



Технологии виртуальной и дополненной реальности.ти

- 1 Что такое виртуальная реальность (VR)?
- 2 Какая характеристика отличает VR от AR?
- 3 Что такое дополненная реальность (AR)?
- 4 Какое устройство чаще всего используется для AR?
- 5 Какая технология используется для определения положения пользователя в VR?
- 6 Что из перечисленного является примером AR-приложения?
- 7 Что из перечисленного является примером VR-приложения?
- 8 Что такое смешанная реальность (MR)?
- 9 Какая технология позволяет компьютеру “видеть” и интерпретировать изображения?
- 10 Что из перечисленного требует VR-гарнитура для работы?
- 11 Какое преимущество предоставляет AR в образовании?
- 12 В чем заключается основная задача 3D-моделирования в VR/AR?
- 13 Что такое звуковая локализация?
- 14 Что может предложить MR для улучшения процесса проектирования?
- 15 Какая из технологий (VR, AR, MR) требует наиболее продвинутых сенсорных технологий для своей работы?
- 16 В какой области применение AR может помочь покупателям принять решение о покупке?
- 17 Какой тип отслеживания движения использует внешние камеры или датчики для определения положения пользователя?





- 18) Какие задачи может решать компьютерное зрение в AR-приложениях?
- 19) Какой из перечисленных аспектов НЕ является ключевой характеристикой AR?
- 20) Для чего важна низкая задержка (latency) при обработке графики в VR/AR?
- 21) Что такое VR-гарнитура?
- 22) Что такое “разрешение” VR-гарнитуры?
- 23) Что такое контроллеры в контексте VR?
- 24) Какая технология используется для отслеживания движения в Oculus Quest 2?
- 25) Что такое AR-гарнитура?
- 26) Какие устройства часто используются для AR благодаря встроенным камерам и датчикам?
- 27) Что такое HUD (Head-Up Display)?
- 28) Что такое “игровой движок”?
- 29) Какие из перечисленных вариантов являются игровыми движками?
- 30) Что такое SDK?
- 31) Что такое Blender?
- 32) Какая функция у Maya и 3ds Max?
- 33) Что такое OpenXR?
- 34) Для чего используется WebXR?
- 35) Какие аксессуары могут улучшить опыт использования VR?
- 36) Какой фактор наиболее важен для комфортного и продолжительного использования AR-гарнитуры?





- 37) Какой пример использования AR в туризме предоставляет информацию о достопримечательностях, накладывая виртуальные объекты на реальный мир?
- 38) Какой пример применения AR в розничной торговле позволяет покупателям виртуально примерить одежду?
- 39) В какой сфере AR применяется для обучения сотрудников новым техникам и процедурам непосредственно на рабочем месте?
- 40) Какое преимущество предоставляет AR реклама в розничной торговле по сравнению с традиционной рекламой?
- 41) К чему стремятся производители VR-гарнитур, повышая разрешение дисплеев?
- 42) Какая технология позволит пользователям ощущать текстуру виртуальных объектов?
- 43) Какое преимущество дает использование 5G в VR/AR?
- 44) Какой этический вопрос связан с сбором и использованием данных о пользователях в VR/AR?
- 45) Что такое “пространственный звук” в контексте VR?
- 46) Какая технология помогает адаптировать VR/AR-контент к физиологическому состоянию пользователя?
- 47) Какое преимущество дает стриминг VR/AR контента через облако?
- 48) Какой из перечисленных элементов НЕ является ключевой характеристикой метавселенной?
- 49) Что можно сделать для обеспечения безопасности пользователей в виртуальном мире?
- 50) Какое влияние развитие VR/AR может оказать на медицину в будущем?
- 51) Какая из тенденций в развитии VR/AR, вероятно, сильнее всего повлияет на расширение использования этих технологий в повседневной жизни?

