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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Time of flight (doba letu) |  |  |
|  |  |  |
| Stereoskopické |  |  |
|  |  |  |
| Strukturované světlo |  |  |

1. Uveďte aspoň čtyři platformy podporované v Unity.

1. Mobilní platformy iOS, Android (Android TV), tvOS

2. Stolní platformy Windows (Universal Windows Platform), Mac, Linux

3. Webové platformy WebGL

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

5. Platformy pro virtuální/rozšířenou realitu Oculus, PlayStation VR, Google's ARCore, Apple's ARKit, Windows Mixed Reality (HoloLens), Magic Leap, a pomocí Unity XR SDK Steam VR, Google Cardboard