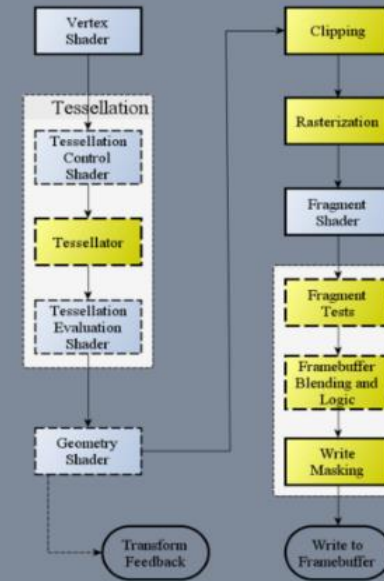


OpenGL Rendering pipeline



[Takeaway]

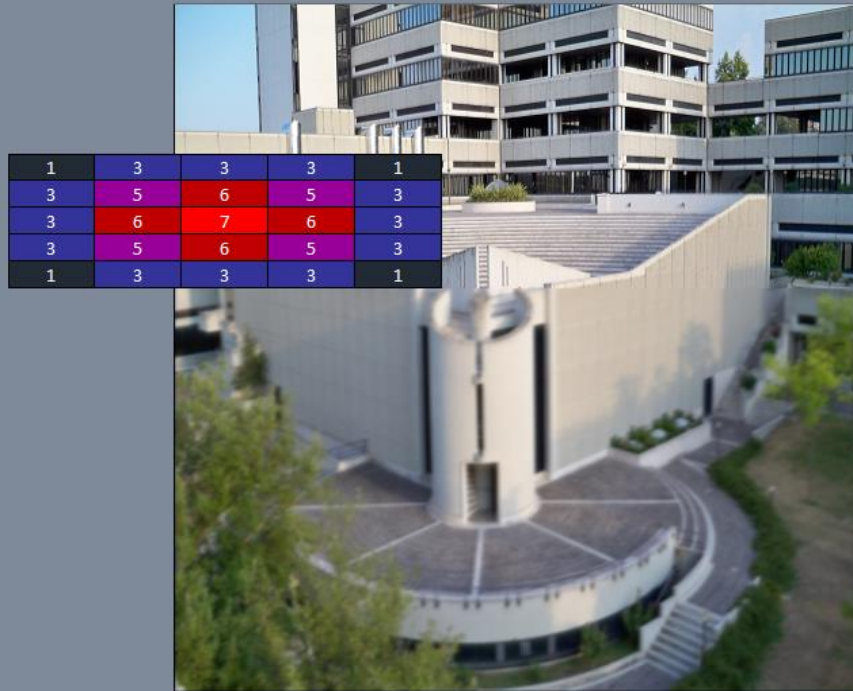
GPU sono più veloci per operazioni parallele su grandi moli di dati perchè sfruttano l'affinata capacità di eseguire lavoro in contemporanea.

CPU sono più veloci per complesse operazioni sequenziali dove i percorsi di esecuzione sono strettamente intercorrelati tra di loro e difficilmente parallelizzabili.

Un esempio di utilizzo del calcolo parallelo:

2D convolution

$$f[x,y] * g[x,y] = \sum_{n_1=-\infty}^{\infty} \sum_{n_2=-\infty}^{\infty} f[n_1,n_2] \cdot g[x-n_1,y-n_2]$$



Vari algoritmi di Computer Vision beneficiano dalle operazioni di blur Gaussiano

