การสร้างเนื้อหาและพัฒนาสื่อโฆษณาสำหรับผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรม เรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อมีเดียด้วยโปรแกรม Canva

โปรแกรม **Canva** คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการสำหรับการสร้างแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับสร้างอาร์ท เวิร์ก กราฟฟิกสวยๆเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ อย่างง่าย สำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะเลยก็ ใช้ได้ ไม่ว่าจะเป็นงานโปสเตอร์ แบนเนอร์ ทำพรีเซนเทชั่น โฆษณาอินสตาแกรม เฟซบุ๊ก หน้าปกคลิปยูทูป แบนเนอร์สำหรับเว็บไซต์ ซึ่งโปรแกรมจะมี Template สำเร็จรูปให้เราเลือกหลากหลายรูปแบบ เราเพียงแต่ เลือกรูปแบบและปรับวัตถุหรือเพิ่มเติมวัตถุให้ตรงกับความต้องการ ก็สามารถสร้างงานออกแบบได้ด้วย ตนเอง และที่สำคัญคือ สามารถใช้งานได้ฟรี นอกจากเว็บไซต์ canva แล้ว ก็ยังมีเวอร์ชั่น application บนมือ ถือให้ใช้งานได้ง่ายๆ แล้วก็สะดวกด้วยนะคะ ไม่ต้องพกโน๊ตบุ๊ก สามารถทำงานได้ตลอดเวลา ที่ชอบอีก อย่างกือส่วนของ Blog ที่มีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ทั้งในเรื่องของดีไซน์และเรื่องธุรกิจ

วิธีการใช้งาน

1. เข้าสู่เว็บไซต์ <u>www.canva.com</u> จะปรากฏหน้าจอดังรูป



เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ Canva แล้วก่อนเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อสร้างชิ้นงาน เราจะต้องทำการ Login หรือ สมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ก่อน ซึ่งการสมัครสมาชิกมีหลายแบบ เช่น เข้าด้วย User Google , Facebook หรือ E-Mail โดยเลือกปุ่มที่หน้าจอซ้าย สมัครใช้งานด้วย Google , สมัครใช้งานด้วย Facebook , สมัครใช้งาน ด้วยอีเมล

สำหรับการออกแบบนี้จะใช้ Facebook ในการ login เข้าสู่ระบบ หากเรา Login Facebook ใน พีซีจะ ปรากฏชื่อ Facebook ของเรา ให้คลิกที่ปุ่ม ดำเนินการต่อในชื่อที่ล๊อคอิน โดยให้เราคลิกที่ปุ่ม สมัครใช้งาน ด้วย Facebook จะปรากฏหน้าจอดังรูป



ให้คลิกที่ปุ่ม **ดำเนินการต่อในชื่อ......** จะปรากฎหน้าจอเพื่อเริ่มการออกแบบ โดยในขั้นตอนนี้ โปรแกรมจะถามผู้ใช้งานว่าผู้ใช้งานเป็นใครและจะใช้งานประเภทอะไร "คุณต้องการใช้ Canva เพื่ออะไร" เพื่อที่โปรแกรมจะแนะนำรูปแบบของชิ้นงานให้ตรงกับความต้องการกับผู้ใช้งานได้ทันที ซึ่งจะมีรูปแบบ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้งานขึ้นมา

จากตัวอย่างให้ผู้ใช้งานเลือกรูปแบบ **ธุรกิจขนาดเล็ก** ซึ่งเราจะใช้สำหรับการออกแบบเพื่อนำไป เปิดร้านก้าและสร้างร้านก้าของตนเอง



คลิกเลือกรูปแบบของการสร้างแบบที่ต้องการเพื่อให้โปรแกรมเลือกรูปแบบตามที่ผู้ใช้ต้องการ

จากนั้นโปรแกรมจะเข้าสู่หน้าจอหลักของโปรแกรมคังรูป



หลังจากนั้นพิมพ์รูปแบบของการออกแบบที่ต้องการ จะปรากฎหน้าจอของชิ้นงานขึ้นมาให้เลือก รูปแบบที่ต้องการ จากตัวอย่างเราจะสร้างภาพหน้าปกของ Facebook เราก็พิมพ์ข้อความ facebook ลงบน แถบการค้นหาชิ้นงาน การออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ facebook จะปรากฏเป็นหัวข้อขึ้นมาทันที ให้เราเลือก รูปแบบที่ต้องการสร้างในที่นี้ให้เลือกภาพหน้าปก facebook โดยการคลิกเมาส์รูปแบบที่ต้องการ จะปรากฏ หน้าจอดังนี้



ให้เราเลือกภาพหน้าปกที่ต้องการ โดยเลือกจากรูปแบบของ Template หรือชุครูปแบบสำเร็จรูป โดย ให้เลือกมา 1 รูปแบบ รูปแบบใดก็ได้ ซึ่งเราสามารถปรับแต่งรูปแบบย่อยหรือ ใส่ข้อความเพิ่มได้ภายหลัง

Nusara Winview 🖕	ັ ເການແນ່ນທີ່ Facebook	
หบ้าหลัก งานออกแบบทั้งหมดของคุณ แม่แบบ	лини Шптасероок	
ภาพล่าย ปุดปอบูลแบงบด สร้างทีม (714	Real Beauty Talk
	ZELL KARSTEIN ILLUSTRATOR	CRAFT-TIME CHRONICLES

ให้เราเลือกรูปแบบที่ต้องการโดยการคลิกเลือกรูปแบบจะปรากฎหน้าต่างสำหรับการปรับแต่ง รูปแบบ และโปรแกรมสำหรับการใส่วัตถุต่าง ๆ ในชิ้นงานตามที่เลือก หรือเป็นหน้าเมนูหลักสำหรับการ ตกแต่งของโปรแกรมเลย ดังรูป



เมื่อเข้าสู่หน้าจอหลักของการปรับแต่งชิ้นงาน และแทรกวัตถุต่างๆ เพิ่มลงไป คังรายละเอียคต่อไปนี้

กำสั่ง ดาวน์ โหลด สำหรับบันทึกชิ้นงาน เพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ

แถบเครื่องมือ หรือ Properties ของคุณสมบัติของวัตถุที่ เราคลิกเมาส์เลือก จะปรับเปลี่ยนตามสิ่งที่เราคลิก



และจำนวนแผ่นของชิ้นงาน

🏷 การเปลี่ยนแม่แบบ หรือ Template

หากต้องการปรับเปลี่ยนชุดแม่แบบในชิ้นงานของเราสามารถทำได้โดยการคลิกเลือกไอคอน แม่แบบ ด้านซ้ายมือ จากนั้นเลือกชุดแม่แบบที่ต้องการ จะปรากฏแม่แบบที่เราเลือกใหม่ให้ปรับแต่งดังรูป

เรื่อง..การแทรกและปรับแต่งชิ้นงานด้วยวัตถุต่างๆ ในโปรแกรม canva

🏷 การแทรกภาพถ่าย

เราสามารถแทรกภาพถ่ายของโปรแกรมได้จากไอคอน ภาพถ่าย แล้วคลิกเมาส์เลือกไฟล์รูปภาพที่ ต้องการ รูปภาพที่โปรแกรมมีให้จะปรากฏบนชิ้นงานให้เราปรับแต่ง โดยสามารถพิมพ์คำที่ต้องการค้นหา รูปภาพที่ต้องการได้ตรง เมนู ค้นหาภาพถ่ายหลายล้านภาพ แต่การใช้งานให้เลือกใช้ภาพที่ฟรีเท่านั้น หากมี สัญลักษณ์ \$ แสดงว่าต้องซื้อหรือเสียเงินเท่านั้น ซึ่งเราสามารถแทรกไฟล์รูปภาพในชิ้นงานได้ แต่เวลา ดาวน์โหลด หรือบันทึกเป็นไฟล์ต่าง ๆ โปรแกรมจะให้เราชำระเงินด้วยบัตรเกรดิต เพื่อทำการบันทึก

อ เลือก รูปภาพที่ต้องการ

🛛 คลิกเลือกไอคอน ภาพถ่าย

🖁 การปรับแต่งรูปภาพ

เมื่อเราแทรกรูปภาพบพื้นที่ทำงานแล้ว สามารถปรับแต่งได้หลากหลายกำสั่ง โดยการคลิกเมาส์ที่ รูปภาพจะปรากฏเมนู Properties หรือคุณสมบัติของรูปภาพขึ้นมาให้เราปรับแต่ง ซึ่งการปรับแต่งให้เราคลิก เมาส์ที่เมนูอีกครั้งจะปรากฏเมนูย่อยของกำสั่งนั้นขึ้นมาเพื่อปรับแต่ง

ปรากฏขึ้น Properties ของรูปภาพ จะปรากฏขึ้น

เมนูกำสั่งย่อยเมื่อเราคลิกเลือกกำสั่งของ Properties ซึ่งจะ
 มีกำสั่งย่อยที่แตกต่างกันในแต่ละกำสั่ง

นอกจากนี้ โปรแกรมยังสามารถปรับแต่งคำสั่งต่างๆ เพิ่มเติมได้อีก โดยการคลิกเมาส์ทางขวาของ รูปภาพจะปรากฏป๊อปอัพเมนูซึ่งเป็นคำสั่งย่อยของการทำงานกับรูปภาพ เพื่อให้เราสามารถปรับคำสั่งต่างๆ ได้ เช่น การจัดลำดับการวางของวัตถุต่างๆกับรูปภาพ , การถบ ,การคัดลอก เป็นต้น

🔖 การแทรกองค์ประกอบ หรือ วัตถุต่าง ๆ เพิ่มเติม

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

เราสามารถปรับแต่งวัตถุหรือรูปทรงที่แทรกลงในชิ้นงานได้โดยการกลิกเมาส์เลือกวัตถุที่ต้องการ จากนั้นจะปรากฏเมนูของคุณสมบัติหรือ Properties ของวัตถุที่แทรก เพื่อให้เราปรับแต่งได้ตามต้องการ

🔖 การแทรกข้อความ

สำหรับการแทรกข้อความเพิ่มเติมในชิ้นงานสามารถทำได้โดยการคลิกไอคอน ข้อความ ทางด้าน ซ้ายมือ จากนั้นจะปรากฏกรอบตัวเลือกของการแทรกข้อความสำเร็จรูป รวมทั้งกรอบข้อความที่สามารถใส่ ข้อความ หรือตัวอักษรลงไปในกรอบข้อความได้ ดังรูป

เราสามารถปรับแต่งการแทรกข้อความ ที่แทรกลงในชิ้นงานได้โดยการคลิกเมาส์เลือกกล่อง ข้อความที่ต้องการจากนั้นจะปรากฏเมนูของคุณสมบัติหรือ Properties ของกล่องข้อความ

🔖 การแทรกวีดีโอ

สำหรับการแทรกวีคี โอในชิ้นงานสามารถทำได้โดยการกลิกไอคอน วีคีโอ ทางค้านซ้ายมือ จากนั้นจะ ปรากฏกรอบตัวเลือกของการแทรกวีคีโอสำเร็จรูป ซึ่งจะมีวีคีโอตัวอย่างในโปรแกรมปรากฏขึ้นมา ให้เรา เลือกวีคีโอที่ต้องการแทรกในชิ้นงาน แล้วทำการปรับแต่ง

สำหรับการปรับแต่ง วีคีโอ ที่แทรกในชิ้นงาน สามารถคลิกที่กรอบวีคีโอ จะปรากฏเมนูของ คุณสมบัติหรือ Properties ของวีคีโอ แล้วมีกำสั่งสำหรับการปรับแต่ง

🔖 การปรับพื้นหลัง

สำหรับการปรับพื้นหลัง เราสามารถปรับให้รูปภาพ หรือ สีของพื้นหลังชิ้นงาน ปรับเปลี่ยนไปตาม ต้องการได้ โดยการคลิกที่เมนู พื้นหลัง จะปรากฏรูปแบบของพื้นหลังที่เราสามารถปรับได้ โดยมีกรอบ กำสั่งปรากฏขึ้นมา โดยการปรับพื้นหลังนี้สามารถปรับได้ 2 รูปแบบคือ สีพื้น และรูปภาพ เมื่อเราเลือก รูปแบบที่ต้องการแล้วจะเปลี่ยนพื้นหลังให้กับชิ้นงานทันที

เมื่อเปลี่ยนพื้นหลังแล้วเราสามารถปรับแต่งรูปแบบได้โดยดูที่กำสั่ง เมนูของกุณสมบัติหรือ Properties ของพื้นหลังเพื่อการปรับแต่งได้

เรื่อง.. การนำไฟล์ที่ออกแบบด้วยโปรแกรม Canva ไปใช้งานใน Facebook และเทพช้อป

🏷 การอัปโหลด

การอัปโหลด เป็นการอัพโหลดไฟล์ รูปภาพ และไฟล์วีดีโอ ลงบนชิ้นงานได้ โดยการคลิกที่ไอคอน อัพโหลด จะปรากฏเมนูย่อย อัปโหลดรูปภาพ หรือ วีดีโอ ให้คลิกเลือกไฟล์รูปภาพ หรือ วีดีโอ แล้วไฟล์ที่ ต้องการจะอัพโหลดมายังเมนู จากนั้นให้คลิกเลือกไฟล์รูปภาพมาวางบนตำแหน่งของชิ้นงานแล้วปรับแต่ง

เราสามารถปรับแต่งรูปภาพ หรือ วีดีโอ ที่แทรกลงในชิ้นงานได้โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพ หรือ วีดีโอ จะปรากฏเมนูของคุณสมบัติหรือ Properties ของรูปภาพที่บริเวณด้านบนของชิ้นงานเพื่อให้เรา ปรับแต่ง ให้คลิกที่เมนูเพื่อปรับแต่งในเมนูย่อยของกำสั่ง

🗐 การเพิ่มหน้ากระดาษสำหรับสร้างชิ้นงานเพิ่ม

หากต้องการเพิ่มหน้ากระดาษสำหรับสร้างชิ้นงาน สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม + เพิ่มหน้าใหม่ จะปรากฏหน้ากระดาษเพิ่มในชิ้นงาน

⊾< หน้าหลัก	ไฟล์	ษ ปรับขนาด		Yellow and Peach Shape Food Facebook Cover	👻 ลอง Canva Pro แปร	f 🕨 0:15	보 ดาวน์โหลด 🗸
B							
E uriawina				DA			
©∆ ⊡0 asstih≈n				eau	de parfum		
T ข้อความ			หน้า 2 - เพิ่มชื่อหน้า		P ^ ~ 6 # +		
เ= วิตัโล			.A.				
<i>ไม่มี</i> ทั้งเหลัง			67				
(†) อำโหลด			St	tay confident.	4		
โฟลเดอร์				Be your own kind of beautiful.	7		
••• เพิ่มเดิม					~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		
				+ เพมหมารเม		125% 🗐 «"	ความช่วยเหลือ ?
				Ī			

คลิก + เพิ่มหน้าใหม่ จะปรากฎหน้ากระคาษเพิ่มในชิ้นงาน

หน้ากระดาษจะปรากฏบนชิ้นงานดังรูป

< หน้าหลัก	ไฟล์	ษ ปรับขนาด	Ċ	บันทึกการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด	Yellow and Peach Shape Food Facebook Cover	📽 ត្ថ្លេ Canva Pro	แชร์	▶ 0:20	⊥ ดาวน์โเ	เลด ~
									7	ê ŵ
	หน้า 3 -	เพิ่มชื่อหน้า						₽ ^ ~	6 🖞 +	
ภาพถ่าย									ลบหน้า	Q
≌∆ องต์ประก										
T ข้อความ										
รสโล										
<i>ที่</i> ที่บหลัง										
(ก) อับโหอด										
 โฟลเตอร์										
•••• เพิ่มเต็ม										
					+ เพิ่มหน้าใหม่					
							18	4% 🕄 🖌	ความช่วย	เหลือ ?
Yellow and Peach S	zip ^	Yellow and Peach S.								Show all X

🗐 การใช้คำสั่งสำหรับมุมมอง

เมื่อเราเพิ่มหน้ากระคาษหลายๆ หน้ากระคาษ หรือทำงานในชิ้นงานที่มีวัตถุต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น เรา อาจจะต้องควบคุมวัตถุต่าง ๆ ผ่านกำสั่งมุมมองของโปรแกรมเพื่อจัดการกับวัตถุนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี โดย กำสั่งนี้จะอยู่มุมขวาของสไลด์ จะมีส่วนประกอบหลัก ๆ อยู่ 3 ไอกอน ดังนี้

🗐 การใช้คำสั่งไฟล์สำหรับควบคุมการทำงานของไฟล์ในชิ้นงาน

ในคำสั่งย่อยของเมนูไฟล์ จะมีเมนูที่ใช้สำหรับการควบคุมการทำงานหลักของโปรแกรม ได้แก่

🗌 สร้างงานออกแบบใหม่

ปุ่มสำหรับการสร้างชิ้นงานขึ้นมาใหม่ เมื่อเลือกคำสั่งจะปรากฏรูปแบบของการออกแบชิ้นงาน หาก ต้องการเพิ่มหรือสร้างงานออกแบบ สามารถกลิกเลือกกำสั่งแล้วเลือกรูปแบบงานออกแบบที่ ต้องการได้ทันที หรือสามารถกำหนดขนาดของชิ้นงานได้เองโดยการกลิกที่ขนาดที่กำหนดเอง

< หน้า	าหลัก	ไฟล์	ษ ปรับขนาด	5		ษ ลอง C	anva Pro	แชร์			
Œ	ยกเลิย	ପ ନ୍ର	เต้องการสร้างอะไร								
แม่แบบ		ขนาดที่	่กำหนดเอง								
ภาพถ่าย	12	งานนำเ	เสนอ		dent	dert.					
QΔ	X	โพสต์	Facebook			. 22		3			
่⊡⊙ี องค์ประก		โปสเตย	อร์					5			
Т		ภาพหน่	เ้าปก Facebook								
ข้อความ		โพสต์	nstagram								
>		โซเชียะ	ลมีเดียภาพเคลื่อนไห	າວ							
ວດເວ		วิดีโอ F	acebook								
<i>่ไไไ</i> พื้นหลัง		โปสเตย	อร์ (แนวนอน)								
~		โลโก้									
(่ _ๅ) อัปโหลด		ใบปลิว							3		
โปลเดอร์											

🗌 แสดงขอบหน้ากระดาษ ใช้กำหนดขนาดขอบ

คำสั่งนี้จะแสดงเส้นขอบของหน้ากระดาษ เพื่อการกำหนดการวางของวัตถุ เมื่อใช้กำสั่ง จะปรากฏเส้นประเป็นกรอบสี่เหลี่ยมขึ้นมาแสดงขอบเขตของชิ้นงานดังรูป

🗌 คำสั่งสำหรับการบันทึก

เมื่อทำงานเพิ่มเติมในโปรแกรม Canva เรียบร้อยแล้วสามารถบันทึกเพื่อเก็บงานต่าง ๆ ไว้ใน โปรแกรมได้จากปุ่มบันทึก หรือ สามารถเก็บเป็นโฟลเดอร์คือกลิกที่กำสั่ง บันทึกลงในโฟลเดอร์ รวมทั้งสร้างสำเนาของไฟล์งาน

🗁 การนำไฟล์จาก Canva ไปใช้งาน

สำหรับการนำไฟล์จากโปรแกรม Canva ไปใช้ เราสามารถบันทึกเป็นไฟล์ต่าง ๆ และ นำไปใช้โดยการ ดาวน์โหลด หรือ แชร์ไฟล์และนำไปใช้ร่วมกับโปรแกรมต่าง ๆ โดยวิธีการใช้คำสั่งให้คลิกเมาส์เลือกคำสั่ง ดาวน์โหลด บนปุ่ม ดาวน์โหลด จะปรากฏหน้าเมนูสำหรับเลือกกำสั่งอีกครั้งหนึ่ง ให้เลือกรูปแบบของการ ใช้งานการนำไปใช้ที่หลากหลาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

🟶 การดาวน์โหลดเป็นไฟล์

การนำไปใช้ที่เป็นการดาวน์โหลดเป็นไฟล์สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ให้คลิกกำสั่ง ดาวน์โหลด บนปุ่มด้านขวาบนของโปรแกรมจะปรากฏรูปแบบของการดาวน์โหลดที่ต้องการให้คลิกเมือกประเภทของ การดาวน์โหลดที่ต้องการ

ในตัวอย่างจะเป็นการดาวน์โหลดไฟล์ที่เป็นไฟล์รูปภาพชนิด PNG จะ ปรากฏคำสั่งในการกำหนด รายละเอียดเพิ่มเติมของการบันทึกไฟล์ PNG ดังรูป

	⊥ ดาวน์โหลด	×
	ประเภทไฟล์	
	PNG	~
No VI	ขนาด —	— 1.0 X
50 50	¥ 820 x 312 พิกเซล	*
	🖉 🗆 พื้นหลังโปร่งใส	٠
	🗌 ไฟล์บีบอัด (คุณภาพต่ำ)	*
	เลือกหน้า	
	ทุกหน้า (2)	~
D		

ให้เราเลือกรูปแบบที่ต้องการแล้วปรับแต่งรูปแบบย่อยของ การบันทึกไฟล์แต่ละชนิดตามต้องการ ในคำสั่งเลือกหน้า จะเป็น การกำหนดหน้าของชิ้นงานที่ต้องการบันทึกในกรณีที่เราสร้างไฟล์ ที่มีเอกสารมากกว่า 1 หน้ากระดาษขึ้นมา

> เลือกคลิกเครื่องหมาย ✓ ในกล่องสี่เหลี่ยมเพื่อ เลือกหน้าที่ต้องการบันทึกเป็นไฟล์

ประเภทไฟล์	
PNG	~
6	1.0
ขนาด 820 x 312 พิณฑ์ล	- 1.0
 พื้นหลังไปรังใส 	
🕛 ไฟล์บีบอัด (คุณภาพต่ำ)	
เลือกหน้า	
ทุกหน้า (2)	~
ทุกหน้า (1-2)	
per Shop	
มี หน้า 1	
^ม ^ม ีชาวิที่นี้ หน้า 2	

เมื่อกำหนครายละเอียคต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยแล้วให้กลิกที่ปุ่ม เสร็จแล้วเพื่อเริ่มการคาวน์โหลด จะปรากฏหน้าจอคังรูป

เมื่อดาวน์โหลดเสร็จเรียบร้อยจะเป็นไฟล์ zip บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ให้เรา unzip หรือทำการแยก ไฟล์ก่อนการนำไปใช้

เป็นไฟล์ z_{ip} ให้ทำการแยกไฟล์ก่อนการใช้งาน

เมื่อทำการ Unzip จะปรากฏหน้าปกที่เราได้สร้างบน Canva เป็นไฟล์รูปภาพ PNG ตามที่เราเลือก จากตัวอย่างสร้างหน้าปก Facebook จำนวน 2 หน้ากระคาษ เมื่อคาวน์โหลดจะสามารถบันทึกภาพเป็นไฟล์ ได้ 2 ภาพดังรูป

🟶 แชร์ลิงก์

การนำไปใช้ในคำสั่ง แชร์ลิงก์ คือ ให้เรานำลิงก์ของชิ้นงานกัดลอกเป็น URL ไปใช้สำหรับการเชื่อมต่อ ชิ้นงานทางอินเตอร์เน็ต โดยโปรแกรมจะสร้างลิงก์มาให้ เวลาใช้งานให้คลิกที่กัดลอกและนำไปวางเพื่อใช้ งานต่อไป

🟶 การบันทึกและชำระเงิน

สำหรับการบันทึก หรือ ดาวน์โหลด แล้วมีหัวข้อขึ้นว่า ชำระเงินและดาวน์โหลด หมายถึง เรามีการใช้ คุณสมบัติของโปรแกรมที่ต้องมีการชำระเงิน หรือซื้อเพิ่มเติม ซึ่งหากต้องการใช้งาน เราต้องกลับไปชำระ เงินหรือ นำวัตถุนั้นออกจากโปรแกรมก่อนทำการบันทึก

