

Table of Contents

Software Essentials für die Grundlagen der Gestaltung 3

Software Essentials für die Grundlagen der Gestaltung

Die unten aufgeführte Liste ist eindeutig unvollständig und muss über die Zeit weiter gefüllt und besser ausdetailliert werden. — [Felix Hardmood Beck 2020/11/02 20:29](#)

- <hi #fff200>Gelb markiert ist Software, die man im *Grundlagen Kurs 1* brauchen wird</hi>.
- <hi #ffc90e>*Grundlagen der Gestaltung 2* baut darauf auf. Dinge, die man im Kurs 2 braucht sind orange markiert</hi>.
- Alle nicht markierten Software Pakete sollte man zumindest bis Bachelor Präsentation

kennengelernt haben.



| | Kostenpflichtige Software von industriellen Anbietern | Open Source Alternative |
|---|---|---|
| Bildbearbeitung | Adobe <hi #fff200> Photoshop</hi> Affinity Pro | <hi #ffc90e> Gimp</hi> (latest downloads) |
| (Fotokorrekturen) | Lightroom | |
| Editorial Design | Adobe <hi #fff200> InDesign</hi> Affinity Publisher | Scribus Swatch Booker |
| Grafik/Zeichenprogramm | Adobe <hi #fff200> Illustrator</hi> Affinity Designer | <hi #fff200> Inkscape</hi> (releases) |
| Videoschnitt | Adobe Premiere Pro | Davinci Resolve |
| Design Engineering | <hi #ffc90e> Fusion360</hi> SolidWorks Rhino AutoCAD | FreeCAD |
| 3D | Maxxon Cinema4D | Blender Meshroom MeshLab |
| Fabrication | | flatlab Laserbox ideaMaker |
| Project Management | MS Project Omni Plan | <hi #ffc90e> Gantt Project</hi> |
| Collaborative Work | Slack | <hi #fff200> Mattermost </hi> |
| Design Tools | MindNode Omni Graffle Skitch | <hi #ffc90e> Processing</hi> <hi #ffc90e> Arduino</hi> |
| Laufzeit- und Entwicklungsumgebung | Unity Unreal Engine | |

From:
<https://www.hardmood.info/> - [hardmood.info](https://www.hardmood.info/)

Permanent link:
https://www.hardmood.info/doku.php/software_essentials?rev=1640085985

Last update: **2024/06/28 19:08**



