

// Vobis

Visualization of Battlefield Incidents



DE

// Vobis. Visualization of Battlefield Incidents

// Evaluierung von Geschehnissen

Simulationshintergrund

Virtual Battlespace 3 (VBS3) ist eine umfassende, offene und bewährte Simulationsplattform für das Training von Einzelnen oder Personengruppen. Sämtliche Aktionen geschehen in Echtzeit. Entscheidend für die Art und das Resultat jeder Aktion ist zum Einen die Aktion des Teilnehmers zum Anderen die Reaktionen der künstlichen Intelligenz. VBS wird nicht dafür genutzt eine exakt vordefinierte Sequenz abzuspielen oder einen rekonstruierten Vorfall nachzuempfinden.

Vobis Tool

Vobis wurde von eurosimtec auf Basis von VBS entwickelt. VBS unterstützt bereits künstliche Umgebungen und arbeitet mit hochauflösender 3D Grafik. Vobis ist ein einfach zu bedienendes Tool, welches es dem Benutzer ermöglicht, vorherbestimmte Abläufe oder Vorfälle aus dem Einsatz direkt in 3D nachzubilden.



Toolkit zum Messen, Bewegen und Rotieren

Mit Vobis ist es möglich in kurzer Zeit komplexe Szenarien zu erstellen. Einheiten und Aktionen müssen nur an bestimmten zeitlichen Punkten eingestellt werden. Sämtliche Eigenschaften und Werte wie z.B. die Bewegung von Einheiten werden automatisch zwischen den gesetzten Punkten berechnet.

// Ihr Nutzen.

Militärforensik. Möglichkeiten des Rückblicks

Mit Vobis können verschiedenste, komplexe und vorbestimmte Szenarien erstellt werden. Da Vobis auf der VBS Technologie basiert, werden alle VBS Objekte unterstützt. Darüber hinaus können Sie mit Vobis wichtige Einstellungen wie z.B. Wetter Ihren Bedürfnissen nach anpassen.



GUI mit verschiedenen Tools

Fahrzeuge und Einheiten können durch einfaches Drag&Drop aus der Objektbibliothek platziert werden. Durch intuitive Steuerelemente können im nach hinein die Position und Ausrichtung der Objekte einfach eingestellt werden.



Vobis Toolkit



Vobis - Timeline - Keyframe Technology

Keyframe Methode

Die Nachbildung eines Szenarios wird mit Hilfe der KeyFrame Methode realisiert. Dadurch müssen Position und Ausrichtung der diversen Objekte jeweils nur an markanten Stellen auf der Zeitleiste eingestellt werden. Zwischen diesen sog. Keyframes interpoliert Vobis die Ausrichtung und Position der Objekte zu ganzheitlichen Bewegungen. Keyframes können zu jederzeit neu erstellt, angepasst oder gelöscht werden.

Sämtliche Objekte werden in einer Zeitleiste angezeigt. Alle Eigenschaften, die mit einem Keyframe veränderbar sind, können hierarchisch aufgeklappt werden, um so den benötigten Detailgrad fein einzustellen. Vobis gibt dem Anwender ein Werkzeug an die Hand, mit dem er Entfernungen messen und Linien bzw. Polygone zeichnen kann.

Sowohl während der Erstellung als auch während der Analyse haben Sie jederzeit die Möglichkeit das Szenario in verschiedenen Geschwindigkeiten abspielen zu lassen und an jeden beliebigen Punkt auf der Zeitachse zu springen. Darüber hinaus haben Sie mit Vobis die Möglichkeit diverse Kameraposition zu kreieren und zu benennen. Neben der Möglichkeit, zwischen diesen virtuellen Kameras hin und her zu springen bietet Vobis die Möglichkeit bis zu 5 Bild-in-Bild (PIP) Fenster zu öffnen, um das Szenario parallel aus diversen Perspektiven zu betrachten. Jede Kamera kann an ein Objekt gebunden werden, um so z.B. die Analyse aus der Sicht einer Einheit zu ermöglichen.



// Ihre Vorteile.

Vobis ist das erste militärforensischen Analyse- und Evaluierungstool basierend auf VBS

Ein mit Vobis erstelltes Szenario dient der Analyse und Auswertung von Vorfällen auf dem Gefechtsfeld.

Vobis hilft, Operations Research und Analysefähigkeiten zu verbessern, um von Gefechts- oder Operationsvorfällen zu lernen.



Analyse von z.B. Vorfällen im Einsatz

//Ihre Ergebnisse.

Vobis wurde für die Bundeswehr entwickelt. Primärer Fokus lag hierbei auf der Nachbildung und Analyse von Gefechts- und Operationsvorfällen. Es wurde seitdem erfolgreich dafür eingesetzt um komplexe Vorfälle wie z.B. Hinterhalte mit einer großen Anzahl an Verletzten oder das mehrfache Überschlagen eines Fahrzeugs nach einer Anspregung, nachzustellen und analysieren zu können.

Darüber hinaus wird Vobis bei der Bundeswehr - als Werkzeug für die Planung, Illustration und Rekonstruktion von Operationen - auch für Missionsplanung und Nachbesprechung aber auch für Ausbildung und Übung eingesetzt. Als neuestes Produkt der Firma eurosimtec, wird Vobis weiterhin stetig verbessert, um den unterschiedlichen Anforderungen und Bedürfnissen noch mehr gerecht zu werden.

// eurosimtec. *simulate. train. succeed.*

// Unsere Überzeugung.

eurosimtec bietet virtuelle Simulationssysteme, Softwareprodukte und Services sowie Training und Schulungsleistungen.

Unsere virtuellen 3D Simulationssysteme und Produkte ermöglichen bestmögliche, optimierte sowie motivierende Ausbildung und deren Erfolg.

Wir helfen dabei, Soldaten optimal auf das vorzubereiten, worauf es ankommt: den Einsatz. Ihr Erfolg ist unser Ziel.

simulate. train. succeed.

// eurosimtec
Sprechen Sie uns an.

eurosimtec GmbH
Mündelheimer Weg 37
40225 Dusseldorf
Germany

Tel.: +49 (0) 211 / 30 18 56 - 0
Fax: +49 (0) 211 / 30 18 56 - 29

info@eurosimtec.de
www.eurosimtec.de

// VBS3.

Virtual Battlespace 3
Bohemia Interactive Simulations

VBS³



Virtual Battlespace 3 (VBS3) ist eine umfassende, offene und bewährte Plattformlösung zu Simulations-, Schulungs- und Entwicklungszwecken.

Hochentwickelte Computerspieletechnologie wird genutzt, um militärische und taktische Ausbildung sowie Missionsnachbesprechungen durchzuführen.

**Bohemia Interactive Simulations
Australia Office**

Suite 5, 138 Magnus Street
Nelson Bay, NSW 2315 Australia
sales@bisimulations.com