

3.11 进一步阅读和资源

Giesen的图形管线之旅[530]详细讨论了GPU的许多方面，解释了为什么其元素以它们的方式工作。Fatahalian和Bryant的课程[462]在一系列详细的讲座幻灯片中讨论了GPU并行性。虽然专注于使用CUDA的GPU计算，但Kirk和Hwa的书[903]的介绍部分讨论了GPU的演变和设计理念。

学习着色器编程的正式方面需要一些工作。《OpenGL Superbible》[1606]和《OpenGL Programming Guide》[885]等书籍包含有关着色器编程的材料。旧书《OpenGL Shading Language》[1512]没有涵盖更新的着色器阶段，例如几何和曲面细分着色器，但确实专门关注与着色器相关的算法。查看本书的网站 realtimerendering.com，了解近期和推荐的书籍。