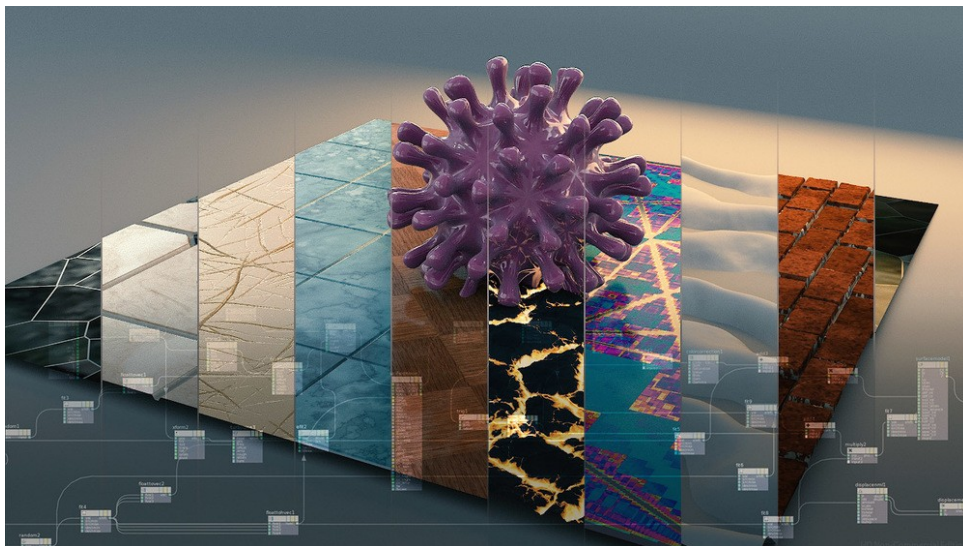


V budúcej práci by som sa chcel venovať hlbšiemu skúmaniu materiálov. Postupne si zabezpečujem techniku na lepšie referencie pri snímaní, na zachytávanie informácií o svetle a okolí.



Obzvlášť ma zaujíma oblasť snímania subsurface scatteringu za použitia polarizačných filtrov. Ďalej by som sa chcel venovať tvorbe procedurálnych systémov a možnostiam, ako tieto systémy môžu poskytovať svoje atribúty shaderom na jednoduché a rýchle generovanie komplexných objektov a lepšiu kontrolu používateľa nad ich rôznymi vlastnosťami.



Ďalej by som sa chcel pokúsiť vytvoriť procedurálny systém na autonómny pohyb rôznych objektov po ľubovoľných scénach, ktorý by dokázal simulovať prirodzené správanie i bez zásahu používateľa. Dobrým príkladom by mohlo byť autíčko samo pohybujúce sa po náhodnom teréne s prekážkami.