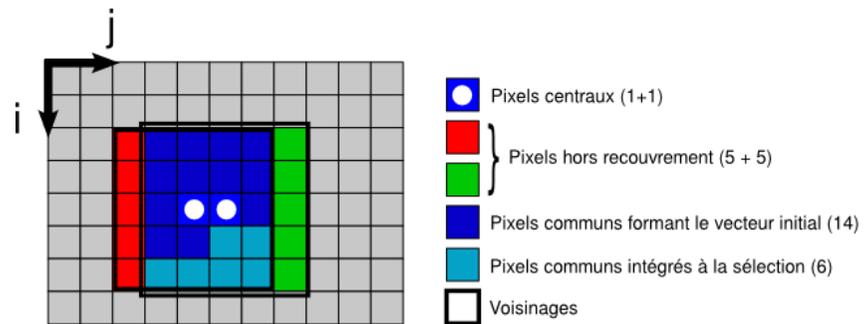


## LE FILTRAGE DES IMAGES <sup>(29)</sup>

### Optimisation du filtre médian GPU

Exploitation des recouvrements : 2 pixels par thread (médian 5x5).



À 4 pixels/thread, zone commune = 10 pixels < 14.