



អនុវត្តន៍

នាសម័យកាលបច្ចុប្បន្ននេះ ការប្រើប្រាស់កំពូទេ គឺជាមធ្យាបាយមួយយ៉ាងសំខាន់
ត្រូវការដ្ឋាយសំរូលដល់ការងារ ប្រចាំថ្ងៃបស់មនុស្សយើងមួយចំនួនដែល
ត្រូវបានត្រួតពិនិត្យថាទៀបចេញបានបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានទាំងស្រប ដូចនេះយើង
ត្រូវបានចែកចាយទៅភែមានច្បាប់គ្រាន់នូវបច្ចេកវិទ្យាដូចនេះ។

ដើម្បីដ្ឋាយសំរូលនិងលើកស្តីយន្ទីរីស់យបចេញកិច្ចាព័ត៌មាន នៅក្នុងព្រះរាជាណាចក្រ
កម្ពុជា មានតម្លៃខ្លួនបច្ចេកវិទ្យា និងគណនានេយ្យ កំពានបង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងមួយ
ដើម្បីដ្ឋាយបណ្តុះបណ្តាលដល់ សិស្ស និស្សិត និងបុគ្គលិកមួយចំនួនដើម្បីមានចំនោះដឹងពីការ
ក្នុងផ្ទែកបច្ចេកវិទ្យានេះ។ ជាពីស់ស សិស្ស និស្សិត និងបុគ្គលិកទាំងអស់ត្រូវខិតខំប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធដែល
រាយការពិនិត្យរបស់បានទូទៅនេះ ដើម្បីធ្វើឱ្យបានបណ្តុះបណ្តាលដោយជាបន្ទីរ។

យើងខ្ញុំដែលជាអ្នកច្រើនក្រោង នៃមានបណ្តុះបណ្តាលបច្ចេកវិទ្យា និងគណនានេយ្យ សូមអគគុណនូវ
ការគាំទ្រពីសំណាក់ សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សា ទាំងអស់ និងសូមអភិយាទសាលាតាំង
ហាសខសផ្ទាល់ចំនួនបច្ចេកវិទ្យានេះ ហើយយើងខ្ញុំនឹងខ្សោយទិន្នន័យបានចំនោះដឹងដែល
មិនមែនតាក់ទងនិងផ្ទែកបច្ចេកវិទ្យានេះ ដើម្បីផ្តល់ជូនដល់សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សា
បន្ថែម សូមអគគុណ។

ဘဏ္ဍာ

លេខទូរសព្ទ ១

គម្រោងលេខទូរសព្ទ CorelDRAW X6

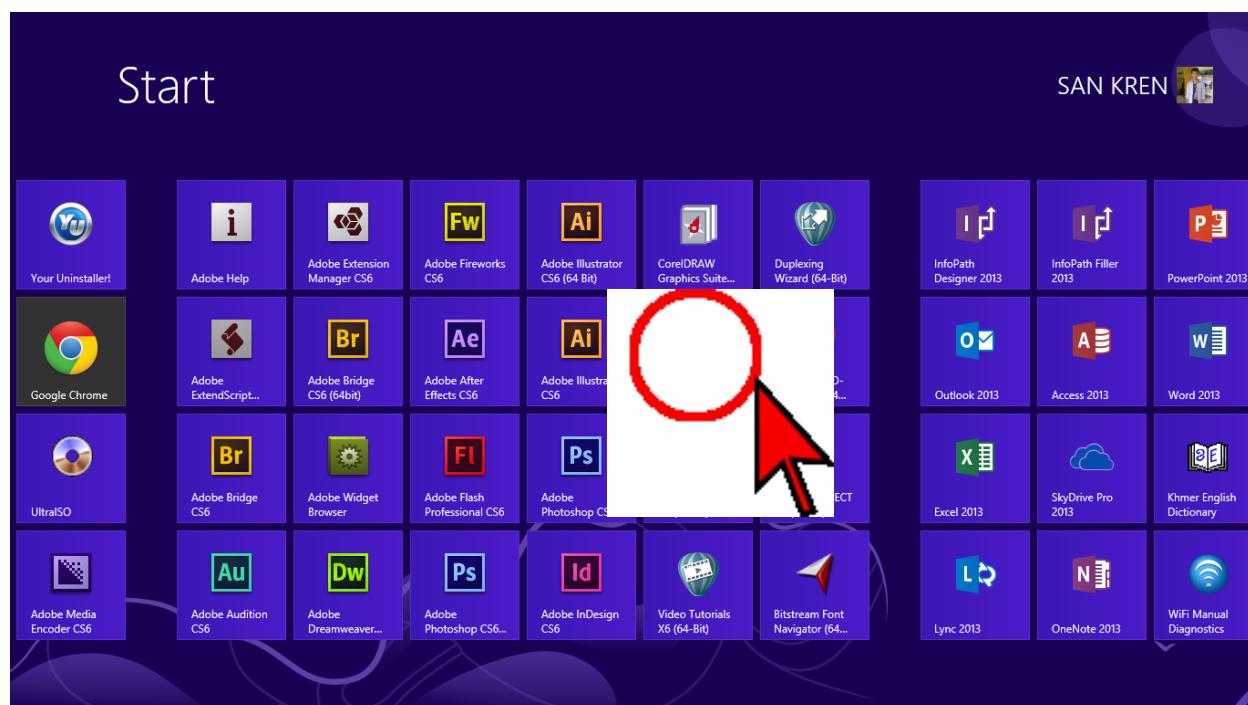
១. វិធាននៃយោង:

កម្មវិធី CorelDRAW X6 គឺជាកម្មវិធីមួយដែលពេញនិយមបំផុតភ្លើងដើម្បីការ Design របាយការ ផ្សេងៗដូចជា Logo, Name Card, ID Card, Layout Website ផ្សាក់យើង និង Promotion ផ្សេងៗទៀត។ ជាពិសេសនោះវាបានរបាយការនិងអក្សរដែលបាន Design ភ្លើង CorelDRAW X6 គឺមានលក្ខណៈថ្មាស់ល្អជាង កម្មវិធី Design ដីឡើងទៀត។

២. របៀបបង្កើតកម្មវិធី CorelDRAW X6:

❖ របៀបទី ១

- ចូច KeyWindow នៅលើ Keyboard (សំរាប់ Window 8)
- ចូចលើឈ្មោះ CorelDRAW X6

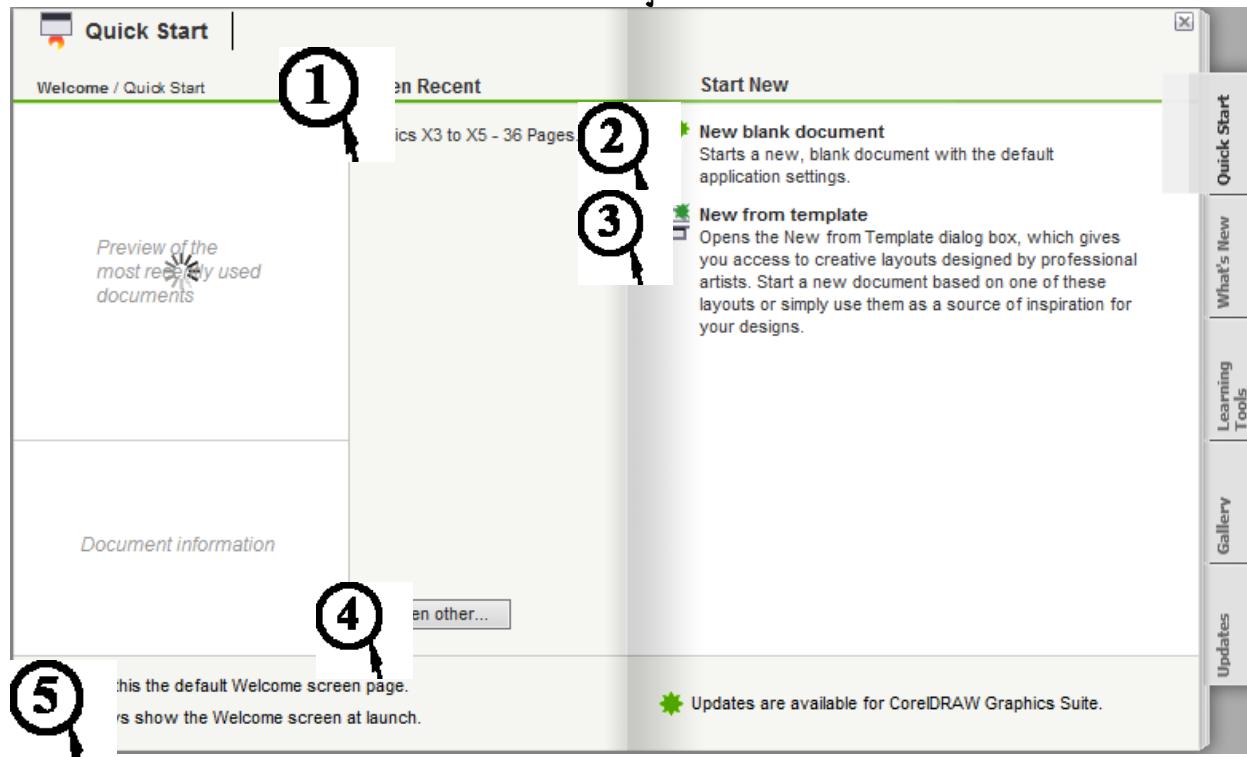


❖ របៀបទិន្នន័យ

➤ ត្រូវចូច Double Click នៅលើរបៀប Icon នៃស៊ីតម្បីនឹង CorelDRAW X6 នៅលើ
Desstop Computer



៣. សិក្សានំពីខ្លួន Welcome Screen ក្នុង CorelDRAW X6:



❖ អត្ថតិ៍យរស់ដ្ឋាន Welcome Screen ក្នុងកម្បីនឹង CorelDRAW X6

បញ្ជាក់តាមចំណាំនេះដូចខាងក្រោម

❖ Quick Start:

១. Open Recent: ត្រូវចូចចិត្តនៅក្នុងបង្ហាញបញ្ជាផ្ទាល់ឈ្មោះ Files ដែលយើងធ្វាននៅក្នុងកម្បីនឹង។

២. New blank document: ត្រូវចូចចិត្តនៅក្នុងបង្ហាញបញ្ជាផ្ទាល់ដើម្បីចាប់ផ្តើមរួចរាល់ការងារ។

៣. New template: ត្រួចដំឡុងពេលបង្កើតវឌ្ឍន៍ថា Template ដែលមានក្រុងក្នុងកម្មវិធី CorelDRAW X6

៤. Open other: ត្រួចដំឡុងពេលបង្កើតវឌ្ឍន៍ថា File របស់ CorelDRAW ដែលយើងបានធ្វើចមកយកមកប្រើ

៥. ត្រួចដំឡុងពេលបង្កើតវឌ្ឍន៍ថា Make this the default Welcome screen page. ជីវិតក្នុងប្រអប់រាយការណ៍នៃ Welcome Screen ឡើងបានបង្ហាញឡើង

❖ What's new

ត្រួចដំឡុងពេលបង្កើតវឌ្ឍន៍ថាអាជីវិតក្នុងប្រអប់រាយការណ៍នៃ Feature ថ្មី

❖ Learning Tools:

ត្រួចដំឡុងពេលបង្កើតវឌ្ឍន៍ថាអាជីវិតក្នុងប្រអប់រាយការណ៍នៃ CorelDRAW X6 បង្ហាញយើងត្រូវបានបង្ហាញនៃ Internet

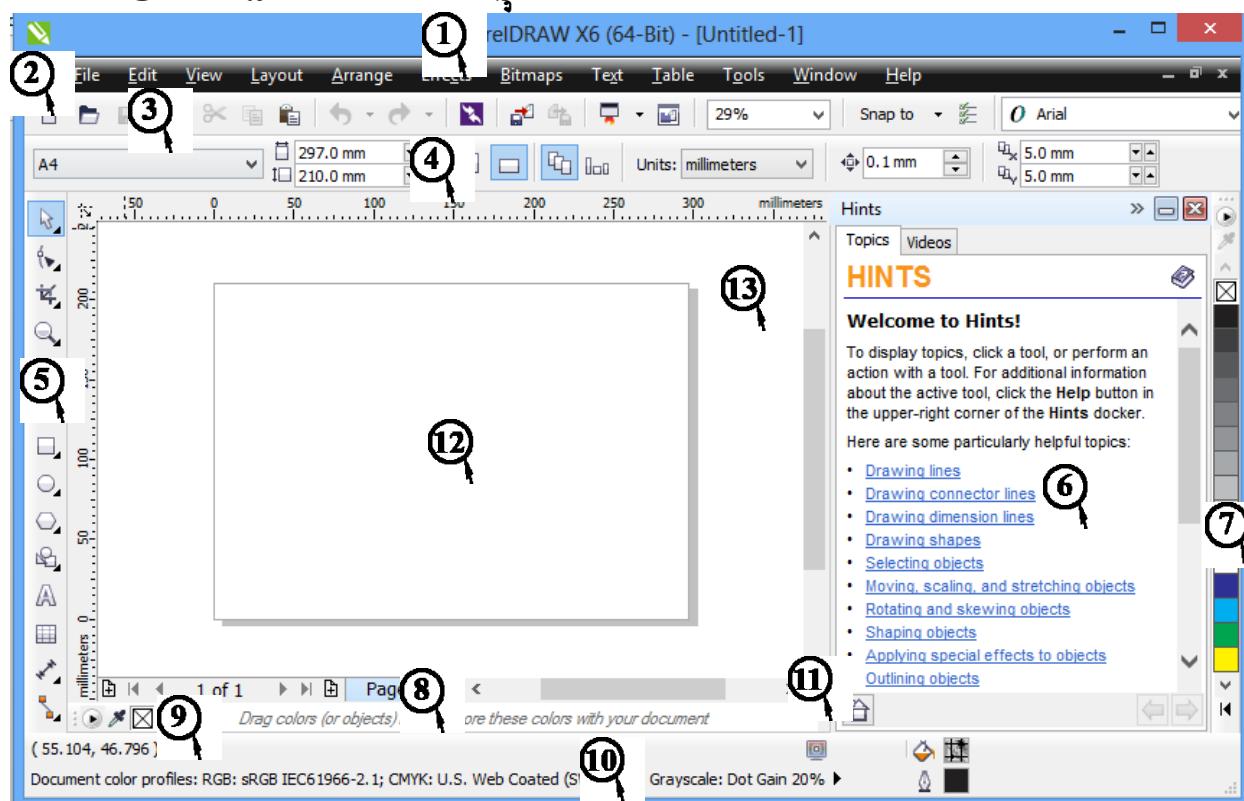
❖ Gallery:

រាយការណ៍នៃពិភពលោកប្រចាំពេលរបស់រាយការណ៍នៃ Internet

❖ Updates:

ត្រួចដំឡុងពេលបង្កើតវឌ្ឍន៍ថាអាជីវិតក្នុងប្រអប់រាយការណ៍នៃ CorelDRAW X6 បង្ហាញយើងត្រូវបានបង្ហាញនៃ Version

៤. សិក្សាអង់គេងនៃ Interface ក្នុង CorelDRAW X6:



❖ អត្ថតម្លៃយោបល់ដ្ឋីផ្លូវ Interface ក្នុងកម្មវិធី CorelDRAW X6 ម្មាក់តាមចំណាំនេះខ្ញុំចាប់រាយទៅ

១. Title bar: បង្ហាញអំពីឈ្មោះបស់ Document ឬ បង្ហាញអំពីឈ្មោះបស់ File
CorelDRAW ដែលយើងបានកំណត់

២. Menu bar: បង្ហាញអំពី Menus និង sub menus ដើម្បីទទួលសំណងបែ្រើប្រាស់

៣. Standard bar: បង្ហាញអំពី Tools ដែលយើងបែ្រើប្រាប់ដូចជា Save, Open, Redo, Undo, Cut, Import and Export...ហើយភាគិនផ្តាស់ប្តូរទំនួនទេ

៤. Properties bar: បង្ហាញអំពី Options មួយចំនួនដែលទាក់ទងទៅនឹង Tool ដែលយើងបានកំណត់បែ្រើប្រាស់

៥. Toolbox: សំណងបែ្រើប្រាប់ Tools ដាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងការយកទៅបែ្រើប្រាស់តាមអ្នីដែលយើង ត្រូវការ

៦. Docker: គឺជាដំឡើងដែលបង្ហាញពីការងារដែលទាក់ទងនឹង Tools ប្រើប្រាស់ដែលយើងកំពុងប្រើប្រាស់លើក

៧. Color Palette: សំរាប់បង្ហាញពីពណ៌ក្នុងការយកទៅប្រើប្រាស់ពេលដែលយើងកំពុង Design

៨. Document Navigator: សំរាប់បង្ហាញពីចំណួន Pages ទាំងអស់ដែលមាន

៩. Document Palette: សំរាប់បង្ហាញពី Color ដែលយើងបានប្រើបាន

១០. Status bar: គឺជាតំបន់ដែលបង្ហាញពីពត័មន Properties របស់ Object ដូចជា Size, Color, Fill and resolution

១១. Navigator: គឺជាកន្លែងសំរាប់រឿង ឬ ពន្លឹកបង្រៀនគ្រប់កន្លែងដែល drawing page

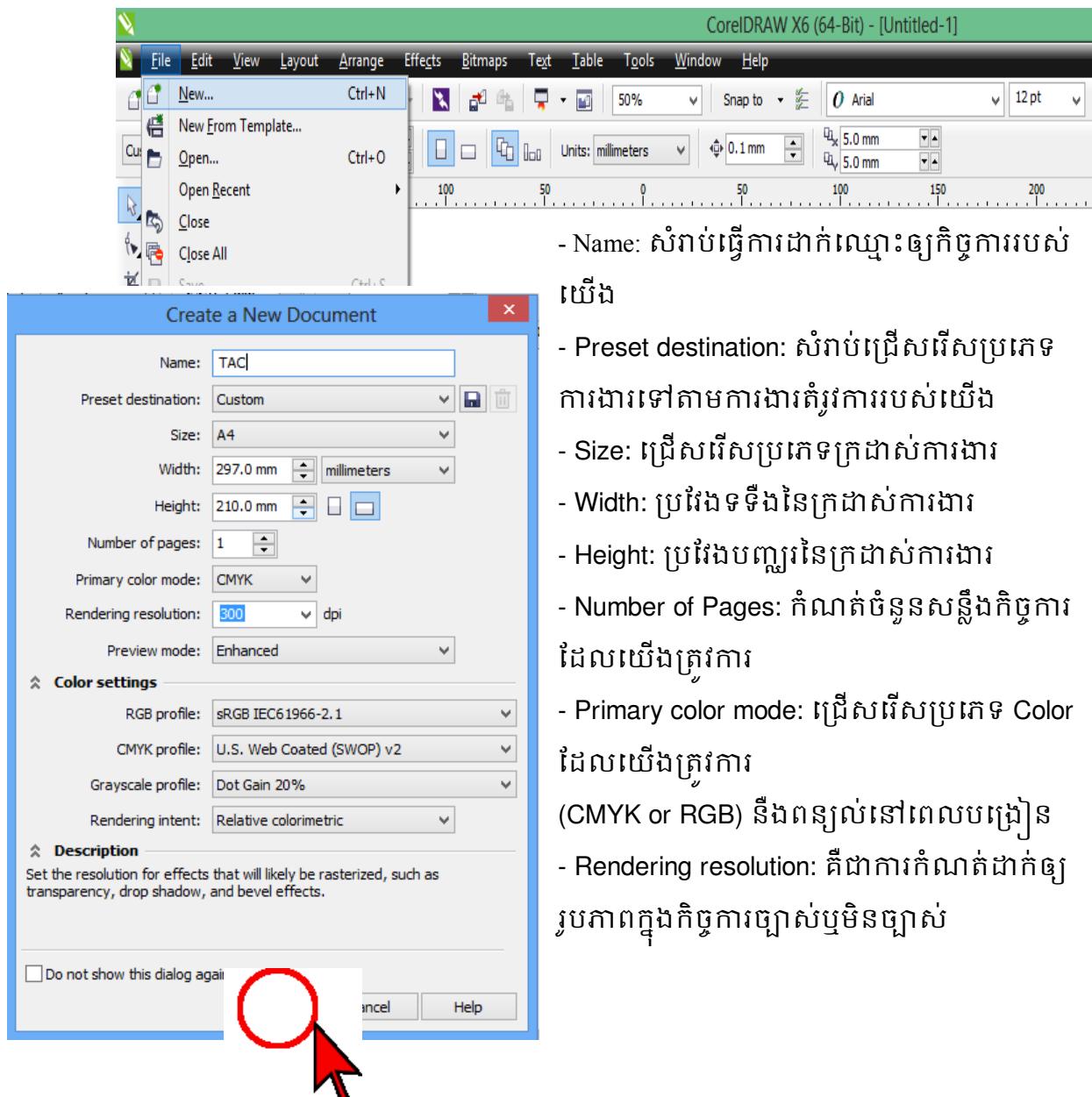
១២. Drawing page: គឺជាតំបន់សំរាប់ធ្វើការ Design និង សំរាប់ធ្វើការ Print ចេញមកក្រោម

១៣. Drawing window: គឺជាតំបន់នៃខាងក្រោមថ្មីកន្លែងនៃការការពារ Design ដើម្បីការការពារ

៥. របៀបបង្កើត Drawing Page និងការរចនា CorelDRAW X6:

❖ របៀបទី ១

- ចូល File menu
- ចូល New... (Ctrl + N)
- ចូល OK



- Name: សំណើរដ្ឋាភិបាលដែលបានរចនាបានឡើង

- Preset destination: សំណើរដ្ឋាភិបាលដែលបានរចនាបានឡើង

- Size: ការរោងចាយការងារតូវការរបស់យើង

- Width: ការរោងចាយការងារតូវការរបស់យើង

- Height: ការរោងចាយការងារតូវការរបស់យើង

- Number of Pages: កំណត់ចំនួនសម្រួលកិច្ចការដែលយើងត្រូវការ

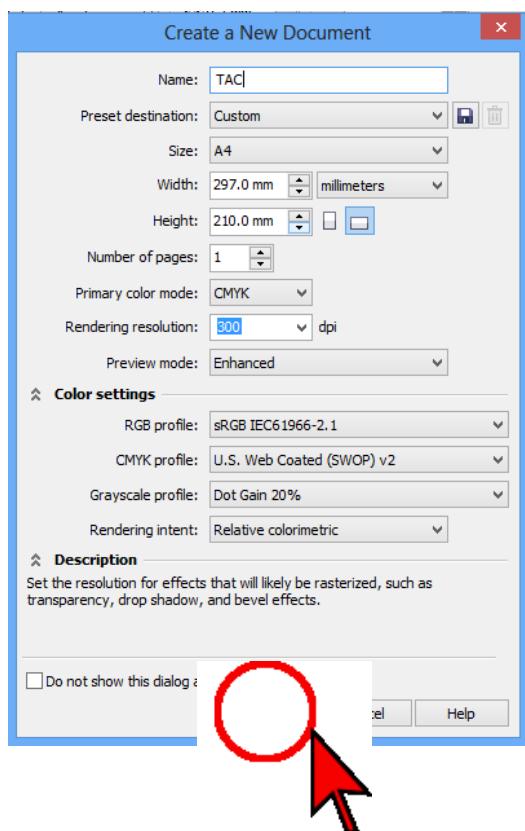
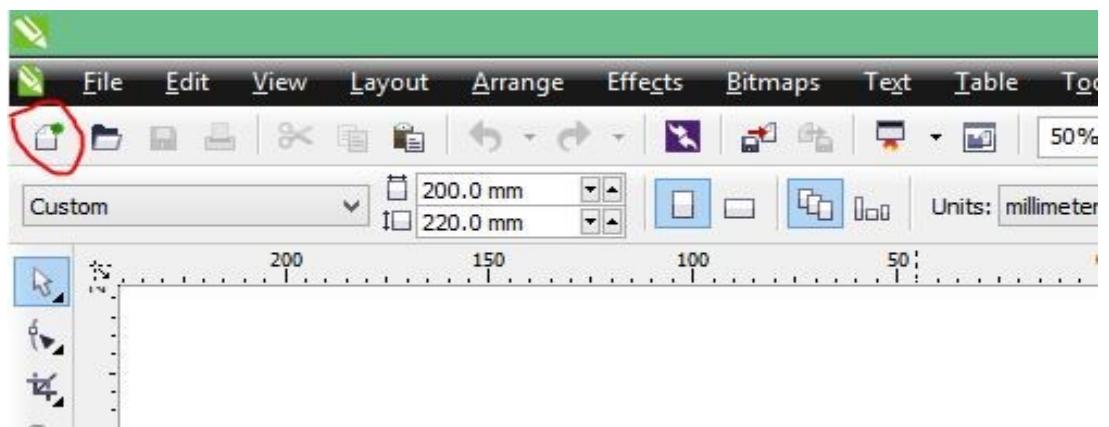
- Primary color mode: ការរោងចាយការងារតូវការរបស់យើង (CMYK or RGB) នឹងពន្យល់នៅពេលបង្កើត

- Rendering resolution: តើជាការកំណត់ដាក់ទីផ្សាររបស់ប្រភពភាពក្នុងកិច្ចការចូរសំបុមិនច្បាស់

❖ របៀបធិន៍ ៣

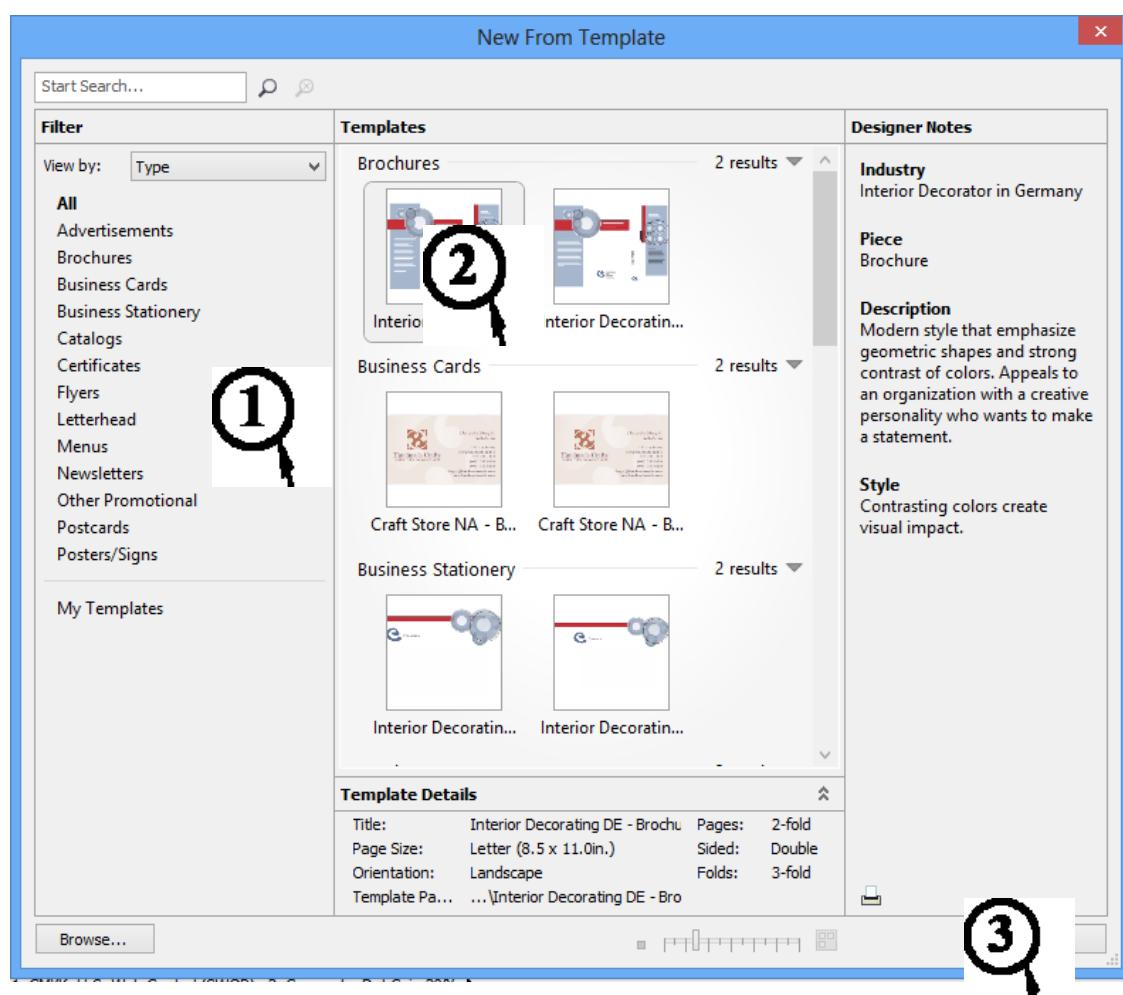
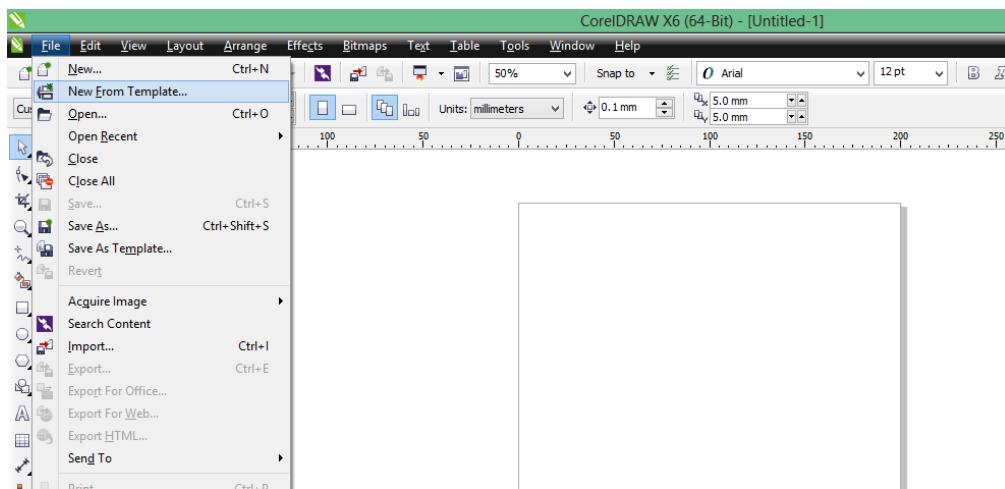
➤ ត្រួវ Standard bar: ចូច New Icon (Ctrl + N)

➤ ចូច OK



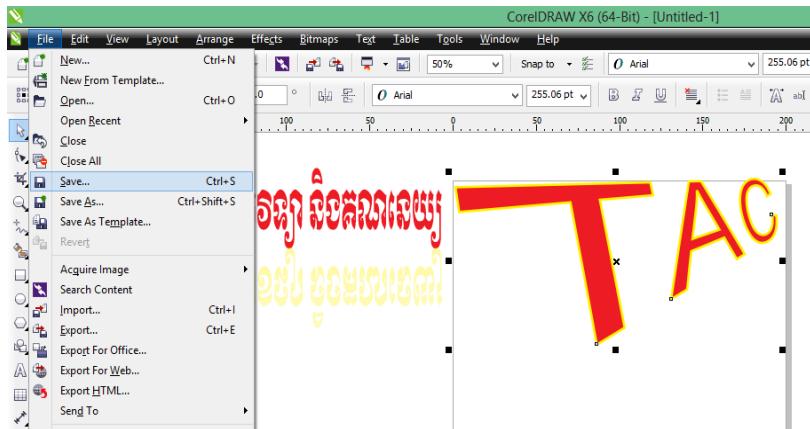
៦. របៀបបង្កើត Drawing Page ឬ Template នៃក្នុង CorelDRAW X6:

- ចូល File menu
- ចូល New From Template...
- ចូល ជីសពី Template មួយណាដើម្បីបង្កើតថានបីយ
- ចូល Open

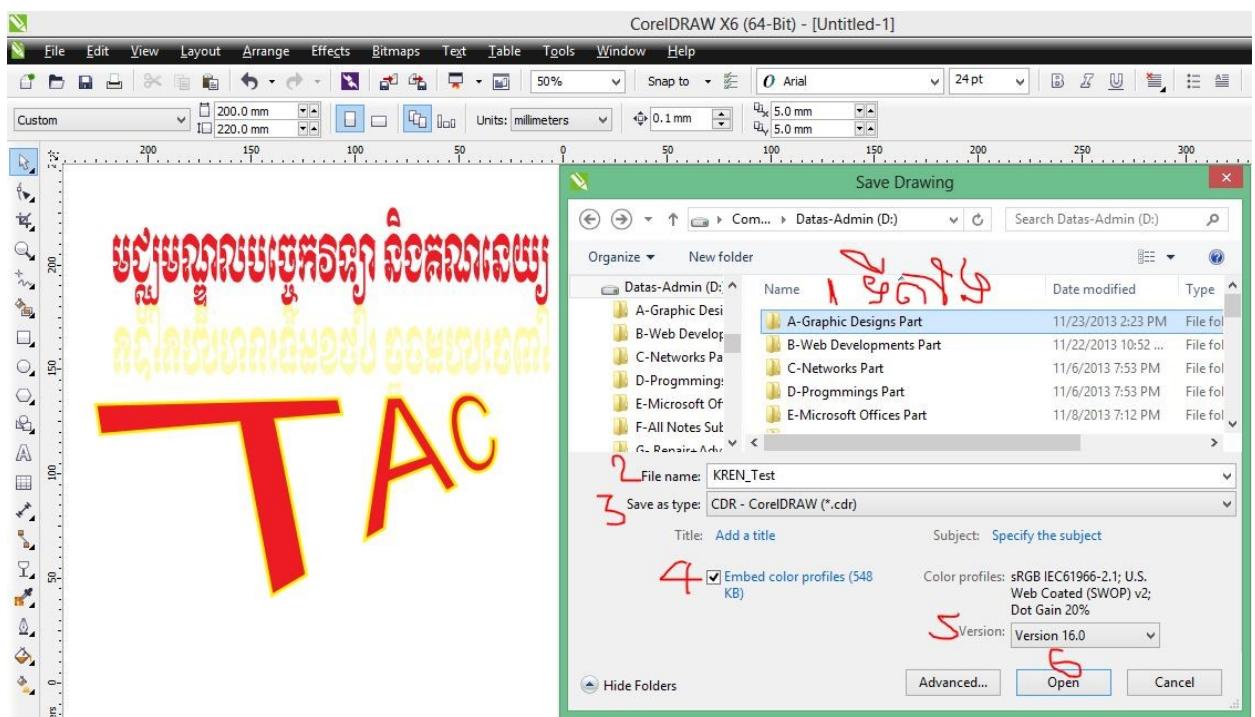


៤. របៀប Save Drawing នៃរូបភាព: File CorelDRAW:

- ចូល File menu
- ចូល Save... (Ctrl + S)

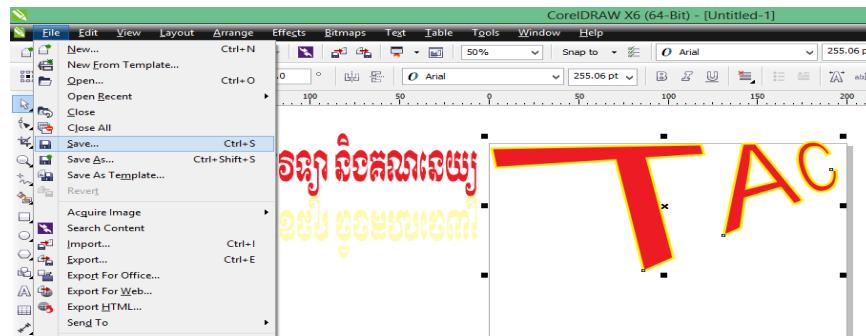


- ស្វែងរកទីតាំងមួយដើម្បីរក្សាទុក File
- គ្រប់ប្រអប់ File name: ស្វែងរកទីតាំងមួយដើម្បីរក្សាទុក File CorelDRAW (Ex: Test...)
- គ្រប់ប្រអប់ Save as type: ស្វែងរកទីតាំងមួយដើម្បីរក្សាទុក CDR-CorelDRAW (*.cdr)
- ស្វែងរកទីតាំងប្រអប់គ្រប់ប្រអប់តាមការផ្តល់ឈ្មោះថា Tick ឬក្នុងប្រអប់គ្រប់ប្រអប់តាមការផ្តល់ឈ្មោះថា Fonts
- ទៅជាមួយ File CorelDRAW
- ក្នុងប្រអប់ Version: ត្រូវស្វែងរកប្រភេទដំនាំនៃ File
- ចូល Save

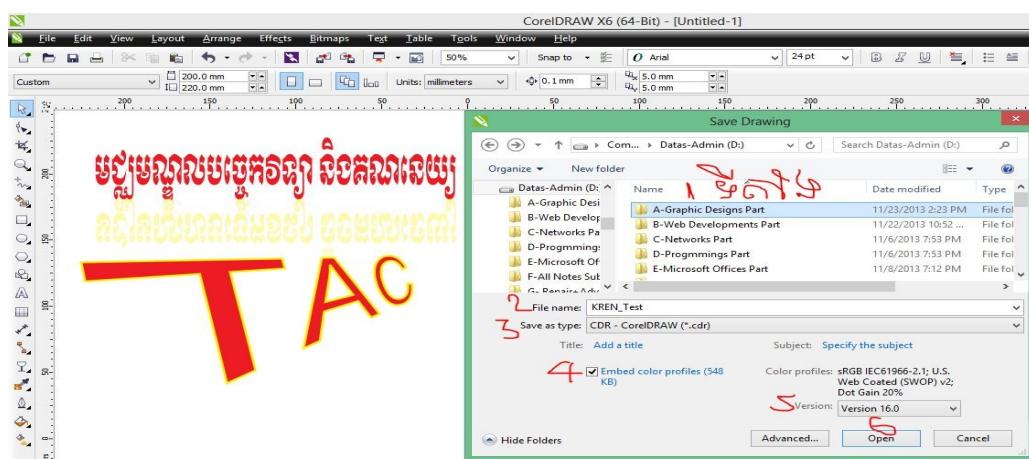


៤. វគ្គិទេ Save Drawing នៃ File ដោយ:

- ចូច File menu
- ចូច Save...(Ctrl + N)

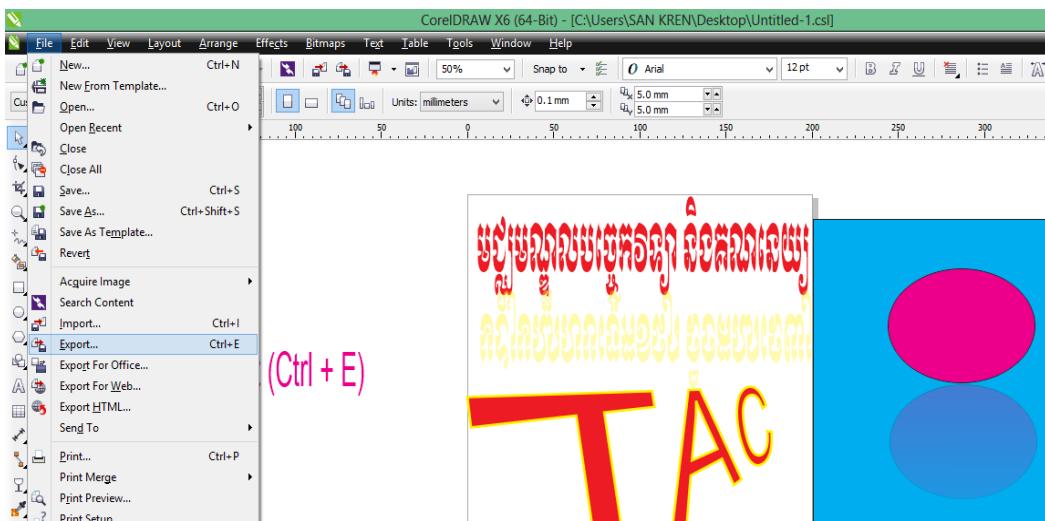


- ស្វែងរក្សាទិន្នន័យ នៃក្នុង File ទុក
- ត្រួតពិនិត្យ File name: ស្វែងរក្សាទិន្នន័យ នៃក្នុង File
- ត្រួតពិនិត្យ Save as type: អាជីសប្រភេទជាប្រភេទ
 - AI – Adobe Illustrator(*.ai): រក្សាទិន្នន័យ File (*.ai)
 - PDF – Adobe Portable Document Format (*.pdf): រក្សាទិន្នន័យ File (*.pdf)
 - CSL – CorelDRAW Symbol Library (*.csl): រក្សាទិន្នន័យ File CorelDRAW ហើយ Convert objects ទំនើសទៅជាផាណិជ្ជកម្ម (មិនបែក)
- ស្វែងរក្សាទិន្នន័យ នៃក្នុងប្រអប់ត្រួតពិនិត្យ Embed color profiles ក្នុងករណីចង់ត្រូវប៉ាប់ Fonts ទៅជាប្រភេទ File
- ក្នុងប្រអប់ Version: ត្រួតពិនិត្យយកប្រភេទជាន់នៃ File
- ចូច Save

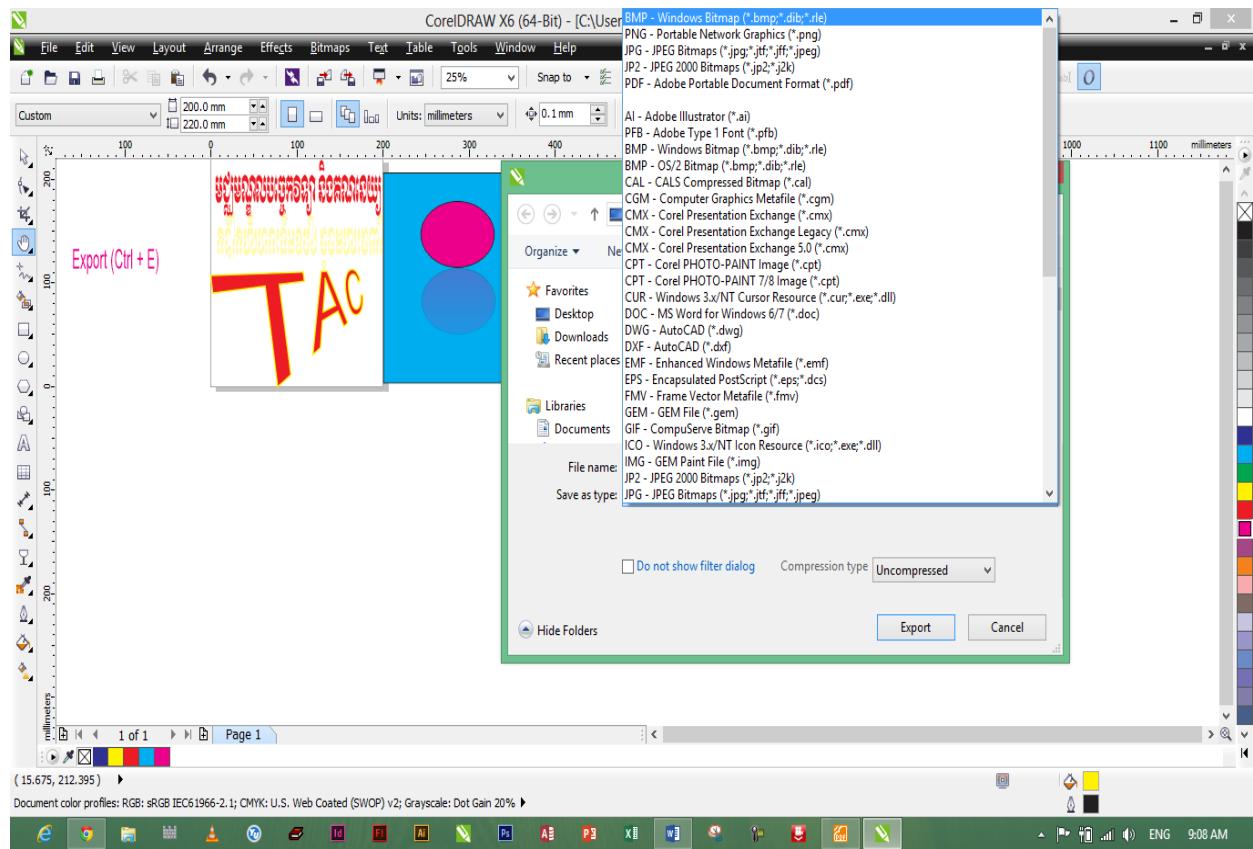


៤. របៀប Export drawing page ឬ File ផែនទៅ:

- ចូល File menu
- ចូល Export... (Ctrl + E)

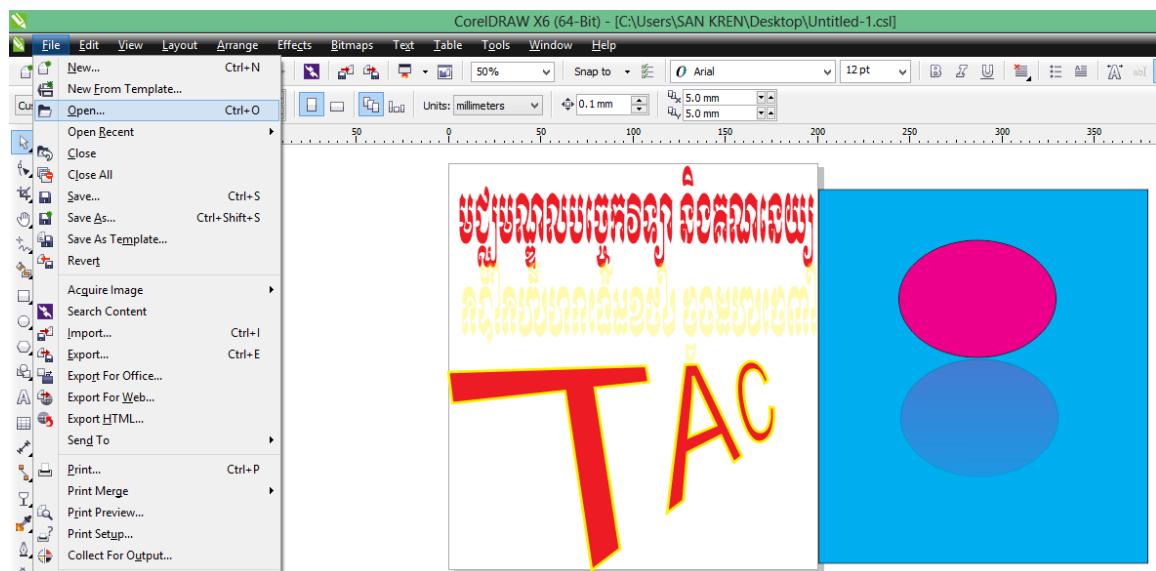


- ស្វែងរកពីសិរីកនៃឯករាជ្យ File ទីក្រុង
- គ្រាន់ File name: ស្វែងរកពីឯករាជ្យដោយ File
- គ្រាន់ Save as type: អាចស្វែងរកបាន
 - JPG: សំរាប់ Export ទៅជា File (*.jpeg) រូបភាពដម្លាតាហ័រីយមាន Background
 - AI: សំរាប់ Export ទៅជា File (*.ai) Adobe illustrator
 - PNG: សំរាប់ Export ទៅជា File (*.png) រូបភាពដម្លាតាហ័រីយត្រាន Background
 - GIF: សំរាប់ Export ទៅជា File (*.gif) រូបភាពដើលមានទំហំត្រួច
 - PDF: សំរាប់ Export ទៅជា File (*.pdf) ឯកដើលលក្ខណៈជា(PDF Document)
 - BMP: សំរាប់ Export ទៅជា File (*.bmp) រូបភាពដើលមានទំហំត្រួច
- ចូល Export

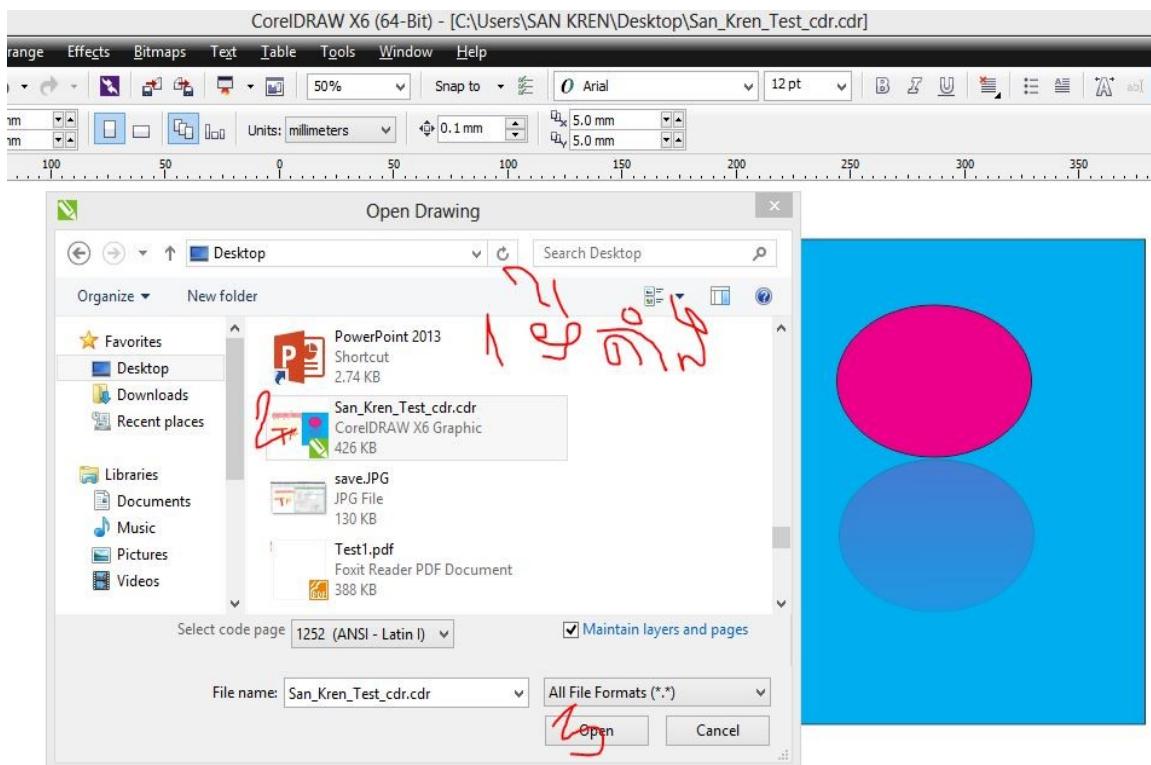


៩០. ឯកសារ Open drawing page

- File menu
- Open... (Ctrl + O)

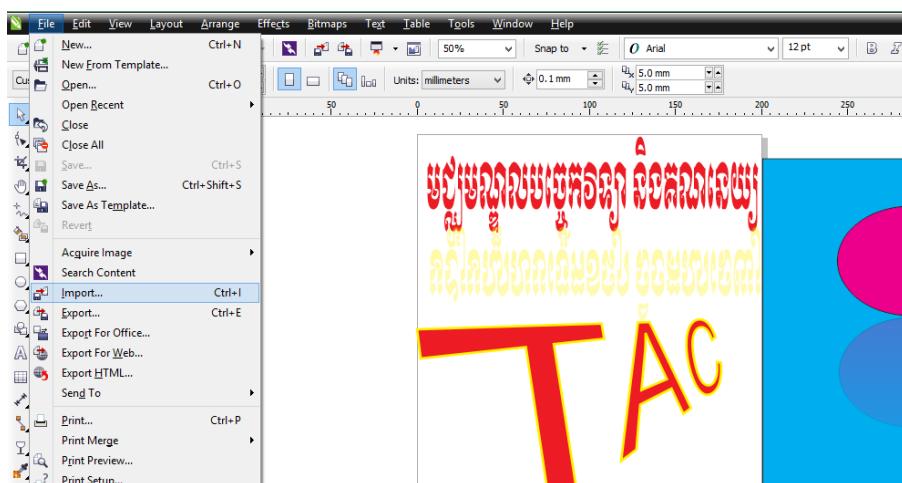


- ធ្វើសិស្សិកនៃឯកដែលរក្សាទុកនូវ CorelDRAW File
- ត្រូវ Select File ដែលត្រូវប្រើប្រាស់
- ចូច Open

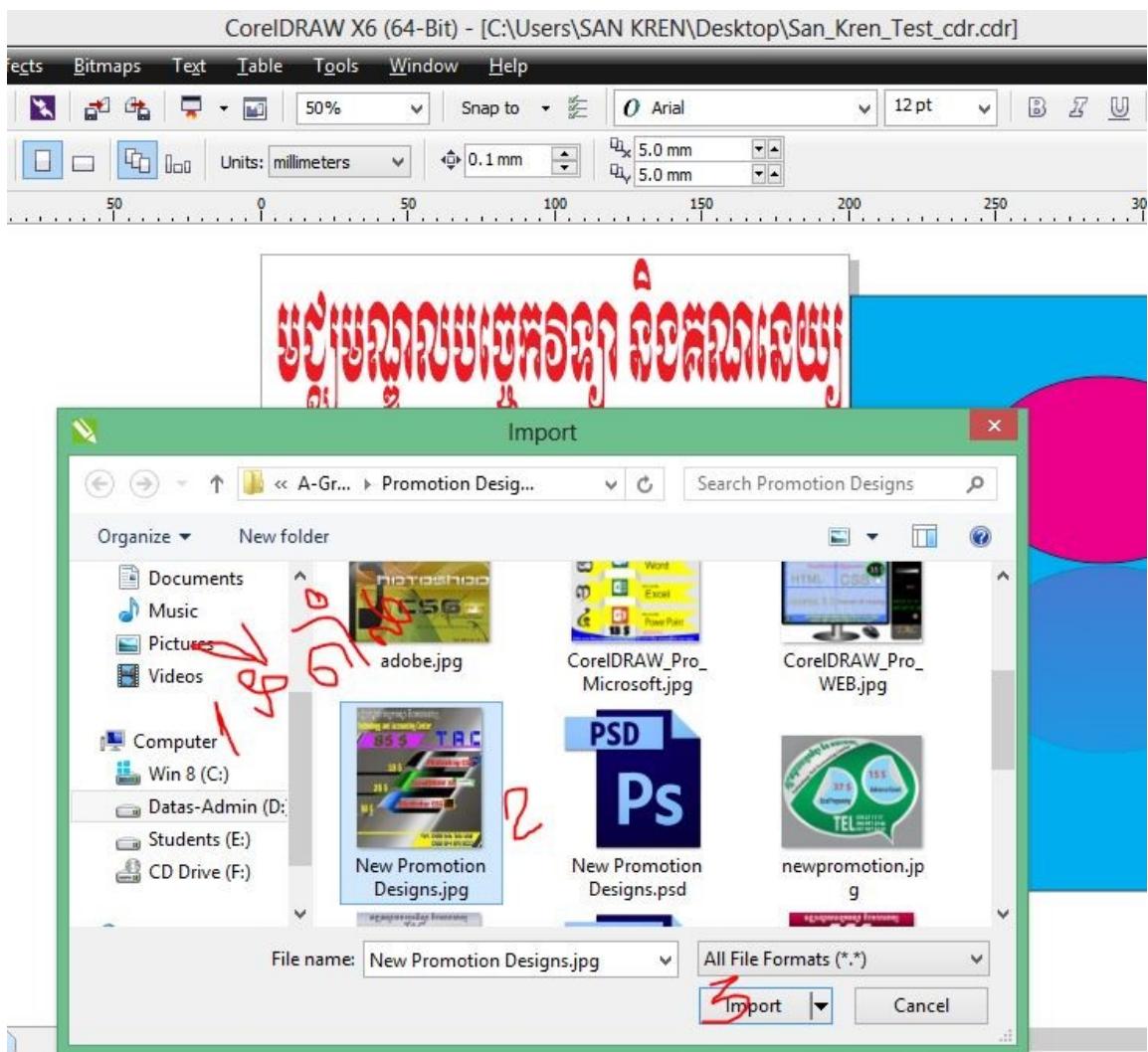


១១. ឡើង Import drawing page

- ចូច File menu
- ចូច Import... (Ctrl + I)



- ធ្វើសិស្សទិន្នន័យដែលត្រូវការ Import
- ត្រូវ Select File ដែលត្រូវធ្វើការ Import



- ចូច Import

ទេសចរណ៍ ២

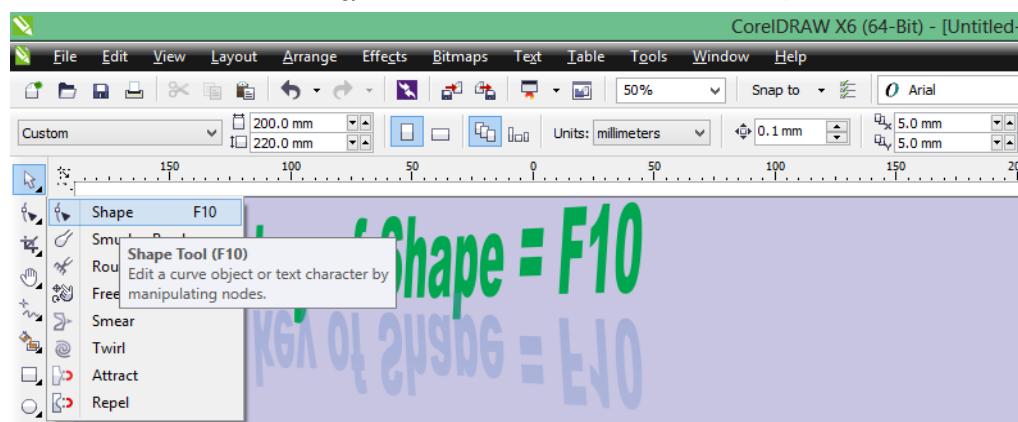
សិក្សានំពី Tools នៃក្នុង CorelDRAW X6

១. សិក្សានំពី:

Tools គឺជាបករណ៍មួយដែលមានត្វានទីក្នុងការ Design ហើយវាមានសម្រាប់ប្រើប្រាស់បន្ថែមទៀតនូវអ្នកដែលធ្វើឡើតាមតម្លៃការរបស់យើង។ រាល់ Tools ទាំងអស់គឺមានត្វានទីនិងការប្រើប្រាស់ខ្ពស់។

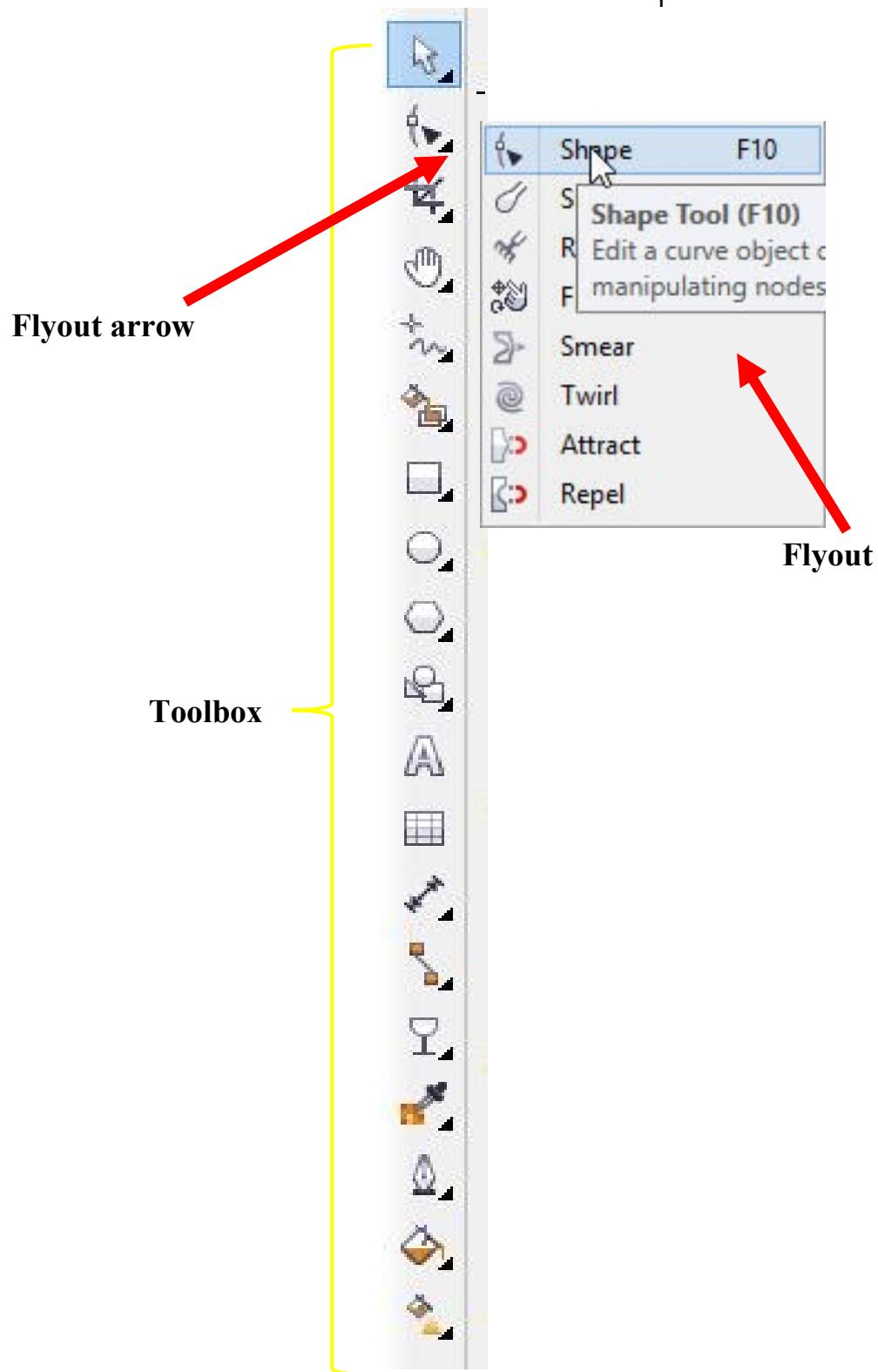
២. ផែនវានំពីការប្រើប្រាស់ Tools:

យើងត្រូវ Click ឡើលើ Icon Tool ណាមួយដែលអ្នកចង់ប្រើប្រាស់ ឬប្រើ Shortcut Key ប្រសិនបើ Tool នោះរាយការណ៍ Message អាយយប្រើប្រាស់នេះ Shortcut Key។



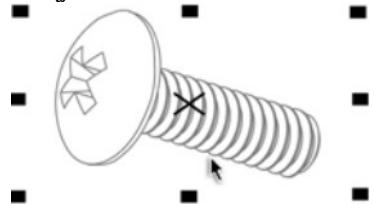
៣. ខ្សោយការណ៍ពិភាក្សាប្រើប្រាស់ Tools នៃក្នុង Toolbox:

កាល់ Tools ទាំងអស់ ដែលមាន Flyout Arrow (មានសញ្ញាប្រព័ន្ធដោយខ្សោយការណ៍ពិភាក្សាប្រើប្រាស់) មាននៅលើមាន Hidden tools លាក់នៅក្នុងនោះមួយចំនួនទេ។

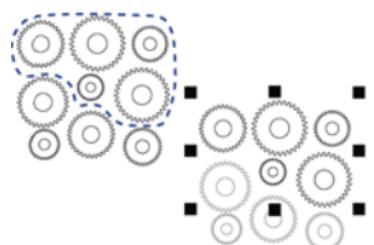


៤. អត្ថលេយ៉ា សិល្បៈនាយកដ្ឋាន៖ Tools:

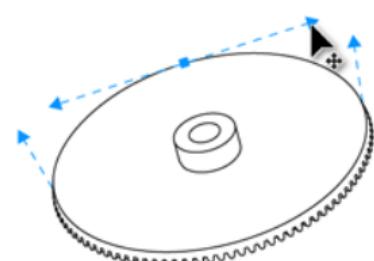
- The Pick tool:  វាមានត្បូនាផើក្នុងការ Select, Copy ទាំង បំលាស់ទី ពង្រីក បង្កើម បង្កើល និង ទាញត្រឡប់ទៅលើ Object



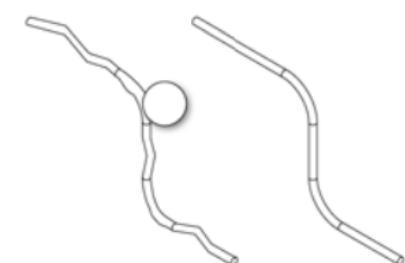
- The Freehand pick tool:  វាមានត្បូនាផើក្នុងការ Select និង គួរពតុល្យដូចជាមាន លក្ខណៈរបស់ Object



- The Shape tool (F10):  វាមានត្បូនាផើក្នុងការកែវ្របទៅលើ Object (Shape, Text, Line ...)

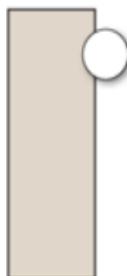


- The Smudge brush tool:  វាអនុញ្ញាតីអោយយើងមូលប្រទាញ Object ចូលនិងចែងប្រពីចំនួច Outline នៃ Object

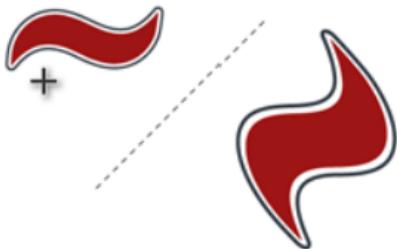


- The Roughen brush tool: 

វាអនុញ្ញាតិអោយយើងមួលប្រអូសកាត់ផ្តាច់ត្រង់គេមនឹង Object ដាច់ជាលក្ខណៈផ្សេងៗណា

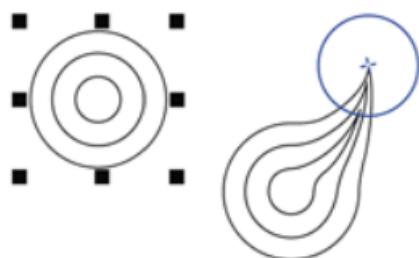


- The Free transform tool:  កម្មវិធីក្នុងការផ្តាស់ប្តូរ Object មួយអាជីវិតបាន (Free rotation) អាជីវិតបំពុំ:ខ្សែងបាន (Free angle reflection) អាជីវិតប្រឈមប្រឈម (Free Scale) និងអាជីវិតផ្តើកប្រឈមបញ្ចប់បាន (Free Skew)

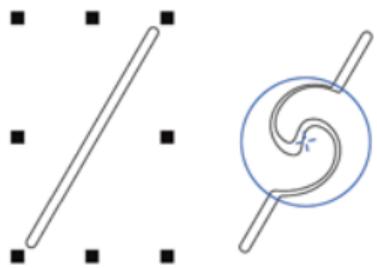


- The Smear tool: 

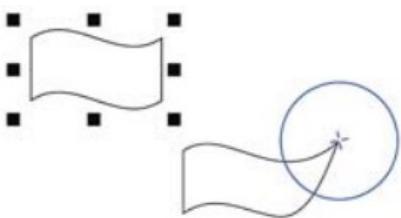
វាអនុញ្ញាតិអោយយើងទាញប្រឈមបញ្ចប់បានត្រង់គេមនឹង Object



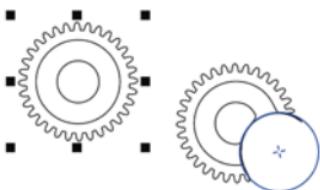
- The Swirl tool:  វាអនុញ្ញាតិអោយយើងអាចធ្វើអោយ Object មួយគូចដូចទីកបានត្រង់កន្លែងគេមនឹង Object



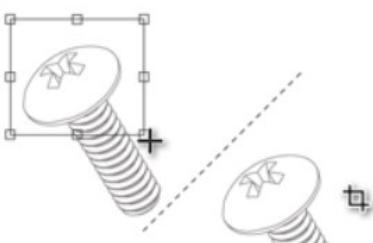
- The Attract tool: វាមានត្បូនាទីក្នុងការទាញពីចំនួច Nodes ដាប់គេមនេះ Object ចូលមកត្រួច



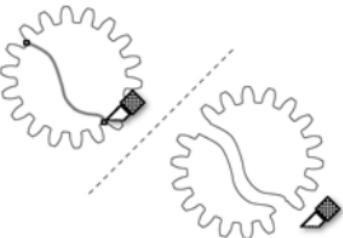
- The Repel tool: វាមានត្បូនាទីក្នុងការរួចប្រានចំនួច Nodes ត្រួចគេមនេះ Object អោយឆ្លាយពី Cursor



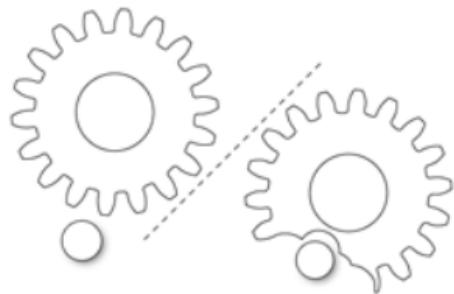
- The Crop tool: មានត្បូនាទីសំរាប់លើប Object ប្រួបភាពត្រួចតំបន់ខាងក្រោមផែល



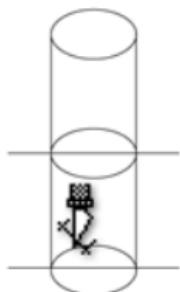
- The Knife tool: មានត្បូនាទីក្នុងការប្រើប្រាស់កដើម្បីបំបែក Object ជាតីរចំណិត



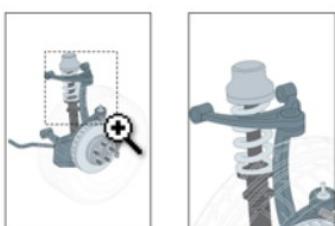
- The Eraser tool (X): មានត្បូនាទីក្នុងការលើបត្រួចតំបន់ដែលយើងបានគូសប្រអូសកាត់លើ Object



- The Virtual segment delete tool:  រាយការណ៍ទីក្នុងការលុប
ត្រង់កន្លែងដែលត្រួតសិក្សាក្នុង Object



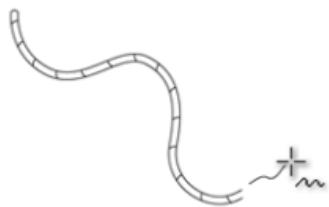
- The Zoom tool(Z):  រាយការណ៍ទីក្នុងការពន្លើកបង្រៀមទៅលើ Object ឬ
Window (Click = Zoom in and Shift + Click = Zoom out)



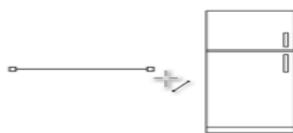
- The Pan tool(H):  រាយការណ៍ទីក្នុងការទាញត្រង់តំបន់ដែលបានលាក់
ដើម្បីបង្ហាញម៉ែនហើយភិន្ទេសបញ្ជីកំណើត Zoom ឡើ



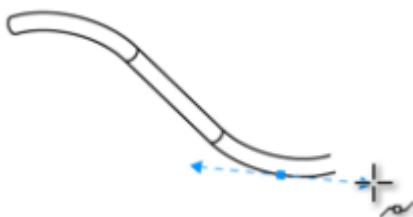
- The Freehand tool (F5):  រាយការណ៍ទីមួយក្នុងការគូ
ទៅតាមការអូសរបស់ Mouse



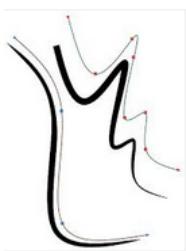
- The 2-point line tool: រាយានត្បានទីសំរាប់គុណភាពពី Object មួយទៅ Object មួយផ្សេងៗគ្នា



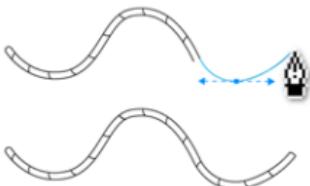
- The Bezier tool: រាយានត្បានទីសំរាប់គុណភាពពីទូទៅបន្ថែមទៀតជាមួយក្រុមហ៊ុនក្នុងក្រុមហ៊ុនទាំងអស់



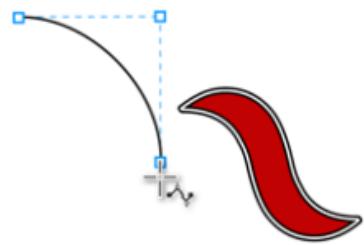
- The Artistic media tool (I): ប្រើសំរាប់គុណភាពរូបភាព ឬ Style ផ្សេងៗ



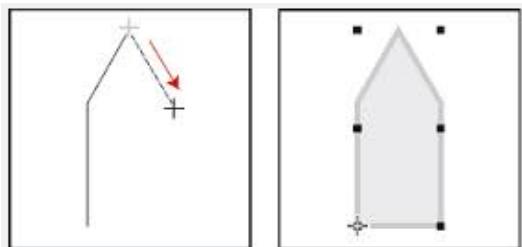
- The Pen tool: ប្រើសំរាប់គុណភាពពីទូទៅតាមរូបភាព ឬគុណភាពពីទូទៅដែលបាន



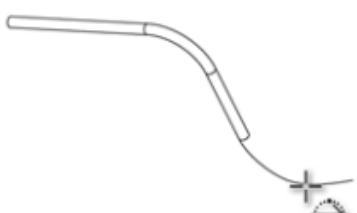
- The B-Spline tool: សំរាប់ធ្វើការគុណភាពពីទូទៅបន្ថែមទៀតជាមួយ Mouse បន្ទាប់ពីយើងបាន Click ដោយត្រួតចិត្តលាមួយនៅ:



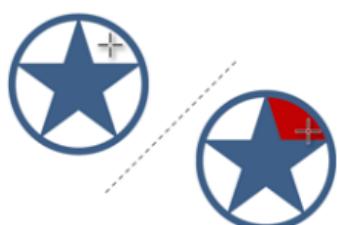
- The Polyline tool: សំរាប់គុសដាក់សងបញ្ជាត់ ហើយដើម្បីធ្វាន់វាគ្រោះ Double Click



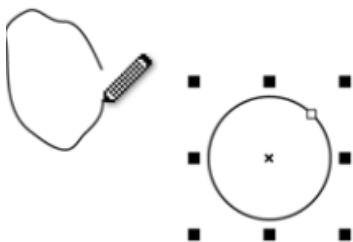
- The 3-Point Curve tool: សំរាប់គុសដាក់សងបញ្ជាត់ប្រដាក់ខ្សោយកោងដែលមានចំនួចចាប់ផ្តើម ចំនួចបញ្ចប់ និង ចំនួចកណ្តាល



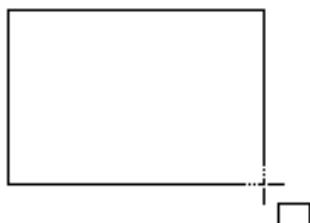
- The Smart Fill tool: ប្រើសំរាប់ធ្វើការថាក់ពណ៌ត្រួចតំបន់ដែល Objects ទាំងអស់ប្រសព្តិត្រូវ



- The Smart Drawing tool: (Shift + S) ជាពលរដ្ឋ ម្នាយដែលមានការដើងច្បាស់នូវវិធីដែលយើងចង់បាន



- The Rectangle tool: (F6) សំរាប់គូសដាក់ការ ប្រចាំតុកោណាកែង



- The 3-Point Rectangle tool: គូសដាក់ការចតុកោណាកែង ប្រការ

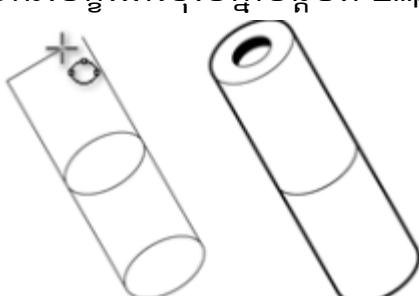


- The Ellipse tool:(F7) ប្រើសំរាប់គូសដាក់ការរដ្ឋឹងមួល ប្រភាក់ពង្រកាតី

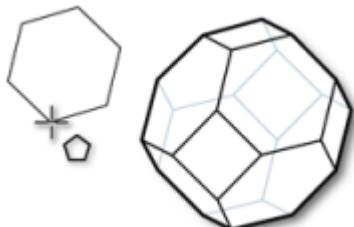


- The 3-Point Ellipse tool: ប្រើសំរាប់គូសដាក់ការរដ្ឋឹងមួល ប្រភាក់ពង្រកាតី
បុន្ថែវា

មានលក្ខណៈខ្ពស់បន្លឹងថា Ellipse tool



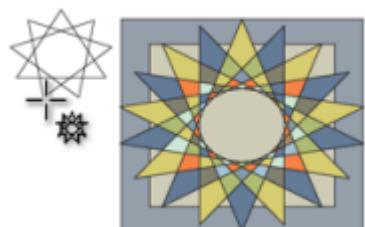
- The Polygon tool: (Y)  សំរាប់គូសដាកជាពហុការណា
ប្រគល់ព័ត៌មានការកំណត់
របស់យើង



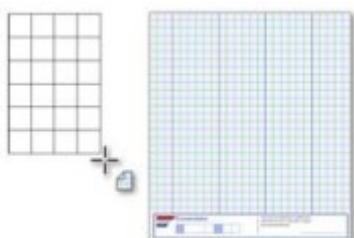
- The Star tool:  សំរាប់គូសដាកជាប្រភាយ



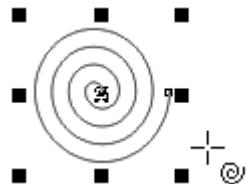
- The Complex Star tool:  គូសដាកជាប្រភាយដែរបុន្ណោះមានពីរជាន់



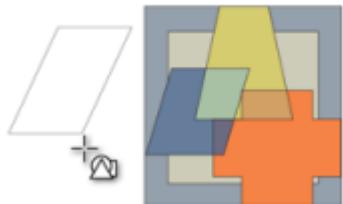
- The Graph Paper tool:(D)  សំរាប់គូសដាកជាតារង
បុន្ណោះមានលក្ខណៈខ្លួន
ដាម្បួយនឹង Table



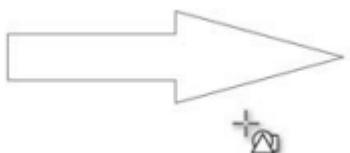
- The Spiral tool:(A)  សំរាប់គូស Object ដាកជាតុទខ្សែង



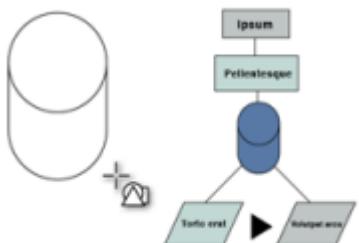
- The Basic Shapes tool:  សំភ័ប់ធ្វើការគូស Object ដោយជាដាកង ហេចដឹង សញ្ញាបុក សិទ្ធិភាព



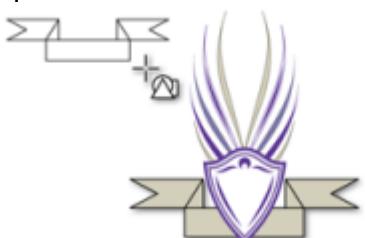
- The Arrow Shapes tool:  ជា Tool
ម្នាយសំភ័ប់ធ្វើការគូសជាយបសញ្ញាបុកដោយជាដាកង



- The Flowchart Shapes tool:  ប្រើសំភ័ប់គូសជាកងដោយជាតាម Shapes ដែលមាន

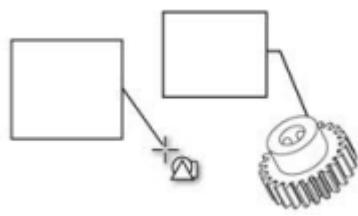


- The Banner Shapes tool:
 ប្រើសំភ័ប់គូសជាកងដោយជាតាមរបដែលមាននៅក្នុង Shapes



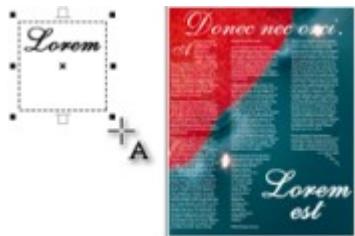
- The Callout Shapes tool:
 ប្រើសំភ័ប់គូសជាកងដោយជាតាមរបដែលមានក្នុង

Shapes

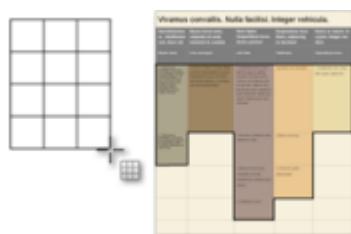


- The Text tool:(F8) ប្រើសំភ័សរស់អក្សរជាលក្ខណា:អក្សរផ្តាក់ប្រអក្សរ

Paragraph



- The Table tool: ប្រើសំភ័ត៌សង្គារ Table

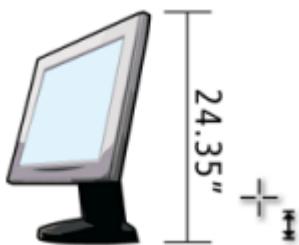


- The Parallel Dimension tool: សំភ័ត៌សរុស់ជាលក្ខណា:ផ្ទៃងប្រធ័ក



- The Horizontal or Vertical Dimension tool:

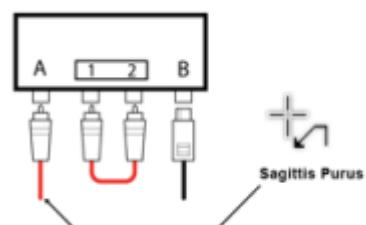
សំភ័ត៌ងឱ្យយើងគូសរុស់ជាលក្ខណា:
បន្ទាត់ផែក ប្របញ្ជី



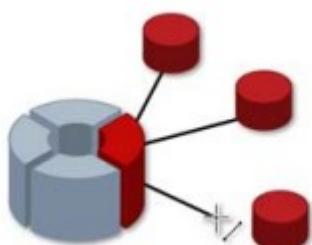
- The Angular Dimension tool:



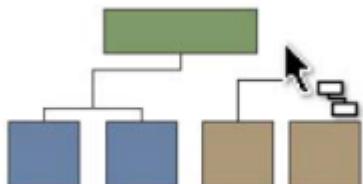
- The 3-Point Callout tool:



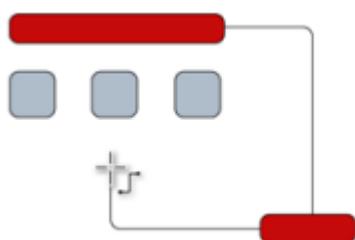
- The Straight-Line Connector tool: អនុញ្ញាតឱ្យយើងគូសភ្លាប់ពី Object
មួយទៅ Object មួយទៀតជាលក្ខណៈខ្សោយបន្ទាត់ត្រង់



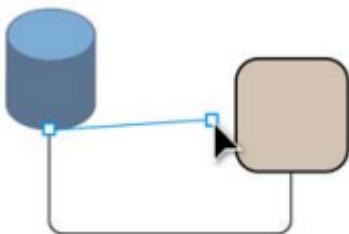
- The Right-Angle Connector tool:  អនុញ្ញាត ឲ្យយើង គូសភ្លាប់ពី Object មួយទៅ Object មួយឡើង តាមលក្ខណៈ: កែង



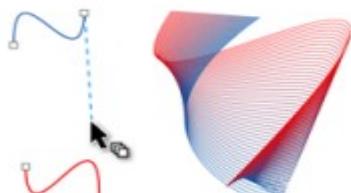
- The Right-Angle Round Connector tool:  អនុញ្ញាត ឲ្យយើង គូសភ្លាប់ពី Object មួយទៅ Object មួយឡើង តាមលក្ខណៈ: ខ្សោយកោដ្ឋ



- The Edit Anchor tool:  មានន័យថា យើង ធ្វើការបន្ថែម ឬ លើកវត្ថុ Anchor Point ត្រួតពិនិត្យ និង ផ្តល់យើង ត្រូវការ

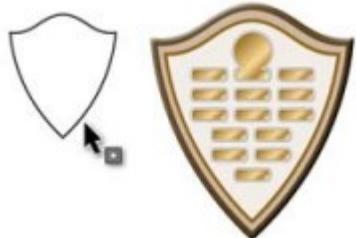


- The Blend tool:  សំរាប់ ធ្វើការភ្លាប់ Object ពីរ ឲ្យភ្លាប់ភ្លាប់ ហើយភ្លាយជា Object មួយ ផ្សេងៗ ឡើង តាមចំណាំ 3D



- The Contour tool:  សំរាប់ធ្វើឲ្យ Object

មានលក្ខណៈប្រើបានជាន់ហើយអាចដែលប្រើបានជាន់បាន

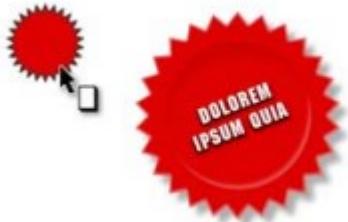


- The Distort tool:  សំរាប់ធ្វើការទាញង្វាន់ Object ទ្រមានលក្ខណៈប្រើបានជាន់បាន



- The Drop Shadow tool:  សំរាប់ដាក់ស្រមោលឲ្យ Object

មានភាពទាក់ទង្វាន់

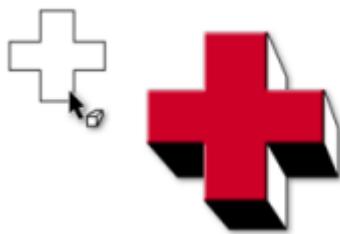


- The Envelope tool:  សំរាប់ធ្វើការទាញង្វាន់ Object

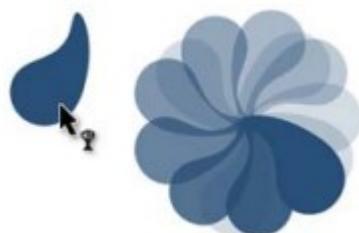
ទ្រួលបានពេលវេលាដោយបានប្រើបាន



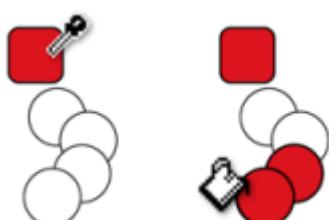
- The Extrude tool:  ធ្វើឲ្យ Object មួយមានលក្ខណៈជាឃា 3D



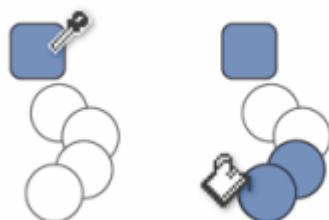
- The Transparency tool:  ប្រើសំរាប់ធ្វើឲ្យ Object
មានលក្ខណៈជាប្រើសំរាប់បន្ថែម
បន្ថូយ Opacity ឲ្យ Object



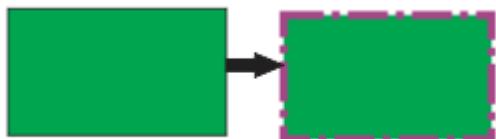
- The Color Eyedropper tool:  ប្រើសំរាប់ស្អាត់ពណ៌ Object
ម្នាយកើតឡើង Color
ដែលស្អាត់បានទៅប្រើប្រាស់ Object ផ្សេងៗទៀត



- The Attribute Eyedropper tool:  រាយការណ៍ត្រួវដោយក្នុង
Eyedropper tool ដែរបីនេះ រាយការណ៍ត្រួវបន្ថែមមួយទៀតគឺចំណាំសម្រាប់ Outline border
and Effect style



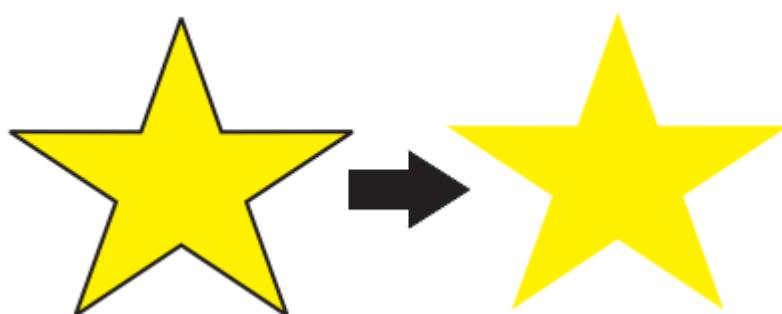
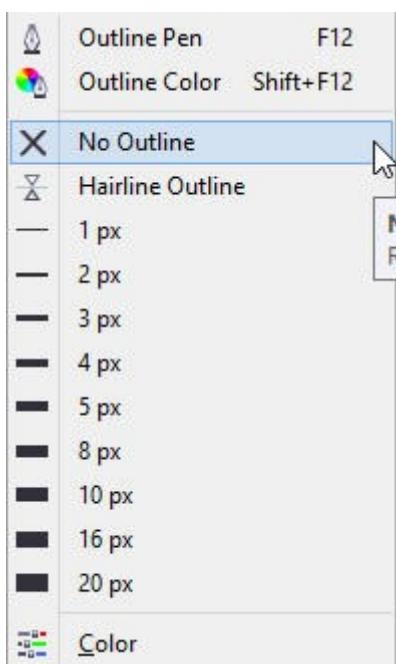
- The Outline Pen tool:(F12)  សំកប់ផ្តាស់ប្បែរលក្ខណៈ: Outline របស់ Object បុង្វឹកខាងក្រោម Object



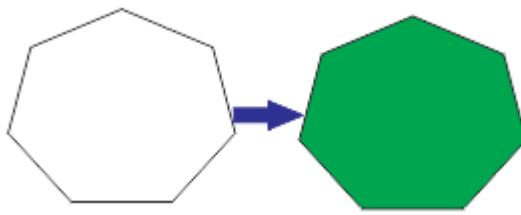
- The Outline Color tool:(Shift + F12)  សំកប់ផ្តាស់ប្បែរ Color ឱ្យ Outline Object មានភាពទាក់ទាញ

TAC→TAC

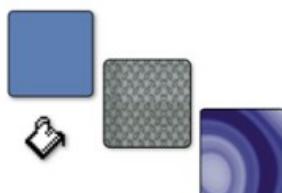
- The No Outline tool: សំកប់ធ្វើការបំបាត់(Remove) Outline របស់ Object ទាំងអស់



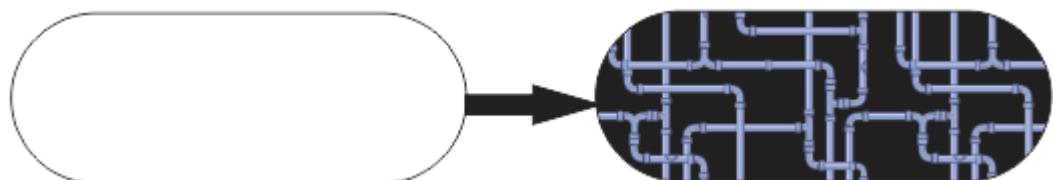
- The Uniform Fill:(Shift + F11)  ប្រើសំកប់ធ្វើការចាក់ពណ៌ទៅលើ Object ដែលមានតែមយពណ៌



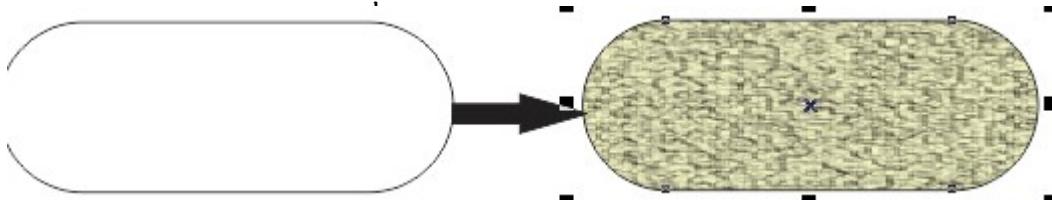
- The Fountain Fill:(F11) ប្រើសំភ័ប់ធ្វើការចាក់ពណាគ្នាំលើ Object ដែលមានតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ តែហេចាការលាយជាមួយនឹង Gradient Color



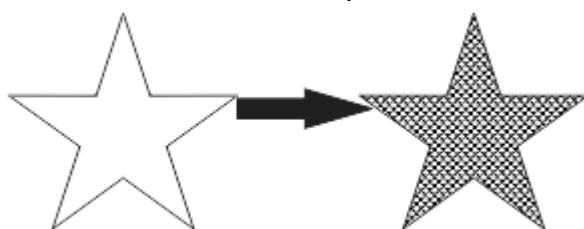
- The Pattern Fill: ប្រើសំភ័ប់ចាក់រូបភាពដែលមានតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ តែក្នុង Object



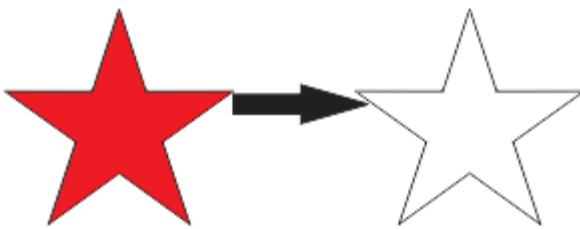
- The Texture Fill: ប្រើសំភ័ប់ចាក់រូប Texture ដែលមានតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ តែក្នុង Object



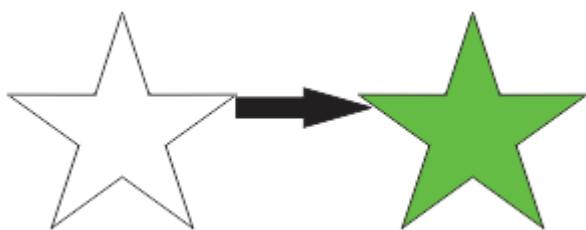
- The PostScript Fill: ប្រើសំភ័ប់ចាក់រូប PostScript ដែលមានតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ តែក្នុង Object បើផ្តល់អតិថាន Color ទេ



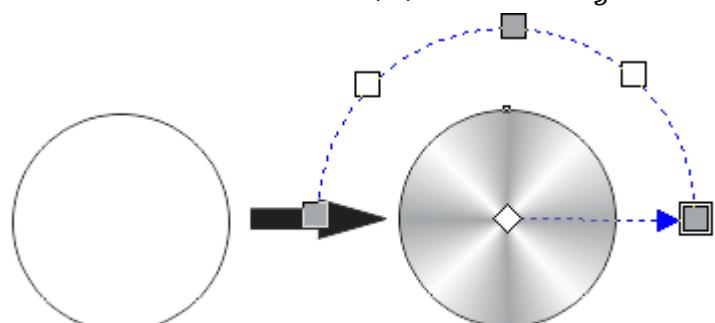
- The No Fill: ប្រើសំភ័ប់ដោះពណាប្រើប្រាស់ចាក់ពណាគ្នាំពី Object



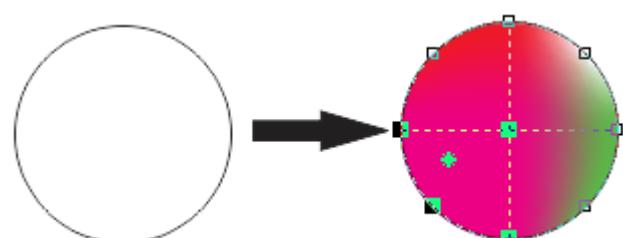
- The Color: សំភ័ត៌ក់ពណិច្ចលទ្ធផ្ទុង Object
ដែលមានតែម្មយតណា



- The Interactive Fill:(G) សំភ័ត៌ធ្វើការកំណត់ពណិប្រដៃញ្ញូវ Object



- The Mesh Fill:(M) សំភ័ត៌ធ្វើការចាក់ពណាច្បរ
ជាលក្ខណៈក្រុលារិ



លេខទី ៣

សិក្សានំពីការរៀបចំលក្ខណៈ Redo, Undo and The Stacking Order

១. ការរៀបចំលក្ខណៈ Redo and Undo:

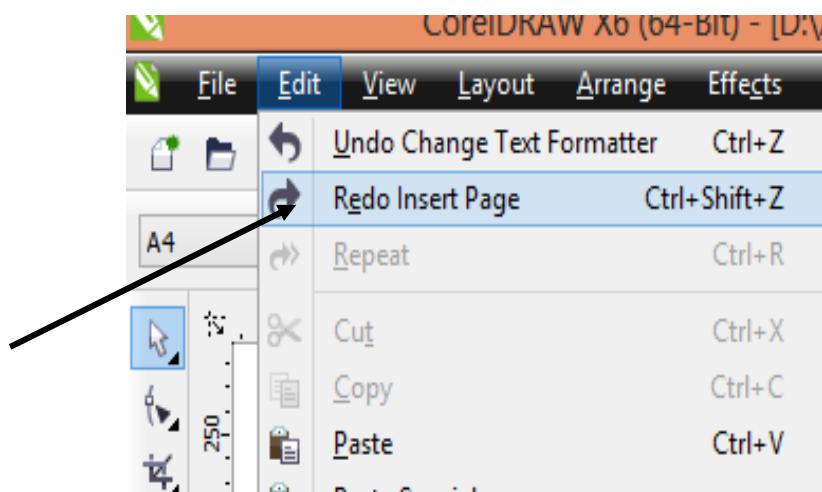
- Redo: សំរាប់ធ្វើឡើងវិញការបស់យើងដូចទៅសកម្មភាពចុងក្រោយវិញបន្ថាប់
- Undo: ប្រើសំរាប់លើបំបាត់សកម្មភាពមុននេះទៅលបន្ថាប់។

❖ នេះជាអ្នករៀបចំលក្ខណៈ Redo

➔ ចូចលើ Edit menu

➔ ចូចលើសញ្ញា Redo

ឯកចាងក្រោម



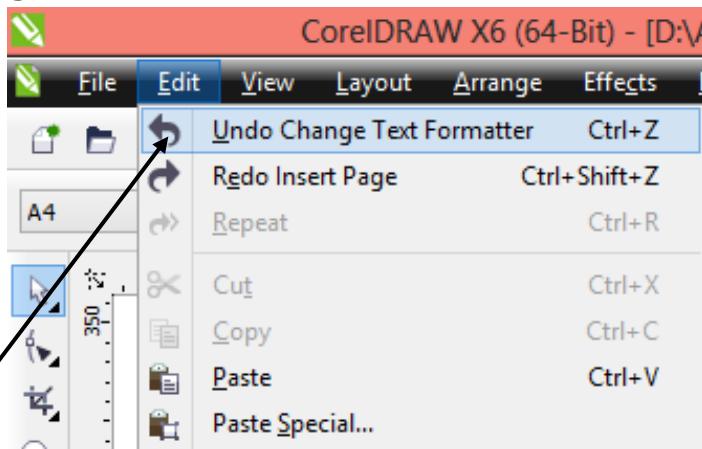
(ចំណាំ: ចំពោះការប្រើប្រាស់ Shortcut ឲ្យឱ្យអាចចូចចូច Ctrl + ShiftZ)



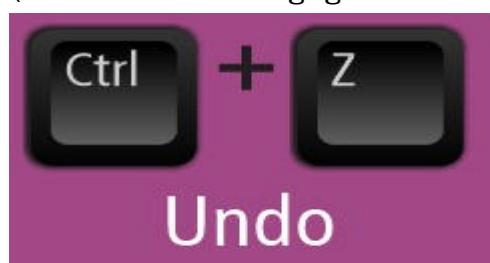
❖ ឯកសារក្រឹត្យ Undo

→ ចូចលើ Edit Menu

→ ចូចលើសញ្ញា Undo ដើម្បីចុចចាងក្រាម



(ចំណាំ: ចំពោះការប្រើប្រាស់ Shortcut Key យើងអាចចូច Ctrl + Z)



៤. តាមរឿង្យ្យាស៊ែន The Stacking Order:

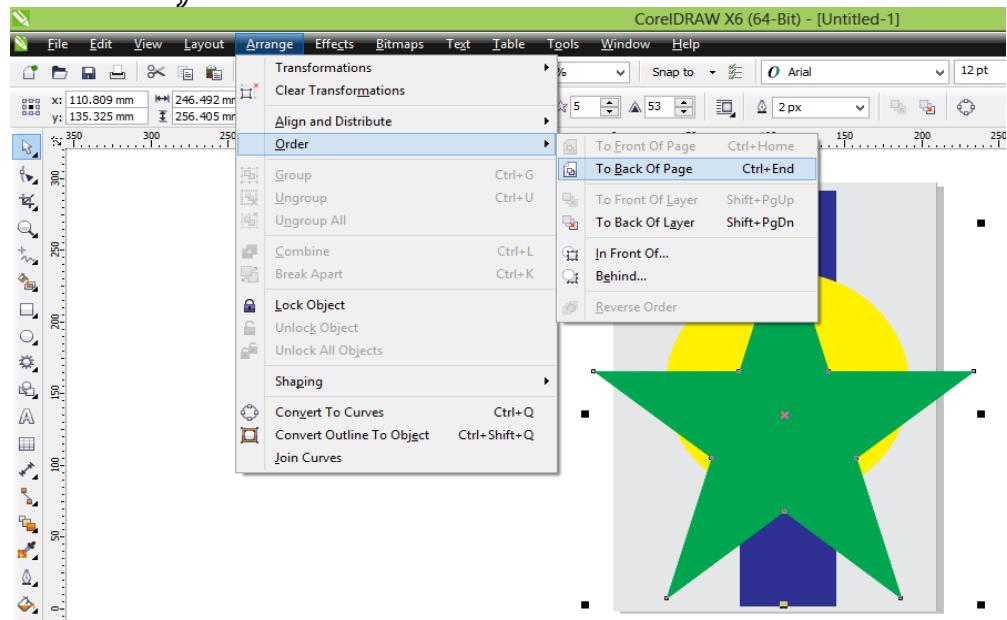
គឺជាការបញ្ចូន បុំលាស់បូរ Object នៅយោទេលើ និងទៅក្រោមនៃ Object ផ្សេងៗទៀត

❖ តាមរឿង្យ្យាស៊ែន Order

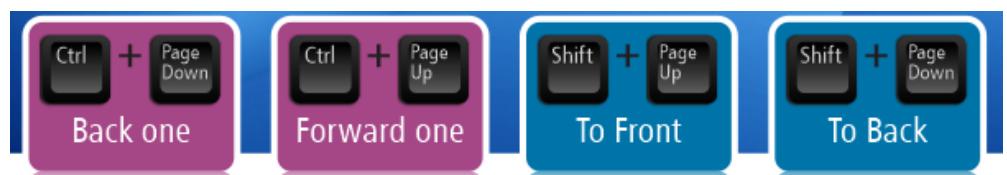
➤ ត្រូវធ្វើការ Select ទៅលើ Object ណាមួយដែលយើងចង់ធ្វើការបំលាស់ទី
(Select ទៅលើ Object Star)



- ចូចទៅលើ Arrange Menu => Order => ធ្វើការដើរក្នុងតាមដឹកជញ្ជូន



- To Front of Page (Ctrl + Home): បញ្ចូន Object ដើរក្នុងតាន Select ខាងលើគេបង្កើស
- To Back of Page (Ctrl + End): បញ្ចូន Object ដើរក្នុងតាន Select ទៅខាងក្រោម បុរាណក្រាមគេបង្កើស
- To Front of Layer (Shift + PgUp): បញ្ចូន Object ដើរក្នុងតាន Select ទៅលើក្រាមមួយបន្ថែម បុរាណ Object
- To Back of Layer (Shift + PgDn): បញ្ចូន Object ដើរក្នុងតាន Select ទៅក្រាមមួយបន្ថែម បុទៅក្រាមមួយ Object



ទេសចរណី ៤

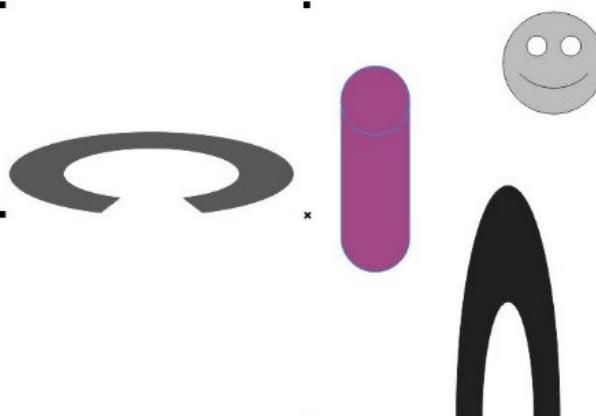
សិក្សាសំគាល់ក្នុងក្រុមហ៊ុន Alignment in CorelDRAW

១. ក្រុមហ៊ុន Alignment:

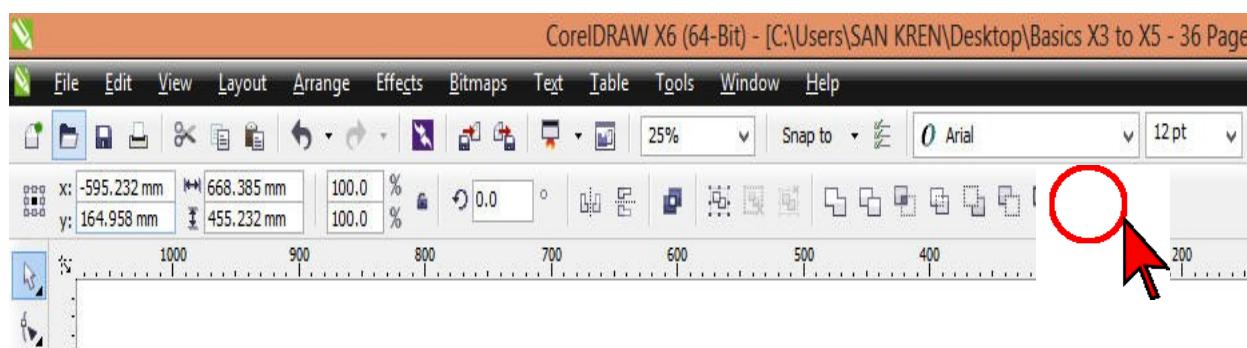
គឺជាការតម្លៃប្រភាព ឬ Objects ទាំងអស់ជាងគេទៅតាមអ្នកដែលយើងចង់បាន។

❖ ទេសចរណីក្នុងក្រុមហ៊ុន Alignment

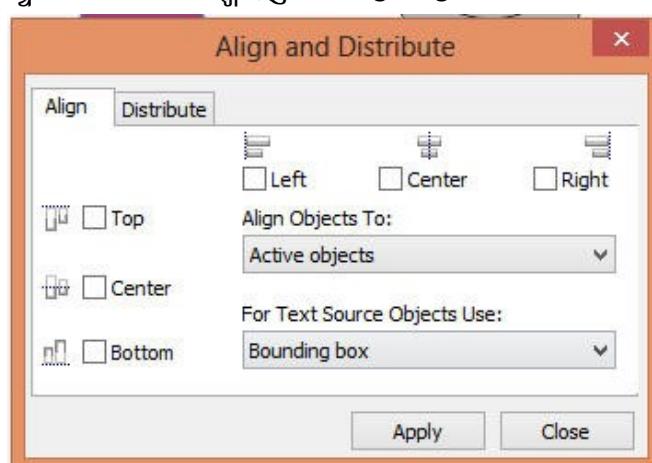
➤ ត្រូវធ្វើការ Select រូបភាព ឬ Object ដែលយើងចង់ធ្វើការតម្លៃប្រភាព



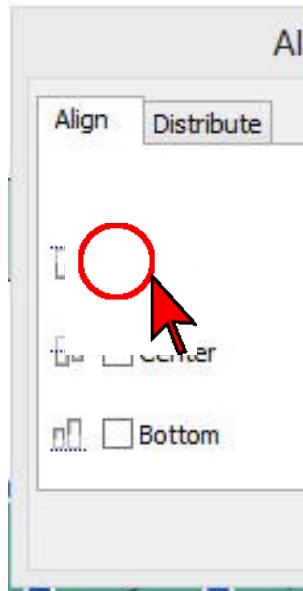
➤ Click លើរបដ្ឋចបានដោយបាន



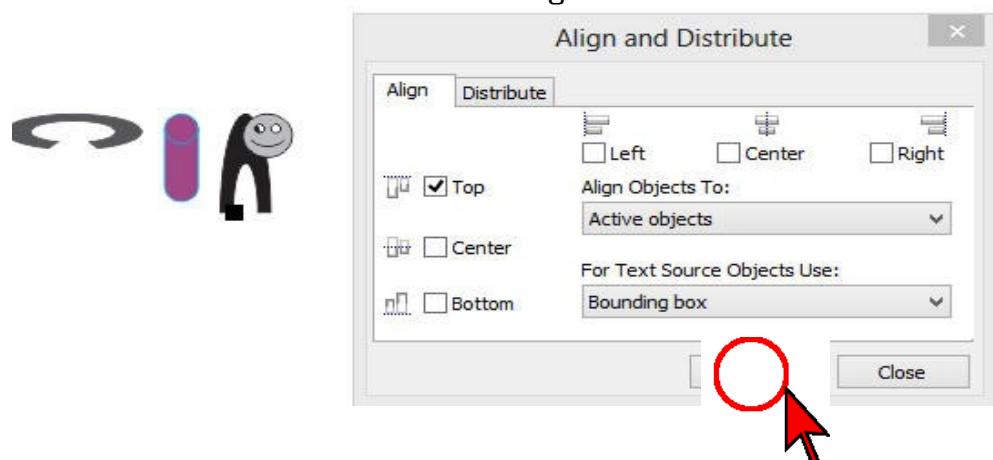
➤ បញ្ជាប់មកវានឹងបង្ហាញ Dialog Align and Distribute ដោចបាន



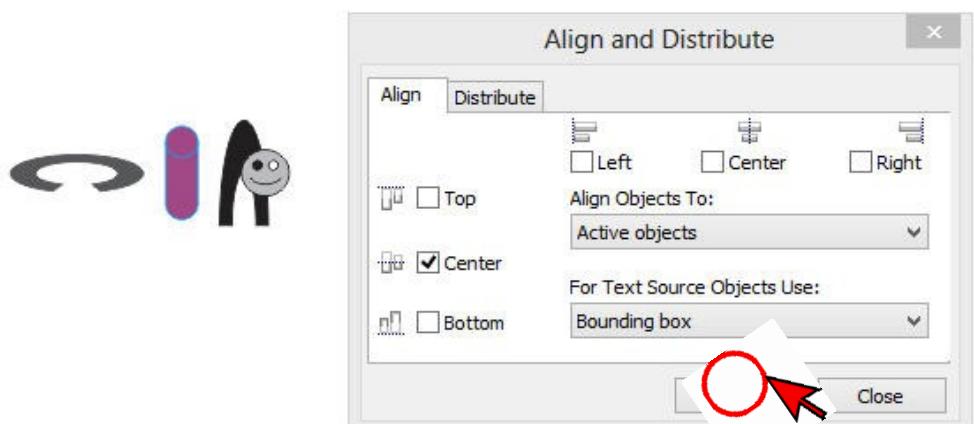
- ❖ អត្ថបទនេះបង្កើតឡើងជាសាស្ត្រ (Vertical) និង ខ្លោន (Horizontal)
- ខ្លោន (Horizontal)



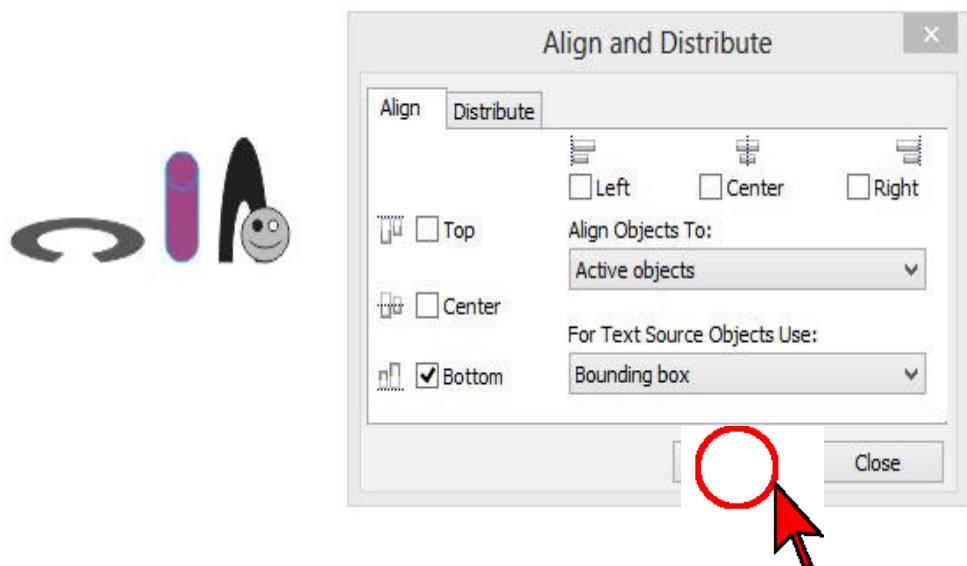
➤ ធ្វើការ Tick លើ Top => Apply: វានឹងតម្លៃបស្ថីផ្តូរខាងលើ



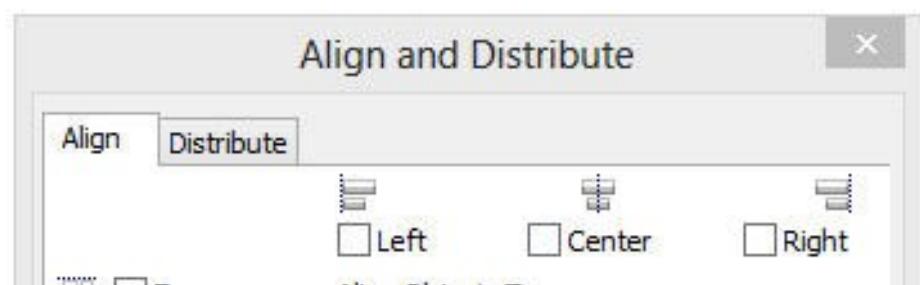
➤ ធ្វើការ Tick លើ Center => Apply: វានឹងតម្លៃបស្ថីផ្តូរណូរលាស



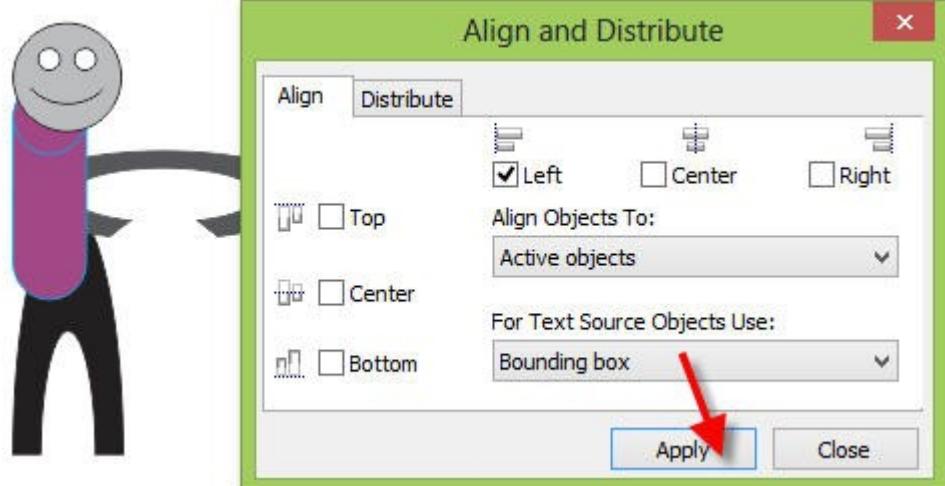
➤ ធ្វើការ Tick លើ Button => Apply: វានឹងតម្លៃបស្ថីផ្តុកខាងក្រោម



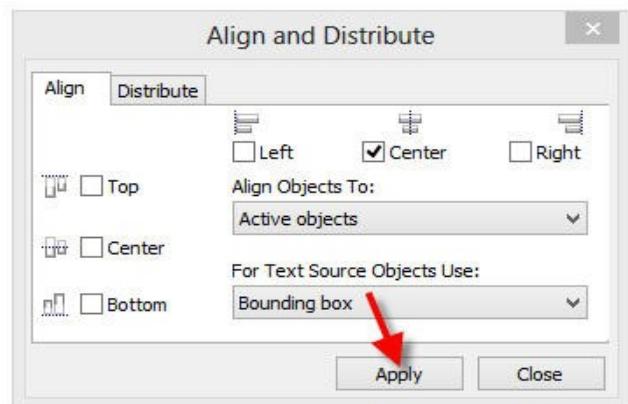
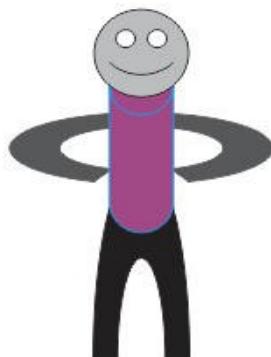
- ត្រូវបានខ្លោយ (Vertical)



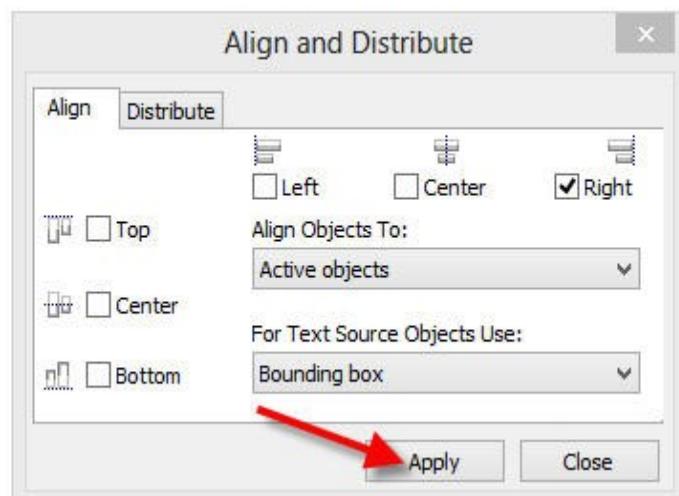
➤ ធ្វើការ Tick លើ Left => Apply: វានឹងតម្លៃបស្ថីផ្តុកខាងឆ្លែង



➤ ធ្វើការ Tick លើ Center => Apply: វានឹងតម្លៃបស្ថីផ្តើកកណ្តាល



➤ ធ្វើការ Tick លើ Right => Apply: វានឹងតម្លៃបស្ថីផ្តើកខាងស្តាំ



ចំណាំ: ជំពោះការប្រើប្រាស់នាមួយ Shortcut Key

T: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងលើ

E: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងលើ (ដូរដៃក)

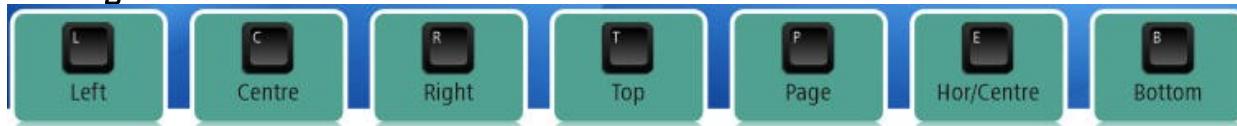
B: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងគ្រាម

L: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងឆ្លង

C: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងលើ

R: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងស្តាំ

P: តាមច្បាប់ Objects នៅឯធម្មតាងលើនៃ Drawing Page

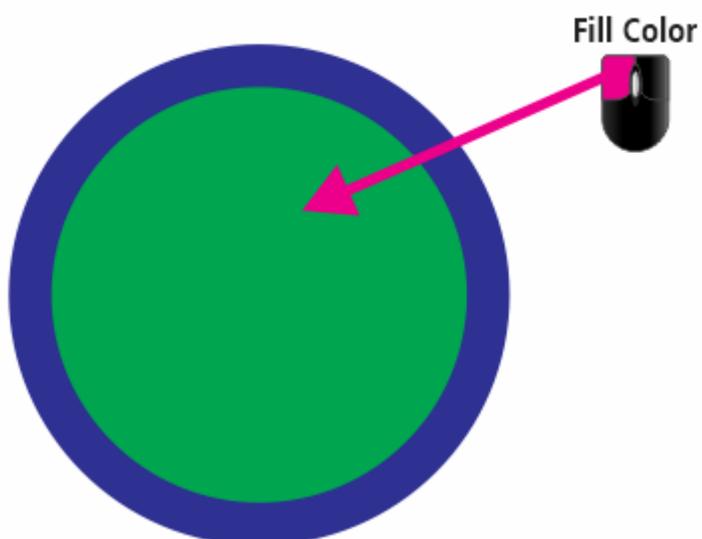


ទេសទាំងអស់

សិក្សាតុលាការព្រមទាំង Color – Fill - Pallets

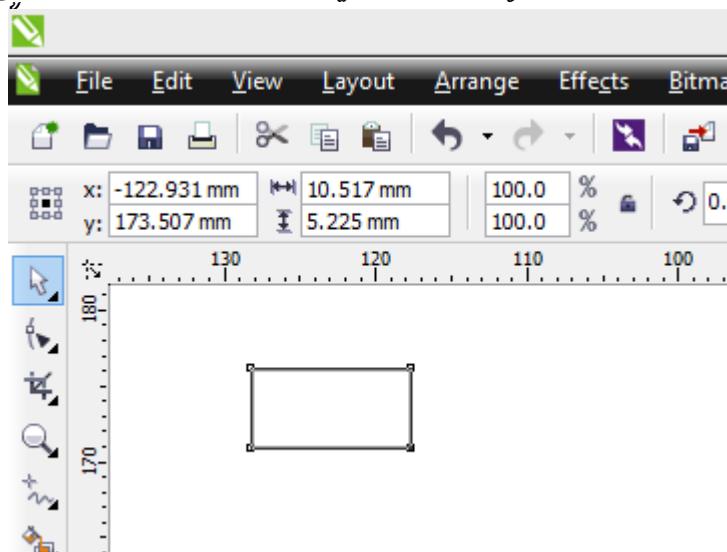
១. ការព្រមទាំង Color Fill

Fill Color គឺជា Color មួយដែលយើងដោយ បូចកាត់ថ្មីលើការលាយ ឬធ្វើការជាប្រភពនៃ Object ។

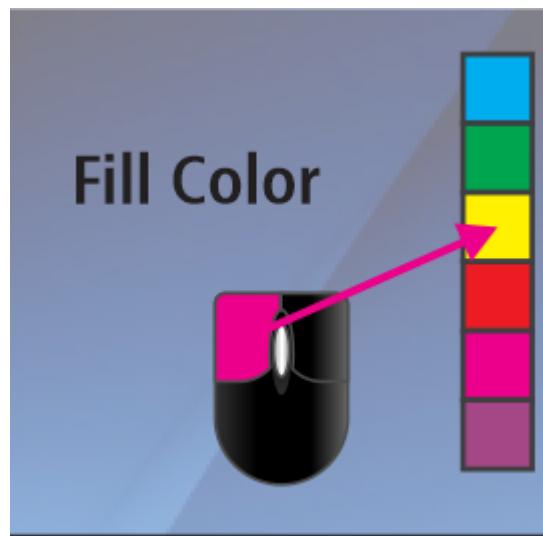


❖ ទេសព្រមទាំង Fill Color:

- ត្រូវយក Rectangle Tool មួយយកមកតូស



- ឈរលើ Object ឬ Click on Object ដើម្បីយើងចង់ចាក់ពណិបញ្ហាល
- Click Left Mouse នៅត្រួតពី Color Pallets



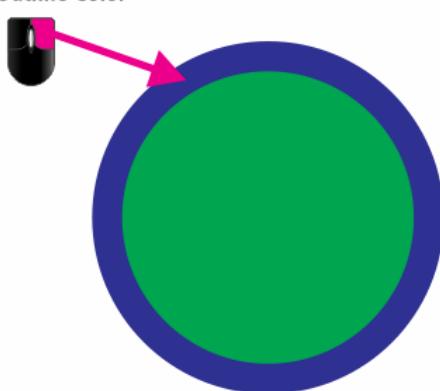
➤ លទ្ធផលនឹងបង្ហាញពីចែងក្រាម



៤. គន្លេប្រើប្រាស់លាច្ប័ណ្ឌ Outline Color

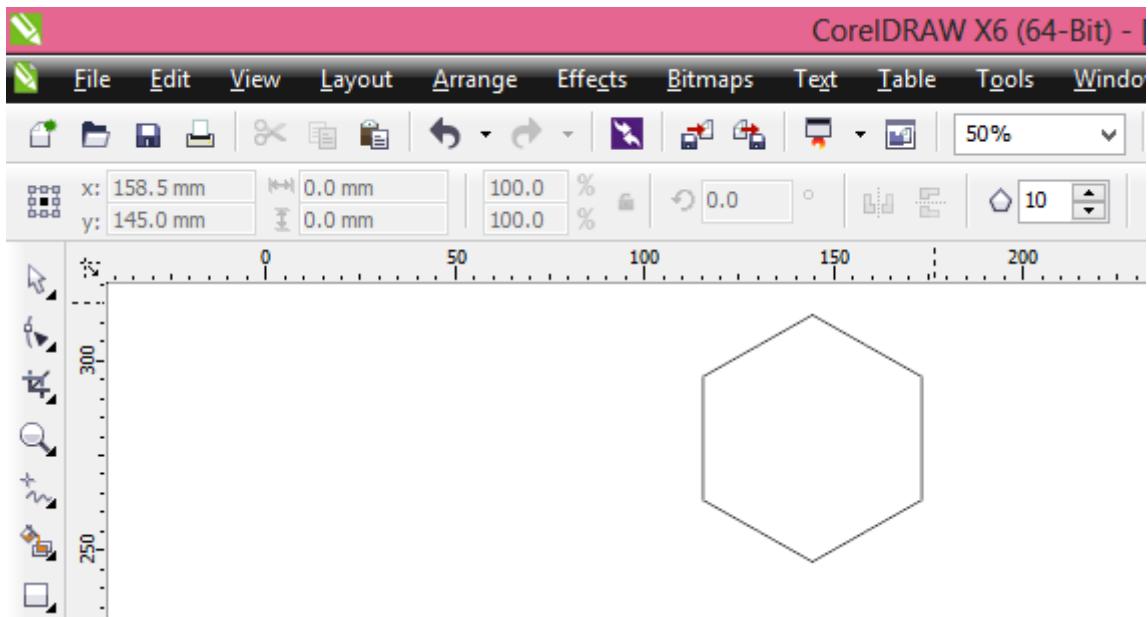
Outline Color or Stroke គឺជាការលាយពណ៌ន៍ដែលផ្តល់ជាក្រាមក្នុងក្រាមរបស់ខ្លួន។

Outline Color



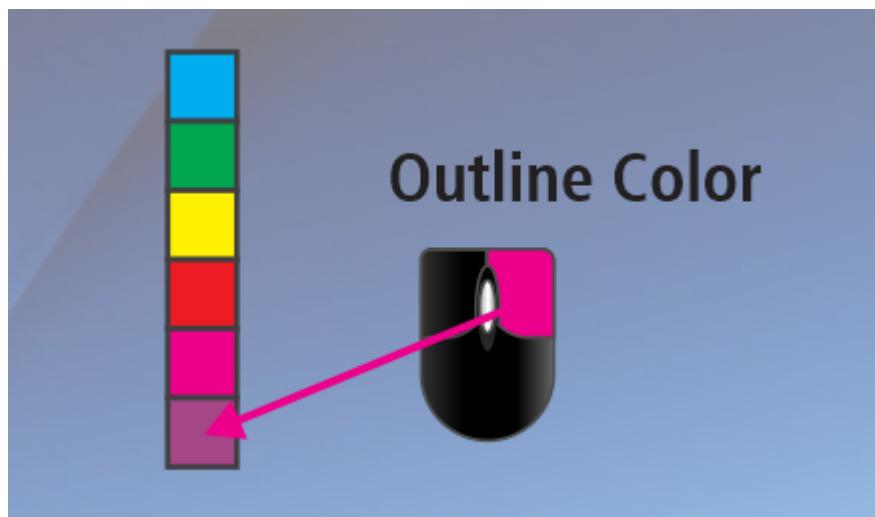
❖ ទម្រង់ពាណិជ្ជកម្ម Outline Color:

- យក Object មួយមកធ្វើការគ្នា

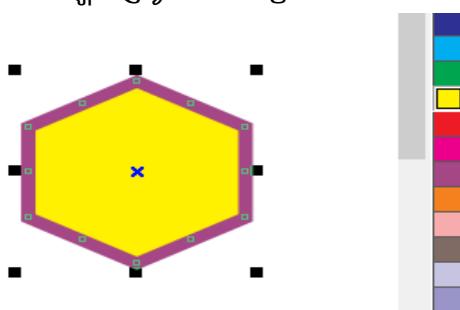


- លើស Object ដើម្បីយើងចង់ដាក់កំភស់ គោរព

- Right Click Mouse on Color Palette



- លក្ខណៈលក្ខណៈដឹងបង្ហាញ ពីចំណាំក្រោម



ផែត្រូវការណើ ៦

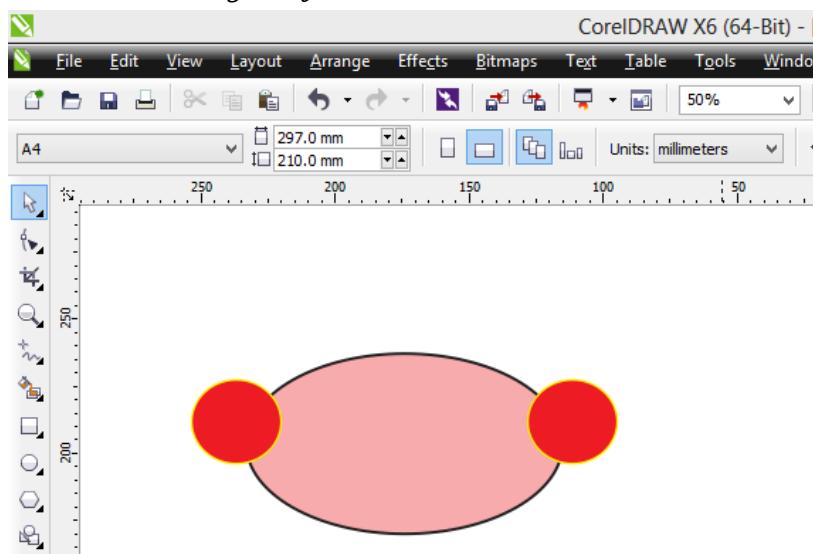
សិក្សាឯំពើ Combine, Weld, Trim, Intersect, Simplify, Front minus Back, Back minus Front, Boundary

១. ការសិក្សាយំពើ Combine

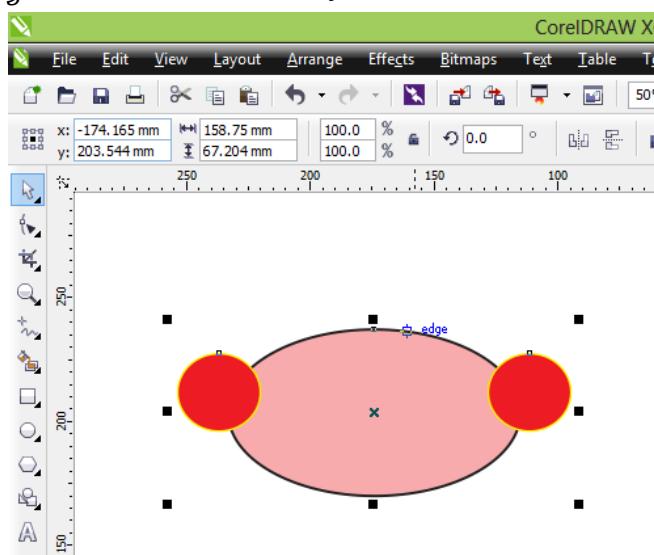
Combine គឺជា Property មួយដែលយើងធ្វើការបញ្ចូល Objects ដាក្រើនឡើងនៅជា Object ទៅមួយ ឬនៅក្នុងចំនួចដែល Objects ទាំងអស់ប្រសពតភាពនិងធ្វើការដកចេញ។

❖ នៃផ្សេងៗប្រព័ន្ធឌុំខ្លោះ

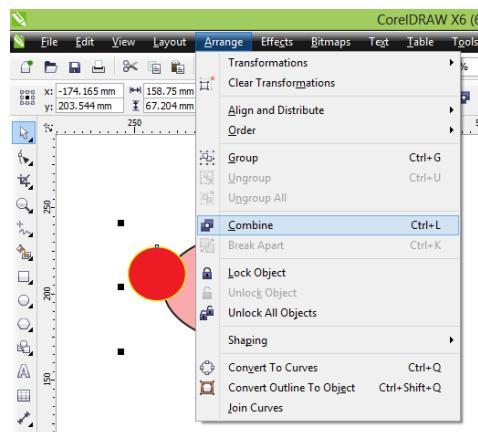
- យក Object មកធ្វើការគូសនៅលើ Drawing Page



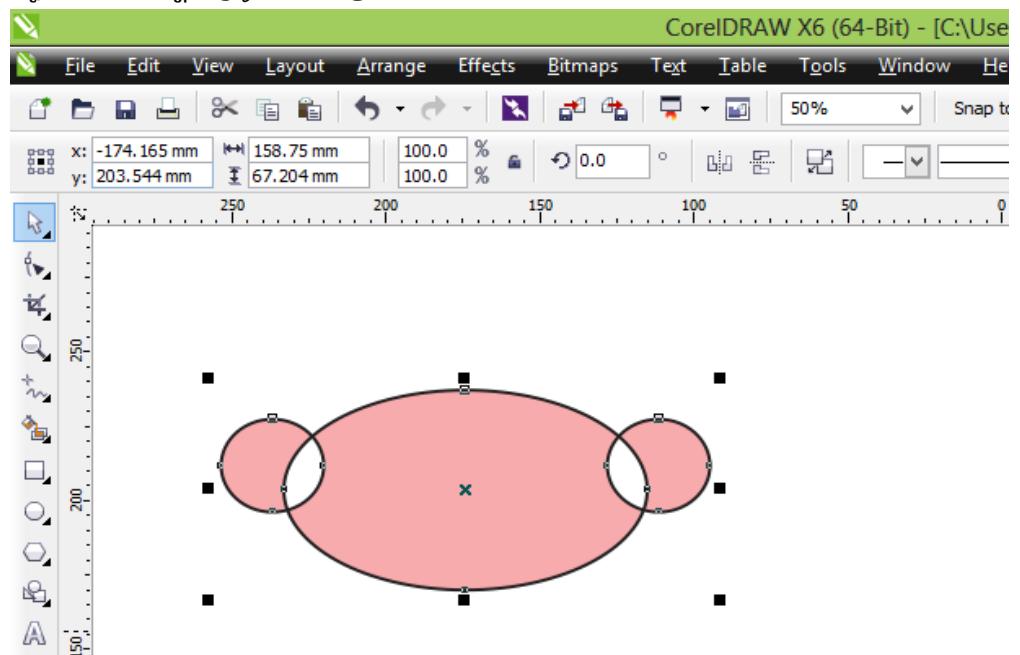
- ធ្វើការ Select ទៅលើ Objects ទាំងអស់ដែលយើងចង់ Combine



➤ បន្ទាប់មកចូចលើ Arrange => Click Combine ដើម្បីបង្ហាញពីខាងក្រោម



➤ លក្ខណៈលក្ខណៈបង្ហាញពីខាងក្រោម



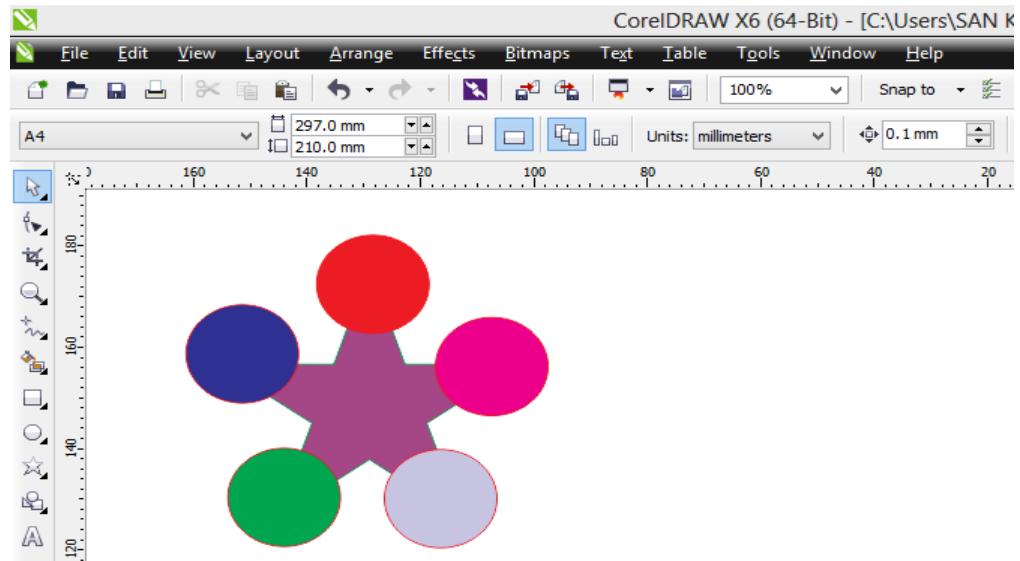
ចំណាំ: ក្នុងការប្រើប្រាស់ Shortcut Key បន្ទាប់ពីធ្វើការ Select
ហើយប្រើប្រាស់បញ្ជីបញ្ជី (Ctrl + L)

២. ការសិក្សានៃខ្លួន Weld

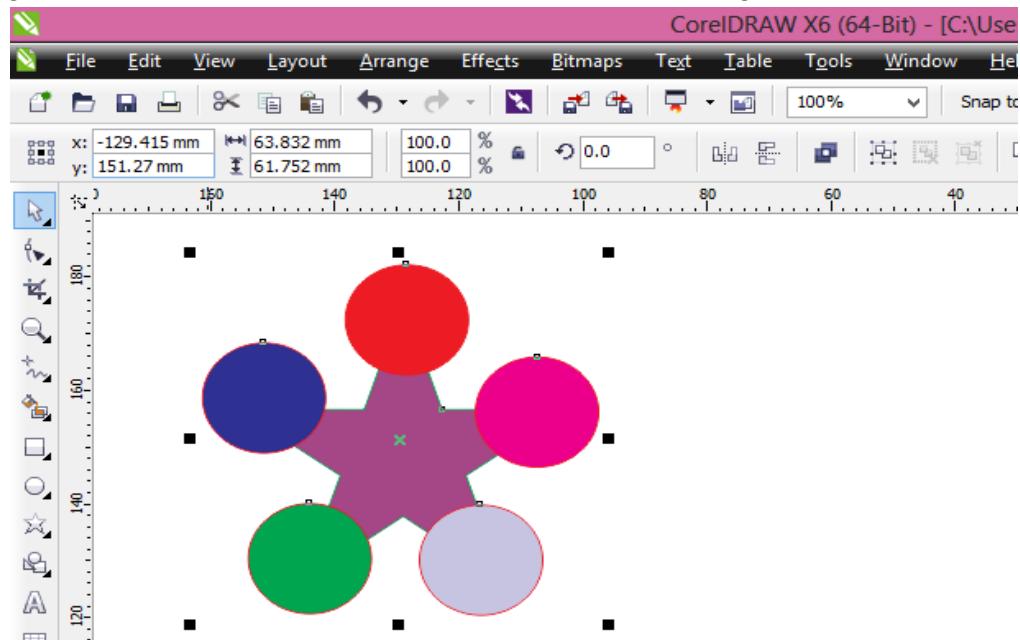
Weld គឺជា Property មួយដែលមានត្បូនាទីក្នុងការលាយបញ្ហាល Objects ប្រចើនច្បាស់យ៉ាងត្រឹមត្រូវ។

❖ នេះជាអ្នកប្រើប្រាស់ Weld

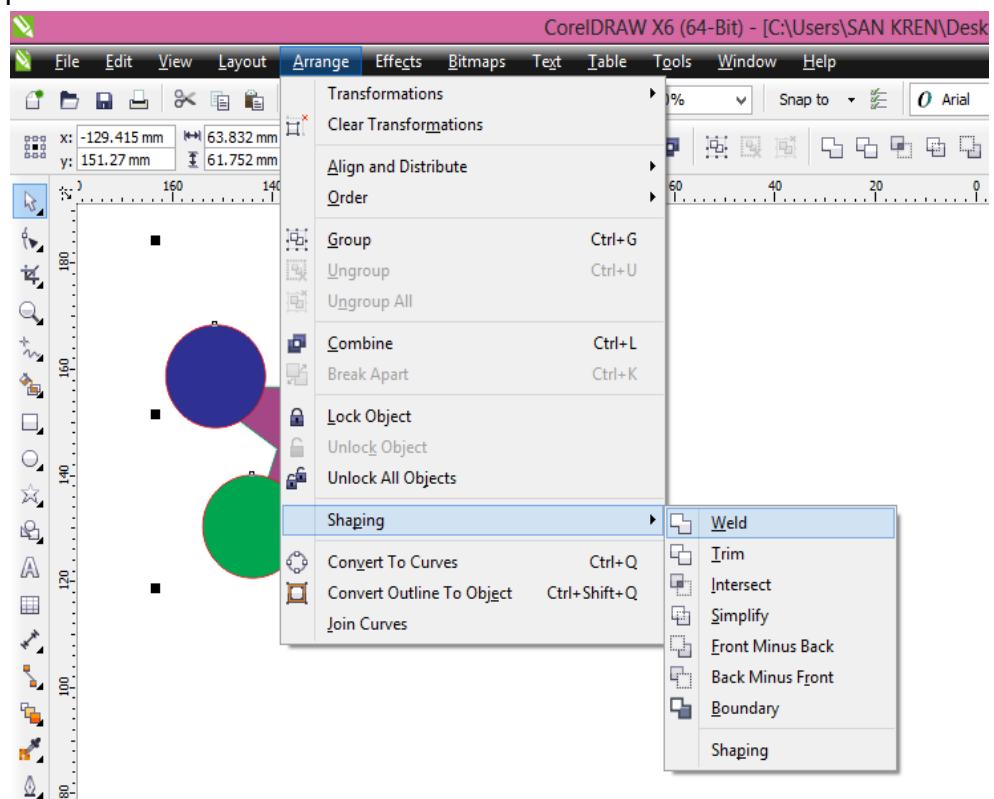
- យក Object មកធ្វើការគូសនៅលើ Drawing Page ច្បាស់ពីបី



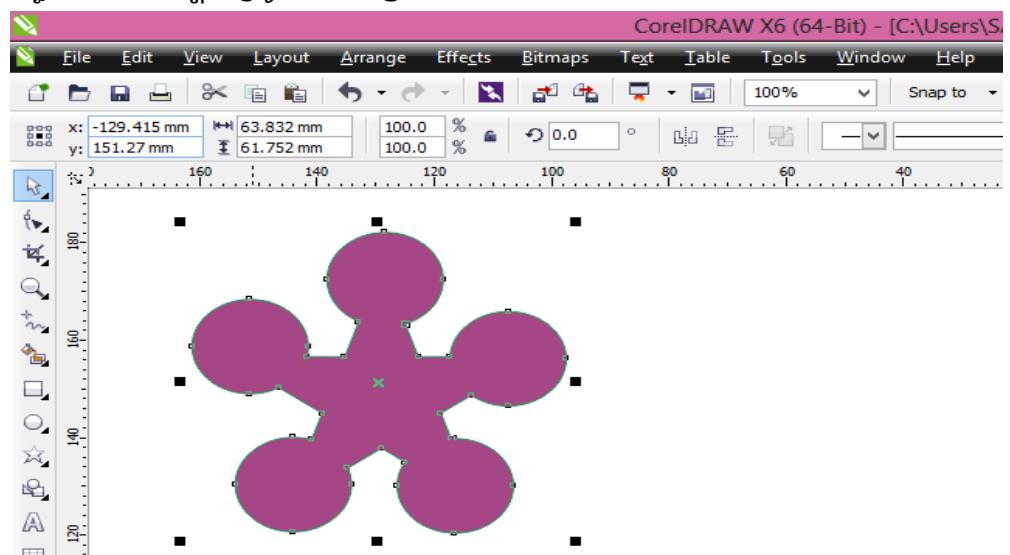
- ធ្វើការ Select ឡើលើ Objects ទាំងអស់ដែលយើងចង់ធ្វើការ Weld



➤ ចូច Arrange Menu => Shaping => Click on Weld



➤ បន្ទាត់លិនិងបង្ហាញពួកខ្លួនក្នុងក្រុម



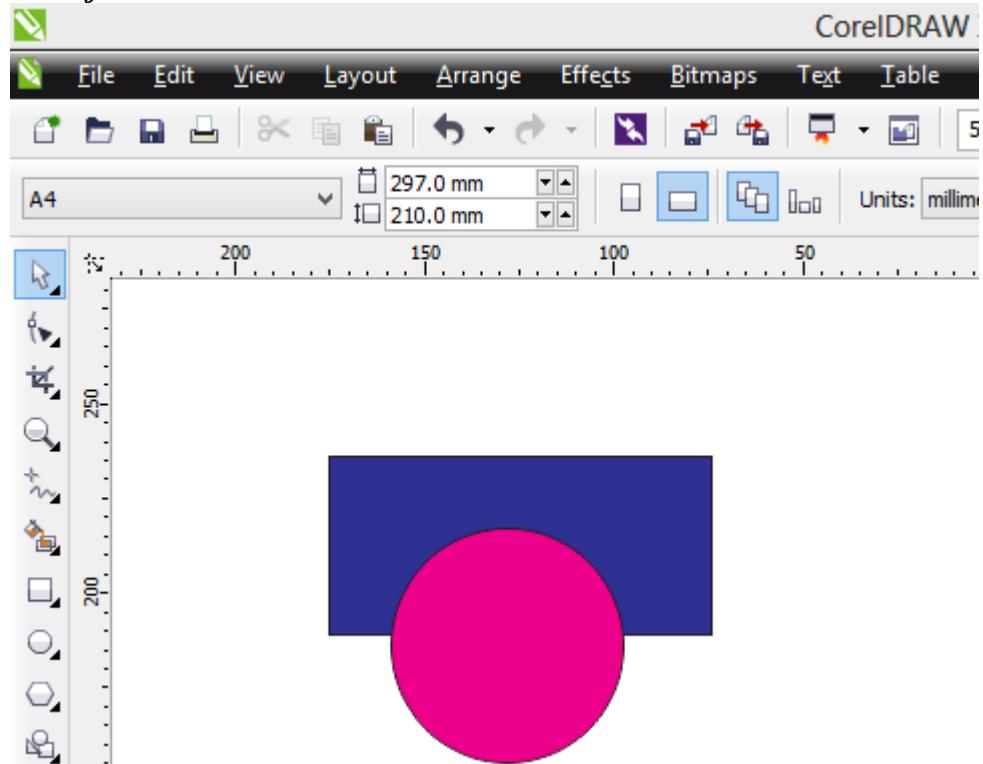
ចំណាំ: ក្នុងចំណោមពាណិក Objects ផ្សេងៗគ្នានេះវានឹងធ្វើការបាប់
យកទៅតាមពាណិកដើម្បីដែលស្ថិតនៅក្នុងក្រុមគេបានស្វែរ។

៣. រាយការណ៍ខ្សោយ Trim

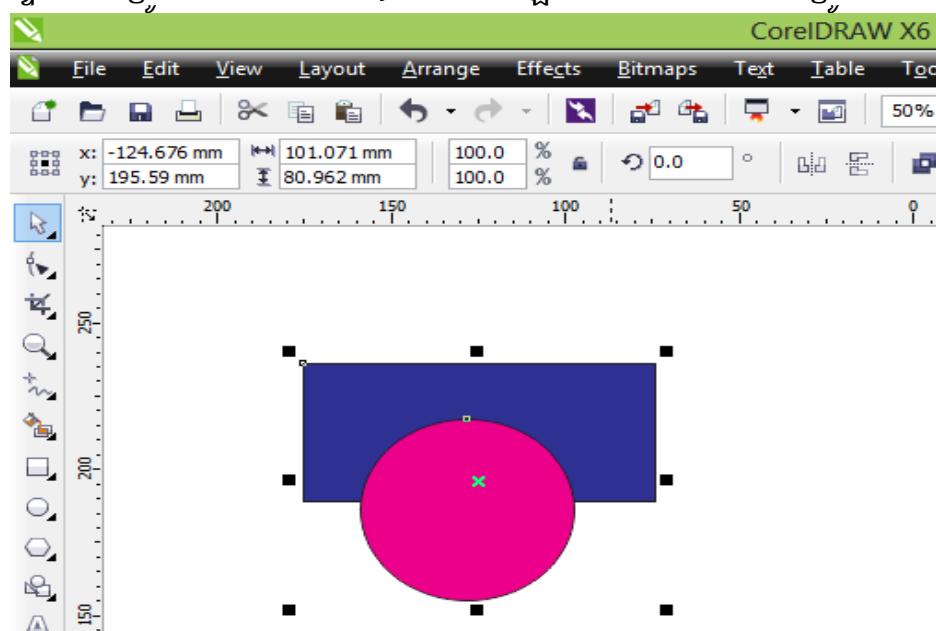
Trim មានន័យថា Objects ដែលស្តិតនៅខាងលើទាំងអស់អាជមានសិទ្ធិភាព Object ដែលស្តិតនៅក្រោមគឺត្រូវបានបន្លាស់។

❖ របៀបបន្លាស់ Trim

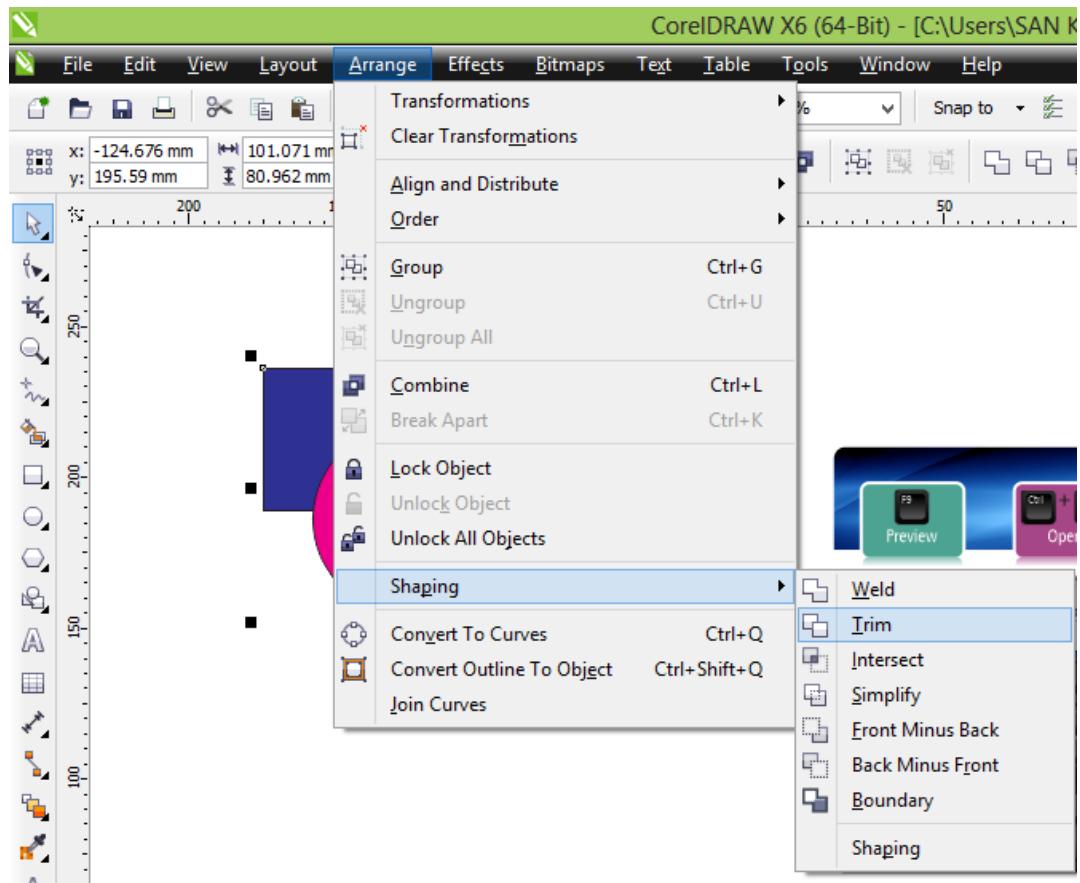
- ជំបូងគ្រឿយក Object មកគូសលើ Drawing Page



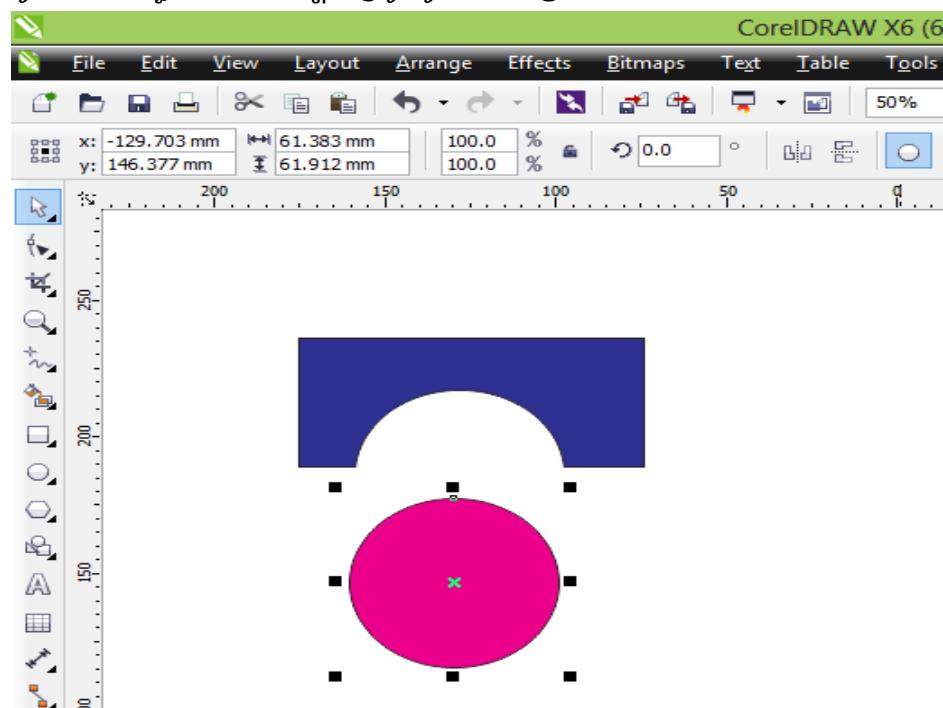
- បន្ទាបមកត្រូវ Select លើ Objects ទាំងឡាយណាដែលយើងគ្រឿកការ Trim



➤ ចូចលើ Arrange Menu => Shaping => Click Trim



➤ ធ្វើចងចាំដើម្បីលើការបន្លាត់ផ្លូវការ Click ទាំង Object ដែលនៅលើខ្លួន
ជូចនេះលើការបន្លាត់ផ្លូវការបន្ថែមក្នុងក្រាម

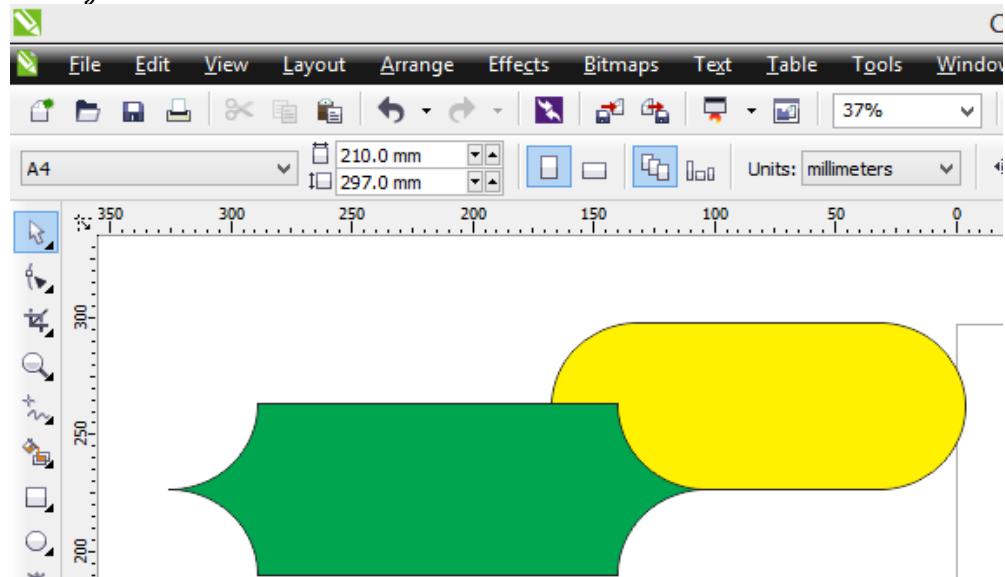


៤. គននិភ្លាមេខែវេលើ Intersect

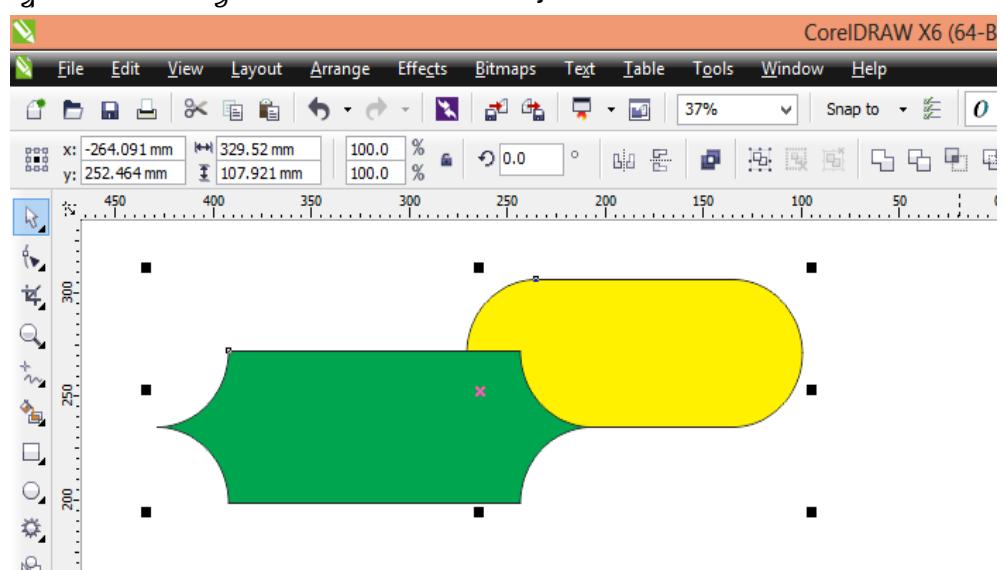
Intersect គឺជា Property មួយដែលមានត្រនាទីក្នុងការបង្កើត Object មួយដូច នៅត្រង់ កន្លែងដែលប្រសព្ថតារាង Objects ប្រើនដែលអ្នកបានធ្វើការ Select។

❖ នម្មាសប្រព័ន្ធឌីប្រឈម៉ាស់ Intersect

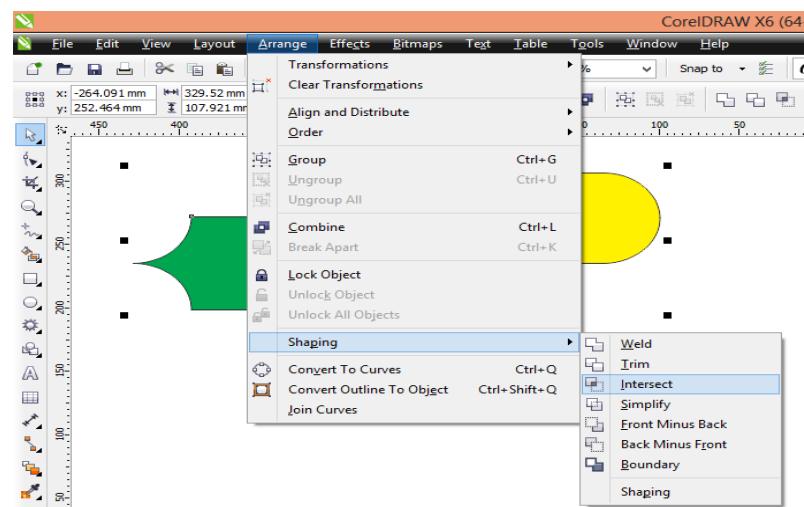
- ជំបូងគ្រឿងយក Objects មកធ្វើការគូសលើគ្នា



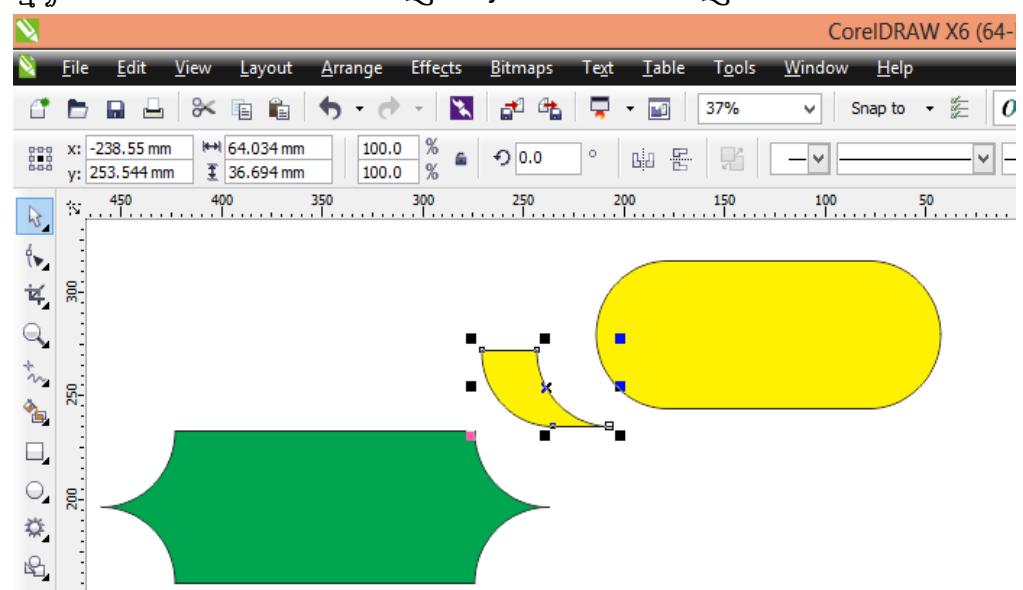
- បន្ទាប់មកយើងធ្វើការ Select ទៅលើ Objects ទាំងពីរ



- បញ្ជាប់មកចូល Arrange Menu => Shaping => Click on Intersect



- បញ្ជាប់មកវានឹងបង្រើត Object
ជូនយន្តផែលដែលយើងទាញ Objects ទាំងពីរចេញមក

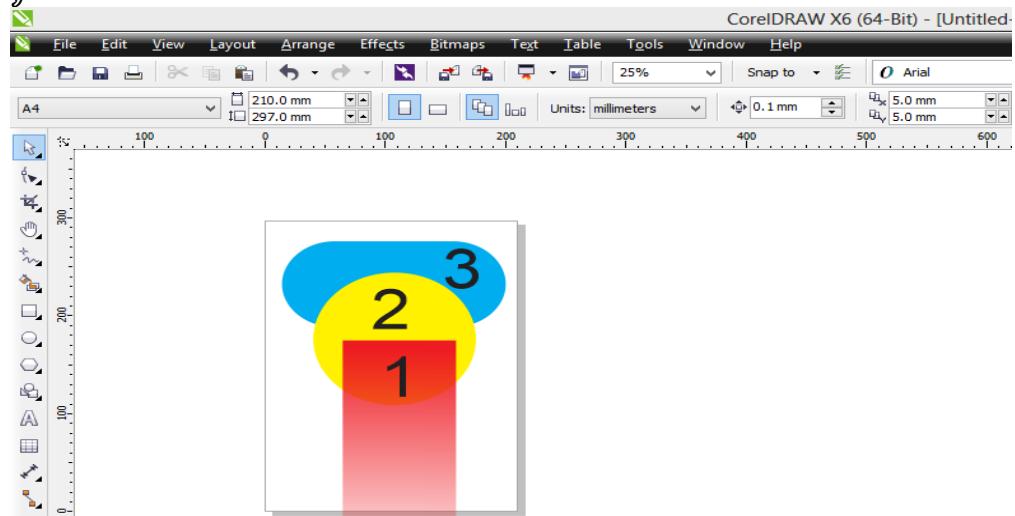


៥. ការសិក្សានែវលើ Simplify

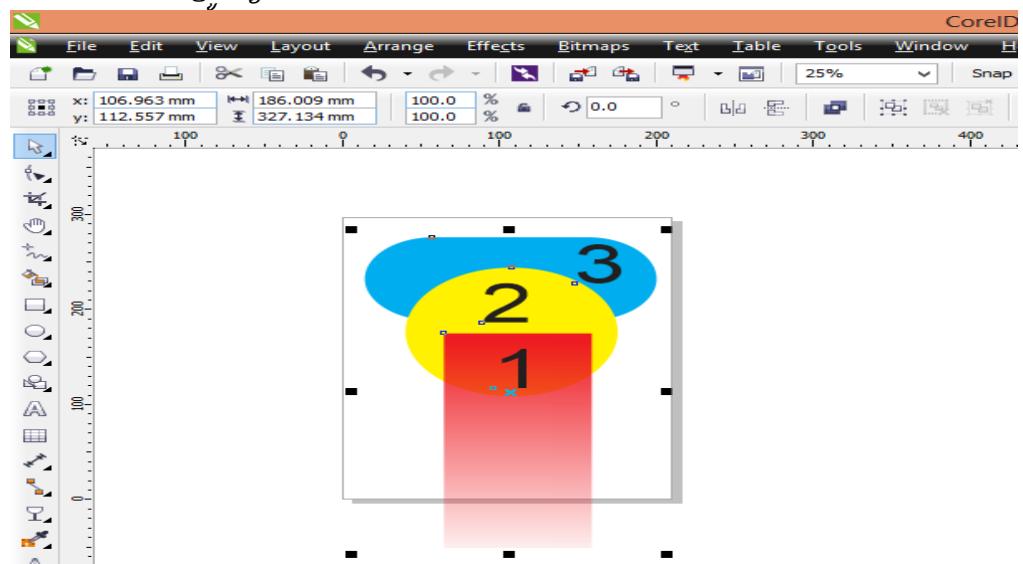
Simplify គឺជា Property មួយដែលមានត្បូនាទីក្នុងការកាត់ Object ដែល Object នេះកាត់ Object ក្រោមហើយការធ្វើការកាត់បន្ថបន្ទាប់។

❖ របៀបអនុវត្តន៍

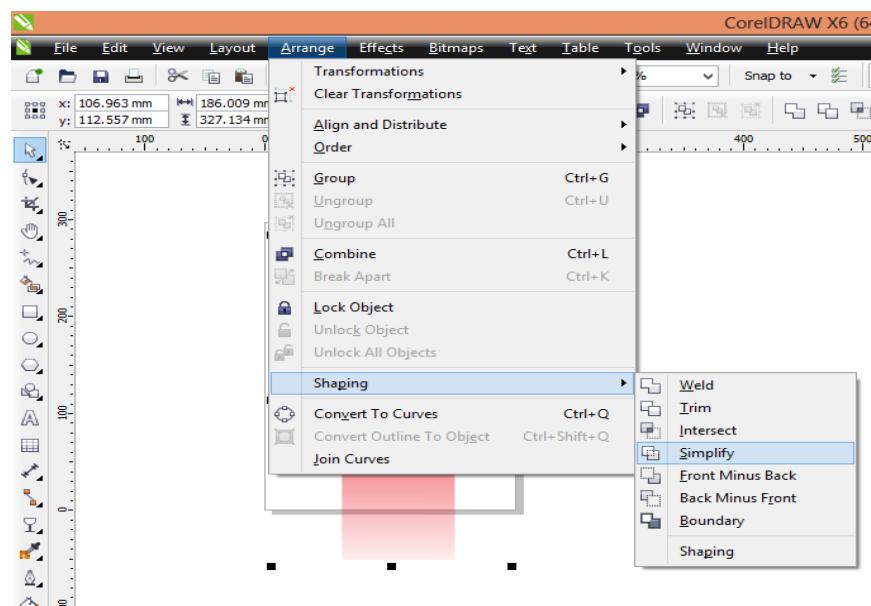
- គ្រប់យក Objects មកគូសនៅលើ Drawing page or Drawing window



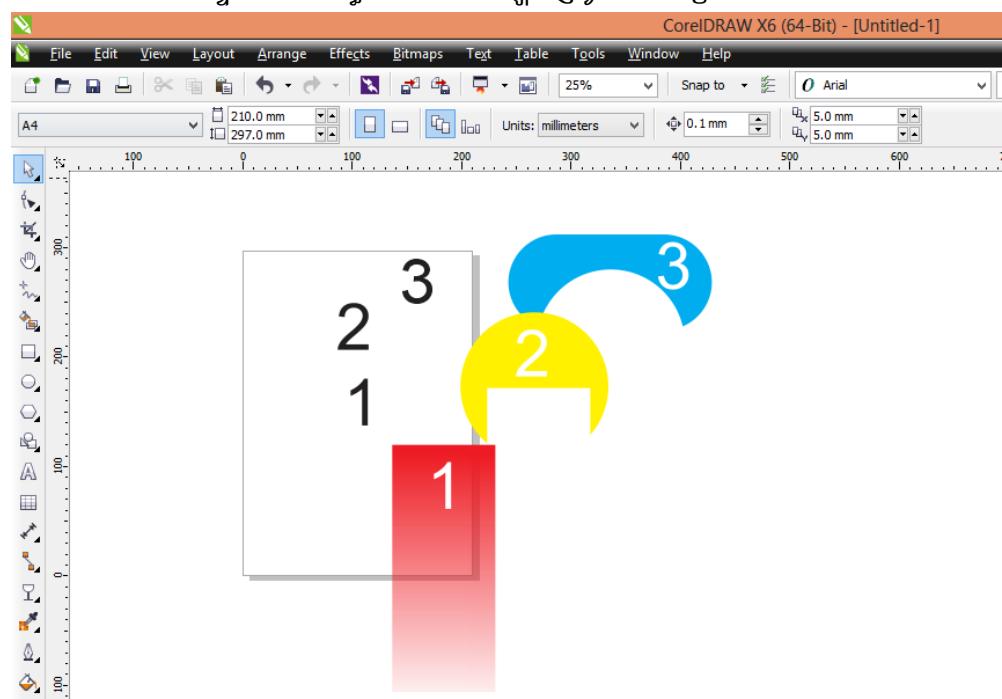
- គ្រប់ធ្វើការ Select ទៅលើ Object ណាដែលយើងចង់កាត់



- បន្ទាប់មកចូល Arrange Menu => Shaping => Click on Simplify



- បន្ទាប់មកលទ្ធផលវានឹងបង្ហាញដូចខាងក្រោម



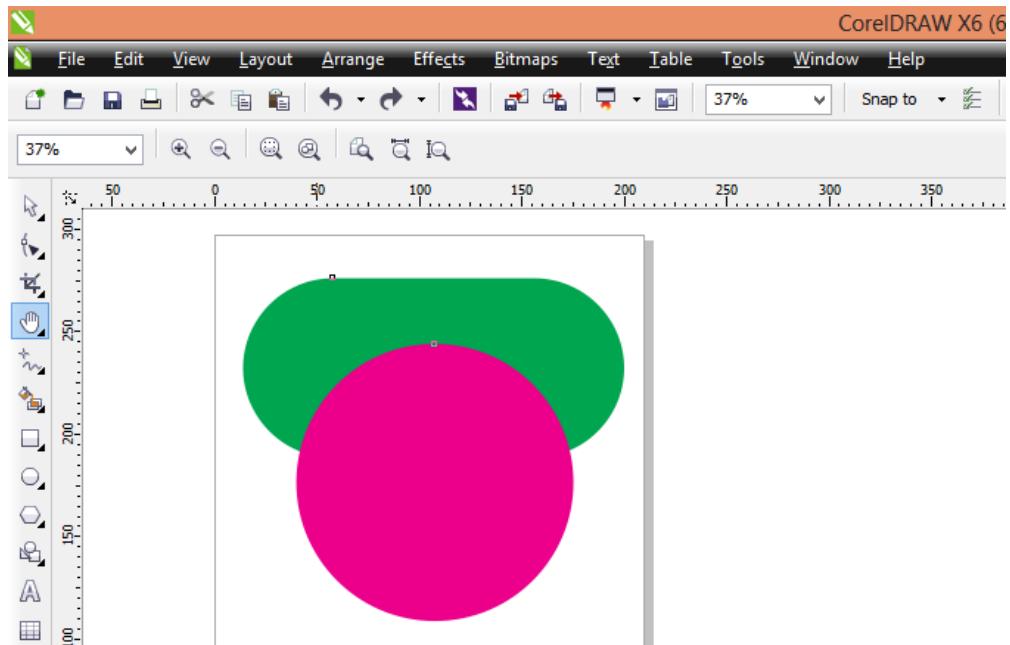
៦. ការសិក្សានេះនៅលើ Property Front Minus Back

Front minus back គឺជា Property មួយដែលមានត្រូវការកាត់ Object

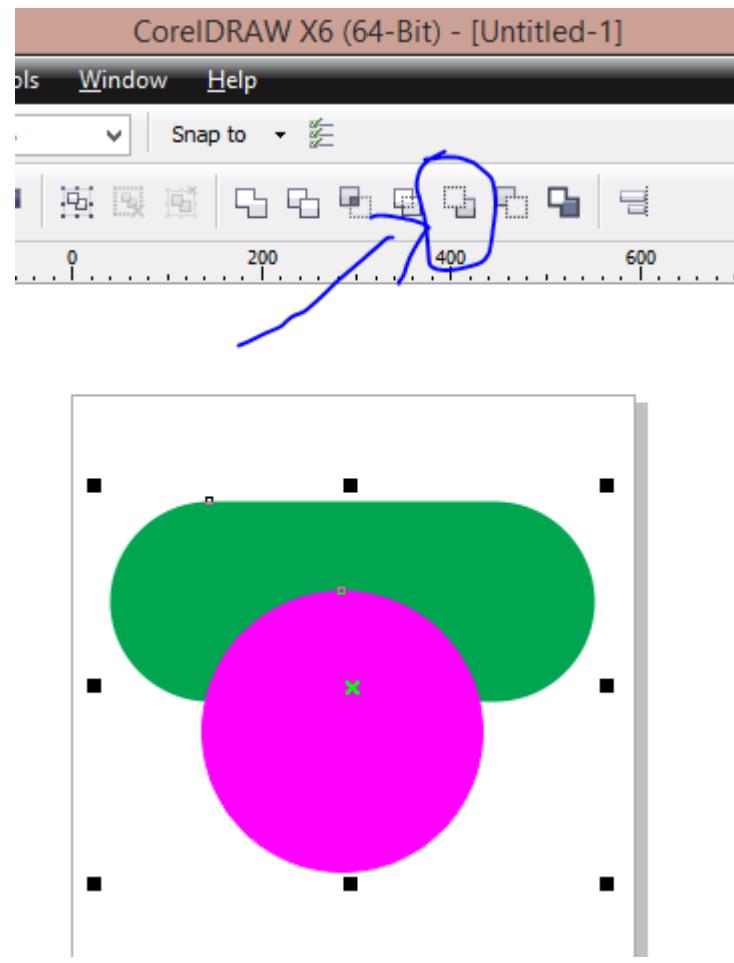
ហើយការកាត់ Object នៅទីតាំងនៃការកាត់ Object ផ្សេងៗគឺជាការកាត់ទាំងកន្លែងដែលប្រព្រឹត្តកសិក្សាអ្វីតាមដង

❖ នេះជាមធ្យោបាយ

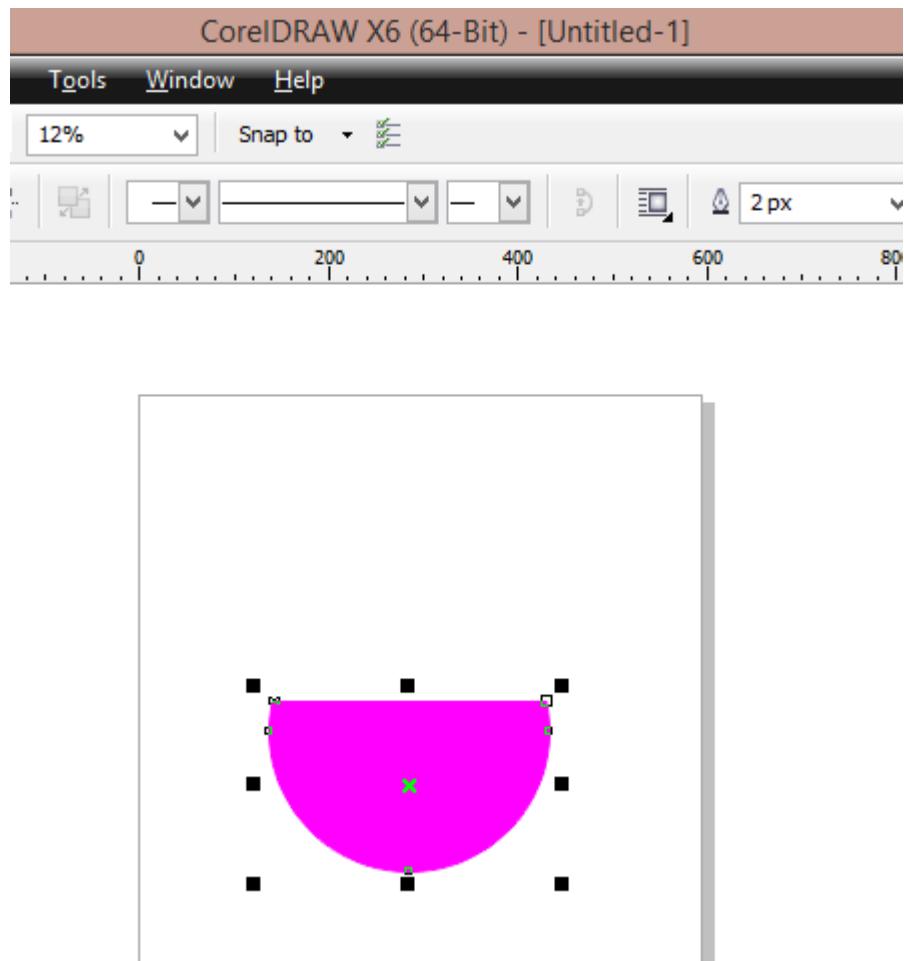
- ដំបូងយើងយក Object ពីរមកធ្វើការគ្នាសលើ Drawing page



- បញ្ចប់មកយើងចុចលើបច្ចុប្បន្នបង្ហាញខាងក្រោម



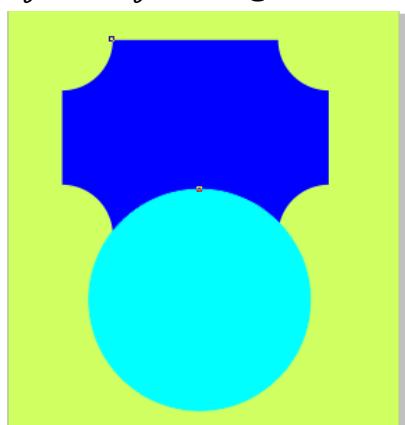
➤ ពេលនោះវាបង្ហាញលទ្ធផលដូចខាងក្រោម



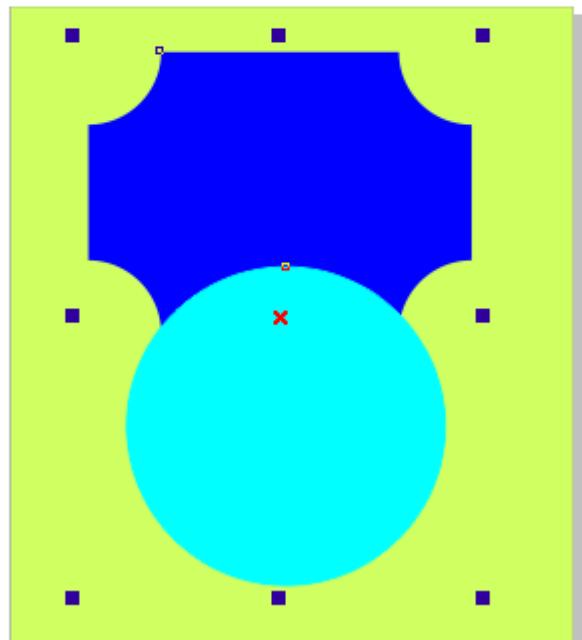
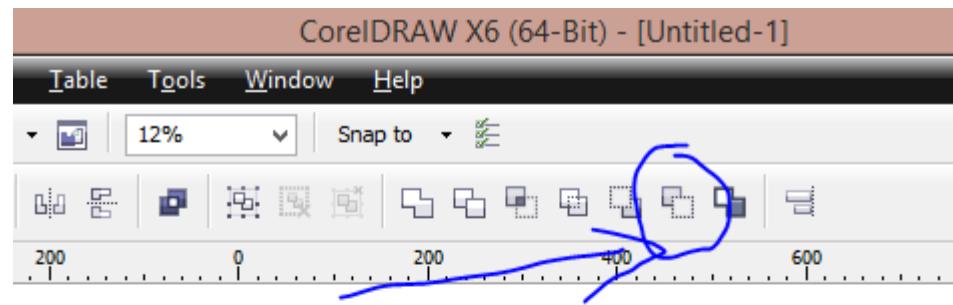
៧. វារសិក្សានេះទៅ Property Back Minus Front

Back Minus Front គឺជា property មួយដែលវាមានសម្រាប់ក្នុងការកាត់ Object
ហើយកាត់ Object ដែលនៅខាងលើថាលព្យមានចំណាំកាត់ទាំងចំនួចប្រសព្តទៅឡើតដង។
❖ នេះរបៀបបង្កើតផ្តល់

- ជំបូងយើងត្រូវធ្វើការ Select លើ Objects ទាំងពីរដែលយើងចង់កាត់
ស្ថិកមិនបានក្រោម



- បន្ទាប់មកចូចទៅលើសញ្ញាមួយដូចបានបង្ហាញខាងក្រោម



➤ ពេលនោះវានឹងចេញជាលទ្ធផលដូចខាងក្រោម

