

采购需求

序号	名称	需求参数	数量	单位
1	XR 一体眼镜	<p>CPU: ≥高通 XR2 Gen2</p> <p>内存: ≥12GB RAM LPDDR5</p> <p>闪存: ≥UFS3.1 256GB</p> <p>WiFi: Wi-Fi7, 802.11 a/b/g/n/ac/ax/be, 2.4GHz/5GHz</p> <p>蓝牙: 5.3</p> <p>OS: Android 14</p> <p>屏幕: ≥2.56" x 2, SFR TFT</p> <p>分辨率: ≥总分辨率 4320x2160, 单眼分辨率 ≥2160x2160, 1200 PPI</p> <p>刷新率: ≥72Hz/90Hz</p> <p>亮度: 无极调节</p> <p>视场角: ≥105°</p> <p>透镜: Pancake 光学</p> <p>护眼模式: TÜV 低蓝光认证 (软件设定)</p> <p>瞳距调节: 58~72mm 电机无级调节</p> <p>9 轴传感器: 实现头部精准 3DoF 和 6DoF, 1KHz 采样频率</p> <p>P-Senor: 人脸佩戴感应</p> <p>四目单色鱼眼: 四目单色鱼眼相机 (640 x 480 @60Hz x 4), 支持 6DoF 定位</p> <p>双目 RGB 摄像头: 双目 RGB 相机 (32M x 2), 支持 MR 透视能力</p> <p>MR 深度摄像头: iToF 相机</p> <p>头盔: Inside-out 头部 6DoF</p> <p>手柄: 6DoF 宽频触感手柄 x2</p> <p>手势识别: 双手 26 自由度追踪, 支持 4 种手势模型</p> <p>按键: 电源键、音量+、音量-</p> <p>绑带: 硬质可旋转侧绑带, 单手旋钮调节, 可拆卸顶绑带</p> <p>泡棉: 独立可替换的 PU 贴脸泡棉</p> <p>散热: 内含静音风扇, 透气设计, 佩戴体验更清爽, 不易起雾</p> <p>人体工程设计: 前置头盔和后置电池组成更为合理的力学分担设计, 佩戴面部舒适</p> <p>充电: 最高支持 45W 充电 (需单独购买充电器)</p> <p>电池容量: ≥5700mAh</p> <p>扬声器: 360° 环绕一体式立体声喇</p> <p>麦克风: 全指向四个麦克风布局</p> <p>USB Type-C 3.0: USB 3.0 数据传输 (需单独购买, 标配数据线仅支持 USB 2.0)</p> <p>USB 3.0 OTG 扩展功能 (需单独购买 USB 3.0 OTG 转接线)</p> <p>LED 指示灯: 三色 LED, 显示开机、关机、充电状态</p>	1	套
2	内容服	处理器: ≥I5 13 代以上	1	台

	务器	内存：≥16G DDR4 双通道 显卡：≥RTX3050 4G 显存 硬盘：≥512G SSD+2T HDD 电源：650W 显示器：≥24.5 寸 键鼠：无线套装		
3	XR 数字内容	设计并构建一个沉浸式空间，通过 XR 设备展示陕西地方特色非遗文化等数字化资源。利用 XR 系统与体验者进行实时互动，使体验者能够直接用身体控制和使用数字文化资源，享受数字文化服务所带来的乐趣。 1.技术规格 空间定位：厘米级实时定位精度，支持多人同步交互，抗遮挡能力≤0.5 秒延迟。 交互方式：手势操控 2.内容设计要求 2.1 非遗项目主题：应包含剪纸、皮影、泥塑、秦腔、鼓乐、社火表演等陕西省重点特色非遗文化内容。 时长控制：分段式体验：3-4 个核心交互环节，单环节时长 3-5 分钟。 虚拟场景及人物：历史文化名人数字人模型，体验者可根据喜好自行选择相应角色进入虚拟场景交互体验。 虚拟场景开发要求：采用古代与现代风格场景穿插结合，满足交互内容体验场景合理性。 2.2 交互体验设计 2.2.1 虚拟皮影：在虚拟场景中通过观看皮影戏表演，体验者可参与进行皮影戏表演互动。 2.2.2 虚拟酒坊：在虚拟场景中通过了解陕西当地早期的制酒文化，参与者进行互动体验。 2.2.3 虚拟剪纸艺术：在虚拟场景用户观摩艺人剪纸流程，了解剪纸艺术的发源及艺术传承，参与者进行互动体验。 2.2.4 传统泥塑工艺：用户通过观摩学习艺人的泥塑制作，参与者进行互动体验。 2.2.5 其他非遗表演：用户通过古代或现代场景，观摩社火、戏曲、腰鼓等非遗表演。 3.实施要求 本地化部署：适配场馆网络环境；隐蔽式定位基站部署，确保文化展厅美学一致性。 交付标准 体验流畅度：全程帧率≥60fps，系统崩溃率<1%，加载等待≤8 秒。	1	套
4	装修	符合 XR 多人交互场景应用风格，基础环境改造应包含场地拆除、隔墙处理、墙面地面装饰等。灯光满足照度每平方米 600lux。	100	m ²