

ОБГРУНТУВАННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ 3D КАРТ МІСЦЕВОСТІ ПРИ НАНЕСЕННІ ТАКТИЧНОЇ ОБСТАНОВКИ ТА ВІДПРАЦЬОВУВАННІ ВАРІАНТІВ ДІЙ ВЗОДУ ТЕХНІЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БАТАЛЬЙОНУ У РІЗНИХ ВИДАХ БОЮ

Задорожний А.О., Акіншин О.Г., Ступаренко С.Р.

Військовий інститут танкових військ Національного технічного університету «Харківський політехнічний інститут», м. Харків

Однією з найважливіших характеристик будь-якої програми з 3D технологіями, є ступінь адекватності оцінки і висновків по етапах, часу візуальної інформації, що утворюється під час відновлення, та є основою відпрацювання варіантів дій [1,2].

Використання програмного забезпечення по створенню 3D інтерактивних карт місцевості для нанесення тактичної обстановки, відпрацювання варіантів дій взоду технічного забезпечення батальйону в різних видах бою дозволяють більш ефективно аналізувати місцевість, визначати перешкоди, переваги та недоліки території, що допомагає краще розуміти обстановку та розробляти стратегії подальших дій.

Інтерактивні 3D карти можуть бути підключені як модулі та бази даних до системи обробки даних, що дозволяє отримувати актуальну інформацію про ворожі позиції, власні сили та ресурси в реальному часі.

Використання інтерактивних 3D карт дозволять начальнику штабу батальйону відпрацьовувати різні сценарії бою у віртуальному середовищі, що допоможе зробити кращі управлінські рішення та підготувати бойові підрозділи до більш реальних ситуацій.

Використання інтерактивних 3D карт дозволяє швидше та точніше реагувати на зміни в обстановці, оптимізувати розташування сил та збільшувати ефективність дій взоду технічного забезпечення батальйону.

Загалом, інтерактивні 3D карти місцевості є потужним інструментом для підвищення рівня підготовки та ефективності військових операцій, допомагаючи більш точно аналізувати, планувати та виконувати дії в різних умовах бойових дій, дозволяють чітко візуалізувати плани, завдання та стратегії, що значно зменшує ризик помилок та непорозумінь.

Література:

1. Баркатов І.В., Варакута В.П., Фарафонов В.С., Тюрін В.О., Гончарук С.С., Лозко А.А. Використання інтерактивних тривимірних візуалізацій для вивчення бойового досвіду підрозділів в операції об'єднаних сил: зб. наукових праць ХНУПС, 2021, 3(69). С. 32-43. DOI: 10.30748/zhups.2021.69.04

2. Березовський С. А., Чечельницький В. Я. 3D програмування архітектури криптографічних пристроїв. Наука: безпека країни та розвиток військово-промислового комплексу: зб. тез доп. по матеріалам інформаційно-комунікативного заходу тов. «Міжнародний виставковий центр», Київ : МВЦ, 2016. 153 с.