1. Priraďte výraz z ľavého stĺpca ku všetkým príslušným výrazom v pravom stĺpci.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Polygonálne modelovanie |
|  |  |  |
|  |  | Blokovanie |
|  |  |  |
| Reprezentácia 3D modelu |  | Modelovanie kriviek |
|  |  |  |
| Proces vytvárania 3D modelu |  | Digitálne sochárstvo |
|  |  |  |
|  |  | Textúrovanie |
|  |  |  |
|  |  | Renderovanie |

1. Opravte nasledujúce výrazy tak, aby boli pravdivé

Okuliare HoloLens 2 sú navrhnuté pre .

Služba Microsoft Cognitive Services nepodporuje .

Kinect Azure neobsahuje .

Okuliare Meta Quest 2 sú navrhnuté pre .

1. Vymenujte tri technológie pre hlboké videnie.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Time of flight |  |  |
|  |  |  |
| Stereoskopické |  |  |
|  |  |  |
| Štruktúrované svetlo |  |  |

1. Uveďte aspoň štyri platformy podporované v Unity.

1. Mobilné platformy iOS, Android (Android TV), tvOS

2. Stolné platformy Windows (Universal Windows Platform), Mac, Linux

3. Webové platformy WebGL

4. Konzolové platformy PlayStation (PS4, PS5), Xbox (Xbox One, Xbox Series X/S), Nintendo Switch, Stadia

5. Platformy pre virtuálnu/rozšírenú realitu Oculus, PlayStation VR, Google's ARCore, Apple's ARKit, Windows Mixed Reality (HoloLens), Magic Leap, Steam VR pomocou Unity XR SDK, Google Cardboard