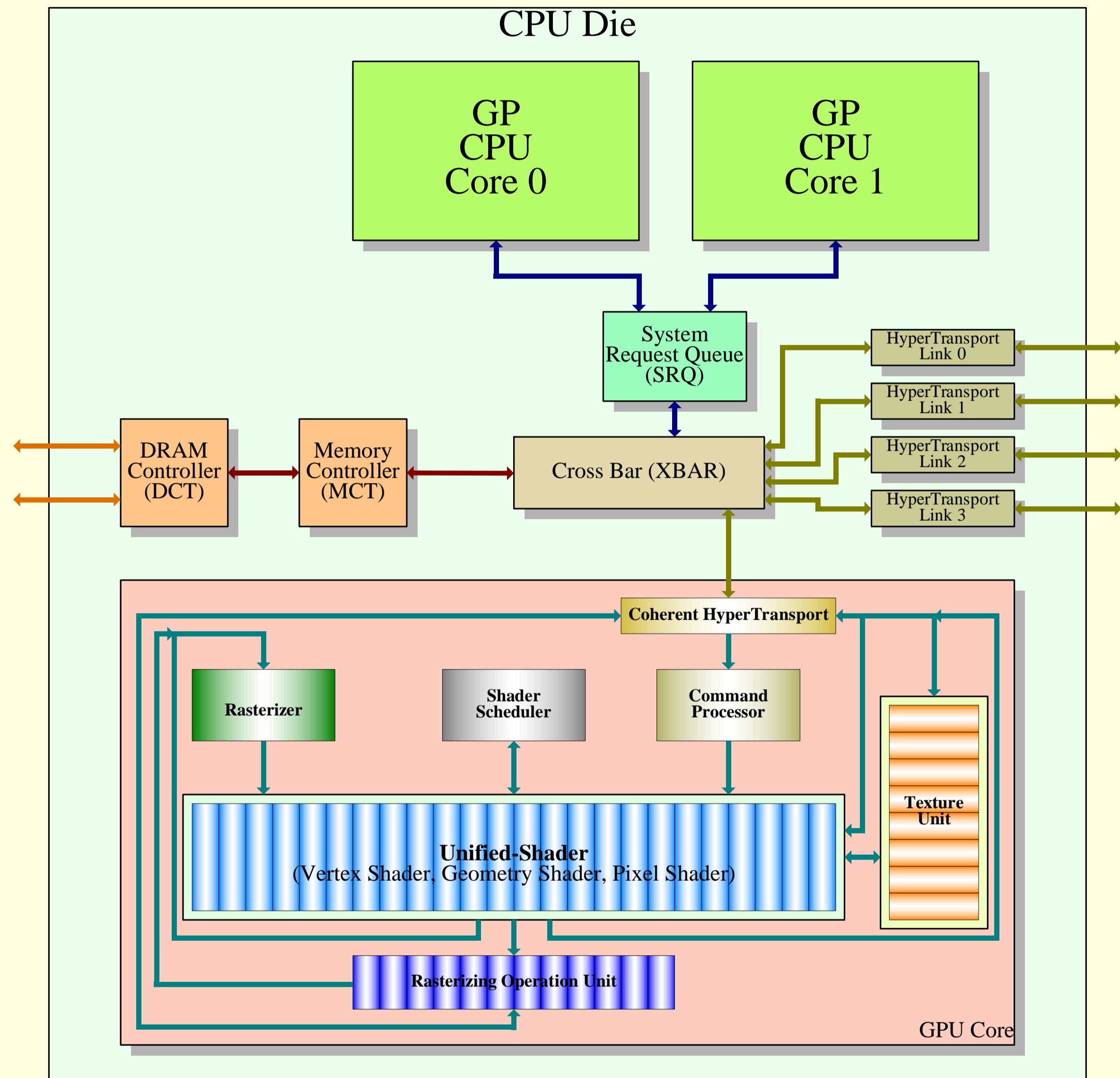


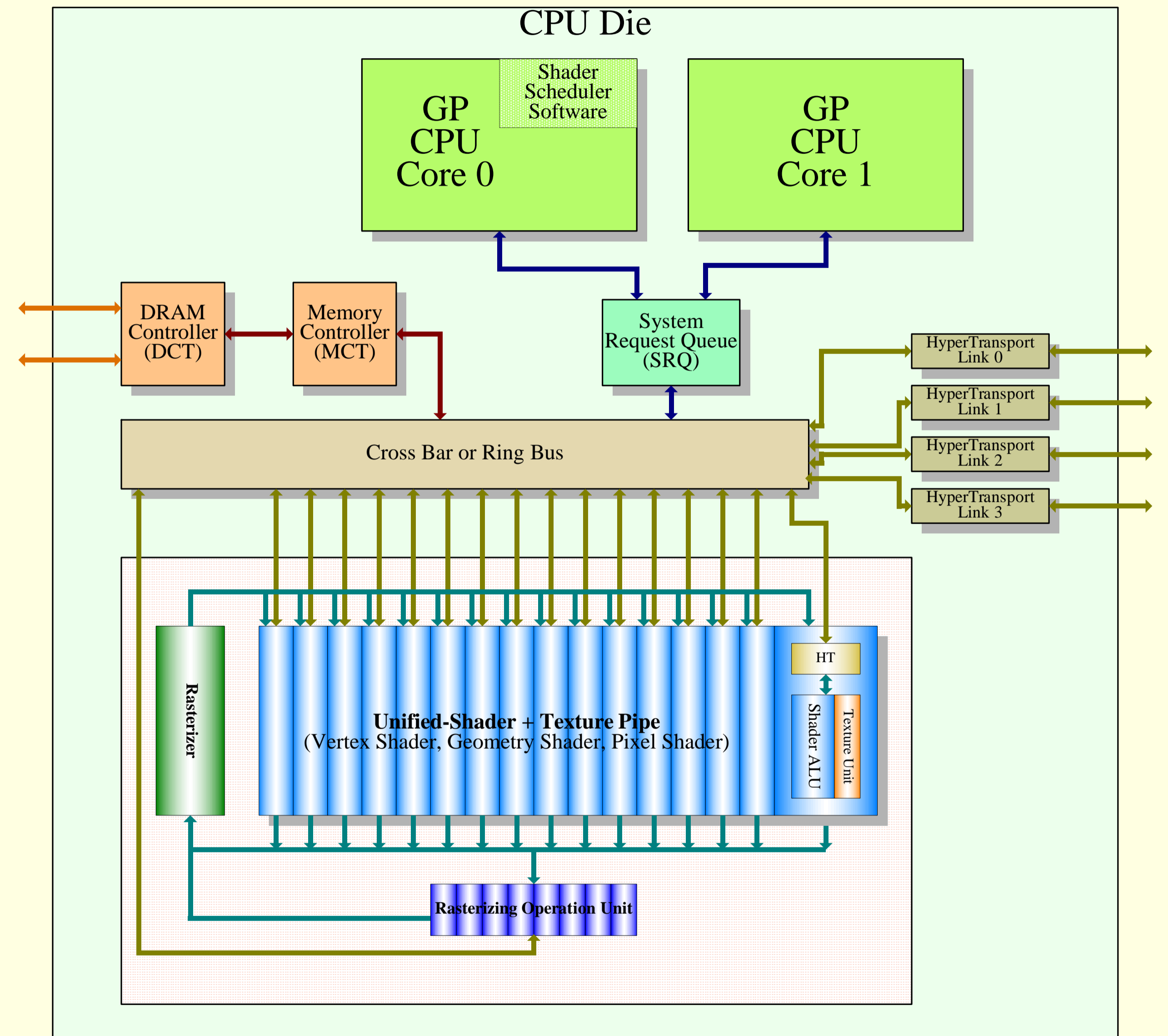
2つの方向が想定されるFUSIONプロセッサ

GPUをそのまま統合するケース



Unified-Shader型GPUのコアをそのままCPUに統合する。GPUコア内部でShaderの制御などを行う。CPU側からはGPUはかなりの程度ブラックボックス化される。よりグラフィックス処理向き

Shader単位で統合するケース



Unified-Shader型GPUのコアをShader単位で分解して統合する。各Shaderの制御は、汎用 (General Purpose) CPUコア上でソフトウェアで行うケースが考えられる。CPU側からはShaderが個別に制御できるため、よりきめ細かな制御が可能に。よりGPGPU向き