

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- [1] Суслов, Г. К. Теоретическая механика / Г. К. Суслов. - М. : Гостехиздат, 1946. - 180 с.
- [2] Четаев, Н. Г. Теоретическая механика / Н. Г. Четаев. - М. : Наука, 1987. - 92 с.
- [3] Павловский, М. А. Теоретическая механика. Статика. Кинематика / М. А. Павловский, Л. Ю. Акинфиева, О. Ф. Бойчук. - Киев: Вища школа, 1989. - 351 с.
- [4] Gregory, J. Game Engine Development / J. Gregory. - Boca Raton: CRC Press, 2015 - 690 с.
- [5] Kodicek, D. Mathematics and Physics for Game Programmers / D. Kodicek. - Hingham: Charles River Media, 2005. - С. 404 - 415.
- [6] Lengyel, E. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics, Second Edition / E. Lengyel. - Hingham: Charles River Media, 2003. - С. 187 - 213.
- [7] Eberly, D. H. Game Physics / D. H. Eberly. - San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003. - С. 93 - 96.
- [8] Ericson, C. Real-Time Collision Detection / Christer Ericson. - San Francisco: Morgan Kaufmann, 2005. - С. 56 - 62.