三、拟购设备详细列表（表三）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **设备名称** | **技术参数** | **数量** | **单位** | **单价** | **小计** |
| 1 | LED室内高刷全彩模组 | 模组组成：像素结构 SMD2121 三合一LED像素间距（mm） 2.5模组分辨率（W×H） 128\*64=8192模组尺寸（mm） 320（W）×160（H）模组重量（kg） 0.32模组最大功耗（W） ≤40箱体组成：箱体模组组成（W×H） 2\*4箱体分辨率（W×H） 256\*256箱体尺寸（mm） 640（W）×640（H）箱体面积（m2） 0.4096箱体重量（kg） 8-10箱体像素密度（点/m2） 160000箱体平整度（mm） ≤0.2维护方式 后维护（可定制前维护）箱体材质 压铸铝/铁/铝/型材光学参数：单点亮度校正 有单点色度校正 有白平衡亮度（nits） ≥600色温（K） 2000—9300可调视角（水平/垂直°） 140/120发光点中心距偏差 <3%亮度/色度均匀性 ≥97%对比度 5000:1电气参数：最大功耗（W/箱体；W/m2） 800平均功耗（W/箱体；W/m2） 240供电要求 AC90~132V/ AC186~264V，频率47-63（Hz）安全特性 GB4943/EN60950处理性能：换帧频率（Hz） 50&60驱动方式 恒流驱动，32扫 灰度级别 16384刷新率（Hz） ≥1920/3840颜色处理位数 14bit视频播放能力 2K高清，4K超高清画面使用参数：寿命典型值（hrs） 100,000H工作温/湿度范围（℃/RH） -10 – 40 / 10%-80%RH（无结露）存储温/湿度范围（℃/RH） -20 – 60 / 10%-85%RH（无结露）适用标准 CCC★要求与现有3D导游实训室的管理服务器、导游线路规划、场景内容资源集成兼容。 | 15 | 平方 |  |  |
| 2 | LED开关电源 | 200N4.5-A输出功率：200W Max 泄漏电流：<1mA(Vin:230)工作温度：-30℃~60℃储存温度：-40~80℃输入电压：200-240Vac,47-63Hz输出电压：4.5V功率因素：0.50@230Vac尺寸：长×宽×高=190×82×30 | 1 | 套 |  |  |
| 3 | LED显示3D控制器 | MCTRL1600；1、完备的输入接口，包括1路DP1.2，4路DVI。2、支持16路千兆网口和4路光纤口输出。3、2D模式下单台最大带载3840\*2160@60HZ；3D模式下单台最大带载3840\*1080@120HZ；4、采用Nova G4引擎，画面稳定无闪烁、无扫描线、图像细腻、层次感好；5、支持Nova新一代逐点校正技术，校正过程快速高效； 6、手动调节显示屏亮度，方便快捷。7、可多台级联统一控制。 | 1 | 台 |  |  |
| 4 | 3D发射器 | EMT 200输入电压：DC 5V；额定电流：0.2A；额定功率：1W；尺寸：119.2mm\*119.2mm\*29.5mm净重：170.3g；包装信息：380mm\*100mm\*200mm1根RJ45网线，长1.5m；1个DC5V 2A 电源适配器； | 1 | 个 |  |  |
| 5 | 多人协同适配3D控制器 | ★1. 提供VR-Link多人协同适配软件和MR-Link创链多人协同适配软件著作权证书扫描件扫描件或影印件。2.可以提供支持Unity和Unreal Engine 4开发的SDK。3. 支持基于QuadBuffer和3DVision的主动立体显示。4. 支持光学追踪系统和基于VRPN接口的交互设备，如3D眼镜、手柄控制器、追踪标记体等。5. 采用“1拖N”集群同步渲染技术，支持单台计算机、多台计算机2种方式同步输出多台显示器（多个屏幕）的高分辨率画面。6. 支持Unity开发的内容适配到VR沉浸式环境，支持大部分VR沉浸式环境硬件系统，如LED大屏、多通道交互显示系统、洞穴式Cave交互显示系统、立体显示器等。支持不同环境内容的快速移植，无需二次开发。★7. 支持对VR沉浸式环境参数的配置，提供对渲染机IP、渲染机屏幕分辨率、渲染机屏幕宽高和位置、追踪系统IP、追踪系统交互设备等参数的配置（提供对渲染机IP、渲染机屏幕分辨率、渲染机屏幕宽高和位置、追踪系统IP、追踪系统交互设备等参数的配置功能应用截图）。8. 支持配置文件和案例内容的历史纪录功能。9. 支持服务端或主控机一键分发配置文件和案例内容，并体现分发进度。★10. 提供用于Unity开发的SDK，内置基于VR沉浸式环境交互方式的场景跳转、场景漫游、人物瞬移、UI交互、物体抓取等基本功能（提供场景跳转、场景漫游、人物瞬移、UI交互、物体抓取等功能应用截图）。提供丰富的API接口说明文档，包含手柄按键调用、获取人物头部手部等六自由度姿态数据，获取沉浸式环境参数等基本API接口。11. 提供开发示例Demo，Demo需包含场景跳转、VR手柄摇杆实现场景漫游、VR手柄按键发射钓鱼线实现人物瞬移、UI交互、物体抓取等功能。 | 1 | 台 |  |  |
| 6 | 全彩接收卡 | MRV308；1) 集成 8 个标准 HUB75 接口，免接 HUB； 2) 支持 32 扫； 3) 单卡输出 RGB 数据 24 组； 4) 单卡带载像素为 256×226； 5) 支持配置文件回读； 6) 支持温度监控; 7) 支持网线通讯状态检测； 8) 支持供电电压检测； 9) 支持高灰度高刷新； 10) 支持逐点亮色度校正； 11) 支持接收卡预存画面设置； 12) 符合欧盟 RoHs 标准。 | 97 | 张 |  |  |
| 7 | 立体眼镜发射器 | 与主动更立体眼镜配套 | 1 | 套 |  |  |
| 8 | 配电柜 | 定制：①、所有硬件设备 符合电子专业相关国家、国际标准，②、配电柜中加入过流、短路、断路、过压、欠压、温度等保护装置，同时也加上必备的指示装置，方便故障的检修工作。\*2、为保证安全与质量，要求提供CCC认证证书复印件加盖公章，并提供原厂售后服务承诺函。 | 1 | 台 |  |  |
| 9 | 配套线缆、电源线、排线 | 模组电源线：600mm 一拖二连接；排线：40cm\60cm\80cm;信号线：超六类网线；屏体连接电源线：铜丝3\*2.5 | 1 | 套 |  |  |
| 10 | LED钢结构 | 国标（适合安装LED显示屏）。国标镀锌钢材焊接，主材槽钢表面处理：阳极氧化、黑色静电粉末喷涂； | 16 | 平米 |  |  |
| 11 | 室内装潢、小舞台及大屏外围装饰、操作间建设 |  |  |  |  |  |
| 13 | **小计** | **万元** |