Lookup table: 2sek

Omp beste thread anzahl 32

Ocl : Anfangszeit 1min

* Nur alles wirklich notwendige in die schleife
* Weniger buffer schreiben (1d statt 2d) und somit nur 2 statt 4 buffer
* Kernel korrekt schreiben (ohne for)
* Kein wait bei gpu
* 2d array swap mit bool wert statt memcopy
* Größere lokal size
* Size von buffern speichern statt immer neu ausrechnen