

1. Абрашкин А. А., Пелиновский Е. Н. Волны Герстнера и их обобщения в гидродинамике и геофизике // Успехи физических наук. 2022. Т. 192. № 5. С. 491-506.
2. Jerry Tessendorf Simulating Ocean Water [Электронный ресурс] / Jerry Tessendorf // ResearchGate. – 2001 – Режим доступа: URL: https://www.researchgate.net/publication/264839743_Simulating_Ocean_Water (дата обращения: 12.05.2024).
3. Morgan McGuire GPU Gems. -М.: Addison-Wesley Professional, 2004. -784 с.
4. Владимир Шумилов Под поверхностью: как создают и используют воду в видеоиграх [Электронный ресурс] / Владимир Шумилов // Gamedev – 2020 – Режим доступа: URL: <https://dtf.ru/gamedev/174631-pod-poverhnostyu-kak-sozdayut-i-ispolzuyut-vodu-v-videoigrah> (дата обращения: 14.05.2024).
5. Nigel Ang, Andrew Catling, Francesco Cifariello Ciardi, Valentine Kozin The Technical Art of Sea of Thieves [Электронный ресурс] // SIGGRAPH – 2018 – Режим доступа: URL: <https://history.siggraph.org/learning/the-technical-art-of-sea-of-thieves/> (дата обращения: 13.05.2024).
6. Jasper Flick Waves [Электронный ресурс] / Jasper Flick // Catlike Coding – 2018 – Режим доступа: URL: <https://catlikecoding.com/unity/tutorials/flow/waves/> (дата обращения: 12.05.2024).
7. Unity Documentation Writing Surface Shaders [Электронный ресурс] / Unity Documentation // Writing shaders – 2024 – Режим доступа: URL: <https://docs.unity3d.com/Manual/SL-SurfaceShaders.html> (дата обращения: 15.05.2024).
8. Франк Ф., Мизес Р. Дифференциальные и интегральные уравнения математической физики. Пер. с нем. Ленинград, Москва, ОНТИ, Гл. ред. общетех. литературы, 1937. – 996 с. (дата обращения: 18.05.2024).

9. Википедия Шейдер [Электронный ресурс] / Википедия // Шейдер – 2024 – Режим доступа: URL: <https://w.wiki/A9Mq> (дата обращения: 29.05.2024).
10. Jean-Colas Prunier Introduction to Shading [Электронный ресурс] / Jean-Colas Prunier // Scratchapixel – 2022 – Режим доступа: URL: <https://www.scratchapixel.com/lessons/3d-basic-rendering/introduction-to-shading/diffuse-lambertian-shading.html> (дата обращения: 18.05.2024).
11. Michael Satran, Mike Jacobs, David Coulter, Steven White Texture Coordinate Register (HLSL VS reference) [Электронный ресурс] // Microsoft Learn – 2020 – Режим доступа: URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/direct3dhls/dx9-graphics-reference-asm-vs-registers-texture-coordinate> (дата обращения: 17.05.2024).
12. Wikipedia Blinn–Phong reflection model [Электронный ресурс] // Wikipedia – 2023 – Режим доступа: URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Blinn%E2%80%93Phong_reflection_model (дата обращения: 13.05.2024).
13. Zander Majercik The Schlick Fresnel Approximation // Ray Tracing Gems II. 2021. Т. 1. № 1. С. 109-114.
14. Кравец С. Л. Лагранжева координата [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия – 2022 – Режим доступа: URL: <https://bigenc.ru/c/lagranzheva-koordinata-004164> (дата обращения: 16.05.2024).
15. Patricio Gonzalez Vivo, Jen Lowe Fractal Brownian Motion [Электронный ресурс] // The Book of Shaders – 2015 – Режим доступа: URL: <https://thebookofshaders.com/13/> (дата обращения: 21.05.2024).
16. Patricio Gonzalez Vivo, Jen Lowe Generative designs [Электронный ресурс] // The Book of Shaders – 2015 – Режим доступа: URL: <https://thebookofshaders.com/10/> (дата обращения: 23.05.2024).

17. Wayne Brown A Specular Lighting Model [Электронный ресурс] // Learn WebGL – 2016 – Режим доступа: URL: https://learnwebgl.brown37.net/09_lights/lights_specular.html (дата обращения: 19.05.2024).
18. Википедия Гравитационные волны (гидродинамика) [Электронный ресурс] // Википедия – 2004 – Режим доступа: URL: <https://w.wiki/A7BQ> (дата обращения: 27.05.2024).
19. Вадим Ившин Модель взаимодействия судов с водой в видеоиграх [Электронный ресурс] // Хабр – 2016 – Режим доступа: URL: <https://habr.com/ru/articles/307362/> (дата обращения: 26.05.2024).
- LabVIEW Ambient Color [Электронный ресурс] // LabVIEW Programming Reference Manual – 2024 – Режим доступа: URL: <https://www.ni.com/docs/en-US/bundle/labview-api-ref/page/properties-and-methods/vi-server/scene/scenenode/scenelight/ambientcolor.html> (дата обращения: 24.05.2024).