

СОДЕРЖАНИЕ

Номер 3, 2023

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Поддержка векторных текстур в системе фотореалистичного рендеринга на GPU <i>В. В. Санжаров, В. А. Фролов, В. А. Галактионов</i>	3
Алгоритм обнаружения атмосферных осадков для задач компьютерной обработки видеоизображений <i>В. Т. Дмитриев, А. А. Бауков</i>	13
Метод 3D-реконструкции и оцифровки сцены для систем смешанной реальности <i>М. И. Сорокин, Д. Д. Жданов, А. Д. Жданов</i>	26
Использование многоуровневых хэш-таблиц для ускорения процесса рендеринга <i>Д. Д. Жданов, А. И. Лысых, Р. Р. Халимов, И. Е. Кинев, А. Д. Жданов</i>	37
Метод автоматического поиска оптимального масштаба при применении обученных моделей анализа гистологических изображений <i>М. А. Пенкин, А. В. Хвостиков, А. С. Крылов</i>	49
Эффективная технология моделирования в реальном времени поверхности поля высот на конвейере трассировки лучей <i>П. Ю. Тимохин, М. В. Михайлюк</i>	56

АНАЛИЗ ДАННЫХ

Аугментация обучающей выборки гистологических изображений адверсативными атаками <i>Н. Д. Локшин, А. В. Хвостиков, А. С. Крылов</i>	65
---	----