

Алгоритмы решения обратных геофизических задач на многопроцессорных вычислительных системах*

Е.Н. Акимова¹, Д.В. Белоусов¹, В.Е. Мисилов²

Институт математики и механики УрО РАН¹, Уральский федеральный университет²

Для решения обратных задач гравиметрии предложены эффективные устойчивые параллельные алгоритмы на основе итерационных методов градиентного типа. Для решения СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами применительно к задачам электроразведки построены параллельные методы матричной прогонки, квадратного корня и метод сопряженных градиентов с предобуславливателем. Алгоритмы реализованы на многопроцессорных вычислительных системах различного типа: многопроцессорном комплексе МВС-ИММ, графических процессорах NVIDIA и многоядерном процессоре Intel с использованием новых вычислительных технологий. Параллельные алгоритмы встроены в разработанную систему удаленных вычислений «Специализированный Веб-портал решения задач на многопроцессорных вычислителях». Решены задачи с квази-модельными и реальными данными.

1. Введение

Важнейшими задачами исследования структуры земной коры являются обратные задачи гравиметрии: задача гравиметрии о нахождении переменной плотности в слое [1] и структурная задача гравиметрии о восстановлении поверхности раздела между средами [2]. Задачи гравиметрии описываются линейными и нелинейными интегральными уравнениями Фредгольма первого рода, т.е. являются существенно некорректными задачами. При разработке методов решения задач используются идеи итеративной регуляризации [3]. После дискретизации с использованием итерационных процессов задачи сводятся к системам линейных алгебраических уравнений (СЛАУ) с плохо обусловленными заполненными матрицами большой размерности (несколько сотен тысяч). Необходимость повышения точности результатов решения задач, в частности использование более мелких сеток, существенно увеличивает время вычислений.

Важнейшими задачами исследования неоднородности земной коры являются задачи электроразведки. Одним из известных методов электроразведки является метод вертикального электрического зондирования (ВЭЗ). После использования конечно-разностной аппроксимации задача ВЭЗ сводится к решению СЛАУ с блочно-трехдиагональной матрицей [4]. Другой важной задачей электроразведки является задача бокового каротажного зондирования (БКЗ). В результате интерпретации данных каротажа получают значение удельного электрического сопротивления пласта, близкое к истинному. В работе [5] показано, что после использования конечно-разностной аппроксимации задача БКЗ сводится к решению СЛАУ с блочно-трехдиагональной матрицей большой размерности.

Одним из путей уменьшения времени расчетов и повышения эффективности решения геофизических задач является распараллеливание алгоритмов и использование многопроцессорных вычислительных систем (МВС). В научно-исследовательских институтах и университетах России распространены массивно-параллельные суперкомпьютеры кластерного типа с распределенной памятью. В Институте математики и механики УрО РАН (г. Екатеринбург) установлены МВС-1000/17ЕК, МВС-ИММ и суперкомпьютер «Уран» (<http://parallel.uran.ru/node/6>), которые успешно используются при решении прикладных задач.

В настоящее время в мире для решения прикладных задач наметилась тенденция к использованию в качестве вычислительных систем многоядерных гибридных вычислителей с графическими процессорами (видеокартами). По сравнению с суперкомпьютерами МВС гибридные вычислительные системы на основе графических процессоров представляют собой более деше-

* Работа выполнена при поддержке УрО РАН в рамках Программы фундаментальных исследований Президиума РАН № 18.

вую многопроцессорную технику с низким энергопотреблением. В Институте математики и механики УрО РАН установлен гибридный вычислительный кластер на основе видеоускорителей NVIDIA Tesla (URL: <http://parallel.uran.ru/news>).

В данной работе для решения линейной обратной задачи гравиметрии о нахождении плотности в слое итерационными методами градиентного типа и нелинейной обратной задачи гравиметрии о восстановлении поверхности раздела между средами с помощью итеративно регуляризованного метода Ньютона, а также для решения СЛАУ с блочно-тредиагональными матрицами применительно к задачам электроразведки построены эффективные параллельные прямые и итерационные алгоритмы. Алгоритмы реализованы на многопроцессорных вычислительных системах различного типа: многопроцессорном комплексе МВС-ИММ, графических процессорах NVIDIA и многоядерном процессоре Intel. Проведено исследование эффективности и оптимизация параллельных алгоритмов для решения геофизических задач на гибридных вычислительных системах. Параллельные алгоритмы встроены в разработанную систему удаленных вычислений «Специализированный Веб-портал решения задач на многопроцессорных вычислителях». Решены задачи с квази-модельными и реальными данными.

2. Методы решения обратных задач гравиметрии

2.1 Задача о нахождении плотности в слое

Рассматривается обратная задача гравиметрии о нахождении переменной плотности $\sigma = \sigma(x, y)$ в слое $\Pi = \{(x, y, z) \in R^3 : (x, y) \in D, H_1(x, y) \leq z \leq H_2(x, y)\}$ по гравитационным данным, измеренным на площади $D = \{(x, y) \in R^2 : a \leq x \leq b, c \leq y \leq d\}$ земной поверхности (H_1, H_2 – константы для горизонтального слоя). Используется априорная информация об отсутствии аномалий плотности вне слоя с границами $H_1 = H_1(x, y)$ и $H_2 = H_2(x, y)$ такими, что $H_1 < H_2 \forall (x, y)$, и выполняется условие $H_i(x, y) \rightarrow h_i = const$. При этом предполагается, что распределение плотности $\sigma(x, y)$ внутри слоя не зависит от z (ось z направлена вниз). Задача нахождения неизвестной плотности сводится к решению линейного двумерного интегрального уравнения Фредгольма первого рода [1]

где f – гравитационная постоянная, $\Delta g(x, y)$ – гравитационный эффект, порождаемый источниками в горизонтальном или криволинейном слое.

$$A\sigma \equiv f \int_a^b \int_c^d \left\{ \frac{1}{\left[(x-x')^2 + (y-y')^2 + H_1^2(x', y') \right]^{3/2}} - \frac{1}{\left[(x-x')^2 + (y-y')^2 + H_2^2(x', y') \right]^{3/2}} \right\} \sigma(x', y') dx' dy' = \Delta g(x, y), \quad (1)$$

Предварительная обработка гравитационных данных, связанная с выделением аномального поля, выполняется по методике, предложенной П.С. Мартышко и И.Л. Пруткиным [6].

После дискретизации уравнения на сетке, где задана $\Delta g(x, y)$, и аппроксимации интегрального оператора по квадратурным формулам задача (1) сводится к решению системы линейных алгебраических уравнений (СЛАУ) либо с симметричной положительно определенной матрицей (горизонтальный слой), либо с несимметричной матрицей (криволинейный слой). Так как уравнение (1) относится к классу некорректно поставленных задач, то СЛАУ, возникающее в результате дискретизации уравнения, является плохо обусловленной и преобразуется к виду (схема Лаврентьева)

$$(A + \alpha E)z = b, \quad (2)$$

где α – параметр регуляризации.

В случае криволинейного слоя исходная матрица СЛАУ несимметрична, поэтому система предварительно преобразуется к виду (схема Тихонова)

$$(A^T A + \alpha' E)z = A^T b. \quad (3)$$

где A^T – транспонированная матрица, α' – параметр регуляризации.

Для решения систем уравнений (2) и (3) используются итерационные методы градиентного типа: метод простой итерации (МПИ)

$$z^{k+1} = z^k - \frac{1}{\lambda_{\max}} [(A + \alpha E)z^k - b], \quad (4)$$

где λ_{\max} – максимальное собственное значение матрицы $A + \alpha E$ (симметричный случай); метод минимальных невязок (ММН)

$$z^{k+1} = z^k - \frac{(A(Az^k - b), Az^k - b)}{\|A(Az^k - b)\|^2} (Az^k - b); \quad (5)$$

метод минимальной ошибки (ММО)

$$z^{k+1} = z^k - \frac{\|Az^k - b\|^2}{\|A^T(Az^k - b)\|^2} A^T(Az^k - b); \quad (6)$$

и метод наискорейшего спуска (МНС)

$$z^{k+1} = z^k - \frac{\|A^T Az^k - A^T b\|^2}{\|A(A^T Az^k - A^T b)\|^2} A^T(Az^k - b). \quad (7)$$

Для методов (5), (6) и (7) в регуляризованном варианте матрица A заменяется на $A + \alpha E$. Условием останова итерационных процессов является «останов по невязке»: $\|Az^k - b\| / \|b\| < \varepsilon$.

Для решения линейной обратной задачи гравиметрии о восстановлении плотности в слое устойчивые итерационные методы градиентного типа численно реализованы на многопроцессорном комплексе МВС-ИММ с помощью библиотеки MPI [7] и графических процессорах NVIDIA с помощью технологии CUDA [8].

Распараллеливание итерационных методов градиентного типа основано на разбиении матрицы A горизонтальными полосами на m блоков, а вектора решения z и вектора правой части b СЛАУ на m частей так, что $n = m \times L$, где n – размерность системы уравнений, m – число процессоров, L – число строк матрицы в блоке (рис.1). На текущей итерации каждый из m процессоров вычисляет свою часть вектора решения. В случае умножения матрицы A на вектор z каждый из m процессоров умножает свою часть строк матрицы A на вектор z . В случае матричного умножения $A^T A$ каждый из m процессоров умножает свою часть строк транспонированной матрицы A^T на всю матрицу A . Host-процессор (ведущий) отвечает за пересылки данных и также вычисляет свою часть вектора решения.

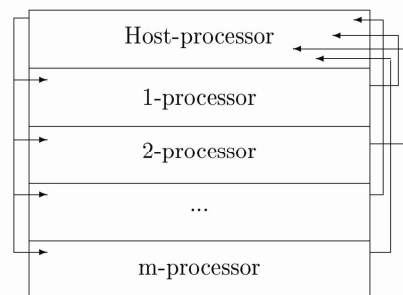


Рис. 1. Схема распределения данных по процессорам

Распараллеливание и численная реализация итеративно регуляризованного МПИ на видеоускорителях NVIDIA при решении линейной задачи гравиметрии описаны в работе [9]. В данной работе эти принципы распространяются на распараллеливание и реализацию на видеоускорителях NVIDIA итерационных методов ММН, ММО и МНС.

Для оптимизации работы с памятью при вычислениях используются два приема.

1. Для сеток не очень большой размерности (размер СЛАУ 12100×12100), когда данные входят в память видеокарты, матрица A порядка N и вектор Z размерности N расширяются до размерности M и дополняются нулями таким образом, чтобы M было кратно числу блоков. Размер блока $BLOCK_SIZE$ (threads) выбирается кратным 16, поскольку в одном блоке группируются до 512 потоков. Тогда количество блоков вычисляется по формуле: $blocks = M / BLOCK_SIZE$. Вычисления производятся без выгрузки данных в память Host-процессора. Данные находятся только в памяти видеокарты.

2. Для сеток довольно большой размерности (размер СЛАУ 40000×40000), когда данные не входят в память видеокарты, наилучшим по быстродействию оказывается метод вычисления элементов матрицы A «на лету», т.е. вычисление значения элемента матрицы происходит в момент обращения к этому элементу без сохранения его в память видеокарты. Это позволяет существенно снизить количество обращений к памяти видеокарты и заметно ускорить процесс вычислений по сравнению с хранением матрицы A в памяти Host-процессора и порционной загрузкой в видеоускоритель для вычислений.

2.2 Задача о нахождении поверхности раздела между средами

Рассматривается трехмерная структурная обратная задача гравиметрии о восстановлении поверхности раздела между средами по известному скачку плотности и гравитационному полю, измеренному на некоторой площади земной поверхности.

Предполагается, что нижнее полупространство состоит из слоев постоянной плотности, разделенных искомыми поверхностями S_i . В предположении, что гравитационная аномалия создана отклонением искомой поверхности S от горизонтальной плоскости $z = H$ (ось z направлена вниз), в декартовой системе координат функция $z = z(x, y)$, описывающая искомую поверхность раздела, удовлетворяет нелинейному двумерному интегральному уравнению Фредгольма первого рода

$$A[z] \equiv f \Delta \sigma \int_a^b \int_c^d \left\{ \frac{1}{[(x-x')^2 + (y-y')^2 + z^2(x', y')]^{1/2}} - \frac{1}{[(x-x')^2 + (y-y')^2 + H^2]^{1/2}} \right\} dx' dy' = G(x, y), \quad (8)$$

где f – гравитационная постоянная, $\Delta \sigma$ – скачок плотности на границе раздела сред, $G(x, y)$ – аномальное гравитационное поле, $z = H$ – асимптотическая плоскость для данной границы раздела. Задача гравиметрии (4) является существенно некорректной задачей.

После дискретизации уравнения (8) на сетке $n = M \times N$, где задана $G(x, y)$, и аппроксимации интегрального оператора по квадратурным формулам имеем систему нелинейных уравнений

$$A_n[z] = F_n. \quad (9)$$

Для решения системы уравнений (9) используется итеративно регуляризованный метод Ньютона [10]

$$z^{k+1} = z^k - \left[A'_n(z^k) + \alpha_k I \right]^{-1} \left[A_n(z^k) + \alpha_k z^k - F_n \right]. \quad (10)$$

Здесь $A_n(z^k)$ и F_n – конечномерные аппроксимации интегрального оператора и правой части в уравнении (3), $A'_n(z^k)$ – производная оператора A в точке z^k , I – единичный оператор, α_k – последовательность положительных параметров регуляризации.

Нахождение очередного приближения метода Ньютона z^{k+1} по найденному z^k сводится к решению СЛАУ

$$A_n^k z^{k+1} = F_n^k, \quad (11)$$

где $A_n^k = A'_n(z^k) + \alpha_k I$ – плохо обусловленная несимметричная заполненная $n \times n$ матрица, $F_n^k = A_n^k z^k - (A_n(z^k) + \alpha_k z^k - F_n)$ – вектор размерности n .

Предварительно система уравнений (11) приводится к виду

$$B^k z^{k+1} \equiv [(A_n^k)^T A_n^k + \alpha'_k I] z^{k+1} = (A_n^k)^T F_n^k \equiv b, \quad (12)$$

где $(A_n^k)^T$ – транспонированная матрица, α'_k – параметры регуляризации.

На каждом шаге метода Ньютона для решения СЛАУ (12) с симметричной положительно определенной матрицей используются итерационные методы градиентного типа (4) – (7) и метод сопряженных градиентов (МСГ) в регуляризованном варианте

$$z^{k+1} = z^k - \gamma_k (B^k z^k - b) + \beta_k (z^k - z^{k-1}), \quad (13)$$

где γ_k и β_k вычисляются по известным формулам [11]. Условие останова итерационного процесса МСГ является следующее: $\|B^k z^k - b\| / \|b\| < \varepsilon$.

Численная реализация и распараллеливание метода Ньютона с использованием градиентных методов для решения нелинейной обратной задачи гравиметрии о нахождении поверхности раздела между средами выполнены на МВС-ИММ. В ближайшее время предполагается реализация метода Ньютона на графических процессорах NVIDIA.

3. Параллельные алгоритмы решения СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами

Как упоминалось во введении, задачи электроразведки (ВЭЗ и БКЗ) после конечно-разностной аппроксимации [4,5] сводятся к решению СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами, представленными на рис.2.

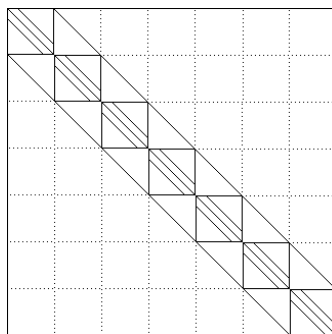


Рис. 2. Вид матрицы СЛАУ

Для решения СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами применительно к задачам электроразведки используются параллельные алгоритмы матричной прогонки (ПАМП), квадратного корня (ПАКК) и метод сопряженных градиентов с предобуславливателем (ПМСГ) в случае решения СЛАУ с симметричной положительно-определенной матрицей.

Параллельные алгоритмы реализованы на графических процессорах NVIDIA с помощью технологии CUDA и многоядерном процессоре Intel с помощью технологии OpenMP [7].

3.1 Параллельный алгоритм матричной прогонки

Рассмотрим систему уравнений с блочно-трехдиагональными матрицами общего вида

$$\begin{cases} C_0 \bar{Y}_0 - B_0 \bar{Y}_1 = \bar{F}_0, & i = 0 \\ -A_i \bar{Y}_{i-1} + C_i \bar{Y}_i - B_i \bar{Y}_{i+1} = \bar{F}_i, & i = 1, \dots, N-1 \\ -A_N \bar{Y}_{N-1} + C_N \bar{Y}_N = \bar{F}_N, & i = N, \end{cases} \quad (14)$$

где \bar{Y}_i – искомые векторы размерности n , \bar{F}_i – заданные векторы размерности n , A_i, B_i, C_i – квадратные матрицы порядка n .

В работе [12] для решения СЛАУ (14) предложен параллельный алгоритм матричной прогонки. Основная идея параллельного алгоритма заключается в следующем. Исходную область P (прямоугольник) разобьем на L подобластей вертикальными линиями так, что $N = L \times M$.

В качестве параметрических неизвестных выберем векторы \bar{Y}_K , $K = 0, M, \dots, N$, связывающие неизвестные на сетке по вертикали. Относительно \bar{Y}_K строится редуцированная система уравнений меньшей размерности по сравнению с исходной, которая решается классическим методом матричной прогонки [13]. После нахождения векторов-параметров \bar{Y}_K остальные искомые неизвестные выражаются через параметрические неизвестные и находятся в каждой подобласти L независимо.

3.2 Метод сопряженных градиентов с предобуславливателем

Для решения СЛАУ (14) можно использовать эффективный метод сопряженных градиентов с предобуславливателем. Введение предобуславливания применяется с целью ускорения сходимости итерационного процесса и состоит в том, что исходная система уравнений $Ax = b$ заменяется на систему

$$C^{-1}Ax = C^{-1}b, \quad (15)$$

для которой итерационный метод сходится существенно быстрее.

Условием выбора предобуславливателя C является условие

$$\text{cond}(\tilde{A}) \ll \text{cond}(A), \quad \text{cond}(\tilde{A}) = \frac{\tilde{\lambda}_{\max}}{\tilde{\lambda}_{\min}}, \quad \text{cond}(A) = \frac{\lambda_{\max}}{\lambda_{\min}}. \quad (16)$$

где $\text{cond}(A)$ и $\text{cond}(\tilde{A})$ – числа обусловленности матриц A и \tilde{A} ; λ_{\max} , $\tilde{\lambda}_{\max}$ и λ_{\min} , $\tilde{\lambda}_{\min}$ – наибольшее и наименьшее собственные значения матриц A и \tilde{A} , соответственно.

Для системы уравнений (15) метод сопряженных градиентов с предобуславливателем C имеет следующий вид

$$\begin{aligned} r^0 &= b - Ax^0, & p^0 &= C^{-1}r^0, & z^0 &= p^0, \\ x^{k+1} &= x^k + \alpha_k p^k, & \alpha_k &= \frac{(r^k, z^k)}{(Ap^k, p^k)}, & r^{k+1} &= r^k - \alpha_k Ap^k, \\ z^{k+1} &= C^{-1}r^{k+1}, & p^{k+1} &= z^{k+1} + \beta_k p^k, & \beta_k &= \frac{(r^{k+1}, z^{k+1})}{(r^k, z^k)}. \end{aligned} \quad (17)$$

Условием останова итерационного процесса МСГ с предобуславливателем является «останов по невязке».

Распараллеливание МСГ аналогично распараллеливанию других итерационных методов градиентного типа (см. рис. 1).

3.3 Метод квадратного корня

Одним из быстрых методов решения СЛАУ с симметричной положительно определенной матрицей является метод квадратного корня [11]. Метод основан на разложении симметричной матрицы A в произведение $A = S^T S$, где S – верхняя треугольная матрица с положительными элементами на главной диагонали, S^T – транспонированная. Метод состоит в последовательном решении двух систем уравнений с треугольными матрицами

$$S^T y = b, \quad Sz = y. \quad (18)$$

Решения систем уравнений (18) находятся по рекуррентным формулам

$$\begin{cases} y_1 = b_1/s_{11}, \\ y_i = \frac{b_i - \sum_{k=1}^{i-1} s_{ki} y_k}{s_{ii}}, \quad i = 2, 3, \dots, n; \end{cases} \quad \begin{cases} z_n = y_n/s_{nn}, \\ z_i = \frac{y_i - \sum_{k=i+1}^n s_{ik} z_k}{s_{ii}}, \quad i = n-1, n-2, \dots, 1. \end{cases} \quad (19)$$

Основная идея распараллеливания метода квадратного корня для многопроцессорного вычислителя с общей памятью основана на параллельном вычислении элементов s_{ij} , $j = i, \dots, n$, каждой i -ой строки матрицы S . Строка с номером i разбивается на m частей так, что $n-i = m \times L_i$, где i – номер строки, n – размерность системы уравнений, m – число процессоров, L_i – число элементов строки, вычисляемых каждым процессором (рис. 3).

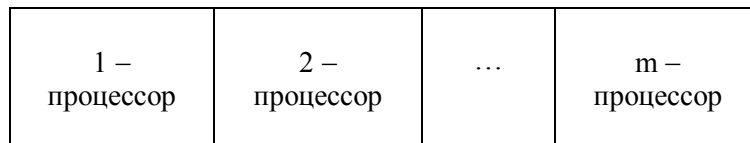


Рис. 3. Разбиение i -ой строки по процессорам

4. Специализированный Веб-портал решения задач на многопроцессорных вычислителях

Параллельные алгоритмы решения обратной задачи гравиметрии о восстановления плотности в слое и структурной задачи гравиметрии о восстановлении поверхности раздела между средами, а также параллельные алгоритмы решения СЛАУ с блочно-тредиагональными матрицами применительно к задачам электроразведки встроены в разработанную систему удаленных вычислений «Специализированный Веб-портал решения задач на многопроцессорных вычислителях», установленный в Отделе некорректных задач анализа и приложений Института математики и механики УрО РАН.

Изначально Веб-портал был предназначен для запуска программ решения задач гравиметрии на многопроцессорном комплексе МВС-1000/17ЕК через Веб-интерфейс [14]. В настоящее время на Веб-портале предусмотрен запуск программ для решения задач на МВС-ИММ, гибридном вычислительном кластере NVIDIA Tesla, установленном в ИММ УрО РАН и гибридной вычислительной системе (ГВС) NVIDIA GeForce, установленной на кафедре ВМ и УМФ ИРИТ-РтФ УрФУ (рис.4). МВС-ИММ состоит из 14 2-х процессорных 2-х ядерных модулей AMD Opteron 64 bit (2.6 ГГц), интерфейса GbitEthernet и 112 Гб оперативной памяти. Кластер NVIDIA Tesla включает 20 вычислительных узлов, имеющих 8 GPU Tesla S2050, 50 Гб ОЗУ и 2 шестиядерных CPU. ГВС представляет собой 4-ядерном процессор Intel Core I7-950 с графическими процессорами NVIDIA GeForce GTX 480.



Вы вошли как s0150

[Выход](#)

[Общая информация о сервере](#)

[Интерфейс пользователя](#)

[Виды задач и методы решения](#)

[Новая задача](#)

[Запущенные задачи](#)

[Контактная информация](#)

Инструкция пользователя:

1. Выберите метод и нажмите кнопку "Описание" для ознакомления с методом
2. Нажмите кнопку "Запуск" для введения входных данных и запуска задачи

Задача	Метод	Доступные вычислители	Описание	Запуск
Выделение аномального поля	Предварительная обработка	МВС-ИММ	Описание	Запуск
Задача Дирижле	Метод Гаусса-Зейделя	МВС-ИММ GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Задача Дирижле	Метод разделения переменных	МВС-ИММ	Описание	Запуск
Линейная задача гравиметрии	Метод простой итерации	МВС-ИММ GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Линейная задача гравиметрии	Метод наискорейшего спуска	МВС-ИММ GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Линейная задача гравиметрии	Метод минимальной ошибки	МВС-ИММ GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Линейная задача гравиметрии	Метод минимальных невязок	МВС-ИММ GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Нелинейная задача гравиметрии	Метод Ньютона	МВС-ИММ	Описание	Запуск
Решение СЛАУ для задач электроразведки	Метод сопряженных градиентов с предобуславливателем	GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Решение СЛАУ для задач электроразведки	Метод матричной прогонки	GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск
Решение СЛАУ для задач электроразведки	Метод квадратного корня	GPU NVIDIA GeForce GTX 480 GPU NVIDIA Tesla S2050	Описание	Запуск

Рис. 4. Список задач, доступных для решения

4.1 Общая характеристика

Специализированный Веб-портал предназначен для запуска программ решения задач гравиметрии (выделение аномального поля, нахождения плотности в слое, восстановления поверхности раздела между средами) и решения СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами применительно к задачам электроразведки на многопроцессорном комплексе МВС-ИММ, вычислительном кластере NVIDIA Tesla и системе ГВС NVIDIA GeForce. Веб-портал предоставляет возможность пользователю через Веб-интерфейс выбирать тип вычислителя с указанием числа процессорных узлов, вид задачи и метод ее решения, загружать входные данные, получать выходные данные и графическое изображение результатов решения с помощью графического пакета Surfer. Для каждой задачи выводится время счета.

Веб-портал состоит из трех основных частей (рис. 5): HTTP-сервер IIS (Internet Information Services – информационные службы Интернета), на котором установлено Веб-приложение; база данных SQL Server 2000, в которой хранятся все задачи пользователей с входными и выходными данными; служба, выполняющая загрузку данных, запуск задач на многопроцессорные вычислители различных типов, просмотр состояния задачи и загрузку результатов завершившихся задач на Веб-портал.

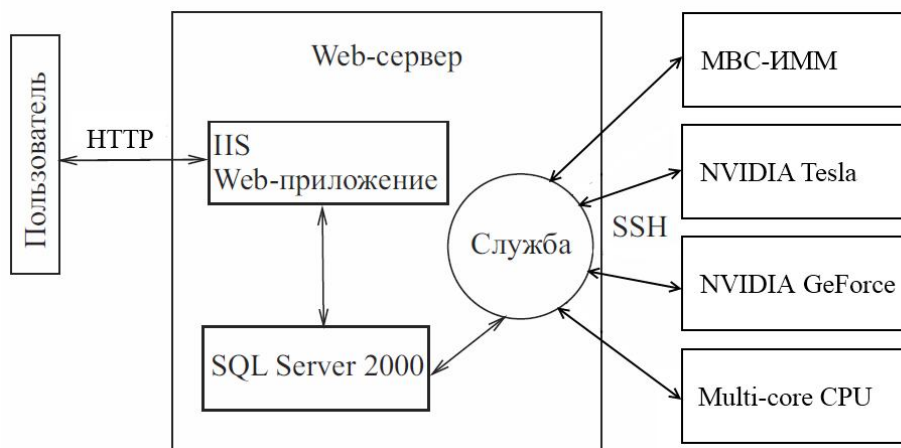


Рис. 5. Архитектура Веб-портала

4.2 Веб-приложение

В настоящее время к исходному Веб-приложению (см. [14]) добавлено следующее.

1. Дополнена система аутентификации. При регистрации на Веб-портале происходит проверка одноименной учетной записи на МВС-ИММ. При ее отсутствии или несовпадении паролей регистрация отменяется. Реализовано SSL-шифрование трафика.

2. Предусмотрена возможность взаимодействия с разными вычислительными устройствами. Веб-портал позволяет запускать методы решения задач на многопроцессорных вычислителях различного типа, поддерживающих связь по *ssh*, передачу файлы по *scp* и запуск программ через планировщик *mpirun* или *sbatch*.

3. Модифицированы службы, отвечающие за прием и передачу файлов и запуск задач на вычислителях различного типа. В интерфейс запуска задачи добавлен выбор вычислителя, на котором эта задача будет запущена. В интерфейсе просмотра запущенных задач добавлено отображение вычислителя, на котором была запущена выбранная задача. Добавлена возможность удаления запущенной задачи из списка задач.

4. Добавлено управление загруженными файлами данных для вычислений, а именно, возможность запуска другой задачи с этими же данными с целью снижения нагрузки на сервер (перекачки файлов). Расширены наборы параметров задачи. Например, для решения линейных задач гравиметрии имеются две возможности – введение двух констант (границ) для горизонтального слоя и загрузка двух файлов (границ) для криволинейного слоя.

5. Подключено управление созданием изображений: пользователь может выбрать, из каких входных и выходных файлов строить изображения, которые будут видны на странице с конкретной решенной задачей. Для задач гравиметрии строится трехмерная поверхность и линии уровня с помощью программы *Scripter* пакета *Surfer*.

6. Изменен дизайн страниц, добавлены подробные описания задач и методов. Реализована система управления контентом, а именно, возможность редактирования на сайте описания методов решения задач и добавления новых.

5. Результаты численных экспериментов

5.1 Решение задач гравиметрии с реальными данными

Для восточной части Урала был обработан массив гравитационных данных, измеренный на площади S , имеющей размеры $59.4 \times 144 \text{ км}^2$. Эта площадь пространственно совпадает с зоной Буткинской аномалии векового хода, ограничивающей Урал с востока. Зона представляет собой субмеридиональную аномалию электропроводности земной коры. Аномальное гравитационное поле предоставлено сотрудниками Института геофизики УрО РАН (г. Екатеринбург).

Для изучения природы аномалии по реальным наблюдаемым данным решены задача 1 о нахождении плотности в горизонтальном слое между глубинами $H_1 = 10$ км и $H_2 = 20$ км для области S и задача 2 о восстановлении поверхности раздела между средами. При этом шаги сетки $\Delta x = 0.594$ км и $\Delta y = 1.44$ км, гравитационная постоянная $f = 6.67 \cdot 10^{-8} \text{ см}^3/\text{г} \cdot \text{с}^2$. Расстояние до асимптотической плоскости составляло $H = 15$ км. Скачок плотности принимался равным $\Delta\sigma = 0.2 \text{ г/см}^3$. После дискретизации исходных уравнений на сетке задачи свелись к СЛАУ с симметричной (задача 1) и несимметричной (задача 2) матрицами 10000×10000 . Для решения задачи 1 использовался параллельный итеративно регуляризованный ММН с параметром регуляризации $\alpha = 0.001$. Для решения задачи 2 использовался итеративно регуляризованный метод Ньютона, на каждом шаге которого применялся параллельный МСГ.

Задача 1 решена на МВС-ИММ, NVIDIA Tesla и ГВС GeForce. Задача 2 решена на МВС-ИММ. На рис. 6 изображено распределение плотности в слое, восстановленной по аномальному полю для области S . На рис. 7 изображена восстановленная поверхность раздела.

Интерпретация результатов проведена сотрудниками ИГФ УрО РАН (г. Екатеринбург). В результате интерпретации выделен протяженный субмеридиональный блок земной коры пониженной плотности ($0.2\text{--}0.3 \text{ г/см}^3$) (см. [15]).

Специализированный Веб-портал решения задач на многопроцессорных вычислителях

Вы зашли как s0150. [Выход](#)

[Общая информация о сервере](#)

[Интерфейс пользователя](#)

[Виды задач и методы решения](#)

[Новая задача](#)

[Запущенные задачи](#)

[Контактная информация](#)

Для того чтобы следить за ходом выполнения задачи, в левом столбце таблицы выберите номер нужной задачи, а в правом столбце периодически нажимайте кнопку "Выбрать".

Статус задач:

Тип задач:

ID задачи	ID типа задачи	Число узлов	Макс. время, мин	Дата создания	Статус	Выбор	Delete
648	6	1	1	12/26/2011 6:52:00 PM	1	<input type="button" value="Выбрать"/>	<input type="button" value="Delete"/>
647	4	1	5	12/26/2011 6:37:00 AM	1	<input type="button" value="Выбрать"/>	<input type="button" value="Delete"/>
605	3	20	5	12/13/2011 11:21:00 AM	1	<input type="button" value="Выбрать"/>	<input type="button" value="Delete"/>

1 2 3 4 5 6 7 8

Число строк в таблице: 3

Задача	648. Линейная задача гравиметрии
Метод	Метод минимальных невязок
Число узлов	1
Макс. время выполнения, мин.	1
Дата создания	12/26/2011 6:52:00 PM
Статус	Задача решена
Устройство	GPU NVIDIA Tesla S2050

Время выполнения задачи, сек.: 15.42

Выходные файлы:

№	Описание	Файлы
1	относительная норма невязки	out-648_0.dat
2	данные для Surfer	out-648_1.dat

Перезапустить задачу

Рис. 6. Решение линейной задачи гравиметрии

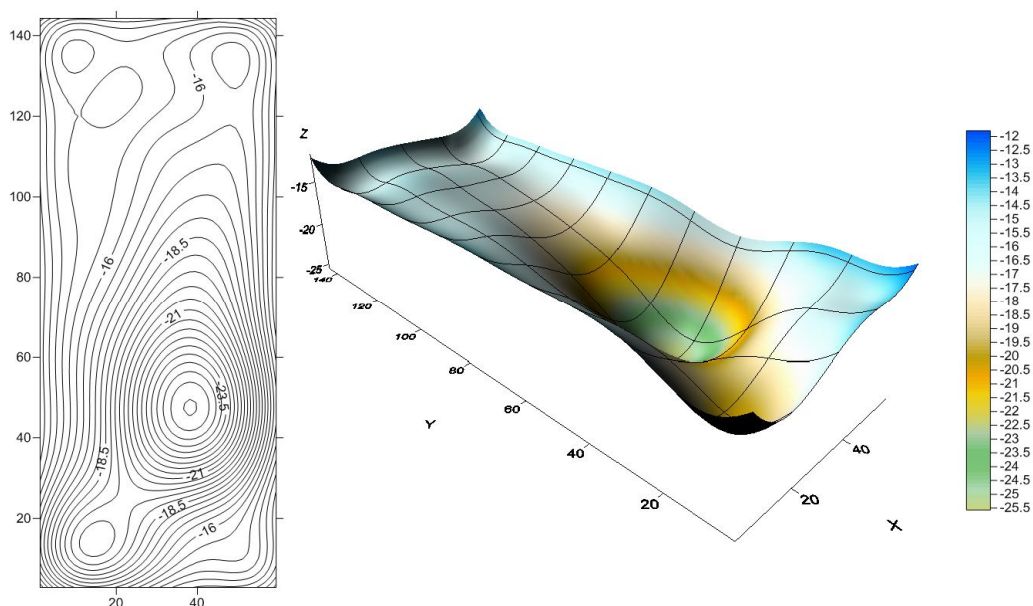


Рис. 7. Решение нелинейной задачи гравиметрии

В табл. 1 приводятся времена решения линейной задачи гравиметрии при $\|Az^k - b\| / \|b\| \approx 0.011$ (749 итераций) на МВС-ИММ и ГВС NVIDIA GeForce GTX 480. Для решения задачи на МВС-ИММ использовалась технологии MPI, для решения задачи на многоядерном процессоре Intel использовалась технология OpenMP, для решения задачи на видеоускорителе GeForce использовалась технология CUDA.

Для сравнения времени счета решения задачи введем коэффициенты ускорения и эффективности параллельных алгоритмов

$$S_m = T_1 / T_m, \quad E_m = S_m / m, \quad S = T_1 / T_2,$$

где T_m – время выполнения параллельного алгоритма на МВС–ИММ либо на многоядерном процессоре с числом процессоров или ядер m ($m > 1$), T_1 – время выполнения последовательного алгоритма на одном процессоре либо на одном ядре, T_2 – время решения задачи на видеоускорителе.

Таблица 1. Времена решения линейной задачи гравиметрии

Вычислитель	Время T_m , мин.	Ускорение S_m либо S	Эффективность E_m
Intel Core I7 (1 ядро)	7.73	—	—
Intel Core I7 (2 ядро)	4.05	1.91	0.96
Intel Core I7 (4 ядро)	2.1	3.68	0.92
NVIDIA GeForce GTX 480	0.2	38.7	—
МВС-ИММ (1 проц)	24.33	—	—
МВС-ИММ (2 проц)	12.18	1.99	0.99
МВС-ИММ (4 проц)	6.10	3.99	0.99
МВС-ИММ (10 проц)	2.46	9.89	0.99
МВС-ИММ (20 проц)	1.24	19.6	0.98
МВС-ИММ (50 проц)	0.5	48.7	0.97

Результаты вычислений показывают, что использование метода Ньютона и итерационных методов градиентного типа при решении обратных задач гравиметрии позволяют получать корректные решения и определять аномальные плотностные параметры изучаемых глубинных зон земной коры. Применение параллельных алгоритмов при решении задач гравиметрии уменьшает время счета.

5.2 Решение задачи о нахождении распределения потенциала

С помощью параллельного алгоритма матричной прогонки, предобусловленного метода сопряженных градиентов и метода квадратного корня решена задача о нахождении распределения потенциала в проводящей среде с известным квази-модельным решением.

Исходные данные и квази-модельное решение задачи предоставлены лабораторией скважинной геофизики Института нефтегазовой геологии и геофизики СО РАН (г. Новосибирск).

После дискретизации задача сводится к решению СЛАУ с плохо обусловленной симметричной положительно-определенной блочно-трехдиагональной матрицей вида размерности 76136×76136 с квадратными блоками порядка 248.

Приближенное решение задачи сравнивалось с модельным решением с помощью вычисления относительной погрешности

$$\sigma = \|\bar{Y}^M - \bar{Y}^H\| / \|\bar{Y}^M\|,$$

где \bar{Y}^M – модельное решение задачи, \bar{Y}^H – приближенное решение задачи.

Условие $\sigma < \varepsilon$ выбиралось в качестве критерия останова итерационного ПМСГ при решении задачи. Предварительно находилось число обусловленности исходной матрицы A

$$\text{cond}(A) = \frac{\lambda_{\max}}{\lambda_{\min}} \approx 1.3 \cdot 10^{11}, \quad \lambda_{\max} = 1.4 \cdot 10^6, \quad \lambda_{\min} = 1.1 \cdot 10^{-5} > 0,$$

где λ_{\max} и λ_{\min} – наибольшее и наименьшее собственные значения исходной матрицы.

В случае решения задачи предобусловленным ПМСГ с целью проверки условия (16) находилось число обусловленности матрицы \tilde{A}

$$\text{cond}(\tilde{A}) = \frac{\tilde{\lambda}_{\max}}{\tilde{\lambda}_{\min}} \approx 4.1 \cdot 10^9 < \text{cond}(A).$$

Задача решена с помощью параллельного метода сопряженных градиентов с предобуславлителем, параллельного алгоритма матричной прогонки и параллельного метода квадратного корня при $\sigma_{\text{ПМСГ}} \approx 10^{-7}$, $\sigma_{\text{ПАМП}} \approx 2 \cdot 10^{-7}$, $\sigma_{\text{ПМКК}} \approx 6 \cdot 10^{-7}$. На рис. 8 представлено численное решение задачи.

U-потенциал (решение СЛАУ)

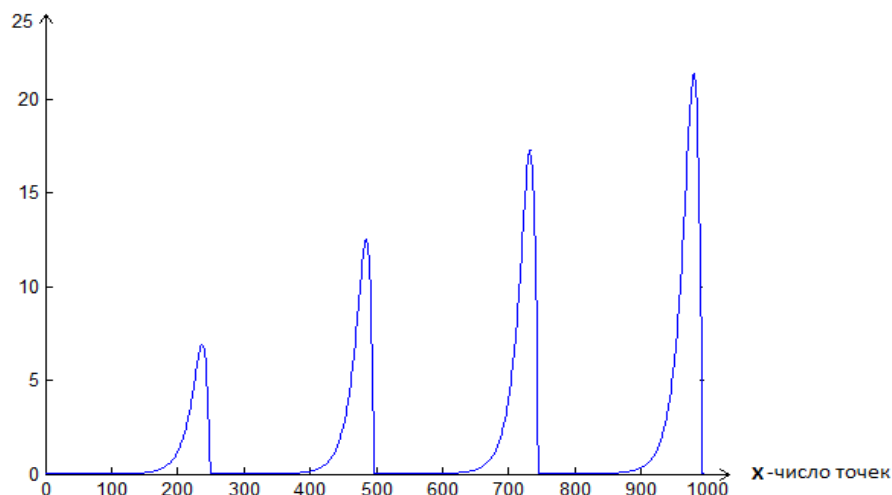


Рис. 8. Численное решение задачи

В табл. 2 приведены времена счета решения задачи на ГВС, установленной в Отделе некорректных задач анализа и приложений ИММ УрО РАН. Система состоит из 4-х ядерного процессора Intel Core I5-750 и видеоускорителя NVIDIA GeForce GTX 285. Предполагается включить данную ГВС в Веб-портал.

Заметим, что время решения задачи с помощью МСГ без предобуславливателя на одном ядре Intel Core I5-750 при $\sigma_{МСГ} = 10^{-3}$ составило 55 мин., что существенно превышает времена решения задачи, представленные в табл. 2.

Таблица 2. Времена решения задачи с квази-модельными данными

Метод	Вычислитель	T_m , сек. (Windows API)	T_m , сек. (OpenMP)
ПМСГ	Intel Core I5 (одно ядро)	57	21
	Intel Core I5 (два ядра)	46	16
	Intel Core I5 (четыре ядра)	36	14
	NVIDIA GeForce GTX 285	—	14
ПАМП	Intel Core I5 (одно ядро)	52	21
	Intel Core I5 (два ядра)	28	18
	Intel Core I5 (четыре ядра)	16	14
	NVIDIA GeForce GTX 285	—	10
ПАКК	Intel Core I5 (одно ядро)	12	7.4
	Intel Core I5 (два ядра)	9	4.6
	Intel Core I5 (три ядра)	10	3.8
	Intel Core I5 (четыре ядра)	12	4.2
	NVIDIA GeForce GTX 285	—	3

Вначале распараллеливание методов ПМСГ, ПАМП и ПАКК для многоядерного процессора Intel с общей памятью проводилось средствами создания потоков операционной системы (ОС) с использованием средств разработки Windows API [16]. Для параллельного выполнения блока вычислений программы создавались потоки (Threads), каждый из потоков выполнялся на «логическом процессоре» ОС, вычисляя свою порцию данных. В конце каждого блока вычислений производилась барьерная синхронизация потоков. Для оптимизации и уменьшения времени счета была использована технология OpenMP. Средствами библиотеки функций OpenMP с использованием специальных директив компилятора проведено автоматическое распараллеливание циклов. Интервал размера L переменной цикла i разбивался на m частей. Каждый поток процесса вычислял свою p -ую часть данных, где $p = L / m$ (рис. 3).

Для уменьшения времени решения задачи также использовалась технология NVIDIA CUDA. Существенное отличие выполнения программы с использованием CUDA от выполнения программы с помощью OpenMP состоит в том, что программа на CUDA выполняется «в тысячи потоков». Такие программы используют массивно-параллельный принцип программирования. При разработке алгоритмов были перенесены на GPU только «ресурсоемкие» векторно-матричные операции. Принцип работы состоял в следующем. Основной поток программы выполнялся на CPU, данные из оперативной памяти загружались на GPU, где проводились расчеты. Далее результаты расчетов выгружались в оперативную память. Очень часто распараллеливание на GPU не является эффективным ввиду образования «узкого горлышка» пропускной способности памяти.

По времени счета наиболее быстрым является метод ПАКК. Время решения СЛАУ 76136×76136 на 4-ядерном процессоре Intel и видеокарте составляет несколько секунд.

Результаты вычислений показывают, что использование параллельных методов ПАМП, ПАКК и ПМСГ с предобуславливателем позволяет достаточно быстро решать задачи с плохо обусловленными матрицами на многоядерных вычислителях и можно рекомендовать данные методы для решения задач электроразведки.

6. Заключение

Для решения линейной обратной задачи гравиметрии о нахождении плотности в слое итерационными методами градиентного типа и нелинейной обратной задачи гравиметрии о восстановлении поверхности раздела между средами с помощью итеративно регуляризованного метода Ньютона, а также для решения СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами примени-

тельно к задачам электроразведки построены параллельные прямые и итерационные алгоритмы. Алгоритмы реализованы на многопроцессорных вычислительных системах различного типа: многопроцессорном комплексе МВС-ИММ, графических процессорах NVIDIA и многоядерном процессоре Intel. Параллельные алгоритмы встроены в разработанную систему удаленных вычислений «Специализированный Веб-портал решения задач на многопроцессорных вычислителях». Решены задачи с квази-модельными и реальными данными.

Результаты вычислений показывают, что использование метода Ньютона и параллельных методов градиентного типа при решении обратных задач гравиметрии позволяют получать корректные решения и определять аномальные плотностные параметры изучаемых глубинных зон земной коры. Использование параллельных алгоритмов решения СЛАУ с блочно-трехдиагональными матрицами применительно к задачам электроразведки позволяет достаточно быстро решать задачи с плохо обусловленными матрицами на многопроцессорных вычислителях.

Литература

1. Мартышко П.С., Кокшаров Д.Е. Об определении плотности в слоистой среде по гравитационным данным // Геофизический журнал. 2005. Т. 27. № 4. С. 678–684.
2. Нумеров Б.В. Интерпретация гравитационных наблюдений в случае одной контактной поверхности // ДАН СССР. 1930. № 21. С. 569–574.
3. Васин В.В., Еремин И.И. Операторы и итерационные процессы фейеровского типа. Теория и приложения. Екатеринбург: УРО РАН. 2005.
4. Тихонов А.Н., Самарский А.А. Уравнения математической физики. М.: Наука, 1966.
5. Дашевский Ю.А., Суродина И.В., Эпов М.И. Квазитрехмерное математическое моделирование диаграмм неосесимметричных зондов постоянного тока в анизотропных разрезах // Сиб. ЖИМ. 2002. Т. 5. №3 (11). С. 76-91.
6. Мартышко П.С., Пруткин И.Л. Технология разделения источников гравитационного поля по глубине // Геофизический журнал. 2003. Т. 25. № 3. С. 159–68.
7. Воеводин Вл.В. Технологии параллельного программирования. URL: <http://parallel.ru/> (дата обращения: 06.02.2012).
8. Берилло А. NVIDIA CUDA – неграфические вычисления на графических процессорах. URL: <http://www.ixbt.com/video3/cuda-1.shtml> (дата обращения: 06.02.2012).
9. Акимова Е.Н., Белоусов Д.В. Распараллеливание алгоритмов решения линейной обратной задачи гравиметрии на МВС-1000 и графических процессорах // Вестник ННГУ. 2010. № 5. Ч. 1. С. 193–200.
10. Bakushinsky A., Goncharsky A. Ill-Posed Problems: Theory and Applications. London: Kluwer Akad. Publ. 1994.
11. Фаддеев В.К., Фаддеева В.Н. Вычислительные методы линейной алгебры. М.: Гос. издат. физ.-мат. литературы. 1963.
12. Акимова Е.Н. Распараллеливание алгоритма матричной прогонки // Математическое моделирование. 1994. Т. 6. № 9. С. 61-67.
13. Самарский А.А., Николаев Е.С. Методы решения сеточных уравнений. М.: Наука, 1978.
14. Акимова Е.Н., Гемайдинов Д.В. Параллельные алгоритмы решения обратной задачи гравиметрии и организация удаленного взаимодействия между МВС-1000 и пользователем // Вычислительные методы и программирование. 2008. Т. 9. № 1. С. 133–144.
15. Мартышко П.С., Васин В.В., Акимова Е.Н., Пьянков В.А. О комплексной интерпретации гравитационных и магнитовариационных данных (на примере Башкирского предуралья) // Геофизика. 2011. № 4. С. 30-36.
16. Методика разработки многопоточных приложений: принципы и практическая реализация. URL: <http://www.rsdn.ru/article/baseserv/RUThreadingMethodology.xml> (дата обр. 06.02.2012).