# GPUコンピューティング(CUDA) 講習会

GPUとGPUを用いた計算の概要 丸山 直也

## スケジュール

- ・ 13:20-13:50 「GPUを用いた計算の概要」
  - 担当 丸山
- 13:50-14:30「GPUコンピューティングによるHPC アプリケーションの高速化の事例紹介」
  - 担当 青木
- 14:30-14:40 休憩
- ・ 14:40-17:00 「CUDAプログラミングの基礎」
  - 担当 丸山

# GPUコンピューティング

- GPUを一般アプリケーションの高速化に適用
  - GPUを計算アクセラレータとして利用
- GPGPU (General-Purpose Computing on GPU) とも言われる
- 2000年前半から研究としては存在。2007年に CUDAがリリースされてから大きな注目





# 計算加速器 (アクセラレータ)

- Cell, GPU, GRAPE, ClearSpeed, FPGA, ...
- 汎用CPUとは別に特定の計算のオフロードが可能 なプロセッサ
- 汎用CPUと比較して高性能and/or低消費電力
- HPCではベクトル演算に特化したアクセラレータが 注目



- ハイブリッドコンピューティング
  - 汎用CPUとアクセラレータの組み合わせ
  - HPCにおける最近の最もホットなトピックの1つ

## 例: Roadrunner at LANL

- Opteron + PowerXCell 8i
- ・ 史上初ペタフロップ超えマシン
  - 1.105 PFLOPS (LINPACK)
- ・現在世界最速スパコン

- 2008年6月より2009年6月までTOP500ランキン

グにて1位



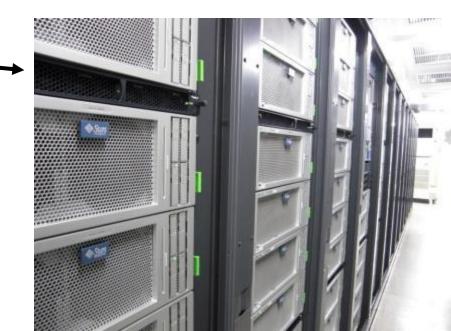
# 例:TSUBAME @ 東工大GSIC

- Opteron (> 10K cores) + ClearSpeed (> 600) + NVIDIA Tesla (> 600)
- Peak: 170 TFLOPS (DP), Linpack: 87.01
  TFLOPS (56th at Nov '09 TOP500)

#### Tesla S1070

- 4 Tesla cards in a 1U node
- Connected to host machines via PCIe extension cables





# TSUBAME 1.2. The most Heterogeneous Supercomputer in the world

 Three node configurations with four different processors → >30,000 cores, ~170TFlops system



#### SunFire X4600+ 2 TESLAs + ClearSpeed

- Opteron 2.4GHz 16 cores
- TESLA S1070 (30cores) 2boards
- ClearSpeed X620 (2cores) 1board
- → 78 cores, 330 Gflops peak



#### SunFire X4600+ClearSpeed

- Opteron 2.4GHz 16 cores
- ClearSpeed X620 (2cores) 1board
- → 18 cores, 157 Gflops peak



#### SunBlade X6250 (TSUBASA cluster)

- Xeon 2.83GHz 8 cores
- → 8 cores, 90.7 Gflops peak

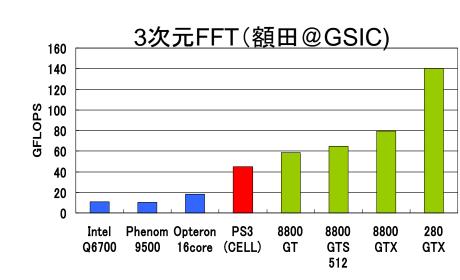
x 330nodes

x 318nodes

x 90nodes

# なぜGPU?

- CPUを大幅に上回る計算性能+メモリバンド幅
  - Tesla
    - 1 TFOPS (SP) / 90 GFOPS (DP)
    - 100 GB/s
  - Core 2 Quad @ 3 GHz
    - 96 GFLOPS (SP) / 48 GFOPS (DP)
    - < 10 GB/s
- 物理シミュレーションなどの 多くのデータ並列なアプリ



# GPUコンピューティング

- GPUを一般アプリケーションの高速化に適用
  - GPU→アクセラレータと呼ばれるものの一種
- GPGPU (General-Purpose Computing on GPU) とも言われる
- 2000年前半から研究としては存在。2007年に CUDAがリリースされてから大きな注目





## GPUコンピューティング: ハードウェア

#### NVIDIA GPU

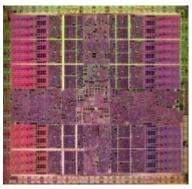
- GeForceシリーズ: 一般のPCに搭載されているタイプで、比較的安価。GeForce 8800 GTXより CUDAを実行可能
- Teslaシリーズ: GPUコンピューティング専用 ハードウェア(ディスプレイ出力無し)。高価だが より高信頼(といわれている)。TSUBAMEに搭載

#### AMD/ATI GPU

- Radeonシリーズ
- FireStreamシリーズ

# Tesla 10 (T10)

- NVIDIA G200系アーキテクチャによるHPC向けプロセッサ
  - コンシューマ向け → GeForce 280 GTX
- 240コア @ 1.29-1.44 GHz
- 4GB memory, 102 GB/s
- Peak: 1 TFLOPS (SP), 90 GFLOPS (DP)
- 製品
  - Tesla C1060: PCle card
  - Tesla S1070: 1U system with 4 C1060 cards
- GeForceとの違い
  - ビデオ出力無し
  - 品質(NVIDIAによる全品検査 vs ボードメーカによるサンプル検査)
  - 価格 (C1060 @ \$1,700, GTX 280 @ \$400)



**NVIDIA T10** 

### **Fermi**

- NVIDIAの次世代GPUアーキテクチャ
- Tesla系は2010年春ごろから出荷?GeForce系はもっと早い?
- 新機能&改善点
  - 倍精度性能の改善(単精度の半分)
  - 16SM, 512コア
  - ECCサポート
  - C++サポート



## Tesla 20 シリーズ

- Tesla C2050 & C2070
  - グラフィックスボード型
  - 520 GFLOPS 630 GFLOPS
  - 3GB 6GB
  - **\$2499 & \$3999**
- Tesla S2050 & S2070
  - 4枚のGPUボードを搭載した1Uシステム
  - 2.1 TFLOPS 2.5 TFLOPS
  - 12GB 24GB
  - **\$12995 & \$18995**

## GPUコンピューティング: ソフトウェア

#### NVIDIA CUDA

- 2007年2月にNVIDIAが自社のGPU向けにリリース
- C/C++の言語拡張
- NVIDIAのGPU専用
- 最も普及

#### OpenCL

- Appleによる提案に始まり、標準化団体により制定
- 言語自体はベンダー非依存
- Snow Leopardに標準搭載
- NVIDIA/ATI GPU、x86 CPU向けSDKが利用可能
- 普及はまだこれから
- その他
  - Brook/Brook+, RapidMind, DirectX Compute, etc.

# OpenCL

- Khronos 標準化団体によって策定されたGPUコンピューティングのための共通仕様
  - KhronosはOpenGLを策定した団体
- 同一のソースコードでNVIDIA GPU、AMD GPU、 Intel/AMD CPUなどで動作
- ただし、同一のプログラムがすべての環境に適しているわけではない
  - オンチップメモリのサイズ、ベクター長など
  - 特にベンダーの異なるGPU間では結局異なるプログラムを書くことに
- 本講習会で取り上げる内容は基本的にOpenCLプログラミングでも有効
  - 細かな技術的な違いはあるものの、概念的なレベルでは同じ

## OpenCL vs. CUDA



- OpenCLの利点
  - ベンダー非依存
  - NVIDIA/ATI GPU以外でも動作
    - Cell, Intel Larrabee?
  - 業界標準
- CUDA の利点
  - NVIDIA GPUの最先端の機能を利用可能
    - CUDA3.0ではデバッガー等の機能も大幅に拡充
    - cf. OpenGL vs. DirectX
  - プログラミングの簡便さ
    - OpenCLはCUDAのドライバーAPIと同様にカーネル呼び出し等が煩雑
- これまでの知識・経験の蓄積(OpenCLも普及すれば時 2009/11/2 間の問題)

# DirectCompute

- Microsoft独自のDirectX 11に追加されたGPU コンピューティングのための仕様
  - OpenGL vs. DirectX
  - OpenCL vs. DirectCompute
- DirectX 11をサポートするGPU+Windowsで利用可能
- CUDA、OpenCLとの違い
  - DirectXとよりシンプルかつ密な連携が可能(例えば 3Dゲーム中のAIの計算などをGPUで高速化など)
  - Windowsのみだが、WindowsのDirectXにおける開発に慣れた人であればハードルはCUDA等より低い

## おまけ

- SC09でのNVIDIA関連の講演等のビデオ
  - http://nvidia.fullviewmedia.com/sc09/agenda.h
    tml

