



Дизайн дополненной реальности.фдир_БАК(2/2)

- 1 Наиболее распространенной сферой применения различных устройств виртуальной реальности является ...
- 2 VR – это ...
- 3 Шлем – это комбинация из трех следующих основных систем виртуальной реальности: ...
- 4 Комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера и организации взаимодействия с пользователем, – это ... система
- 5 В дополненной реальности на основе проекции (projection-based) ...
- 6 AR – это ...
- 7 В дополненной реальности на основе маркера (marker-based) ...
- 8 Имитация какого-либо физического процесса при помощи компьютерной системы – это ...
- 9 Специальные устройства для взаимодействия с виртуальной средой, содержащие встроенные датчики положения и движения, а также кнопки и колеса прокрутки, как у мыши, – это ...
- 10 Маркер – это ...
- 11 К факторам, препятствующим развитию и распространению дополненной реальности, относят ... (укажите 4 варианта ответа)
- 12 MR – это ...
- 13 VR-проекты можно создавать в таких программах, как ... (укажите 3 варианта ответа)
- 14 Метод получения объёмного изображения, основанный на взаимном наложении световых волн, – это ...
- 15 Для погружения в виртуальную реальность необходимы такие технические средства, как ... (укажите 3 варианта ответа)





- 16) Наука об общих закономерностях получения, хранения, преобразования и передачи информации в сложных управляющих системах, будь то машины, живые организмы или общество, – это ...
- 17) Для достижения эффекта полного погружения необходимо обеспечить такие факторы, как ... (укажите 3 варианта ответа)
- 18) AV – это ...
- 19) По типу представления информации выделяют ... AR-системы
- 20) По степени взаимодействия с пользователем выделяют ... AR-системы
- 21) Свойство VR, которое позволяет создавать и поддерживать у пользователя ощущение реальности происходящего, – это ...
- 22) По типу применяемых сенсорных устройств выделяют ... AR-системы
- 23) По степени мобильности системы выделяют ... AR-системы
- 24) ... в конструкторе AR – это основной родительский объект приложения, рабочее пространство трехмерной сцены
- 25) Свойство VR, которое обеспечивает взаимодействие со средой, – это ...
- 26) Объект ... в конструкторе AR позволяет добавлять в проект 3D модель с анимацией
- 27) Объект ... в конструкторе AR используется для применения трансформации (перемещению, вращению или масштабу) к нескольким объектам
- 28) Объект ... в конструкторе AR используется для отображения объектов в пространстве экрана
- 29) Свойство VR, которое обеспечивает ощущение глубины пространства изображения, – это ...
- 30) Объект ... в конструкторе AR позволяет добавлять в проект прямоугольную плоскость, на которую транслируется видео с камеры
- 31) Метод воспроизведения звука, при котором создаётся иллюзия «звуковой перспективы» с сохранением направлений на разные источники звука, – это ...





- 32) Объект ... используются для отображения информации на экране или непосредственно в пространстве виртуальной сцены
- 33) Установите соответствие между понятиями и определениями:
- 34) Свойство VR, которое предоставляет возможность исследовать большой детализированный мир, – это ...
- 35) Информационное моделирование здания или его информационная модель называется ... (укажите аббревиатуру на английском языке)
- 36) В 1957 году ... разработал первый в мире виртуальный симулятор «Сенсорам»
- 37) Внушаемое состояние самоощущения человека, при котором реальное положение в пространстве и ощущение времени искажаются, а самосознание размывается или вовсе теряется, – это эффект ...
- 38) Установите соответствие между типами VR и их характеристиками:
- 39) Установление зависимости между показаниями средства измерительной техники (прибора) и размером измеряемой (входной) величины – это ...
- 40) К очкам VR, обеспечивающим полное погружение в виртуальную реальность, можно отнести ...

