

Директор Департамента архитектуры и градостроительства города Южно-Сахалинска

<< >>

невозможности соблюдения запрета на допуск программного обеспечения, происходящего из иностранных государств, для целей осуществления закупок для обеспечения государственных и муниципальных нужд

В соответствии с подпунктом «а» пункта 2 Порядка подготовки обоснования невозможности соблюдения запрета на допуск программного обеспечения, происходящего из иностранных государств, для целей осуществления закупок для обеспечения государственных и муниципальных нужд, утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 16.11.2015г. № 1236 «Об установлении запрета на допуск программного обеспечения, происходящего из иностранных государств, для целей осуществления закупок для обеспечения государственных и муниципальных нужд», в едином реестре российских программ для электронных вычислительных машин и баз данных (далее - реестр российского программного обеспечения) и реестре евразийского программного обеспечения отсутствуют сведения о программном обеспечении, соответствующем тому же классу программного обеспечения, что и программное обеспечение, планируемое к закупке.

Класс (классы) программного обеспечения: **системы управления проектами, исследованиями, разработкой, проектированием и внедрением.**

2. Требования к функциональным, техническим и эксплуатационным характеристикам программного обеспечения, являющегося объектом закупки:

№ п/п	Наименование программного обеспечения	Характеристики
1.	Права на программу для ЭВМ Trimble SketchUp Pro 2018 Single User with 1yr M&S.	<p>I. Общие требования:</p> <p>1. Локальная лицензия сроком на не менее 12 (двенадцати) календарных месяцев;</p> <p>2. Локальная лицензия на пользователя, которая должна назначаться на учетную запись ПО;</p> <p>3. Полная поддержка создания, изменения, хранения и просмотра файлов в форматах SKP (SketchUp);</p>

4. Поддерживается импорт и экспорт различных форматов двумерной растровой и трёхмерной графики;
5. Поддержка файлового формата 3DS;
6. Поддержка файлового формата DWG;
7. Поддержка файлового формата DDF;
8. Поддержка файлового формата JPG;
9. Поддержка файлового формата PNG;
10. Поддержка файлового формата BMP;
11. Поддержка файлового формата PSD;
12. Поддержка файлового формата OBJ;
13. Русифицированный язык интерфейса.

II. Функциональные требования:

1. Поддержка плагинов для экспорта, визуализации, создания физических эффектов (вращения, движения, взаимодействия созданных объектов между собой и пр.);
2. Поддержка создания макросов на языке Ruby и вызова их из меню;
3. Библиотека компонентов (моделей), материалов и стилей рабочей области, которые можно пополнять своими элементами или загружать готовые из сети Интернет;
4. Инструмент для просмотра модели в разрезе и возможность добавлять к модели выноски с обозначением видимых размеров в стиле чертежей;
5. Возможность работать со слоями;
6. Возможность создания динамических объектов (например, открытие двери по клику указателя);
7. Возможность построения сечений объектов;
8. Возможность работы со сценами (сцена включает в себя положение камеры и режим отрисовки), и анимировать переходы от сцены к сцене;
9. Поддержка создания моделей реальных предметов и зданий;
10. Указание реальных физических размеров, в метрах или дюймах;
11. Режим осмотра модели «от первого лица», с управлением как в соответствующих 3D-играх;
12. Имеется возможность устанавливать географически достоверные тени в соответствии с заданными широтой, долготой, временем суток и года;
13. Возможность добавить в модель поверхность земли и регулировать её форму — ландшафт;
14. Наличие инструмента «Push/Pull» для удобного вытягивания плоскостей в нужную сторону. Походу чего будут появляться дополнительные боковые стенки;
15. Специальный инструмент «Follow Me» для более комфортного проектирования стен и движения плоскостей по заранее заданной кривой.

		<p>III. Системные требования:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Операционная система: Mac OS или Windows x64; 2. Процессор: 1,0 GHz для Windows или 2,1 для Mac OS; 3. Видеокарта: 3D с 512 MB и поддержкой OpenGL 2.0 для Mac OS или 3.0 для Windows; 4. Оперативная память: от 4GB; 5. Свободное место на жестком диске: от 500 MB для установки самого редактора и около 200 MB для компонентов LayOut и Style Builder.
--	--	--