



ЕВРОПЕЙСКИ СЪЮЗ
ЕВРОПЕЙСКИ СТРУКТУРНИ И
ИНВЕСТИЦИОННИ ФОНДОВЕ



ОПЕРАТИВНА ПРОГРАМА
НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ ЗА
ИНТЕЛИГЕНТЕН РАСТЕЖ

Технически спецификации

ДОСТАВКА НА СОФТУЕРНИ ПРОДУКТИ - ДЪЛГОТРАЙНИ НЕМАТЕРИАЛНИ АКТИВИ НЕОБХОДИМИ ЗА СЪЗДАВАНЕТО/МОДЕРНИЗИРАНЕТО НА НАУЧНОИЗСЛЕДОВАТЕЛСКАТА ИНФРАСТРУКТУРА НА ЦК QUASAR, ПО ПЕТ ОБОСОБЕНИ ПОЗИЦИИ

I. ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ:

- По Обособена позиция № 2: Изпълнителят ще сключи договор за изпълнение с НАЦИОНАЛЕН ВОЕНЕН УНИВЕРСИТЕТ „ВАСИЛ ЛЕВСКИ“ – гр. Велико Търново, със седалище и адрес на управление: гр. Велико Търново 5000, бул. „България“ №76, код по БУЛСТАТ 129009094;

Поръчката се реализира в рамките на проект BG05M2OP001-1.002-0006 „Изграждане и развитие на Център за компетентност „Квантова комуникация, интелигентни системи за сигурност и управление на риска“ (Quasar)“, финансиран от Европейския съюз чрез ОП НОИР 2014-2020 г. Управляващ орган- Изпълнителна агенция „Оперативна програма "Наука и образование за интелигентен растеж“.

II. Обособена позиция № 2: “Доставка на 7 /седем/ броя Софтуерен модул”

1. Описание:

Доставка на 7 броя софтуерен модул по проект BG05M2OP001-1.002-0006 „Изграждане и развитие на Център за компетентност „Квантова комуникация, интелигентни системи за сигурност и управление на риска“ (Quasar)“, финансиран от Европейския съюз чрез ОП НОИР 2014-2020 г. Управляващ орган - Изпълнителна агенция „Оперативна програма "Наука и образование за интелигентен растеж“

2. Технически изисквания към софтуер за 3D моделиране:

- Да притежава интуитивен интерфейс за бърз и лесен достъп до различните ресурси;



ЕВРОПЕЙСКИ СЪЮЗ
ЕВРОПЕЙСКИ СТРУКТУРНИ И
ИНВЕСТИЦИОННИ ФОНДОВЕ



ОПЕРАТИВНА ПРОГРАМА
НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ ЗА
ИНТЕЛИГЕНТЕН РАСТЕЖ

- Работа с виртуална реалност (VR);
- Висококачествен рендър за изработване на фотореалистични изображения
- Бързо създаване на сложни триизмерни обекти;
- Бързо и лесно модифициране на 3D обекти;
- Прецизно покриване на 3D обектите с текстури за постигане на фотореалистични изображения;
- Система от кости за задвижване на 3D обекти
- Система за инверсна кинематика
- Възможност за създаване на видеоклипове с анимация и VR
- Възможност за моделиране на физични процеси
- Работа с камери и източници на светлина
- Система за работа с малки частици (particle system).