

The background is a dark blue gradient with faint, concentric circular patterns. In each of the four corners, there are stylized, light blue circuit board traces with small dots at the endpoints, resembling electronic components or data paths.

CREATIVE MILITARY TECHNOLOGY

CMT CREATIVE
MILITARY
TECHNOLOGY



CMT MAB

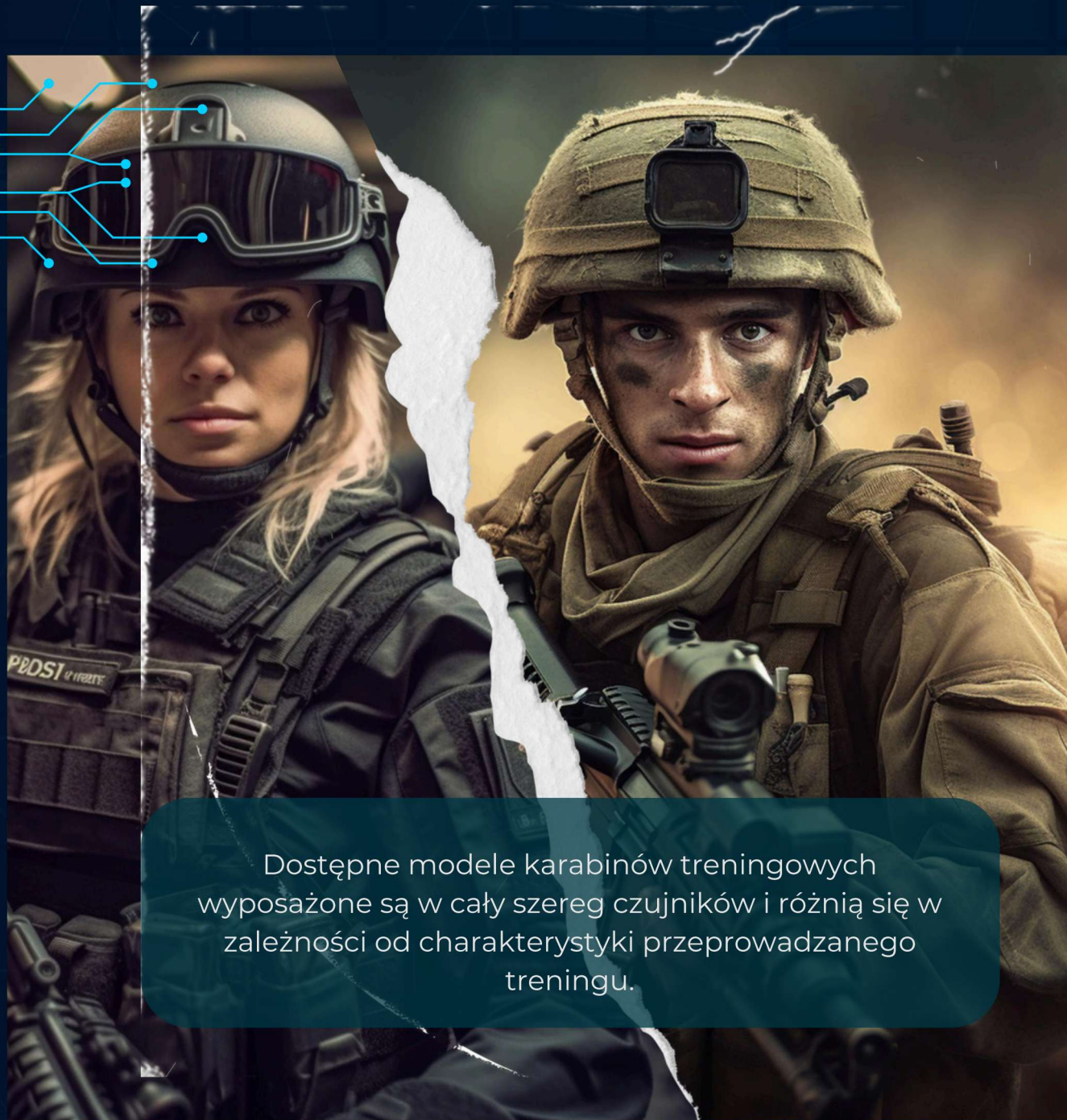


WIDOK KLASYCZNY

TECHNOLOGIA TRENINGU SI (SZTUCZNA INTELIGENCJA)

Pierwszy na świecie symulator pola walki czasu rzeczywistego. System **CMT MAB** (Massive Analysis of Battlefield – Kompleksowa Analiza Pola Walki) nie wymaga żadnych dodatkowych czujników, które utrudniają ruch. Bazuje wyłącznie na wysokiej rozdzielczości obrazach przesyłanych z kamer, analizowanych w czasie **rzeczywistym przez SI** (autorskie rozwiązanie sztucznej inteligencji czasu rzeczywistego). System inteligentnego pola walki pozwala na uwzględnienie i symulowanie wielu czynników wpływających na trajektorię lotu pocisków dla każdego strzału indywidualnie. Dzięki temu możemy symulować każde warunki, zapewniając precyzję na poziomie ± 1 cm przy strzale oddanym z odległości 2 000 metrów.





Dostępne modele karabinów treningowych wyposażone są w cały szereg czujników i różnią się w zależności od charakterystyki przeprowadzanego treningu.



CMT BASIC



CMT PRO



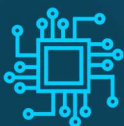
CMT SNIPER



CMT RECON



ELEMENTY SYSTEMU SI



OBIĘKTY

Uczymy rozpoznawania obiektów lub cech danych obiektów. Czołgi, samoloty, wozy bojowe, budynki, przeszkody - niezależnie od materiału (beton, drewno, metal).



ŁUDZIE

Uczymy rozpoznawania postaci (ludzi i zwierząt), segmentacji ciała (nogi, tułów, głowa, ręce) emocji (strach, agresja), przynależności (wróg, przyjaciel, neutralny).



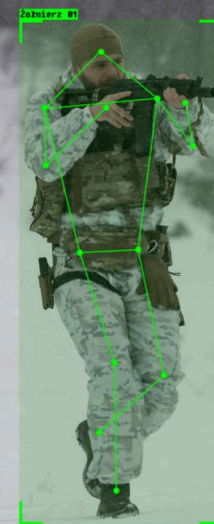
ANALITYKA

Uczymy zaawansowanej analityki rozpoznanych postaci oraz obiektów. Dzięki systemowi CMT MAB możliwa jest analiza symulacji bojowej w czasie rzeczywistym, ale też po zakończonym treningu, co ułatwia wyciągnięcie wniosków i doskonalenie technik bojowych.

POLE WALKI TAK WIDZI KARABIN

Każdy karabin jest wyposażony w kamerę która analizuje obraz (z poziomu lufy) w czasie rzeczywistym. Dostarcza ogromnej ilości danych analitycznych po zakończonym treningu.

Pozwala to na ekspresowe wyciągnięcie wniosków po zakończonej symulacji, korektę błędów i szybkie doskonalenie uczestników szkolenia.



Każdy oddany strzał jest analizowany indywidualnie, co pozwala na zachowanie maksimum zgodności z realnym polem walki.

Możliwe jest symulowanie zmiennych warunków atmosferycznych, które podobnie, jak w czasie prawdziwych działań bojowych wpływają na charakterystykę strzału. Wszystkie parametry włącznie ze skutecznością zadawanych obrażeń w zdefiniowanych obszarach są konfigurowalne.

SI ANALIZA POLA WALKI

Głowa

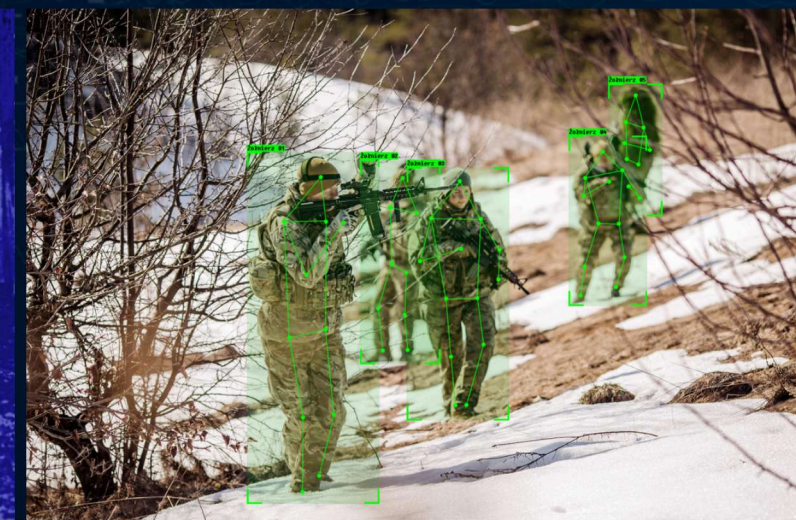
Trafienie w głowę powoduje zadanie obrażeń na poziomie 90%

Tułów

Oddany strzał trafia w obszar tułowia. Trafienie w tułów powoduje zadanie obrażeń na poziomie 50%

Nogi

Trafienie w nogi powoduje zadanie obrażeń na poziomie 25%

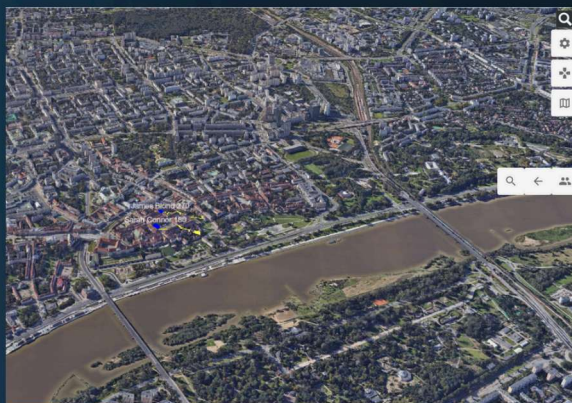


PANEL DOWODZENIA

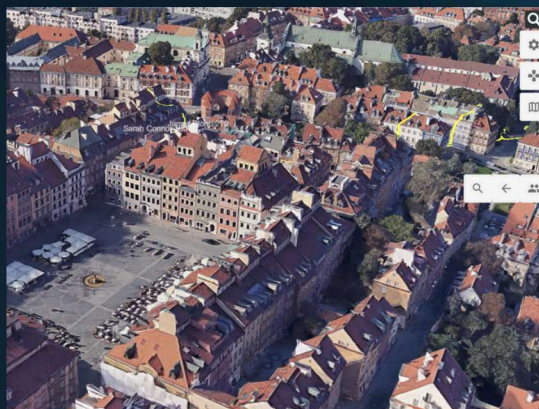
ZARZĄDZANIE MANEWRAMI W CZASIE RZECZYWISTYM



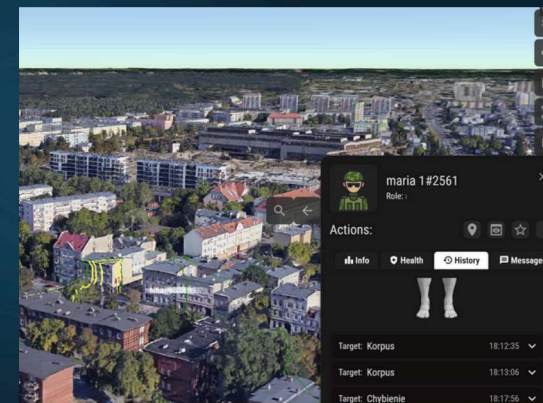
MAPA



ZOOM



DETAL





Cecha	MAB	LaserTag
Zasięg	do 2 400 m	do 200 m
Możliwość zróżnicowania obszarów obrażeń	Tak - rozróżniane obszary: ręce, nogi, tułów, głowa.	Nie - trafienie zaliczane po odczytaniu wiązki podczerwieni przez czujniki z opaski na głowie.
Sensor	Termowizyjny lub zwykły obraz analizowany w czasie rzeczywistym przez SI	Nadajnik i odbiornik podczerwieni
Wymagany odbiornik (opaska na głowie)	Nie	Tak
Możliwość symulacji balistyki (wiatr, temperatura, wilgotność, ciśnienie)	Tak	Nie
Celność trafienia (średnica pocisku)	poniżej 1 cm na dystansie 10-2400 m	około 90 cm na dystansie 30m wzrasta wraz z dystansem
Możliwość instalacji na prawdziwej broni	Tak	Nie

MEDYK POLA WALKI

MAB to nie tylko system symulacji bojowej ale również moduł wspierający trening Medyków Pola Walki. System treningowy zapewnia również program do treningu pierwszej pomocy.



Dzięki zastosowaniu technologii SI, medyk ma dostęp do materiałów przedstawiających realistyczne rany i obrażenia ciała. Musi wybrać, jakie środki ochrony i leczenie zastosuje. W czasie rzeczywistym uzyska też odpowiedź, czy podjęte przez niego działania przynoszą zamierzony efekt.



NASZE PLANY



TERAZ SZKOLENIA

Zaawansowane systemy treningowe oparte na analizie obrazu w czasie rzeczywistym

- Symulacja pola walki - integracja z replikami lub z bronią prawdziwą.
- Strzelnica dla strzelców wyborowych
- System treningu indywidualnych zachowań bojowych



WKRÓTCE WSPARCIE BOJOWE

Systemy wsparcia bojowego oparte na rozszerzonej rzeczywistości połączonej ze sztuczną inteligencją CMT MAB

- Unieszkodliwianie dronów
- wykrywanie i określanie koordynatów trafienia HTFT (hitting the target first time)
- System wsparcia systemów celowniczych (automatyczne namierzanie celów)
- System wsparcia zarządzania i monitorowania pola walki w czasie rzeczywistym. Analiza funkcji życiowych, rozpoznanie, rekomendacje.





KONTAKT

CREATIVE MILITARY
TECHNOLOGY SP. Z O.O.



kontakt@creativemilitary.com



creativemilitary.com



ul. Klimczaka 17/80
00-797 Warszawa

