

SPLETNO VZPOREDNO RAČUNANJE Z WEBGL

Dandanes zahtevne grafične aplikacije delujejo tudi v spletnih brskalnikih predvsem po zaslugi vmesnika WebGL. Običajno se WebGL uporablja za 3D vizualizacije, primeren pa je tudi za bolj splošno vzporedno računanje. Medtem ko se začetni tečaji v glavnem osredotočajo na osnove 3D grafike, je ta delavnica namenjena tistim, ki bi radi WebGL spoznali bolj podrobno in z njim pospešili računanje na končnih napravah.

Namen:

Po zaključenem izobraževanju bodo udeleženci natančno poznali zgradbo vmesnika WebGL, kar jim bo omogočalo strojno pospeševanje poljubnih računskih nalog.

Vsebina:

- Motivacija s praktičnimi primeri.
- Pregled vmesnika WebGL.
- Prenos podatkov med CPE in GPE.
- Senčilniki.
- Optimizacija.
- Praktično delo.

Tehnologije:

- WebGL 1 in 2
- Javascript

Tehnologije:

Poznavanje jezika Javascript.

Trajanje: 2 x 4 šolske ure

Ključni izvajalci: as. mag. Žiga Lesar