1. Izraz iz levega stolpca povežite z ustreznimi izrazi v desnem stolpcu.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Poligonsko modeliranje |
|  |  |  |
|  |  | Blokiranje |
|  |  |  |
| Predstavitev 3D modela |  | Modeliranje krivulj |
|  |  |  |
| Postopek ustvarjanja 3D modela |  | Digitalno kiparstvo |
|  |  |  |
|  |  | Teksturiranje |
|  |  |  |
|  |  | Upodabljanje |

1. Besedilo popravite tako, da bodo naslednje trditve resnične

Očala HoloLens 2 so zasnovana za .

Microsoftove kognitivne storitve ne podpirajo .

Kinect Azure ne vključuje .

Očala Meta Quest 2 so zasnovana za .

1. Naštejte tri tehnologije globokega vida

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Čas leta |  |  |
|  |  |  |
| Stereoskopski |  |  |
|  |  |  |
| Strukturirana svetloba |  |  |

1. Navedite vsaj štiri platforme, ki jih podpira Unity

1. Mobilne platforme iOS, Android (Android TV), tvOS

2. Namizne platforme Windows (Universal Windows Platform]), Mac, Linux

3. Spletna platforma WebGL

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

5. Platforme za navidezno/razširjeno resničnost Oculus, PlayStation VR, Googlov ARCore, Applov ARKit, Windows Mixed Reality (HoloLens), Magic Leap in prek Unity XR SDK Steam VR, Google Cardboard