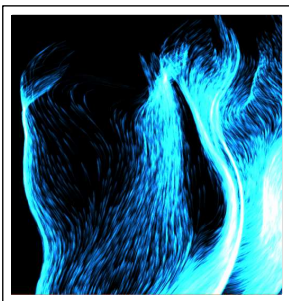


## Visualisering



Visualiseringsmetod: ↓

shader 2

shader 1

*Partikelsystemet*  
(genom OpenCL)

Flyttar partiklar  
(modifierar dem)

kernel

$\vec{x}'$

$\vec{x}$

GPU

shader

$\vec{x}'$

buffer

$t_n$

Ritar partiklar  
(modifierars ej)

*Partikelrenderaren*  
(genom OpenGL)