

Ожидаются подробные и развёрнутые ответы на вопросы.

1. Расскажите об основных отличиях AR от VR.
2. Что такое виртуальная реальность? Какие основные области применения данной технологии, её достоинства и недостатки?
3. Опишите примеры приложений для 4 сфер использования VR.
4. Какие виды устройств VR вам известны? Назовите несколько примеров и их отличия друг от друга.
5. Какие вы знаете проблемы, с которыми может столкнуться пользователь при использовании приложения VR? Что может сделать разработчик, чтобы это предотвратить?
6. Какие вы знаете проблемы при разработке приложения VR, с которыми вы, возможно, сталкивались? Как бы вы предотвращали такие проблемы в будущем?
7. Что такое OpenXR, и чем он отличается от других сред выполнения виртуальной реальности?
8. Что такое XR Interaction Toolkit в Unity? Для чего он нужен и каковы его особенности?
9. Опишите основные компоненты аватара пользователя/игрока в среде виртуальной реальности.
10. Опишите распространенные способы перемещения пользователя в виртуальной реальности, их особенности, достоинства и недостатки.
11. Опишите, каким образом игрок взаимодействует с объектами в виртуальной реальности. Опишите некоторые из особенностей, которые можно задать объектам для взаимодействия в рамках XR Interaction Toolkit.
12. Вам будет предложен пример объекта для взаимодействия (Interactable). Составьте план по его реализации в VR тренажёре.
13. Для чего нужна система Interaction Affordance в XR Interaction Toolkit? Опишите, каким образом ей можно пользоваться.
14. Опишите, каким образом можно создавать анимированные руки в среде виртуальной реальности.