

Литература

1) OpenGL

Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика: полигональные модели. - М. Диалог-Мифи, 2001.

(Глава по OpenGL. Примеры на BorlandC).

Порев В.Н. Компьютерная графика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 432 с.
(есть глава по OpenGL. Примеры на Visual C++).

Хилл Ф. Программирование компьютерной графики. Для профессионалов. – М.: Питер, 2002. – 1088 с.

(Есть например на radabum.com, C++)

Райт Р.С., Липчак Б. OpenGL. Суперкнига. 3-е изд. – М.: Изд дом «Вильямс», 2006. – 1040 с. (C++)

Ginsburg D., Purnomo B.

OpenGL ES 3.0. Programming Guide. Second Edition. Addison-Wesley, 2014.

(На англ яз. C++)

Wolff D. OpenGL 4. Shading language cookbook. . Second Edition. Published by Packt Publishing Ltd. 2011.

(На англ яз., C++).

2) Трассировка лучей

Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика: динамика, реалистические изображения. – М. Диалог-Мифи, 1997.

(Глава «Основы метода трассировки лучей». Примеры на BorlandC).

Suffern K. Ray Tracing from the ground up. A. K. Peters Ltd., 2007.

(На англ яз. C++).