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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Uveďte aspoň štyri platformy podporované v Unity.

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

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

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

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

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