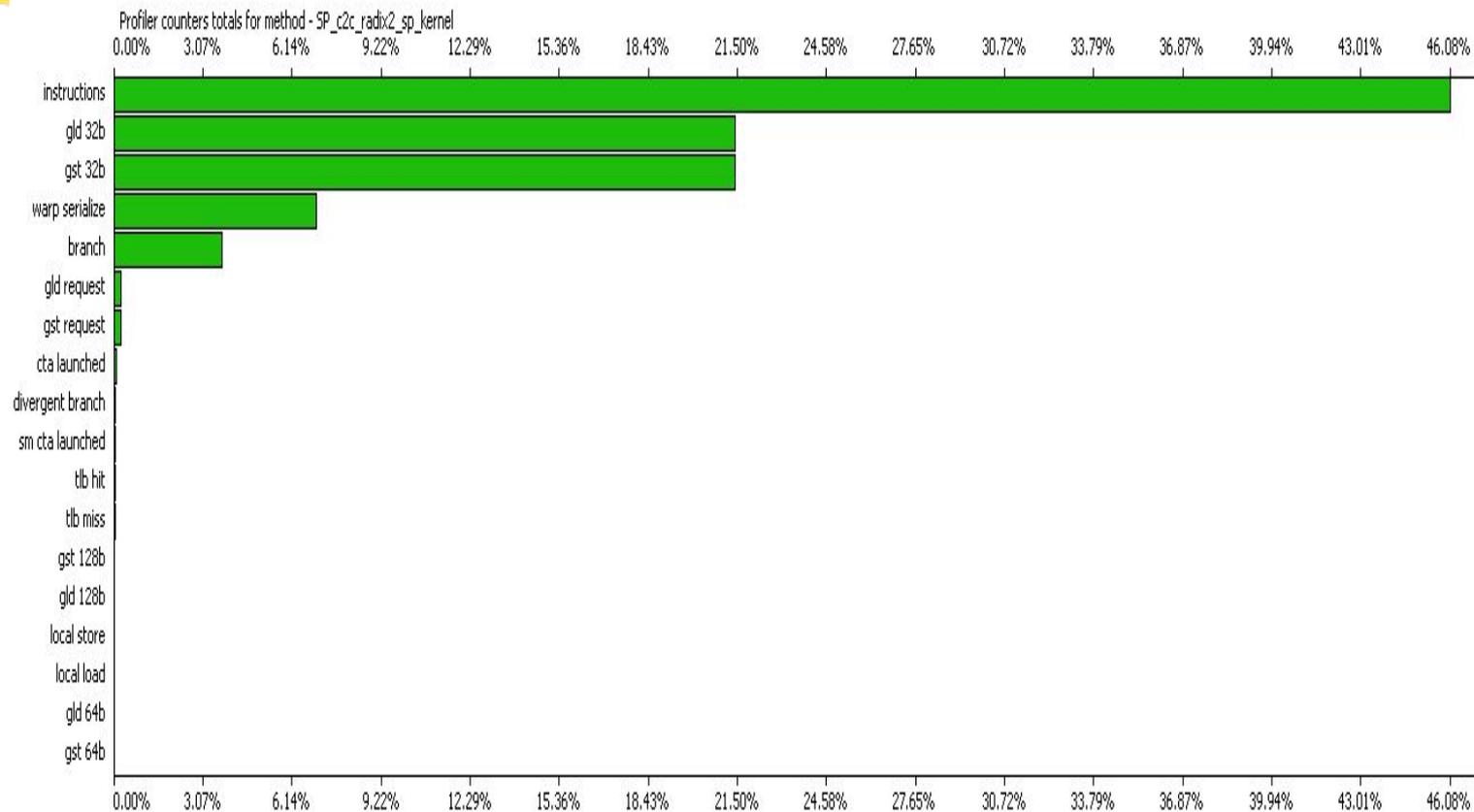
- Часто работает очень медленно
- Неумышленное разыменованное указателей GPU на стороне CPU или наоборот
- Результаты операций с плавающей точкой CPU и «настоящего» GPU почти всегда различаются из-за:
 - Разного порядка выполняемых операций
 - Разных допустимых ошибок результатов
 - Использования большей точности при расчёте промежуточных результатов на CPU



Visual Profiler



Profiler Counter Plot



Profiler Counter Plot

Процесс разработки программ **CUDA**

Инструментарий: Профилировщик

- **CUDA Profiler**, позволяет отслеживать:
 - Время исполнения на CPU и GPU в микросекундах
 - Конфигурацию grid и thread block
 - Количество статической разделяемой памяти на блок
 - Количество регистров на блок
 - Коэффициент занятости GPU (Occupancy)
 - Количество объединенных и индивидуальных запросов к глобальной памяти (coalescing)
 - Количество дивергентных путей исполнения (branching)
 - Количество выполненных инструкций
 - Количество запущенных блоков
- Вся эта информация собирается с первого SM или TPC. Профилирование Uber-kernel'ов с осторожностью

CUDA GPU Occupancy Calculator

[Click Here for detailed instructions on how to use this occupancy calculator.](#)

[For more information on NVIDIA CUDA, visit http://developer.nvidia.com/cuda](http://developer.nvidia.com/cuda)

Your chosen resource usage is indicated by the red triangle on the graphs.
The other data points represent the range of possible block sizes, register counts, and shared memory allocation.

Just follow steps 1, 2, and 3 below! (or click here for help)

1.) Select Compute Capability (click): (Help)

2.) Enter your resource usage: (Help)

Threads Per Block	<input type="text" value="256"/>
Registers Per Thread	<input type="text" value="25"/>
Shared Memory Per Block (bytes)	<input type="text" value="2048"/>

(Don't edit anything below this line)

3.) GPU Occupancy Data is displayed here and in the graphs: (Help)

Active Threads per Multiprocessor	256
Active Warps per Multiprocessor	8
Active Thread Blocks per Multiprocessor	1
Occupancy of each Multiprocessor	33%

Physical Limits for GPU: 1.1

Threads / Warp	32
Warps / Multiprocessor	24
Threads / Multiprocessor	768
Thread Blocks / Multiprocessor	8
Total # of 32-bit registers / Multiprocessor	8192
Register allocation unit size	256
Shared Memory / Multiprocessor (bytes)	16384

Allocation Per Thread Block

Warps	8
Registers	6400
Shared Memory	2048

These data are used in computing the occupancy data in blue

Maximum Thread Blocks Per Multiprocessor Blocks

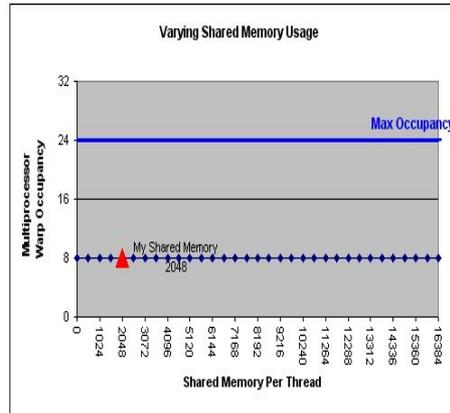
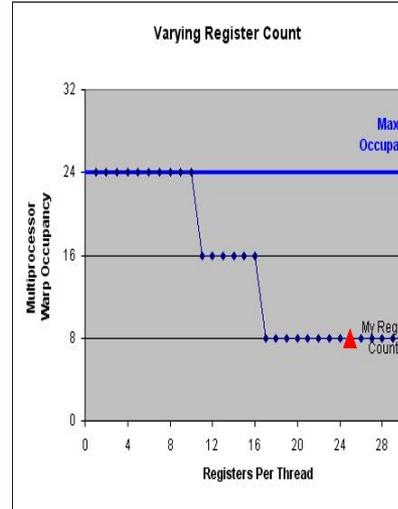
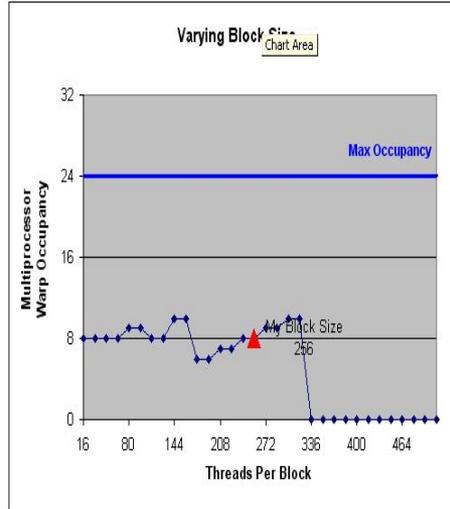
Limited by Max Warps / Multiprocessor	3
Limited by Registers / Multiprocessor	1
Limited by Shared Memory / Multiprocessor	8

Thread Block Limit Per Multiprocessor highlighted **RED**

CUDA Occupancy Calculator

Version:

[Copyright and License](#)



Occupancy Calculator Spreadsheet

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
 - Константная
 - Текстурная
 - Глобальная
 - Разделяемая
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Работа с константной памятью

- Быстрая, кешируемая, только для чтения
- Данные должны быть записаны до вызова кернела (например при помощи `cudaMemcpyToSymbol`)
- Всего 64Kb (Tesla)
- Объявление при помощи слова `__constant__`
- Доступ из device кода простой адресацией
- Срабатывает за 4 такта на один адрес внутри варпа
 - 4 такта на всю транзакцию в случае если все потоки внутри варпа читают один адрес
 - В худшем случае 64 такта

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
 - Константная
 - Текстурная
 - Глобальная
 - Разделяемая
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Работа с текстурной памятью

- Быстрая, кешируемая в 2-х измерениях, только для чтения
- Данные должны быть записаны при помощи **cudaMemcpyToArray**, либо возможно прикрепление к глобальной памяти через **cudaBindTexture2D**
- Объявление при помощи текстурных ссылок
- Доступ из device кода при помощи **tex1D**, **tex2D**, **tex1Dfetch**
- Лучшая производительность при условии что потоки одного варпа обращаются к локализованной окрестности в 2D

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
 - Константная
 - Текстурная
 - Глобальная
 - Разделяемая
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Работа с глобальной памятью



- Медленная, некешируемая (G80), чтение/запись
- Запись данных с/на хост через **cudaMemcpy***
- Транзакции по PCI-e медленные: макс. 4GB/s vs. 80 GB/s при копировании device-device
- Возможность асинхронных транзакций
- Ускорение транзакций путем выделения host page-locked памяти (**cudaMallocHost**)
- Объявление при помощи слова __global__
- Доступ простой индексацией
- Время доступа от 400 до 600 тактов на транзакцию – высокая латентность

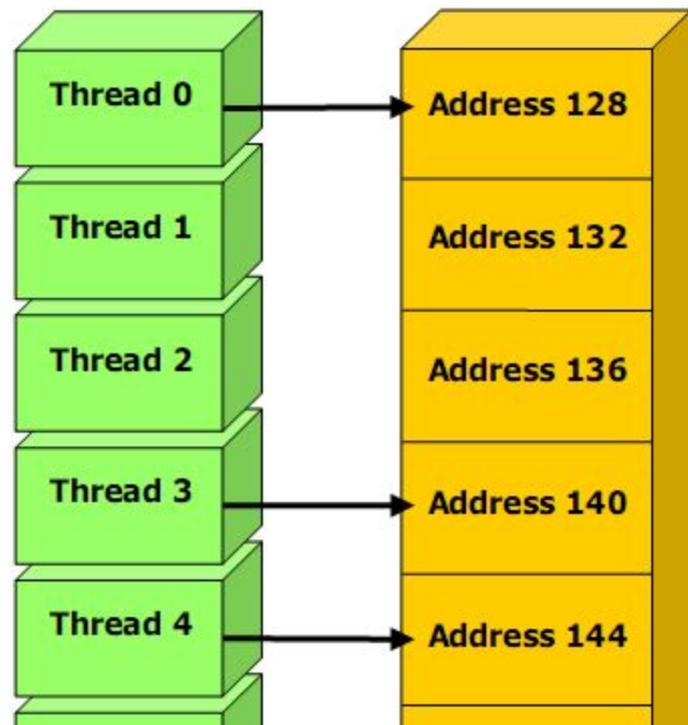
Работа с глобальной памятью

Coalescing, Compute Capability 1.0, 1.1

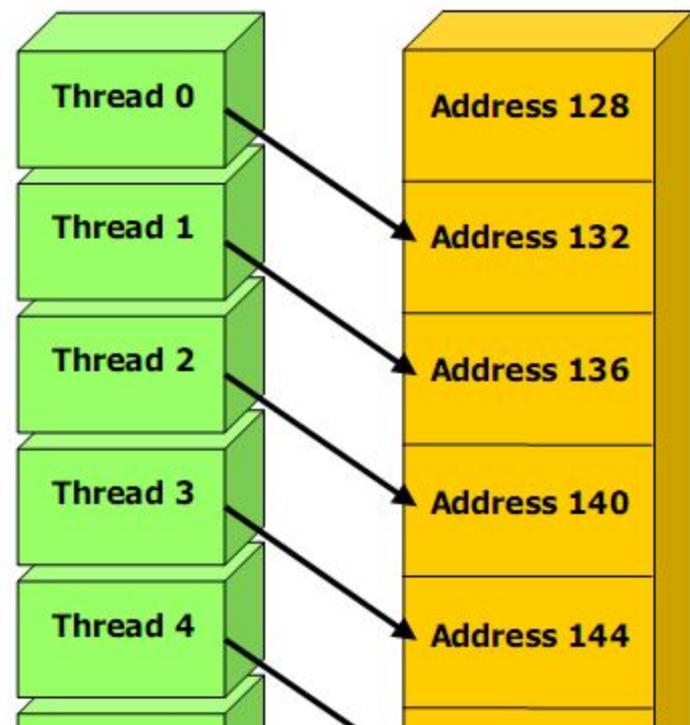
- 16 потоков. Типы транзакций:
 - 4-байтовые слова, одна 64-байтовая транзакция
 - 8-байтовые слова, одна 128-байтовая транзакция
 - 16-байтовые слова, две 128-байтовых транзакции
- Все 16 элементов должны лежать в едином сегменте, размер и выравнивание которого совпадает с размером транзакции
- Строгий порядок доступа: k-й поток обращается к k-му элементу в сегменте
- При нарушении порядка вместо одной транзакции получается 16
- Некоторые из потоков могут не участвовать

Работа с глобальной памятью

Coalescing, Compute Capability 1.0, 1.1



Coalescing



No coalescing

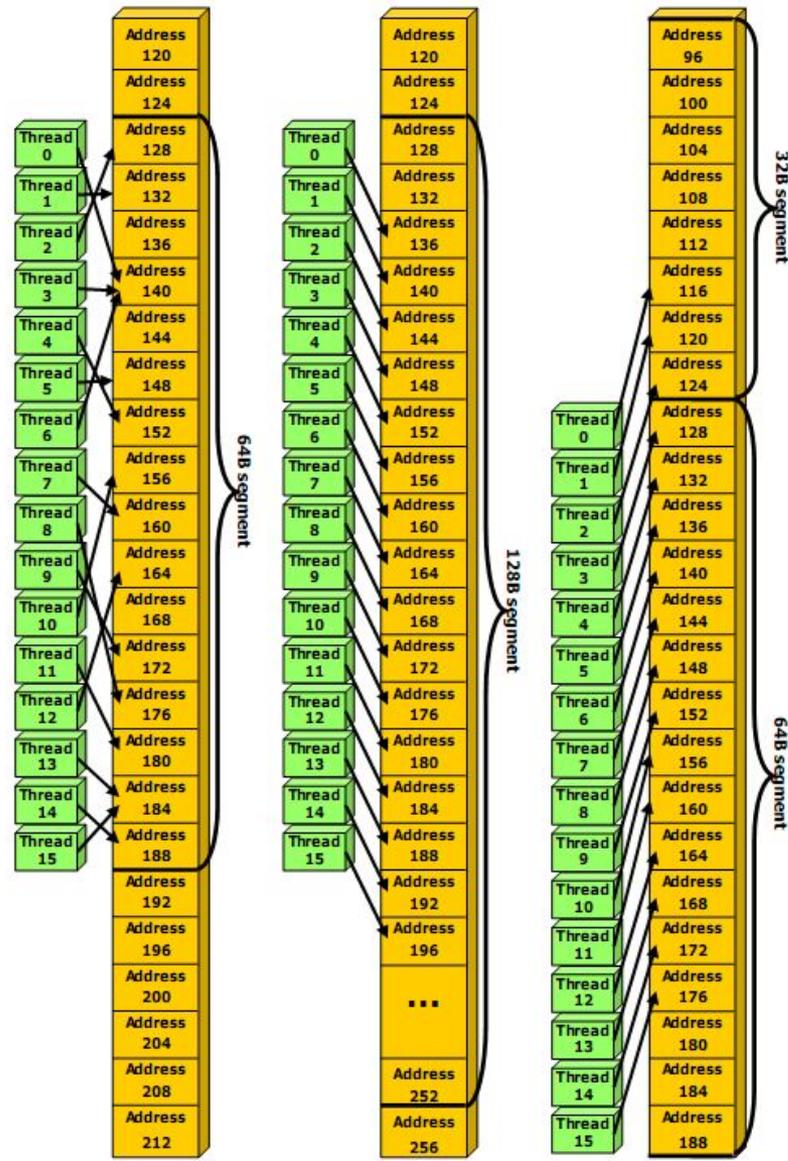
Работа с глобальной памятью

Coalescing, Compute Capability 1.2, 1.3

- Объединенная транзакция получается, если все элементы лежат в сегментах:
 - размера 32 байта, потоки обращаются к 1-байтовым элементам
 - размера 64 байта, потоки обращаются к 2-байтовым элементам
 - размера 128 байт, потоки обращаются к 4- и 8-байтовым элементам
- Нестрогий порядок доступа. Возможно обращение несколькими потоками к одному адресу
- При выходе за границы сегмента число транзакций увеличивается минимально

Работа с глобальной памятью

Coalescing, Compute Capability 1.2, 1.3



Работа с глобальной памятью

Coalescing. Рекомендации

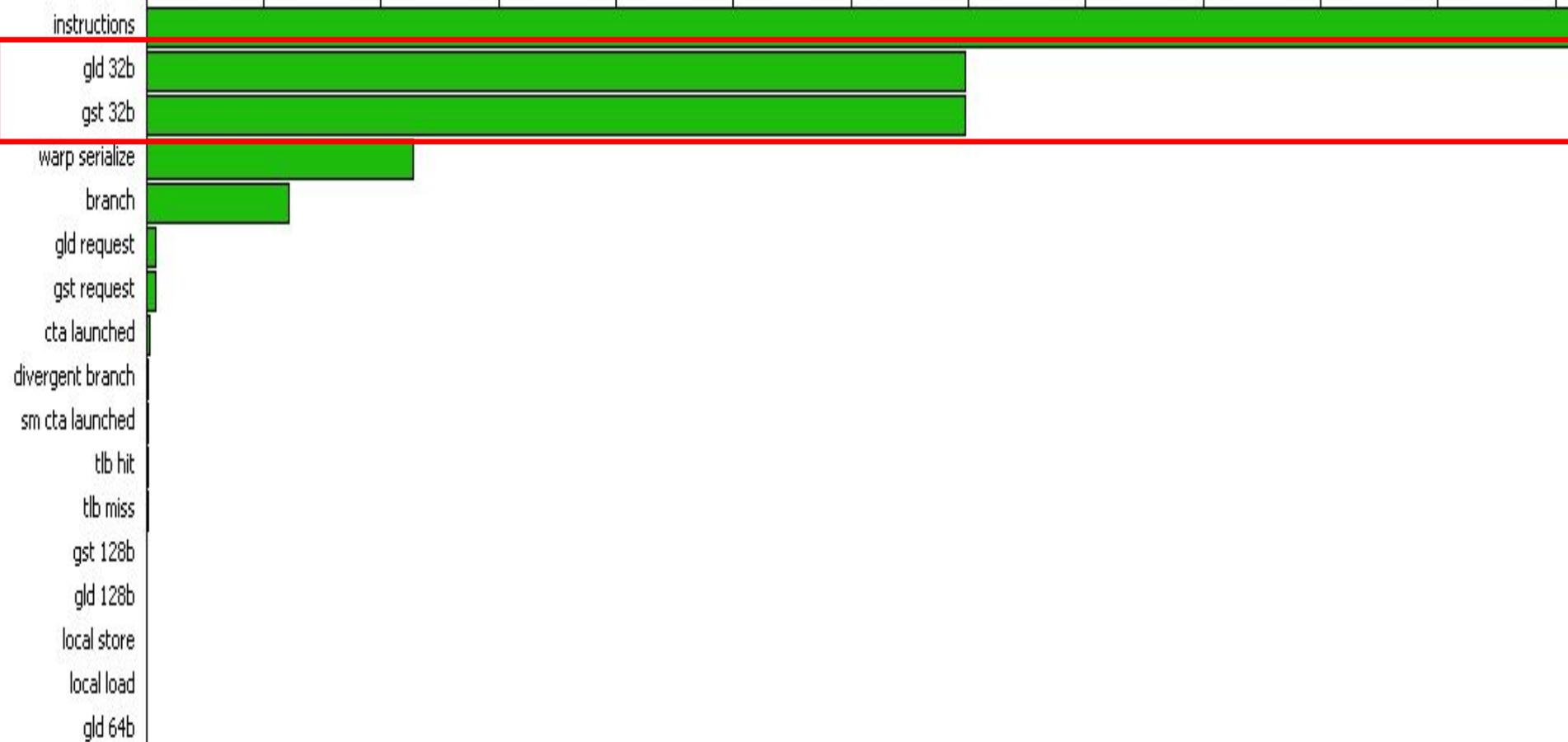
- Используйте **cudaMallocPitch** для работы с 2D-массивами
- Конфигурируйте блоки с большей протяженностью по **X**
- Параметризуйте конфигурацию, экспериментируйте
- В сложных случаях используйте привязку сегмента глобальной памяти к текстуре в случае если Compute Capability < 1.2
 - **cudaBindTexture, tex1Dfetch**
 - **cudaBindTexture2D, tex2D**

Profiler Output Summary Table GPU Time Summary Plot GPU Time Height Plot GPU Time Width Plot Profiler Counter Plot

Profiler Counter Plot

Profiler counters totals for method - SP_c2c_radix2_sp_kernel

0.00% 3.07% 6.14% 9.22% 12.29% 15.36% 18.43% 21.50% 24.58% 27.65% 30.72% 33.79% 36.87%



Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
 - Константная
 - Текстурная
 - Глобальная
 - Разделяемая
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Работа с разделяемой памятью

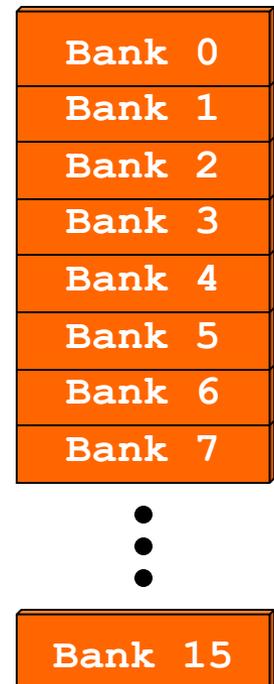


- Быстрая, некешируемая, чтение/запись
- Объявление при помощи слова `__shared__`
- Доступ из device кода при помощи индексирования
- Самый быстрый тип памяти после регистров, низкая латентность доступа
- Можно рассматривать как полностью открытый L1-кеш
- При работе с разделяемой памятью следует помнить о ее разбиении на банками памяти

Работа с разделяемой памятью

Банки памяти

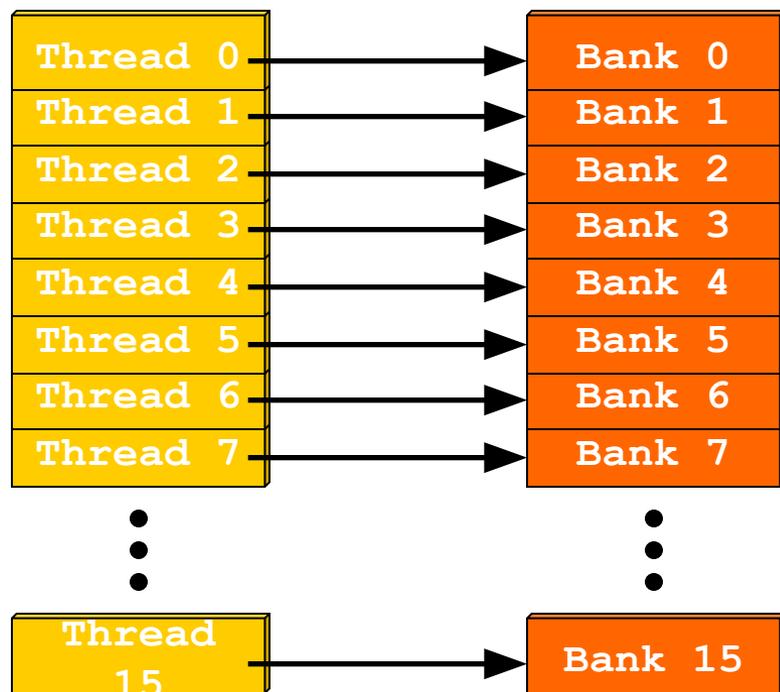
- Память разделена на 16 банков памяти, по числу потоков в варпе
- Каждый банк может обратиться к одному адресу за 1 такт
- Максимальное число адресов, к которым может обратиться память одновременно совпадает с числом банков
- Одновременное обращение нескольких потоков из одного полуварпа к одному банку приводит к конфликту банков и сериализации запросов (кроме broadcast)



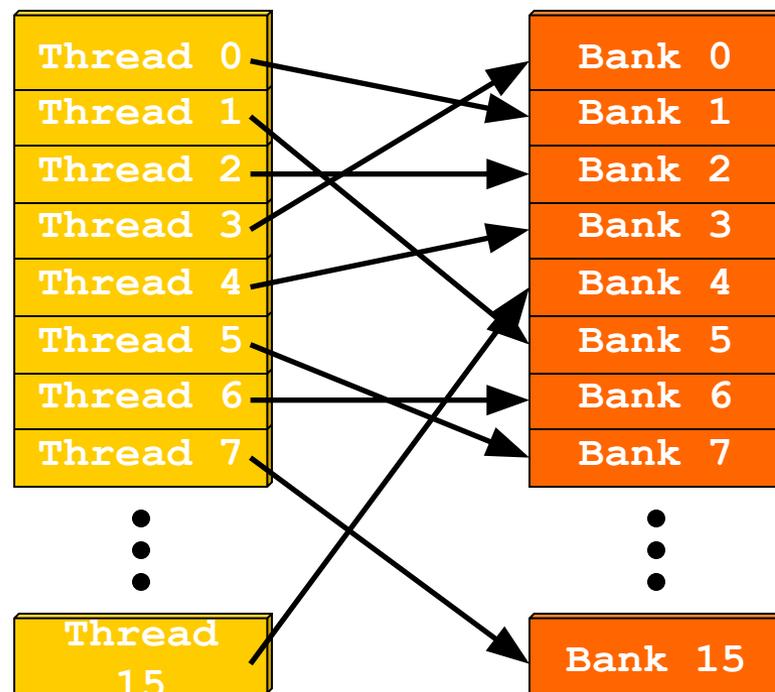
Работа с разделяемой памятью

Банки памяти

- Доступ без конфликтов банков



Прямой доступ

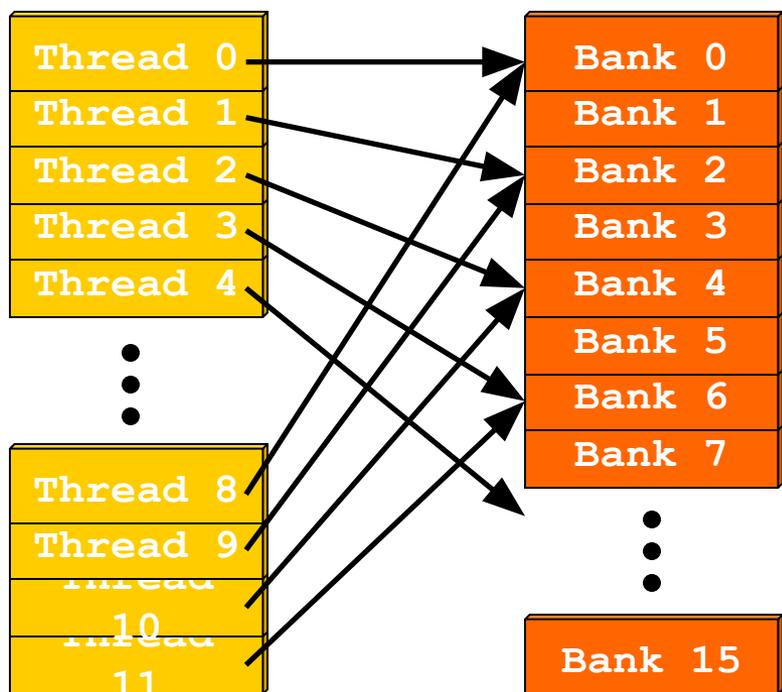


Смешанный доступ 1:1

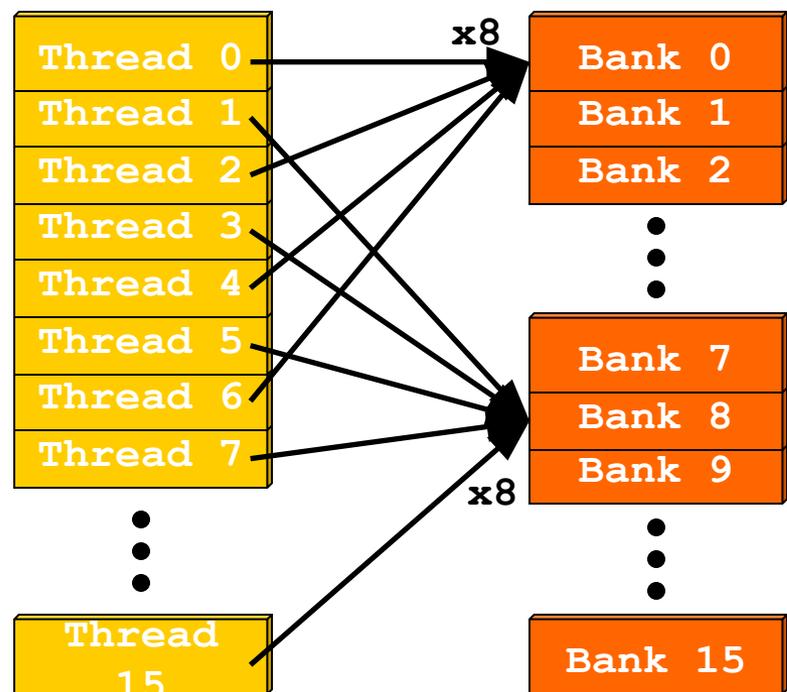
Работа с разделяемой памятью

Банки памяти

- Доступ с конфликтами банков



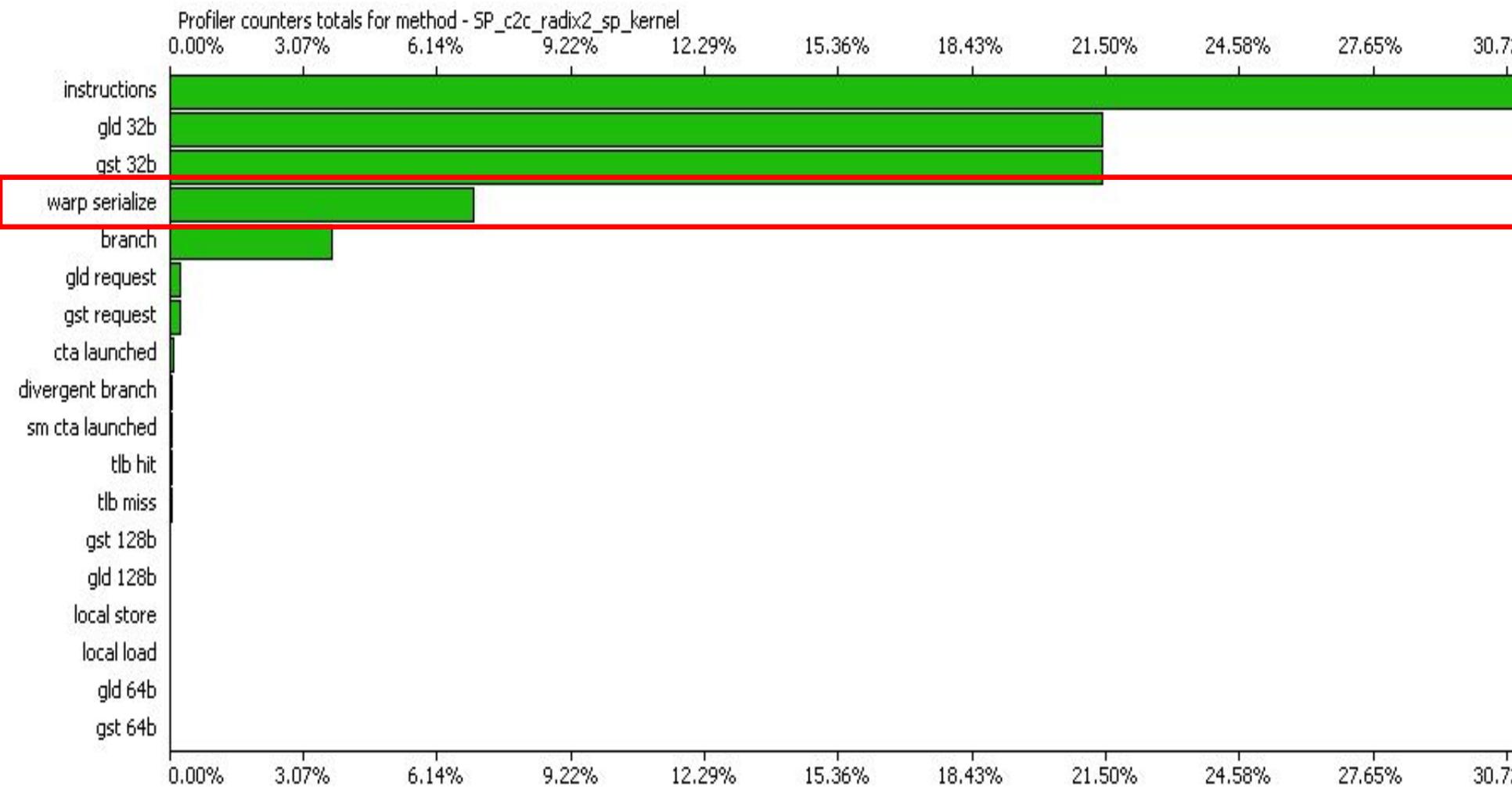
2-кратный конфликт



8-кратный конфликт



Profiler Counter Plot



Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
 - Приоритеты оптимизации
 - Сценарий работы с shared памятью
 - Копирование global <-> shared
 - Обработка в shared памяти
- Стратегии распределения работы
- Разное

Паттерны программирования на **CUDA**

Приоритеты оптимизации



- Объединение запросов к глобальной памяти
 - Ускорение до 20 раз
 - Стремление к локальности
- Использование разделяемой памяти
 - Высокая скорость работы
 - Удобство взаимодействия потоков
- Эффективное использование параллелизма
 - GPU не должен простаивать
 - Преобладание вычислений над операциями с памятью
 - Много блоков и потоков в блоке
- Банк-конфликты
 - Если избавление от 4-кратных конфликтов банков влечет увеличение числа инструкций, то данный вид оптимизации можно не делать

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
 - Приоритеты оптимизации
 - Сценарий работы с shared памятью
 - Копирование global <-> shared
 - Обработка в shared памяти
- Стратегии распределения работы
- Разное

Паттерны программирования на **CUDA**

Сценарий работы с **shared** памятью

1. Загрузка данных из глобальной памяти в разделяемой
 2. `__syncthreads () ;`
 3. Обработка данных в разделяемой памяти
 4. `__syncthreads () ; //если требуется`
 5. Сохранение результатов в глобальной памяти
- Шаги 2–4 могут быть обрaмлены в условия и циклы
 - Шаг 4 может быть ненужен в случае если выходные данные независимы между собой

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
 - Приоритеты оптимизации
 - Сценарий работы с shared памятью
 - Копирование global <-> shared
 - Обработка в shared памяти
- Стратегии распределения работы
- Разное

Паттерны программирования на **CUDA**

Копирование global <-> shared: 32-bit



```
dim3 block(64);
```

```
__shared__ float dst[64];
```

```
__global__ void kernel(float *data)
```

```
{//coalescing, no bank conflicts
```

```
    dst[threadIdx.x] = data[threadIdx.x];
```

```
}
```

Паттерны программирования на **CUDA**

Копирование global <-> shared: 8-bit

```
dim3 block(64);  
__shared__ byte dst[64];
```

```
__global__ void kernel_bad(byte *data)  
{//no coalescing, 4-way bank conflicts present  
    dst[threadIdx.x] = data[threadIdx.x];  
}
```

```
__global__ void kernel_good(byte *data)  
{//coalescing, no bank conflicts, no branching  
    if (threadIdx.x < 16)  
    {  
        int tx = threadIdx.x * 4;  
        *((int *) (dst + tx)) = *((int *) (data + tx));  
    }  
}
```

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
 - Приоритеты оптимизации
 - Сценарий работы с shared памятью
 - Копирование global <-> shared
 - Обработка в shared памяти
- Стратегии распределения работы
- Разное

Паттерны программирования на **CUDA**

Обработка в **shared** памяти

```
__shared__ byte buf[64];  
dim3 block(64);
```

Независимая обработка элементов. Прямой доступ будет вызывать 4-кратный конфликт банков.

Задача: переформировать потоки в 4 группы по 16 индексов так, чтобы при новой косвенной адресации не было конфликтов банков.

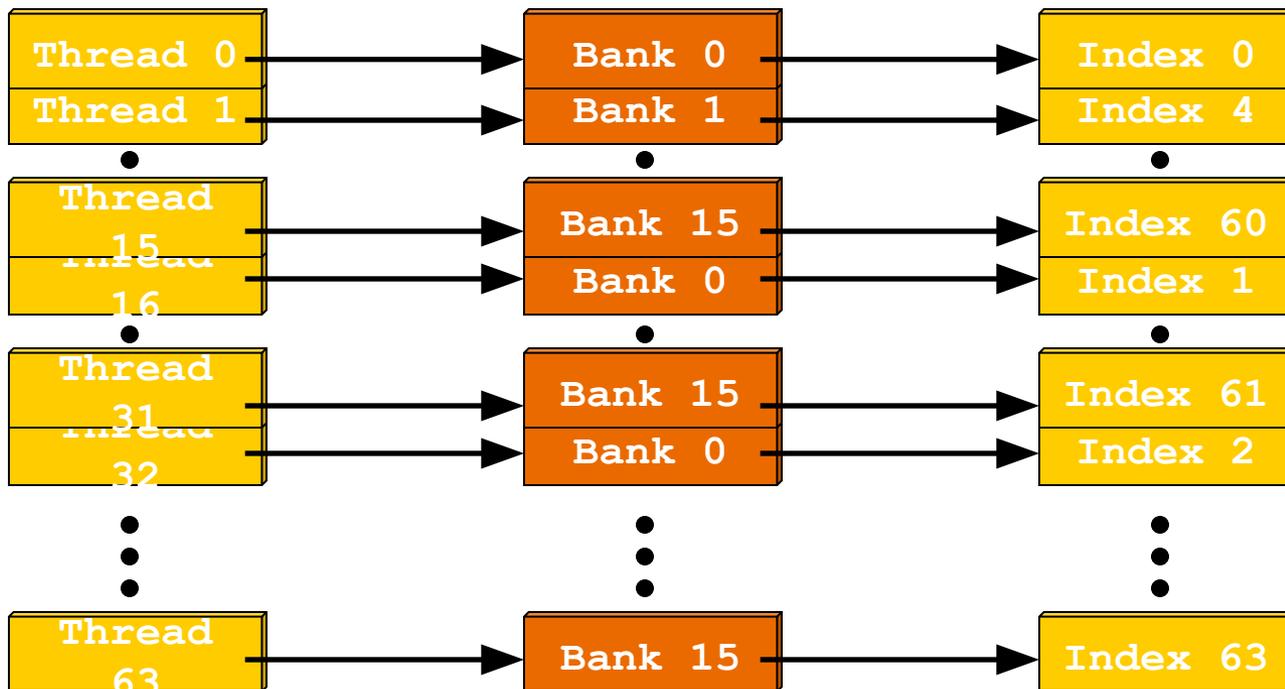


Паттерны программирования на **CUDA**

Обработка в shared памяти

Одно из решений:

```
__device__ int permute64by4(int t)
{
    return (t >> 4) + ((t & 0xF) << 2);
}
```



Паттерны программирования на **CUDA**

Обработка в **shared** памяти (2)



```
__shared__ int buf[16][16];  
dim3 block(16,16);
```

Независимая обработка элементов. Прямой доступ будет вызывать 16-кратный конфликт банков.

Задача: свести число банк-конфликтов до нуля.

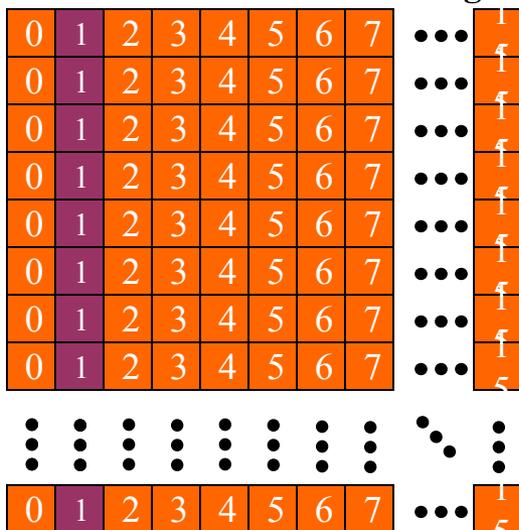
Паттерны программирования на **CUDA**

Обработка в shared памяти (2)

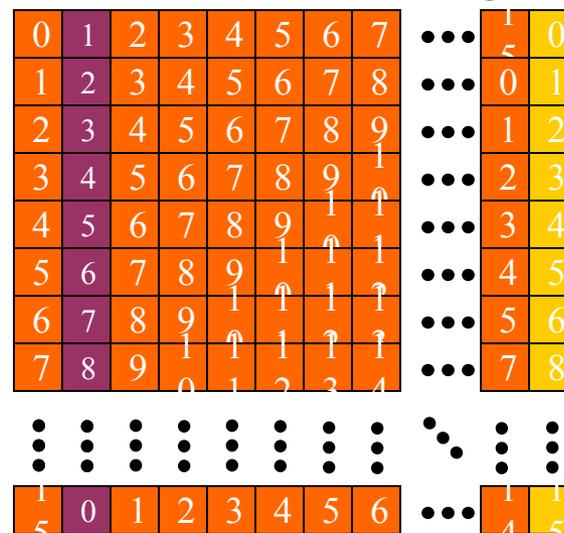
Одно из решений:

```
__shared__ int buf[16][17];  
dim3 block(16,16);
```

Bank Indices without Padding



Bank Indices with Padding



Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
 - Command & Conquer
 - Uber-kernel
 - Persistent threads
- Разное

Стратегии распределения работы



- Задачи с нерегулярным параллелизмом
- Переменное кол-во итераций
- Большое кол-во ветвлений

Стратегии распределения работы:

C & C



- Разделить ядра на более простые
 - Позволяет выявить bottleneck
 - Увеличивает Осцирапсу
 - Возможность перераспределять работу между ядрами

Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
 - Command & Conquer
 - Uber-kernel
 - Persistent threads
- Разное

Стратегии распределения работы:

Uber-kernel

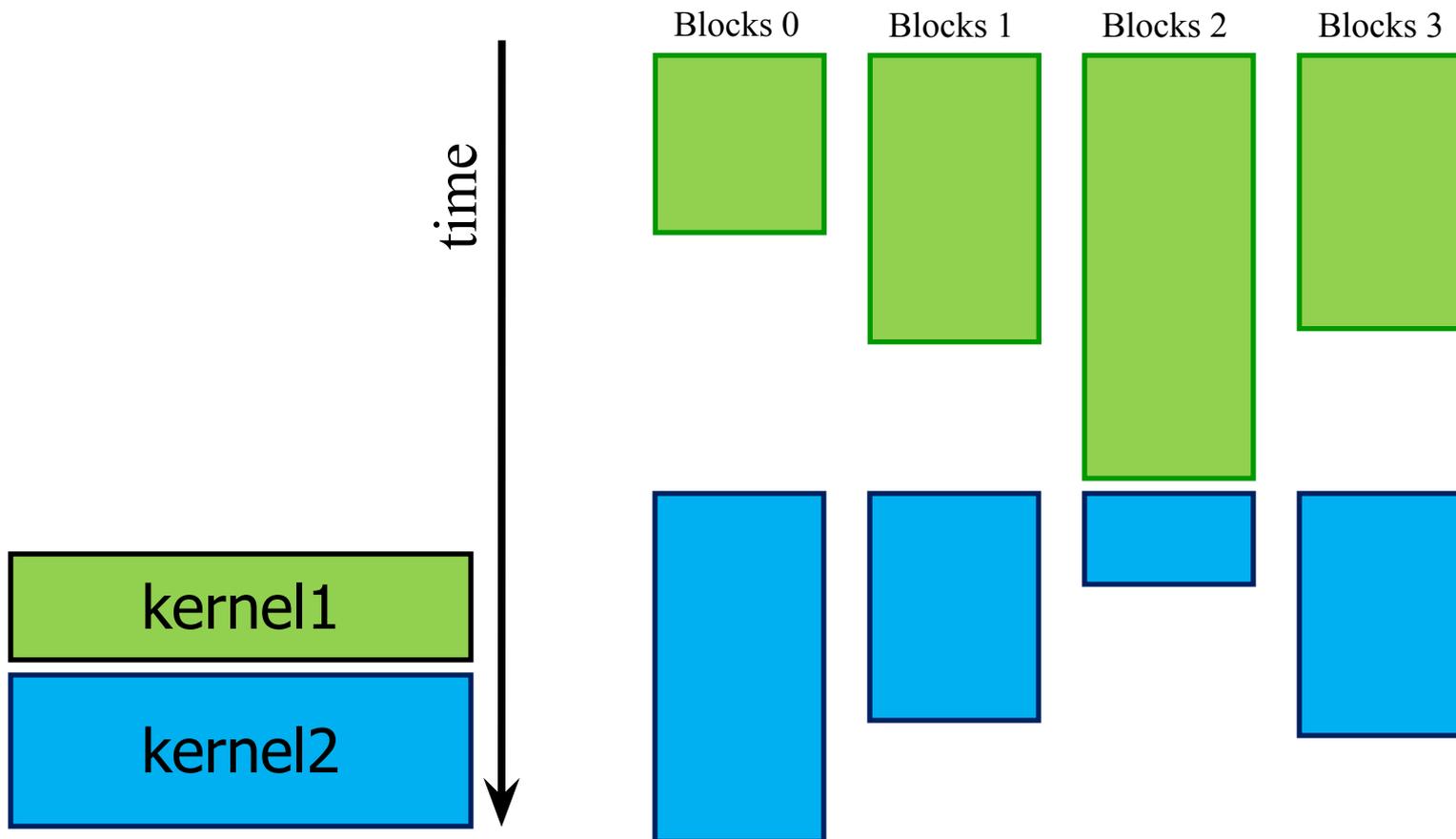


- Uber-kernel

```
if ( A )
{
    Exec_A ( ) ;
}
Else if ( B )
{
    Exec_B ( ) ;
}
...
```

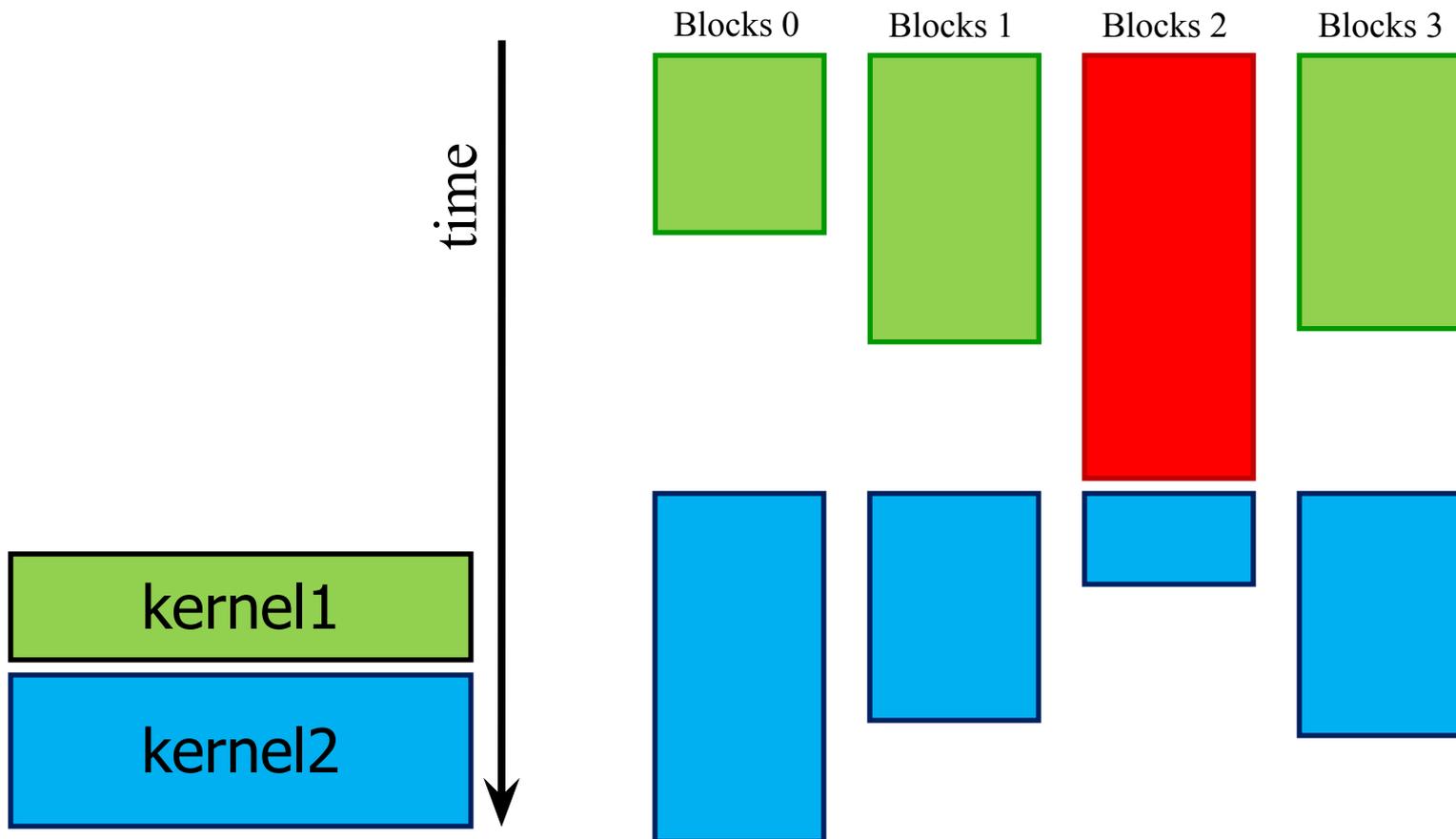
Стратегии распределения работы:

Uber-kernel (2)



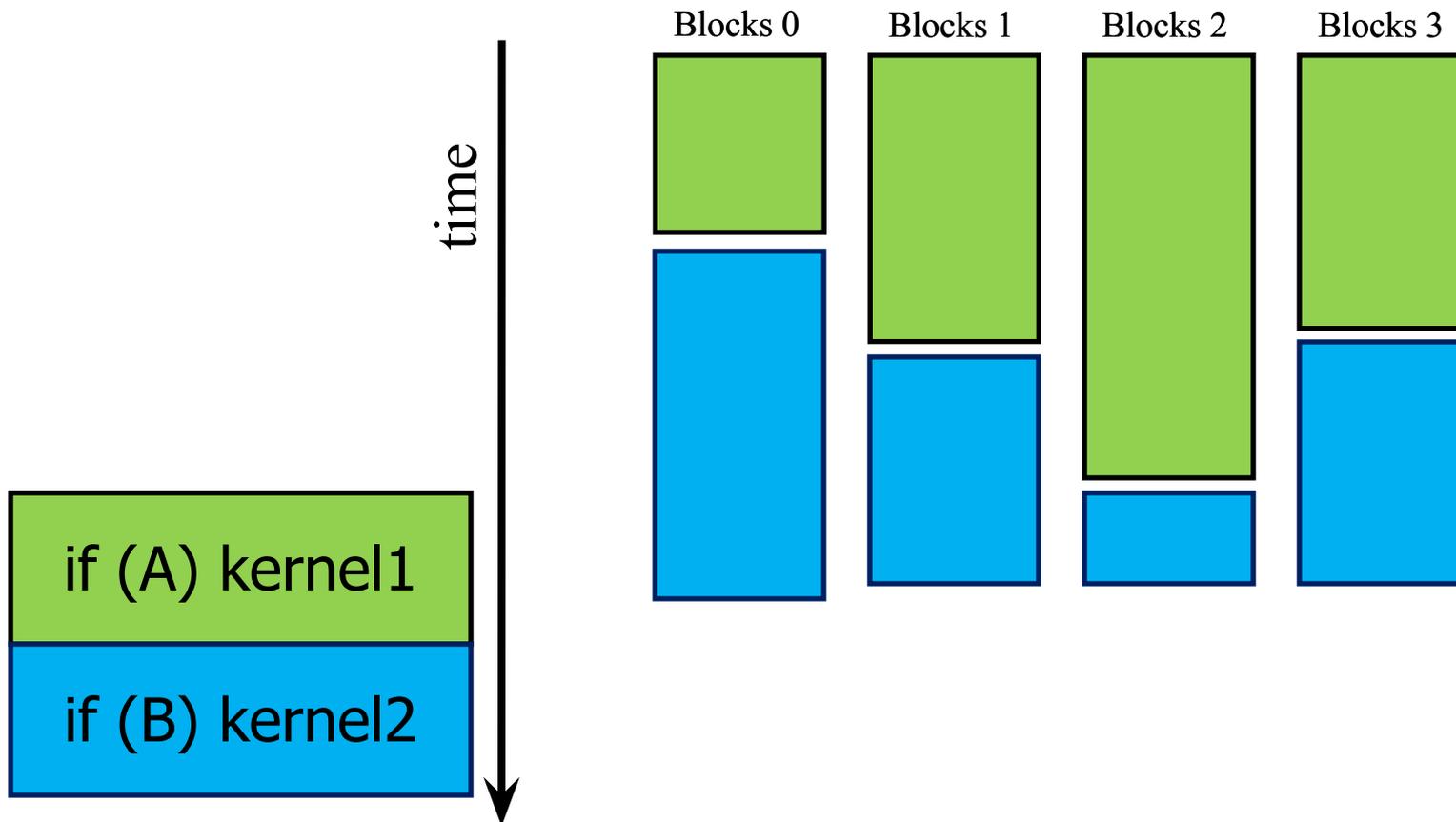
Стратегии распределения работы:

Uber-kernel (3)



Стратегии распределения работы:

Uber-kernel (3)

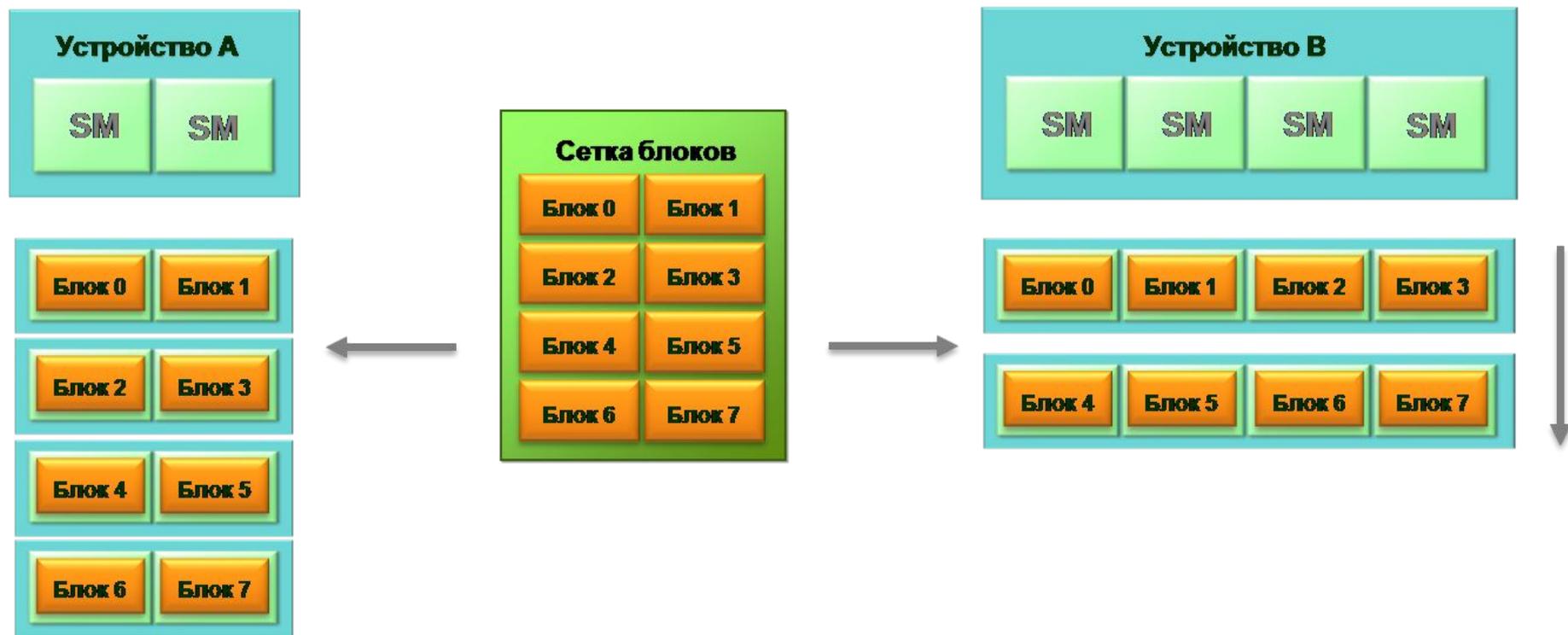


Содержание

- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
 - Command & Conquer
 - Uber-kernel
 - Persistent threads
- Разное

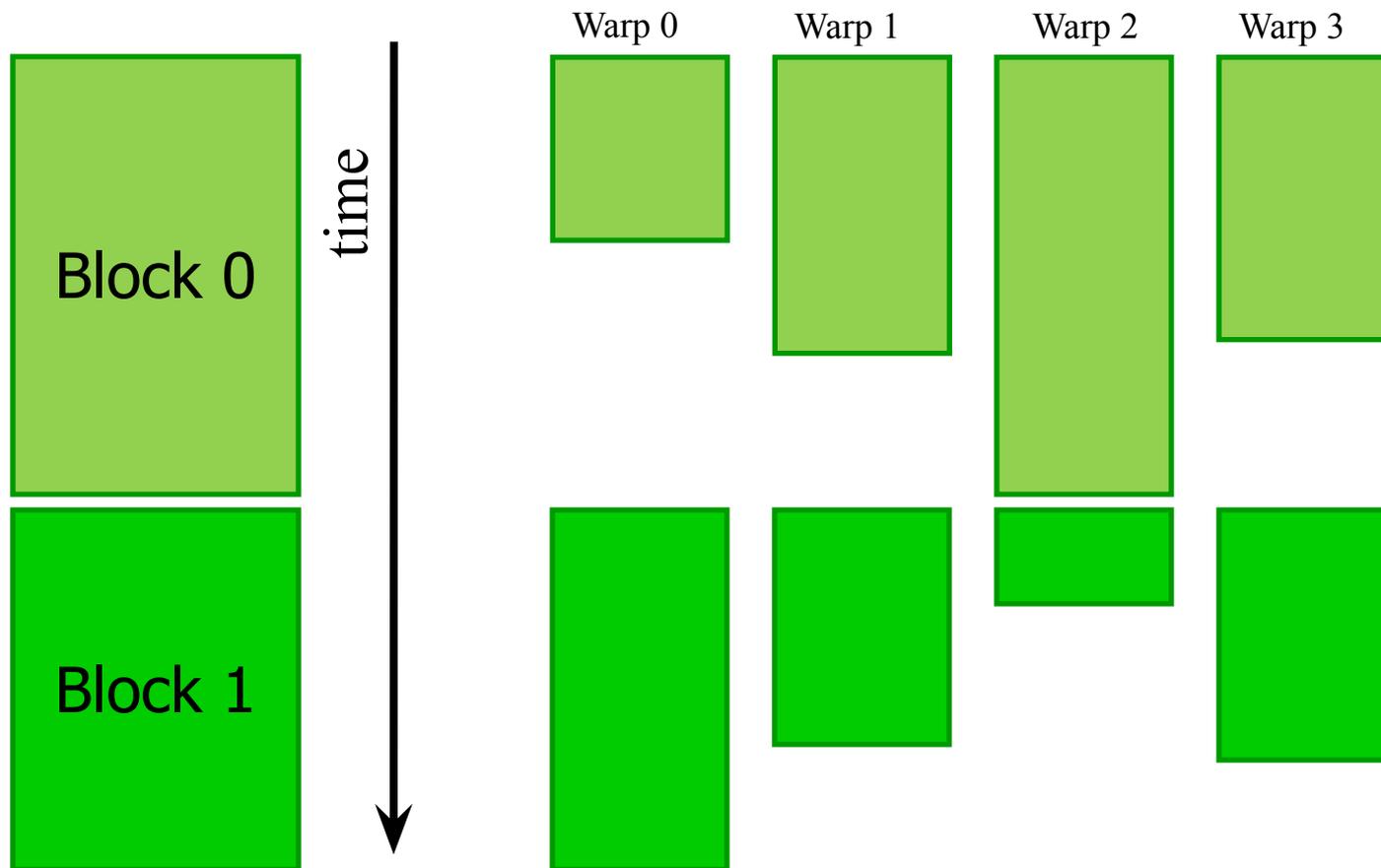


Стратегии распределения работы



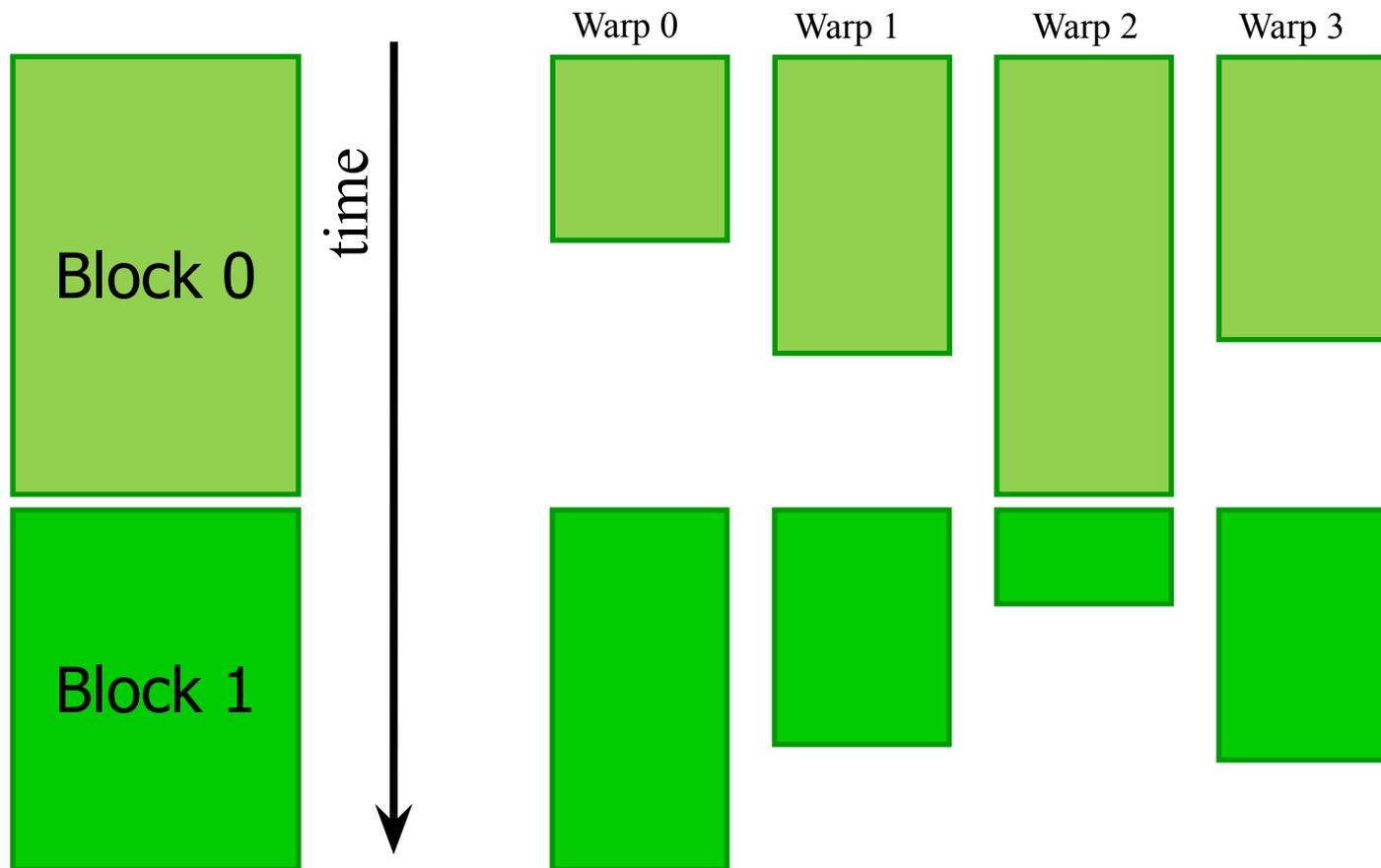
Стратегии распределения работы:

Persistent threads



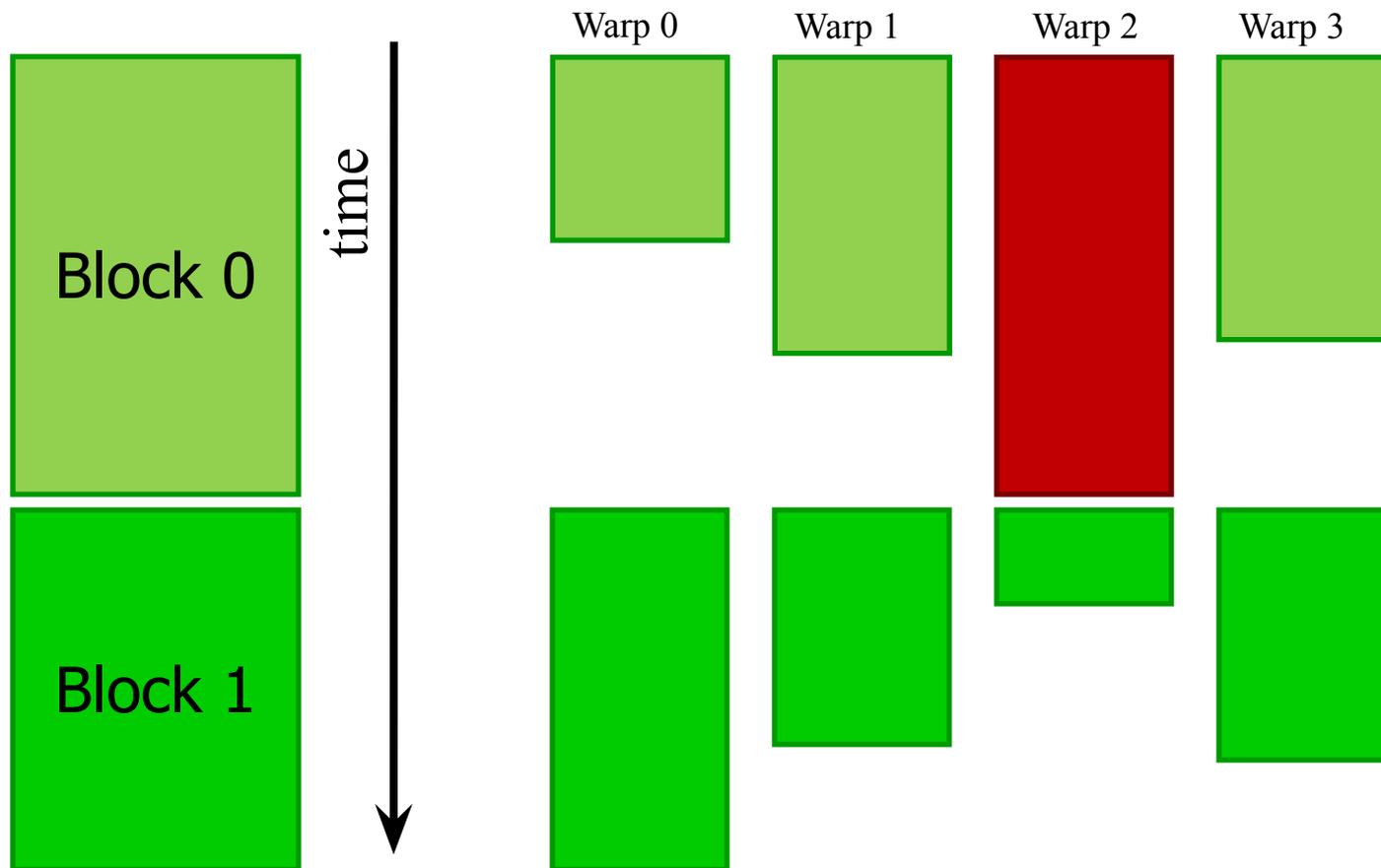
Стратегии распределения работы:

Persistent threads



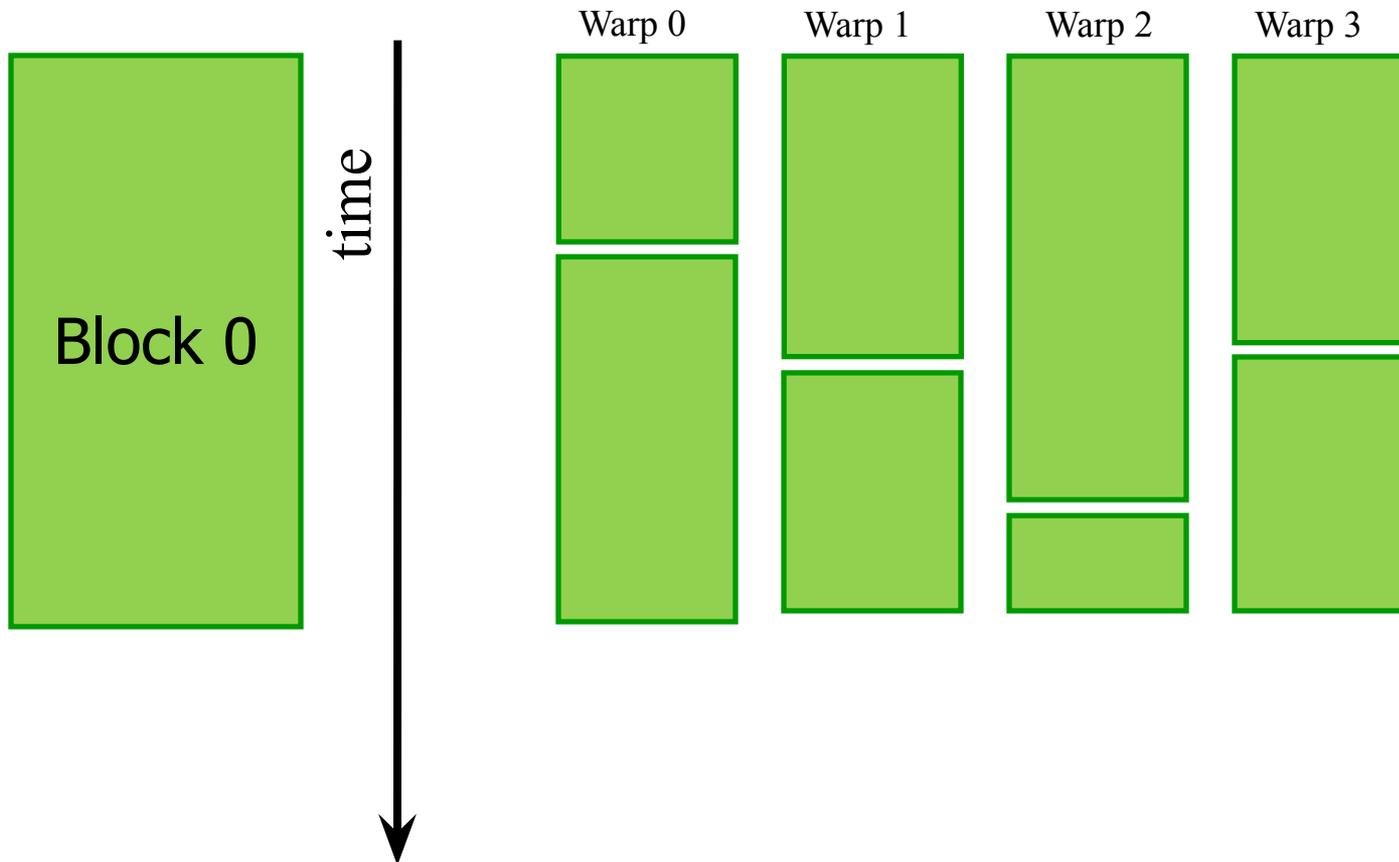
Стратегии распределения работы:

Persistent threads (2)



Стратегии распределения работы:

Persistent threads (3)



Содержание



- Процесс разработки программ CUDA
- Работа с различными типами памяти
- Паттерны программирования на CUDA
- Стратегии распределения работы
- Разное

Ветвление



- Если происходит ветвление внутри варпа, то разные ветви исполнения сериализуются
- **Увеличивается общее количество инструкций**
- Если ветвление происходит между варпами, то штраф минимальный

Device_0 - Context_0]

p

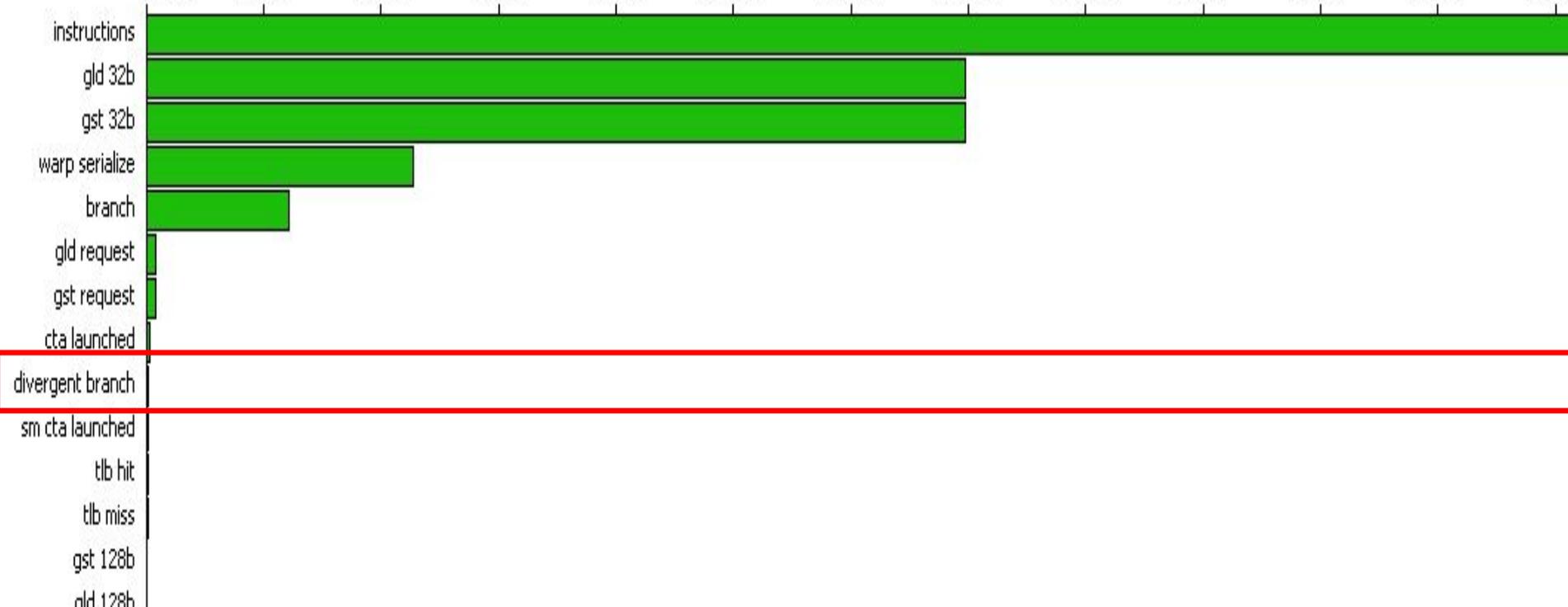


Profiler Output [x] Summary Table [x] GPU Time Summary Plot [x] GPU Time Height Plot [x] GPU Time Width Plot [x] Profiler Counter Plot [x]

Profiler Counter Plot

Profiler counters totals for method - SP_c2c_radix2_sp_kernel

0.00% 3.07% 6.14% 9.22% 12.29% 15.36% 18.43% 21.50% 24.58% 27.65% 30.72% 33.79% 36.87%



Device_0 - Context_0]

p

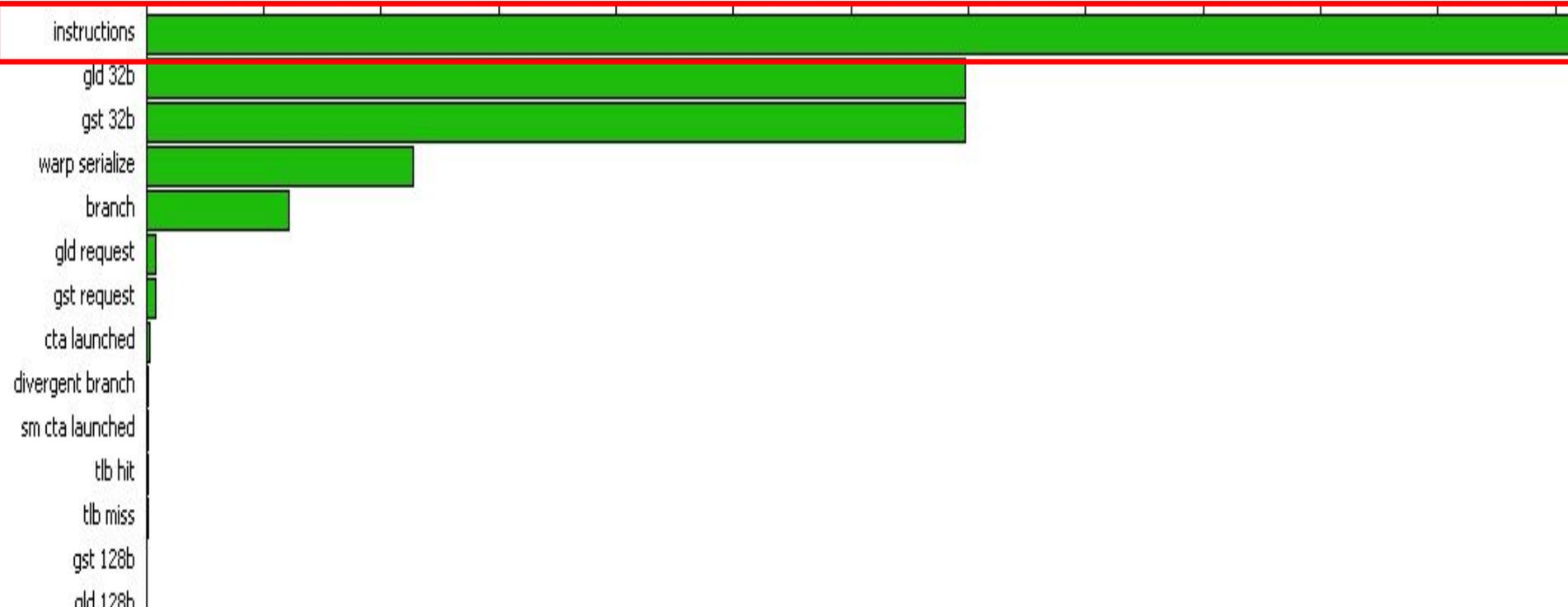


Profiler Output [x] Summary Table [x] GPU Time Summary Plot [x] GPU Time Height Plot [x] GPU Time Width Plot [x] Profiler Counter Plot [x]

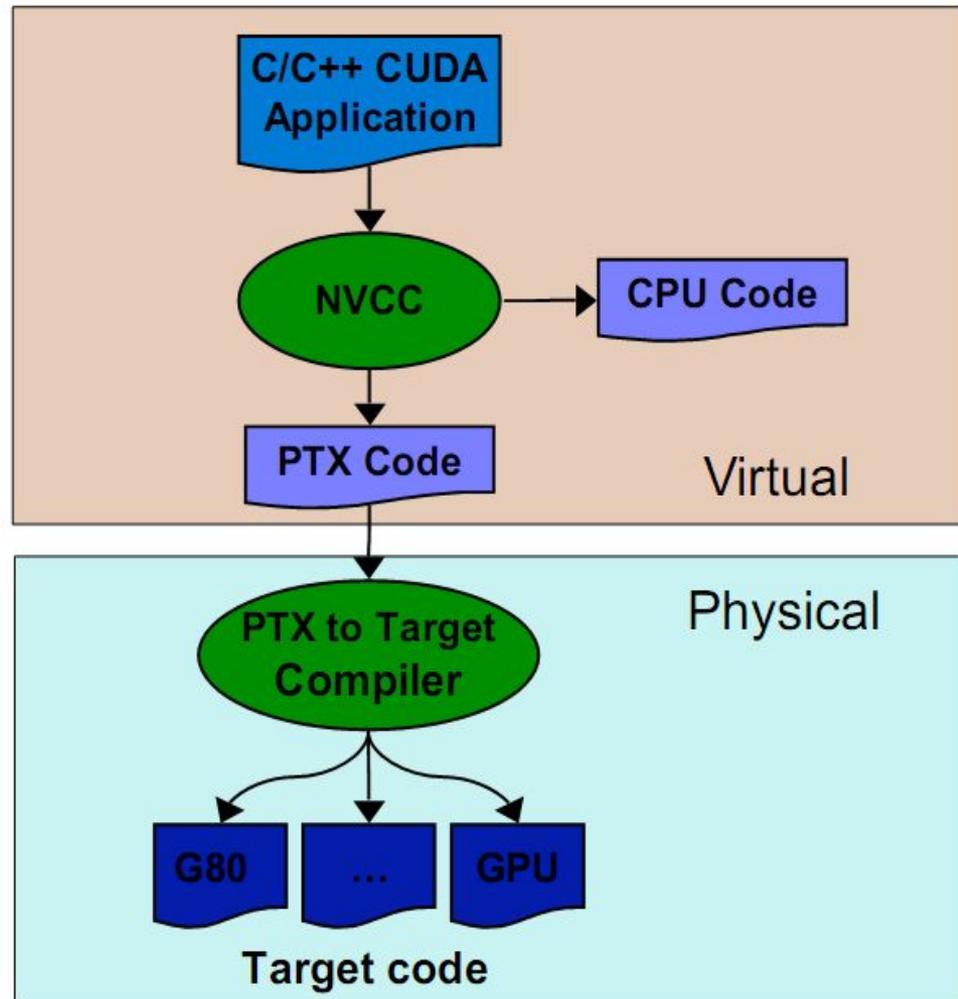
Profiler Counter Plot

Profiler counters totals for method - SP_c2c_radix2_sp_kernel

0.00% 3.07% 6.14% 9.22% 12.29% 15.36% 18.43% 21.50% 24.58% 27.65% 30.72% 33.79% 36.87%



Оптимизация



PTX

PTX

- Промежуточный ассемблер может показать много интересного
 - `--ptxas-options=-v`

```
__global__  
void kernel(float *pData)  
{  
    float id = (float)threadIdx.x;  
    pData[threadIdx.x]= _sinf(id);  
}
```

```
__global__  
void kernel(float *pData)  
{  
    float id = (float)threadIdx.x;  
    pData[threadIdx.x]= sinf(id);  
}
```

PTX

- Промежуточный ассемблер может показать много интересного
 - `--ptxas-options=-v`

```
__global__  
void kernel(float *pData)  
{  
    float id = (float)threadIdx.x;  
    pData[threadIdx.x]= _sinf(id);  
}
```

2 .reg

```
__global__  
void kernel(float *pData)  
{  
    float id = (float)threadIdx.x;  
    pData[threadIdx.x]= sinf(id);  
}
```

10 .reg !

28 bytes lmem !

PTX

- Промежуточный ассемблер может показать много интересного
 - `--keep`

```
float3 f3()  
{  
    return make_float3(0,0,0);  
}
```

```
__global__  
void kernel(float3 *pData)  
{  
    pData[threadIdx.x] = f3();  
}
```

```
float4 f4()  
{  
    return make_float4(0,0,0);  
}
```

```
__global__  
void kernel(float4 *pData)  
{  
    pData[threadIdx.x] = f4();  
}
```

PTX

- Промежуточный ассемблер может показать много интересного
 - `--keep`

```
{ // ...
  mov.u16      %rh1, %tid.x;    //
  mul.wide.u16 %r1, %rh1, 12;  //
  ld.param.u32 %r2, [__cudaparm_kernel_f3_pD]
  add.u32      %r3, %r2, %r1;  //
  mov.f32      %f1, 0f00000000; // 0
  st.global.f32 [%r3+0], %f1;   // id:14
  mov.f32      %f2, 0f00000000; // 0
  st.global.f32 [%r3+4], %f2;   // id:15
  mov.f32      %f3, 0f00000000; // 0
  st.global.f32 [%r3+8], %f3;   // id:16
  .loc 14      18      0
  exit;                          //
  $LDWend_Z9kernel_P6float3:
} // _Z9kernel_P6float3
```

```
{ // ...
  mov.u16      %rh1, %tid.x;    //
  mul.wide.u16 %r1, %rh1, 16;
  ld.param.u32 %r2, [__cudaparm_kernel_f4_pD]
  add.u32      %r3, %r2, %r1;  //
  mov.f32      %f1, 0f00000000; // 0
  mov.f32      %f2, 0f00000000; // 0
  mov.f32      %f3, 0f00000000; // 0
  mov.f32      %f4, 0f00000000; // 0
  st.global.v4.f32 [%r3+0], {%f1,%f2,%f3,%f4};
  .loc 14      23      0
  exit;                          //
  $LDWend_Z9kernel_P6float4:
} // _Z9kernel_P6float4
```

Инструкции



- Следить за ветвлением
- Заменить часть вычислений на look-up таблицу
- Интринсики
 - `__sinf(); __cosf(); expf()`
 - `__[u]mul24()`
 - `__fdividef()`
 - `__[u]sad()`

Разное



- `__mul24` и `__umul24` работают быстрее, чем `*`
- Возможно увеличение числа регистров после применения
- На будущих архитектурах ситуация может развернуться наоборот и `__mul24` станет медленнее
- Использование флагов
- В остальном целочисленная арифметика работает примерно с такой же скоростью, как и с плавающей точкой (за исключением целочисленного деления)

Размеры **СТА** и **GRID**

- Конфигурация `gridDim` и `blockDim` возможно во время исполнения:

```
void callKernel(dim3 grid, dim3 threads)
{
    kernel<<<grid, threads>>>();
}
```

Шаблоны

- Использование template

```
template <int tx, int ty, int tz>
__global__ void kernel()
{
    int x = threadIdx.x + blockIdx.x * tx;
}

void callKernel(dim3 grid)
{
    kernel<16, 16, 1><<<grid, threads>>>();
}
```

Разное



- Математика FPU (на GPU в частности) не ассоциативна
- $(x+y)+z$ не всегда равно $x+(y+z)$
- Например при $x = 10^{30}$, $y = -10^{30}$, $z = 1$

Ресурсы нашего курса



- [CUDA.CS.MSU.SU](https://cuda.cs.msu.su)

- Место для вопросов и дискуссий
- Место для материалов нашего курса
- Место для ваших статей!
 - Если вы нашли какой-то интересный подход!
 - Или исследовали производительность разных подходов и знаете, какой из них самый быстрый!
 - Или знаете способы сделать работу с CUDA проще!

- www.steps3d.narod.ru

- www.nvidia.ru

Вопросы



Спасибо!



- Александр Гужва
- Антон Обухов
- Владимир Фролов
- Дмитрий Ватолин
- Дмитрий Микушин
- Евгений Перепелкин
- Михаил Смирнов
- Николай Сахарных