



ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
Σ. Βοσινάκης

Ερωτήσεις

1. Ποια είναι τα σημαντικότερα μειονεκτήματα της κίνησης με θέσεις κλειδιά (keyframing animation) και με ποιους τρόπους θα μπορούσαν να ξεπεραστούν; **(15)**
2. Υπάρχουν εφαρμογές για τις οποίες η ΕΠ να είναι χρήσιμη, αλλά όχι εφικτή η χρήση της; Εξηγήστε με παραδείγματα. **(10)**
3. Πώς σχετίζεται κατά τη γνώμη σας ο ρεαλισμός στην απεικόνιση και στις αλληλεπιδράσεις σε ένα εικονικό περιβάλλον με το είδος της εφαρμογής; **(15)**
4. Φυσικοί / γνωστικοί πράκτορες. Ποια κατηγορία είναι προτιμότερη ανάλογα με το είδος της εφαρμογής; **(10)**
5. Ποιοι παράγοντες ενός συστήματός εικονικής πραγματικότητας επηρεάζουν κατά τη γνώμη σας την παρουσία (presence) του χρήστη και γιατί; Εξηγήστε με παραδείγματα. **(20)**
6. Γιατί δεν υπάρχει ένα κυρίαρχο μοντέλο αναγνώρισης σύγκρουσης που να ακολουθείται σε όλα τα συστήματα ΕΠ; Τεκμηριώστε την απάντησή σας. **(15)**
7. Απτικές διεπαφές. Εξηγήστε τις διαφορές μεταξύ διεπαφών ψηλάφησης και διεπαφών με τελικό στοιχείο δράσης **(15)**

Καλή Επιτυχία!