

Проект «ИТ-классы в московских школах»

Тестирование по направлению

Направление

«Виртуальная и дополненная реальность»

подготовлен федеральным государственным автономным
образовательным учреждением высшего образования
**«Московский государственный технологический университет
«СТАНКИН»**

2020

Вопрос 1.

На рисунке представлено оборудование для



- A. Виртуальной реальности +
- B. Дополненной реальности
- C. Смешанной реальности
- D. Реальной реальности

Вопрос 2.

Какое оборудование предоставит возможность получения лучшего качества графики?

- A. Полностью автономный шлем
- B. Шлем с возможностью подключения к ПК +
- C. Шлем для мобильного устройства
- D. Разницы заметно не будет

Вопрос 3.

Что такое движок в VR проектах?

- A. Программа, в которой собираются игровые и VR-проекты +
- B. Онлайн магазин для покупки VR компонентов
- C. Система тестирований приложений

Вопрос 4.

Какое из утверждений неверно?

- A. Чем больше необходимо сцен, тем дороже разработка
- B. Чем больше нужно использовать 3D-сканирование, тем дешевле разработка +
- C. Чем реалистичнее графика, тем дороже разработка

Вопрос 5.

Что такое low-poly (низкополигональная) модель?

- A. Это 3D-объект, который имеет упрощенную графику +
- B. Это 3D-объект, который имеет только 3 степени свободы
- C. Это 3D-объект, который разрабатывается только с применением Blender
- D. Нет такого понятия

Вопрос 6.

На рисунке представлено одно из самых ожидаемых решений в области дополненной реальности, как оно называется?



- A. Очки Magic Leap +
- B. Очки Epson BT500
- C. Google Leap

D. Очки SuperAR

Вопрос 7.

Популярное устройство для тестирования VR, основывается на принципе собери сам, это...

- A. Oculus Rift
- B. Google Cardboard +
- C. Amazon AR DIY
- D. Facebook VR

Вопрос 8.

Если пользователь не просто видит наложение виртуального объекта на объекты реального мира, но и может со всеми взаимодействовать, то это:

- A. Дополненная реальность
- B. Смешанная реальность +
- C. Виртуальная реальность
- D. Параллельная реальность

Вопрос 9.

Какое устройство было одним из первых на рынке VR и послужило причиной к возросшему интересу к этой технологии?

- A. Microsoft HoloLens
- B. Google Glass
- C. HTC Vive
- D. Oculus Rift +

Вопрос 10.

В каких областях AR еще не применялся?

- A. Онлайн покупки
- B. Военные тренировки
- C. Игровая индустрия

D. Везде использовалась +

Вопрос 11.

Как расшифровывается аббревиатура AR (в рамках курса)?

- A. Augmented reality +
- B. After reality
- C. Across rely
- D. Assessment really

Вопрос 12.

Как расшифровывается аббревиатура VR (в рамках курса)?

- A. View reality
- B. Various research
- C. Virtual reality +
- D. Virtual right

Вопрос 13.

Выберите правильное определение термина "сглаживание текстур".

- A. Технология, используемая для устранения эффекта «зубчатости», возникающего на краях одновременно выводимого на экран множества отдельных друг от друга плоских или объёмных изображений. +
- B. Технология, используемая для решения проблемы мерцания изображения в устройствах вывода.
- C. Технология, динамического изменения частоты обновления изображения, направленная на устранение эффекта "прерывистости".
- D. Технология, используемая в средствах создания анимации для сглаживания острых углов

Вопрос 14.

Какое из перечисленных устройств относится к системам, используемым для вывода изображения виртуальной реальности?

- A. CAVE +
- B. Монохромный дисплей
- C. EDU
- D. HBOMAX

Вопрос 15.

Какое из перечисленных видов программного обеспечения используется для создания анимации и 3D-моделирования?

- A. Blender +
- B. Visual Studio
- C. Eclipse
- D. Media player

Вопрос 16.

Какой из типов перечисленного программного обеспечения относится к игровым движкам?

- A. Unity +
- B. Linux
- C. Windows
- D. Visual Studio
- E. Rational Rose

Вопрос 17.

Какое из приведенных утверждений верно?

- A. Чем больше 3D сцен, тем дороже разработка проекта виртуальной реальности +
- B. Чем меньше 3D сцен, тем дороже разработка проекта виртуальной реальности

- С. Чем реалистичнее графика, тем дешевле разработка проекта виртуальной реальности

Вопрос 18.

Какая технология наименее трудозатратная для оживления объектов живой природы в среде виртуальной реальности?

- А. Покадровая анимация
В. Анимация с помощью технологии захвата движения Motion Capture +

Вопрос 19.

Верно ли утверждение, что реализация проекта виртуальной реальности не требует дополнительного аппаратного обеспечения, кроме персонального компьютера малой мощности?

- А. Верно
В. Неверно +

Вопрос 20.

Верно ли утверждение: «технология виртуальной реальности еще в новинку, демонстрация продуктов в виртуальной реальности производит эффект на потребителей, поэтому применение виртуальной реальности в маркетинге оправдано»?

- А. Верно +
В. Неверно

Вопрос 21.

Какие типы систем, обеспечивающих формирование и вывод изображения, относятся к системам виртуальной реальности?

- А. Шлем виртуальной реальности +
В. Монитор с электронно лучевой трубкой
С. Виртуальный ретинальный монитор +
D. MotionParallax3D-дисплей +

Е. Моноблочный компьютер

Вопрос 22.

Какие из перечисленных технологий относятся к типам дополненной реальности?

- A. на основе маркера +
- B. на основе вектора
- C. безмаркерная +
- D. сценическая
- E. на основе проекции +
- F. на основе суперпозиции +
- G. все перечисленные

Вопрос 23.

Какие из перечисленных ниже сред относятся к средам разработки приложений виртуальной реальности?

- A. Android Studio
- B. Unreal Engine +
- C. Microsoft Visual Studio
- D. Unity 3D +
- E. Eclipse

Вопрос 24.

В какой сфере жизни технология виртуальной реальности на сегодня нашла наибольшее применение?

- A. индустрия развлечений
- B. авиация
- C. транспорт
- D. дошкольное образование
- E. сельское хозяйство

Вопрос 25.

В какой сфере жизни технология виртуальной реальности на сегодня нашла наибольшее применение?

- A. индустрия развлечений +
- B. авиация
- C. транспорт
- D. дошкольное образование
- E. сельское хозяйство

Вопрос 26.

На каком этапе по циклу зрелости технологии находится технология виртуальной реальности?

- A. разочарование
- B. просвещение +
- C. плато продуктивности
- D. старт инновации

Вопрос 27.

Для каких целей изначально создавалась среда Unity 3D?

- A. создание компьютерных игр +
- B. CAD моделирование
- C. Реализация систем VR

Вопрос 28.

Возможна ли кража персональных данных в среде виртуальной реальности?

- A. Да +
- B. нет