

## ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Akenine-Moller Tomas. Real-Time Rendering, Third Edition / Tomas Akenine-Moller, Eric Haines, Naty Hoffman. – К.: A K Peters/CRC Press, 2008. – 1045 с.
2. Deferred Shading (Отложенное освещение) / Термины / Программирование игр / GameDev.ru — Разработка игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.gamedev.ru/terms/DeferredShading>
3. Dunn Fletcher. 3D Math Primer for Graphics and Game Development (Wordware Game Math Library) / Fletcher Dunn, Ian Parberry. – К.: Jones & Barlett Learning, 2002. – 239 с.
4. Eisemann Elmar. Real-Time Shadows / [Elmar Eisemann, Michael Schwarz, Ulf Assarsson та ін.]. – К.: A K Peters/CRC Press, 2011. – 398 с.
5. Foley James. Computer Graphics: Principles and Practice in C (2<sup>nd</sup> edition) / [James D. Foley, Andries van Dam, Steven K. Feiner та ін.]. – К.: Addison-Wesley Professional, 1995. – 1200 с.
6. Guo Hongyu. Modern Mathematics and Applications in Computer Graphics and Vision / Hongyu Guo. – К.: World Scientific Publishing Company, 2014. – 524 с.
7. Haines Eric. An Introduction to Ray Tracing (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics) / [Eric Haines, Pat Hanrahan, Robert L. Cook та ін.]. – К.: Academic Press, 1989. – 327 с.
8. Hughes John F. Computer Graphics: Principles and Practice (3<sup>rd</sup> Edition) / [John F. Hughes, Andries van Dam, Morgan McGuire та ін.]. – К.: Addison-Wesley Professional, 2013. – 1264 с.
9. Lander Jeff. Graphics Programming Methods / Jeff Lander. – К.: Charles River Media, 2003. – 406 с.
10. Lengyel Eric. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics, Third Edition / Eric Lengyel. – К.: Cengage Learning PTR, 2011. – 576 с.

11. Lightmass Basics [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://docs.unrealengine.com/en-us/Engine/Rendering/LightingAndShadows/Lightmass/Basics>
12. Mark de Berg. Computational Geometry: Algorithms and Applications / [Mark de Berg, Otfried Cheong, Marc van Kreveld та ін.]. – К.: Springer, 2008. – 386 с.
13. Marschner Steve. Fundamentals of Computer Graphics, Fourth Edition / Steve Marschner, Peter Shirley. – К.: A K Peters/CRC Press, 2015. – 748 с.
14. Myers Kevin. Integrating Realistic Soft Shadows into Your Game Engine [Електронний ресурс] / Kevin Myers, Randima Fernando, Louis Bavoil . – Режим доступу : [http://developer.download.nvidia.com/whitepapers/2008/PCSS\\_Integration.pdf](http://developer.download.nvidia.com/whitepapers/2008/PCSS_Integration.pdf)
15. Policarpo Fabio. Deferred Shading Tutorial [Електронний ресурс] / Fabio Policarpo, Francisco Fonseca. – Режим доступу : <http://gamedevs.org/uploads/deferred-shading-tutorial.pdf>
16. Unity – Manual: Lightmap directional modes [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://docs.unity3d.com/Manual/LightmappingDirectional.html>
17. Vince John. Geometry for Computer Graphics / John Vince. – К.: Springer, 2004. – 342 с.
18. Vince John. Mathematics for Computer Graphics / John A. Vince. – К.: Springer, 2005. – 247 с.
19. Виртуальная реальность и устройства для виртуальной реальности [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://oculus-rift.ru/virtual-reality-and-devices/>
20. Цисарж В. Математические методы компьютерной графики / В. Цисарж, Р. Марусик. – К.: Факт, 2004. – 464 с.
21. Шматов Я.Р. Модель освітлення у віртуальній реальності, що базується на технології процедурних текстур / Я.Р. Шматов // Весняні наукові читання: матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції. - 2017. – ч. 1. – С. 58-64.

22. Шматов Я.Р. Процедурний підхід до моделювання освітлення у віртуальній реальності / Я.Р. Шматов, І.В. Баклан // Актуальні наукові проблеми. Розгляд, рішення, практика: матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції. – 2017. – ч. 2. – С. 164-168

