Během 3D modelování v počítačové grafice je často potřeba umístit do scény velké množství objektů. Tento proces může být únavný či téměř nemožný, pokud bychom objekty umisťovali ručně. Existuje několik programů, které tento proces automatizují, ale většina z nich je buď příliš pomalá na to, aby umístila požadované množství objektů, nebo moc obtížná pro začínajícího uživatele. V této práci rozšiřujeme již existující program Corona Scatter, který je rychlý a uživatelsky přívětivý, ale postrádá důležité funkce. Implementujeme distribuci pravidelných vzorů, distribuci podél křivkových objektů a možnost použít křivkové objekty k lokální modifikaci vlastností již existující distribuce.