

GPU Programming

Lab3 Report



Optimization

1. 我使用零階內插，對原圖 (target) 進行縮放。共分三次：第一次邊長縮小 8 倍（面積縮小 16 倍）做 Poisson Editing 400 次後再放大；第二次邊長縮小 4 倍，做 200 次；第三次邊長縮小 2 倍，做 150 次；最後再對原大小做 100 次，總共 850 次便可收斂，比單純對原大小所需收斂的次數 (20000) 快了約 23.5 倍。
2. 我嘗試使用 SOR 的方法，但結果不理想，一是並沒有加快速度，二是值很容易 overflow，所以最後 ω 仍舊維持 1 的定值。

Result



第一次做完結果



第二次做完結果



第三次做完結果



最後結果