

เอกสารประกอบการเรียนรู้ หน่วยที่ 5

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปในงานเขียนแบบ

ชื่อหน่วย การป้อนค่าพิกัด และ คำสั่งเบื้องต้นในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป จำนวน 4 ชั่วโมง

รหัสวิชา 20100-1001 ชื่อวิชา เขียนแบบเทคนิคเบื้องต้น ระดับชั้น ปวช .1

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 1. บอกหน้าที่ของส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรมAutoCAD ได้ตามหลักการ
- 2. อธิบายวิธีการกำหนดตำแหน่งพิกัดการเขียนแบบบนหน้าจอโปรแกรมได้ตามหลักการ
- 3. กำหนดค่าตำแหน่งพิกัดในแบบงานได้ตามหลักการ
- 4. อธิบายวิธีการเลือกวัตถุแบบกลุ่มได้ตามหลักการ
- 5. บอกรูปแบบการใช้คำสั่งเริ่มต้นในการเขียนแบบงานได้ตามหลักการ
- 6. ใช้คำสั่งการจัดการไฟล์และเริ่มต้นในการเขียนแบบงานได้ตามขั้นตอน
- 7. เขียนเส้นตรงตามพิกัดแบบที่กำหนดได้ตามขั้นตอน
- 8. อธิบายวิธีการควบคุมการแสดงภาพในหน้าจอโปรแกรมได้ตามหลักการ

1. ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในงานเขียนแบบ

1.1 หน้าจอโปรแกรมAutoCAD

โปรแกรม AutoCAD เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสำหรับการออกแบบและเขียนแบบงานใน สาขาต่างๆ เช่น งานก่อสร้าง งานโลหะแผ่น งานเครื่องกล ฯลฯ โดยที่ในส่วนของหน้าจอโปรแกรม AutoCAD นั้น ได้มีการจัดเตรียมหน้าจอสำหรับการทำงาน(work space) ในด้านงานเขียนแบบแบ่งออกเป็น 4 แบบด้วยกัน คือ







 1.1.1 หน้าจอการทำงานแบบDrafting & Annotation เป็นหน้าจอโปรแกรม AutoCAD ที่ทำ การจัดรวมกลุ่มคำสั่งของไอคอน (Ribbon Toolsbar) ในหมวดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานการเขียนแบบ
2 มิติให้อยู่รวมกัน เพื่อความสะดวกในการเลือกใช้คำสั่งในงานเขียนแบบ 2 มิติ



รูปที่5.2 หน้าจอโปรแกรมแบบ 3D Basic

1.1.2 หน้าจอการทำงานแบบ 3D Basic เป็นหน้าจอโปรแกรมAutoCAD ที่ทำการ จัดสัญรูปของกลุ่มคำสั่งพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานการออกแบบวัตถุ 3มิติให้อยู่รวมกัน เพื่อความสะดวกใน การเลือกใช้คำสั่งสำหรับการออกแบบวัตถุ 3 มิติ





1.1.3 หน้าจอการทำงานแบบ 3D Modeling เป็นหน้าจอโปรแกรมที่ทำการจัดสัญรูปของ
กลุ่มคำสั่งในหมวดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน การออกแบบเขียนแบบงานวัตถุ 2 มิติและ 3 มิติ ให้อยู่รวมกัน
เพื่อความสะดวกในการเลือกใช้คำสั่งสำหรับการออกแบบและการแก้ไขวัตถุ 3 มิติ และแบบงาน
2 มิติ

				• •	
)rawing1.dwg	pe a keyword or phrase	ቶች 🕺 Sign In 🔹 👌		
File Edit View Insert Format Tools Dr	aw Dimension Modify Param	ietric Window Help Expré	ESS	– [–] – ×	
Start Drawing1* +					
	ᄚᆡᄲᅐᅝᅐᆝᅖᄈ	II ≥ 11 N A∕_	Standard 💌 🛋	ISO-25 💽 📝 Standar	
AutoCAD Classic	0	🗾 🖉 🍃 🐔 🔲 DyLay	ver 🗾 📃	ByLayer 🗾 By	
[-][Top][2D Wireframe]					
~~				W 100 E 😘	
				s 🛝	
				wcs 🗟 🗳	
~ ~					
<u>م</u>					
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				X **	
				P	
in×					
X WSCURRENT a Enter new value for WSCURRENT <"AutoCAD Classic">: *Cancel*					
► Type a command					
Model Layout1 Layout1 (3) Layout2 +	* MODEL 🗰 🗰 🗸	⊾ Ø • \ • 🖊 ∎ •	<u> </u>	- + 12 🕗 🛱 📼 😑	

รูปที่5.4 หน้าจอโปรแกรมแบบ Classic

1.1.4 หน้าจอการทำงานแบบ Classic เป็นหน้าจอโปรแกรมรุ่นแรกของโปรแกรม AutoCAD ที่มี ลักษณะของไอคอนแบ่งเป็นหมวดหมู่ จำนวนไม่มากตามกลุ่มคำสั่ง ซึ่งส่วนมากจะอยู่ในกลุ่มของเมนูบาร์ด้านบน เป็นหลัก โดยที่ผู้ใช้งานนิยมใช้คำย่อแทนการเลือกใช้จากไอคอน ทั้งนี้เนื่องจากเป็นหน้าจอโปรแกรมแบบดั้งเดิม ที่ยังไม่มีรูปแบบของกลุ่มไอคอนให้เลือกใช้มากนัก





เอกสารประกอบการเรียนรู้ หน่วยที่ 5

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปในงานเขียนแบบ

ชื่อหน่วย การป้อนค่าพิกัด และ คำสั่งเบื้องต้นในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป จำนวน 4 ชั่วโมง

รหัสวิชา 20100-1001 ชื่อวิชา เขียนแบบเทคนิคเบื้องต้น ระดับชั้น ปวช .1

1.2.7 Ribbon bars (7) เป็นกลุ่มเครื่องมือของคำสั่งแต่ละกลุ่ม ที่แสดงเป็นไอคอนของกลุ่ม คำสั่ง เช่น Draw , Modify , Annotation , Layer , Properties ฯลฯ ซึ่งกลุ่มเครื่องมือคำสั่งแต่ละกลุ่มนั้น จะแสดงคำสั่งย่อยอื่นๆ เมื่อผู้ใช้คลิกเลือกที่บริเวณรูปสามเหลี่ยมทึบ

1.2.8 UCS Icon (8) เป็นส่วนที่ใช้แสดงระนาบการเขียนในลักษณะต่างๆ เช่นระนาบ
2 มิติจะแสดงทิศทางของเส้นแกน X ,Y และถ้าเป็นระนาบ 3 มิติ จะแสดงทิศทางของเส้นแกน X ,Y และ Z

1.2.9 Cross Hair (9) เป็นเคอร์เซอร์ที่ใช้แสดงตำแหน่งระนาบแกน X และระนาบแกน Y บนพื้นที่ทำงาน เคลื่อนที่ตามการเคลื่อนที่ของเมาส์ เปรียบได้กับปลายปากกาเขียนแบบที่ใช้ในการเขียน ตามคำสั่งกำหนด

1.2.10 Model Space (10) เป็นพื้นที่ที่ใช้สำหรับการออกแบบหรือเขียนแบบงานตามขนาด จริง หรือแบบ Full Scale

1.2.11 Layout1 และ Layout2 (11) เป็นส่วนที่เป็น Paper Space หรือหน้ากระดาษ ใช้ สำหรับการวางรูปในกระดาษและกำหนดรายละเอียด ก่อนทำการพิมพ์

1.2.12 Command Line (12) เป็นบรรทัดที่คอยรับคำสั่ง รวมถึงแสดงรายละเอียดของคำสั่ง เพื่อใช้สำหรับการโต้ตอบระหว่างโปรแกรมและผู้ใช้งาน

1.2.13 Status Bar (13) เป็นส่วนที่แสดงสถานะของคำสั่งช่วยในการทำงานของโปรแกรม และแสดงพิกัดของ Cross Hair ในขณะทำงาน

1.2.14 Model / Paper (14) เป็นส่วนที่ใช้สำหรับสลับหน้าจอการทำงานของส่วน Model และPaper ในพื้นที่การทำงานของส่วน Layout เพื่อกำหนดให้อยู่ในสถานะของกระดาษหรือการแก้ไขแบบงาน

1.2.15 Annotation Bar (15) เป็นแท็ปที่ใช้สำหรับเลือกมาตราส่วนการแสดงแบบงานใน กรอบมุมมองแสดงแบบงาน บนพื้นที่ของการทำงานของส่วน Layout ในขณะอยู่ในโหมด Model

1.2.16 Application Status Bar Menu (16) เป็นส่วนที่ใช้สำหรับเพิ่มหรือลดเครื่องมือ ที่ใช้ ช่วยในแสดงแบบงานบนพื้นที่ของการทำงานของส่วน Layout



2. การป้อนค่าตำแหน่งพิกัดบนหน้าจอโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ

ในส่วนของพื้นที่สำหรับการออกแบบหรือเขียนแบบงาน (Model space) ของโปรแกรม AutoCAD นั้น มีพื้นที่ที่ใช้สำหรับการออกแบบและเขียนแบบไม่จำกัดขนาด จะออกแบบให้ใหญ่โต หรือมีขนาดเล็กเท่าใดก็ได้ใน การเขียนด้วยขนาดจริง ซึ่งโปรแกรมAutoCAD จะกำหนดให้จุดตัดกันของระนาบเส้น X และระนาบเส้น Y เป็น จุดกำเนิด (Origin) พิกัดของตำแหน่งค่า X =0 และค่า Y =0 ดังนั้นพื้นที่ทั้งหมดของการออกแบบงานหรือเขียน แบบงานจะมีตำแหน่งพิกัดทั้งหมด เช่นเมื่อต้องการเขียนเส้นความยาว 10 หน่วย จะต้องระบุพิกัดจุดปลายของ เส้นแต่ละจุดของเส้นตามพิกัดที่กำหนด เพื่อให้ได้ความยาวตามต้องการ ซึ่งในส่วนของโปรแกรมAutoCAD มี ลักษณะการกำหนดค่าพิกัดตำแหน่งดังนี้คือ

2.1 ระบบพิกัดสมบูรณ์ (Absolute Coordinate)

เป็นระบบพิกัดที่วัดระยะจากจุดกำเนิด (Origin) ที่จุดตัดของแกน X=0 และ แกน Y=0 ไปยังจุดตัดกันที่เกิดขึ้นในระนาบแกน X และแกน Y โดยมีรูปแบบการป้อนค่าพิกัดตำแหน่งดังนี้คือ X,Y



รูปที่5.6 ระบบพิกัดสมบูรณ์ (Absolute Coordinate)

จากภาพ เป็นการเขียนเส้นตรง AB โดยที่จุด A จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิง จากจุดกำเนิดวัดความยาวทางแกน X = 5 หน่วย และวัดความสูงทางแกน Y = 10 หน่วย เขียนระบบพิกัด ตำแหน่งได้คือ 5,10 (X,Y) ที่จุด B จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุดกำเนิดวัดความยาวทางแกน X =40 หน่วย และวัดความสูงทางแกน Y = 35 หน่วย เขียนระบบพิกัดตำแหน่งได้คือ 40,35 (X,Y)



รูปที่5.7 ระบบพิกัดสัมพันธ์ (Relative Coordinate)

จากภาพเป็นการเขียนเส้นตรง AB,BC,CD โดยที่จุด A เป็นจุดเริ่มต้นของการเขียนเส้น ซึ่งไม่ทราบพิกัดตำแหน่ง ที่จุด B จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด A โดยวัดความยาวทางแกน X = 20 หน่วย และวัดความสูงทางแกน Y = 5 หน่วย เขียนระบบพิกัดตำแหน่งได้คือ @20,5 (@X,Y) ที่จุด C จะมีค่าพิกัด ตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด B โดยวัดความยาวทางแกน X = 11 หน่วย และวัดความสูงทางแกนY= 12 หน่วย เขียนระบบพิกัดตำแหน่งได้คือ @11,12 (@X,Y) ที่จุด D จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด C โดยวัดความ ยาวทางแกน X = 22 หน่วย และวัดความสูงทางแกน Y = 11 หน่วย เขียนระบบพิกัดตำแหน่งได้คือ @22,11 (@X,Y)



2.3 ระบบพิกัดสัมพันธ์เชิงมุม (Relative Polar)

เป็นการกำหนดค่าพิกัดจากความยาวในแนวรัศมีและมุมที่กระทำกับแกน X โดยอ้างอิงจากจุด ใดๆ นอกเหนือจากจุดกำเนิด (X=0,Y=0) ให้มีค่าเป็นจุดกำเนิดชั่วคราว (Origin) โดยใช้เครื่องหมาย @ นำหน้ามี รูปแบบดังนี้คือ @ระยะทาง < มุม



รูปที่5.8 ระบบพิกัดสมบูรณ์ (Absolute Coordinate)

จากภาพ เป็นการเขียนเส้นตรง AB,BC,CD โดยที่จุด A เป็นจุดเริ่มต้นของการเขียนเส้น ซึ่งไม่ ทราบพิกัดตำแหน่ง ที่จุด B จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด A โดยวัดความยาวรัศมี = 20 หน่วย และมีมุมที่ กระทำกับแกน X = 15 องศา เขียนระบบพิกัดตำแหน่งได้คือ @20<15 (@ระยะทาง,มุม) ที่จุด C จะมีค่าพิกัด ตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด B โดยวัดความยาวรัศมี = 16 หน่วย และมีมุมที่กระทำกับแกน X = 50 องศา เขียน ระบบพิกัดตำแหน่งได้คือ @16<50 (@ระยะทาง,มุม) ที่จุด D จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด C โดยวัด ความยาวรัศมี = 24 หน่วย และมีมุมที่กระทำกับแกน X = 27 องศา เขียนระบบ พิกัดตำแหน่งได้คือ @24<27 (@ระยะทาง,มุม)

> <u>หมายเหตุ</u> 1. มุมทวนเข็มนาฬิกามีค่าเป็นบวก มุมตามเข็มนาฬิกามีค่าเป็นลบ 2. จะต้องทราบถึงขนาดความยาวเส้นและมุมที่กระทำกับแนวแกน X



เป็นการกำหนดค่าพิกัดโดยอ้างอิงจากจุดใดๆ บนหน้าจอของพื้นที่สำหรับการออกแบบ หรือเขียนแบบงาน (Model space) โดยใช้การวิธีการป้อนค่าระยะความยาวที่กำหนด ไปตามแนวเส้น ทิศทางการเคลื่อนที่ของ Cross Hair ที่กำหนด



รูปที่5.9 การกำหนดความยาวเส้นตามทิศทางของเมาส์

จากภาพ เป็นการเขียนเส้นตรง AB,BC โดยที่จุด A เป็นจุดเริ่มต้นของการเขียนเส้น ซึ่งไม่ทราบพิกัดตำแหน่ง ที่จุด B จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด A ระยะความยาว 50 หน่วยตามทิศทาง ของตำแหน่ง Cross Hair ที่กำหนด ที่จุด C จะมีค่าพิกัดตำแหน่งที่อ้างอิงจากจุด B ระยะความยาว 10 หน่วย ตามทิศทางของตำแหน่ง Cross Hair ที่กำหนด





รูปที่5.12 การเลือกไอคอนคำสั่งจาก Ribbon Toolbars

3.1.3 ใช้เมาส์คลิกเลือกไอคอนของคำสั่ง ในกลุ่มคำสั่ง Ribbon Toolbars ที่แสดงอยู่บนหน้าจอ โดยเมื่อเลื่อนตำเหน่งเมาส์ไปยังสัญรูปนั้นๆ โปรแกรมจะแสดงชื่อของคำสั่งและลักษณะการใช้งานโดยอัตโนมัติ (Tools Tips)

3.2. การเลือกวัตถุ (Select Object)

การเลือกวัตถุ (Select Object) ที่ถูกต้องนั้นจะเป็นเทคนิคหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เขียนแบบ สามารถทำการ เลือกวัตถุได้อย่างรวดเร็วและเลือกกลุ่มของวัตถุที่ต้องการได้ ลักษณะการเลือกวัตถุนั้นจะพบในกลุ่มของคำสั่ง สำหรับแก้ไขปรับปรุงวัตถุ (Modify) โดยที่เมื่ออยู่ในสถานะของการเลือกวัตถุ ลักษณะของเส้นตัด Cross Hair จะเปลี่ยนเป็นกรอบสี่เหลี่ยม สำหรับเลือกวัตถุในแบบงานที่ต้องการ สามารถแบ่งลักษณะการเลือกวัตถุเป็น 3 ลักษณะ คือ





เป็นการเลือกโดยเลื่อนตำแหน่งของกรอบสี่เหลี่ยม (Cross Hair) ให้อยู่บนวัตถุที่ต้องการเลือก ้ และทำการคลิกเมาส์ปุ่มซ้ายเพื่อเลือกวัตถุนั้น วัตถุที่ถูกเลือกจะเปลี่ยนลักษณะเป็นเส้นประเพื่อให้ผู้ใช้งานทราบ ดังภาพ กรอบสี่เหลี่ยม



ทิศทางการสร้าง กรอบสี่เหลี่ยม

รูปที่5.14 การเลือกแบบกลุ่ม Windows

3.2.2 การเลือกแบบกลุ่ม Windows

การเลือกลักษณะนี้ เป็นการเลือกโดยการสร้างกรอบสี่เหลี่ยมเส้นเต็ม พื้นที่สีครามครอบคลุม ้ วัตถุที่ต้องการเลือก โดยมีหลักการว่า "<u>วัตถุที่อยู่ภายในพื้นที่กรอบสี่เหลียมเส้นเต็มเท่านั้นเป็นวัตถุที่ถูกเลือก</u>" จากภาพ เป็นการเลือกเส้นที่อยู่ตรงกลาง โดยเลื่อนตำแหน่งของกรอบสี่เหลี่ยม (Cross Hair) ให้อยู่นอกวัตถุที่ต้องการเลือก ในทิศทางด้านบนซ้ายของวัตถุ เพื่อทำการการสร้างกรอบสี่เหลี่ยมโดยมีทิศทาง เยื้องลงด้านมุมขวาล่าง ทำให้เส้นที่อยู่ตรงกลางอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมที่กำหนดขึ้น



ระดับชั้น ปวช .1



เอกสารประกอบการเรียนรู้ หน่วยที่ 5

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปในงานเขียนแบบ

ชื่อหน่วย การป้อนค่าพิกัด และ คำสั่งเบื้องต้นในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป จำนวน 4 ชั่วโมง

รหัสวิชา 20100-1001 ชื่อวิชา เขียนแบบเทคนิคเบื้องต้น ระดับชั้น ปวช .1

3.2.3 การเลือกแบบกลุ่ม Crossing

การเลือกลักษณะนี้เป็นการเลือกโดยการสร้างกรอบสี่เหลี่ยมมีลักษณะเป็นเส้นประ พื้นที่สีเขียว ครอบคลุมวัตถุที่ต้องการเลือก โดยมีหลักการว่า"<u>วัตถุที่อยู่ในพื้นที่กรอบสี่เหลี่ยมเส้นประหรือถูกเส้นประพาด</u> <u>ผ่านเป็นวัตถุที่ถูกเลือก</u>"

จากภาพ เป็นการเลือกเส้นทั้งหมด โดยเลื่อนตำแหน่งของกรอบสี่เหลี่ยม(Cross Hair) ให้อยู่นอกวัตถุที่ต้องการเลือก ในทิศทางด้านบนขวาของวัตถุ เพื่อทำการการสร้างกรอบสี่เหลี่ยมโดยมีทิศทาง เยื้องลงด้านมุมซ้ายล่าง ทำให้เส้นอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมเส้นประและถูกกรอบสี่เหลี่ยมเส้นประพาดผ่าน ซึ่งทำให้ เส้นทั้งหมดถูกเลือก



รูปที่5.16 ลักษณะของเส้นตรง

Line เป็นคำสั่งที่ใช้สำหรับเขียนเส้นตรง อยู่ในกลุ่มคำสั่ง Draw โดยการเขียนเส้นตรง 1 เส้น จะประกอบด้วยจุดสองจุดคือ จุดปลายเส้นที่1 และจุดปลายเส้นที่ 2 ซึ่งจุดปลายเส้นทั้งสองสามารถเป็นได้ทั้ง จุดเริ่มต้นของเส้นและจุดสิ้นสุดของเส้น

Command:_LINE Specify first point: กำหนดค่าพิกัดตำแหน่งจุดเริ่มต้น

Specify next point or [Undo]:กำหนดค่าพิกัดตำแหน่งจุดต่อไป หรือ ยกเลิกโดยเลือกคำสั่ง Undo

Specify next point or [Undo]:กำหนดค่าพิกัดตำแหน่งจุดต่อไป หรือ ยกเลิกโดยเลือกคำสั่ง Undo

Specify next point or [Undo]: สิ้นสุดคำสั่งโดยการกด Enter หรือคลิกเม้าส์ปุ่มขวา

เมื่อเริ่มใช้คำสั่ง Line โปรแกรมจะให้ผู้เขียนกำหนดจุดแรกของเส้นตรง (first point) หลังจาก นั้นก็จะให้กำหนดจุดต่อไป(next point) จนสิ้นสุดการเขียนเส้นตรงตามที่ผู้เขียนต้องการ และเมื่อต้องการออก จากคำสั่งให้กดปุ่ม Enter หรือคลิกปุ่มขวาของเมาส์เพื่อออกจากคำสั่ง





3.5.2 ยกเลิกคำสั่งหลัก เป็นการยกเลิกการทำงานของคำสั่งที่ทำงานผ่านไป โดยการพิมพ์ Undo ที่บรรทัด Command line แล้วกดปุ่ม Enter จากภาพเป็นการเขียนวัตถุโดยเริ่มจากการเขียนเส้นตรง วงกลม และรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งเมื่อทำการพิมพ์คำสั่ง Undo ในบรรทัด Command line จะเป็นการยกเลิกการทำงานของ คำสั่งสร้างรูปสี่เหลี่ยม ``และเมื่อพิมพ์คำสั่ง Undo ก็จะเป็นการยกเลิกคำสั่งวงกลมตามลำดับ

Command: Line	(เขียนเส้นตรง)		
Command: Circle	(เขียนวงกลม)		
Command: Rectangle	(เขียนสี่เหลี่ยม)		
Command: Undo	(ยกเลิกคำสั่งสี่เหลี่ยม)		
Command: Undo	(ยกเลิกคำสั่งวงกลม)		



3.6 คำสั่ง New

New เป็นคำสั่งสำหรับการสร้างไฟล์ข้อมูลพื้นที่สำหรับการเขียนแบบงานเพิ่มเติม เมื่อ ทำการสร้างไฟล์งานใหม่ โปรแกรมจะแสดงกรอบโต้ตอบSeclect Template เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ทำการ เลือกรูปแบบของกระดาษที่โปรแกรมจัดเตรียมไว้



รูปที่ 5.19 หน้าจอ Select Template คำสั่ง New

ในส่วนรายละเอียดของกรอบโต้ตอบ Select template นั้นจะแสดงรายละเอียดดังนี้คือ 3.6.1 Look in (1) เป็นส่วนที่แสดงตำแหน่งที่จัดเก็บไฟล์Template

3.6.2 Name (2) เป็นส่วนที่ใช้สำหรับแสดงรูปแบบของกระดาษในมาตรฐานต่างๆที่โปรแกรม จัดเตรียมไว้ให้ผู้ใช้งาน

3.6.3 Preview (3) เป็นส่วนที่แสดงภาพของรูปแบบกระดาษก่อนเรียกใช้งาน

3.6.4 File name (4) เป็นส่วนที่ใช้แสดงชื่อของรูปแบบของกระดาษที่ถูกเลือก

3.6.5 Files of type (5) เป็นส่วนที่แสดงนามสกุลของไฟล์ Template

3.6.6 Open (6) เป็นปุ่มสำหรับเปิดเพื่อนำรูปแบบของกระดาษมาใช้งาน

3.6.7 Cancel (7) เป็นปุ่มสำหรับยกเลิกการใช้คำสั่งสร้างไฟล์งานใหม่



