1. Přiřaďte výrazy v levém sloupci k příslušným obrázkům ve sloupci pravém.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Polygonální modelování |  | dolphin mesh |
|  |  |  |
| Digitální sochařství |  |  |
|  |  |  |
| Modelování křivek |  | Lion head 3d models. Digital sculpture. | Behance |

1. Vyjmenujte pět kroků tvorby 3D modelu:

1. Definování bloků (blocking)

2. Tvorba detailů (detailing)

3. Tvorba textur (texturing)

4. Renderování (rendering)

5. Post-processing

1. Opravte následující tvrzení tak, aby byla pravdivá.

Polygonální modelování – body ve 3D prostoru, nazývané jsou propojeny úsečkami, které tvoří . Většina současných 3D modelů je vytvářena jako texturované polygonální modely, protože jsou , a počítače je tak dokáží vykreslit rychle. Polygony jsou však rovinné, a zakřivené povrchy mohou být velkým množstvím použitých polygonů pouze aproximovány.

1. Přiřaďte výrazy v levém sloupci ke všem příslušným výrazům ve sloupci pravém.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3D modelovací programy |  | Time of Flight |
|  |  |  |
| 3D technologie snímání |  | Cinema4D |
|  |  |  |
| Blender |
|  |
| Deep vision SL |

1. Vyjmenujte tři hlavní kategorie principů VR.

1. Neimerzní virtuální realita

2. Poloimerzní virtuální realita

3. Plně imerzní virtuální realita