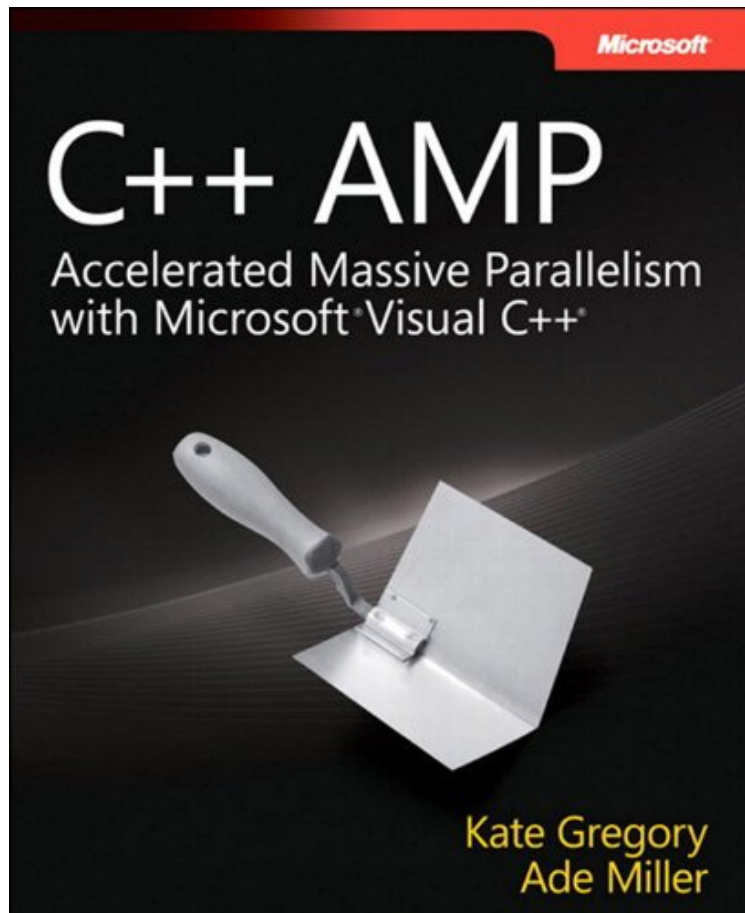


[Download] C++ AMP (Developer Reference)

## C++ AMP (Developer Reference)

Von Ade Miller, Kate Gregory

\*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #575780 in eBooksVerffentlicht am: 2012-09-15Erscheinungsdatum: 2012-09-15File Name: B00JDMPI7G | File size: 64.Mb

**Von Ade Miller, Kate Gregory : C++ AMP (Developer Reference)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised C++ AMP (Developer Reference):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gute Einfhrgung in C++ AMPVon Jrn DinklaDieses Buch ist eine gute Einfhrgung in die Programmierung mit C++ AMP. Leider ist das Buch zum Zeitpunkt der Rezension das einzige Buch ber C++ AMP, so dass ich es nur mit anderen Bchern ber CUDA und OpenCL vergleichen kann. Aber den Vergleich hlt das Buch stand und hat sich solide 4 Sterne verdient. Die Reihenfolge fand ich in Kapitel 2 ein bisschen ungnstig, aber das hat sich im nchsten Kapitel wieder gelegt. Kapitel 2 sollte man beim ersten Lesen berspringen und erst am Ende lesen. Denn Kapitel 2 ist ber das schon etwas kompliziertere n-body Problem und auch noch mit DirectX-Grafik. Das ist didaktisch nicht klug, das am Anfang zu behandeln. Dann gibt es da noch ein paar Kleinigkeiten, wie z. B. das stndig `std::vector` und `std::shared_ptr` im Programmcode geschrieben wird. Mich strt das "std:".Aber alles in allem ist man nach diesem Buch bereits ein fortgeschrittener GPU-Programmierer, der schon ein gutes Verstdnis von der Thematik hat. Notwendig sind Vorkenntnisse in C++, STL und der parallelen Programmierung. Die Beispielprogramme wurden an VS 13

angepasst. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Detaillierter Einblick in C++ AMP Von E. Klerner Da ich beruflich Bildverarbeitung betreibe, bin ich immer auf der Suche nach Techniken, die die Algorithmen schneller ausführen. Habe eine Zeitlang auf CUDA gesetzt, allerdings war die Limitierung auf Nvidia Hardware und Zusatzinstallationen mit der Zeit nicht mehr angenehm. Dieses Buch gewährt einen tiefen Einblick in die Welt von C++ AMP. Es gibt zahlreiche Beispiele und Erläuterungen. Da ich ein Background durch CUDA habe, fiel mir die Einarbeitung relativ leicht. Allerdings behaupte ich, dass jeder einigermaßen erfahrener C++/.NET Programmierer sich nicht schwer tun wird. C++ Einsteigern würde ich von diesem Buch abraten. Es wird viel Gebrauch von der STL gemacht ohne auf die Einzelheiten einzugehen. Klare Empfehlung von mir. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gute Anleitung zum Schnelleinstieg Von Sven M. Das Buch war ein guter Schnelleinstieg zum Thema AMP. AMP selbst halte ich derzeit jedoch für nicht wirklich sinnvoll nutzbar, da die Ladezeiten für die Daten zu hoch sind. In meinem Fall wollte ich die in AMP verfügbare FFT verwenden. Deren Ausführungszeit in AMP war wegen der hohen Ladezeiten um den Faktor 1000 langsamer als eine Implementation auf der eigentlichen CPU.

Kurzbeschreibung Capitalize on the faster GPU processors in today's computers with the C++ AMP code library and bring massive parallelism to your project. With this practical book, experienced C++ developers will learn parallel programming fundamentals with C++ AMP through detailed examples, code snippets, and case studies. Learn the advantages of parallelism and get best practices for harnessing this technology in your applications. Discover how to: Gain greater code performance using graphics processing units (GPUs) Choose accelerators that enable you to write code for GPUs Apply thread tiles, tile barriers, and tile static memory Debug C++ AMP code with Microsoft Visual Studio Use profiling tools to track the performance of your code Kurzbeschreibung Capitalize on the faster GPU processors in today's computers with the C++ AMP code library and bring massive parallelism to your project. With this practical book, experienced C++ developers will learn parallel programming fundamentals with C++ AMP through detailed examples, code snippets, and case studies. Learn the advantages of parallelism and get best practices for harnessing this technology in your applications. Discover how to: Gain greater code performance using graphics processing units (GPUs) Choose accelerators that enable you to write code for GPUs Apply thread tiles, tile barriers, and tile static memory Debug C++ AMP code with Microsoft Visual Studio Use profiling tools to track the performance of your code

ber den Autor und weitere Mitwirkende Ade Miller is currently a Principal Software Architect at Microsoft Studios. He has had several roles at Microsoft including; working on big data platforms as Program Manager with the Windows HPC Server team and managing the patterns practices group's agile engineering teams as their Development Lead. His primary interests are parallel and distributed computing and improving the way teams deliver software through engineering leadership. He is one of the authors of Parallel Programming with Microsoft .NET and Parallel Programming with Microsoft Visual C++. Ade also writes and speaks about parallel computing and his experiences with agile software development at Microsoft and elsewhere."