

WSTĘP: Uwagi ogólne do zapisów dotyczących oprogramowania wyspecyfikowanego w Częściach: 1,2,3,4,5

System operacyjny

Obecnie Zamawiający posiada komputery stacjonarne i przenośne z zainstalowanymi systemami operacyjnymi MS Windows 7 Pro, MS Windows 8 i MS Windows 8.1 w wersji 64-bitowej.

Oprogramowanie wymienione w kolejnych podpunktach Specyfikacji musi być kompatybilne z ww. systemami operacyjnymi, tzn. musi umożliwiać bezproblemowe zainstalowanie, skonfigurowanie i użytkowanie na ww. systemach operacyjnych, w jego pełnej funkcjonalności z wykorzystaniem oryginalnych bibliotek i sterowników, bez użycia jakichkolwiek programów dodatkowych, np. emulatorów lub nakładek.

Dostawa licencji na oprogramowanie przeznaczone do tworzenia modeli 3D

SZCZEGÓŁOWA SPECYFIKACJA TECHNICZNA

2.1 Dostawa licencji na oprogramowanie wraz ze wsparciem technicznym TYP-P1

| | | | |
|-----------|------------------------------|--|--|
| | | Oprogramowanie - 2 szt. licencji | TYP oferowany: Producent: |
| | Funkcja / parametr | Minimalna charakterystyka wymagana | Parametry oferowane nie gorsze, niż wymagane |
| A. | Rodzaj oprogramowania | Zintegrowany pakiet oprogramowania przeznaczony do tworzenia modeli 3D, animacji i renderowania a także służący do przechwytywania, obróbki i montażu animacji pozyskanej z sesji motion-capture. Ponadto pakiet musi zawierać dedykowane programy służące do tworzenia animacji 3D, do nieliniowego tworzenia i edycji animacji postaci oraz intuicyjnego tworzenia organicznych modeli wysokiej rozdzielczości przy pomocy techniki sculpting'u. | |

| | | | |
|-----------|--|---|--|
| B. | Typ pakietu | Wszystkie funkcjonalności muszą być dostępne w jednorodnym, zintegrowanym środowisku programowym jednego producenta, zapewniającym pełną zgodność formatów wytwarzanych plików wynikowych obsługiwanych przez poszczególne programy wchodzące w skład pakietu. Zamawiający nie dopuszcza zestawów niezintegrowanych programów pochodzących od różnych producentów. | |
| C. | Sposób i zakres licencjonowania oraz subskrypcji | Zasady licencjonowania i subskrypcji: <ul style="list-style-type: none"> • Nieograniczona w czasie licencja • liczba licencji: 2 (dwie) • Możliwość tworzenia komercyjnych produktów z użyciem oprogramowania • Rodzaj licencji: nowa • Wersja językowa: polska lub angielska • Wersja 64-bitowa • Roczne (12-miesięczne) wsparcie techniczne producenta oprogramowania z aktualizacjami do najnowszej wersji (Subskrypcja Maintenance) | |
| D. | Wymagana zgodność z oprogramowaniem posiadanym przez Zamawiającego: | <p>Zamawiający posiada oraz wykorzystuje oprogramowanie QTM Qualisys i wymaga kompatybilności oferowanego oprogramowania z posiadanym oprogramowaniem QTM Qualisys, co najmniej w zakresie pobierania danych rejestrowanych przez system wizyjny firmy Qualisys.</p> <p>Zamawiający posiada oraz wykorzystuje oprogramowanie Ogre3D i wymaga kompatybilności oferowanego oprogramowania z posiadanym oprogramowaniem Ogre3D, co najmniej w zakresie eksportu plików do formatu natywnego dla oprogramowania Ogre3D.</p> <p>Zamawiający posiada oraz wykorzystuje oprogramowanie 3DS MAX 11 firmy Autodesk wraz z projektami wytworzonymi z wykorzystaniem ww. oprogramowania, w związku z czym wymaga pełnej kompatybilności oferowanego oprogramowania z posiadanym oprogramowaniem 3DS MAX 11 co najmniej w zakresie zgodności formatów plików wynikowych oraz możliwości przetwarzania (ich edycji) posiadanych projektów za pomocą oferowanego oprogramowania.</p> | |
| E. | Minimalne wymagania funkcjonalne | Zintegrowany pakiet oprogramowania musi zawierać niżej wymienione funkcjonalności: <ul style="list-style-type: none"> • narzędzia do animacji w środowisku 3d i edycji ruchu. • współpraca z technologią motion-capture • obsługa pełnego szkieletu odwrotnej kinematyki • edycja rozbudowanych scen 3D | |

- przenikanie zapisanych ścieżek ruchu (blend)
- opcje kamery dostępne w realnym świecie – zmienna głębia i podążająca ostrość (Animatable Depth and Follow Fokus)
- środowisko pracy umożliwiające edycję nieliniową bez utraty jakości
- narzędzia stereoskopowe
- wspólny format wymiany danych pomiędzy programami (FBX)
- pobieranie danych z QTM Qualisys
- możliwość bezpośredniego wykorzystania danych z systemu wizyjnego Qualisys
- obsługa formatów wejściowych .obj, .ply, .fbx, .dwg, .ai, COLLADA
- kompatybilność z silnikiem Unity
- fazowanie kwadratowe
- renderowanie kamerą stereoskopową
- obsługa skryptów w języku Python
- możliwy import siatki stworzonej w technologii fotogrametrii
- zaawansowane funkcje edycji tekstury
- wbudowany silnik renderujący
- segmentacja scen dla compositingu zstępującego
- symulacja przepływu cząsteczek
- edytowalny interfejs
- współdziałanie z programami After Effects i Photoshop
- wizualny edytor shaderów działający w czasie rzeczywistym
- obsługa wielkoformatowych plików 3D (co najmniej 10 000 000 ścianek)
- możliwość obróbki i modelowania obiektów 3D w czasie rzeczywistym
- wsparcie silników czasu rzeczywistego
- możliwość przetwarzania i wizualizacji chmur punktów
- dostęp do narzędzi do animacji postaci
- dostęp do animowanych funkcji zniekształcających
- możliwość eksportu do formatu *.mesh (OGRE3D) lub możliwość instalacji bezpłatnej wtyczki umożliwiającej wykonanie takiego eksportu,
- pakiet SDK (Software Development Kit)

Przykładowym pakietem oprogramowania spełniającym wyżej opisane wymagania Zamawiającego może być np. pakiet oprogramowania **Autodesk Entertainment Creation Suite Ultimate** zawierający programy **Autodesk 3ds Max** służący do tworzenia modeli 3D, animacji i renderowania oraz **Autodesk**

Motion Builder służący do przechwytywania, obróbki i montażu animacji pozyskanej z sesji motion-capture lub pakiet oprogramowania równoważny, spełniający wszystkie wyżej opisane wymagania.