

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Microsoft Learn. Block Compression [Електронний ресурс] // Microsoft. – Режим доступу: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/direct3d10/d3d10-graphics-programming-guide-resources-block-compression#bc1>
2. Paint.NET [Електронний ресурс] // Paint.NET. – Режим доступу: <https://www.getpaint.net/>
3. Open 3D Engine [Електронний ресурс] // Open 3D Engine. – Режим доступу: <https://www.o3de.org/>
4. Nvidia Texture Tools [Електронний ресурс] // NVIDIA. – Режим доступу: <https://developer.nvidia.com/nvidia-texture-tools-exporter>
5. NVIDIA CUDA. NVIDIA Documentation Center | NVIDIA Developer [Електронний ресурс] // NVIDIA. – Режим доступу: <https://docs.nvidia.com/cuda/>
6. NVIDIA Developer Program [Електронний ресурс] // NVIDIA. – Режим доступу: <https://developer.nvidia.com/developer-program>
7. Нестеренко К.П., Стеценко І.В. Метод автоматизації розробки багатопоточної програми мовою С++ на прикладі конвертації зображень у DDS текстури. // Адаптивні систем автоматичного управління. – Київ, 2023. - №1(42) – С. 160 –170. (категорія «Б»)
8. С++ Concurrency support library [Електронний ресурс] // cppreference.com – Режим доступу: <https://en.cppreference.com/w/cpp/thread>
9. С++ Parallel execution [Електронний ресурс] // cppreference.com – Режим доступу: https://en.cppreference.com/w/cpp/algorithm/execution_policy_tag_t

10. Modern multithreading and concurrency in C++ [Электронный ресурс] // Educative. – Режим доступа: <https://www.educative.io/blog/modern-multithreading-and-concurrency-in-cpp>
11. Boost.Threads [Электронный ресурс] // Boost C++ Libraries. – Режим доступа: https://www.boost.org/doc/libs/1_31_0/libs/thread/doc/overview.html
12. GitHub - David-Haim/concurrencpp [Электронный ресурс] // GitHub. – Режим доступа: <https://github.com/David-Haim/concurrencpp>
13. Wu, D., Wang, Y., & Huang, L. (2015). An Empirical Study on C++ Concurrency Constructs [Электронный ресурс] // IEEE Xplore. – Режим доступа: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7321187>
14. Teodorescu, M. (2016). Structured Concurrency in C++ [Электронный ресурс] // ACCU. – Режим доступа: <https://accu.org/journals/overload/30/168/teodorescu/>
15. C++ Thread Pool [Электронный ресурс] // EDUCBA. – Режим доступа: <https://www.educba.com/c-plus-plus-thread-pool/>
16. Qt Framework Documentation [Электронный ресурс] // Qt. – Режим доступа: <https://doc.qt.io/>
17. Qt Framework QImage [Электронный ресурс] // Qt. – Режим доступа: <https://doc.qt.io/qt-6/qimage.html>
18. Microsoft Learn. DDS File Layout [Электронный ресурс] // Microsoft. – Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/direct3ddds/dx-graphics-dds-pguide#dds-file-layout>
19. Microsoft Learn. DDS_HEADER Structure [Электронный ресурс] // Microsoft. – Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/direct3ddds/dds-header>

20. Qt Framework Widget [Електронний ресурс] // Qt. – Режим доступу: <https://doc.qt.io/qt-6/qtwidgets-index.html>
21. Khronos. OpenGL Shader [Електронний ресурс] // Khronos. – Режим доступу: <https://www.khronos.org/opengl/wiki/Shader>
22. Khronos. OpenGL Vertex Shader [Електронний ресурс] // Khronos. – Режим доступу: https://www.khronos.org/opengl/wiki/Vertex_Shader
23. Khronos. OpenGL Fragment Shader [Електронний ресурс] // Khronos. – Режим доступу: https://www.khronos.org/opengl/wiki/Fragment_Shader
24. Microsoft Learn. Windows Context Switches [Електронний ресурс] // Microsoft. – Режим доступу: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/procthread/context-switches>
25. Нестеренко К.П., Стеценко І.В. Програмне забезпечення для конвертації зображень у текстури // Матеріали міжнародної конференції «Інженерія програмного забезпечення і передові інформаційні технології (SoftTech-2023)». – Київ, 2023. – [Прийнята до друку].