

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ПРОДУКТУ ОПИСУ БОЙОВИХ ДІЙ ВОГНЕМЕТНИХ ПІДРОЗДІЛІВ

Матикін О.В., Сайко Б.О.

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

У роботі розглянуто питання вивчення досвіду бойових дій вогнеметними підрозділами під час широкомасштабного вторгнення РФ з використанням інтерактивної тривимірної візуалізації бойових епізодів вогнеметних підрозділів. Актуальність полягає в розгляді принципів, правил та системності візуалізації інформації при відновленні бойового епізоду в просторі, динаміці та часі зі всіма елементами, що приймали в ньому участь. Важливо підкреслити, що вивчення змісту матеріалів, які описують ведення бойових дій вогнеметними підрозділами ЗС України, свідчить, що вони в багатьох випадках мають загальні риси.

Тому, щоб мати повну картину даної події, доцільна її 3D візуалізація, що вимагає точної та достовірної інформації, такої як, наприклад, склад сторін, де відбулося бойове зіткнення, хто і як діяв з обох сторін, на якому місці, коли, чому, і як відбулися втрати, де знаходилися в такий-то момент часу підрозділи, у тому числі вогнеметні або елементи ОВТ.

Важливою є навчально-методична цінність досвіду бойового епізоду з подальшим вивченням позитивних та негативних факторів. Якщо обсяг наявної інформації неповний, то проводиться уточнення й збір додаткових відомостей, зокрема, для цього виконується опитування осіб, які брали участь, із завчасно підготовленими питаннями. Так, під час побудови інтерактивної тривимірної візуалізації «Дій вогнеметних підрозділів» в районі населеного пункту Спартак Донецької області значна робота була проведена з вивчення документів: робочої карти командира штурмової групи (який там воював), журналу бойових дій підрозділу та була проведена співбесіда з безпосередніми учасників тих подій, які відповідали на уточнюючі питання, щоб скласти візуальну картину тих подій в часовому інтервалі, прив'язану до місцевості.

За допомогою спеціального програмного продукту на побудованій моделі місцевості розміщуються моделі бійців, вогнеметників (обслуг або підрозділів), озброєння та військової техніки (ОВТ) перед початком бойових дій прив'язаних до координат карти на загальному тактичному фоні. Кожному учаснику задається послідовність дій (маневр, пересування, вогнева позиція, динаміка ведення вогню тощо) із вимогою якомога повніше використати наявні дані. При виявленні недоліків чи розбіжностей, які не можуть бути зображені на моделі, проводиться повторне уточнення обстановки із залученням учасників, поки усі проблеми не будуть усунені.

Кінцевим продуктом є інтерактивна тримірна візуалізація бойового епізоду, яка з високою точністю та деталізацією відображає бойовий епізод у динаміці, максимально наближений до реальних подій, що у подальшому впроваджується в освітній процес.