1. Přiřaďte výraz z levého sloupce ke všem odpovídajícím výrazům v pravém sloupci.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Polygonálne modelovanie |
|  |  |  |
|  |  | Blokovanie |
|  |  |  |
| Reprezentácia 3D modelu |  | Modelovanie kriviek |
|  |  |  |
| Proces vytvárania 3D modelu |  | Digitálne sochárstvo |
|  |  |  |
|  |  | Textúrovanie |
|  |  |  |
|  |  | Renderovanie |

1. Opravte následující tvrzení tak, aby byla pravdivá.

Brýle HoloLens 2 jsou navrženy pro .

Služba Microsoft Cognitive Services nepodporuje .

Kinect Azure neobsahuje .

Brýle Meta Quest 2 jsou navrženy pro .

1. Vyjmenujte tři technologie pro hluboké vidění.

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

1. Uveďte aspoň čtyři platformy podporované v Unity.

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

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

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

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

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