

ソフトウェアの種類

1. 基本ソフトウェア(OS)

1.1. PC 向け OS

1.1.1. **Microsoft Windows** 例: Windows10 Home/Pro/Enterprise Windows11

1.1.2. **MacOS** Apple が開発・販売する Mac のオペレーティングシステム

1.1.3. **Google Chrome OS** ウェブの閲覧とウェブアプリケーションの動作に適した OS Google Chromebook に搭載され、世界シェアで Mac OS を抜いて Windows に次ぐ 2 位に

1.1.4. Linux

1.1.4.1. **Devian 系** 主に個人向け (例) Ubuntu(ウブントウ)個人で利用

※Linux を触ってみたいなら、Ubuntu を USB メモリから起動できる、LiveUSB を作るとよい。

(参照) <https://blog.mktia.com/how-to-make-ubuntu-live-usb/>

1.1.4.2. **RedHat 系** 主に企業向け (例) CentOS(セントオーエス)企業サーバー向け Fedora(フェドラー)最新の技術を積極的に取り込むので企業サーバには向かない(新しいものは現行のハードウェアやソフトウェア、データなどが使えなくなる可能性があり、安定性が低くなる。)

1.1.4.3. **Slackware 系** 安定性が高い。ユーザーの操作に依存する部分が多い。

1.2. スマホ向け OS

1.2.1. **iOS** iPhone と iPod touch 向けのモバイルオペレーティングシステム

1.2.2. **Android** Google が開発した携帯汎用オペレーティングシステム

2. 応用ソフトウェア

2.1. **文書処理ソフト** (例) Microsoft Word、LibreOffice Writer、Pages(Apple)

2.2. **表計算ソフト** (例) Microsoft Excel、LibreOffice Calc、Numbers(Apple)

2.3. **プレゼンテーションソフト** (例) Microsoft PowerPoint、LibreOffice Impress、Keynote(Apple)

2.4. 画像編集ソフト

2.4.1. **ペイントソフト** (例) Corel Painter、Pixia(丸岡勇夫)、CLIP STUDIO PAINT(CELSYS)

2.4.2. **フォトタッチソフト** (例) Adobe Photoshop、Corel Paint Shop Pro、GIMP(GNU GPL)

2.4.3. **ドローソフト** (例) Adobe Illustrator、Inkscape(GNU GPL)

2.5. **動画編集ソフト** (例) Adobe Premiere Pro、Final Cut Pro(Apple)、DaVinci Resolve(Blackmagic Design)、AviUtl(KENくん)、

2.6. **音楽制作ソフト** (例) ProTools(Avid)、Cakewalk by BandLab、Studio One(PreSonus)、GarageBand(Apple)、Logic Pro(Apple)

2.7. **3次元ソフトウェア** (例) Maya(Autodesk)、3ds Max(Autodesk)、Blender(GNU GPL)、LightWave 3D(NewTek)

2.8. **ウェブブラウザ** (例) Microsoft Edge、Microsoft Internet Explorer、Google Chrome、Safari(Apple)、Mozilla Firefox