

ПРИМЕНЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТАКТИКИ ОБЩЕВОЙСКОВОГО БОЯ

Николаев Е.А.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Тарайкович В.Н.

Аннотация. В целях повышения качества образовательного процесса и обоснования рациональности использования инновационных технологий на примере дисциплины «Тактика общевойскового боя» была рассмотрена технология «Виртуальная реальность».

Человеческое сознание и память являются безграничными и весьма эффективными даже в сравнении с мощнейшими компьютерами. И в то же время достаточно сложно в полной мере использовать их потенциал. Наш мозг устроен так, что он стремится поскорее избавиться от всей информации, которую он не вскоре не задействует. Этот нюанс очень тесно связан с образовательным процессом, целью которого являются не только дать знания, но и их закрепить. Для этого используется множество методик: обучаемым предоставляют возможность практиковаться, при

изучении техники используют модели, показывают видеоматериалы, всё для того, чтобы сделать обучение наглядным. Однако современные технологии дают несравненно большие возможности, нежели вышеперечисленные методы. Одна из таких технологий – VR.

Виртуальная реальность (VR) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие. Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности. Пользователь может воздействовать на эти объекты в согласии с реальными законами физики (гравитация, свойства воды, столкновение с предметами, отражение и т. п.).

Главные положительные стороны VR, отличающие метод от других:

Пространственная навигация и пространственное представление

Возможность нахождения в VR большого количества людей одновременно

Симуляция среды (поле боевых действий, полигон)

Визуализация данных (пользователь может видеть ТТХ оружия, которое он использует)

Анатомическая визуализация

Астрономическая визуализация

Взаимодействие с объектами (использование элементов обмундирования, оружия и т.д.)

Также может быть использовано более совершенное решение – платформа VR. Она служит для синхронизации действий человека в реальном мире с действиями управляемого им персонажа в виртуальном мире. Платформа, это своеобразный большой джойстик, связанный компьютером. Она представляет собой конструкцию из вращающегося диска, оборудованного датчиками, фиксирующими каждое движение вашего тела и передающими персонажу в виртуальном мире. Пример (рисунки 1).



Рисунок 1 – Пример использования VR платформы

Исходя из преимуществ вышеуказанной технологии был сделан вывод о рациональности ее использования при изучении тактики общевойскового боя.

Список использованных источников:

1. Электронный ресурс – Режим доступа: <https://vr4you.ru/zhelezo-i-aksessuary/kat-vr>