

情報処理の概念

#4 性能向上、ブレイクスルー、集中と分散

Yutaka Yasuda

超並列アプローチ

- NEC 地球シミュレータ (2002/6~2004/6 TOP500 winner)
8 CPU からなる計算ノードを高速ネットで640台接続
5120のスーパーコンピュータで並列計算
- 東京工業大学 TSUBAME (2006/6 TOP500 #9)
16CPUコアをもつ演算サーバを高速ネットで 655 台
(2.4 or 2.6GHz AMD 64bit core x 10,480)
- 何故このようなスタイルの高速計算機が？
超高速計算のためにこのスタイルを採った理由は？

繰り返し処理

- (一般的) コンピュータの特長
 - 単純な装置で複雑な処理を可能にする
- 役割分担の存在
 - ハードウェアは単純・高速に
 - 複雑さはソフトウェアで実現
 - 複雑な処理は単純な処理の組み合わせや繰り返しに分解
- これがハードウェアに高速性が求められる理由
 - 分解処理の例：多数桁の足し算

多数桁の足し算

- 筆算は分解処理の例
「多数桁の足し算」を「一桁演算の繰り返し」へ単純化
- 10進で3桁の足し算を分解
10進1桁の足し算を三回(繰り上がり込み)
2進では9桁、足し算も9回

234+456=690 は?

2	3	4
+	+	+
4	5	6
=	=	=
6	8	10
	+1	←
6	9	0

234 (11101010) +456 (111001000) =690

		1	1	1	0	1	0	1	0
		+	+	+	+	+	+	+	+
	1	1	1	0	0	1	0	0	0
	=	=	=	=	=	=	=	=	=
	1	10	10	1	0	10	0	1	0
	+1	←	+1	←		+1	←		
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0

実際の演算処理

このような方法(筆算)で処理を行なう場合、

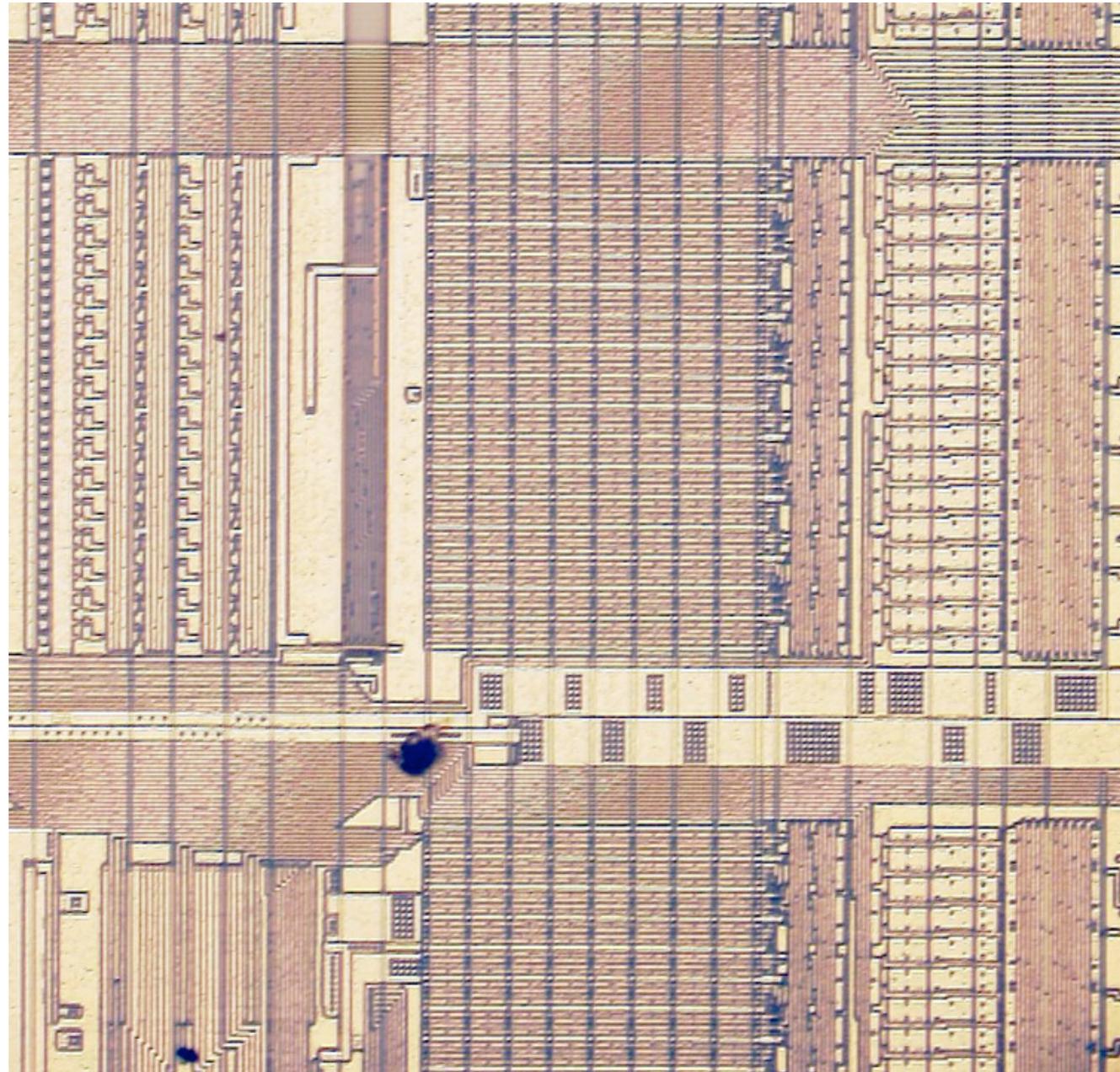
1. 一つの素子を9回使い回して処理する
2. 素子を9つ並べて一回で処理するか
のいずれかとなる。

$$234 (11101010) + 456 (111001000) = 690$$

		1	1	1	0	1	0	1	0
		+	+	+	+	+	+	+	+
	1	1	1	0	0	1	0	0	0
	=	=	=	=	=	=	=	=	=
	1	10	10	1	0	10	0	1	0
	+1	←	+1	←		+1	←		
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0

CPU 内部の 拡大写真

64bit CPUなので、
同一回路が64 並列
で並ぶ。



性能 (処理速度) は何で決まるか

- ビット並列度を高める

性能 = 回路の複雑さに直結

- 繰り返し周期をより短く

性能 = 短い繰り返し周期 = 高速な回路に直結

Intel 4004 (1971)の108KHzから 3.8GHz 程度に

より細く短い配線：電気の伝わる速度

より小さな回路：素子が機能する最短時間

- とともに技術的困難さと価格の問題に直結

マイクロプロセッサの成功

- いわゆるCPU

半導体の微細化、集積化による高速化技術を追及
他の高速化手法を大きく抜いて成功

- ムーアの法則(Moore,1965)の体現者

半導体回路の集積度は18-24ヶ月ごとに倍になる

- チップ価格 = 開発費用 / 生産数

共通品、量販品としてのPCの成功

最高速製品が最廉価品であるという矛盾

さらなる高速化と限界

- 半導体技術における微細化と高速化

現行は 65nm ~ 90nm 程度の配線幅

静電気ですら簡単に配線を壊してしまう

ゲート絶縁膜は1.2nmの厚さ（原子数個分）

- 熱問題

過去において、微細化と高速化は同義だった

消費電力 = 熱

トランジスタ数と周波数に比例 × 動作電圧の2乗に比例

熱の集中：あの面積に 100W 程度集めると？

Pentium4 Extreme Edition 3.4GHz = 102.9W max.

ブレイクスルー

既存技術の限界を別の視点から
打ち破る動きが必要な時がある

並列分散・グリッド・P2P

- 並列処理

単体プロセッサの速度に依存するモデルからのシフト

複数のプロセッサを同時に利用するモデル

SMP ・ マルチコア

- 超並列（ネットワーク接続）

大量のコンピュータを集めて大きな計算資源を

グリッド

- P2P

集中サーバによるネットワーク処理の限界

互いに対等なコンピュータを接続して協調動作

サーバ・クライアントとは異なる新しいモデル

集中と分散、技術のバランス

- 集積回路への技術集中
従来手法での高速化の限界
- それを補う処理能力向上の手法
並列処理・分散処理（実は両者は同じもの）
- 素子・デバイス技術の開発
光スイッチ、Millipede、etc..
- 歴史
計算機が実用化されて50年
そのダイナミズムを感じる
- 次の判断をその波の上で行う感覚が求められている