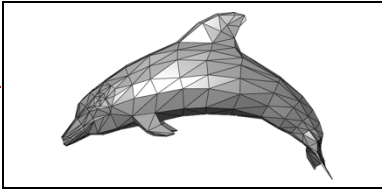
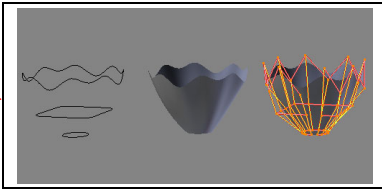



**1. Přiřadte výrazy v levém sloupci k příslušným obrázkům ve sloupci pravém.**

Polygonální modelování	
Digitální sochařství	
Modelování křivek	

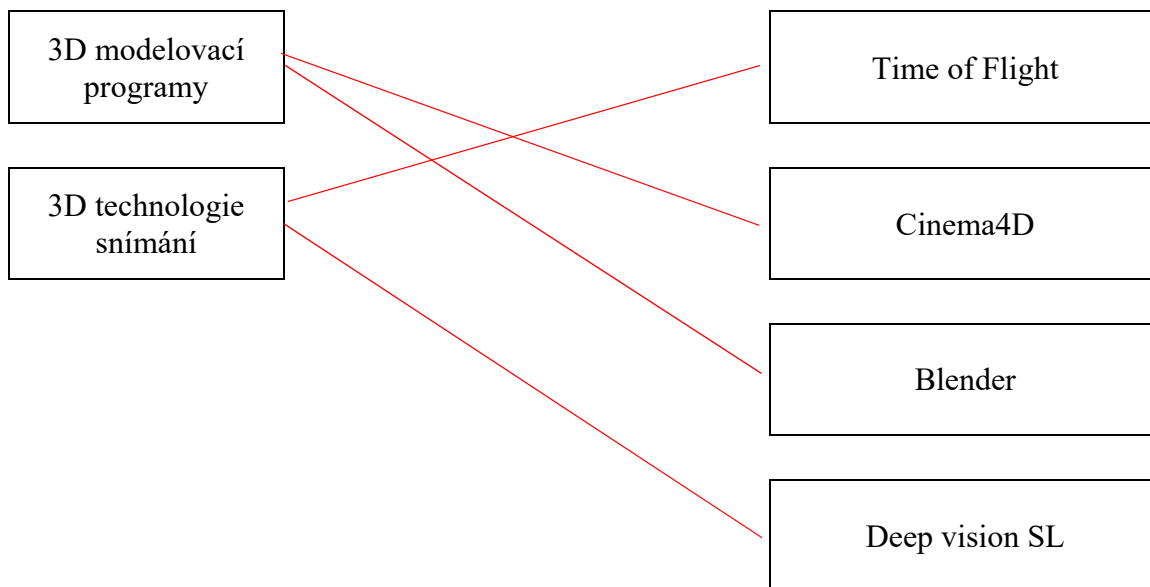
**2. Vyjmenujte pět kroků tvorby 3D modelu:**

1. Definování bloků (blocking)
2. Tvorba detailů (detailing)
3. Tvorba textur (texturing)
4. Renderování (rendering)
5. Post-processing

**3. Opravte následující tvrzení tak, aby byla pravdivá.**

Polygonální modelování – body ve 3D prostoru, nazývané  $\begin{pmatrix} \text{vrstvy} \\ \text{křivky} \\ \text{vrcholy} \end{pmatrix}$ , jsou propojeny úsečkami, které tvoří  $\begin{pmatrix} \text{povrch} \\ \text{polygonální síť} \\ \text{roviny} \end{pmatrix}$ . Většina současných 3D modelů je vytvářena jako texturované polygonální modely, protože jsou  $\begin{pmatrix} \text{jednoduché na výrobu} \\ \text{flexibilní} \\ \text{automaticky popsané} \end{pmatrix}$ , a počítače je tak dokáží vykreslit rychle. Polygony jsou však rovinné, a zakřivené povrchy mohou být velkým množstvím použitých polygonů pouze aproximovány.



**4. Přiřad'te výrazy v levém sloupci ke všem příslušným výrazům ve sloupci pravém.****5. Vyjmenujte tři hlavní kategorie principů VR.**

1. **Neimerzní virtuální realita**
2. **Poloimerzní virtuální realita**
3. **Plně imerzní virtuální realita**

