

1. Какое ключевое слово определяет суть виртуальной реальности (VR)?
2. Какое ключевое слово определяет суть дополненной реальности (AR)?
3. Обобщающий термин, охватывающий VR, AR и MR, — это:
4. Кто предложил концепцию континуума (шкалы) реальности?
5. Первый прототип VR-шлема, отслеживающего положение головы, назывался:
6. Какой тип VR-устройств содержит все компоненты (процессор, батарею, дисплей) в одном корпусе и не требует ПК?
7. Какая характеристика дисплея VR-шлема напрямую влияет на плавность картинки и снижение киберболезни?
8. Система трекинга, где датчики (базовые станции) расположены в помещении, а не на гарнитуре, называется:
9. Уникальная особенность контроллеров Valve Index, которая позволяет отслеживать силу сжатия руки, — это:
10. Технология, позволяющая рендерить область взгляда в высоком качестве, а периферию — в низком для экономии ресурсов, называется:
11. Какой способ перемещения в VR считается наименее иммерсивным, но самым комфортным для новичков?
12. Основная причина киберболезни (motion sickness) в VR — это:
13. Какой термин описывает интерфейс, встроенный непосредственно в игровой мир (например, часы на руке персонаж)?
14. Открытый, кроссплатформенный стандарт для разработки VR/AR-приложений от консорциума Khronos Group — это:
15. Какой компонент AR Foundation в Unity отвечает за обнаружение горизонтальных поверхностей (пол, стол)?
16. Для размещения виртуального объекта в точке касания экрана в AR-приложении на Unity необходимо использовать:
17. Технология, позволяющая нескольким пользователям видеть один и тот же AR-объект в общем физическом пространстве в ARCore, называется:
18. Какой тип линз в VR-шлемах позволяет сделать устройство более компактным и уменьшить эффект "god rays"?



Магазин готовых ответов на тесты, практики, купить в магазине! ➔ **ОТВЕТЫ**  
Нужна помощь с тестами, практикой, дипломной вкр? ➔ **КОНСУЛЬТАЦИЯ**

19. Что из перечисленного НЕ является основным фактором визуального погружения в VR?
20. Минимально рекомендуемая частота кадров (FPS) для комфортного VR-опыта составляет:
21. Какой метод трекинга используется в современных гарнитурах Oculus Quest и PICO?
22. Как называется технология, позволяющая видеть реальный мир через камеры гарнитуры и смешивать его с виртуальными объектами?
23. Что такое "эффект сетки" (Screen Door Effect) в VR?
24. Какой элемент контроллера Oculus Touch позволяет отслеживать жесты пальцев без полного трекинга каждого из них?
25. Процесс создания цифрового "отпечатка" изображения для его последующего распознавания камерой называется:
26. AR-игры, где контент привязан к реальным географическим координатам, называются:
27. Для создания мультиплеерной AR-игры, где несколько игроков взаимодействуют с общими объектами, в первую очередь необходим:
28. Какой подход к оптимизации графики в VR предполагает использование моделей разной детализации в зависимости от расстояния до камеры?
29. Устройство, которое использует электростимуляцию мышц для создания тактильных ощущений, называется:
30. Какой стандартный жест для масштабирования объекта в мобильном AR?
31. Основная проблема, которую решает технология фовеатного рендеринга, — это:
32. Концепция, где виртуальные и реальные объекты взаимодействуют в реальном времени в едином пространстве, называется:
33. Какой тип AR использует заранее заданное изображение (например, QR-код) для активации контента?
34. Компонент в Unity, который управляет жизненным циклом AR-сессии (запуск, пауз, — это:
35. Технология, сочетающая данные с камеры и инерциальных датчиков для отслеживания движения устройства в AR, называется:
36. Что такое "окклюзия" в контексте AR?

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

37. Какой из перечисленных форматов 3D-моделей является стандартом для AR на iOS?
38. Процесс исправления искажений, вносимых линзами VR-шлема, чтобы изображение выглядело прямым, называется:
39. Какой тип трекинга позволяет гарнитуре понимать, куда смотрит пользователь, для реализации фовеатного рендеринга?
40. В чём основное отличие Optical See-Through (HoloLens) от Video See-Through (Quest Pro) AR?
41. Как называется программный метод, достраивающий положение локтей и корпуса по известным позициям головы и кистей?
42. Какой протокол/технология критически важна для беспроводной передачи видеопотока с ПК на VR-гарнитуру с низкой задержкой?
43. Что такое "блендшейпы" (Blendshapes) в контексте ARKit?
44. Почему стабильный высокий FPS в VR важнее, чем в обычной игре на мониторе?
45. Принцип "дизайн под железо" в VR-разработке означает, что:
46. Какой компонент в Unity визуализирует характерные точки, которые видит AR-система, для отладки?
47. Какая технология позволяет создать иллюзию, что звук в VR исходит из конкретной точки пространства?
48. Что такое "персистентность" в контексте метавселенных и продвинутой AR?
49. Какой метод трекинга лучше всего подходит для игры, требующей перемещения по всей комнате?
50. Основное предназначение XR Interaction Toolkit (XRI) в Unity — это:
51. Почему для маркерной AR не рекомендуется использовать зеркальные или глянцевые поверхности?
52. Какой сценарий онбординга (обучения) наиболее важен для нового пользователя мобильной AR-игры?
53. Какая технология позволяет гарнитуре распознавать жесты рук без использования контроллеров?
54. Почему в VR важно использовать запечённое (baked) освещение для статичных объектов, когда это возможно?
55. С какой основной целью в AR-приложениях используется оценка освещения (Light Estimation)?
56. Что такое "суперсэмплинг" в контексте VR-рендеринга?



57. Какой элемент игрового дизайна в VR помогает снизить дискомфорт при плавном повороте?
58. Для чего в AR-приложениях часто используется библиотека Mapbox SDK for Unity?
59. Что такое "киберболезнь" (cybersickness)?
60. Основное преимущество оптической системы на основе панклейк-линз перед линзами Френеля — это:
61. Что такое "единый проход стереорендеринга" (Single Pass Stereo) в Unity?
62. Для чего в VR-играх используется техника "комфортного виньетирования" (Comfort Vignette)?
63. Что из перечисленного является ключевым элементом "экологического нарратива" (environmental storytelling) в VR?
64. Почему важно тестировать AR-приложение в различных условиях освещения?
65. Что такое "локализация" в контексте трекинга в VR/AR?
66. Что такое "пул объектов" (object pooling) в оптимизации?
67. Какая технология позволяет создать "цифровой двойник" реального помещения для точной окклюзии в AR?
68. Почему в концепт-документе VR-игры важно формулировать "УТП для VR"?
69. Что такое "CAVE-система" в визуализации VR?
70. Какой главный этический риск связан с использованием биометрического отслеживания (пульс, ЭЭ в играх)?
71. Какие из перечисленных устройств являются примерами standalone (автономных) VR-гарнитур?
72. Какие из перечисленных методов помогают бороться с киберболезнью (motion sickness) в VR?
73. Какие технологии используются для безмаркерного трекинга в мобильной AR (ARKit/ARCore)?
74. Что из перечисленного является ключевым техническим требованием/особенностью разработки VR-игр по сравнению с обычными?
75. Какие из перечисленных устройств ввода используются в современных VR-системах?
76. Какие преимущества для разработчика дает standalone-гарнитура (например, Meta Quest)?
77. Какие типы линз используются в VR-гарнитурах?



Магазин готовых ответов на тесты, практики, купить в магазине! ➔ **ОТВЕТЫ**  
Нужна помощь с тестами, практикой, дипломной вкр? ➔ **КОНСУЛЬТАЦИЯ**

78. Какие системы трекинга положения гарнитуры и контроллеров существуют?
79. Какие уникальные функции предоставляет ARKit по сравнению с ARCore?
80. Что входит в понятие "иммерсивный сторителлинг" в VR?
81. Какие элементы должны быть в онбординге (обучении) для AR-приложения?
82. Для создания мультиплеера в AR (общего опыт используются...
83. Какие типы пользовательских интерфейсов (UI) используются в AR?
84. Какие технические характеристики VR-шлема влияют на поле зрения (FOV)?
85. Какие технологии используются для пространственного 3D-звука в VR?
86. Какие аспекты необходимо учитывать при проектировании перемещения (locomotion) в VR?
87. Какие задачи решает система SLAM в контексте AR/VR?
88. Какие датчики обычно входят в состав инерциального измерительного блока (IMU) контроллеров?
89. При разработке под standalone-гарнитуры (например, Quest) критически важно...
90. Какие виды трекинга положения в пространстве существуют?
91. Для распознавания изображения в ARKit/ARCore эталонное изображение должно...
92. Какие из этих утверждений о континууме реальности Милгрэма верны?
93. Какие преимущества дают рапсак-линзы по сравнению с линзами Френеля?
94. Какие данные используются для оценки освещения (Light Estimation) в AR?
95. Какие методы используются для оптимизации рендеринга в VR?
96. Какие из перечисленных технологий являются составляющими "силовой обратной связи" (force feedback), а не простой тактильной?
97. Какие требования предъявляются к изображению для его надежного распознавания в качестве маркера в AR?
98. Какие типы дисплеев используются в современных VR-гарнитурах?
99. При работе с XR Interaction Toolkit (XRI) в Unity типичный интерактивный объект должен содержать компоненты...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

100. Какие из перечисленных элементов являются частью "физического уровня" взаимодействия в VR?

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com/list/)

<https://sinerqy.com>

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

<https://sinerqy.com>

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

<https://sinerqy.com>

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

