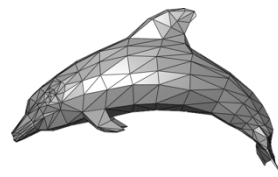
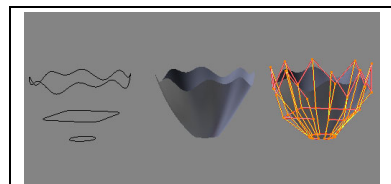


1. Přiřad'te výrazy v levém sloupci k příslušným obrázkům ve sloupci pravém.Polygonální
modelováníDigitální
sochařství

Modelování křivek

**2. Vyjmenujte pět kroků tvorby 3D modelu:**

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

3. Opravte následující tvrzení tak, aby byla pravdivá.

Polygonální modelování – body ve 3D prostoru, nazývané $\begin{pmatrix} \text{vrstvy} \\ \text{křivky} \\ \text{vrcholy} \end{pmatrix}$, jsou propojeny úsečkami, které tvoří $\begin{pmatrix} \text{povrch} \\ \text{polygonální síť} \\ \text{roviny} \end{pmatrix}$. Většina současných 3D modelů je vytvářena jako texturované polygonální modely, protože jsou $\begin{pmatrix} \text{jednoduché na výrobu} \\ \text{flexibilní} \\ \text{automaticky popsané} \end{pmatrix}$, a počítače je tak dokáží vykreslit rychle. Polygony jsou však rovinné, a zakřivené povrchy mohou být velkým množstvím použitých polygonů pouze aproximovány.



4. Přiřad'te výrazy v levém sloupci ke všem příslušným výrazům ve sloupci pravém.3D modelovací
programy

Time of Flight

3D technologie
snímání

Cinema4D

Blender

Deep vision SL

5. Vyjmenujte tři hlavní kategorie principů VR.

1. _____
2. _____
3. _____

