

Metody založené na fyzikální simulaci proudění kapalin a metody generování povrchu oceánu pomocí frekvenčních technik jsou v počítačové grafice dlouhodobě zkoumány. Jsou nicméně typicky používány odděleně, nebo bez jakékoliv možnosti vzájemné interakce. Tato diplomová práce se zaměřuje na možnost zkombinování obou metod do adaptivní metody navržením sjednocené reprezentace povrchu oceánu, prokládání výsledků simulačních metod a jednosměrné interakce mezi použitými metodami. Práce také předkládá několik možných budoucích vylepšení navržené metody a level-of-detail schéma založené na použití hardwarové teselace, jež může být použito nezávisle na konkrétních simulačních metodách.