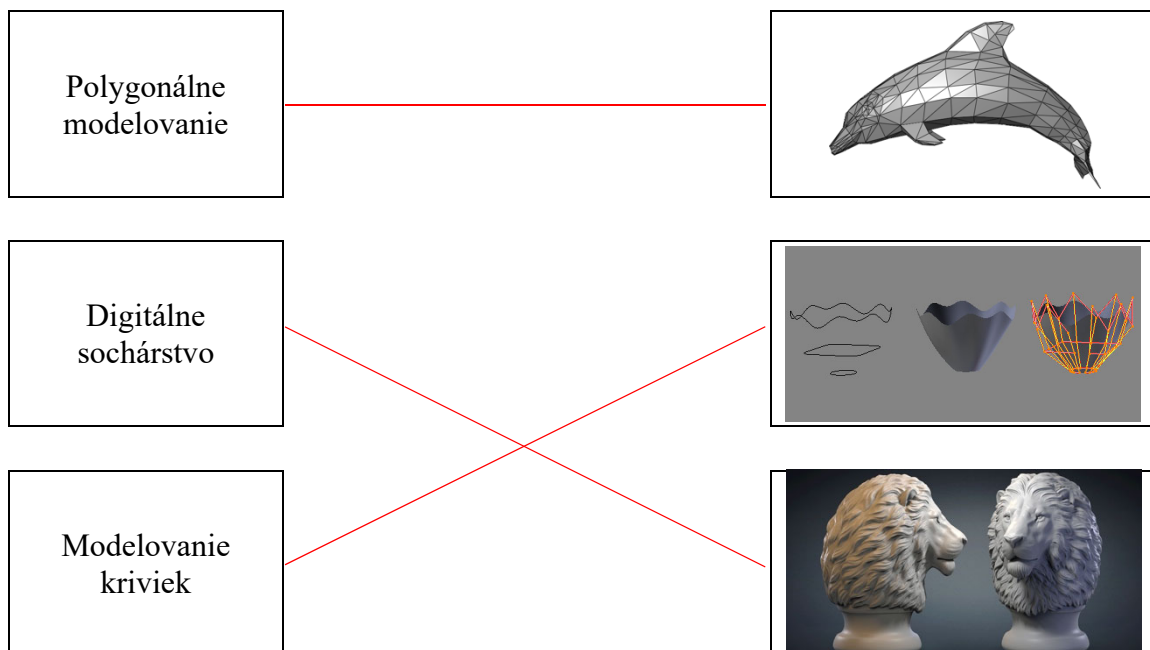


1. Priradite výrazy v ľavom stĺpci k príslušným obrázkom v pravom stĺpci.



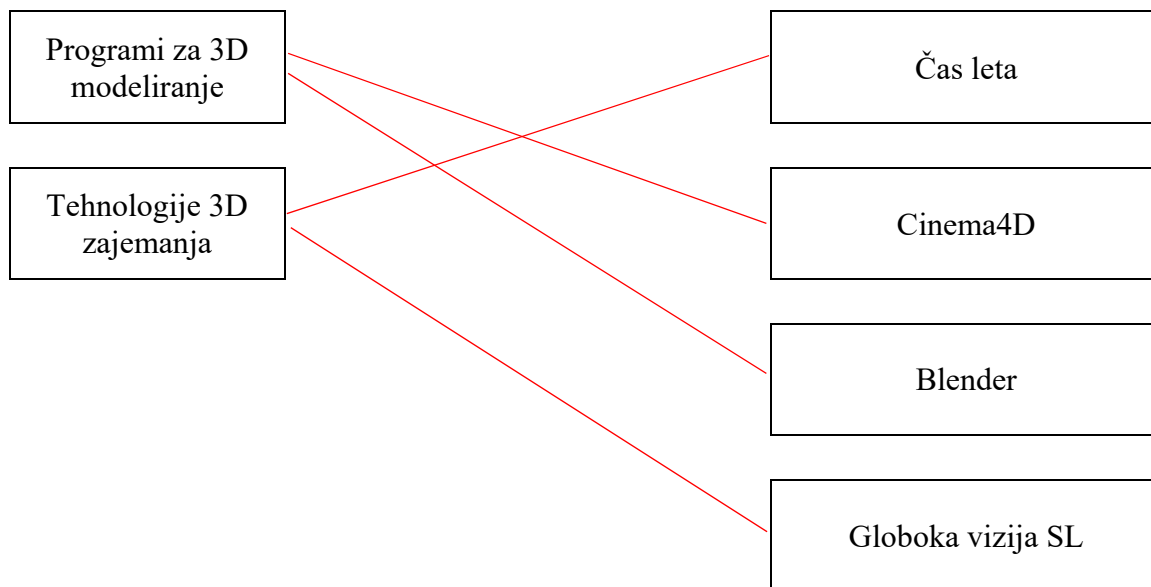
2. Vymenujte päť krokov tvorby 3D modelu.

1. **Blokovanie**
2. **Detailing**
3. **Textúrovanie**
4. **Rendering**
5. **Post-processing**

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

Polygonálne modelovanie -body v 3D priestore nazývané $\begin{pmatrix} \text{vrstvy} \\ \text{krivky} \\ \text{vrcholy} \end{pmatrix}$, sú prepojené úsečkami, ktoré vytvárajú $\begin{pmatrix} \text{povrch} \\ \text{polygonálnu sieť} \\ \text{plány} \end{pmatrix}$. Večina 3D modelov je danes izdelanih kot texturirani poligonalni modeli, ker so $\begin{pmatrix} \text{enostavno ustvarjeni} \\ \text{prilagodljivi} \\ \text{analitično opisani} \end{pmatrix}$, in počítačniki jih lahko izdelajo tako hitro. Vendar pa so poligoni ravninski in lahko le približajo ukrivljene površine z veliko poligoni.



4. Ključne besede iz levega stolpca povežite z ustreznimi naslovi na desni strani.**5. Naštejte tri glavne kategorije načel VR**

1. **Neimerzivna navidezna resničnost**
2. **Delno potopljiva navidezna resničnost**
3. **Popolnoma potopljiva navidezna resničnost**

