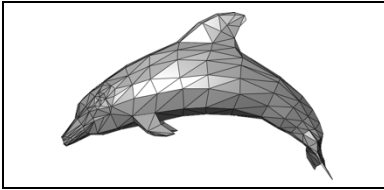
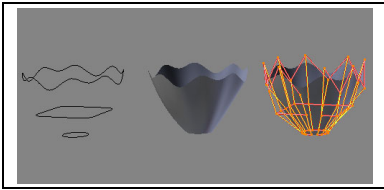



1. Prirad'te výrazy v ľavom stĺpci k príslušným obrázkom v pravom stĺpci.

Polygonálne modelovanie	
Digitálne sochárstvo	
Modelovanie kriviek	

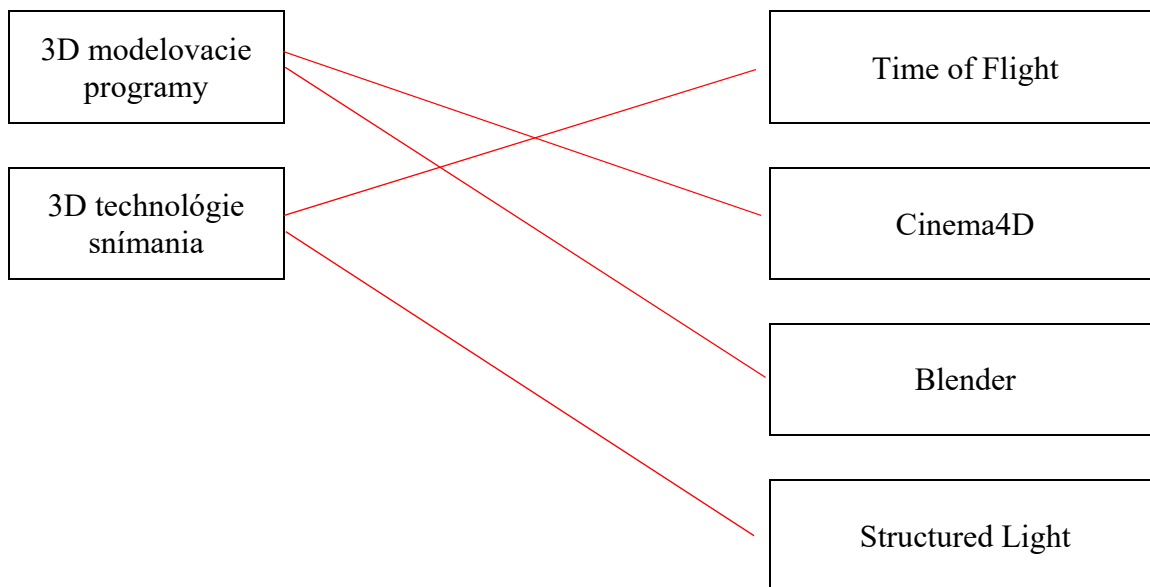
2. Vymenujte päť krokov tvorby 3D modelu.

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 $\left(\begin{matrix} \text{vrstvy} \\ \text{krivky} \\ \text{vrcholy} \end{matrix} \right)$, sú prepojené úsečkami, ktoré vytvárajú $\left(\begin{matrix} \text{povrch} \\ \text{polygonálnu sieť} \\ \text{plány} \end{matrix} \right)$. Väčšina 3D modelov je v súčasnosti vytvorená ako textúrované polygonálne modely, pretože sú $\left(\begin{matrix} \text{jednoduché na výrobu} \\ \text{flexibilné} \\ \text{automaticky popísané} \end{matrix} \right)$, a počítače ich tak dokážu vykresliť rýchlo. Polygóny sú však rovinné a môžu len aproximovať zakrivené povrchy pomocou mnohých polygónov.



4. Prirad'te výrazy v ľavom stĺpci k všetkým príslušným výrazom v pravom stĺpci.**5. Vymenujte tri hlavné kategórie princípov VR.**

1. **Neimerzná virtuálna realita**
2. **Poloimerzná virtuálna realita**
3. **Plne imerzná virtuálna realita**

