



Gmina Słońsk

66-436 Słońsk ul. Sikorskiego 15
www.slonsk.pl tel/fax 95 757 2271/95 757 2268

Słońsk dnia 21 lipca 2020r.

Otrzymują wg rozdzielnika

ZO.271.4.2020.DPK

ODPOWIEDZI NA PYTANIA DO POSTĘPOWANIA

W związku z pytaniami do postępowania pt. Wykonanie cyfrowych modeli 3D zamku joannitów w Słońsku” w ramach projektu Turystyczna waloryzacja historii Zakonu Joannitów na polsko-niemieckim pograniczu” współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Programu Współpracy INTERREG VA Brandenburgia-Polska 2014-2020, Zamawiający odpowiada na zadane pytania:

PYTANIE 1

Czy istnieją kalki lub plany architektoniczne, które możemy zobaczyć, aby ocenić wymiary, położenie ścian itp.?

Odpowiedź: Dostępne są plany architektoniczne oraz przykładowe zdjęcia, w których można znaleźć požądane informacje. Dokumenty w załączeniu.

PYTANIE 2

Ze zdjęć w Google Maps wygląda to tak, jakby ze względu na rozmiar obiektu, wykonanie jego ujęć musiało przebiegać przez kilka dni.

Najlepiej byłoby, gdyby niebo było zachmurzone przez 2-3 dni, aby zapewnić neutralne oświetlenie. W przypadku światła słonecznego cienie poruszają się w czasie i dlatego mogą zakłócać obliczenia geometrii lub nie będą jednolite podczas dokonywania ujęć przez kilka godzin. Jeśli musimy czekać na odpowiednią pogodę, trudno jest dotrzymać określonego terminu. Będzie to zagwarantowane tylko wtedy, gdy będą możliwe jakiegokolwiek kompromisy co do ciągłości cieni i neutralności oświetlenia. Czy istnieją szczególne wymagania i / lub przedziały czasowe dotyczące wykonania ujęć? Zgodnie z tym, co aktualnie widziałem, obiekt można sfotografować tylko przy pomocy dronu. Potrzebujemy pozwolenia na start lub czegoś podobnego?

Odpowiedź: Nie ma wymogu skanowania obiektu, a jeśli Wykonawca się zdecyduje na taki krok to wykonanie ujęć musi być skoordynowane z trwającymi pracami budowlanymi. W przypadku ujęć z dronu, oprócz świadectwa kwalifikacji, potrzeba jest zgoda właściciela obiektu, w tym wypadku Gminy Słońsk.

PYTANIE 3

„b) Modele cyfrowe zamku joannitów w Słońsku mają przedstawiać obiekt w XVI (na zewnątrz), XVII (wnętrze i na zewnątrz) i XIX wieku (wnętrze i na zewnątrz) oraz teren wokół zamku;

c) Modele mają być zbudowane precyzyjne i wiarygodne na podstawie archiwalnych zdjęć, rycin, rysunków oraz stanu obecnego budynku (zamek w ruinie), zgodnie ze specyfikacją techniczną zamówienia.”

Czy należy dostarczyć tutaj 3 różne modele 3D zamku?

Jeśli tak, czy należy je wzbogacić o dodatkowo utworzoną (ręcznie modelowaną) geometrię, na podstawie ilustracji, rysunków itp.?

Odpowiedź: Model zamku z XVI w. różni się zupełnie od modeli z XVII oraz XIX w. Dwa ostatnie mają taką samą kubaturę i różnią się szczegółami (np. rodzajem okien od strony wschodniej; w XVII w. elewacja zachodnia była dwukondygnacyjna, w XIX w. trzykondygnacyjna, w XVII w. wokół zamku znajdowała się fosa z mostami, a od zach. mur oraz dwa pawilony: więzienie i budka strażnicza i to ich dotyczy określenie „teren wokół zamku”).

PYTANIE 4

Modele powinny składać się z 10 000 - 100 000 trójkątów. Tak więc maksymalnie 50 000 kwadratów. Na mapach Google widać, że wewnątrz ruin i na zewnątrz jest wiele drzew. Drzewa są bardzo trudne ze względu na ich złożony kształt geometryczny z niewieloma wielokątami. Czy należy je usunąć lub uprościć?

Odpowiedź: Kompleksowe przedstawienie drzew (wysoka rozdzielczość) prowadziłyby do gorszej rozdzielczości budynku z powodu ograniczenia wielokąta. Roślinność powinna być usunięta.

PYTANIE 5

Należy również wykonać obszar wokół zamku. Czy istnieje dokładny opis tego, jak daleko musi sięgać obszar wokół obiektu?

Odpowiedź: W XVII w. wokół zamku znajdowała się fosa z mostami, a od zach. mur oraz dwa pawilony: więzienie i budka strażnicza i to ich dotyczy określenie „teren wokół zamku”.

PYTANIE 6

Jeśli chodzi o materiały do PBR, w jakim oprogramowaniu powinny one być dostarczone? Na przykład materiałów z Maya nie można przenieść do Cinema4D, nawet jeśli używany jest ten sam silnik renderujący, co Redshift lub Arnold.

Odpowiedź: Materiały muszą być kompatybilne z Unity (Game Engine).

PYTANIE 7

Odnosnie animacji w formacie .fbx i riggingowania. Czy elementy lub ujęcia śledzące powinny być animowane? Jeśli tak, potrzebowałibyśmy tutaj więcej informacji, aby złożyć ofertę”.

Odpowiedź: Są zaplanowane niewielkie animacje, np. jazda kamery z piwnicy na parter lub coś podobnego. Należy liczyć około 2 dni robocze na wykonanie animacji.

PYTANIE 8

Które mapy tekstur powinny być dokładnie uwzględnione, np. Diffuse, Specularity, Normal, Bump?

Odpowiedź: Albedo, Normal, Ambient Occlusion, Metallic (Roughness)

PYTANIE 9

Czy należy dostarczyć tekstury większe niż 2048 x 2048 pikseli? Przy tak dużym obiekcie rozdzielczość tekstur wynosząca tylko 2000 jest wyjątkowo niska. Wyświetlanie szczegółów w ten sposób jest trudne lub można je odtworzyć tylko w bardzo rozmyty sposób.

Odpowiedź: 2000 to najwyższa rozdzielczość obsługiwana przez przeciętne telefony komórkowe w rzeczywistości rozszerzonej.

PYTANIE 10

W drafcie umowy wykonawca wystawia zamawiającemu fakturę. Ja nie mam firmy. Czy mogę podpisać z zamawiającym umowę o dzieło? Jeśli nie, to czy może fakturę może wystawić firma której nie jestem właścicielem?

Odpowiedź: Wykonawcą może być osoba nie prowadząca działalności gospodarczej. W takim wypadku zapisy w umowie odpowiednio się modyfikuje, jednakże bez wprowadzania istotnych zmian w jej treści.

Otrzymują:

1. Zadający pytania
2. Baza Konkurencyjności
3. a/a

Zup. WÓJTA
mgr Beata Sroka
Sekretarz Gminy