

Um Escalonador para Geração Procedural de Terrenos Pseudo-Infinitos em Tempo-Real utilizando um modelo CPU-GPU

Sibgrapi paper ID: 99999

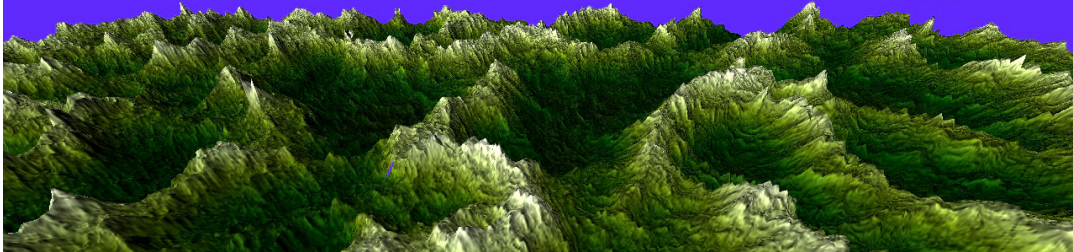


Figura 1. Terreno gerado proceduralmente.

Resumo—O rápido crescimento do poder de processamento das placas gráficas fez com que diversas tarefas migrassem da CPU para a GPU. Porém, as unidades de processamento gráfico podem ser vistas como aliadas da CPU, e não rivais. Este trabalho propõe um modelo que utilize tanto a CPU quanto a GPU para minimizar o tempo gasto com a geração procedural de terrenos e permitir uma navegação fluida através de um mundo pseudo-infinito gerado proceduralmente.

Ao final, uma discussão é feita com base em testes com três modelos de geração (CPU-only, GPU-only, GPU+CPU), com o objetivo de expor suas vantagens e desvantagens.

Keywords—geração procedural; gpu; gpgpu;

I. INTRODUÇÃO

II. TRABALHOS RELACIONADOS

A. Geração Procedural

III. CONTRIBUIÇÕES

IV. SISTEMA

V. IMPLEMENTAÇÃO

VI. TESTES

VII. TRABALHOS FUTUROS

VIII. CONCLUSÃO