

**РОЛЬ 3D ГРАФИКИ В ОБУЧЕНИИ КУРСАНТОВ
ТАКТИКИ И ТОПОГРАФИИ**

курсант гр. 11501115 Хомич А.С.

Научный руководитель – ст. преподаватель Толстик И.В.

Русская стратегия всегда отличалась решительностью в достижении цели, гибкостью форм борьбы. Пётр I стремился к разгрому живой силы противника в полевом сражении, а не к захвату крепостей. Он был противником бесплодного маневрирования на коммуникациях неприятеля и кордонной системы ведения войны. Искусно выбиралось направление главного удара. Развитие стратегии шло по линии совершенствования манёвренных способов вооруженной борьбы. Успешно решались задачи по организации комбинированных действий армии и флота одновременно на нескольких направлениях, изыскивались и применялись методы использования флота в борьбе с сильным морским противником. Линейная тактика в Северной войне достигла высокой степени развития.

Именно, с помощью инженерной графики появились первые 3D изображения объектов и 3D карты. Они помогают солдату наглядно понять, где расположен противник, огневая точка и укрепление. Объемные карты впервые начали применяться во второй мировой войне для обучения курсантского и офицерского состава топографии и военной тактики. На сегодняшний день курсантов военно-технического факультета БНТУ обучают по похожему принципу. Но 3D графика свой прогресс на этом не закончила. В настоящий момент все современные здания, современная военная техника начинается с 3D чертежа, так как это самый наглядный способ показать, как будет выглядеть объект в реальности. Но самое большое распространение 3D графика получила в современных играх. Данный вид науки помогает развить стереометрическое мышление. В современных условиях, в связи с переводом Вооруженных Сил на новый качественный уровень на вузовскую науку возлагаются большие надежды. Проблемы обучения и воспитания будущих офицеров на военно-техническом факультете решаются в соответствии с общей политикой в области подготовки молодых специалистов и большая роль в ней отведена 3D графике.