<http://esate.ru/uroki/OpenGL/uroki-OpenGL-c-sharp/sistemy_chastits_opengl_2/?rv1>

РЕАЛИАИЯКЛАССА С ЧАСТИЦАМИ

<http://masters.donntu.org/2005/fvti/zaharov/libraries/work.htm>

<https://www.graphicon.ru/oldgr/courses/cg02b/assigns/hw-5/hw5_cld.htm>

очень подробная статья

<http://masters.donntu.org/2015/fknt/luntovskaya/library/article1.htm>

<https://docplayer.ru/54959507-Modelirovanie-realistichnyh-izobrazheniy-oblakov.html>

<http://proceedings.spiiras.nw.ru/ojs/index.php/sp/article/view/1741/0>

<http://scask.ru/a_book_graph3d.php?id=45>

1] Schlyter. "How to compute planetary position" h.rro. hem.vassagen.se'vausch'comv'ppcomy.html  
[2] K. Perkn, ACM SIGGRAPH'84 "AdvancedImage Synthesis"  
[3] Terragen, Imp: "www.planetsidc.co.uk^errasen^  
[4] Y. Dobashi. K. Kaneda. H. Yamashita, T. Okita, and T.  
Nishita, "A Simple, Efficient Method for Realistic Animation  
of Clouds", SIGGRAPH 2000.  
[5] M.HaiTis, A. Lastra, "Real-time Cloud Rendering",  
EUROGRAPHICS 2000.  
[6] Niniane Wang, "Realistic and Fast Cloud Rendering in  
Computer Games", SIGGRAPH2003  
[7] А. С. Мухачева. А. В. Чнглинцев, М. А. Смагин. Э. A.  
Мухачева, "Задачи двумерной упаковки: развитие  
генетических алгоритмов на базе смешанных процедур  
локального поиска оптимального решения ", приложение  
к журналу "Информационные технологии», 2001.

1. K. Perlin — Implementing Improved Perlin Noise. — GPU Gems: programming techniques for high‑performance graphics and general‑purpose computation (Matt Pharr ed.), 2005 [Электронный ресурс] — <http://http.developer.nvidia.com/GPUGems/gpugems_ch05.html>   
2. S. Green — Implementing improved Perlin noise. — GPU Gems 2: programming techniques for high‑performance graphics and general‑purpose computation (Matt Pharr ed.), 2005 [Электронный ресурс] — <http://http.developer.nvidia.com/GPUGems2/gpugems2_chapter26.html>   
3. K. Pallister — Generating Procedural Clouds Using 3D Hardware. — Game Programming Gems 2 (Mark Deloura, ed.), Charles River Media, 2001, pp. 463–473.   
4. J. Dube — Realistic Cloud Rendering on Modern GPUs. — Game Programming Gems 5 (Kim Pallister, ed.), Charles River Media, 2005, pp. 499–505.

Список литературы

1.

Визуализация неба и облаков. Режим доступа

:

http://www.graphicon.ru/oldgr/courses/cg02b/assigns/hw-5/hw5\_cld.htm

(дата

обращения 02.0

3.2014).

Рис. 9. Производительность алгоритма сглаживания карты высот

Молодежный научно

-

технический вестник ФС77

-51038

, ISSN 2307-0609

2.

Interactive multiple anisotropic scattering in clouds.

Режим доступа

:

http://www-

evasion.imag.fr/Publications/2008/BNMBC08/clouds.pdf

(

дата

обращения

02.03.2014)

3.

Perlin Noise.

Режим доступа

:

http://freespace.virgin.net/hugo.elias/models/m\_perlin.htm

(дата обращения

02.03.2014).

4.

Боресков А.В. Графика трехмерной компьютерной игры на основе OPENGL. М.:

ДИАЛОГ

-

МИФИ, 2004.

379 с

.

5.

OpenGL -

реализация системы частиц

.

Режим доступа

:

http://esate.ru/page/sistemy\_chastits\_opengl\_2

(дата обращения 19.02.2014)

.

<http://esate.ru/uroki/OpenGL/uroki-OpenGL-c-sharp/sistemy_chastits_opengl_2/?rv1>