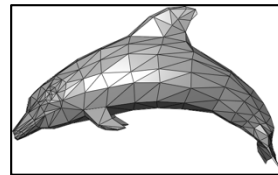
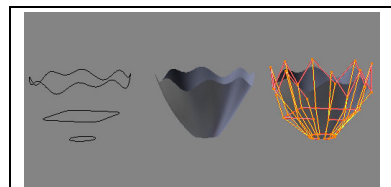


**1. Izraze iz levega stolpca povežite z ustrezno sliko v desnem stolpcu.**Poligonsko  
modeliranjeDigitalno  
kiparstvoModeliranje  
krivulj**2. Naštejte pet korakov ustvarjanja 3D modela**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**3. Besedilo popravite tako, da bodo naslednje trditve resnične**

Poligonsko modeliranje - Točke v 3D prostoru, imenovane  $\left( \begin{smallmatrix} \text{ploskve} \\ \text{krivulja} \\ \text{vrhovi} \end{smallmatrix} \right)$ , so povezane s črtami in tvorijo  $\left( \begin{smallmatrix} \text{površino} \\ \text{poligonsko omrežje} \\ \text{ravnina} \end{smallmatrix} \right)$ . Večina 3D modelov je danes izdelanih kot teksturirani poligonalni modeli, ker so  $\left( \begin{smallmatrix} \text{enostavno ustvarjeni} \\ \text{prilagodljivi} \\ \text{analitično opisani} \end{smallmatrix} \right)$ , in računalniki jih lahko izdelajo tako hitro. Vendar pa so poligoni ravninski in lahko le približajo ukrivljene površine z veliko poligoni.



**4. Ključne besede iz levega stolpca povežite z ustreznimi naslovi na desni strani.**Programi za 3D  
modeliranje

Čas leta

Tehnologije 3D  
zajemanja

Cinema4D

Blender

Globoka vizija SL

**5. Naštejte tri glavne kategorije načel VR**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

