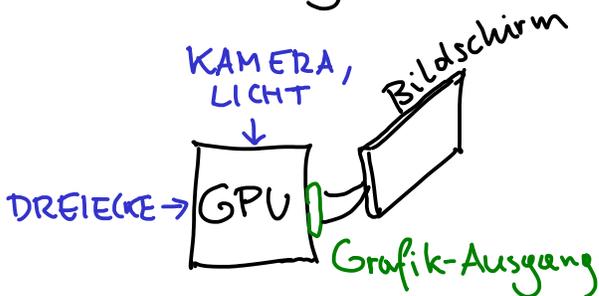


Grafikprozessoren (graphics processing unit, GPU)

Immer die gleichen (wenigen) Rechnungen werden für **VIELE DATEN** ausgeführt.

Parallelisierung (SIMD)



mehr Flexibilität: programmierbare Shader

Programmierschnittstellen

CUDA, OpenCL ← für allgemeine GPU-Rechnungen

vgl. OpenGL ← für Computergrafik

Die Grafik-Pipeline (rendering pipeline)
Vom Modell zum Bild in der Computergrafik

