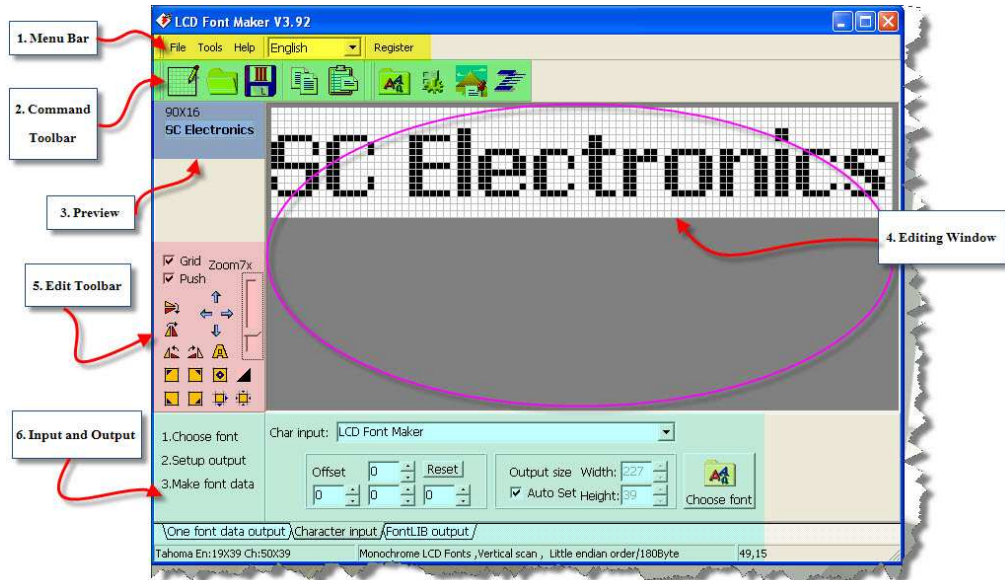


# 1. การใช้โปรแกรม LCD Font Maker 3.92

## 1.1 สภาพแวดล้อมของโปรแกรม LCD Font Maker 3.92



รูปที่ 1.1 แสดงสภาพแวดล้อมของโปรแกรม LCD Font Maker 3.92

### 1) The Menu Bar

จะอยู่ด้านบนของหน้าจอซึ่งจะรวบรวมคำสั่งต่าง ๆ



รูปที่ 1.2 แสดง The Menu Bar

### 1.1 คำสั่งของเมนู File

เมนูไฟล์จะมีคำสั่งที่ใช้สำหรับจัดการไฟล์ ซึ่งประกอบไปด้วยคำสั่งต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 1\_1 แสดงคำอธิบายของคำสั่งเมนู File

คำสั่งเมนู File	คีย์ลัด	คำอธิบาย
New picture file...	Ctrl+N	สร้างไฟล์ใหม่
Open picture file...	Ctrl+O	เปิดไฟล์ที่บันทึกไว้
Save picture file...	Ctrl+S	บันทึกไฟล์ ซึ่งเป็นไฟล์ .bmp
Exit	-	ออกจากโปรแกรม

### 1.2 คำสั่งของเมนู Tool

เมนูไฟล์จะมีคำสั่งที่ใช้สำหรับตั้งค่าต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วยคำสั่งต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 2\_2 แสดงคำอธิบายของคำสั่งเมนู Tool

คำสั่งเมนู Tool	คีย์ลัด	คำอธิบาย
Copy picture	F3	คัดลอกงานที่เราสร้างไว้
Paste picture	F4	วางงานที่เราสร้างไว้
Option ...	-	ตั้งค่าต่าง ๆ
Make font data	F5	สร้าง โคลด์ตัวอักษร


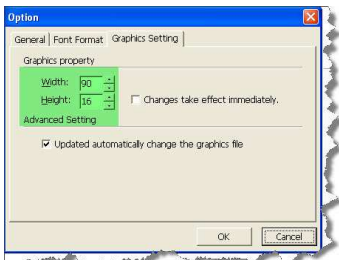




## 2) Command toolbars

Command Toolbars จะอยู่ด้านล่างเมนูบาร์ ลักษณะของคำสั่งจะซ้ำกับเมนูบาร์แต่ใช้งานได้สะดวกกว่า ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือต่อไปนี้



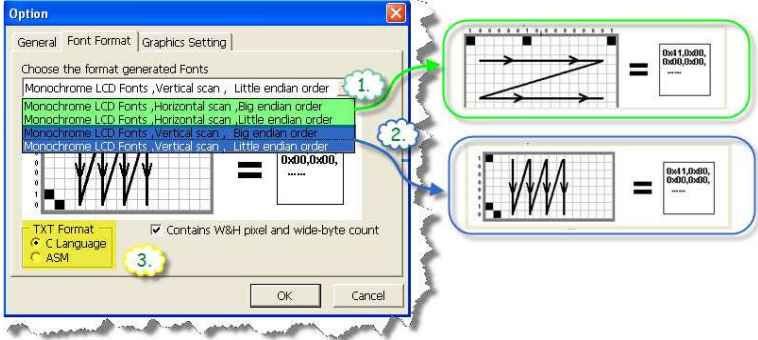



รูปที่ 1.3 แสดงคำสั่งของเมนู Tool

ตารางที่ 1\_3 แสดงคำอธิบายของคำสั่ง Command toolbars

Icon	คำสั่ง Command toolbars	คำอธิบาย
	New picture file...	สร้างไฟล์ใหม่ เมื่อคลิกจะปรากฏหน้าต่างกำหนดให้กำหนด Dot Pixels 
	Open picture file...	เปิดไฟล์ที่บันทึกไว้
	Save picture file...	บันทึกไฟล์ ซึ่งเป็นไฟล์ .bmp
	Copy graphic	คัดลอกงานที่เราสร้างไว้
	Paste graphic	วางงานที่เราสร้างไว้

ตารางที่ 1\_3 แสดงคำอธิบายของคำสั่ง Command toolbars (ต่อ)

Icon	คำสั่ง Command toolbars	คำอธิบาย
	Choose Font	เลือกชนิดของตัวอักษร, ลักษณะของตัวอักษร, ขนาดของตัวอักษร, สีของตัวอักษร
	Font Dialog Parameter	<p>เลือกทิศทางการกำเนิดของตัวอักษรและชนิดของโปรแกรมภาษาทาง Output Data ดังรูป</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เลือกให้ Scan ทางแนวนอน โดยเริ่มจากซ้ายไปขวา</li> <li>2. เลือกให้ Scan ทางแนวตั้ง โดยเริ่มจากบนลงล่าง</li> <li>3. ชนิดของโปรแกรมภาษาทาง Output Data มี 2 ชนิด คือ               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 โปรแกรมภาษาซี</li> <li>3.2 โปรแกรมภาษาแอสเซมบลี</li> </ol> </li> </ol> 
	Making a single font	สร้างโค้ดตัวอักษรเมื่อคลิกโปรแกรมจะทำการสร้างโค้ดสังเกตด้านล่างของส่วนเอาต์พุต

### 3) Preview

เป็นการดูภาพตัวอักษรที่สร้างในรูปแบบภาพรวม ดังรูป



รูปที่ 1.4 แสดงคำสั่งของเมนู Tool

#### 4) Editing Window

เป็นพื้นที่สร้างงาน การสร้าง Dot pixels นั้น โดยการคลิกซ้าย 1 ครั้ง (ไม่สามารถลากยาวได้) ถ้าต้องการยกเลิก Dot pixels นั้น ให้คลิกซ้ายซ้ำที่จุดเดิมอีก 1 ครั้ง

#### 5) Edit Toolbar

เป็นเครื่องมือเกี่ยวกับมุมมองหรือแก้ไขงาน ได้แก่ Grid, Push, Zoom, เลื่อนชิ้นงาน, หมุนชิ้นงาน ฯลฯ ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือต่อไปนี้





รูปที่ 1.5 แสดง Edit Toolbar

ตารางที่ 1\_4 แสดงคำอธิบายของคำสั่ง Edit Toolbar

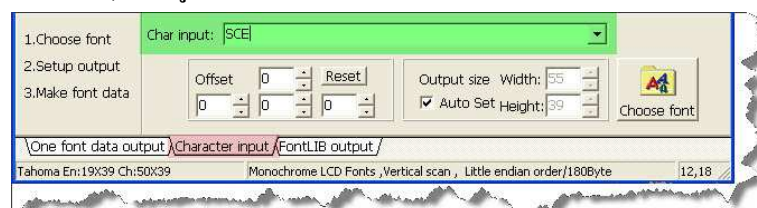
Icon	คำสั่ง Edit Toolbar	คำอธิบาย
<input checked="" type="checkbox"/> Grid <input checked="" type="checkbox"/> Push		Show Grid
	Move	เป็นเครื่องมือเลื่อนชิ้นงาน ได้ทั้งซ้ายขวาและขึ้นลง
	Zoom	เป็นเครื่องมือในการย่อขยายชิ้นงาน เลื่อนลงเป็นการย่อชิ้นงาน เลื่อนขึ้นเป็นการขยายชิ้นงาน โดยสามารถย่อขยายได้ Zoom 1X-Zoom 24X
		พลิกแนวตั้ง
		พลิกแนวนอน
	Rotate 90° CCW	หมุนซ้าย 90°
	Rotate 90° CW	หมุนขวา 90°

ตารางที่ 1.4 แสดงคำอธิบายของคำสั่ง Edit Toolbar (ต่อ)

Icon	คำสั่ง Edit Toolbar	คำอธิบาย
	Font cavern out	ทำตัวอักษรให้เป็นโพรงดังรูป 
	Move to top left corner	เลื่อนชิ้นงานชิดบนซ้าย
	Move to top left corner	เลื่อนชิ้นงานชิดล่างซ้าย
	Move to bottom Right corner	เลื่อนชิ้นงานชิดบนขวา
	Move to bottom Right corner	เลื่อนชิ้นงานชิดล่างขวา
	Move to center	เลื่อนชิ้นงานให้อยู่ตรงกลาง
	Change size	เปลี่ยนขนาดของ Dot pixels
	Compress size	ปรับขนาดของ Dot pixels ให้เท่ากับชิ้นงาน
	Anti-white show	สลับสีพื้นกับตัวอักษร

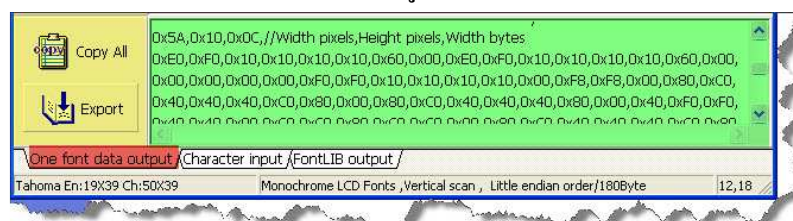
## 6) Input and Output

6.1 เป็นส่วนที่ใช้พิมพ์อักษรหรือข้อความ Char input: สามารถรับได้ทั้งอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ดังรูป



รูปที่ 1.6 ส่วนของ Input

6.2 เป็นส่วน Font data output คือ Source code ที่แปลงมาจากตัวอักษรหรือข้อความที่เราสร้างขึ้นสามารถแปลง Source code ได้ 2 ภาษา ได้แก่ Code C Language, Code Assembly Language และยังสามารถ Export ไฟล์เป็น .txt ดังรูป



รูปที่ 1.7 ส่วนของ Output

