



คู่มือการปฏิบัติงาน กระบวนการออกแบบกราฟิกผ่านเว็บไซต์ Canva

นายยุทธนา สอนสีม
นักช่างศิลป์

หน่วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารองค์กร
งานนโยบายและแผนและประกันคุณภาพการศึกษา
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Document History

Version number	Record Date	Prepared/Modify By	Reviewed By	Change Details
1.0	1 มิถุนายน 2566	นายยุทธนา สอนสีม นักช่างศิลป์ หน่วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารองค์กร งานนโยบายและแผนฯ คณะวิศวกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่		คู่มือกระบวนการการ ออกแบบกราฟิกผ่าน เว็บไซต์ Canva
2.0	14 กรกฎาคม 2568	นายยุทธนา สอนสีม นักช่างศิลป์ หน่วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารองค์กร งานนโยบายและแผนฯ คณะวิศวกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่		- เพิ่มรายละเอียดขั้นตอนที่เว็บไซต์อัปเดตเข้ามาใหม่ - เพิ่มระยะเวลาในการปฏิบัติงาน - เพิ่มกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำคู่มือการปฏิบัติงาน กระบวนการการออกแบบกราฟิกผ่านเว็บไซต์ Canva

1. ที่มาและความสำคัญ

คู่มือปฏิบัติงานนี้ เป็นคู่มือการปฏิบัติงานของตำแหน่งนักช่างศิลป์ที่เกี่ยวกับการผลิตสื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น การบันทึกภาพนิ่ง การบันทึกภาพเคลื่อนไหว การออกแบบและผลิตสื่อเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ของคณะวิจิตรศิลป์ โดยคู่มือจะนำเสนอขั้นตอนในการผลิตสื่อกราฟิกดีไซน์ผ่านเว็บไซต์ Canva ไปจนถึงการนำสื่อไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อกราฟิกและช่วยให้เข้าใจกระบวนการจนนำไปสู่การประยุกต์ใช้งานต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อใช้เป็นคู่มือและแนวทางกระบวนการสร้างสื่อกราฟิกผ่านเว็บไซต์ Canva และนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. เพื่อให้เข้าใจและรูปแบบในการออกแบบกราฟิกในรูปแบบที่เป็นปัจจุบันมากขึ้น และทำให้เกิดกระบวนการทำงานที่รวดเร็วและเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานในการนำไปต่อยอด

3. ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้อ่านความสะดวกในการปฏิบัติงาน ของเจ้าหน้าที่หน่วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารองค์กร ของคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. ได้ใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน หน่วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารองค์กร ของคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4. ขอบเขต

คู่มือการปฏิบัติงานการออกแบบกราฟิกผ่านเว็บไซต์ Canva สำหรับผู้ปฏิบัติงานในหน่วยเทคโนโลยีทางการศึกษาและสารสนเทศ รวมถึงผู้ใช้งานเว็บไซต์ Canva เพื่อทำสื่อกราฟิกดีไซน์ของหน่วยงานต่างๆ คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ ในคณะวิจิตรศิลป์ โดยสามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสื่อและนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์หรือประยุกต์ในงานต่างๆ ต่อไป

5. คำจำกัดความ

คำจำกัดความนี้ เพื่อใช้สำหรับการปฏิบัติงานในหน้าที่ที่รับผิดชอบ ตามภารกิจหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย และขั้นตอนการปฏิบัติงาน ตามขอบเขตงานการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์

Canva หมายถึง เว็บไซต์สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบสื่อชนิดต่างๆ

สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง การออกแบบสื่อที่มีวัตถุประสงค์ในการประชาสัมพันธ์ ทำให้เกิดการรับรู้ข้อมูลผ่านสื่ออื่นๆ

การออกแบบสื่อกราฟิกดีไซน์ หมายถึง การออกแบบสื่อประเภทหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็น สิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล โปสเตอร์ แผ่นพับ โลโก้การออกแบบตัวอักษร การวาดภาพประกอบ การจัดองค์ประกอบ ฯลฯ

แถบเครื่องมือ หมายถึง เครื่องมือที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ให้เกิดความสะดวก แบ่งออกเป็นหมวดหมู่เครื่องมือเพื่อง่ายต่อการค้นหาและใช้งาน

อาร์ตบอร์ด หมายถึง พื้นที่ของการออกแบบ ซึ่งกำหนดขนาดตามการใช้งานต่างๆ

เทมเพลต หมายถึง ชีมและเนื้อหาบางอย่างสำหรับวัตถุประสงค์เฉพาะมีองค์ประกอบการออกแบบที่ทำงานร่วมกัน (สี ฟอนต์ พื้นหลัง เอฟเฟกต์) พร้อมกับสไลด์ตัวอย่างและเนื้อหาต้นแบบที่คุณเพิ่มเพื่อบอกเล่าเรื่องราว

อัปโหลด หมายถึง การนำเข้าข้อมูลไปยังเว็บไซต์ เพื่อใช้งานข้อมูลนั้นๆ เช่น รูปภาพ วิดีโอ ไฟล์เสียง เป็นต้น

ดาวน์โหลด หมายถึง การส่งออกข้อมูลจากเว็บไซต์เพื่อนำข้อมูลนั้นไปใช้งานต่อ สามารถกำหนดรูปแบบไฟล์ในการการส่งออกข้อมูลนั้นๆ ได้

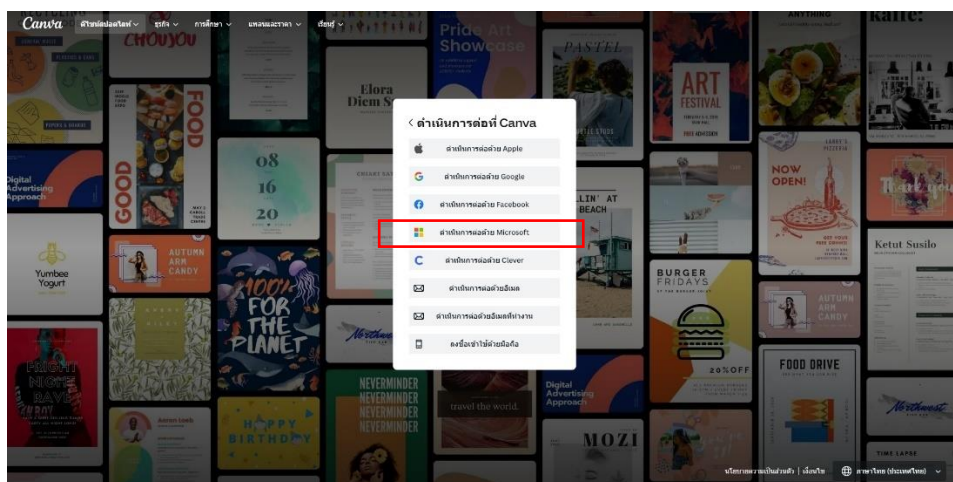
เว็บไซต์ หมายถึง หน้าเว็บเพจที่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลต่างๆ ผ่านทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

วัตถุ หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นหรืออัปโหลดลงเว็บไซต์ เพื่อที่จะใช้งานต่อไปในการปรับแต่งกราฟิก

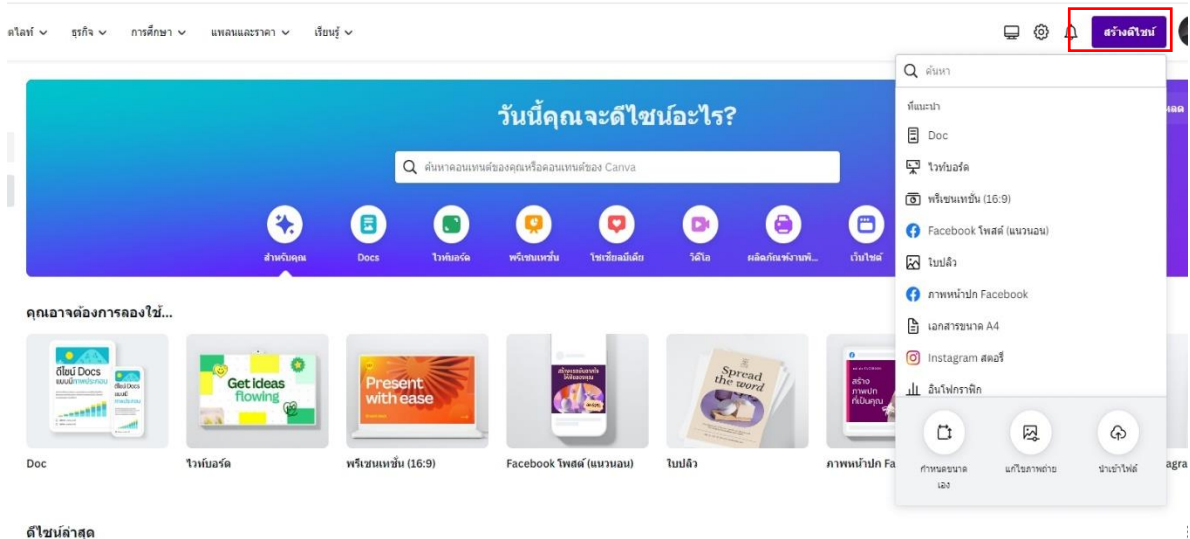
คณะ หมายถึง คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6. วิธีการขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนที่ 1 การเข้าสู่ระบบ เข้าเว็บไซต์ www.canva.com ทำการลงชื่อเข้าใช้งาน เลือกดำเนินการต่อด้วย Microsoft กรอกอีเมลล์และรหัสผ่านประจำตัวของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

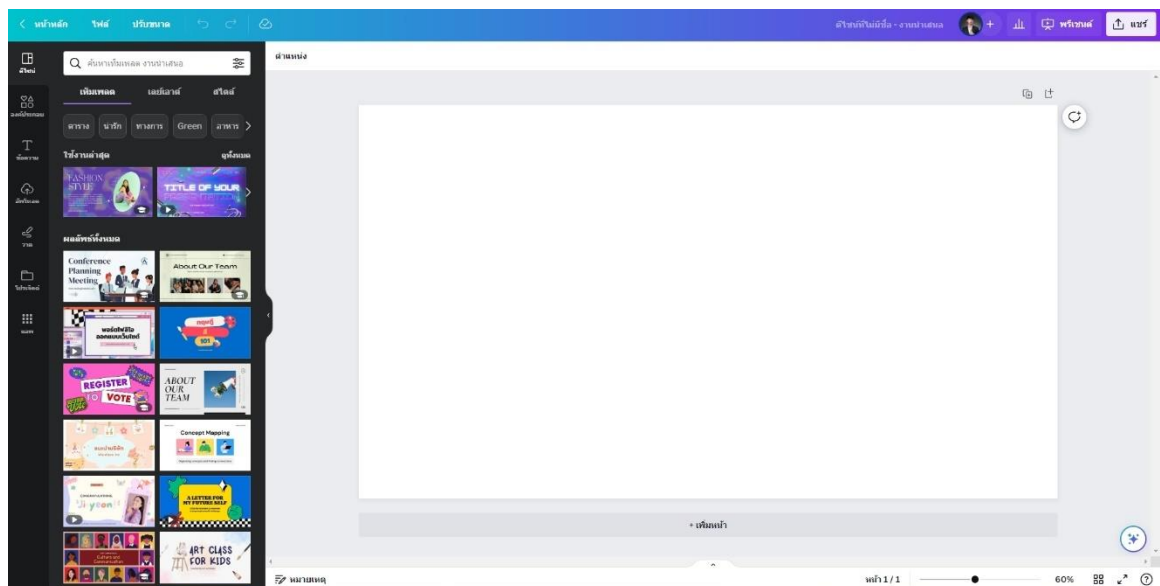


ขั้นตอนที่ 2 การสร้างอาร์ตบอร์ด ทำการคลิกที่สร้างดีไซน์ด้านมุมขวาบน เพื่อทำการสร้างหน้าอาร์ตบอร์ดงานออกแบบ จากนั้นเลือกการสร้างตามที่ต้องการนำไปใช้ เช่น ฟรีเซนเทชั่น Facebook โพสต์ ไปป๊อปปี้ เป็นต้น เว็บไซต์จะทำการสร้างหน้าอาร์ตบอร์ดตามที่เราเลือกใช้ขึ้นมา เพื่อใช้เป็นพื้นที่ในการออกแบบกราฟิก



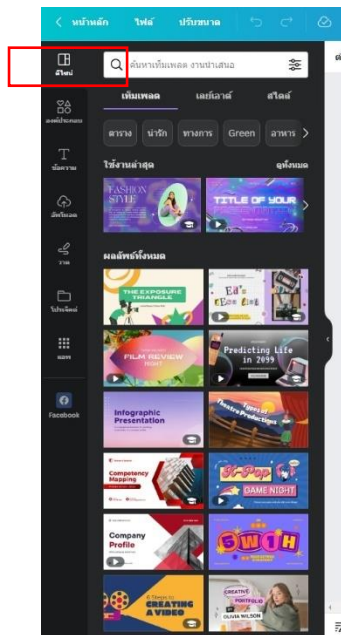
ภาพแสดงตัวเลือกในการสร้างดีไซน์

2.1 เมื่อเลือกสร้างหน้าอาร์ตบอร์ดออกมาแล้วนั้น เครื่องมือต่างๆ ในเว็บไซต์จะปรับเปลี่ยนไปตามอาร์ตบอร์ดที่เลือก ให้มีความเหมาะสมกับงานที่จะทำการออกแบบ



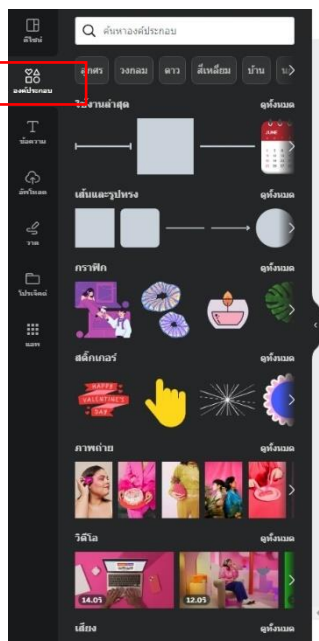
ภาพแสดงอาร์ตบอร์ดเมื่อเลือกเครื่องมือฟรีเซนเทชั่น

ขั้นตอนที่ 3 การเลือกรูปแบบ ทำการเลือกแถบเครื่องมือด้านซ้ายของอาร์ตบอร์ด เพื่อทำการออกแบบกราฟิก โดยเลือกแถบเครื่องมือดีไซน์ เมื่อคลิกแถบเครื่องมือจะแสดงเท็มเพลต ซึ่งเป็นเท็มเพลตในการออกแบบสามารถเลือกใช้แบบตามความต้องการ

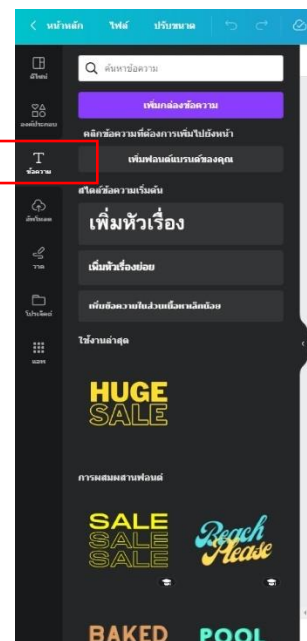


รูปภาพแสดงแถบเครื่องมือเมื่อคลิกเลือกแถบเครื่องมือดีไซน์

ขั้นตอนที่ 4 การเพิ่มวัตถุและอักษร เมื่อทำการเลือกเท็มเพลตเสร็จแล้ว ให้ทำการเลือกแถบเครื่องมือองค์ประกอบ ซึ่งใช้สำหรับสร้างวัตถุรูปร่างต่างๆ เช่น ลูกศร รูปทรง รูปภาพประกอบ วัตถุที่ใช้ตกแต่ง เป็นต้น โดยสามารถใช้ควบคู่กับแถบเครื่องมือข้อความ ที่จะเพิ่มข้อความเข้าไปในอาร์ตบอร์ด รวมถึงการออกแบบข้อความให้มีความสวยงาม

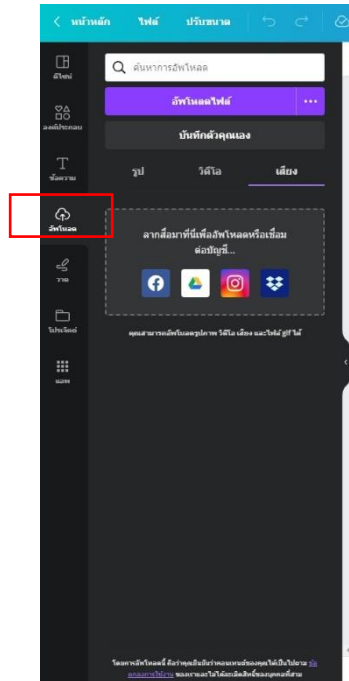


รูปภาพแสดงแถบเครื่องมือองค์ประกอบ



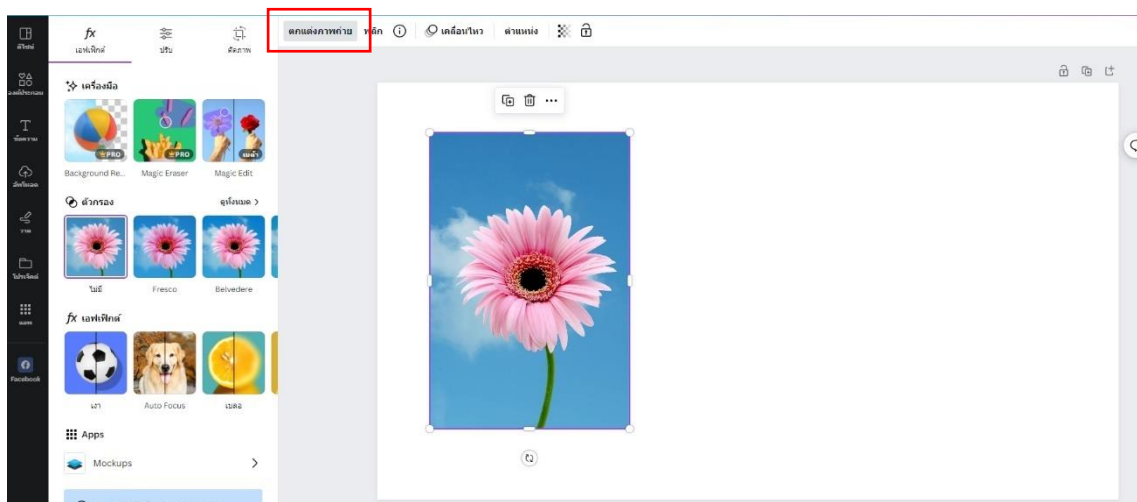
รูปภาพแสดงแถบเครื่องมือข้อความ

ขั้นตอนที่ 5 การเพิ่มรูปภาพและตกแต่ง โดยกดไปยังแถบเครื่องมืออัปโหลด จะใช้ในการอัปโหลดรูปภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์และอื่นๆ เข้าสู่เว็บไซต์เพื่อสามารถใช้ในการออกแบบ หากทำการอัปโหลดแล้วรูปภาวนั้นจะยังคงอยู่ในแถบเครื่องมืออัปโหลดต่อไป โดยจะสามารถเลือกใช้รูปภาวนั้นซ้ำได้อีก แถบเครื่องมือวาดจะใช้ในการวาดแบบอิสระสามารถเลือกแบบเส้น สี ได้ตามต้องการ



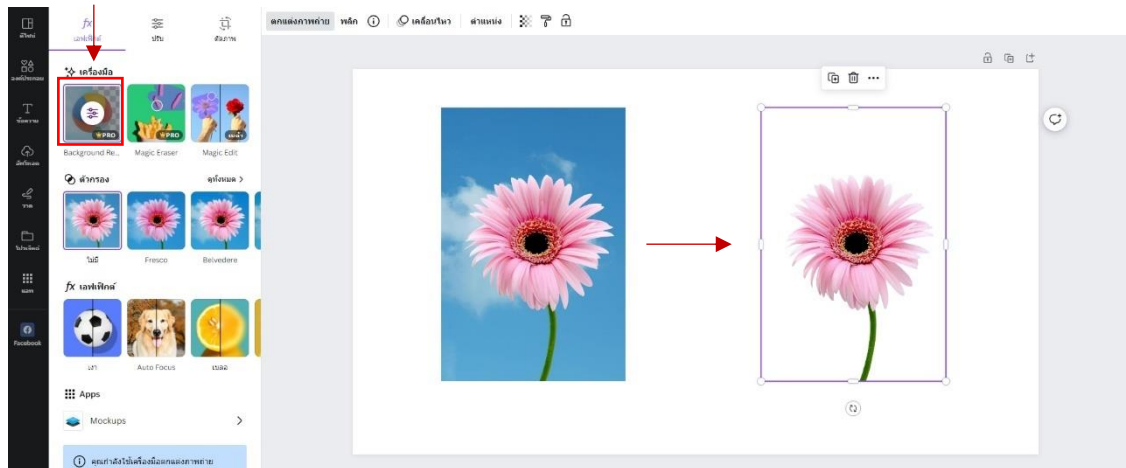
รูปภาพแสดงแถบเครื่องมืออัปโหลด

5.1 การตกแต่งรูปภาพ เมื่อทำการอัปโหลดรูปภาพด้วยแถบเครื่องมืออัปโหลดแล้ว จะสามารถทำการตกแต่งรูปภาพได้ ด้วยการคลิกที่รูปภาพ 1 ครั้ง จะมีเครื่องมือตกแต่งภาพถ่ายปรากฏขึ้นมาตรงแถบด้านบน



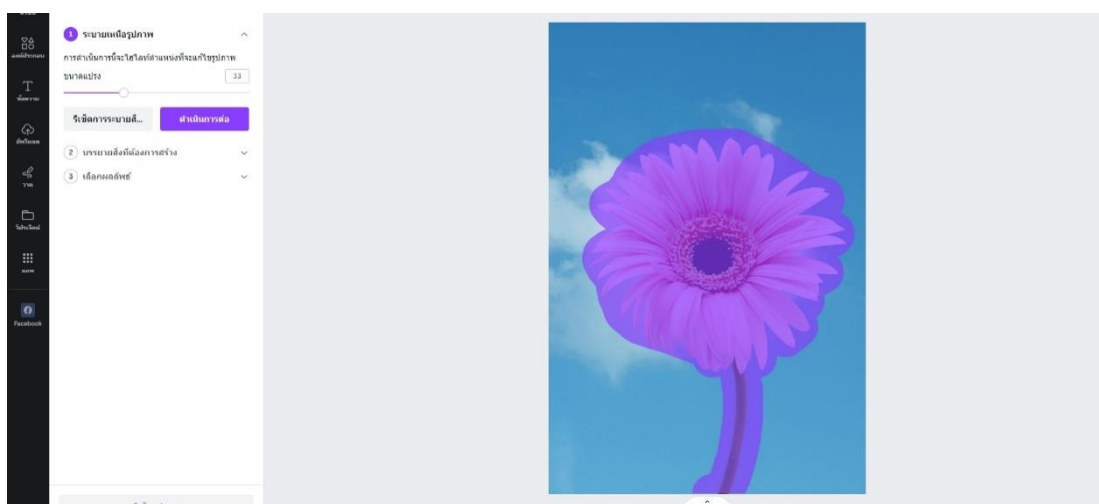
รูปภาพแสดงเครื่องมือการตกแต่งรูปภาพ

5.2 การลบพื้นหลังรูปภาพ เมื่อทำการคลิกที่เครื่องมือการตกแต่งรูปภาพแล้วจะปรากฏเครื่องมือด้านซ้ายให้ทำการกดที่เครื่องมือ Background Remover เพื่อทำการลบพื้นหลังรูปภาพออก หากยังไม่พอใจกับการลบพื้นหลังสามารถกดเข้าไปในเครื่องมือ Background Remover อีกครั้งเพื่อทำการแก้ไขการลบพื้นหลังด้วยตัวเอง

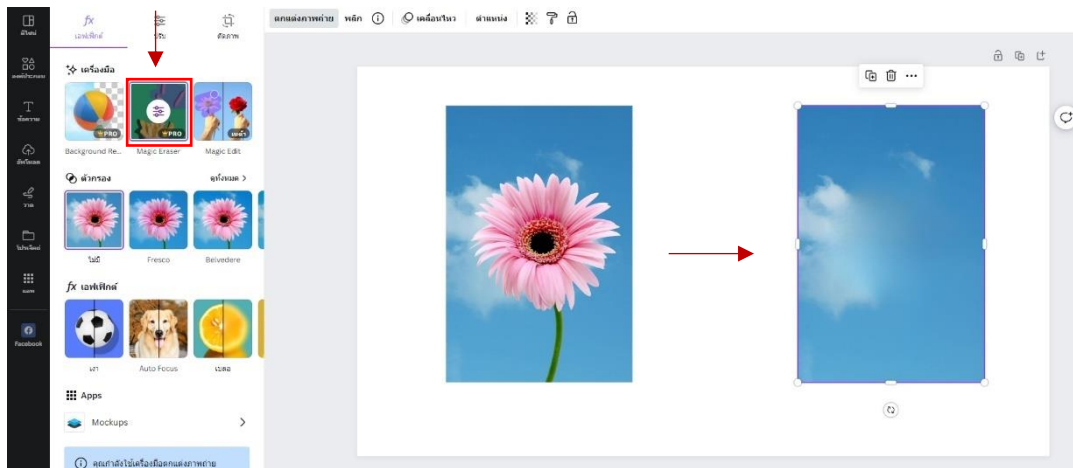


รูปภาพแสดงการลบพื้นหลังของรูปภาพ

5.3 การลบวัตถุออกจากรูป เครื่องมือจะอยู่ถัดจากการลบพื้นหลัง ให้ทำการคลิกไปที่เครื่องมือ Magic Eraser จากนั้นคลิกค้างไว้แล้วทำการระบายไปยังวัตถุที่ต้องการลบ กดดำเนินการต่อเมื่อระบายวัตถุเสร็จสิ้นแล้ว เครื่องมือจะทำการลบวัตถุออกเหลือเพียงแต่พื้น

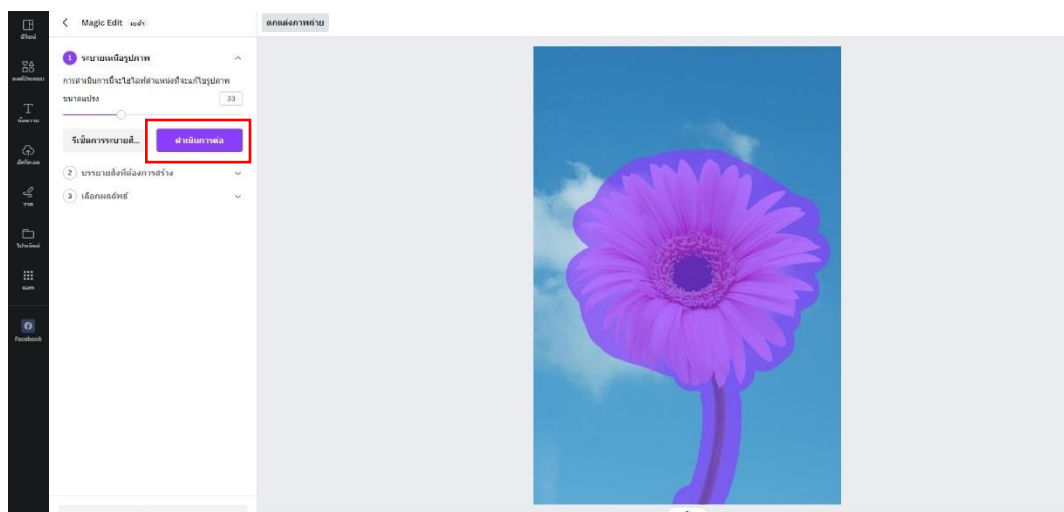


รูปภาพแสดงการระบายกรอบวัตถุที่ต้องการลบ



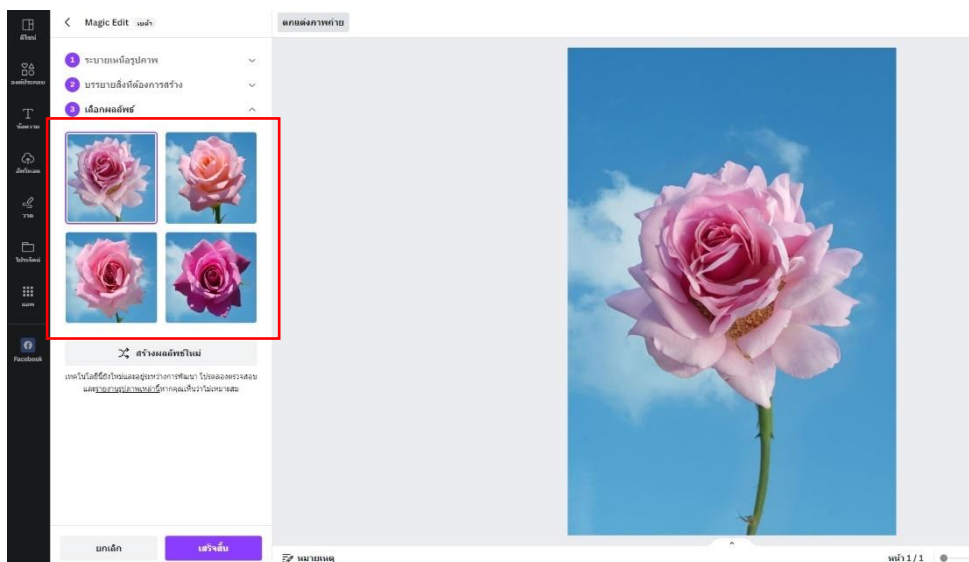
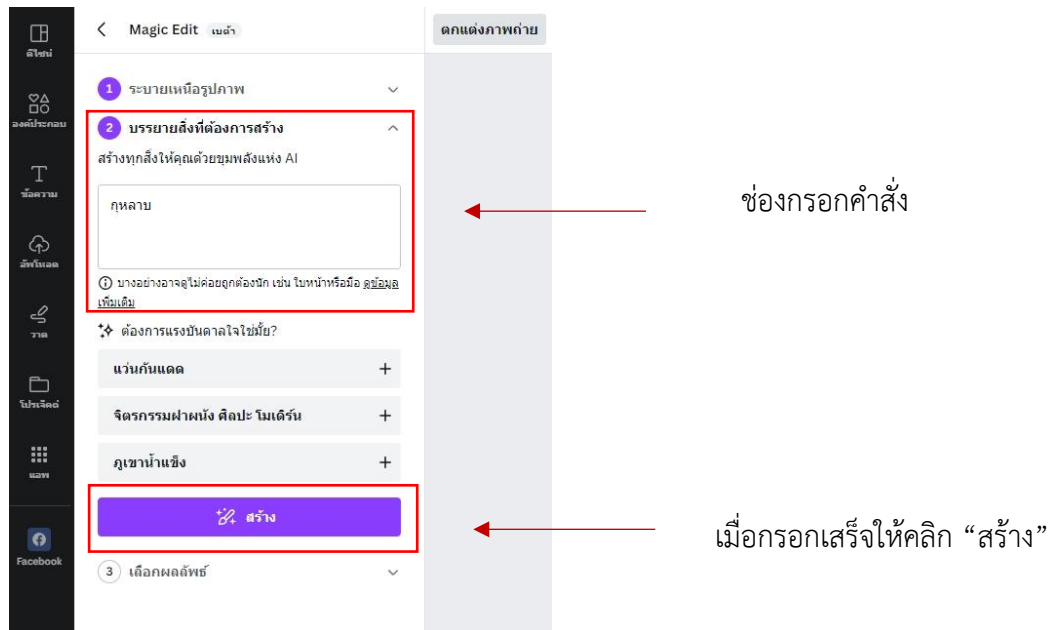
รูปภาพแสดงการลบวัตถุ

5.4 การเปลี่ยนแปลงวัตถุ เครื่องมือจะอยู่ถัดจากการลบวัตถุ ให้ทำการคลิกไปที่เครื่องมือ Magic Edit จากนั้นคลิกค้างไว้แล้วทำการระบายไปยังวัตถุที่ต้องการแก้ไขเปลี่ยนสิ่งอื่น กดดำเนินการต่อเมื่อระบายวัตถุที่เสร็จสิ้นแล้ว

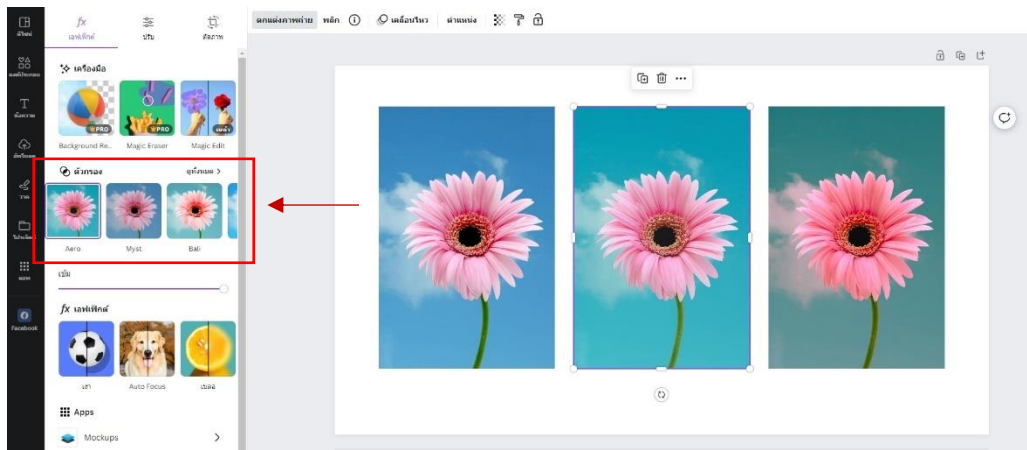


รูปภาพแสดงการระบายกรอบวัตถุที่ต้องการลบ

ทำการกรอกสิ่งที่เราต้องการให้เครื่องมือเปลี่ยนลงไปในช่วงที่มีให้ หลังจากนั้นให้คลิกที่สร้าง AI จะทำการเปลี่ยนวัตถุไปตามที่เรากรอกไว้ และสามารถเลือกสิ่งที่ AI สร้างมาได้ตามที่ต้องการ

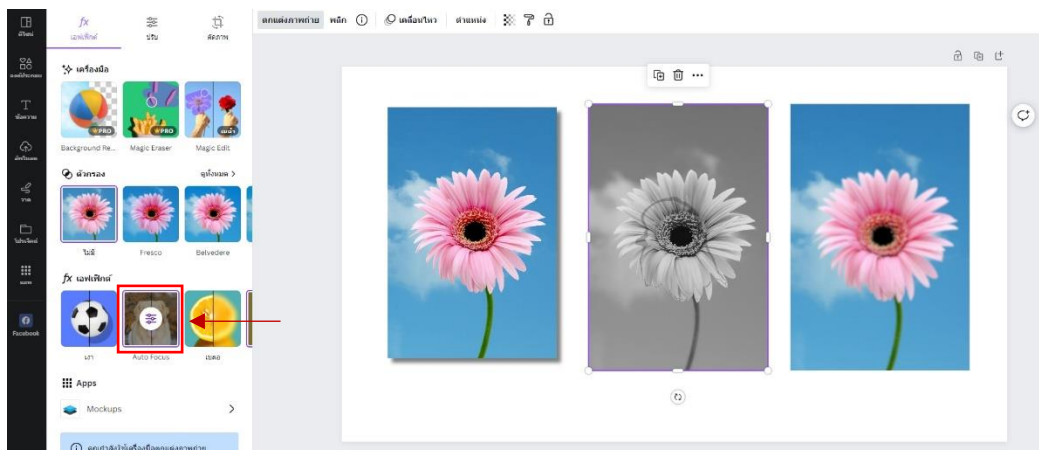


5.5 เครื่องมือตัวกรอง จะอยู่ถัดลงมาจากเครื่องมือ ใช้เพื่อทำให้แต่งรูปภาพที่อัปโหลดให้มีสีหรือโทนตามที่เรากำลังต้องการ สามารถเลือกปรับตามที่เครื่องมือมีให้หรือแก้ไขด้วยตัวเองด้วยการปรับแต่งเพิ่มเติมได้ด้วยเช่นกัน

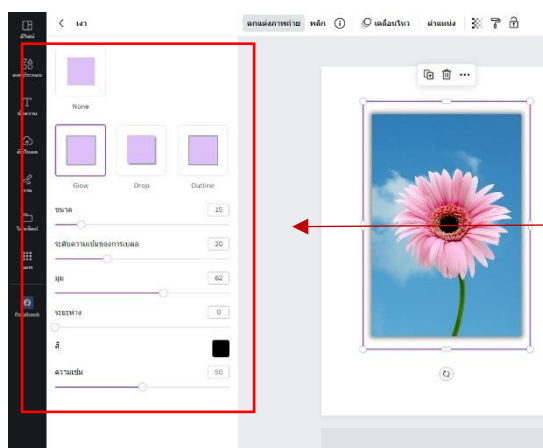


รูปภาพแสดงการปรับโทนสีตามเครื่องมือตัวกรอง

5.6 เครื่องมือเอฟเฟกต์ จะอยู่ถัดลงมาจากเครื่องมือตัวกรอง ใช้เพื่อตกแต่งรูปภาพที่เราอัปโหลดเอฟเฟกต์ถูกเล่น เช่น การใส่เงา การทำให้ภาพมีความเบลอล้าง หรือทำให้ภาพเป็นสีขาวดำ เป็นต้น ซึ่งสามารถเลือกตามที่เครื่องมือมีให้ใช้หรือปรับแต่งเพิ่มเติมตามที่ต้องการ

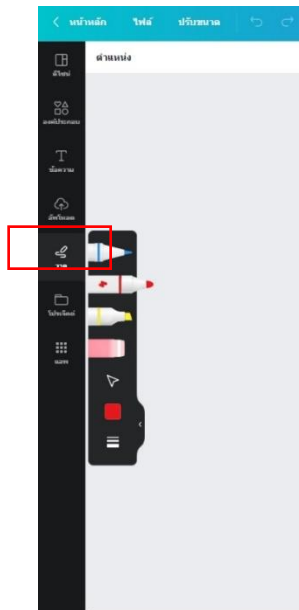


รูปภาพแสดงการใส่เอฟเฟกต์รูปภาพ



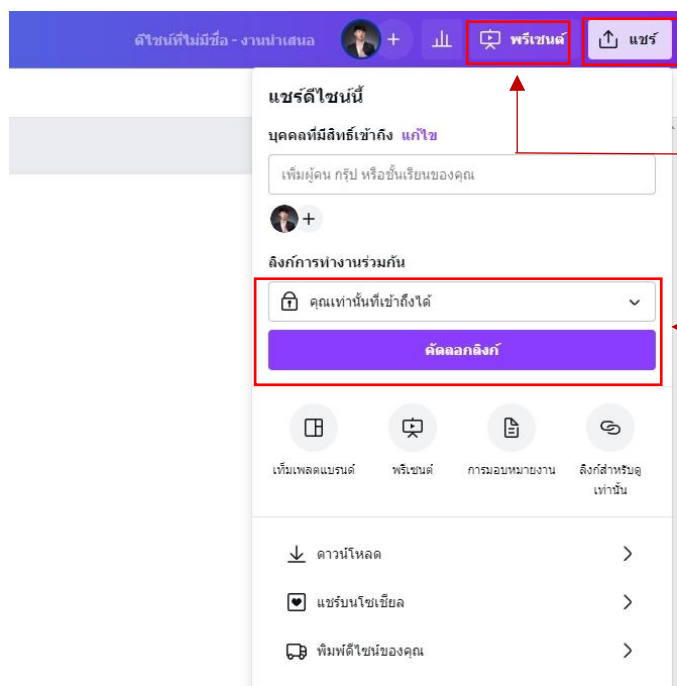
สามารถปรับแต่งเอฟเฟกต์เพิ่มเติมได้

ขั้นตอนที่ 6 การวาดเส้น โดยใช้แถบเครื่องมือวาด จะใช้ในการวาดแบบอิสระสามารถเลือกแบบเส้น สี ได้ตามต้องการ



รูปภาพแสดงแถบเครื่องมือวาด

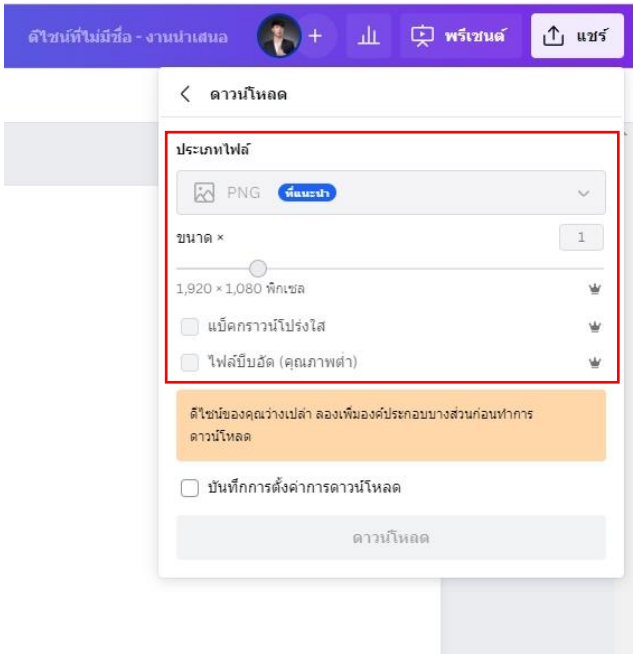
ขั้นตอนที่ 7 การส่งออกงานออกแบบ เมื่อทำการออกแบบเสร็จสิ้นแล้วให้เลือกแถบเครื่องมือขวาด้านบน เพื่อนำไปใช้งาน เช่น การพรีเซนเทชันแบบเต็มจอภาพ การแชร์ลิงค์ไปให้ผู้อื่น และการดาวน์โหลดในรูปแบบของไฟล์ต่างๆ เพื่อนำไปใช้งาน



เครื่องมือนำเสนอพรีเซนเทชัน

เครื่องมือสำหรับแชร์ลิงค์
โดยสามารถกำหนดการรับได้

ขั้นตอนที่ 8 การดาวน์โหลด โดยใช้เครื่องมือดาวน์โหลด สามารถเลือกประเภทไฟล์ที่เราต้องการดาวน์โหลดออกจากเว็บไซต์เพื่อใช้งานในรูปแบบต่างๆได้ เช่น ไฟล์รูปภาพ Jpeg ไฟล์รูปภาพแบบตัดพื้นออก PNG เป็นต้น และยังสามารถกำหนดขนาดของไฟล์ที่เราดาวน์โหลดได้อีกด้วยเพื่อการใช้งานภาพที่คมชัด



รูปภาพแสดงเครื่องมือในการดาวน์โหลด

7. ข้อเสนอแนะ/ เทคนิคในการปฏิบัติงาน/ ปัญหาอุปสรรค แนวทางในการแก้ไขและพัฒนางาน

ข้อเสนอแนะ/ เทคนิคในการปฏิบัติงาน/ ปัญหาอุปสรรค	แนวทางในการแก้ไขและพัฒนางาน
1. การออกแบบผ่านเว็บไซต์จำเป็นต้องใช้อินเตอร์เน็ตในการใช้งานตลอดเวลา	ควรเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทุกครั้งที่มีการใช้งานเพราะเว็บไซต์จะทำการบันทึกการทำงานให้ตลอดเวลาการใช้งาน
2. เมื่อมีการแชร์ลิงค์ให้ผู้อื่นแบบสามารถแก้ไขได้ปลายทางที่ได้รับลิงค์จะสามารถเข้ามาแก้ไขงานกราฟิกร่วมกันได้	ควรเช็คให้แน่ใจทุกครั้งเมื่อจะทำการแชร์ลิงค์ให้ผู้อื่น หากไม่ต้องการให้แก้ไขได้ ให้เลือกการแชร์ลิงค์แบบสามารถดูได้เท่านั้น
3. หากมีการใช้เครื่องมือแล้วไม่ได้ตามที่ต้องการให้ใช้คีย์ลัดบนคีย์บอร์ด Ctrl + Z เพื่อทำการย้อนกลับ หากต้องการเพิ่มวัตถุ ให้กด Alt แล้วคลิกลากวัตถุ นั้น จะทำการสร้างวัตถุเพิ่ม	ควรศึกษาคีย์ลัดที่จำเป็นต่อการใช้งานเพิ่มเติม จะช่วยให้ทำงานได้เร็วยิ่งขึ้น

8. ระยะเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงานในกระบวนการออกแบบกราฟิกผ่านเว็บไซต์ Canva ดังนี้

ขั้นตอน	ระยะเวลาที่ใช้
ขั้นตอนที่ 1 การเข้าสู่ระบบ	3 นาที
ขั้นตอนที่ 2 การสร้างอาร์ตบอร์ด	2 นาที
ขั้นตอนที่ 3 การเลือกรูปแบบ	15 นาที
ขั้นตอนที่ 4 การเพิ่มวัตถุและอักษร	20 นาที
ขั้นตอนที่ 5 การเพิ่มรูปภาพและตกแต่ง	15 นาที
ขั้นตอนที่ 6 การวาดเส้น	15 นาที
ขั้นตอนที่ 7 การส่งออกงานออกแบบ	5 นาที
ขั้นตอนที่ 8 การดาวน์โหลด	5 นาที
รวม	1.30 ชั่วโมง

9. กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

กฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๓๗ คุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรืออนุญาตให้ผู้อื่นนำงานไปใช้ งานที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์มีหลากหลายประเภท เช่น งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ และงานอื่นๆ ที่เป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ

ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่กฎหมายให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์งาน โดยผู้สร้างสรรค์มีสิทธิในการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรืออนุญาตให้ผู้อื่นนำงานไปใช้ การคุ้มครองนี้เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อมีการสร้างสรรค์งาน ไม่จำเป็นต้องจดทะเบียน

งานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

- งานวรรณกรรม: เช่น หนังสือ บทความ นวนิยาย บทกวี
- งานนาฏกรรม: เช่น ละคร ฟ้อนรำ การเต้น
- งานศิลปกรรม: เช่น ภาพวาด ประติมากรรม ภาพถ่าย งานสถาปัตยกรรม
- งานดนตรีกรรม: เช่น เพลง ทำนอง เนื้อเพลง
- โสตทัศนวัสดุ: เช่น วิดีโอ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ: เช่น รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

งานอื่นๆ: ที่เป็นการงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ

การละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์ หมายถึง การกระทำใดๆ ที่เป็นการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรือนำไปใช้เพื่อการค้า การละเมิดลิขสิทธิ์มีทั้งการละเมิดโดยตรง และการละเมิดโดยอ้อม

โทษของการละเมิดลิขสิทธิ์

ผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ต้องระวางโทษตามที่กฎหมายกำหนด ซึ่งอาจมีทั้งโทษปรับและโทษจำคุก ขึ้นอยู่กับลักษณะการละเมิดและความร้ายแรงของการกระทำ