



Дизайн игр в Unreal Engine.фип_БАК

- 1 На чем фокусируется история развития VR?
- 2 О каком виде депривации говорится в следующем тексте: "... депривация, создаваемая шлемом VR, моментально включает в нас того же самого охотника - собирателя, который испытывает примерно ту же гамму переживаний, что и человек, оказавшийся в условно безопасном, но незнакомом месте: «Где я?»"
- 3 Какими тремя буквами обозначается класс (категория) высокобюджетных компьютерных игр?
- 4 Какой фильм Стивена спилберга считается провидческим в сфере VR?
- 5 Какой вид реальности описан в следующем тексте "Пользователь видит полностью синтетическое изображение, воссоздающее картинку мира"?
- 6 Какой вид реальности описан в следующем тексте "Пользователь видит реальный мир, поверх которого устройство "дорисовывает" синтетическую картинку"?
- 7 Какой вид реальности описан в следующем тексте " Устройство распознает реальный мир и интегрирует в него синтетическую картинку"?
- 8 Какой вид реальности описан в следующем тексте " собирательный термин для всех технологий, которые помогают человеку увидеть изображение, которого нет в реальном мире, — причём увидеть не на плоском экране, а при помощи специального устройства (очков, шлема), которое создаёт иллюзию присутствия отображаемых объектов в реальной жизни"?
- 9 В каком году VR-проекты пережили нарративизацию?
- 10 Какие технологические стеки используют VR и AR?
- 11 Что такое иммерсия в интерактивном сторителлинге?
- 12 Какой эффект возникает на короткое время при использовании плоских экранов в отличии от виртуальной реальности?
- 13 Почему в виртуальной реальности эффект телесного присутствия возникает быстрее?





- 14) Что представляет собой проект Make Noise, упомянутый в тексте?
- 15) Какое влияние имеет иммерсия на процесс работы над сценарием в VR, согласно Эрику Дарнеллу из студии Baobab?
- 16) В чем заключается особенность монтажа истории в VR по сравнению с обычным кино, согласно тексту Белого Зеркала?
- 17) Почему виртуальная реальность обращается в первую очередь к рептильному мозгу, согласно тексту Белого Зеркала?
- 18) Какую роль играет условность детализации и геометрии в виртуальной реальности?
- 19) Какой из перечисленных принципов не работает в виртуальной реальности с точки зрения темпоритма?
- 20) Что позволяет VR-проектам играть с масштабами и формами объектов?
- 21) Какова главная проблема, с которой сталкивается индустрия виртуальной реальности согласно тексту?
- 22) Какие возможности предполагает использование виртуальной реальности в сфере сторителлинга согласно высказыванию, Морин Фан из Baobab Studios?
- 23) Каким образом студия Impulse VR решила соединить свой опыт работы в рекламе с опытом интерактивного кино и VR?
- 24) Каким образом организовывалась работа над сценарием проекта "Эффект Кесслера"?
- 25) Какие соображения учитывались при работе над сюжетными перипетиями проекта "Эффект Кесслера"?
- 26) Каким по счету является проект "Эффект Кесслера" московской студии Impulse VR?
- 27) Какой из перечисленных факторов приводит к технологической эволюции в области виртуальной реальности?
- 28) Какие переживания вызывает современное VR-оборудование, согласно представленному тексту?
- 29) Какого негативного эффекта добились авторы ранних Хоррор-VR Проектов?
- 30) Каково текущее положение виртуальной реальности согласно тексту?





- 31) Какое утверждение лучше всего описывает различие между виртуальной реальностью (VR) и дополненной реальностью (AR) согласно тексту?
- 32) Какое утверждение наилучшим образом описывает смешанную реальность (MR) согласно тексту?
- 33) Какое утверждение лучше всего описывает дополненную реальность (AR) согласно тексту?
- 34) Какой термин наилучшим образом описывает расширенную реальность (XR), согласно тексту?
- 35) Какие два игровых движка широко используются в индустрии для создания "полноценной" виртуальной реальности?
- 36) Какие особенности относятся к возможностям виртуальной реальности в отслеживании пользовательских движений?
- 37) Какое количество степеней свободы обычно имеют более серьезные устройства виртуальной реальности, такие как Oculus Rift и HTC Vive?
- 38) Что отличает VR с привязкой к пространству (LBVR) от обычной виртуальной реальности?
- 39) Какие дополнительные устройства часто используются в LBVR для улучшения опыта игроков?

