



T.C.
ŞANLIURFA BÜYÜKŞEHİR BELEDİYE BAŞKANLIĞI
Destek Hizmetleri Dairesi Başkanlığı
Satınalma ve İhale Şube Müdürlüğü



TEKLİF MEKTUBU

S.No	Açıklama	Marka	Miktar	Birim	Fiyat	Tutar
1.	3 BOYUTLU MİMARİ ÇİZİM VE TASARIM PROGRAMI TEKNİK ŞARTNAMESİ YAZILIM (5KULLANICI)		1	YIL		
2.	GERÇEK ZAMANLI MİMARİ GÖRSELLEŞTİRME YAZILIMI TEKNİK ŞARTNAMESİ (5 KULLANICI)		1	YIL		
3.	3 BOYUTLU GÖRSELLEŞTİRME YAZILIMI TEKNİK ÖZELLİKLERİ (2 KULLANICI)		1	YIL		
4.	CORONA YAZILIM TEKNİK ÖZELLİKLERİ (5KULLANICI)		1	YIL		
5.	GÖRSELLEŞTİRME YAZILIMI TEKNİK ÖZELLİKLERİ (5 KULLANICI)		1	YIL		
6.	GÖRSEL TASARIM ,DİJİTAL İÇERİK ÜRETİMİ VE GRAFİK DÜZENLEME TEKNİK ŞARTNAMESİ (7 KULLANICI)		1	YIL		
Toplam Tutar						

Yazı ile :

1. Fiyatlara sigorta, harç v.s. tüm vergiler ve her türlü gider kalemi dahildir.
2. Fiyatlara montaj, işçilik ve nakliye dahildir. KDV hariçtir.
3. Söz konusu alımın (hizmet/mal/yapım) tamamının veya bir kısmının zamanında teslim edilmemesi durumunda yapılan doğrudan temin işinin idarenizce tek taraflı olarak iptal edilmesini kabul ve taahhüt ediyorum.

Yukarıda cins, miktar, özellik ve şartları yazılı işi Teknik Şartnameye uygun olarak belirttiğim fiyatla vermeyi taahhüt ederim./...../202....

- Teklif verme süresi 30.07.2025 14:00:00 'ne kadardır.
- İş bu Teklif Mektubu 6 satırdan oluşmaktadır.

TEKLİF VEREN
(Kaşe - İmza)

T.C
ŞANLIURFA BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ

TEKNİK ÇİZİM YAZILIMLARIN ALIMI İŞİ TEKNİK ŞARTNAMESİ

A - İşin Konusu

ŞANLIURFA BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİNE AİT ETÜD PROJE DAİRESİ BAŞKANLIĞINCA KULLANILMAK ÜZERE TEKNİK ÇİZİM YAZILIMLARIN MALZEMESİ ALIMI VE MONTAJ İŞİDİR.

	Malzeme	Miktar	Birim	Kullanıcı Lisans Sayısı
1	3 boyutlu mimari çizim ve tasarım programı teknik şartnamesi yazılım	1	Yıl	5
2	Gerçek Zamanlı Mimari Görselleştirme Yazılımı Teknik Şartnamesi	1	Yıl	5
3	3 boyutlu görselleştirme yazılımı teknik özellikleri	1	Yıl	2
4	Corona yazılım teknik özellikleri	1	Yıl	5
5	Görselleştirme yazılımı teknik özellikleri	1	Yıl	5

1 3 boyutlu mimari çizim ve tasarım programı yazılım özellikleri

- 1.1 Program, Mimari Tasarım ve Çizim uygulamaları için yazılmış olup içmimari'de de kullanılabilir. Programın Türkçe versiyonu olmalıdır.
- 1.2 Program, Mimari tekniğe uygun duvar, döşeme, çatı, pencere, kapı, tefriş malzemelerini kolayca çizebilmelidir. Mimari tekniğe uygun ölçülendirme, kot ölçüleri ve yazıları çeşitli yazı tiplerinde ve büyüklüklerinde verebilmelidir.
- 1.3 Program 3 boyutlu olmalı, başka bir program veya modül kullanılmadan, Çerçeve model, gerideki çizimleri gizlenmiş, renklendirilmiş, gölgelendirilmiş ve fotorealistik görüntüler elde edebilmeli, tüm iç mekan ışıklandırmalarına, güneş ve coğrafi konuma göre fotorealistik görüntüler elde edebilmeli.
- 1.4 Programda kullanılan tüm yapı elemanları için taramalar veya kaplama malzemeleri verilebilmeli ve her türlü bakış açısında bunlar görülebilmeli,
- 1.5 Elde edilen bu görüntüler, printer veya plottor'a doğrudan gönderilebilmeli veya başta PICT-BMP-DXF-DWG-TIFF -PDF olmak üzere çeşitli formatlarda hard diske aydedilebilmelidir.
- 1.6 İzometrik, aksonometrik ve tüm kaçışlı perspektifleri özel bir modül veya program kullanmadan alabilmelidir.
- 1.7 Teknik kesit, cephe, kuşbakışı, artistik kesitleri aynı kolaylıkla başka bir program veya modül kullanmadan elde edebilmelidir.
- 1.8 Programla çizim çok katlı yapılabilir, bütün planlar tek bir dosyada (File) olmalı, tekrar eden elemanlar kattan kata kopyalanabilmelidir. Kat yükseklikleri değiştirilebilir olmalı ve üste, alta veya araya kat eklenebilmelidir.
- 1.9 Program, 1/1 ölçekde çizim yapmalı ve istenilen ölçekde kağıda çizimi dökülebilmelidir. Çizimi istenilen ölçekde ekranda da gösterebilmelidir. Tüm Çiziciler (plotter) ile yumlu olmalıdır.
- 1.10 Programın geniş bir Obje kütüphanesi olmalı, program'da çalışırken kolayca, yeni obje üretebilmeli veya mevcutlar değiştirilebilmelidir. Objeler parametrik olmalı ve değişik boyut ve özelliklerde aynı çizimde kullanılabilir, 3 boyutlu olmalıdır. Obje yaratma dili

GDL olmalı.

- 1.11 Program, WINDOWS XP, WINDOWS VISTA, WINDOWS 7, Mac OS X işletim sistemleri ile tam uyumlu olmalı ve DXF, DWG, PLN, PLA, PICT, GDL gibi formatlarda döküman alışverişi
- 1.12 yapabilmelidir.
- 1.13 Program tek kullanıcı olabildiği gibi network üzerinde en az 3 en çok 10 kullanıcı olabilmelidir. Aynı dökümanı kullanabilmeli, kütüphaneyi paylaşabilmelidir.
- 1.14 Program kullanıcının istediği özelliklere uygun olarak otomatik aks sistemi ve istenirse bu aks sistemine uygun olarak kullanıcının isteğine uygun otomatik taşıyıcı sistemi kurabilmelidir.
- 1.15 Programda kullanılan elemanlar 3 boyutlu olmalı ve Scretch (uzatma), Drag (kaydır), Rotate (döndür), Mirror (simetri) komutları ile değiştirilebilmelidir. Elemanların tümünü veya bir bölümünü seçebilmelidir.
- 1.16 Programda kullanılan elemanlar, istenilen sayıda taşınarak, döndürerek veya kot vererek çoğaltılabilmelidir.
- 1.17 Program, yapılmış olan çizime ait mahal bilgilerini ve mahal listesini tek bir komutla dökülabilmelidir. Mahal bilgileri, alan ve hacim gibi global bilgilerin yanı sıra, kullanılan elemanları, çevre uzunlukları gibi ayrıntıları verebilmelidir.
- 1.18 Program, üçboyutlu olarak arazi modellemesi yapabilmeli, mimara yarattığı yapının araziye nasıl oturacağını göstermelidir. Program verilen plankote bilgilerine uygun olarak 3 boyutlu arazi modellemesi yapabilmelidir.
- 1.19 Program, yapılmış olan çizime ait metraj bilgilerini tek bir komutla, değişik ayrıntılarla dökülabilmelidir. Metraj bilgileri, alan ve hacim gibi global bilgilerin yanı sıra, kullanılan elemanları, sayı, ton, m2, m3 gibi her birimde verebilmelidir.
- 1.20 Metraj değerleri istenirse, paraya çevrilerek keşif maliyeti elde edilebilmelidir. Metraj bilgileri er bir kat için ayrı ayrı ve toplam olarak elde edilmeli, EXCEL gibi Hesap Tablosu (Spread Sheet) programları formatında kayıt yapabilmelidir.
- 1.21 Ek modül ve program kullanmadan, Plan, kesit ve aksonometrik perspektiflerde revizyonlar kolayca yapılabilmeli, yapılan revizyonlar otomatik olarak ölçülendirmeye, kesit ve cephelere, 3 boyutlu perspektiflere, metraj ve mahal listesi bilgilerine yansımalıdır.
- 1.22 Kesit ve cephelerde kolayca değişiklikler yapılabilmeli yapılan değişiklikler otomatik olarak ölçülendirmeye, plan çizimlerine, 3 boyutlu perspektiflere, metraj ve mahal listesi bilgilerine yansımalıdır.
- 1.23 Program, Döşeme, çatı, giriş, kolan gibi çizimlerde her türlü konsrüksiyonu yapabilmelidir. Döşeme ve çatıya boşluk açılabilmesi, bu boşlukları çoğaltabilmesi, silebilmesi ve değiştirebilmelidir.
- 1.24 Çizgilerden oluşmuş etüdları otomatik olarak Duvar, döşeme ve çatı'ya dönüştürebilmelidir.
- 1.25 Çizimleri plotter da veya printer da kağıda dökmeden önce ekranda çizimlerin kağıda yerleşimi tüm detayları ile görülebilmelidir. Birden fazla çizimi bir kağıda çizilebilmeli, eğer çizim bir kağıda sığmıyorsa otomatik olarak birden fazla kağıdı kullanarak çizimi yapabilmelidir.
- 1.26 Program ayrıca daha hızlı ve daha çok çeşitli varyasyonlar üreten, kaplama malzemeleri, ışık, perspektif gibi farklı parametrelere göre hızlı fotorealistik görüntüler üretebilen ve animasyonlar yapabilen render programı ile desteklenmelidir.
- 1.27 Program da ayrıca istenirse, BIMX, MEP modeller, Artlantis gibi programlar ile tam uyumlu çalışmalı.

2 Gerçek Zamanlı Mimari Görselleştirme Yazılımı teknik Özellikleri

2.1 1. Veri alma özelliklerine sahip olması

- a. 3B model formatları : DAE, FBX, SKP, MAX, 3DS, OBJ, DWG ve DXF verisi alabilmesi
- b. Resim formatları : TGA, DDS, PSD, JPG, TIFF, BMP, ve PNG formatlı resim dosyalarını alabilmesi
- c. Işık maplerini içeri aktarabilmesi

2.2 2. Kullanıcı tanımlı çevresel özelliklerin oluşturulmasına olanak tanınması

- a. Kendi içerisinde bir arazi editörünün bulunması
- b. Kendi içerisinde bir atmosfer editörünün bulunması
- c. Kendi içerisinde bir deniz editörünün bulunması
- d. Kendi içerisinde bir çimen editörünün bulunması

2.3 3. Malzeme kütüphane içeriği ve kullanıcı tanımlı malzeme oluşturabilme yetisinin bulunması

- a. Program ile birlikte gelen malzeme kütüphanesine sahip olması
- b. Program ile gelen malzeme kütüphanesine ek olarak kullanıcı tanımlı malzemelerin oluşturulabilmesine olanak sağlaması

2.4 4. 3 boyutlu ve 2 boyutlu kütüphane içeriği bulunması

- a. Program ile birlikte içerisinde farklı ağaç, bitki, araç, insan ve mimari görselleştirmeyi destekleyebilecek kütüphane elemanlarına sahip olması
- b. İçerikte bulunan insan, araç gibi unsurların bir bölümünün, animasyonda kullanılırken gerçekçilik hissini kuvvetlendirmek üzere anime edilebilir olması
- c. Ses kütüphanelerinin bulunması
- d. Mimari görselleştirmeyi destekleyebilecek dahili Parallax görsellerini içermesi

2.5 5. Oluşturulan görsellerin ve animasyonların, nihai kullanıcılar tarafından açılabilir ve seyredebilecek

2.6 formatlarda çıkışının alınabilmesi

- a. Görsellerin, JPG, PNG, TGA ve BMP gibi formatlarda oluşturulup dağıtılabılır durumda hazırlanabilmesi,
- b. Animasyonların MP4 formatlı filmler olarak kaydedilebilir olması

2.7 6. Animasyonlar ve görsellerde farklı efektler kullanımına olanak tanınması

- a. Render hesaplamaları için Ray Trace tekniğinin kullanılabilmesi
- b. Post prodüksiyon işlemleri için belirli kanalların ayrı geçiş ve dosyalar olarak kaydedilebilmesi
- c. Animasyonların ve görselleştirmelerin farklı iklim koşullarında da simüle edilebilmesi için yağmur ve kar efektlerinin uygulanabilmesi

2.8 7. Programın Türkçe kullanım arayüzüne sahip olması, istenildiğinde İngilizce,

istenildiğinde Türkçe arayüz ile kullanılabilmesi

2.9 8. Teklif verecek firmanın yazılımı satmaya ve teknik desteğini sağlamaya yetkili/yeterli olduğunu gösterir belge sunması gereklidir (Türkiye Distribütörü tarafından onaylı olması gereklidir.).

2.10 9. Lisanslar en geç 7 iş günü içinde teslim edilmelidir

2.11

3 3 boyutlu görselleştirme yazılımı teknik özellikleri

3.1 Serbest formda 3B modelleme, kavramsal çalışmalar, gelişmiş aydınlatma analizleri ve sinema kalitesinde sunumlar yapılabilir.

3.2 Özellikle mimarlar, tasarımcılar, mühendisler ve görselleştirme uzmanları için geliştirilmiş olmalıdır.

3.3 Populate aracı ile hareket eden veya sabit duran kalabalıklar oluşturmaya olanak sağlamalıdır.

3.4 Uyarlanabilir bozulma seçenekleri, geliştirilmiş doku belleği yönetimi, paralel değiştirici hesaplamalar ve diğer optimizasyonlar sayesinde karmaşık sahneler, CAD verileri ve nesne biçimlendirme çalışmaları için etkileşimli performans sağlamalıdır.

3.5 DirectX 11 desteği ile daha az sürede yüksek kaliteli içerikler ve görseller oluşturup düzenlemeye yardımcı olmalıdır. Ayrıca, HLSL (Yüksek Düzeyli Gölgeleme Dili) desteği ile DirectX 11 yeteneklerini ortaya çıkarmalıdır.

3.6 Gelişmiş veri manipülasyon araçları sayesinde, 25 farklı alt operatörün birleşimi ile özelleştirilmiş parça akış araçları oluşturmaya olanak sağlamalıdır. MassFX simülasyon sistemi için mParticles modülü ile doğal ve yapay güçler simüle edilebilmeli, parçalar arasında bağ oluşturulabilmeli,

3.7 kırılabilmesi veya birbirleriyle ve diğer nesnelerle çarpıştırılabilir. Ayrıca, Freebies parça akış setini içermelidir.

3.8 Perspektif eşleşmesi özelliği ile bir sahnenin kamera görünümünü etkileşimli olarak bir fotoğrafın perspektifiyle eşleştirmeyi sağlamalıdır.

3.9 Vektör grafiklerini doku haritaları olarak yüklemeye ve bunları dinamik çözünürlüklerde işlemeye olanak sağlamalıdır. Animasyonlu sayfa geçişleri içeren PDF desteği ile zamanla değişen dokular oluşturmak veya PAT Hatch Pattern dosyalarının desteği ile daha zengin ve dinamik CAD illüstrasyonları yaratmak mümkün olmalıdır.

3.10 Asıl kamera pozisyonunu etkilemeden görünüm alanını iki boyutlu bir görüntüye gibi kaydırmak ve yakınlaştırmak mümkün olmalıdır.

3.11 Otomatik Gama seçeneği ile görüntü dosyalarını kaydederken ve yüklerken dosya türünü algılamalı ve uygun Gama ayarlarını uygulamalıdır.

3.12 Nesne değiştiricilerinde oluşan durum değişikliklerini kaydetmek mümkün olmalıdır. Ayrıca durum setleri sağ tıkla menülerden kontrol edilebilmeli ve durum setleri kullanıcı ara yüzü, daha iyi erişilebilirlik için bir görünüm alanına yerleştirilebilir.

3.13 Adobe After Effects ile çift yönlü veri transferi sağlayan ortam eşzamanlı işlevselliği metin nesnelerini desteklemeli, yazı tipi, yazı tipi boyutu, karakter aralığı ve belirli diğer metin özellikleri, pozisyon ve ölçek gibi hareketli özelliklerle birlikte iki yönlü eş zamanlanabilir.

3.14 ActiveShade kameralarda, ışıklarda, malzemelerde ve geometride değişiklikler yapıldıkça sürekli olarak güncellenen etkileşimli bir kaplama oturumu sağlayarak sanatçıların, daha etkili bir şekilde yinelemeler yapmasına olanak tanımalıdır.

3.15 Tasarımcılar, tek bir dosyadan daha hızlı bir şekilde birden çok kaplama geçişi ayarlayabilmeli ve yürütebilmeli, bağımsız geçişler de tüm sahneyi yeniden oluşturmak gerekmeden değiştirilebilir.

- 3.16 Tasarımcılar, varsayılan veya özelleştirilmiş çalışma alanları arasından seçim yaparak yazılımı kendi kişisel çalışma yöntemlerine adapte edebilmelidirler.
- 3.17 Kullanıcılar, özelleştirilmiş görünüm sekmelerini, ön ayarları kaydederek ve yükleyerek başka kullanıcılar ile paylaşabilmelidir.
- 3.18 Unicode standardını kullanarak, tek bir yürütülebilir .kurulum dosyasından (deployment) içinde birden çok dilde sunumu kolaylaştırmalıdır.
- 3.19 Entegre iray-kaplama teknolojisini kullanmalıdır.
- 3.20 Stilize görüntüleri kaplama imkânı sayesinde artistik stilleri (grafit kalem veya akrilik mürekkep gibi) simüle etmeye yardımcı olan çeşitli foto-gerçekçi olmayan (NPR) efektler kullanmaya olanak sağlamalıdır.
- 3.21 LEED (The Leadership in Energy and Environmental Design) 8.1 Sertifikasyonunu destekleyen Exposure ışıklandırma analiz teknolojisini içermelidir.
- 3.22 Kaplama işlevselliği, tekrarlara dayanan iş akışını geliştiren ve tasarımcıya çarpıcı biçimde daha hızlı,bitmiş görseller sağlayan Reveal kaplama araç setini ve üretici-bazlı malzeme kütüphanesi olan ProMaterials ı içermelidir.
- 3.23 Exposure teknolojisi, 3B sahnenin içindeki yapay aydınlatmalarla beraber güneş ve gökyüzü ışığını kullanarak analiz ve simülasyonlar yapmayı sağlamalıdır. Bu sistem kullanılarak daha sürdürülebilir mimari projeler için hassas bir şekilde planlama yapılabilirdir.
- 3.24 Light-metering aracı ile grafik olarak aydınlanma durumu renklendirilebilmelidir.
- 3.25 Reveal kaplama sistemi hassas kontrol imkânı sunarak kaplamaları hızlıca rafine etmeyi kolaylaştırmalıdır. Tüm sahne spesifik birkaç nesne işlem dışında tutularak kaplanabilmeli, sahnedeki tek obje kaplanabilmeli hatta çerçeve arabellekte özellikli bir alan sınırlandırılarak kaplama yapılabilirdir.
- 3.26 ViewCube, SteeringWheels teknolojileri ile sahneni istenilen yönde çevrilebilmeli, yaklaşma, uzaklaşma ve kaydırma işlemleri yapılabilirdir.
- 3.27 Boru şeklindeki ya da spline benzeri nesnelere düzgün ve kolay doku kaplamak için spline mapping seçeneği olmalıdır.
- 3.28 Color correction map özelliği olmalı, böylelikle dokular üzerinde renk düzenlemeleri yapılabilirdir.
- 3.29 Graphite modelleme özelliği olmalı, böylelikle kullanıcılar daha hızlı, verimli ve sezgisel olarak çalışabilmelidir.
- 3.30 Expert Mode özelliği ile araç setleri kullanıcıların isteğine ya da sık kullanılan araçlara göre kolayca kişiselleştirilebilmelidir.
- 3.31 Güneş, gök ışığı ve yapay ışıklandırma analizleri yapılabilirdir.
- 3.32 Review 3 artık ortam aydınlatması, HDRI tabanlı ışıklandırma, yumuşak gölgeler, donanımsal kırıklık giderme (anti-aliasing), etkileşimli pozlandırma kontrolü ve mental images firmasının çığır açan mental mill gölgelendirici teknolojilerini sunmalıdır.
- 3.33 Sahnelerde kullanılan malzemeleri hızlı bir şekilde yönetmek, istenildiği gibi değiştirmek, nesneler üzerindeki malzemeleri bulmak, malzeme özellikleri ve ilişkileri değiştirmek için malzeme araç seti olmalıdır.
- 3.34 xView nesne analizi teknolojisini kullanarak 3B nesneleri, yazılım dışına çıkarma ve kaplama yapmadan önce onaylama mümkün olmalıdır.
- 3.35 Sahnelere 100 adede kadar ses kanalı eklenebilmeli ve her kanalın sesi canlandırılabilirdir. Hem PCM hem de AVI ve WAV formatındaki sıkıştırılmış ses, altı çıkış kanalına kadar desteklenmelidir.
- 3.36 Gerçek zamanlı görsel geri bildirim imkânı olmalıdır.
- 3.37 Sahnede veya nesnelerde yer alan yüzey veya nokta sayısını kesin bir şekilde kontrol



- etmeyi sağlamalıdır. Yararlı yüzeyler en son kaldırılmalı ve nesne yüzey yoğunluğu detay kaybı olmadan yüzde 75'e kadar azaltılmalıdır.
- 3.38 Mental ray kaplama kalitesine etki eden gölge yansıma kırınım, endirek aydınlatma ve keskinlik gibi değerler birer sürgü ile kolayca kontrol edilebilmelidir.
- 3.39 Ağaçlar, yapraklar, bir kitaplıktaki kitapların tümü ya da sinema salonunda bulunan koltuklar gibi tekrar eden ve kalabalık nesnelerin bulunduğu sahnelerde yeni Multi-Map malzemesi çok hızlı biçimde doku atama ve malzeme kaplama işleri yapılabilirdir.
- 3.40 Sahnede kullanılan malzemelerin renk değerleri ve tonlarının fiziksel olarak kusursuz olması gerektiği
- 3.41 durumlarda yazılımın içindeki Gamma ayarları dışarıda saklanabilmeli ve ağ üzerinde yapılacak kaplama işlerinde kolayca tekrar yüklenip kullanılabilmelidir.
- 3.42 Çoklu işlemci desteği sayesinde çalışma ekranlarında performans en üst düzeye çıkarılabilmelidir.
- 3.43 Sahnenin genel Gamma değerleri ile her bir malzemenin hatta Exposure değerlerinin değişmemesi ve kontrol altında tutulması sağlanır.
- 3.44 Donanım kaplayıcısı sayesinde yüksek kalitede görselleri inanılmaz hızlarda üretilebilmelidir.
- 3.45 FBX bağlantısı sayesinde tasarım görselleştirme işleri kesintisiz olarak ve yeniden tanımlamalara gerek kalmadan, değişikliklerin otomatik olarak güncellemesi ile gerçekleştirilebilmelidir.
- 3.46 Graphite Modelling ve Viewport Canvas araçları ile çalışma ekranlarında seçilecek kaynak nesneleri kullanarak modelleme yapılabilirdir.
- 3.47 Google SketchUp sürüm 6 ve 7 dosyaları yazılımın içine katmanlar, gruplar, bileşenler, malzemeler, kameralar ve gün-güneş aydınlatma sistemi bilgilerini de alacak şekilde getirilebilmelidir.
- 3.48 Container özelliği sayesinde yüklü ve karmaşık sahneler daha kolay yönetilebilmelidir.
- 3.49 Yapılan çalışmalar yazılımın bir önceki sürüm formatında saklanabilmeli ve iş akışı genişletilebilmelidir.
- 3.50 Microsoft Windows 10, Windows 8 veya Windows 7 Professional 64-bit versiyonu üzerinde çalışmalıdır.
- 3.51 Satıcı firma, satışını yaptığı yazılımların Yetkili Satıcı konumunda olmalı, teknik desteğini verebilmelidir.
- 3.52 Abonelik hizmeti 1 (bir) yıl olmalıdır.
- 3.53 Abonelik hizmeti kapsamında kesin kabul tarihinden itibaren 1 (bir) yıl içinde yayınlanacak tüm yeni versiyonlar ücretsiz sağlanabilmelidir.
- 3.54 Yazılım tek kullanıcı (Single) lisansı olarak teklif edilmelidir.

4 Corona yazılım teknik özellikleri

- 4.1 Yazılım hem Mac hem de Windows işletim sistemli donanımlarda kullanılabilir olmalıdır.
- 4.2 Yazılım Windows 10 ve üstü sürümlerde kullanılabilir olmalıdır.
- 4.3 Yazılım 3 boyutlu modelleme yapanların tüm gereksinimlerini güçlü araçlarla karşılayan ve internet uyumlu olarak çalışan bir yazılım olmalıdır.
- 4.4 Yazılım 3 boyutlu tasarımlar kolayca yaratılabilmeli, görsel çıktıları alınabilmeli, diğer kullanıcılarla paylaşılabilir veya yayımlanabilmelidir.
- 4.5 Çalışma alanındaki dinamik kullanım ara yüzü sayesinde hızlı görselleştirme yapabilmeyi desteklemelidir.
- 4.6 Yazılım görsel ve video oluşturabilme ve işleyebilme özelliğine sahip olmalıdır.
- 4.7 Taraf (biased) ve tarafsız (unbiased) render alma özelliği olmalıdır.
- 4.8 Yazılım 3ds Max ve Cinema 4D yazılımları ile entegre çalışabilmelidir

5 Görselleştirme yazılı teknik özellikleri

- 5.1 3 boyutlu modeller oluşturabilmesi gereklidir.
- 5.2 Genel aydınlatma hesaplama algoritmasına sahip olmalıdır.
- 5.3 Genel aydınlatma ayarlarını HDR tekniğiyle optimize etmelidir.
- 5.4 Çalıştığı uygulamadan bağımsız kendine münhasır matematiksel doku yetenekleri desteklemelidir.
- 5.5 Güneş ve Gökyüzü özelliklerini barındırmalıdır.
- 5.6 Alternatif aydınlatma senaryolarının hazırlamayı desteklemelidir.
- 5.7 Kamera kullanımında "Alan Derinliği" özelliği bulunmalıdır.
- 5.8 Kamera lens analiz aracı bulunmalıdır.
- 5.9 Hareket akışkanlığı etkisi aracı bulunmalıdır.
- 5.10 Nesne gölge hesaplamalarında yumuşak gölge desteği bulunmalıdır.
- 5.11 Malzeme üretimindeki katmanlı yapıyı desteklemelidir.
- 5.12 Çalıştığı uygulamadan bağımsız kendine münhasır referans nesne sistemini barındırmalıdır.
- 5.13 Görselleştirme hesaplarında CPU veya GPU teknolojilerini kullanmalıdır.
- 5.14 Stereoscopic görseller üretebilmelidir.
- 5.15 Model yükünü hafifleten doku algoritmasına sahip olmalıdır.
- 5.16 Tek bilgisayar veya çoklu bilgisayar lisans yapısını desteklemelidir.

6

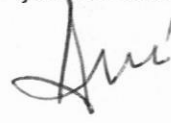
GENEL HÜKÜMLER

- 1.1. Bu şartnamede belirtilen özellik(ler)/yetenek(ler) asgari düzeyi belirlemektedir. Teklif edilecek ürün(ler) şartnamenin aleyhinde (özellik veya yeteneğin durumuna göre; daha az, daha yavaş, daha kötü, daha geç, daha erken v.b.) olamaz.
- 1.2. İş bu şartnamede tanımlanan hükümler arasında herhangi bir maddenin yorumlanmasında yüklenici ile idare arasında farklılıklar olduğu durumlarda idarenin yorumu esas alınacaktır.
- 1.3. YÜKLENİCİ bu çerçevede edineceği BELEDİYE ait bilgileri, sistem altyapı bilgilerini, ağ topolojilerini vb. bilgileri başka hiçbir gerçek veya tüzel kişi(ler) ile paylaşmayacağını taahhüt eder. Aksi hallerde idare doğacak tüm zararları YÜKLENİCİ'den tazmin etme hakkını kendinde saklı tutar.
- 1.4. Bu şartnamede belirtilmeyen, ancak cihaz ve/veya ekipmanların kullanılması ve bu teknik şartnamede istenilen iş ve işlemlerin yapılabilmesi için gereken ilave fonksiyon, modül ve aksesuarlar varsa ekipmanlarla birlikte verilecektir. İdare bunlar için ayrıca bir bedel ödemeyecektir.
- 1.5. Muayene esnasında gerekli her türlü personel ve test cihazı ile test ortamı firma tarafından temin edilecektir.
- 1.6. Yüklenici şartnameye uysa dahi teklifinin aleyhinde ürün teslim edemez.
- 1.7. İşin tamamını anahtar teslimi olarak kurmak ve sorunsuz bir şekilde çalışır durumda teslim etmek firmanın yükümlülüğündedir.
- 1.8. Ürün(ler), 7 gün 24 saat çalışma prensibine göre tasarlanmış olmalıdır.
- 1.9. Ürün(ler), uygulamaya ve/veya kullanıma alındığı zaman Belediyenin mevcut işletim ve alt sistemlerinin çalışmasını bozacak ve/veya değişiklik yapılmasını gerektirecek işlemlere neden olmayarak; İdarenin teknik personelinin belirleyeceği yerde satıcı tarafından yapıldıktan sonra teslim edilecektir.

BIS025-7702-142

17.7.2025

İbrahim KAN
Şube Müdürü v.



GÖRSEL TASARIM, DİJİTAL İÇERİK ÜRETİMİ VE GRAFİK DÜZENLEME YAZILIMI TEKNİK ŞARTNAMESİ

Konu: Adobe Photoshop Yazılımı Satın Alımı (Kurumsal Lisans)

1. AMAÇ

Bu teknik şartnamenin amacı, kurumun görsel tasarım, dijital içerik üretimi ve grafik düzenleme ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla kullanılacak **Adobe Photoshop** yazılımının lisanslı ve yasal şekilde temin edilmesine ilişkin teknik kriterlerin belirlenmesidir.

2. KAPSAM

Bu şartname; Adobe Photoshop yazılımının en güncel sürümünün, kurumsal kullanıma uygun şekilde, belirli kullanıcı sayısı kadar lisanslı olarak satın alınmasını, kurulmasını ve kullanım süresince destek verilmesini kapsamaktadır.

3. TEKNİK ÖZELLİKLER

Aşağıda belirtilen teknik özellikler sağlanmalıdır:

- Yazılım, Adobe Photoshop'un **en güncel sürümü (Adobe Photoshop CC)** olacaktır.
- Yazılım lisansı, **Adobe Creative Cloud (CC)** üzerinden **yıllık abonelik** modeliyle sağlanacaktır.
- Lisanslar, **Named User Licensing (kullanıcıya özel)** olarak tanımlanacaktır.
- Yazılım **Windows ve macOS** işletim sistemleri ile tam uyumlu olacaktır.
- Yazılım aşağıdaki işlevleri desteklemelidir:
 - Katmanlı (Layered) düzenleme
 - Renk yönetimi ve tonlama işlemleri
 - RAW dosya desteği (Camera Raw eklentisi ile)
 - Yapay zekâ destekli nesne seçimi ve arka plan silme araçları
 - Smart Object (Akıllı Nesne) ve non-destructive (yıkıcı olmayan) düzenleme
 - PSD, JPEG, PNG, TIFF, PDF vb. formatlarla çalışma
- Yazılım, **Adobe Fonts, Adobe Stock, Creative Cloud Libraries** gibi Adobe hizmetleriyle entegre çalışmalıdır.
- Yazılım güncellemeleri abonelik süresi boyunca otomatik ve ücretsiz sağlanmalıdır.

4. LİSANSLAMA KOŞULLARI

- En az **X adet kullanıcı lisansı** temin edilecektir. (Kurum ihtiyacına göre sayı belirtilecektir.)
- Lisans süresi **en az 12 ay** olacaktır.
- Yazılım, **Adobe'nin yetkili satıcıları veya distribütörleri** aracılığıyla temin edilmelidir.
- Lisanslar, kullanıcılara ait e-posta adresleriyle ilişkilendirilerek etkinleştirilmelidir.
- Tüm lisanslar yasal, orijinal ve Adobe tarafından doğrulanabilir olmalıdır.
- Kurulum, aktivasyon ve kullanıcı tanımlamaları yüklenici firma tarafından yapılacaktır.

5. TESLİMAT VE KURULUM

- Lisans anahtarları ve aktivasyon bilgileri, sözleşme tarihinden itibaren **en geç 5 (beş) iş günü** içinde teslim edilecektir.
- Kurulumlar, ilgili kullanıcı cihazlarına **uzaktan veya yerinde destekle** yapılacaktır.
- Kullanıcılara kurulum sonrası kısa bir kullanım eğitimi veya dökümantasyon sağlanmalıdır.

6. GARANTİ VE TEKNİK DESTEK

- Abonelik süresi boyunca Adobe güncellemeleri otomatik ve ücretsiz sağlanacaktır.
- Kullanım süresince lisans sorunları, giriş problemleri ve yazılımla ilgili teknik destek taleplerine **en geç 2 iş günü** içinde müdahale edilmelidir.
- Gerekli görüldüğünde kullanıcı hesabı taşıma, yeniden kurulum gibi işlemler ücretsiz sağlanacaktır.

7. DİĞER HÜKÜMLER

- Sunulan tekliflerde lisans modeli (kullanıcıya özel mi, cihaz başına mı vb.) açıkça belirtilmelidir.
- Adobe tarafından sonradan geçersiz sayılabilecek, orijinalliği şüpheli lisans teklifleri geçersiz sayılacaktır.
- İdare, gerekli gördüğü durumlarda demo kullanım, referans liste veya yetkili satıcı belgesi talep edebilir.

Bu şartnameye bağlı olarak hazırlanacak teklifler, **şartnamedeki tüm maddeleri karşılayacak şekilde** olmalı ve teklif ekinde lisans modeli ve teknik bilgiler açıkça belirtilmelidir.

EK: Kurum Bilgileri

- Kurum Adı: Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi
- Kullanıcı Sayısı: 7
- Teslimat Adresi: Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi
- Yetkili Kişi: İbrahim KAN Bilişim Tek.ve Elek.Sis. Şube müdürü


İbrahim KAN
Bilişim ve Elektronik Sistemleri
Şube Müdürü

İDARİ ŞARTNAMESİ

TEKNİK YAZILIM HİZMET ALIM İŞİ

- Tekliflerin verileceği adres:** Paşa bağı Mah. Adalet Cad. Büyükşehir Belediyesi Ek hizmet binası (Ticaret ve Sanayi odası güneyi) 2. Kat satın alma birimi no 17/2 - HALİLİYE / ŞANLIURFA (mail adresi: satinalma@sanliurfa.bel.tr)
- Tekliflerin verileceği son tarih ve saat; 30.07.2025 saat: 14:00**
- İşin Yapılacağı/Malın teslim edileceği yer: ŞANLIURFA**
- Teklifler ekindeki belgelerin her sayfası dâhil, teklifi veren firma tarafından iletişim bilgileri de yazılarak kaşelenip imzalandıktan sonra bir zarfa konularak, zarfın yapııştırılan yeri kaşeli ve imzalı, zarfın arka yüzünde ise işin adı yazılı olacak şekilde BEŞ (5) no lu teklif kutusuna atılacaktır.
- Mail, faks, posta, kargo v.b şekilde gönderilen tekliflerin sorumluluğu firmalara aittir. Yüklenici tarafından kurumsal mail adresimize satinalma@sanliurfa.bel.tr gönderilen teklifler ilan edilen saatte İhale ve Satınalma Müdürü Sorumluluğunda teklife çıkan personel ile birlikte açılacaktır.Tekliflerin açılış saatinde firmalar hazır bulunabilir.
- Son teklif verme tarih ve saatinden sonra gelen teklifler kabul edilmeyecektir.
- Dokümanda (teknik şartname, teklif, proje v.b) değişiklik olması durumunda o saate kadar teklif verenlerin teklifleri açılmadan iade edilir.
- Son teklif verme tarih ve saatine kadar verilen teklif sayısının 3'ten az olması durumunda, teklif verme tarih ve saati işin ivediliği göz önünde bulundurularak idarece uzatılabilir. O saate kadar teklif verenlerin talep etmesi durumunda teklifler açılmadan iade edilir.
- Firmalar teklif verdiklerinde işin yapılacağı yeri görmüş ve dokümandaki tüm şartları kabul etmiş sayılır.
- İdare, tekliflerin incelenmesi, karşılaştırılması ve değerlendirilmesinde yararlanmak üzere açık olmayan hususlarla ilgili firmalardan açıklama isteyebilir.
- Teklif mektuplarında teknik şartnamenin eksik veya imzalı kaşeli olmaması durumunda; teklif sahipleri takip eden iş günü mesai bitimine kadar eksikliklerini tamamlayacaklardır. Tamamlamayanların teklifleri değerlendirme dışı bırakılacaktır.**
- Teklif mektuplarını silinebilir kelimeler ile dolduran firmaların teklifleri geçersiz sayılacaktır.**
- Dijital ortamda gönderilen tekliflerin formatı **PDF** veya **JPG** olmalıdır. Farklı formatlarda veya bulut uygulamaları üzerinden gönderilen formatlarda sunulan teklifin görüntülenmemesi durumunda idare sorumlu değildir.
- Teklifin, çarpım ve toplamalarında aritmetik hata olması durumunda, Firmanın teklifi red edilecektir, bu farklılıklar firmanın teklifinde yazılı birim fiyatlar esas alınarak idare tarafından re'sen düzeltilecektir. Yapılan bu düzeltme sonucu bulunan tutar, firmanın nihai teklif fiyatı olarak kabul edilecektir.
- En düşük fiyatı veren firmanın, Kamu İhale Kurumunun yasaklılar listesinde bulunması durumunda değerlendirme dışı bırakılır.
- Yüklenicinin sözleşmeye gelmemesi, Mal, hizmet ve yapım işini yapmaktan imtina etmesi, Yapım, mal ve hizmet alımlarını teknik şartname ve eklerinde yazılı şartlarda yerine getirmedeğinde; idare teklifleri 1 (bir) yıl boyunca değerlendirmemekte serbesttir.
- İdare verilen teklif tutarlarını yeterli görmeyerek yeniden teklif verilmesini isteyebilir.
- İdare doğrudan temin işini yapıp yapmamakta serbesttir. Firmalar herhangi bir hak iddia edemez.
- Ekonomik açıdan en avantajlı tekliflerin eşit olması durumunda eşit tekliflerden yeniden teklif istenecektir.

İLETİŞİM : 0414 316 08 62 (1626-1627)