

- Valós-idejű interaktív demó szoftver Unreal Engine 4 használatával
- Hibrid fényelés, valós-idejű tükröződések és változó dinamikus fények használata előre-bakelt fénytérképekkel
- Realisztikus PBR anyagok és textúrák
- Készítettem egyedi modellgenerátort konyhabútorhoz, illetve egy napsütés által vezérelt 3D növény-növekedési modellt Houdini-ben.