

《GPU精粹2》

图书基本信息

书名：《GPU精粹2》

13位ISBN编号：9787302139430

10位ISBN编号：7302139431

出版时间：2007-5

出版社：清华大学

作者：法尔

页数：565

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

本书延续了畅销书《GPU精粹》的第1卷，细述了在今天的图形处理器(GPU)上最新的可编程技术。随着GPU进入手机、手持游戏设备和游戏机领域，GPU专业知识在今天的竞争环境中显得更为重要。实时图形程序员会发现用于建立高级的视觉特效、管理复杂场景的策略和高级图像处理技术的最新算法。读者还会学到一些新方法，把GPU的强大处理能力运用到其他计算密集型程序中，比如科学计算和金融。书中有20章专门讲述GPGPU编程，从基本的概念到高级技术。本书提供了一些专家撰写的最前沿的GPU编程技术，为读者介绍了利用GPU巨大功能的实用方法。

《GPU精粹2》

作者简介

《GPU精粹2》的主编是NVIDIA公司的软件工程师Matt Pharr。Matt也是Physically Based Rendering : From Theory to Implementation (Morgan Kaufmann,2004) 一书的合著者之一。“GPU精粹”系列编辑是Randima Fernando。Randy 主编了“GPU精粹”的第1卷 (Addison-Wesley,2004) ,

书籍目录

- 第 部分 几何复杂性 第1章 实现照片级真实感的虚拟植物 第2章 使用基于GPU几何体剪切图的地形渲染 第3章 几何体实例化的内幕
 - 第4章 分段缓冲
 - 第5章 用多流来优化资源管理 第6章 让硬件遮挡查询发挥作用 第7章 带有位移映射的细分表面自 第8章 使用距离函数的逐像素位移
- 第 部分 着色、光照和阴影 第9章 S.T.A.L.K.E.R.中的延期着色 第10章 动态辐照度环境映射实时计算 第11章 近似的双向纹理函数 第12章 基于贴面的纹理映射
 - 第13章 在GPU上实现mental images的Phenomena渲染器
 - 第14章 动态环境遮挡和间接光照
 - 第15章 蓝图渲染和草图绘制
 - 第16章 精确的大气散射
 - 第17章 利用像素着色器分支的高效模糊边缘阴影
 - 第18章 将顶点纹理位移用于水的真实感渲染
 - 第19章 通用的折射模拟
- 第 部分 高质量渲染 第20章 快速三阶纹理过滤
 - 第21章 高质量反走样的光栅化
 - 第22章 快速的预过滤线条
 - 第23章 Nalu Demo的头发动画和渲染
 - 第24章 使用查找表加速颜色变换
 - 第25章 Apple Motion中的GPU图像处理
 - 第26章 实现改进的Perlin噪声
 - 第27章 高级的高质量过滤
 - 第28章 Mipmap级的测量
- 第 部分 GPU的通用计算：初级读本 第29章 流式体系结构和技术趋势
 - 第30章 GeForce 6系列GPU的体系结构
 - 第31章 把计算概念映射到GPU
 - 第32章 尝试GPU计算
 - 第33章 在GPU上实现高效的并行数据结构
 - 第34章 GPU流程控制习惯用法
 - 第35章 GPU程序优化
 - 第36章 用于GPGPU应用程序的流式缩减操作
- 第 部分 面向图像的计算 第37章 GPU上的八叉树纹理
 - 第38章 使用光栅化的高质量全局照明渲染
 - 第39章 使用逐步求精辐射度方法的全局照明 第40章 GPU上的计算机视觉
 - 第41章 延迟过滤：困难数据格式的渲染
 - 第42章 保守光栅化
- 第 部分 模拟与数值算法 第43章 蛋白质结构预测的GPU计算
 - 第44章 用于解线性方程组的GPU框架
 - 第45章 GPU上的期权定价
 - 第46章 改进的GPU排序 第47章 复杂边界的流体模拟
 - 第48章 基于FFT的医学图像重建

精彩短评

- 1、GPU方面的经典，要研究GPU，必备
- 2、非常好的一本书，读起来有一定深度，在有基础的情况下会收获到很多
- 3、书很好，但翻译总是按照外国人的思维习惯，说明译者不知道变通，或者没有主见，甚或是没有太好得理解
- 4、定货后第三天才发货，等待的着急啊！希望当当伴随着订单的增加，也能很好的处理发货效率的问题！
- 5、一本很好的书，印刷超赞！就是贵了点，呵呵。。
- 6、内容很好，这个不用多说，基本看过一遍，当然有许多还不理解，但比看英文还是方便很多。印刷质量很赞，全彩印刷！难得啊！虽然gpugems3已经出了，但好像与这本也不重复，故还是很值得的。
- 7、看不懂居多，但是慢慢看吧。
- 8、GPU Gems 2的中文版，印刷质量已经算说得过去了，可以省钱不用买原版啦。
- 9、业界人士的研究笔记集，全书只有几页看得懂.....
- 10、3D图形的加强经典书籍.不用多说了,买吧.

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com