

СОДЕРЖАНИЕ

Номер 4, 2017

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Эффективный многопоточковый алгоритм расчета глобальной освещенности <i>Б.Х. Барладян, Л.З. Шапиро, Е.Ю. Денисов, А.Г. Волобой</i>	3
Алгоритм сопровождения людей в видео на основе метода Монте-Карло для Марковских цепей <i>Д.А. Купляков, Е.В. Шальнов, А.С. Коцушин</i>	13
Быстрый параллельный метод повышения резкости изображений с помощью деформации пиксельной сетки <i>А.Д. Гусев, А.В. Насонов, А.С. Крылов</i>	22
Моделирование окружающего пространства в летном симуляторе <i>Р.В. Сапронов</i>	27
Метод тесселяции на GPU рельефа Земли для космических видеотренажеров <i>М.В. Михайлюк, П.Ю. Тимохин, А.В. Мальцев</i>	39
Алгоритм визуализации стереоизображений, полученных одновременной съемкой с разными выдержками <i>Н.Ф. Пащенко, К.С. Зина, А.В. Игнатенко</i>	48
Интерактивная визуализация сложных сцен конструктивной геометрии на графических процессорах <i>Д. Уляинов, Д. Боголепов, В. Турлапов</i>	58