1. Priraďte výrazy v ľavom stĺpci k príslušným obrázkom v pravom stĺpci.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Polygonálne modelovanie |  | dolphin mesh |
|  |  |  |
| Digitálne sochárstvo |  |  |
|  |  |  |
| Modelovanie kriviek |  | Lion head 3d models. Digital sculpture. | Behance |

1. Vymenujte päť krokov tvorby 3D modelu.

1. Blokovanie

2. Detailing

3. Textúrovanie

4. Rendering

5. Post-processing

1. Opravte text tak, aby nasledujúce výrazy boli pravdivé.

Polygonálne modelovanie -body v 3D priestore nazývané sú prepojené úsečkami, ktoré vytvárajú . Večina 3D modelov je danes izdelanih kot teksturirani poligonalni modeli, ker so , in računalniki jih lahko izdelajo tako hitro. Vendar pa so poligoni ravninski in lahko le približajo ukrivljene površine z veliko poligoni.

1. 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 |

1. Naštejte tri glavne kategorije načel VR

1. Neimerzivna navidezna resničnost

2. Delno potopljiva navidezna resničnost

3. Popolnoma potopljiva navidezna resničnost