

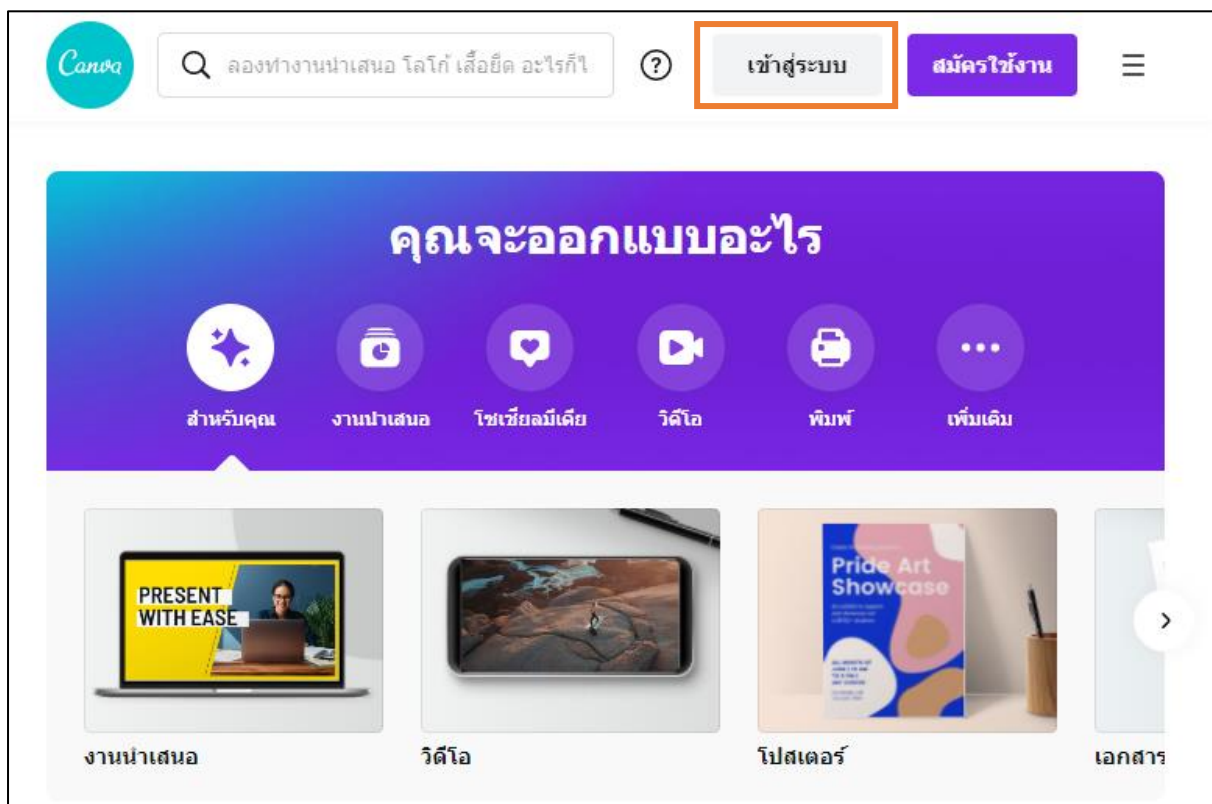


เรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อมีเดียด้วยโปรแกรม Canva

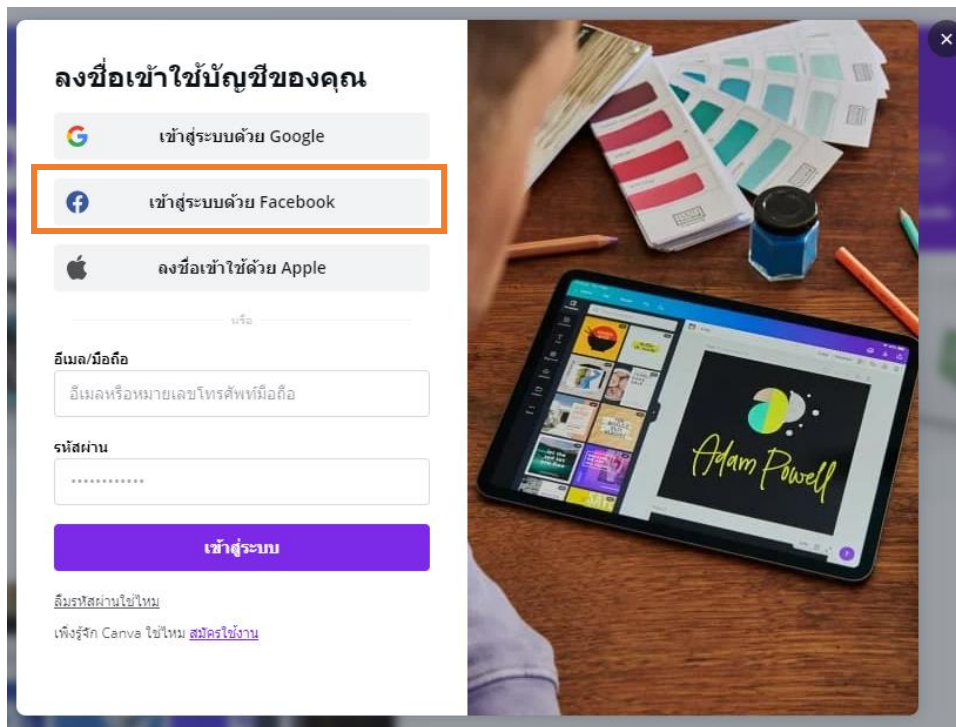
โปรแกรม Canva คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการสำหรับการสร้างแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับสร้างอาร์ตเวิร์ค กราฟฟิคสวยๆเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ อย่างง่าย สำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะเลยก็ใช้ได้ ไม่ว่าจะเป็นงานโปสเตอร์ แบรนเนอร์ ทำพรีเซนเทชั่น โฆษณาอินสตาแกรม เฟซบุ๊ก หน้าปกคลิปยูทูป แบรนเนอร์สำหรับเว็บไซต์ ซึ่งโปรแกรมจะมี Template สำเร็จรูปให้เราเลือกหลากหลายรูปแบบ เราเพียงแค่เลือกรูปแบบและปรับวัตถุหรือเพิ่มเติมวัตถุให้ตรงกับความต้องการ ก็สามารถสร้างงานออกแบบได้ด้วยตนเอง และที่สำคัญคือ สามารถใช้งานได้ฟรี นอกจากเว็บไซต์ canva แล้ว ก็ยังมีเวอร์ชัน application บนมือถือให้ใช้งานได้ง่ายๆ แล้วก็สะดวกด้วยนะค่ะ ไม่ต้องพกโน้ตบุ๊ก สามารถทำงานได้ตลอดเวลาที่ชอบอีกอย่างคือ ส่วนของ Blog ที่มีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ทั้งในเรื่องของดีไซน์และเรื่องธุรกิจ

วิธีการใช้งาน

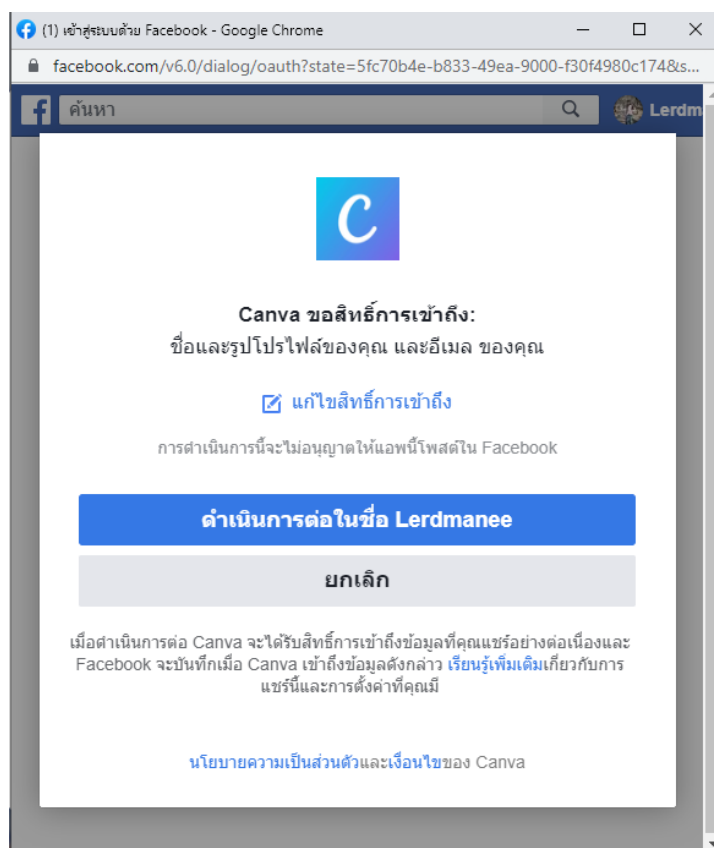
1. เข้าสู่เว็บไซต์ www.canva.com จะปรากฏหน้าจอดังรูป



เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ Canva แล้วก่อนเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อสร้างชิ้นงาน เราจะต้องทำการ Login หรือสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ก่อน ซึ่งการสมัครสมาชิกมีหลายแบบ เช่น เข้าด้วย User Google , Facebook หรือ E-Mail โดยเลือกเมนูเข้าสู่ระบบ สมัครใช้งานด้วย Google , สมัครใช้งานด้วย Facebook , สมัครใช้งานด้วยอีเมล

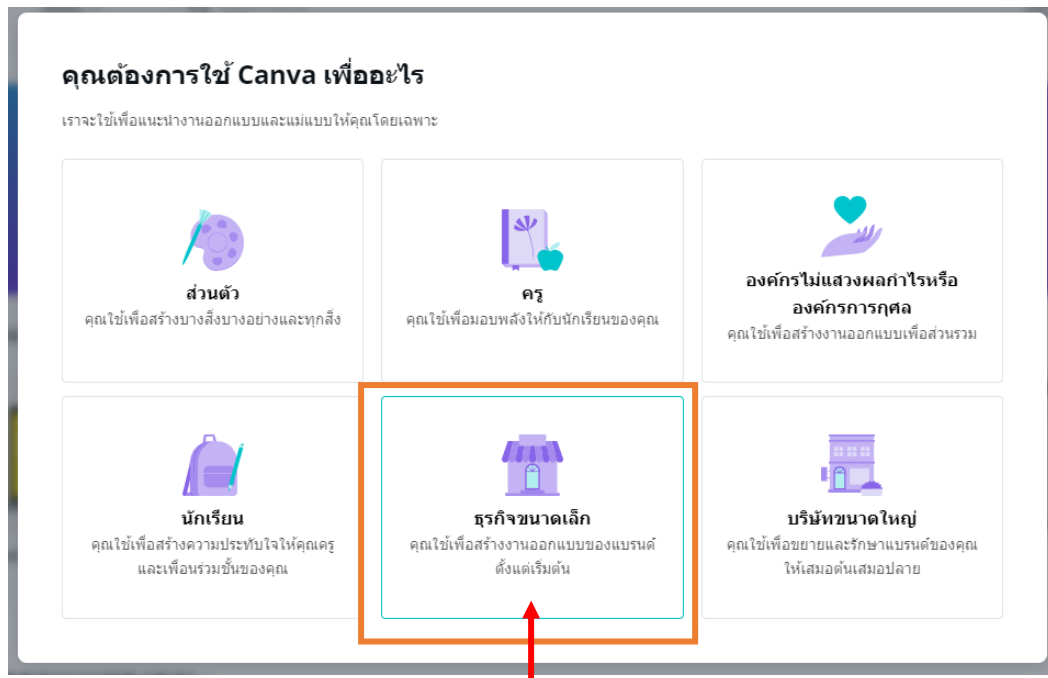


สำหรับการออกแบบนี้จะใช้ Facebook ในการ login เข้าสู่ระบบ หากเรา Login Facebook ใน พี่ชีจะ
ปรากฏชื่อ Facebook ของเรา ให้คลิกที่ปุ่ม ดำเนินการต่อในชื่อที่สื่อคอน โดยให้เราคลิกที่ปุ่ม สมัครใช้งาน
ด้วย Facebook จะปรากฏหน้าจอดังรูป



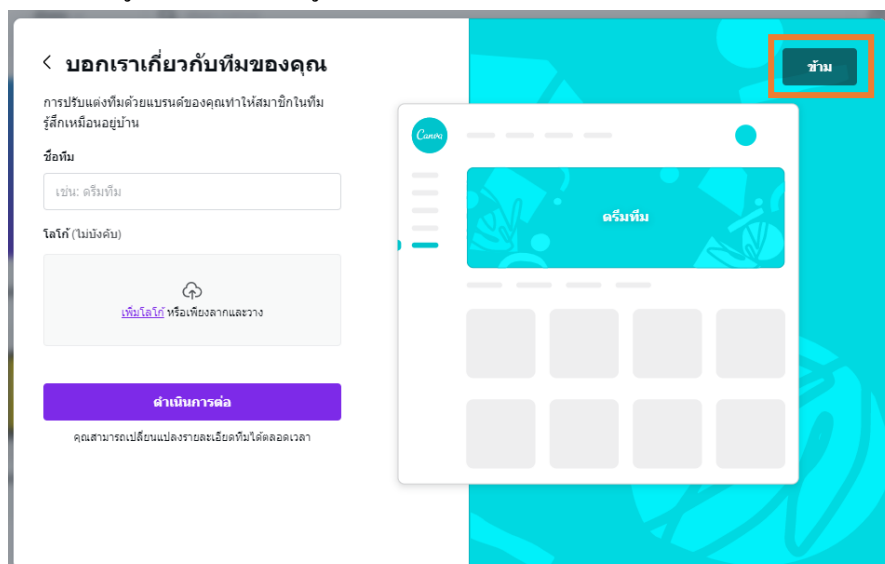
ให้คลิกที่ปุ่ม ดำเนินการต่อในชื่อ..... จะปรากฏหน้าจอเพื่อเริ่มการออกแบบ โดยในขั้นตอนนี้ โปรแกรมจะถามผู้ใช้งานว่าผู้ใช้งานเป็นใครและจะใช้งานประเภทอะไร “คุณต้องการใช้ Canva เพื่ออะไร” เพื่อที่โปรแกรมจะแนะนำรูปแบบของชิ้นงานให้ตรงกับความต้องการกับผู้ใช้งานได้ทันที ซึ่งจะมีรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้งานขึ้นมา

จากตัวอย่างให้ผู้ใช้งานเลือกรูปแบบ ธุรกิจขนาดเล็ก ซึ่งเราจะใช้สำหรับการออกแบบเพื่อนำไปเปิดร้านค้าและสร้างร้านค้าของตนเอง



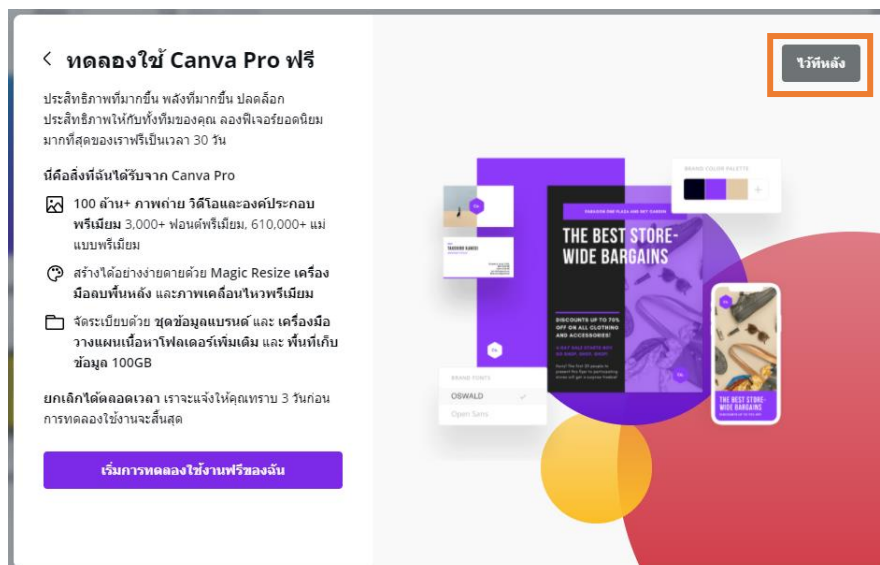
คลิกเลือกรูปแบบของการสร้างแบบที่ต้องการเพื่อให้โปรแกรมเลือกรูปแบบตามที่คุณต้องการ

จากนั้นโปรแกรมจะเข้าสู่หน้าจอตั้งค่าดังรูป

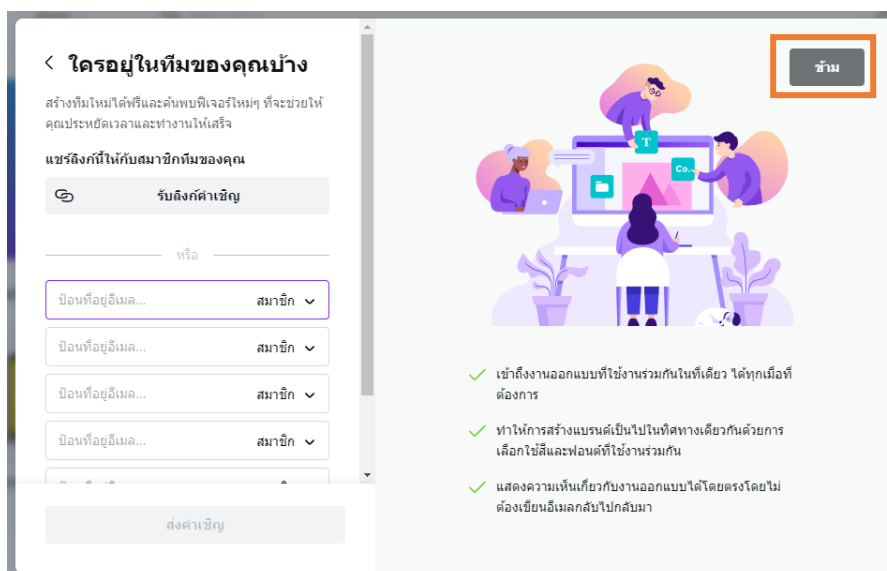


ในหน้าจะตั้งค่าเกี่ยวกับชื่อทีม ผู้เรียนจะตั้งก็ได้ไม่ตั้งก็ได้

- ตั้งค่าเสร็จแล้วกด “ดำเนินการต่อ”
- ไม่ตั้งค่ากด “ข้าม”

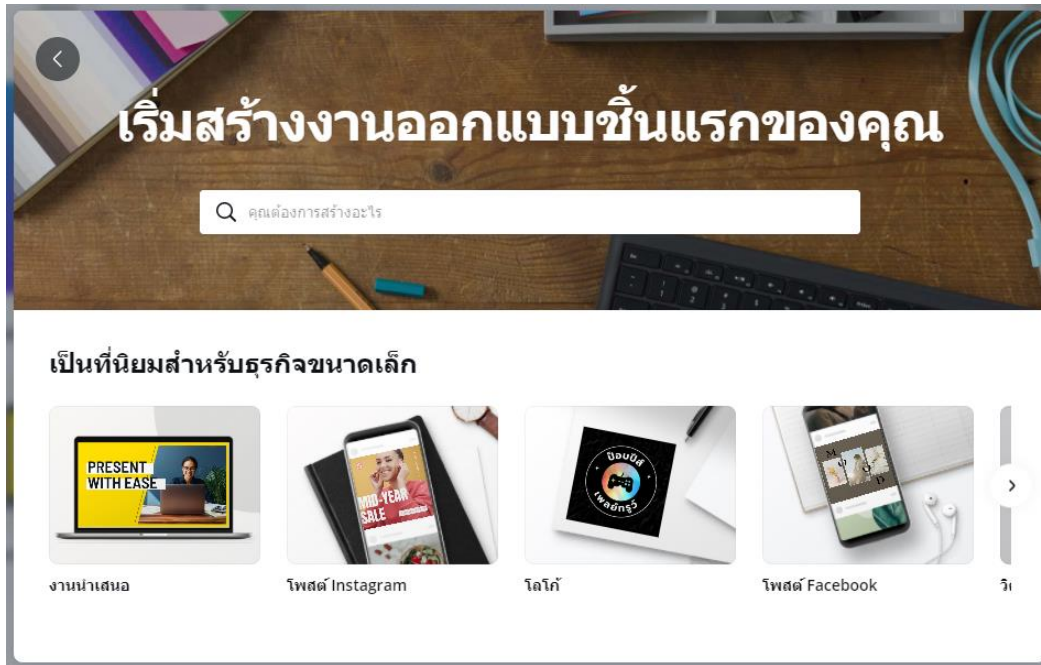


ในหน้านี้เป็นการโฆษณา กด “ไว้ที่หลัง”

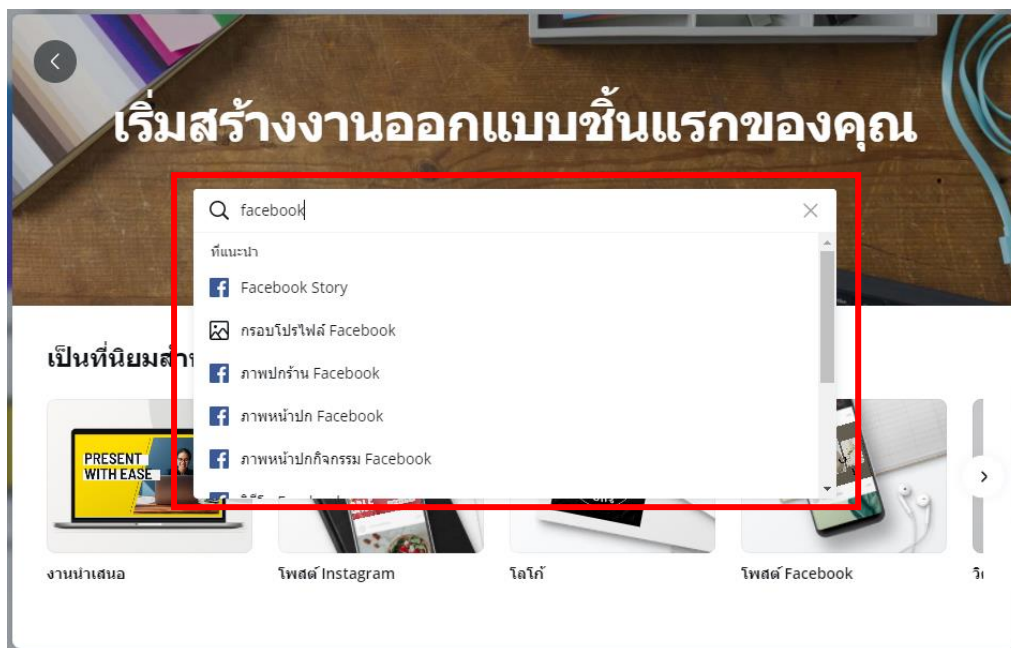


ในหน้านี้ให้กด “ข้าม”

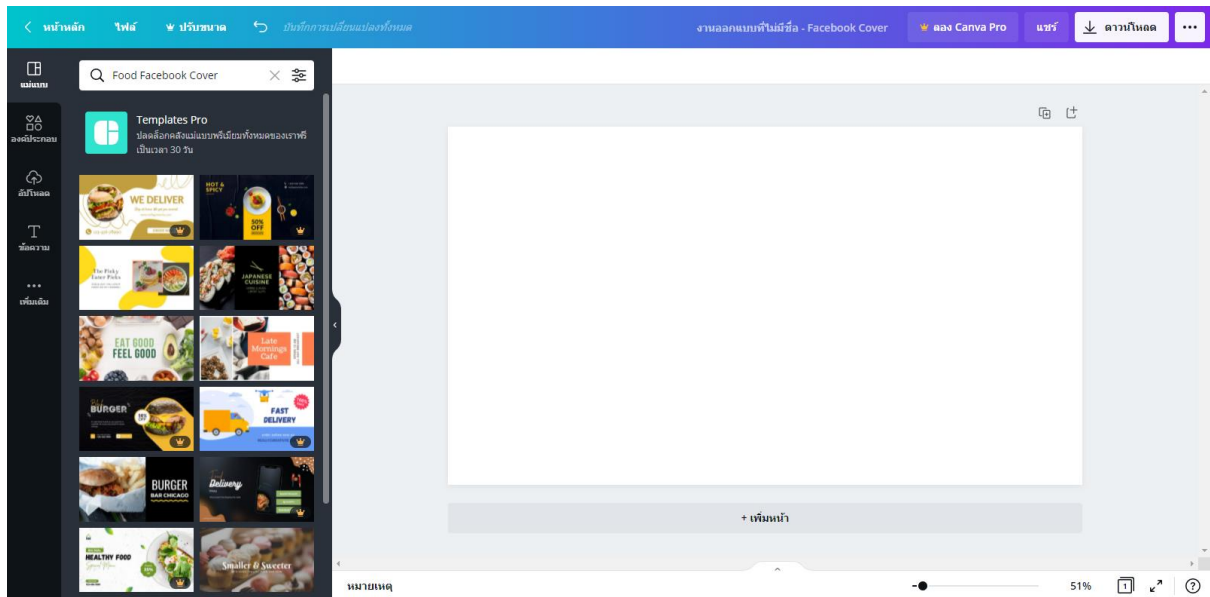
จากนั้นโปรแกรมจะเข้าสู่หน้าจอหลักของโปรแกรกดังรูป



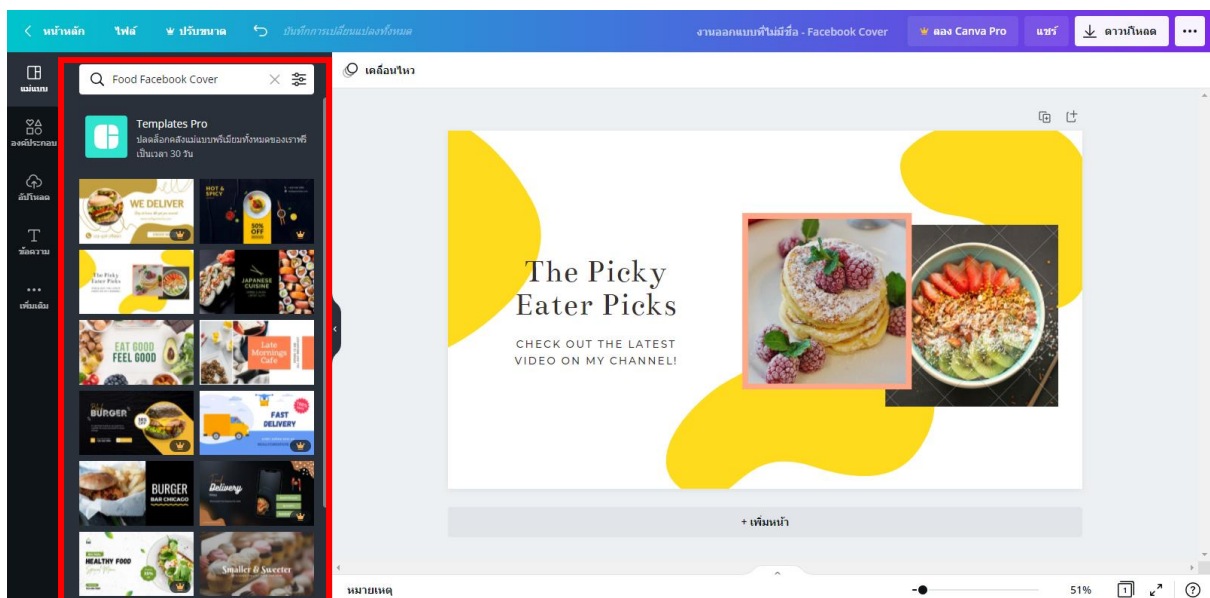
หลังจากนั้นพิมพ์รูปแบบของการออกแบบที่ต้องการ จะปรากฏหน้าจอของชิ้นงานขึ้นมาให้เลือก รูปแบบที่ต้องการ จากตัวอย่างเราจะสร้างภาพหน้าปกของ Facebook เราก็พิมพ์ข้อความ facebook ลงบน แถบการค้นหาชิ้นงาน การออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ facebook จะปรากฏเป็นหัวข้อขึ้นมาทันที ให้เราเลือกรูปแบบที่ต้องการสร้างในที่นี้ให้เลือกภาพหน้าปก facebook โดยการคลิกเมาส์รูปแบบที่ต้องการ จะปรากฏหน้าจอดังนี้



ให้เราเลือกภาพหน้าปกที่ต้องการโดยเลือกจากรูปแบบของ Template หรือชุดรูปแบบสำเร็จรูป โดยให้เลือกมา 1 รูปแบบ รูปแบบใดก็ได้ ซึ่งเราสามารถปรับแต่งรูปแบบย่อยหรือ ใส่ข้อความเพิ่มได้ภายหลัง



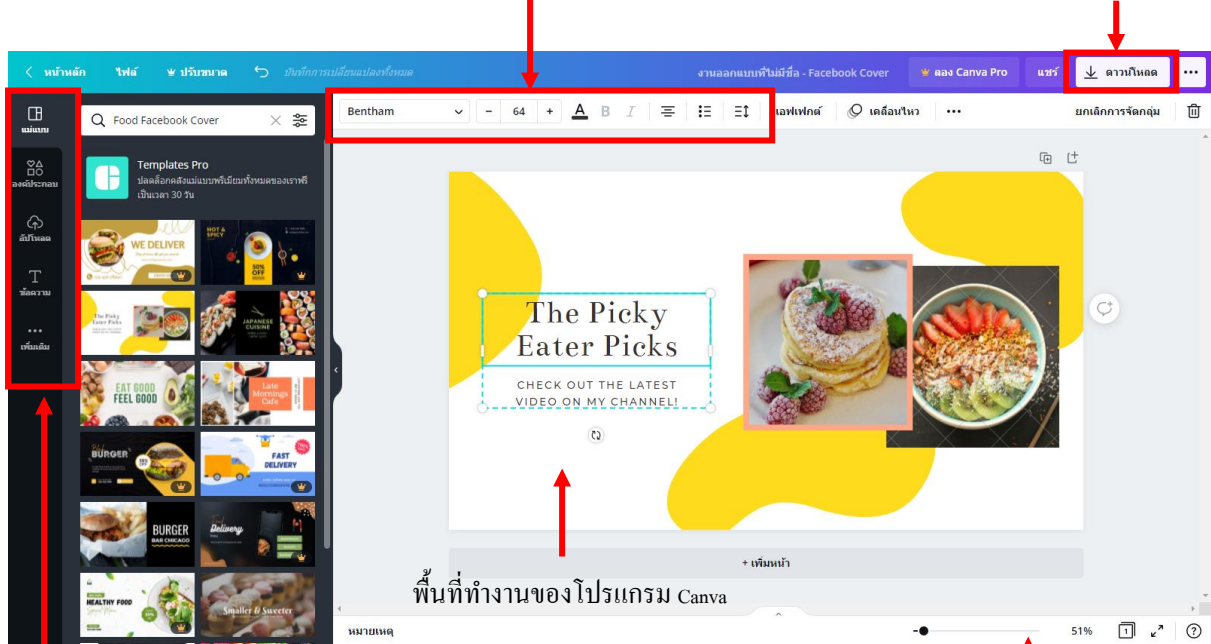
ให้เราเลือกรูปแบบที่ต้องการ โดยการคลิกเลือกรูปแบบจะปรากฏหน้าต่างสำหรับการปรับแต่งรูปแบบ และโปรแกรมสำหรับการใส่วัตถุต่าง ๆ ในชิ้นงานตามที่เราเลือก หรือเป็นหน้าเมนูหลักสำหรับการตกแต่งของโปรแกรมเลย ดังรูป



เมื่อเข้าสู่หน้าจอหลักของการปรับแต่งชิ้นงาน และแทรกวัตถุต่างๆ เพิ่มลงไป ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แถบเครื่องมือ หรือ Properties ของคุณสมบัติของวัตถุที่เราคลิกเมาส์เลือก จะปรับเปลี่ยนตามสิ่งที่เราคลิก

คำสั่ง คำนวณโหลด สำหรับบันทึกชิ้นงานเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ



เมนูสำหรับแทรกและปรับแต่งวัตถุต่าง ๆ เพิ่มเติมในชิ้นงาน

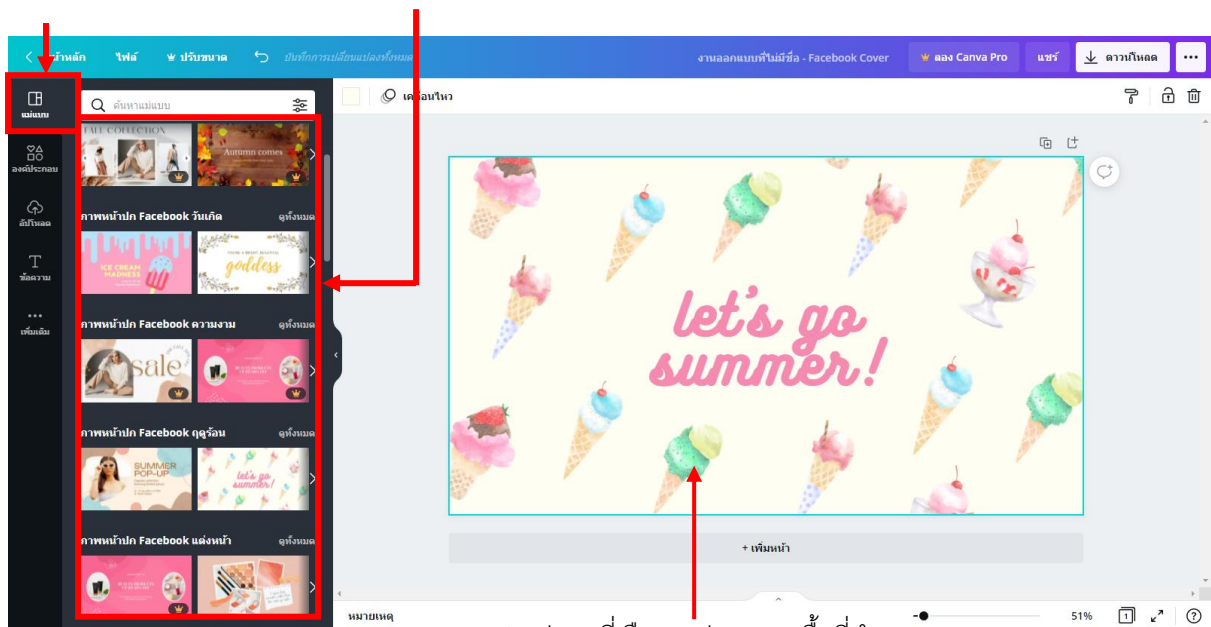
แถบสถานะบอกขนาดของมุมมองในการทำงานและจำนวนแผ่นของชิ้นงาน

การเปลี่ยนแม่แบบ หรือ Template

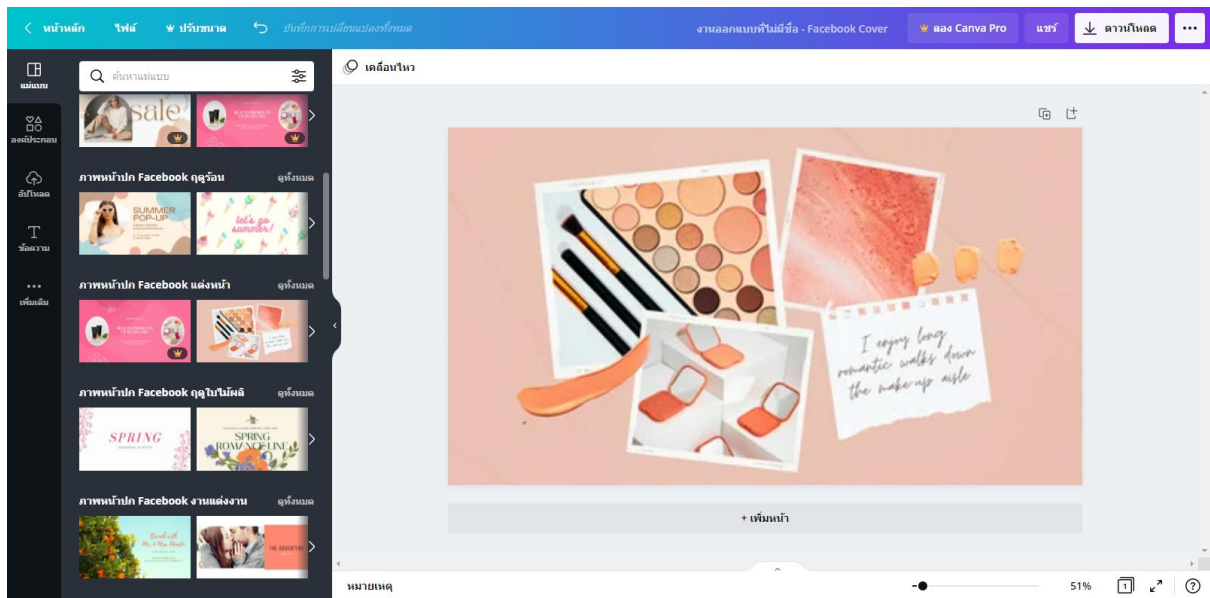
หากต้องการปรับเปลี่ยนชุดแม่แบบในชิ้นงานของเราสามารถทำได้โดยการคลิกเลือกไอคอน แม่แบบด้านซ้ายมือ จากนั้นเลือกชุดแม่แบบที่ต้องการ จะปรากฏแม่แบบที่เราเลือกใหม่ให้ปรับแต่งดังรูป

❶ คลิกเลือกไอคอน แม่แบบ

❷ เลือกแม่แบบที่ต้องการ



❸ แม่แบบที่เลือกจะปรากฏบนพื้นที่ทำงาน



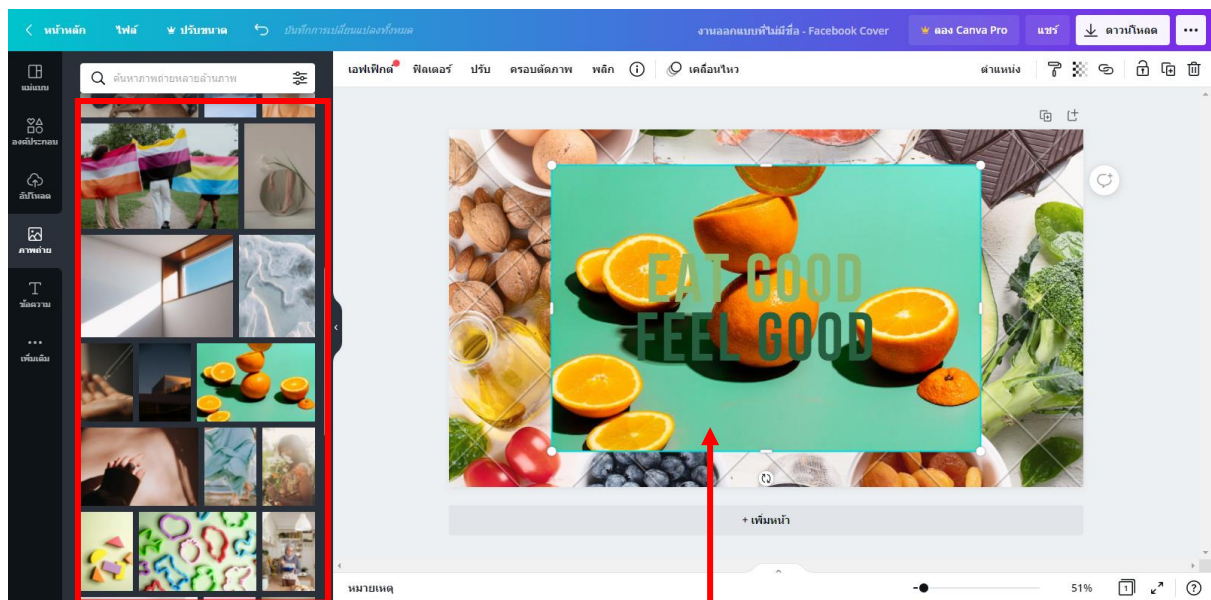
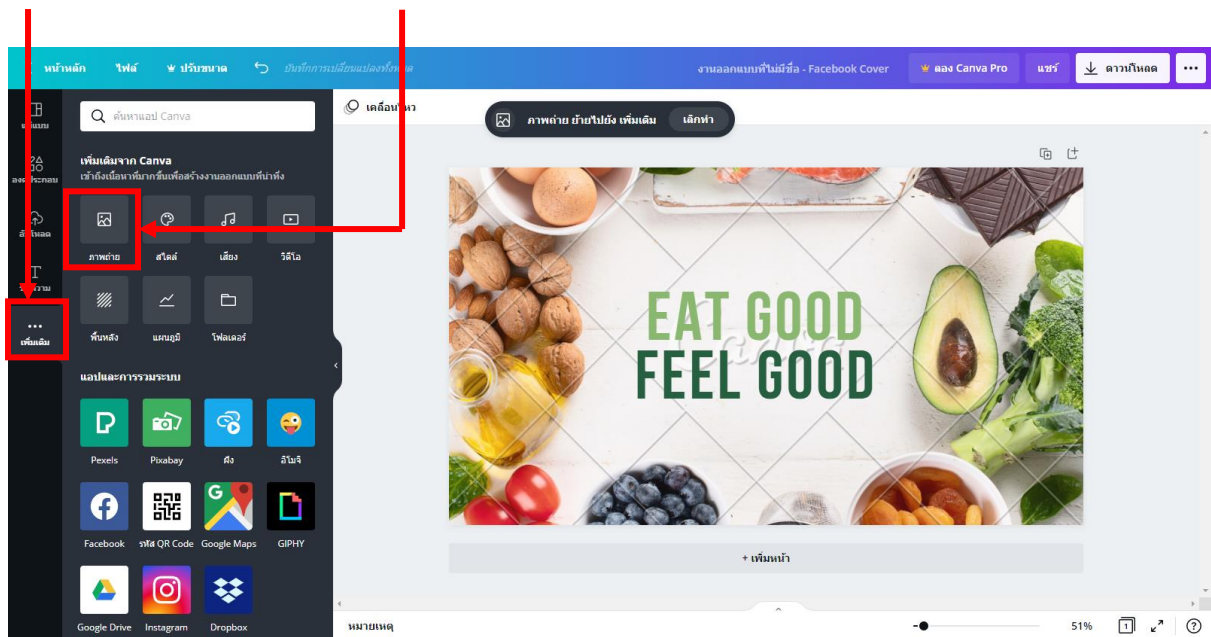
เรื่อง..การแทรกและปรับแต่งชิ้นงานด้วยวัตถุต่างๆ ในโปรแกรม canva

การแทรกภาพถ่าย

เราสามารถแทรกภาพถ่ายของโปรแกรมได้จากไอคอน ภาพถ่าย แล้วคลิกเมาส์เลือกไฟล์รูปภาพที่ต้องการ รูปภาพที่โปรแกรมมีให้จะปรากฏบนชิ้นงานให้เราปรับแต่ง โดยสามารถพิมพ์คำที่ต้องการค้นหา รูปภาพที่ต้องการได้ตรง เมนู ค้นหาภาพถ่ายหลายล้านภาพ แต่การใช้งานให้เลือกใช้ภาพที่ฟรีเท่านั้น หากมีสัญลักษณ์ \$ แสดงว่าต้องซื้อหรือเสียเงินเท่านั้น ซึ่งเราสามารถแทรกไฟล์รูปภาพในชิ้นงานได้แต่เวลาดาวน์โหลด หรือบันทึกเป็นไฟล์ต่าง ๆ โปรแกรมจะให้เราชำระเงินด้วยบัตรเครดิต เพื่อทำการบันทึก

1 คลิกเลือกไอคอน เพิ่มเติม

2 เลือก เพิ่มเติม



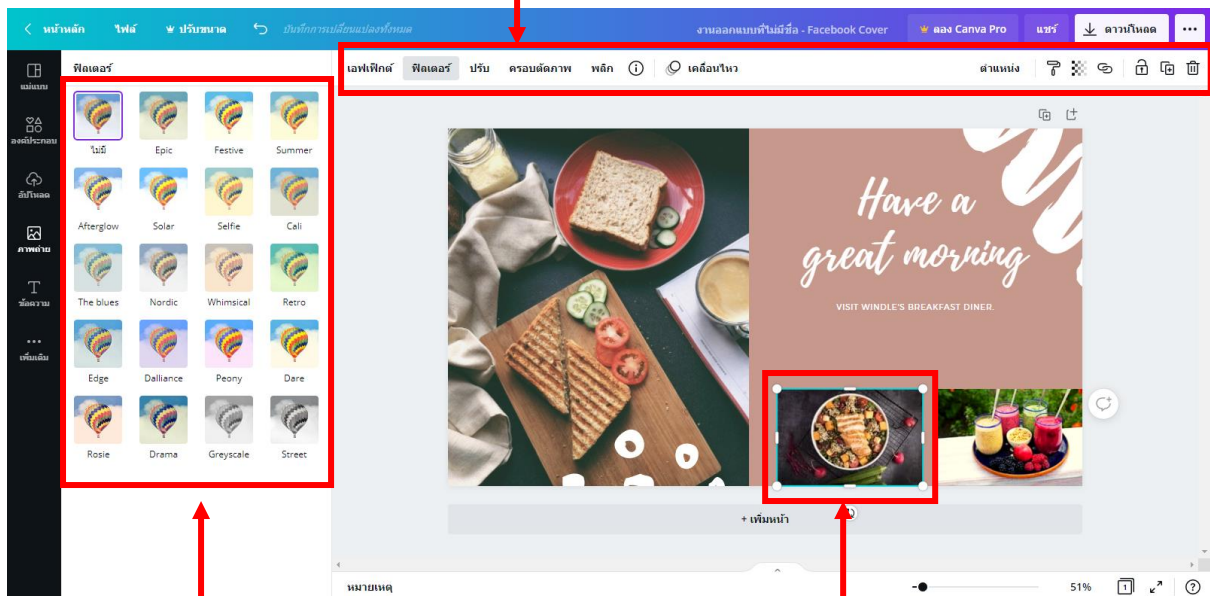
3 เลือกรูปที่ต้องการ

4 รูปภาพจะปรากฏบนพื้นที่ทำงาน

การปรับแต่งรูปภาพ

เมื่อเราแทรกรูปภาพบนพื้นที่ทำงานแล้ว สามารถปรับแต่งได้หลากหลายคำสั่ง โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพจะปรากฏเมนู Properties หรือคุณสมบัติของรูปภาพขึ้นมาให้เราปรับแต่ง ซึ่งการปรับแต่งให้เราคลิกเมาส์ที่เมนูอีกครั้งจะปรากฏเมนูย่อยของคำสั่งนั้นขึ้นมาเพื่อปรับแต่ง

② เมนูคำสั่ง Properties ของรูปภาพ จะปรากฏขึ้น

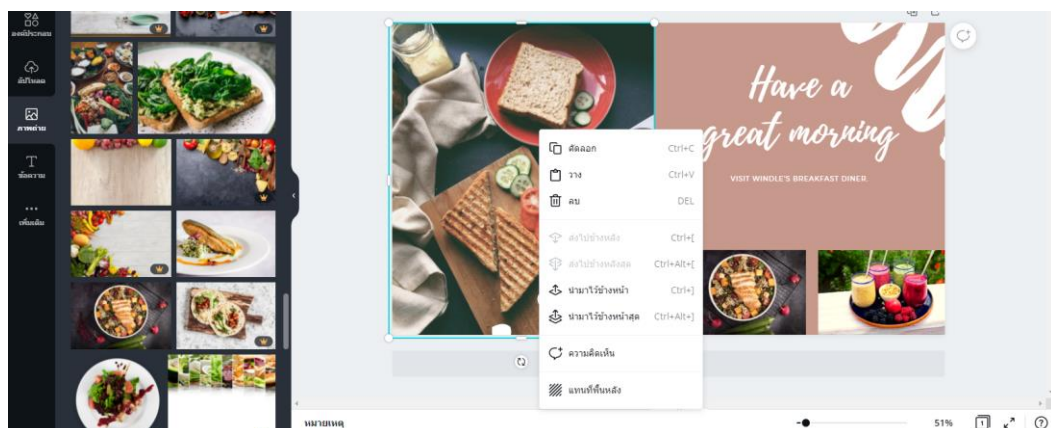


① คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการปรับแต่ง

③ เมนูคำสั่งย่อยเมื่อเราคลิกเลือกคำสั่งของ Properties ซึ่งจะ

มีคำสั่งย่อยที่แตกต่างกันในแต่ละคำสั่ง

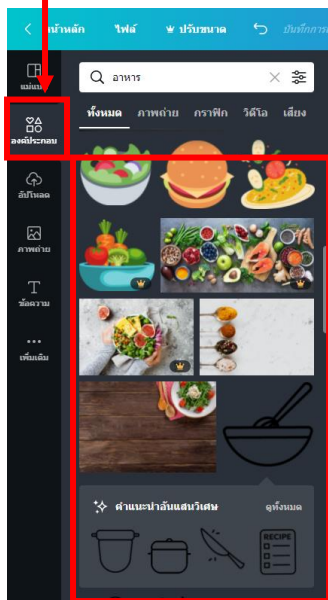
นอกจากนี้โปรแกรมยังสามารถปรับแต่งคำสั่งต่างๆ เพิ่มเติมได้อีกโดยการคลิกเมาส์ทางขวาของรูปภาพจะปรากฏป๊อปอัพเมนูซึ่งเป็นคำสั่งย่อยของการทำงานกับรูปภาพ เพื่อให้เราสามารถปรับคำสั่งต่างๆ ได้ เช่น การจัดลำดับการวางของวัตถุต่างๆกับรูปภาพ , การลบ ,การคัดลอก เป็นต้น



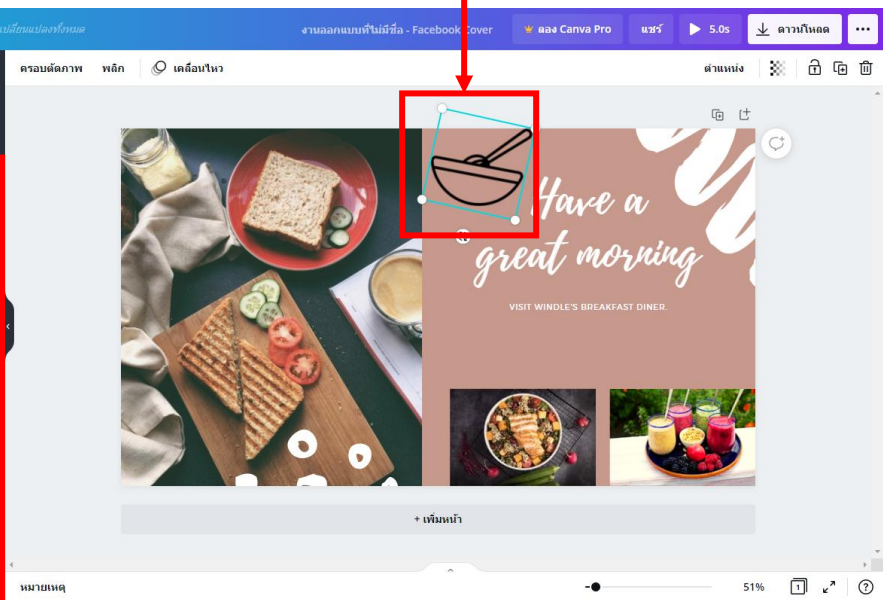
การแทรกองค์ประกอบ หรือ วัตถุต่าง ๆ เพิ่มเติม

สำหรับเมนูนี้จะเป็นการแทรกวัตถุ หรือ รูปทรงต่าง ๆ ประกอบการสร้างชิ้นงาน โดยให้เราคลิกที่ ไอคอน องค์ประกอบ ด้านซ้ายมือ จะปรากฏวัตถุที่เป็นรูปทรงต่าง ๆ เช่น กรอบ , สติ๊กเกอร์ , แผนภูมิ , การไล่เฉดสี ฯ โดยให้เราคลิกเมาส์เลือกรูปทรงที่ต้องการ จากนั้นจะปรากฏรูปทรงในพื้นที่ทำงาน ดังรูป

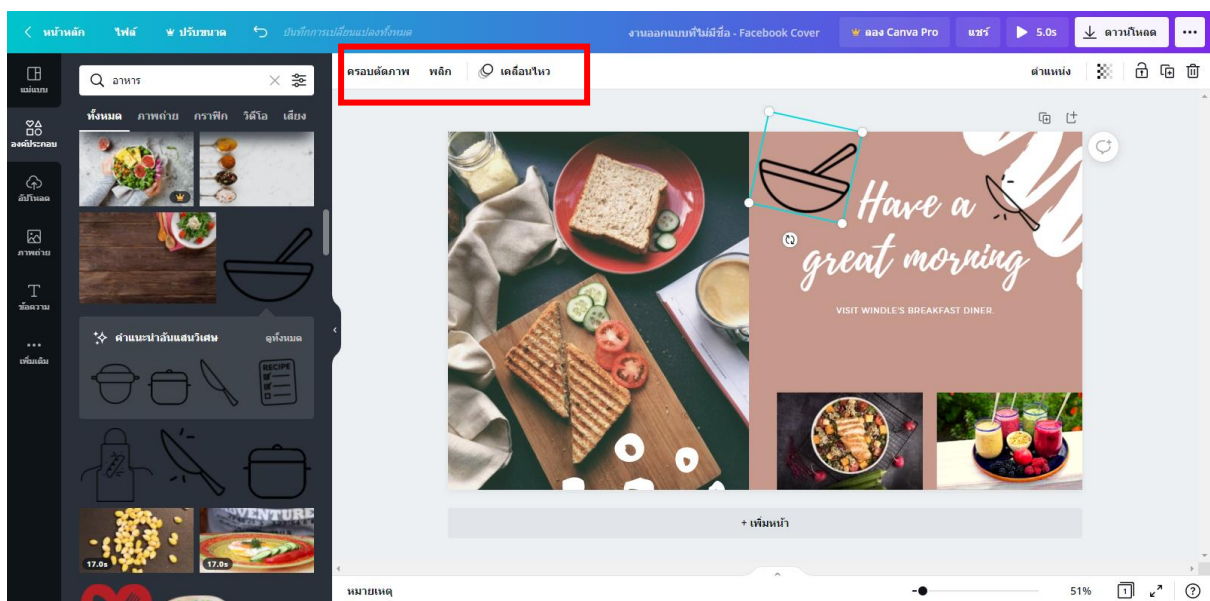
❶ คลิกเลือกไอคอนองค์ประกอบ



❸ รูปทรงจะปรากฏบนพื้นที่ทำงาน



❷ เลือก รูปทรงที่ต้องการ



เราสามารถปรับแต่งวัตถุหรือรูปทรงที่แทรกลงในชิ้นงานได้โดยการคลิกเมาส์เลือกวัตถุที่ต้องการ จากนั้นจะปรากฏเมนูของคุณสมบัติหรือ Properties ของวัตถุที่แทรก เพื่อให้เราปรับแต่งได้ตามต้องการ

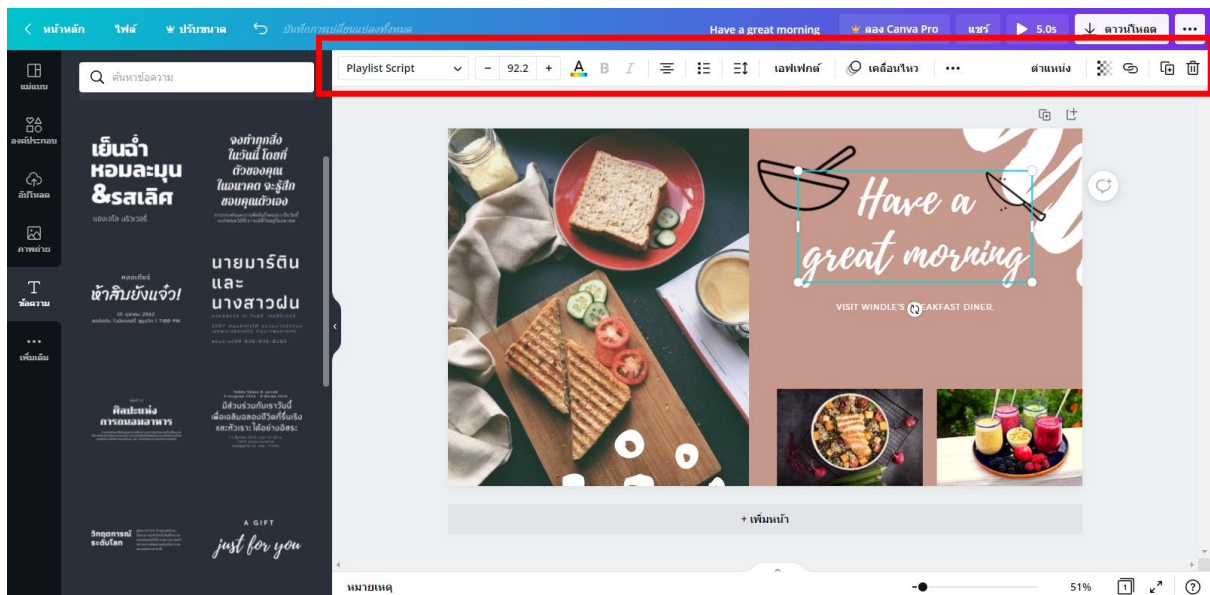
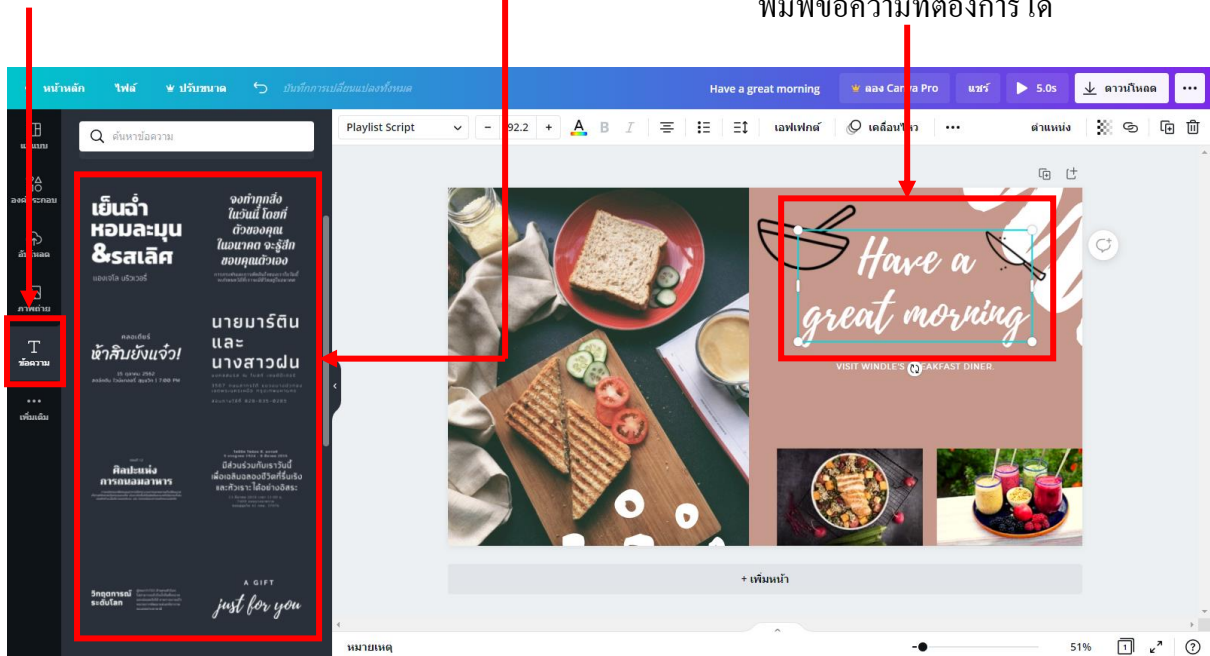
การแทรกข้อความ

สำหรับการแทรกข้อความเพิ่มเติมในชิ้นงานสามารถทำได้โดยการคลิกไอคอน ข้อความ ทางด้านซ้ายมือ จากนั้นจะปรากฏกรอบตัวเลือกของการแทรกข้อความสำเร็จรูป รวมทั้งกรอบข้อความที่สามารถใส่ข้อความ หรือตัวอักษรลงไปในกลุ่มข้อความได้ ดังรูป

❶ คลิกเลือกไอคอนข้อความ

❷ เลือก ข้อความที่ต้องการ

❸ จะปรากฏข้อความที่เลือกบนชิ้นงานหรือพิมพ์ข้อความที่ต้องการได้



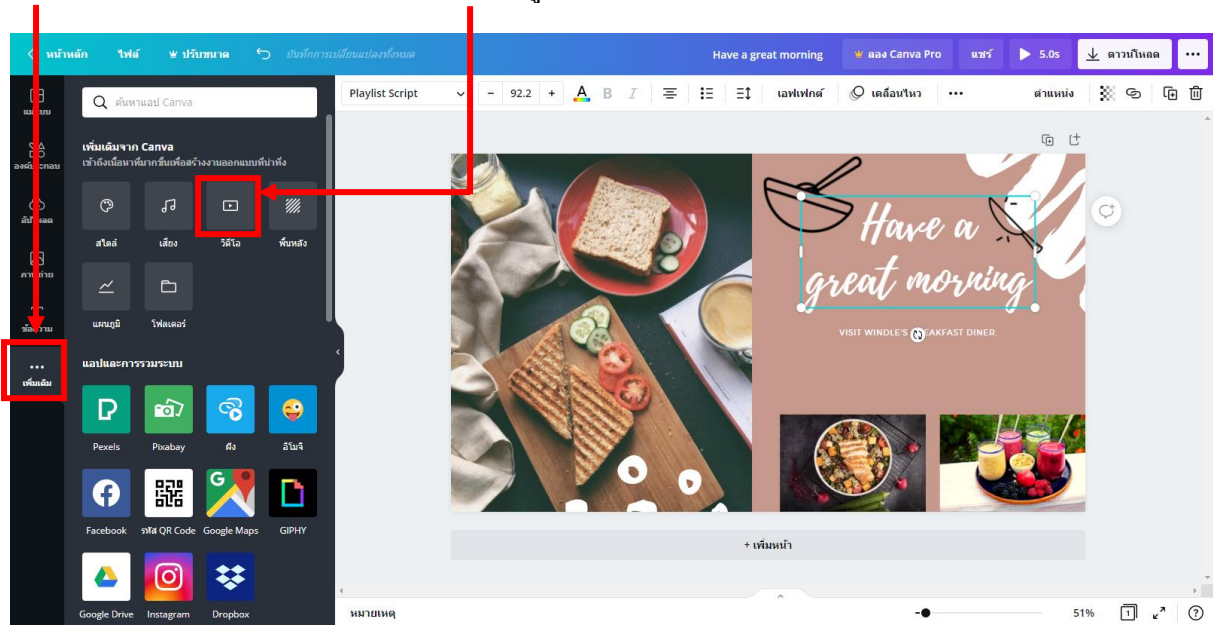
เราสามารถปรับแต่งการแทรกข้อความ ที่แทรกลงในชิ้นงานได้โดยการคลิกเมาส์เลือกกล่องข้อความที่ต้องการจากนั้นจะปรากฏเมนูของคุณสมบัติหรือ Properties ของกล่องข้อความ

การแทรกวิดีโอ

สำหรับการแทรกวิดีโอในชิ้นงานสามารถทำได้โดยการคลิกไอคอน วิดีโอ ทางด้านซ้ายมือ จากนั้นจะปรากฏกรอบตัวเลือกของการแทรกวิดีโอสำเร็จรูป ซึ่งจะมีวิดีโอตัวอย่างในโปรแกรมปรากฏขึ้นมา ให้เราเลือกวิดีโอที่ต้องการแทรกในชิ้นงาน แล้วทำการปรับแต่ง

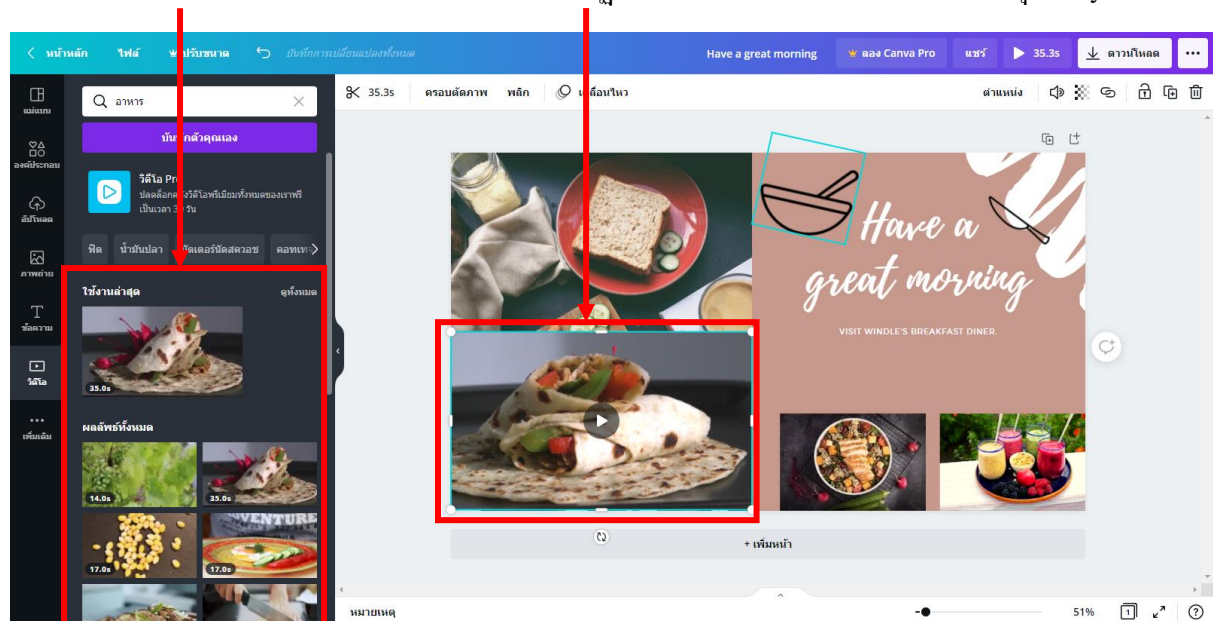
❶ คลิกเลือกไอคอน เพิ่มเติม

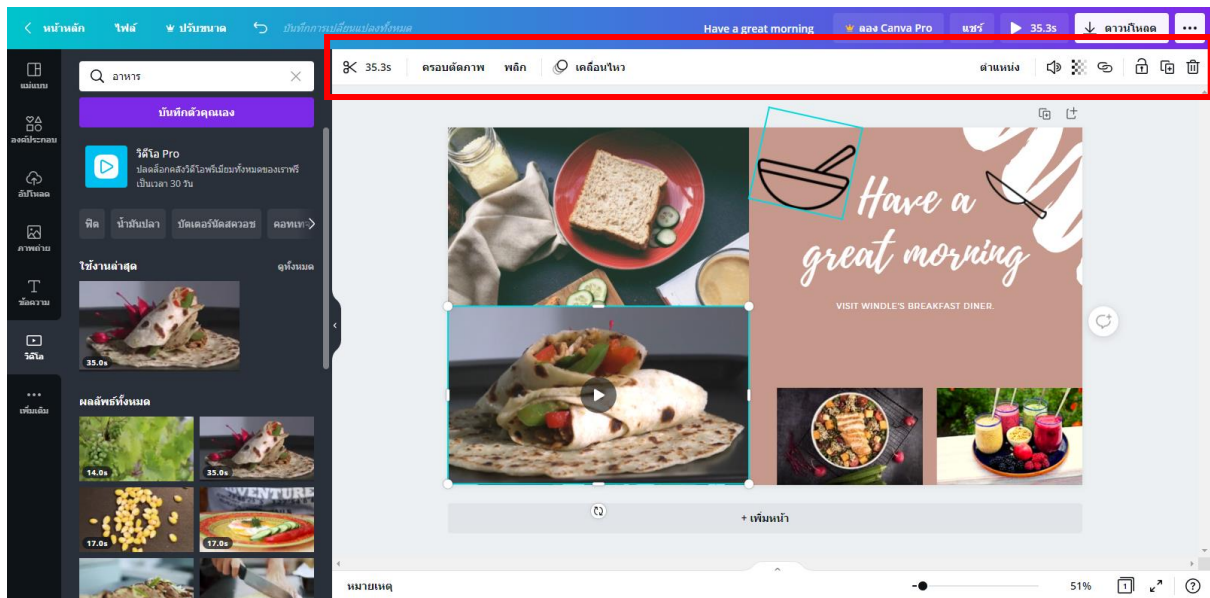
❷ เลือกเมนู วิดีโอ



❸ เลือก วิดีโอ ที่ต้องการ

❹ จะปรากฏวิดีโอที่เลือกบนชิ้นงาน สามารถคลิกปุ่ม Play ► เพื่อเล่นวิดีโอ



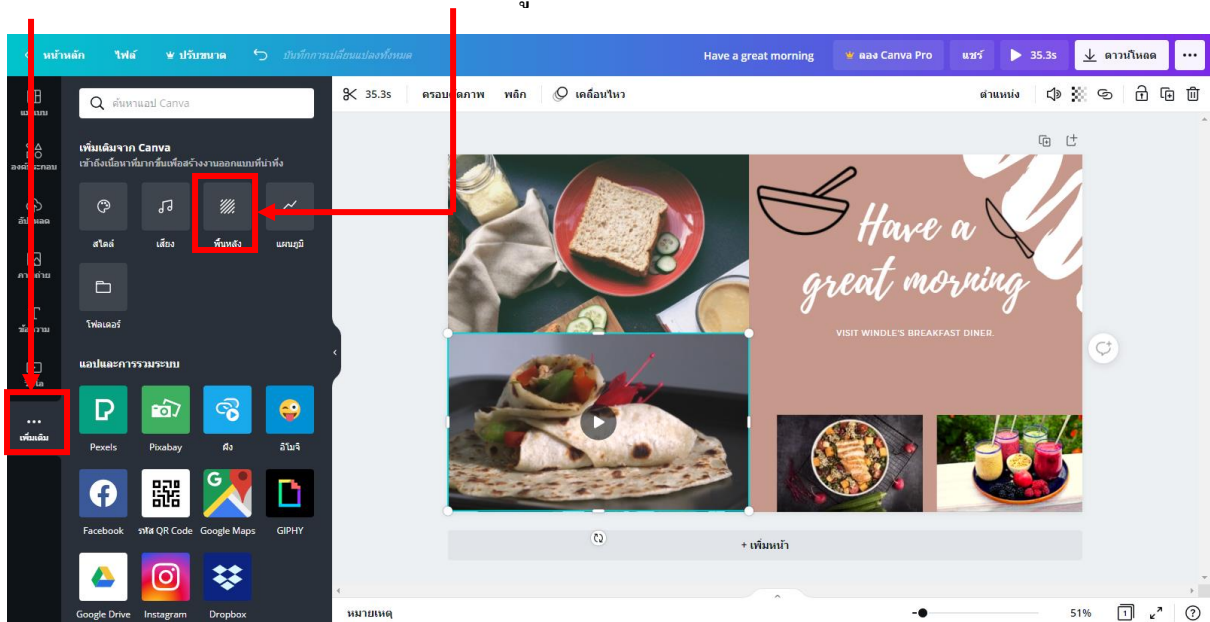


สำหรับการปรับแต่ง วิดีโอ ที่แทรกในงาน สามารถคลิกที่กรอบวิดีโอ จะปรากฏเมนูของคุณสมบัติ หรือ Properties ของวิดีโอ แล้วมีคำสั่งสำหรับการปรับแต่ง

การปรับพื้นหลัง

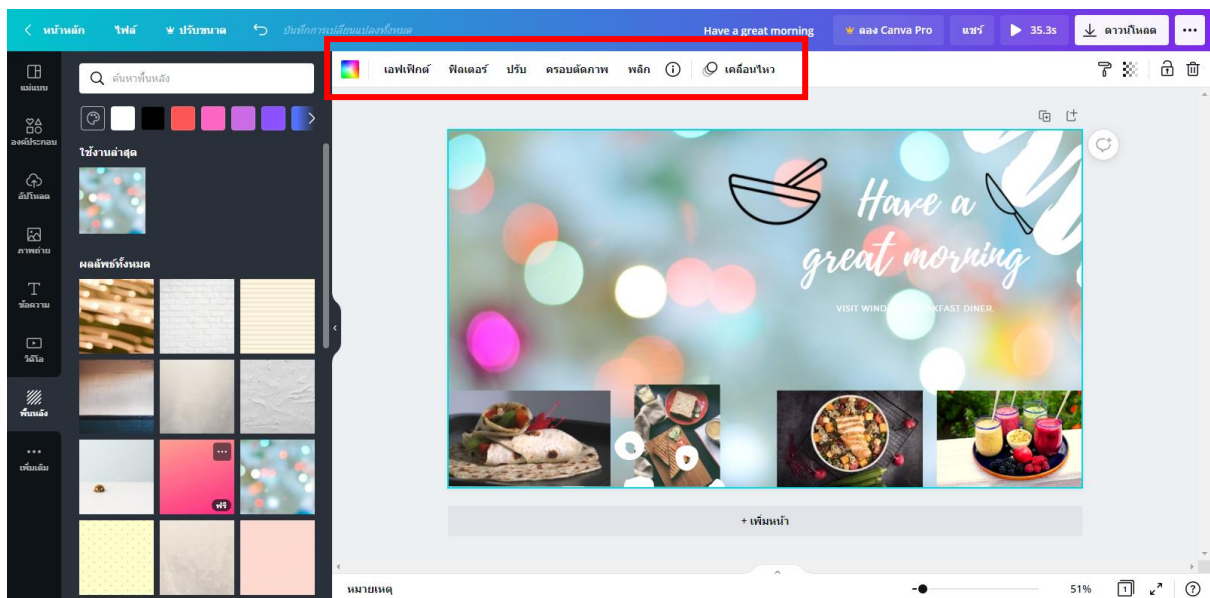
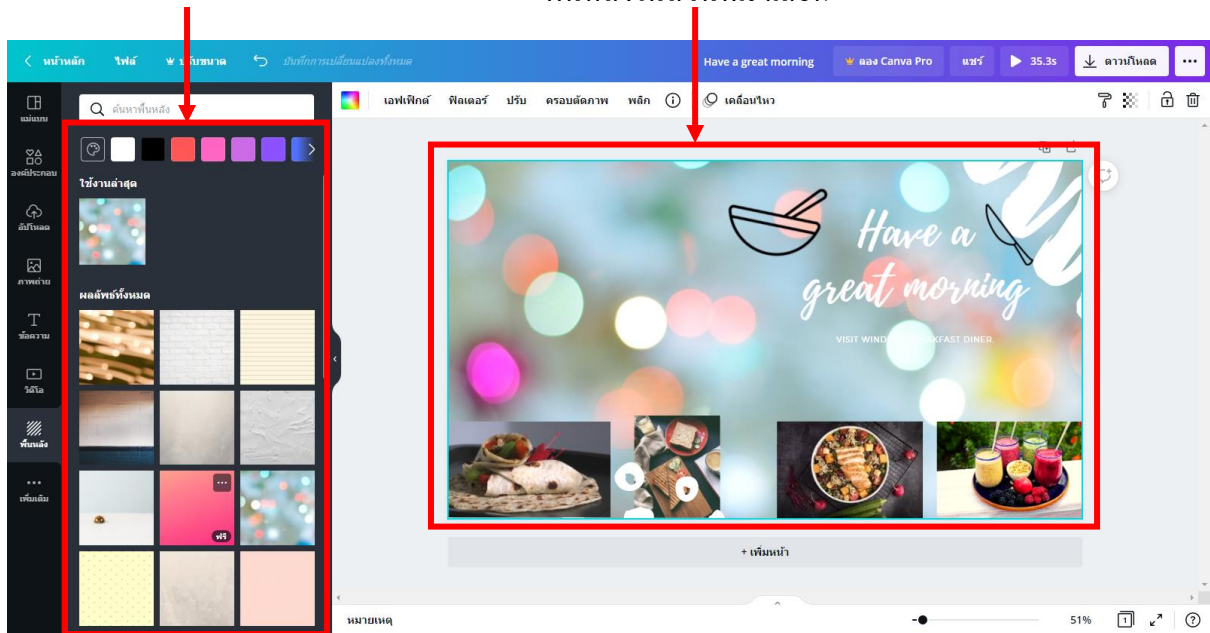
สำหรับการปรับพื้นหลัง เราสามารถปรับให้รูปภาพ หรือ สีของพื้นหลังในงาน ปรับเปลี่ยนไปตามต้องการได้ โดยการคลิกที่เมนู พื้นหลัง จะปรากฏรูปแบบของพื้นหลังที่เราสามารถปรับได้ โดยมีกรอบคำสั่งปรากฏขึ้นมา โดยการปรับพื้นหลังนี้สามารถปรับได้ 2 รูปแบบคือ สีพื้น และรูปภาพ เมื่อเราเลือกรูปแบบที่ต้องการแล้วจะเปลี่ยนพื้นหลังให้กับงานทันที

- ❶ คลิกเลือกไอคอน เพิ่มเติม
- ❷ เลือกเมนู พื้นหลัง



③ เลือก พื้นหลังที่ต้องการ

④ พื้นหลังของชิ้นงานจะปรับตามรูปแบบ
พื้นหลังในส่วนที่เราเลือก



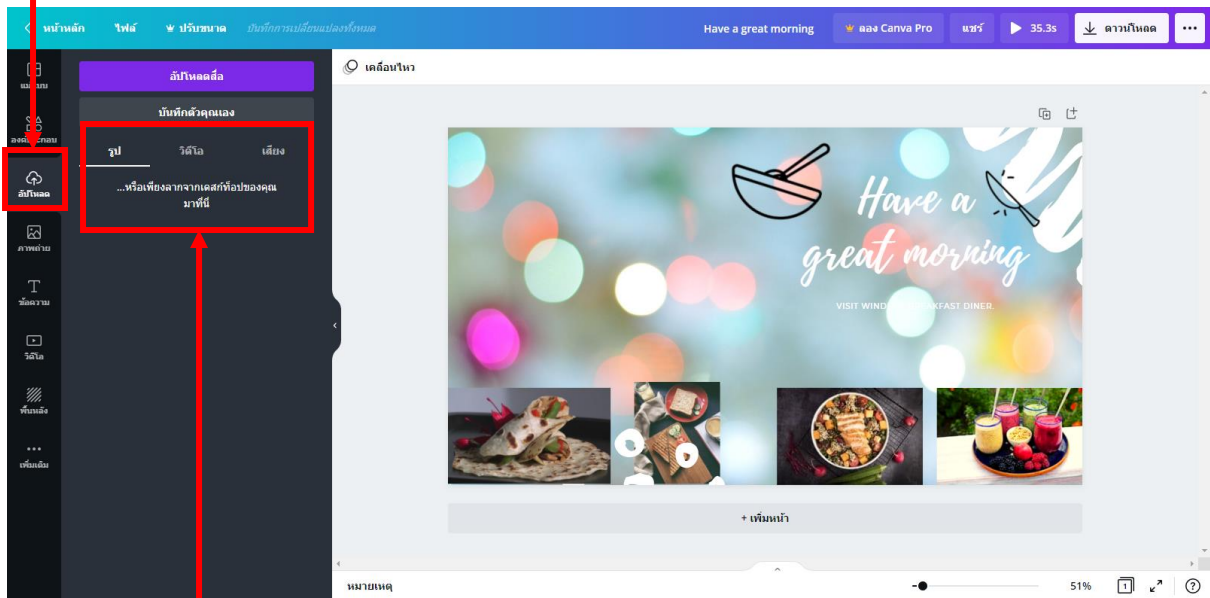
เมื่อเปลี่ยนพื้นหลังแล้วเราสามารถปรับแต่งรูปแบบได้โดยดูที่คำสั่ง เมนูของคุณสมบัติหรือ Properties ของพื้นหลังเพื่อการปรับแต่งได้

เรื่อง.. การนำไฟล์ที่ออกแบบด้วยโปรแกรม Canva ไปใช้งาน

การอัปโหลด

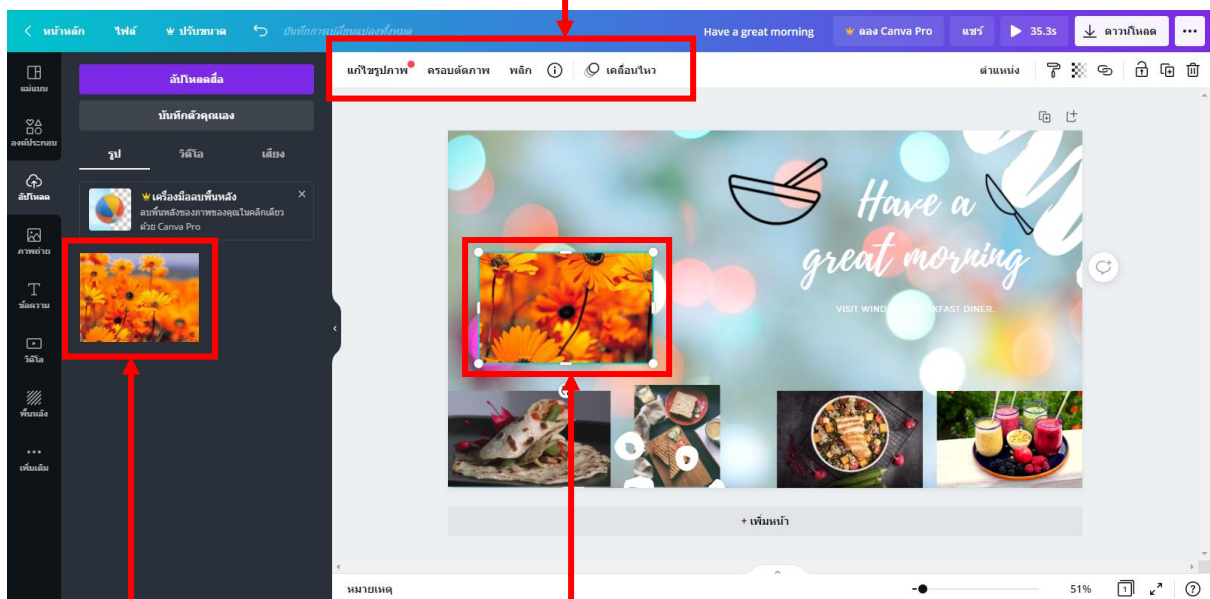
การอัปโหลด เป็นการอัปโหลดไฟล์ รูปภาพ และไฟล์วิดีโอ ลงบนชิ้นงานได้ โดยการคลิกที่ไอคอน อัปโหลด จะปรากฏเมนูย่อย อัปโหลดรูปภาพ หรือ วิดีโอ ให้คลิกเลือกไฟล์รูปภาพ หรือ วิดีโอ แล้วไฟล์ที่ต้องการจะอัปโหลดมายังเมนู จากนั้นให้คลิกเลือกไฟล์รูปภาพมาวางบนตำแหน่งของชิ้นงานแล้วปรับแต่ง

❶ คลิกเลือกไอคอนอัปโหลด



❷ เลือก รูปแบบที่ต้องการอัปโหลด

❸ ปรับแต่งรูปภาพ หรือ วิดีโอ จากเมนู Properties



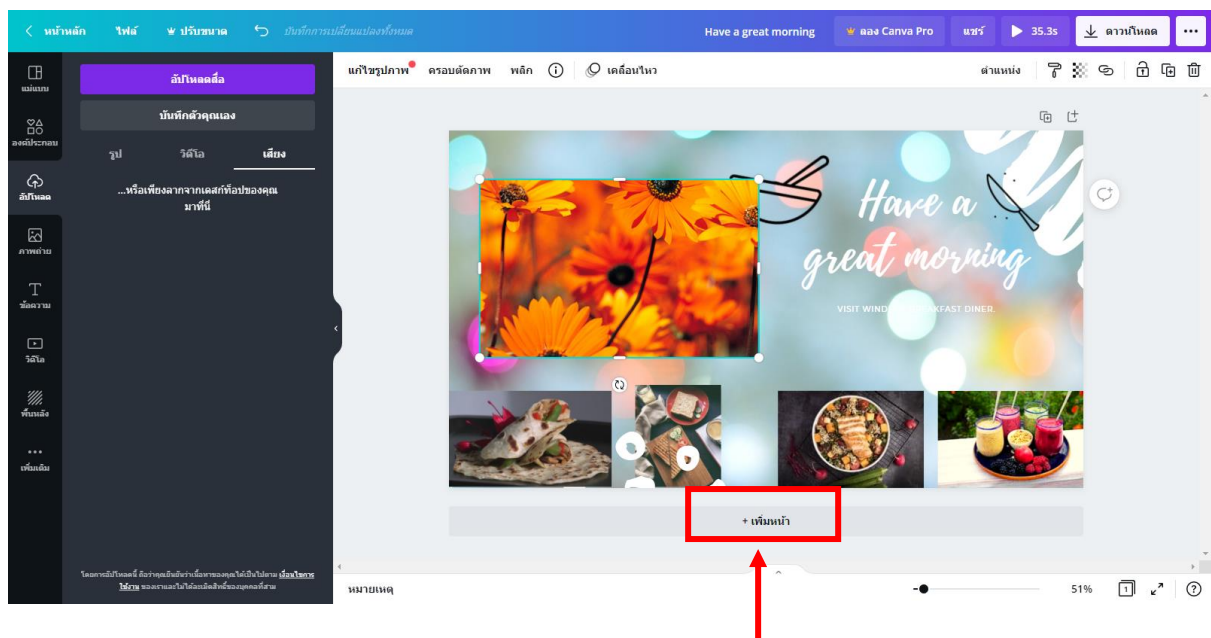
❹ เมื่อเลือกรูปภาพ หรือ วิดีโอ อัปโหลดขึ้นในหัวข้อ อัปโหลด จะปรากฏรูปภาพในตำแหน่งนี้

❺ ลากรูปภาพที่อัปโหลดมาวางบนพื้นที่ทำงาน และปรับแต่ง

เราสามารถปรับแต่งรูปภาพ หรือ วิดีโอ ที่แทรกลงในชิ้นงานได้โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพ หรือ วิดีโอ จะปรากฏเมนูของคุณสมบัติหรือ **Properties** ของรูปภาพที่บริเวณด้านบนของชิ้นงานเพื่อให้เราปรับแต่ง ให้คลิกที่เมนูเพื่อปรับแต่งในเมนูย่อยของคำสั่ง

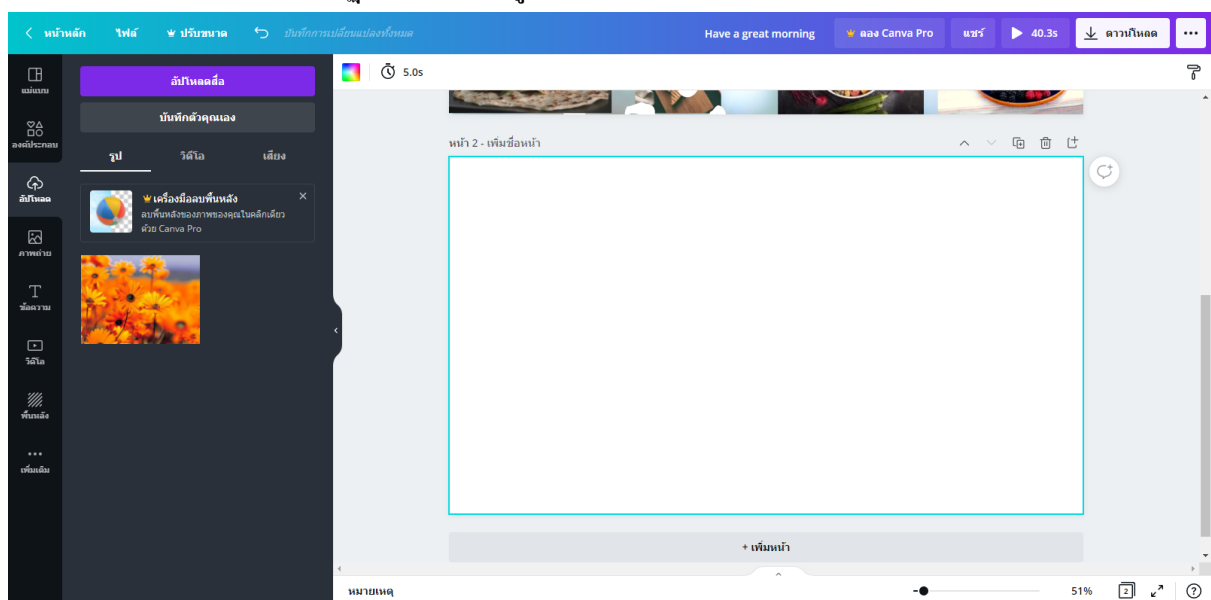
การเพิ่มหน้ากระดาษสำหรับสร้างชิ้นงานเพิ่ม

หากต้องการเพิ่มหน้ากระดาษสำหรับสร้างชิ้นงาน สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม + เพิ่มหน้าใหม่ จะปรากฏหน้ากระดาษเพิ่มในชิ้นงาน



คลิก + เพิ่มหน้าใหม่ จะปรากฏหน้ากระดาษเพิ่มในชิ้นงาน

หน้ากระดาษจะปรากฏบนชิ้นงานดังรูป



การใช้คำสั่งสำหรับมุมมอง

เมื่อเราเพิ่มหน้ากระดาษหลายๆ หน้ากระดาษ หรือทำงานในชิ้นงานที่มีวัตถุต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น เราอาจจะต้องควบคุมวัตถุต่าง ๆ ผ่านคำสั่งมุมมองของโปรแกรมเพื่อจัดการกับวัตถุนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยคำสั่งนี้จะอยู่มุมขวาของสไลด์ จะมีส่วนประกอบหลัก ๆ อยู่ 3 ไอคอน ดังนี้



ปุ่ม ย่อ / ขยาย ใช้กำหนดขนาดของมุมมองของสไลด์ที่เราทำงาน



ปุ่ม ผู้จัดการหน้าเพจ ใช้สำหรับเลือกและดูภาพตัวอย่างของสไลด์ที่ปรากฏในชิ้นงานทั้งหมด เพื่อที่จะได้จัดการกับสไลด์เช่น ย้าย ลบ หรือดูภาพรวมของสไลด์ได้



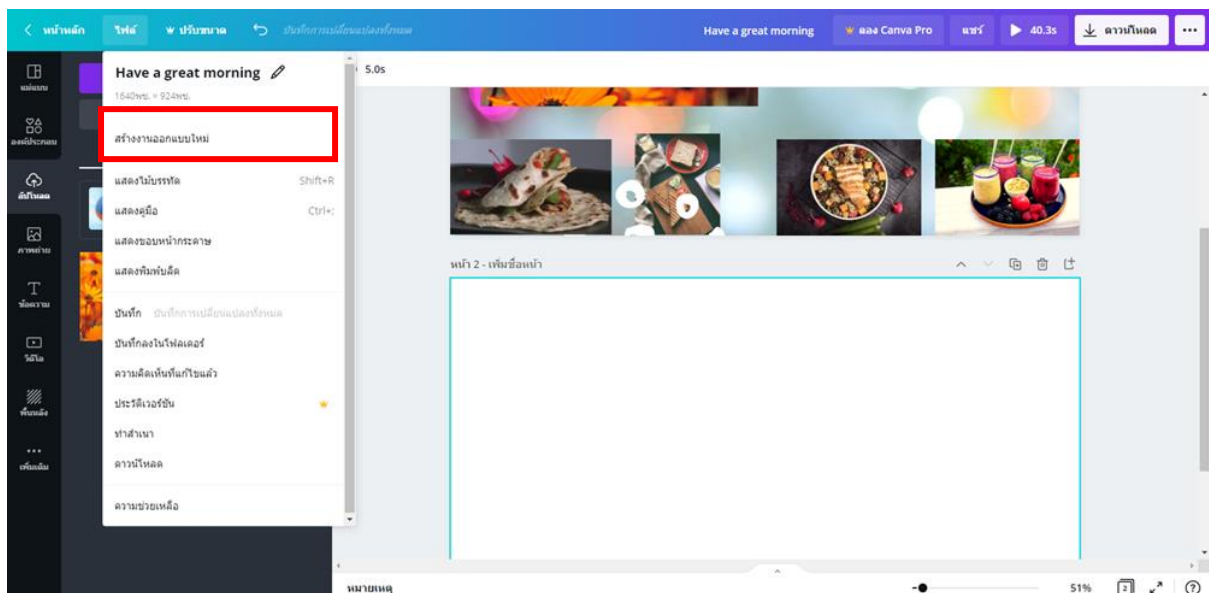
ปุ่ม ดูแบบเต็มจอ ใช้สำหรับขยายหน้าสไลด์ให้เต็มหน้าจอ โดยกดปุ่มปิดเมื่อออกจากหน้าต่างเต็มจอ

การใช้คำสั่งไฟล์สำหรับควบคุมการทำงานของไฟล์ในชิ้นงาน

ในคำสั่งย่อยของเมนูไฟล์ จะมีเมนูที่ใช้สำหรับการควบคุมการทำงานของโปรแกรม ได้แก่

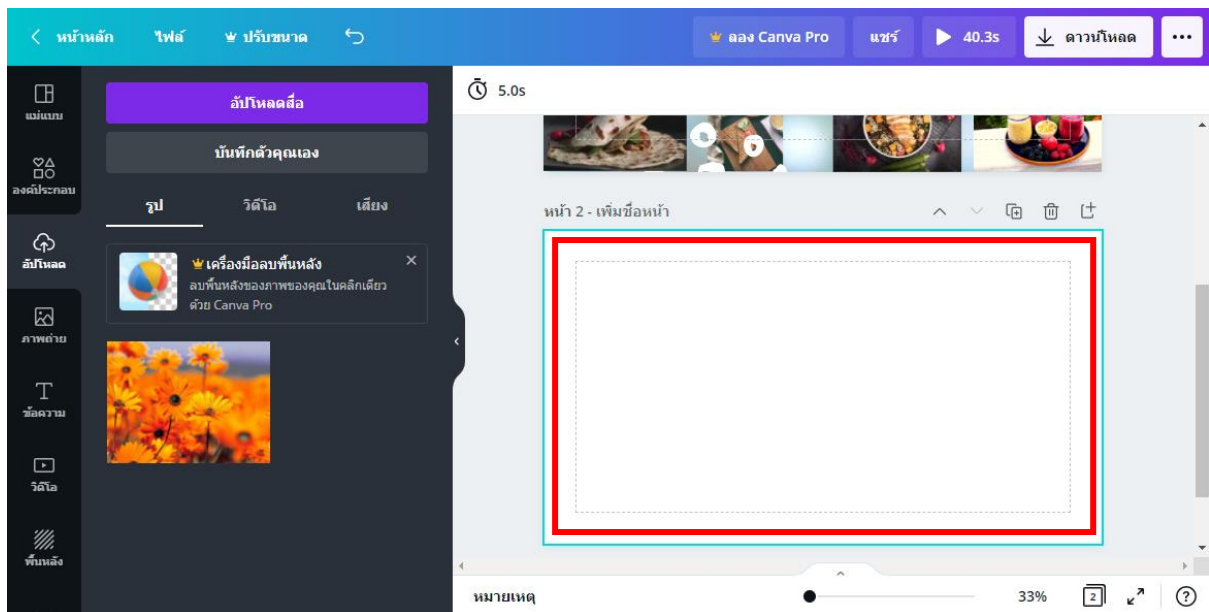
- สร้างงานออกแบบใหม่

ปุ่มสำหรับการสร้างชิ้นงานขึ้นมาใหม่ เมื่อเลือกคำสั่งจะปรากฏรูปแบบของการออกแบบชิ้นงาน หากต้องการเพิ่มหรือสร้างงานออกแบบ สามารถคลิกเลือกคำสั่งแล้วเลือกรูปแบบงานออกแบบที่ต้องการได้ทันที หรือสามารถกำหนดขนาดของชิ้นงานได้เองโดยการคลิกที่ขนาดที่กำหนดเอง



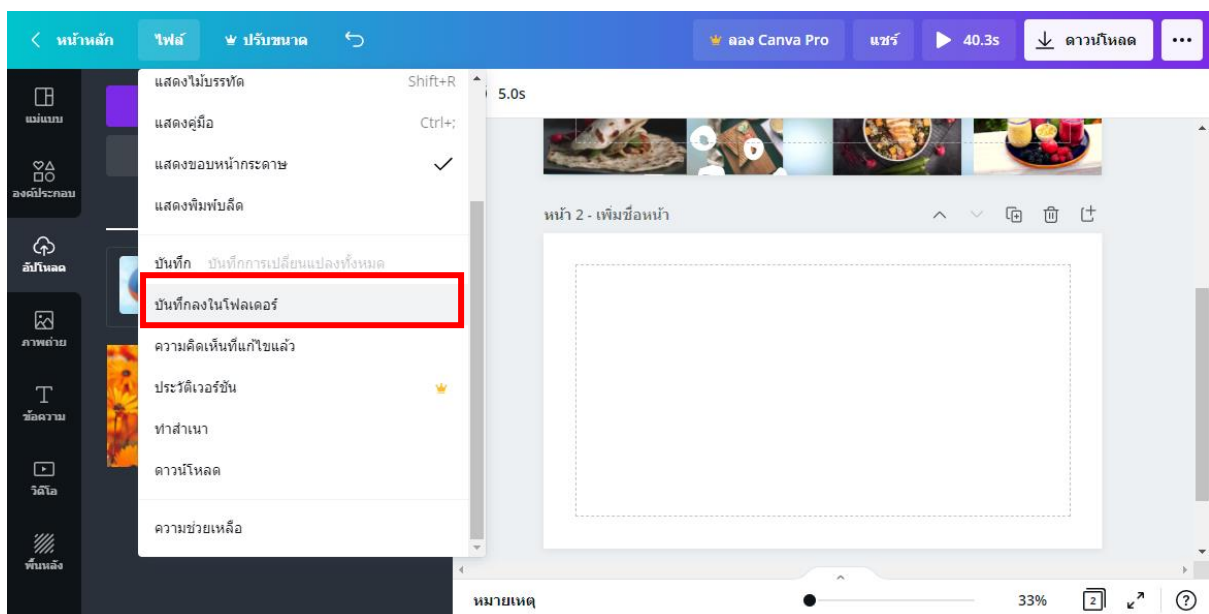
- แสดงขอบหน้ากระดาษ ใช้กำหนดขนาดขอบ

คำสั่งนี้จะแสดงเส้นขอบของหน้ากระดาษ เพื่อกำหนดการวางของวัตถุ เมื่อใช้คำสั่งจะปรากฏเส้นประเป็นกรอบสี่เหลี่ยมขึ้นมาแสดงขอบเขตของชิ้นงานดังรูป

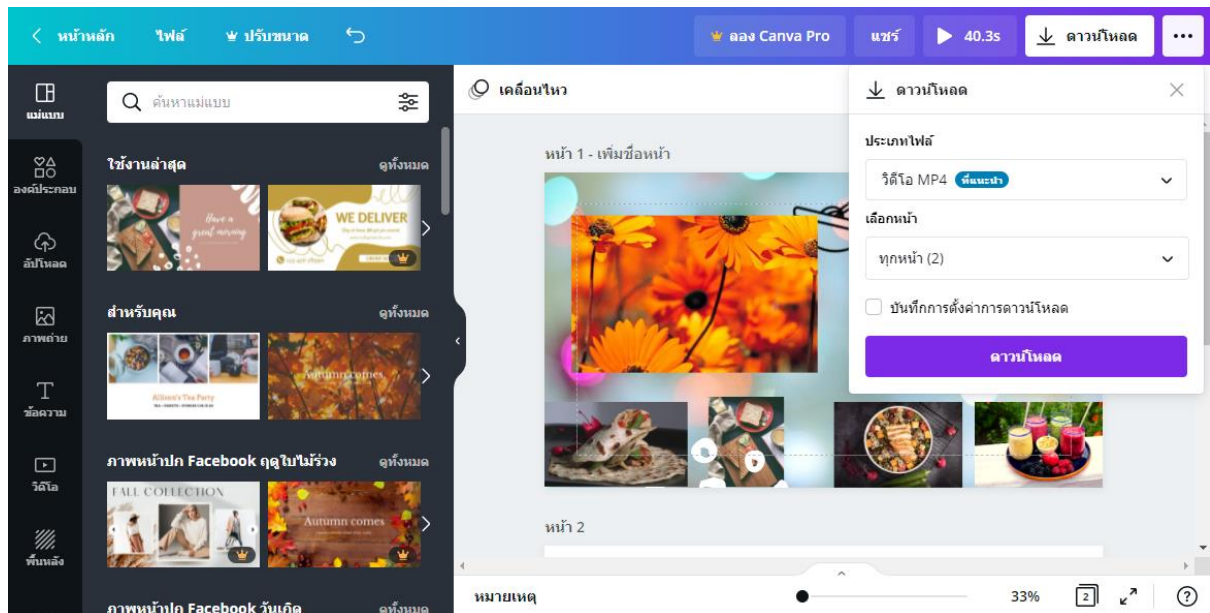


- คำสั่งสำหรับการบันทึก

เมื่อทำงานเพิ่มเติมในโปรแกรม Canva เรียบร้อยแล้วสามารถบันทึกเพื่อเก็บงานต่าง ๆ ไว้ในโปรแกรมได้จากปุ่มบันทึก หรือ สามารถเก็บเป็นไฟล์เดสก์ท็อปคือคลิกที่คำสั่ง บันทึกลงในโฟลเดอร์ รวมทั้งสร้างสำเนาของไฟล์งาน



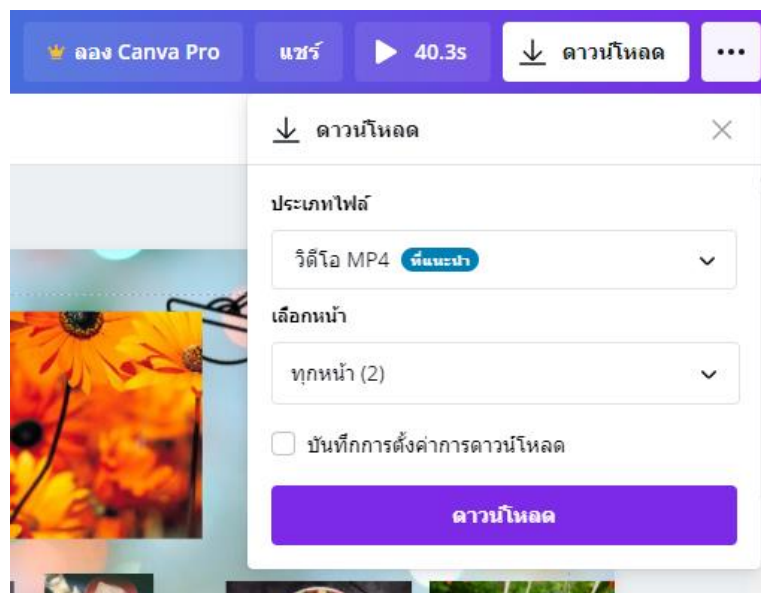
การนำไฟล์จาก Canva ไปใช้งาน



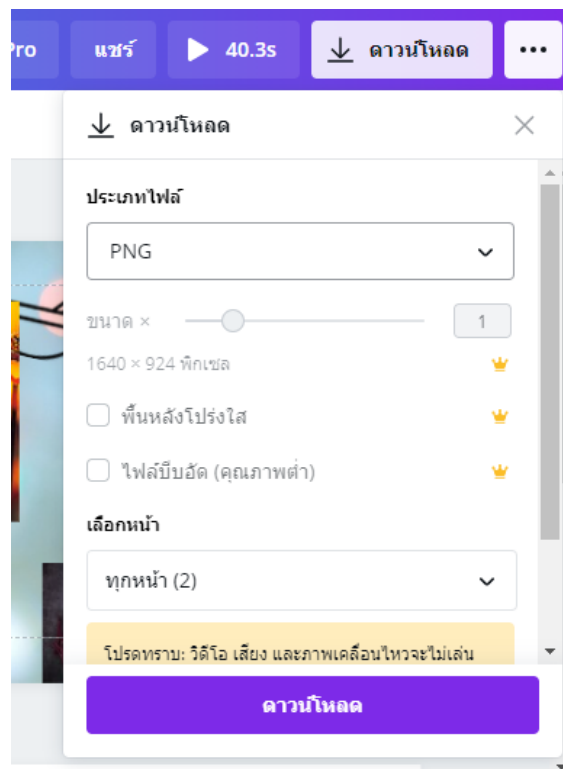
สำหรับการนำไฟล์จากโปรแกรม Canva ไปใช้ เราสามารถบันทึกเป็นไฟล์ต่าง ๆ และ นำไปใช้โดยการดาวน์โหลด หรือ แชร์ไฟล์และนำไปใช้ร่วมกับโปรแกรมต่าง ๆ โดยวิธีการใช้คำสั่งให้คลิกเมาส์เลือกคำสั่ง ดาวน์โหลด บนปุ่ม ดาวน์โหลด จะปรากฏหน้าต่างสำหรับเลือกคำสั่งอีกครั้งหนึ่ง ให้เลือกรูปแบบของการใช้งานการนำไปใช้ที่หลากหลาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การดาวน์โหลดเป็นไฟล์

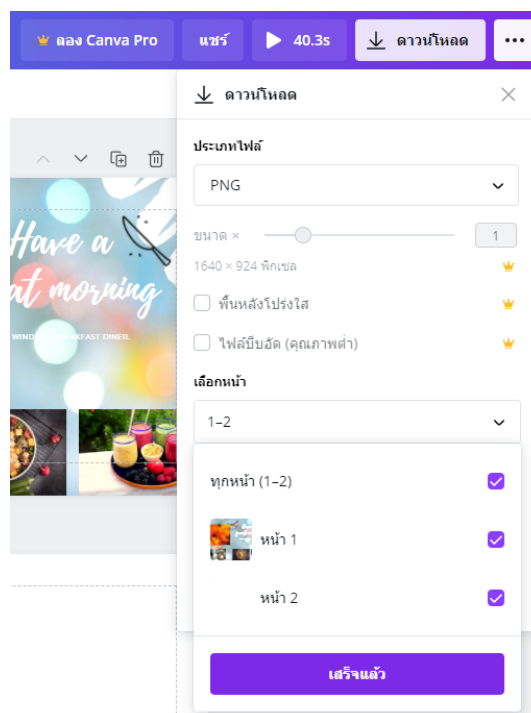
การนำไปใช้ที่เป็นการดาวน์โหลดเป็นไฟล์สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ให้คลิกคำสั่ง ดาวน์โหลด บนปุ่มด้านขวาบนของโปรแกรมจะปรากฏรูปแบบของการดาวน์โหลดที่ต้องการให้คลิกเมื่อกประเภทของการดาวน์โหลดที่ต้องการ



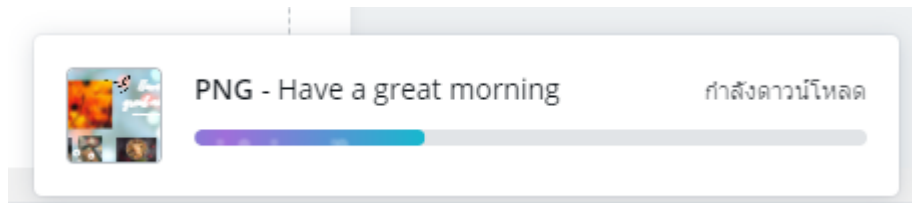
ในตัวอย่างจะเป็นการดาวน์โหลดไฟล์ที่เป็นไฟล์รูปภาพชนิด PNG จะ ปรากฏคำสั่งในการกำหนด รายละเอียดเพิ่มเติมของการบันทึกไฟล์ PNG ดังรูป



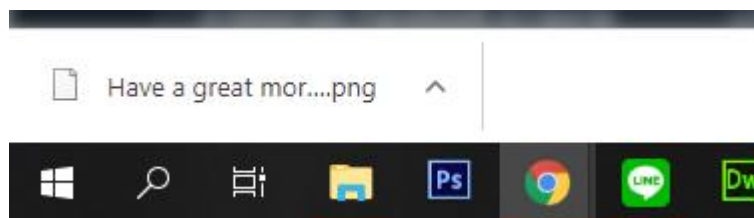
ให้เราเลือกรูปแบบที่ต้องการแล้วปรับแต่งรูปแบบย่อยของการบันทึกไฟล์แต่ละชนิดตามต้องการ ในคำสั่งเลือกหน้า จะเป็นการกำหนดหน้าของชิ้นงานที่ต้องการบันทึกในกรณีที่เราสร้างไฟล์ที่มีเอกสาร มากกว่า 1 หน้ากระดาษขึ้นมา



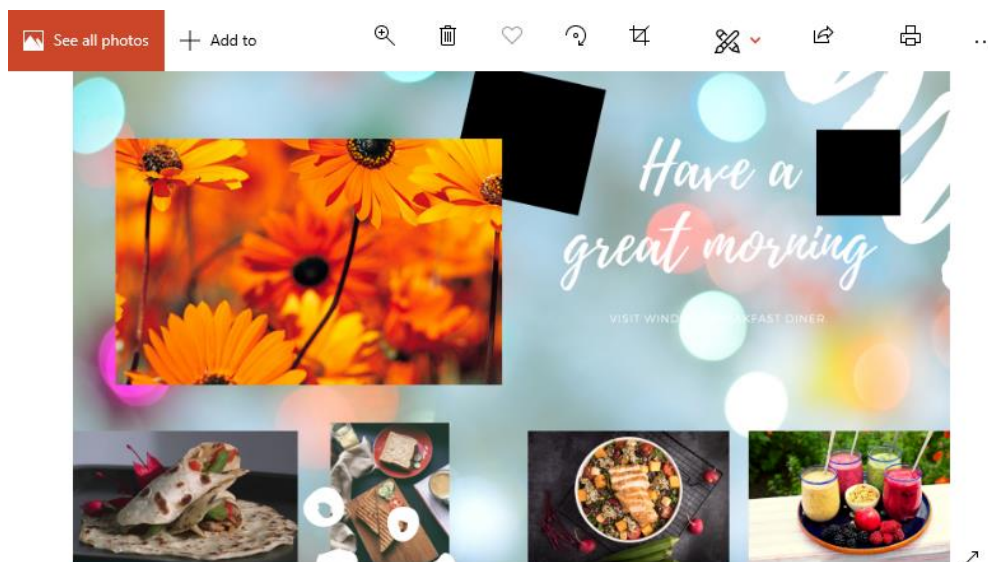
เมื่อกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม เสร็จแล้วเพื่อเริ่มการดาวน์โหลด จะปรากฏหน้าต่างดังรูป



เมื่อดาวน์โหลดเสร็จเรียบร้อยแล้วจะเป็นไฟล์ zip บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ให้เรา unzip หรือทำการแยกไฟล์ก่อนการนำไปใช้

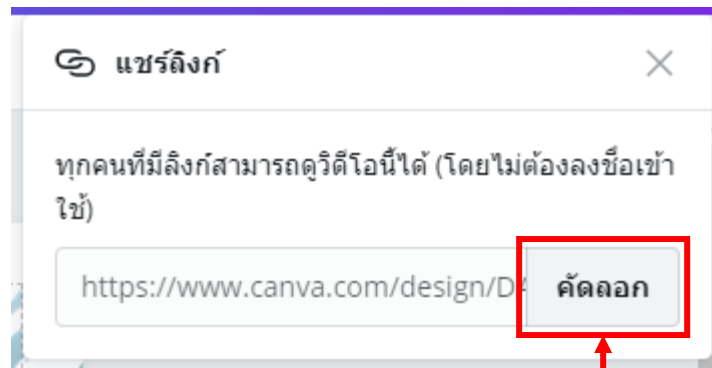


เมื่อทำการ Unzip จะปรากฏหน้าปกที่เราได้สร้างบน Canva เป็นไฟล์รูปภาพ PNG ตามที่เราเลือก จากตัวอย่างสร้างหน้าปก Facebook จำนวน 2 หน้ากระดาษ เมื่อดาวน์โหลดจะสามารถบันทึกภาพเป็นไฟล์ได้ 2 ภาพดังรูป



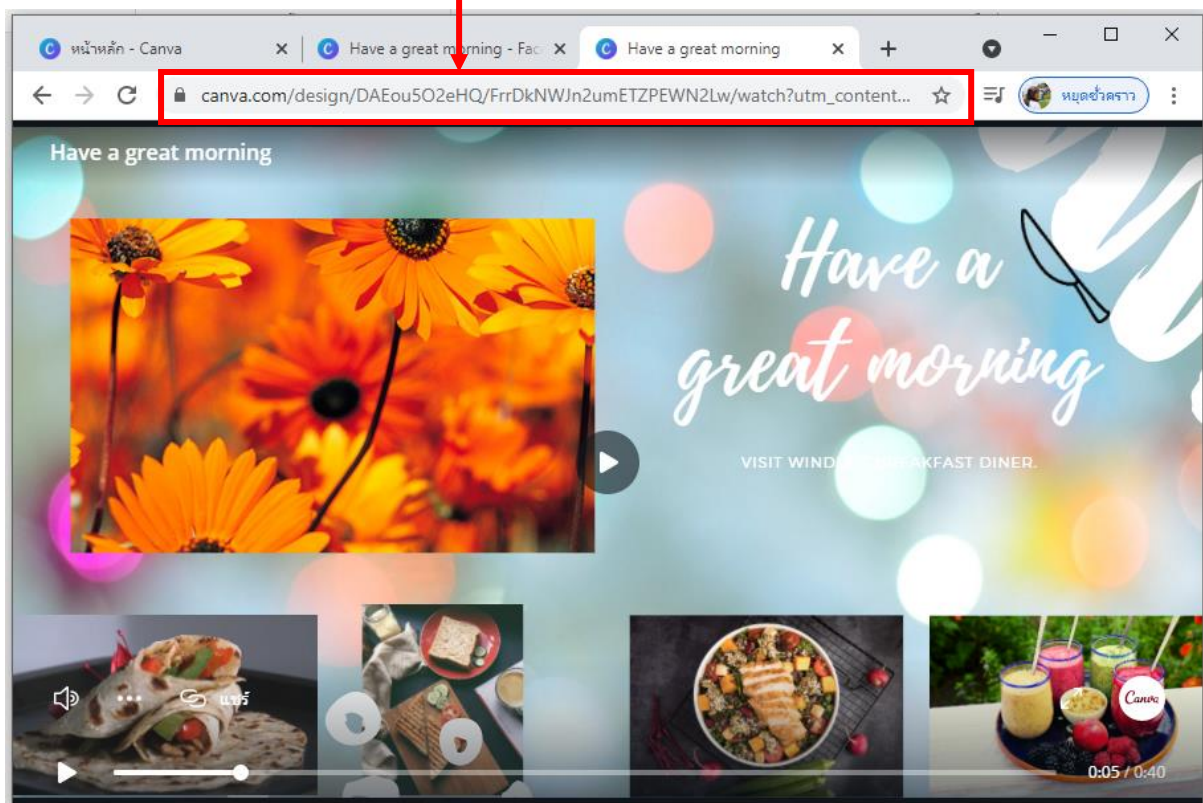
แชร์ลิงก์

การนำไปใช้ในคำสั่ง แชร์ลิงก์ คือ ให้เรานำลิงก์ของชิ้นงานคัดลอกเป็น URL ไปใช้สำหรับการเชื่อมต่อชิ้นงานทางอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรมจะสร้างลิงก์มาให้ เวลาใช้งานให้คลิกที่คัดลอกและนำไปวางเพื่อใช้งานต่อไป



กด คัดลอก

วาง URL บน Address bar



การบันทึกและชำระเงิน

สำหรับการบันทึก หรือ ดาวน์โหลด แล้วมีหัวข้อขึ้นว่า ชำระเงินและดาวน์โหลด หมายถึง เรามีการใช้คุณสมบัติของโปรแกรมที่ต้องมีการชำระเงิน หรือซื้อเพิ่มเติม ซึ่งหากต้องการใช้งาน เราต้องกลับไปชำระเงินหรือนำวัตถุนั้นออกจากโปรแกรมก่อนทำการบันทึก

