

**ТАШКЕНТСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИИ ИМЕНИ МУХАММАДА АЛ-ХОРАЗМИ**

Кафедра “Телевизионные медиа технологии”

**Вопросы к итоговому контролю. По предмету «Визуализация
виртуальной реальности»**

2024-2025гг. 7 семестр.

1. Как создаются простые геометрические фигуры в программе 3D Max?
2. Как 3-Д моделирование используется в сфере обучения?
3. Опишите метод действия и само устройство шлема виртуальной реальности?
4. Дайте разъяснение традиционным видам искусства и аудиовизуальным видам искусства.
5. Кто стоял у истоков создания виртуальной реальности?
6. Какие программы создания 3-Д моделирования вам известны? Опишите принцип их действия. Сравните.
7. Как 3Д моделирование используется в архитектуре и строительстве?
8. Как реализуется передача запахов в пространстве виртуальной реальности?
9. Какую опасность таят в себе современные 3Д программы, игры?
10. Как реализуется передача запахов в пространстве виртуальной реальности?
11. Какую опасность таят в себе современные 3Д программы, игры?
12. Что такое 3-Д музей?
13. Первые опыты с объемным изображением. История и эволюция?
14. Что такое искусственный интеллект? Какие плюсы и минусы у быстроразвивающегося ИИ.
15. Охарактеризуйте предмет теории игр.
16. Что такое смешанное расширение биматричной игры?
17. Что такое дополненная реальность?
18. Каким было первое AR-устройство в мире? Дайте развернутую историческую справку.
19. Как виртуальная реальность влияет на индустрию развлечений?
20. Каково будущее технологии виртуальной реальности?
21. Как технология виртуальной реальности влияет на окружающую среду?
22. Каковы преимущества использования виртуальной реальности в бизнесе?
23. Как технологии виртуальной реальности влияют на экономику?
24. Каковы потенциальные риски длительного использования виртуальной реальности?

25. Как виртуальная реальность повышает производительность на рабочем месте?
26. Какую роль виртуальная реальность играет в сфере инженерии и дизайна?
27. Как виртуальная реальность влияет на туризм и путешествия?
28. Каковы проблемы разработки контента виртуальной реальности?
29. Как виртуальная реальность влияет на искусство и творческую индустрию?
30. В чем разница между дополненной реальностью и виртуальной реальностью?
31. Как технологии виртуальной реальности влияют на сферу спорта?
32. Как виртуальная реальность влияет на сферу маркетинга и рекламы?
33. Как технологии виртуальной реальности влияют на сферу моды и розничной торговли?
34. Что такое виртуальная реальность, и как она отличается от дополненной реальности?
35. Какие ключевые компоненты составляют системы виртуальной реальности?
36. Как работают очки виртуальной реальности, и какие технологии используются для их функционирования?
37. Какие существуют типы контроллеров для взаимодействия с виртуальной реальностью?
38. Какие области применения виртуальной реальности вы знаете? Приведите примеры.
39. Какую роль играет трекинг движения в виртуальной реальности, и какие методы трекинга существуют?
40. Объясните понятие иммерсивности и как её достигают в VR-системах.
41. Какие преимущества и недостатки виртуальной реальности в современном образовании?
42. Как виртуальная реальность используется в медицине? Приведите конкретные примеры в Узбекистане.
43. Какие основные проблемы существуют в разработке контента для виртуальной реальности?
44. Какие виды дисплеев применяются в устройствах виртуальной реальности?
45. Чем различаются мобильные и стационарные VR-системы?
46. Каковы требования к производительности компьютера для работы с виртуальной реальностью?
47. Что такое поле зрения (Field of View) в контексте виртуальной реальности, и почему оно важно?

48. Как виртуальная реальность может быть полезна в сфере архитектуры и дизайна?
49. Что означает термин "кибер-атака", и как это явление можно предотвратить в виртуальной реальности?
50. Какие перспективы развития виртуальной реальности вы видите в ближайшие 10 лет?

Составитель и.о. Доцент

Yusupova

Юсупова Н.Ю

Заведующий кафедры
Профессор

Ф.М.

Нуралиев Ф.М.