

บทที่ 7

การสร้างแอปพลิเคชัน เบื้องต้น

1. หัวข้อเนื้อหาประจำบท

- 7.1 ความหมายของ Adobe XD
- 7.2 การใช้งานโปรแกรม Adobe XD

2. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. อธิบายบทบาทของ Adobe XD
2. อธิบายการใช้งานโปรแกรม Adobe XD

3. วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย
2. วิธีการสอนแบบอภิปราย
3. ให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดท้ายบท

4. สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และนวัตกรรมสื่อร่วมสมัย
2. สื่อประกอบการสอน Power Point
3. คำถามทบทวนและแบบฝึกหัด

5. การวัดผลและการประเมินผล

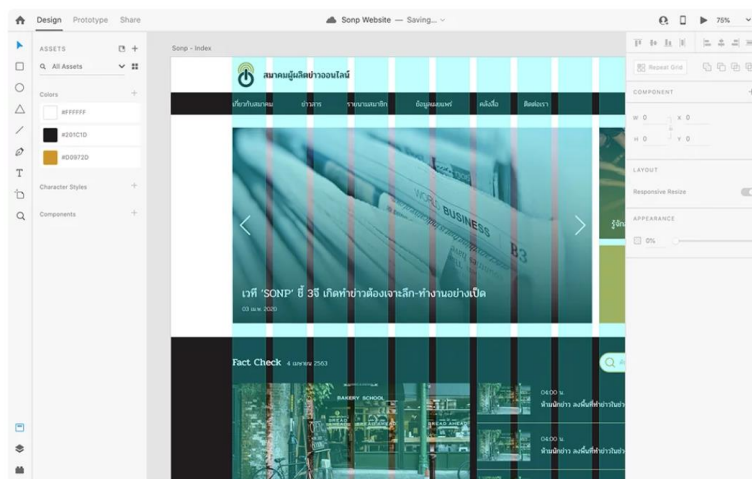
1. การทดสอบความรู้เบื้องต้นด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และคอมพิวเตอร์ก่อนเรียน
2. สังเกตจากการตอบคำถาม การซักถามและการอภิปราย
3. การตรวจการทำแบบฝึกหัดท้ายบทและปฏิบัติการสร้าง แอปพลิเคชัน

บทที่ 7

การสร้างแอปพลิเคชัน เบื้องต้น

7.1 ความหมายของ Adobe XD

โปรแกรม Adobe XD หรือชื่อเรียกเต็มๆคือ Adobe Experience Design ที่ถูกสร้างมาเพื่อตอบ โจทย์การทำงานของ Digital Designer ในปัจจุบัน เหมาะกับการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน บนอุปกรณ์ต่างๆ มีฟีเจอร์ที่ครบเครื่องทั้งการ ออกแบบ (Design) การเชื่อมประสาน UI (Prototyping) และ การส่งต่องานให้ นักพัฒนา (Developer)



ภาพที่ 7.1 Adobe XD

Adobe XD ข้อดี และ ข้อเสีย

หลังจากที่ได้ใช้โปรแกรม Adobe XD มาเป็นเวลานาน ตั้งแต่เวอร์ชัน Beta จนถึงปัจจุบัน จึงอยากจะสรุปข้อดีและข้อเสียให้ได้อ่านกันก่อนที่จะเริ่มสอนใช้ Adobe XD

ข้อดี

1. ใช้งานได้ฟรี อ่านเพิ่มเติม
2. โปรแกรมมีขนาดเล็ก ทำงานได้รวดเร็วไม่มีค้าง
3. ส่งต่องานออกแบบให้นักพัฒนาหรือลูกค้าได้ง่าย
4. มีการอัปเดตฟีเจอร์ใหม่ๆ ทุกเดือน
5. มี Plugins ให้ใช้งานมากกว่า 100 ตัว

ข้อเสีย

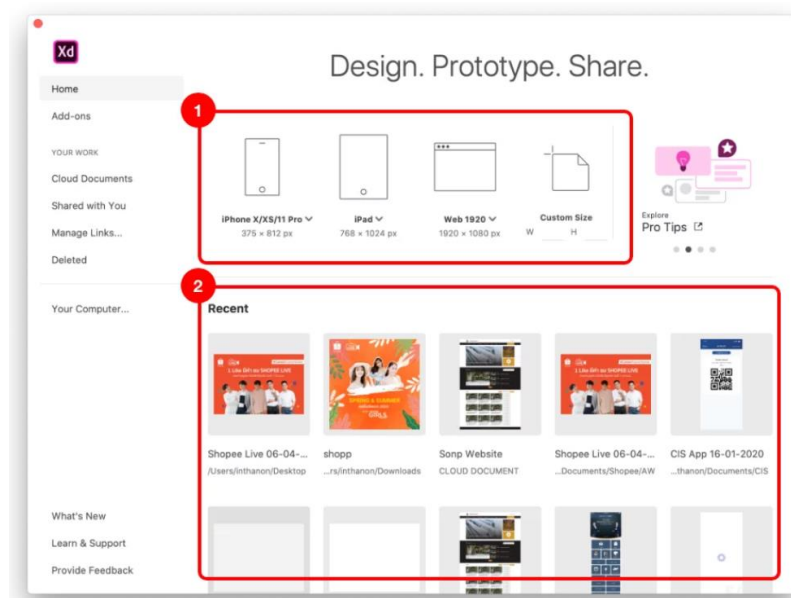
1. เครื่องมือน้อยกว่า Photoshop และ Illustrator
2. ใส่ลูกเล่นกราฟิกได้น้อย

7.2 การใช้งานโปรแกรม Adobe XD ในเนื้อหาต่อจากนี้จะขอแยกออกเป็น 6 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 หน้าตาโปรแกรม Adobe XD

หน้าตาที่กดเข้าโปรแกรมครั้งแรก ถือว่าเป็นหน้าที่สำคัญอย่างมากเพราะข้อมูลของโปรแกรมจะมีให้อ่านอย่างครบถ้วน อย่ารีบกดปิดแต่ควรกวาดตาดูให้ครบทุกส่วนก่อน

เมื่อกดเปิดโปรแกรมหน้าต่าง Start Program จะแสดงมาให้เราเห็น ตรงนี้เราสามารถเลือกงานที่จะเริ่มทำได้ทันที จะเริ่มงานใหม่ หรือจะเรียกงานเก่ามาออกแบบต่อก็กดเลือกได้เลย



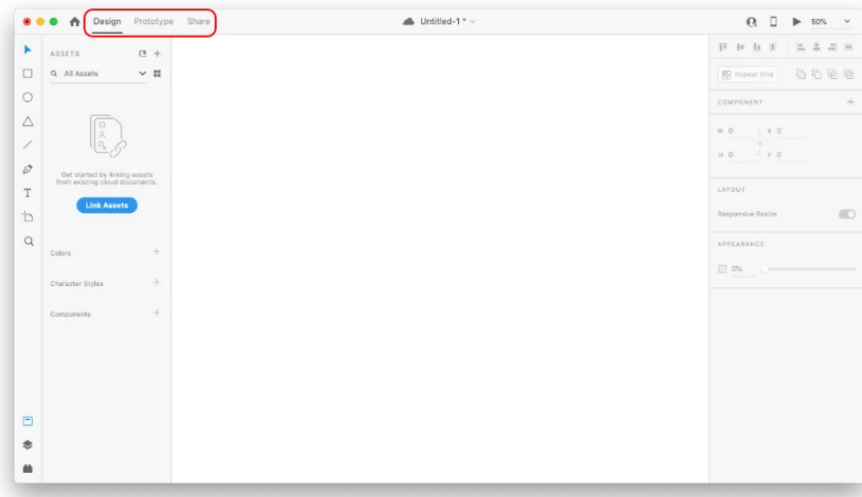
ภาพที่ 7.2 หน้าตาโปรแกรม Adobe XD

จุดที่ 1 คือการเลือก Devices ใหม่มาทำงาน โดยขนาดหน้าจอต่างๆจะถูกอัปเดตใหม่ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลง ไม่ต้องกังวลว่าขนาดหน้าจอจะผิดเพี้ยนเพราะทาง Adobe อ้างอิงขนาด Devices จาก Apple และ Andriod

จุดที่ 2 คือ Recent File เลือกไฟล์ที่ทำค้างเอาไว้ล่าสุดมาออกแบบต่อ

ส่วนที่ 2 โหมดของโปรแกรม

โปรแกรม Adobe XD จะมีการแบ่ง ฟังก์ชันหลักๆ ออกเป็น 3 โหมดคือ Design (การออกแบบ), Prototype(การเชื่อมประสาน), Share (การส่งต่องาน)

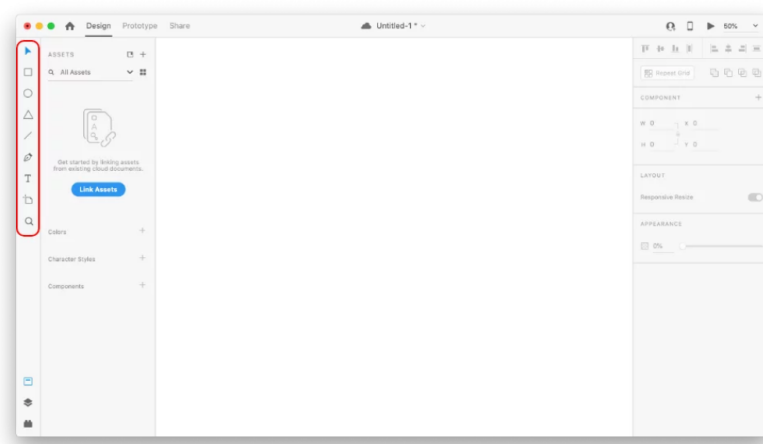


ภาพที่ 7.3 โหมดของโปรแกรม

ทั้ง 3 โหมดสามารถคลิกเพื่อสลับการทำงานกันได้ โดยหลักการทำงานก็เป็น Step คือ ออกแบบเสร็จ ไปทำ Prototype และสุดท้ายแชร์งานให้ลูกค้าหรือนักพัฒนาผลงานต่อ

ส่วนที่ 3 เครื่องมือ

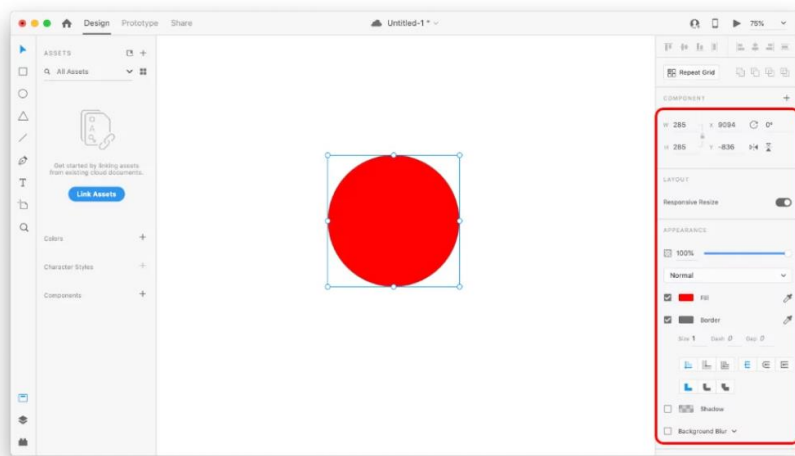
สำหรับเครื่องมือใน Adobe XD จะมีไม่เยอะมาก แต่เป็นเครื่องมือที่จำเป็นในการออกแบบเว็บไซต์และงาน UX/UI เกือบหมดทั้งหมด



ภาพที่ 7.4 เครื่องมือใน Adobe XD

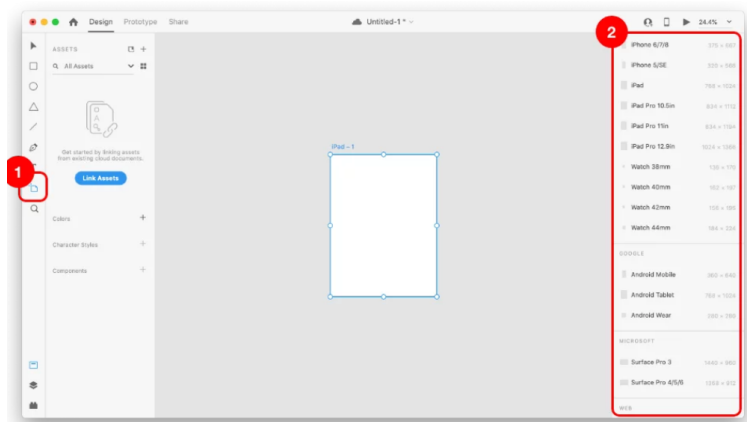
โดยเครื่องมือที่มีให้ใช้งานมีดังนี้ (เรียงลำดับจากบนไปล่าง)

1. Select Tool ใช้ในการจับวัตถุต่างๆใช้งานคล้ายโปรแกรม Illustrator
2. สีเหลี่ยม วงกลม สามเหลี่ยม เส้น ใช้สร้างรูปร่างเรขาคณิตแบบง่ายๆ
3. Pen ปากกาใช้ในการสร้างเส้นหรือวัตถุตามรูปร่างที่ต้องการ
4. Text สร้างตัวอักษร
5. Artboard เพิ่มหน้า Devices ลงในไฟล์
6. Zoom ชูมเข้าชูมออก เครื่องมือนี้ใช้ไม่บ่อยเพราะใช้คีลัดแทน



ภาพที่ 7.5 เครื่องมือ Select Tool

เมื่อสร้างวัตถุหรือตัวอักษรแล้วต้องการปรับค่าต่างๆ ทางด้านขวามือจะเป็นในส่วน
ของ Options ให้สามารถเปลี่ยนแปลงค่าต่างๆ ได้ เช่น ขนาด, สี, เส้นขอบ และ เงา เป็นต้น

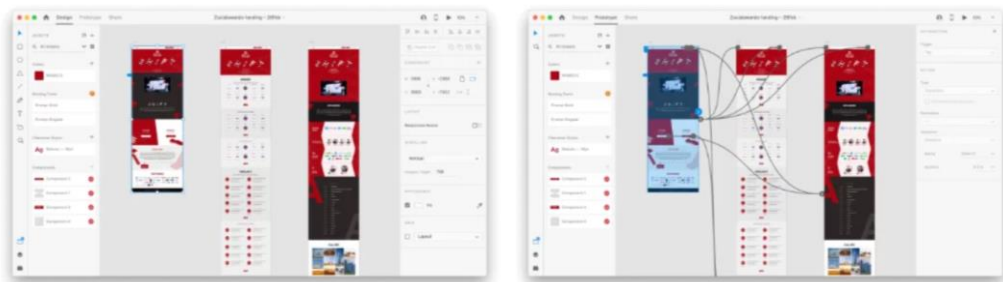


ภาพที่ 7.6 การสร้างวัตถุและตัวอักษร

หากต้องการเพิ่มหน้าใหม่ให้เลือกที่เครื่อง Artboard ในจุดที่ 1 และไปคลิกเลือก Devices ที่ต้องการในจุดที่ 2

ส่วนที่ 4 การทำ Prototyping

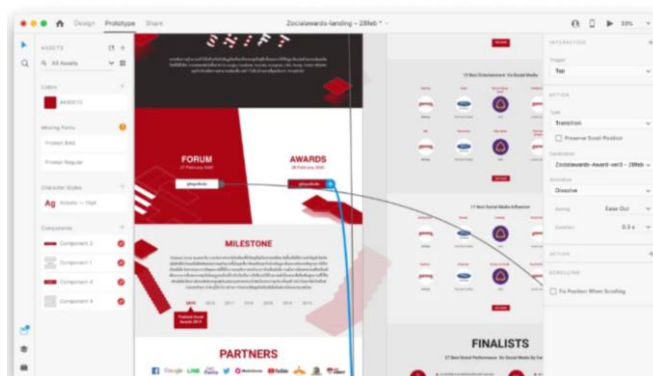
การทำ Prototyping ส่วนมากจะทำต่อจากขั้นตอนการออกแบบ โดยจะสามารถกดคลิกมาใช้ฟังก์ชันได้ทันที แต่หน้าตาของโปรแกรมจะเปลี่ยนไปบ้างเล็กน้อย



ภาพที่ 7.7 การทำ Prototyping

ถ้าสังเกตส่วนที่ต่างกันอย่างเห็นก็คือทางด้านขวามือ ที่ตอนอยู่ในฟังก์ชัน Design จะเป็นพวก Option การตั้งค่าของวัตถุหรือ Artboard แต่ในฟังก์ชัน Prototype จะกลายเป็น Option การตั้งค่าของการเชื่อมประสานหน้า

การทำ Prototyping จะทำได้ก็ต่อเมื่อมีการสร้างหน้าอย่างน้อย 2 หน้า แล้วไปคลิกที่วัตถุอะไรก็ได้ ถึงจะใช้การดึงเส้นจากวัตถุไปที่อีกหน้าเพื่อให้ทำการเชื่อมประสานเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 7.8 การทำ Prototyping

หมายเหตุ ตัวอย่างงานที่เห็นเป็นผลงานของทีม Grappik Digital สามารถดูเพิ่มเติมได้ ที่นี่

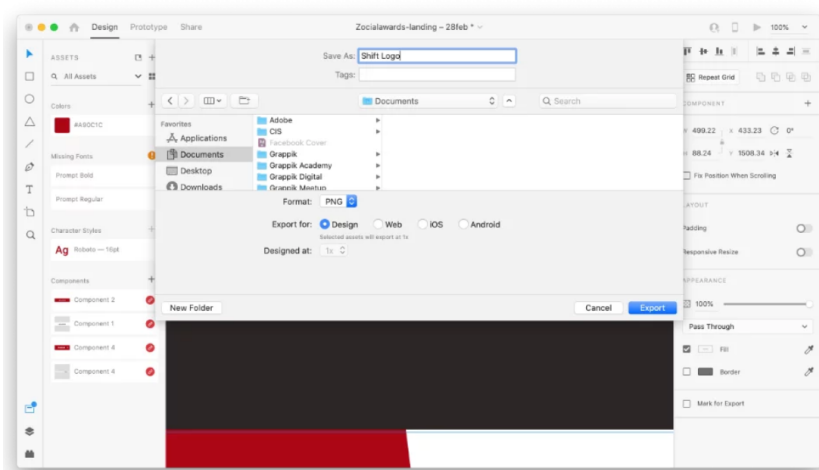
ส่วนที่ 5 การ Export File

การ Export File ใน Adobe XD ทำได้ง่ายและรวดเร็ว ในการพัฒนาเว็บไซต์ตามหลักแล้วนักพัฒนาจะไม่ต้องการวัตถุทุกชิ้นบนตัวดีไซน์ เพราะบางส่วนจะใช้ Code เขียนขึ้นมาได้เอง แต่ส่วนที่ต้องการจากนักออกแบบก็คือ Logo หรือ วัตถุรูปทรงที่เขียน Code สร้างเองไม่ได้



ภาพที่ 7.9 การ Export File

ตัวอย่าง คือต้องการ Export คำว่า Shift ออกมาเพื่อส่งต่อให้นักพัฒนา กดเลือกวัตถุ แล้วกดคำสั่ง Cmd or Ctrl + E เพื่อเปิดคำสั่ง Export Selected



ภาพที่ 7.10 การ Export File

ในคำสั่ง Export สังเกตว่าจะสามารถเลือก Type ของไฟล์ได้เหมือน Photoshop และ Illustrator แต่ที่มีมากกว่าก็คือการสั่งให้ไฟล์อยู่ในรูปแบบของ Devices อะไร เช่น Web, iOS หรือ Android

ส่วนที่ 6 การติดตั้งและใช้ Plugins

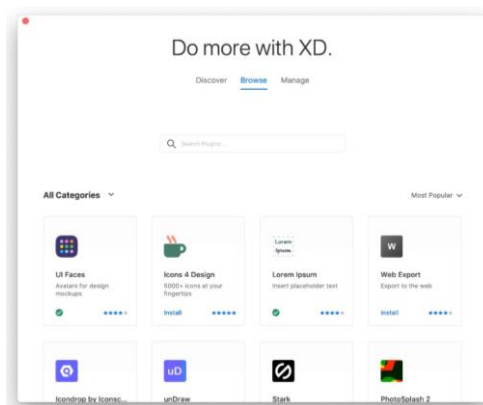
อย่างที่ได้ออกไปว่า Plugins ของโปรแกรม Adobe XD มีประมาณ 100 ตัว ซึ่งความสามารถก็จะแตกต่างกันออกไป อยู่ที่การเลือกใช้ของนักออกแบบ



ภาพที่ 7.11 การติดตั้งและใช้ Plugins

จุดที่ 1 คือการเลือกเครื่องมือ Plugins ให้ออกมาแสดง เราจะเห็นว่ามี Plugins อะไรบ้างที่ถูกติดตั้งอยู่

จุดที่ 2 คือการเพิ่ม/ลบ Plugins บนโปรแกรม Adobe XD



ภาพที่ 7.12 การเพิ่ม/ลบ Plugins

หลังจากกดรูป + ในจุดที่ 2 จะมี Pop-up เด้งขึ้นมาให้เราสามารถ เพิ่ม/ลบ Plugins ได้ตามความต้องการ

แบบฝึกหัด

1. อธิบายความหมายของ Adobe XD
2. ให้ออกการใช้งานโปรแกรม Adobe XD
3. ให้ออกข้อดีและข้อเสียของโปรแกรม Adobe XD
4. การใช้งานโปรแกรม Adobe XD ในเนื้อหาแบ่งออกเป็นกี่ส่วน อะไรบ้าง
5. ให้สร้างแอปพลิเคชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe XD