



บทที่ 2

ลักษณะโดยทั่วไปและความสามารถของโปรแกรมแมกตราฟต์

ก่อนที่จะศึกษาถึงลักษณะทั่วไปและความสามารถของโปรแกรมแมกตราฟต์ จำเป็นที่จะต้องทราบถึงความหมายของศัพท์บางคำของเครื่องแมกอินทอช ดังนี้^(๑)

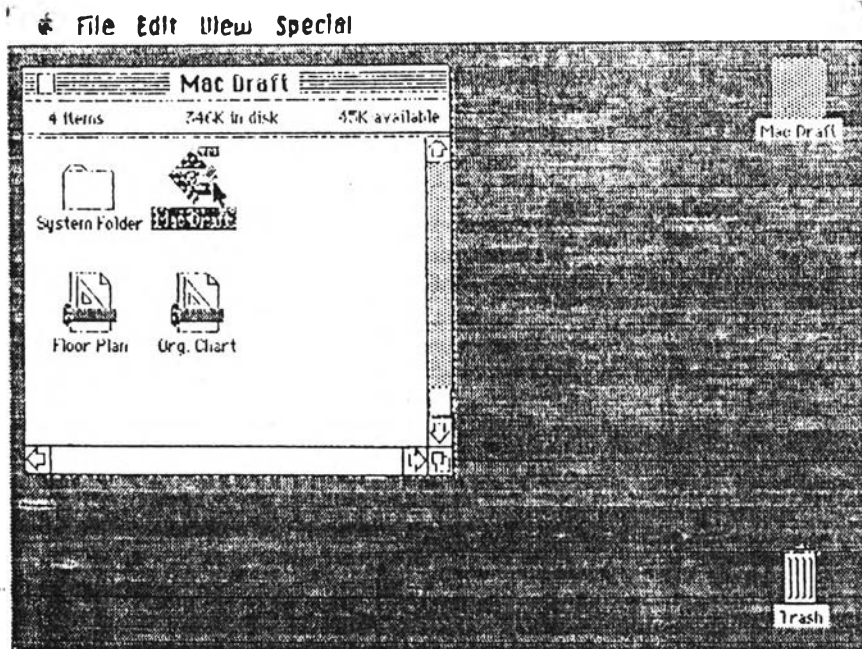
1. กดเมาส์ (Click) หมายถึง การที่ลูกศร (pointer) หรือตำแหน่งของเมาส์ (cursor) อยู่ที่ใดที่หนึ่ง แล้วทำการกดปุ่มของเมาส์แล้วปล่อย
2. ลากเมาส์ (Drag) หมายถึง การกดปุ่มและเลื่อนเมาส์ไปพร้อม ๆ กันและเมื่อถึงตำแหน่งที่ต้องการ จึงปล่อยปุ่มของเมาส์
3. เลือก (Select) เป็นการเลือกรายการ (Menu) หรือสัญลักษณ์ (Symbol) ต่าง ๆ โดยเลื่อนลูกศรไปที่รายการที่ต้องการ แล้วลากเมาส์ไปยังรายการหรือคำสั่งที่ต้องการ แล้วจึงปล่อยเมาส์ ส่วนการเลือกสัญลักษณ์ของภาพ ทำโดยการเลื่อนลูกศรไปยังสัญลักษณ์ที่ต้องการในกรอบสีเหลี่ยม (Palette) ทางด้านซ้ายของจอภาพ แล้วกดเมาส์

2.1 การจัดการเกี่ยวกับแฟ้มข้อมูลของโปรแกรมแมกตราฟต์

การจัดการแฟ้มข้อมูลของโปรแกรมแมกตราฟต์ โดยทั่วไปจะเหมือนโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้กับเครื่องแมกอินทอช ส่วนดีของโปรแกรมแมกตราฟต์ คือ สามารถสร้างหรือเปิดแฟ้มข้อมูลได้มากกว่า 1 แฟ้มข้อมูล ในเวลาเดียวกัน

2.1.1 การเข้าสู่โปรแกรมแมกตราฟต์

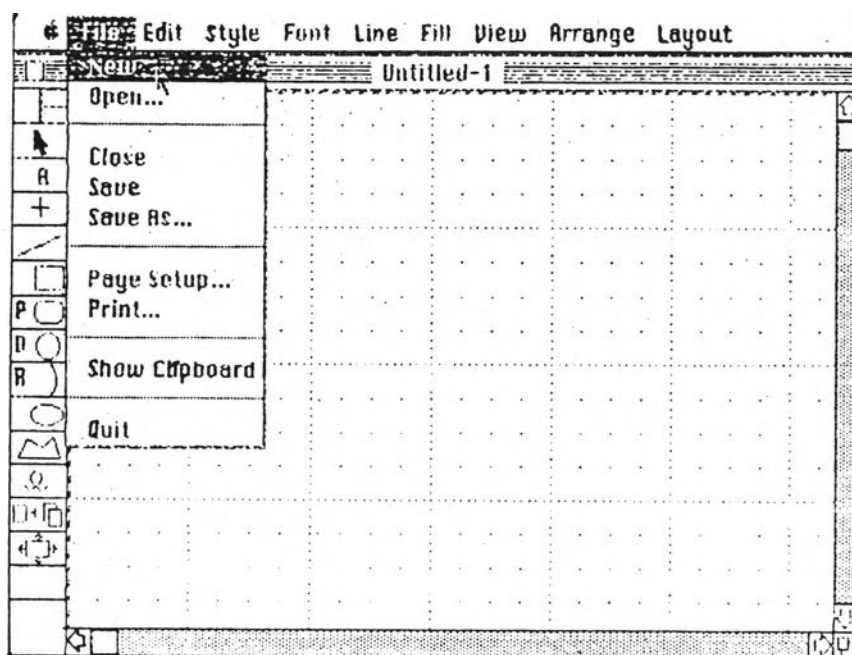
1. เลื่อนเมาส์ไปที่ไอคอน หรือสัญลักษณ์ของแผ่นจานแม่เหล็กที่ชื่อแมกตราฟต์ แล้วกดเมาส์ 2 ครั้ง จะปรากฏไอคอนของโปรแกรมและแฟ้มข้อมูลต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในแผ่นจานแม่เหล็กนั้น
2. เลื่อนเมาส์ไปที่ไอคอน หรือสัญลักษณ์ของโปรแกรมแมกตราฟต์ พร้อมกับกดเมาส์ 2 ครั้ง จะปรากฏจอภาพที่ใช้ในการสร้างภาพต่าง ๆ และสามารถตั้งชื่อแฟ้มข้อมูลได้ เมื่อทำการจัดเก็บ (Save) แฟ้มข้อมูลนั้น



รูปที่ 2.1 จอภาพแสดงการเข้าสู่โปรแกรมแมคดราฟท์

2.1.2 การสร้างแฟ้มข้อมูลใหม่

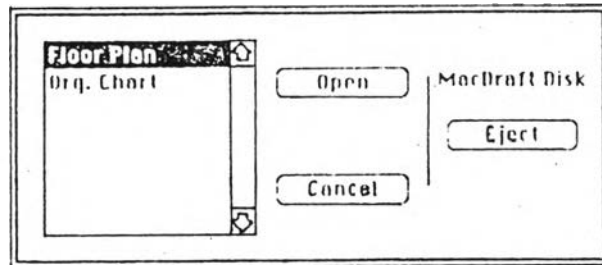
เมื่อเข้าสู่โปรแกรมแมคดราฟท์แล้ว บนจอภาพจะมีรายการต่าง ๆ ที่สามารถเลือกใช้ได้ ถ้าต้องการสร้างแฟ้มข้อมูลใหม่ ให้เลื่อนเมาส์ไปที่รายการแฟ้มข้อมูล (FILE) ลากเมาส์ลงมาที่คำสั่งใหม่ (NEW) จึงปล่อยเมาส์ จะปรากฏแฟ้มข้อมูลใหม่อีก 1 แฟ้มข้อมูล ซึ่งสามารถสร้างได้ไม่เกิน 4 แฟ้มข้อมูลในเวลาเดียวกัน



รูปที่ 2.2 จอภาพแสดงการสร้างแฟ้มข้อมูลใหม่

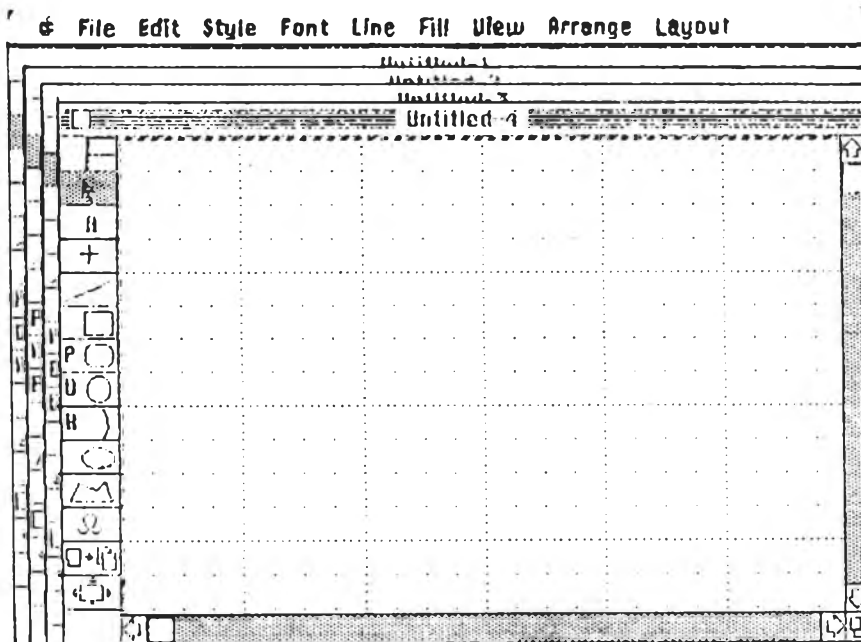
2.1.3 การเปิดแฟ้มข้อมูล

1. เลือกคำสั่ง เปิด (OPEN) จากรายการแฟ้มข้อมูล จะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมแสดงรายชื่อแฟ้มข้อมูลทั้งหมด ที่บรรจุอยู่ในแผ่นจานแม่เหล็กแผ่นนี้



รูปที่ 2.3 แสดงกรอบสนทนากการเปิดแฟ้มข้อมูล

2. เลือกแฟ้มข้อมูลที่ต้องการ โดยกดเมาส์ที่ชื่อของแฟ้มข้อมูลนั้น
3. กดเมาส์ที่คำสั่ง เปิด ในกรอบสี่เหลี่ยมนั้น จะได้แฟ้มข้อมูลที่ต้องการปรากฏขึ้นบนจอภาพ ซึ่งการเปิดหรือการสร้างแฟ้มข้อมูลใหม่จะทำได้ไม่เกิน 4 แฟ้มข้อมูล ในเวลาเดียวกัน

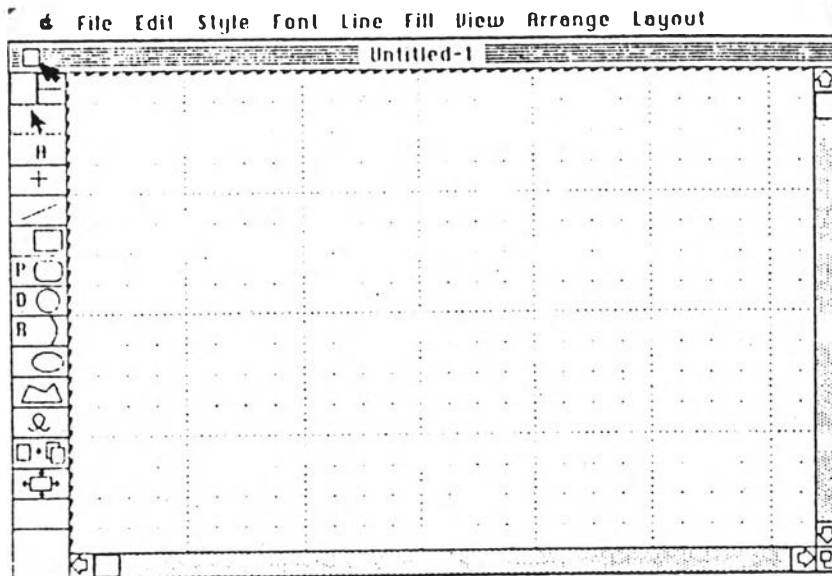


รูปที่ 2.4 จอภาพแสดงการสร้าง 4 แฟ้มข้อมูลในเวลาเดียวกัน

2.1.4 การปิดแฟ้มข้อมูล

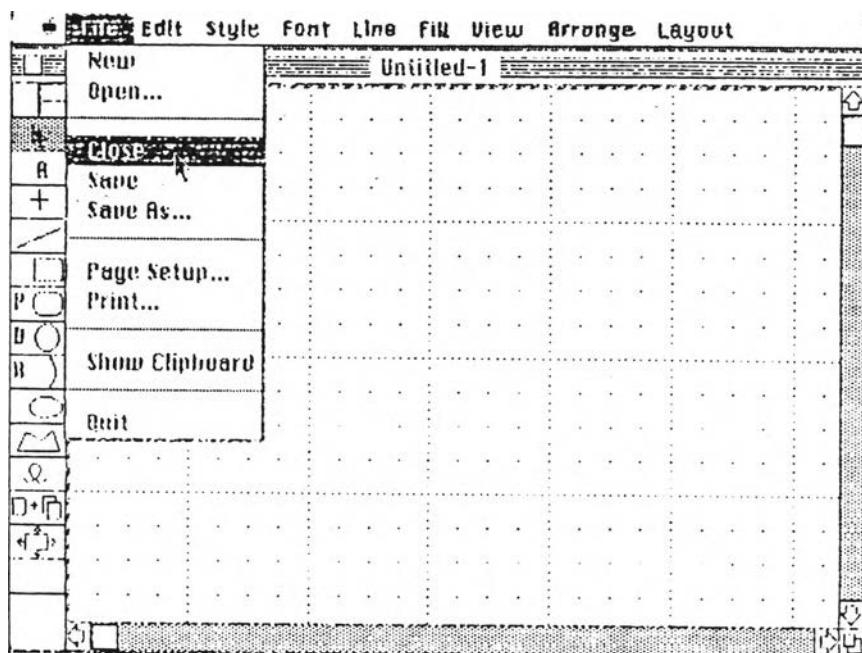
การปิดแฟ้มข้อมูลนี้ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. กดเมาส์ที่ช่องสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ที่อยู่มุมซ้ายบนสุดของจอภาพ



รูปที่ 2.5 จอภาพแสดงการปิดแฟ้มข้อมูล

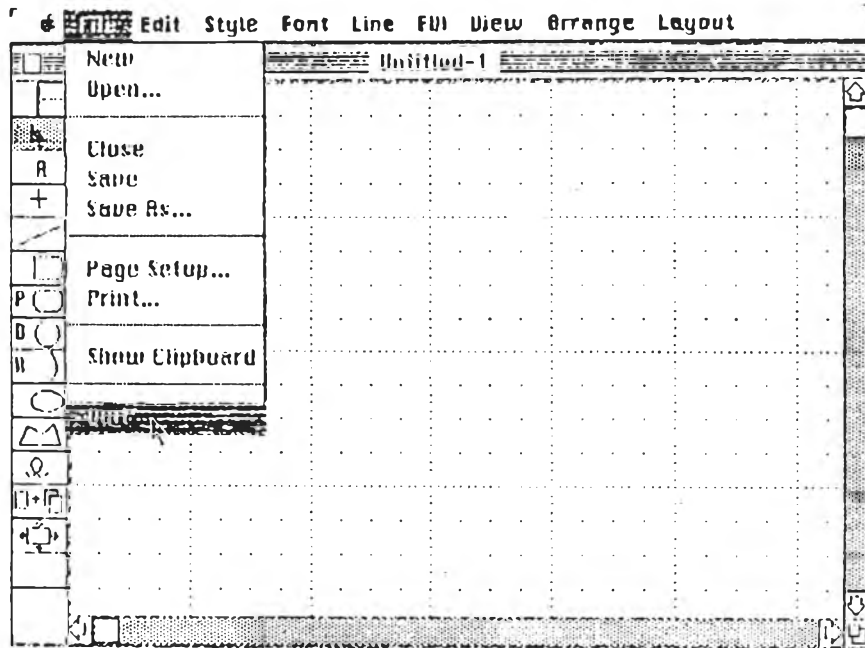
2. เลือกคำสั่ง ปิด (Close) จากรายการแฟ้มข้อมูล



รูปที่ 2.6 จอภาพแสดงการปิดแฟ้มข้อมูล โดยใช้คำสั่งปิด

ถ้าต้องการออกจากโปรแกรมแมคดราฟต์ ให้เลือกคำสั่งขกเล็ก (QUIT)

จากรายการแฟ้มข้อมูล



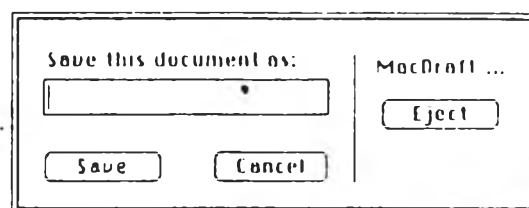
รูปที่ 2.7 จอภาพแสดงการออกจากโปรแกรมแมคดราฟต์

2.1.5 การจัดเก็บแฟ้มข้อมูล

การจัดเก็บแฟ้มข้อมูล สามารถทำได้ทั้งแฟ้มข้อมูลใหม่และแฟ้มข้อมูลเก่า ถ้าเป็นแฟ้มข้อมูลเก่า แล้วมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลง สามารถใช้คำสั่งจัดเก็บ (Save) จากรายการแฟ้มข้อมูลได้ โดยไม่ต้องใส่ชื่อแฟ้มข้อมูลนั้น

ถ้าเป็นแฟ้มข้อมูลใหม่ เมื่อทำการสร้างแฟ้มข้อมูลขึ้นมาใหม่จะได้แฟ้มข้อมูลที่ไม่มีชื่อ (UNTITLED) ซึ่งหลังจากสร้างแฟ้มข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว สามารถจัดเก็บและตั้งชื่อแฟ้มข้อมูลได้โดย

1. เลือกคำสั่งจัดเก็บ จากรายการแฟ้มข้อมูล ซึ่งจะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมดัง ในรูป



รูปที่ 2.8 แสดงกรอบสนทนาการจัดเก็บแฟ้มข้อมูล

2. พิมพ์ชื่อแฟ้มข้อมูลที่ต้องการ




การตั้งชื่อแฟ้มข้อมูล สามารถใช้อักษรบนแป้นพิมพ์ (keyboard) ได้ทุกตัว ยกเว้นเครื่องหมาย (:) (colon) และจะเป็นอักษรตัวเล็กหรือตัวใหญ่ก็ได้ ซึ่งจะ
 ไม่มี ความแตกต่างกัน






3. กดเมาส์ที่คำสั่งจัดเก็บในกรอบสี่เหลี่ยม





การจัดเก็บแฟ้มข้อมูลนี้ ถ้าในแผ่นจานแม่เหล็กนั้น มีที่ว่างไม่พอ
 สำหรับจัดเก็บแฟ้มข้อมูลนั้น จะมีข้อความเตือนว่าแผ่นจานแม่เหล็กนั้นเต็ม แล้วเครื่องจะทำการ
 ดัด (Eject) แผ่นจานแม่เหล็กนั้นออกมา เพื่อให้จัดเก็บแฟ้มข้อมูลนั้นลงในแผ่นจานแม่เหล็กอื่น
 ต่อไป

2.2 ความสามารถในการสร้างภาพของโปรแกรมแมกตราฟต์

เมื่อเข้าสู่โปรแกรมแมกตราฟต์ หรือสร้างแฟ้มข้อมูลใหม่ จะเห็นสัญลักษณ์ของภาพ
 อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมทางด้านซ้ายของจอภาพ ซึ่งสัญลักษณ์ของภาพต่าง ๆ มีดังนี้

สัญลักษณ์	ชื่อ	วัตถุประสงค์
	- รูปแบบของลายและ เส้นที่ใช้ในการวาด (Fill Pattern / Line Style Indicator)	- แสดงถึงลวดลายที่จะบรรจุในภาพและ ขนาดของเส้นที่ใช้ในการวาด
	- สัญลักษณ์ลูกศร (Pointer Symbol)	- ใช้ในการเลือก, เปลี่ยนแปลงขนาดและ เคลื่อนย้ายรูปภาพ นอกจากนี้ยังใช้ใน การเลือกรายการหรือเลือกสัญลักษณ์อื่น
	- สัญลักษณ์ข้อความ (Text Symbol)	- ใช้ในการพิมพ์ หรือแก้ไขข้อความลงใน ภาพ

สัญลักษณ์	ชื่อ	วัตถุประสงค์
	- สัญลักษณ์เส้นตั้งฉาก และเส้นขนาน (Horizontal/Vertical Line Symbol)	- ใช้ในการสร้างเส้นตั้งฉาก หรือเส้นขนาน
	- สัญลักษณ์เส้นทแยง (Diagonal Line Symbol)	- ใช้สร้างเส้นทแยงหรือเส้นเฉียง
	- สัญลักษณ์รูปสี่เหลี่ยม (Rectangle Symbol)	- ใช้สำหรับสร้างภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้า
	- สัญลักษณ์รูปสี่เหลี่ยมมุมโค้ง (Rounded Corner Rectangle Symbol)	- ใช้สำหรับสร้างภาพสี่เหลี่ยมที่มีมุมทั้ง 4 เป็นเส้นโค้งหรือเรียกว่าสี่เหลี่ยมมุมโค้ง ซึ่งสามารถเลือกลักษณะของมุมโค้งได้ 2 แบบ คือ <ol style="list-style-type: none"> 1. มุมโค้งที่ได้สัดส่วนกับขนาดของสี่เหลี่ยม ("P"-Proportional corners) 2. มุมโค้งที่มีค่าคงที่ ("C"-Constant corners)
	- สัญลักษณ์วงกลม (Circle Symbol)	- ใช้สำหรับสร้างภาพวงกลม ซึ่งสร้างได้ 2 วิธี คือ <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างจากเส้นผ่าศูนย์กลาง ("D"-Diameter) 2. สร้างจากรัศมี ("R"-Radius)

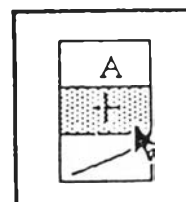
สัญลักษณ์	ชื่อ	วัตถุประสงค์
	- สัญลักษณ์ส่วนโค้ง (Arc Symbol)	- ใช้สร้างภาพส่วนโค้ง ซึ่งสร้างได้ 2 วิธี คือ 1. สร้างโดยใช้รัศมี (“R”-Radius) 2. สร้างโดยใช้จุด 3 จุด (“3”)
	- สัญลักษณ์วงรี (Oval Symbol)	- ใช้สร้างภาพวงรี
	- สัญลักษณ์ภาพหลาย เหลี่ยม (Polygon Symbol)	- ใช้สร้างภาพตั้งแต่ 2 ด้านขึ้นไป
	- สัญลักษณ์ภาพอิสระ (Freehand Symbol)	- ใช้สร้างภาพอิสระหรือภาพร่าง

การสร้างภาพของโปรแกรมแมกดราฟต์ ต้องเลือกสัญลักษณ์ของภาพก่อน เมื่อตำแหน่งของเมาส์หรือลูกศรเข้าไปในบริเวณสำหรับวาดภาพ (drawing area) ลูกศรนั้นจะกลายเป็นเส้นกากบาท (crosshairs) และเมื่อสร้างภาพเสร็จสมบูรณ์ จะปรากฏจุดสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ สี่ตำแหน่งเป็นขอบของภาพ ซึ่งจุดเหล่านี้เรียกว่า จุดสำหรับแก้ไข (edit handles)

2.2.1 การสร้างเส้นตั้งฉาก และ เส้นขนาน

วิธีการมีดังนี้

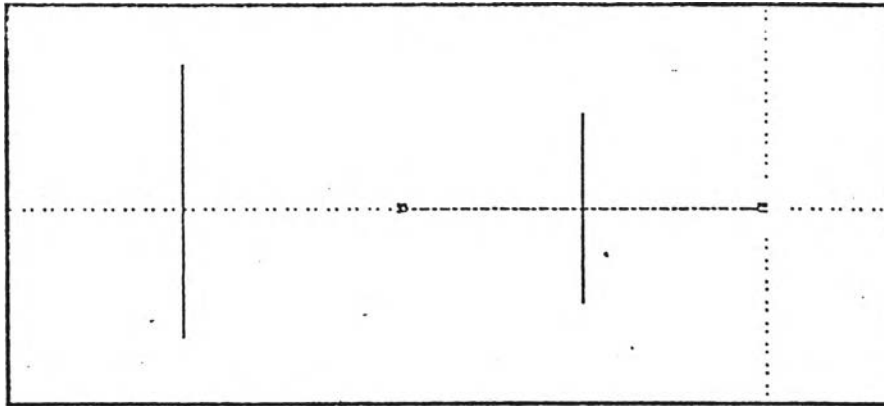
1. เลือกสัญลักษณ์เส้นตั้งฉากและเส้นขนาน



รูปที่ 2.9 สัญลักษณ์เส้นตั้งฉากและเส้นขนาน

2. เลือกตำแหน่ง เริ่มต้นของเส้นตรง
3. ลากเมาส์ไปตามแนวตั้งหรือแนวนอน เมื่อได้ขนาดตามที่ต้องการ

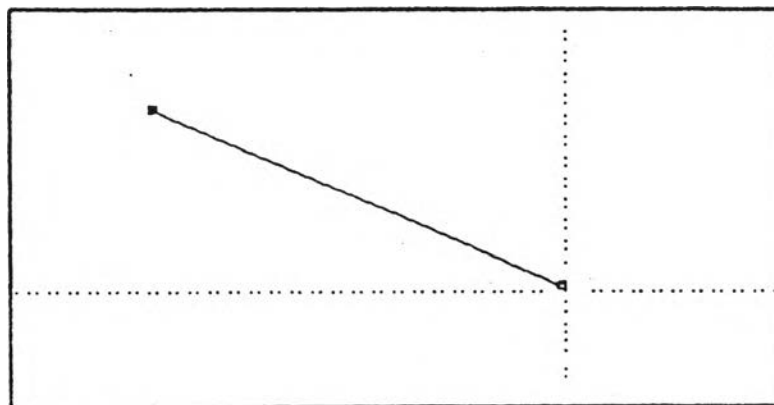
แล้วจึงปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.10 แสดงการสร้างเส้นตั้งฉากและเส้นขนาน

2.2.2 การสร้างเส้นทแยง

วิธีการสร้างคล้ายเส้นตั้งฉากและเส้นขนาน แต่เส้นทแยงนี้สามารถสร้างเส้นไปตามทิศทางที่ต้องการได้

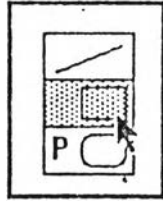


รูปที่ 2.11 แสดงการสร้างเส้นทแยง

2.2.3 การสร้างภาพสี่เหลี่ยม

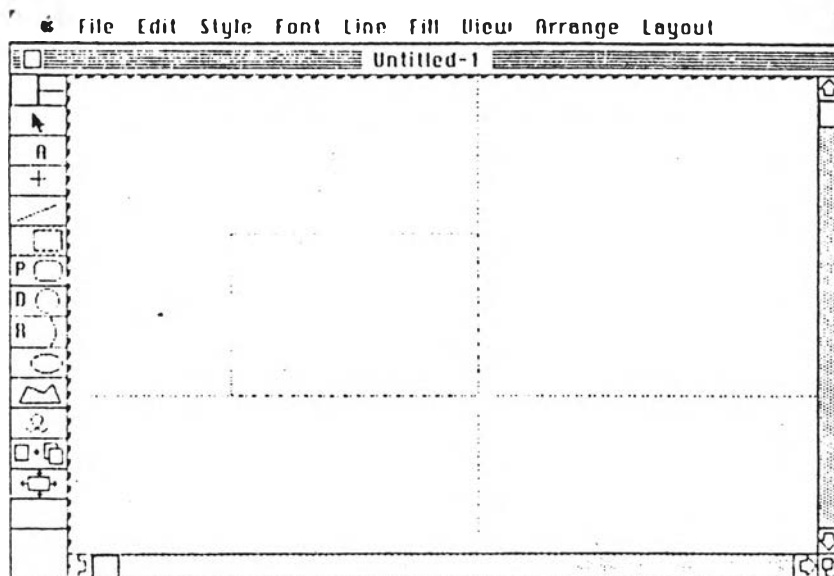
วิธีการมีดังนี้

1. เลือกสัญลักษณ์ของภาพสี่เหลี่ยม



รูปที่ 2.12 สัญลักษณ์ภาพสี่เหลี่ยม

2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นของรูปสี่เหลี่ยม
3. ลากเมาส์ จนกว่าจะได้ขนาดของสี่เหลี่ยมที่ต้องการ จึงปล่อยเมาส์



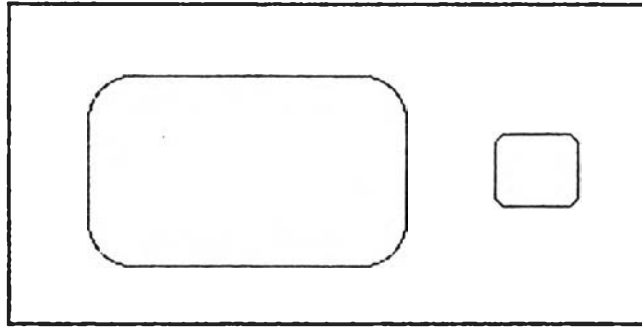
รูปที่ 2.13 แสดงการสร้างภาพสี่เหลี่ยม

2.2.4 การสร้างภาพสี่เหลี่ยมมุมโค้ง

ภาพสี่เหลี่ยมมุมโค้งนี้ สามารถเลือกสร้างมุมโค้งได้ 2 แบบ คือ

1. มุมโค้งที่มีลักษณะเป็นสัดส่วนกับขนาดของสี่เหลี่ยม

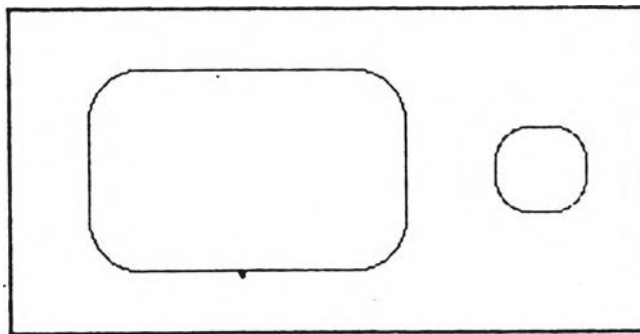
ภาพที่สร้างจะมุมทั้ง 4 เป็นสัดส่วนกับขนาดของสี่เหลี่ยม ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงขนาดของภาพให้เล็กลง มุมทั้ง 4 จะเปลี่ยนแปลงตามขนาดของรูปโดยไม่ทำให้ภาพนั้นผิดส่วน หรือเสียรูปทรงไป



รูปที่ 2.14 ตัวอย่างภาพสี่เหลี่ยมที่มีมุมโค้งเป็นสัดส่วนกับภาพ

2. มุมโค้งที่มีค่าคงที่

การสร้างภาพนี้ ต้องกดเมาส์ที่อักษร "P" ในกรอบสัญลักษณ์ของรูปสี่เหลี่ยมมุมโค้ง อักษรนั้นจะเปลี่ยนเป็นอักษร "C" ซึ่งภาพที่สร้างจะมีมุมโค้งทั้ง 4 เป็นค่าคงที่ ไม่ว่าภาพสี่เหลี่ยมนั้นจะมีขนาดใดก็ตาม ถ้าภาพนั้นมีขนาดเล็กมาก อาจทำให้สัดส่วนและรูปทรงของภาพเปลี่ยนไป จนกลายเป็นวงรีได้

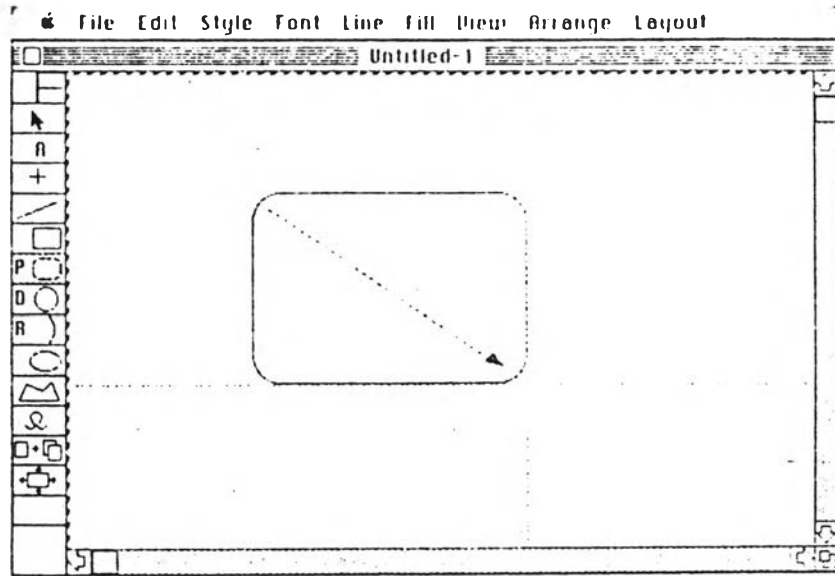


รูปที่ 2.15 ตัวอย่างภาพสี่เหลี่ยมที่มีมุมโค้งเป็นค่าคงที่

วิธีการสร้างภาพ

1. เลือกสัญลักษณ์และส่วนโค้งของภาพ
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นที่ต้องการ
3. ลากเมาส์ จนกระทั่งได้ขนาดของภาพที่ต้องการ จึง

ปล่อยเมาส์



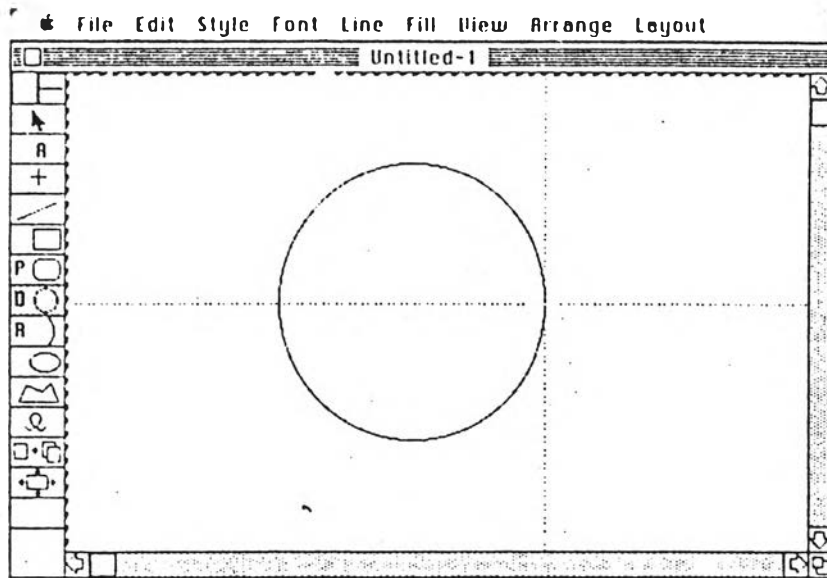
รูปที่ 2.16 แสดงการสร้างภาพสี่เหลี่ยมมุมโค้ง

2.2.5 การสร้างภาพวงกลม

ภาพวงกลมนี้ สามารถสร้างได้จากเส้นผ่าศูนย์กลาง หรือรัศมี ซึ่งเลือกได้โดยกดเมาส์ที่อักษร "D" ในกรอบสัญลักษณ์วงกลม ซึ่งถ้าเป็นอักษร "D" หมายถึง การสร้างวงกลมโดยใช้เส้นผ่าศูนย์กลาง และถ้าเป็นอักษร "R" หมายถึง การสร้างวงกลมโดยใช้รัศมี

วิธีการสร้างวงกลม โดยใช้เส้นผ่าศูนย์กลาง

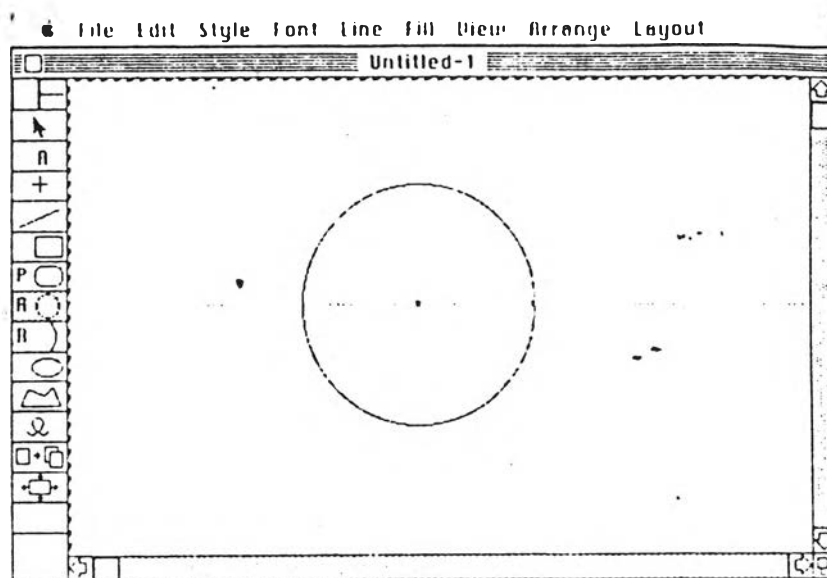
1. เลือกสัญลักษณ์วงกลม
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้น ซึ่งหมายถึงปลายด้านซ้ายของเส้นผ่าศูนย์กลางของวงกลม
3. ลากเมาส์ไปทางขวา เมื่อได้ขนาดของวงกลมตามต้องการ จึงปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.17 แสดงการสร้างภาพวงกลมโดยใช้เส้นผ่าศูนย์กลาง

วิธีการสร้างวงกลมโดยใช้รัศมี

1. เลือกสัญลักษณ์วงกลม และกดเมาส์ที่อักษร "D" ให้เปลี่ยนเป็นอักษร "R"
2. เลือกตำแหน่งจุดศูนย์กลางของวงกลมที่ต้องการ
3. ลากเมาส์ ตามขนาดของรัศมีที่ต้องการ จึงปล่อยเมาส์



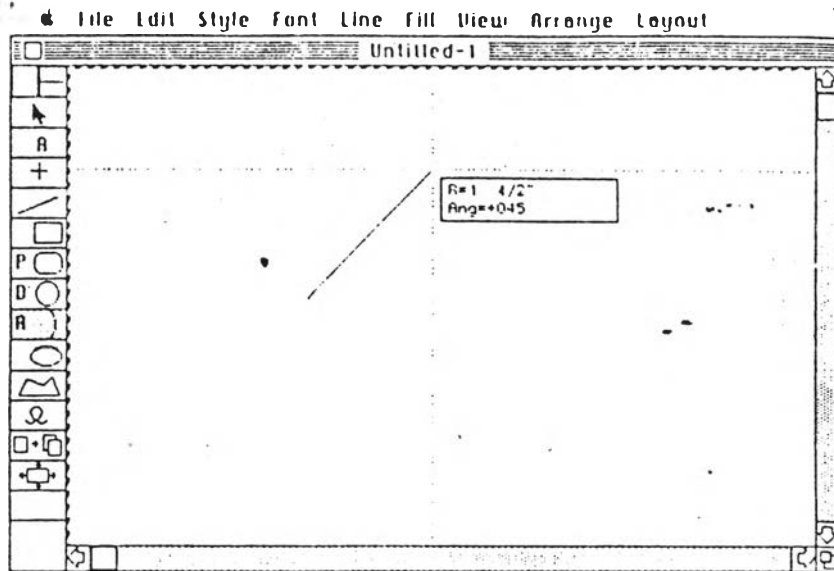
รูปที่ 2.18 แสดงการสร้างภาพวงกลมโดยใช้รัศมี

2.2.6 การสร้างภาพส่วนโค้ง

วิธีการสร้างภาพส่วนโค้งโดยใช้รัศมี

1. เลือกสัญลักษณ์ส่วนโค้ง
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้น หรือจุดศูนย์กลางของส่วนโค้ง
3. ลากเมาส์ไปยังจุดเริ่มต้นของส่วนโค้ง ตามขนาดของรัศมีที่ต้องการ

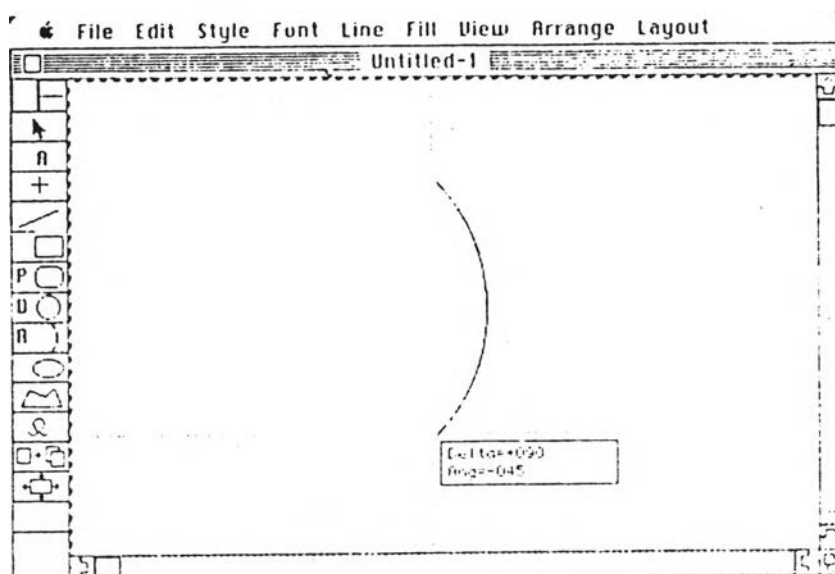
จึงปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.19 แสดงวิธีการสร้างภาพส่วนโค้งโดยใช้เส้นรัศมี

4. เลื่อนเมาส์ เพื่อสร้างส่วนโค้ง และเมื่อได้ขนาดของส่วนโค้ง

ตามต้องการ จึงกดเมาส์



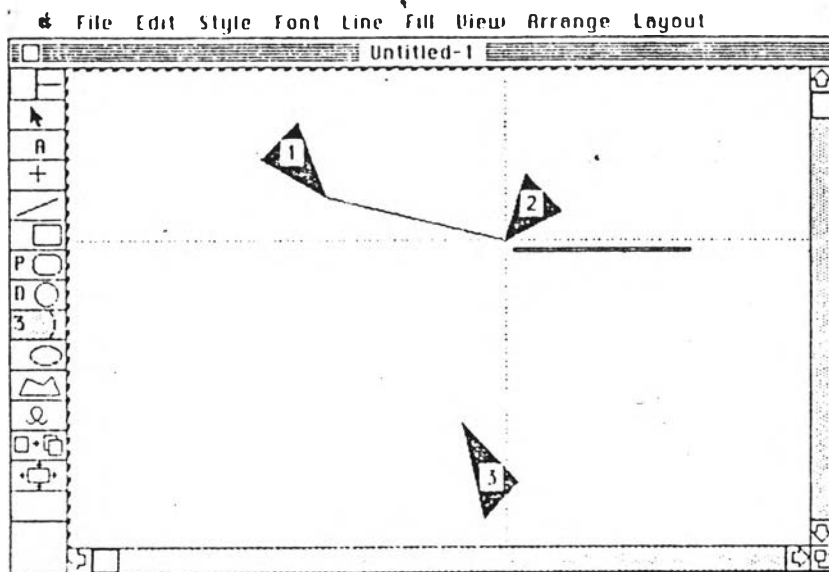
รูปที่ 2.20 แสดงวิธีการลากส่วนโค้ง

การสร้างภาพส่วนโค้งโดยผ่านจุด 3 จุด

การสร้างส่วนโค้งที่กล่าวมาแล้วนั้น จำเป็นต้องทราบถึงขนาดของรัศมี แต่บางกรณีอาจทราบเพียงจุดที่ส่วนโค้งนั้นผ่าน

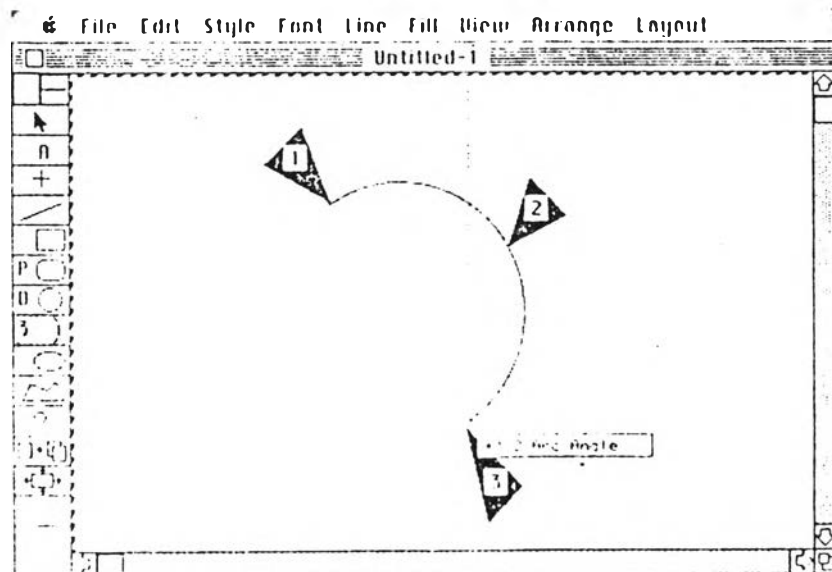
วิธีการสร้าง

1. เลือกสัญลักษณ์ส่วนโค้ง และกดเมาส์ที่อักษร "R" อักษรจะเปลี่ยนเป็นตัวเลข "3"
2. เลือกตำแหน่งจุดเริ่มต้น หรือ จุดแรกของส่วนโค้ง
3. ลากเมาส์มายังจุดที่ 2 ของส่วนโค้ง แล้วปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.21 แสดงวิธีการสร้างภาพส่วนโค้งจากจุด 3 จุด

4. เลื่อนเมาส์ไปจนถึงจุดที่ 3 หรือจุดสุดท้ายของส่วนโค้ง จึงกดเมาส์

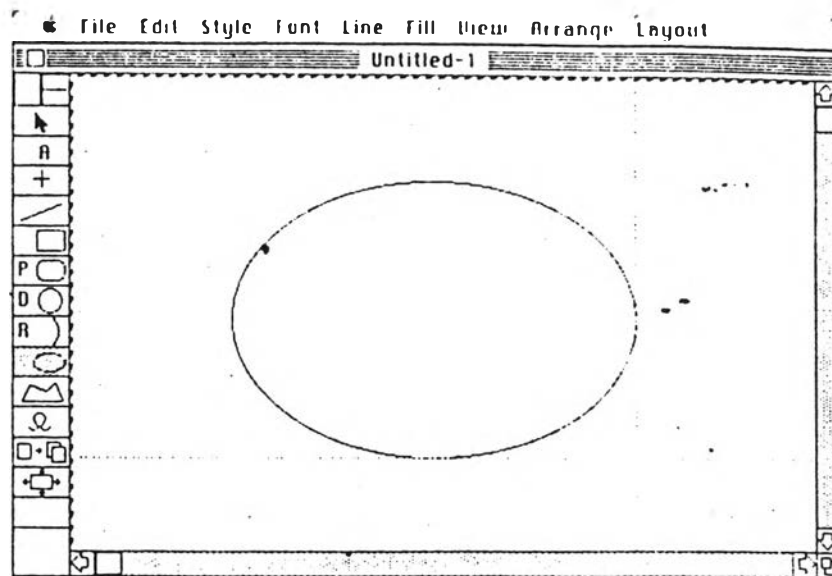


รูปที่ 2.22 จอภาพแสดงส่วนโค้งที่สร้างจากจุด 3 จุด

2.2.7 การสร้างภาพวงรี

วิธีการสร้าง มีดังนี้

1. เลือกสัญลักษณ์วงรี
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นของวงรี
3. ลากเมาส์ไปทางขวา จนกระทั่งได้ขนาดที่ต้องการ จึงปล่อยเมาส์



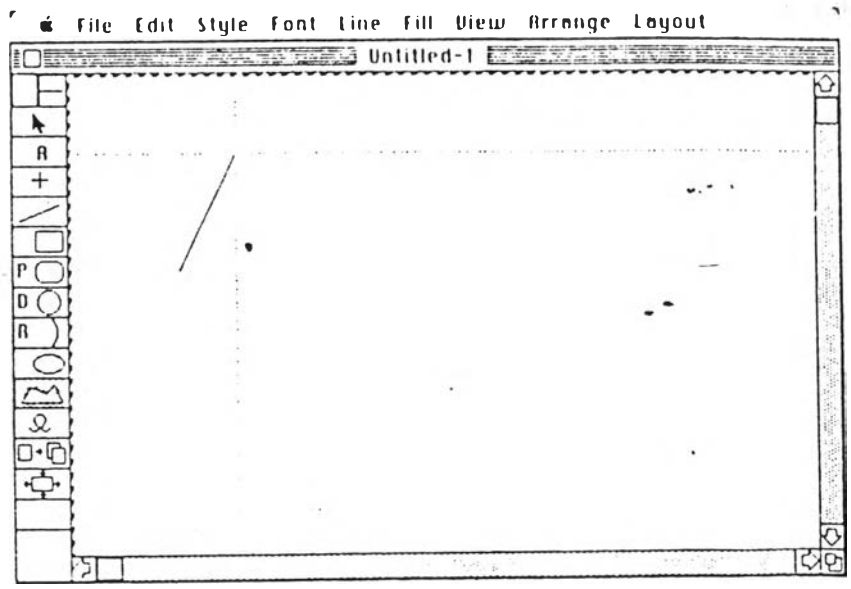
รูปที่ 2.23 แสดงวิธีการสร้างภาพวงรี

2.2.8 การสร้างภาพหลายเหลี่ยม

วิธีการสร้าง มีดังนี้

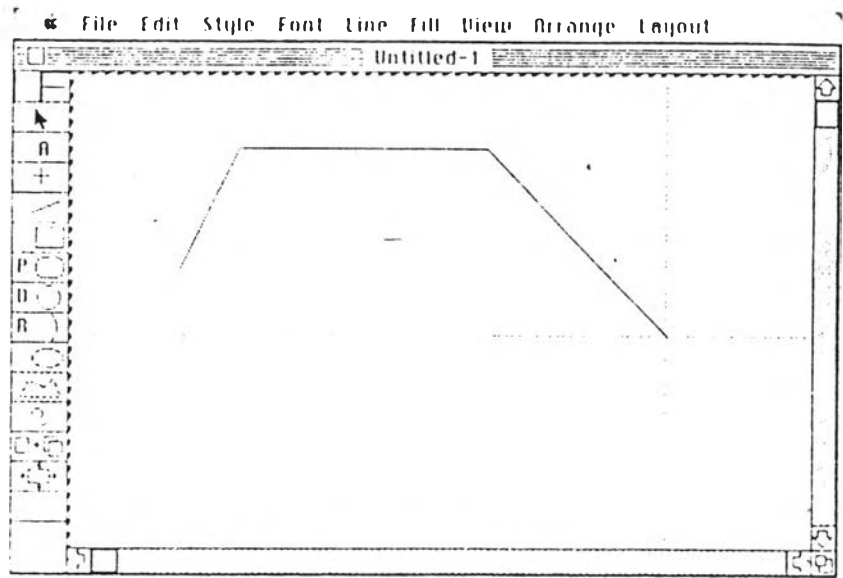
1. เลือกสัญลักษณ์ภาพหลายเหลี่ยม
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นของภาพ
3. ลากเมาส์ เพื่อสร้างด้านแรกของภาพ เมื่อได้ขนาดที่ต้องการ

จึงปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.24 แสดงวิธีการสร้างด้านแรกของภาพหลายเหลี่ยม

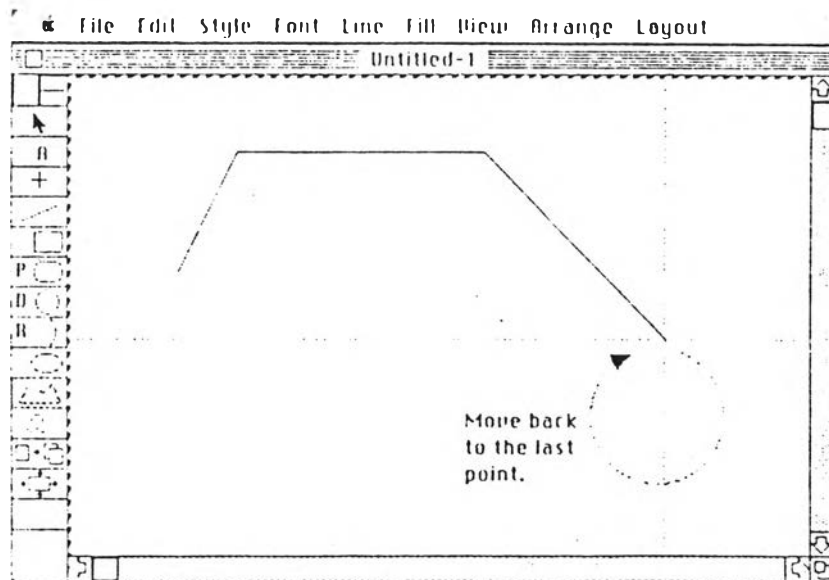
4. เลื่อนเมาส์ โดยไม่ต้องกด ไปยังทิศทางและขนาดที่ต้องการจึงกด
เมาส์ จะได้ด้านที่ 2 และทำเช่นเดียวกันนี้กับด้านต่อไป



รูปที่ 2.25 แสดงวิธีการสร้างด้านต่างๆของภาพหลายเหลี่ยม

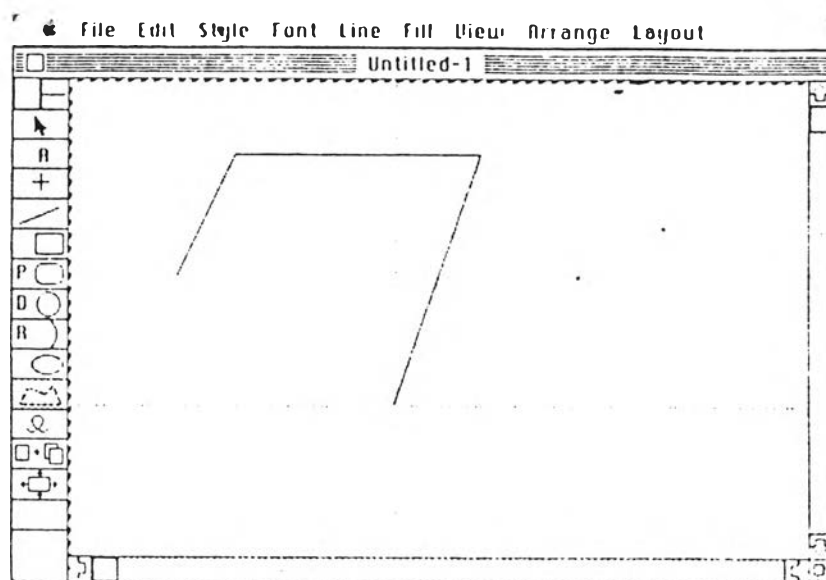
ถ้าต้องการ เปลี่ยนแปลงด้านที่กำลังสร้างอยู่ จะทำการแก้ไขได้ดังนี้

5. เลื่อนเมาส์ ไปที่จุดสุดท้ายของการสร้างภาพ แล้วกดเมาส์เป็นการยกเลิกด้านนั้น และสามารถแก้ไขด้านตั้งกล่าวได้



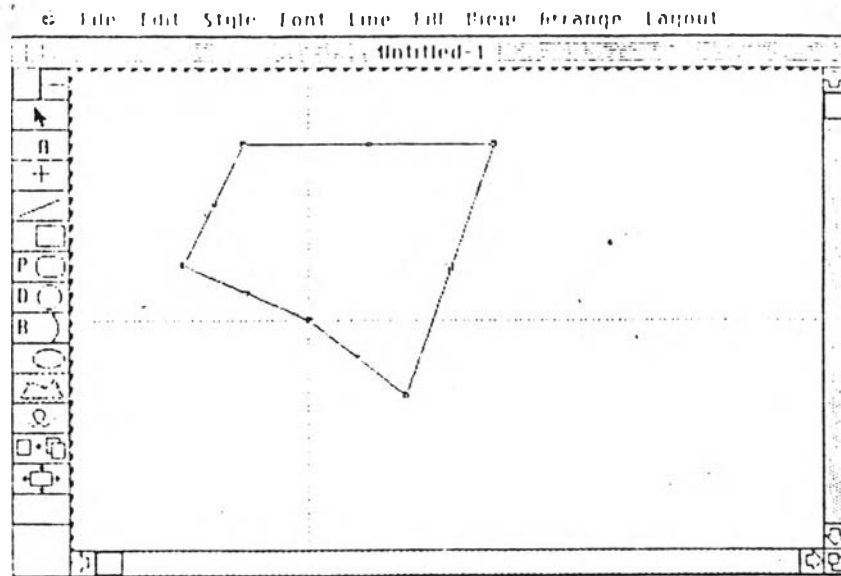
รูปที่ 2.26 แสดงวิธีการแก้ไขด้านที่สร้าง

6. เลื่อนเมาส์ ไปยังตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ แล้วกดเมาส์



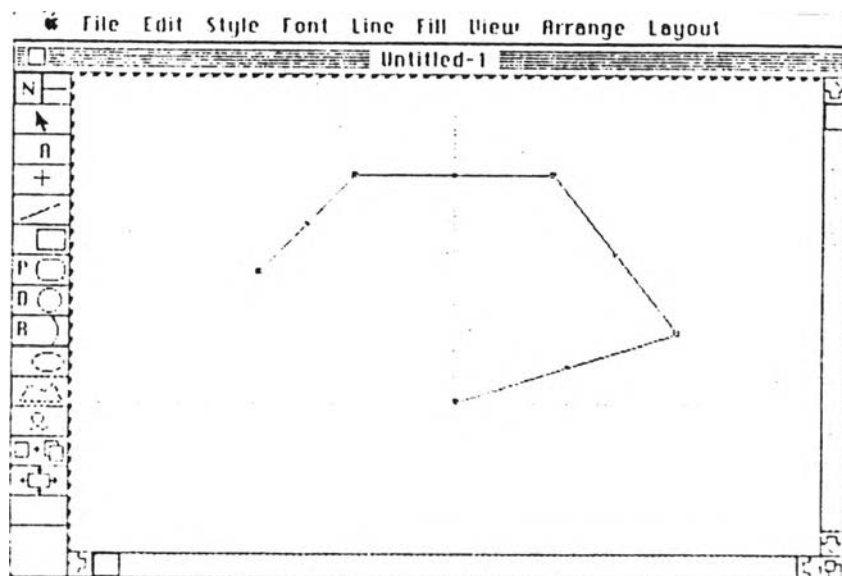
รูปที่ 2.27 แสดงวิธีการเปลี่ยนแปลงด้านของภาพหลายเหลี่ยม

7. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการต่อไป และเมื่อสร้างภาพเสร็จสมบูรณ์ ให้กดเมาส์ 2 ครั้ง และจากจุดสุดท้ายของภาพ โปรแกรมแมกตราฟต์จะสร้างเส้นตรงเชื่อมระหว่างจุดแรกและจุดสุดท้าย เพื่อให้เป็นภาพที่สมบูรณ์



รูปที่ 2.28 แสดงภาพปิดของรูปหลายเหลี่ยม

ถ้าเลือกที่จะไม่ใส่อะไรลงในภาพ (NO FILL) จากรายการเติมลวดลาย (FILL) เมื่อสิ้นสุดการสร้างภาพ โปรแกรมแมกตราฟต์จะไม่สร้างเส้นเชื่อมระหว่างจุดสุดท้ายกับจุดแรกให้



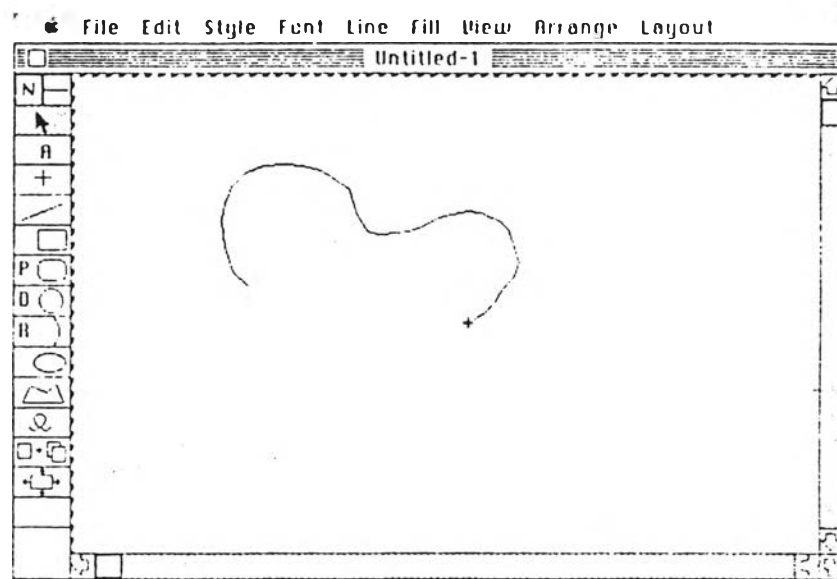
รูปที่ 2.29 แสดงภาพเปิดของรูปหลายเหลี่ยม

2.2.9 การสร้างภาพอิสระ

วิธีการสร้าง มีดังนี้

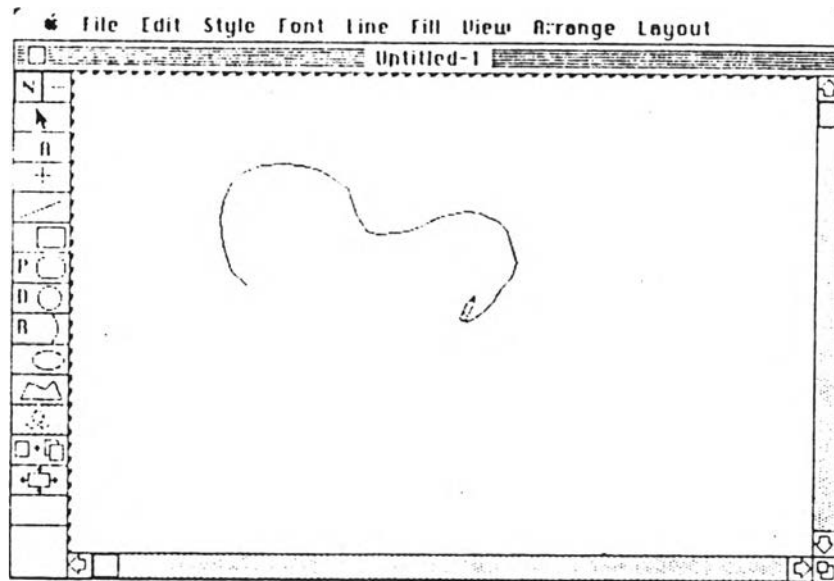
1. เลือกสัญลักษณ์ภาพอิสระ
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นของภาพ
3. ลากเมาส์ เพื่อสร้างภาพตามต้องการและเมื่อภาพนั้นเสร็จสมบูรณ์

จึงปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.30 แสดงวิธีการสร้างภาพอิสระ

ถ้าต้องการแก้ไขหรือลบ บางส่วนของภาพขณะกำลังสร้าง ให้กดปุ่มยก (Shift) พร้อมกับกดเมาส์ จะปรากฏรูปดินสอที่จุดสุดท้ายของภาพ และถ้าลากเมาส์ย้อนกลับตามภาพที่สร้าง ภาพนั้นจะถูกลบออก เมื่อสิ้นสุดการแก้ไขให้ปล่อยปุ่มยก รูปดินสอจะหายไป และจะสามารถสร้างภาพต่อไปได้



รูปที่ 2.31 แสดงวิธีการลบภาพอิสระ

2.3 การพิมพ์ข้อความลงในแผ่นข้อมูล

2.3.1 การพิมพ์ข้อความโดยใช้สัญลักษณ์ข้อความ

วิธีการมีดังนี้

1. เลือกสัญลักษณ์ข้อความ

เมื่อเลือกสัญลักษณ์ข้อความ ตำแหน่งของเมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูปตัวไอ (I-beam) ซึ่งเรียกว่าตำแหน่งของข้อความ (Text cursor)

2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นของข้อความ แล้วกดเมาส์
3. พิมพ์ข้อความโดยใช้ตัวอักษรบนแป้นพิมพ์

<p>Activate Text Symbol</p>	<p>I- beam cursor</p>	<p>(Type in text)</p> <p>Text </p>
-----------------------------	-----------------------	------------------------------------

รูปที่ 2.32 แสดงลักษณะตำแหน่งตัวอักษร

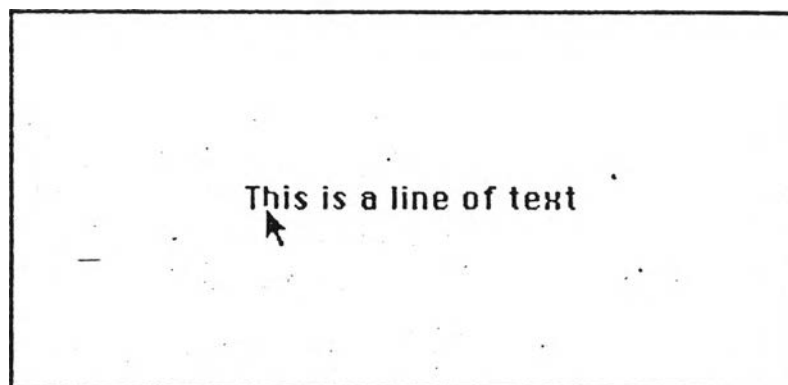
การพิมพ์ข้อความ สามารถพิมพ์ได้ทุกตำแหน่ง โดยการเลื่อนตำแหน่งเริ่มต้นของข้อความไปยังที่ที่ต้องการ แล้วกดเมาส์

2.3.2 การพิมพ์ข้อความโดยใช้สัญลักษณ์ลูกศร

วิธีการมีดังนี้

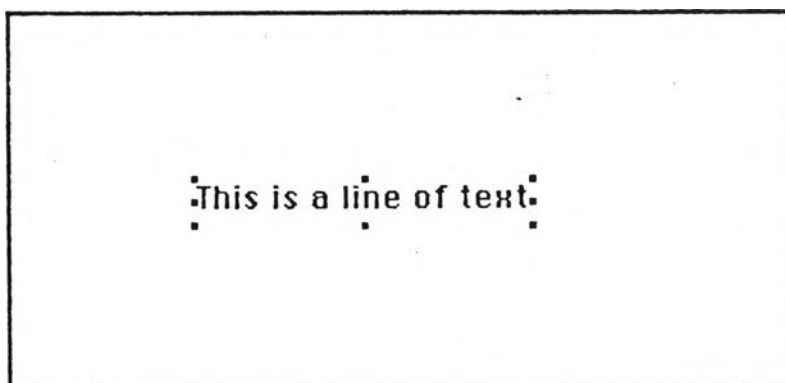
1. เลือกสัญลักษณ์ลูกศร
2. เลือกตำแหน่งเริ่มต้นของข้อความ แล้วกดเมาส์
3. พิมพ์ข้อความ โดยใช้แป้นพิมพ์

ถ้าต้องการแก้ไขข้อความที่ผิดขณะพิมพ์ สามารถใช้ปุ่มย้อนกลับ (back space) ลบข้อความที่ผิด และพิมพ์ข้อความที่ถูกต้องแทน ถ้าต้องการขึ้นบรรทัดใหม่และเป็นข้อความที่ต่อเนื่องกัน สามารถใช้ปุ่มรีเทิร์น (return) แล้วพิมพ์ข้อความต่อ



รูปที่ 2.33 แสดงวิธีการพิมพ์ข้อความ

4. เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้กดเมาส์



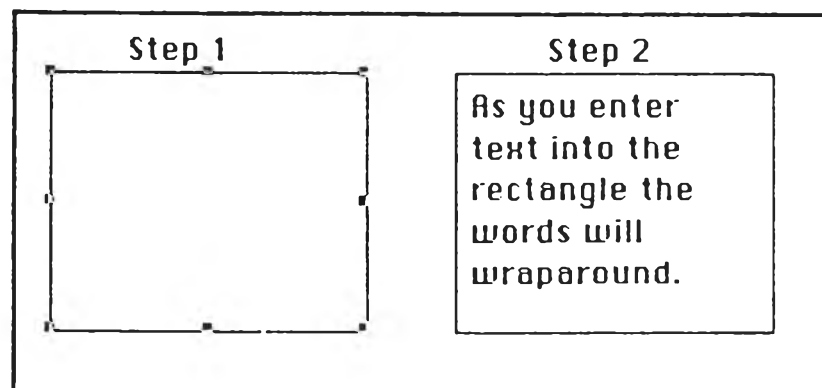
รูปที่ 2.34 แสดงข้อความที่พิมพ์เรียบร้อยแล้ว

2.3.3 การพิมพ์ข้อความเป็นวรรคตอน (Paragraph text)

การพิมพ์ข้อความบางครั้ง จำเป็นต้องแบ่งเป็นวรรคตอน ซึ่งวรรคตอนนั้นส่วนมากจะมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยม ดังนั้นโปรแกรมแมกตราฟต์จึงสร้างรูปแบบของวรรคตอนโดยการสร้างรูปสี่เหลี่ยม แล้วพิมพ์ข้อความลงในรูปสี่เหลี่ยมนั้น เมื่อพิมพ์ข้อความไปจนถึงขอบขวาของรูปสี่เหลี่ยม ข้อความต่อไปจะขึ้นบรรทัดใหม่โดยอัตโนมัติ

วิธีการมีดังนี้

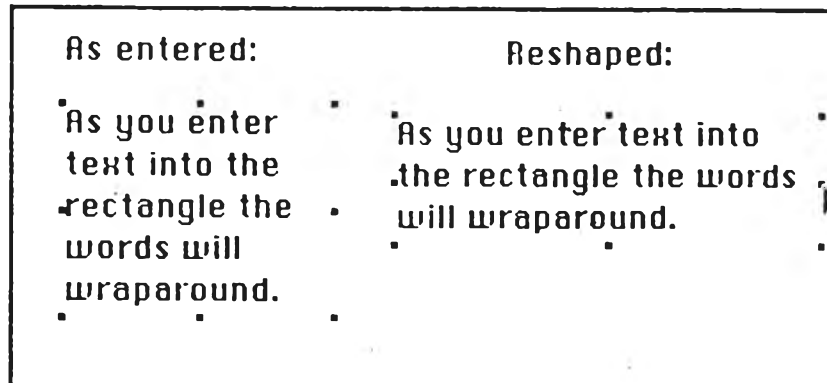
1. สร้างภาพสี่เหลี่ยมแบบใดก็ได้
2. พิมพ์ข้อความโดยใช้แป้นพิมพ์
3. เมื่อพิมพ์ข้อความเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ให้กดเมาส์



รูปที่ 2.35 แสดงวิธีการพิมพ์ข้อความเป็นวรรคตอน

ถ้าต้องการเปลี่ยนรูปแบบของวรรคตอน ทำได้โดย

1. กลับไปสู่สัญลักษณ์ลูกศร โดยกดเมาส์ที่พื้นที่ว่างบริเวณใดบริเวณหนึ่ง หรือเลือกสัญลักษณ์ลูกศรจากรอบสี่เหลี่ยมด้านซ้าย
2. กดเมาส์ที่ข้อความที่ต้องการ
3. กดเมาส์ที่จุดแก้ไข หรือจุดสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ สีดำ รอบข้อความ เมื่อกดเมาส์ที่จุดแก้ไข ตำแหน่งของเมาส์จะเปลี่ยนเป็นเครื่องหมายบวก (+)
4. ลากเมาส์ เพื่อเปลี่ยนรูปแบบของวรรคตอนนั้น เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงปล่อยเมาส์



รูปที่ 2.36 แสดงการเปลี่ยนแปลงกรอบของวรรคตอน

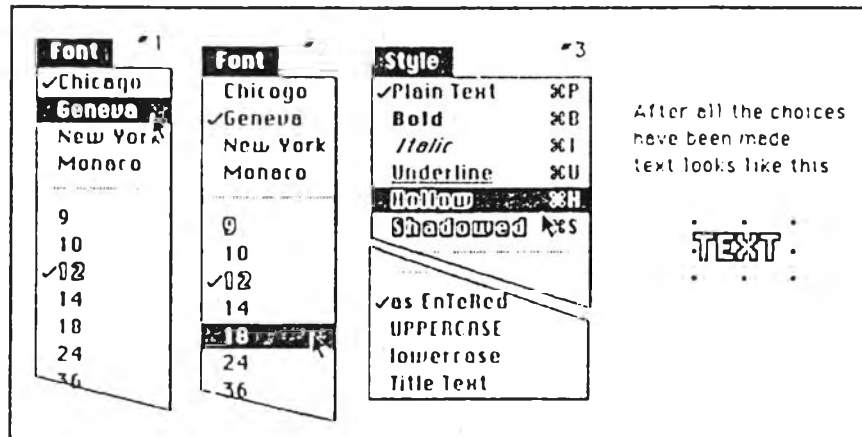
จะเห็นว่า ข้อความในวรรคตอนนั้น เปลี่ยนแปลงไปตามรูปร่างของภาพสี่เหลี่ยมนั้น

2.3.4 การเปลี่ยนรูปแบบของตัวอักษร (Font), ขนาด (Size) และลักษณะ (Style) ของข้อความ

การพิมพ์ข้อความสามารถเลือกรูปแบบ, ขนาด และลักษณะของข้อความได้ ทั้งก่อนและหลังการพิมพ์ข้อความ โดยรูปแบบและขนาดของตัวอักษร มีให้เลือกในรายการรูปแบบ (FONT) ส่วนลักษณะของข้อความ มีให้เลือกในรายการลักษณะ (STYLE)

วิธีการมีดังนี้

1. เลือกรูปแบบของตัวอักษรจากรายการรูปแบบ ซึ่งมีให้เลือก 4 รูปแบบคือ
 - ชิคาโก (Chicago)
 - เจนีวา (Geneva)
 - มอนาโค (Monaco)
2. เลือกขนาดของอักษรจากรายการรูปแบบ ซึ่งมีขนาดตั้งแต่ 9 จนถึง 72 จุด (Point)
3. เลือกลักษณะของข้อความจากรายการลักษณะ



รูปที่ 2.37 แสดงวิธีการเลือกรูปแบบ ขนาด และลักษณะของอักขระ
เมื่อเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงพิมพ์หรือแก้ไขข้อความที่ต้องการ

2.4 การลอกแบบ และ ตัดต่อภาพ (Copy / Cut)

2.4.1 การลอกแบบหรือตัดต่อภาพในแฟ้มข้อมูลเดียวกัน

- การตัดต่อภาพ ทำได้โดยการเลือกภาพที่ต้องการตัดต่อ แล้วเลือกคำสั่งตัดต่อ (Cut) จากรายการแก้ไข (Edit) ภาพที่เลือกจะหายไป และไปปรากฏในคลิปบอร์ด (Clipboard) ถ้าต้องการนำภาพนั้นไปไว้ที่ใดให้ใช้คำสั่งลอกลง (Paste)

- การลอกแบบ เป็นการลอกแบบ หรือจำลองภาพที่ต้องการไปยังอีกที่หนึ่ง วิธีการคล้ายการตัดต่อภาพ แต่เลือกคำสั่งลอกแบบ (Copy) แทนคำสั่งตัดต่อ และภาพที่ถูกลอกแบบไปนั้นยังคงปรากฏอยู่

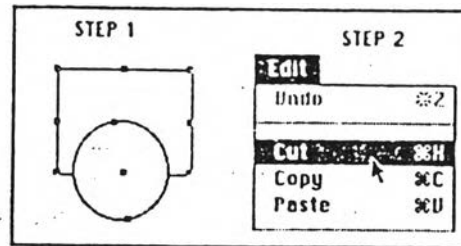
2.4.2 การลอกแบบหรือตัดต่อภาพไปยังแฟ้มข้อมูลอื่น

โปรแกรมแมกเดรานต์ อนุญาตให้มีการลอกแบบหรือตัดต่อภาพไปยังแฟ้มข้อมูลอื่น โดยภาพที่ถูกลอกลงนั้น จะแสดงขนาดตามสัดส่วน (Scale) ของแฟ้มข้อมูลนั้น ตัวอย่างเช่น ถ้าลอกแบบหรือตัดต่อภาพจากแฟ้มข้อมูลที่ใช้สัดส่วน 1 ต่อ 20 นิ้ว แล้วลอกลงไปแฟ้มข้อมูลที่ใช้สัดส่วน 1 ต่อ 10 นิ้ว ภาพที่ลอกลงจะแสดงขนาดเป็น 2 เท่าของแฟ้มข้อมูลเดิม โดย

ที่ขนาดของภาพนั้นจะเท่าเดิม แต่ภาพที่แสดงให้เห็นจะแสดงตามสัดส่วนของแฟ้มข้อมูล

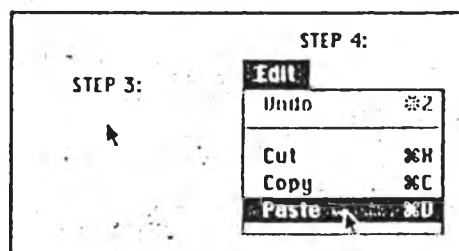
วิธีการมีดังนี้

1. เลือกภาพที่ต้องการลอกแบบหรือตัดต่อ



รูปที่ 2.38 แสดงวิธีการตัดต่อภาพ

2. เลือกคำสั่งลอกแบบหรือตัดต่อจากรายการแก้ไข (EDIT)
3. เลือกตำแหน่งที่ต้องการ โดยกดเมาส์ที่ตำแหน่งนั้น
4. เลือกคำสั่งลอก (PASTE) จากรายการแก้ไข ถ้าต้องการลอกรูปนั้นลงแฟ้มข้อมูลอื่น ต้องทำการเปิดแฟ้มข้อมูลนั้นก่อน แล้วจึงใช้คำสั่งลอก



รูปที่ 2.39 แสดงวิธีการลอกภาพลงแฟ้มข้อมูล

ภาพนั้นจะถูกลอกลงแฟ้มข้อมูลที่ต้องการ โดยที่ถ้าใช้คำสั่งตัดต่อภาพเดิมจะหายไป