

„AKADEMIA PRZYSZŁOŚCI” Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój  
2014 – 2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego,  
Umowa nr POWR.03.05.00-00-2002/18

Załącznik nr 1

17 licencji oprogramowania do profesjonalnego projektowania grafiki

Wymagania:

- wersja elektroniczna lub pudełkowa 2021 PL
- licencja bezterminowa
- obsługiwany system Windows 10
- wersja EDU dla uczelni
- wyświetlanie i edycja zasobów w projekcie oraz zarządzanie nimi z jednego widoku wielostronicowego
- obsługa formatu HEIF
- narzędzie do tworzenia grafiki wektorowej i przygotowania układu stron broszur, dokumentów wielostronicowych
- narzędzie do obróbki zdjęć, ich ulepszania i retuszowania, edycja na warstwach, w tym korekcja perspektywy
- kontekstowa edycja obrazów w czasie rzeczywistym bez destrukcji
- narzędzie do przeglądania czcionek i zarządzania nimi
- narzędzie do przekształcania map bitowych w edytowalne grafiki wektorowe, narzędzie wykorzystujące AI do poprawy rozmiaru i jakości obrazów
- narzędzie do tworzenia zdjęć HDR z obrazów RAW
- narzędzia współpracy z klientem i zespołem w celu otrzymywania komentarzy i adnotacji z przechowywaniem plików i udostępnianiem ich w chmurze
- okno komentarzy z filtrowaniem uwag i wyszukiwaniem według recenzentów
- narzędzia do tworzenia kształtów i rysowania, narzędzia Obrys, Obwiednia, Metamorfoza, Wypełnienie siatkowe i inne
- narzędzia do tworzenia grafik internetowych oraz wzorców dla publikacji w Internecie
- narzędzie do przechwytywania zawartości ekranu
- narzędzie do szybkiego edytowania zdjęć w formacie RAW
- zasoby dodatkowe: zdjęcia wysokiej rozdzielczości, obrazy clipart, czcionki TrueType oraz OpenType, gotowe zaprojektowane szablony.
- zestaw narzędzi typograficznych, dodawanie do tekstu efektów, takich jak cienie i kontury, dostosowania wyglądu czcionek dzięki obsłudze czcionek zmiennych, dopasowywanie tekstu do ścieżek, porządkowanie i zarządzanie biblioteką czcionek, możliwość korzystania z czcionek bez ich instalacji, funkcja przechowywania czcionek w sieci
- narzędzie do wypełniania, dobierania kolorów wypełnień i konturów za pomocą próbek kolorów oraz możliwość generowania kolorów na podstawie harmonii kolorów, zmienianie przezroczystości obiektu, wypełnianie go wzorem, gradientem lub wypełnieniem siatkowym
- rysowanie w perspektywie, dodawanie perspektywy
- panoramowanie i powiększanie
- interakcyjne prostowanie zdjęć
- tabele
- numery stron
- wtapianie wektorowe
- soczewki efektów map bitowych
- tryb symetria
- narzędzie cień blokowy
- wygładzanie obiektów wektorowych
- nadpróbkowanie zdjęć i grafik
- usuwanie artefaktów JPEG
- interakcyjne dostosowywanie perspektywy na zdjęciach
- narzędzie maski planarnej

„AKADEMIA PRZYSZŁOŚCI” Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój  
2014 – 2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego,  
Umowa nr POWR.03.05.00-00-2002/18

- tryb scalania z przekazywaniem
- kody QR
- obramowanie i przelotka do druku banerów
- funkcja analizy wstępnej do druku
- ekranowy obraz próbny kolorów dla druku
- przekształcanie map bitowych w grafikę wektorową dzięki rozwiązaniom AI, wbudowane narzędzia do optymalizacji obrazu podczas trasowania
- narzędzie stylowania obiektów, zarządzania stylami i zestawami w celu nadawania jednolitego formatowania wielu obiektów, tworzenia powtarzalnych projektów i szybkiego formatowania całych dokumentów
- perspektywa i rozmywanie promieniowe
- zarządzanie obiektami, w tym ich ukrywanie, zmiana nazwy, wyszukiwanie, zmiana kolejności ułożenia na warstwach, zarządzanie formatowaniem obiektów, wypełnieniami oraz ustawieniami
- obsługa formatów: AI, PSD, PDF, JPG, PNG, SVG, DWG, DXF, EPS, TIFF, HEIF
- możliwość publikowania w Wordpressie
- współpraca z tabletami graficznymi i rysikami firmy WACOM
- dostęp do dodatkowych darmowych materiałów oraz możliwość dostępu do materiałów premium w przyszłości poprzez odpowiedni sklep dostępny z poziomu kupowanego narzędzia
- podgląd w trybie miniatur wysokiej jakości
- podgląd wektorowy, w tym z wykorzystaniem GPU
- obsługa procesorów wielordzeniowych
- dodatkowe zasoby: przynajmniej 6000 obrazów clipart, obrazów cyfrowych i szablonów grafik, przynajmniej 1000 zdjęć o wysokiej rozdzielczości, przynajmniej 1000 czcionek TrueType i OpenType, przynajmniej 150 zaprojektowanych szablonów, przynajmniej 600 różnego rodzaju wypełnień mapą bitową, wektorowych i tonalnych
- samouczki wideo i nagrania wideo z podpowiedziami
- przewodnik szybkiego startu
- inspektor podpowiedzi

Oprogramowanie przykładowe: CorelDRAW Graphics Suite 2021 PL lub równoważne.

Na Wykonawcy spoczywa obowiązek udowodnienia równoważności np. specyfikacja oprogramowania, licencji.