第一图书网, tushu007.com

<<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

出版时间：清华大学

作者：法尔

页数：565

字数：888000

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：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.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。

第一图书网, tushu007.com

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），

<<GPU精粹2>>

书籍目录

第Ⅰ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Ⅱ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Ⅲ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Ⅳ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Ⅴ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Ⅵ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

第一图书网, tushu007.com

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:http://www.tushu007.com