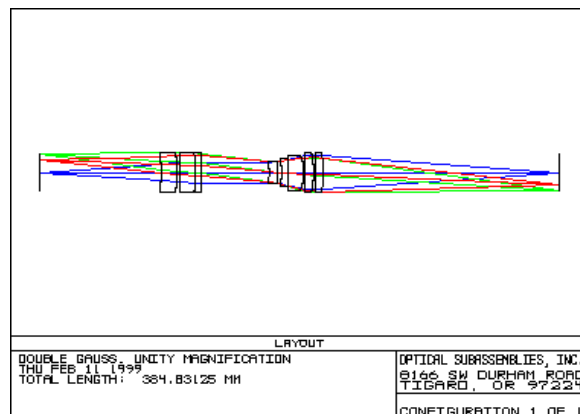




GPU basierte Optimierung optischer Systeme

Die Optimierung optischer Systeme ist nach wie vor eine technische Herausforderung, die nicht automatisiert möglich ist. Letztlich müssen für eine Optimierung extrem viele Strahlen durch ein idealisiertes System von Linsen gerechnet werden.

Je schneller diese Durchrechnung von Strahlen erfolgt, desto bessere Resultate können bei begrenzter Zeit mit einer Optimierung erzielt werden. Die Strahldurchrechnung soll für einfache optische Systeme direkt auf der Grafikkarte realisiert werden. Es wird erwartet, dass beim Einsatz moderner Grafikkarten hierdurch eine erhebliche Beschleunigung erzielt werden kann.



Was wir bieten:

- Nettes, freundliches Team
- Möglichkeit, zum Einbringen eigener Ideen
- flexible Arbeitszeiten
- Eis im Sommer

Was wir erwarten:

Du solltest bereits vergleichsweise viel Erfahrung in der Programmierung (allgemein) haben und C++ mehr oder weniger gut beherrschen. Weiterhin wäre es günstig, wenn Du bereits in irgendeiner Form hardwarenah programmiert hast (z.B. Treiberentwicklung, Assembler, Hardwareansteuerung).