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 c.
5. Kodicek, D. Mathematics and Physics for Game Programmers /   
   D. Kodicek. - Hingham: Charles River Media, 2005. - C. 404 - 415.
6. Lengyel, E. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics, Second Edition / E. Lengyel. - Hingham: Charles River Media, 2003. - C. 187 - 213.
7. Eberly, D. H. Game Physics / D. H. Eberly. - San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003. - C. 93 - 96.
8. Ericson, C. Real-Time Collision Detection / Christer Ericson. - San Francisco: Morgan Kaufmann, 2005. - C. 56 - 62.