



Grafické a multimediální procesory

Raytracer na CUDA

30. prosince 2014

Autor: Pavel Macenauer,
Jan Bureš,

xmacen02@stud.fit.vutbr.cz
xbures19@stud.fit.vutbr.cz

Fakulta Informačních Technologií
Vysoké Učení Technické v Brně

Obsah

1	Cíl práce	2
2	Raytracing	2
3	Optimalizace pro GPU	2
3.1	Paralelizace	2
3.2	Uspořádání paměti	2
3.3	Další možné zlepšení	2
4	Krátce co Raytracer umí	2
5	Rozdělení práce	2
6	Ovládání programu	2
6.1	Překlad	2
6.2	Spuštění a ovládání	2
7	Závěr	2
	Literatura	2

1 Cíl práce

...

2 Raytracing

...

3 Optimalizace pro GPU

...

3.1 Paralelizace

...

3.2 Uspořádání paměti

...

3.3 Další možné zlepšení

...

4 Krátce co Raytracer umí

...

5 Rozdělení práce

Pavel Macenauer ...

Jan Bureš ...

6 Ovládání programu

6.1 Překlad

...

6.2 Spuštění a ovládání

...

7 Závěr

...