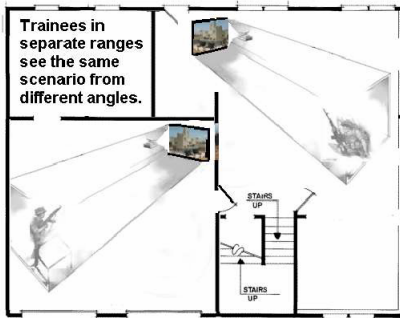


EQUIPOS COMPLEMENTARIOS: CQB



El sistema multipantalla de AIS sirve para crear un campo de entrenamiento de Combate en Poblaciones colocando distintas pantallas en diferentes habitaciones del edificio. Disparos realizados o acciones tomadas (como abrir una puerta) hacen que la proyección en las otras pantallas situadas en otras habitaciones evolucionen de forma distinta.

CQB funciona con fuego láser (tiro seco o con retroceso simulado) o con fuego real.

El contenido de los Videos DVD proyectados puede ser desarrollado según los deseos del cliente final.

Las pantallas de MULTI-ROOM pueden colocarse "delante y atrás", izquierda-derecha", o en distintas habitaciones, según requiera el entrenamiento.

MULTI-ROOM / CQB obliga al tirador a responder al peligro que se presenta desde distintas direcciones y en diferentes habitaciones.

Ejemplos de herramientas para peligros provenientes de varias direcciones:

- aviones
- trenes / metro
- retenciones de tráfico
- control de edificios
- situaciones con rehenes

MULTI-ROOM / CQB proporciona:

- darse cuenta que el peligro puede venir de todas direcciones
- desarrollo de respuesta rápida
- puntería básica
- entrenamiento simulado de uso de diferentes métodos de fuerza
- entrenamiento en enjuiciar la utilización de arma de fuego
- tácticas de defensa y protección
- aprendizaje en asegurar las zonas a controlar

MULTI-ROOM / CQB incluye:

- diseño exclusivo para las necesidades de cada cliente
- software PRISim
- configuración en red estándar de hasta 6 ordenadores
- capaz de controlar hasta 5 habitaciones
- de 2 a 5 proyectores y pantallas
- de 2 a 5 detectores de impacto
- un controlador principal KVM con monitor
- Sistema opcional integrado de producción de escenarios
- captura opcional con cámaras de las acciones de los tiradores en cada habitación
- cañón Shootback opcional
- opción de escenas exclusivas para cada cliente

La herramienta más avanzada para entrenamiento de Combate en Poblaciones (CQB)

• Los tiradores se enfrentan a peligros en distintas habitaciones

• Cañón Shootback para aprender a parapetarse

• Reproducción posterior de las acciones del tirador para feedback inmediato

• Entrenamiento virtual de Combate en Poblaciones

• Opciones de armas: letales o no letales

• Escenas reales de video calidad DVD

TRADESEGUR

c/ Alcalá, 52 - 28014 Madrid
Teléfono: 91 360 51 23 - Fax: 91 523 12 27
cial@tradesegur.com
www.tradesegur.com

GRUPO
SIAISA

TRADESEGUR

Realidad Virtual 3D



AIS/IMMERSIVE

LA FORMACIÓN
CON
SIMULADORES
ES LA FORMA
MÁS EFECTIVA
DE PREPARAR
A LOS
TIRADORES
PARA
SITUACIONES
CON ALTO
NIVEL DE
ESTRESS EN
UN ENTORNO
CONTROLADO

- Los escenarios en SVS son creados por los propios instructores, permitiéndoles infinidad de variaciones con las que evaluar las acciones tomadas por sus equipos.
- La simulación puede realizarse en red, conectando a personal de diferentes unidades distribuidas en distintas ciudades, todos interactuando en un único sistema virtual.
- Evita los costes asociados a ejercicios simulados en zonas públicas, donde es obligatorio cortar la circulación o desalojar edificios para realizar las prácticas de coordinación en caso de emergencias graves.
- El resultado de los ejercicios puede ser reproducido a posteriori, para un mejor análisis junto al instructor.
- Formatos de ficheros de escenarios compatibles con los estándares de software de arquitectura existentes en el mercado (DIS, HLA, COTS etc.)
- Bases de datos de componentes de terreno para las renderizaciones finales de los escenarios interactivos (Openflight, TerraPage, SEDRIS).

CONFIGURACION BASICA:

- Software de simulación AIS SVS IMMERSIVE
- Animación de figuras humanas
- Gráficos de entornos virtuales 3D
- Capacidad de red DIS
- Potente procesador Pentium
- Acelerador de gráficos de gran potencia
- Tarjeta de red de alta velocidad
- CDROM, Floppy y SCSI
- Arma o detector químico adaptada con transductor
- Proyector LCD con pantalla de proyección
- Carcasa de aislamiento de Luz y sonido
- Sistema de seguimiento de movimiento
- Altavoces amplificadores para sonido direccional.



ENTRENAMIENTO REALISTA EN CUALQUIER LUGAR

SVS IMMERSIVE es un sistema de simulación virtual de alto nivel. Con gráficos tridimensionales en tiempo real, audio direccional y un sistema de interface único para movimiento en el espacio virtual. Permite la integración realista y efectiva de participantes individuales dentro de una simulación en red.

Innovador: SVS IMMERSIVE es una solución integral para la simulación del combatiente de infantería o para el personal de respuesta rápida en ataques químico-biológicos o radiológicos. El entrenamiento puede ser individual o en equipo. Permite simular operaciones en zonas urbanas, zonas abiertas o escenarios restrictivos (zonas cerradas).

Adaptable: SVS puede ser desarrollado para la práctica de tácticas, técnicas y procedimientos para tomar conciencia de las situaciones, misiones de recuperación y entrenamiento de pequeños grupos, fuerzas especiales o cuerpos de emergencia.

Asequible pero potente: SVS es el primer sistema de simulación de coste asequible. El software de SVS ha sido diseñado para aprovechar al máximo la plataforma y capacidad de los PCs, maximizando la eficiencia del sistema. Esto permite que SVS funcione en PC, ofreciendo una simulación muy potente a una fracción del coste de otros sistemas existentes en el mercado.

Seguimiento del Movimiento Real: SVS utiliza un sistema híbrido de detectores de inercia/ultrasonido para seguir las posturas como de pié, de rodillas o tumbado, que el tirador realiza en la simulación. Si el tirador se pone de rodillas, la visión virtual se ajusta correspondientemente. Otros movimientos posicionales también son captados e introducidos como acciones apropiadas en el mundo virtual.

Interface de usuario exclusivo: SVS utiliza armas o detectores adaptados para ayudar a que el tirador se sienta más inmerso en el ejercicio virtual. Los movimientos hacia delante, hacia atrás y los giros en el ambiente virtual son controlados a través de un transductor montado a un lado del arma o del detector en forma de joystick. Este interface también controla los modos y el funcionamiento del arma o del detector.

Sonido de alta fidelidad: AIS ha desarrollado una solución de audio para entornos virtuales que permite a los participantes determinar la distancia y dirección de la que proviene el sonido para sentirse inmerso en el entorno virtual.



CHEM/BIO
INFANTRY
CQB

