

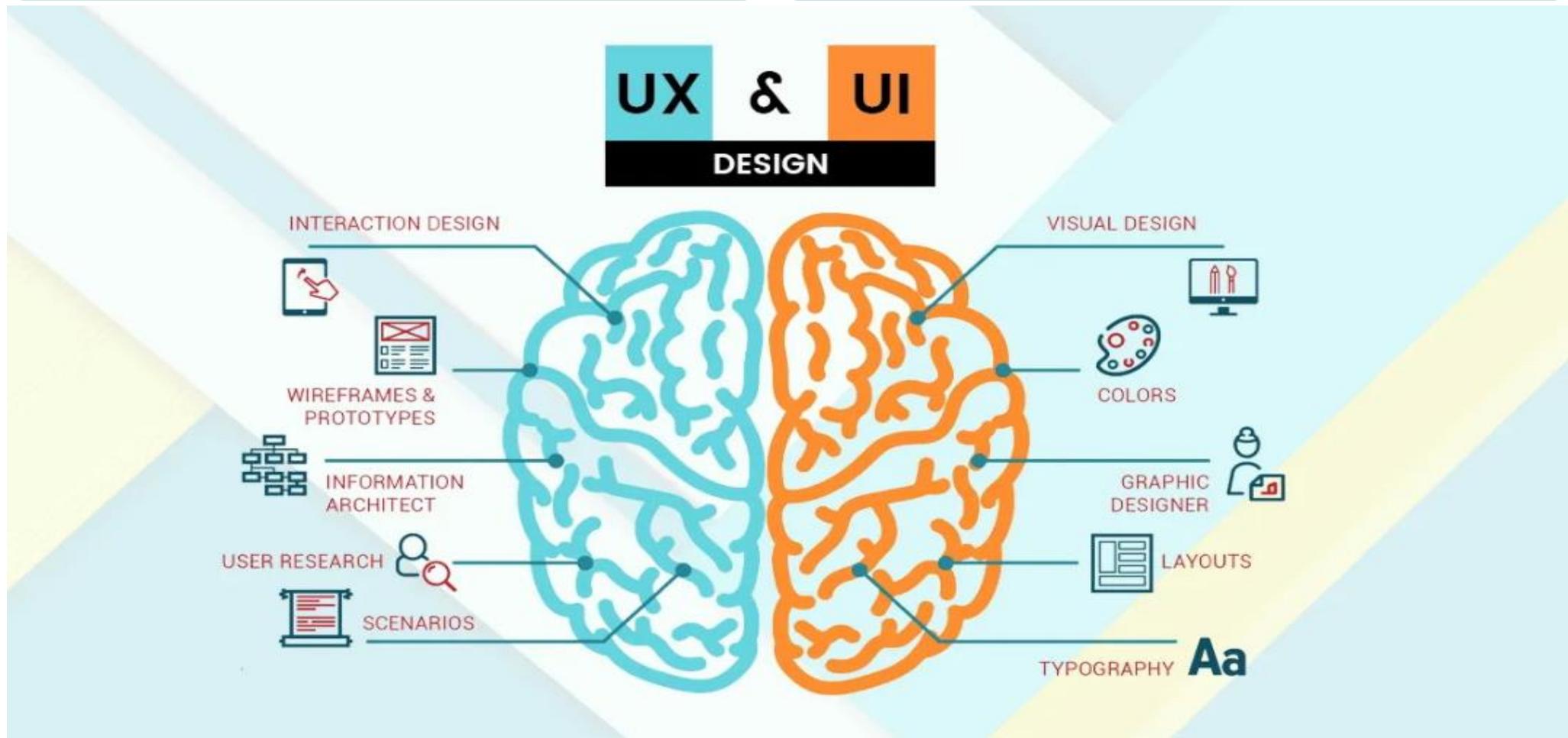
UX / UI Design

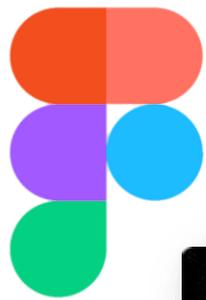


หลักการทั่วไปการออกแบบระบบ

UX = User Experience ประสบการณ์ของผู้ใช้ ความรู้สึกเกี่ยวกับการโต้ตอบของเรากับแอป ความเร็วการแสดงผล ความรู้สึกพึงพอใจ ใช้ง่าย

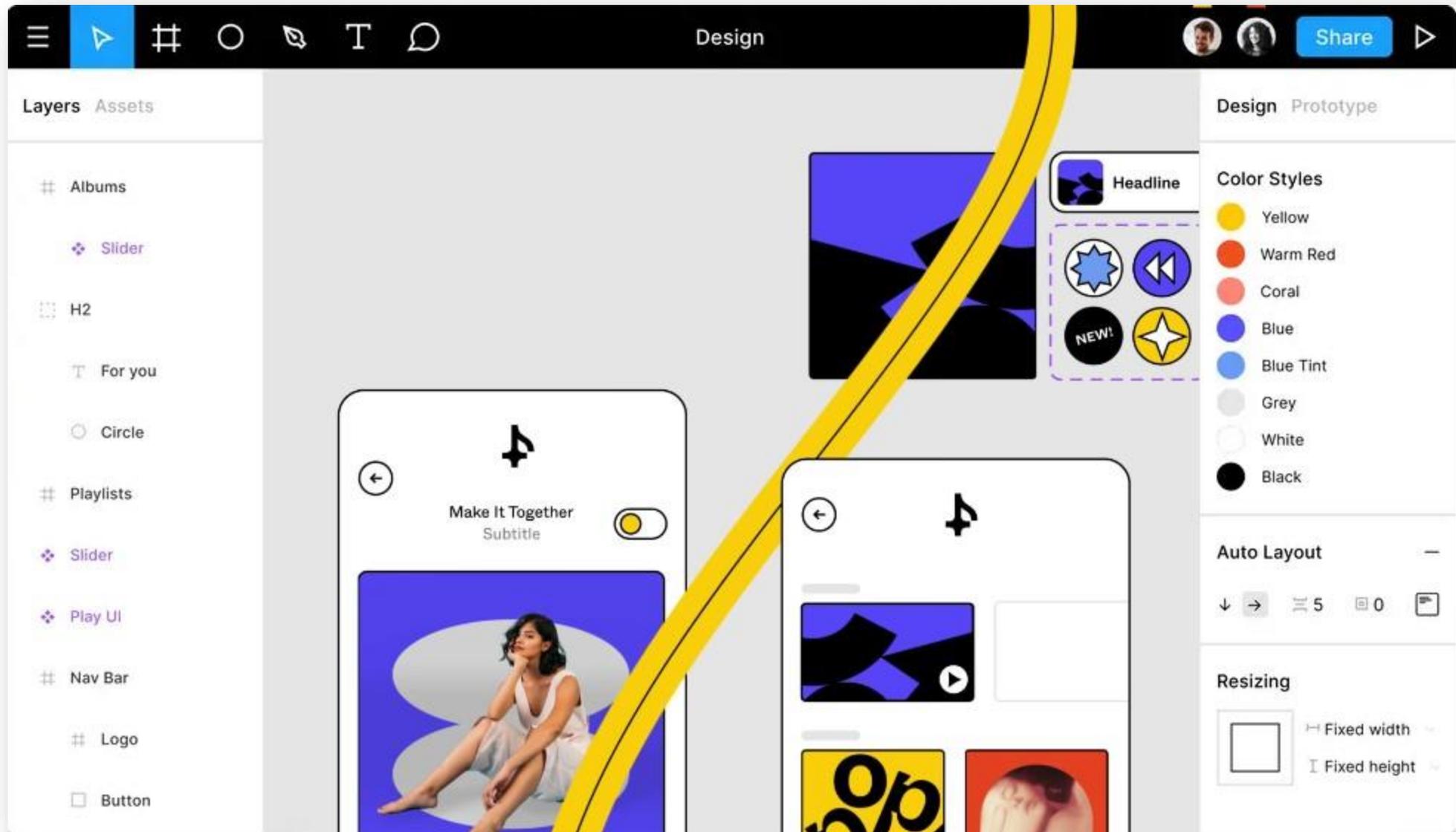
UI = User Interface ส่วนที่ติดต่อกับผู้ใช้ การวางรูปแบบ โทนสี การนำมารวมกันเป็นเว็บ เป็นแอป เน้นสวยงาม





Figma

เริ่มต้นใช้งาน Figma

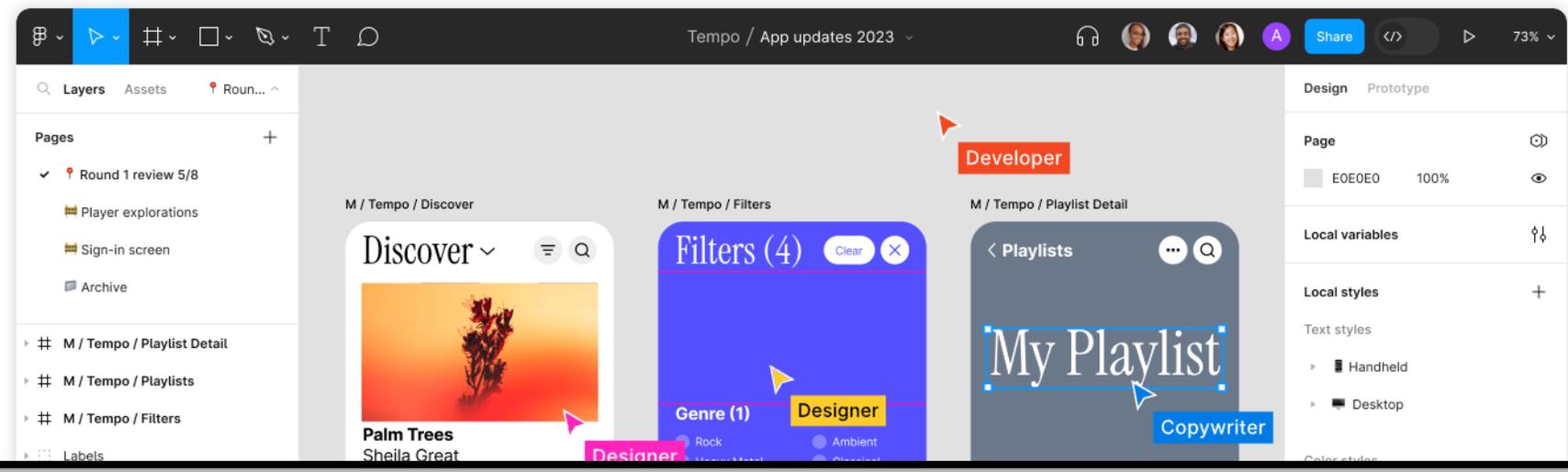


1. เปิด browser พิมพ์ figma.com

2. เลือก Log in

align &,
and build matters.
Do it together with Figma.

[Get started](#)



Sompoch Kulthararom

Student or educator

For teaching or taking a class

I agree to join Figma's mailing list

Create account

เลือกแล้ว Create

Design file

FigJam board

Import

1. ขวบนเลือก Design File

Create new design file in...

Sompoch Kulthararom's team...

Drafts

2. เลือก account เรา

pathy map

Business model can...

Ice breakers

All templates →

Team project / Untitled Free

Layers Assets Page 1

Design Prototype

Page

F5F5F5 100%

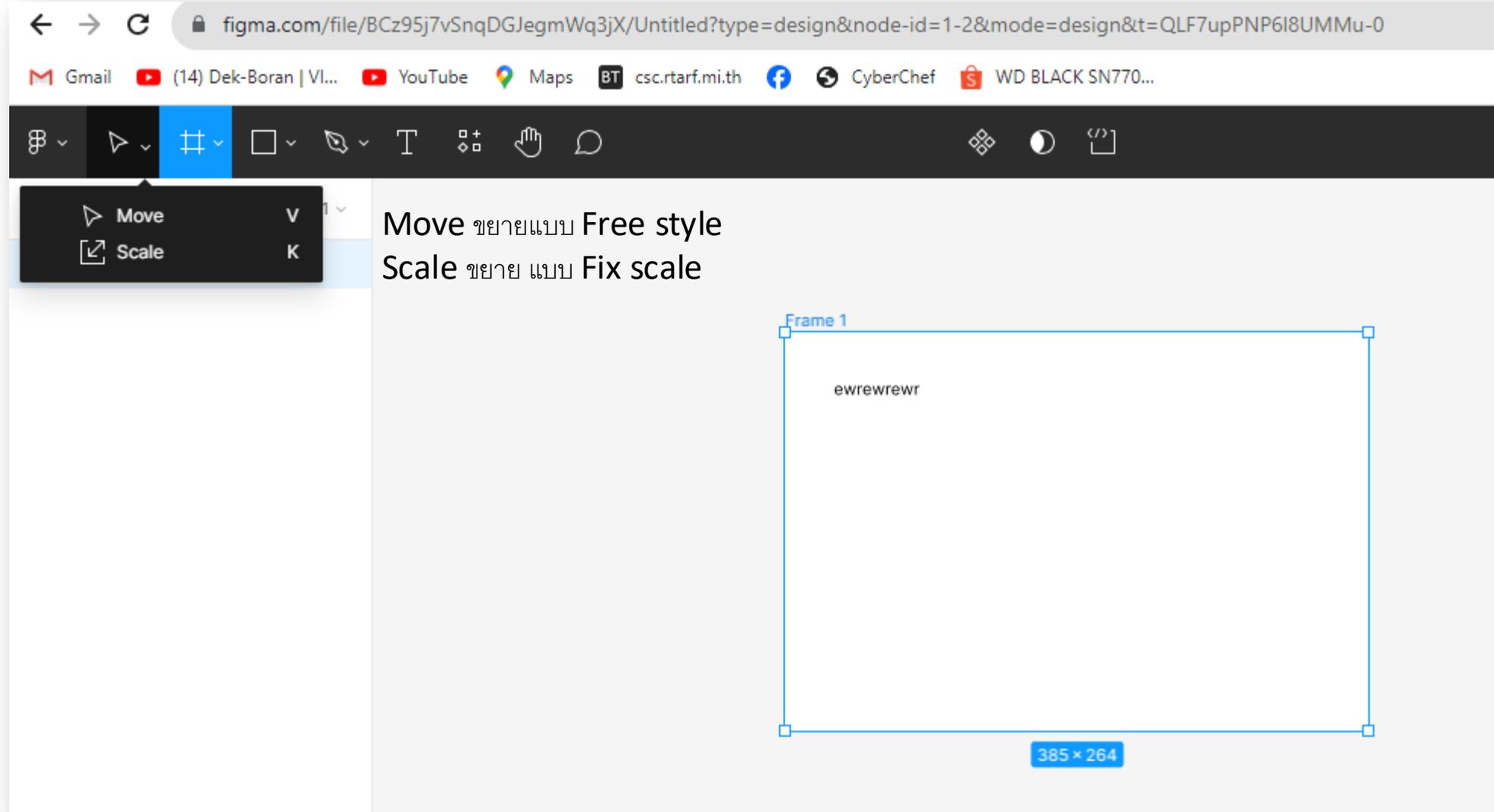
Local variables

Local styles

Export

พร้อมใช้งาน

Select Tool



Layout -> Frame ของหน้าจอ

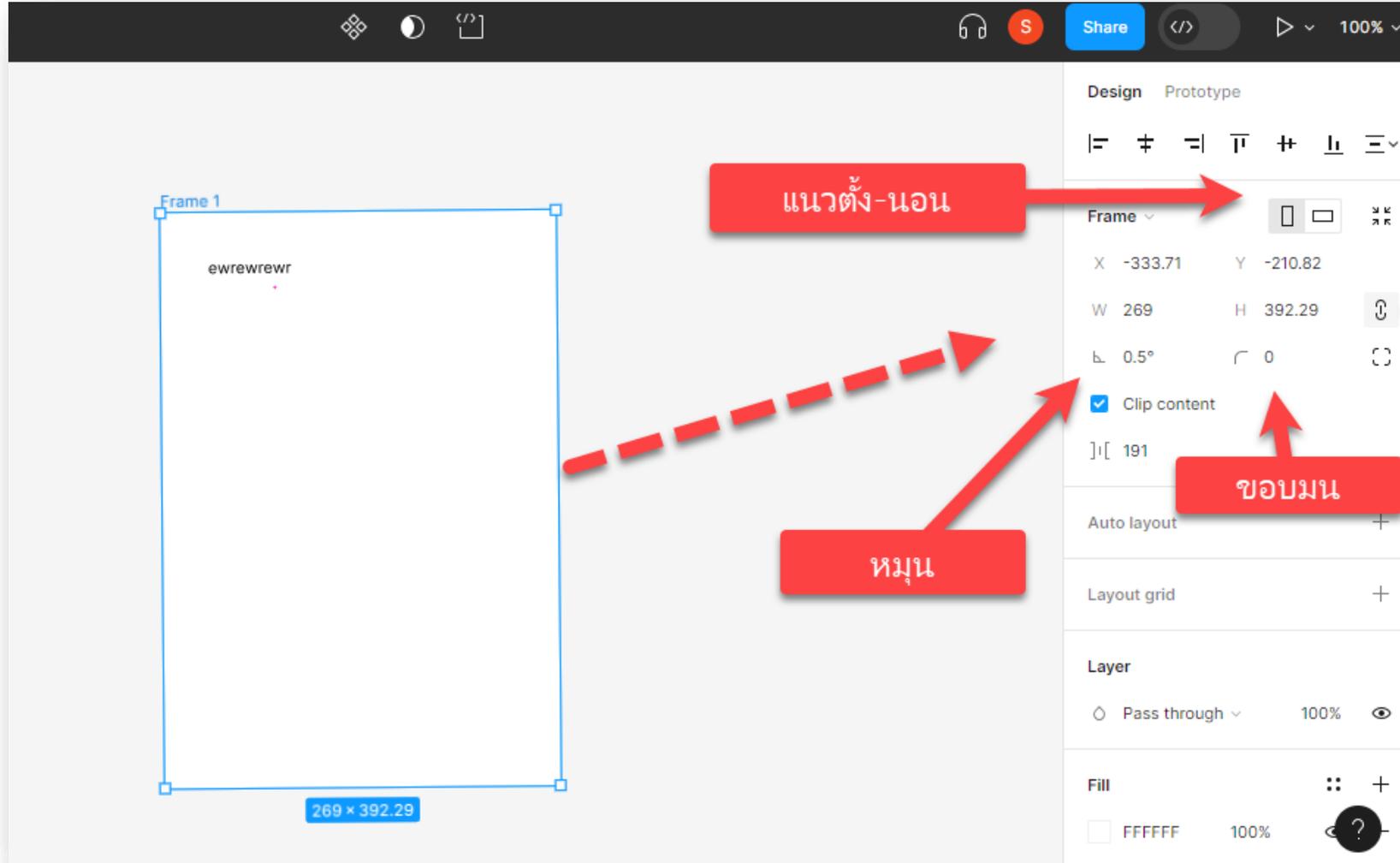
1. เลือก Frame เพื่อ กำหนดหน้าจอ layout

2. เลือกขนาดของหน้าจอ

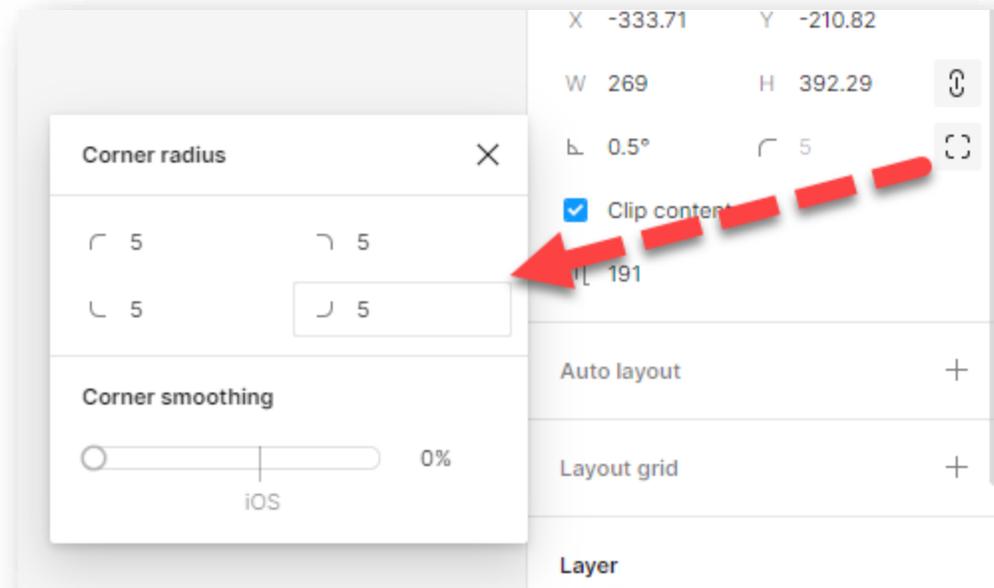
| Device | Dimensions |
|------------------------|------------|
| iPhone 14 & 15 Pro Max | 430×932 |
| iPhone 14 & 15 Pro | 393×852 |
| iPhone 13 & 14 | 390×844 |
| iPhone 14 Plus | 428×926 |
| iPhone 13 mini | 375×812 |
| iPhone SE | 320×568 |
| iPhone 8 Plus | 414×736 |
| iPhone 8 | 375×667 |
| Android Small | 360×640 |
| Android Large | 360×800 |

พาด Frame ลงไปกด **Ctrl + Score** หมุน Zoom in / Out
กด **Space Bar** ขยับหน้าจอทำงาน

ปรับแนวตั้งแนว นอน หมุน และขอบมน

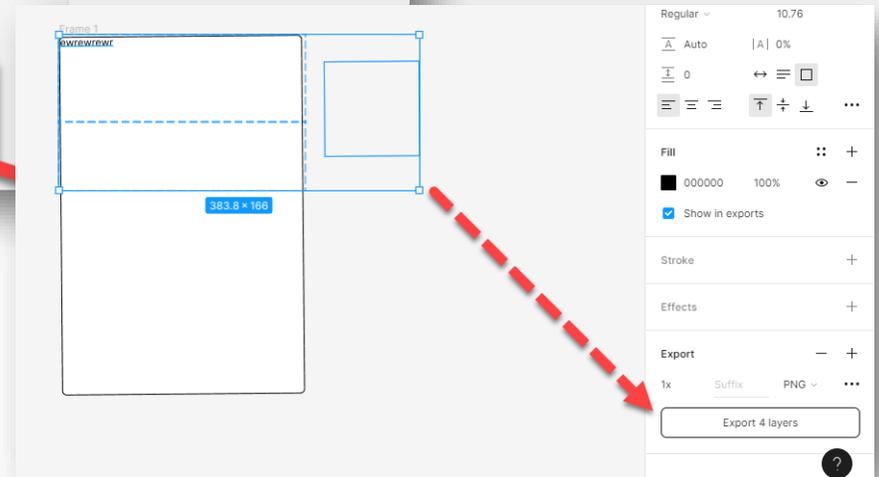
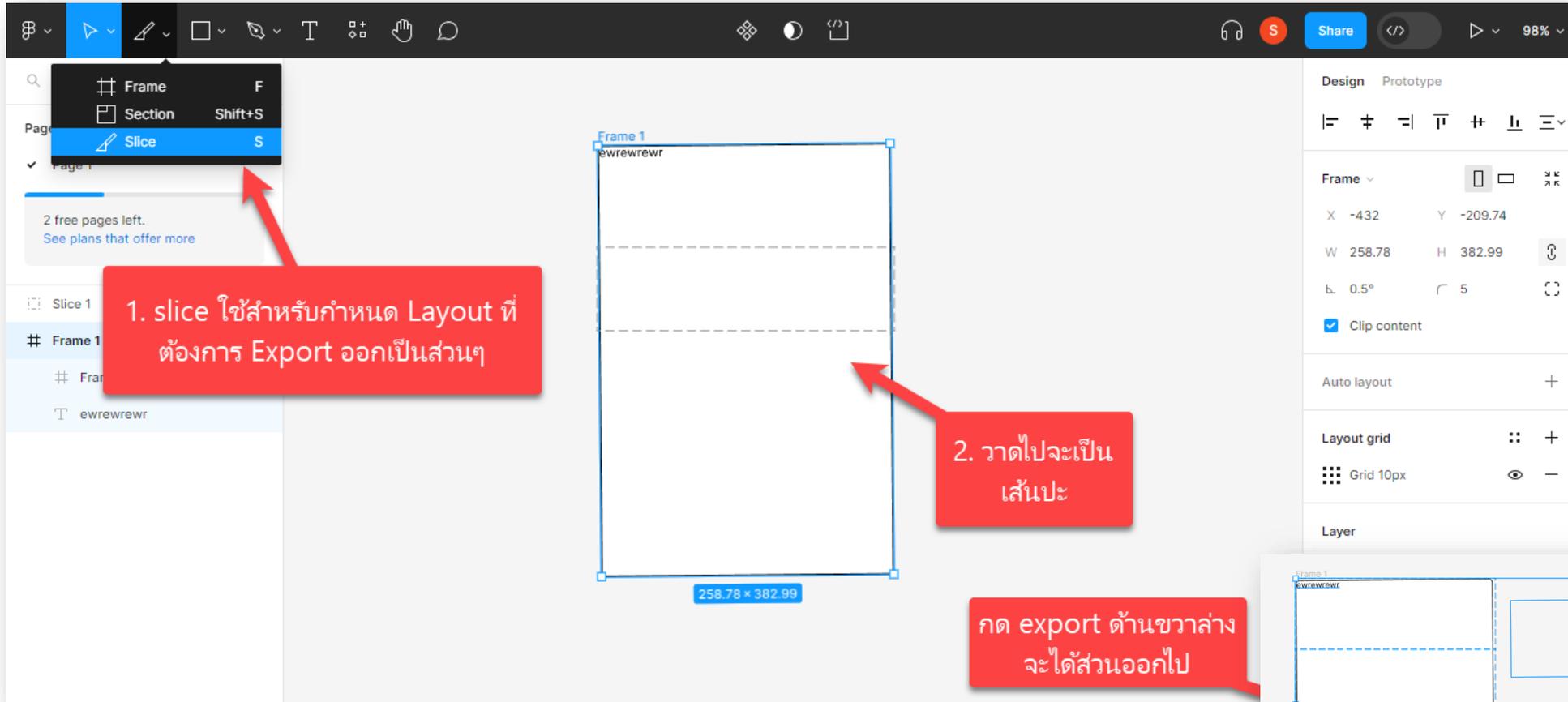


ขอบสามารถปรับแต่งได้ แยกสี่มุมได้



สามารถปรับแต่ง
ได้ แบบไม่เท่ากัน

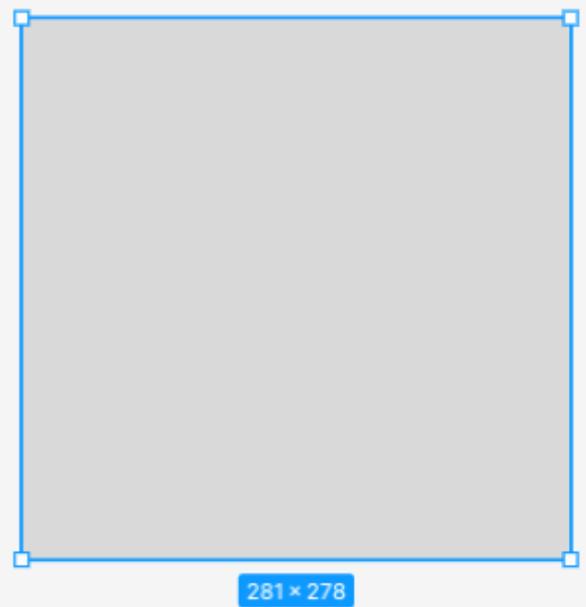
Slice





- Rectangle R
- Line L
- Arrow Shift+L
- Ellipse O
- Polygon
- Star
- Place image/video... Ctrl+Shift+K

สี่เหลี่ยม

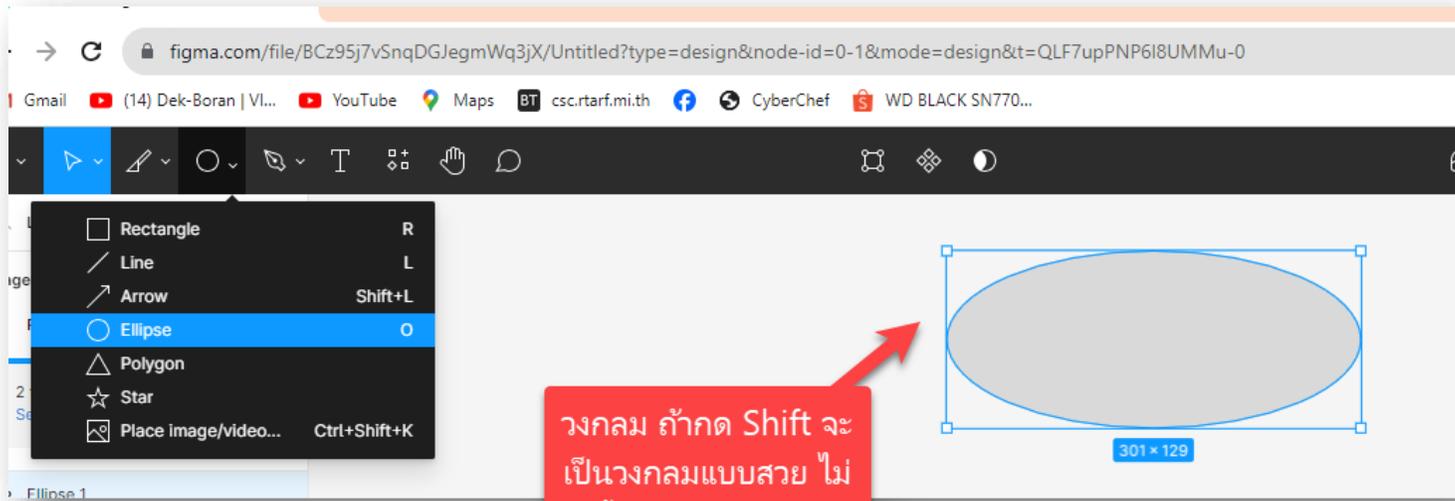


- Rectangle 1

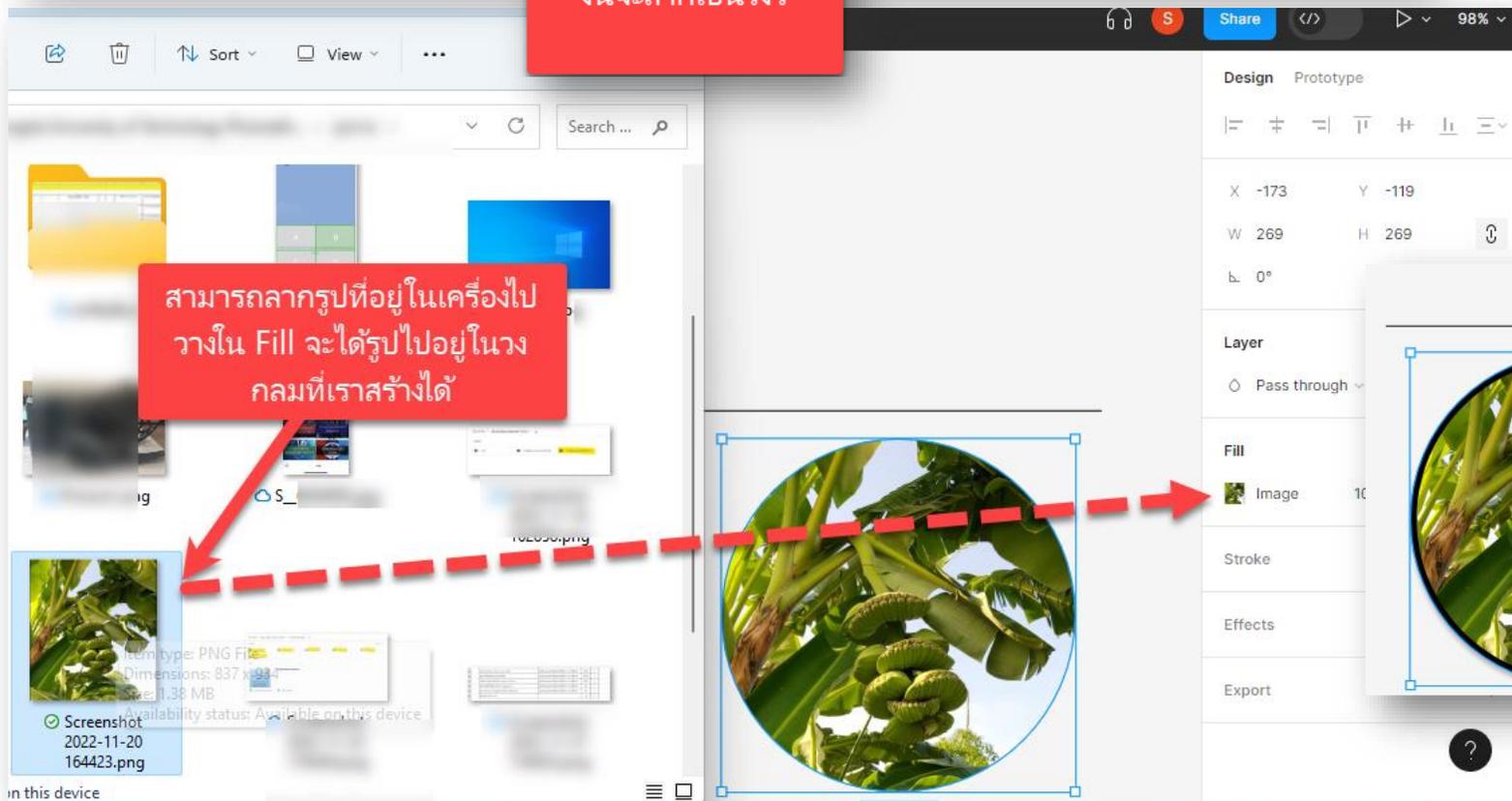
เส้นตรงสามารถลาก แล้วปรับเส้นปะได้จาก properties

Advanced stroke

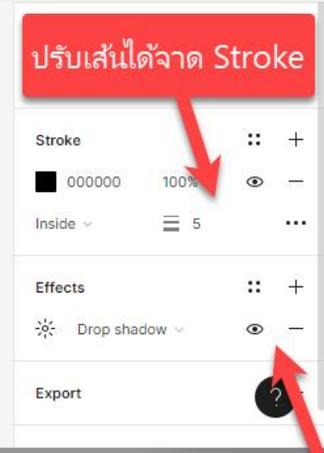
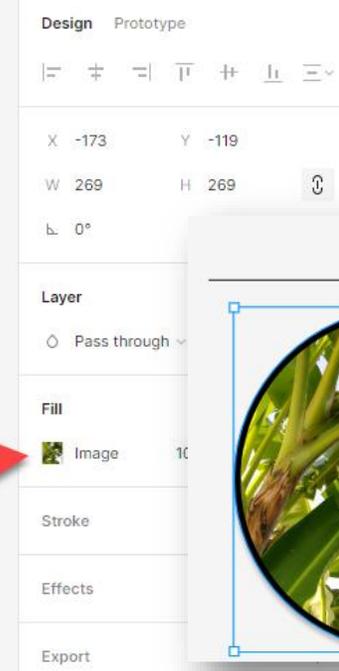
- Stroke style
 - ✓ Solid
 - Dash
 - Custom
- Join



วงกลม ถ้ากด Shift จะเป็นวงกลมแบบสวย ไม่งั้นจะลากเป็นวงรี

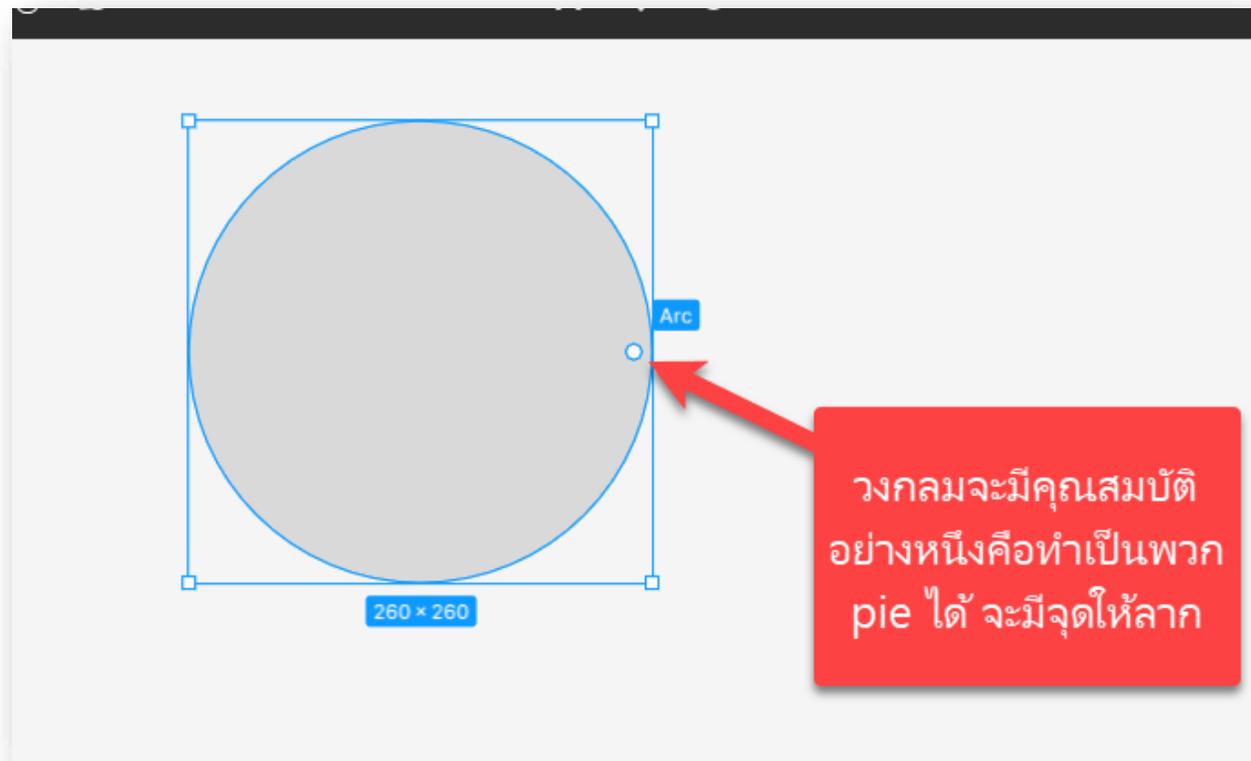


สามารถลากรูปที่อยู่ในเครื่องไปวางใน Fill จะได้รูปไปอยู่ในวงกลมที่เราสร้างได้

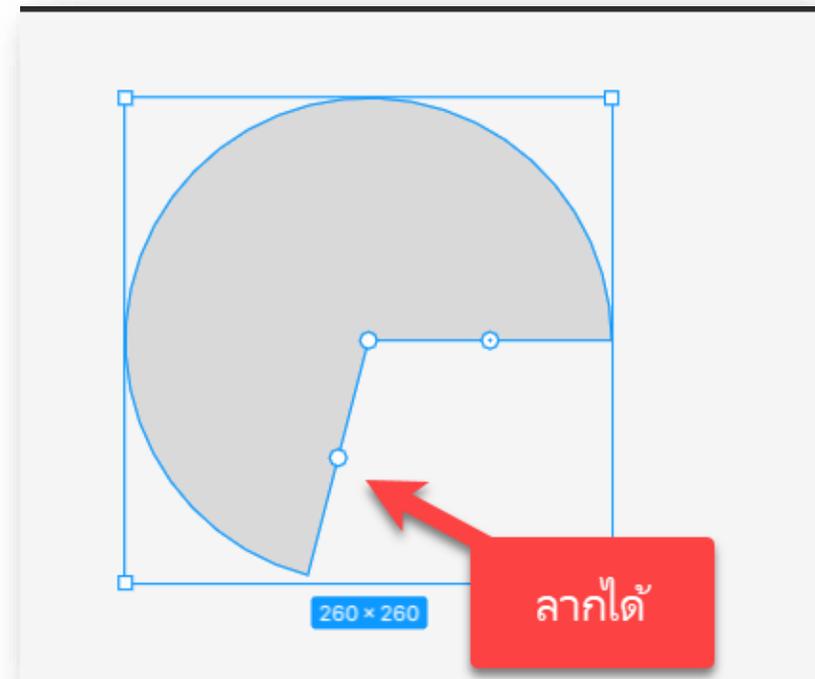


ปรับเส้นได้จาด Stroke

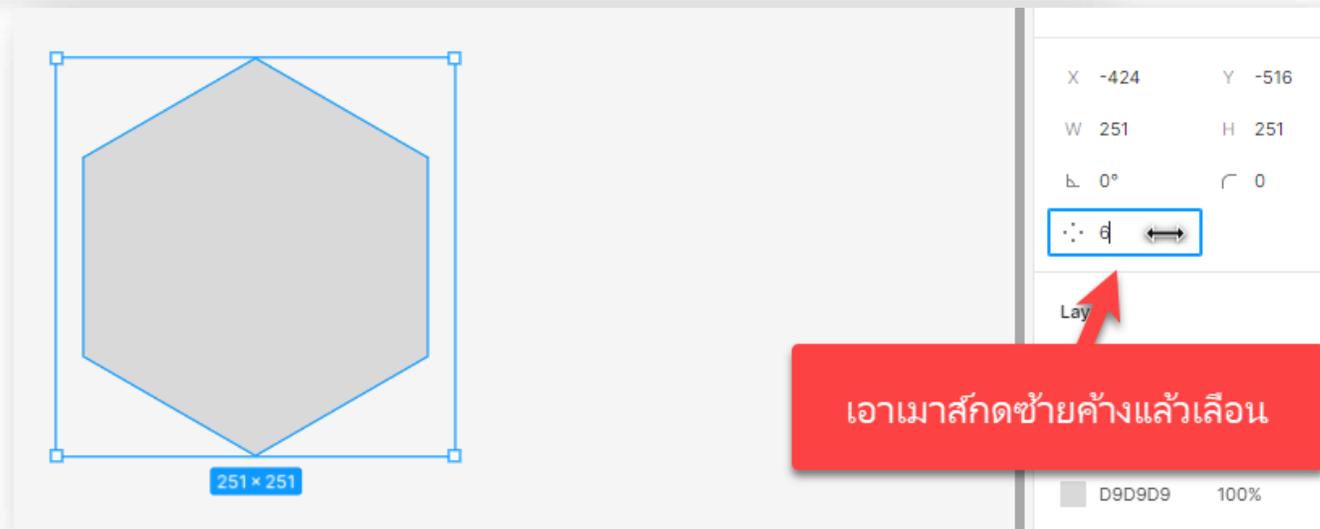
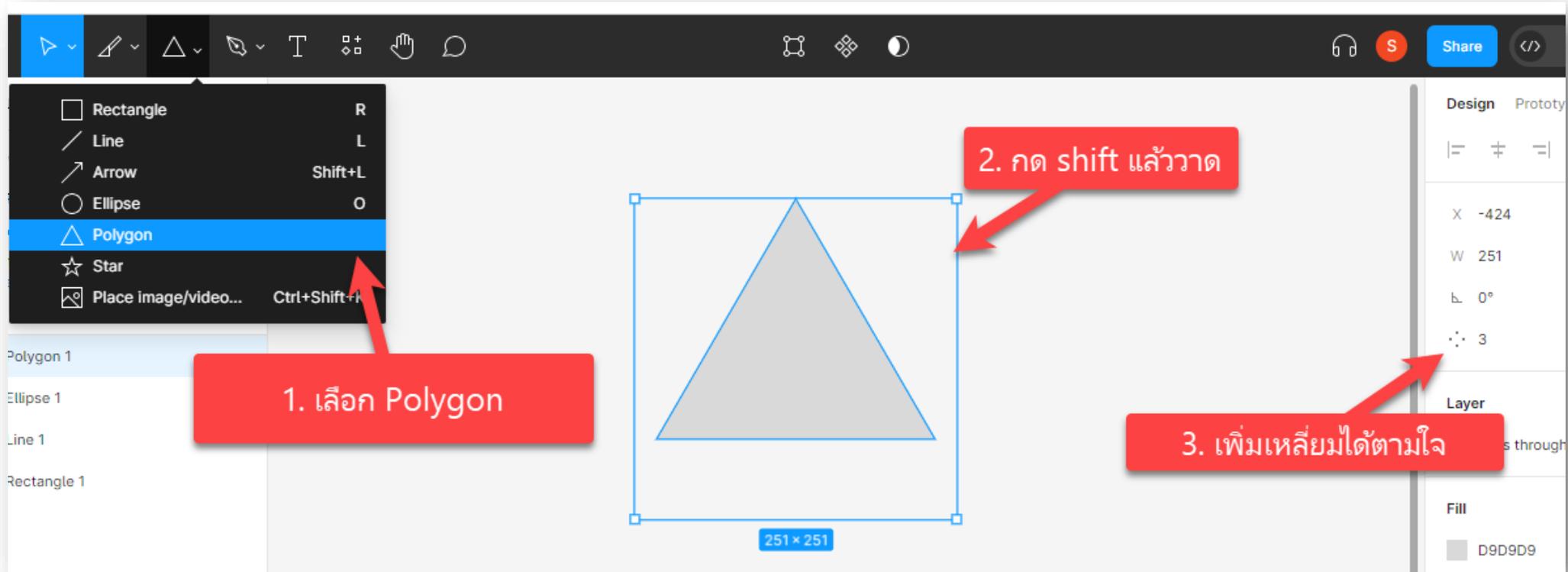
Effect Drop Shadow ได้

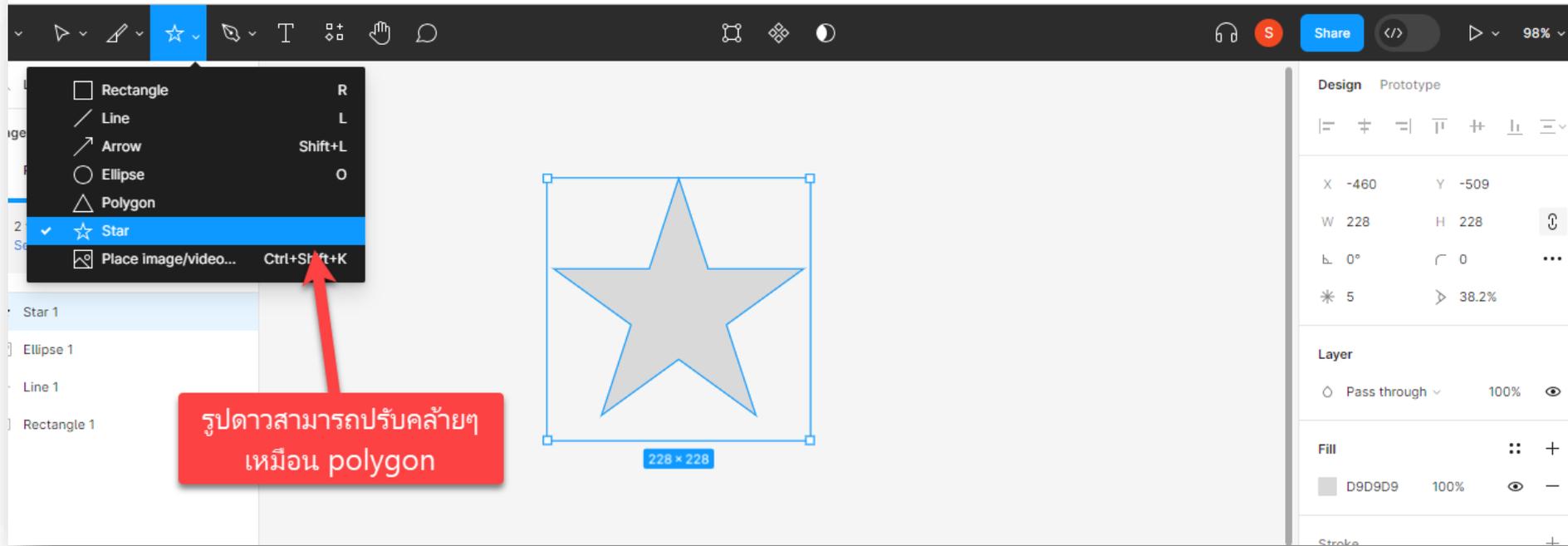


วงกลมจะมีคุณสมบัติ
อย่างหนึ่งคือทำเป็นพวก
pie ได้ จะมีจุดให้ลาก

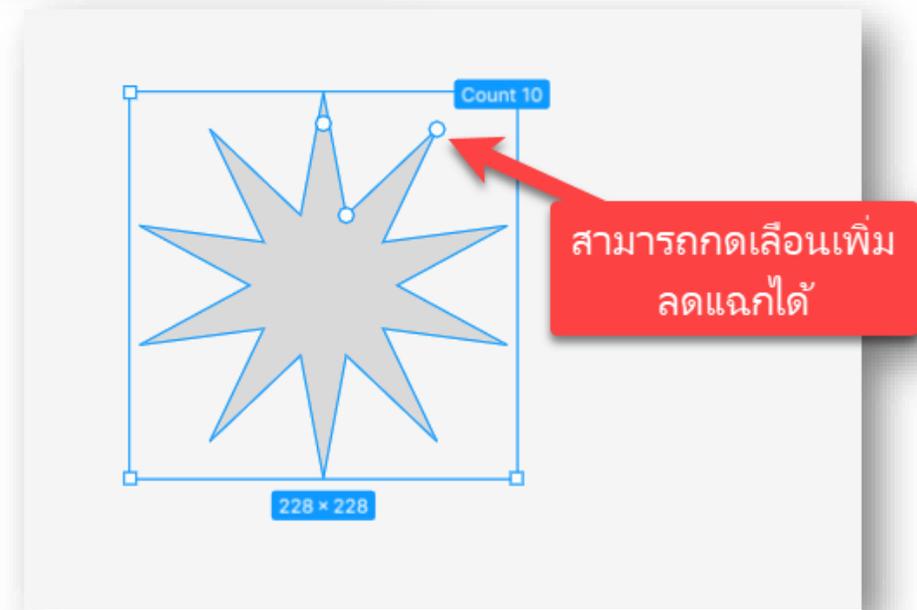


ลากได้

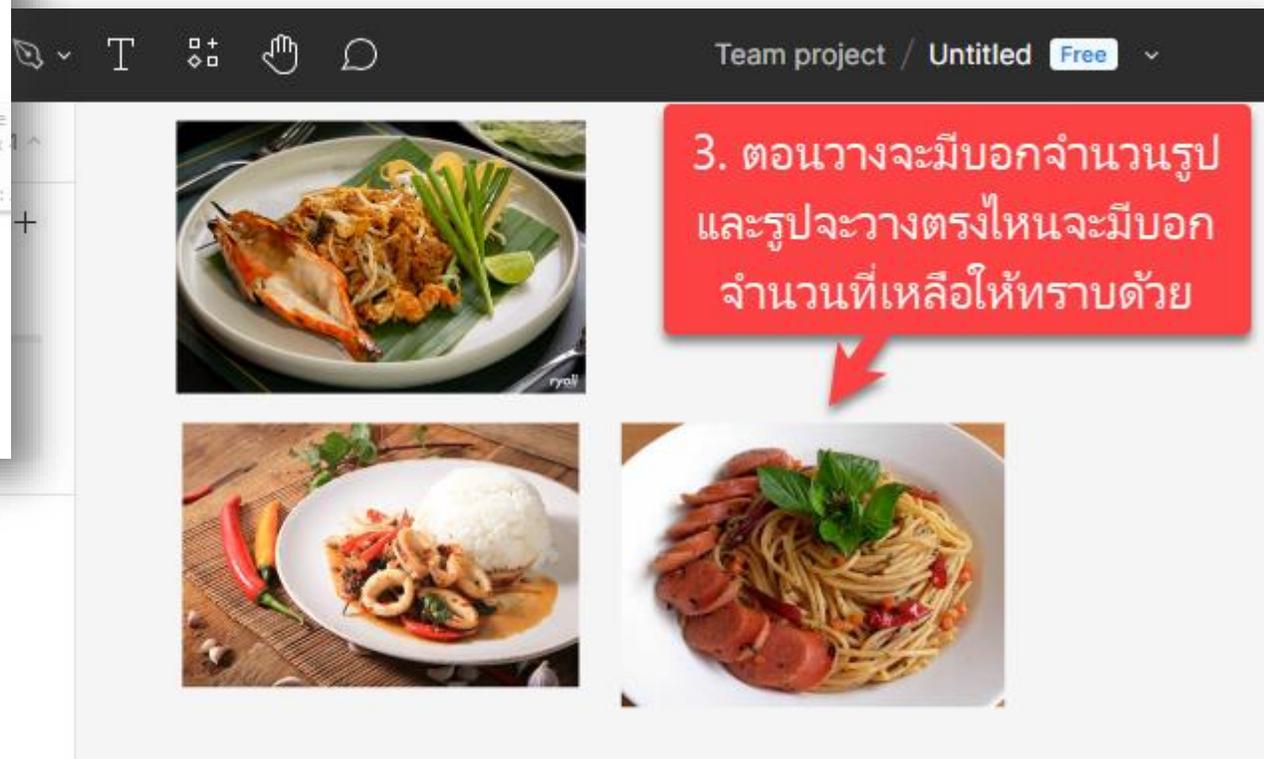
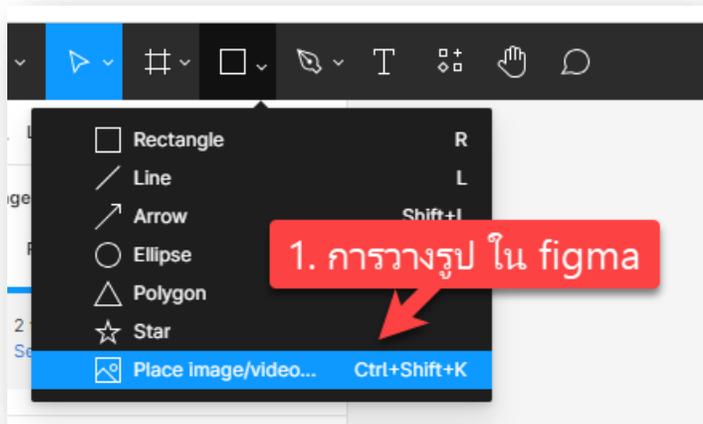




รูปดาวสามารถปรับคล้ายๆ
เหมือน polygon

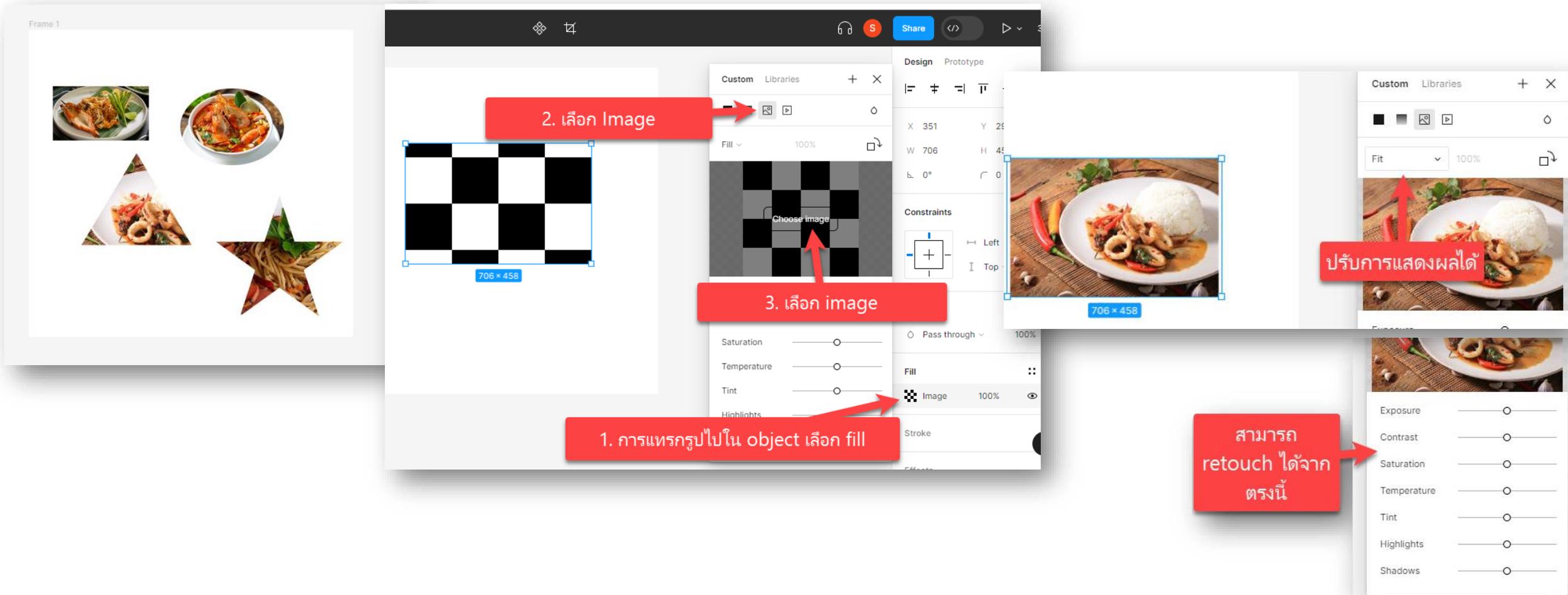


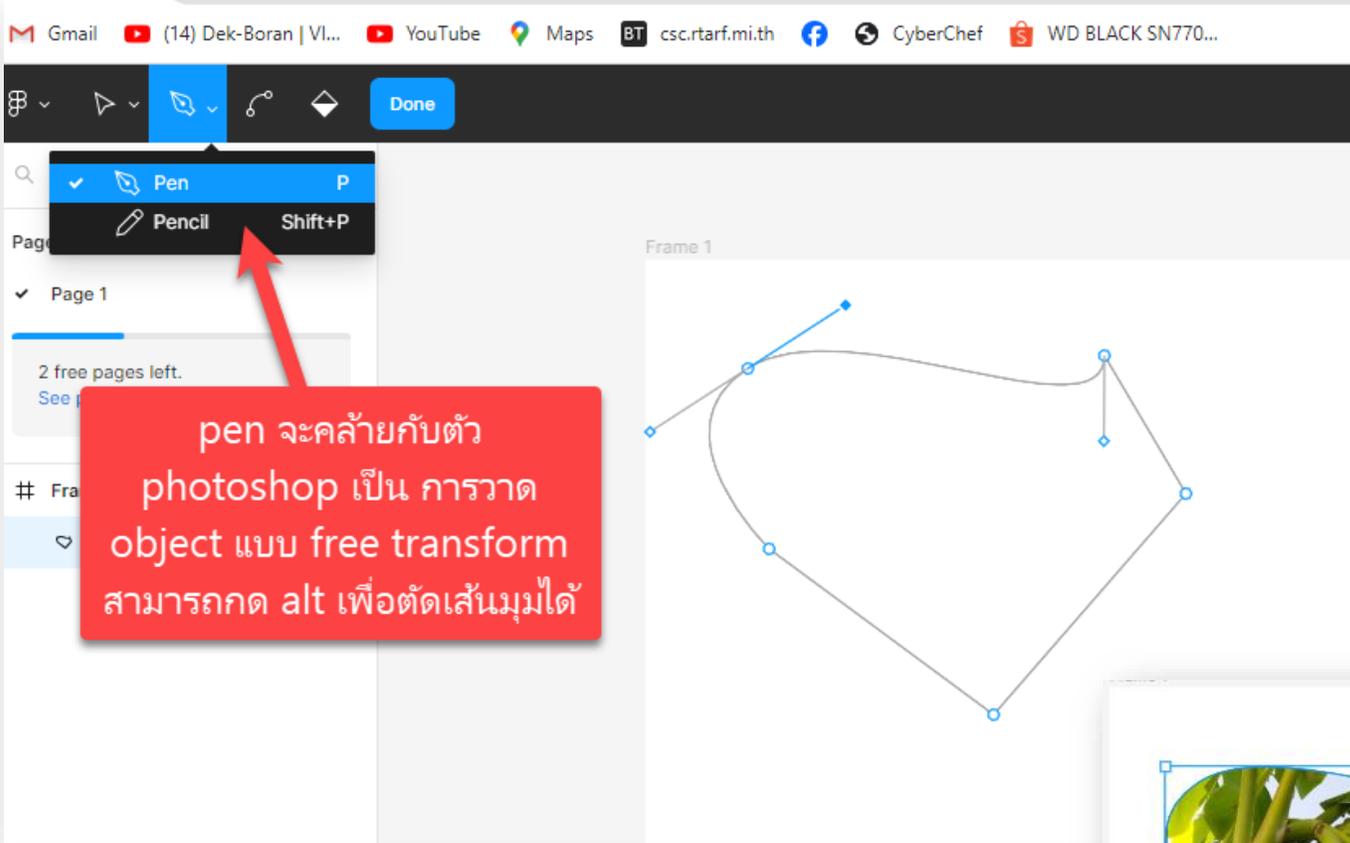
สามารถกดเลื่อนเพิ่ม
ลดแฉกได้



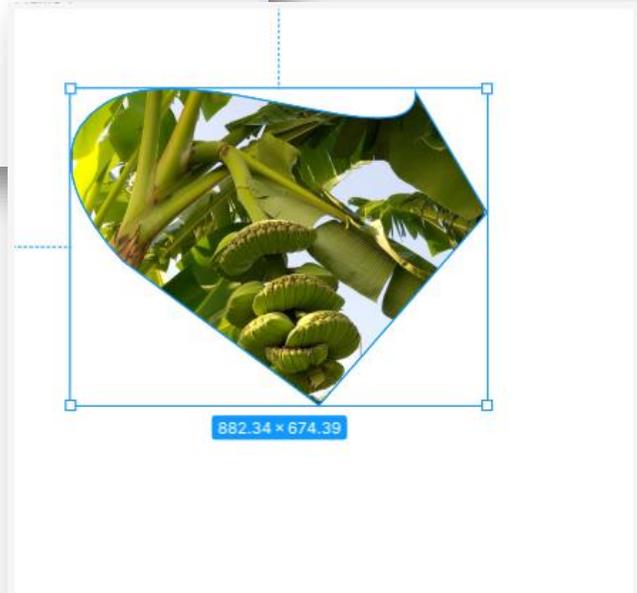
การวางรูปภาพแบบง่ายลงไป object

1. ให้อวด **frame** ก่อน
2. วาด **object** ลงไปเช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ดาว
3. เลือก **Place Image** แล้วลากรูปไปโยนใส่ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ดาว ที่เราวาดไว้จะได้ผลดังภาพ

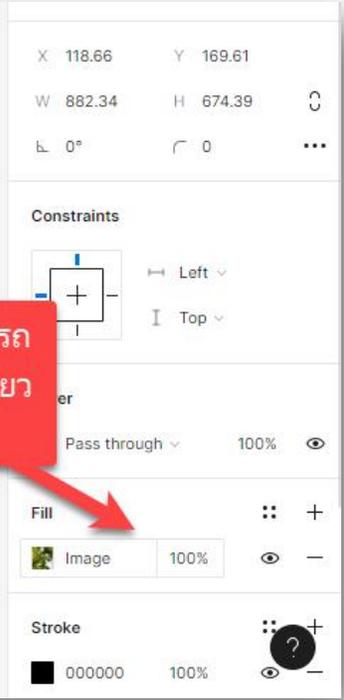


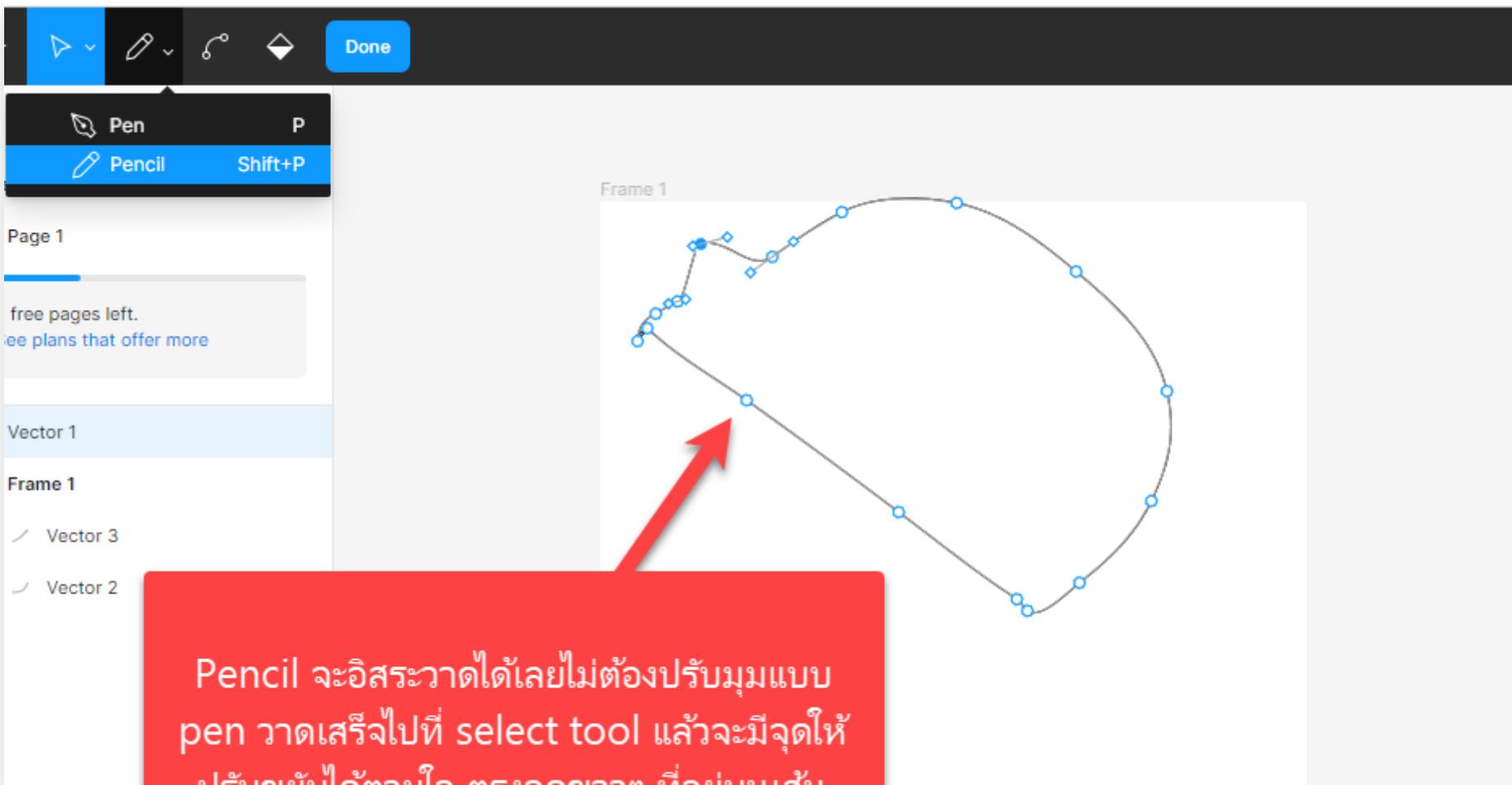


pen จะคล้ายกับตัว
photoshop เป็น การวาด
object แบบ free transform
สามารถกด alt เพื่อตัดเส้นมุมได้

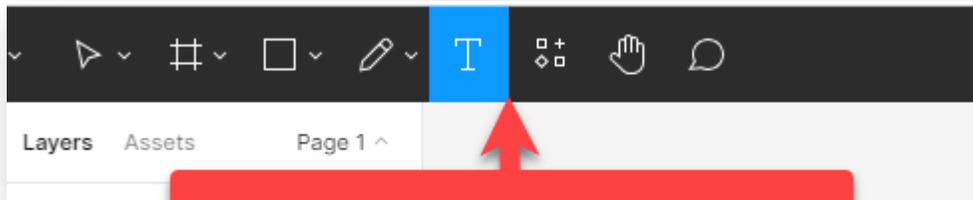


วาดเสร็จแล้วเราสามารถ
โยนรูปมาใส่ได้ เช่นเดียวกับ
กับ object อื่นๆ

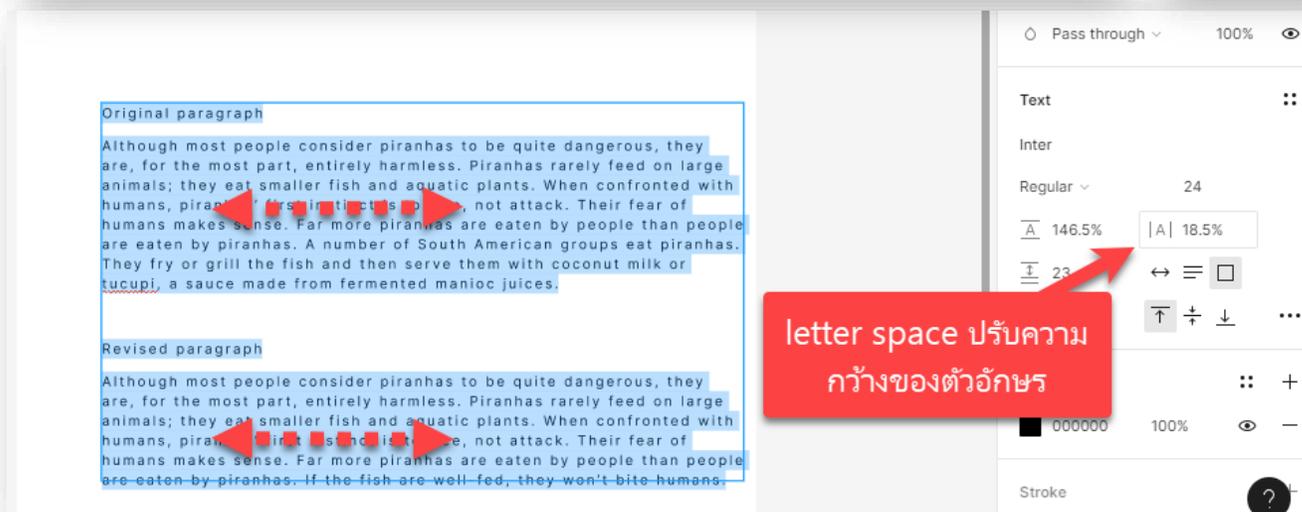
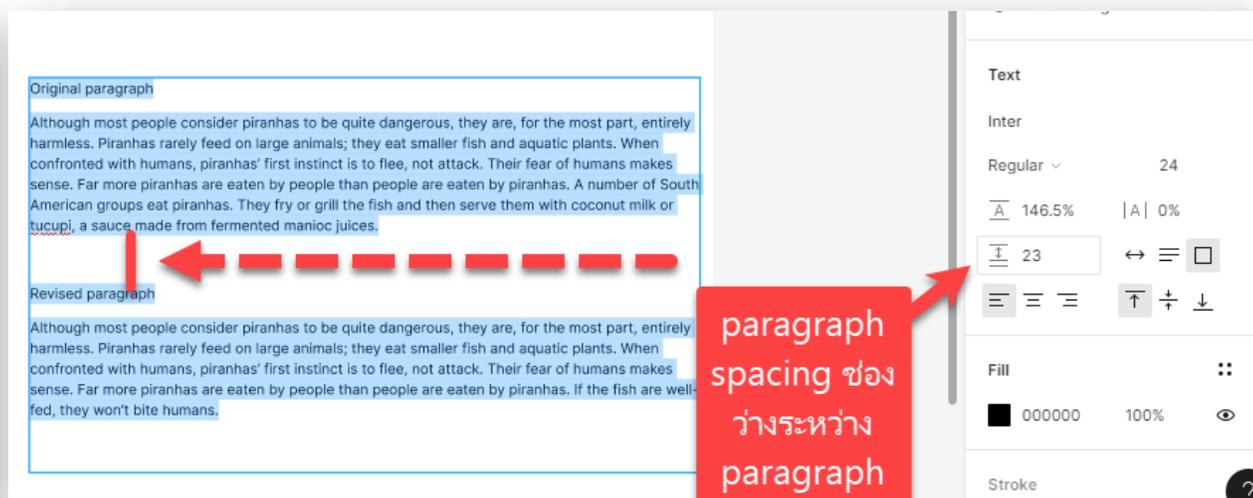
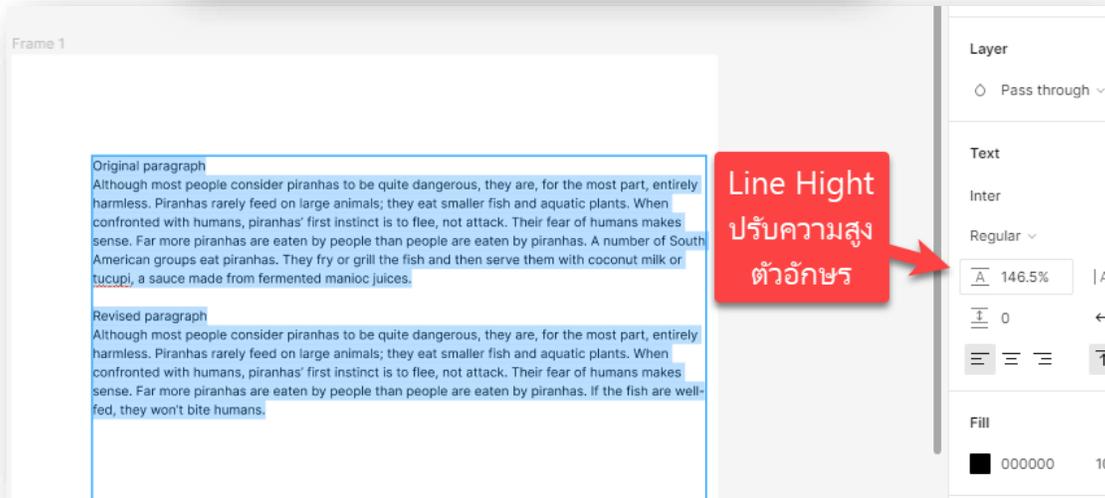




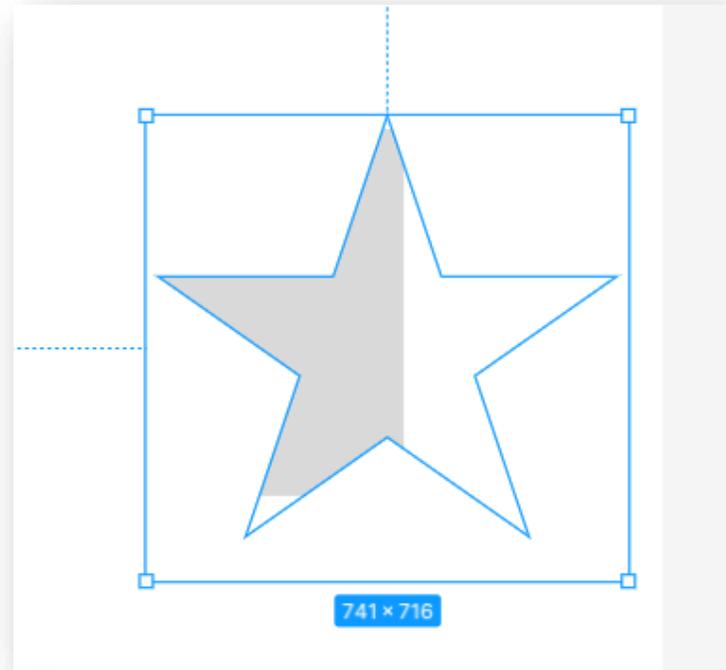
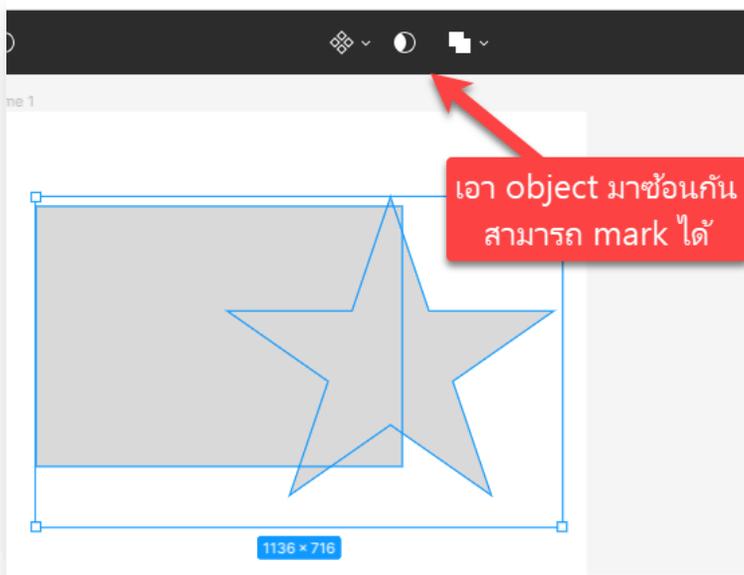
Pencil จะอิสระวาดได้เลยไม่ต้องปรับมุมแบบ pen วาดเสร็จไปที่ select tool แล้วจะมีจุดให้ปรับขยับได้ตามใจ ตรงจุดขาวๆ ที่อยู่บนเส้น



tool สำหรับพิมพ์ข้อความ



Mark



การพิมพ์ข้อความ เมื่ออยู่บนรูปภาพ อาจจะต้องใส่ object แล้วปรับ fill ตรง opacity ให้โปร่งใสโดยลด % ลงครึ่งภาพ

1. เอา object แล้วเลือก img มาวาง

2. วด object สีเหลี่ยม เพื่อเป็น background ปรับ fill ให้โปร่งใส

3. พิมพ์ text เข้าไป จะเห็นชัดขึ้น

Design Prototype

0° 0

Constraints

Layer

Pass through 100%

Fill 0C0B0B 20%

Stroke

Effects

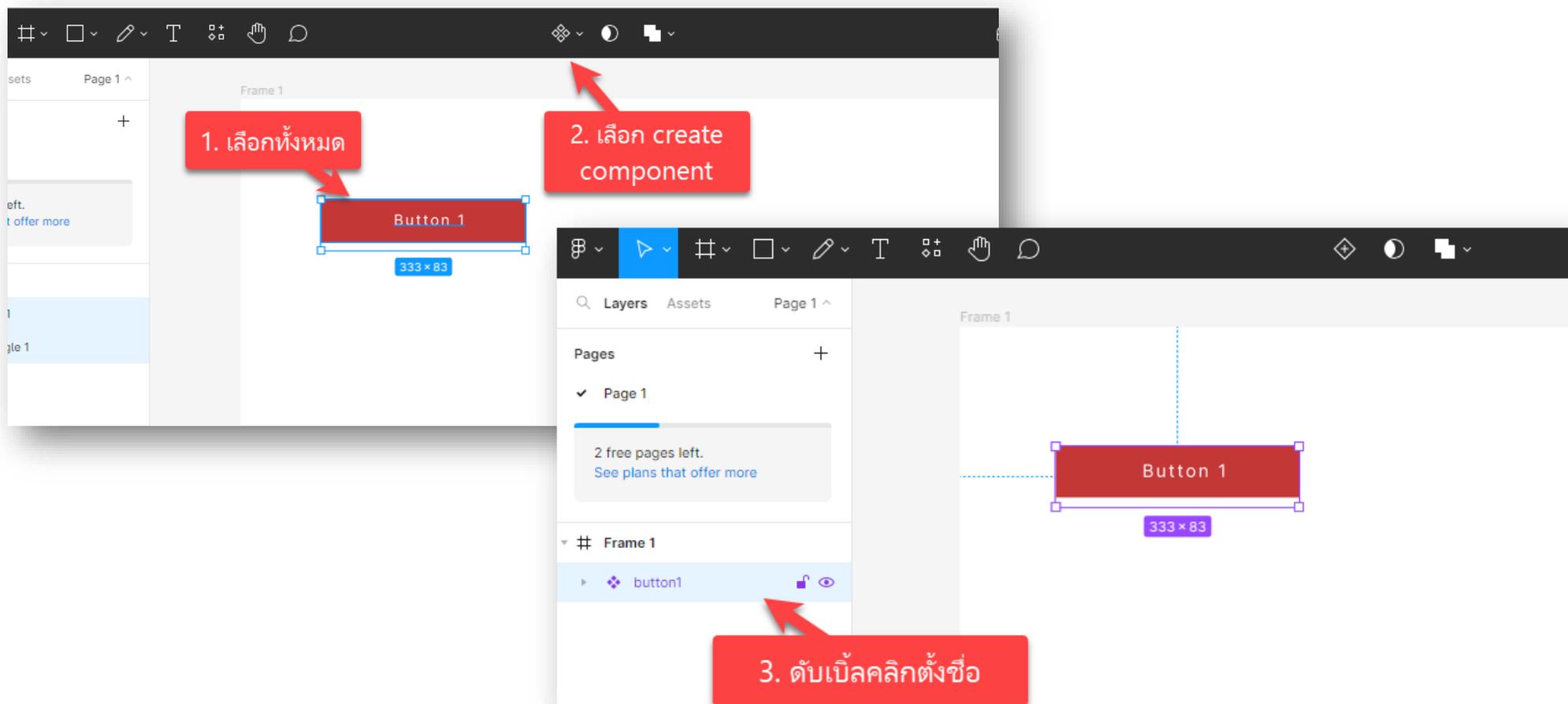
Export

Component – Button ปุ่มกด

1. วาด สีเหลี่ยม

2. ใส่ข้อความ button 1

3. เลือกทั้ง สีเหลี่ยมและข้อความ เลือก **create component**



Component – Button ปุ่มกด (ต่อ)

The screenshot displays the Figma design tool interface with several red callout boxes and arrows indicating the workflow for creating a button component:

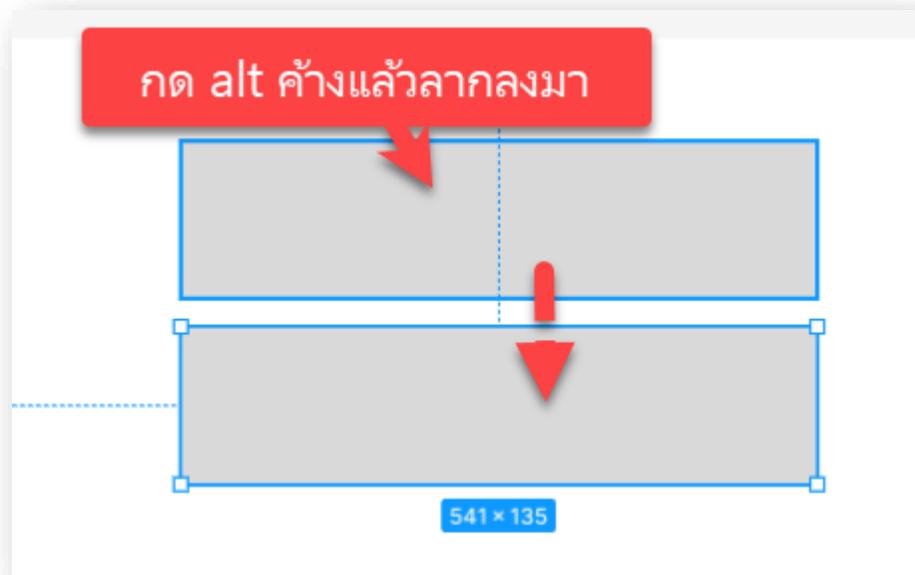
- 4. เลือก Assets**: Points to the 'Assets' panel on the left side of the interface.
- 5. เลือก Button ที่สร้าง ลากไปวาง**: Points to a 'Button 1' component in the 'Local components' list.
- 6. เปลี่ยนข้อความได้**: Points to a 'Login' button instance on the canvas.
- 7. เปลี่ยนสีได้**: Points to the 'Selection colors' section in the right-hand 'Design' panel.

The central canvas shows a 'Frame 1' containing three button instances: 'Button 1' (top), 'Sendmail' (middle, highlighted in purple with dimensions 333 x 83), and 'Login' (bottom).

The right-hand 'Design' panel shows the following settings for the selected 'Sendmail' button:

- Layout grid: Left, Top
- Layer: Pass through, 100%
- Fill: FFFFFFFF, 100%
- Stroke: (empty)
- Selection colors:
 - 5337C3, 100%
 - FFFFFF, 100%
- Effects: (empty)

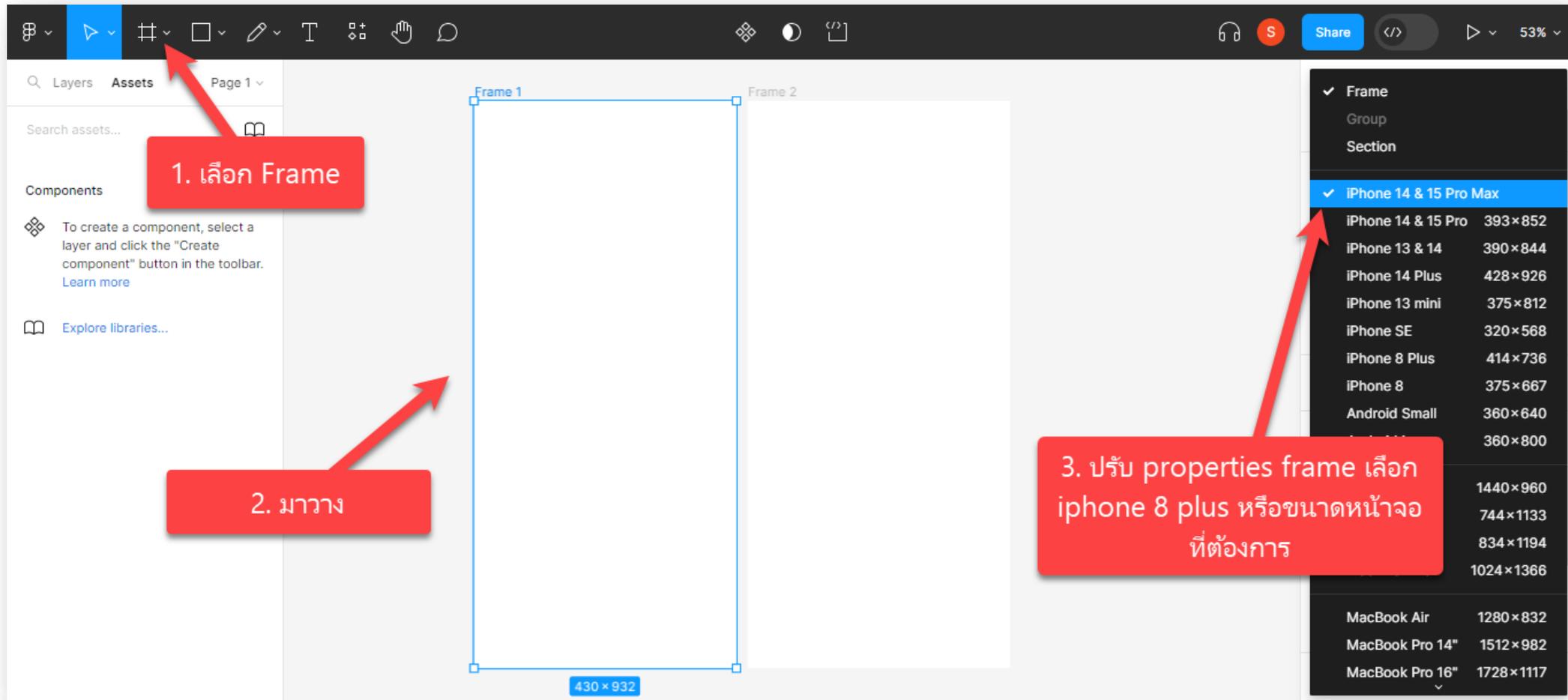
สามารถ copy past แบบง่ายๆ ได้โดยกด alt แล้วลากออกจาก object เดิม



การทำ Text Style , Color Style

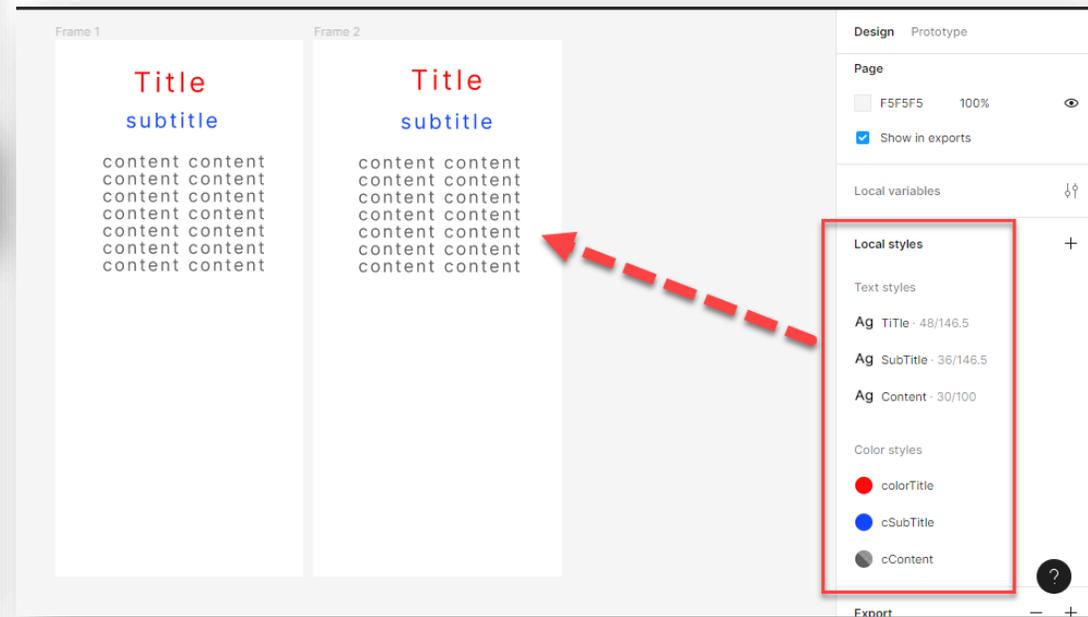
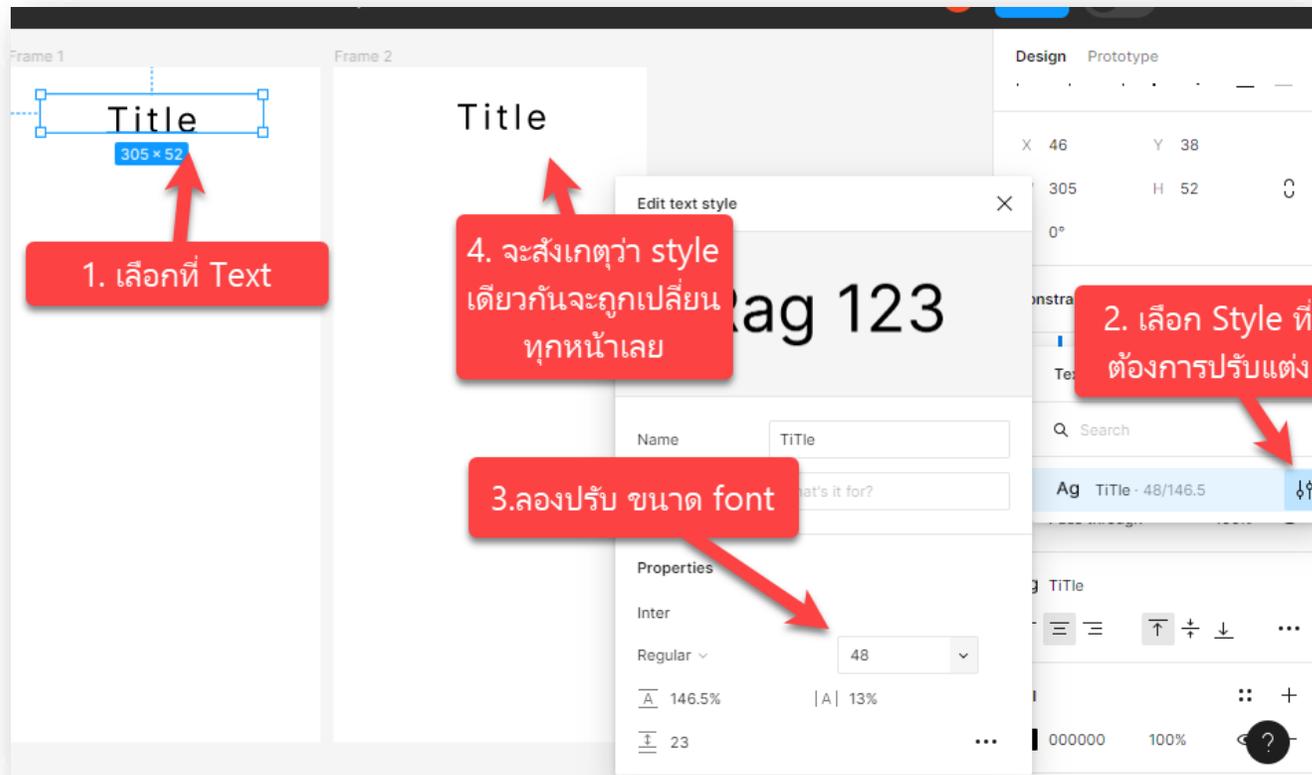
- ควรจะ create style ไว้ กรณีต้องการเปลี่ยน จะได้ง่าย

1. ให้ลองสร้าง Frame มา 2 Frame



การทำ Text Style , Color Style (ต่อ)

3. สร้าง Text ข้อความ Title, Subtitle, Content ขึ้นมา
4. นำเอาทั้ง Title Subtitle และ content ไปวาง ทั้ง 2 ที่
5. ทำการ create style ทั้ง font และ fill จะทำให้เราสามารถปรับแต่งได้ทั้งหมด เมื่อเราใช้ style เหมือนกัน



สามารถจัดการวางของ object ได้จาก properties ขวาบน

The image illustrates the process of aligning and distributing objects in a design tool. It features a main design canvas with two columns of content, a properties panel on the right, a context menu, and three inset images showing different alignment and distribution states. Red dashed arrows and text boxes explain the steps.

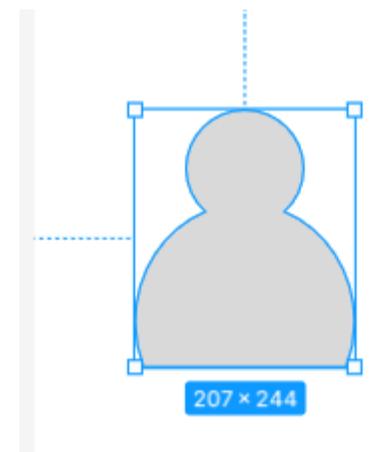
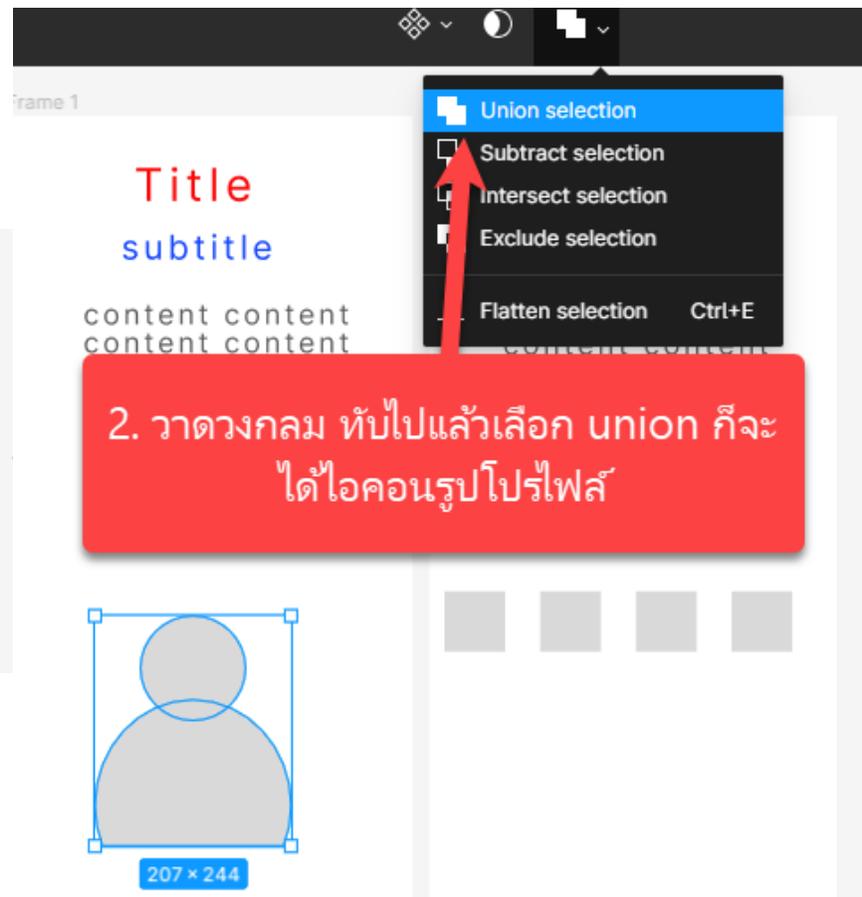
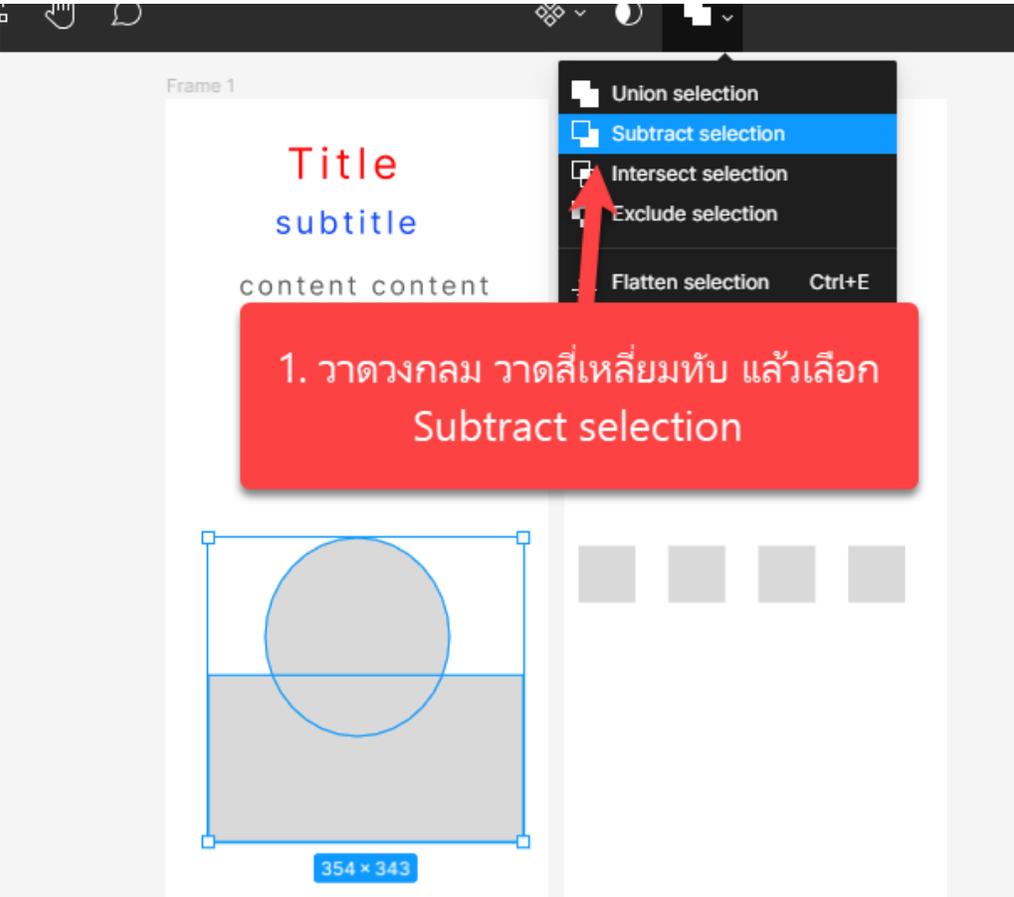
สามารถจัด alignment ได้

ถ้าต้องการให้ object เว้นวรรค เท่ากันเลือกตัวนี้ได้

The properties panel on the right shows alignment options (Left, Top) and a 'Distribute horizontal spacing' option. The context menu also shows 'Distribute horizontal spacing' with the keyboard shortcut Alt+Shift+H.

The inset images show the following states:

- Initial state: 367 x 182
- Aligned state: 367 x 64
- Distributed state: 367 x 64



การทำ variant ปุ่มเช่น แสดงผล normal hover disable

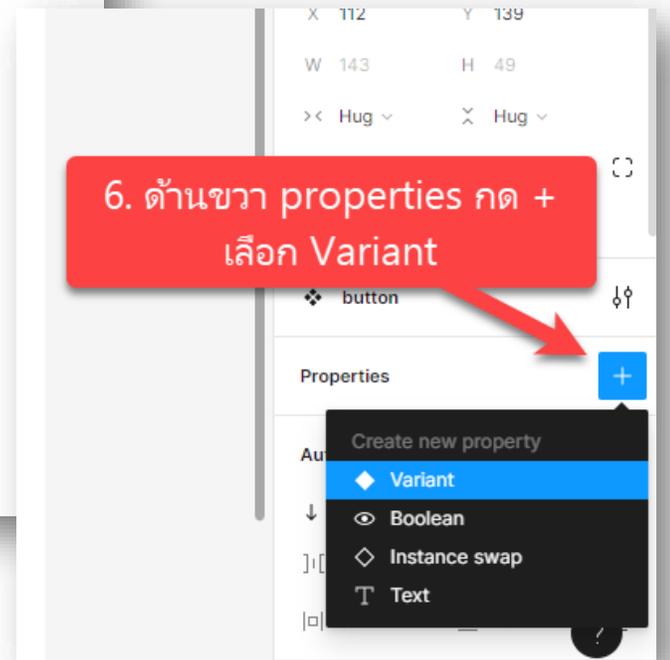
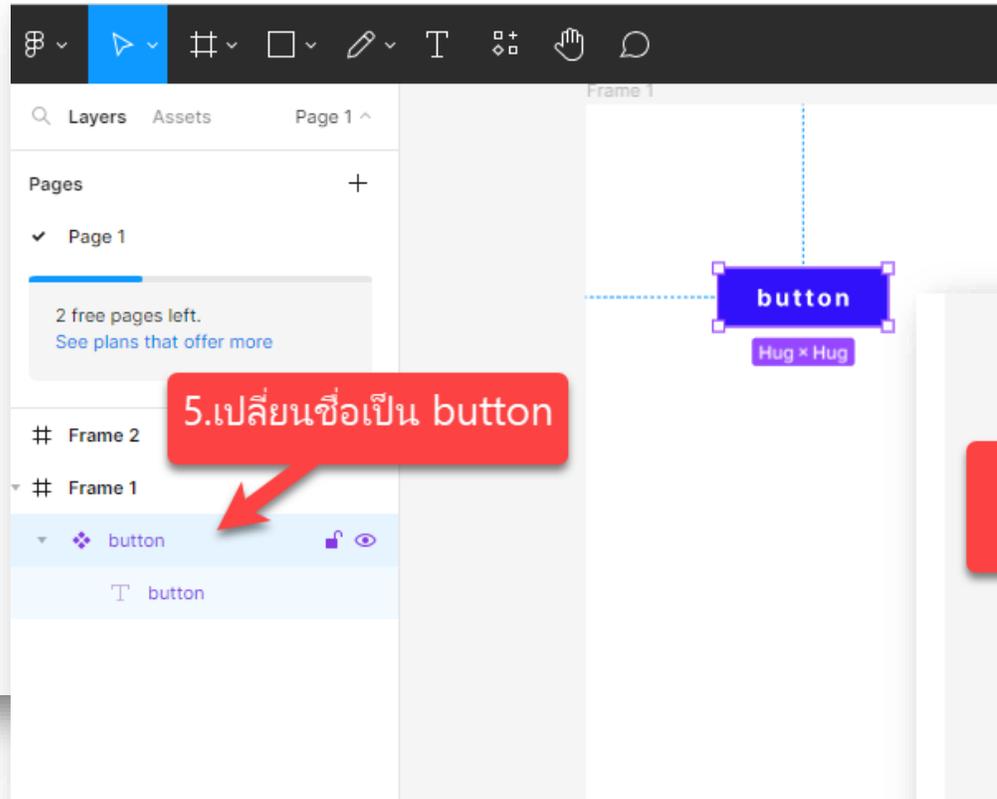
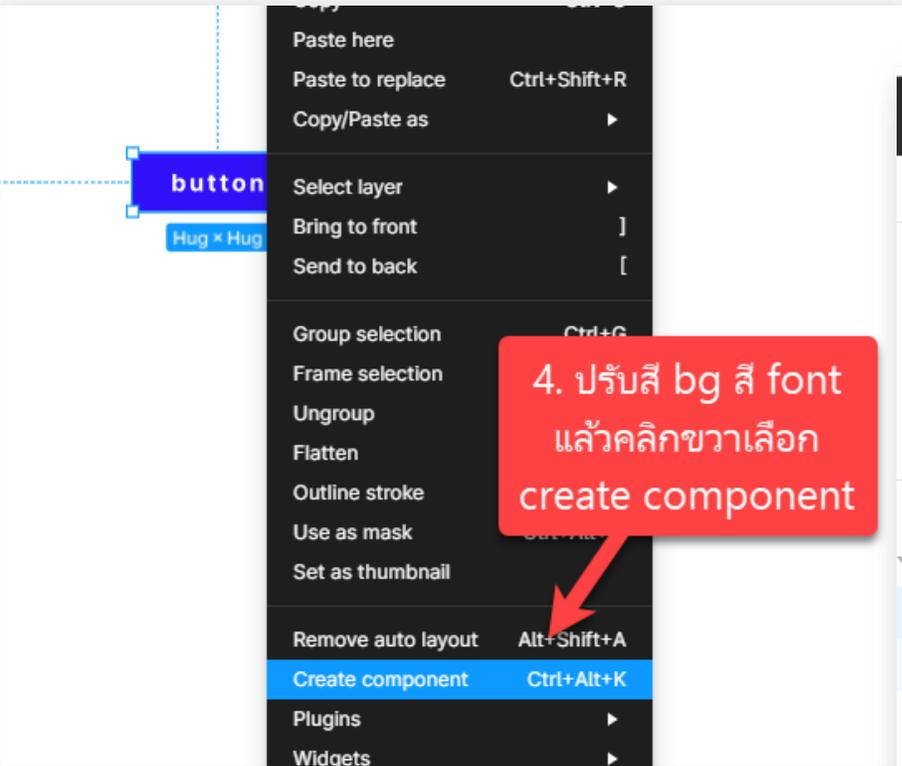
The image shows a Figma workspace with two frames, Frame 1 and Frame 2. In Frame 1, a button component is shown with a text label 'button' and a 'Hug x Hu' constraint. A red callout box points to the text with the instruction: '1. วาดสี่เหลี่ยม แล้วลาก text ไปวาง' (Draw a rectangle and drag the text to place it). In Frame 2, the button is shown with a different state. A red callout box points to the 'Auto layout' panel on the right, with the instruction: '2. ปรับ auto layout'. The 'Auto layout' panel shows a grid of constraints, with two boxes highlighted in red: one containing '|□| 32' and another containing '□ 10'. A third red callout box points to the 'Clip content' checkbox, which is checked, with the instruction: '3. ปรับขอบมน' (Adjust the rounded corners).

1. วาดสี่เหลี่ยม แล้วลาก text ไปวาง

2. ปรับ auto layout

3. ปรับขอบมน

การทำ variant ปุ่มเช่น แสดงผล normal hover disable ต่อ



การทำ variant ปุ่มเช่น แสดงผล normal hover disable ต่อ

7. กด + add variant มา 3 ปุ่ม

8. คลิกที่ปุ่มแรก เลือก variant ตั้ง properties เป็น normal ปุ่มที่สอง hover ปุ่มที่สาม disable

Frame

| | | | |
|----|-----|---|-----|
| X | 20 | Y | 20 |
| W | 143 | H | 49 |
| >< | Hug | × | Hug |
| ∠ | 0° | ∩ | 5 |

Clip content

Parent component

- button

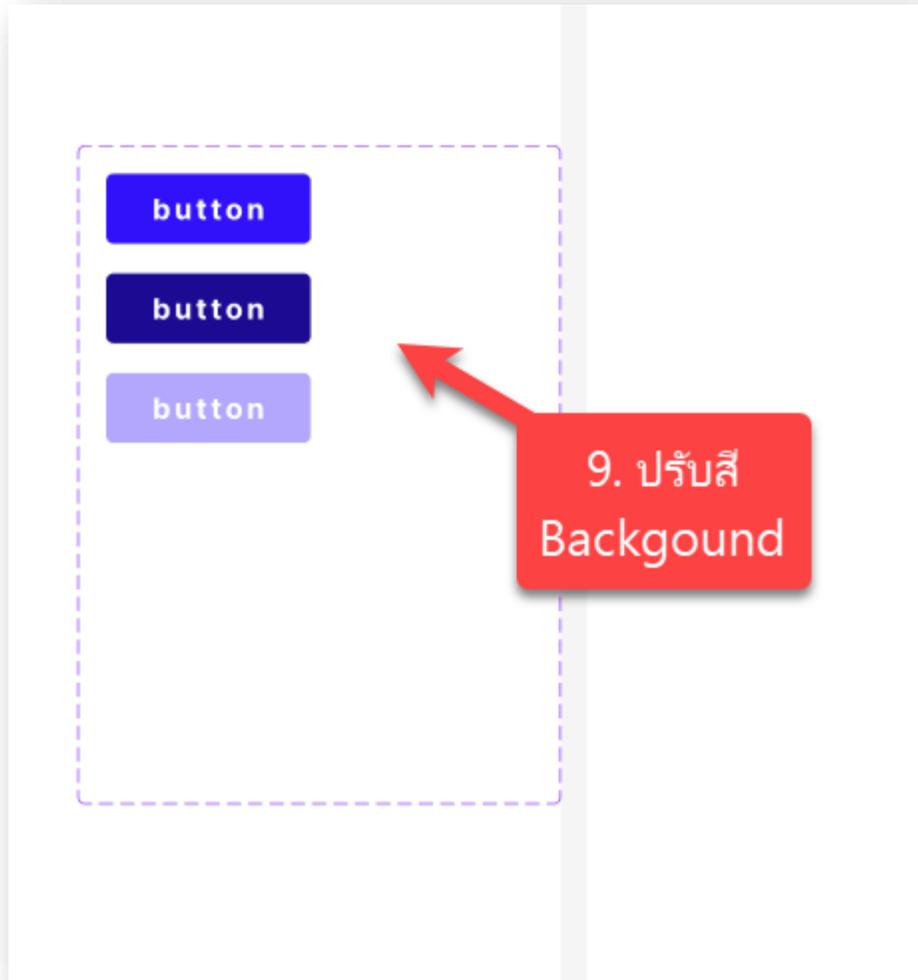
Current variant

| | |
|------------|--------|
| Property 1 | normal |
|------------|--------|

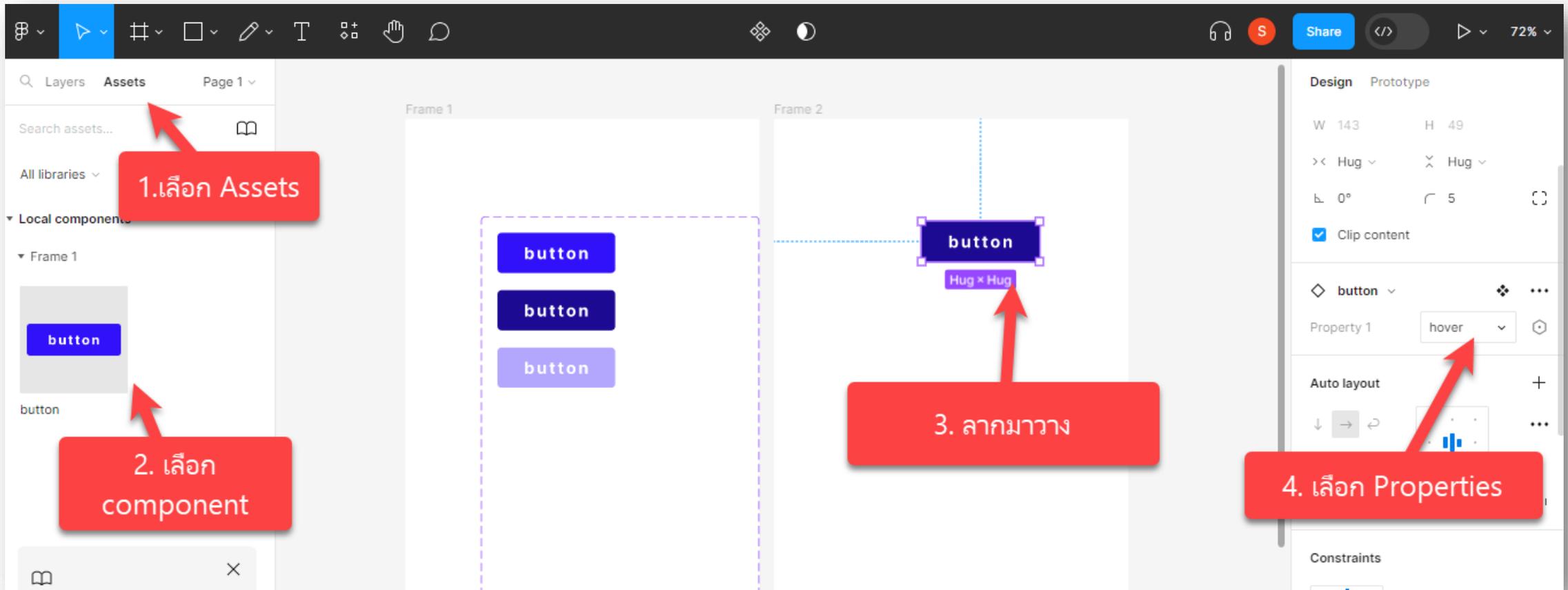
Auto layout

↓ → ↺

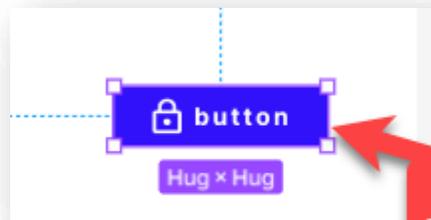
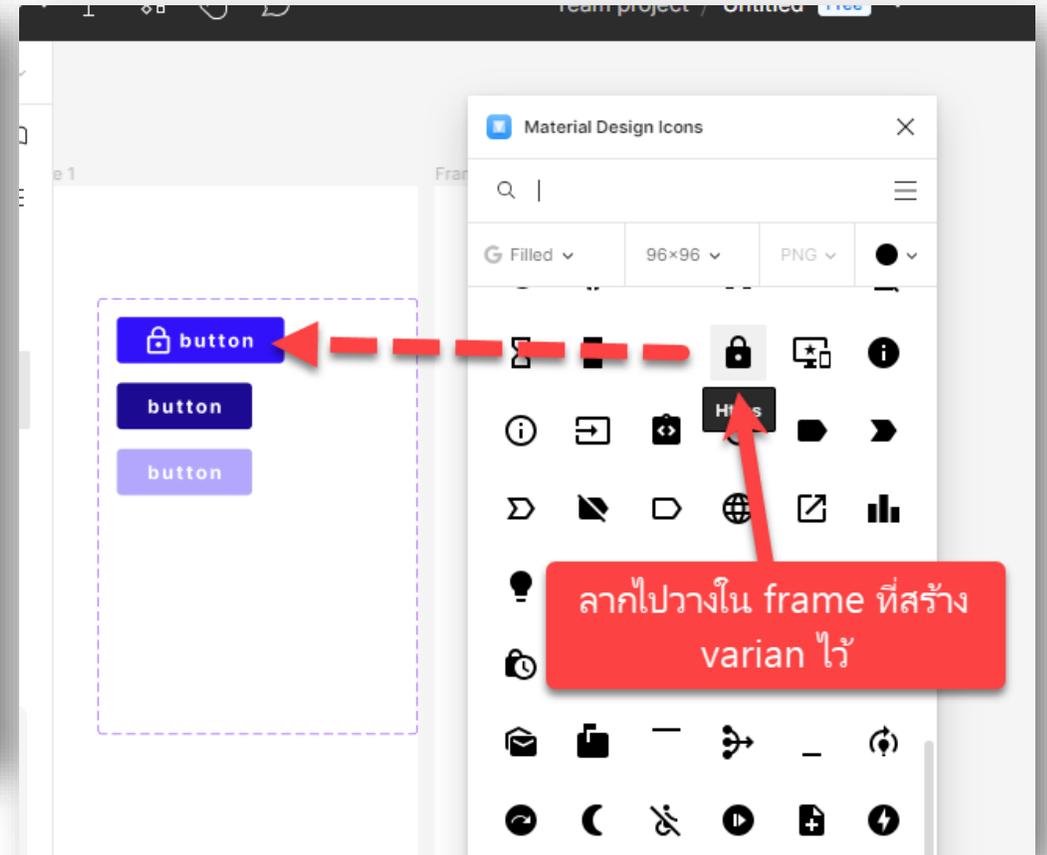
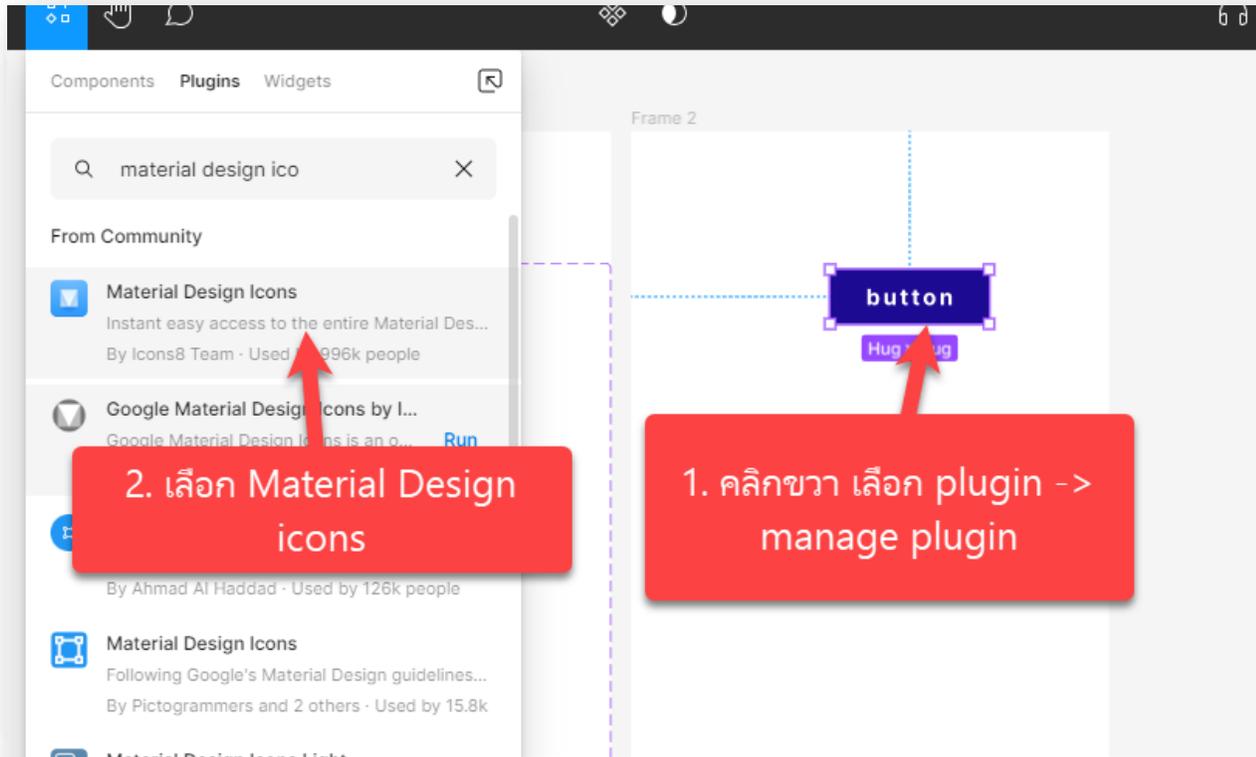
การทำ variant ปุ่มเช่น แสดงผล normal hover disable ต่อ



การนำ variant ไปใช้

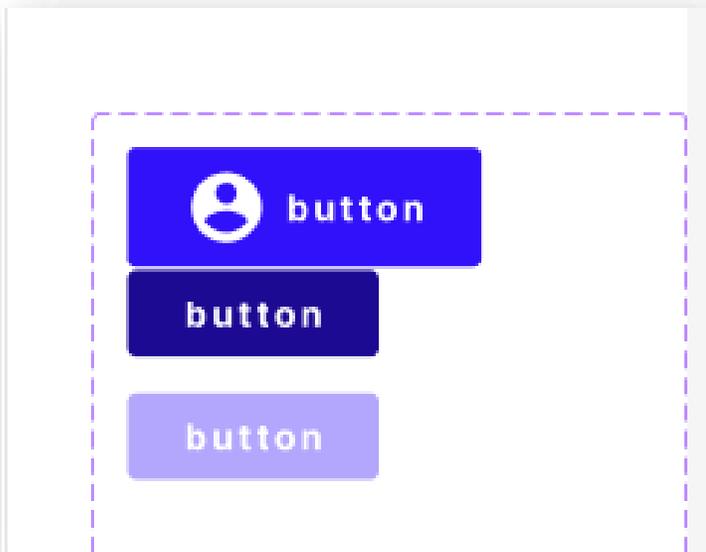
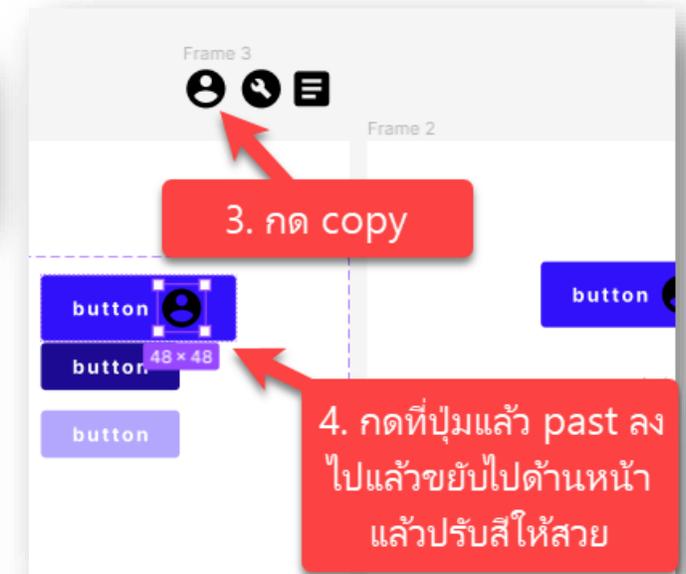
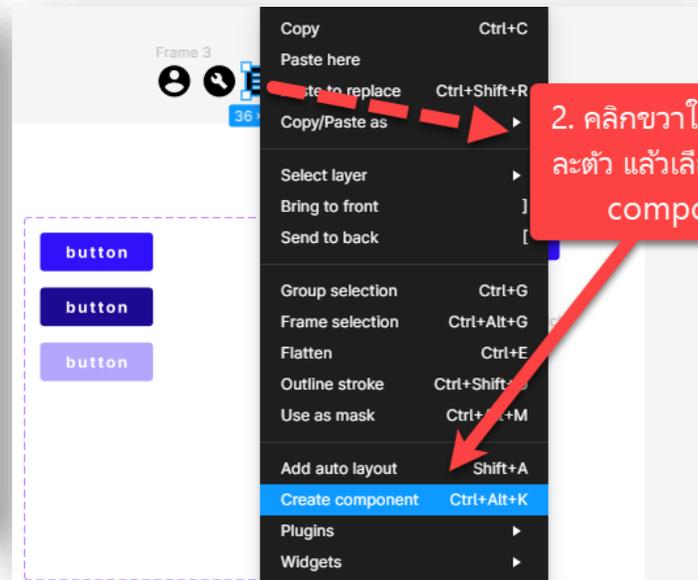
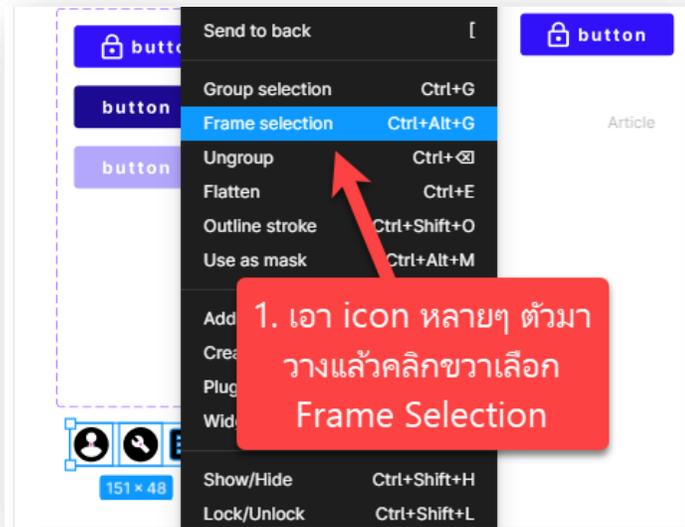


การใส่ icon ไปใน ปุ่ม

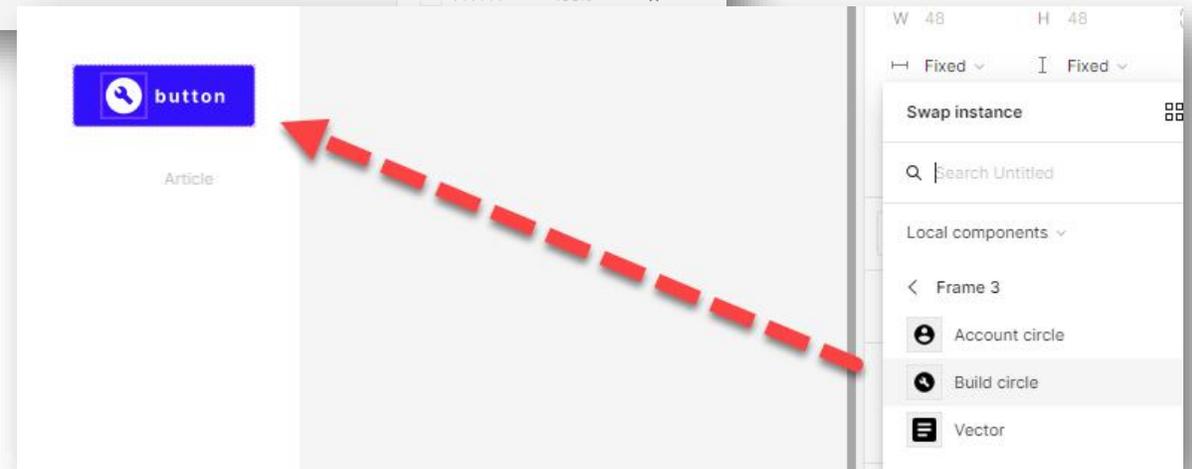
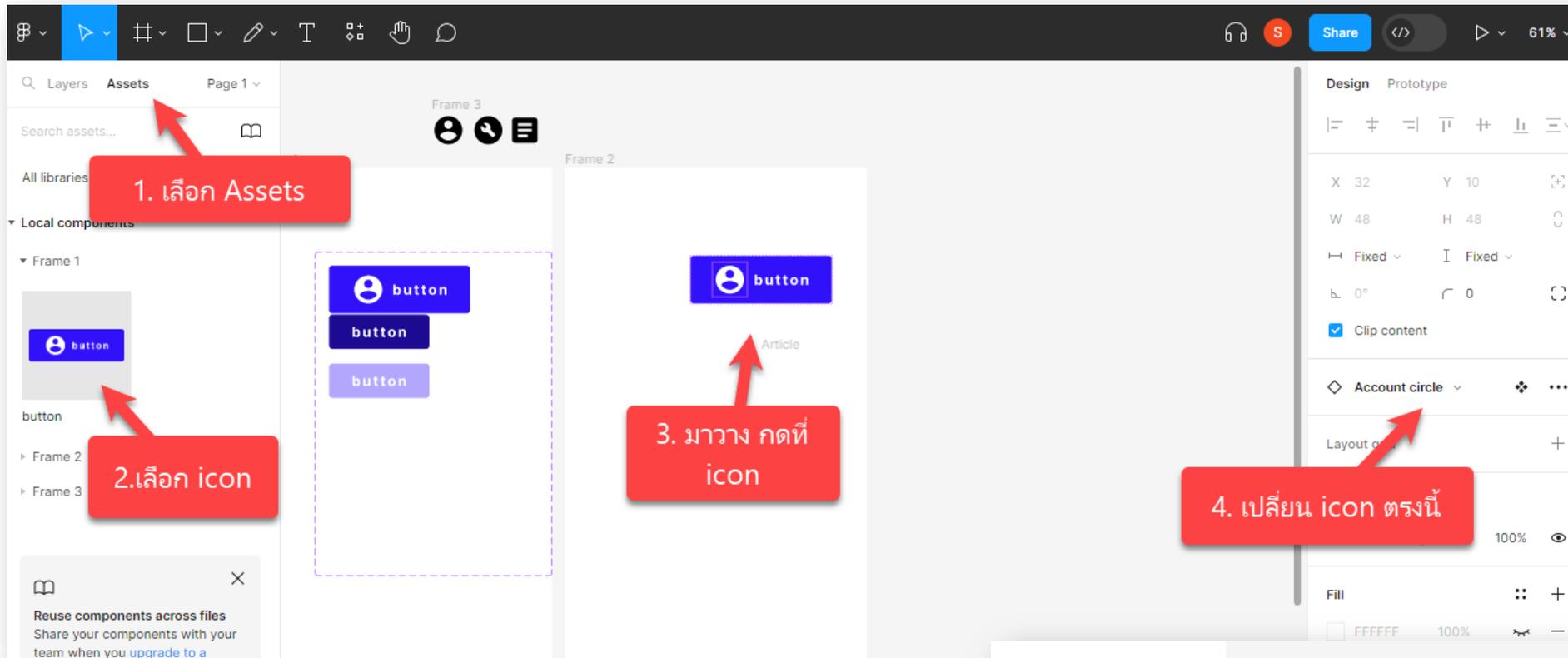


ปุ่มที่เรียกใช้ icon สวยงาม

กรณีอยากให้เราสามารถเลือกเปลี่ยน icon ได้หลายๆ อันมีวิธีคือ



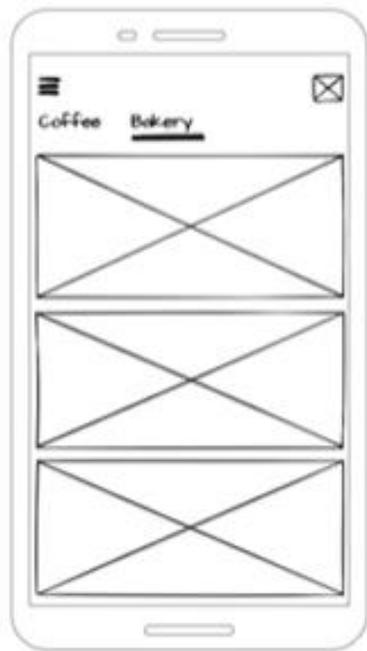
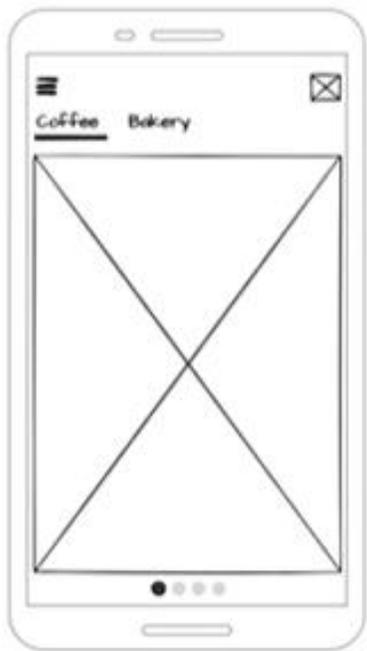
การใช้งาน



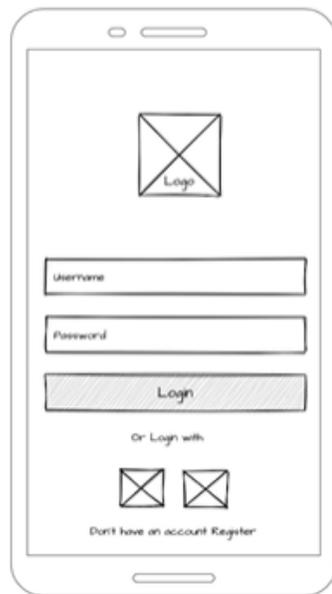
UI Design

- เข้าสู่ระบบ
- ลงทะเบียน
- หน้าหลัก
- รายละเอียด
- ตระกร้าสินค้า
- ชำระเงิน
- ขอบคุณ





หน้าหลัก



เข้าสู่ระบบ



ลงทะเบียน



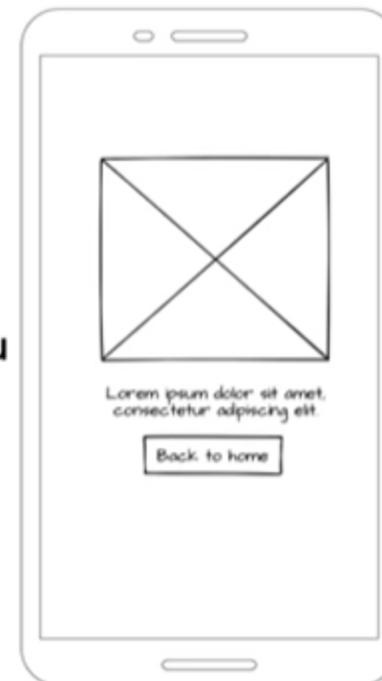
รายละเอียด



ตะกร้าสินค้า



ชำระเงิน



ขอบคุณ

การทำเมนูแบบกดแล้วเข้ามา

1. วาดเฟรม menu ขึ้น
มา ทำ text menu

2. เลือก prototype เลือก
interact -> overlay

3. เลือกตรงนี้
ลากเส้นไปยัง
frame menu

ปรับ Manual

ติ๊ก close when click out side ด้วย

Design Prototype

Interactions +

| | | |
|------|------|---|
| Drag | Menu | - |
| Tap | None | - |

Scroll behavior

Position Scroll with parent

Overflow No scrolling

Show prototype settings

Removing a connection X

To delete a connection, click and drag on either end.

Running your prototype X

Use the play button in the toolbar to play your prototype. If there are no connections, the play button can be used to play a presentation of your frames.

On drag

Open overlay

Menu

Move in

Ease out 300ms

Overlay settings

Manual

Close when clicking outside

Add background

State manager

Reset screen

