

Lp.	Nazwa	Ilość:	Opis:
Część II:			
2	Modele statków - masowiec i kontenerowiec	2	<p>Przedmiotem zamówienia jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) opracowanie immersyjnych animacji holograficznych 3D modeli dwóch statków (zbiornikowca, jako przykładu masowca oraz kontenerowca) wraz z przeniesieniem majątkowych praw autorskich do wszystkich dostarczonych materiałów, 2) dostawa oraz konfiguracja sprzętu do prezentacji holograficznej, 3) instalacja i uruchomienie systemu, 4) przeszkolenie personelu z obsługi systemu. <p>Szczegółowy zakres prac zawarty jest w Załączniku nr 1 oraz Załączniku nr 2</p> <p>ZAŁĄCZNIK NR 1 – wytyczne do produkcji dwóch immersyjnych animacji 3D zbiornikowca i kontenerowca</p> <p>Wytyczne do produkcji dwóch immersyjnych animacji 3D statków na wyświetlacze holograficzne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rodzaj animacji: 3D • Przeznaczenie: wyświetlacze holograficzne • Rozdzielczość: 1500 × 1500 • Format docelowy: mp4 • Liczba animacji: 2 (Tankowiec, Kontenerowiec) • Czas trwania każdej animacji: 30–60 sekund (modele bazowe wskazuje Zamawiający) <p>ANIMACJA 1: Tankowiec</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Opis: animacja immersyjna statku zgodnie ze scenariuszem. 2) Zakres prac: <ol style="list-style-type: none"> a. modelowanie obiektów dodatkowych b. teksturowanie c. kompozycja scen d. animacja e. efekty specjalne f. rendering roboczy i finalny g. 3 rundy korekt 3) Scenariusz: <ol style="list-style-type: none"> 1. Wytonienie modelu siatkowego (perspektywa ok. 30°) 2. Zbliżenie do pełnej wielkości 3. Przejście do efektu „wychodzenia z hologramu” (dziób) 4. Powrót do pozycji 2 5. Wypełnienie teksturą i kolorem 6. Obrót o 180°, prezentacja statku, efekty świetlne 7. Ponowne przybliżenie – rufa 8. Powrót do pozycji 2 9. Kolejne 180°, druga burta 10. Delikatne przybliżenie – dziób 11. Powrót do pozycji 2 12. Przemiana w model siatkowy 13. Oddalenie i zniknięcie 14. Efekty immersji (dodatkowe obiekty) <p>ANIMACJA 2: Kontenerowiec</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Opis: animacja immersyjna statku zgodnie ze scenariuszem. 2) Zakres prac: <ol style="list-style-type: none"> a. modelowanie obiektów dodatkowych b. teksturowanie c. kompozycja scen d. animacja e. efekty specjalne f. rendering roboczy i finalny g. 3 rundy korekt 3) Scenariusz: <ol style="list-style-type: none"> 1. Wytonienie modelu siatkowego (perspektywa ok. 30°) 2. Zbliżenie do pełnej wielkości 3. Przejście do efektu „wychodzenia z hologramu” (dziób) 4. Powrót do pozycji 2

			<ol style="list-style-type: none"> 5. Wypełnienie teksturą i kolorem 6. Obrót o 180°, prezentacja statku, efekty świetlne 7. Ponowne przybliżenie – rufa 8. Powrót do pozycji 2 9. Kolejne 180°, druga burta 10. Delikatne przybliżenie – dziób 11. Powrót do pozycji 2 12. Przemiana w model siatkowy 13. Oddalenie i zniknięcie 14. Efekty immersji (dodatkowe obiekty) 15. Wzbogacenie scenariusza o: <ol style="list-style-type: none"> a. Efekt „patrzenia przez dziurkę od klucza” prezentacja siłowni okrętowej b. Płynny ruch kamerą po wnętrzu jednostki, c. Wizualizacja poszczególnych sekcji siłowni okrętowej. <p>ZAŁĄCZNIK NR 2 Specyfikacja sprzętu, oprogramowania i akcesoriów do prezentacji immersyjnych animacji 3D statków</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sprzęt <ol style="list-style-type: none"> a) 2 zestawy po 2 rotacyjne wyświetlacze holograficzne (łącznie 4 wyświetlacze) <ol style="list-style-type: none"> i) Technologia: rotacyjna, forma sfery (1) Średnica: ok. 80 cm (min. 70 cm średnica robocza wyświetlania) (2) Jasność: min. 1600 cd/m² (3) Rozdzielczość: min. 1024 × 1024 (4) Zasilanie: 12/24V (5) Synchronizacja: pełna między wyświetlaczami (6) poziom hałasu pracującego urządzenia nie powinien przekraczać około 50dB w odległości 1 m od wyświetlacza 2) Oprogramowanie <ol style="list-style-type: none"> a) Zarządzanie treścią przez Wi-Fi z opcją Cloud b) Zdalna synchronizacja i zarządzanie treścią na wszystkich wyświetlaczach (prezentacja równoległa lub jedna treść podzielona na fragmenty) c) System interaktywny: <ol style="list-style-type: none"> i) wybór treści z poziomu tabletu lub monitora dotykowego ii) edytowalna konfiguracja przez administratora bez ingerencji programistycznej 3) Akcesoria <ol style="list-style-type: none"> a) Tablet lub monitor dotykowy z podstawą b) System montażu wyświetlaczy na ścianie.
3	Model żaglowca	1	<p>Przedmiotem zamówienia jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) opracowanie immersyjnej animacji holograficznych 3D modelu żaglowca wraz z przeniesieniem majątkowych praw autorskich do wszystkich dostarczonych materiałów 2) dostawa oraz konfiguracja sprzętu do prezentacji holograficznej, 3) instalacja i uruchomienie systemu, 4) przeszkolenie personelu z obsługi systemu. <p>Szczegółowy zakres prac zawarty jest w Załączniku nr 1 oraz Załączniku nr 2 ZAŁĄCZNIK NR 1 – wytyczne do produkcji immersyjnej animacji 3D żaglowca Wytyczne do produkcji immersyjnej animacji 3D statku na wyświetlacze holograficzne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rodzaj animacji: 3D • Przeznaczenie: wyświetlacze holograficzne • Rozdzielczość: 1500 × 1500 • Format docelowy: mp4 • Liczba animacji: 1 (Żaglowiec) • Czas trwania animacji: 30–60 sekund (model bazowy wskazuje Zamawiający) <p>ANIMACJA: Żaglowiec</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Opis: animacja immersyjna statku zgodnie ze scenariuszem. 2) Zakres prac: <ol style="list-style-type: none"> a. modelowanie obiektów dodatkowych

			<ul style="list-style-type: none"> b. teksturowanie c. kompozycja scen d. animacja e. efekty specjalne f. rendering roboczy i finalny g. 3 rundy korekt <p>3) Scenariusz:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Wyłonienie modelu siatkowego (perspektywa ok. 30°) 2. Zbliżenie do pełnej wielkości 3. Przejście do efektu „wychodzenia z hologramu” (dziób) 4. Powrót do pozycji 2 5. Wypełnienie teksturą i kolorem 6. Obrót o 180°, prezentacja statku, efekty świetlne 7. Ponowne przybliżenie – rufa 8. Powrót do pozycji 2 9. Kolejne 180°, druga burta 10. Delikatne przybliżenie – dziób 11. Powrót do pozycji 2 12. Przemiana w model siatkowy 13. Oddalenie i zniknięcie 14. Efekty immersji (dodatkowe obiekty) <p>ZAŁĄCZNIK NR 2 Specyfikacja sprzętu, oprogramowania i akcesoriów do prezentacji immersyjnej animacji 3D statku</p> <p>1) Sprzęt</p> <p>a) 1 zestaw składający się z 2 rotacyjnych wyświetlaczy holograficznych kompatybilnych z wyświetlaczami prezentującymi tankowiec oraz kontenerowiec</p> <p>i) Technologia: rotacyjna, forma sfery</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Średnica: ok. 80 cm (min. 70 cm średnica robocza wyświetlania) (2) Jasność: min. 1600 cd/m² (3) Rozdzielczość: min. 1024 × 1024 (4) Zasilanie: 12/24V (5) Synchronizacja: pełna między wyświetlaczami (6) poziom hałasu pracującego urządzenia nie powinien przekraczać około 50dB w odległości 1 m od wyświetlacza <p>2) Oprogramowanie, możliwość zastosowania oprogramowania wspólnego dla żaglowca oraz wykonanych prezentacji kontenerowca i tankowca. Oprogramowanie powinno zapewnić</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Zarządzanie treścią przez Wi-Fi z opcją Cloud, b) Zdalną synchronizacją i zarządzanie treścią na wszystkich wyświetlaczach (prezentacja równoległa lub jedna treść podzielona na fragmenty) <p>c) System interaktywny:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) wybór treści z poziomu tabletu lub monitora dotykowego ii) edytowalna konfiguracja przez administratora bez ingerencji programistycznej <p>3) Akcesoria</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tablet lub monitor dotykowy z podstawą, w przypadku kompatybilności systemu z systemem do prezentacji zbiornikowca i kontenerowca ten element zamówienia może zostać pominięty. b) System montażu wyświetlaczy na ścianie i statywie. c) 1 statyw rurowy (wysokość około 200 cm)
--	--	--	---