**Интерактивная станция**

1. За основу будет взята игра – Job Simulator. Данная VR-игра представляет собой симулятор работ, а если более конкретно, позволяет выполнять различные задачи при помощи манипуляторов.
2. Перемещение ходьбой или перелет будет заменено на перескоки от одной периллы в станции к другой (возможно перемещение по контрольным точкам).
3. На космической станции будет определенное множество различных экспериментов, каждый из которых будет частично повторять возможно реально-проходившие эксперименты. Финальным аккордом можно сделать выход в открытый космос и дать возможность игроку немного полетать.
4. Основной концепт и фишка будет в отсутствии гравитации, что будет делать любой действие более трудным для исполнения.
5. Более обучающим стоит считать вариант, когда за место экспериментов будет рассказано про различные компоненты космической станции, выполняемые ими функции и приведены реальные космические станции.

**Принципиальные проблемы, которые могут появится во время реализации**

1. Недостаток времени. Реализацию проекта стоит начать в самое ближайшее время. В противном случае есть риск не успеть сделать все, что было намечено.
2. Недостаток технологий. Если проектирование ведется в VR Concept, то большая часть вышеописанных частей проекта может оказаться невозможной к реализации. Стоит рассмотреть вариант с использованием стороннего ПО: Unity, UE5 и тд.
3. Дело может быть не столько в недостатке технологий, сколько в запрете на использование ПО помимо VR concept.

**Реализация пространственных колебаний**

1. Со слов Георгия Александровича, вопрос 3х мерной визуализации колебаний сейчас является очень актуальным.
2. Если я правильно понял, то надо взять ферму, посчитать ее на колебания и залить ее в VR пространство, чтобы можно было посмотреть ее со всех сторон.
3. Принципиальным вопросом является масштабируемость. Если колебательная система является большой, то необходимо добавить возможность уменьшить систему, чтобы ее было удобнее разглядывать.
4. Данный проект не имеет какого-то беспредельного интертеймента, так что необходимо четко обозначить практическое применение подобной системы. В противном случае, мы рискуем создать то, что не приносит какого-либо кайфа и не несет никакой практической ценности.

**Проблемы при реализации**

1. Непонятно в какой системе реализовывать вывод форм колебаний и их частот.
2. Если реализация будет производится в уже существующих САПР системах, то есть проблема переноса в VR для дальнейшего просмотра.
3. Проблема динамического масштабирования сцены, что может быть технически невозможным.