

SEGMENTATION ⁽¹⁹⁾

Parallélisation du *Snake* polygonal sur GPU

Conclusion

- Première et seule implémentation connue à ce jour.
- Performances intéressantes pour les grandes images.
- Image 10000x10000 en moins de 0,6 seconde.
- Emploi non optimal du GPU : réductions, irrégularités.
- Premières itérations GPU rapides : grands segments.
- Temps de calcul très dépendant du contenu de l'image.
- Proposition d'une méthode d'initialisation alternative :
 - Recherche du contour rectangle le plus vraisemblable.
 - Accélération jusqu'à x15 avec de petites cibles.

Publication

- *G. Perrot, S. Domas, R. Couturier, and N. Bertaux. Gpu implementation of a region based algorithm for large images segmentation. In Computer and Information Technology (CIT), 2011 IEEE 11th International Conference on, pages 291-298.*