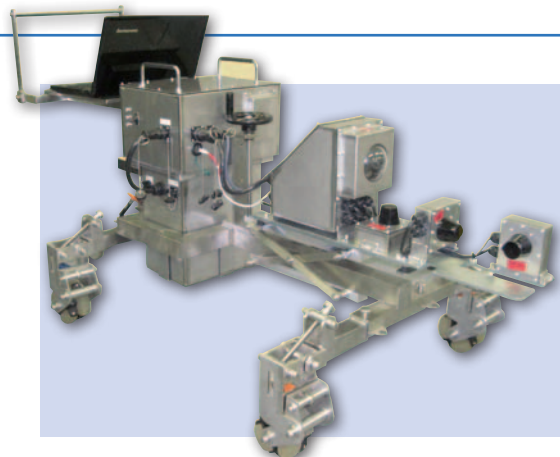


## System do brudnej roboty

Wykorzystanie mobilnych systemów kartowania w kanałach i innych podziemnych korytarzach nastęrcza wielu problemów. Wyzwaniem jest już samo spuszczenie urządzenia przez wąski właz kanału. Kolejne to np. brak sygnałów satelitarnych czy zapewnienie wystarczającego zasilania oraz odpowiednio wysokiej prędkości zbierania danych. Odpowiedzią na te wyzwania jest All Space Mobile (ASM) – system opracowany przez japońską firmę ASCO. Składa się on z 6 kamer umożliwiających generowanie

zdjęć panoramicznych oraz trzech skanerów laserowych mierzących z prędkością do blisko 5 tys. pkt/s. Inicjalna pozycja systemu określana jest za pomocą tachimetru, a w trakcie jego poruszania się współrzędne wyznaczane są z wykorzystaniem odometru oraz inercyjnej jednostki pomiarowej. Jak zapewniają twórcy ASM, mierzy on do 300 metrów na godzinę i po rozłożeniu można go spuścić przez włazy o średnicy 60 cm. Wózek może być albo pchany przez operatora, albo ciągnięty przez linę. W planach jest wzbogacenie

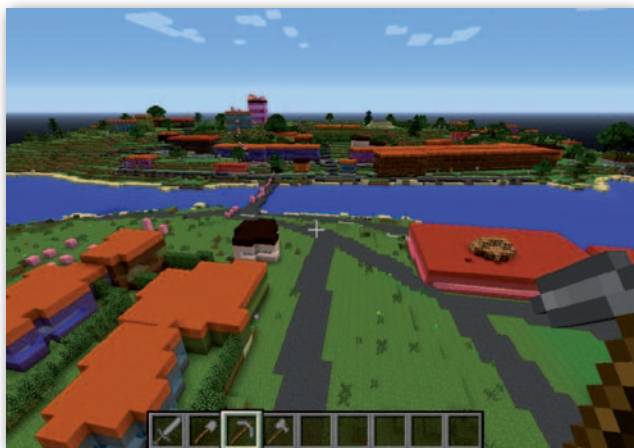


ASM o własny napęd oraz zmniejszenie jego wymiarów, by mieścił się w szczelinach o średnicy raptem 40 cm.

Źródło: ASCO

## Destrukcyjne gry z otwartymi danymi

Uwalniane przez kolejne rządy zasoby danych przestrzennych mogą być wykorzystywane nie tylko przez branżę geodezyjną czy kartograficzną, ale również przez twórców gier komputerowych – udowadnia przykład popularnej gry Minecraft. W dużym uproszeniu polega ona na tworzeniu konstrukcji z sześciennych



bloków w otwartym, trójwymiarowym świecie. W praktyce wielu użytkowników (a jest ich ponoć 50 mln) wykorzystuje ją do rekonstrukcji rzeczywistości.

W zeszłym roku jeden ze stażystów w brytyjskiej agencji kartograficznej Ordnance Survey, korzystając z danych uwolnionych przez tę instytucję, przygotował dla Minecrafta wirtualny model Wielkiej Brytanii pokrywający 228 tys. km kw. tego kraju. Pod koniec kwietnia wykonanie

podobnego opracowania zlecił duński rząd. Od brytyjskiego różni się on m.in. większą szczegółowością, np. wierniej odwzorowanymi modelami zabudowy. Opracowanie można pobrać za darmo z internetu. Jak jednak donoszą media, graczom nie bardzo spodobał się duński model, bo wielu z nich przystąpiło do zmasowanego niszczenia Danii w wirtualnym świecie Minecrafta.

Źródło: BBC News

## Analizuj zagrożenia przez internet

Firma Intermap Technology udostępniła serwis InSitePro, który w formule SaaS (software as a service) umożliwia wykonywanie analiz zagrożenia katastrofami naturalnymi. Usługę zaprojektowano z myślą m.in. o brokerach ubezpieczeniowych, agencjach rządowych czy specjalistach od zarządzania ryzykiem. Analizy wykonywane są tu z wykorzystaniem numerycznych modeli terenu Intermapu, a także modeli dotyczących różnych typów zagrożeń

– głównie powodzi, ale także pożarów. Są to zarówno rozwiązania Intermapu (np. WorldFlood czy WildFire), jak i partnerów tej firmy przygotowane dla różnych regionów świata, w tym Europy. Ponadto do InSitePro klient może załadować własne modele. Oprócz analiz przestrzennych serwis oferuje także rozbudowane narzędzia do wizualizacji ryzyka oraz generowania czytelnych i intuicyjnych raportów.

Źródło: Intermap

## Dane NATO w geoportalu

NATO na służbie (NATO on duty) – pod taką nazwą Sojusz Północnoatlantyczny uruchomił internetowy portal mapowy. – Celem serwisu jest pokazanie opinii publicznej, jak szeroki jest zakres działań realizowanych przez NATO. Nasza mapa ma w prosty sposób pokazywać nie tylko, co robimy, ale dlaczego to robimy – tłumaczy Pino Nobile, szef sekcji Geo w Sojuszu.



NATO-wski geoportal bazuje na technologii ArcGIS Online firmy Esri. Oferuje m.in.: informacje o realizowanych misjach, sojusznikach, a nawet filmy i artykuły związane z działalnością tej organizacji.

Źródło: Esri

## Google kupuje konstelację satelitów

Pół miliarda dolarów wyłożył Google na firmę SkyBox, która zamierza zbudować konstelację 14 satelitów obserwacyjnych. Przedsiębiorstwo pięć lat temu założyło kilkoro absolwentów Stanforda. W listopadzie 2013 roku firma wystrzeliła swojego pierwszego satelitę SkySat-1. Umożliwia on nie tylko wykonywanie zobrazowań Ziemi w submetrowej rozdzielczości, ale także kręcenie filmów z szybkością do 30 klatek na sekundę i trwających do 1,5 minuty. Google na razie nie zdradza, jak chce wykorzystywać zdjęcia i filmy z tych aparatów. Z pewnością będą one trafiać do zasobów Google Maps i Earth, ale korporacja ma w związku z tym przejęciem znacznie ambitniejsze plany obejmujące stworzenie innowacyjnych usług.