//imgOut = (float \*)calloc(nCols\*nRows\*channels, sizeof(float));

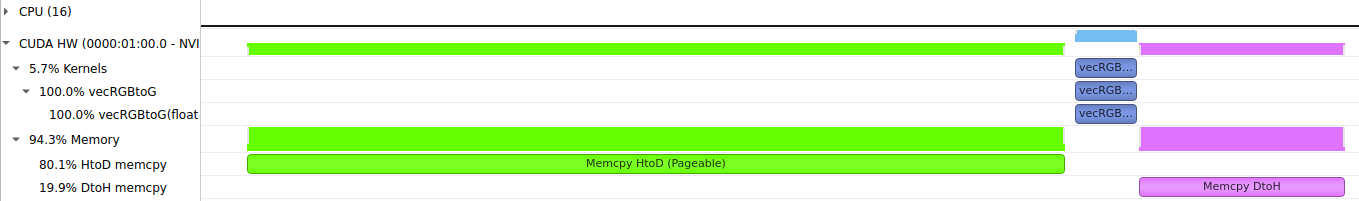
cudaHostAlloc(&imgOut, sizeof(float)\*nCols\*nRows\*channels, cudaHostAllocDefault);

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

free(imgIn); cudaFreeHost(imgOut);

cudaFree(d\_imgIn); cudaFree(d\_imgOut);

Avec CudaHostAlloc :



N’utilise pas de manière efficace le GPU : pendant transfert, unité de calcul ne fait rien (et inverse)

Sans :

