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. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

Polygonálne modelovanie -body v 3D priestore nazývané sú prepojené úsečkami, ktoré vytvárajú . Väčšina 3D modelov je v súčasnosti vytvorená ako textúrované polygonálne modely, pretože sú , a počítače ich tak dokážu vykresliť rýchlo. Polygóny sú však rovinné a môžu len aproximovať zakrivené povrchy pomocou mnohých polygónov.

1. Priraďte výrazy v ľavom stĺpci k všetkým príslušným výrazom v pravom stĺpci.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3D modelovacie programy |  | Time of Flight |
|  |  |  |
| 3D technológie snímania |  | Cinema4D |
|  |  |  |
| Blender |
|  |
| Structured Light |

1. Vymenujte tri hlavné kategórie princípov VR.

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_