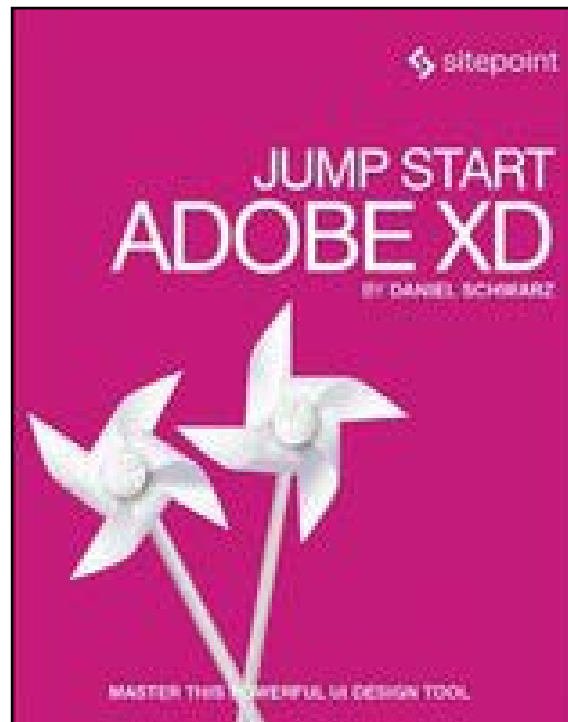




វិទ្យាស្ថានសហគ្រិនភាពនិងនវានុវត្តន៍
National Institute Of Entrepreneurship
And Innovation

កិច្ចការស្រាវជ្រាវ

ADOBE EXPERIENCE DESIGN



បង្រៀនដោយលោកគ្រូ លូន ចន
ស្រាវជ្រាវដោយនិស្សិត ញ៉ឹប រ៉ានី

ឆ្នាំសិក្សា២០២២ ២០២៣

អារម្ភកថា

ការសិក្សាស្រាវជ្រាវនិងបង្កើតសៀវភៅ Adobe XD នេះឡើង គឺជាការរំលឹកនិងការសិក្សាស្រាវជ្រាវនៅ មេរៀនក៏ដូចជាការអនុវត្តន៍លំហាត់ និងការងារផ្សេងៗជាច្រើនដែលបានសិក្សា បញ្ចប់វគ្គនេះរួចមក ទុកជាសៀវភៅសម្រាប់អោយសិស្សប្អូនសិស្សានុសិស្ស ជំនាន់ក្រោយបានសិក្សាស្រាវជ្រាវ ដើម្បីយកទៅអនុវត្តន៍និងដោះស្រាយបញ្ហាការងារក៏ដូចជា បញ្ហាផ្សេងៗដែលជួបប្រទះក្នុងពេលប្រើប្រាស់កម្មវិធីមួយនេះ និងដើម្បីអោយសិស្សានុសិស្សដែលបានសិក្សានាំនូវជំនាញមួយនេះមានសមត្ថភាពគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការយកទៅអនុវត្តន៍ ដើម្បីប្រើប្រាស់អោយប្រយោជន៍ដល់ សង្គមជាតិ ប្រទេសជាតិអោយមានការរីកចម្រើន ជានិច្ច។

ក្រោយពីបានសិក្សារៀនសូត្រនូវកម្មវិធីនេះរួចមកខ្ញុំឃើញថា កម្មវិធីនេះជាកម្មវិធីសិក្សារម្មួយដែលមានតួនាទីមួយយ៉ាងសំខាន់ផងដែរ សម្រាប់និស្សិតដែលបានចាប់យកជំនាញព័ត៌មានវិទ្យា ព្រោះជាកម្មវិធីដែលបានជួយសម្រួលការងារមួយផ្នែក ដល់វិស័យបច្ចេកវិទ្យា ផងដែរ។

យើងខ្ញុំនៅតែសង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា ឯកសារមួយនេះនឹងទុកជាប្រយោជន៍សម្រាប់សាធារណជនទូទៅ ក៏ដូចជាអ្នកសិក្សាទាំងឡាយ សម្រាប់ប្រើជាប្រយោជន៍តាមការគួរ។ ទោះបីជាមានការខិតខំប្រឹងប្រែងយ៉ាងណា ក៏គង់តែមានកំហុស ពុំលែងឡើយ យើងខ្ញុំនឹងរកចាំ មតិៈគន់ដើម្បីជាការស្ថាបនា សម្រាប់ទាំងអស់គ្នា។

ជាចុងក្រោយសូមថ្លែងអំណរគុណដល់ មាតាបិតា លោកគ្រូអ្នកគ្រូ ក៏ដូចជាគណៈគ្រប់គ្រងសាលាទាំងអស់ ដែលបានចំណាយ ថវិការ ពេលវេលា ផ្តល់ជាឱកាស អោយរូបនាងខ្ញុំក៏ដូចជាសិស្សានុសិស្សផ្សេងទៀត បានសិក្សានូវជំនាញ មួយនេះ។

អំពីកម្មវិធី

Adobe® XD CC Classroom in a Book® (ការចេញផ្សាយឆ្នាំ 2019)

© 2019 Adobe ។ រក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាង។

ប្រសិនបើការណែនាំនេះត្រូវបានចែកចាយជាមួយកម្មវិធីដែលរួមបញ្ចូលកិច្ចព្រមព្រៀងអាជ្ញាប័ណ្ណអ្នកប្រើប្រាស់ចុងក្រោយ ការណែនាំនេះដូចជាក៏ដូចជាកម្មវិធីដែលបានពិពណ៌នានៅក្នុងវា ត្រូវបានបំពាក់នៅក្រោមអាជ្ញាប័ណ្ណ ហើយអាចប្រើ ឬចម្លងបានតែនៅក្នុង

អនុលោមតាមលក្ខខណ្ឌនៃអាជ្ញាប័ណ្ណបែបនេះ។ លើកលែងតែមានការអនុញ្ញាតដោយអាជ្ញាប័ណ្ណបែបនេះ គ្មានផ្នែកណាមួយនៃនេះទេ។

មគ្គុទ្ទេសក៍អាចត្រូវបានផលិតឡើងវិញ រក្សាទុកក្នុងប្រព័ន្ធទាញយក ឬបញ្ជូនតាមទម្រង់ណាមួយ ឬតាមមធ្យោបាយណាមួយ

អេឡិចត្រូនិក មេកានិច ការថតសំឡេង ឬបើមិនដូច្នោះទេ ដោយគ្មានការអនុញ្ញាតជាលាយលក្ខណ៍អក្សរជាមុនពី Adobe Systems

រួមបញ្ចូល។ សូមចំណាំថាខ្លឹមសារនៅក្នុងការណែនាំនេះត្រូវបានការពារក្រោមច្បាប់រក្សាសិទ្ធិ ទោះបីជាវាមិនមែនក៏ដោយ។

ត្រូវបានការពារក្រោមច្បាប់រក្សាសិទ្ធិ។ ការរួមបញ្ចូលដោយគ្មានការអនុញ្ញាតនៃសម្ភារៈបែបនេះនៅក្នុងការងារថ្មីរបស់អ្នក។

អាចជាការរំលោភលើសិទ្ធិរបស់ម្ចាស់កម្មសិទ្ធិបញ្ញា។ សូមប្រាកដថាទទួលបានការអនុញ្ញាតណាមួយដែលត្រូវការពីម្ចាស់កម្មសិទ្ធិបញ្ញា។ ឯកសារយោងណាមួយចំពោះឈ្មោះក្រុមហ៊ុននៅក្នុងឯកសារគំរូគឺសម្រាប់គោលបំណងបង្ហាញតែប៉ុណ្ណោះ និងមិនមែនទេ។

មាតិកាសៀវភៅ

១. ការណែនាំអំពីកម្មវិធី Adobe XD
២. របៀបបើកប្រើប្រាស់កម្មវិធី និង រក្សាទុក File
៣. អំពី Tool ក្នុងកម្មវិធី Adobe XD
៤. អំពី Prototype Technique Adobe XD
៥. របៀប Install Plugin ជាមួយ Adobe XD
៦. អនុវត្តន៍លំហាត់គំរូ

ការណែនាំអំពីកម្មវិធី Adobe XD



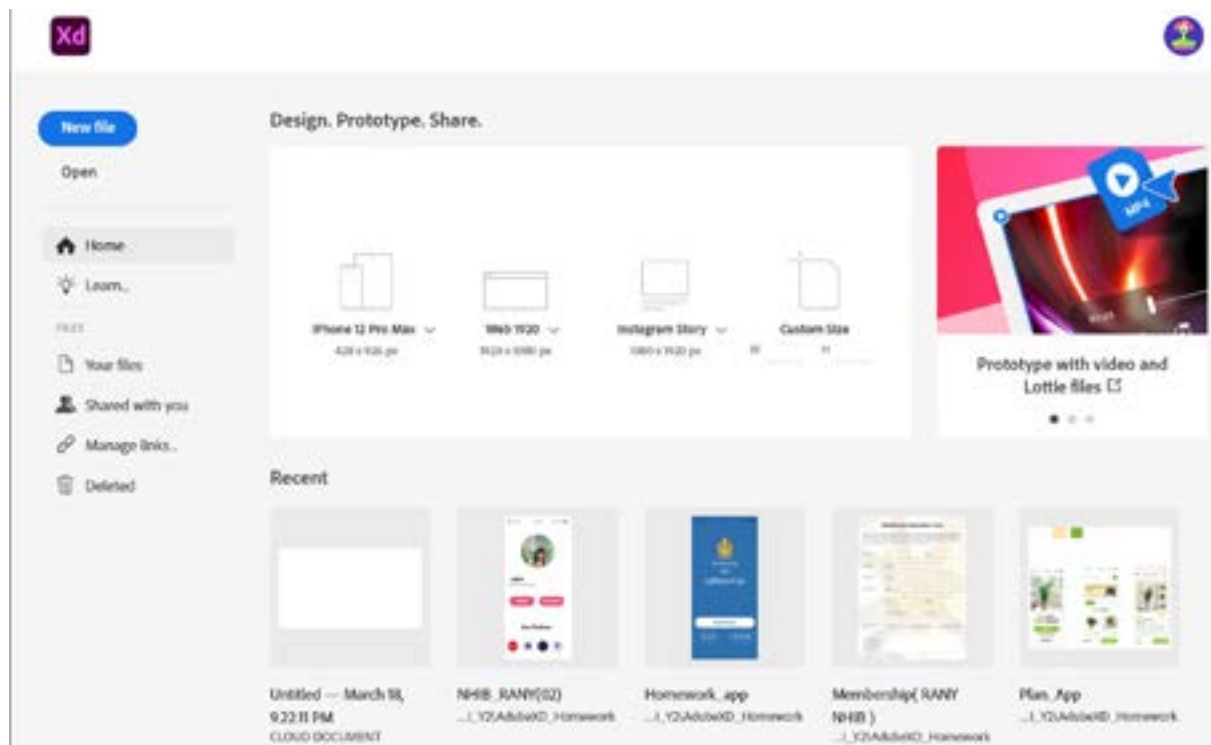
(រូបភាពស្តីពីការណែនាំកម្មវិធី Adobe XD)

តើ Adobe XD ប្រើសម្រាប់អ្វី? Adobe XD គឺជាឧបករណ៍បង្កើតគំរូរបស់ Adobe សម្រាប់បទពិសោធន៍អ្នកប្រើប្រាស់ និងអ្នករចនាអន្តរកម្ម។ លក្ខណៈពិសេសរបស់ Adobe XD ត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការបង្កើត wireframes គំរូដើម និងការរចនាអេក្រង់សម្រាប់ផលិតផលឌីជីថលដូចជាគេហទំព័រ និងកម្មវិធីទូរស័ព្ទ។

របៀបបើកប្រើប្រាស់កម្មវិធី និង រក្សាទុក File

២. បង្កើតកិច្ចការវី file ថ្មី

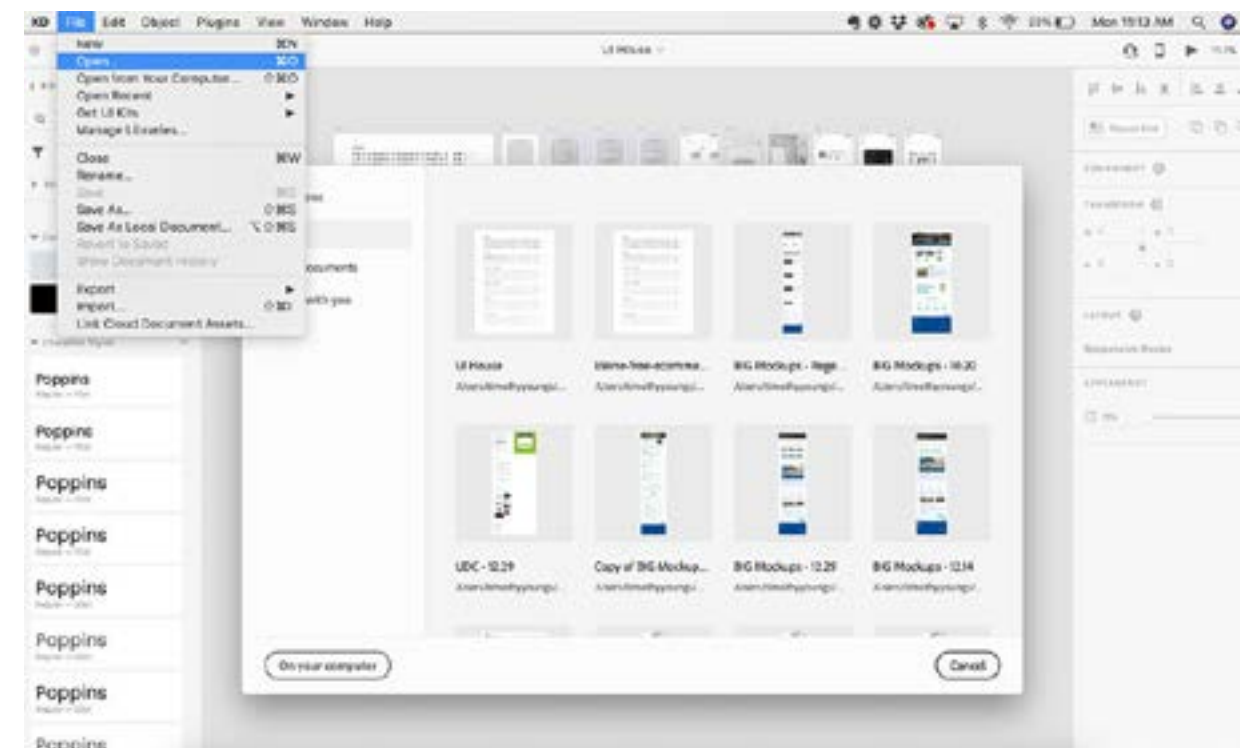
នៅពេលអ្នកចុច ពាក្យfile ទំព័រស្វាគមន៍ និងប្រភេទនៃគម្រោងដែលអ្នកអាចជ្រើសរើស ត្រូវបានបង្ហាញ។ ជ្រើសរើស iPhone6 (375*667px)....។ បន្ទាប់មកចុចលើ រូបតំណាង iPhone ដើម្បីបង្កើតគម្រោង។ ទទួលបានធាតុ UIថ្មី ដែលលោកអ្នក ជ្រើសរើស File ថ្មីផងដែរ



(រូបភាពស្តីពីការបើកដំណើរការកិច្ចការថ្មីAdobe XD)

១. បង្កើតគម្រោងកំរូ

នៅពេលអ្នកបើក Adobe XD ទំព័រស្វាគមន៍ និងប្រភេទនៃគម្រោងដែលអ្នកអាច ជ្រើសរើសត្រូវបានបង្ហាញ។ ជ្រើសរើស iPhone6 (375*667px)....។ បន្ទាប់មក ចុចលើរូបតំណាង iPhone ដើម្បីបង្កើតគម្រោង។ ទទួលបានធាតុ UI របស់ iPh- hone ពី Apple iOS សម្រាប់ប្រើក្នុងការបង្កើតកំរូរបស់អ្នក។ បន្ទាប់ពីបង្កើត artboard ចុចពីរដងលើឈ្មោះ artboard ហើយប្តូរទៅ “Home”។



(រូបភាពស្តីពីការបើកដំណើរការកិច្ចការថ្មីAdobe XD)

៣. រក្សាទុកកិច្ចការ រឺការងារដែលរួចរាល់

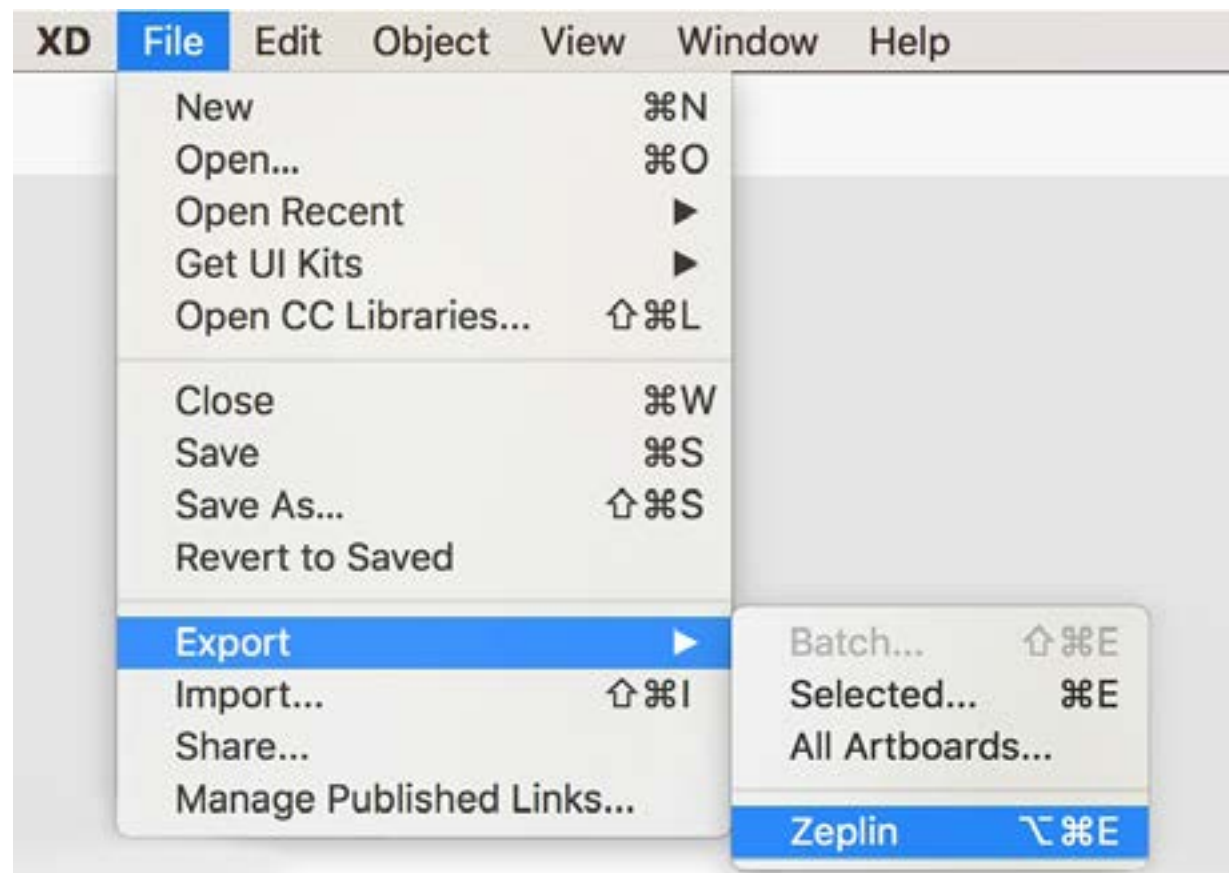
ជំហានទី 1: បើកដំណើរការ Adobe XD ហើយបើកគម្រោងរចនាបស់អ្នកដែលមាន ផ្ទាំងគំនូរដែលអ្នកចង់នាំចេញទៅជា PDF ។ ប្រសិនបើអ្នកគ្រាន់តែត្រូវការនាំចេញពួកវា មួយចំនួនប៉ុណ្ណោះ សូមជ្រើសរើសពួកវាឥឡូវនេះមុននឹងជំហានបន្ទាប់។

ជំហានទី 2: ប្រសិនបើអ្នកនៅលើ Windows អ្នកអាចប្រើម៉ឺនុយ Hamburger ដើម្បី ចូលប្រើមុខងារ “Export” ។ នៅលើ Mac សូមប្រើ “File Export” ។ ក្នុងករណី ទាំងពីរ ជ្រើសរើសជម្រើស “ផ្ទាំងគំនូរទាំងអស់” ឬ “បានជ្រើសរើស” ។

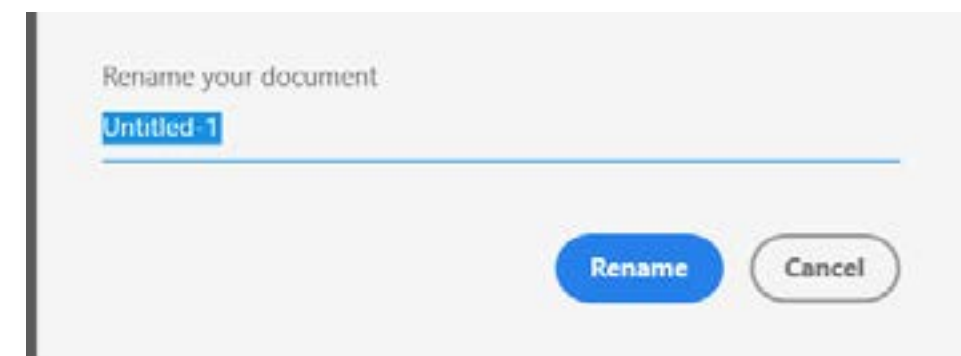
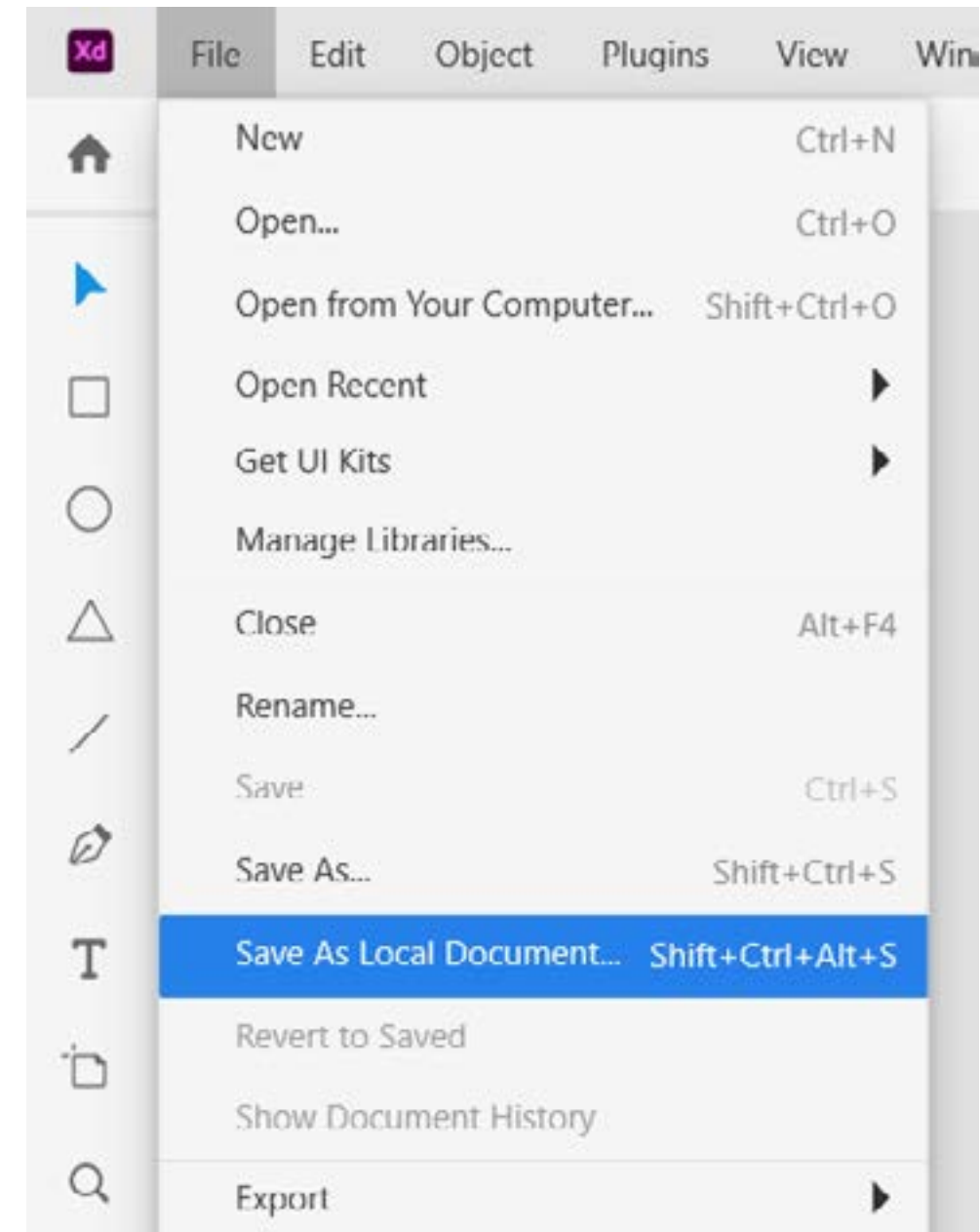
ជំហានទី 3: នៅក្នុងផ្ទាំងលេចឡើងដែលអ្នកឃើញនៅលើអេក្រង់របស់អ្នក ដែលជា ប្រអប់សម្រាប់ជម្រើស “នាំចេញ” ជ្រើសរើស PDF ជាជម្រើសដែលពេញចិត្តនៅក្នុង ម៉ឺនុយទម្លាក់ចុះទ្រង់ទ្រាយ។

ជំហានទី 4: ជ្រើសរើសថតគោលដៅរបស់អ្នក ហើយរក្សាទុកឯកសារ។

ជំហានទី 5: ដាក់ឈ្មោះកិច្ចការរឺឯកសារ ហើយរក្សាទុកឯកសារ។

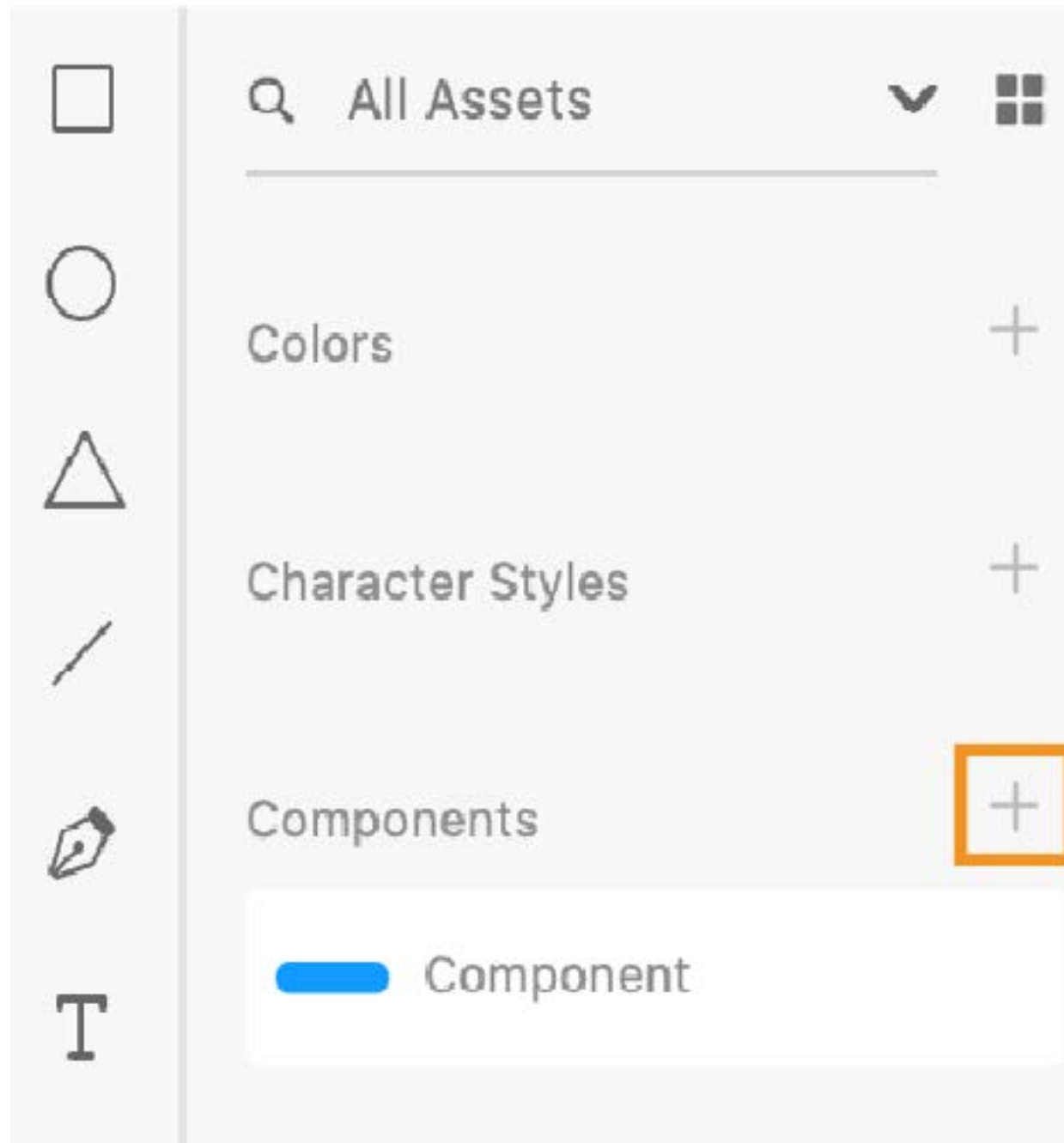


(រូបភាពស្តីពីការរក្សាទុកកិច្ចការAdobe XD)

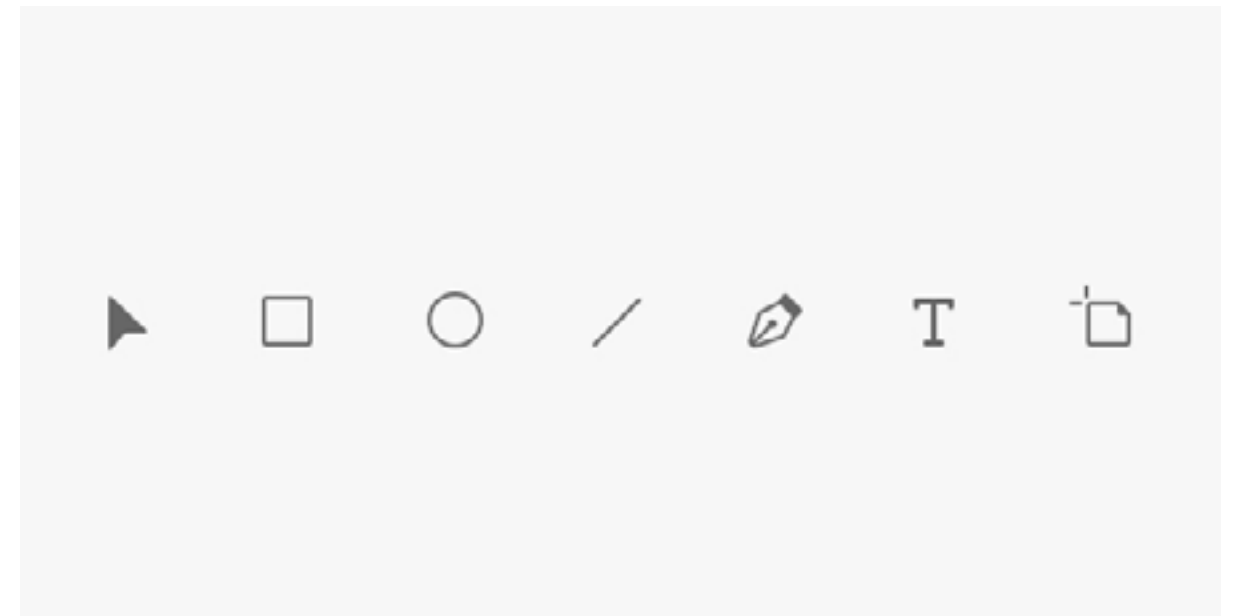


(រូបភាពស្តីពីការរក្សាទុកកិច្ចការAdobe XD)

អំពី Tool ក្នុងកម្មវិធី Adobe XD



(រូបភាពTool ទាំងអស់ក្នុង Adobe XD)

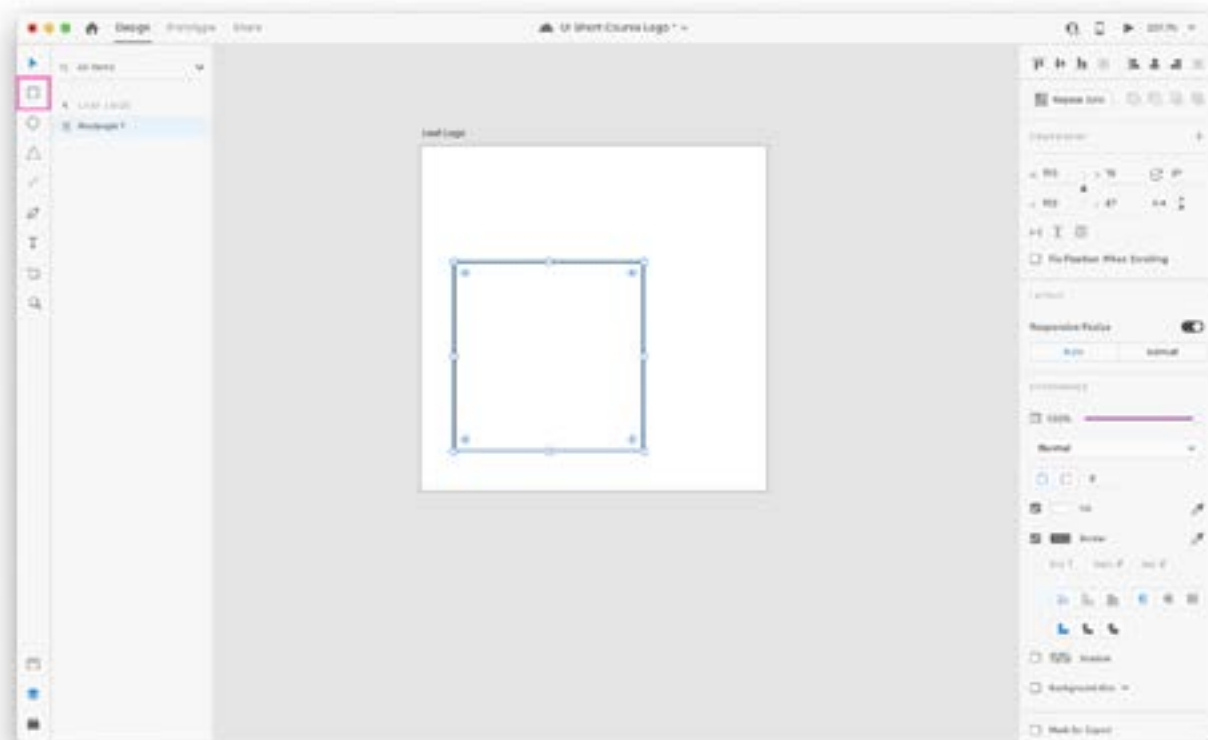


(រូបភាពTool ទាំងអស់ក្នុង Adobe XD)

Tool (ឧបករណ៍) គឺជាវិធីមួយដែលដំណើរការលើផ្ទាំងក្រណាត់ XD ។ នៅពេលណាដែលយើងដាក់លើឧបករណ៍ វានឹងបង្ហាញឈ្មោះ និងគ្រាប់ចុចផ្លូវកាត់របស់វា។ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាពឧបករណ៍ណាមួយ សូមចុចលើវា។ នៅក្នុងរូបភាពខាងលើ យើងអាចមើលឃើញបន្ទះឧបករណ៍ដែលបានផ្តល់ឱ្យជាប្រភេទចំហៀងនៃកន្លែងធ្វើការ។

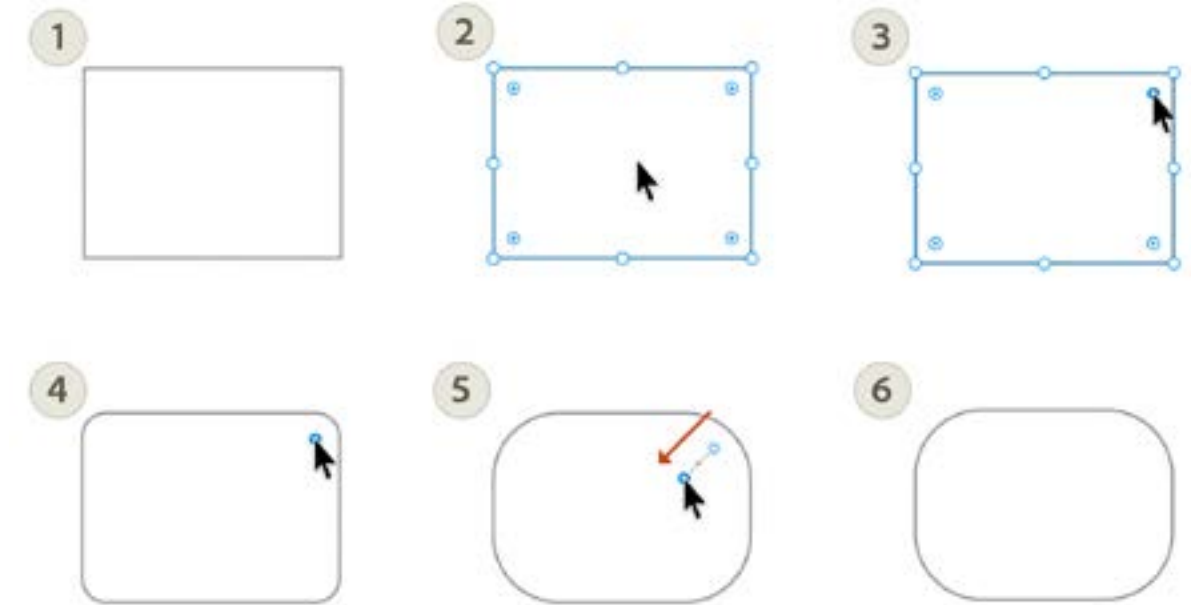
Rectangle Tool, Ellipse Tool , Polygon

ឧបករណ៍ចតុកោណត្រូវបានប្រើដើម្បីបង្កើតរាងចតុកោណកែង និងរាងការ៉េ។ យើងអាចបង្កើតទំហំផ្សេងគ្នានៃកាត ធុង និងប៊ូតុង ដោយប្រើឧបករណ៍ចតុកោណ។



(រូបភាព RectangleTool ក្នុង Adobe XD)

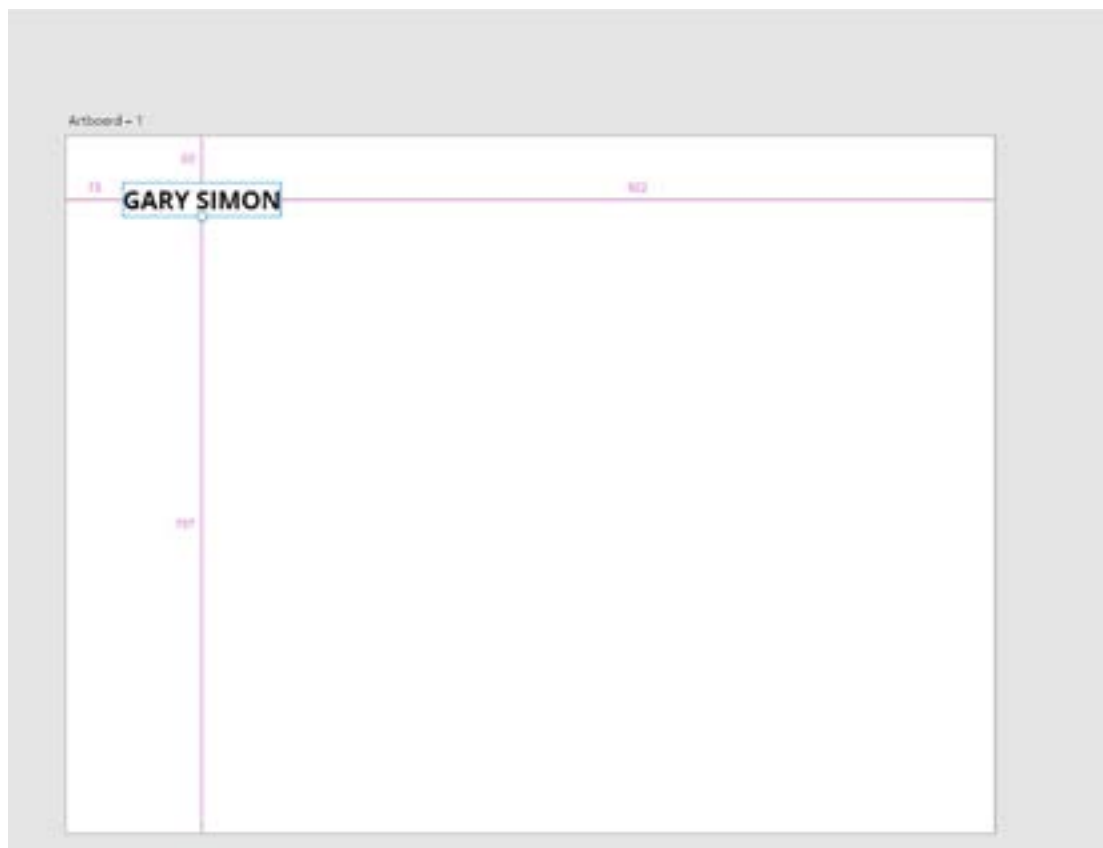
(រូបភាពRectangle Tool ទាំងអស់ក្នុង Adobe XD)



១. យកMose Selete លើRectagle Tool ចាប់ទាញអូសលើផ្ទាំងកិច្ចការ នឹងទទួលបានរាងចតុកោណកែង
២. យកMose Selete លើEllipse Tool ចាប់ទាញអូសលើផ្ទាំងកិច្ចការ នឹងទទួលបានរាងរង្វង់រឹមលីប
៣. យកMose Selete លើPolygon Tool ចាប់ទាញអូសលើផ្ទាំងកិច្ចការ នឹងទទួលបានរាងត្រីកោណ

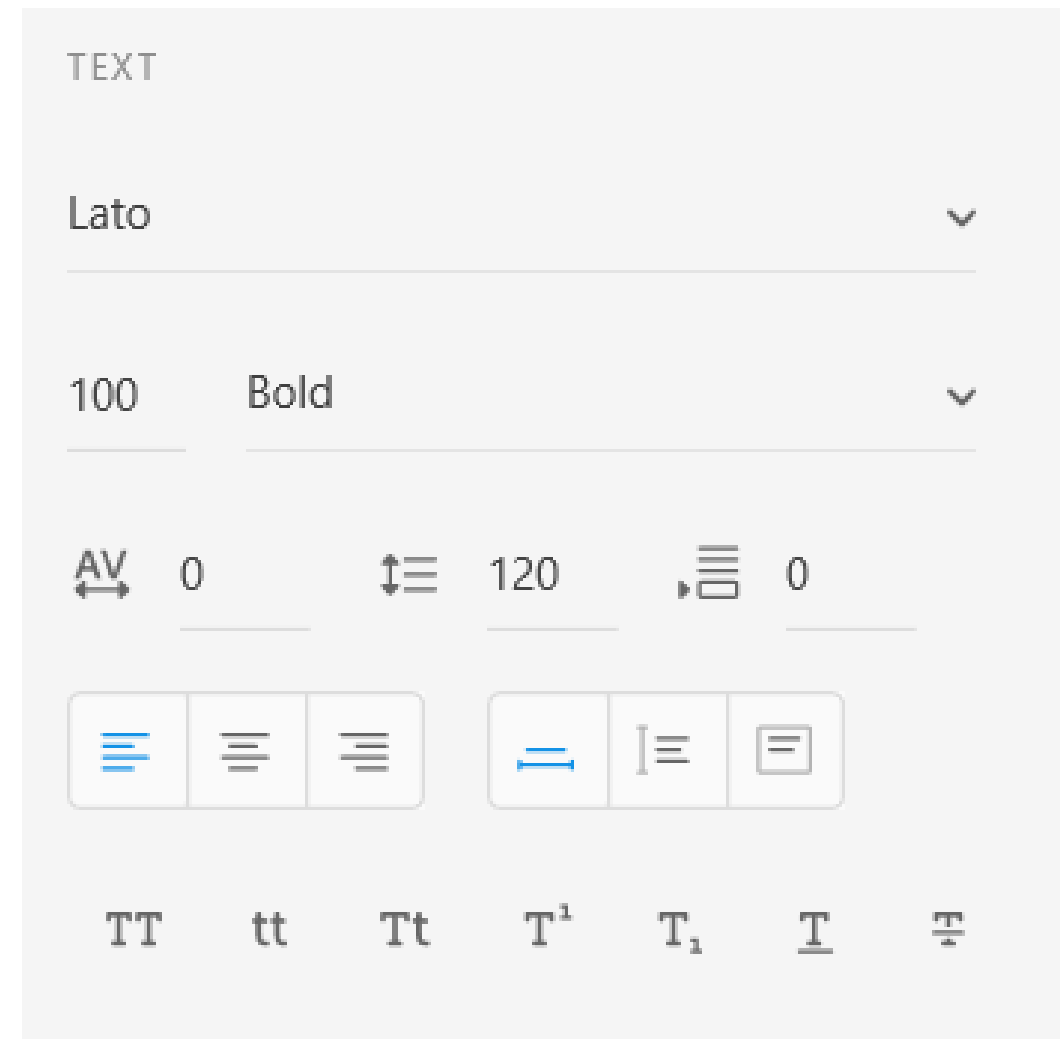
Text Tool on Adobe XD

ដើម្បីវាយអត្ថបទមួយចំនួននៅក្នុងផ្ទាំងគំនូរ XD របស់អ្នក សូម ជ្រើសរើសឧបករណ៍អត្ថបទពីធាតុឧបករណ៍ (ឬប្រើផ្លូវកាត់ T) ចុចលើ ទីតាំងនៃផ្ទាំងគំនូររបស់អ្នកដែលអ្នកចង់ឱ្យអត្ថបទចាប់ផ្តើម ហើយវាយ អត្ថបទដែលអ្នកចង់បាន។



(រូបភាព TextToo ក្នុង Adobe XD)

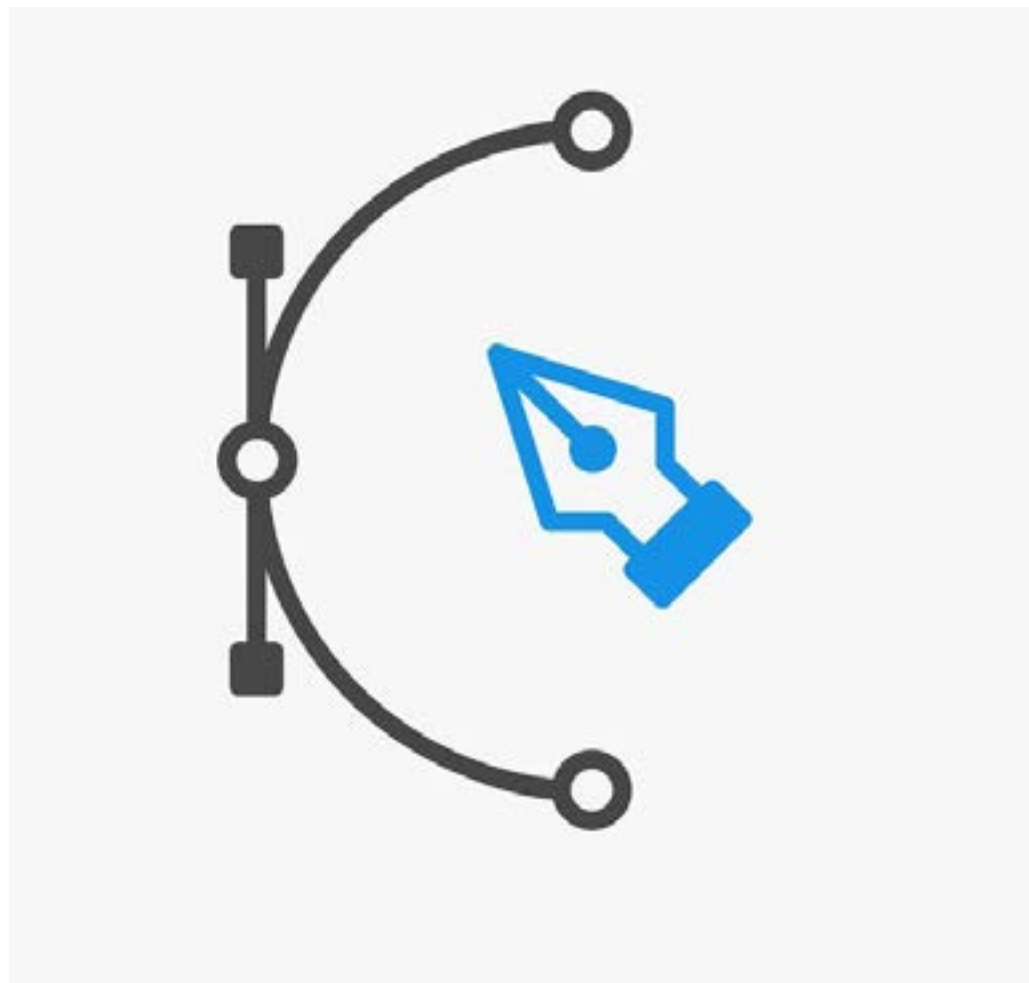
(រូបភាព TextToo ក្នុង Adobe XD)



រួមទាំងមានមុខងារសម្រាប់ កំណត់Font អក្សរ ទំហំ រំកិល ទៅឆ្វេង ទៅស្តាំ ទៅកណ្តាល ដាក់សម គម្លាតអក្សរតាម តម្រូវការផងដែរ

PenTool on Adobe XD

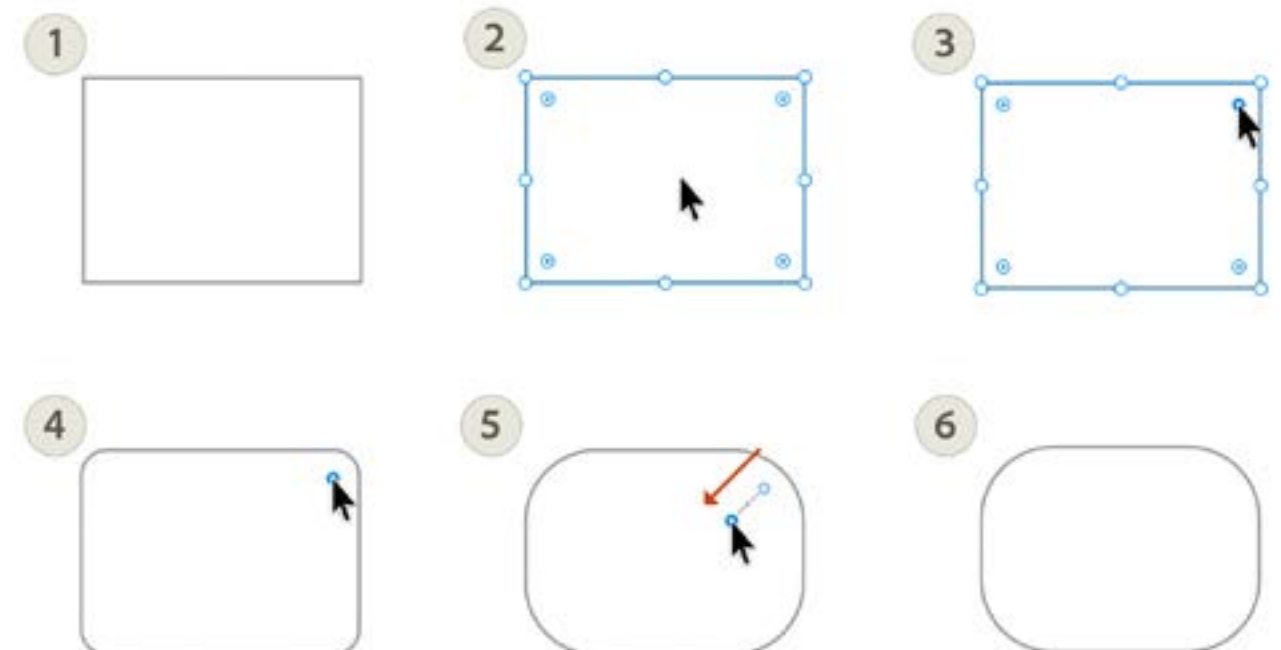
Pen Tool ជាវិធីមួយទៀតដើម្បីបង្កើតស្នាដៃសិល្បៈគឺប្រើ ឧបករណ៍ Pen នៅក្នុង Adobe XD ។ ជាមួយនឹងឧបករណ៍ Pen អ្នកអាចបង្កើតទម្រង់សេរី និងការងារសិល្បៈច្បាស់លាស់ ជាងមុន និងកែសម្រួលរូបរាងដែលមានស្រាប់។



(រូបភាព PenToo ក្នុង Adobe XD)

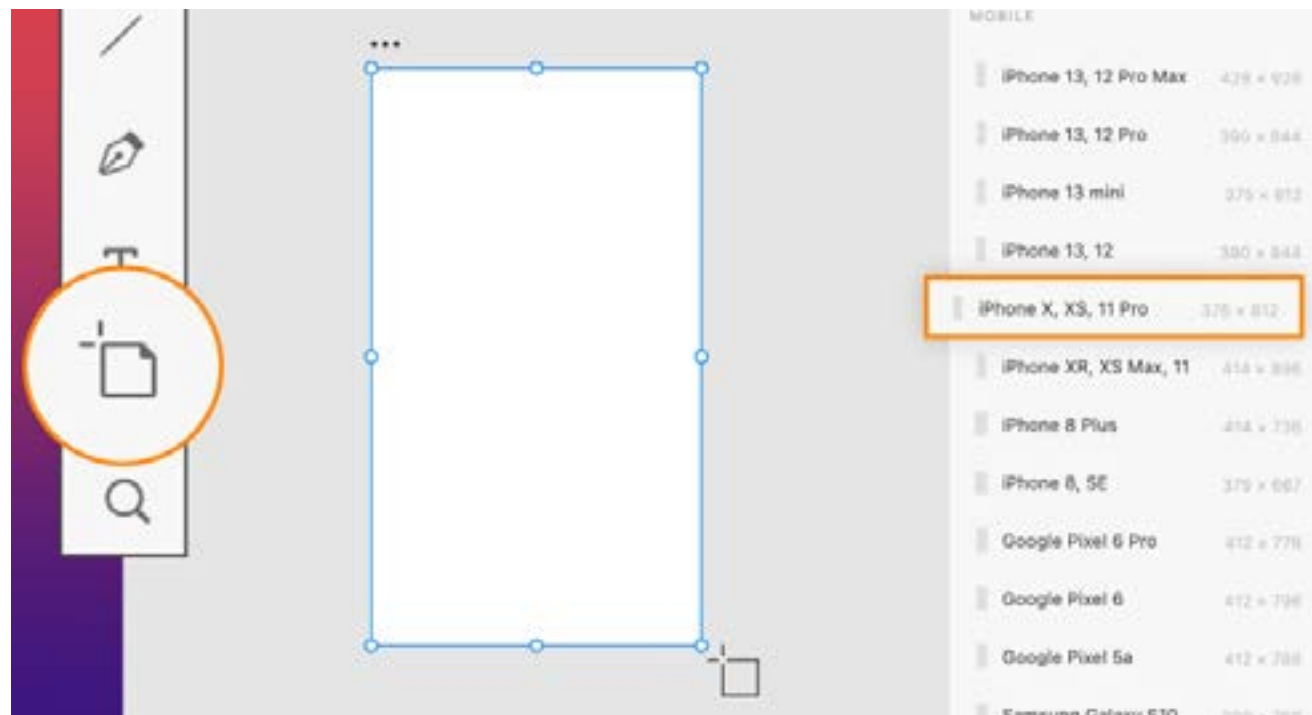
1. បង្កើតឯកសារថ្មី។
2. ជ្រើសរើស Pen Tool។
3. ចុចកណ្តុរខាងស្តាំដើម្បីបង្កើតរូបរាងនៅលើផ្ទាំងគំនូរបស់អ្នក។
4. អ្នកអាចបន្ថែមចំណុចជាច្រើនតាមដែលអ្នកចូលចិត្ត ហើយអាចបំប្លែងរូបរាងរបស់អ្នកដោយចុចខាងឆ្វេងលើចំណុចដំបូងដែលអ្នកបានបង្កើតឡើងវិញក្នុងជំហានទី 3។

(រូបភាព PenToo ក្នុង Adobe XD)



Artboard Tool on Adobe XD

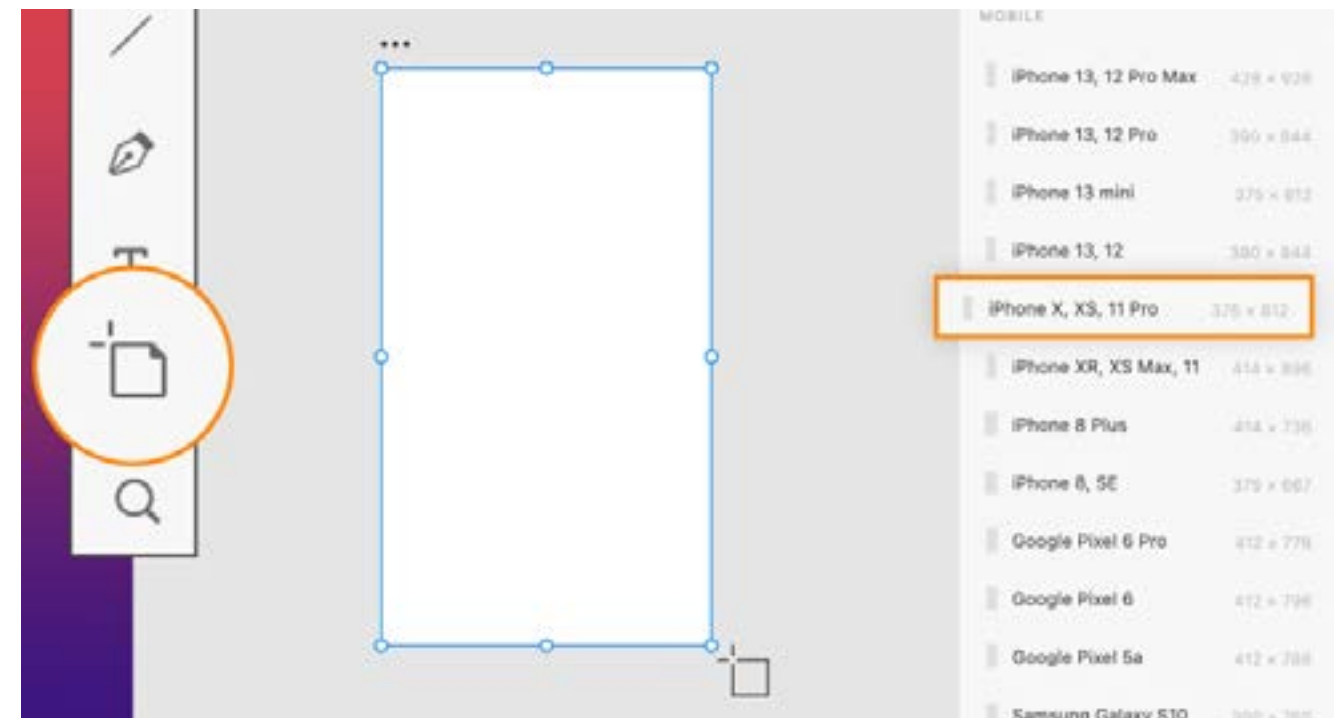
Artboard Tool ជាឆ្នាំងគំនូរតំណាងឱ្យអេក្រង់នៅក្នុងកម្មវិធីរបស់អ្នក ឬទំព័រនៅក្នុងគេហទំព័ររបស់អ្នក។ វាសម្រួលដំណើរការរចនា និងបង្កើតការរចនាអន្តរកម្មសម្រាប់ទំហំអេក្រង់ច្រើនក្នុងឯកសារតែមួយ។ ប្រើឆ្នាំងគំនូរដើម្បីបង្កើតគម្រោង XD របស់អ្នក។



(រូបភាពស្តីពីការបង្កើតឆ្នាំងការកិច្ចការថ្មី (Artboard) Adobe XD)

របៀបបង្កើត Artboards នៅក្នុង Adobe XD

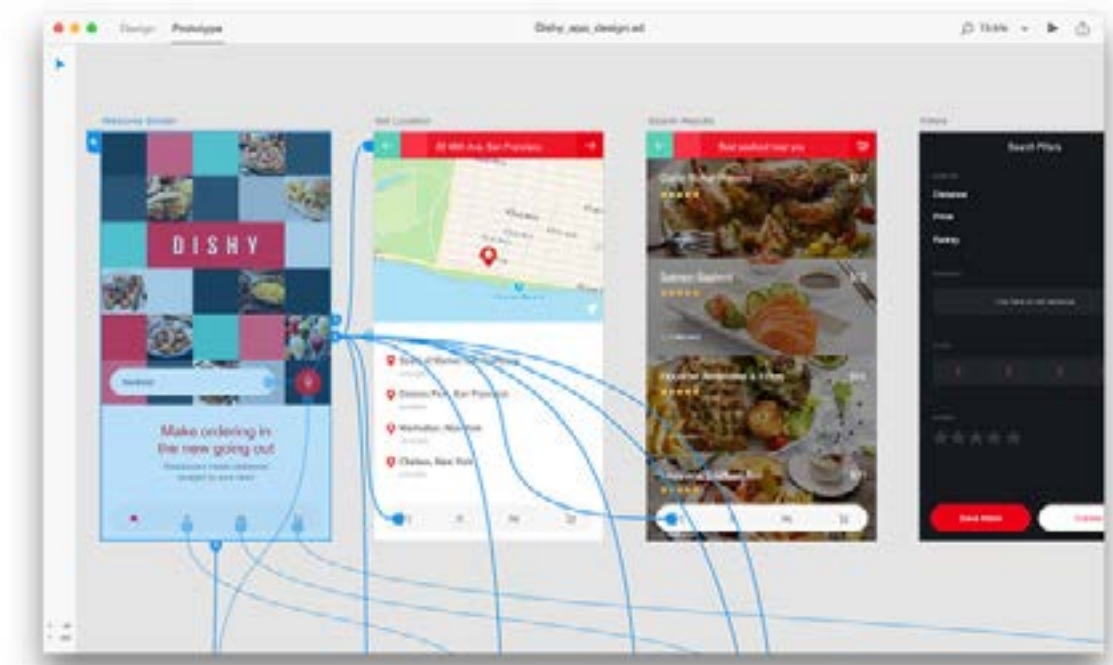
១. បើក ឬបង្កើតគម្រោង Adobe XD ថ្មី។
២. ជ្រើសរើសឧបករណ៍ Artboard ដោយជ្រើសរើសពីប្រអប់ឧបករណ៍ ឬចុចគ្រាប់ចុច A ។
៣. ជ្រើសរើសឆ្នាំងគំនូរពីម៉ឺនុយបញ្ជាចំហៀងខាងស្តាំ។ ឬចុចនៅក្នុងតំបន់ឆ្នាំងក្រណាត់ដើម្បីជ្រើសរើសឆ្នាំងគំនូរនៃទំហំ



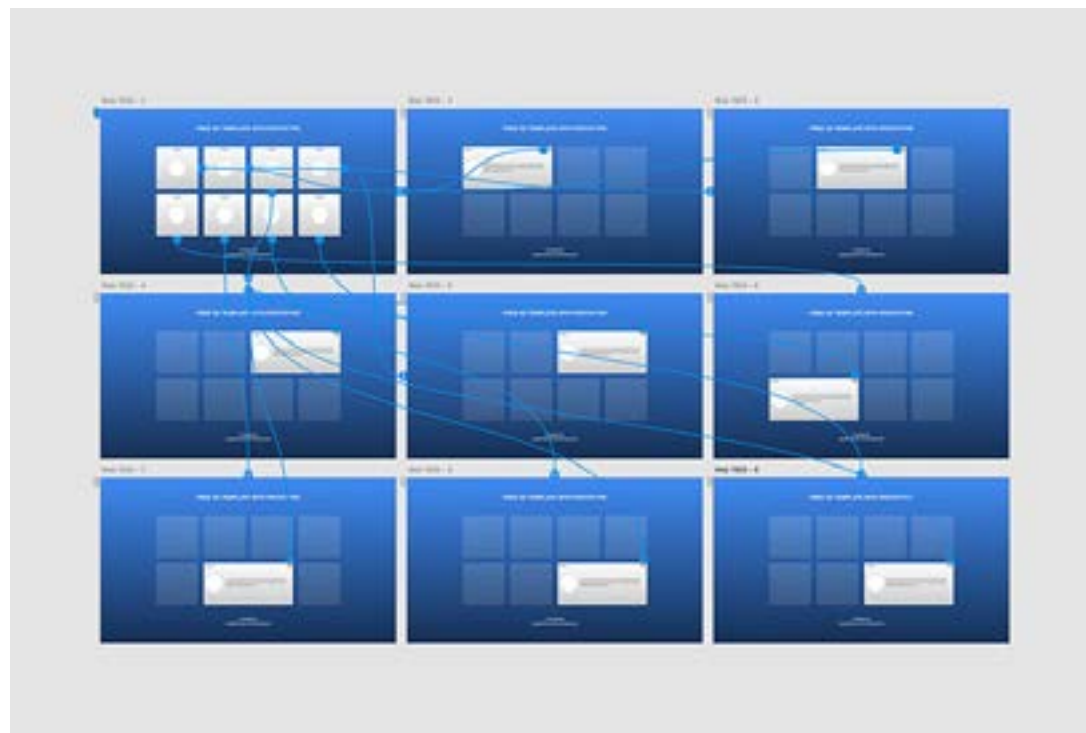
(រូបភាពស្តីពីការបង្កើតឆ្នាំងការកិច្ចការថ្មី (Artboard) Adobe XD)

អំពី Prototype Technique Adobe XD

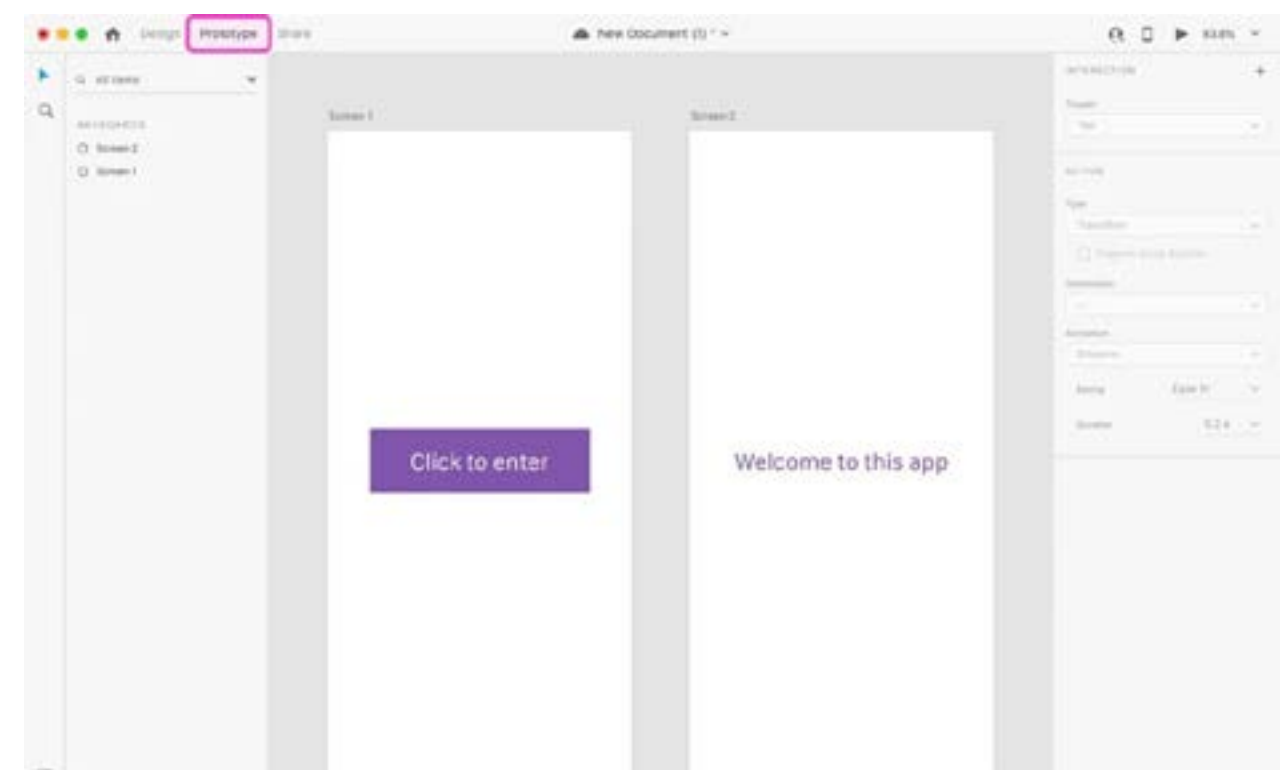
Prototypes គឺជាបទពិសោធន៍អន្តរកម្មដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយគ្មានកូដ ដើម្បីជួយសាកល្បងគំនិតមុនពេលចាប់ផ្តើម។ ជាមួយនឹងការបង្កើតគំរូ អ្នករចនាអាចស្វែងរកដំណោះស្រាយការរចនាជំនួសដោយកិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងអភិវឌ្ឍន៍សូន្យ។ ពួកគេក៏អាចសាកល្បងគំរូដើមរបស់ពួកគេលើអ្នកប្រើប្រាស់ពិតប្រាកដ ដើម្បីស្វែងរកបញ្ហាលទ្ធភាពប្រើប្រាស់ មុនពេលចេញផលិតផលចុងក្រោយ។



1. ដើម្បីបង្កើតគំរូដំបូង អ្នកត្រូវប្តូរទៅ Prototype Mode ដោយប្រើប៊ូតុងបិទបើកតូចនៅផ្នែកខាងលើខាងឆ្វេងនៃទំព័រ។ អ្នកនឹងសម្គាល់ឃើញថាបានឧបករណ៍ និងមុខងារដែលទាក់ទងនឹងការរចនាទាំងអស់មិនអាចចូលប្រើបានទៀតទេ។



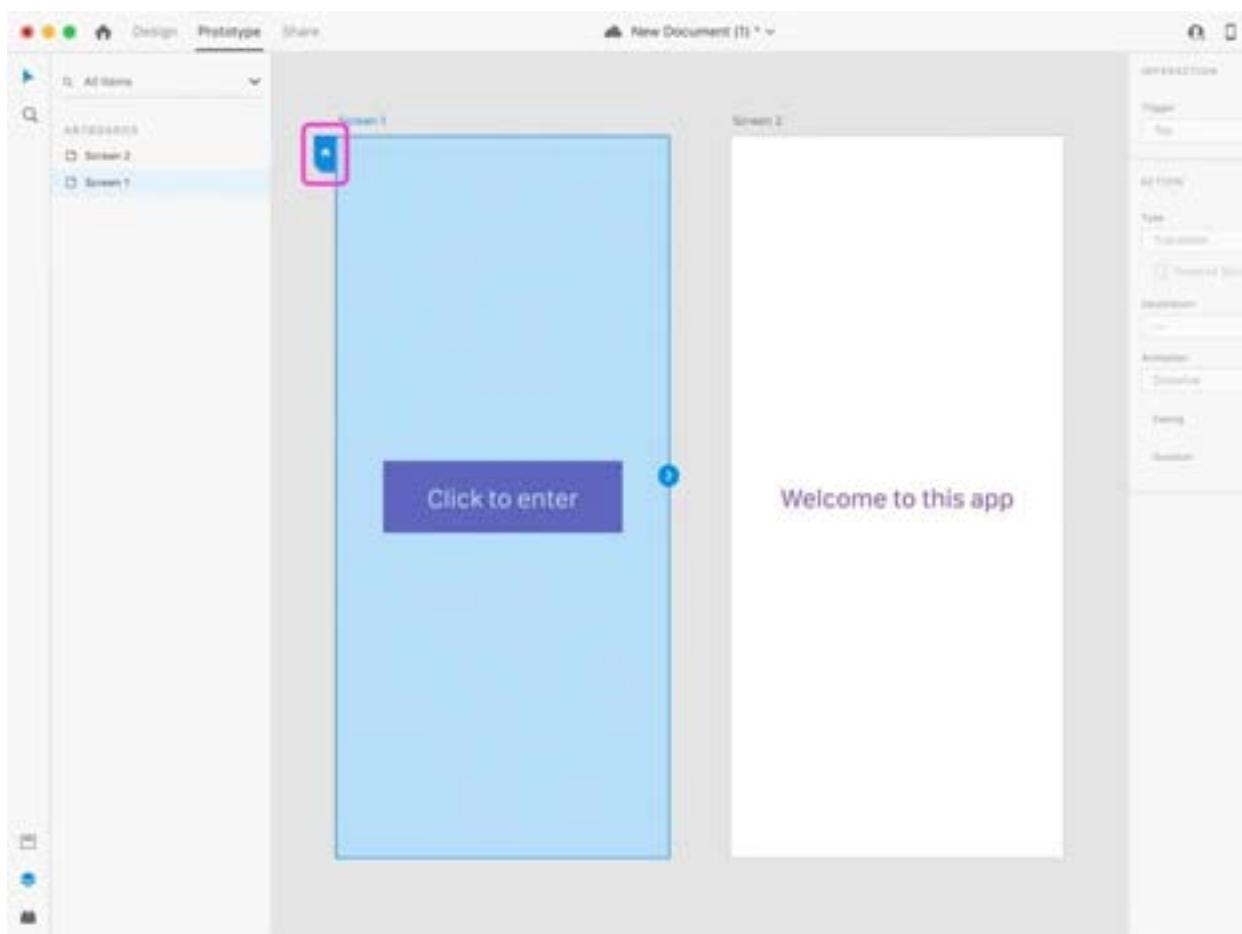
(រូបភាពស្តីពីការបង្កើតផ្ទាំងការបង្កើត Prototype Tecchnicale Adobe)



(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Prototype Tecchnicale Adobe XD)

2. ឥឡូវចុចលើឆ្នាំងគំនូរដែលអ្នកចង់ក្លាយជាផ្នែកមួយនៃគំរូរបស់អ្នក។ អ្នកនឹងសម្គាល់ឃើញថារូបតំណាងផ្ទះតូចមួយបង្ហាញឡើងនៅកំពូលឆ្វេងនៃឆ្នាំងគំនូររបស់អ្នក។

ប្រសិនបើអ្នកចង់ឱ្យអក្ខរក្រងនេះជាអក្ខរក្រងដំបូងនៃគំរូរបស់អ្នក ចុចលើរូបតំណាងផ្ទះ។ វានឹងប្រែជាពណ៌ខៀវ មានន័យថានេះនឹងក្លាយជាអក្ខរក្រងដើមរបស់អ្នក ដែលជាអក្ខរក្រងដំបូងដែលបង្ហាញនៅពេលគំរូត្រូវបានបើកដំណើរការ ឬចែករំលែក។

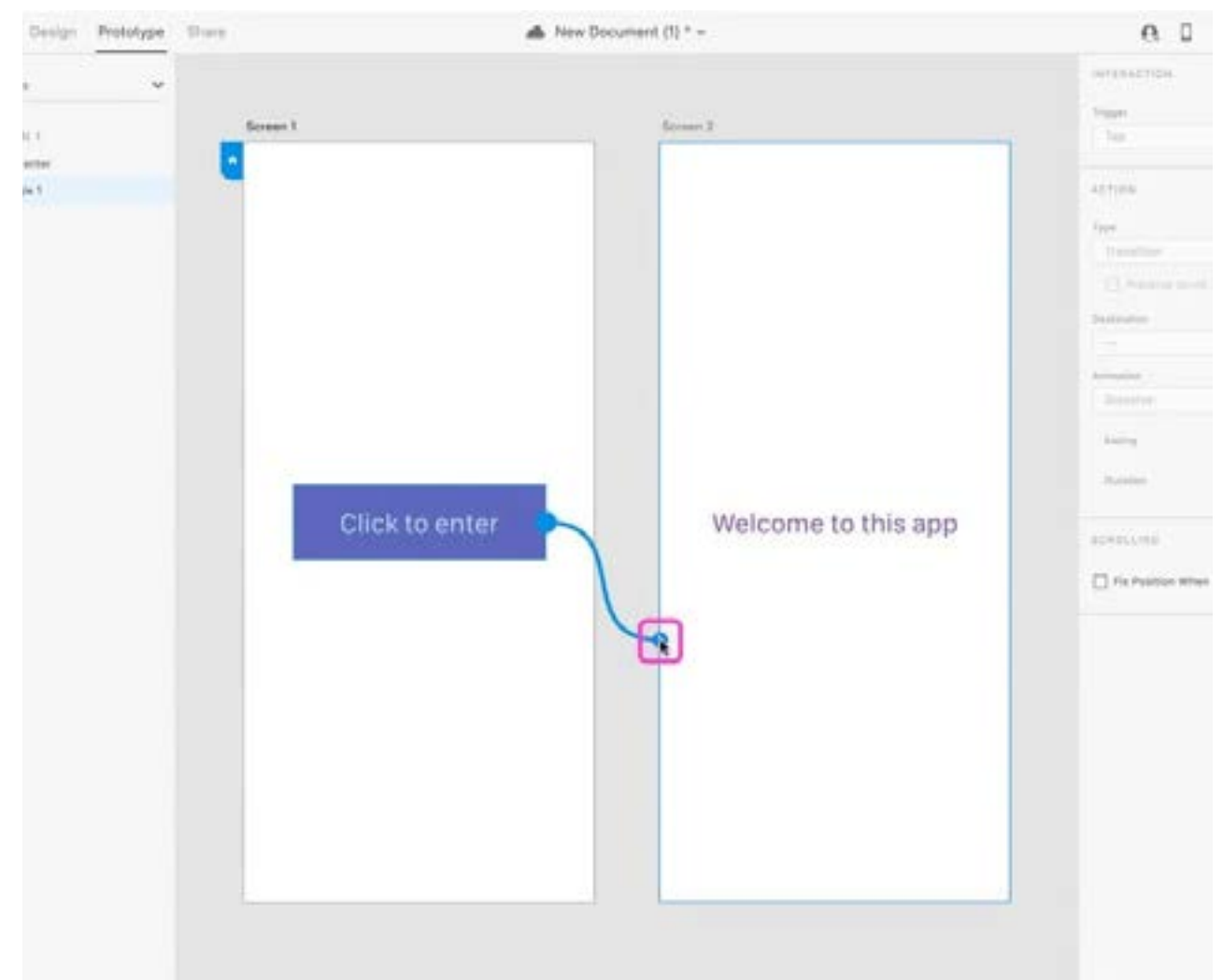


(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Prototype Tecchnicale Adobe XD)

3. ឥឡូវនេះ ចូរនិយាយថាអ្នកចង់ភ្ជាប់ប៊ូតុងនៅលើអក្ខរក្រងទីមួយទៅអក្ខរក្រងនៅជាប់វា ហើយបង្កើតអន្តរកម្មរវាងអ្នកទាំងពីរ។

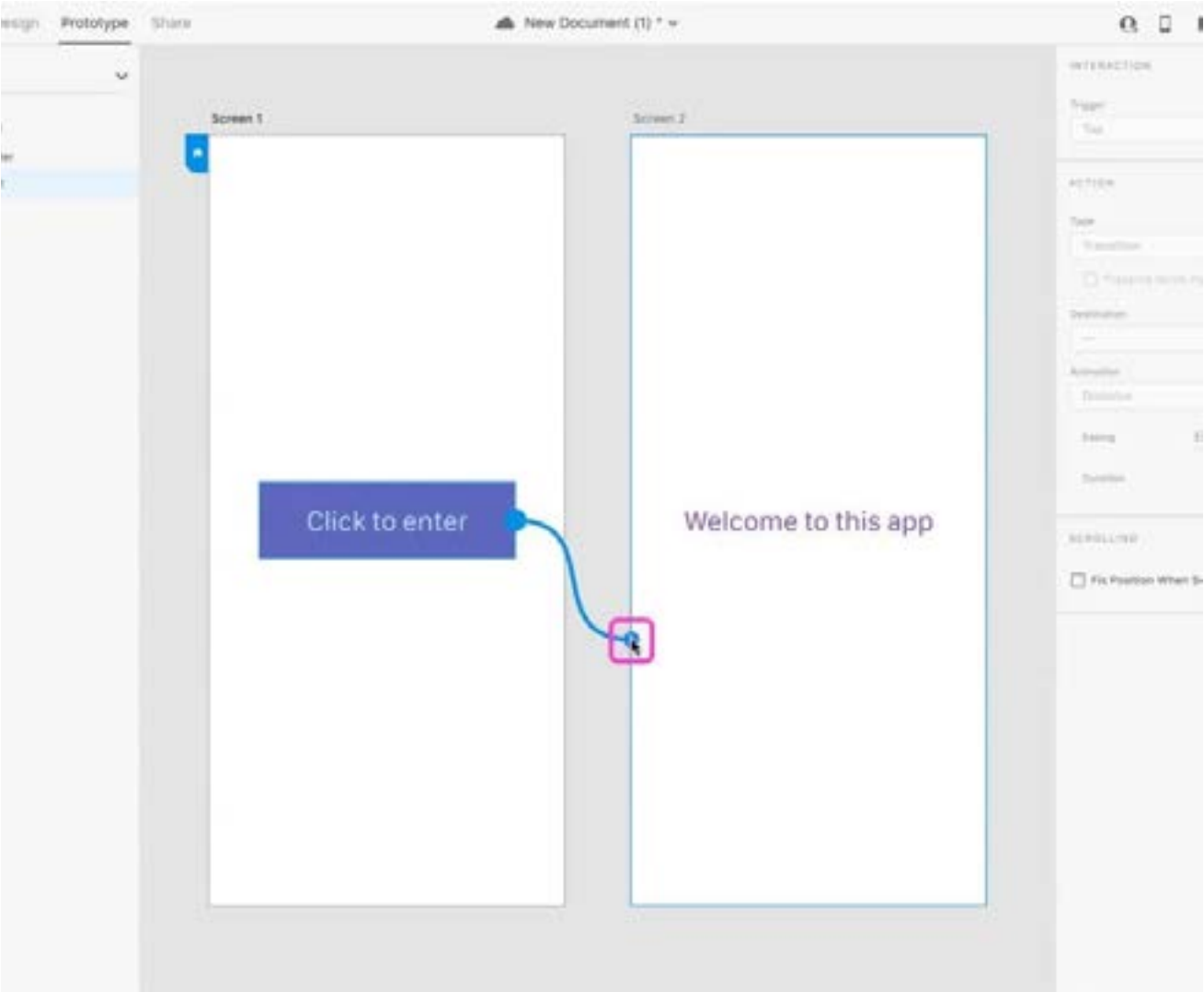
ជ្រើសរើសប៊ូតុងដោយចុចលើវាដោយផ្ទាល់នៅលើឆ្នាំងគំនូររបស់អ្នក ឬពីបន្ទះស្រទាប់នៅខាងឆ្វេង។ (ចំណាំ៖ ប្រសិនបើអ្នកប្រើប្រាស់អ្នកជាអ្នកប្រើប្រាស់ សូមប្រាកដថាអ្នកជ្រើសរើសក្រុមទាំងមូល ហើយមិនមែនគ្រាន់តែជាស្រទាប់នីមួយៗរបស់វានោះទេ)។

វត្ថុនឹងត្រូវបានបន្តិចជាពណ៌ខៀវ ហើយចំណុចទាញព្រួញតូចមួយនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅជ្រុងខាងស្តាំរបស់វា។



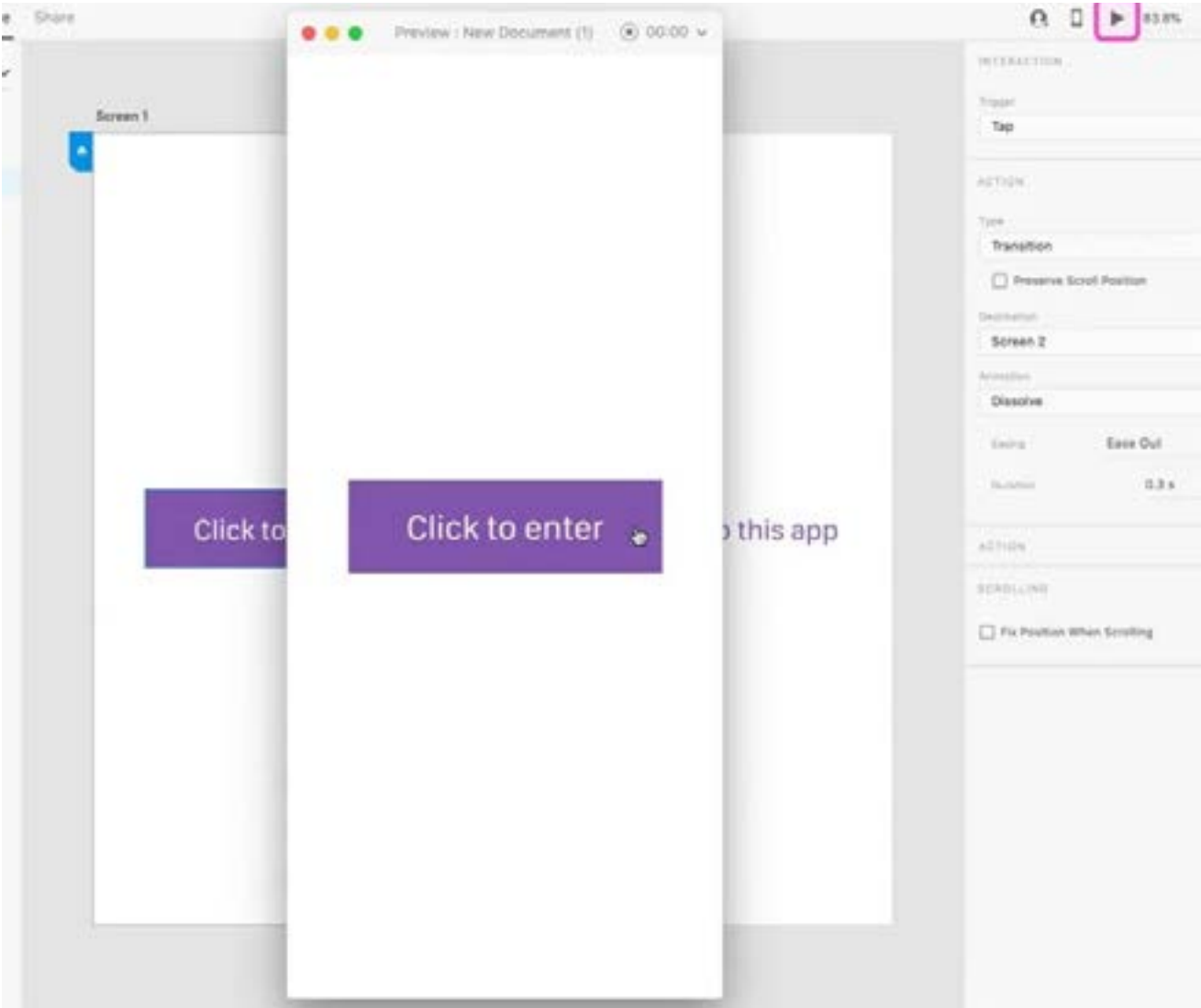
(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Prototype Tecchnicale Adobe XD)

4. យក Mouse ចាប់អូសទាញសញ្ញាប្រែប្រួល ដើម្បីភ្ជាប់ទៅ ផ្ទាំង Artboard ដែលចង់ភ្ជាប់ទៅ



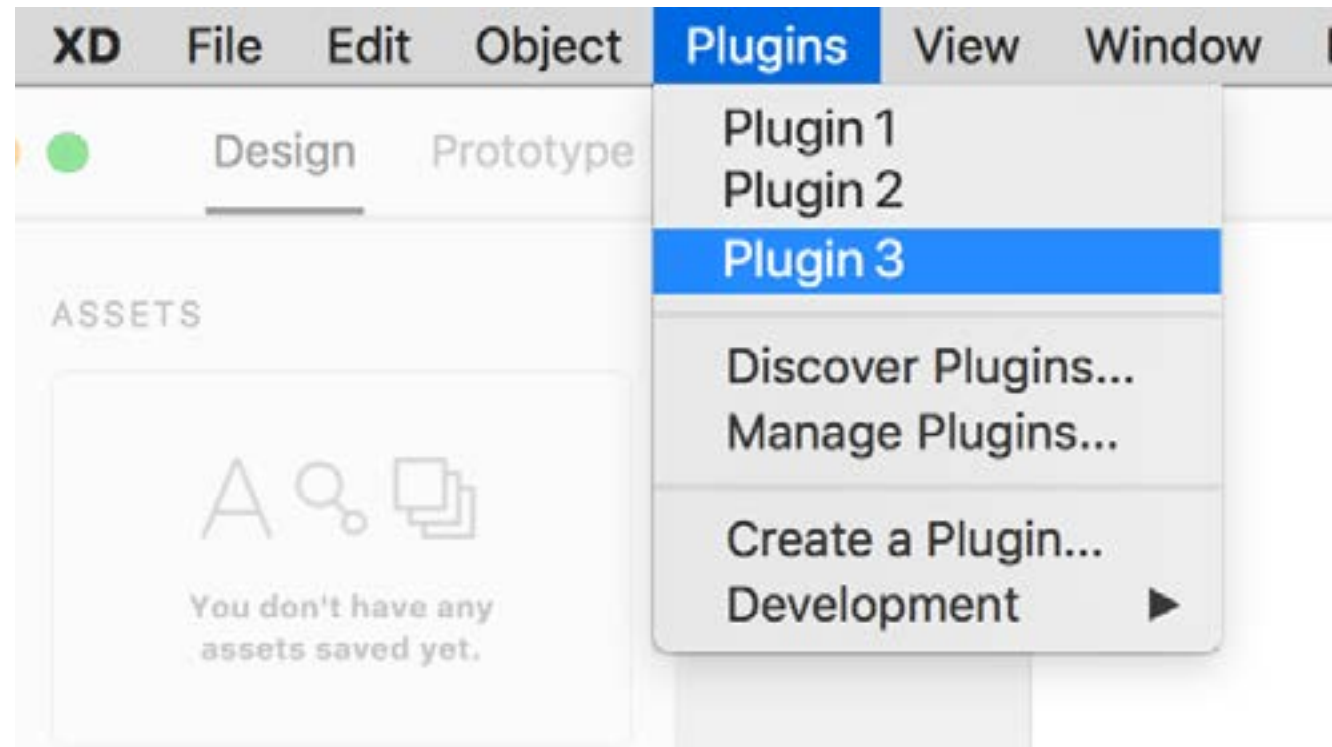
(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Prototype Tecchnicale Adobe XD)

អ្នកអាចមើលគំរូ XD ដែលអ្នកទើបតែបង្កើតបានដោយចុចលើ រូបតំណាង “លេង” នៅផ្នែកខាងលើខាងស្តាំនៃអក្រង់។ បង្អួចមើលជាមុននឹងលេចឡើង ហើយផ្ទាំងគំនូរដែលបានជ្រើសរើស បច្ចុប្បន្ននឹងត្រូវបានបង្ហាញ។ ឥឡូវនេះ អ្នកអាចចុចលើវត្ថុដែលអ្នក បានភ្ជាប់ ហើយរុករកតាមគំរូរបស់អ្នក។



(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Prototype Tecchnicale Adobe XD)

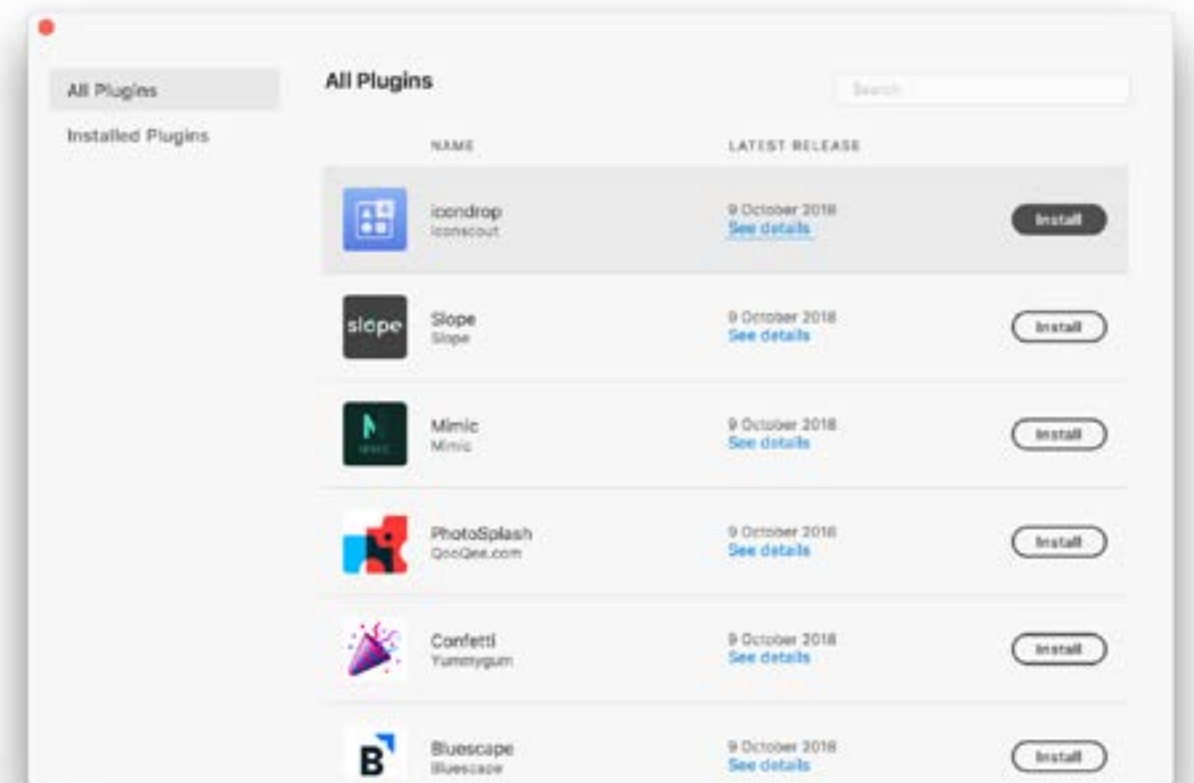
អំពី Plugin On Adobe XD



(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Plugin Adobe XD)

Plugin On Adobe XD មានលក្ខណៈពិសេសរបស់កម្មវិធីជំនួយ និងការរួមបញ្ចូលកម្មវិធីពី Adobe និងអ្នកអភិវឌ្ឍន៍ភាគីទីបី ដែលបង្កើនដំណើរការចង្វាក់របស់អ្នកដោយស្វ័យប្រវត្តិកម្មការងារស្មុគស្មាញ និងធ្វើម្តងទៀត និងបើកការរួមបញ្ចូលស៊ីជម្រៅជាមួយឧបករណ៍ និងសេវាកម្មខាងក្រៅ។

១. ទាញយកកម្មវិធី Creative Cloud desktop ។
២. ចូលទៅកាន់ផ្ទាំង Stock & Marketplace ហើយបន្ទាប់មកជ្រើសរើសកម្មវិធីជំនួយ។ ...
៣. ស្វែងរកកម្មវិធីជំនួយរបស់អ្នក។
៤. នៅពេលអ្នករកឃើញកម្មវិធីជំនួយដែលអ្នកចង់ដំឡើង សូមជ្រើសរើស Get ឬស្វែងយល់បន្ថែម។ ...
៥. អនុវត្តតាមការណែនាំនៅលើអេក្រង់ ដើម្បីបញ្ចប់ការដំឡើង។



(រូបភាពស្តីពីការប្រើប្រាស់ Plugin Adobe XD)

អនុវត្តន៍លំហាត់គំរូ១

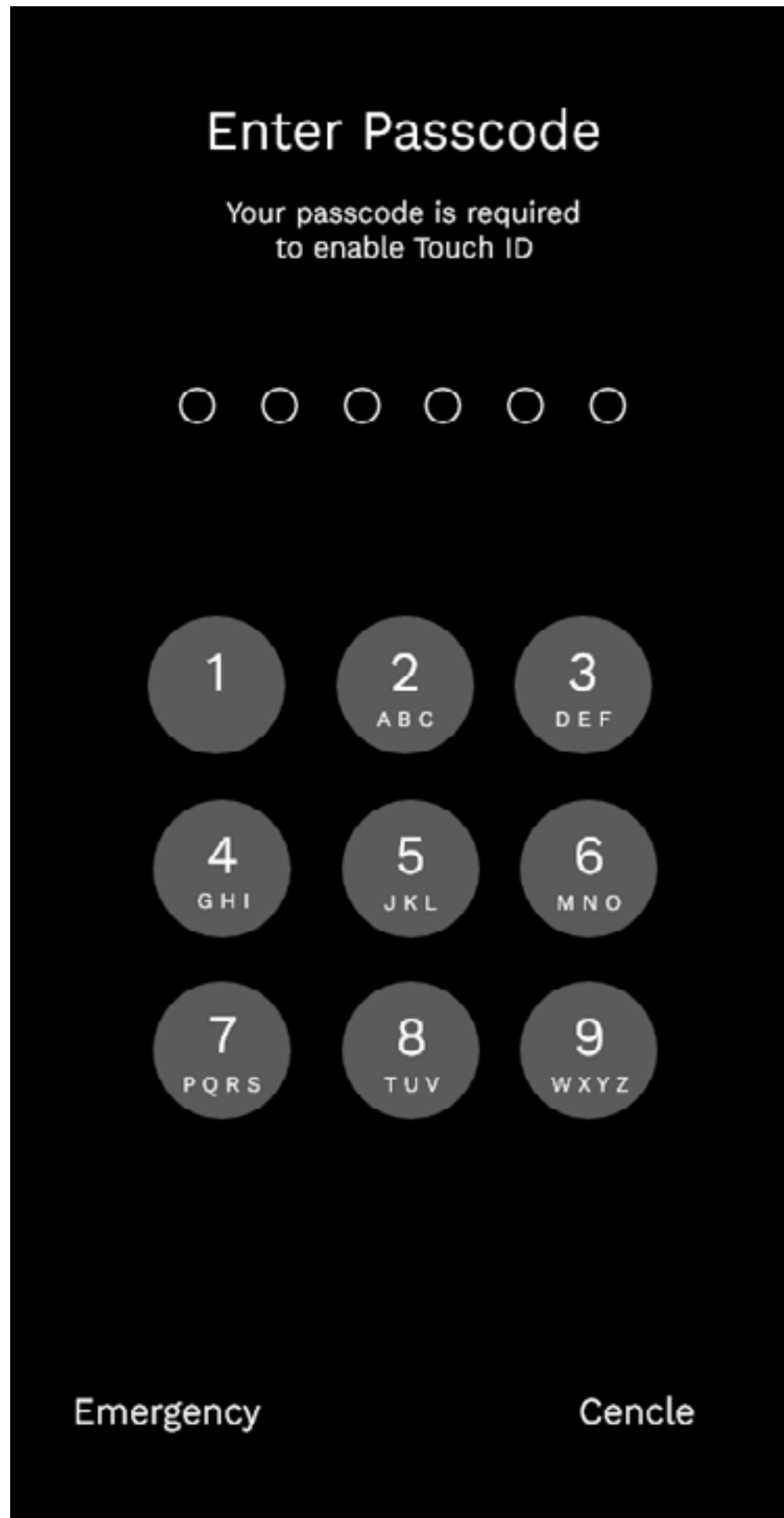
ចូរប្រើកម្មវិធី Adobe XD អនុវត្តន៍នូវផ្ទាំង Lock Screen និងផ្ទាំង Home Screen ទូរស័ព្ទដៃ?

ការដាក់រូបភាព អក្សរ នៅលើ Artboard

១. បង្កើតសន្លឹកកិច្ចការថ្មី
២. ប្រើRectangle Tool គូសតាមទំហំ រូបរាង Artboard ដែលបាន ជ្រើសរើស
៣. Copy រូបភាពដែលត្រូវយកមកប្រើ
៤. ចុចMouseស្តាំ Rectangle ដែលបានគូស ជ្រើសយកពាក្យ Past Appearance ដើម្បីPast រូបភាពដែលបាន Copy បញ្ចូលក្នុងRectangle ដែលបានគូស
៥. ជ្រើសរើសយក Text Tool មកដើម្បីប្រើសម្រាប់សរសេរអក្សរ (ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំ និង ម៉ោង) ពីលើរូបភាពដែលបានដាក់បញ្ចូលរួចនោះ



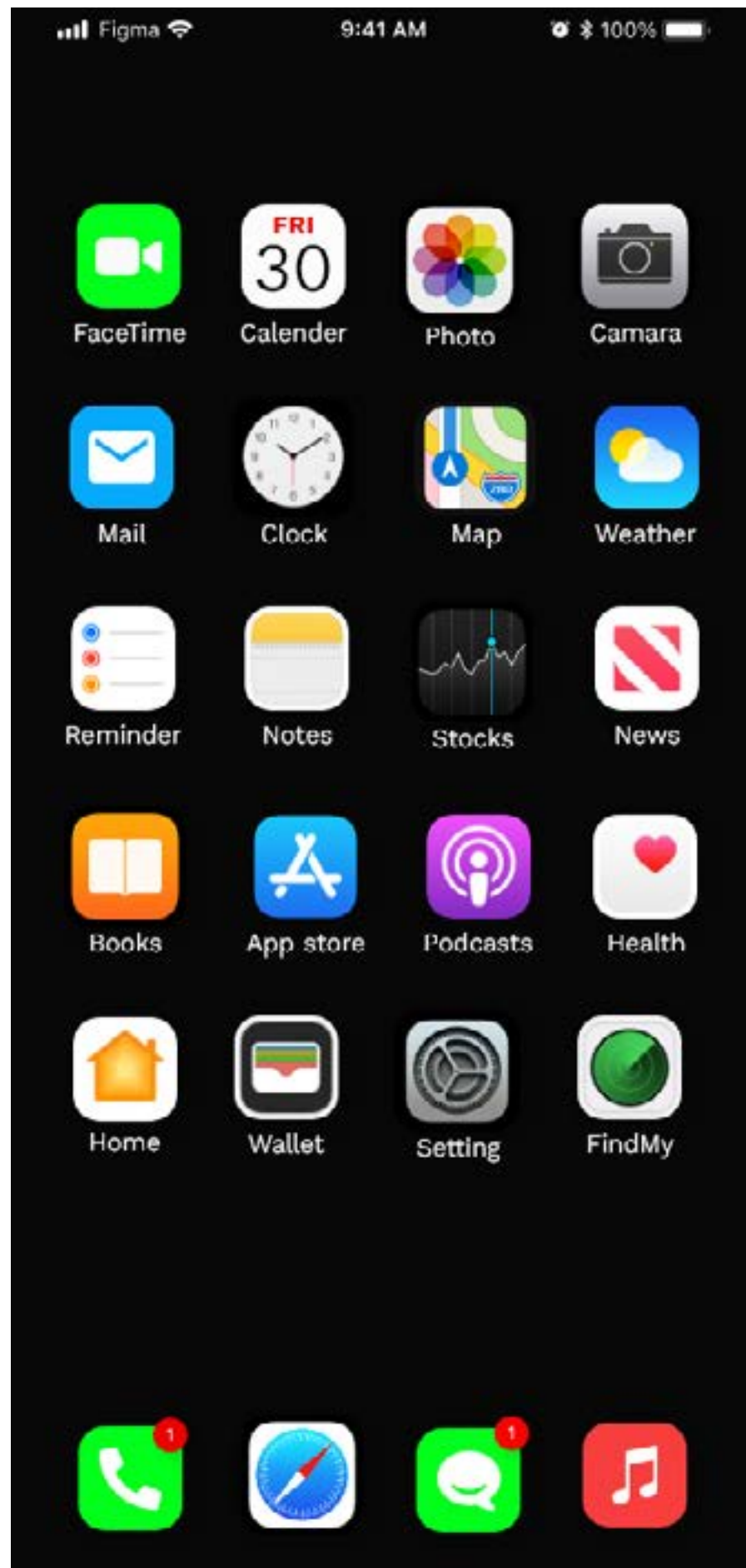
(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកកិច្ចការទី១ លំហាត់គំរូទី១ Adobe XD)



(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី២ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី១ Adobe XD)

ប្រើប្រាស់ Rectangle និង ការសរសេរអក្សរ

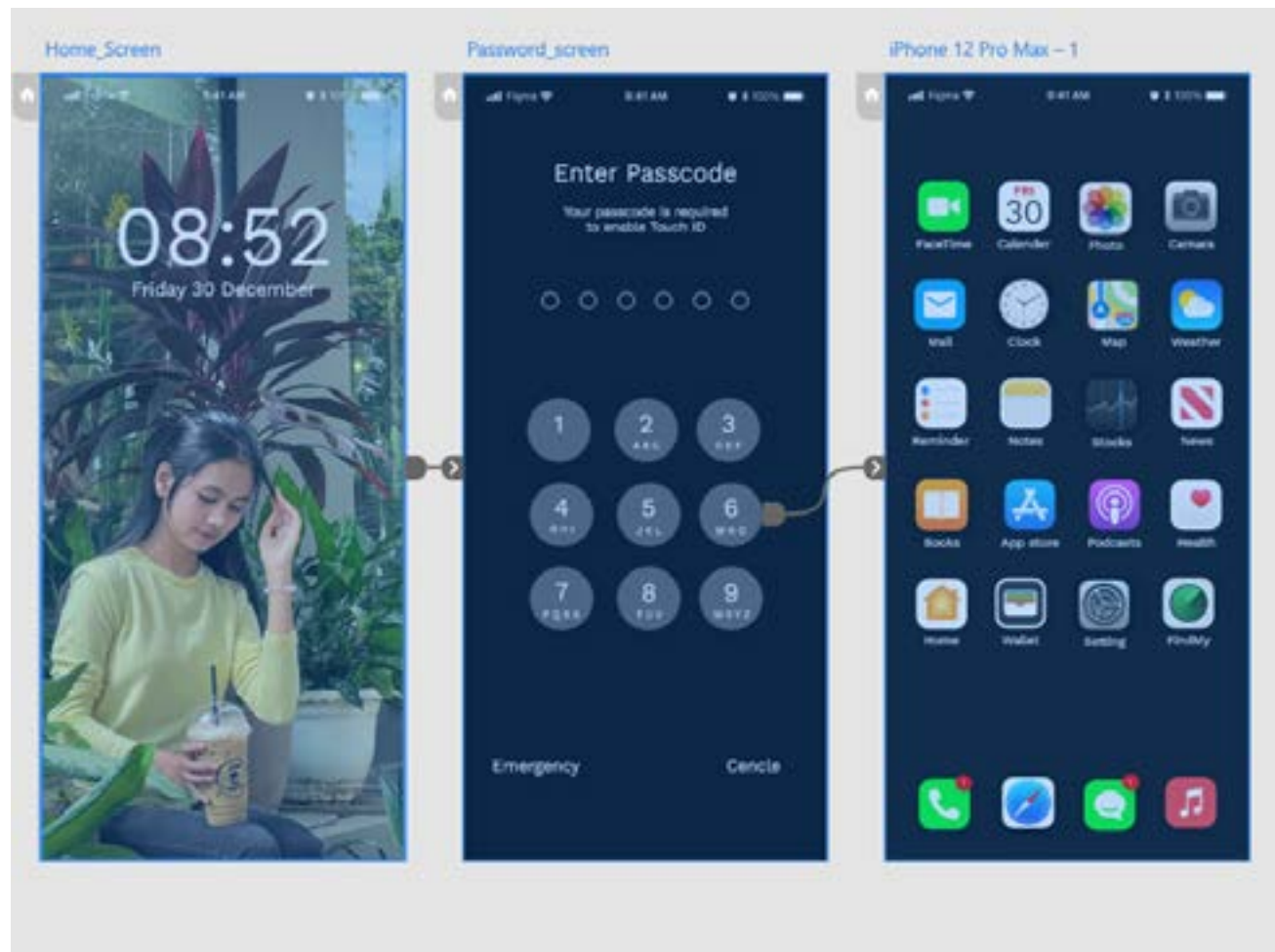
១. បង្កើតសន្លឹកកិច្ចការថ្មី
២. ជ្រើសរើសយក Text Tool មកដើម្បីប្រើសម្រាប់សរសេរអក្សរ ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងផ្ទាំង Lock Screen (អក្សរ លេខ)
៣. ប្រើប្រាស់ Rectangle Tool គូសអោយចេញជា រូបរាងផ្ទាំង Keyboard និងដាក់អក្សរបញ្ចូលលើ Shap ដែលបានគូសរួច
៤. ចុច Shift និង Text អោយជាប់ ប្រើ Align តម្រឹម (ឆ្វេង ស្តាំ កណ្តាល) ដើម្បីអោយអក្សរស្ថិតនៅចំកណ្តាល Shap ដែលបានគូស



(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី២ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី១ Adobe XD)

ប្រើប្រាស់ Rectangle និង ការសរសេរអក្សរនិងការ បញ្ចូលរូបភាព

១. បង្កើតសន្លឹកកិច្ចការថ្មី
២. Copy រូបភាពដែលត្រូវយកមកប្រើ
៣. ប្រើប្រាស់ Rectangle Tool គូសអោយចេញជា រូបរាង App (ដូចរូប) និងដាក់បញ្ចូលរូបលើ Shap ដែលបានគូសរួច
៤. ចុច Mouse ស្តាំលើ Shap ដែលបានគូស ជ្រើសយកពាក្យ Past Appearance ដើម្បី Past រូបភាពដែលបាន Copy បញ្ចូលក្នុង Rectangle ដែលបានគូស
៥. ជ្រើសយក Text Tool មកដើម្បីប្រើសម្រាប់សរសេរអក្សរ សំគាល់ឈ្មោះ App នៅក្នុង Homescreeen
៥. ចុច Shift លើ Shap និង Text អោយជាប់ ប្រើ Align តម្រឹម (ឆ្វេង ស្តាំ កណ្តាល) ដើម្បីអោយអក្សរស្ថិតនៅចំកណ្តាល Shap ដែលបានគូស



(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី២ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី១ Adobe XD)

ការប្រើប្រាស់នូវPrototype ក្នុងកិច្ចការ

១. ចុចលើពាក្យPrototype នោះវានឹងចេញកូនគំនូសប្រែប្រួលតូចមួយនៅលើផ្ទាំងកិច្ចការទី១ (ផ្ទាំង Lockscreen)
២. ចុចលើកូនគំនូសប្រែប្រួលតូចនោះហើយហើយចាប់អ្វីមួយកំនូសប្រែប្រួលពីផ្ទាំងទី១(Lock screen) ភ្ជាប់ទៅផ្ទាំងទី២ (Password)
៣. ចុចលើកូនគំនូសប្រែប្រួលតូចនោះហើយហើយចាប់អ្វីមួយកំនូសប្រែប្រួលពីផ្ទាំងទី២(Password) ភ្ជាប់ទៅផ្ទាំងទី៣ (Home Screen)
- ៤ . ចុចបើកមើលលទ្ធផល យកMouse Click លើផ្ទាំងកិច្ចការទី១(Lock Screen) នោះវានឹងបង្ហាញផ្ទាំងទី២(Password) យកMouse Click លើផ្ទាំងទី២នោះវានឹងបង្ហាញនូវផ្ទាំងHome Screen ចុងក្រោយ

អនុវត្តន៍លំហាត់គំរូ២

ចូរប្រើកម្មវិធី Adobe XD អនុវត្តន៍បង្កើតនូវ App សម្រាប់ស្តុកទុក
នូវ Product សម្រាប់អតិថិជនឆែកមើល Product និង
ការបញ្ជាទិញពីអតិថិជន រួមទាំងអាចបន្តចុះឈ្មោះបង្កើតជា
គណនី ផ្ទាល់ខ្លួនសម្រាប់ប្រើប្រាស់ និងធ្វើ ការកម្រងបញ្ជាទិញ
Product ។

ចំពោះផ្ទាំងកិច្ចការទី១

ជាផ្ទាំងសម្រាប់អោយ User ធ្វើការបង្កើតគណនីផ្ទាល់ខ្លួន
សម្រាប់ចូលទៅមើល Product ដែលមាននៅក្នុង App សម្រាប់
បញ្ជាទិញនិងដាក់កម្រង។

ហើយ User ក៏អាចធ្វើការចុះឈ្មោះតាម គណនី Goggle
Facebook, Instagram ដែលមានស្រាប់។



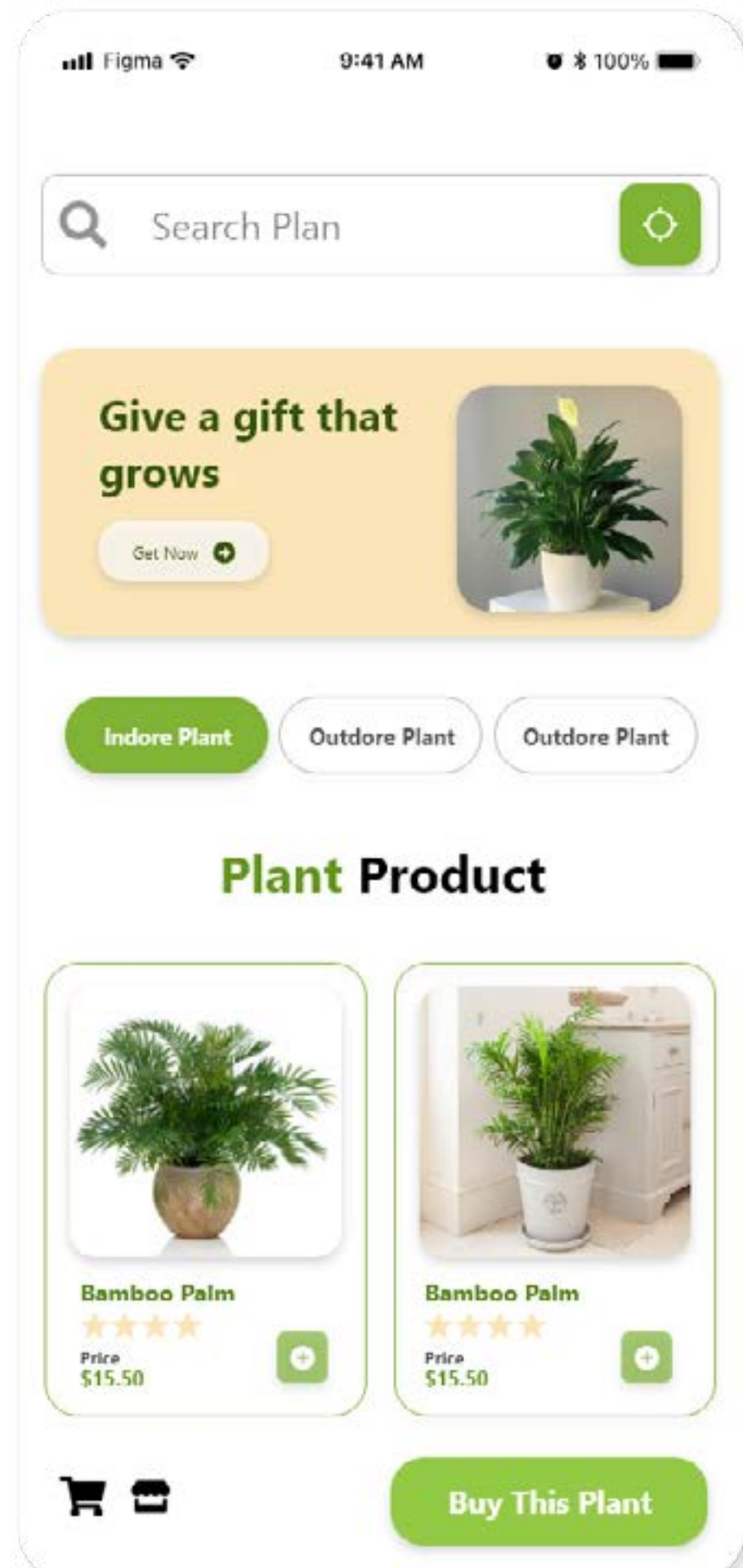
(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី១ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី២ Adobe XD)



(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី១ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី២ Adobe XD)

ការដាក់រូបភាព អក្សរ ចាក់ពណ៌ និងការប្រើប្រាស់ Plugin នៅលើ Artboard

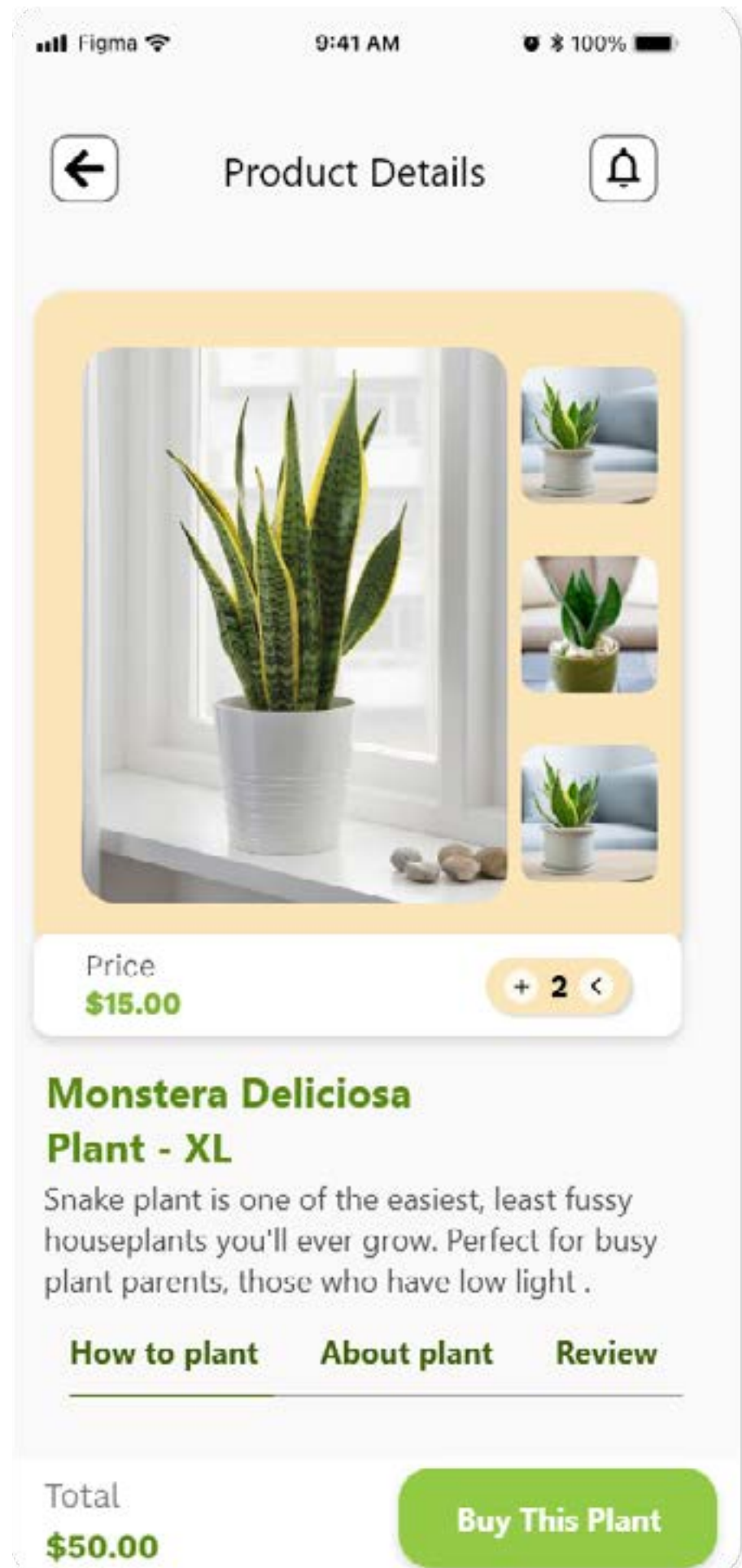
១. បង្កើតសន្លឹកកិច្ចការថ្មី
២. ប្រើRectangle Tool គូសតាមទំហំ រូបរាង Artboard ដែលបានជ្រើសរើស
៣. នៅលើRectangle Tool ដែលបានគូសរួច សូមប្រើប្រាស់ Difference Radius ដើម្បីអោយ Shap ដែលបានគូសរួចមានគែមជ្រុងរាងមូលបន្តិច
៤. បន្ទាប់ពីគូស Shap រួចយកMouse Click លើ Shap ដែលបានគូសរួច ជ្រើសរើស យកពាក្យ (Fill) ដើម្បីចូលទៅផ្ទាំងពណ៌ជាច្រើនដែលអ្នកត្រូវការ
៥. Copy រូបភាពដែលត្រូវយកមកប្រើ
៦. ចុចMouseស្តាំ Rectangle ដែលបានគូស ជ្រើសយកពាក្យ Past Appearance ដើម្បីPast រូបភាពដែលបាន Copy បញ្ចូលក្នុងRectangle ដែលបានគូស
៧. ជ្រើសរើសយក Text Tool មកដើម្បីប្រើសម្រាប់សរសេរអក្សរ (ឈ្មោះ App) ពីលើរូបភាពដែលបានដាក់បញ្ចូលរួចនោះ



(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី២ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី២ Adobe XD)

ផ្ទាំងArtboard ទី២សម្រាប់អោយ User ចូលមើល Productដែលមានស្រាប់ក្នុង Stock

១. បង្កើតសន្លឹកកិច្ចការថ្មី
២. ប្រើRectangle Tool គូសតាមទំហំ រូបរាង Artboard ដែលបាន ជ្រើសរើស
៣. នៅលើRectangle Tool ដែលបានគូសរួច សូមប្រើប្រាស់ Difference Radius ដើម្បីអោយ Shap ដែលបានគូសរួច មានគែមជ្រុងរាងមូលបន្តិច
៤. Copy រូបភាពដែលត្រូវយកមកប្រើ
៥. បន្ទាប់ពីគូស Shap រួចយកMouse Click លើ Shap ដែលបានគូសរួច ជ្រើសរើស យកពាក្យ (Border) ដើម្បីចូលទៅ ផ្ទាំងពណ៌ជាច្រើនដែលអ្នកត្រូវការ សម្រាប់ដាក់ជាសូមជុំវិញរូបភាព
៥. ចុចMouseស្តាំ Rectangle ដែលបានគូស ជ្រើសយកពាក្យ Past Appearance ដើម្បីPast រូបភាពដែលបាន Copy បញ្ចូលក្នុងRectangle ដែលបានគូស
៦. ជ្រើសរើសយក Text Tool មកដើម្បីប្រើសម្រាប់សរសេរអក្សរ (ឈ្មោះ App) ពីលើរូបភាពដែលបានដាក់បញ្ចូលរួចនោះ
៧. ប្រើប្រាស់នូវ Plugin ហើយធ្វើការទាញយក Icon មួយចំនួន មកប្រើប្រាស់លើផ្ទាំងកិច្ចការ (Cart,Shop)



(រូបភាពផ្ទាំងសន្លឹកទី៣ កិច្ចការលំហាត់គំរូទី២ Adobe XD)

ផ្ទាំងArtboard ទី៣សម្រាប់អោយ User ចូលមើល តម្លៃរបស់Productនិងការបញ្ជាទិញ

១. បង្កើតសន្លឹកកិច្ចការថ្មី
២. ប្រើRectangle Tool គូសតាមទំហំ រូបរាង Artboard ដែលបានជ្រើសរើស
៣. នៅលើRectangle Tool ដែលបានគូសរួច សូមប្រើប្រាស់ Difference Radius ដើម្បីអោយ Shap ដែលបានគូសរួចមានគែមជ្រុងរាងមូលបន្តិច
៤. បន្ទាប់ពីគូស Shap រួចយកMouse Click លើ Shap ដែលបានគូសរួច ជ្រើសរើស យកពាក្យ (Fill) ដើម្បីចូលទៅផ្ទាំងពណ៌ជាច្រើនដែលអ្នកត្រូវការ
៥. Copy រូបភាពដែលត្រូវយកមកប្រើ
៦. ចុចMouseស្តាំ Rectangle ដែលបានគូស ជ្រើសយកពាក្យ Past Appearance ដើម្បីPast រូបភាពដែលបាន Copy បញ្ចូលក្នុងRectangle ដែលបានគូស
៧. ជ្រើសរើសយក Text Tool មកដើម្បីប្រើសម្រាប់សរសេរអក្សរ (ឈ្មោះ App) ពីលើរូបភាពដែលបានដាក់បញ្ចូលរួចនោះ

សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និង ការថ្លែងអំណរគុណ

ដោយយោងតាមសេចក្តីរៀបរាប់ខាងលើមកក្នុងចំណុចនីមួយៗខាងលើ អ្នកស្រាវជ្រាវ បានខិតខំប្រឹងប្រែងអស់ពីលទ្ធភាពក្នុងការប្រមូលយកនូវរាល់ឯកសារ ទិន្នន័យផ្សេងៗ មករួមផ្សំគ្នា ដើម្បីបង្កើតបានជា មេរៀនការប្រើប្រាស់កម្មវិធី (Adobe XD)នេះឡើង។ ចំពោះវិទ្យាស្ថានជាតិសហគ្រិនភាព និងនវានុវត្តន៍ នេះដែល អ្នកស្រាវជ្រាវបានចងក្រងឡើងនូវសៀវភៅឯកសារមួយក្បាលនេះឡើងសម្រាប់ ទុកជាឯកសារតម្កល់នៅវិទ្យាស្ថាន និងជាឯកសារសម្រាប់និស្សិតក៏ដូចជាក្រុម អ្នកស្រាវជ្រាវជំនាន់ក្រោយៗទៀតធ្វើការសិក្សាបន្ថែមទៀត។

ដោយផ្អែកលើភាពជោគជ័យនៃការសិក្សាស្រាវជ្រាវនេះ វិទ្យាស្ថានជាតិ សហគ្រិនភាព និងនវានុវត្តន៍ កាន់តែរីកចម្រើននឹងមានឯកសារស្រាវជ្រាវអំពីការ សរសេរ ទាក់ទងទៅនឹងការសិក្សាកម្មវិធី (Adobe XD) នឹងអាចទុកជាឯកសារ ដល់និស្សិតជំនាន់ក្រោយ ដែលសិក្សាអំពី (Adobe XD) នេះដែរ។ ជាមួយគ្នានេះ ដែរអ្នកស្រាវជ្រាវបានរកឃើញនូវចំណុចខ្វះខាតមួយចំនួនទាក់ទងនឹងការសរសេរកម្មវិធី នេះ។ ម្យ៉ាងវិញទៀតវិទ្យាស្ថាននៅពុំសូវមានឯកសារដែលទាក់ទងនឹង កម្មវិធីនេះ នៅឡើយជាហេតុពិបាកដល់ក្រុមសិក្សាស្រាវជ្រាវក្នុងការស្រាវជ្រាវ។

ក្នុងនោះដែរអ្នកស្រាវជ្រាវក៏បានស្រាយជ្រាវយកមេរៀនក៏ដូចជាការអនុវត្តន៍នូវការ ប្រើប្រាស់នូវកម្មវិធីនេះពីបណ្តាញ Website នានា នៅតាមអ៊ីនធឺណែត និង ការអនុវត្តន៍នូវមេរៀនក៏ដូចជាការអនុវត្តន៍នូវលំហាត់គំរូផ្សេងៗ ពី លោកគ្រូបន្ទុក មុខវិជ្ជាផង ដែរ ។

ជាទីបញ្ចប់ អ្នកស្រាវជ្រាវសង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថាការស្រាវជ្រាវនេះពិតជាបានផ្តល់ នូវចំនេះដឹង និងជាឯកសារដែលមានសារៈសំខាន់សម្រាប់និស្សិតក៏ដូចជាក្រុម អ្នកស្រាវជ្រាវគ្រប់ជំនាន់ យកមកសិក្សាបន្តដើម្បីរួមចំណែកក្នុងការអភិវឌ្ឍន៍សង្គមជាតិ តាមរយៈវិស័យព័ត៌មានវិទ្យានេះ។