



UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Interactive Exploration in Virtual Environments

Belleman, R.G.

Publication date
2003

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Belleman, R. G. (2003). *Interactive Exploration in Virtual Environments*.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

Stellingen behorend bij het proefschrift

Interactive Exploration in Virtual Environments

Robert Belleman

1. Een brede acceptatie van Virtual Reality wordt voor een belangrijk deel tegengehouden door een gebrek aan goede, betaalbare tracking systemen (hoofdstuk 1, 3 en 4 van dit proefschrift).
2. Bij het inzichtelijk maken van gegevens in een Virtual Reality omgeving is minimalisme belangrijker dan realisme (hoofdstuk 2 van dit proefschrift).
3. Na de wetenschap heeft de computerspelletjesindustrie de grootste impuls gegeven aan het toegankelijk maken van Virtual Reality technologie voor de publieke sector (hoofdstuk 3 van dit proefschrift).
4. Spraakherkenning is een goede alternatieve interactiemethode in situaties waar de interactie met een virtuele omgeving door middel van virtuele objecten lastig is als gevolg van de grafische complexiteit van de weer te geven wereld (hoofdstuk 4 van dit proefschrift).
5. De combinatie van interdisciplinaire onderzoeksresultaten door middel van interactieve dynamische exploratie omgevingen kan resulteren in innovatieve toepassingen en rechtvaardigt daarom onderzoeksinitiatieven die leiden tot de constructie van virtuele laboratoria en "Problem Solving Environments" (hoofdstuk 5 en 6 van dit proefschrift).
6. Een virtuele realiteit bestaat niet echt.
7. Of het algoritme volgens welke het Bureau Pedel een promotiedatum regelt ooit termineert, is niet beslisbaar.
8. Bij stoppen met roken moet je vooral niet lang stil blijven staan.
9. Het beste album van Pink Floyd is *The Final Cut* en niet *The Wall*.
10. Door te nuanceren neemt men geen stelling.

