NJËSIA E PËRPUNIMIT GRAFIK

Një njësi e përpunimit grafik (GPU) është një qark elektronik i specializuar i dizajnuar për të manipuluar dhe ndryshuar me shpejtësi kujtesën për të përshpejtuar krijimin e imazheve në një tampon kornizë të destinuar për daljen në një pajisje të ekranit. GPU-të përdoren në sisteme të ngulitura, telefona celularë, kompjuterë personalë, stacione pune dhe tastiera lojërash. GPU-të moderne janë shumë efikase në manipulimin e grafikës kompjuterike dhe përpunimit të imazhit. Struktura e tyre shumë paralele i bën ata më efikas sesa njësitë qendrore të përpunimit me qëllim të përgjithshëm (CPU) për algoritmet që përpunojnë paralelisht blloqe të mëdha të të dhënave. Në një kompjuter personal, një GPU mund të jetë i pranishëm në një kartë video ose të ngulitur në pllakën amë. Në CPU-të e caktuara, ato janë të ngulitura në vdesin e CPU-së.

Në vitet 1970, termi "GPU" fillimisht qëndronte për njësinë e procesorit grafik dhe përshkroi një njësi të programueshme të përpunimit që punon në mënyrë të pavarur nga CPU dhe përgjegjëse për manipulimin dhe prodhimin e grafikëve. Më vonë, në 1994, Sony përdori termin (tani qëndron për njësinë e përpunimit grafik) duke iu referuar GPU Sony të dizajnuar nga Toshiba në tastierë PlayStation në 1994. Termi u popullarizua nga Nvidia në 1999, i cili shiti GeForce 256 si "i pari në botë" GPU ". Ajo u paraqit si një "procesor me një çip të vetëm me transformim të integruar, ndriçim, konfigurim / prerje trekëndësh dhe motorë të dhënies". Rival ATI Technologies shpiku termin "njësi e përpunimit vizual" ose VPU me lëshimin e Radeon 9700 në 2002.

