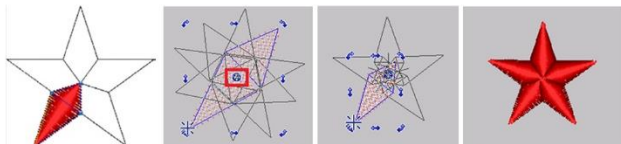


## What's inside

- ✂ รูปแบบการปักเสื้อนักเรียนและมาตรฐานการคิดราคางานปัก (Page 2-4)
- ✂ การติดตั้งโปรแกรม I-Cliqq การใส่ License และ Font Code (Page 5-8)
- ✂ แนะนำโปรแกรมไอคลิก แนะนำเครื่องมือมาตรฐานและคีย์ลัดที่ควรรู้ (Page 9-11)
- ✂ เกร็ดความรู้ของโปรแกรม I-Cliqq (Page 12-13)
- ✂ รูปแบบฟอนต์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในโปรแกรม I-Cliqq (Page 14-15)
- ✂ หลักสูตรการอบรมสร้างลายปักมาตรฐาน Course A และ Course B (Page 16-32)



hi-class 086-456-8694 @hiclasskk @hiclasskk  
430/8 ถ.กลางเมือง ต.ในเมือง อ.เมือง ขอนแก่น 40000

**FREE** **ตัดล๊อคฟรี 1 บล็อก**  
พิเศษ สำหรับลูกค้าใหม่ของ GoodWork  
(มูลค่าไม่เกิน 500 บาท ใช้สิทธิ์ภายใน 1 ปี นับตั้งแต่วันลงเครื่อง)  
**ขั้นตอนการรับสิทธิ์ตัดล๊อคฟรี**

1. แจ้งรหัสลูกค้า รุ่นเครื่องและหมายเลข Serial No. ของเครื่องปัก
2. แจ้งชื่อ เบอร์ติดต่อกลับ พร้อมอีเมล

**ขั้นตอนการจ้างตัดล๊อค**

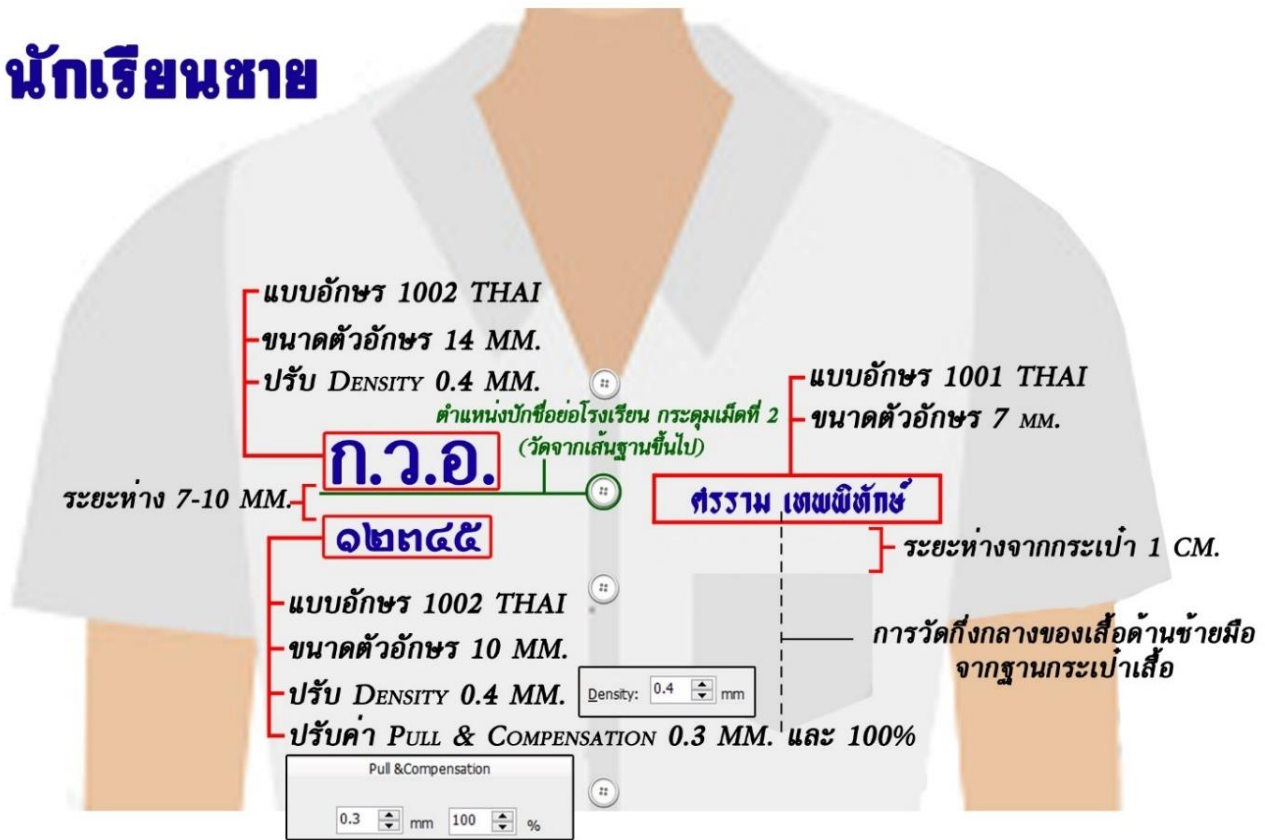
1. ส่งภาพสแกนที่ชัดเจนและตัวอย่างงานเก่า (ถ้ามี) พร้อมแจ้งรายละเอียดเพิ่มเติม และขนาดที่ต้องการปักมาที่ไลน์ @hiclasskk หรืออีเมล hiclasskk@gmail.com
2. การตัดล๊อค จะใช้เวลาประมาณ 2-3 วัน กรณีที่ลายปักมีรายละเอียดเยอะ จะใช้เวลามากกว่าปกติ ถ้าเป็นงานเร่งด่วน รบกวนสอบถามเรื่องเวลากับทางร้าน ก่อนจ้างตัดล๊อค
3. หมายเลขบัญชีสำหรับโอนค่าจ้างตัดล๊อค
  1. ชื่อบัญชี บันทัด จุริยไทย ส.กรุงเทพฯ เลขบัญชี 521-056-9017
  2. ชื่อบัญชี บันทัด จุริยไทย ส.กสิกรไทย เลขบัญชี 001-845-4092
 เมื่อโอนเงินแล้ว รบกวนส่งใบสลิปโอนเงินมาที่ไลน์ของทางร้าน @hiclasskk หรืออีเมล hiclasskk@gmail.com

“บล็อกสวย บริการไว ใส่ใจคุณภาพงาน”

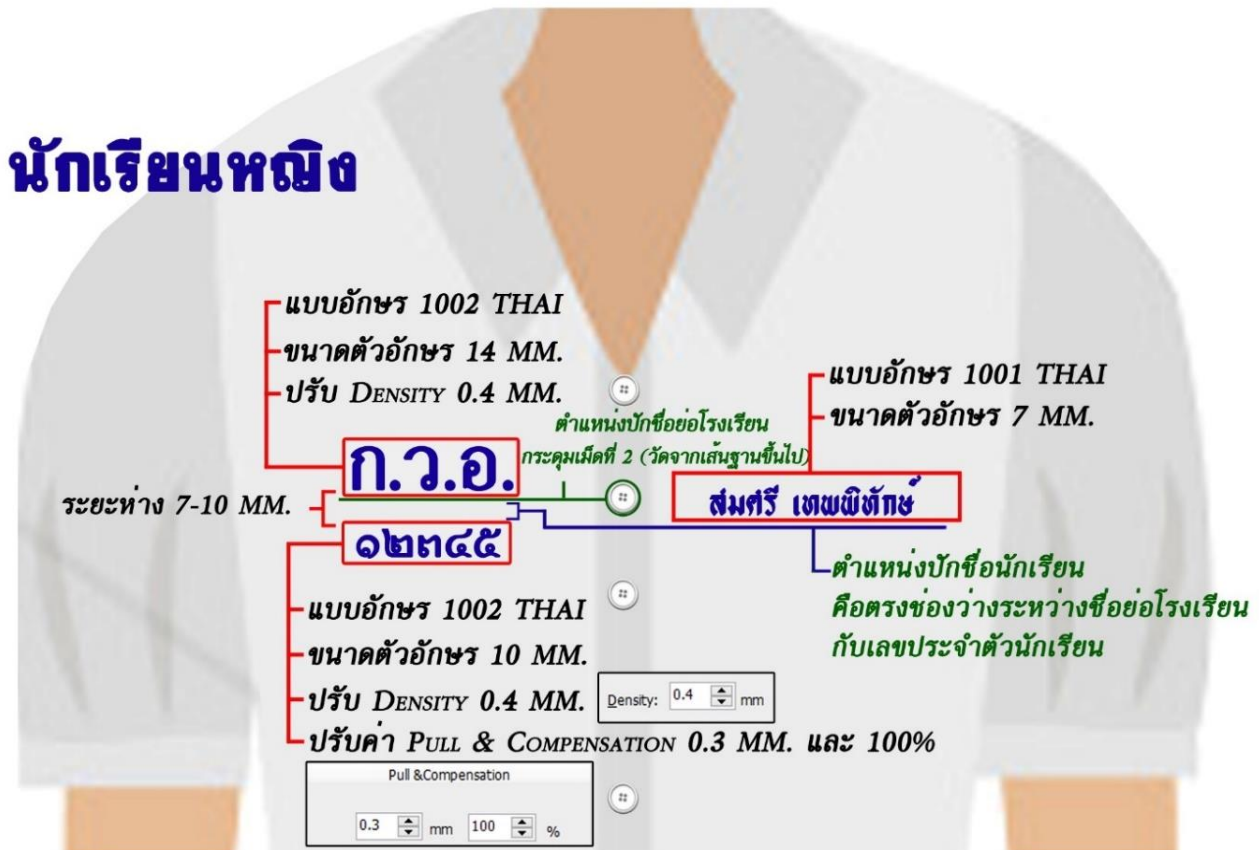
# รูปแบบการปักเสื้อนักเรียน

By..GoodWork

## นักเรียนชาย



## นักเรียนหญิง



## มาตรฐานการคิดราคาค่าปักงาน

มาตรฐานการคิดราคาค่าปักงาน ให้คำนึงถึงหลักการเบื้องต้น ดังนี้

### 1. ต้นทุน สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1.1 **ต้นทุนค่าเครื่องจักร** เป็นต้นทุนหลักในการเริ่มก่อตั้งธุรกิจ ซึ่งเครื่องจักรเป็นเครื่องที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่น จะมีอายุการใช้งานมากกว่า 10 ปี (120 เดือน) ซึ่งหมายถึงการลงทุนต่อเครื่อง เราจะสามารถใช้งานเครื่องได้ถึง 10 ปี เป็นอย่างน้อย สามารถคิดต้นทุนค่าเครื่องจักรคร่าวๆด้วยการ **นำค่าเครื่องจักร หารด้วย จำนวนเดือนที่ต้องการ** **ลงทุน ส่วนที่เหลือคิดเป็นกำไร** เช่น จักรราคา 300,000 บาท ตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะลงทุนภายใน 2 ปี (24 เดือน)

<b>วิธีคิด</b>	ราคาเครื่อง	300,000.00
	หารด้วย	24
	<b>ผลลัพธ์</b>	<b>12500.00</b>

จะได้จำนวนเงินต้นทุนเบื้องต้นของค่าเครื่องจักรที่ 12,500 ต่อเดือน ในระยะเวลา 24 เดือน จากนั้นตั้งแต่เดือน ที่ 25 - 120 จึงเริ่มเป็นกำไรที่ได้จากตัวเครื่อง ( $12,500 \times 96 = 1,200,000$ ) ตลอดระยะเวลาของการลงทุน เมื่อได้ทุนขั้นต่ำของค่าเครื่องจักรแล้ว ต้องคิดต่อไปว่าจะบริหารอย่างไรให้มีรายได้ขั้นต่ำไม่น้อยไปกว่าต้นทุนค่าเครื่องจักรต่อเดือน

1.2 **ต้นทุนค่าวัสดุสิ้นเปลือง** เป็นต้นทุนที่ใช้สำหรับการผลิตเป็นหลัก ซึ่งจะแปรเปลี่ยนตามการผลิตหรือการทำงาน เช่น ถ้าทำงานมาก ต้นทุนค่าวัสดุสิ้นเปลืองจะใช้มากเช่นกัน ตัวอย่างต้นทุนค่าวัสดุสิ้นเปลือง เช่น ค่าไหมปัก ค่าผ้าวีรานร่องปัก, ค่าผ้าปัก, ค่าบล็อก, ค่าบำรุงรักษาเครื่อง, ค่าไฟฟ้า และค่าพนักงาน เป็นต้น

**วิธีคิด** ต้นทุนของวัสดุสิ้นเปลืองหลักๆคือ ค่าไหมปัก และเมื่อคำนวณต้นทุนแล้วคิดเป็นสัดส่วนออกมาที่

น้อยมากๆ เช่น การปักเสื้อนักเรียน ชื่อ-นามสกุล ไหมปัก 1 หลอด(ราคา 80บาท) สามารถปักชื่อ-นามสกุลได้ถึง 300 ชื่อ คิดเป็นต้นทุนแล้วอยู่ที่  $80/300=0.27$  บาท หรือ 27 สตางค์ เป็นต้น สำหรับต้นทุนวัสดุสิ้นเปลืองอื่นๆ ขึ้นอยู่กับปริมาณงานเช่นกัน ซึ่งถ้าเฉลี่ยต้นทุนออกมาแล้ว ถือเป็นสัดส่วนที่น้อยมาก เมื่อเทียบกับต้นทุนค่าเครื่องจักร

### 2. จำนวนชิ้นงาน และอัตราการทำปักงานบ่อย ๆ (ลูกค้าประจำ)

โดยปกติแล้วถ้าลูกค้ามาสั่งงานปักที่จำนวนมาก เราสามารถให้ส่วนลดได้มากกว่าลูกค้าที่มาสั่งปักจำนวนน้อย สามารถคิดโดยเอาราคาอ้างอิงของโรงงานมาเป็นตัวตั้งและคูณไปด้วยระดับราคาตามจำนวนชิ้นงานได้ ซึ่งราคาอ้างอิงโรงงานนั้นอยู่ที่ 1000 ฟีเข็มต่อ 1 บาท (100 ฟีเข็มต่อ 10 สตางค์) ราคาขั้นต่ำเริ่มที่ 3 บาท (ถึงแม้ว่าจะน้อยกว่า 3000 ฟีเข็มก็ตาม) โดยทางโรงงานจะรับปริมาณงานขั้นต่ำอยู่ที่ 500 ชิ้น ต่อแบบต่อลาย ต่อตำแหน่ง แต่ถ้าปริมาณงานน้อยกว่าที่กำหนดขั้นต่ำ ราคาค่าปักจะปรับตามอัตราที่กำหนดไว้ ราคาค่าปักนี้จะใช้ไหมปักธรรมดา (ไหมเรยอน) หากใช้ไหมพิเศษ เช่น ดิ้นเงิน ดิ้นทอง ทางโรงงานจะคิดราคาเพิ่มซึ่งจะต้องตีราคาใหม่เป็นกรณีไป

## ตารางการคำนวณราคาค่างานปัก คิดตามปริมาณงาน

เรทราคา	1-19 ชิ้น	20-49 ชิ้น	50-99 ชิ้น	100-299 ชิ้น	300-499 ชิ้น	500 ชิ้นขึ้นไป
ราคาโรงงาน	0.00300	0.00250	0.00200	0.00140	0.00115	0.00100
ราคาหน้าร้าน	0.00900	0.00625	0.00440	0.00238	0.00173	0.00120

**ตัวอย่างที่ 1** ลายปักผีเสื้อ 12500 ผีเสื้อ จำนวน 10 ชิ้น

ราคาโรงงาน  $12500 \times 0.00300 = 37.50$  บาท/ชิ้น

ราคาหน้าร้าน  $12500 \times 0.00900 = 112.50$  บาท/ชิ้น

**ตัวอย่างที่ 2** ลายปักผีเสื้อ 12500 ผีเสื้อ จำนวน 50 ชิ้น

ราคาโรงงาน  $12500 \times 0.00200 = 25$  บาท/ชิ้น

ราคาหน้าร้าน  $12500 \times 0.00440 = 55$  บาทต่อชิ้น

**ตัวอย่างที่ 3** ลายปักผีเสื้อ 12500 ผีเสื้อ จำนวน 600 ชิ้น

ราคาโรงงาน  $12500 \times 0.00100 = 12.50$  บาท/ชิ้น

ราคาหน้าร้าน  $12500 \times 0.00120 = 15$  บาท/ชิ้น

จะสังเกตเห็นได้ว่าถ้าจำนวนมากขึ้นราคาจะถูกลง อัตราส่วนของราคาหน้าร้านจะลดลง เพื่อป้องกันไม่ให้ลูกค้าเข้าหาโรงงานเองโดยตรง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ทำให้ต้องคิดราคาแตกต่างจากตารางราคามาตรฐาน นี้ได้อีก เช่น

- ค่าตีบล็อก เราควรคิดค่าบล็อกลูกค้า แต่ถ้าหากลูกค้าไม่ประสงค์จะจ่ายค่าบล็อกหรือถ้าคิดค่าบล็อกแล้ว อาจทำให้ลูกค้าไม่มาปัก เราจะมีวิธีคิด ดังนี้ นำเอาค่าบล็อกไปหารจำนวนชิ้นที่ลูกค้าปัก แล้วไปบวกเพิ่มกับค่าปักในแต่ละชิ้น เช่น ลายปักผีเสื้อ 12500 ผีเสื้อ จำนวน 50 ชิ้น ค่าบล็อก 500 บาท  
 ราคาหน้าร้าน  $12500 \times 0.00440 = 55$  บาท/ชิ้น      ราคาบล็อกต่อชิ้น  $500/50 = 10$  บาท  
 รวมราคาปัก  $55+10 = 65$  บาท/ชิ้น และแจ้งลูกค้าว่า ถ้ากลับมาปักเพิ่ม จะลดให้ชิ้นละ 10 บาทเป็น 55 บาท/ชิ้น
- งานปักที่ใช้ดินเงิน ดิ้นทอง หรือดิ้นสีเป็นส่วนประกอบ ซึ่งราคาจะเพิ่มขึ้นตามปริมาณการใช้ดิน
- งานปักที่ใช้เทคนิคพิเศษเพิ่มเติม เช่น การปักลงบนตำแหน่งที่ยากกว่าปกติ การปักแบบใช้ผ้าติด การปักลงบนผ้าขนหนู หรือการปักแบบนูน โดยใช้โฟม เป็นต้น

## ปัจจัยที่มีผลต่อการคืนทุน

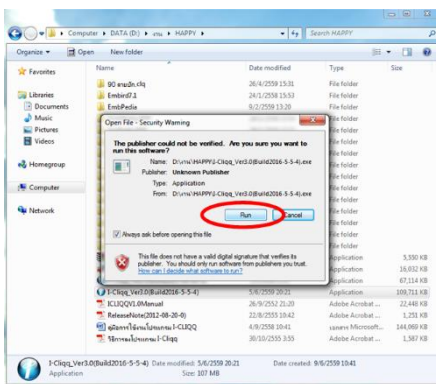
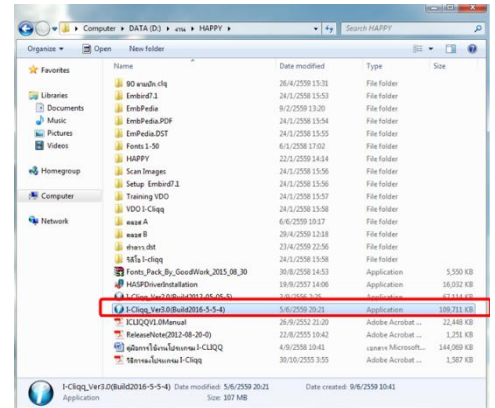
- การคิดราคา** ราคาเป็นปัจจัยหลักที่สามารถทำให้รายได้ต่อเดือนสูงหรือต่ำ เราไม่ควรคิดราคาแพงหรือถูกเกินไป การคิดราคาแพงเกินไปอาจทำให้ลูกค้าไม่เข้าร้าน
- การควบคุมการผลิต** การทำงานปักให้ได้ผลดีจะต้องควบคุมการผลิต อย่าให้มีการปักผิดพลาด ผิดสี และผิดตำแหน่ง ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้กำไรที่ควรจะได้ลดลง อีกทั้งทำให้ลูกค้าไม่ประทับใจและไม่กลับมาปักอีก
- การควบคุมการใช้วัสดุสิ้นเปลือง**  
 วัสดุสิ้นเปลืองเป็นต้นทุนอีกตัวที่ต้องคำนึงถึง เพราะการจัดการที่ได้จะทำให้ใช้วัสดุสิ้นเปลืองได้อย่างคุ้มค่า

# โปรแกรมสร้างลายปัก I-Cliqq

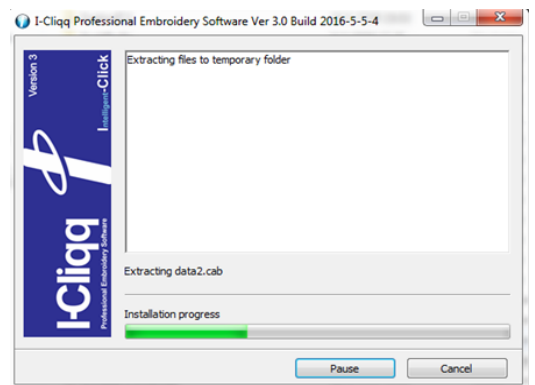
I-Cliqq คือโปรแกรมออกแบบลายปักที่ใช้งานง่าย มีรูปแบบตัวอักษรที่สวยงามและมีฟังก์ชันที่หลากหลาย ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้และใช้โปรแกรมได้โดยง่าย

## 1. ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม I-Cliqq V. 3

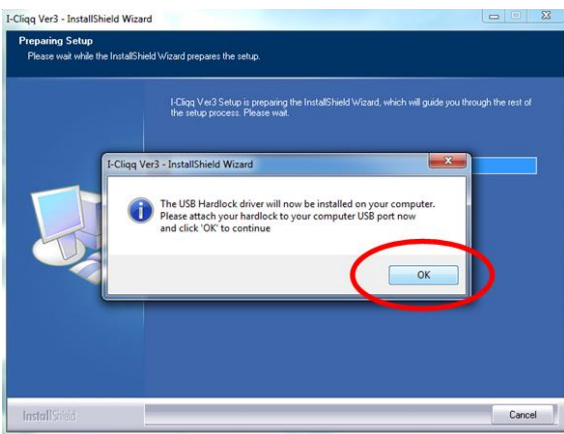
1) นำแผ่นติดตั้งโปรแกรมเข้าเครื่องอ่าน CD-DVD ในคอมพิวเตอร์ เลือกที่ไดรฟ์ที่อยู่ของ CD คอมพิวเตอร์จะปรากฏหน้าต่างการทำงานขึ้นมา ดับเบิลคลิกตัวติดตั้งโปรแกรม I-Cliqq Version 3.0 ดังรูป



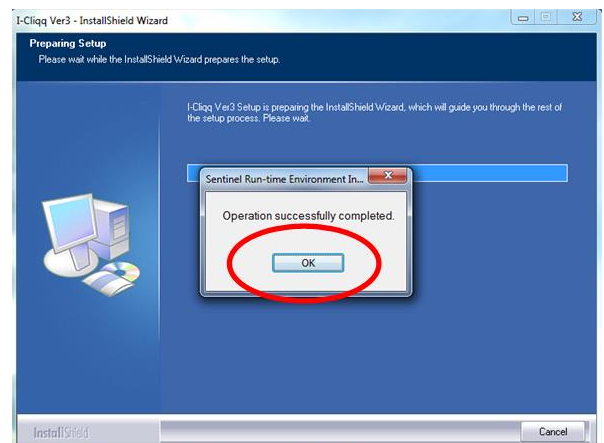
2) โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่างการติดตั้ง Open File – Security Warning ให้คลิก RUN



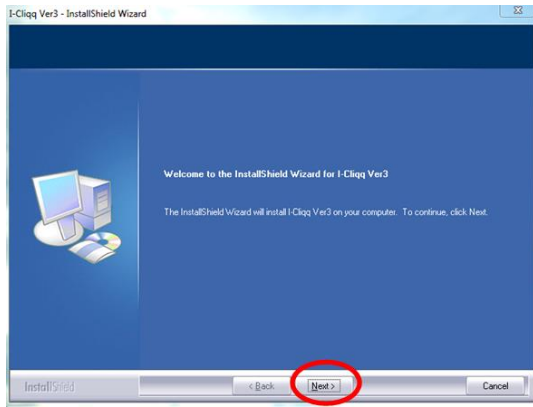
3) จากนั้น โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่างการติดตั้งโปรแกรมให้รอนเสร็จจึ้น



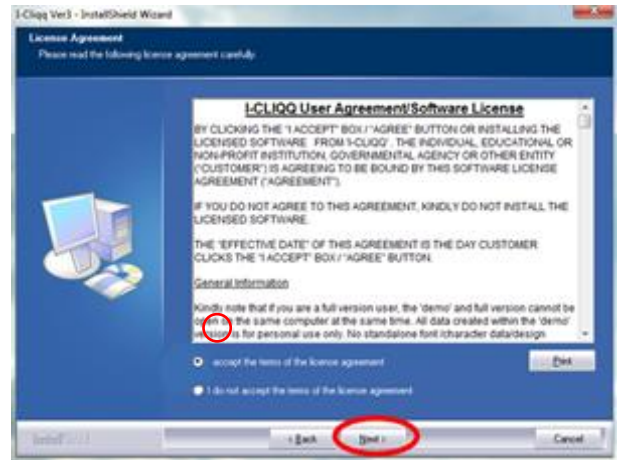
4) จะมีหน้าต่าง I-Cliqq Ver3 – InstallShield Wizard ขึ้นมาให้คลิก OK และรอสักครู่



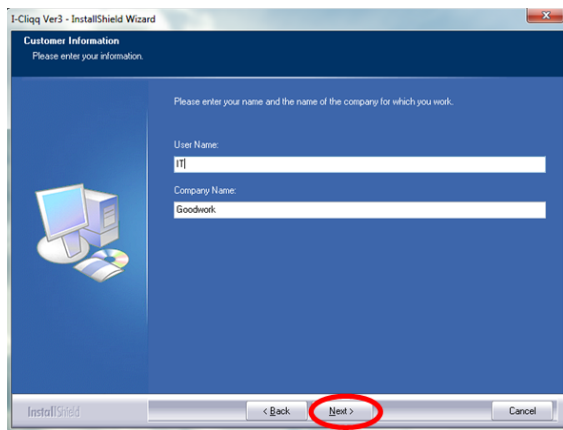
5) เมื่อมีหน้าต่าง Sentinel Run-time Environment Installer Ver3 ให้คลิกปุ่ม OK



6) เมื่อปรากฏหน้าต่าง I-Cliqq Ver3- InstallShield Wizard ให้คลิกที่ Next

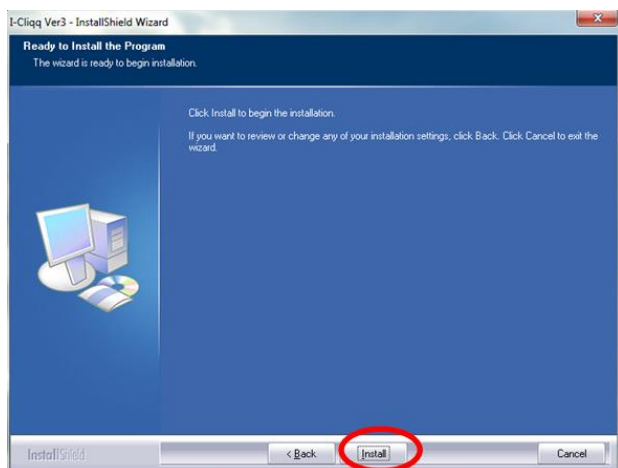
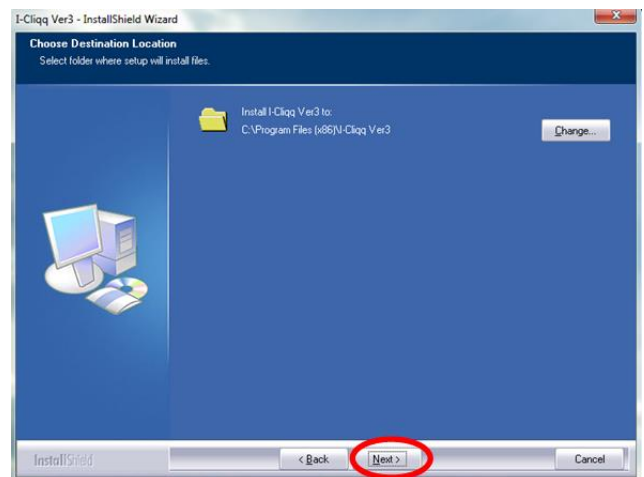


7) จะปรากฏหน้าต่าง License Agreement ขึ้นมา ให้เลือก I accept the terms of the license agreement เพื่อยอมรับเงื่อนไขในการติดตั้งโปรแกรม และคลิกที่ Next

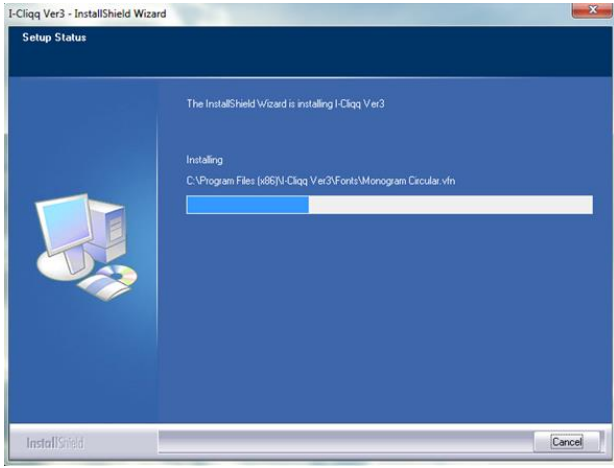


8) จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Customer Information ให้ใส่ข้อมูล Username และ Company Name ลงในกล่องข้อความ จากนั้นคลิกปุ่ม Next เพื่อดำเนินการขั้นต่อไป ดังรูป

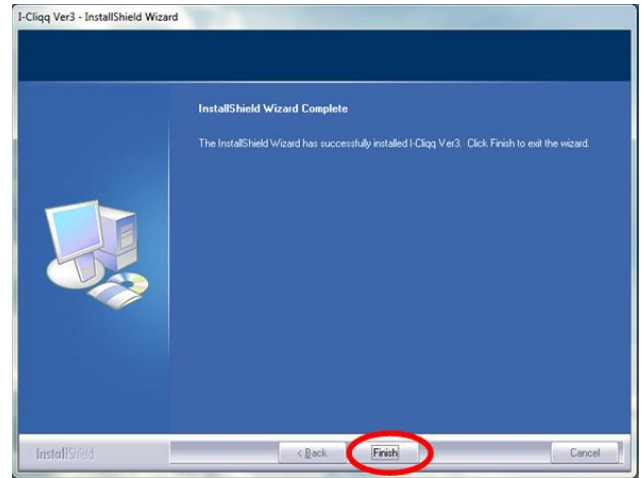
9) จะปรากฏหน้าต่าง Choose Destination Location ให้เลือก ไดรฟ์ ที่ต้องการติดตั้ง (ในที่นี้ ติดตั้งที่ C:\Program Files (x86)\I-Cliqq Ver.3) เมื่อเลือกเสร็จแล้ว คลิกที่ Next



10) เมื่อมีหน้าต่าง Ready to Install the Program ให้คลิกที่ install เพื่อติดตั้งโปรแกรม I-Cliqq Ver.3



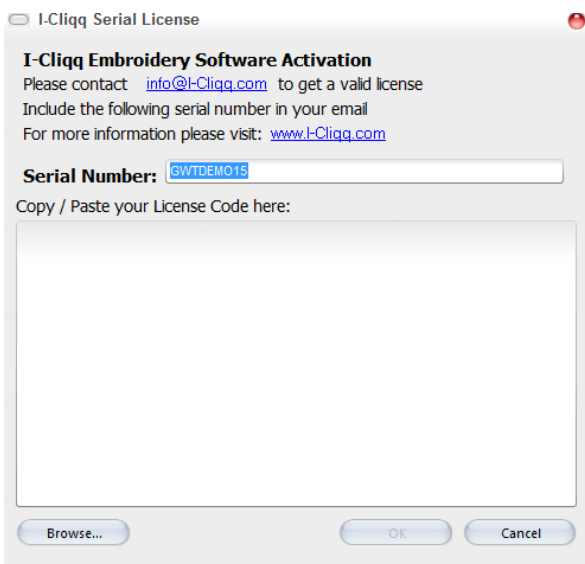
11) การติดตั้งขั้นตอนนี้อาจใช้เวลาสักครู่ รอจนกระทั่งติดตั้งจนเสร็จสิ้น



12)

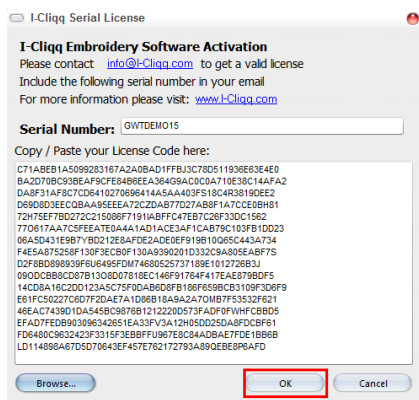
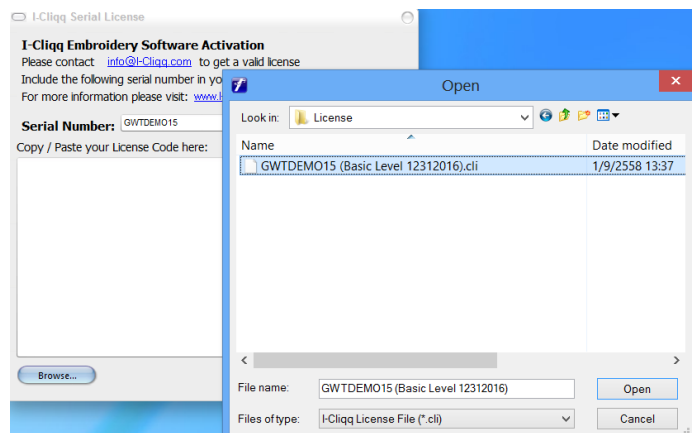
เมื่อติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กด Finish เท่ากับเป็นการติดตั้งโปรแกรม I-Cliqq Version 3 เสร็จเรียบร้อยแล้ว

## 1. ขั้นตอนการใส่ License โปรแกรม I-Cliqq



1) เมื่อเปิดโปรแกรม I-Cliqq ขึ้นมา จะปรากฏหน้าต่าง I-Cliqq Serial License เป็นหน้าต่างถามหา License ของโปรแกรม ให้คลิกปุ่ม Browse เพื่อทำการเปิด License ที่เก็บไว้

2) จะปรากฏหน้าต่าง License จากนั้นเลือก License แล้วคลิกปุ่ม Open ดังรูป

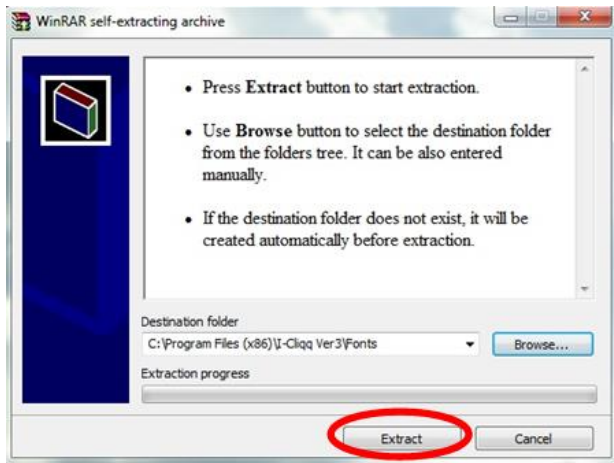
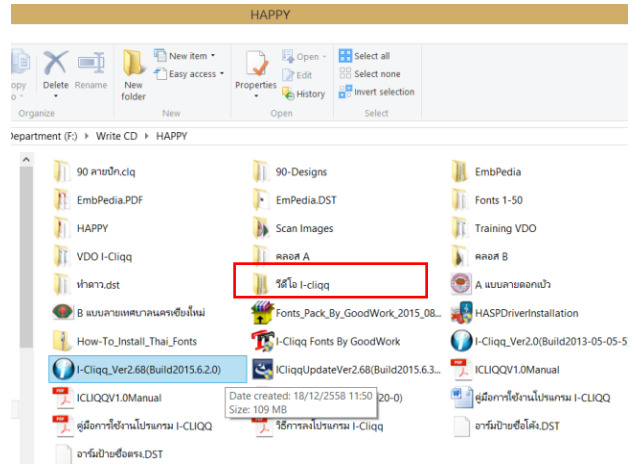


3) License ที่เราเลือกไว้จะมาปรากฏที่หน้าต่าง I-Cliqq Serial License ดังรูป คลิกปุ่ม OK เพื่อเข้าสู่โปรแกรม

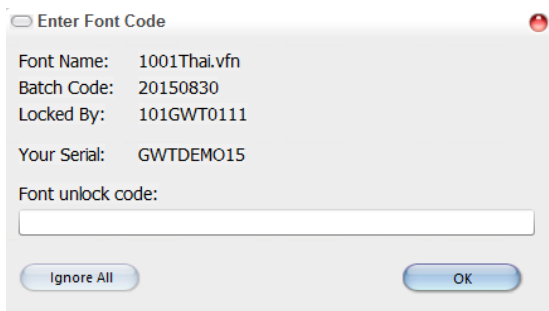
## 2. ขั้นตอนการใส่ Font Code ในโปรแกรม I-Cliqq

1) เปิดแผ่นโปรแกรม i-Cliqq จากนั้นเลือก

Font\_Pack\_By\_Goodwork\_2015 ดังรูป

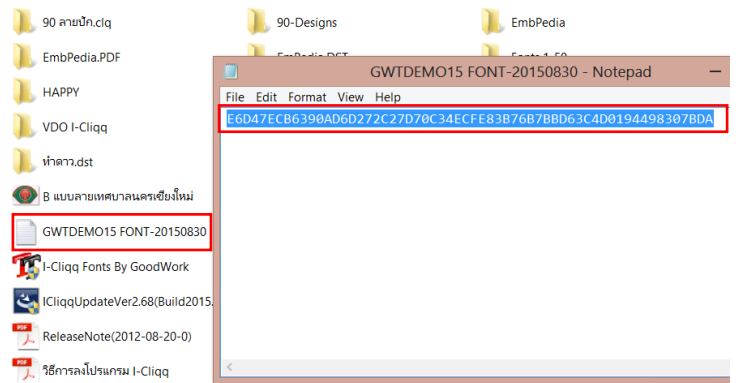


2) จะปรากฏหน้าต่างให้ติดตั้ง Fonts โดยปลายทางที่จะติดตั้ง Fonts คือตำแหน่งที่ได้ติดตั้ง โปรแกรม i-Cliqq เอาไว้ ในที่นี้คือ **C:\Program Files\I-Cliqq Ver3\Fonts** ดังรูป จากนั้นกดปุ่ม Extract เพื่อทำการติดตั้ง โปรแกรมจะดำเนินการติดตั้ง Fonts รอจนกระบวนการติดตั้ง ดำเนินการเสร็จสิ้น



3) จากนั้นเปิด โปรแกรม I-Cliqq ขึ้นมา จะมีหน้าต่างให้ใส่ Font Code ปรากฏ ดังรูป

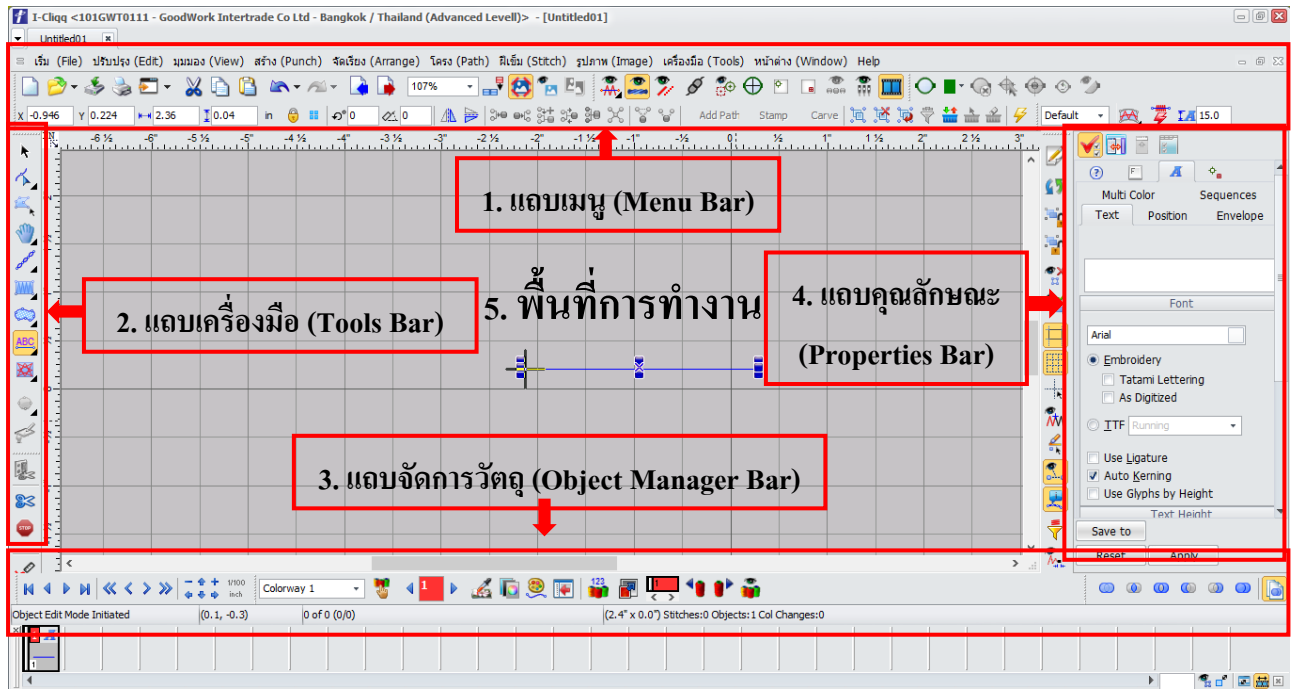
4) เปิดแผ่นโปรแกรมขึ้นมา เปิดไฟล์ Text ที่มีรหัส Key ขึ้นมา จากนั้นคัดลอกรหัสทั้งหมด ดังรูป



5) นำรหัสที่คัดลอกไว้ มาใส่ลงในช่อง Font unlock code จากนั้น กดปุ่ม OK เสร็จสิ้นขั้นตอนการใส่ Font Code



### 3. แนะนำส่วนประกอบหน้าจอของโปรแกรม i-Cliqq



#### 1. แถบเมนู (Menu Bar)

คือแถบที่รวบรวมคำสั่งหลักทุกคำสั่งในการใช้งานโปรแกรม เช่น การเปิดไฟล์งาน การบันทึกไฟล์งาน การคัดลอกไฟล์งาน เป็นต้น

#### 2. แถบเครื่องมือ (Tools Bar)

คือแถบเครื่องมือใช้เก็บปุ่มคำสั่ง ซึ่งปุ่มเหล่านี้จะแทนคำสั่งที่ถูกเรียกใช้งานบ่อย ๆ

#### 3. แถบจัดการวัตถุ (Object Manager Bar)

คือแถบที่ใช้สำหรับแสดงจำนวนของวัตถุหรือชิ้นงานต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมา นอกจากนี้ยังใช้ในการกำหนดขั้นตอนลำดับการปักของงานและใช้บอกประเภทของผีเสื้อของชิ้นงานนั้น ๆ

#### 4. แถบคุณลักษณะ (Properties Bar)

คือแถบที่กำหนดคุณลักษณะให้กับวัตถุหรือชิ้นงานต่าง ๆ ที่กำลังใช้งาน โดยจะแสดงคุณลักษณะทั้งหมดของชิ้นงานที่ถูกเลือก

#### 5. พื้นที่การทำงาน

คือพื้นที่ที่ใช้สร้างชิ้นงานของโปรแกรม โดยสามารถกำหนดขนาดของเส้น Grid รวมถึงคุณลักษณะต่าง ๆ ได้ เช่น การเปลี่ยนสีพื้นหลัง การปิดการใช้งานเส้น Grid เป็นต้น

#### 4. แนะนำเครื่องมือเบื้องต้น

เครื่องมือหรือคำสั่งที่ใช้งานในการอบรมหลักสูตร Course A และ Course B ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ ดังนี้

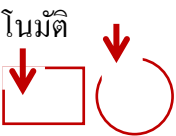



ลำดับ	ชื่อเครื่องมือ	สัญลักษณ์	หน้าที่ /การใช้งาน
1	Object Edit		ใช้จบการทำงานของชิ้นงานที่กำลังทำอยู่
2	Path Edit		ใช้แก้ไขชิ้นงาน สามารถแก้ไข/ตัดฝีเข็มและวัดขนาดของชิ้นงานได้
3	Lasso		ใช้ในการเลือกวัตถุแบบอิสระ
4	Zoom , Pan		ใช้ในการขยายชิ้นงานและเลื่อนพื้นที่การทำงาน
5	Running		เครื่องมือเส้นเดี่ยว เป็นการเดินฝีเข็มไปเพียงครั้งเดียว
6	Contour Stitch		เครื่องมือเส้นเดี่ยว เป็นการเดินฝีเข็ม แบบไปกลับ
7	Single Path Satin		เครื่องมือเส้นเดี่ยว สามารถปรับหนา-บางได้
8	Satin		เครื่องมือเส้นคู่ขนาน เป็นฝีเข็มเดินขอบและทำตัวหนังสือ จะมีลักษณะการเดินแบบสลับฟันปลา
9	Tatami		เครื่องมือรูปร่างปิด เป็นฝีเข็มทอพื้น เหมาะกับบริเวณพื้นที่ขนาดใหญ่
10	Text bottom curve		เครื่องมือใช้พิมพ์ตัวอักษร สามารถกำหนดลักษณะของตัวอักษรได้
11	Hoop Center		การกำหนดจุดเข้า-จุดออกให้อยู่กึ่งกลางของสะดึง
12	View Design Start-End		การแสดงจุดเริ่มและจุดจบของชิ้นงาน
13	Import		การนำเข้าไฟล์ชิ้นงานที่เราต้องการเข้ามาในไฟล์งานที่กำลังทำงานอยู่
14	Export		การส่งออกไฟล์ชิ้นงานที่สร้างเป็นไฟล์ปัก (นามสกุล DST)
15	Object Manager		เครื่องมือแสดงแถบจัดการวัตถุ กดเพื่อให้เห็นที่หน้าจอโปรแกรม
16	Open		การเรียกภาพพื้นหลัง
17	Send to Machine		การส่งลายปักไปยังเครื่องจักร
18	Draft View		การแสดงผลมุมมองของชิ้นงานเฉพาะโครงร่าง
19	Normal View		การแสดงผลมุมมองของชิ้นงานเฉพาะโครงและเส้นไหม
20	Normal Enhance View		การแสดงผลมุมมองของชิ้นงานเฉพาะโครง/เส้นไหมและจุดลงเข็ม
21	Stitches View		การแสดงผลมุมมองของชิ้นงานเฉพาะเส้นไหม
22	Stitches Enhance View		การแสดงผลมุมมองของชิ้นงานเฉพาะเส้นไหมและจุดลงเข็ม
23	3D View		การแสดงผลมุมมองของชิ้นงานเสมือนจริง

## 5. คีย์ลัดในโปรแกรม i-Cliqq ที่ควรรู้

คีย์ลัด	หน้าที่/การใช้งาน	คีย์ลัด	หน้าที่/การใช้งาน
<b>D</b>	การดูชิ้นงานแบบ 3D (3 Dimension)	<b>F4</b>	การซูมดูชิ้นงานที่เราเลือกไว้
<b>Ctrl</b> + <b>D</b>	การทำซ้ำชิ้นงาน (Duplicate)	<b>F5</b>	การดูชิ้นงานทั้งหมดที่เราสร้าง
<b>G</b>	การรวมชิ้นงานเป็นชิ้นเดียวกัน (Group)	<b>F7</b>	การวัดขนาดของชิ้นงาน (Measure)
<b>Shift</b> + <b>G</b>	การแยกกลุ่มชิ้นงาน (Ungroup)	<b>Alt</b>	การรวมจุดเป็นจุดเดียว ใช้ในกรณีที่ต้องการต่อจุดตำแหน่งเดียวกัน

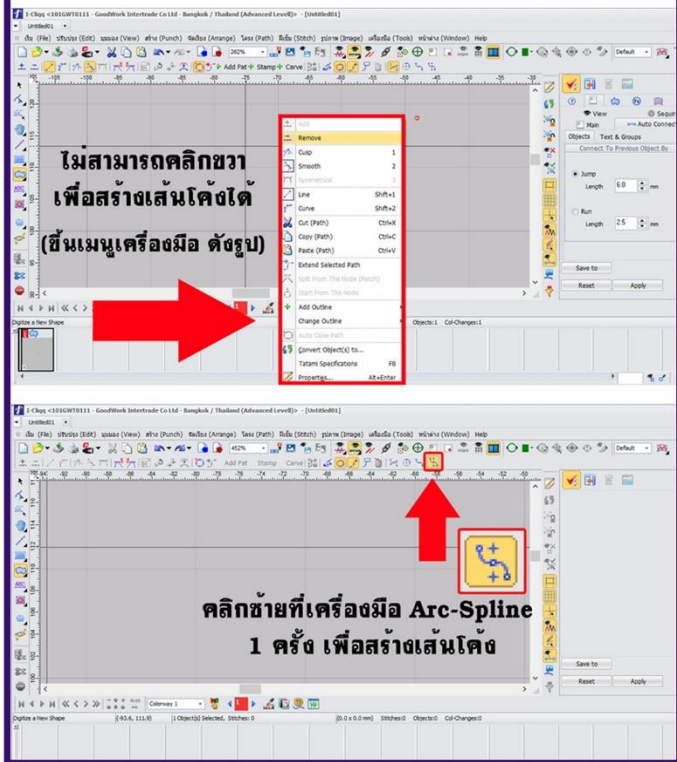
## 6. เครื่องหมายสำคัญที่ควรรจำ

ลำดับ	ชื่อเครื่องหมาย	สัญลักษณ์	หน้าที่/การใช้งาน
1	First Stitch (จุดเข้า)		จุดเริ่มต้นการปักชิ้นงาน
2	Last Stitch (จุดออก)		จุดสิ้นสุดการปักของชิ้นงาน
3	ไฟล์งาน Clq		ไฟล์ Clq คือไฟล์ลายปักที่สามารถแก้ไขได้ เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม i-Cliqq
4	ไฟล์งาน DST		ไฟล์ DST คือไฟล์ลายปักที่ถูกส่งออกจากโปรแกรมเข้าสู่เครื่องจักร เป็นไฟล์ที่เครื่องจักรสามารถมองเห็นได้

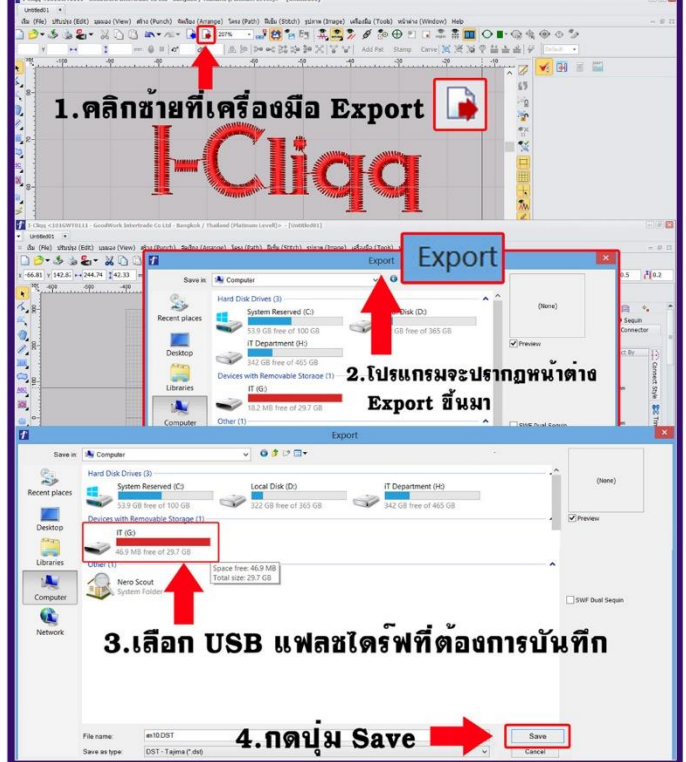
แบบเส้นเดี่ยว	แบบคู่ขนาน	แบบวัตถุดิบ
<b>A</b> ใช้เชื่อมเส้นอัตโนมัติ 	 ใช้กำหนดจุดออกของ Satin	 ใช้กำหนดจุดออกของ Tatami
 ใช้กำหนดจุดออกของชิ้นงาน	<b>Esc</b> ใช้จบการทำงานของชิ้นงานเมื่อสร้างงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว	<b>Esc</b> ใช้จบการทำงานของชิ้นงาน
<b>Enter</b> ใช้ในการเดินเส้นเชื่อมของ Contour Stitch โดยตัดเส้นจากจุดที่หนึ่งไปจุดที่สองโดยไม่จบการทำงาน		<b>Enter</b> ใช้ในการเจาะรูแบบทอพื้นเมื่อต้องการเจาะรูให้กดปุ่ม Enter จากนั้นเลือกบริเวณที่ต้องการเจาะรู
<b>Esc</b> ใช้จบการทำงานของชิ้นงาน		

เกร็ดความรู้โปรแกรมไอคลิก หรือ I-Cliqq Tip เป็นวิธีการใช้งานเครื่องมือและฟังก์ชันต่างๆ เพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียน มีความรู้และความเข้าใจในการใช้งานโปรแกรมมากยิ่งขึ้น

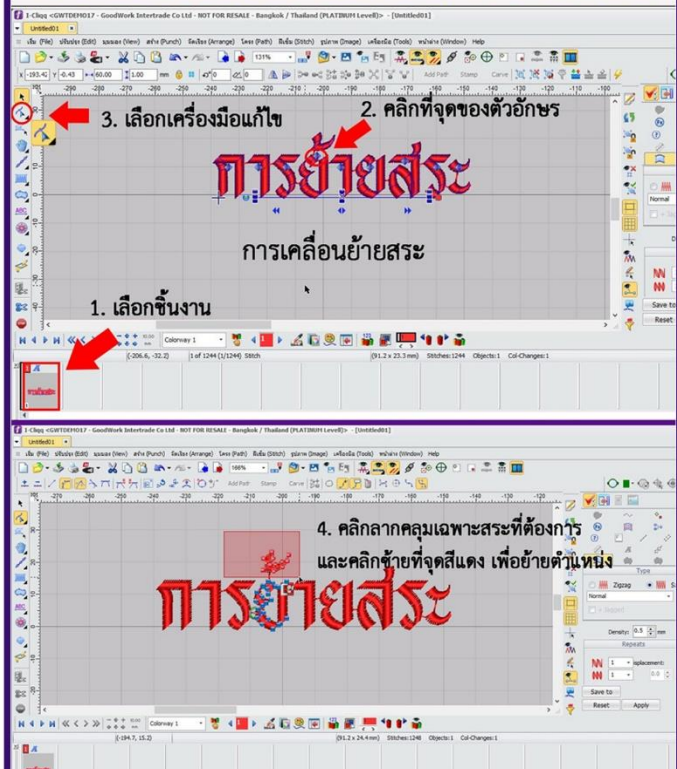
## คลิกขวาสร้างเส้นโค้งไม่ได้



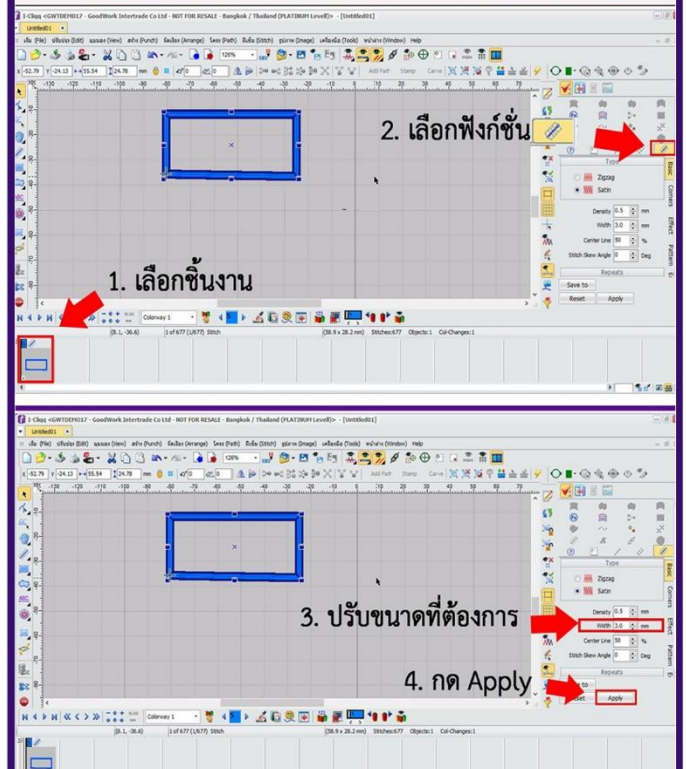
## การบันทึกไฟล์งานลง USB



## การเคลื่อนย้ายสระ/ตัวอักษร

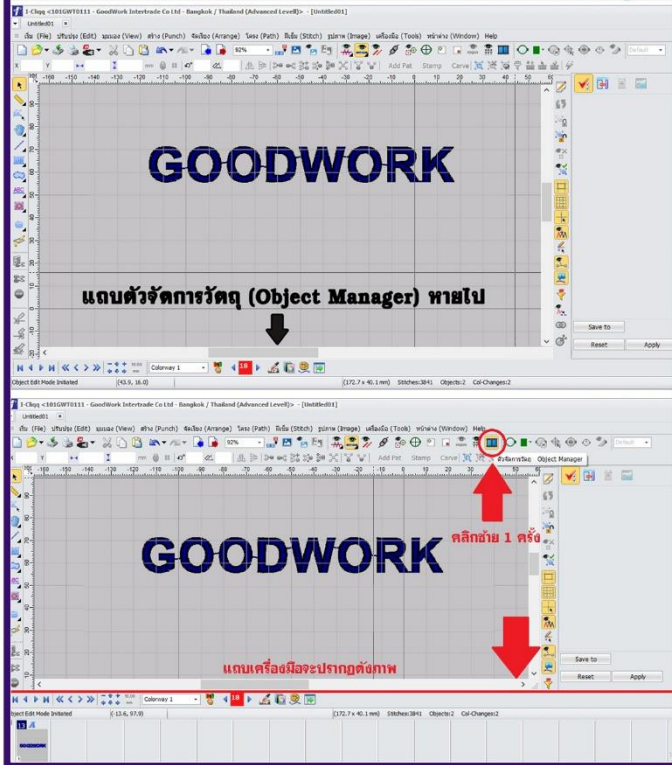


## การปรับขนาดของเส้นเดียว

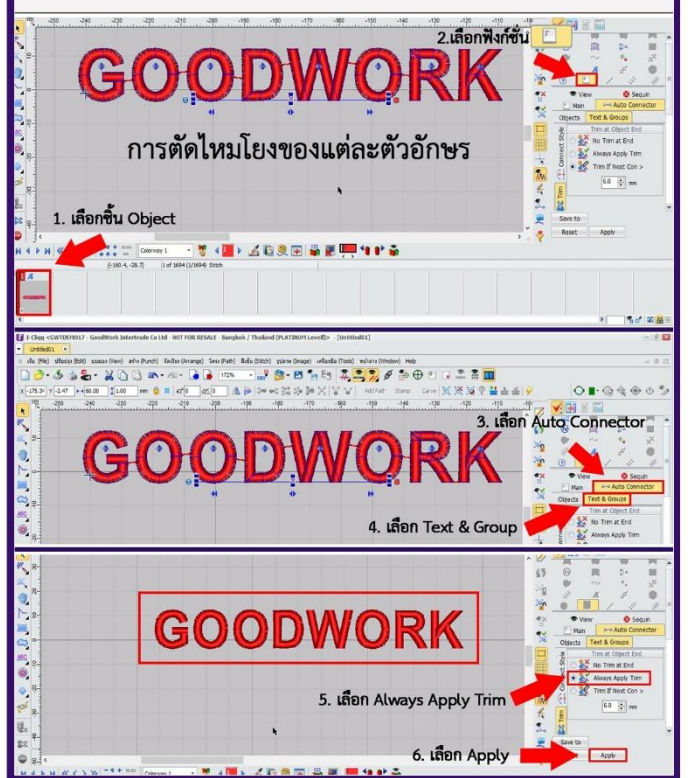


เกร็ดความรู้โปรแกรมไอคลิก หรือ I-Cliqq Tip เป็นวิธีการใช้งานเครื่องมือและฟังก์ชันต่างๆ เพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียน มีความรู้และความเข้าใจในการใช้งานโปรแกรมมากยิ่งขึ้น

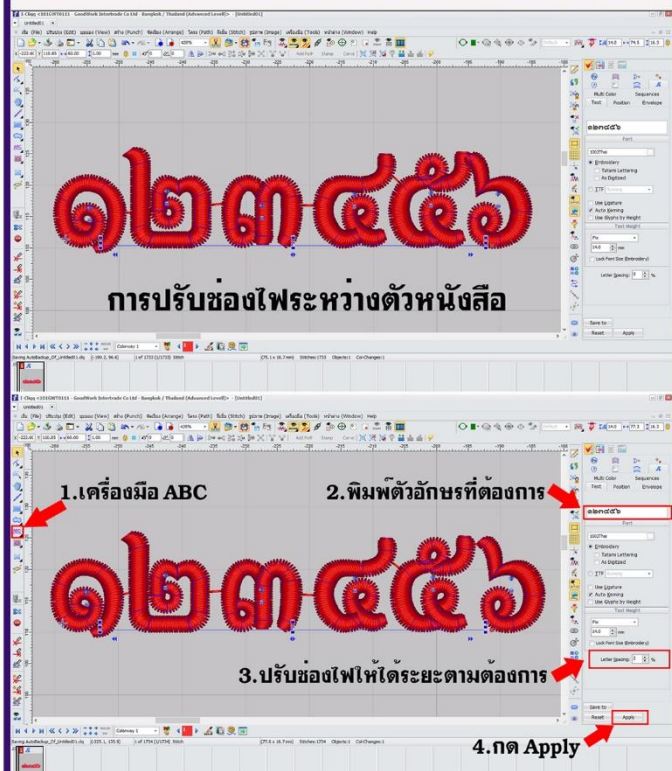
## การเปิดแถบตัวจัดการวัตถุ



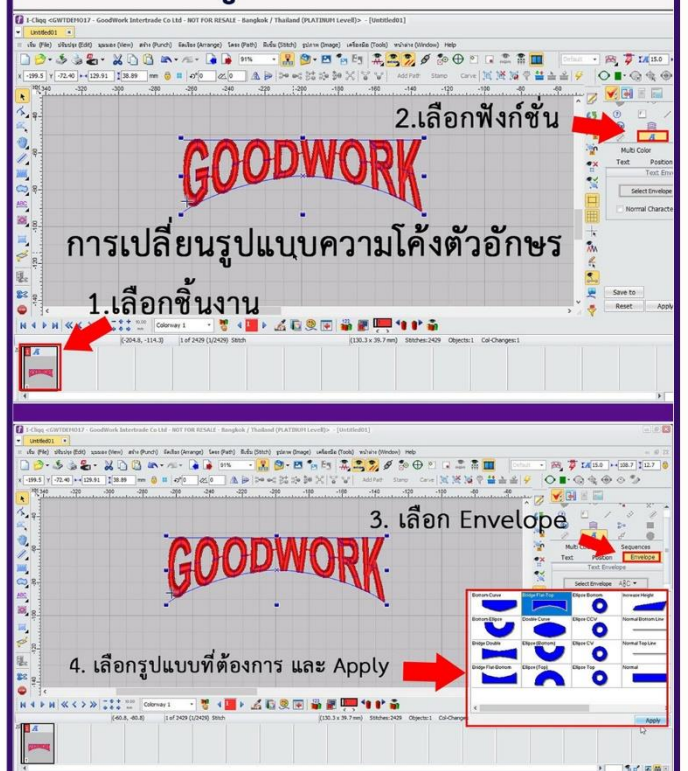
## การตัดไหมโยงแต่ละตัวอักษร



## การปรับช่องไฟของตัวอักษร



## การเปลี่ยนรูปแบบความโค้งตัวอักษร







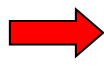
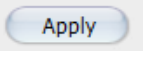



<p><b>2001ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2002ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2003ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2004ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2005ENG</b></p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>
<p><b>2006ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2007ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2008ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2009ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2010ENG</b></p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z</p> <p>123456789 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>
<p><b>2011ENG</b></p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2012ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2013ENG</b></p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2014ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2015ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890</p>
<p><b>2016ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2017ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2018ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2019ENG</b></p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2020ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>
<p><b>2021ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2022ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2023ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2024ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2025ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>
<p><b>2026ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2027ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2028ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2029ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>	<p><b>2030ENG</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</p> <p>1234567890 !"#\$%&amp;'()*+,-./:; &lt;=&gt;?@[\]^_`~</p>

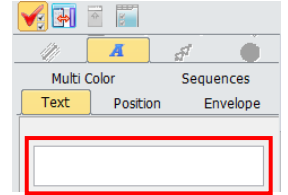
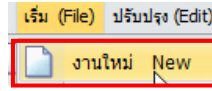
แบบอักษรอังกฤษด้านบนเป็นส่วนหนึ่งของแบบอักษรในโปรแกรมไอลิก  
สามารถดาวน์โหลดแบบอักษรอังกฤษเพิ่มเติม ได้ที่เว็บไซต์ของทางบริษัทได้เลยค่ะ

# Training Course **A**

## A1-1 การพิมพ์ชื่อนักเรียน





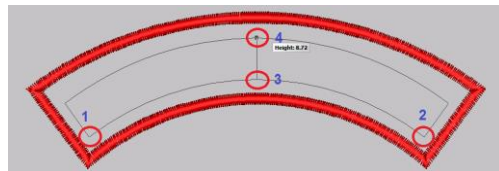
1. เปิดไฟล์งานใหม่ โดยคลิกที่เมนู **เริ่ม (File)** เลือก **งานใหม่** 
2. คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์ **ABC**  ที่แถบเครื่องมือด้านซ้ายมือ
3. คลิกที่หน้าจอ 1 ครั้ง เลือก **Font 1001Thai** กำหนดความสูงของตัวอักษรเป็น 7 mm.
4. จากนั้นพิมพ์ **ก๊อตเวิร์ค อินเตอร์เทรด** ที่ช่องพิมพ์ตัวอักษรด้านขวา 
5. คลิกปุ่ม **Apply**  และกดปุ่มจบการทำงาน  หรือปุ่ม **Esc** ที่แป้นพิมพ์
6. กดปุ่ม **F4** ที่แป้นพิมพ์เป็นการขยายชิ้นงานที่สร้างขึ้นให้เต็มหน้าจอ
7. กำหนด **Center** คลิกที่ ปุ่ม **Auto Center** 
8. **Save** ชิ้นงานเพื่อนำไปปักที่เครื่องจักร โดยคลิกที่ปุ่มคำสั่ง **Export** 
9. ไฟล์งานจะเป็นนามสกุล **.DST** ตั้งชื่อไฟล์งาน **A 1-1 Name** จากนั้นกดปุ่ม **Save** เพื่อ Export ชิ้นงาน

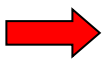




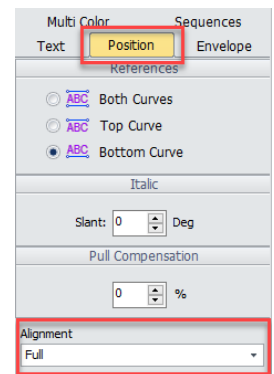
## A1-2 การพิมพ์ตัวอักษรโค้ง



1. เปิดไฟล์งานอาร์มโค้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยคลิกปุ่ม **Open**  และเลือกไฟล์งานอาร์มโค้ง
2. คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์ **ABC** ลำดับที่ 4 
3. คลิกเมาส์ค้างในกรอบอาร์มโค้งด้านซ้ายตามภาพ จากหมายเลข 1 ค้างไว้และลากไปด้านขวาตามหมายเลข 2 กดปุ่ม **Ctrl** ค้างไว้ เพื่อกำหนดเส้นที่ลากให้ตรง จากนั้นปล่อยเมาส์และเลื่อนเมาส์มาในตำแหน่งหมายเลข 3 คลิกเมาส์ซ้าย 1 ครั้ง และเลื่อนขึ้นบนตามภาพหมายเลข 4 และคลิกเมาส์ซ้ายอีก 1 ครั้ง



4. คลิกเมาส์ 1 ครั้ง ที่ช่องพิมพ์ข้อความ พิมพ์ **ก๊อตเวิร์คอินเตอร์เทรด** เลือก **Font 1001 Thai** ไปที่แท็บ **Position** ด้านขวา เปลี่ยน **Alignment** จาก **Center** เป็น **Full** 
5. คลิก ปุ่ม **Auto Center**  และ **Save** ชิ้นงานเพื่อนำไปปักที่เครื่องจักร โดยคลิกที่ปุ่มคำสั่ง **Export** 
6. ไฟล์งานจะเป็นนามสกุล **. DST** ตั้งชื่อไฟล์งาน **A1-2 Curve** จากนั้นกดปุ่ม **Save** เพื่อ Export ชิ้นงาน

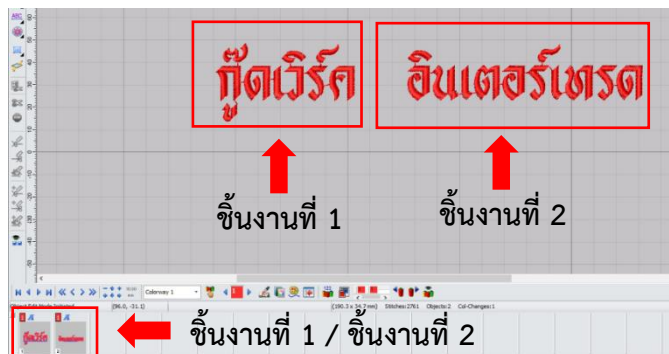




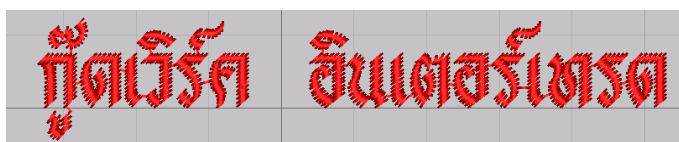
# Training Course **A**

## A1-3 การใช้งานคำสั่ง Team Names สำหรับงานนักเรียน

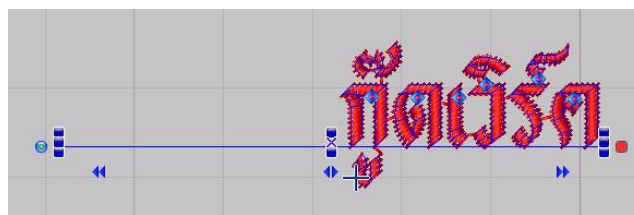
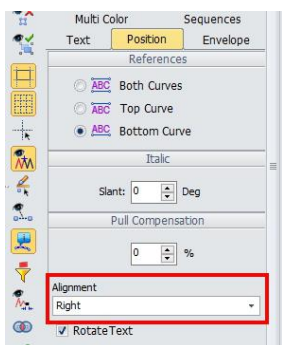
1. เปิดไฟล์งานใหม่ จากนั้นพิมพ์ชื่อนักเรียน เพื่อเป็นต้นแบบในการใช้คำสั่ง **Team Names 1** ไฟล์ โดยไฟล์งานนั้นจะต้องประกอบด้วย **ชื่อนักเรียน (ชิ้นงานที่ 1)** และ **นามสกุล (ชิ้นงานที่ 2)** ตามรูปภาพ



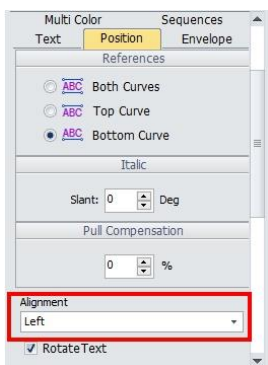
2. ใช้ Font สำหรับปักนักเรียน **1001Thai** จากนั้นกำหนดความสูงของตัวอักษรเป็น 7 mm.
3. คลิกปุ่ม Apply  และกดปุ่มจบการทำงาน  หรือปุ่ม Esc ที่แป้นพิมพ์




4. จัดตำแหน่งตัวอักษรของชิ้นงานที่ 1 ให้อยู่ทางด้านขวา โดยไปที่ไปที่แท็บ **Position** ด้านขวามือ เปลี่ยน **Alignment** จาก **Center** ให้เป็น **Right** ให้ชิ้นงานที่ 1 อยู่ตามตำแหน่งรูปภาพด้านล่าง



5. จัดตำแหน่งตัวอักษรของชิ้นงานที่ 2 ให้อยู่ทางด้านซ้าย โดยไปที่ไปที่แท็บ **Position** ด้านขวามือเปลี่ยน **Alignment** จาก **Center** ให้เป็น **Left** ให้ชิ้นงานที่ 2 อยู่ตามตำแหน่งรูปภาพด้านล่าง



# Training Course **A**

6. Save ชิ้นงานเป็นไฟล์นามสกุล .Clq เพื่อใช้งานคำสั่ง Team Name โดยคลิกที่คำสั่ง Save 

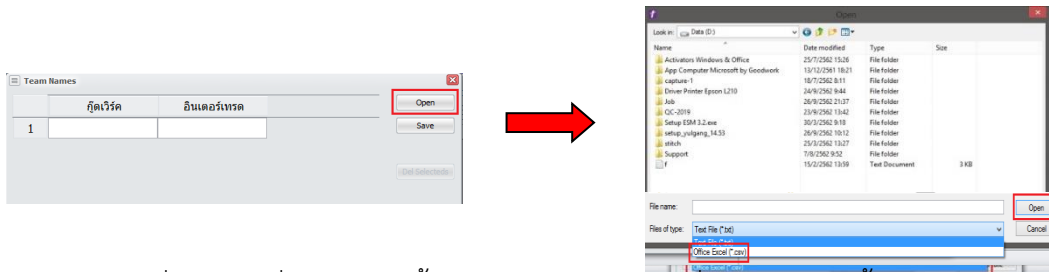
7. สร้างรายชื่อและนามสกุลในโปรแกรม Excel เสร็จแล้ว ให้ Save As เป็นไฟล์นามสกุล .CSV และปิดโปรแกรม Excel ก่อนเริ่มใช้ฟังก์ชัน Team Name

	A	B	C
1	เด็กหญิงส้ม	รักการปัก	
2	เด็กชายต้น	จักรปักคอม	
3			

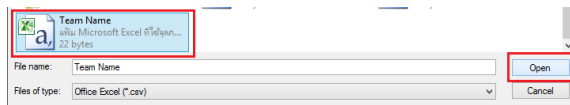
8. ไปที่โปรแกรม I-Cliqq และเปิดไฟล์งาน .Clq ขึ้นมา จากนั้นไปที่ เมนู สร้าง(Punch) และเลือกคำสั่ง Team Name



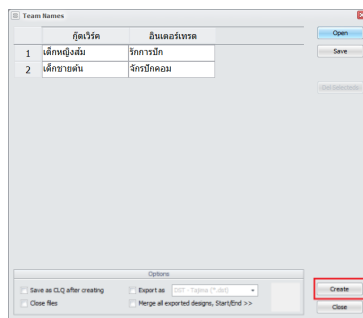
9. โปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Team Names ให้เลือกปุ่ม Open และเลือกเปิดไฟล์ Excel ที่สร้างไว้ก่อนหน้านี้



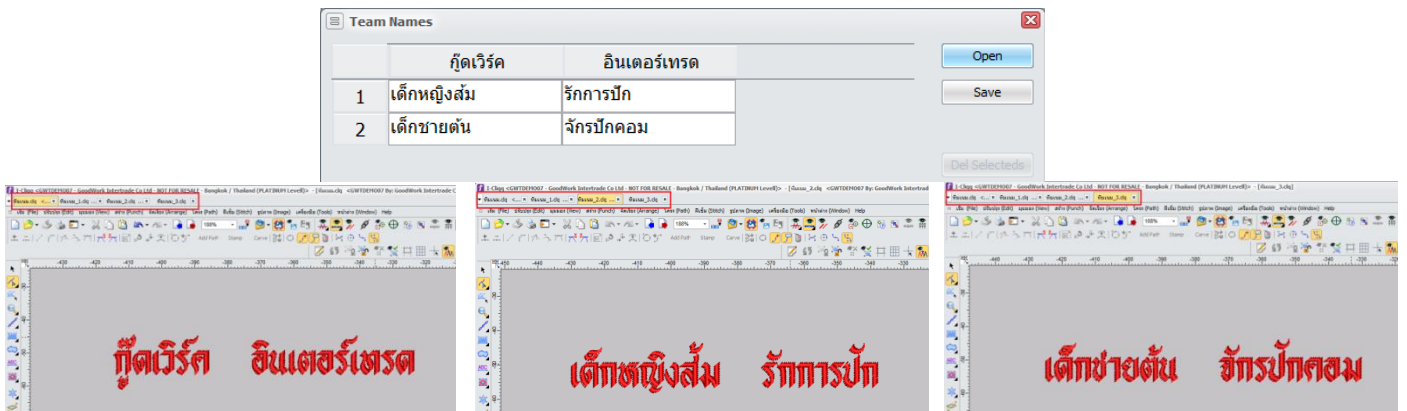
10. เลือกไฟล์งาน Excel ที่พิมพ์รายชื่อเอาไว้แล้วขึ้นมา และคลิก Open เพื่อเปิดไฟล์งานนั้น



11. ข้อความที่พิมพ์ไว้ในโปรแกรม Excel จะแสดงขึ้นมา ให้คลิก Create เพื่อสร้างไฟล์งาน




12. โปรแกรมจะนำรายชื่อใน Excel ไปสร้างเป็นผีเข็มในโปรแกรม I-Cliqq และแบ่งเป็น ไฟล์แยกออกมา



# Training Course **A**

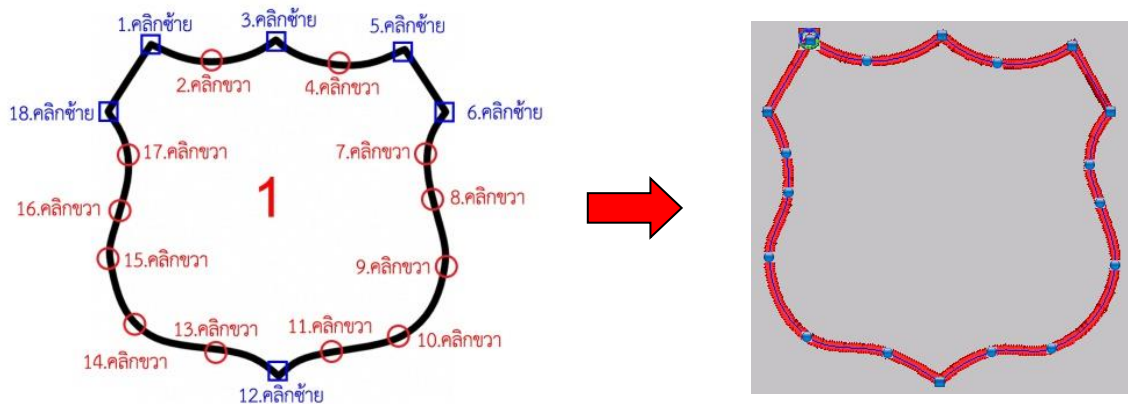
## A1-4 การสร้างอาร์มรูปแบบต่าง ๆ



1. เปิดไฟล์งานอาร์มรูปแบบต่าง ๆ โดยคลิกปุ่ม Open  และเลือกไฟล์งาน อาร์มรูปแบบต่าง ๆ
2. สร้างเส้นขอบอาร์ม คือ โดยใช้ฝีเข็ม Single Path Satin แถบเครื่องมือ แถวที่ 5 ลำดับที่ 8



3. เริ่มคลิกเมาส์ซ้ายที่อาร์มหมายเลข 1 โดยมีหลักการคลิกคือ **คลิกซ้ายได้เส้นตรง** **คลิกขวาได้เส้นโค้ง** ให้คลิกตามลำดับภาพด้านล่าง เมื่อคลิกตามลำดับเรียบร้อยแล้ว จะได้ขอบอาร์ม ตามรูปภาพด้านขวา



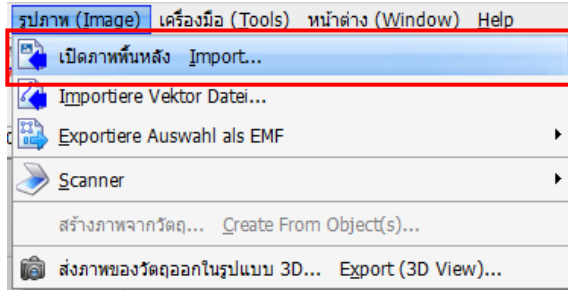
4. เมื่อสร้างอาร์มหมายเลข 1 เรียบร้อยแล้ว ให้สร้างอาร์มหมายเลข 2-5 ตามลำดับ โดยใช้หลักการสร้างเดียวกับการสร้างอาร์มหมายเลข 1

# Training Course **A**

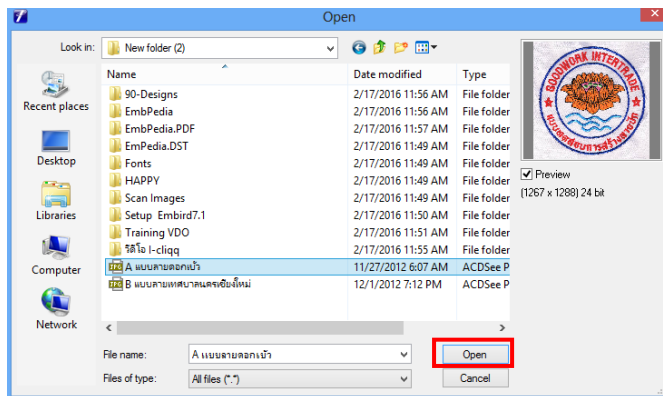
## A1-5 การสร้างลายดอกบัว

### - การเปิดภาพและปรับแต่งรูปภาพ

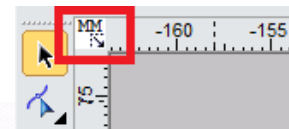
1. เปิดไฟล์งานใหม่ โดยคลิกที่ปุ่ม เริ่ม (File) เลือก งานใหม่
2. เปิดภาพสแกนคลิกที่ Image -Import





3. เลือก ปลายทางที่เก็บภาพต้นฉบับ จากนั้นกดปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาทำงาน



4. กำหนดเส้นแบ่งครึ่งของดอกบัว โดยการคลิกที่มุมบนซ้าย จะมีตัวอักษร MM
5. คลิกเมาส์ค้างแล้วลากไปตำแหน่งกึ่งกลางของดอกบัว ดังรูป



6. ปรับแสงรูปภาพ โดยคลิกที่ภาพสแกน แล้วปรับที่ Contrast และ Brightness
7. คลิกที่ปุ่ม Lock/Unlock Background เพื่อล๊อคภาพ 
8. Save ภาพ โดยคลิกที่คำสั่ง Save  และตั้งชื่อไฟล์งาน A1-5 Lotus

# Training Course **A**

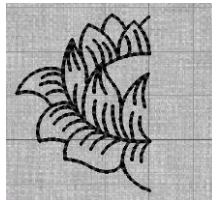
## - การเดินเส้นขอบดอกบัวและการรวมกลุ่มชิ้นงาน




1. สร้างเส้นของดอกบัว คือ เส้นสีดำ โดยใช้ฝีเข็ม **Contour** แถบเครื่องมือ แถวที่ 5 ลำดับที่ 5



2. เริ่มคลิกเมาส์ซ้ายที่กึ่งกลางของดอกบัว โดยมีหลักการคลิกคือ **คลิกซ้ายได้เส้นตรง** **คลิกขวาได้เส้นโค้ง**
3. เดินจนครบทุกเส้นของดอกบัว โดยจะเดินฝีเข็มแค่ครั้งเดียว ดังรูป



4. คัดลอกชิ้นงาน โดยการคลิกที่ชิ้นงานดอกบัวที่เดินฝีเข็มไว้ จากนั้นกดปุ่ม **Ctrl + D** เพื่อทำการคัดลอกชิ้นงาน
5. คลิกที่ปุ่ม **Flip horizontal**  เพื่อทำการพลิกดอกบัวกลับด้าน
6. ใส่ค่าที่ช่อง **X -14.94** ให้เป็น 14.94 (โดยลบเครื่องหมายลบออก เพื่อให้ภาพย้ายไปอยู่ทางด้านขวามือ)
7. รวมกลุ่มชิ้นงาน (Group) โดยคลิกเลือกชิ้นงานดอกบัวที่ต้องการจะรวมกลุ่ม จากนั้นกดปุ่ม **G** ดังรูป

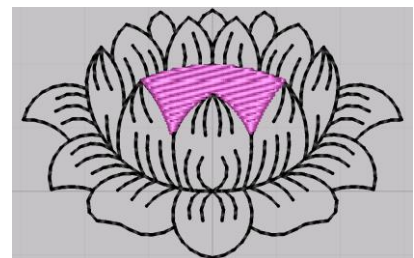


## - การสร้างพื้นหลังเกสรสีชมพู

1. คลิกที่เครื่องมือ **Tatami** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 7 ลำดับที่ 1




2. เดินฝีเข็มตามเส้นขอบพื้นหลังเกสร เมื่อเดินฝีเข็มเสร็จแล้ว กดปุ่มจบการทำงาน หรือ **ESC**
3. คลิกเปลี่ยนสีที่ช่องสี ที่แถบ **Color Manager** ให้เป็นสีชมพู 



# Training Course **A**


## - การสร้างเกสรสีเขียว

1. เลือกคำสั่ง  เพื่อเปิดภาพพื้นหลังในการสร้างเกสรดอกบัว เลือกสีเป็นสีเขียวเพื่อเตรียมสีทำเกสรดอกบัว
2. เลือกที่คำสั่ง **Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 6 ลำดับที่ 1 พร้อมกับเลือกคำสั่งรูปแบบ เป็นรูปทรงวงกลม จากนั้นคลิกลากให้เป็นวงรีตามรูปเกสรดอกบัวจนครบ กดปุ่มจบการทำงาน หรือ **Esc**



3. คลิกเลือกชิ้นงานเกสรทั้งหมด แล้วกดปุ่ม **G** เพื่อทำการรวมกลุ่มชิ้นงาน

## - การสร้างดอกบัวสีเหลือง

1. ปิดภาพพื้นหลังให้มองเห็นเฉพาะผีเสื้อ โดยเลือกคำสั่ง  เพื่อเปิด/ปิด ภาพพื้นหลัง
2. คลิกที่คำสั่ง **Tatami** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 7 ลำดับที่ 1



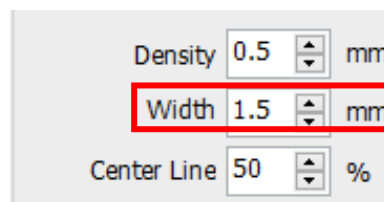
3. เริ่มคลิกตรงกลางกลีบดอกบัวส่วนล่าง โดยการคลิกเมาส์ซ้าย เป็นการเริ่มต้นการเดินผีเสื้อเสมอ **โดยมีหลักการคลิกคือ คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** เสร็จแล้ว กดปุ่ม **Enter** แล้วเดินตรงกลางดอกบัวเพื่อเจาะรู เมื่อทำการเจาะรูเรียบร้อยแล้ว กดปุ่มจบการทำงาน หรือ **Esc**
4. คลิกเปลี่ยนสีที่ช่องสี ที่แถบ **Color Manager** ให้เป็นสีเหลือง

## - การสร้างเส้นน้ำสีฟ้า

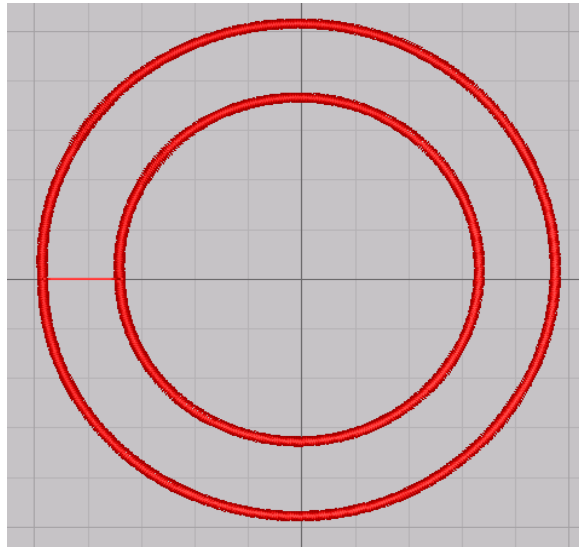
1. คลิก เปิดภาพพื้นหลังขึ้นมา
2. คลิกคำสั่ง **Single path satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 5 ลำดับที่ 7



3. เริ่มเดินผีเสื้อชิ้นงานโดย **โดยมีหลักการคลิกคือ คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** เมื่อเดินจนจบเส้นให้กดปุ่ม **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกและสร้างเส้นที่ 2 และ 3 ต่อไป จนเสร็จสิ้น จากนั้นกดปุ่มจบการทำงาน หรือ **Esc**
4. คลิกเลือกชิ้นงาน (เส้นน้ำสีฟ้า) ที่สร้างทั้งหมด จากนั้น กดปุ่ม **G** เพื่อทำการรวมกลุ่มชิ้นงาน
5. กำหนดค่าความกว้างของชิ้นงาน ให้เป็น 1.5 mm. ดังรูป
6. คลิก ปุ่ม **Apply**




## - การสร้างเส้นขอบนอกขอบในสีแดง



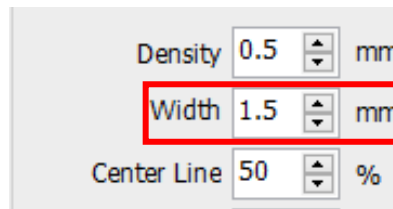
1. คลิกคำสั่ง **Single Path Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 5 ลำดับที่ 7



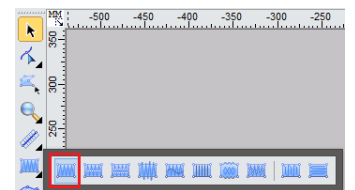
2. เริ่มคลิกเมาส์ขวา เริ่มจากตรงกลางด้านบนบนของเส้นวงกลม แล้วคลิกวนขวาทั้งหมด 3 จุด จากนั้นคลิกคำสั่ง  **Auto Close** หรือกดปุ่ม **A** เพื่อเป็นการปิดเส้นอัตโนมัติ

3. คัดลอกเส้นวงกลม โดยกดปุ่ม **Ctrl + D** เมื่อได้ชิ้นงานที่คัดลอกแล้ว คลิกเมาส์ค้างตรงมุมของวงกลม กดปุ่ม **Shift** พร้อมกับลากเส้นวงกลมให้ตรงกับภาพสแกน

4. กำหนดค่าความกว้างของชิ้นงาน ให้เป็น 1.5



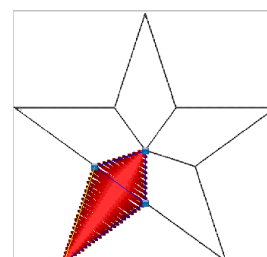
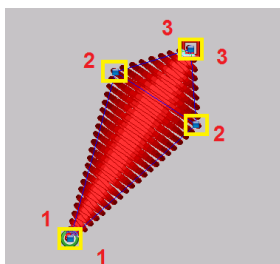
5. คลิกปุ่ม **Apply** และเปลี่ยนสีเป็นสีน้ำเงิน




## - การสร้างดาวสีแดง

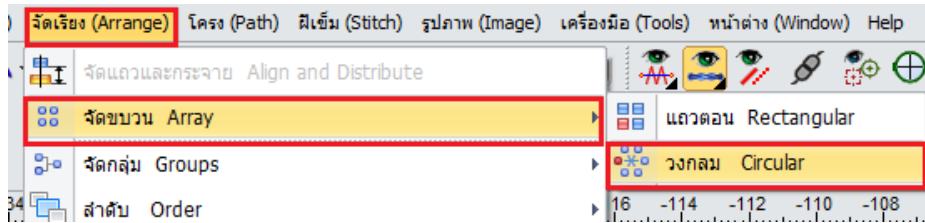
1. เลือกที่คำสั่ง **Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 6 ลำดับที่ 1 เพื่อสร้างแฉกดาว


2. คลิกเมาส์ที่หน้าจทำงาน เริ่มโดยคลิกเมาส์ซ้าย 1 ครั้ง และกดปุ่ม **Alt** ที่แป้นพิมพ์ค้างไว้ และคลิกเมาส์ซ้ายอีก 1 ครั้ง ซ้ำจุดเดิม เพื่อเป็นการรวมจุดให้ลักษณะลายปักเป็นปลายแหลม (ตามหมายเลข 1)

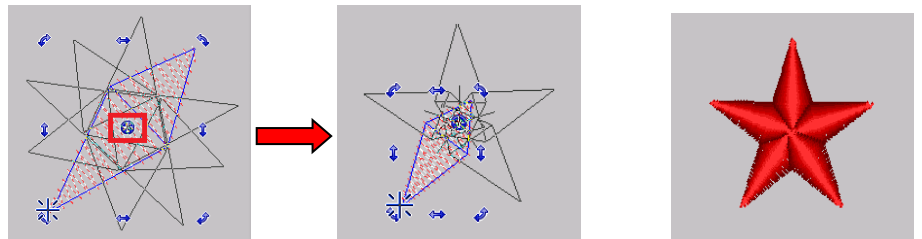
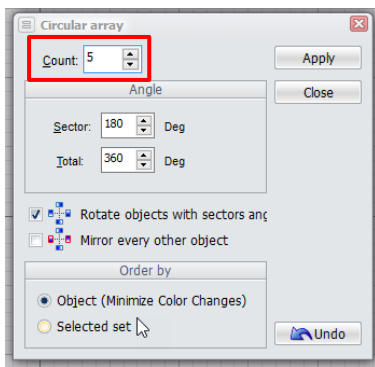


# Training Course A

- สร้างลายปักต่อโดยการคลิกเมาส์ซ้าย ให้ห่างกันออกมาตามภาพหมายเลข 2 และเดินเส้นแบบรวมจุดอีกครั้งที่ หมายเลข 3 โดยการคลิกเมาส์ซ้าย 1 ครั้ง และกดปุ่ม **Alt** ที่เป็นพิมพ์ค้างไว้ และคลิกเมาส์ซ้ายอีก 1 ครั้ง ซ้ำจุดเดิม จะได้ลายปักตามตัวอย่าง จากนั้นกดปุ่มจบการทำงาน  หรือปุ่ม **Esc** ที่เป็นพิมพ์
- เมื่อสร้างแฉกดาวแล้ว ให้เลือกเมนูจัดเรียง (**Arrange**) เลือก **จัดขบวน (Array)** และเลือกคำสั่ง **วงกลม (Circular)**

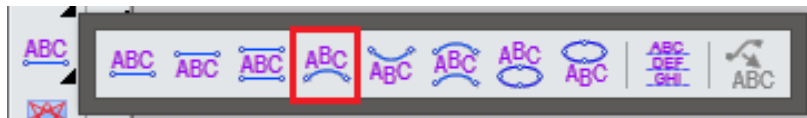



- โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่าง ให้ใส่จำนวนแฉกของดาวลงไป (**Count = 5**)  และกดปุ่ม **Enter** จากนั้นคลิกเมาส์ซ้ายค้างในตำแหน่งที่มาร์คไว้ และลากเมาส์จัดเรียงให้เป็นรูปดาวและคลิกซ้าย 1 ครั้ง เสร็จแล้วให้กดปุ่ม **Apply** กดจบการทำงาน  หรือ **Esc** และ **Ctrl+D** เพื่อ **Copy** ขึ้นงาน กด **Ctrl** ค้างลากไปวางอีกฝั่ง



## - การพิมพ์ตัวอักษรด้านบนสีแดง

- คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์ **ABC** ลำดับที่ 4



- คลิกเมาส์ค้างตรงฐานล่างของตัว **G** กดปุ่ม **Ctrl** แล้วลากไปจนถึงฐานตัว **E** จากนั้นปล่อยเมาส์ ปล่อย **Ctrl** และคลิกเมาส์ที่ฐานตัว **I** แล้วลากเมาส์ขึ้นไปคลิกตรงด้านบนตัว **I** กำหนดความสูงที่ 7 mm.
- พิมพ์ข้อความในช่องพิมพ์ตัวอักษรด้านขวามือ
- เลือก **Font Arial** จากนั้นไปที่สันเพิ่ม **Position** ด้านขวามือ เปลี่ยน **Alignment** จาก **Center** ให้เป็น **Full**
- กดปุ่ม **Apply** และกดปุ่มจบการทำงาน  หรือ **Esc**




# Training Course **A**

## - การพิมพ์ตัวอักษรโค้งล่างสีแดง

1. คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์ ABC ลำดับที่ 5



2. คลิกเมาส์ค้ำตรงฐานล่างของตัว ก กดปุ่ม **Ctrl** แล้วลากไปจนถึงฐานตัวสระอา จากนั้นปล่อยเมาส์ ปล่อย **Ctrl** และคลิกเมาส์ที่ฐานตัวสระอา แล้วลากเมาส์ขึ้นไปคลิกตรงด้านบนตัวสระอา กำหนดความสูงที่ 6 mm.
3. พิมพ์ข้อความในช่องพิมพ์ตัวอักษรด้านขวามือ
4. เลือก Font **1001Thai** จากนั้นไปที่สั่นเพิ่ม **Position** ด้านขวามือ เปลี่ยน **Alignment** จาก **Center** ให้เป็น **Full**
5. กดปุ่ม **Apply** และกดปุ่มจบการทำงาน  หรือ **Esc**

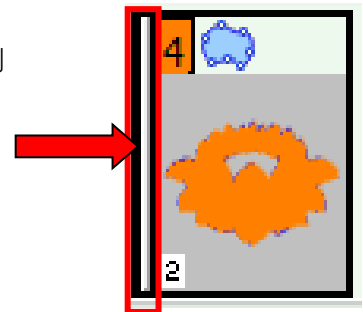
## - จัดลำดับชิ้นงาน

Logo นี้ มี ชิ้นงาน ทั้งหมด 7 ชิ้นงาน ประกอบด้วย

- |               |                     |                           |             |
|---------------|---------------------|---------------------------|-------------|
| 1. กลีบดอกบัว | 2. พื้นหลังเกสร     | 3. เกสร                   | 4. เส้นสีดำ |
| 5. เส้นน้ำ    | 6. ขอบวงกลมในและนอก | 7. ดาวและตัวอักษรตัวอักษร |             |

### วิธีการการย้ายชิ้นงาน

คลิกเลือกชิ้นงานที่ต้องการย้าย โดยนำเมาส์ไปคลิกค้ำที่ช่องเล็กๆ ดังรูป  
จากนั้นลากมาวางตำแหน่งที่ต้องการ



## - การตั้ง Center

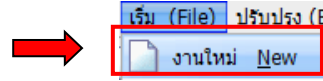
1. คลิกที่ปุ่ม **Auto Center** 
2. คลิกปุ่ม **Export**  เพื่อ **Export** ชิ้นงานไปปักที่เครื่องจักร ตั้งชื่อไฟล์งาน **A1-5 Lotus** จากนั้นกดปุ่ม **Save** เพื่อเป็นการ **Export** ชิ้นงาน

# Training Course B

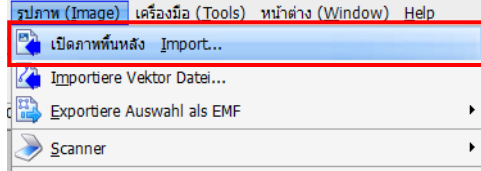
## B1-1 การสร้างโลโก้เทศบาลนครเชียงใหม่

### - เปิดภาพและปรับแต่ง

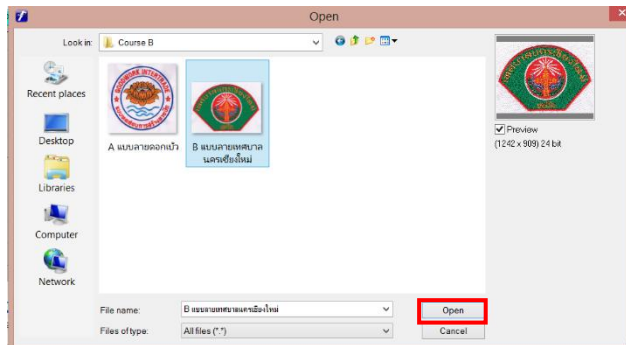
1. เปิดไฟล์งานใหม่ โดยคลิกที่ปุ่ม เริ่ม (File) เลือก งานใหม่



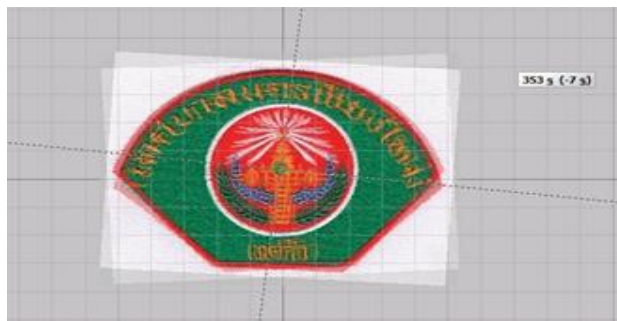
2. เปิดภาพสแกนคลิกที่ Image -Import



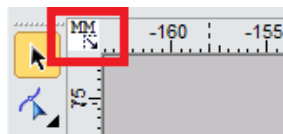
3. เลือก ปลายทางที่เก็บภาพต้นฉบับ จากนั้นกดปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาทำงาน



4. หมุนภาพ คลิกที่ภาพ 1 ครั้ง แล้วคลิกเมาส์ค้างตรงมุมด้านขวาของภาพเพื่อหมุนภาพ



5. กำหนดเส้นแบ่งครึ่งของโลโก้ โดยการคลิกที่มุมบนซ้าย จะมีตัวอักษร MM





6. คลิกเมาส์ค้างแล้วลากไปตำแหน่งกึ่งกลางของลายเทศบาลนครเชียงใหม่ เพื่อทำการแบ่งครึ่งรูปภาพ ดังรูป



# Training Course **B**

## - การปรับแสง

1. คลิกที่ภาพสแกน แล้วปรับที่ **Contrast** และ **Brightness**
2. คลิกที่ปุ่ม **Lock/Unlock Background** เพื่อล๊อคภาพ 
3. **Save** ภาพ โดยคลิกที่คำสั่ง **Save**  และตั้งชื่อไฟล์งาน **B1-1 ChiangMai**



## - การสร้างพื้นสีเขียว



1. เริ่มสร้างที่พื้นสีเขียวก่อน เพราะเป็นพื้นที่ที่ต้องปักเป็นลำดับแรก ซึ่งเป็นส่วนที่ถูกปักทับ
2. คลิกที่เครื่องมือ **Tatami** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 7 ลำดับที่ 1



3. เริ่มคลิกทางด้านซ้ายของลายปัก โดยการคลิกเมาส์ซ้าย เป็นการเริ่มต้นการเดินฝีเข็ม **ซึ่งมีหลักการคลิกคือ คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** เสร็จแล้ว กดปุ่ม **Enter** แล้วเดินตรงขอบชิ้นงาน (วงกลมสีแดง) เพื่อเจาะรู เมื่อทำการเจาะรูเรียบร้อยแล้ว กดปุ่มจบการทำงาน หรือปุ่ม **Esc**
4. คลิกเปลี่ยนสีที่ช่องสี ที่แถบ **Color Manager** ให้เป็นสีเขียว

## - การสร้างพื้นสีแดง

1. คลิกที่เครื่องมือ **Tatami** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 7 ลำดับที่ 1
2. คลิกให้เกินเข้าไปในพื้นที่ของสีเขียว เพื่อเผื่อไหมหดในกรณีที่น่าไปปักที่เครื่องจักร
3. เมื่อเดินฝีเข็มตามรูปร่างแล้ว กดปุ่มจบการทำงาน หรือ ปุ่ม **Esc**

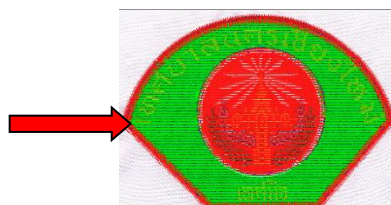


## - การสร้างเส้นขอบนอกสีแดง

1. คลิกคำสั่ง **Single path satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 5 ลำดับที่ 7

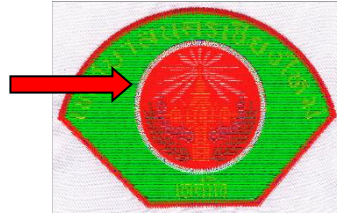


2. เริ่มเดินฝีเข็มชิ้นงานโดย **โดยมีหลักการคลิกคือ คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** กำหนดความกว้างของฝีเข็ม **2 mm**. เมื่อเดินฝีเข็มตามรูปร่างแล้ว เปลี่ยนสีเป็นสีแดง กดปุ่มจบการทำงาน หรือ ปุ่ม **Esc**



# Training Course **B**

## - การสร้างเส้นขอบด้านในสีขาว

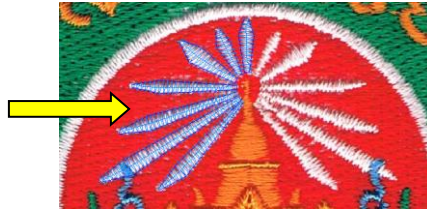


1. คลิกคำสั่ง **Single path satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 5 ลำดับที่ 7

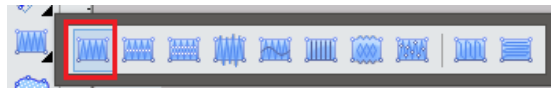


2. เริ่มเดินฝีเข็มขึ้นงานโดย **โดยมีหลักการคลิกคือ คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** กำหนดความกว้างของฝีเข็ม **1.5 mm.** เมื่อเดินฝีเข็มตามรูปร่างแล้ว เปลี่ยนสีเป็นสีขาว กดปุ่มจบการทำงาน หรือ ปุ่ม **Esc**

## - การสร้างรัศมี

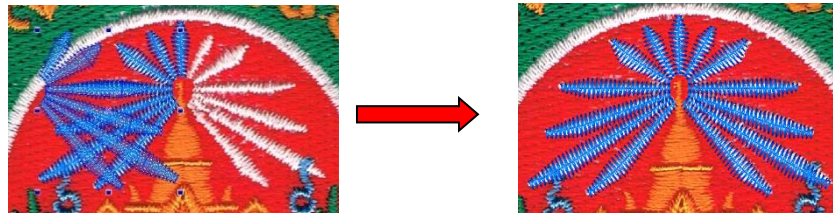



1. เลือกที่คำสั่ง **Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 6 ลำดับที่ 1



2. เริ่มสร้างจากชั้นที่อยู่ด้านล่างซ้าย เริ่มเดินฝีเข็ม โดยเดินฝีเข็มเป็นคู่ขนาน เมื่อมาถึงปลายรัศมีให้คลิกรวมจุดตรงปลายรัศมี โดยการกด **Alt** ไปจนจบชิ้นงาน
3. กดปุ่ม **Spacebar** เพื่อกำหนดจุดเข้าจุดออกของชิ้นงาน (จะมีสัญลักษณ์จุดออกติดกับเมาส์) นำไปวางใกล้กับชิ้นงานที่จะเริ่มทำชิ้นถัดไป สร้างชิ้นงานจนถึงชั้นงานที่อยู่ตรงกลาง เปลี่ยนสีเป็นสีขาว
4. กดปุ่มจบการทำงาน หรือ ปุ่ม **Esc**

## - การ คัดลอกและกลับด้านชิ้นงาน




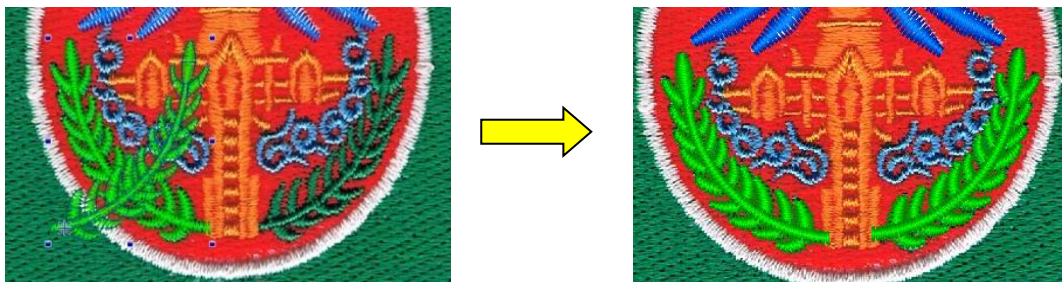
1. คลิกเลือกชิ้นงานที่ต้องการคัดลอก โดยเลือกชิ้นงานลำดับที่ 6 ย้อนกลับไปลำดับที่ 1
2. กดปุ่ม **Ctrl + D** เพื่อทำการคัดลอกชิ้นงาน และกดปุ่ม **Flip horizontal**  เพื่อทำการกลับด้านรัศมี
3. ใส่ค่าที่ช่องแกน X โดยกำหนดค่าให้ตรงข้ามกับค่าเดิมของชิ้นงานต้นฉบับแล้วกด **Enter**
4. ชิ้นงานจะถูกย้ายไปตำแหน่งที่ต้องการ

# Training Course **B**

## - การสร้างลายใบไม้สีเขียว




1. เลือกที่คำสั่ง **Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 6 ลำดับที่ 1 คลิกเมาส์ โดยเดินฝีเข็มเป็นคู่ขนาน ใช้หลักการเดิม **คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** เมื่อทำเสร็จ 1 ใบ ให้กดปุ่ม **Spacebar** เพื่อย้ายจุดเข้า-จุดออก
2. เมื่อทำครบทุกใบแล้ว คลิกเลือกชิ้นงานใบไม้ทั้งหมด โดยการคลิกชิ้นงานใบไม้ใบแรก กดปุ่ม **Shift** ค้างและคลิกใบไม้ใบสุดท้าย กดปุ่ม **G** เพื่อรวมกลุ่มชิ้นงาน จากนั้นเปลี่ยนสีชิ้นงานเป็นสีเขียว
3. กดปุ่ม **Ctrl + D** เพื่อทำการคัดลอกชิ้นงาน และกดปุ่ม **Flip horizontal**  เพื่อทำการกลับด้านใบไม้
4. ใส่ค่าที่ช่องแกน X โดยกำหนดค่าให้ตรงข้ามกับค่าเดิมของชิ้นงานต้นฉบับแล้วกด **Enter**
5. ชิ้นงานใบไม้จะถูกย้ายไปตำแหน่งที่ต้องการ



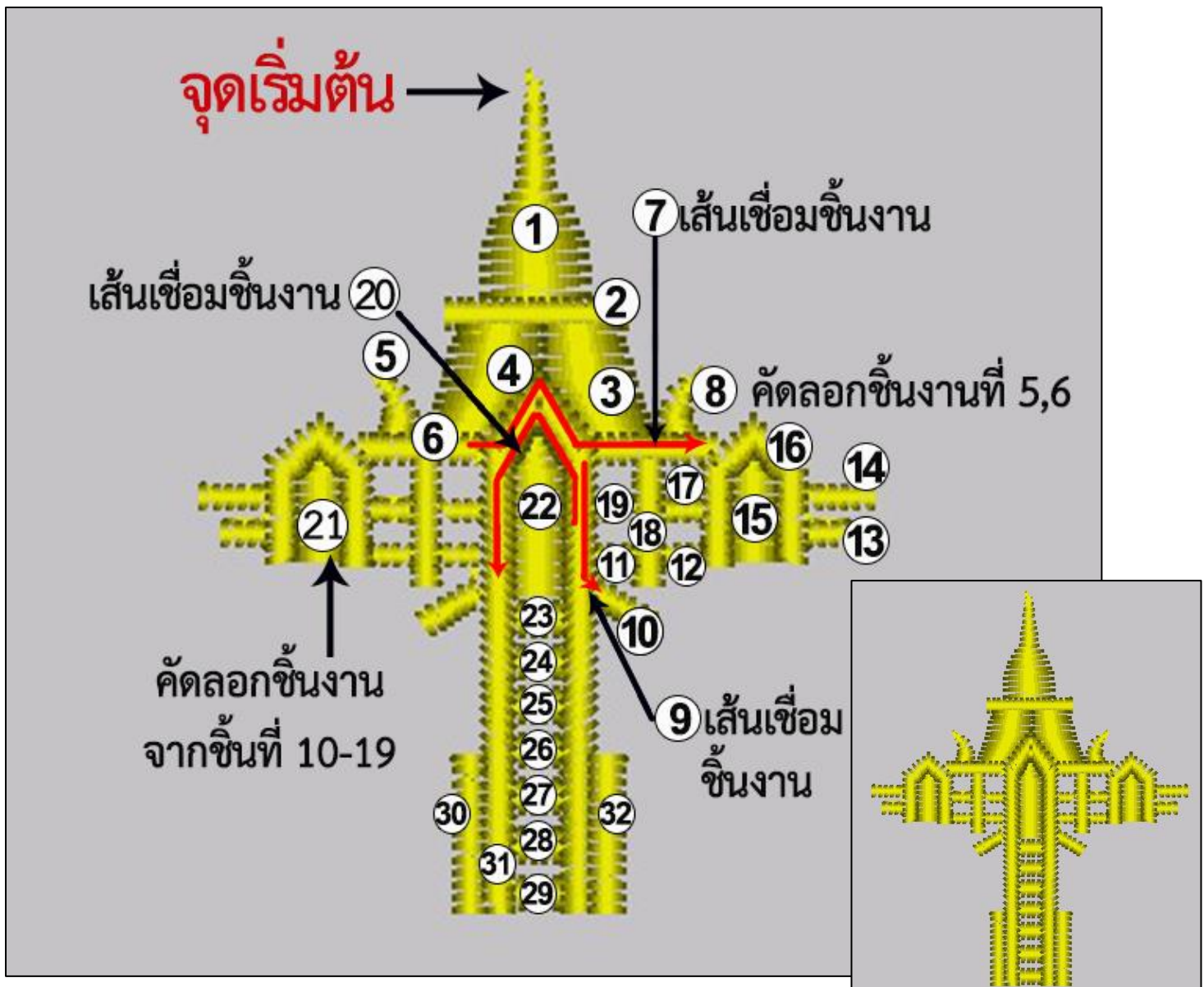
## - การสร้างลายไทยสีฟ้า



1. เลือกที่คำสั่ง **Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 6 ลำดับที่ 1 คลิกเมาส์ โดยเดินฝีเข็มเป็นคู่ขนาน ใช้หลักการเดิม **คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง** เมื่อทำเสร็จ 1 ชิ้น ให้กดปุ่ม **Spacebar** เพื่อย้ายจุดเข้า-จุดออก
2. เมื่อทำครบทุกชิ้นแล้ว คลิกเลือกชิ้นงานลายไทยทั้งหมด โดยการคลิกชิ้นงานลายไทยชิ้นแรก กดปุ่ม **Shift** ค้างและคลิกชิ้นงานลายไทยชิ้นสุดท้าย กดปุ่ม **G** เพื่อรวมกลุ่ม ชิ้นงาน เปลี่ยนสีชิ้นงานเป็นสีฟ้า
3. กดปุ่ม **Ctrl + D** เพื่อทำการคัดลอกชิ้นงาน จากนั้นทำการกดปุ่ม **Flip horizontal**  เพื่อทำการกลับด้านชิ้นงานลายไทย
4. ใส่ค่าที่ช่องแกน X โดยกำหนดค่าให้ตรงข้ามกับค่าเดิมของชิ้นงานต้นฉบับ ชิ้นงานจะถูกย้ายไปตำแหน่งที่ต้องการ


# Training Course **B**

- การสร้างเจดีย์




1. เริ่มติลยาจากยอดของเจดีย์ (ตำแหน่งที่ลูกศรชี้) โดยการคลิกเลือกที่คำสั่ง **Satin** เลือกที่แถบเครื่องมือ แถวที่ 6 ลำดับที่ 1 คลิกเมาส์ โดยเดินฝีเข็มเป็นคู่ขนาน ใช้หลักการเดิม **คลิกซ้ายได้เส้นตรง คลิกขวาได้เส้นโค้ง**
2. สร้างชั้นที่ 1 จบชิ้นงานกด **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกไปวางในตำแหน่งที่จะเชื่อมกับชั้นถัดไป
3. สร้างชั้นที่ 2 ชั้นที่กั้นฐานเจดีย์ และกด **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกไปวางในตำแหน่งที่จะเชื่อมกับชั้นถัดไป
4. สร้างชั้นที่ 3 เสร็จแล้ว กดปุ่ม **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกไปวางในตำแหน่งที่จะเชื่อมกับชั้นถัดไป
5. สร้างชั้นที่ 4 เดินฝีเข็มเริ่มจากจุดออกของชั้นงานที่ 3 เสร็จแล้ว กดปุ่ม **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกไปวางในตำแหน่งที่จะเชื่อมกับชั้นถัดไป
6. สร้างชั้นที่ 5 เริ่มเดินจากจุดออกของชั้นที่ 4 กด **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกไปวางในตำแหน่งที่จะเชื่อมกับชั้นถัดไป

# Training Course **B**

- สร้างชั้นที่ 6 เริ่มเดินจากจุดออกของชั้นก่อนหน้า กด **Spacebar** เพื่อย้ายจุดออกไปวางตำแหน่งที่จะเชื่อมกับชั้นถัดไป จากนั้นกดปุ่ม **R** เดินเส้น **Running (เลข 7)** จากชั้นที่ 6 เดินมาถึงหลังคาของฝั่งขวา โดยการคลิกชั้นที่ 5 กด **Shift** ค้างแล้วคลิกชั้นที่ 6 กดปุ่ม **Ctrl + D** จากนั้น กดปุ่ม **Flip horizontal**  เพื่อทำการกลับด้านชิ้นงาน แล้วลากชิ้นงานที่คัดลอกมาวางด้านขวา
- กดปุ่ม **R** เดินเส้น **Running (เลข 9)** ลงมาทางชั้นที่ 10 ดังรูป
- สร้างชิ้นงานด้วยการกดปุ่ม **S** เดินฝีเข็ม **Satin** ตั้งแต่ชั้นที่ 10 จนถึงชั้นที่ 19
- กดปุ่ม **R** เดินเส้น **Running (เลข 20)** จากจุดออกของชั้นที่ 19 มาจนถึงรั้วฝั่งซ้ายของลายปัก

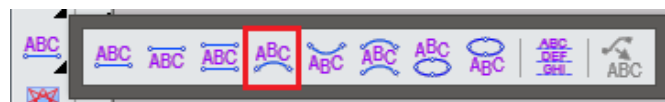
## - การ Copy ชิ้นงาน

- คลิกชั้นที่ 10 ถึงชั้นที่ 19 จากนั้นทำการ คัดลอกชิ้นงาน (รั้วเจดีย์ฝั่งขวา) โดยการกดปุ่ม **Ctrl + D** จากนั้น กดปุ่ม **Flip horizontal**  เพื่อทำการกลับด้านชิ้นงาน แล้วลากมาวางตรงตำแหน่งรั้วทางด้านซ้ายของลายปัก
- สร้างชั้นที่ 22-32 โดยเดินฝีเข็ม **Satin** ตามรูปภาพต้นฉบับ จากนั้นกดปุ่มจบการทำงาน หรือ ปุ่ม **Esc**

## - การสร้างตัวอักษรโค้งบน



- คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์ **ABC** ลำดับที่ 4 เพื่อพิมพ์ตัวอักษร


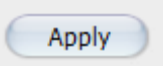



- คลิกเมาส์ค้างตรงฐานล่างของตัวอักษร กดปุ่ม **Ctrl** แล้วลากไปจนถึงฐานตัวอักษรตัวสุดท้าย จากนั้นปล่อยเมาส์ และปล่อยปุ่ม **Ctrl** และ กำหนดความสูงของตัวอักษรที่ **7 mm**.
- พิมพ์ข้อความในช่องพิมพ์ตัวอักษรด้านขวามือ
- เลือก **Font 1001Thai** จากนั้นไปที่แท็บ **Position** ด้านขวามือ เปลี่ยน **Alignment** จาก **Center** ให้เป็น **Full**
- กดปุ่ม **Apply** และกดปุ่มจบการทำงาน หรือ **Esc**

# Training Course **B**

## - การสร้างตัวอักษรตรง





1. คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์ ABC  ที่แถบเครื่องมือด้านซ้ายมือ
2. คลิกที่หน้าจอ 1 ครั้ง จากนั้นพิมพ์ข้อความ ที่ช่องพิมพ์ตัวอักษรด้านขวามือ
3. ใช้ Font **1001Thai** กำหนดความสูงของตัวอักษรเป็น 7 mm.
4. คลิกปุ่ม Apply  และกดปุ่มจบการทำงาน  หรือปุ่ม Esc ที่คีย์บอร์ด
5. เลื่อนชิ้นงานไปตำแหน่งที่ต้องการ

## - การจัดเรียงลำดับชิ้นงาน

1. พื้นสีเขียว
2. พื้นสีแดง
3. ขอบสีแดง
4. ขอบสีขาว
5. รัศมี
6. ลายสีฟ้า
7. ใบไม้
8. เจดีย์
9. ตัวอักษร

## - การตั้ง Center ของชิ้นงาน

1. คลิกที่ปุ่ม Auto Center 
2. คลิกปุ่ม Export  เพื่อ Export ชิ้นงานไปที่เครื่องจักร ตั้งชื่อไฟล์งาน **B1-1 ChiangMai**
3. กดปุ่ม Save เพื่อเป็นการ Export ชิ้นงาน

**ติดต่อแผนกต่างๆ ใน GW** 

		<b>แผนกซัพพอร์ท</b> สอบถามการใช้งานโปรแกรมและเครื่องปัก ID : @pzq5389a โทร : 083-096-5572
		<b>แผนกช่าง</b> สั่งซื้อวัสดุ-อุปกรณ์และแจ้งซ่อมเครื่องปัก ID : @iyx1589b โทร : 086-378-4521
		<b>แผนกเอสบี</b> สั่งซื้อไหมและวัสดุเกี่ยวกับงานปัก ID : @sbbundit โทร : 083-096-5575

