

Для создания «зелёной карты» студенты СФУ использовали движок от онлайн-игры

Студентами и сотрудниками Сибирского федерального университета разработана интерактивная карта комплекса по мусоропереработке в 3D-проекции. Над проектом работала та же команда, которая в прошлом году по заказу АНО «Исполнительная дирекция 29-й Всемирной зимней Универсиады 2019 года» [создала](#) карту зимних спортивных объектов Красноярска.

В команду проекта вошли шесть человек: программисты, разработчики, 3D-моделеры, дизайнеры, менеджеры. Работа над картой заняла около месяца.



*«Красноярск — изначально закрытый промышленный город. Долгое время к экологической ситуации у нас относились достаточно лояльно, не рассматривая загрязнение и выбросы как критические факторы. Сейчас, когда в городе проводятся спортивные состязания уровня турнира имени Ярыгина, международные симпозиумы, когда в целом в мире стали внимательнее относиться к экологии, стало очевидно, что мы не располагаем достаточной инфраструктурой, чтобы обеспечить потребности миллионного города, — уверен один из членов команды разработчиков, аспирант СФУ **Максим Могилат**. — Задача эта комплексная. Одним из её элементов может стать современный экологический комплекс по сортировке и утилизации промышленных и бытовых отходов».*

Стартовая страница проекта представлена трёхмерной визуализацией комплекса с примыкающей инфраструктурой: дороги, растительность, близлежащие постройки и соответствующим ландшафтом. Взаимодействие с картой осуществляется при помощи сенсорного экрана, что даёт возможность перемещать карту завода по оси вправо-влево.

Большинство элементов сооружения, где происходят основные технологические процессы, активны. Так, при наведении курсора на выбранный элемент появляется информационный блок со справочной информацией. При нажатии на элемент появляется трёхмерная визуализация выбранного технологического процесса. Интерфейс сенсорного экрана позволяет осуществлять переход между выбранным элементом и общей картой-локацией. Среди основных технологических процессов, представленных на карте: переработка бумаги и картона, переработка неоновых ламп, древесины, пластика, переработка стекла и шин.

По словам студента Гуманитарного института СФУ **Алексея Перебоева**, для большей наглядности карта разработана для сенсорных экранов, но может быть легко адаптирована под персональные компьютеры. *«Для создания карты мы использовали трёхмерный игровой движок Unity, на котором, в частности, была создана HearthStone от компании Blizzard — онлайн-игра по мотивам вселенной Warcraft. Благодаря этому территорию и ландшафт объекта удалось воссоздать достаточно живописно. Кроме того, мы постарались анимировать каждую из технологических цепочек, чтобы любой желающий смог представить, как именно идёт утилизация отходов разного типа», — добавил Алексей.*

[Пресс-служба СФУ](#), 19 февраля 2015 г.

© Сибирский федеральный университет. Редакция сайта: +7 (391) 246-98-60, info@sfu-kras.ru.

Адрес страницы: <https://news.sfu-kras.ru/node/15055>