

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia- część III

Oprogramowanie do projektowania graficznego:

- Polska wersja językowa
- Wsparcie dla systemów 64-bitowych
- Wsparcie dla procesorów wielordzeniowych
- Program musi zawierać w pakiecie moduł do obróbki grafiki wektorowej, bitmapowej oraz przechwytywania zrzutów ekranu
- Program musi umożliwiać definicję własnego obszaru roboczego wraz z możliwością jego zapisania
- Obsługa standardu CMYK
- Zbiór czcionek oraz obrazków cyfrowych

Moduł do grafiki wektorowej musi umożliwiać:

- Kontrolę i edycja warstw niezależnie dla każdej strony
- Grupowanie, rozmieszczanie, skalowanie obiektów
- Wstawianie tabel, dynamiczny podgląd tekstu
- Współpracę z plikami typu: CDR , GIF, ANIMOWANY GIF, AI, BMP, CAL, CLK, CDX, CGM, CMX, CPT, CPX, CSL, DES, DOC, DOCX, DSF, DRW, DST, MGX, DWG, DXF, EMF, FH, FMV, FPX, JP2, JPG, MAC, PCX, PDF, PIC, PCT, PLT, PNG, PP4, PP5, PPF, PPT, POSTSCRIPT, PSD, PSP, PUB, RAW, RIFF, RTF, SVG, SVGZ, TGA, TIF, TXT, WB, WQ, WK, WMF, WP4, WP5, WPD, WPG, WSD, WI, XLS.
- Eksport pliku do formatu PDF,
- Sprawdzanie pisowni w tekście w oparciu o wbudowany słownik,
- Wykorzystanie elementów interfejsu służących do:
 - formatowania tekstu
 - zaznaczania obiektów
 - kadrowania
 - nadawani kształtu obiektom
 - powiększania obszaru roboczego
 - kreślenia wieloboków
 - wypełniania kolorem obiektów
 - metamorfozy obiektów (w tym: cień, zniekształcenie, głębia, przezroczystość, obrys)
- Wykorzystanie gotowych efektów graficznych typu: obrys, obwiednia, głębia, faza, soczewka, metamorfoza
- Zapis i wykonywanie operacji przy pomocy makropolecenia

Moduł do grafiki bitmapowej musi umożliwiać:

- Współpracę z plikami typu: AI, AVI, BMP, CAL, CDR, CDX, CGM, CMX, CPT, CPX, DES, DWG, DFX, EMF, FMV, FPX, JP2, JPG, MAC, PLX, GIF, ANIMOWANY GIF, PIC, PCT, PNG, PP4, PP5, PPF, POSTSCRIPT (IPS, EPS, PRN), PSD, PSP, RAW, RIFF, TGA, FIF, WMF, WPG, WI.
- Eksport do formatu PDF
- Osadzanie, i wykrywanie znaków wodnych
- Pracę z warstwami, obiektami, kanałami
- Wykorzystanie narzędzi do edycji „bitmapy” tj.: wskazywanie obiektów, maska obiekt(u)/ów, kadrowanie, powiększenie, pipeta, gumka, tekst, usuwanie „czerwonych oczu”, wypełnianie, malowanie, efekty cienia, „kawałkowanie” obrazu
- Eksport bitmapy do formatu PDF i na potrzeby Internetu
- Konwersję bitmap do trybów: 1 bit, 8 bitów, 16 bitów, 24 bity, 32 bity, 48 bitów
- Ręczne ustawienie następujących parametrów edytowanej bitmapy:
 - kontrast
 - histogram
 - równoważenie tonalne
 - barwa – nasycenie - jasność
 - jaskrawość – kontrast – intensywność
 - Gamma
 - balans, barwa, odcień koloru
- Tworzenie filmu z edytowanej bitmapy
- Wykorzystanie wbudowanych efektów graficznych typu: szum, rozmycie, wyostrzenie,
- Obsługę plików typu RAW z cyfrowego aparatu fotograficznego

Moduł do przechwytywania zrzutów ekranowych musi umożliwiać:

- Przechwytywanie okien, animacji, pełnego ekranu, przechwytywanie menu, przechwytywanie zdefiniowanego przez użytkownika obszaru
- Aktywację „przechwycenia” obrazu przy pomocy dowolnego, definiowalnego przez użytkownika klawisza funkcyjnego, lub kombinacją klawiszy,
- Ręczną edycję czasu opóźnienia przechwycenia pierwszego zrzutu,
- Ustawienie parametrów przechwyconego obrazu tj. rozdzielczość oraz tryb kolory: 1, 4, 8, 16, 24 bit,
- Zapisanie przechwyconego zrzutu w postaci pliku w dowolnym miejscu na wolumenie lub wydruk bezpośrednio na urządzenie drukujące.