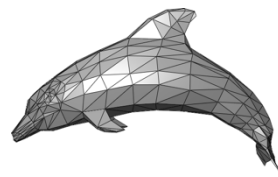
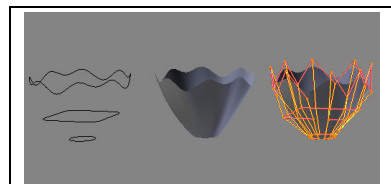


**1. Prirad'te výrazy v ľavom stĺpci k príslušným obrázkom v pravom stĺpci.**Polygonálne  
modelovanieDigitálne  
sochárstvoModelovanie  
kriviek**2. Vymenujte päť krokov tvorby 3D modelu.**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**3. Opravte text tak, aby nasledujúce výrazy boli pravdivé.**

Polygonálne modelovanie -body v 3D priestore nazývané  $\begin{pmatrix} \text{vrstvy} \\ \text{krivky} \\ \text{vrcholy} \end{pmatrix}$ , sú prepojené úsečkami, ktoré vytvárajú  $\begin{pmatrix} \text{povrch} \\ \text{polygonálnu sieť} \\ \text{plány} \end{pmatrix}$ . Väčšina 3D modelov je v súčasnosti vytvorená ako textúrované polygonálne modely, pretože sú  $\begin{pmatrix} \text{jednoduché na výrobu} \\ \text{flexibilné} \\ \text{automaticky popísané} \end{pmatrix}$ , 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.**3D modelovacie  
programy

Time of Flight

3D technológie  
snímania

Cinema4D

Blender

Structured Light

**5. Vymenujte tri hlavné kategórie princípov VR.**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

