

## SEGMENTATION<sup>(17)</sup>

### Parallélisation du *Snake* polygonal sur GPU

Points positifs :

- Conservation des données en mémoire GPU.
- Images cumulées calculées en parallèle.
- Discretisation des segments en parallèle (1 thread/pixel).
- Respect de l'algorithme original.

Points négatifs :

- Trop peu de calculs à effectuer.
  - Motifs d'accès à la mémoire globale trop irréguliers.
-