

## ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในระบบกราฟิก

นำเสนอเมื่อ : 12 ส.ค. 2550

## ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในระบบกราฟิก

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

ซอฟต์แวร์กราฟิกเป็นส่วนสำคัญพื้นฐานที่ระบบการแสดงผลภาพกราฟิกทุกๆ ระบบจะต้องมี ในสมัยแรกๆเริ่มซอฟต์แวร์ทางกราฟิกจะมีราคาแพง แต่ปัจจุบันราคาของซอฟต์แวร์กราฟิกถูกลงมากจนใครๆ ก็หามาใช้ได้

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ในปี ค.ศ. 1979

คณะกรรมการวางแผนมาตรฐานซอฟต์แวร์ทางกราฟิก (Graphic Standard Planing Committee : GSPC) ได้พยายามจัดการให้เกิดมาตรฐานของซอฟต์แวร์ทางกราฟิกขึ้นในอเมริกา ซึ่งระบบ CORE (Core Graphic System) ซึ่งเป็นมาตรฐานสำหรับระบบการแสดงผลภาพ 3 มิติ และในเวลาใกล้เคียงกัน สถาบันกำหนดมาตรฐานของประเทศเยอรมนี (West German National Standard : DIN) ก็ได้พัฒนามาตรฐานกราฟิกของตัวเองขึ้นเรียกว่า GKS ( Graphic Kernel System) ซึ่งเป็นมาตรฐานสำหรับระบบการแสดงผลภาพ 2 มิติแทนขนาดสวนที่เป็น 3 มิติ ในปี ค.ศ. 1982 ระบบ GKS ถูกใช้เป็นมาตรฐานนานาชาติของระบบกราฟิก สมาคมกราฟิกนานาชาติ (International Graphics Community) ก็เลยพยายามรวมมาตรฐาน CORE กับ GKS เข้าเป็นมาตรฐานเดียวกัน แต่ไม่สำเร็จเนื่องจากมีการเมืองเข้ามาเกี่ยวข้อง ต่อมาก็ได้มีการพัฒนามาตรฐานขึ้นอีกหลายมาตรฐาน ทั้งที่เกิดขึ้นใหม่และที่ขยายจากระบบมาตรฐานเดิมตัวอย่างเช่น GKS-3D, PHIGS (Programmer's Hierarchical Interface Graphics System), PHIGS+ เป็นต้น

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

สำหรับปัจจุบันนี้ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมที่ใช้ในการสั่งในคอมพิวเตอร์ดำเนินการเกี่ยวกับภาพ แบ่งได้เป็น 2 ชนิดคือ โปรแกรมสำเร็จรูป (Package)

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อให้ผู้ใช้โปรแกรมสามารถใช้คอมพิวเตอร์ดำเนินการเกี่ยวกับภาพได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ปัจจุบันมีผู้ผลิตโปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านกราฟิกออกจำหน่ายเป็นจำนวนมาก โปรแกรมที่เราเขียนขึ้นเอง

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ เป็นโปรแกรมที่เขียนขึ้นด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ เช่น

เบสิก ฟอแทรน ปาสคาล และอื่นๆ โดยเขียนด้วยคำและหลักการของภาษานั้น เพื่อให้คอมพิวเตอร์ดำเนินการเกี่ยวกับกราฟิกตามที่เรต้องการ

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ เนื่องจากคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นงานที่สิ้นเปลืองเวลา

ทั้งยังต้องใช้กำลังสมองและกำลังกายเป็นอย่างมาก เพราะฉะนั้น เราจึงต้องพิจารณาว่าโปรแกรมกราฟิกที่จะนำมาใช้งาน ควรจะเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป หรือโปรแกรมที่เขียนขึ้นเอง หรือใช้โปรแกรมทั้งสองชนิดรวมกัน แนวทางการตัดสินใจเลือกใช้โปรแกรมกราฟิก อาจจะพิจารณาได้จากข้อมูลต่างๆ ดังต่อไปนี้

