



មជ្ឈមណ្ឌល ព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត Enter Information Technology Center

អារម្ភកថា

សព្វថ្ងៃនេះ ការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ គឺជាមធ្យោបាយយ៉ាងសំខាន់មួយ ក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហា និងជួយសំរួលដល់ការងារ ប្រចាំថ្ងៃរបស់មនុស្សដែលរស់នៅលើពិភពលោក។ ភាគច្រើនការងារ ស្ទើរតែទាំងអស់របស់ពួកគេគឺពឹងផ្អែកទៅលើការ ប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រទាំងស្រុង ដែលជាហេតុទាមទារឲ្យអ្នកប្រើប្រាស់ត្រូវមានសមត្ថភាព និងចំនេះដឹងគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការ ប្រើប្រាស់ទៅលើវា។

ដើម្បីចូលរួមលើកស្ទួយវិស័យព័ត៌មានវិទ្យា នៅក្នុងព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត ត្រូវបានបង្កើតឡើងផងដែរ ក្នុងគោលបំណង ដើម្បីជួយបណ្តុះបណ្តាលចំនេះដឹងផ្នែកព័ត៌មានវិទ្យាដល់ សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សា មានចំនេះដឹងពិតប្រាកដក្នុងផ្នែកនេះ ជាពិសេសមានសមត្ថភាពច្បាស់លាស់ក្នុងការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ។ ដូចនេះសូម សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សាទាំងអស់ ខិតខំប្រឹងប្រែង សិក្សា ប្រាសាទ្រព្យ និងចាប់យកនូវចំនេះដឹង ដែលមជ្ឈមណ្ឌល បានបណ្តុះបណ្តាលជូន ដើម្បីពេលវេលាដែលអ្នកបានចំណាយ ក្លាយទៅជាប្រយោជន៍មួយយ៉ាងធំធេងសំរាប់ជីវិតរបស់អ្នកនាពេលអនាគត។

យើងខ្ញុំដែលជាអ្នករៀបរៀងនៃ មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត សូមអរគុណចំពោះការគាំទ្ររបស់ សិស្ស និស្សិត និងអ្នកសិក្សាទាំងអស់ និងសូមអភ័យ ទោសរាល់កំហុសឆ្គងដែលកើតមានក្នុងករណីណាមួយ ហើយយើងខ្ញុំ នឹងខិតខំ រិះរកនូវអ្វីដែលថ្មីក្នុងផ្នែកព័ត៌មានវិទ្យានេះ ដើម្បីផ្តល់ជូនដល់ អ្នកសិក្សាបន្ថែមទៀត សូមអរគុណ និងសូមជំរាបសួរ ។

ក្រុមអ្នករៀបរៀងនៃ
មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា អិនធឺណេត

ក្រុមអ្នករៀបរៀង

អ្នករៀបរៀង:

ច័ន្ទធារិទ្ធ

អ្នកចេញតំបន់:

ហូ ម៉ុងឌី

អ្នកវាយអត្ថបទ និងរៀបចំរូបភាព:

ហូ ម៉ុងឌី
ច័ន្ទធារិទ្ធ

អ្នកកែសម្រួលអត្ថបទ:

ហូ ម៉ុងឌី
ច័ន្ទធារិទ្ធ
ចិន សុវណ្ណ
ញាណ មកុរា
កែវ សោភ័ណ

រៀបរៀងលើកទី ១:

រក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាង © 2013 ដោយ មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា និងផ្លូវសំរាប់ជា ឯកសារប្រើប្រាស់ផ្ទៃក្នុង។
គ្មានផ្នែកណាមួយនៃសៀវភៅនេះត្រូវបាន ផលិតឡើងវិញ ទោះជាមធ្យោបាយណាគ្នាដោយ នៅពេលដែលគ្មានការ
អនុញ្ញាតិជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ ពីម្ចាស់កម្មសិទ្ធិ។

អាសយដ្ឋាន:

ផ្ទះលេខ 179 ផ្លូវ 173 ក្រុម 3 ភូមិ 1 សង្កាត់ ទំនប់ទឹក ខណ្ឌចំការមន រាជធានីភ្នំពេញ

Tel: 010-012-016 603 314

Website: www.enteritc.com | facebook.com/enteritc

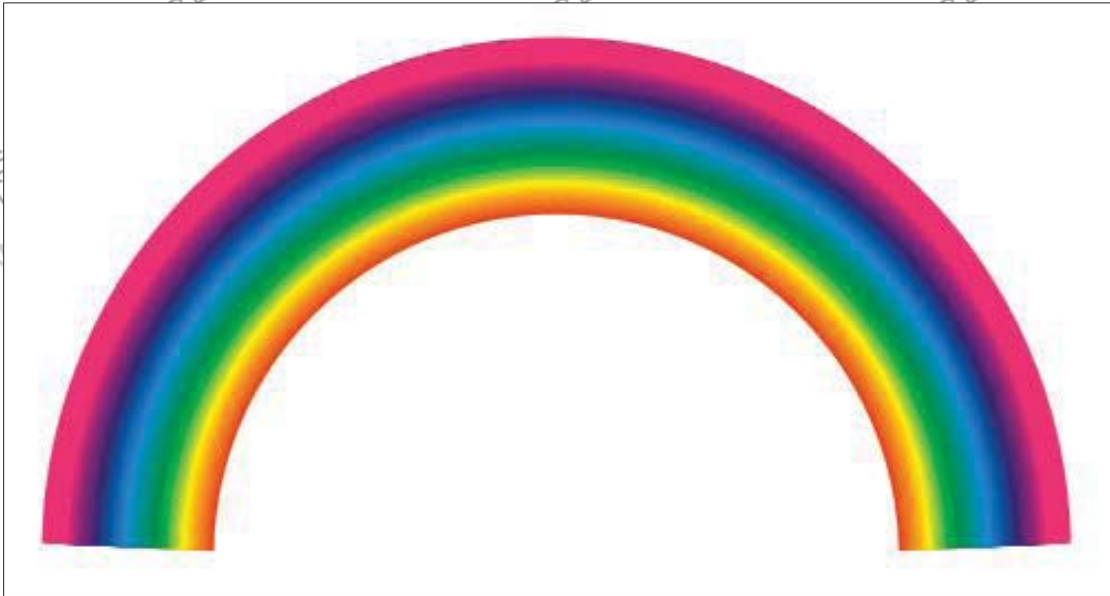
មាតិកា

មេរៀនទី 1: របៀបគូររូប Rainbow 7 Colors	1
មេរៀនទី 2: របៀបគូររូប Snooker Ball	5
មេរៀនទី 3: របៀបគូររូប Blue Text 3D	11
មេរៀនទី 4: របៀបគូររូប Circle Logo	19
មេរៀនទី 5: របៀបគូររូប 3D Button Icon	31
មេរៀនទី 6: របៀបគូររូប Music Play Icon	47
មេរៀនទី 7: របៀបគូររូប Firefox Icon	57
មេរៀនទី 8: របៀបគូររូប Doll Cartoon	75
មេរៀនទី 9: របៀបគូររូប Football	101
មេរៀនទី 10: របៀបគូររូប 3D Metal	109
មេរៀនទី 11: របៀបគូររូប Coconut Tree	116
មេរៀនទី 12: របៀបគូររូប Music Background	125
មេរៀនទី 13: របៀបគូររូប Spider Man Face	137
មេរៀនទី 14: របៀបគូររូប Mickey Mouse	147
មេរៀនទី 15: របៀបគូររូប Watch	161
មេរៀនទី 16: របៀបគូររូប Logo & Text	197
មេរៀនទី 17: របៀបគូររូប 3D Logo	209
មេរៀនទី 18: ការបង្កើត Picture Frame	129
មេរៀនទី 19: ការបង្កើត Drawing Sack	133
មេរៀនទី 20: ការបង្កើត TV LED	139
មេរៀនទី 21: ការគូររូប ទូរស័ព្ទចិន	163
មេរៀនទី 22: ការបង្កើត 3D System Logo	193
មេរៀនទី 23: ការបង្កើត Snail Cartoon	231

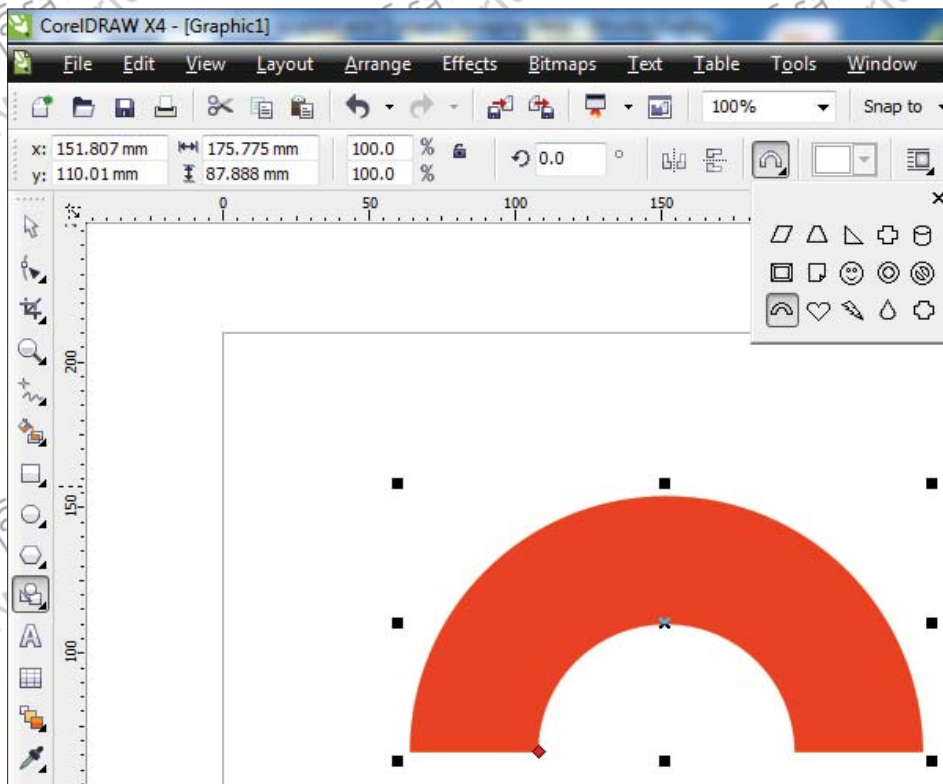
បង្ហាញបញ្ហា និងដំណោះស្រាយ

មេរៀនទី 1:

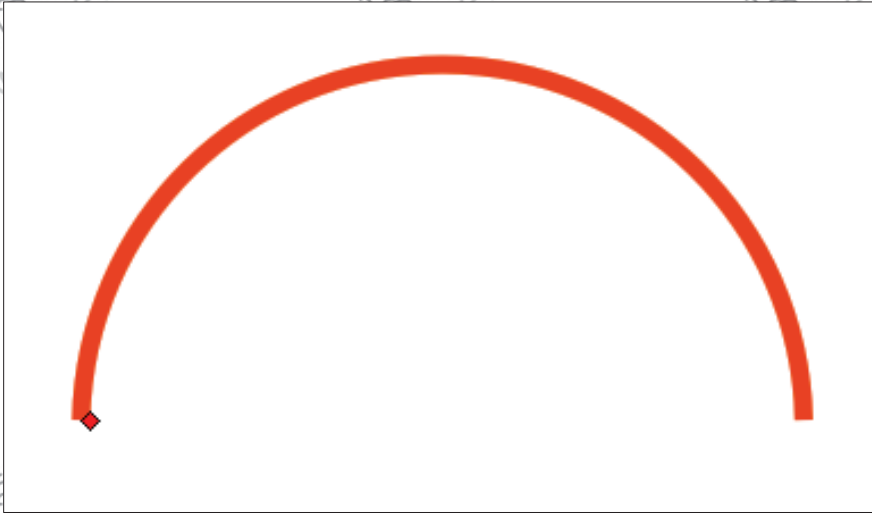
របៀបគូររូប Rainbow 7 Colors



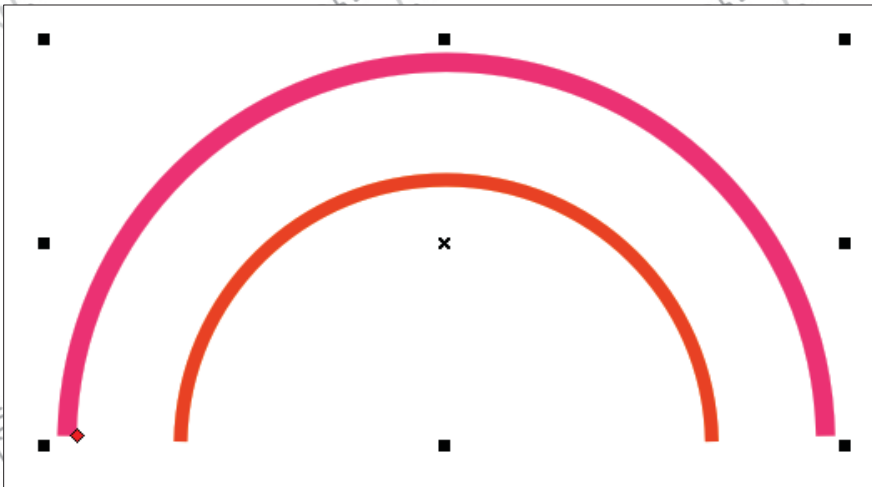
1. ប្រើ Basic Shape ដោយកំណត់យក Arc គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ក្រហម ដូចរូបខាងក្រោម >



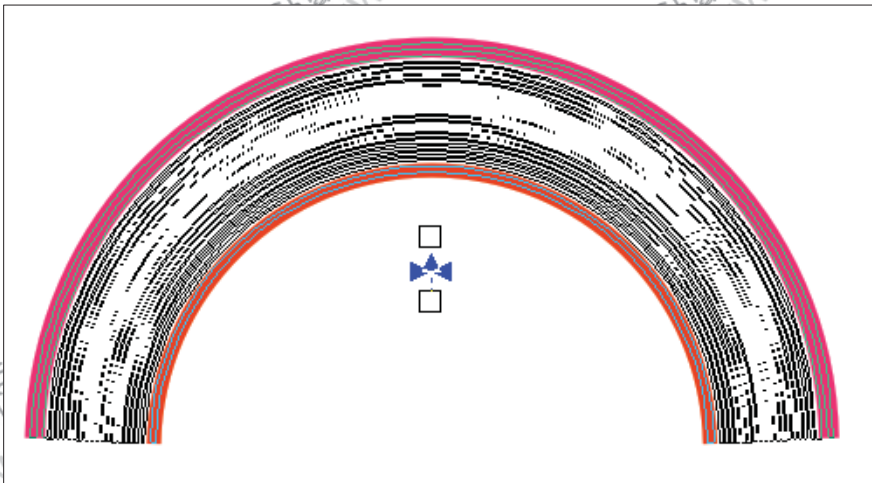
2. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



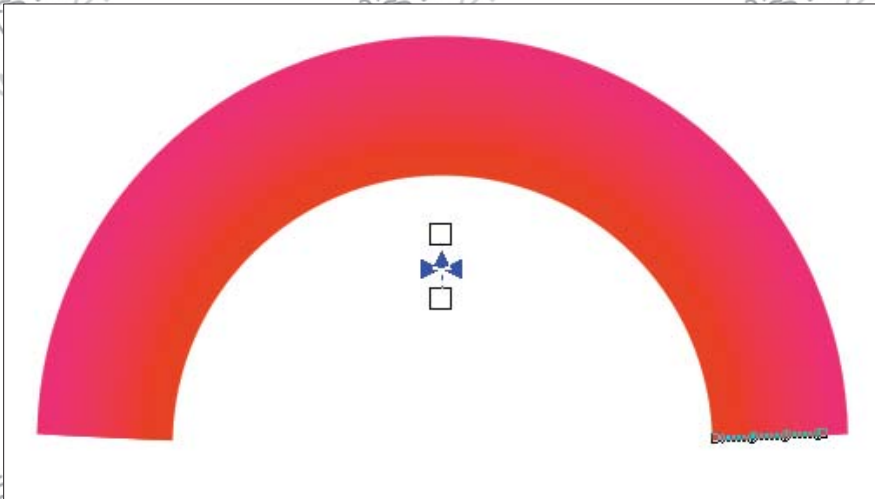
3. ធ្វើការ Copy Object ខាងលើ រួចធ្វើការពង្រីកទំហំរបស់វា រួចកំណត់ Fill ពណ៌ផ្កាឈូក ដូចរូបខាងក្រោម >



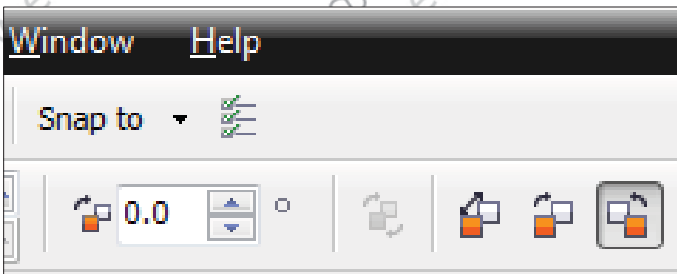
4. ប្រើ Blend Tool ចុចអូសពី Object ពណ៌ក្រហម ទៅកាន់ Object ពណ៌ផ្កាឈូក ដូចរូបខាងក្រោម >



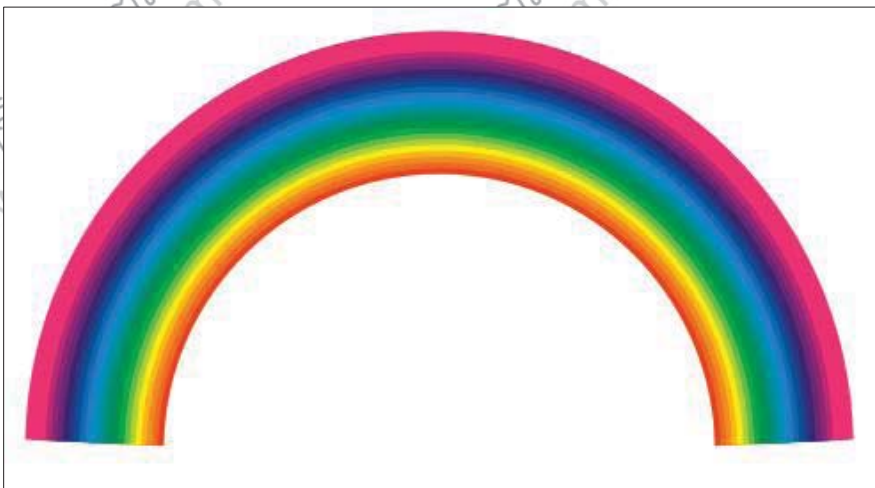
5. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



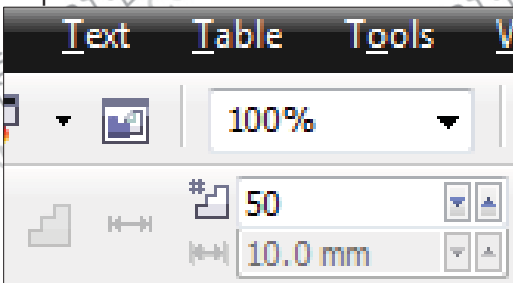
6. ចុចលើ Counterclockwise Blend ដូចរូបខាងក្រោម >



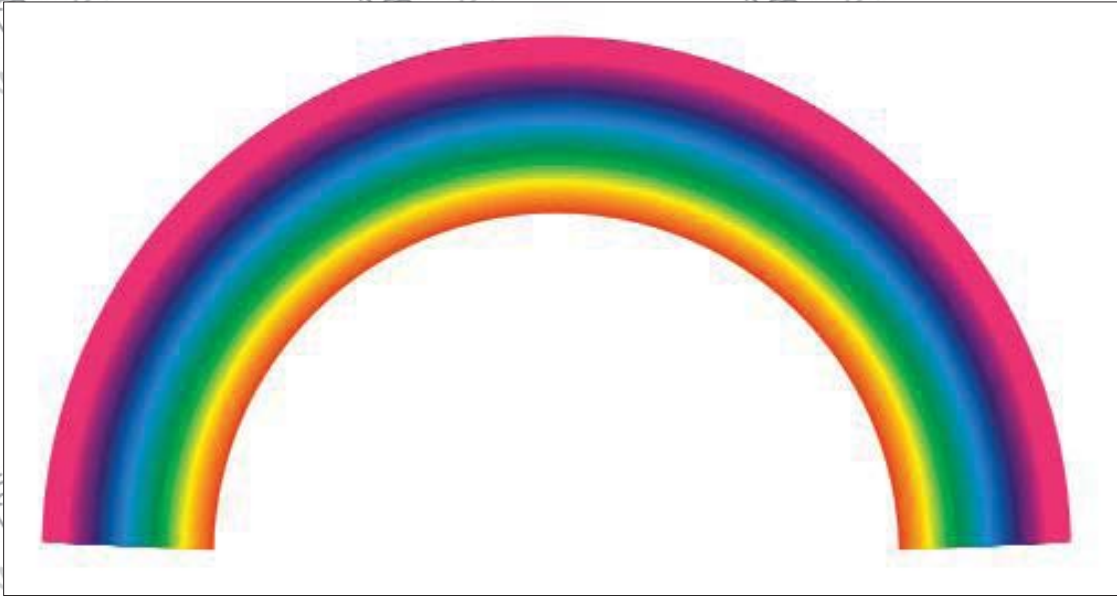
7. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



8. ក្នុងប្រអប់ Number of Steps or Offset Between Blend Shapes សូមកំណត់លេខ 50 ដូចរូបខាងក្រោម >

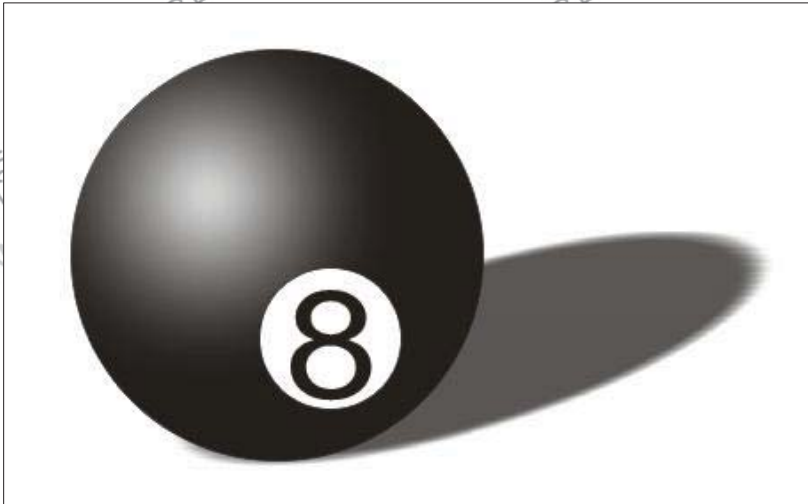


9. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >

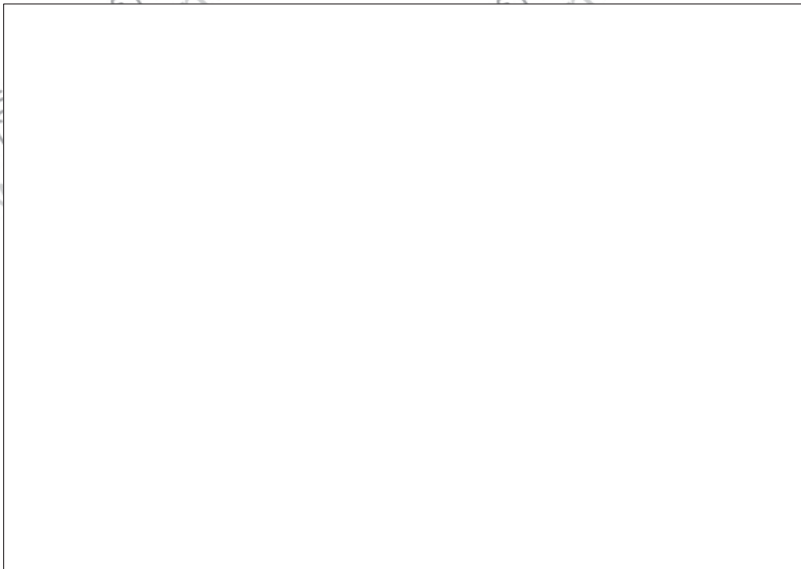


មេរៀនទី 2.

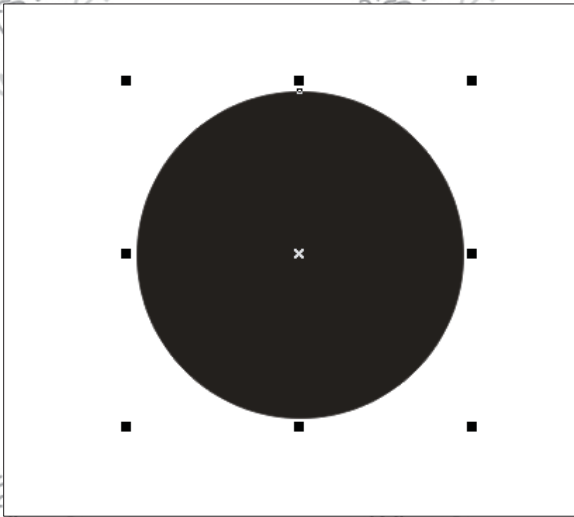
របៀបគូររូប Snooker Ball



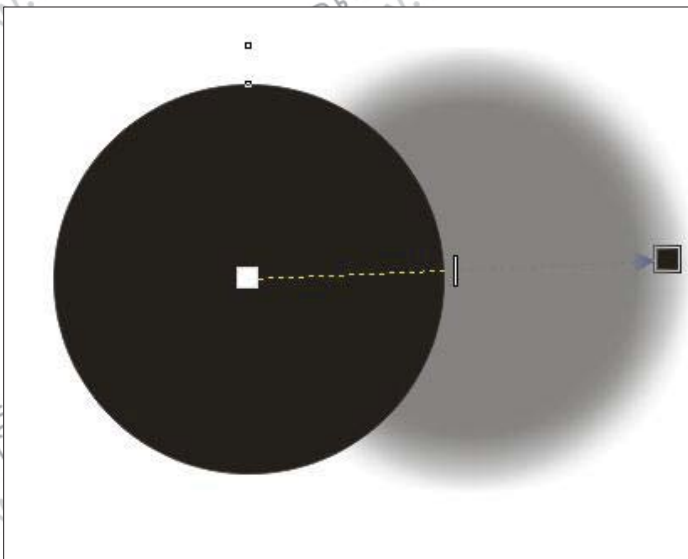
1. បង្កើត Drawing ដោយកំណត់ ទំហំ A4, Landscape, ក្រុង Units សូមកំណត់ centimeters >



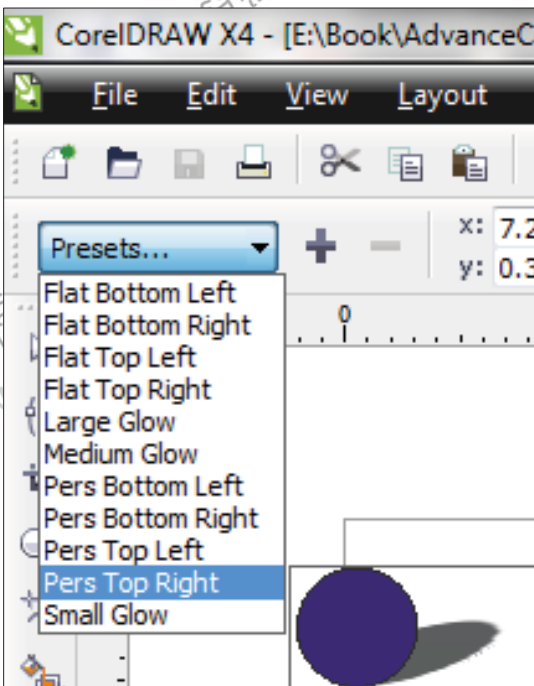
2. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតជា Object រាងរង្វង់ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ ដូចរូបខាងក្រោម >



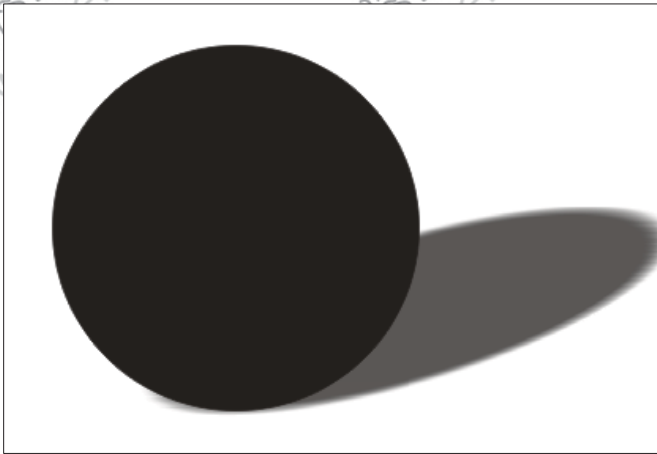
3. ប្រើ Drop Shadow Tool គូសបង្កើតជាស្រមោល ដូចរូបខាងក្រោម >



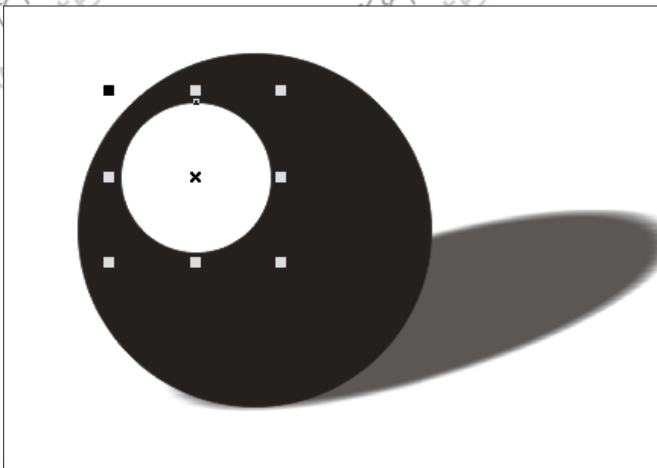
4. ធ្វើការ Select លើ Object រវាងរង្វង់ចក្រកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



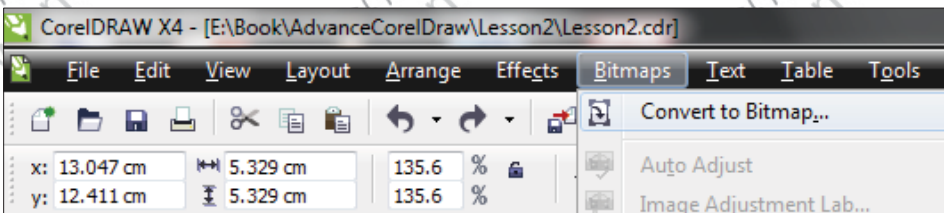
5. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



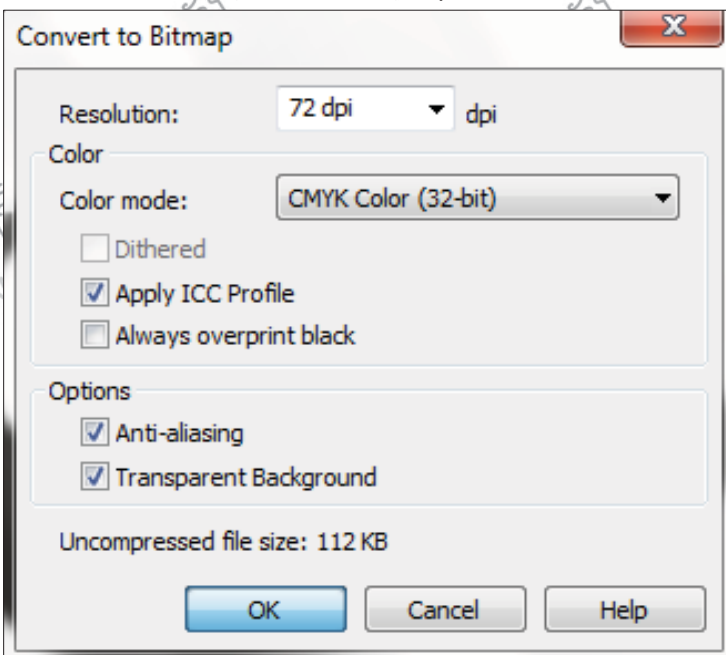
6. រៀប Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រាងរង្វង់មូល ដោយកំនត់ Fill ពណ៌ស ដូចរូបខាងក្រោម >



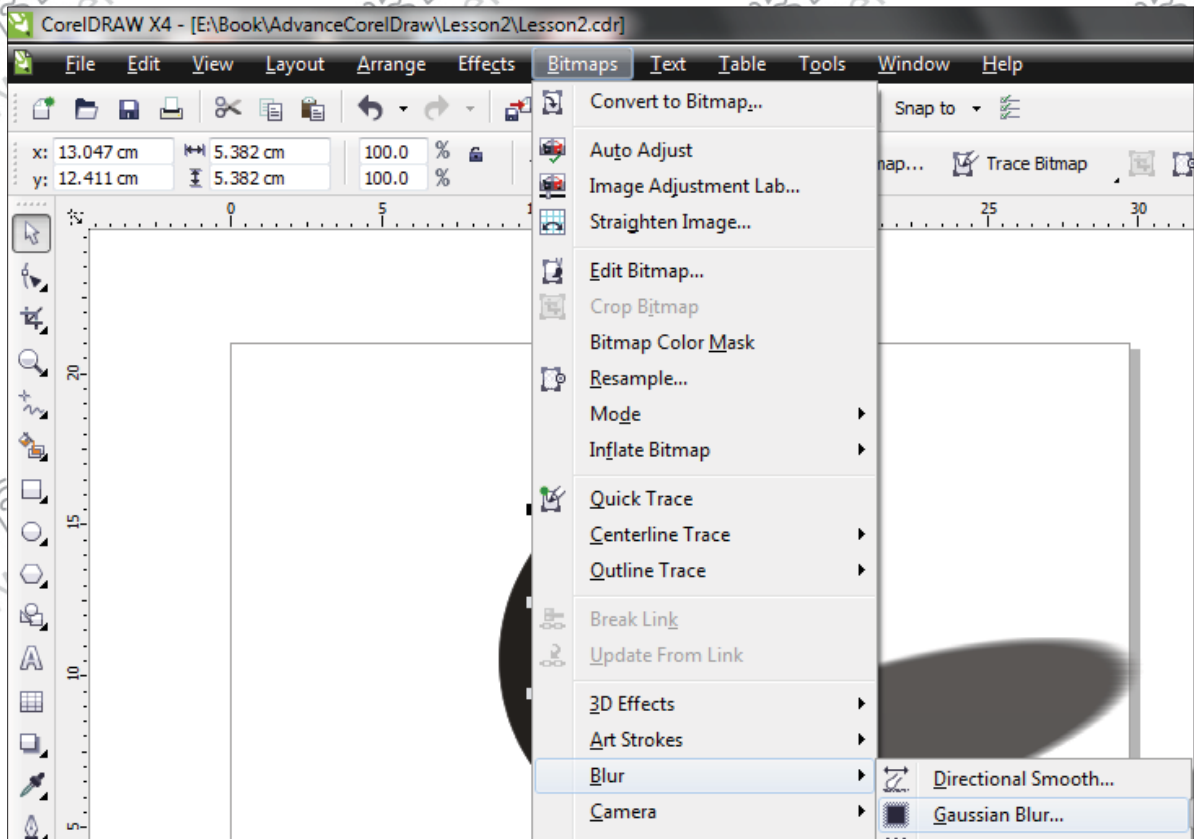
7. Select លើ Object រាងរង្វង់ពណ៌ស រួចចុច Bitmaps Menu > Convert to Bitmap... >



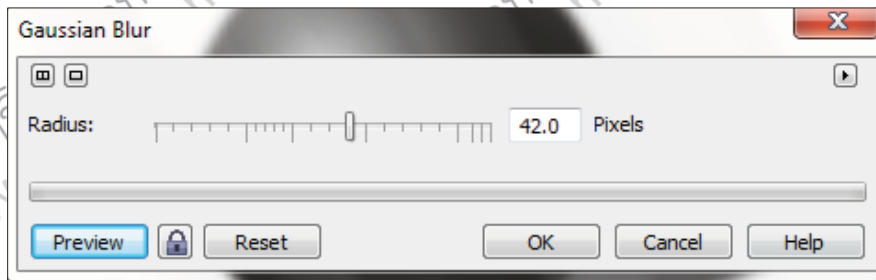
8. កំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម រួចចុច OK Button >



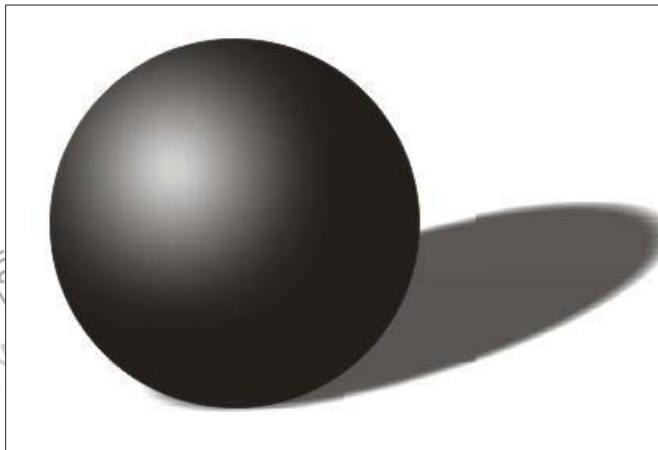
9. Select លើ Object រាងរង្វង់ពណ៌ស រួចចុច Bitmaps Menu > Blur > Gaussian Blur... >



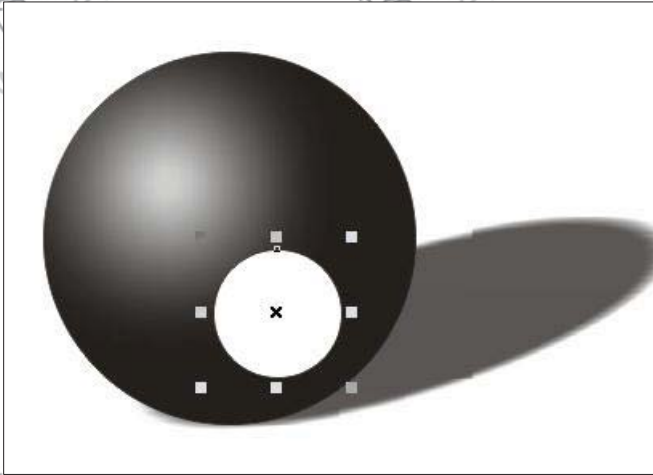
10. កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម រួចចុច OK Button >



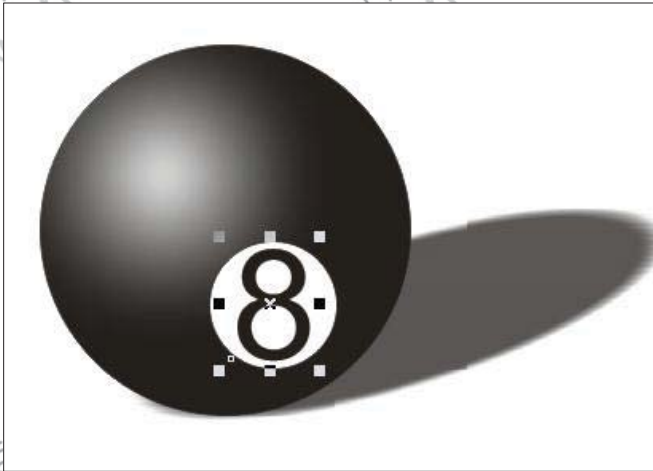
11. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



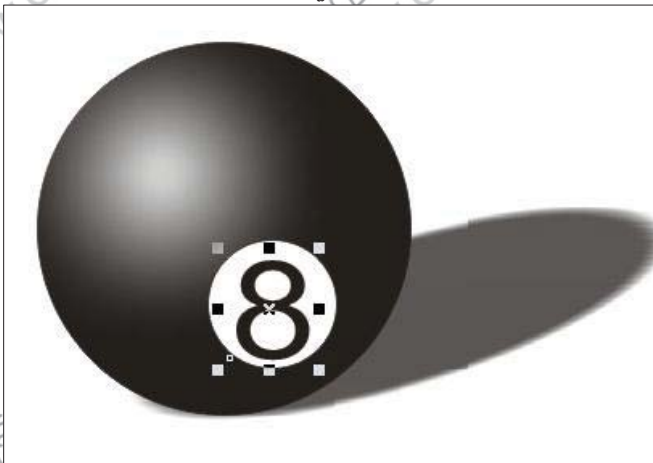
12. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រាងរង្វង់មូល ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ស គ្មាន Stroke >



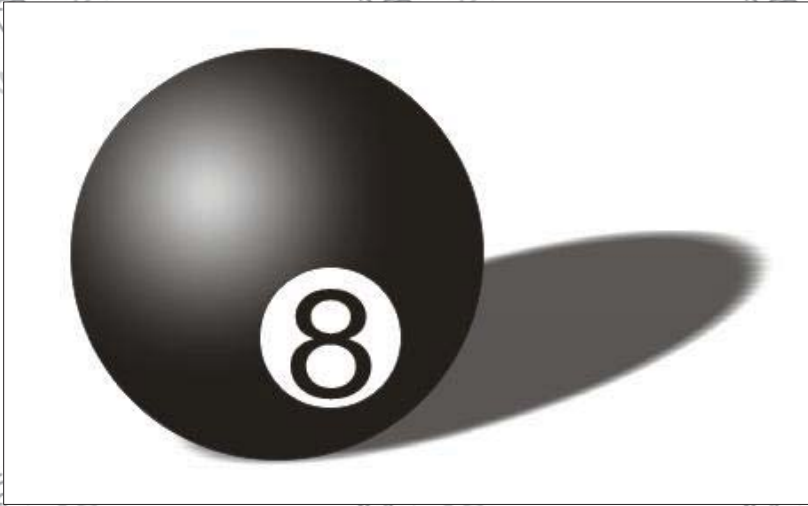
13. ប្រើ Type Tool សរសេរអក្សរ ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ និង កំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



14. ប្រើ Pick Tool ធ្វើការបង្រួមផ្នែកខាងលើនៃអក្សររបស់យើងចុះក្រោមបន្តិច ដូចរូបខាងក្រោម >



15. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >

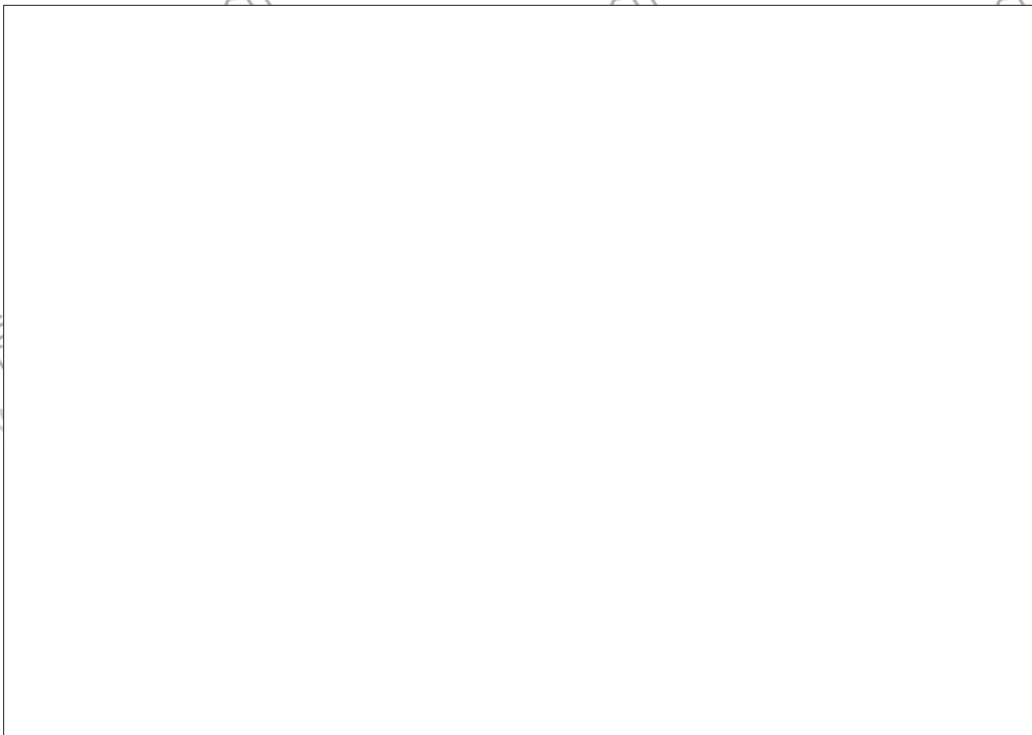


មេរៀនទី ៣:

របៀបគូររូប Blue Text 3D



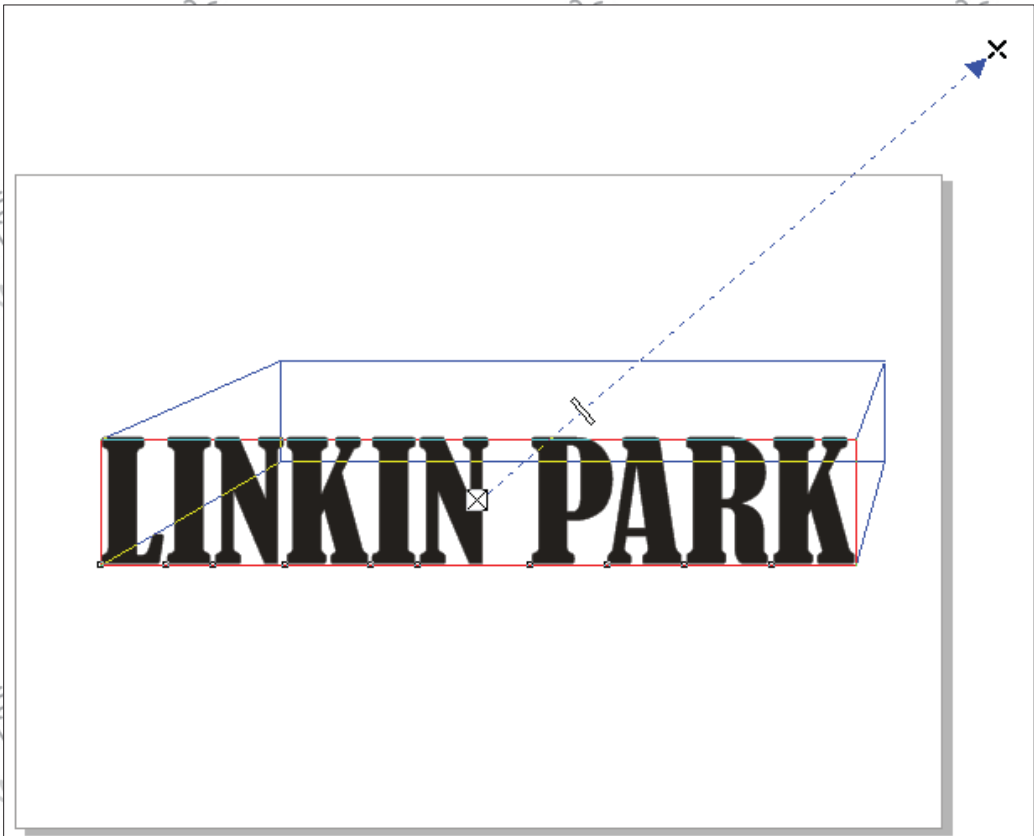
1. បង្កើត Drawing ថ្មី ដោយកំណត់ Options (A4, Landscape) ដូចរូបខាងក្រោម >



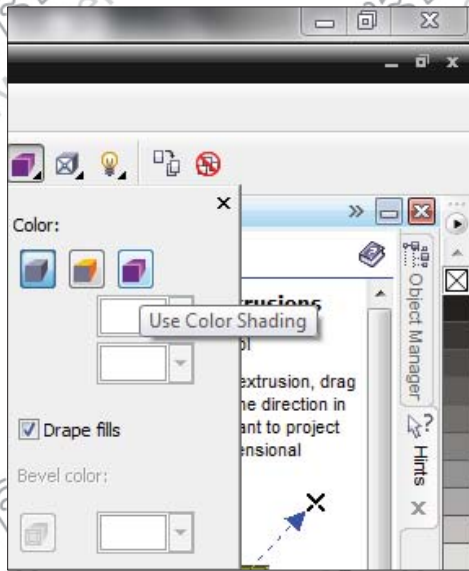
2. ប្រើ Text Tool (F8) ដោយកំណត់យក Font: Bernard MT Condensed ដូចរូបខាងក្រោម >



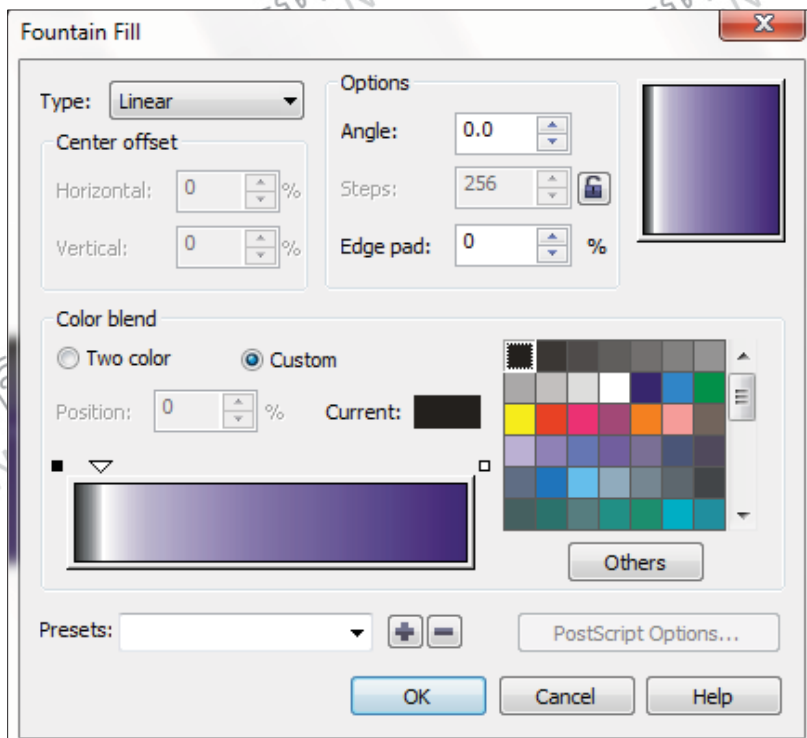
3. ប្រើ Extrude Tool គូសកាត់លើអក្សររបស់យើងដូចរូបខាងក្រោម >



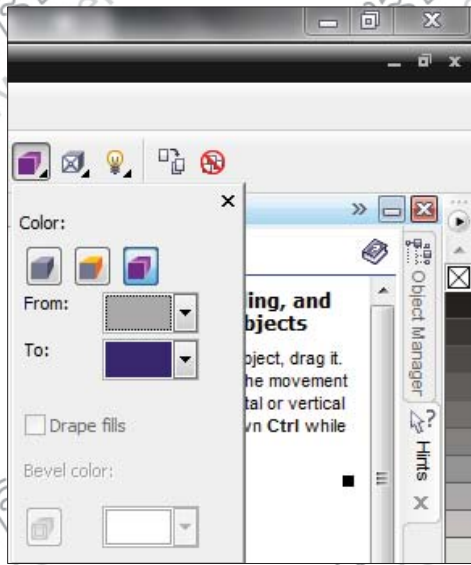
4. ចុច Color រួចចុច Use Color Shading >



5. ប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ចាក់ពណ៌ Fill អក្សរដោយកំនត់ Linear (ពណ៌ខ្មៅជះទៅពណ៌សជះទៅពណ៌ខៀវ) >



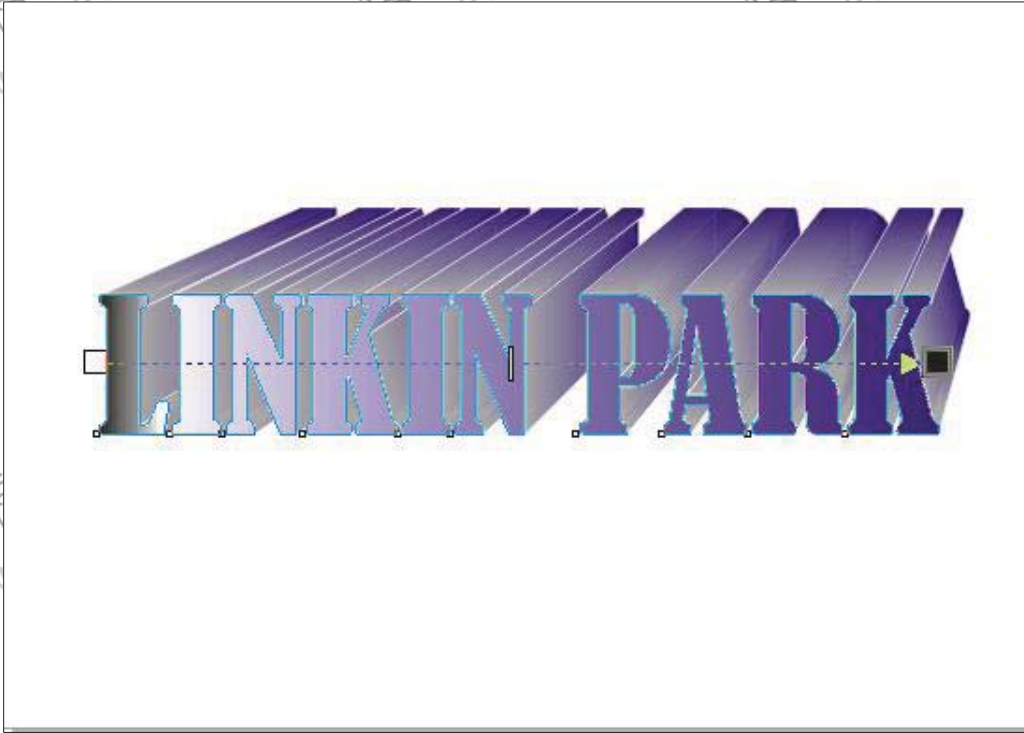
6. ចុច Color រួចក្នុងប្រអប់ From សូមកំនត់យកពណ៌ប្រផេះ និង ក្នុងប្រអប់ To សូមកំនត់យកពណ៌ខៀវ ដូចរូបខាងក្រោម >



7. ធ្វើការកំណត់ Stroke ពណ៌សទៅអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



8. ប្រើ Drop Shadow Tool គូសកាត់លើអក្សររបស់យើង ដូចរូបខាងក្រោម >



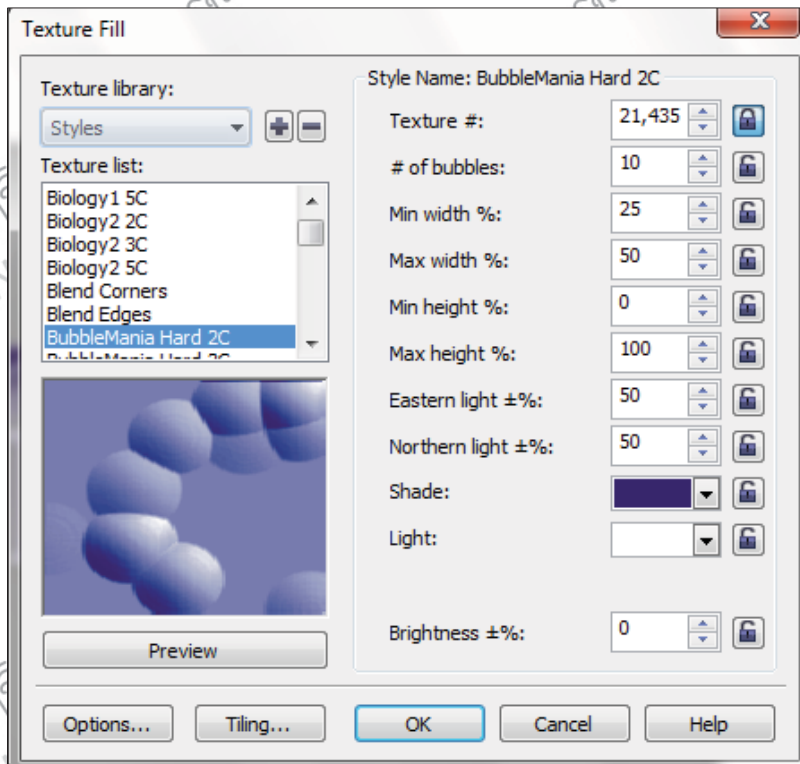
9. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



10. ប្រើ Rectangle Tool (F6) គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់អោយវានៅខាងក្រោមអក្សរ ដូចរូបខាងក្រោម >



11. ប្រើ Texture Fill Tool កំណត់ពណ៌ Fill ទៅអោយវា ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



12. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >

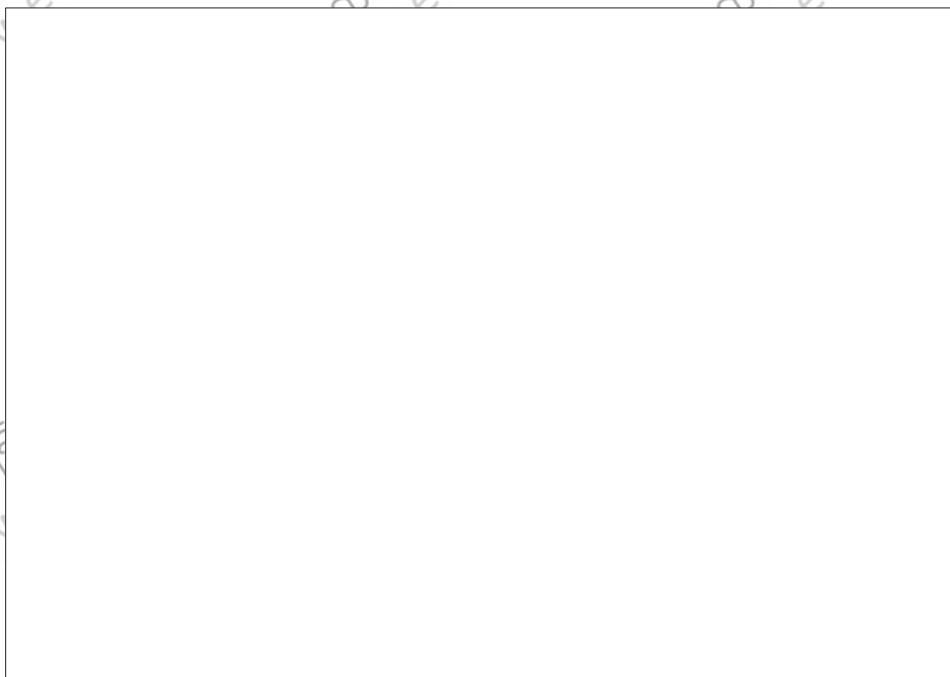


មេរៀនទី 4.

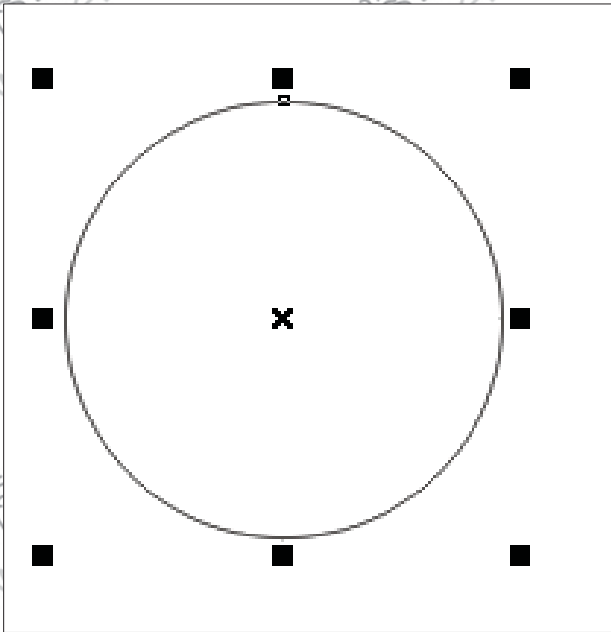
របៀបគូររូប Circle Logo



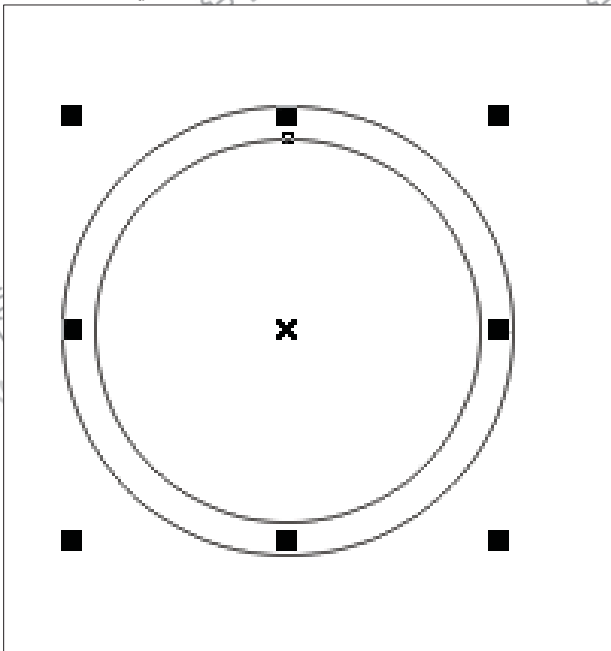
1. បង្កើត Drawing ថ្មីមួយ ដូចរូបខាងក្រោម >



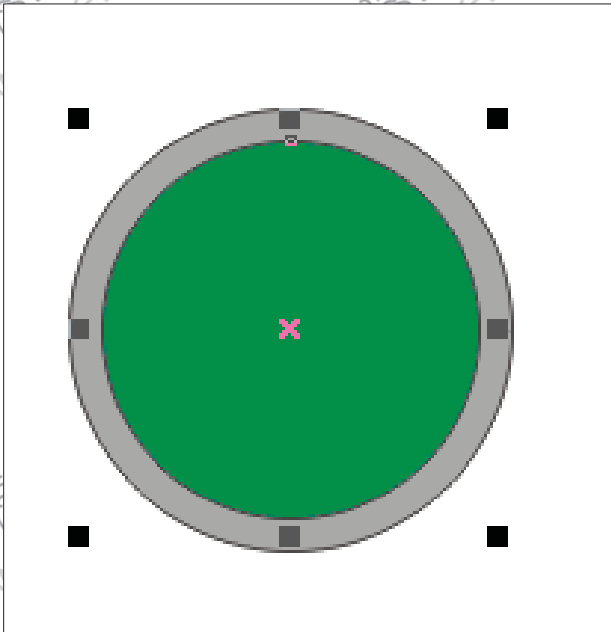
2. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតជារង្វង់ ដូចរូបខាងក្រោម >



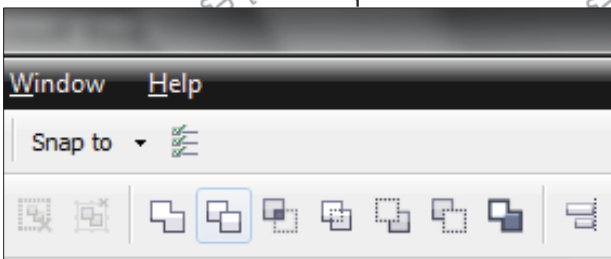
3. ធ្វើការបង្រួម Object របស់យើង ដោយចុច Right Click ភ័ក្ត្រពេលធ្វើការពង្រីកបង្រួម >



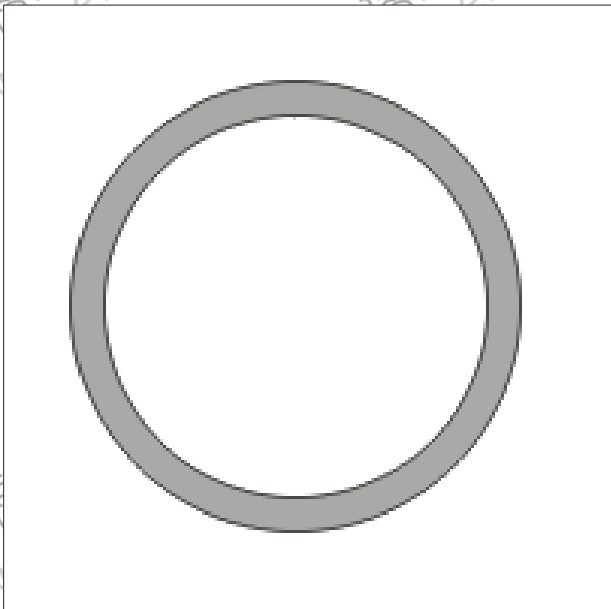
4. ចាក់ពណ៌ Fill ពណ៌ប្រផេះក្រាស់អោយរង្វង់ដែលធំជាងគេ និង Fill ពណ៌បៃតងអោយរង្វង់ដែលតូចជាងគេ >



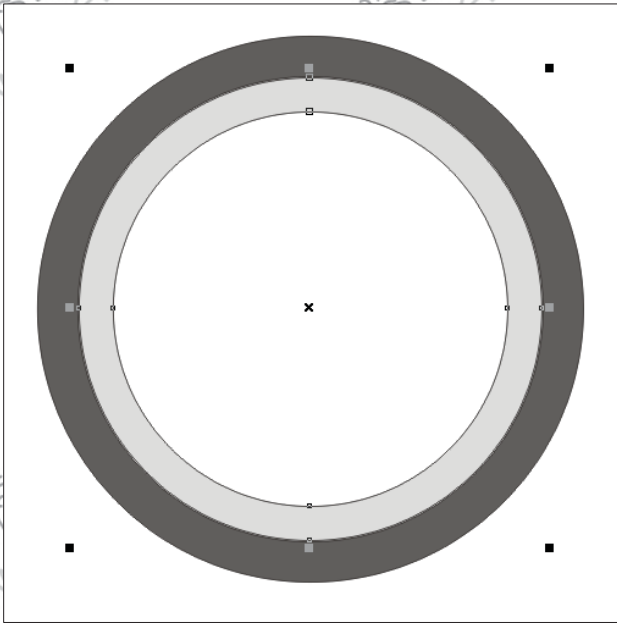
5. Select លើរូបរង្វង់ទាំង 2 រួចក្នុង Control Panel ចុច Trim >



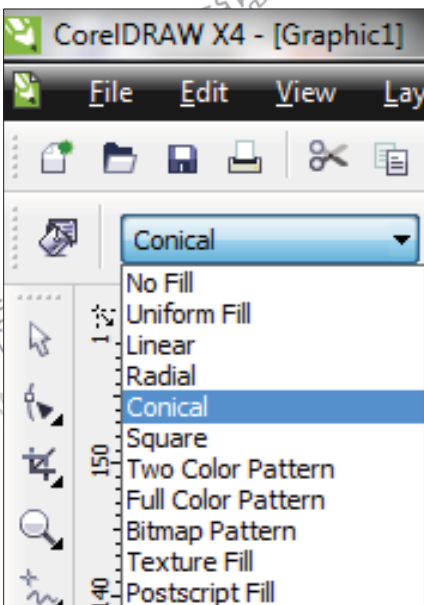
6. លុបរូបរង្វង់ដែលមាន Fill ពណ៌បៃតងចោល យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



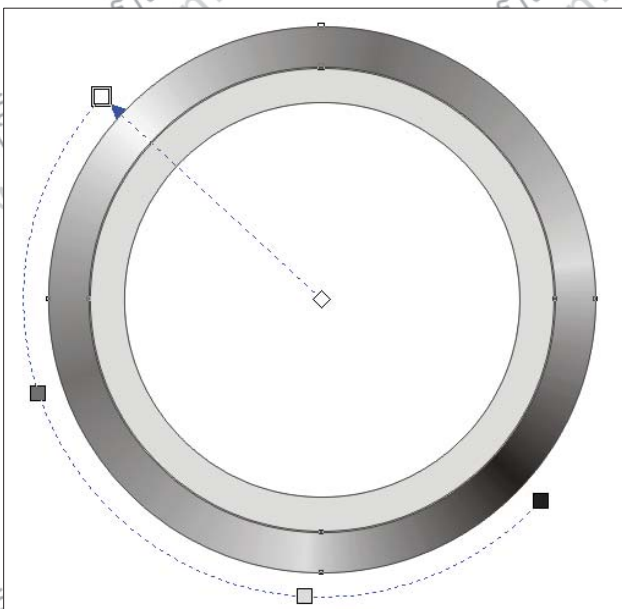
7. ធ្វើការ Copy រូបរង្វង់ រួចធ្វើការបង្រួមទំហំរបស់វា និងកំណត់ Fill ពណ៌ប្រផេះស្រាល ដូចរូបខាងក្រោម >



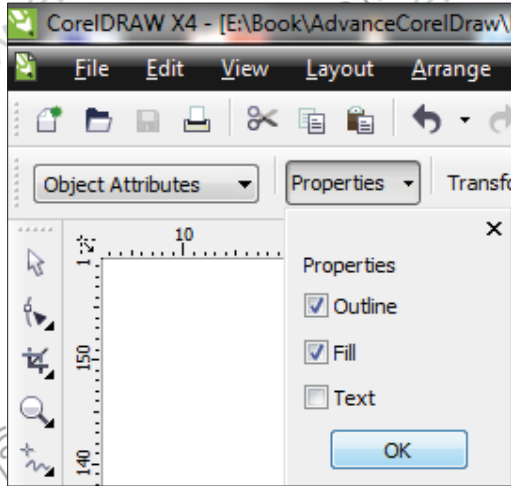
8. Select លើរូបរង្វង់ទាំង 2 រួចប្រើ Interactive Fill Tool (G) ចាក់ពណ៌ Fill ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



9. ធ្វើការបន្ថែម Point និង កំណត់ទីតាំងរបស់វា ដោយកំណត់ ពណ៌អោយ Point ទី1 ពណ៌ស Point ទី2 ពណ៌ប្រផេះ ក្រាស់ Point ទី3 ពណ៌ប្រផេះស្រាល និង Point ទី4 ពណ៌ខ្មៅ >



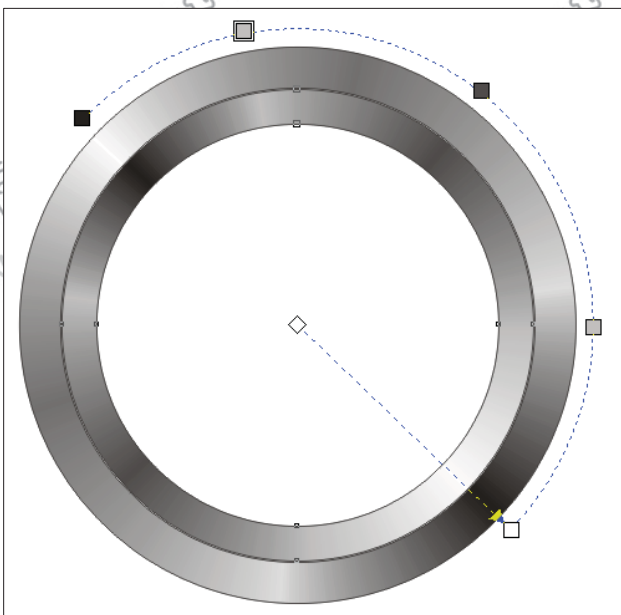
10. ប្រើ Object Attributes ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



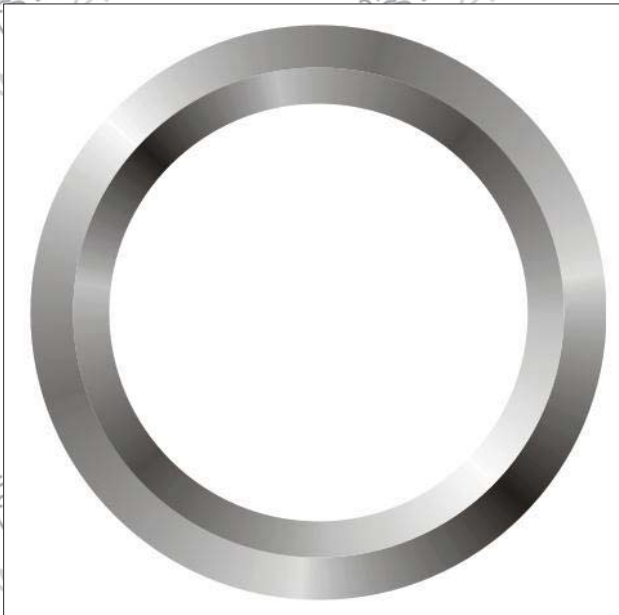
11. ចុចលើរូបរង្វង់ដែលនៅខាងក្រៅ រួចចុច Shift អោយជាប់ បន្ទាប់មកចុចលើ Object រង្វង់ដែលនៅខាងក្នុង >



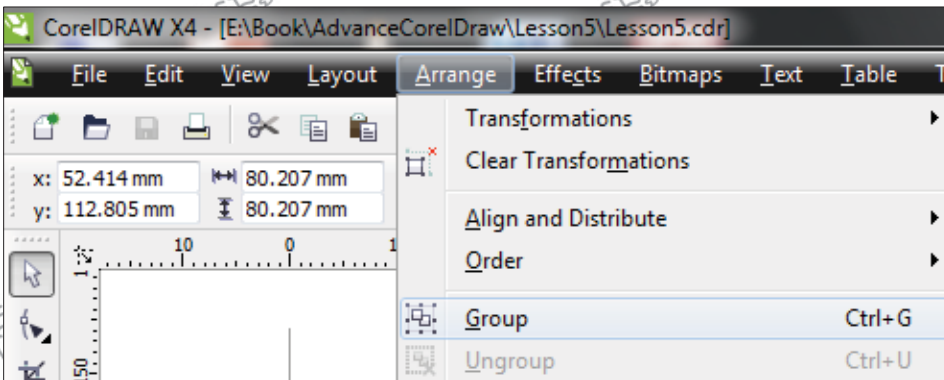
12. ធ្វើការបន្ថែម Points ដោយកំណត់ Point ទី1 ពណ៌ខ្មៅ Point ទី2 ពណ៌ប្រផេះស្រាល Point ទី3 ពណ៌ប្រផេះក្រាស់ Point ទី4 ពណ៌ប្រផេះស្រាល និង Point ទី5 ពណ៌ស ដូចរូបខាងក្រោម >



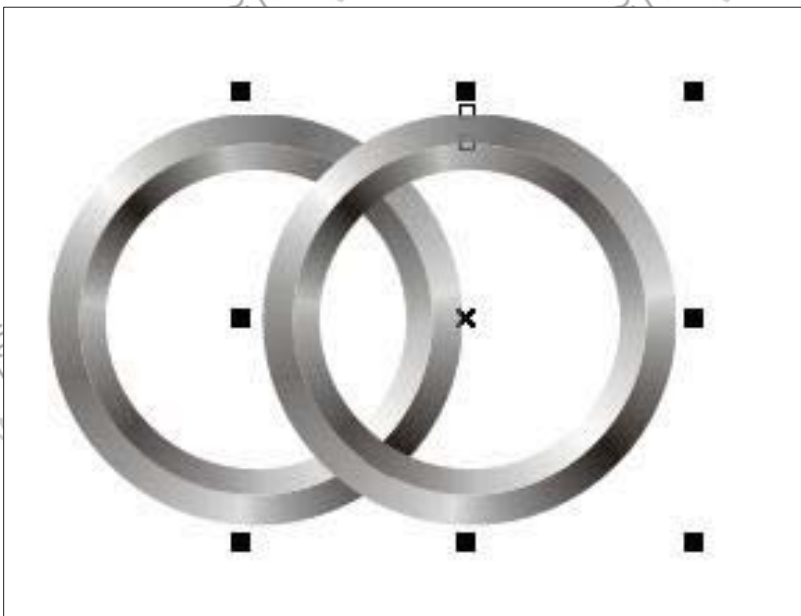
13. ធ្វើការដោះ Stroke របស់ Object ទាំង 2 នោះយើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



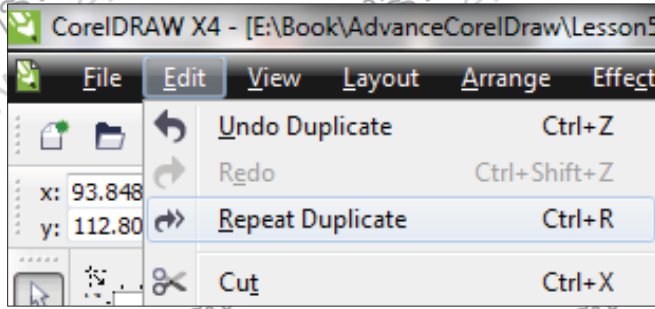
14. Select លើ Object ទាំង 2 រួចចុច Arrange Menu > Group (Ctrl + G) >



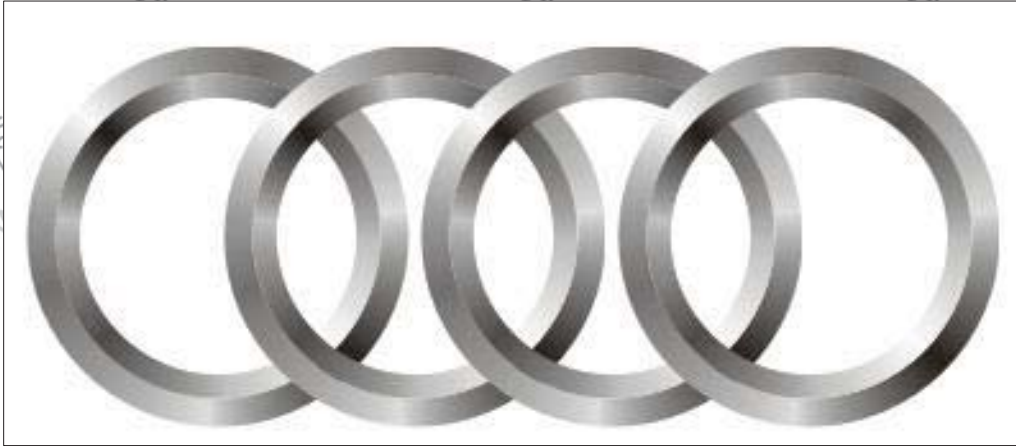
15. ចុច Click លើ Object របស់យើងដោយធ្វើការកំណត់ទៅផ្នែកខាងស្តាំ បន្ទាប់មកចុច Right Click ក៏ឡងពេលយើងនៅចុច Click នៅឡើយ >



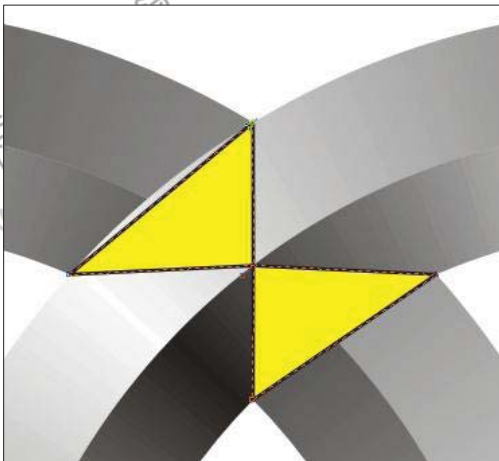
16. ចុច Edit Menu > Repeat Duplicate (Ctrl + R) ដូចរូបខាងក្រោម >



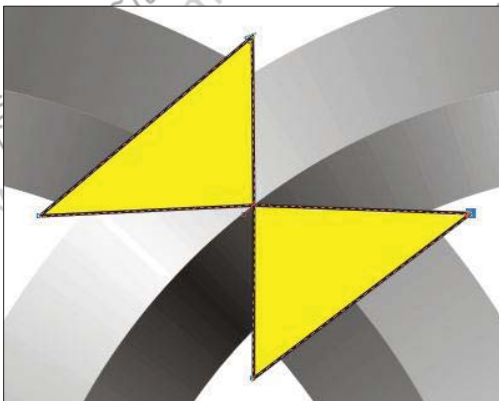
17. ធ្វើតាមរបៀបដូចខាងលើរហូតទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



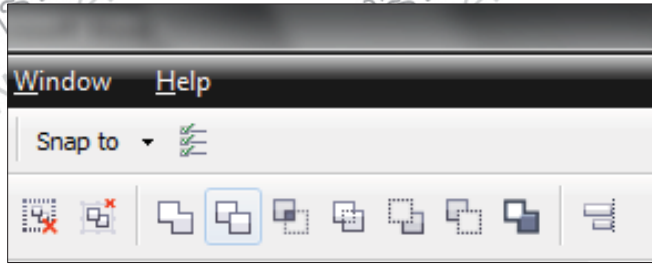
18. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌លឿង ដូចរូបខាងក្រោម >



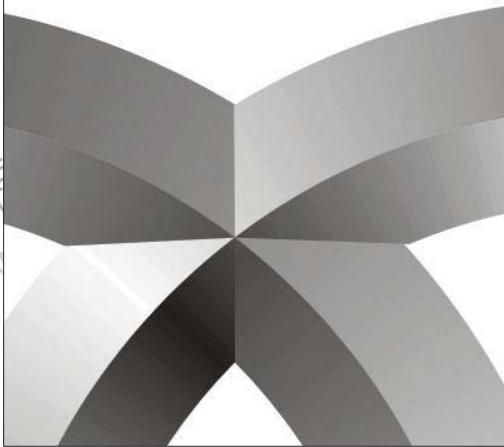
19. ធ្វើការពង្រីកទំហំរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



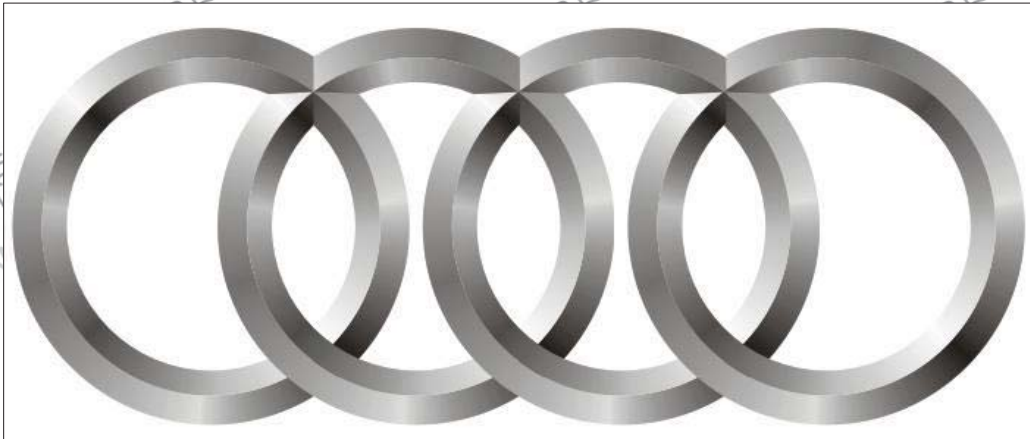
20. Select លើរង្វង់មូលដែលនៅខាងលើគេ និង រូបពណ៌លឿង រួចក្នុង Control Panel ចុច Trim >



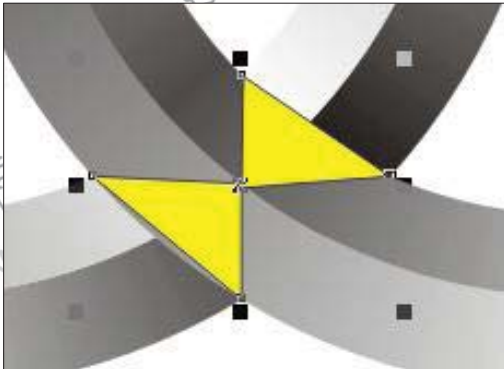
20. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



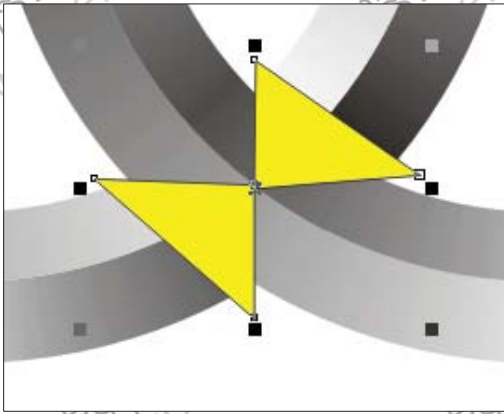
21. ធ្វើតាមរបៀបដូចខាងលើរហូតទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



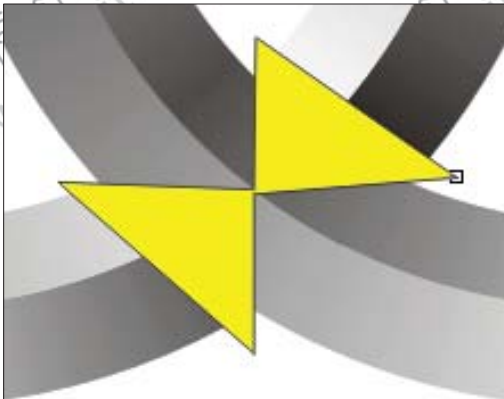
22. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំនត់ Fill ពណ៌លឿង ដូចរូបខាងក្រោម >



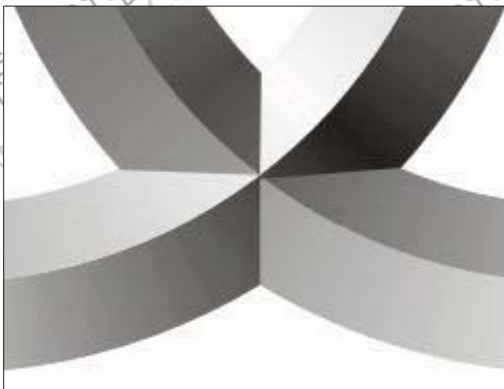
23. ធ្វើការពង្រីកទំហំរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



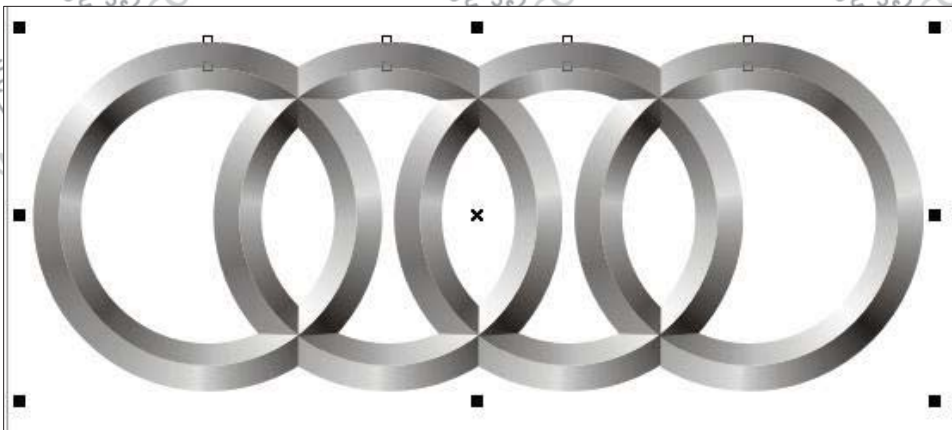
24. Select លើរង្វង់មូលដែលនៅខាងលើគេ និង រូបពណ៌លឿង រួចក្នុង Control Panel ចុច Trim >



25. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



26. ធ្វើតាមរបៀបដូចខាងលើរហូតទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



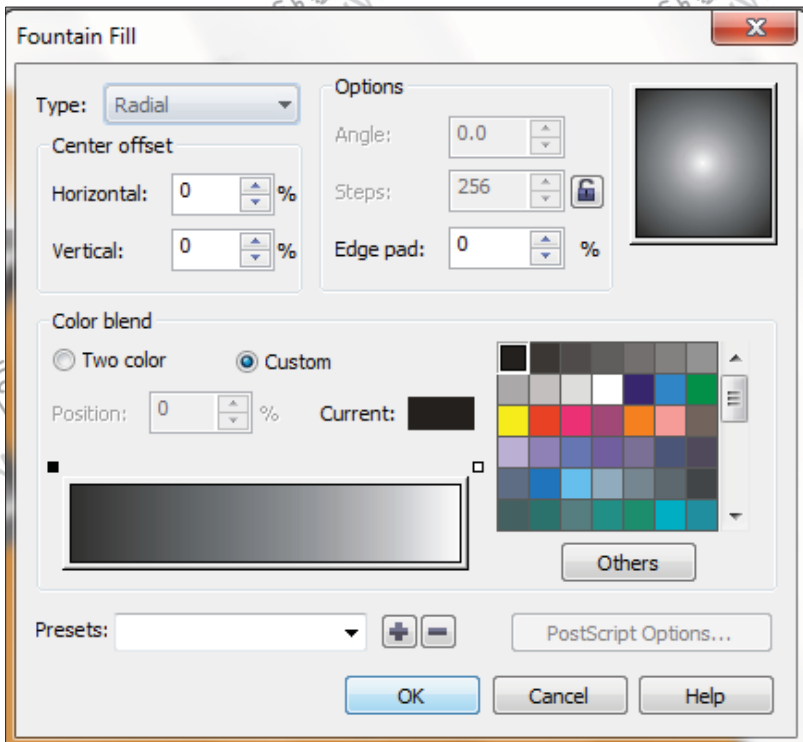
27. ប្រើ TextTool (F8) កំណត់ Font (Algerian) រួចសរសេរអក្សរ ដូចរូបខាងក្រោម >



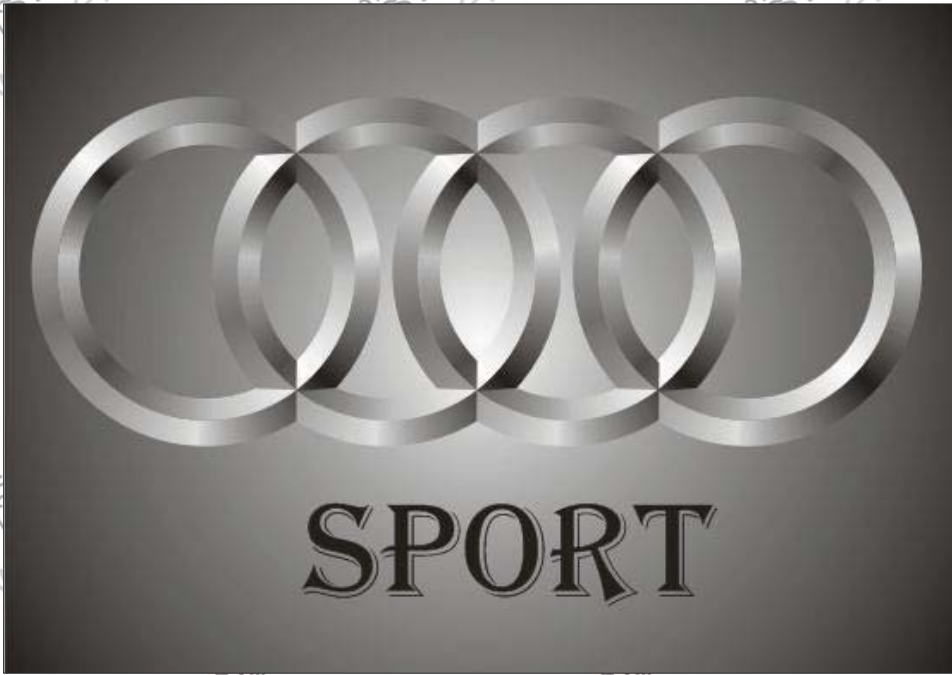
28. ប្រើ Rectangle Tool (F6) គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់អោយវា នៅខាងក្រោមគេបង្អស់ >



29. ប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំណត់ Fill ទៅអោយវា ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >

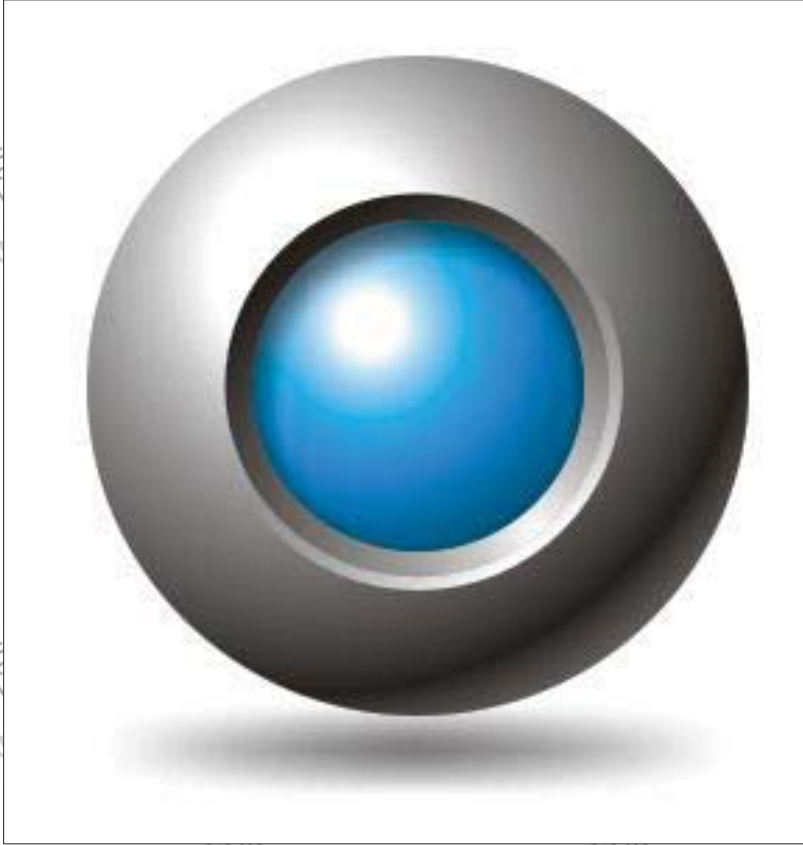


30. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >

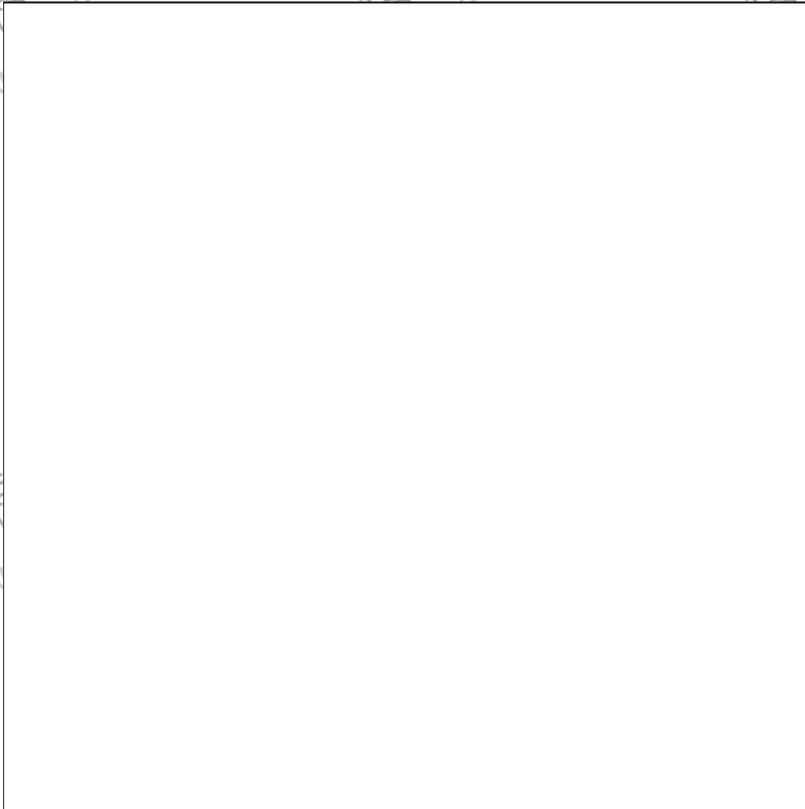


មេរៀនទី ៥

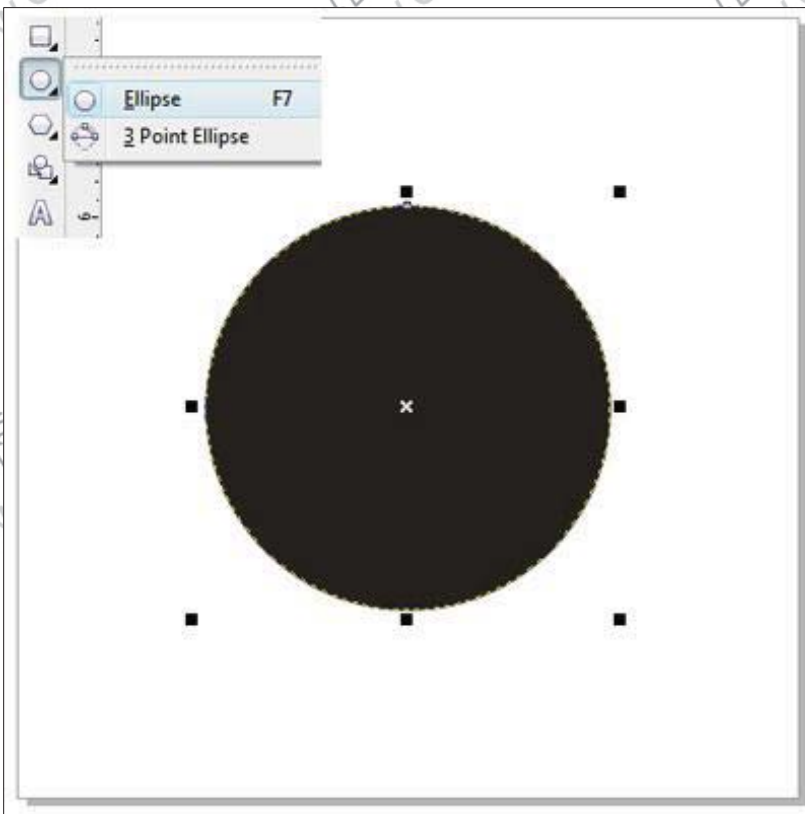
របៀបគូររូប 3D Button Icon



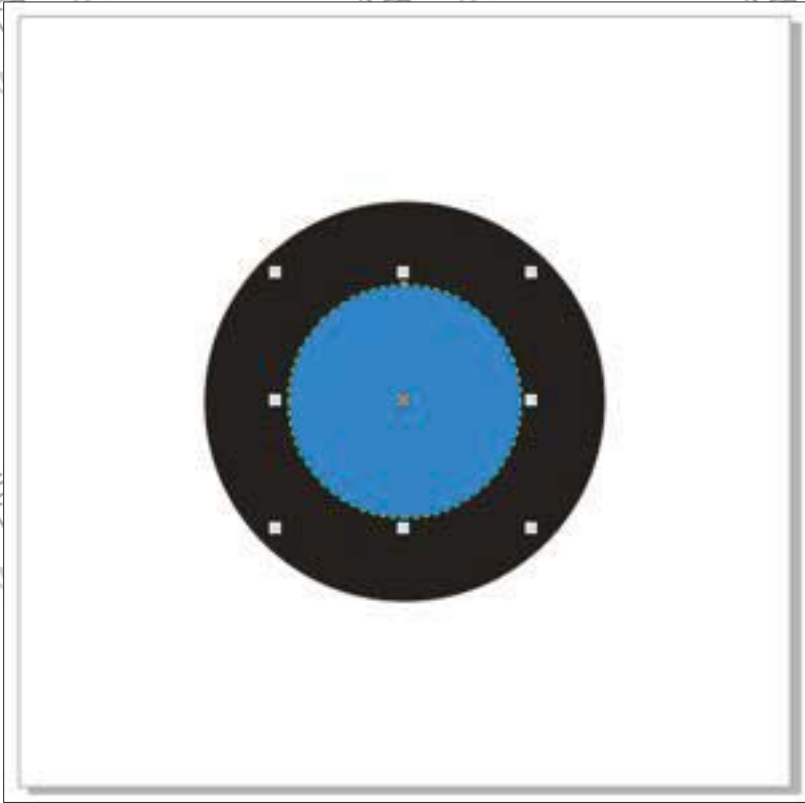
1. បង្កើត Drawing ថ្មីដោយកំណត់ Width 500 pixels, Height 500 pixels ដូចរូបខាងក្រោម >



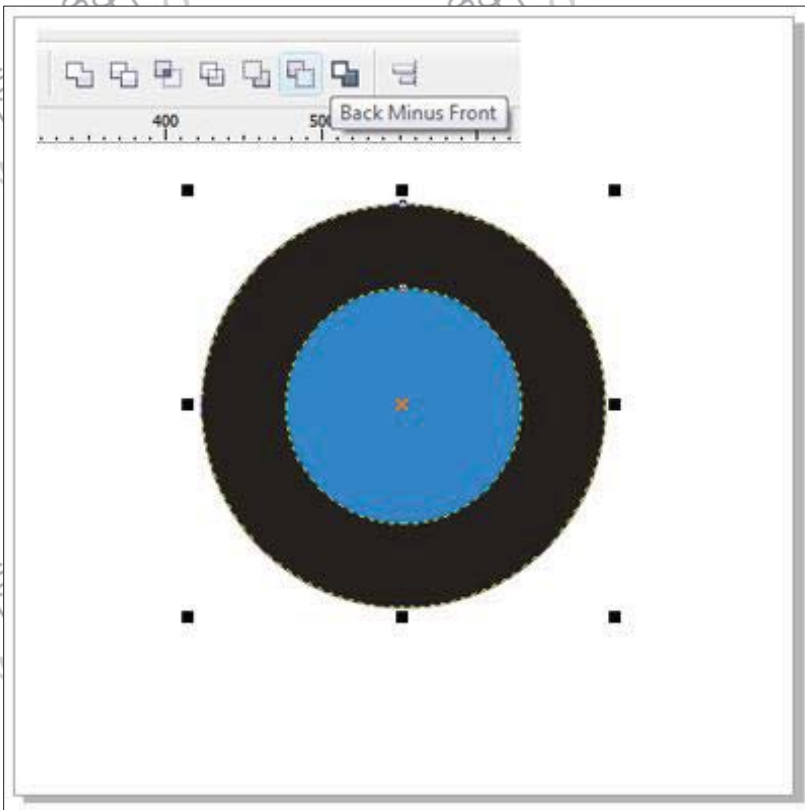
2. ប្រើ Ellipse tool (F7) គូសបង្កើតជា រង្វង់ ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ រួចចុច Key P ដើម្បីកំណត់នៅចំកណ្តាល (ហៅវាថា រង្វង់ទី១) >



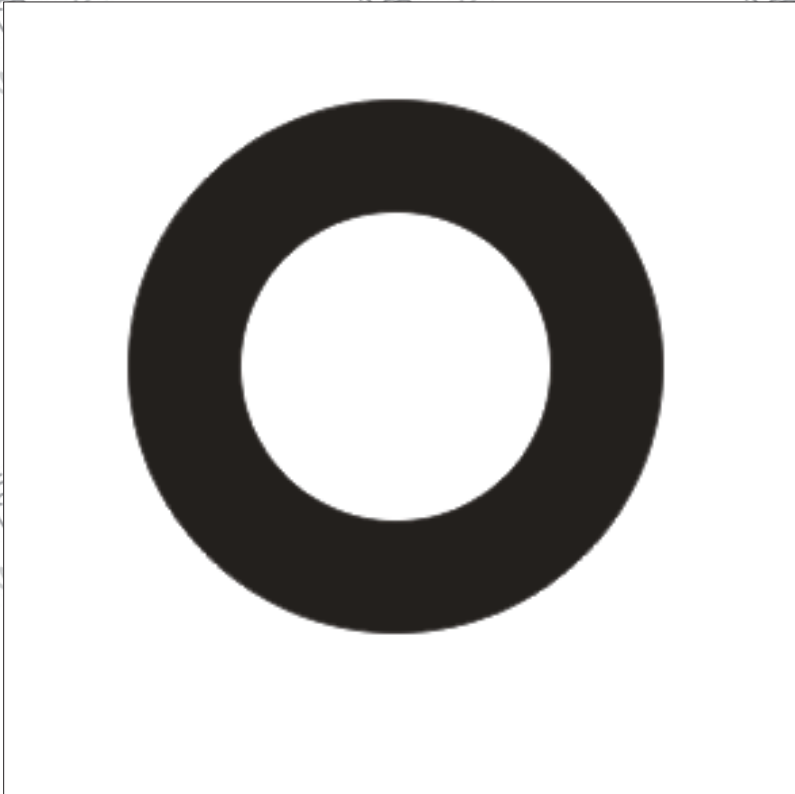
3. ធ្វើការ Copy រូបរង្វង់ ដោយធ្វើការបង្រួមទំហំរបស់វា នឹងកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកបិទ ដូចរូបខាងក្រោម >



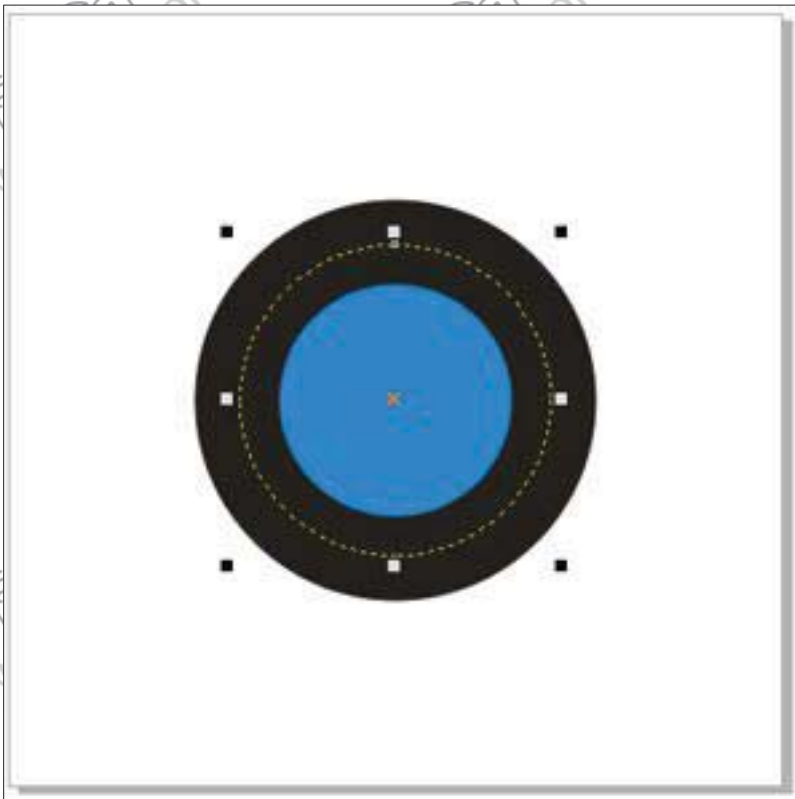
4. Select លើរូបរង្វង់ទាំង 2 រួចចុច Control Panel ចុច Back Minus Front >



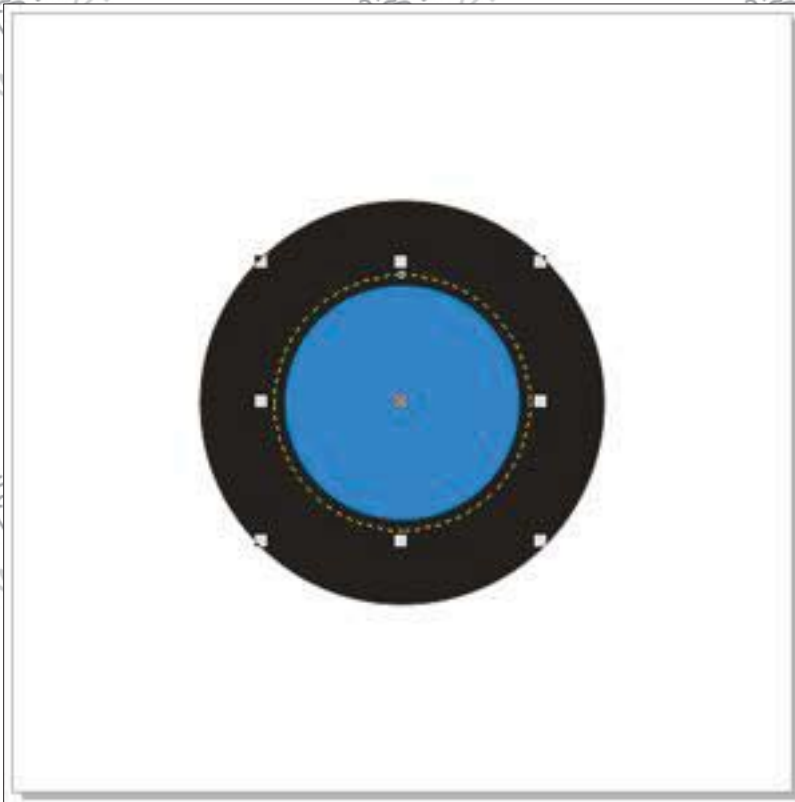
5. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



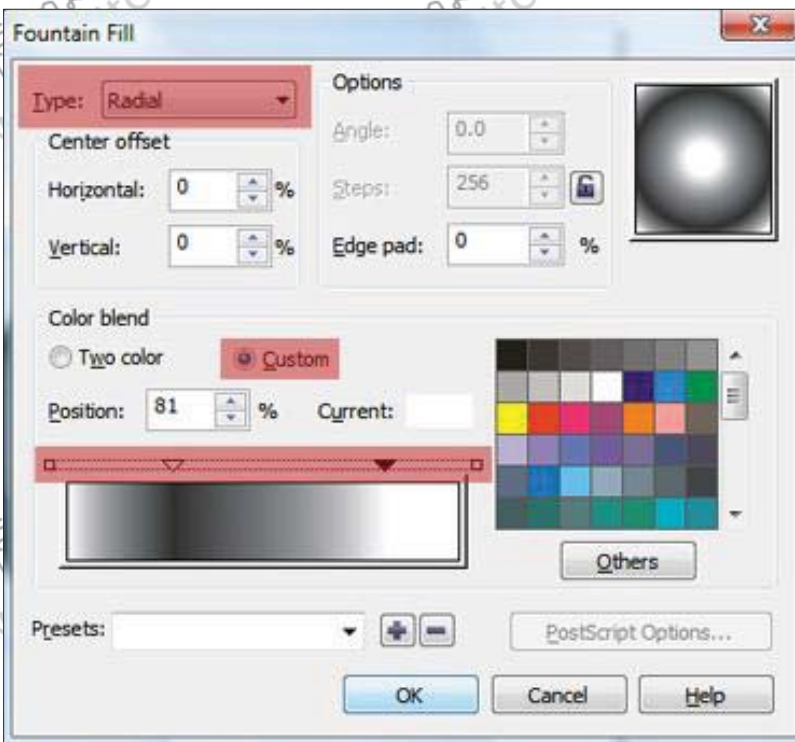
6. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតរង្វង់មូល ប៉ុន្តែគូសជាងរង្វង់ទី1 ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិច កំណត់អោយវានៅខាងលើ រង្វង់មុន រួចចុច Key P ដើម្បីតំរឹមវានៅចំកណ្តាល (ហៅវាថារង្វង់ទី2) >



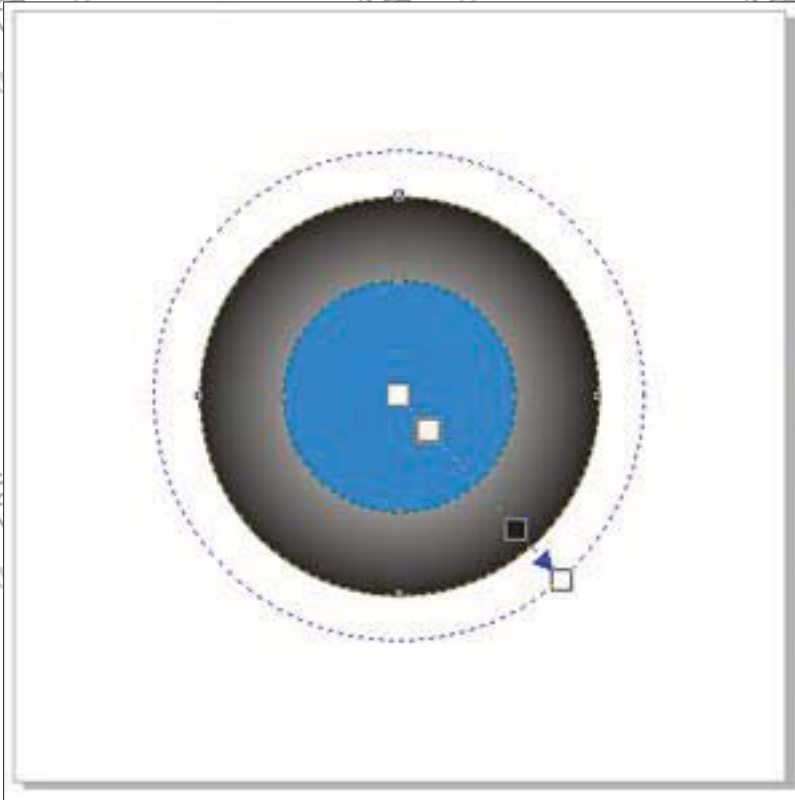
7. ធ្វើការពង្រីកបង្រួមទំហំរបស់វា អោយធំជាងប្រលោះរបស់រង្វង់ទី 1 ដូចរូបខាងក្រោម >



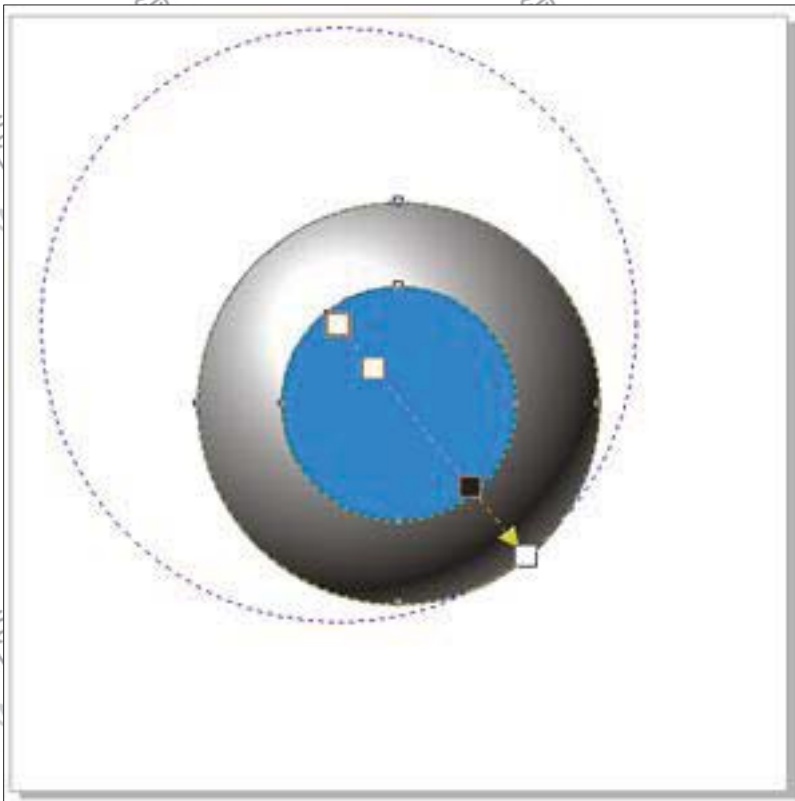
8. Select លើរង្វង់ទី1 រួចចុច Fountain Fill Tool ចាត់ពណ៌ Fill អោយវា ដោយកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំនត់ Point ទី1 ពណ៌ ស Point ទី2 ពណ៌ខ្មៅ Point ទី3 ពណ៌ ស >



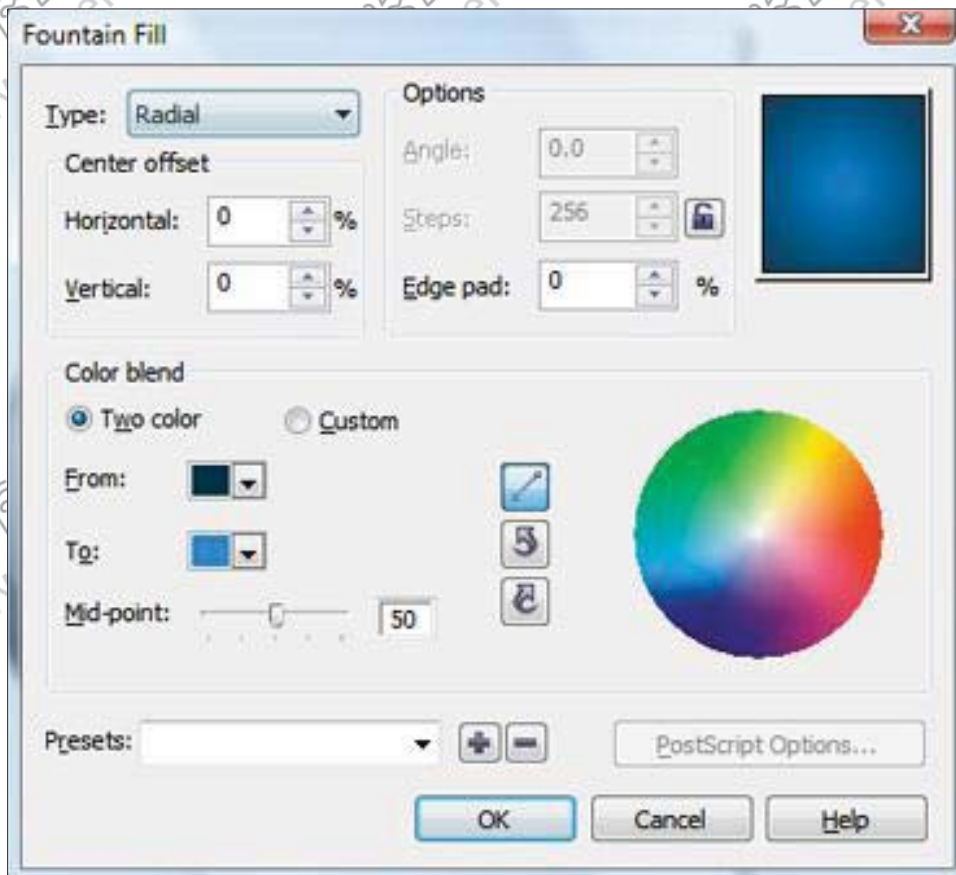
9. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



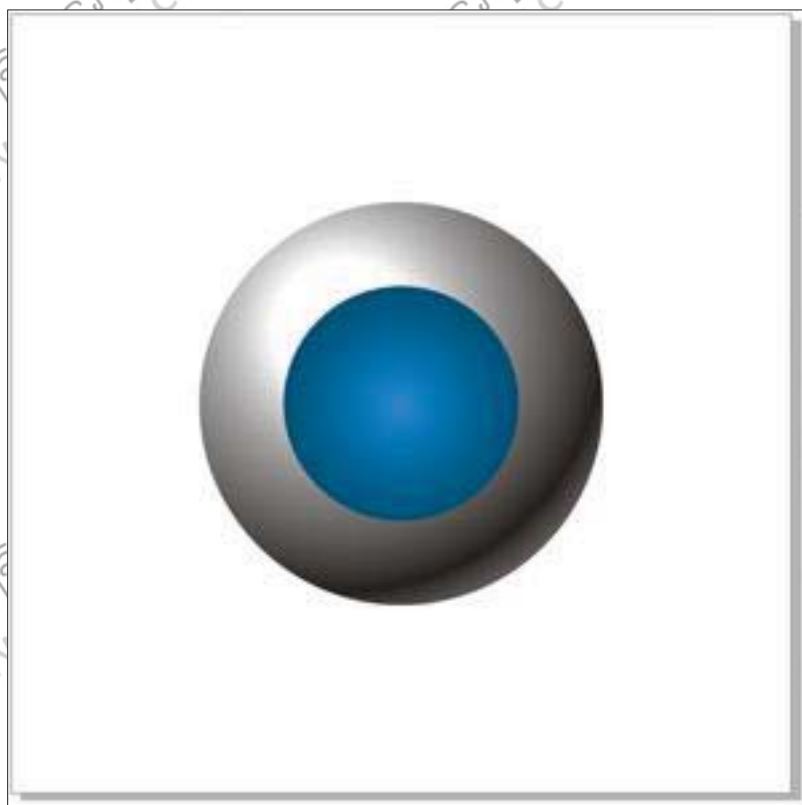
10. ចុច Key-Frame រួចទាញសញ្ញារង្វង់ដាច់ៗ ទៅកាន់ទីតាំង ដូចរូបខាងក្រោម >



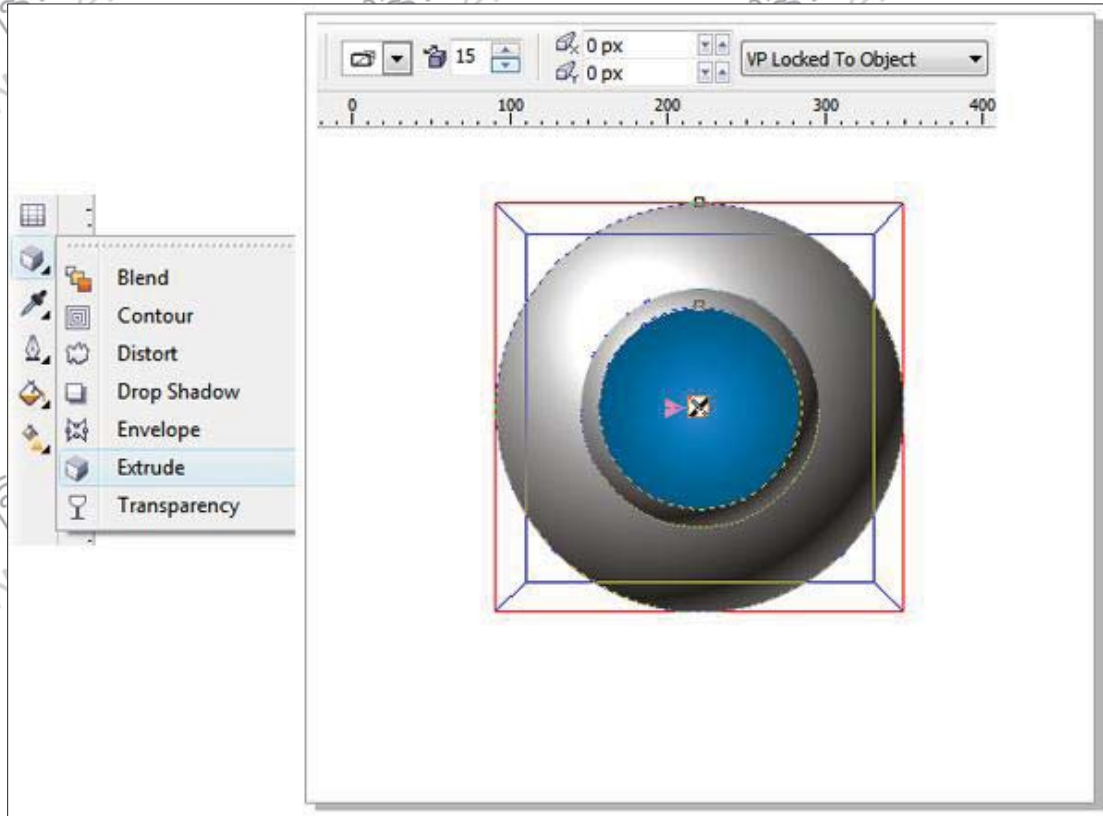
11. Select លើរង្វង់ទី2 រួចចុច Fountain Fill Tool (F11) ចាក់ Fill អោយវា ដោយកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម ដោយក្នុងប្រអប់ From កំនត់ពណ៌ទឹកប៊ិចក្រាស់ ហើយក្នុងប្រអប់ From កំនត់ពណ៌ទឹកប៊ិចស្រាល >



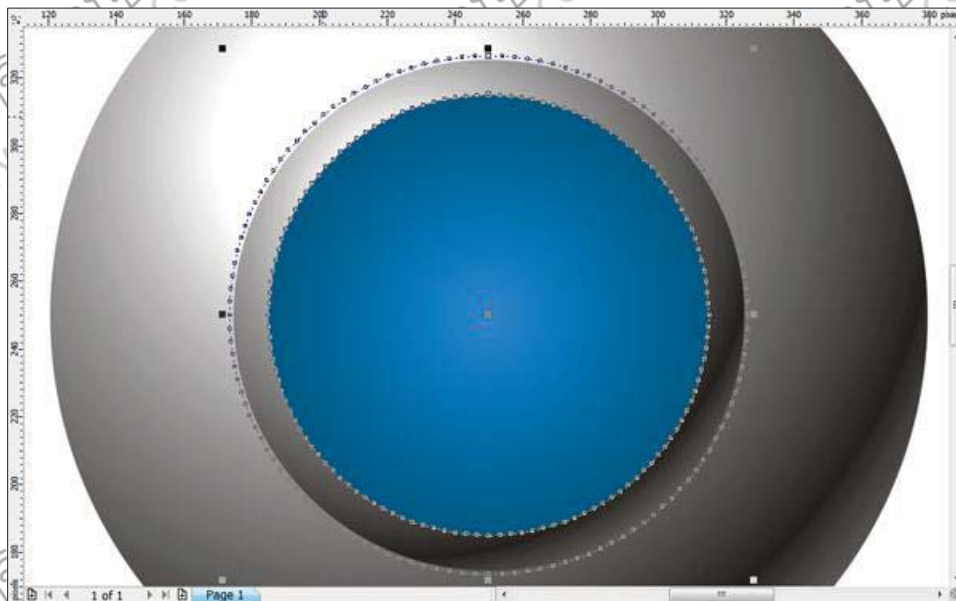
12. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



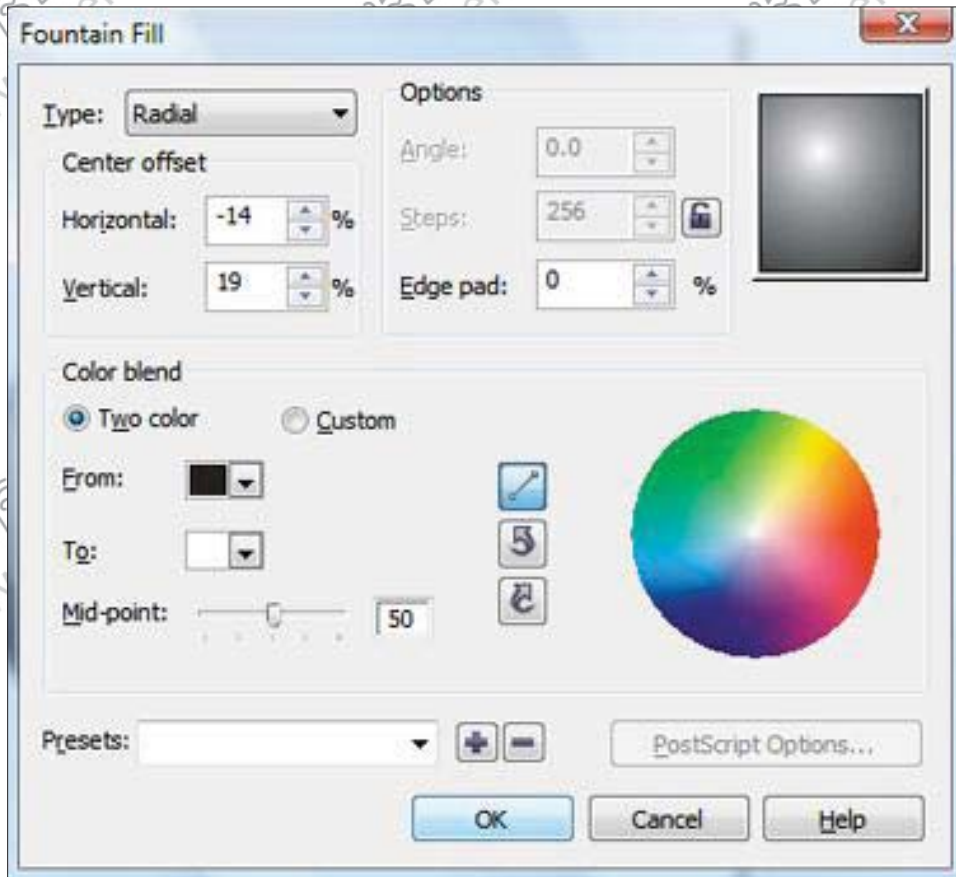
13. Select លើរង្វង់ទី1 រួចប្រើ Extrude Tool គូសទៅលើវា រួចកំណត់ Options ដោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



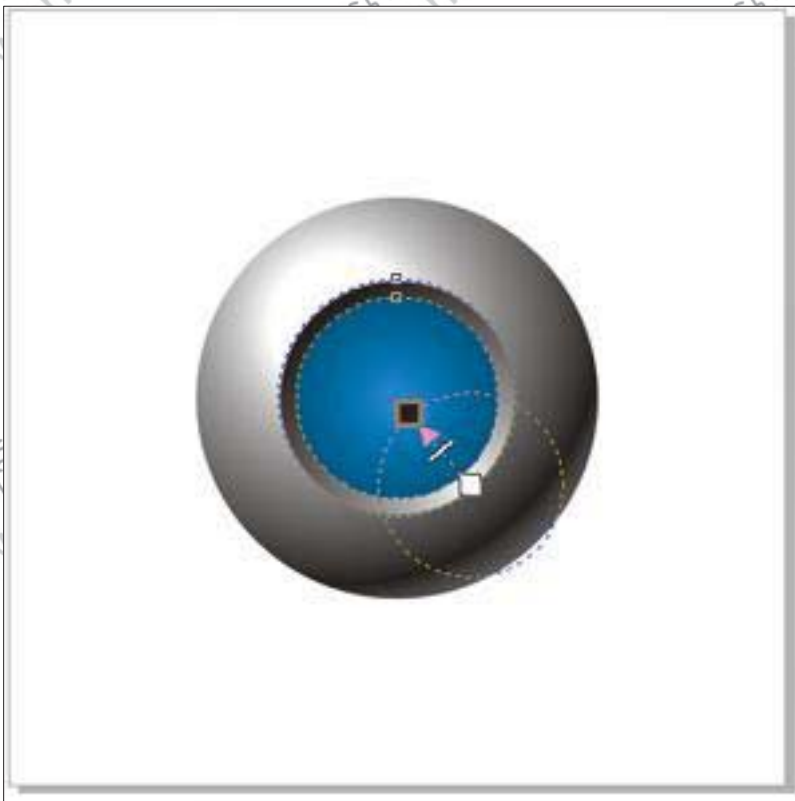
14. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជារង្វង់ដោយកំណត់វាមានទំហំស្មើនឹងផ្នែកជុសនៃរង្វង់ទី1 រួចកំណត់អោយវានៅខាងលើរង្វង់ទី1 ប៉ុន្តែខាងក្រោមរង្វង់ទី2 (ហើយហៅវាថារង្វង់ទី 3) >



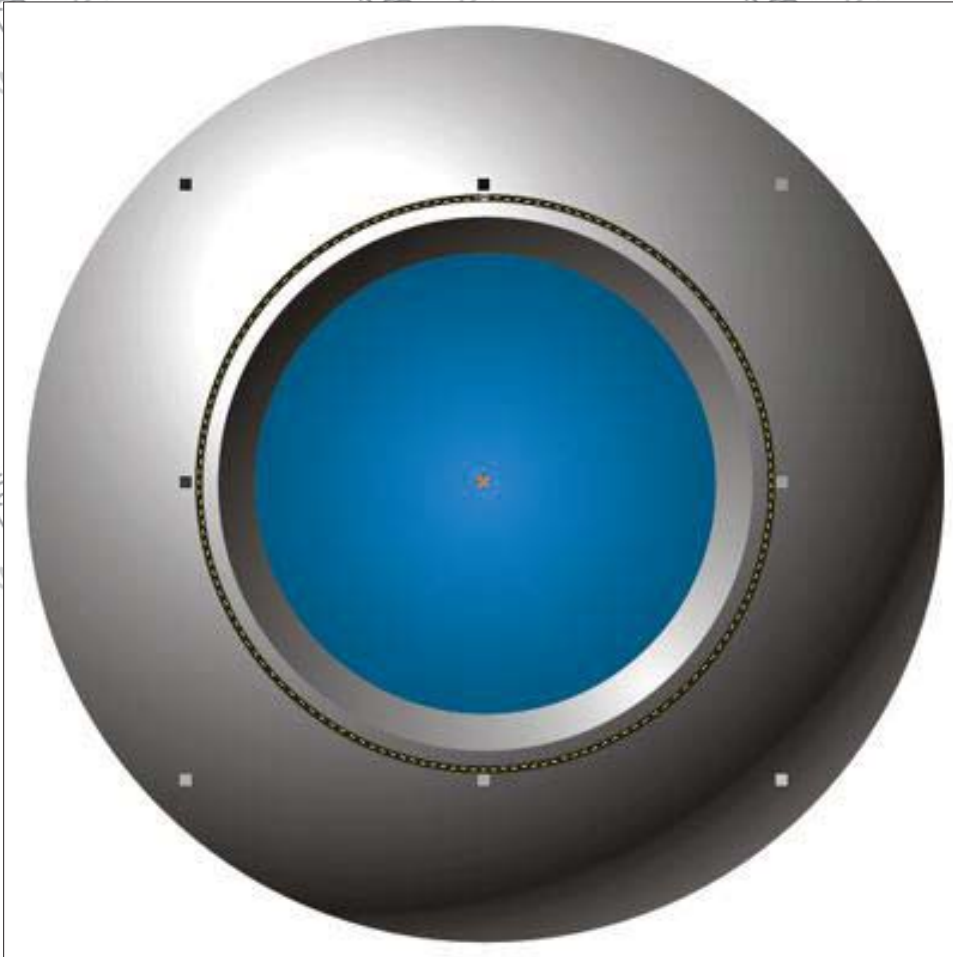
15. Select លើរង្វង់ទី 3 រួចប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ចាក់ Fill អោយវា ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



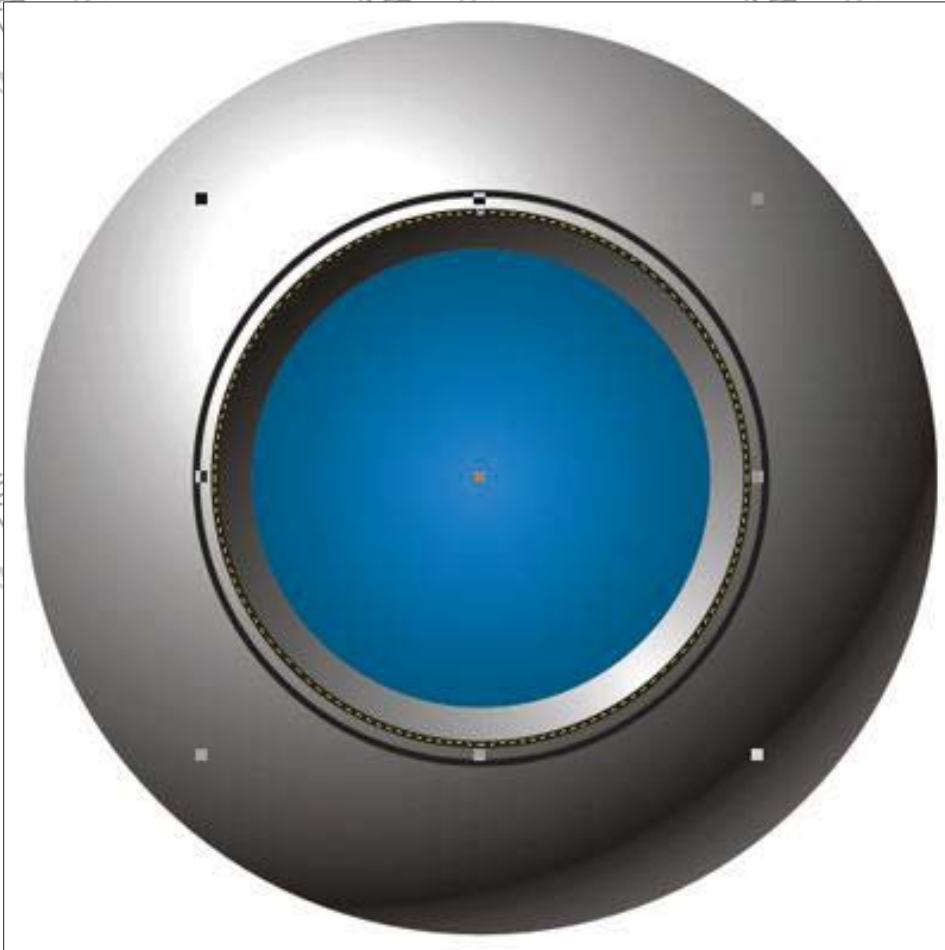
16. ចុច Key G ដើម្បីកែប្រែពណ៌ Fill របស់រង្វង់ទី៣ ដូចរូបខាងក្រោម >



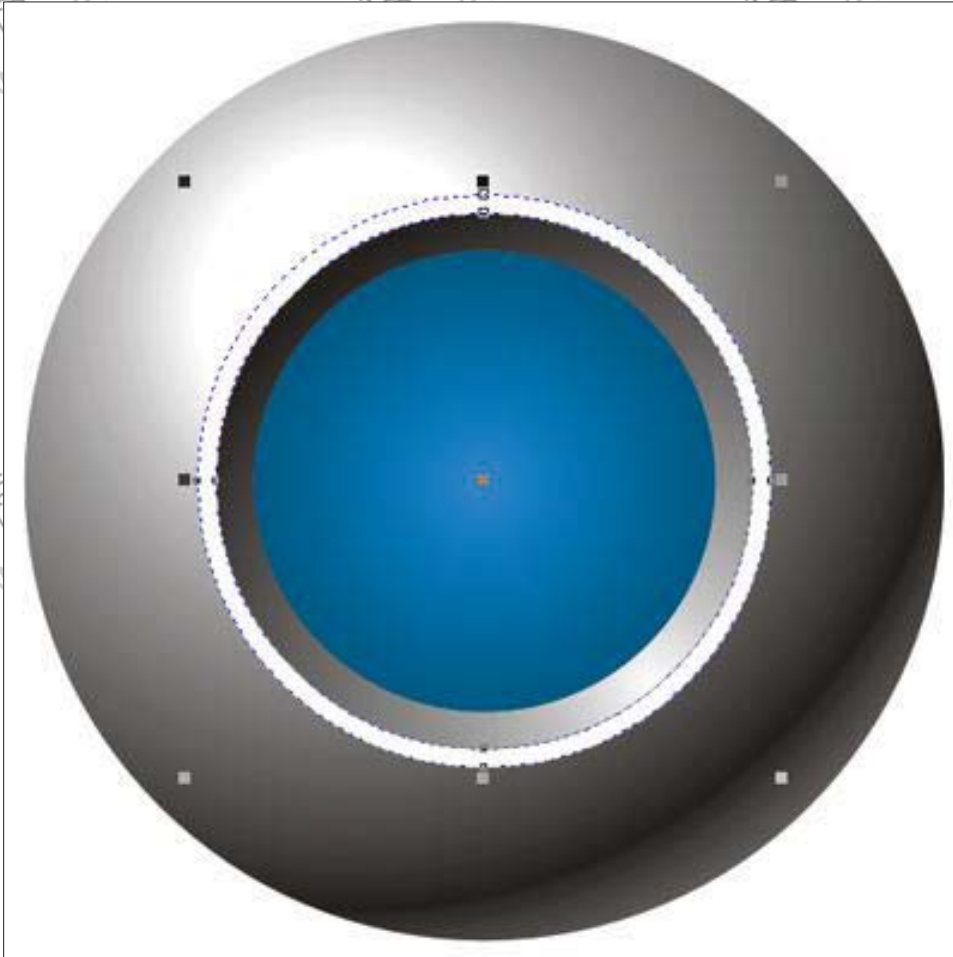
17. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតជា រង្វង់មូល ធំជាងប្រលះរបស់ រង្វង់ទី១ នឹង គ្មាន Fill រួចចុច Key P >



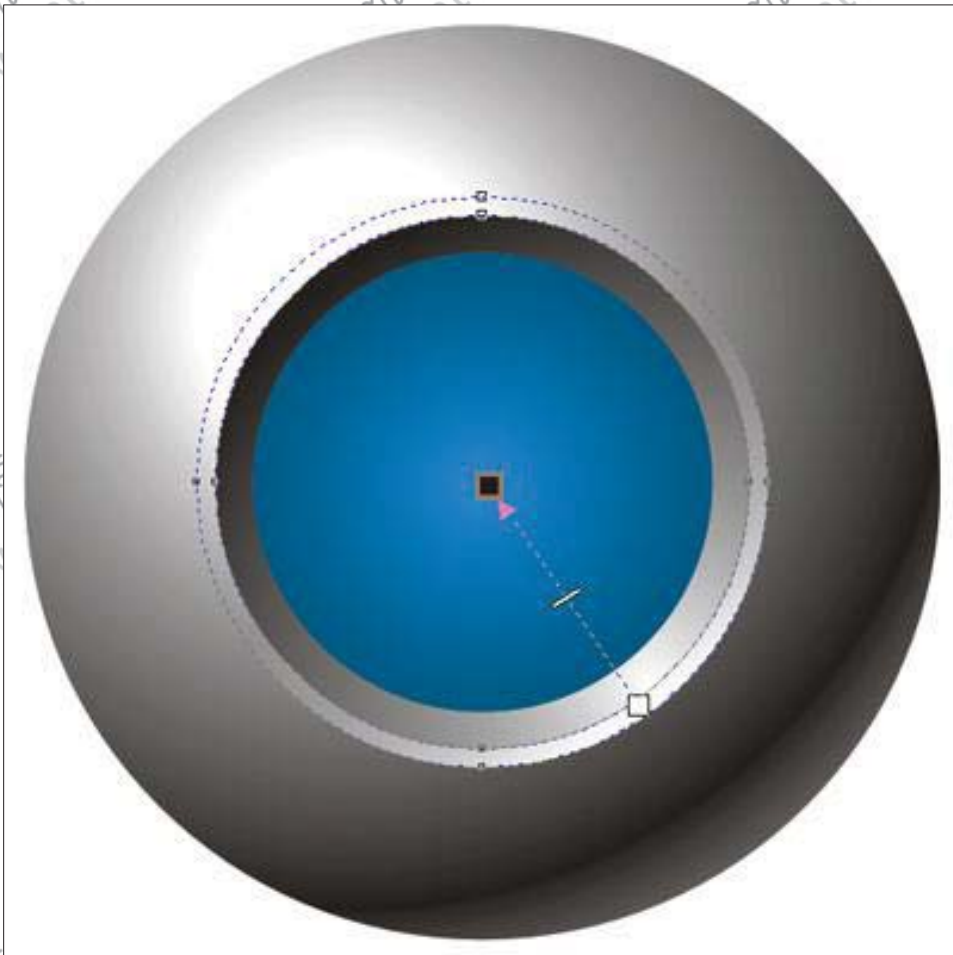
18. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតជា រង្វង់មូល ស្មើនឹងប្រលះរបស់ រង្វង់ទី1 និង គ្មាន Fill រួចចុច Key P >



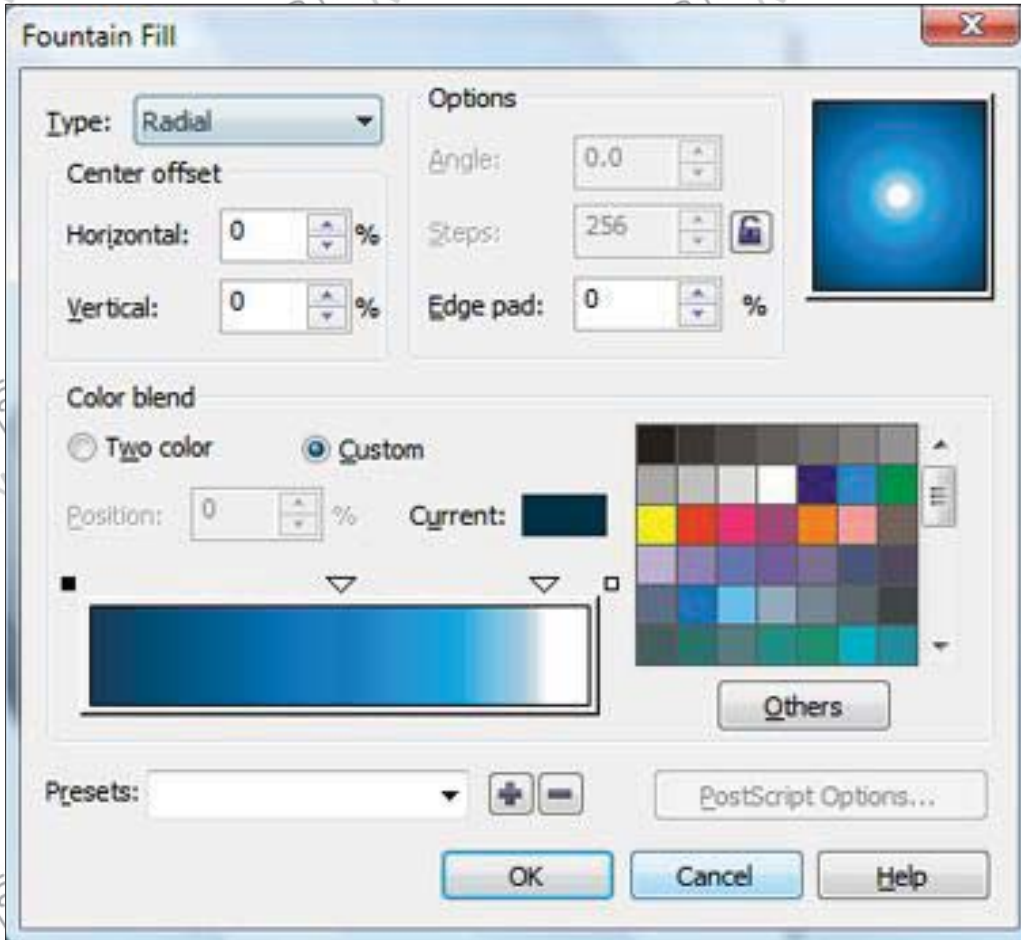
19. Select លើរង្វង់ដែលទើបគូសទាំង2 រួចត្រង់ Control Panel ចុច Back Minus Front Button បន្ទាប់មកក៏ស្កឹក Fill ពណ៌ស គ្មាន Stroke (ហៅវាថារង្វង់ទី 4) >



20. ប្រើ Transparency Tool ដាក់ទៅលើ រង្វង់ទី4 ដូចរូបខាងក្រោម ->



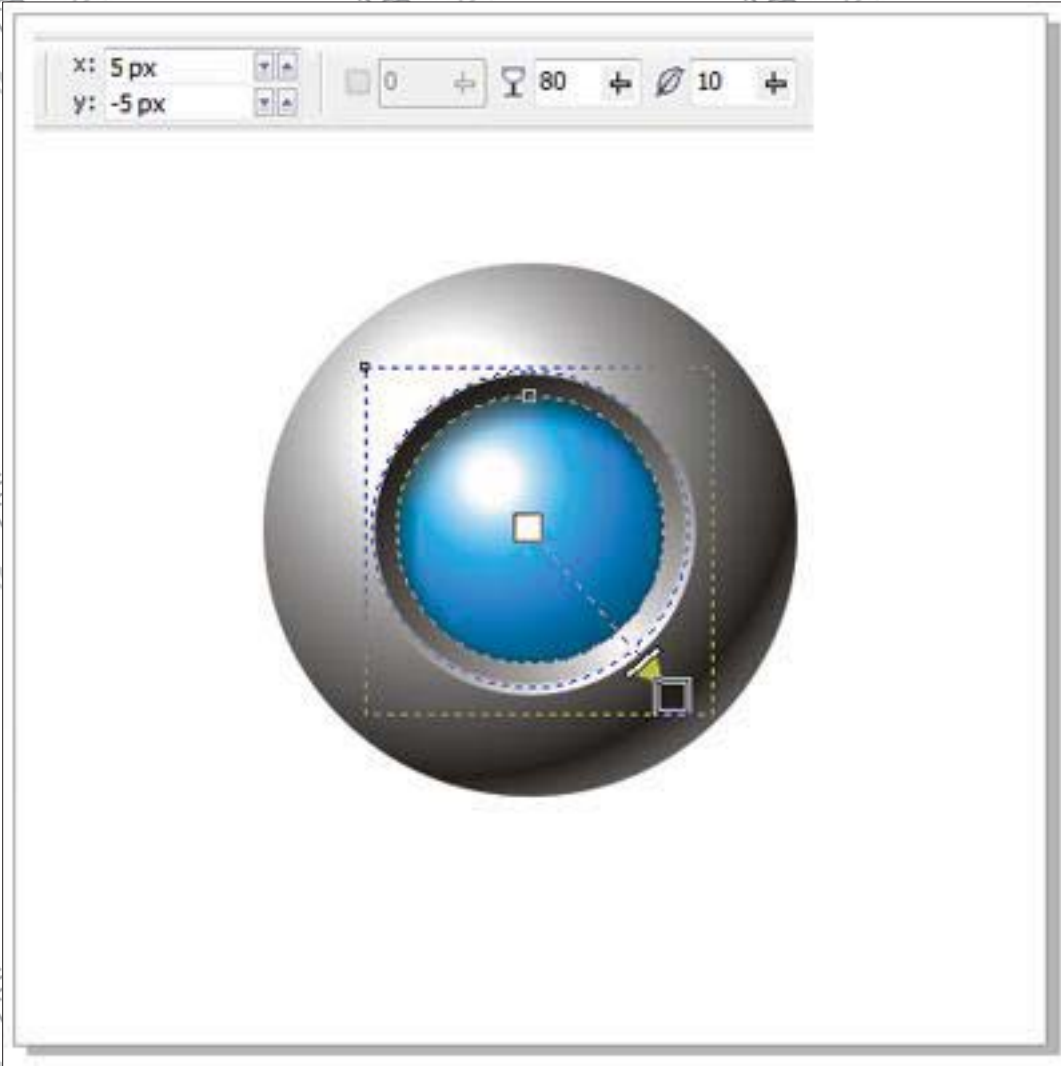
21. Select លើរង្វង់ទី2 រួចប្រើ Fountain Tool ចាក់ Fill អោយវា ដោយកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំនត់ Point ទី1 ពណ៌ទឹកប៊ិចចាស់ Point ទី2 និង ទី3 ពណ៌ទឹកប៊ិចខ្ចី Point ទី4 ពណ៌ ស >



22. ចុច Key G ធ្វើការកែប្រែ Fill របស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



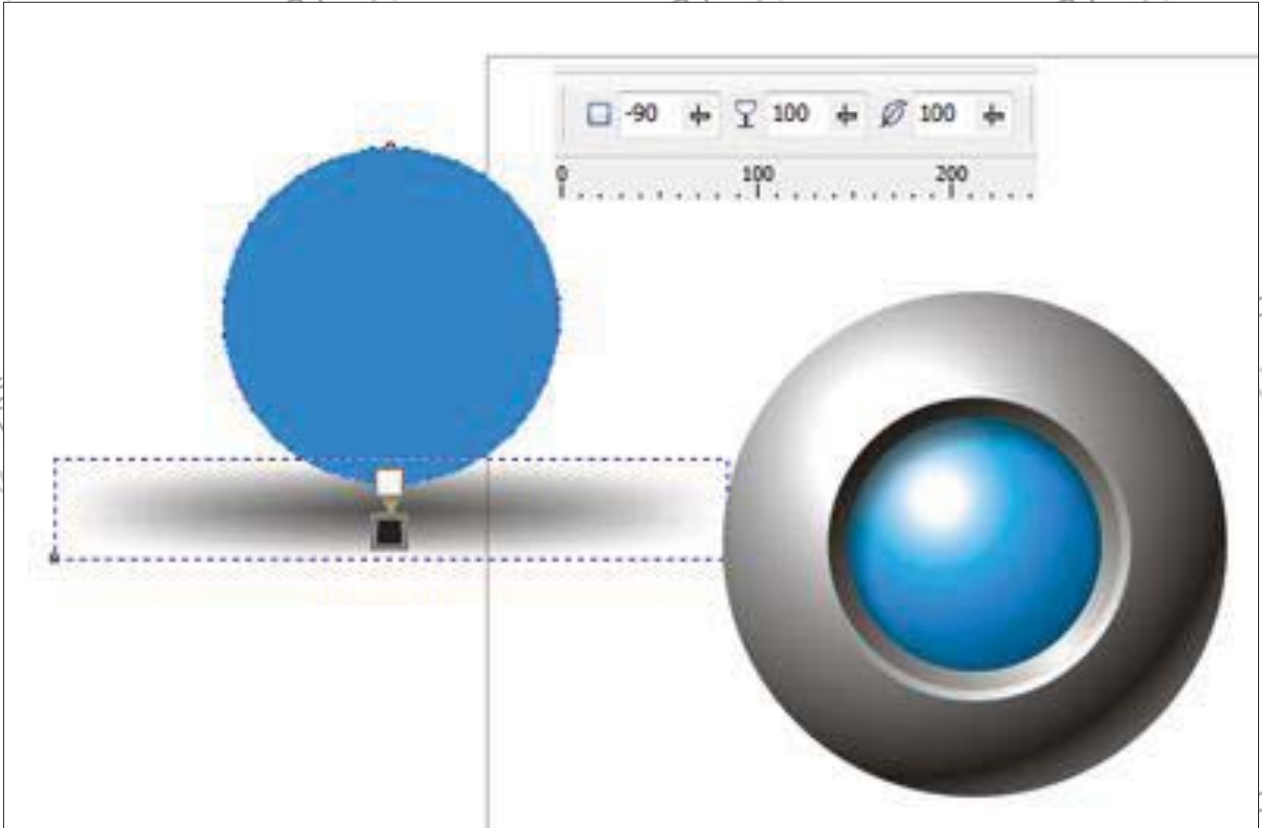
23. Select លើរង្វង់ទី 3 រួចចុច Drop Shadow Tool ដាក់ទៅលើវាទីចំនុចកណ្តាលទៅខាងក្រោមផ្នែកខាងស្តាំ បន្ទាប់មកត្រង់ Control Panel កំនត់ Options អោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



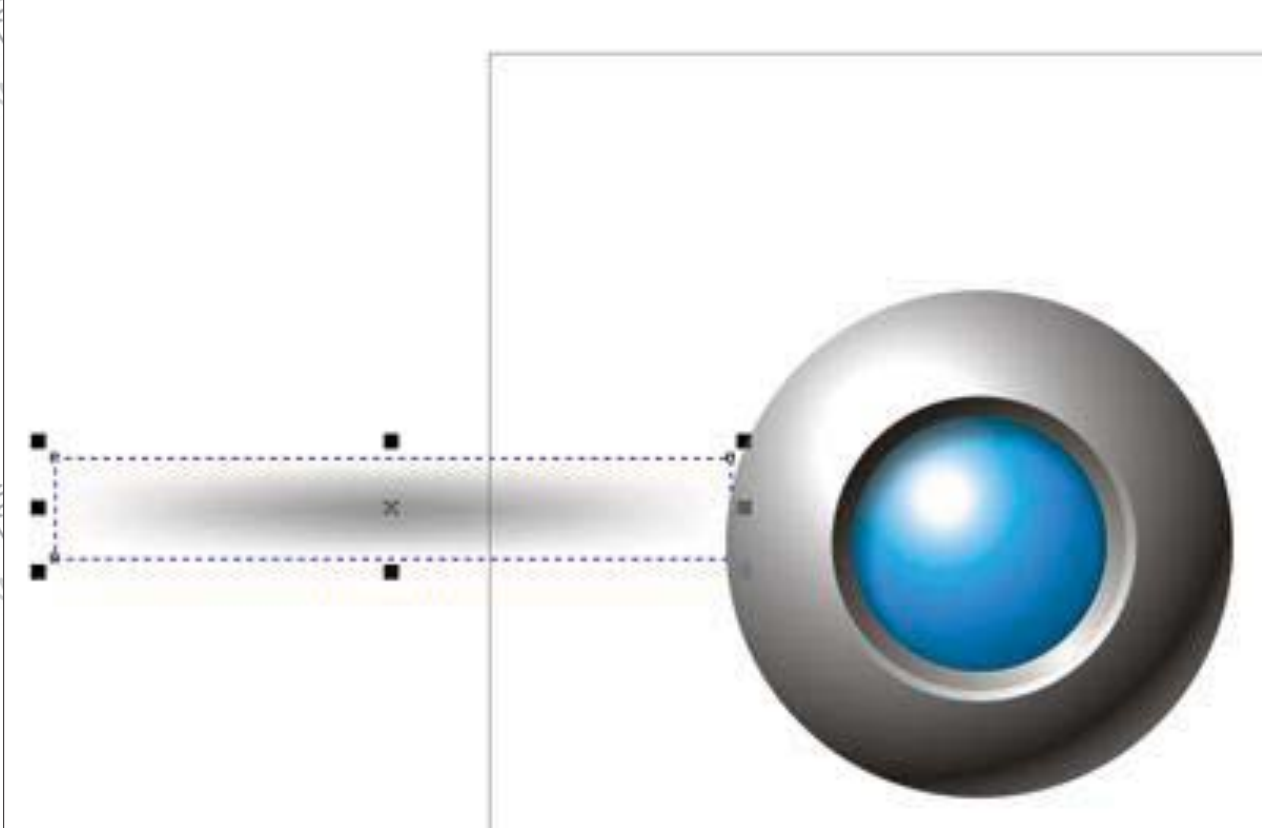
24. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



25. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតជារង្វង់មូល រួចចុច Interactive Drop Shadow Tool ដាត់ទៅលើផ្នែកខាងក្រោម នៃរង្វង់ទៅខាងក្រោមផ្នែកខាងក្រៅនៃរង្វង់ បន្ទាប់មកចុច Control Panel កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



26. Select លើរង្វង់មូលរួចចុច Ctrl + K ដើម្បីបំបែករូបរង្វង់ និង ស្រមោល អោយដាច់ពីគ្នា រួចលុបរូបរង្វង់ចោល >

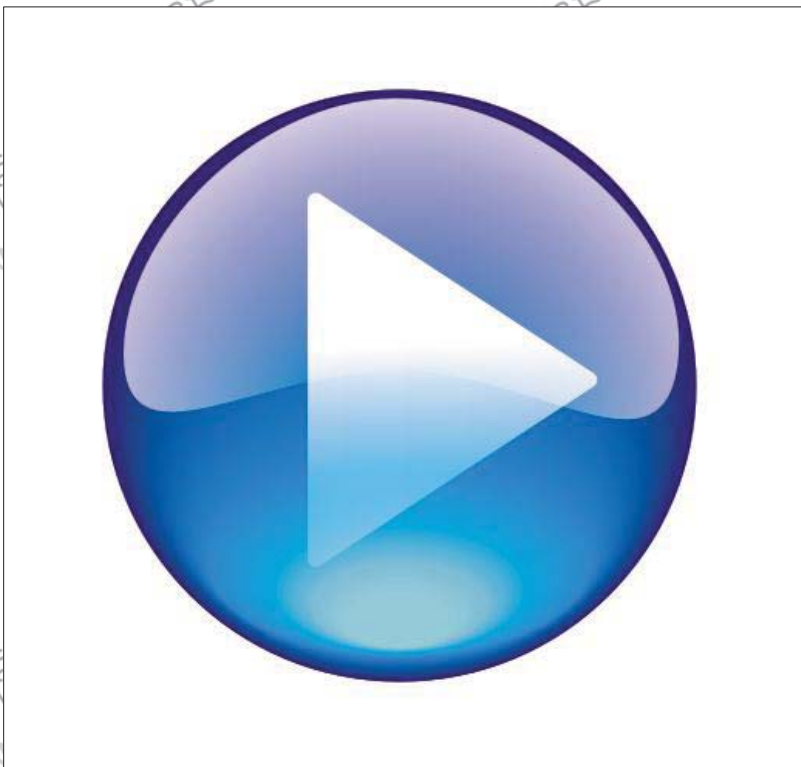


27. ប្រើ Pick Tool ធ្វើការរំកិលរូបស្រមោលអោយនៅខាងក្រោមរង្វង់របស់យើង បន្ទាប់មកចុច Shift + PageDown ដើម្បីបញ្ជូនវាអោយទៅក្រោមគេបង្អស់ យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >

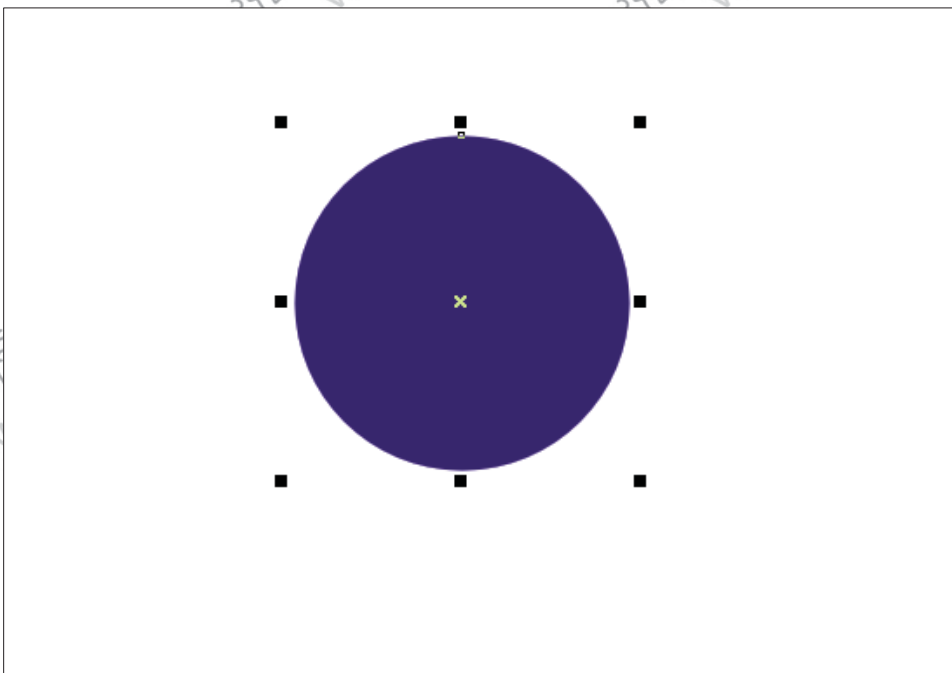


មេរៀនទី 6:

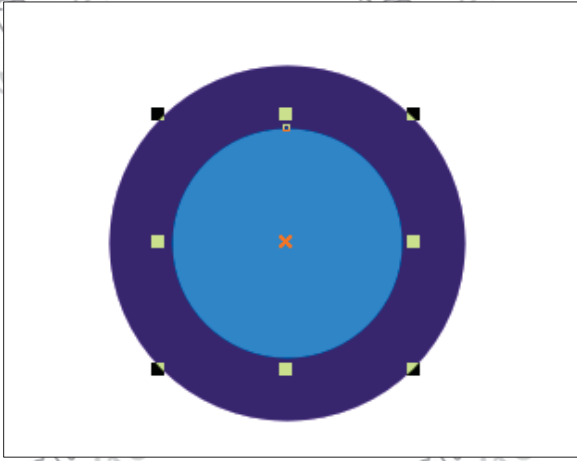
របៀបគូររូប Music Play Icon



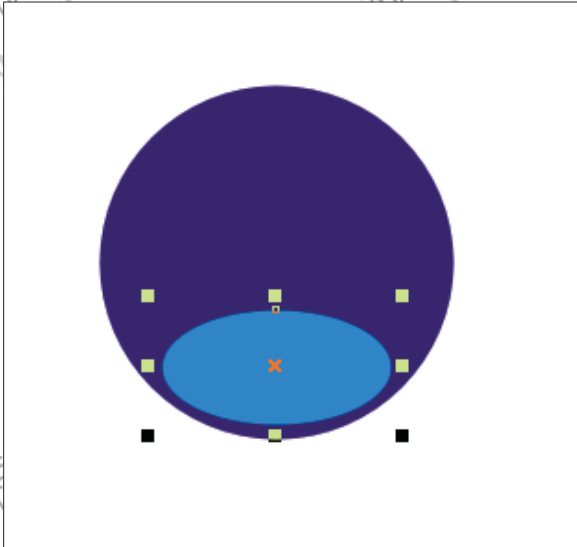
1. បង្កើត Drawing ថ្មី ឬប្រើ Ellipse គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ខៀវ គ្មាន Stroke ដូចរូបខាងក្រោម >



2. Copy Object ខាងលើ រួចធ្វើការបង្រួមវា ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ ផ្ទៃមេឃ ដូចរូបខាងក្រោម >



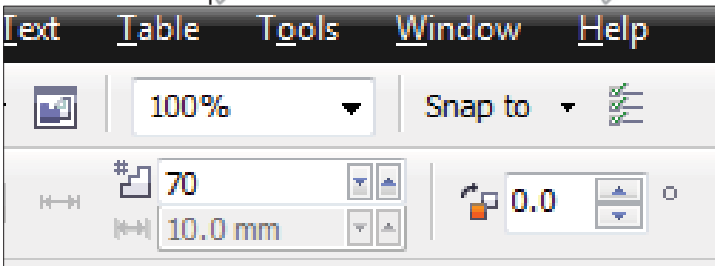
3. ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា រួចរំកិលវាទៅផ្នែកខាងក្រោម ដូចរូបខាងក្រោម >



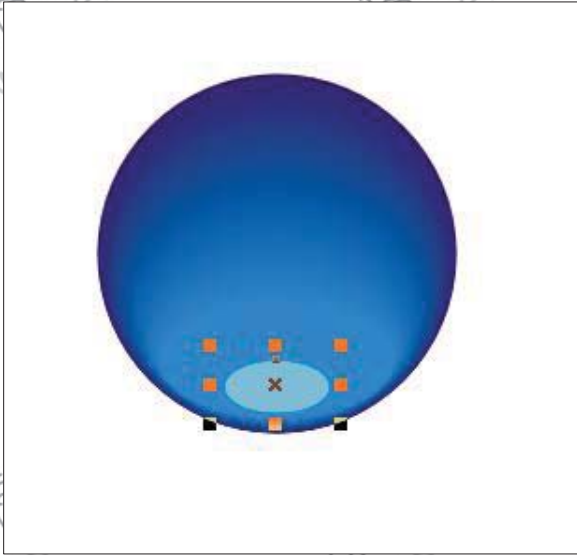
4. ប្រើ Interactive Blend Tool ចុចអូសកាត់ពី Object Copy ទៅកាន់ Object ដើម >



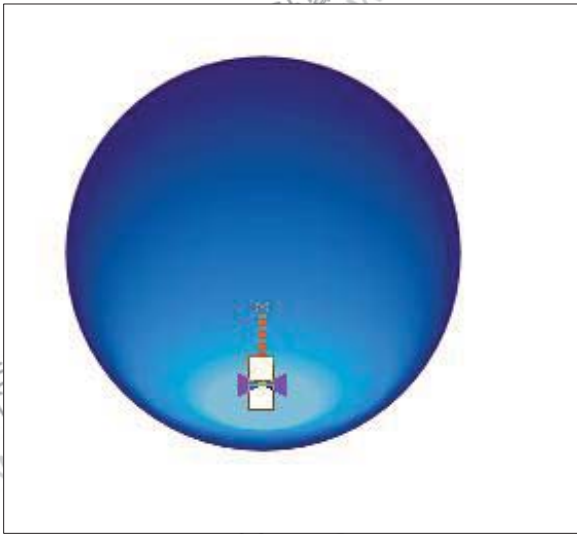
5. កំណត់លេខ 70 ក្នុងប្រអប់ Number of Step or Offset Between Blends Shapes ដូចរូបខាងក្រោម >



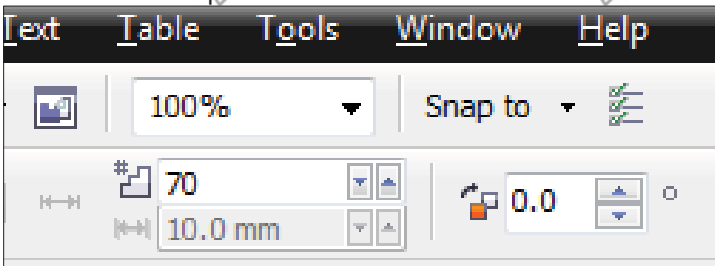
6. ធ្វើការ Copy Object ដែលបាន Copy ពីលើមុន រួចធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



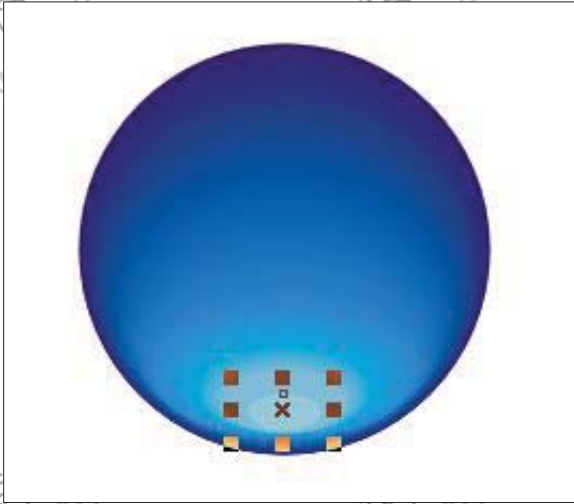
7. ប្រើ Interactive Blend Tool ចុចអូសកាត់ពី Object តូចដែលទើបតែ Copy ទៅកាន់ Object ធំ ដូចរូបខាងក្រោម >



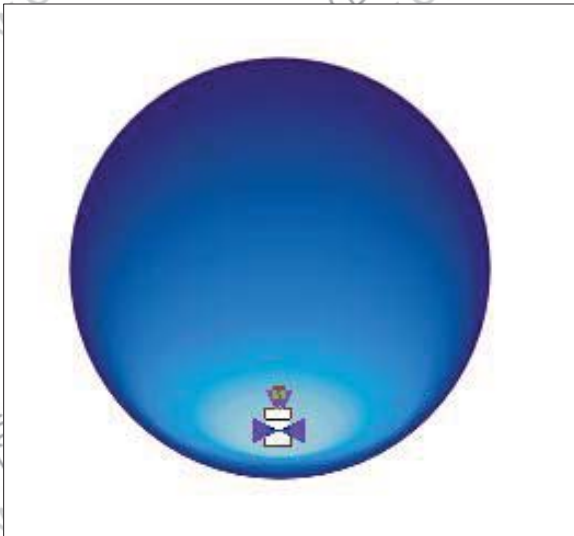
8. កំនត់លេខ 70 ក្នុងប្រអប់ Number of Step or Offset Between Blends Shapes >



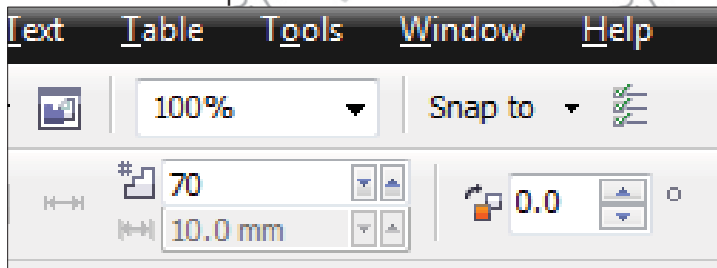
9. ធ្វើការ Copy Object ដែលបាន Copy ពីលើមុន រួចធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



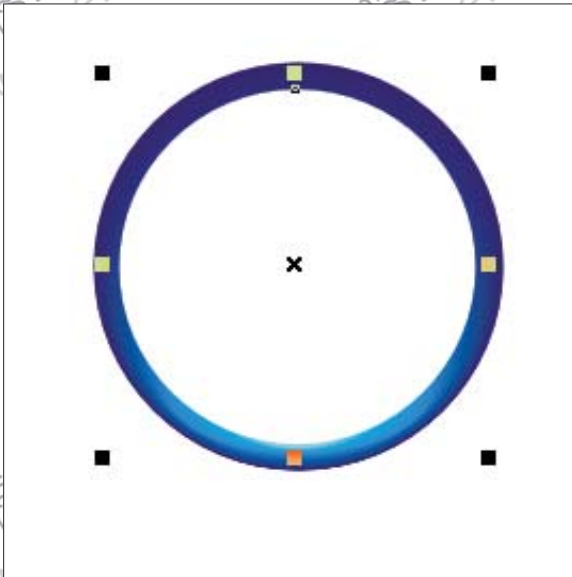
10. ប្រើ Interactive Blend Tool ដើម្បីអូសកាត់ពី Object តូចដែលទើបតែ Copy ទៅកាន់ Object ធំ ដូចរូបខាងក្រោម >



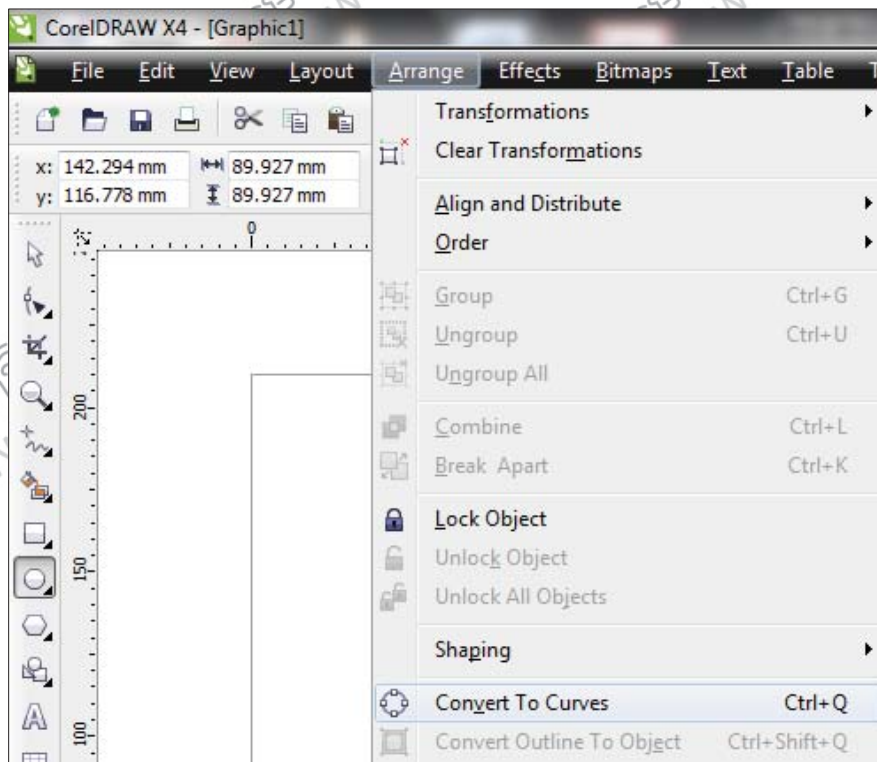
11. កំនត់លេខ 70 ក្នុងប្រអប់ Number of Step or Offset Between Blends Shapes >



12. ប្រើ Ellipse Tool (F10) គូសបង្កើតជា Object រាងរង្វង់មូលដោយកំនត់ផ្ទៃពណ៌ស គ្មាន Stroke >



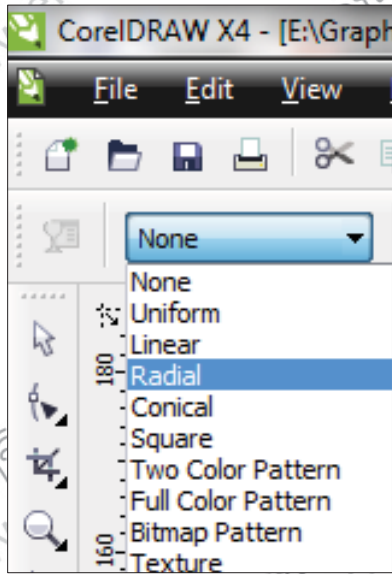
13. Select លើ Object ពណ៌ស រួច ចុច Arrange Menu > Convert To Curves (Ctrl + Q) >



14. ប្រើ Shape Tool (F10) កែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



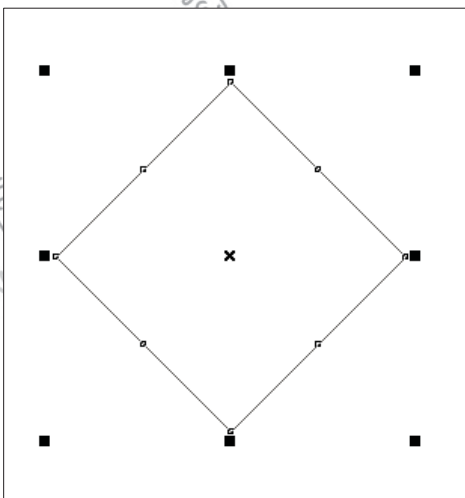
15. ប្រើ Transparency Tool ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



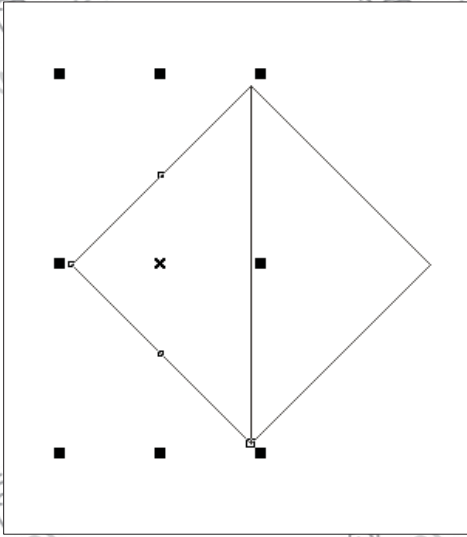
16. គូសទៅលើ Object ថ្មីរបស់យើង ដូចរូបខាងក្រោម >



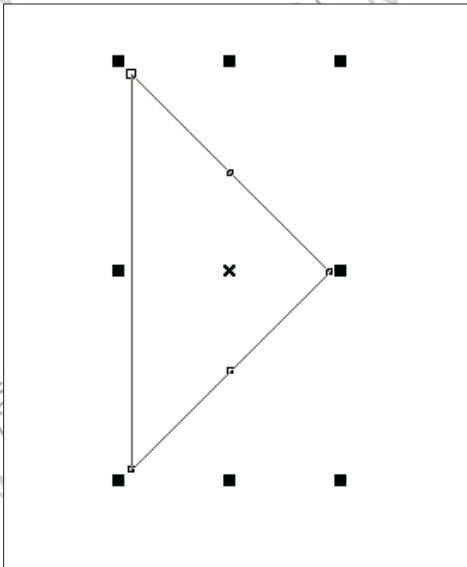
17. ប្រើ Polygon Tool (Y) គូសបង្កើតជា Object រាងកាដេ ដូចរូបខាងក្រោម >



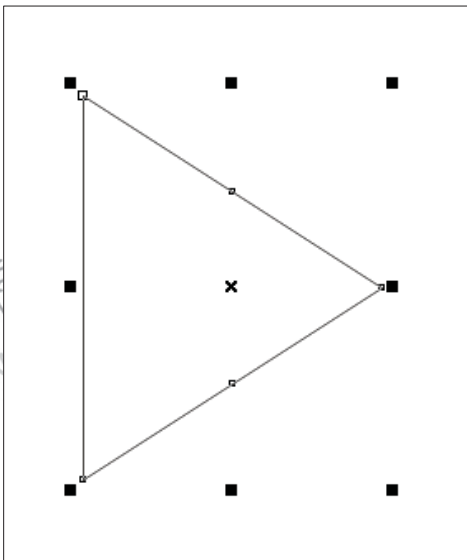
18. ប្រើ Knife Tool កាត់ Object រាងកាដេជា 2 ដូចរូបខាងក្រោម >



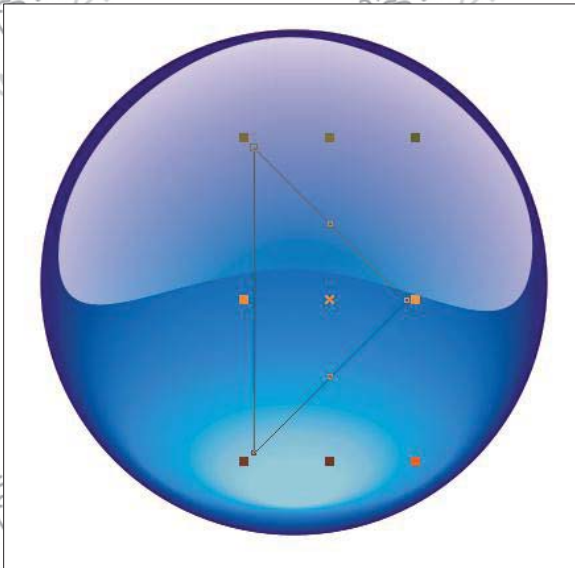
19. លុបផ្នែកខាងឆ្វេងនៃ Object រាងការពោល ដូចរូបខាងក្រោម >



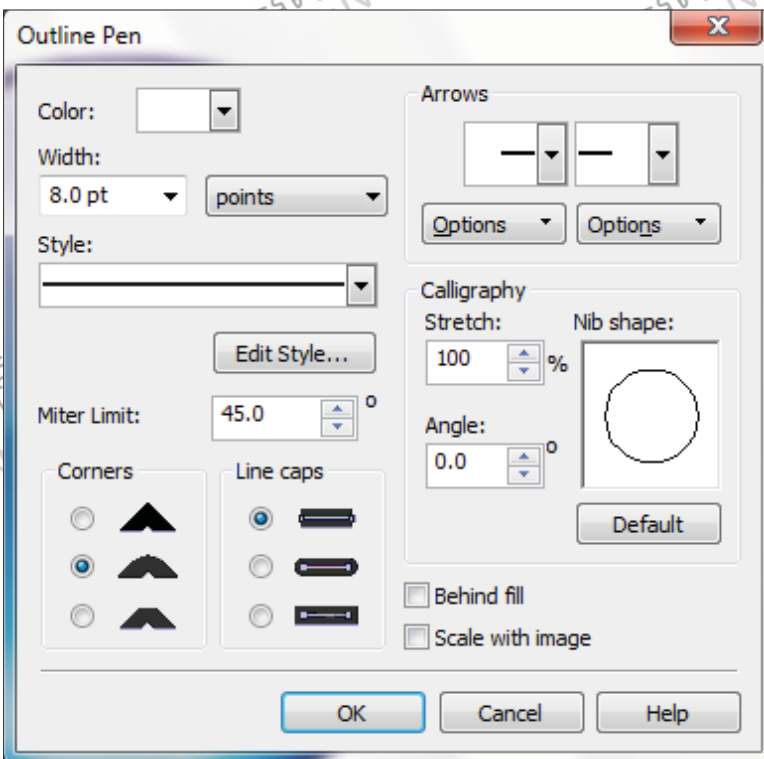
20. ប្រើ Pick Tool កែប្រែរូបរាងនៃ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



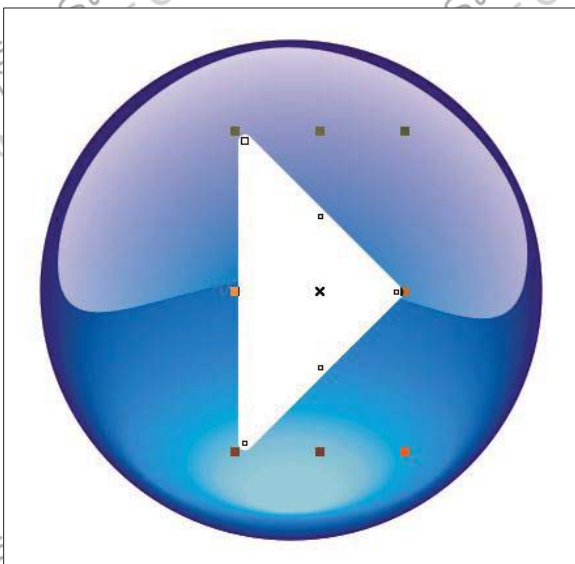
21. ធ្វើការកំណត់ Object របស់យើងទៅកាន់ទីតាំងដូចរូបខាងក្រោម >



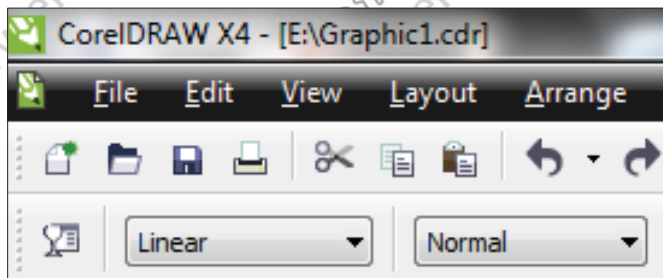
22. កំនត់ Fill ពណ៌សទៅអោយវា រួចចុច Double Click លើ Outline Color រួចកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



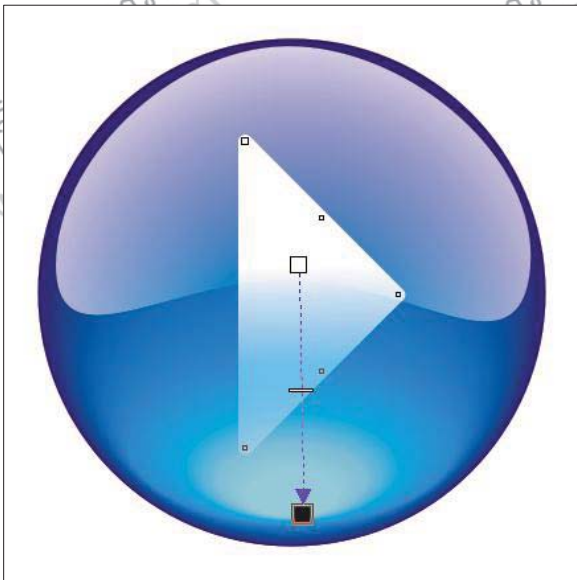
23. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



24. ប្រើ Transparency ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



25. ធ្វើការដាត់ទៅលើ Object របស់យើងដូចរូបខាងក្រោម >



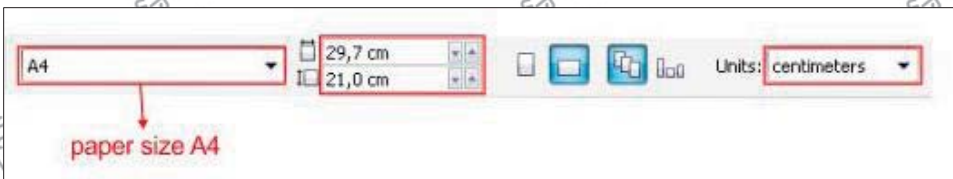
26. យើងអាចធ្វើការកែប្រែរូបរាងនៃ Object តាមចិត្ត រួចធ្វើការកំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



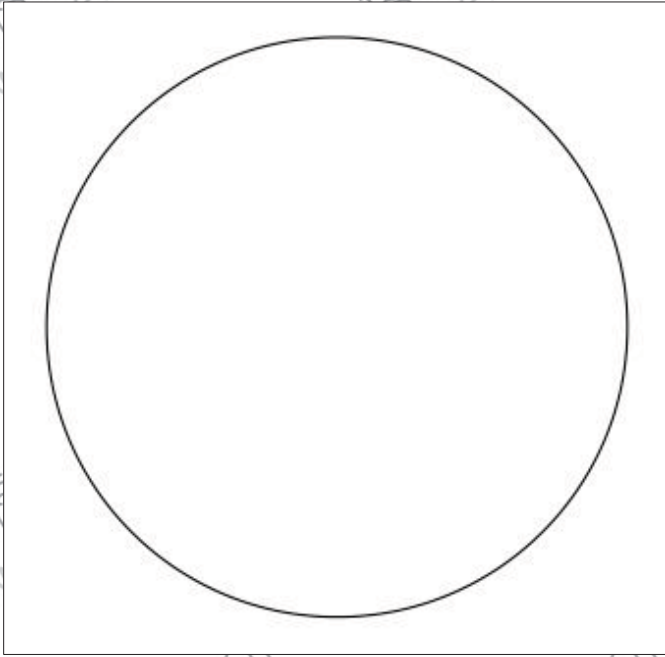
មេរៀនទី ៧: របៀបគូររូប Firefox Icon



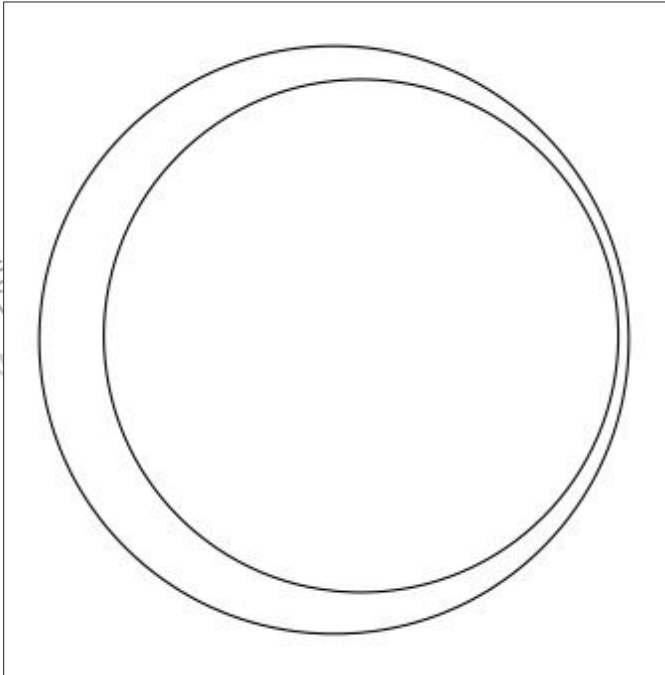
1. បង្កើត Drawing ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



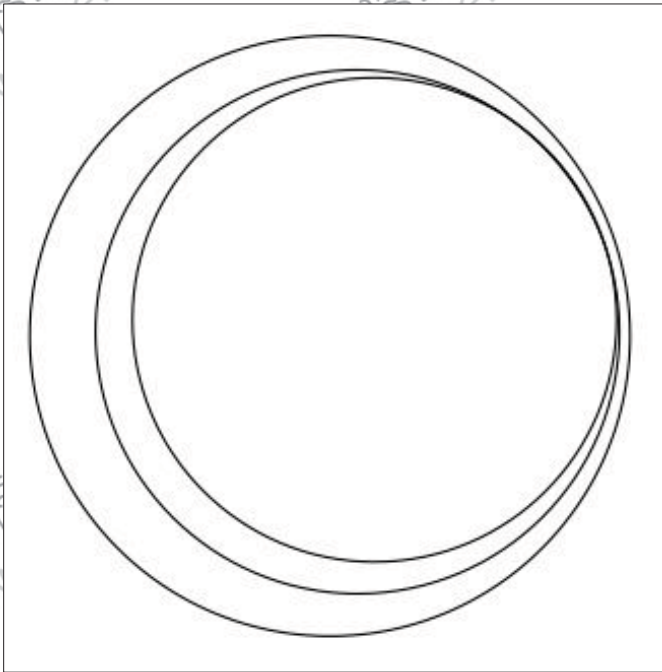
2. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជារង្វង់ ដូចរូបខាងក្រោម ដោយលើកវាថា រង្វង់ទី ១ >



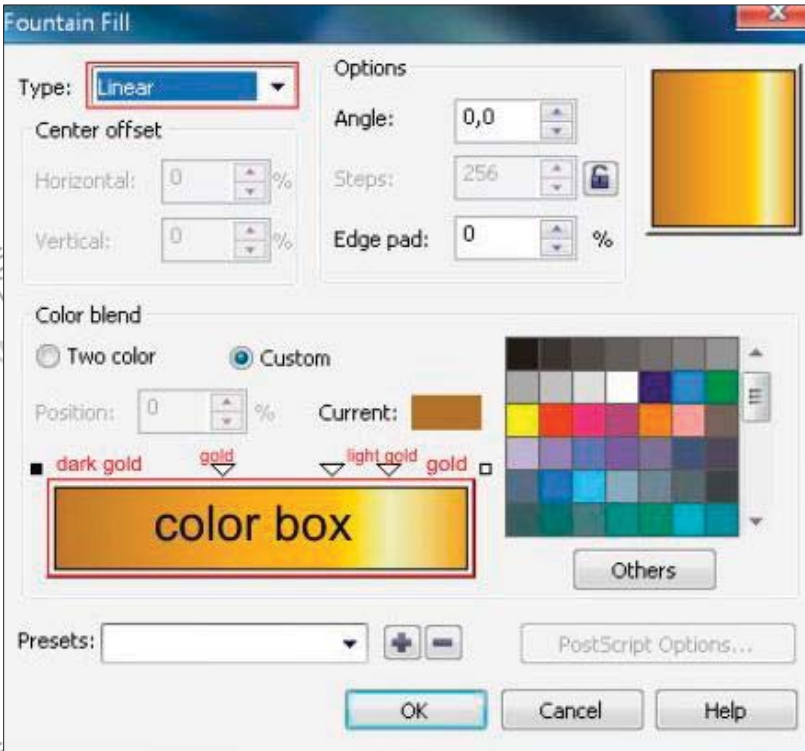
3. ធ្វើការ Copy Object រូបរង្វង់ រួចធ្វើការបង្រួម និង កំណត់ទីតាំងអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម ដោយហៅវាថា រង្វង់ទី2 >



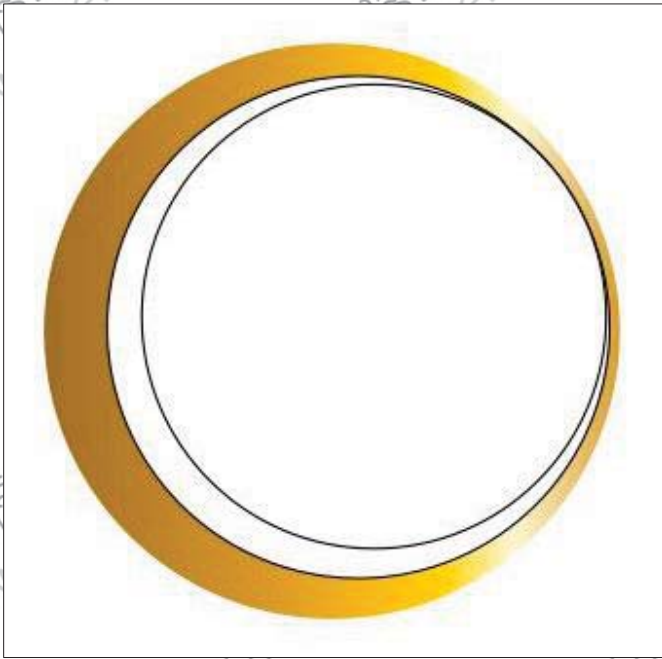
4. ធ្វើការ Copy Object រូបរង្វង់ រួចធ្វើការបង្រួម និង កំណត់ទីតាំងអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម ដោយហៅវាថា រង្វង់ទី3 >



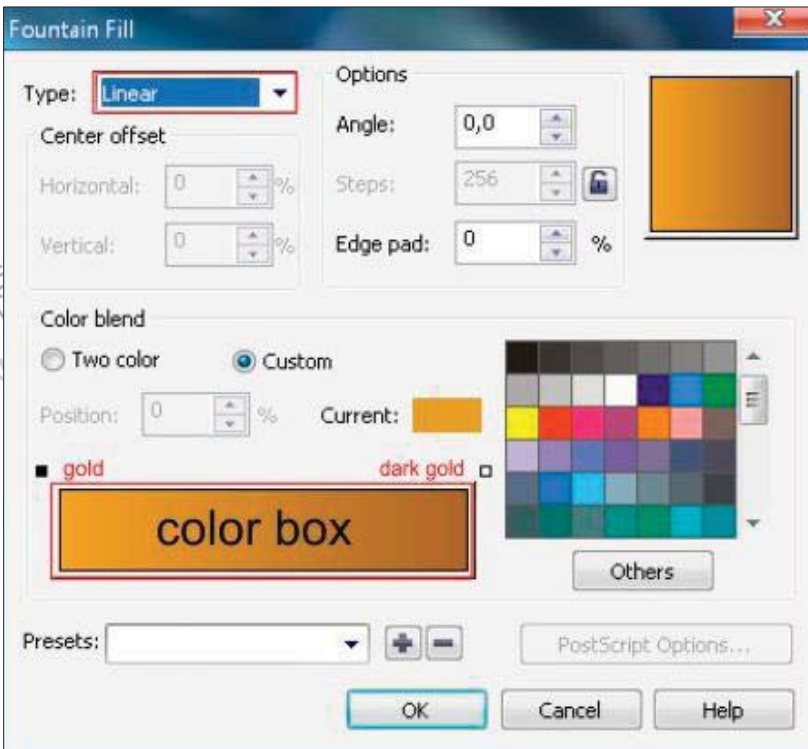
5. ប្រើ Fountain Fill Tool ចាក់ពណ៌ Fill អោយ Object រង្វង់ទី1 ដូចរូបខាងក្រោម >



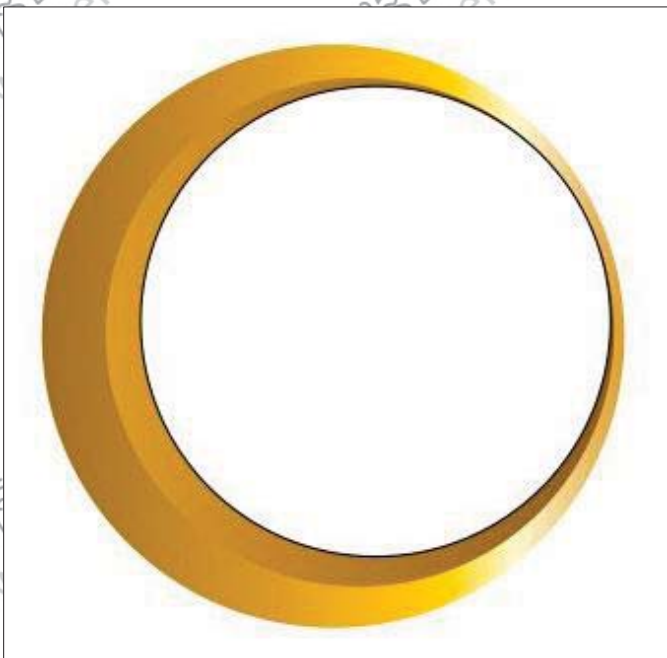
6. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



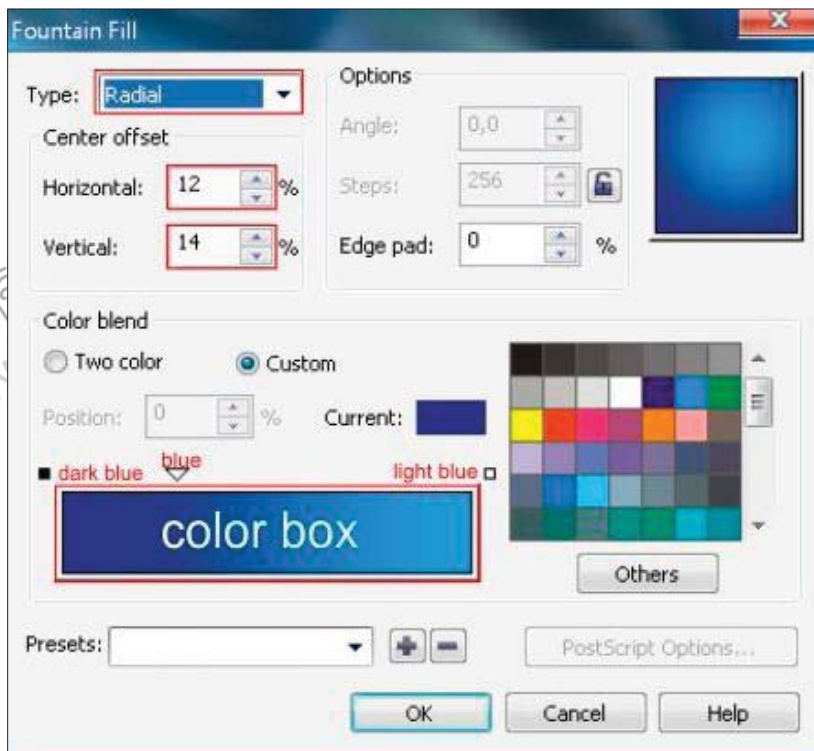
7. ប្រើ Fountain Fill Tool ចាក់ពណ៌ Fill ដោយ Object រៀងទី 2 ដូចរូបខាងក្រោម >



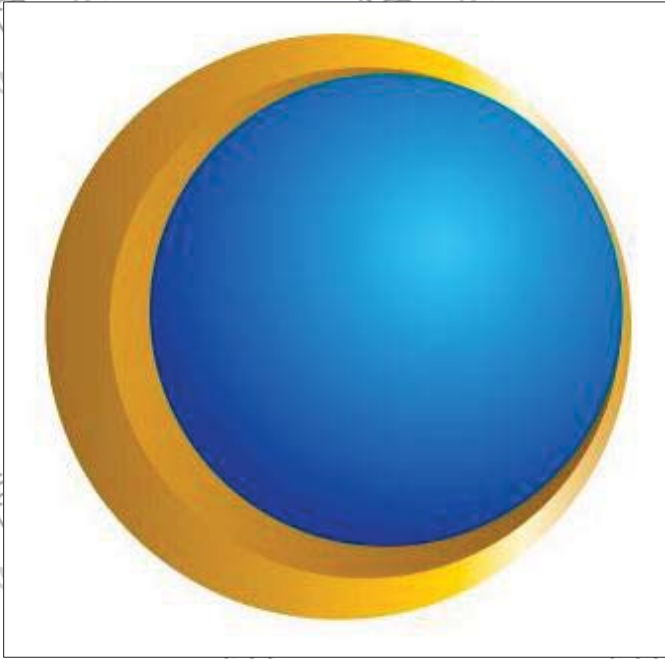
8. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



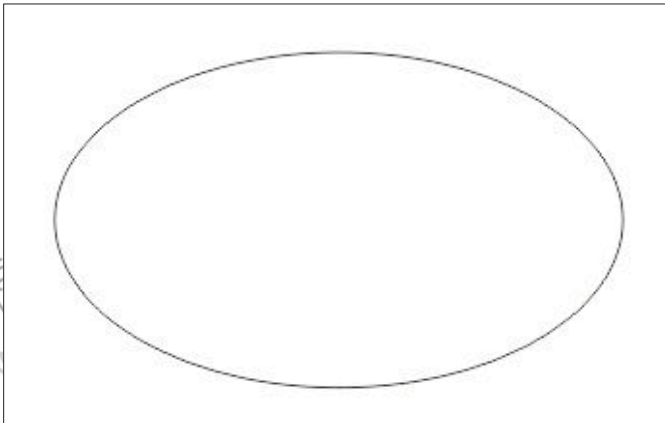
9. ប្រើ Fountain Fill Tool ចាក់ពណ៌ Fill អោយ Object រង្វង់ទី៣ ដូចរូបខាងក្រោម >



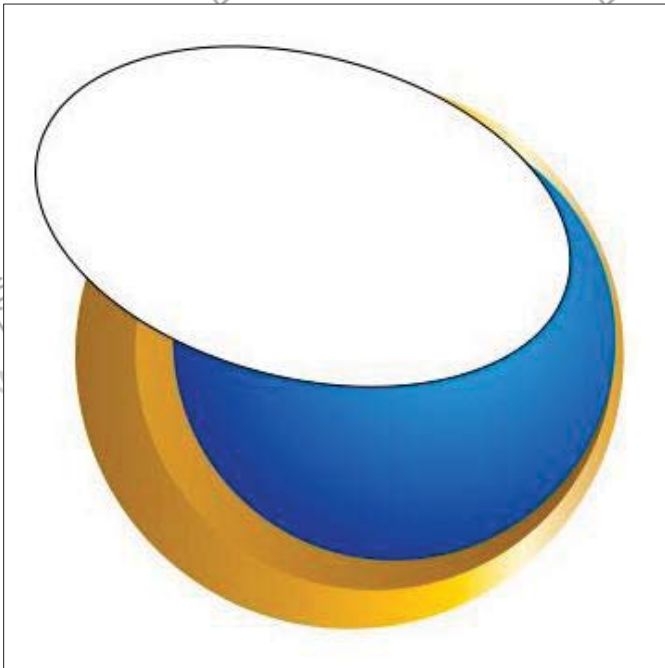
10. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



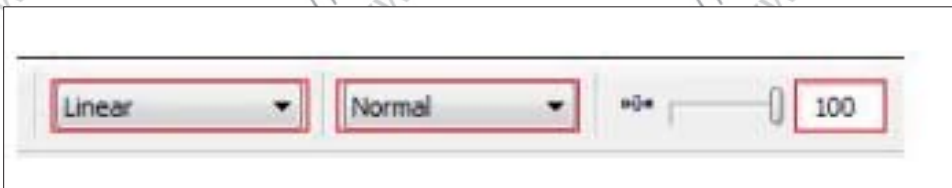
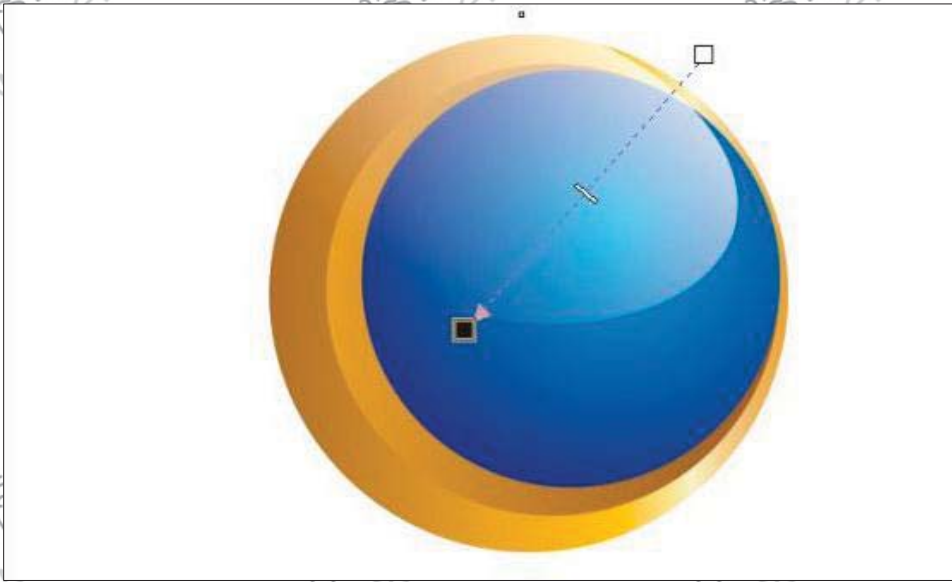
11. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



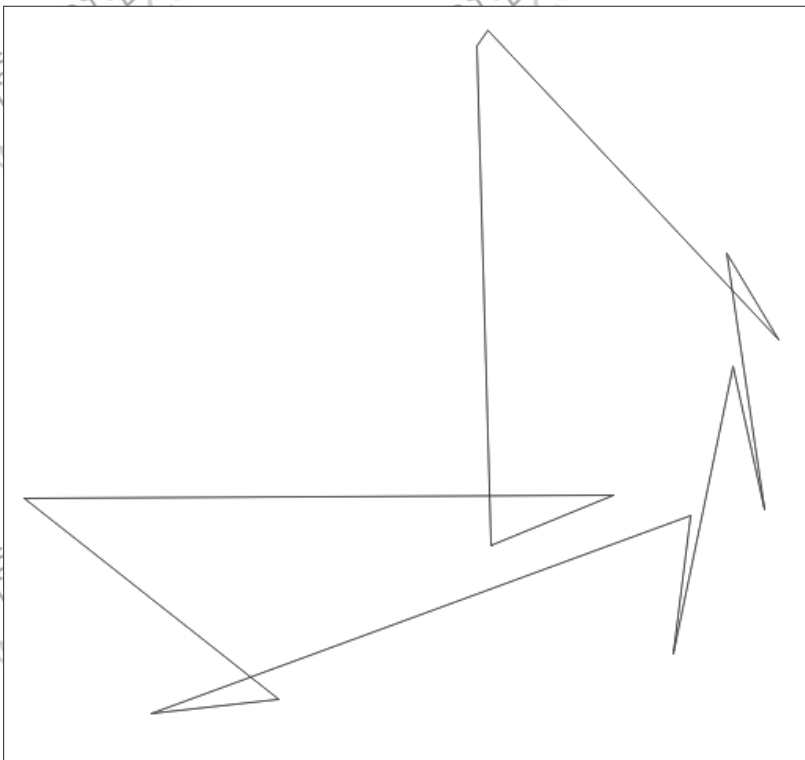
12. ធ្វើការបង្វិល និង កំណត់ទីតាំងអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



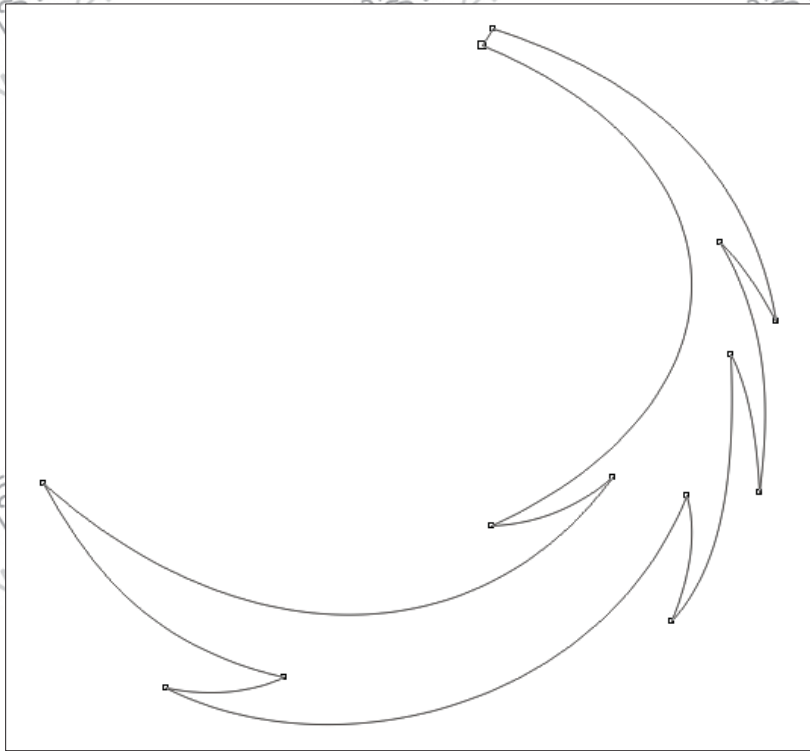
13. ប្រើ Transparency Tool ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម ដាក់ទៅលើ Object ដែលទើបនឹងគូស >



14. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



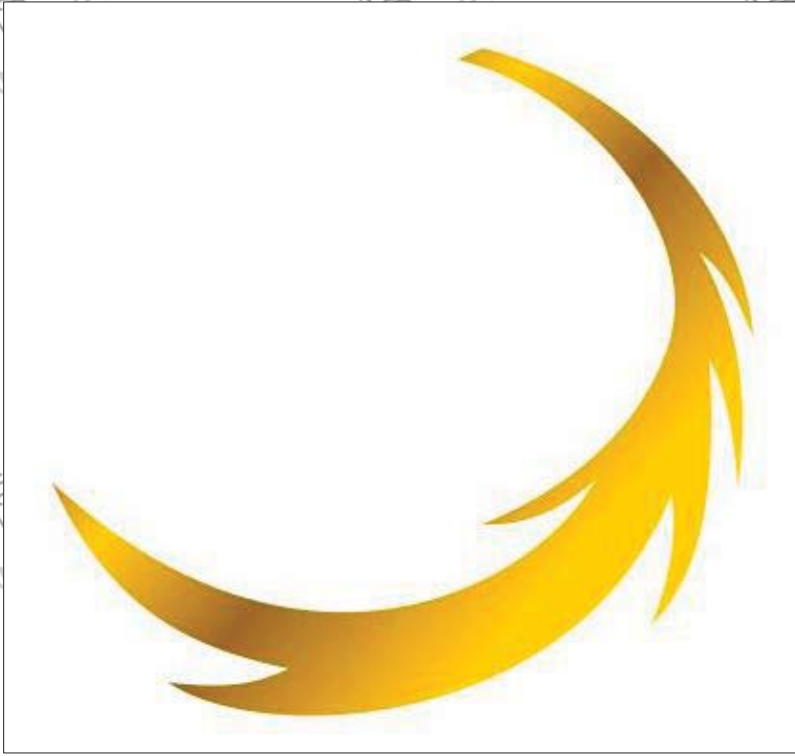
15. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



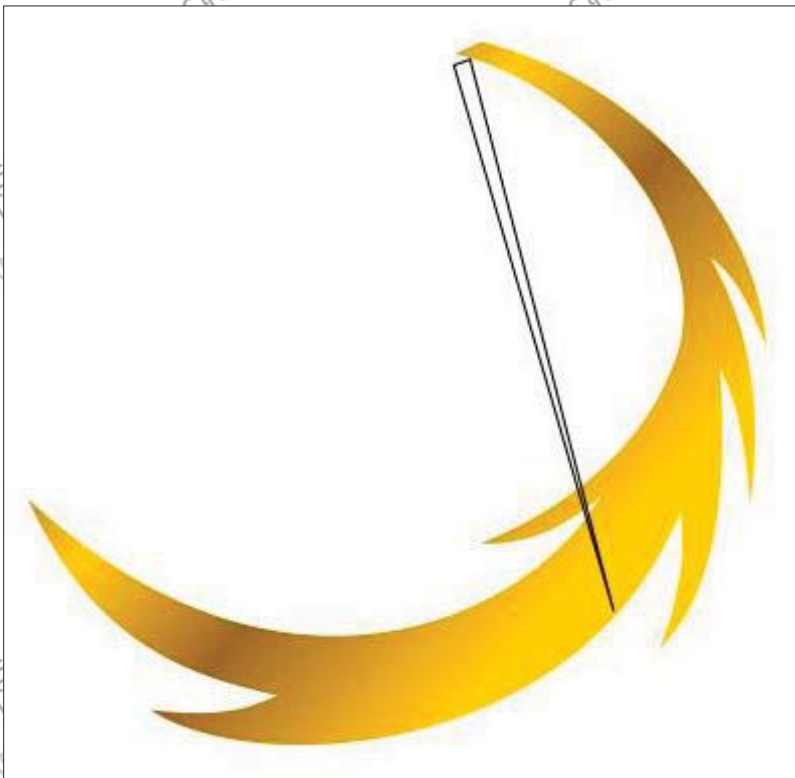
16. ប្រើ Fountain Fill Tool ចាក់ពណ៌ Fill អោយ Object ទើបនឹងគូស ដូចរូបខាងក្រោម >



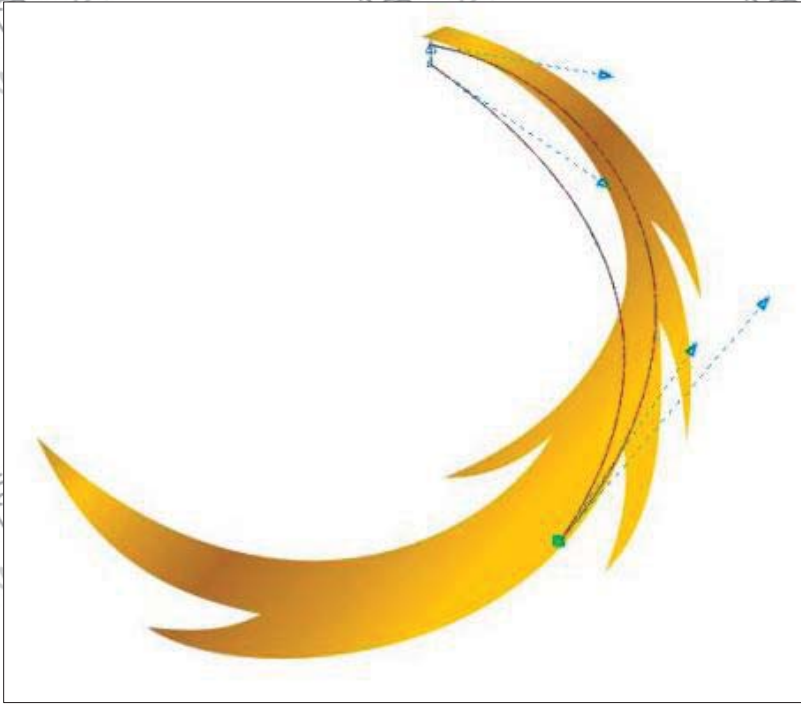
17. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



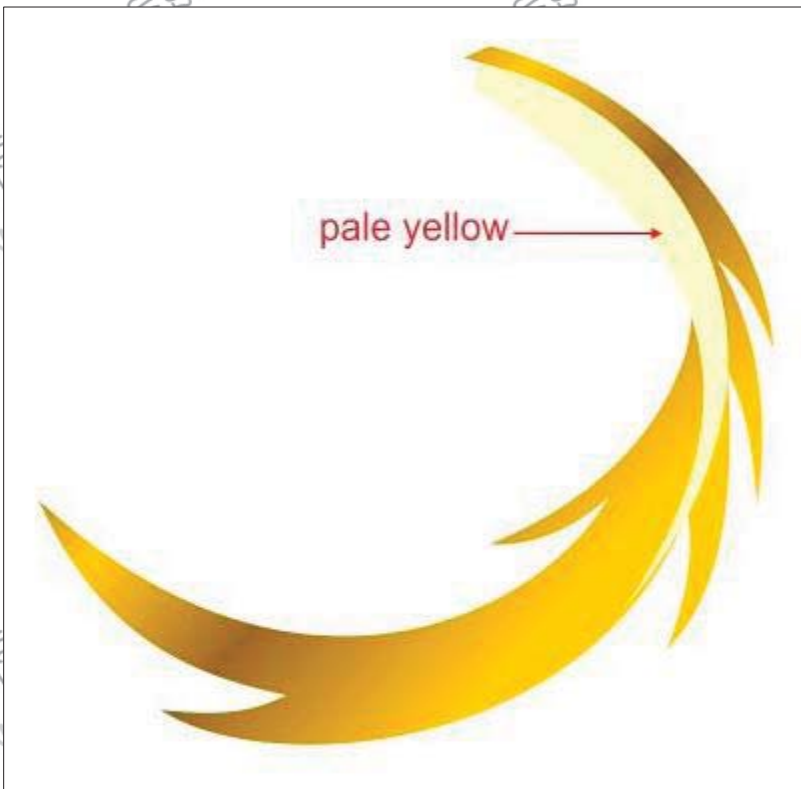
18. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



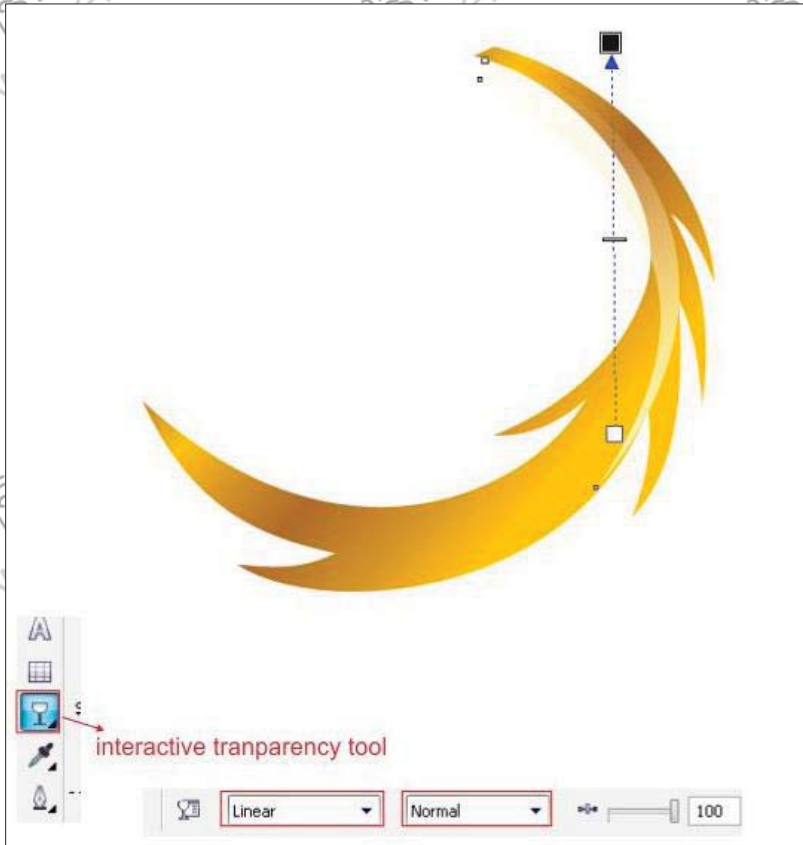
19. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



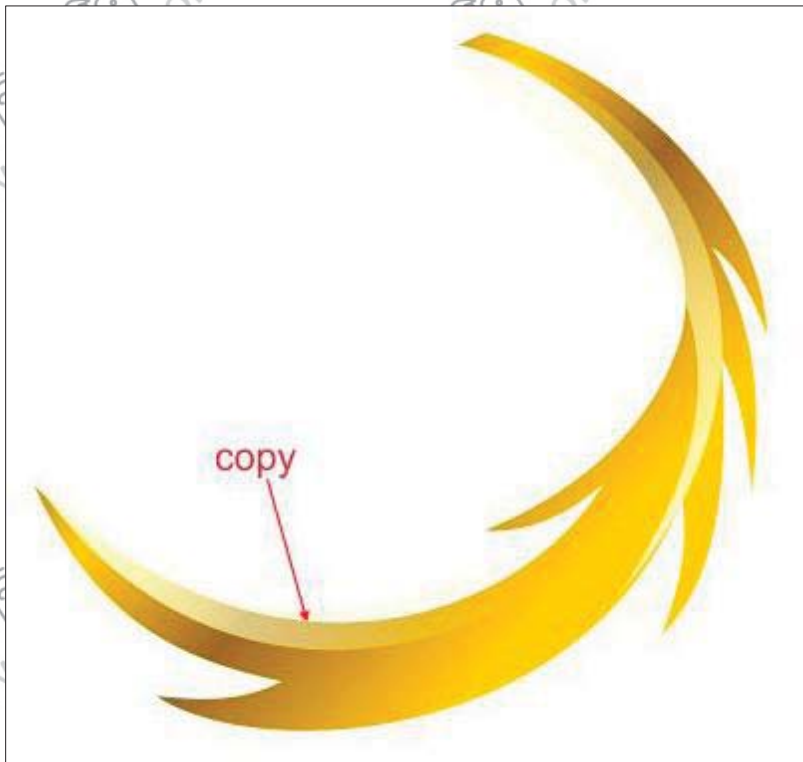
20. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសបង្កើត និង កែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



21. ប្រើ Interactive Transparency Tool ដាក់ទៅលើ Object ដែលទើបនឹងគូស ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



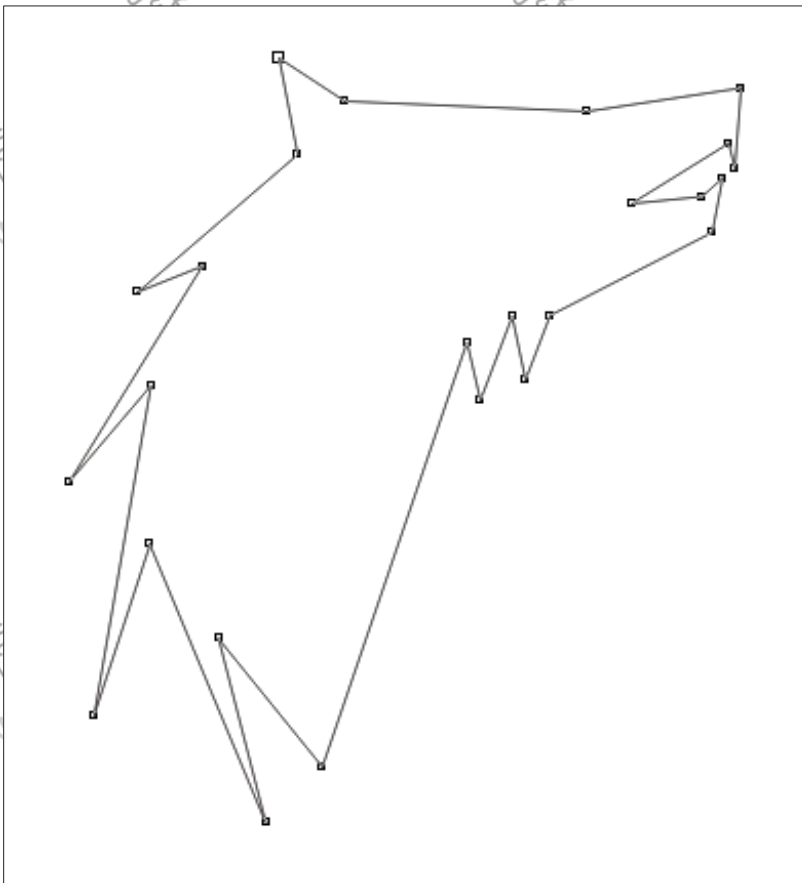
22. ធ្វើការ Copy Object ដែលទើបនឹងគូស រួចធ្វើការកំនត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



23. ធ្វើការកំនត់ទីតាំងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



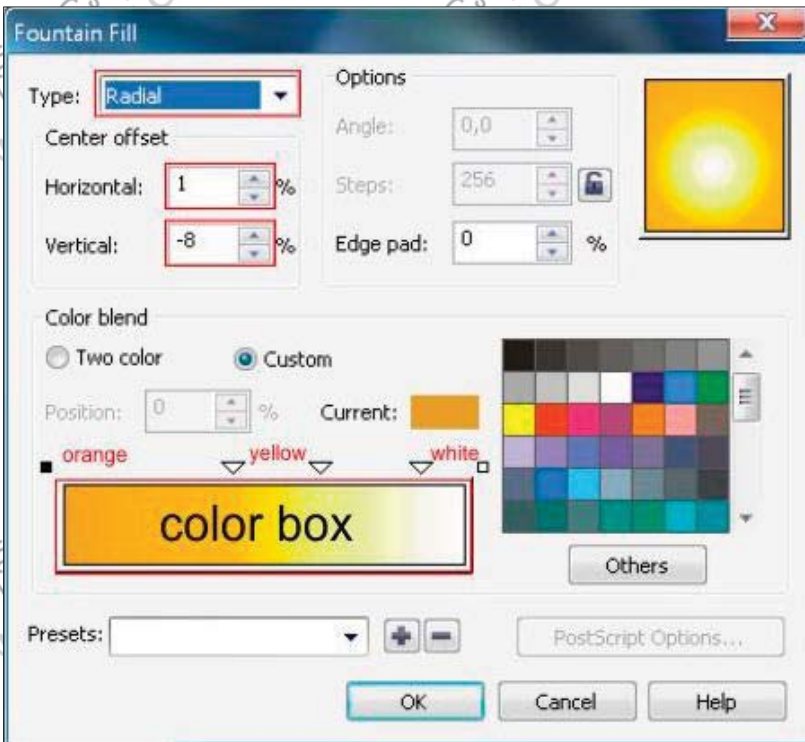
24. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



25. ប្រើ Shape Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



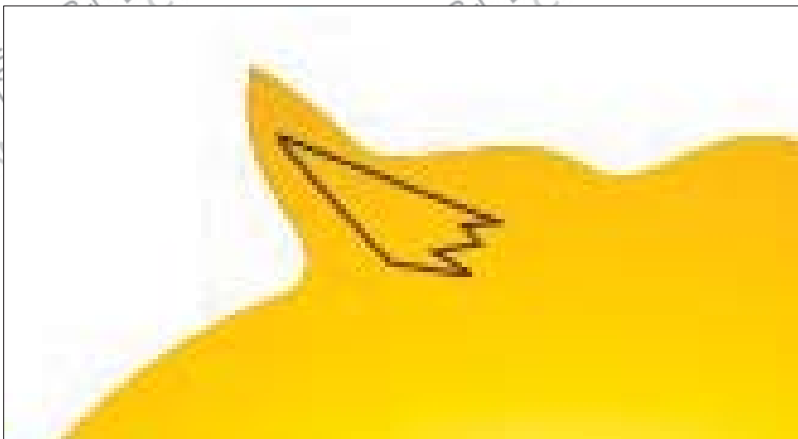
26. ប្រើ Fountain Fill Tool ចាក់ពណ៌ Fill ទៅលើរូប ដូចរូបខាងក្រោម >



27. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



28. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



29. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាង Object ដូចរូបខាងក្រោម >



30. ចាក់ពណ៌ Fill ពណ៌ក្រហមក្រម៉ៅ ទៅលើរូប ដូចរូបខាងក្រោម >



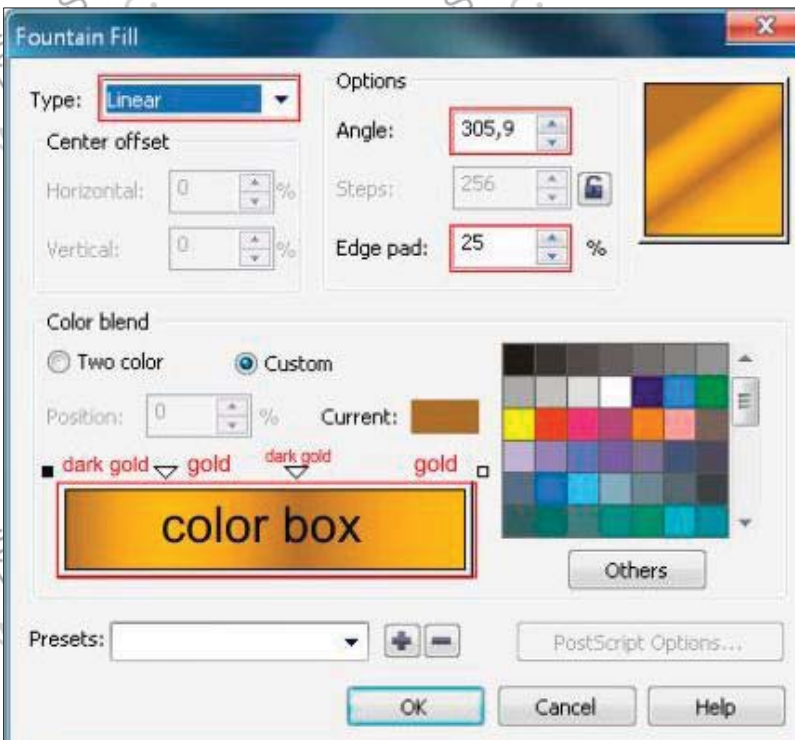
31. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



32. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



33. ប្រើ Fountain Fill Tool ចាក់ពណ៌ Fill ទៅលើយក ដូចរូបខាងក្រោម >



34. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



35. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូស និង កែប្រែរូបរាង Object រួមភ្នែក រួចប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រួមច្រមុះ ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ក្រហមក្រមៅ បន្ទាប់មក ធ្វើការកំណត់ ទីតាំងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >

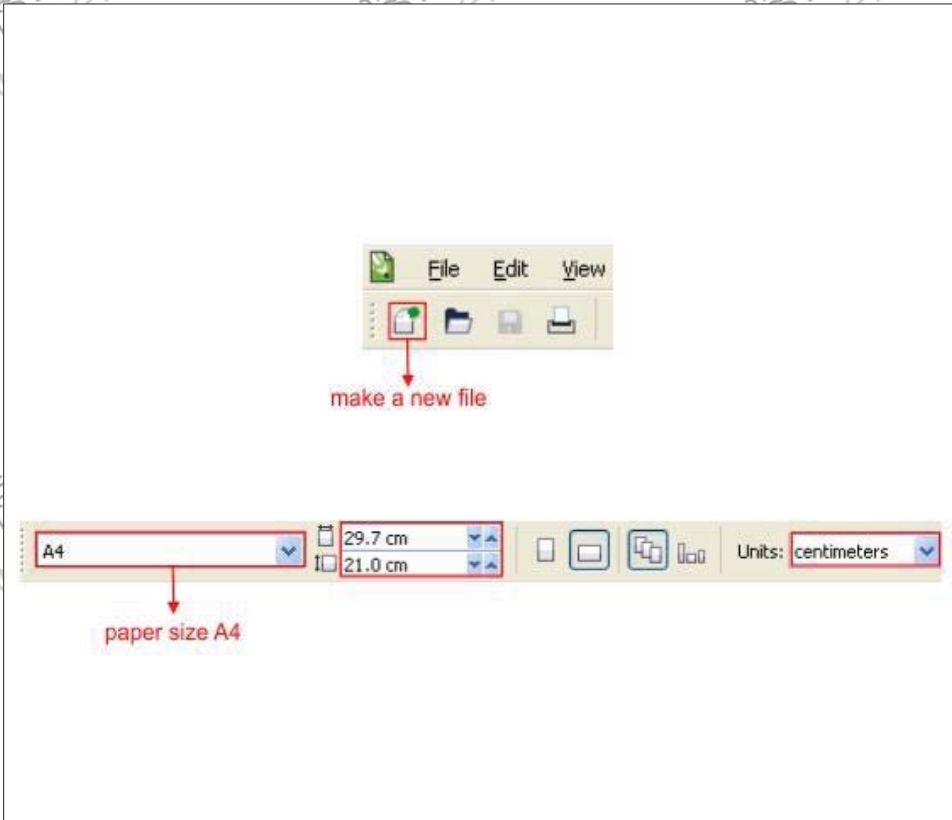


មេរៀនទី ៨:

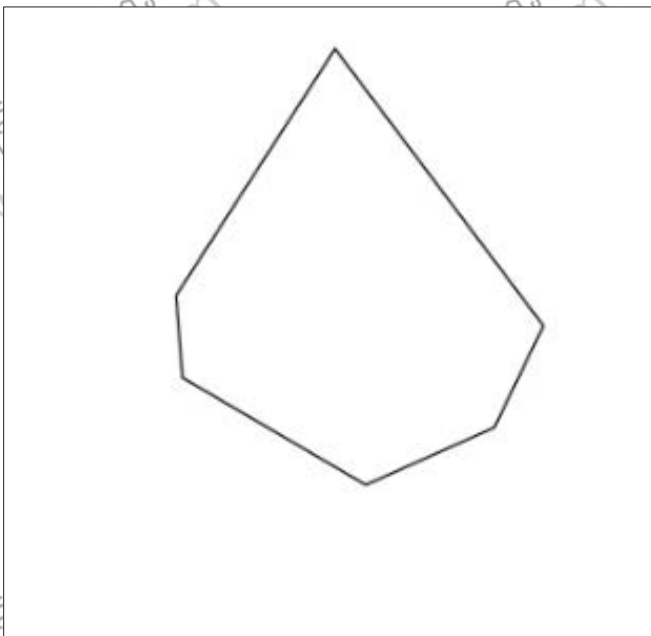
របៀបគូររូប Doll Cartoon



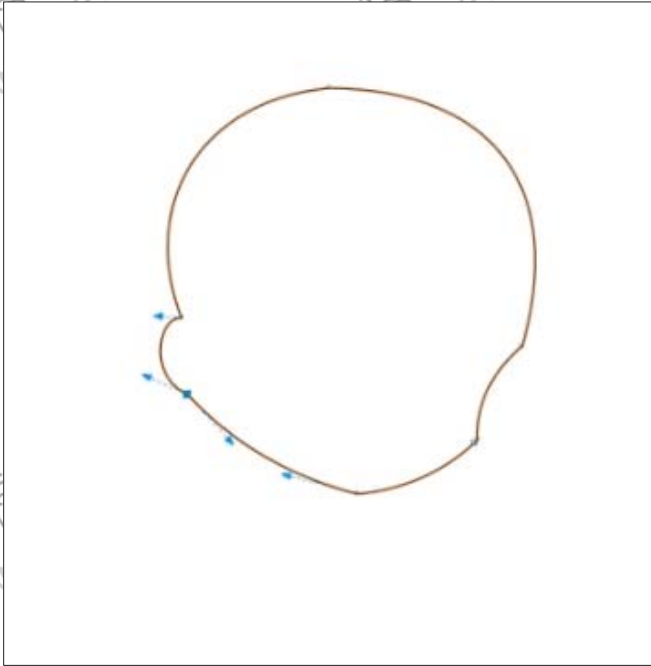
១. បង្កើតជា Drawing ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



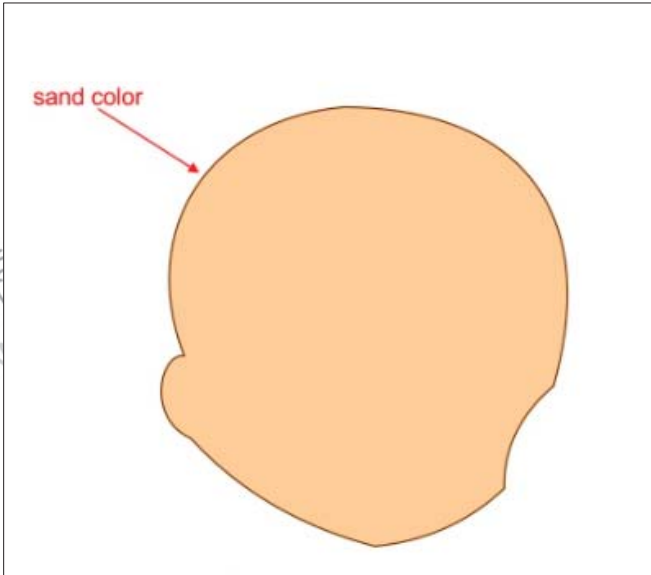
2. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



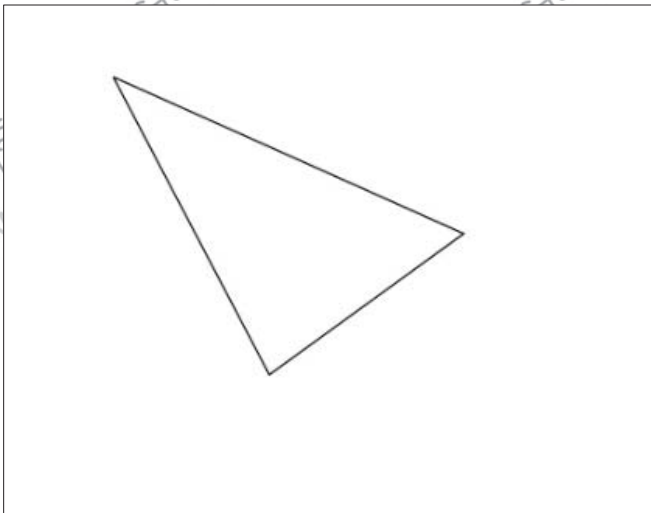
3. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



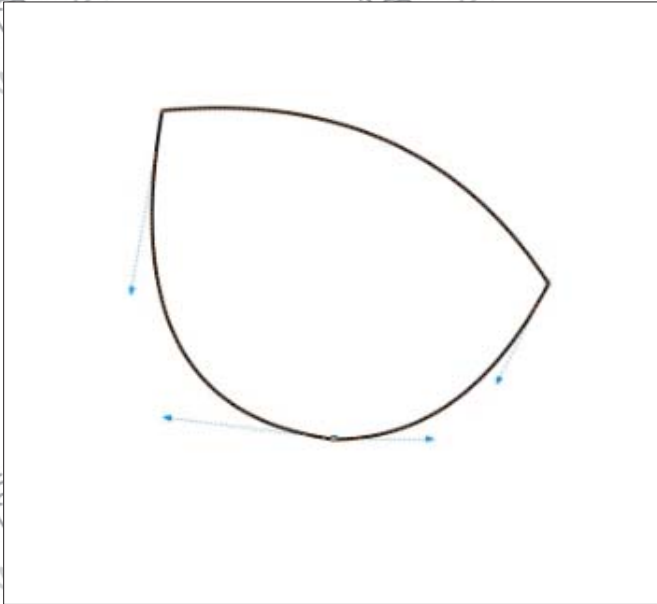
4. ចាក់ Fill អោយវាពណ៍ លឿងស្រាល (ពណ៍សាច់មនុស្ស) ដូចរូបខាងក្រោម >



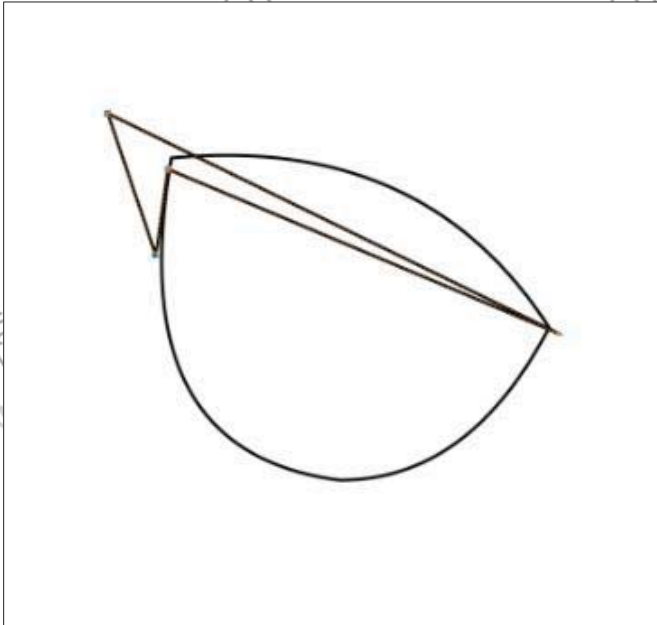
5. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



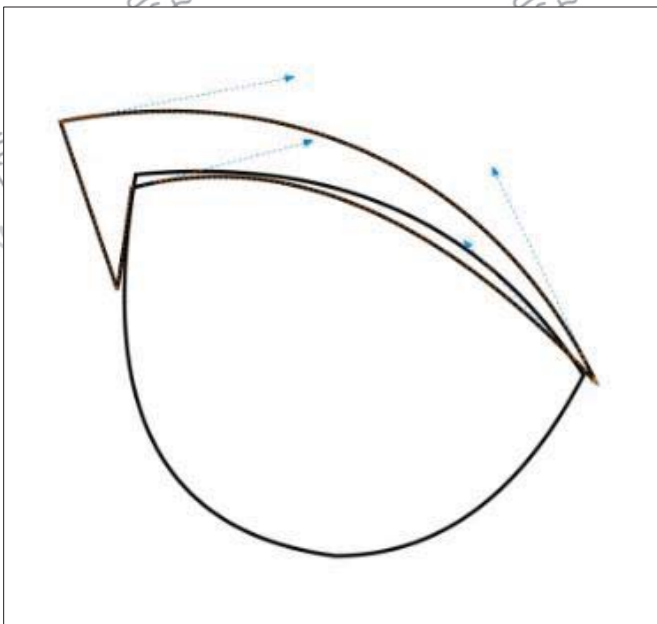
6. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



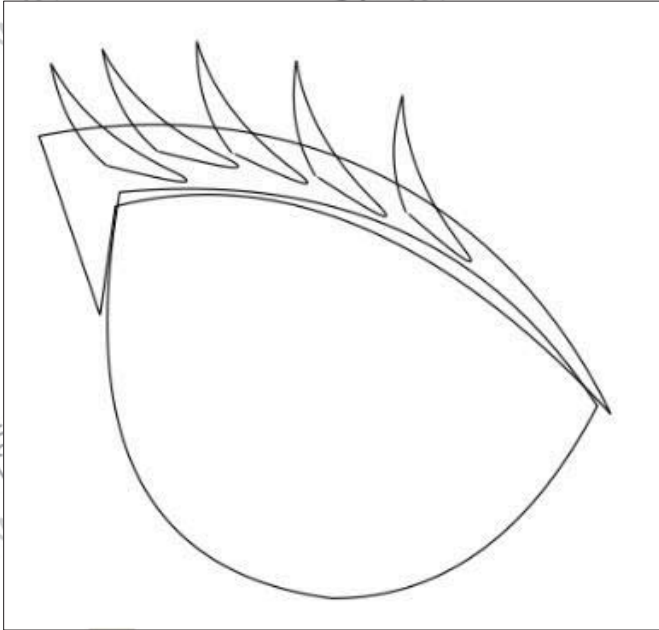
7. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



8. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



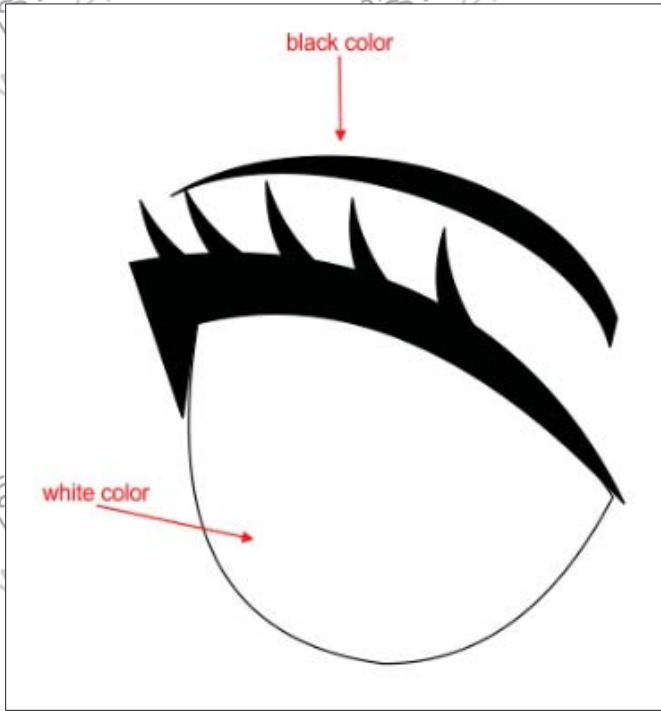
9. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool ធ្វើការ គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



10. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool ធ្វើការ គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



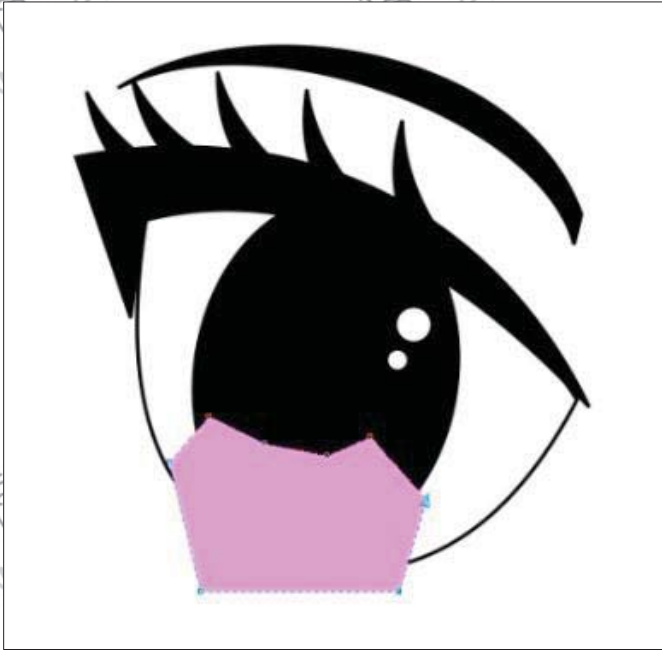
11. ចាក់ Fill ពណ៌ខ្មៅអោយរោមភ្នែក និង Fill ពណ៌ស ទៅអោយត្របកភ្នែក ដូចរូបខាងក្រោម >



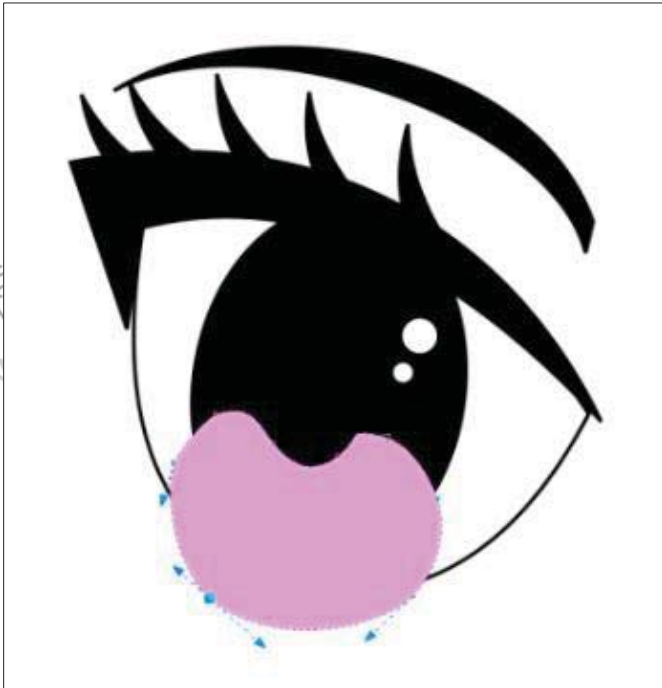
12. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជារង្វង់ 3 ដូចរូបខាងក្រោម ដោយរង្វង់ធំកំនត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ និង រង្វង់តូចទាំង 2 ចាក់ Fill ពណ៌ស ដូចរូបខាងក្រោម >



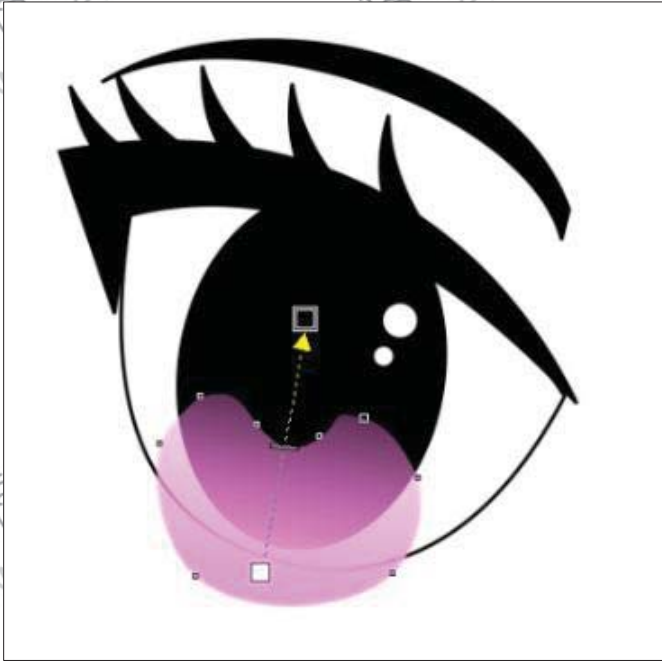
13. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំនត់ Fill ពណ៌ផ្កាឈូក ដូចរូបខាងក្រោម >



14. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



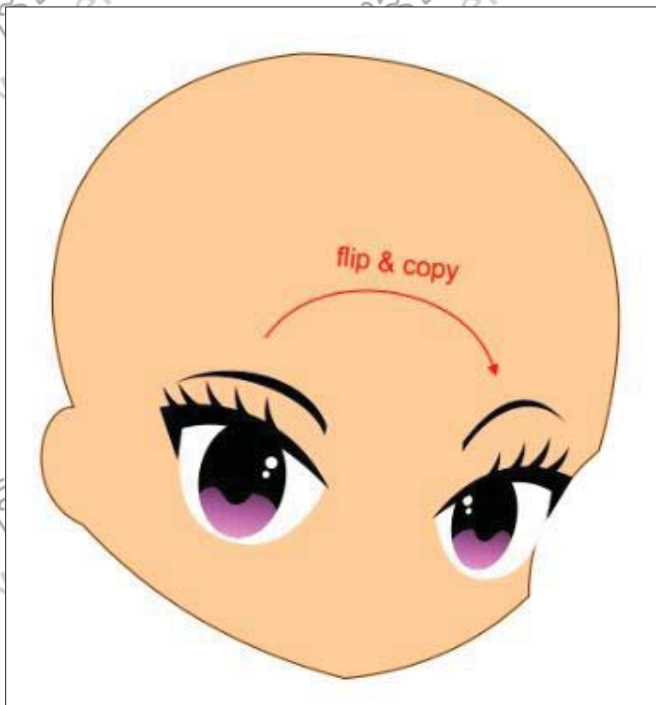
15. ប្រើ Transparency Tool ចាក់ពណ៌របស់ Object ដោយកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



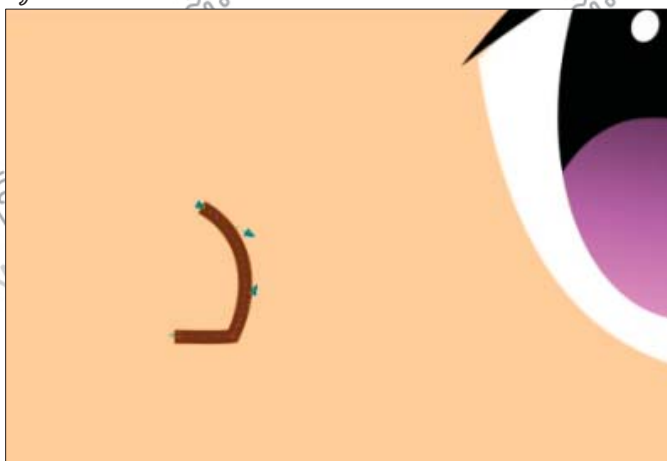
16. ធ្វើការកំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



17. ធ្វើការ Copy ភ្នែក វាអោយបាន 2 រូបធ្វើការកំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



18. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool ធ្វើការ គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដោយកំនត់ Stroke ពណ៌ឈាម ជ្រុកដូចរូបខាងក្រោម >



19. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool ធ្វើការ គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដោយកំនត់ Fill ពណ៌ឈាម ជ្រុក ដូចរូបខាងក្រោម >



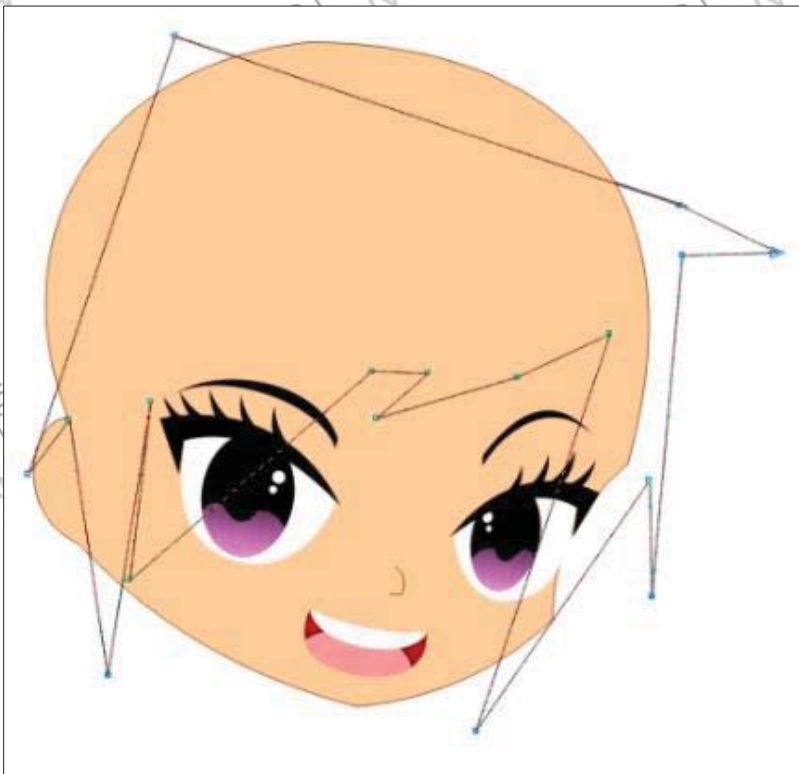
20. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំនត់ផ្ទៃពណ៌ស និង អណ្តាតកំនត់ Fill ពណ៌ផ្កាឈូក ស្រាល ដូចរូបខាងក្រោម >



21. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



22. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



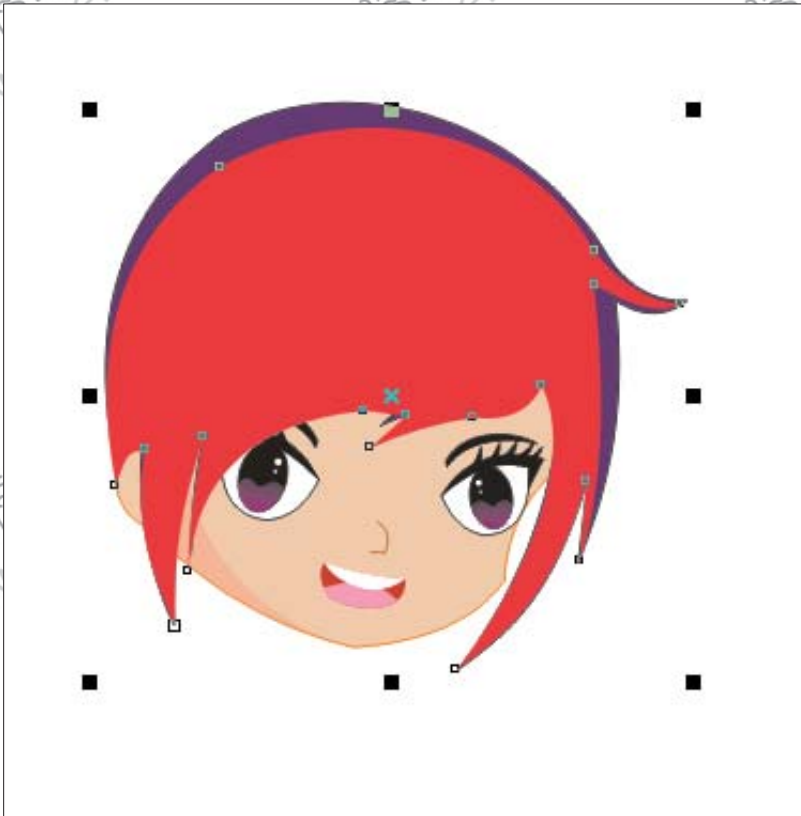
23. ធ្វើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



24. ធ្វើការកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចចាស់ ដូចរូបខាងក្រោម >



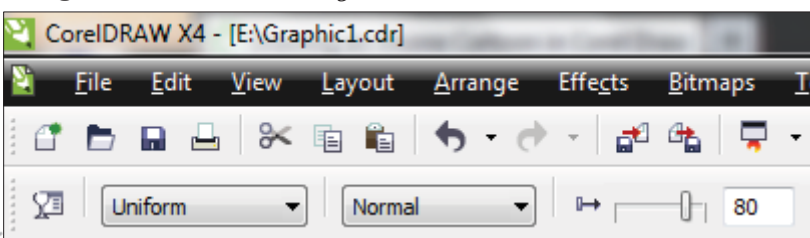
25. ធ្វើការ Copy Object រូបសក់ រួចប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាង បន្ទាប់មកធ្វើការកំណត់ពណ៌ស្ករក្រហមបន្តិច ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ក្រហម >



26. ធ្វើការបញ្ជូនវាអោយទៅនៅក្រោម Object រូបសំព័ន្ធដើម ដូចរូបខាងក្រោម >



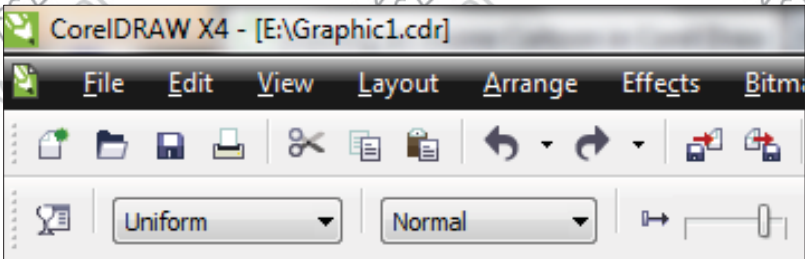
27. ប្រើ Transparency Tool ធ្វើការចាក់ Fill ទៅអោយវា ដោយកំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



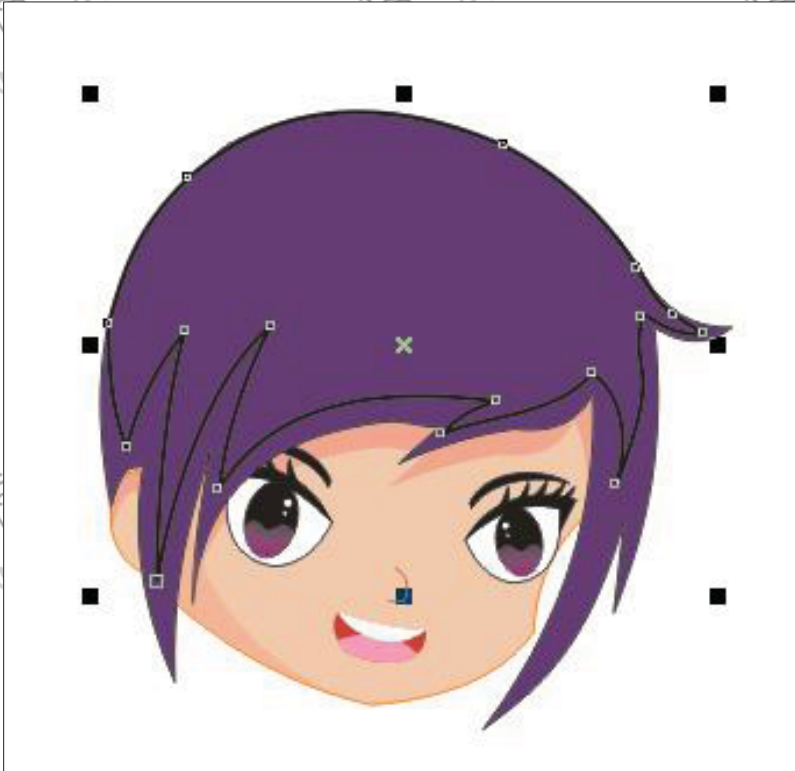
28. ធ្វើ Bezier Tool និង Shape Tool ធ្វើការគូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកក្រូច >



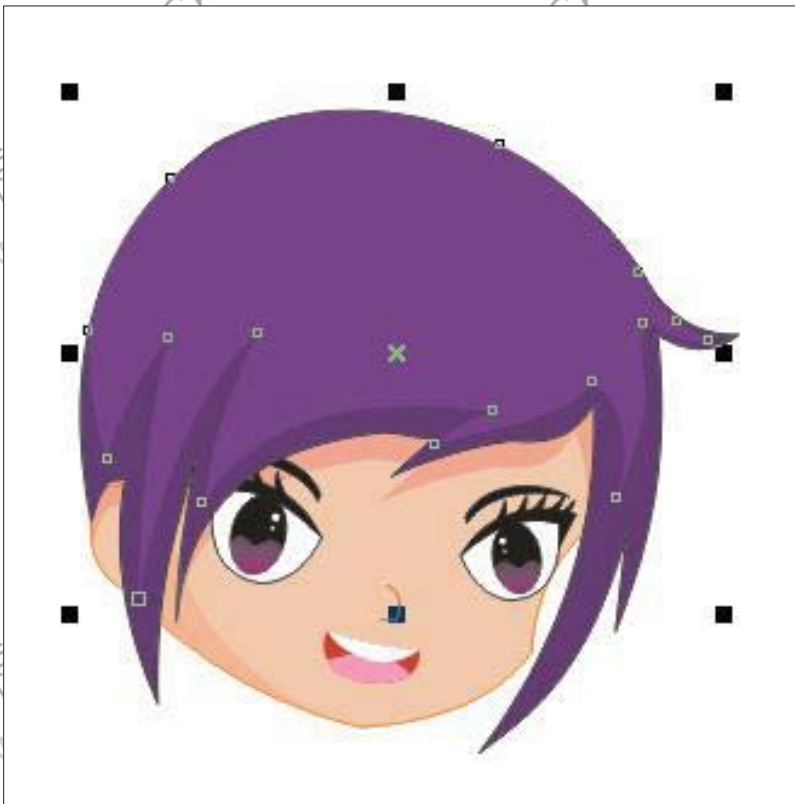
29. ប្រើ Transparency Tool ចាក់ពណ៌ Fill ដោយកំណត់ Options ទៅដោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



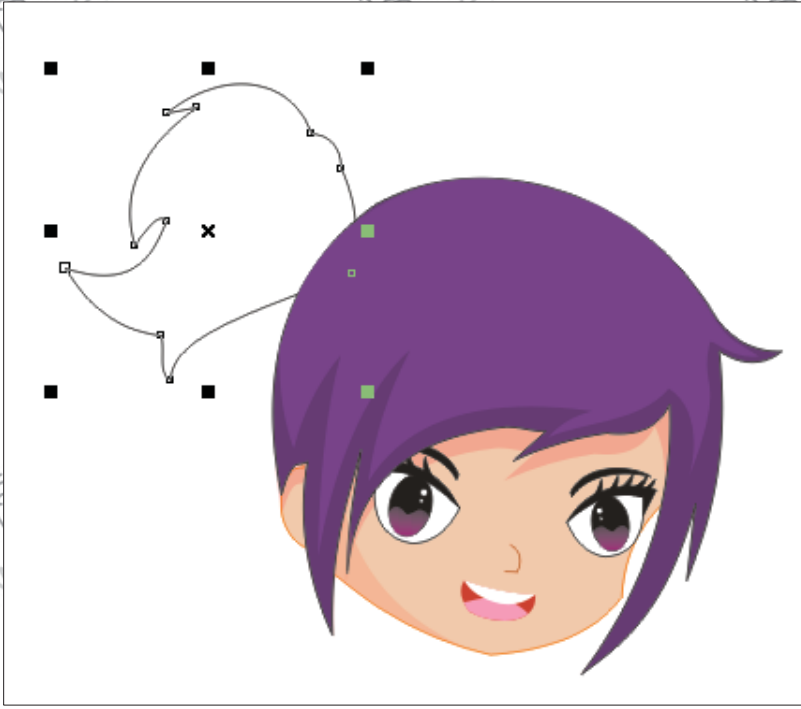
30. ធ្វើការ Copy Object រួបរួមរួចប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



31. ចាក់ពណ៌ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចស្រាល ដូចរូបខាងក្រោម >



32. ធ្វើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់វាដូចរូបខាងក្រោម >



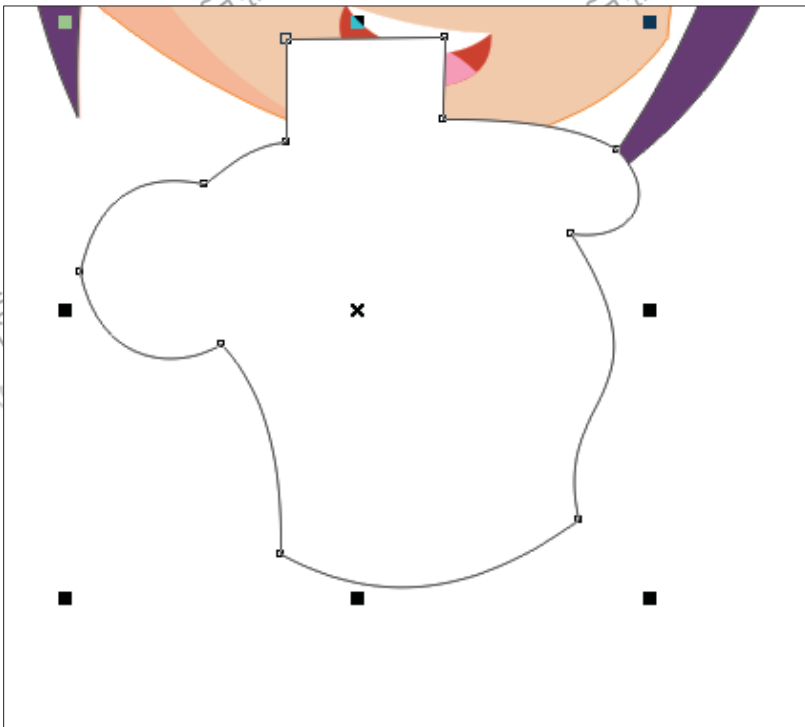
33. ធ្វើតាមរបៀបដូចដែលបានធ្វើលើ Object រូបសក់ដំបូង ទៅលើ Object រូបសក់ដែលទើបនឹងគូសដូចរូបខាងក្រោម >



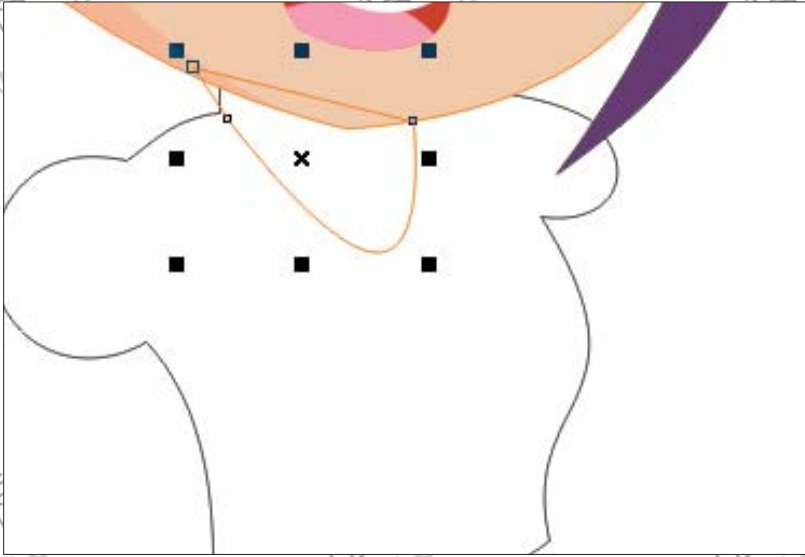
34. ធ្វើការ Copy Object របស់ស្ថិតិនិងធ្វើការកំនត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



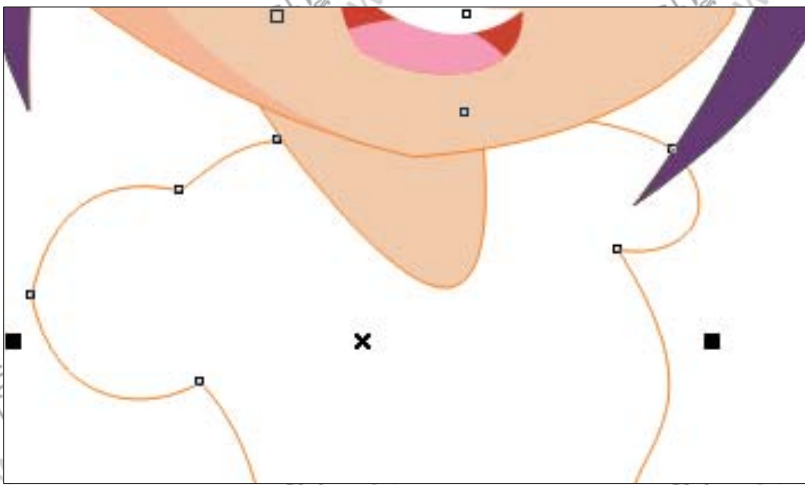
35. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



36. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



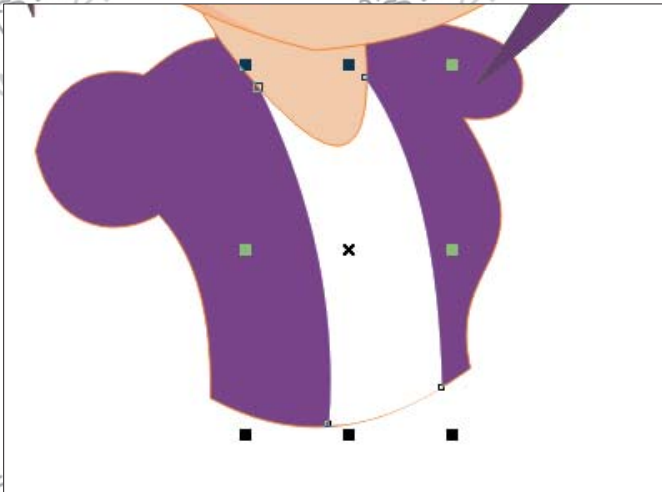
37. ចាក់ Fill អោយវាពណ៍ លឿងស្រាល (ពណ៌សាច់មនុស្ស) ដូចរូបខាងក្រោម >



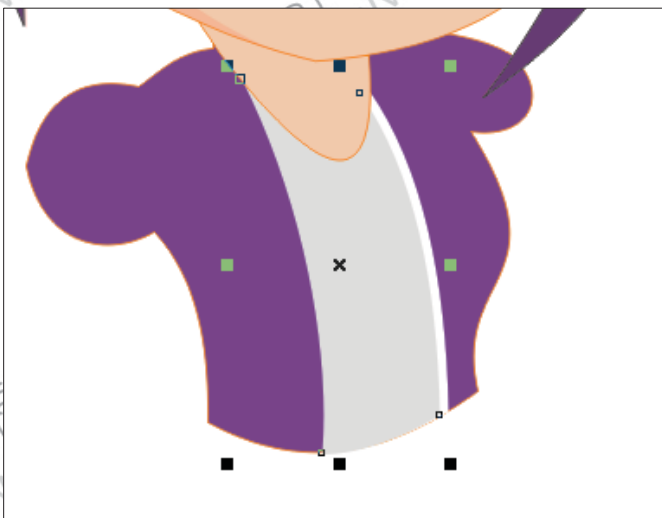
37. ចាក់ពណ៌ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចចាស់ទៅអោយ Object ដងខ្លួន ដូចរូបខាងក្រោម >



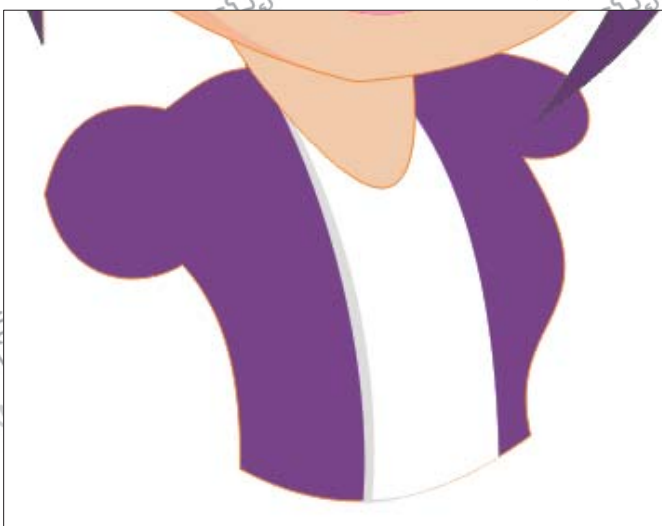
38. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដោយកំនត់ Fill ពណ៌សដូចរូបខាងក្រោម >



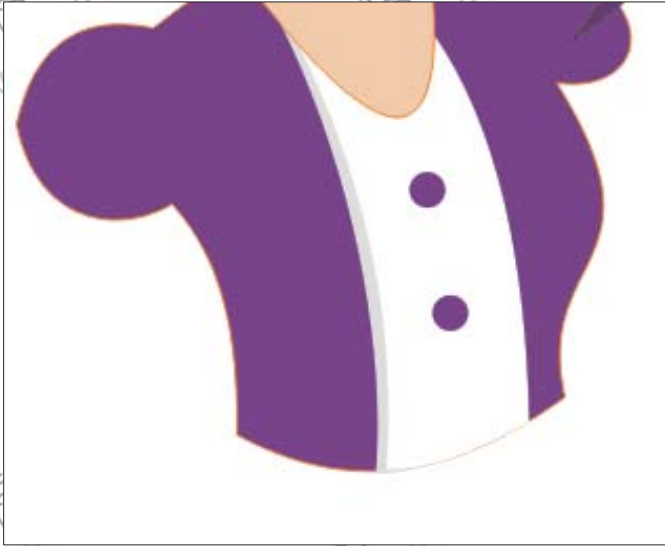
39. ធ្វើការ Copy Object ដែលទើបនឹងគូសអោយបាន 2 រួចចាក់ Fill ពណ៌ប្រផេះស្រាល ទៅអោយវា បន្ទាបមកធ្វើការរំកិលវាទៅផ្នែកខាងធ្វេងបន្តិច >



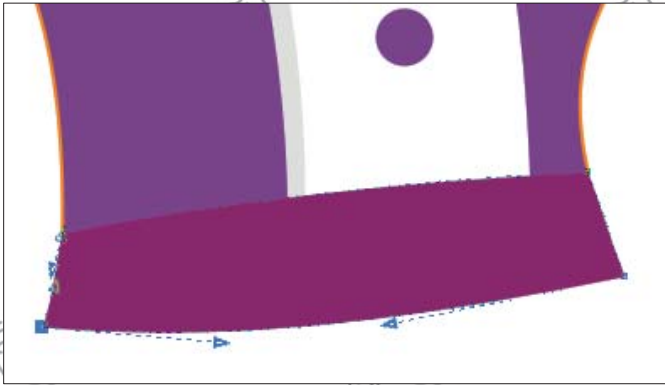
40. ធ្វើការកំនត់អោយវានៅក្រោម Object ដើម ដូចរូបខាងក្រោម >



41. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រង្វង់តូចៗ 2 រួចចាក់ពណ៌ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចចាស់ទៅអោយវា >



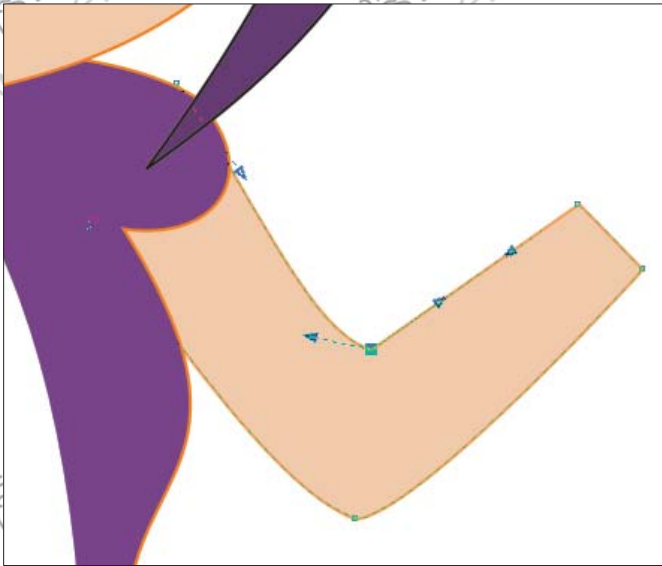
42. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចចាស់ ដូចរូបខាងក្រោម >



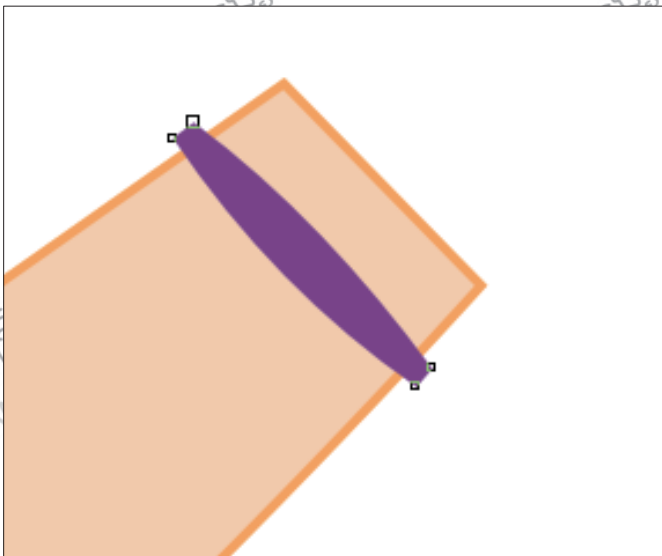
43. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



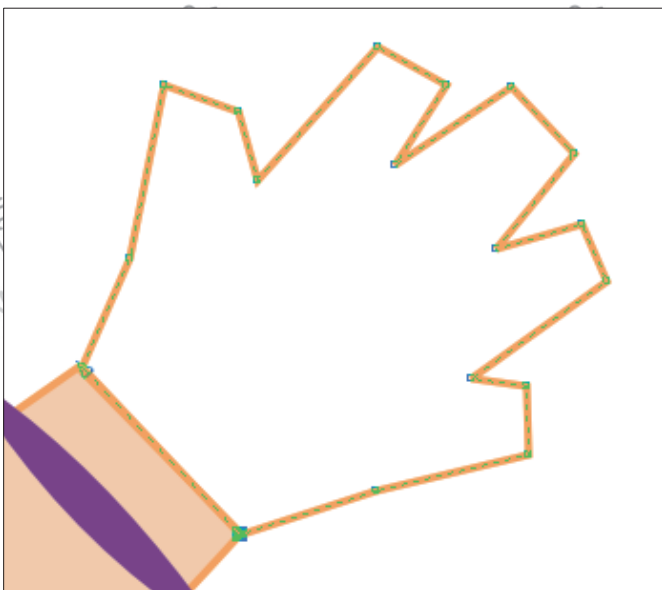
44. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object រូបដៃ រួចចាក់ Fill អោយវាពណ៌ លឿងស្រាល (ពណ៌សាច់មនុស្ស) ដូចរូបខាងក្រោម >



45. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាង Object ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចស្រាល >



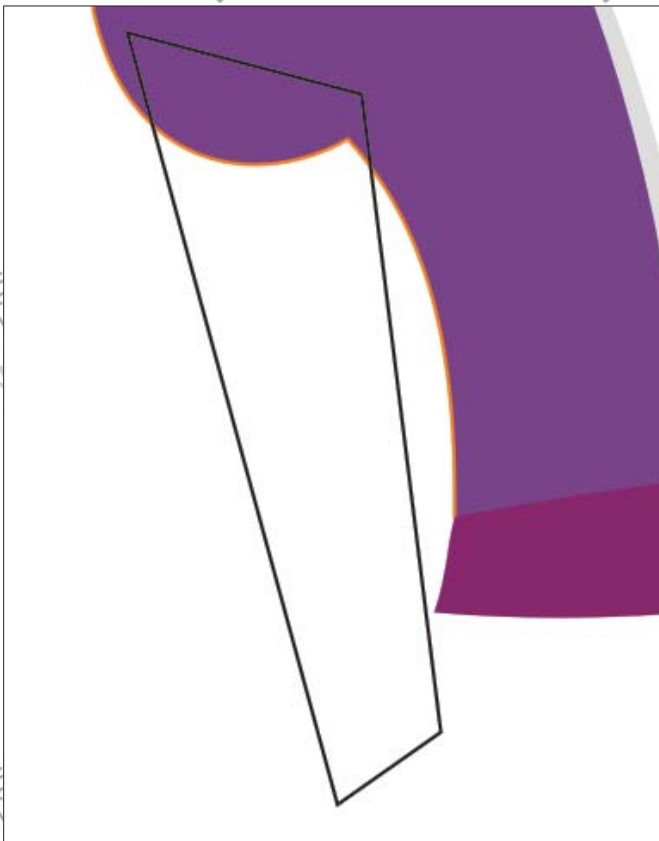
46. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



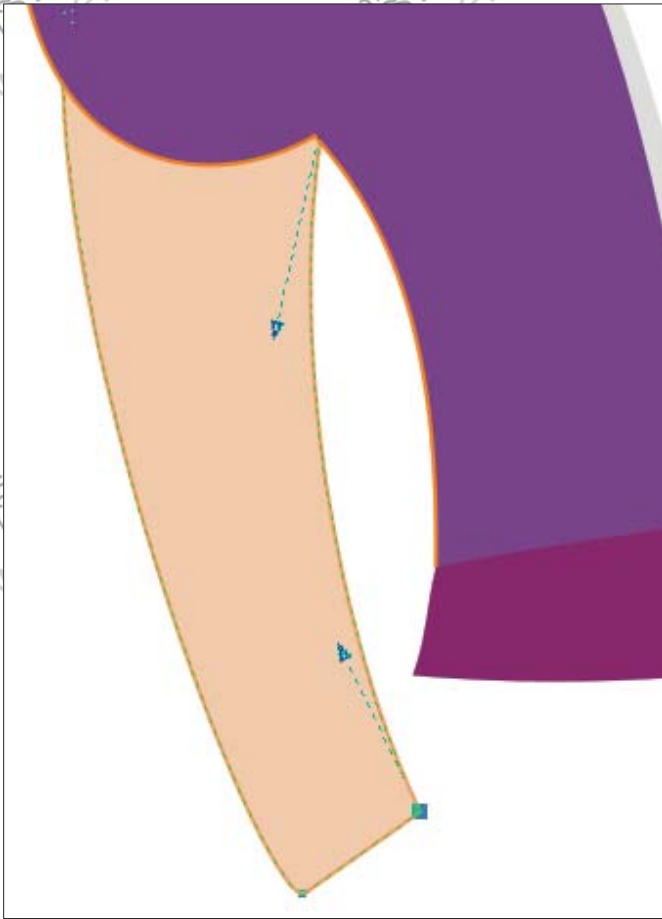
47. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់ Object រូបដៃ បន្ទាប់មកចាក់ Fill អោយពណ៌ លឿងស្រាល (ពណ៌សាច់មនុស្ស) >



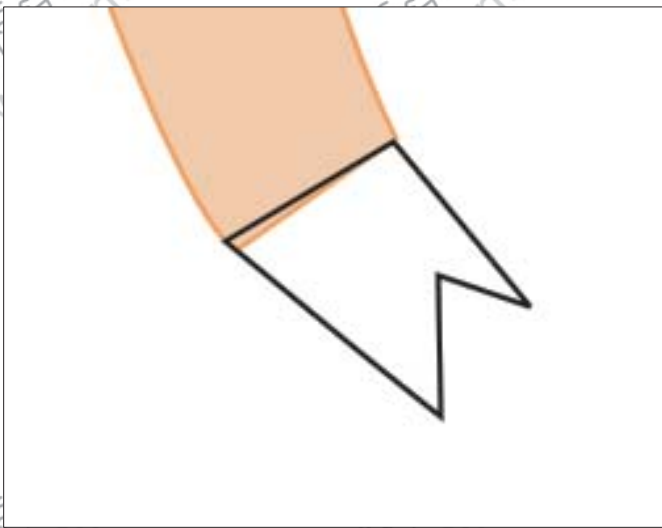
48. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



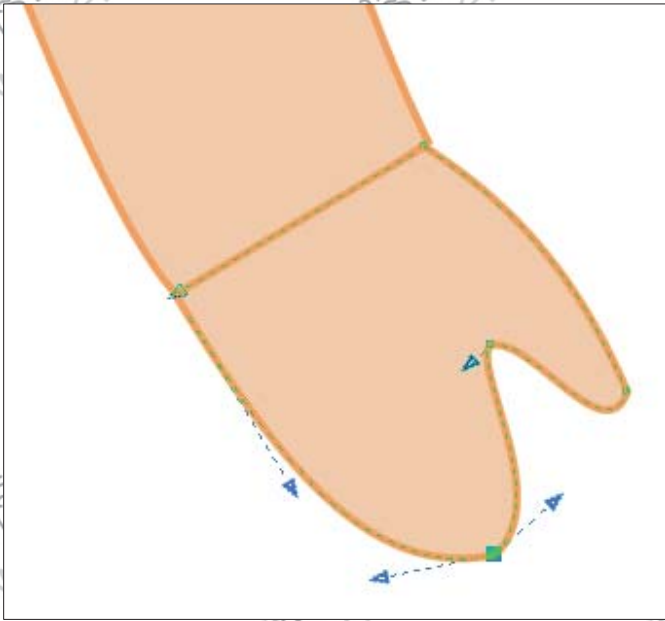
49. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់វា រួចធ្វើការចាក់ Fill អោយវាពណ៍ លឿងស្រាល (ពណ៌ស្រស់មន្តស្ស) >



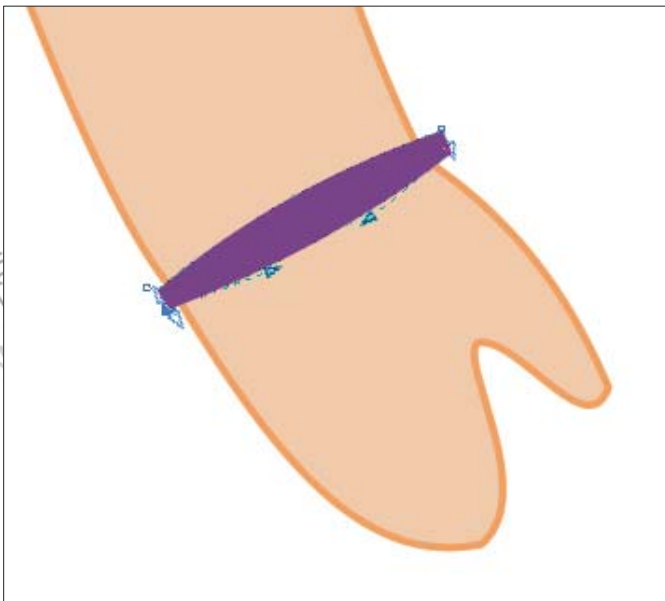
50. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



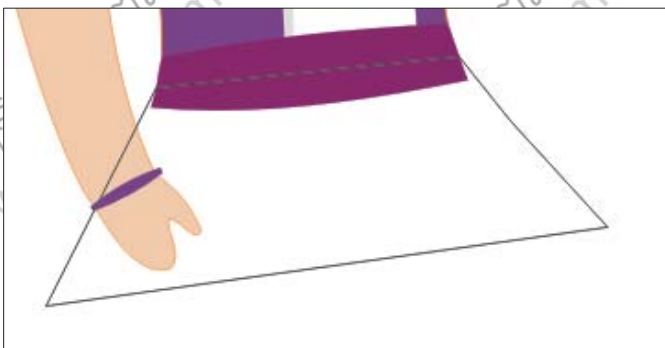
51. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់វា រួចធ្វើការចាក់ Fill អោយវាពណ៍ លឿងស្រាល (ពណ៌សាច់មនុស្ស) >



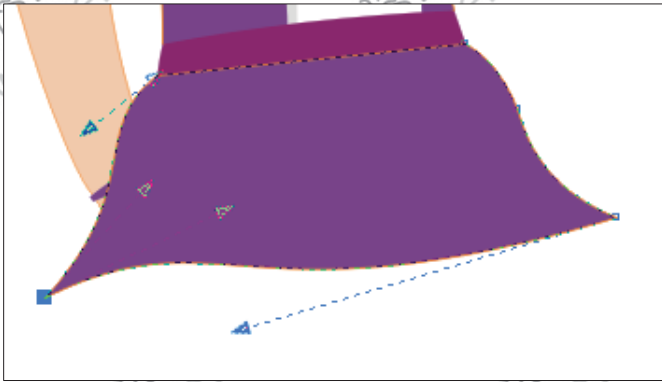
52. ប្រើ Bezier Tool និង Shape Tool គូសនិងកែប្រែរូបរាង Object ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចស្រាល >



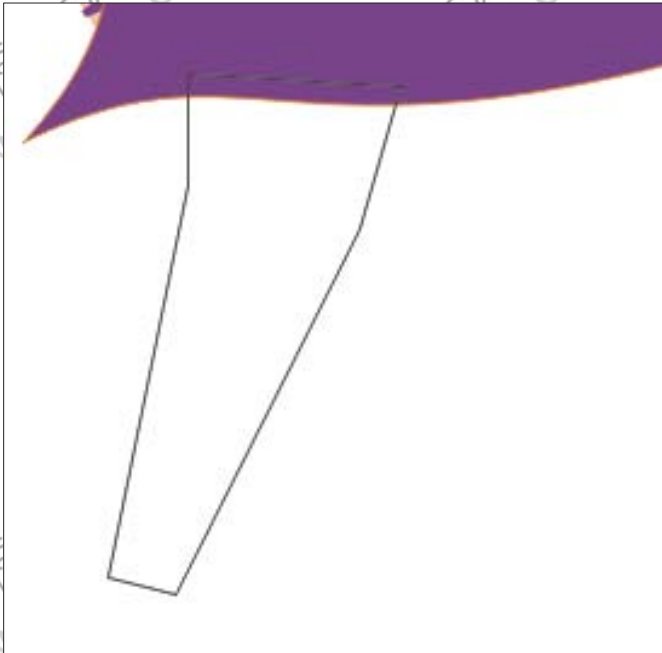
53. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



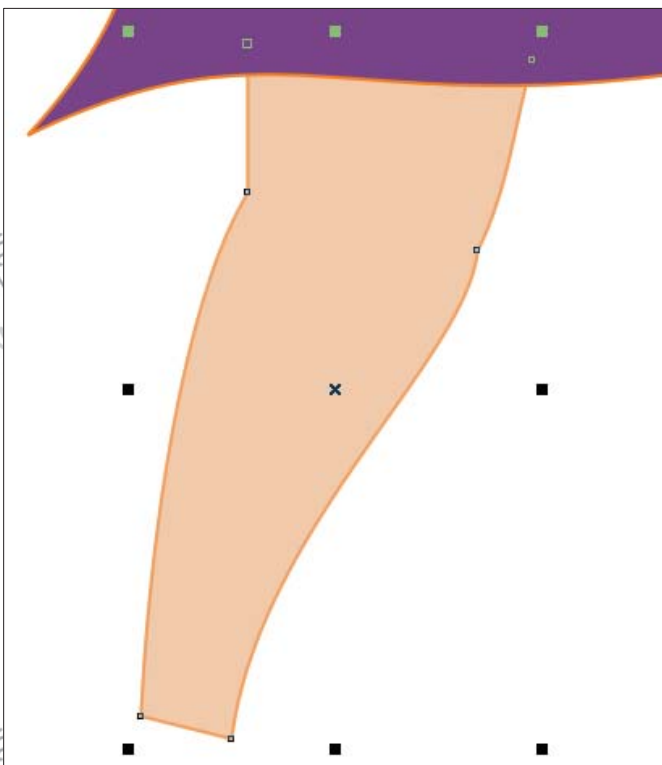
54. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាង Object ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិចស្រាល >



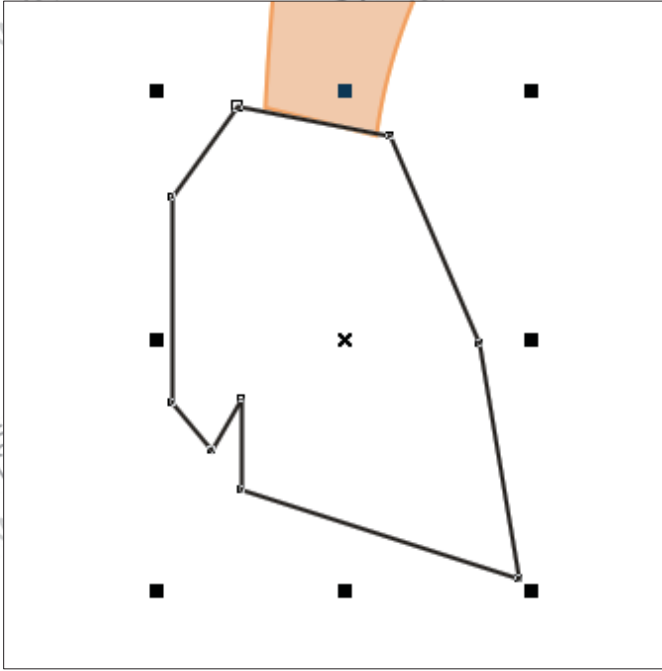
55. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



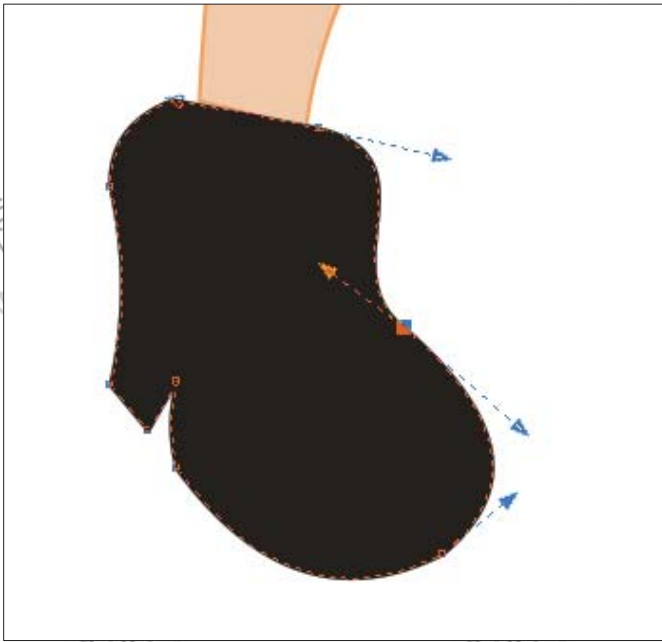
56. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាង Object ដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំនត់ពណ៌ Fill ពណ៌លឿងស្រាល (ពណ៌សាច់មនុស្ស) >



57. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



58. ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់វា រួចចាក់ Fill ពណ៌ខ្មៅ >



59. ធ្វើការ Copy Object រូបជើងអោយបាន 2 រួចកំនត់ទីតាំងអោយ Object រូបជើងដូចរូបខាងក្រោម ដោយអោយវា នៅខាងក្រោម Object រូបជើងដើម >



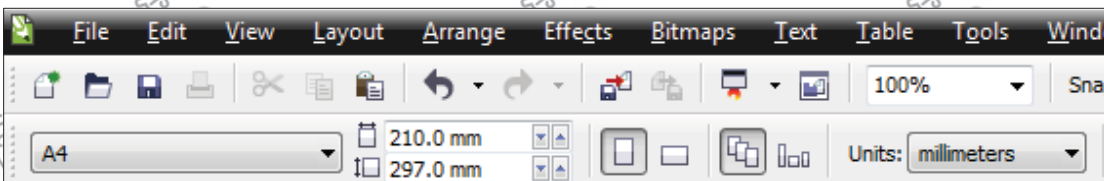
60. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



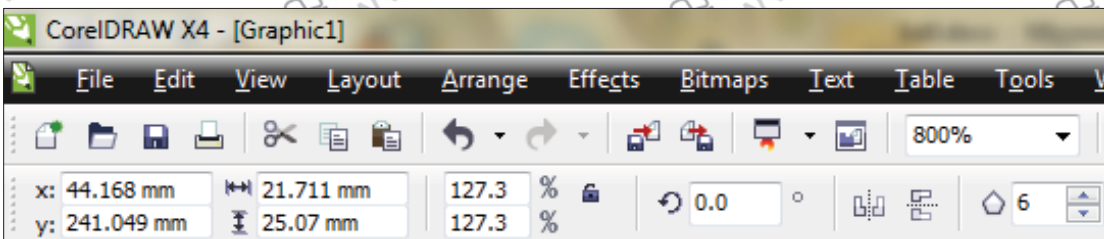
មេរៀនទី ១. របៀបគូររូប Football



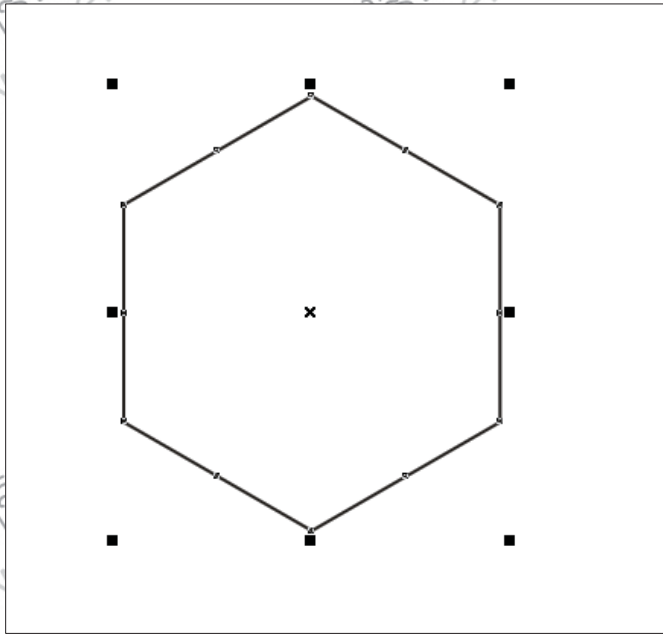
1. បង្កើត Drawing ថ្មី ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



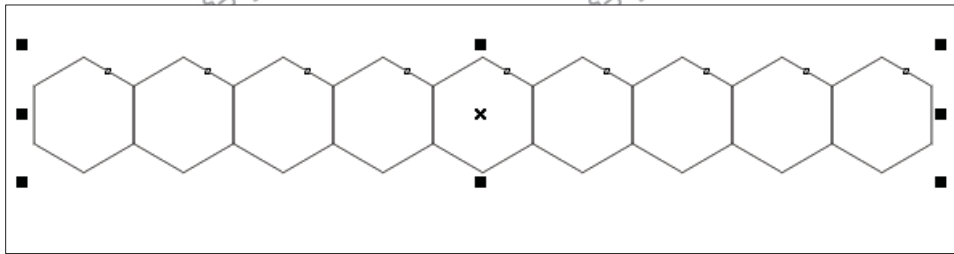
2. ប្រើ Polygon Tool (Y) ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



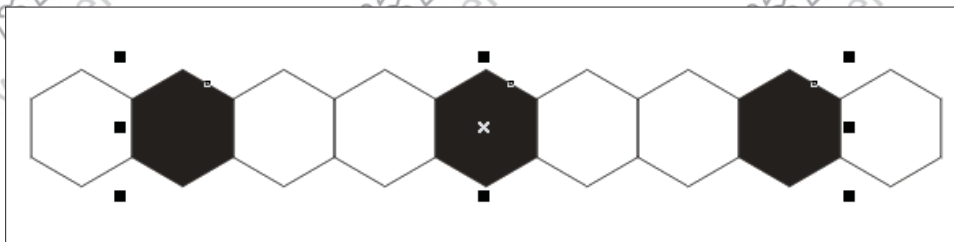
3. គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



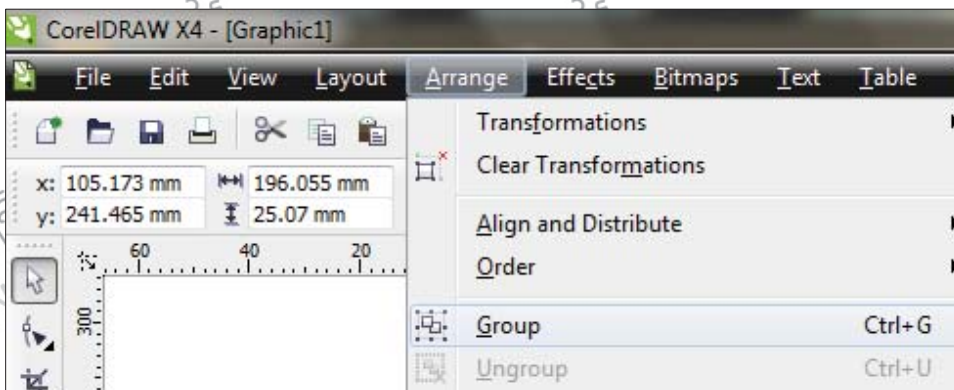
4. ធ្វើការ Copy Object ដែលទើបនឹងគូស ដូចរូបខាងក្រោម >



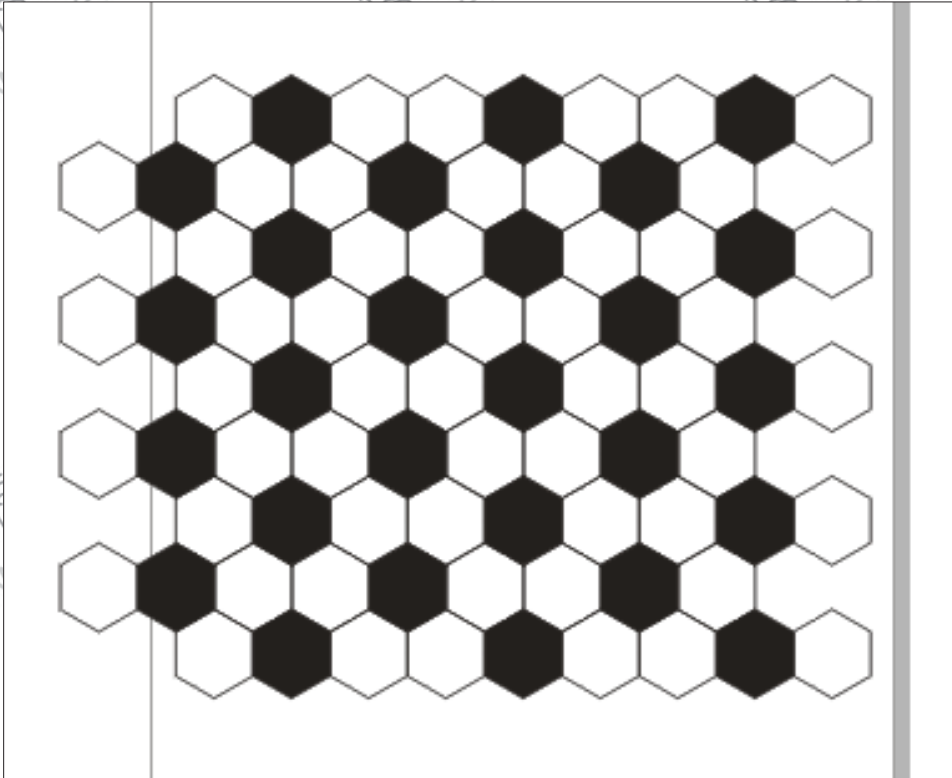
5. ធ្វើការកំណត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ ទៅអោយ Object ទី2 ទី5 ទី8 ដូចរូបខាងក្រោម >



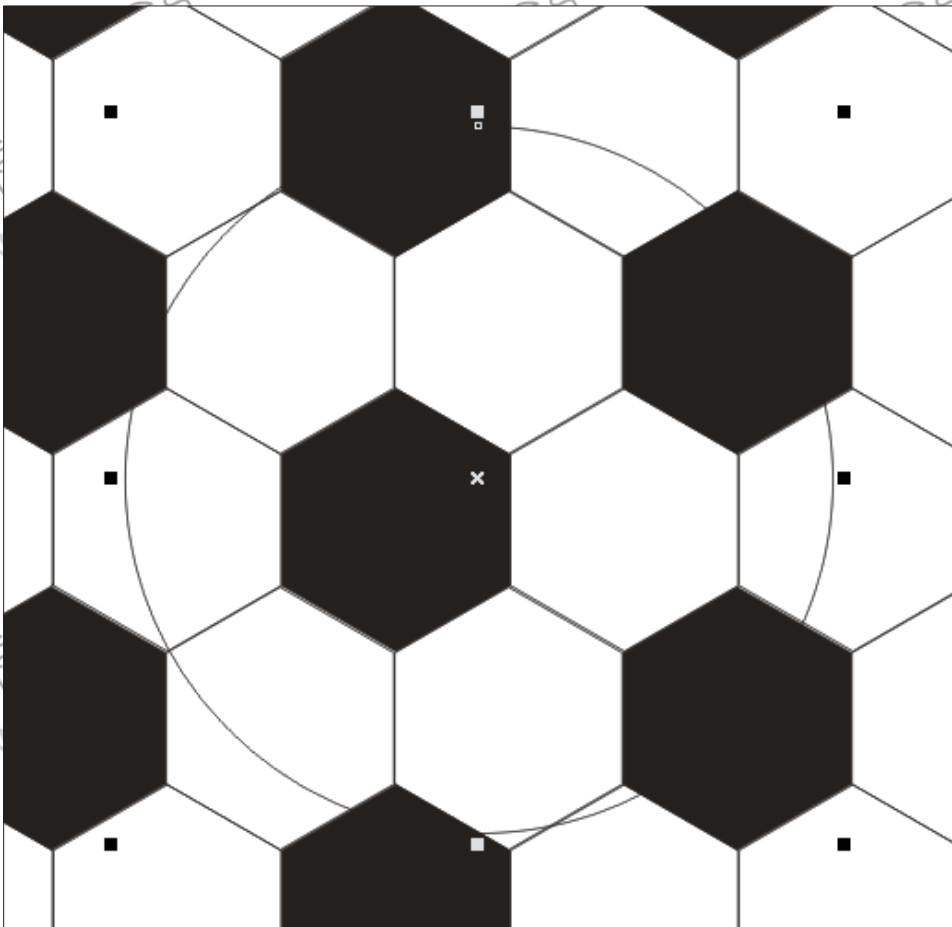
6. Select លើ Object ទាំងអស់ រួចចុច Arrange Menu > Group (Ctrl + G) >



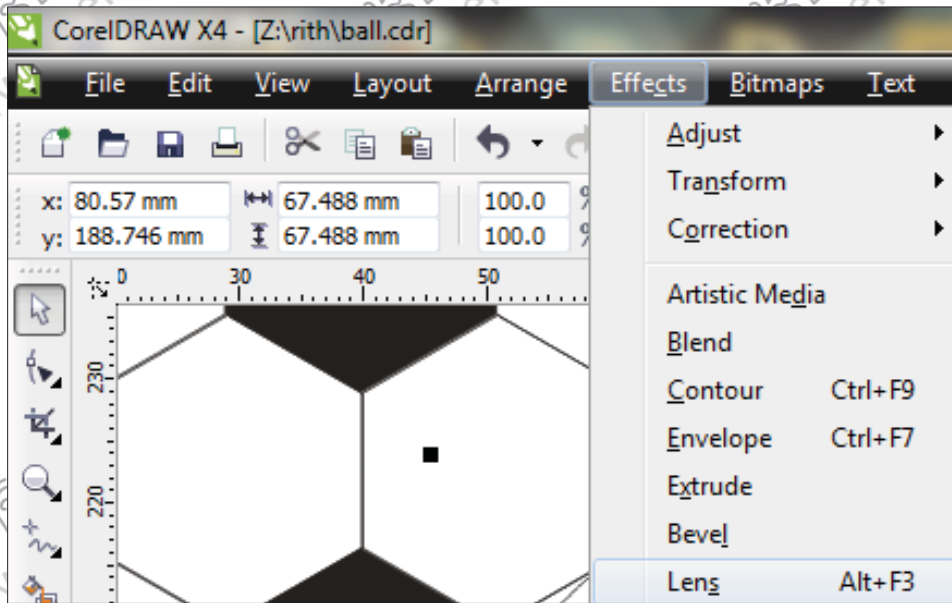
7. ធ្វើការ Copy Object អោយបាន ដូចរូបខាងក្រោម >



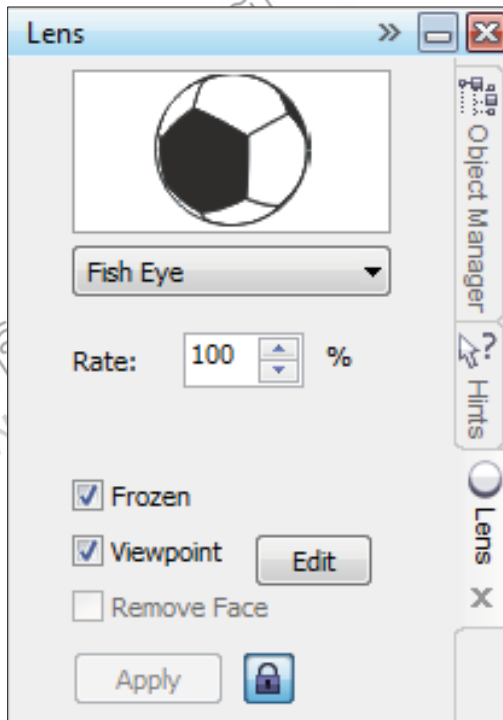
8. ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើតជា Object រូបរង្វង់ ដូចរូបខាងក្រោម >



9. Select លើ Object រូបរង្វង់ រួចចុច Effects Menu > Lens (Alt + F3) >



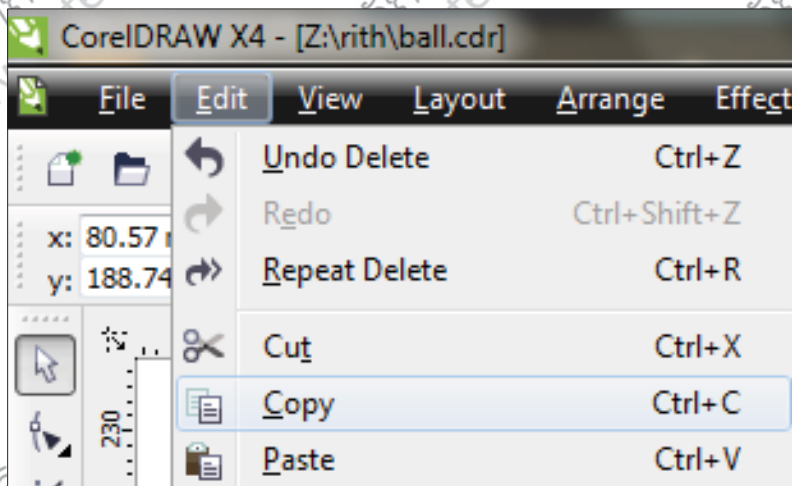
10. កំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម រួចចុច Apply >



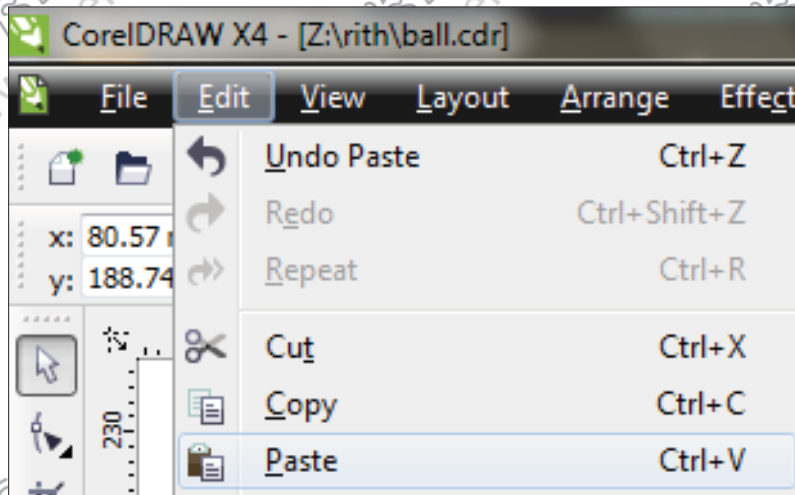
11. យើងនឹងទទួលបាន លទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



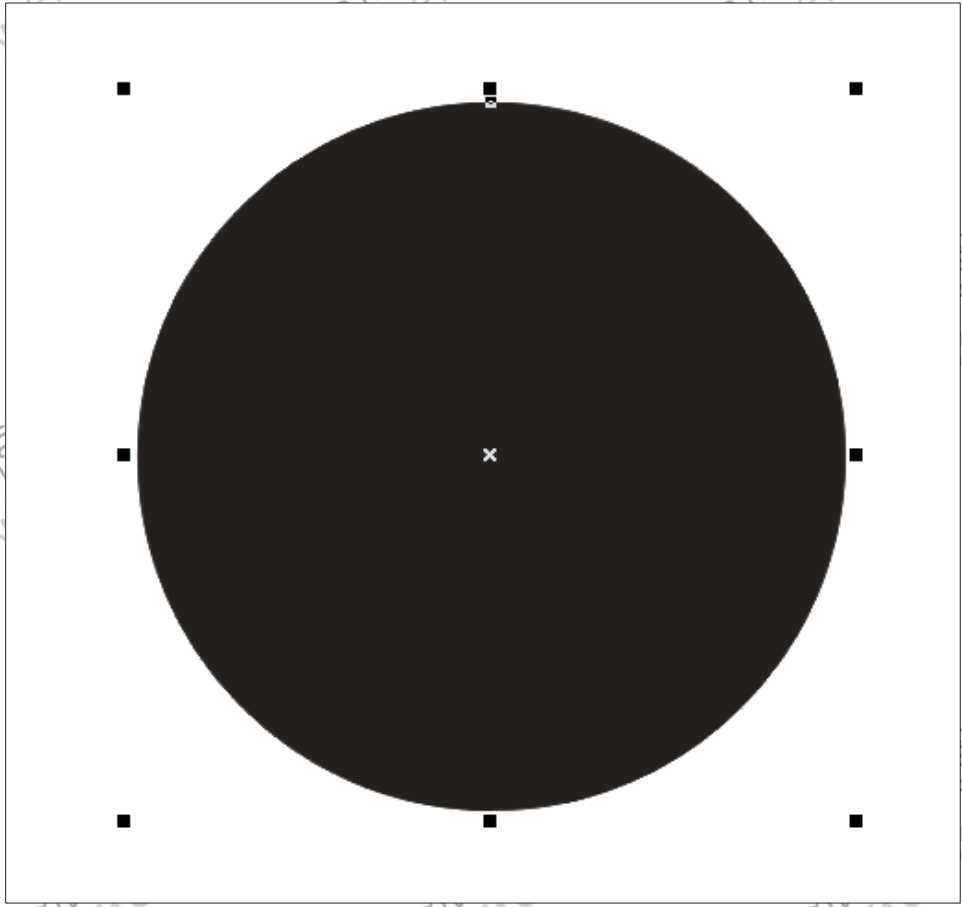
12. Select លើ Object រួចបាត់ រួចចុច Edit Menu > Copy (Ctrl + C) >



13. ចុច Edit Menu > Paste (Ctrl + V) >



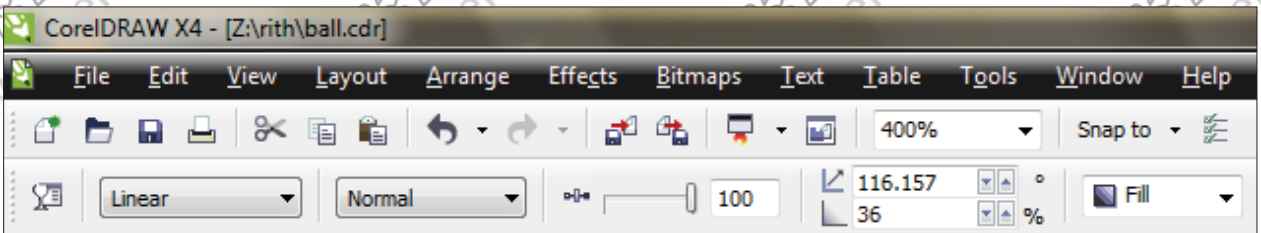
14. Select លើ Object រូបរង្វង់ដែលបាន Copy រួចចុច Ctrl អោយជាប់បន្ទាប់មកកំនត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ >



15. ប្រើ Transparency Tool គូសជាតិទៅលើ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



16. កំនត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



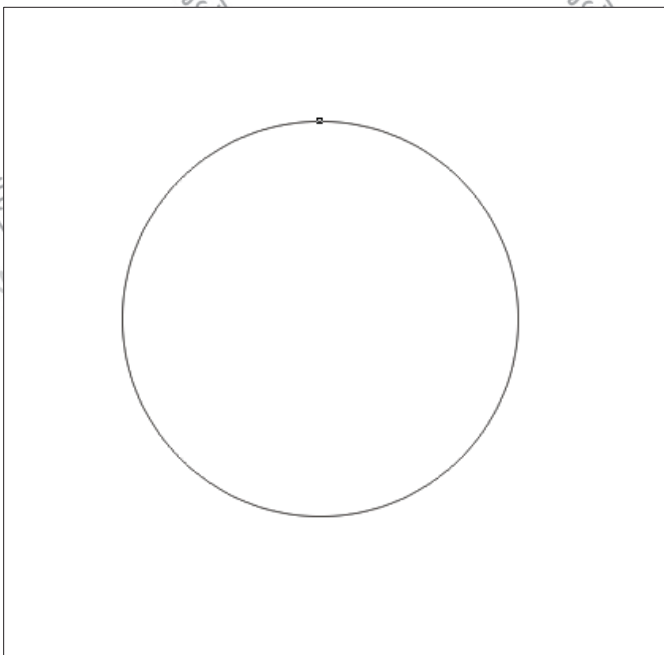
17. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



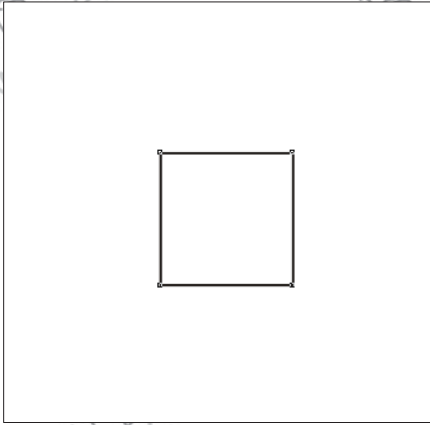
មេរៀនទី 10: របៀបគូររូប 3D Metal



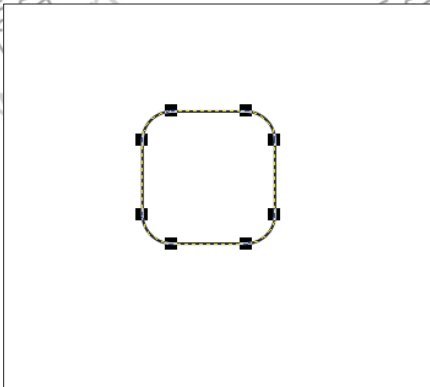
1. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រូបរងរង្វង់ ដូចរូបខាងក្រោម >



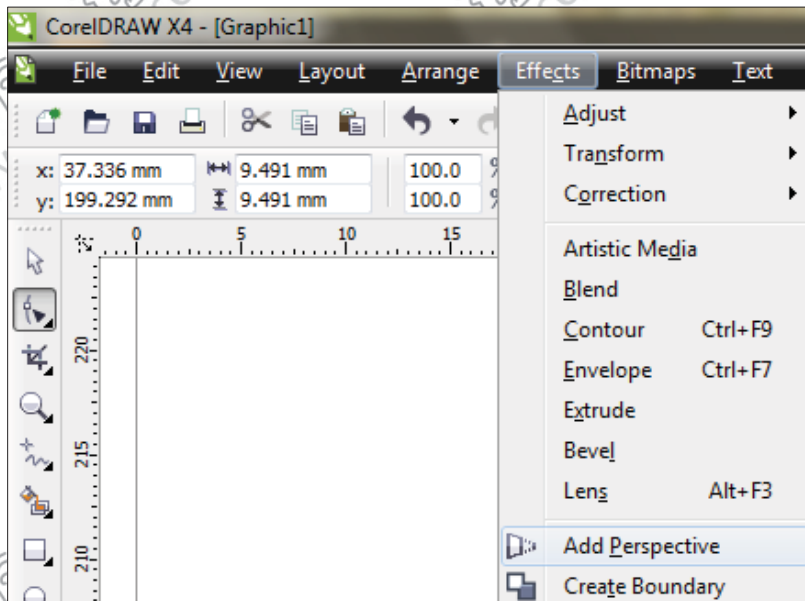
2. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើតជា Object រូបការ៉េ ដូចរូបខាងក្រោម >



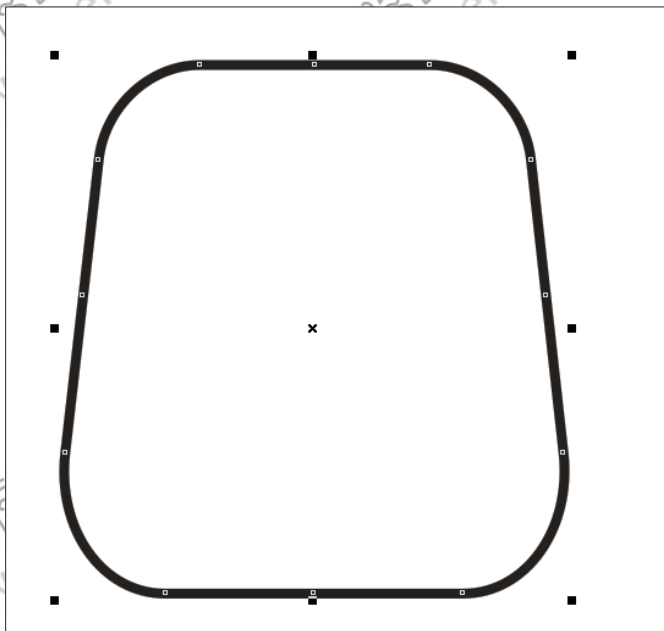
3. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



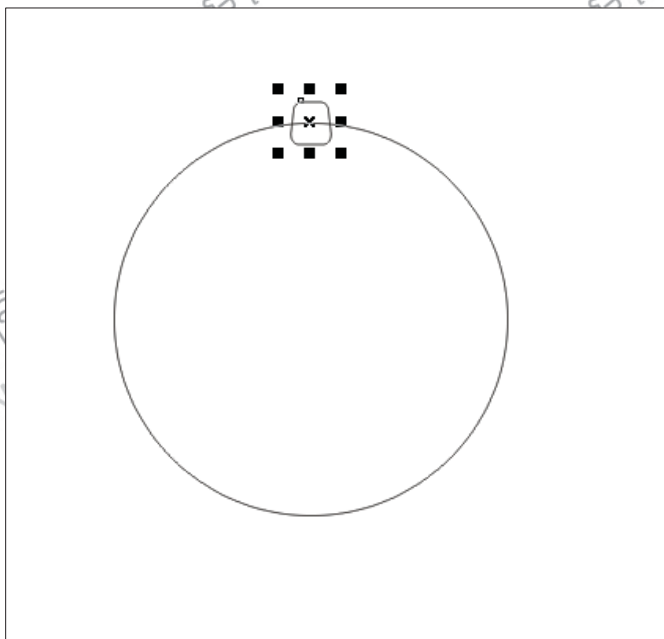
4. Select លើ Object រូបកាដេ រួចចុច Effects Menu > Add Perspective >



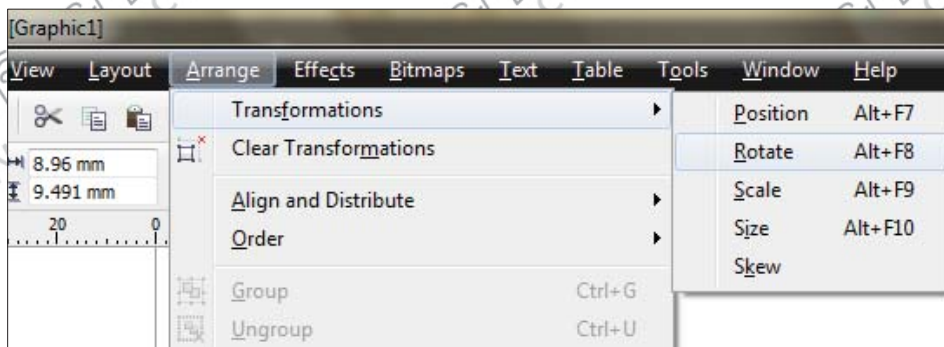
5. ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



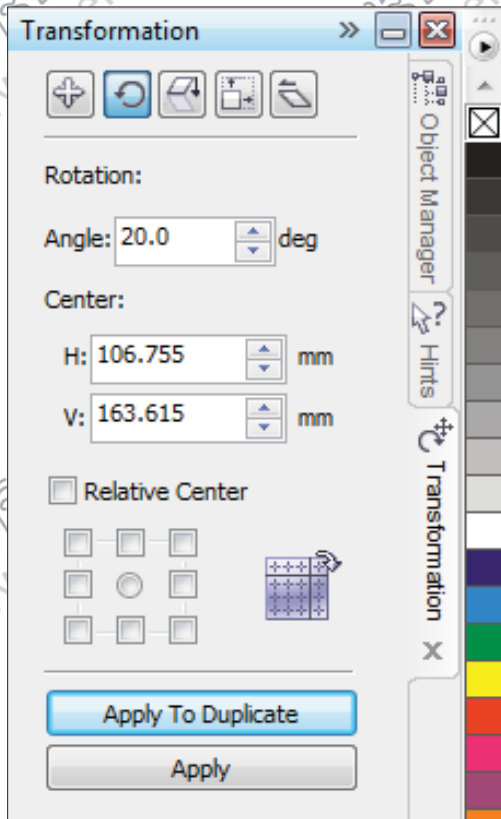
6. ធ្វើការកំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



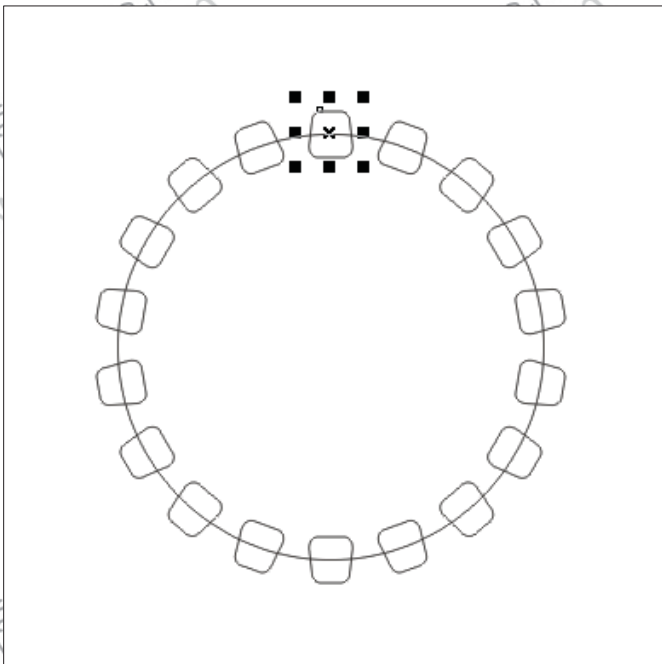
7. ធ្វើការទាញ center point របស់ Object ការទៅ center point Object រួចរង្វង់ រួចចុច Arrange Menu > Transformations > Rotate (Alt + F8) >



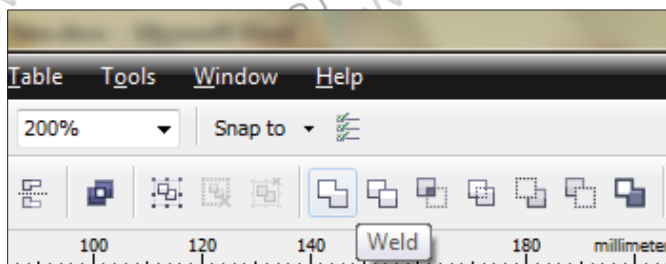
8. ក្នុងប្រអប់ Transformation សូមកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម រួចចុច Apply To Duplicate >



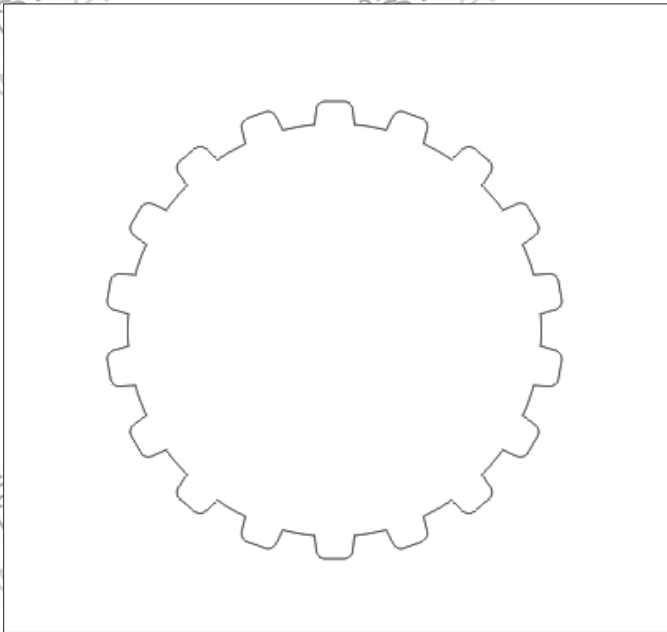
9. ចុច Apply ឬ Duplicate រហូតទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



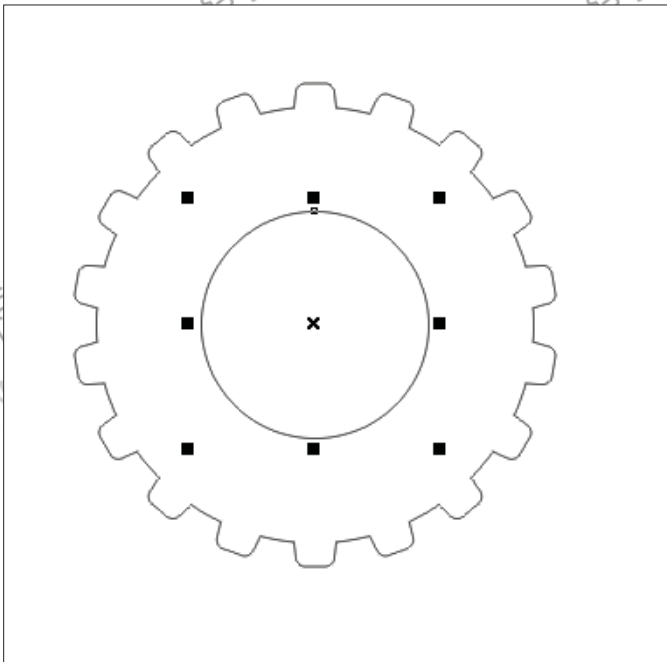
10. Select លើ Object ទាំងអស់រួចចុច Weld >



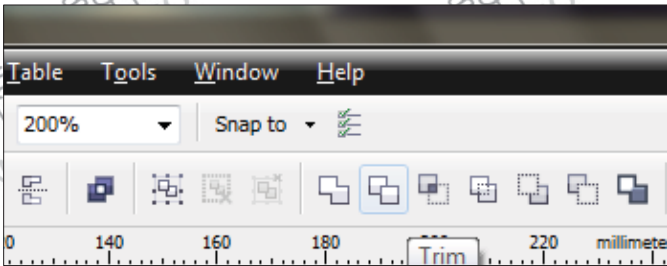
11. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



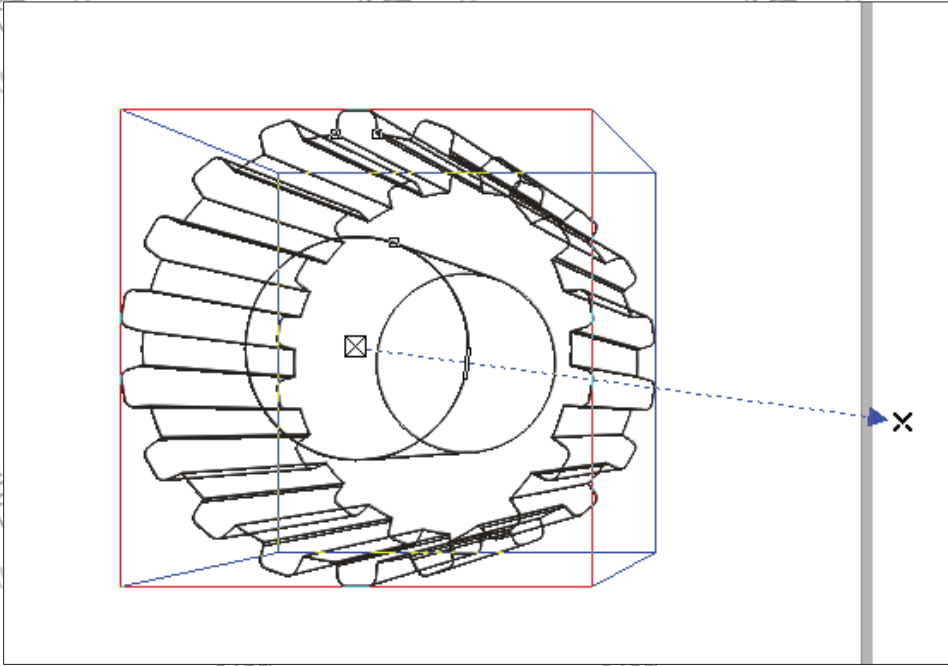
12. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រូបរងរង្វង់ និងកំណត់ទីតាំងចំកណ្តាលរង្វង់ធំ ដូចរូបខាងក្រោម >



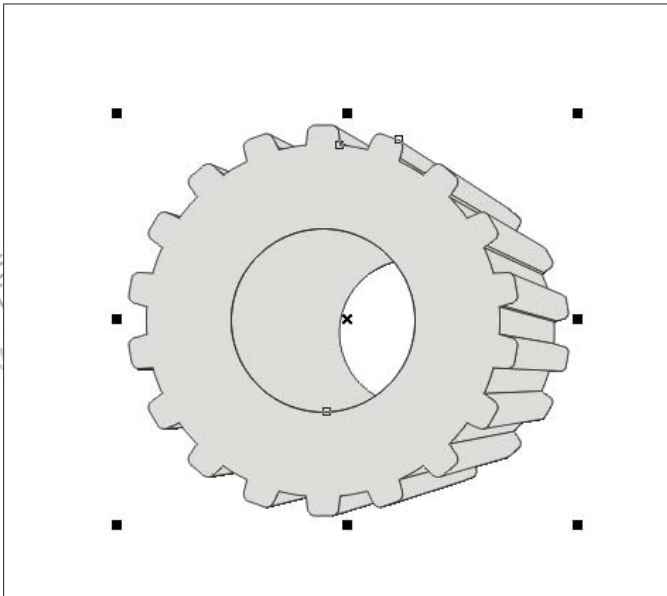
13. Select លើ Object ទាំងអស់រួចចុច Trim រួចធ្វើការលុប រង្វង់តូចដែលទើបគូសចោល >



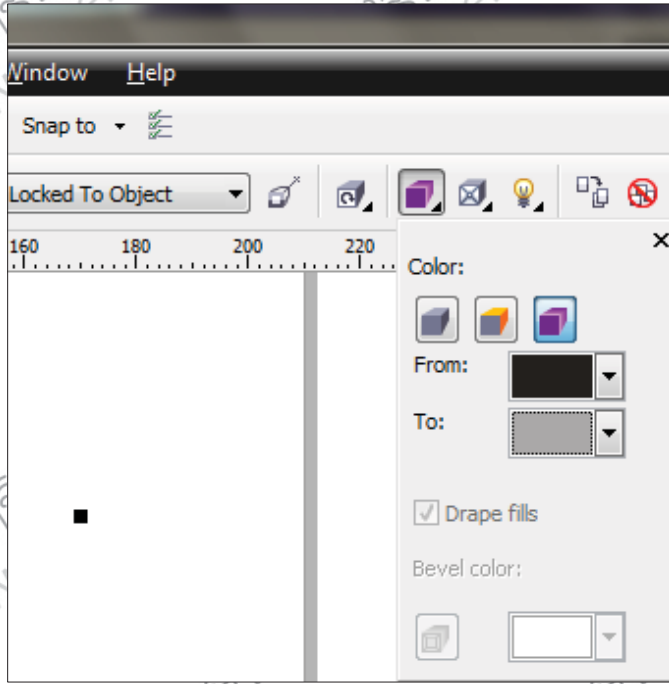
14. Select លើ Object របស់យើង រួចប្រើ Extrude Tool គូសដូចរូបខាងក្រោម >



14. កំណត់ Fill ពណ៌ប្រផេះ ទៅអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



15. ចុច Color > Use color shading រួចក្នុងប្រអប់ From កំណត់ពណ៌ខ្មៅ និង ប្រអប់ To កំណត់ពណ៌ប្រផេះ >



16. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម

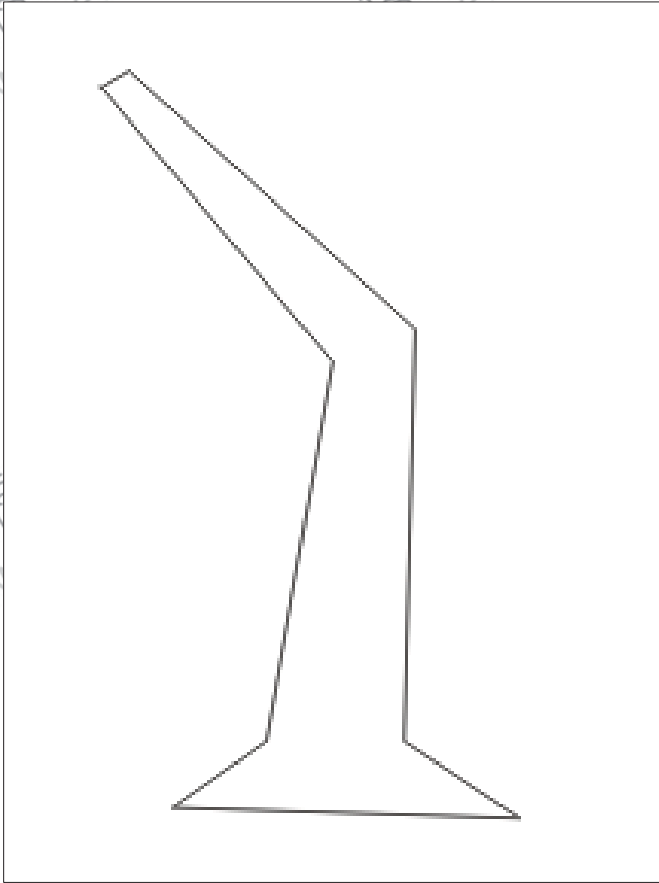


មេរៀនទី 11:

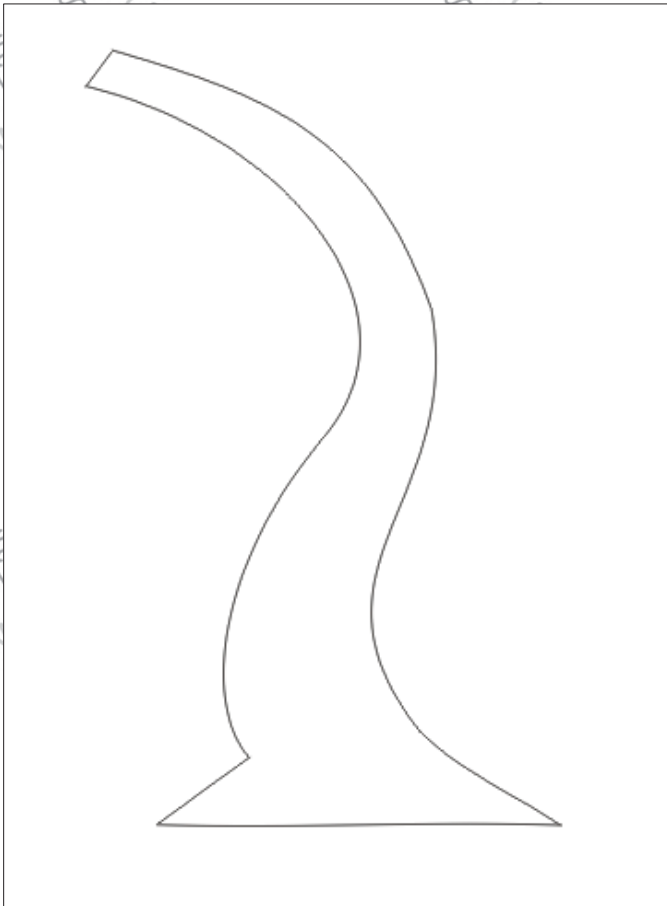
របៀបគូររូប Coconut Tree



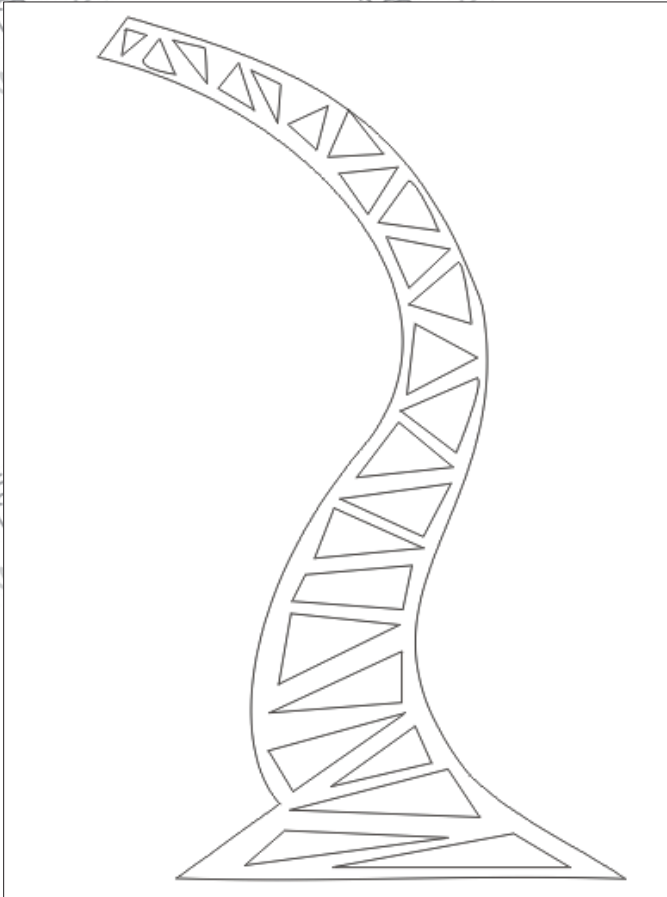
1. ប្រើ Bezier Tool គូសដូចរូបខាងក្រោម >



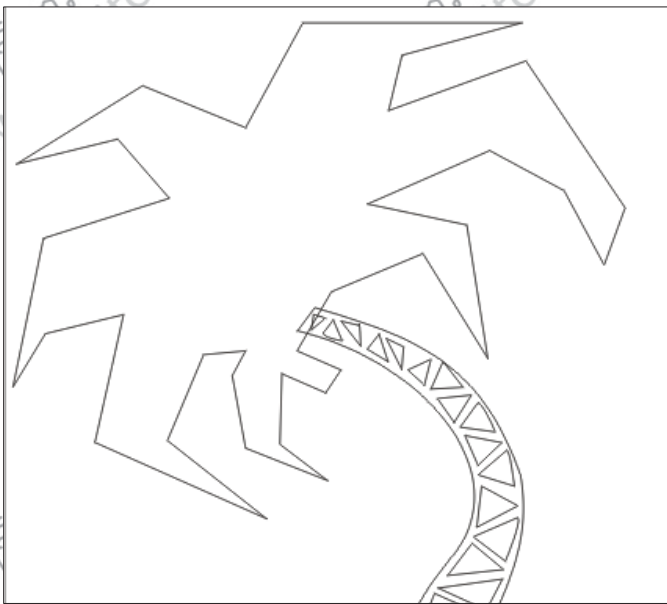
2. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



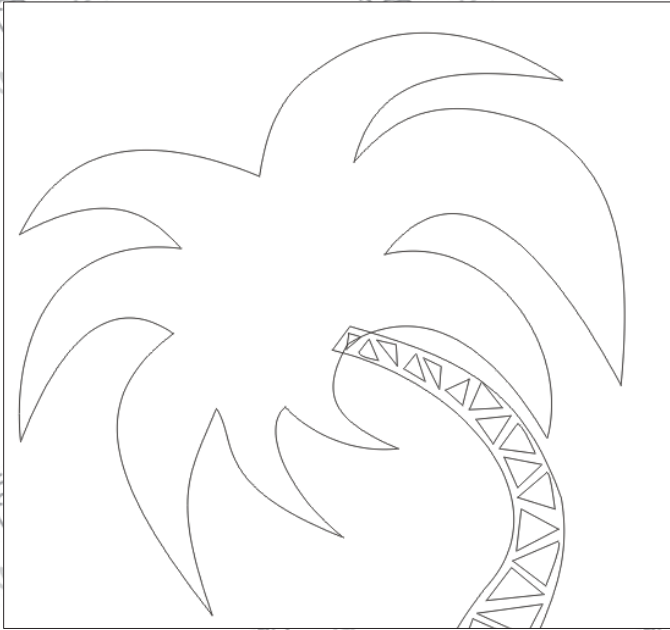
3. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



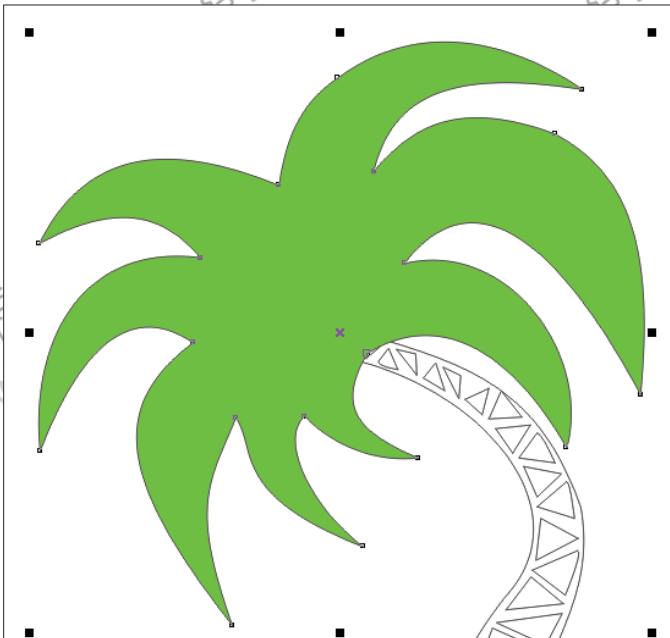
4. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



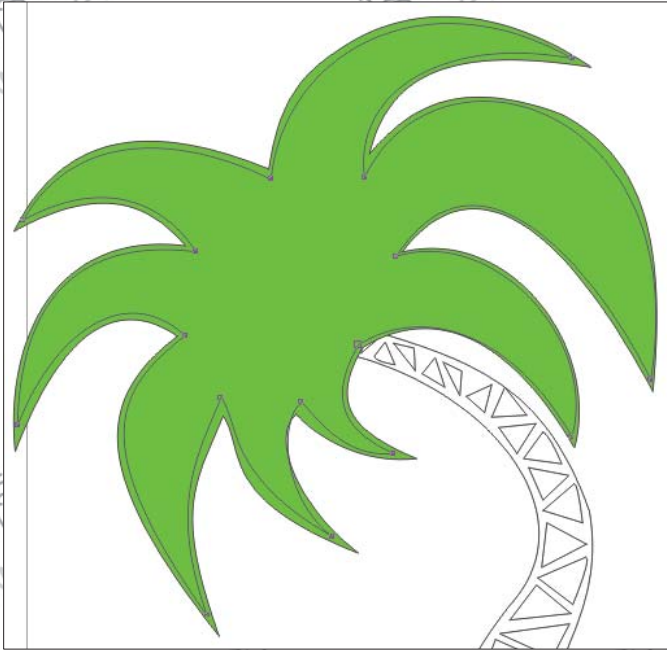
5. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



6. កំណត់ Fill ពណ៌បៃតងខ្ចី ទៅអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



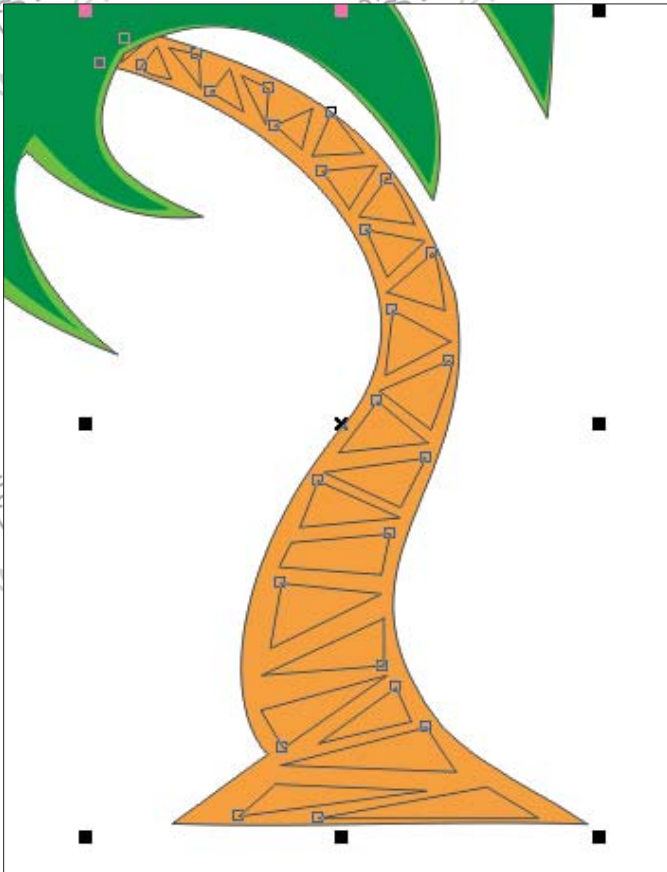
7. ធ្វើការ Copy និង បង្កើនទំហំរបស់វាបន្តិច ដូចរូបខាងក្រោម >



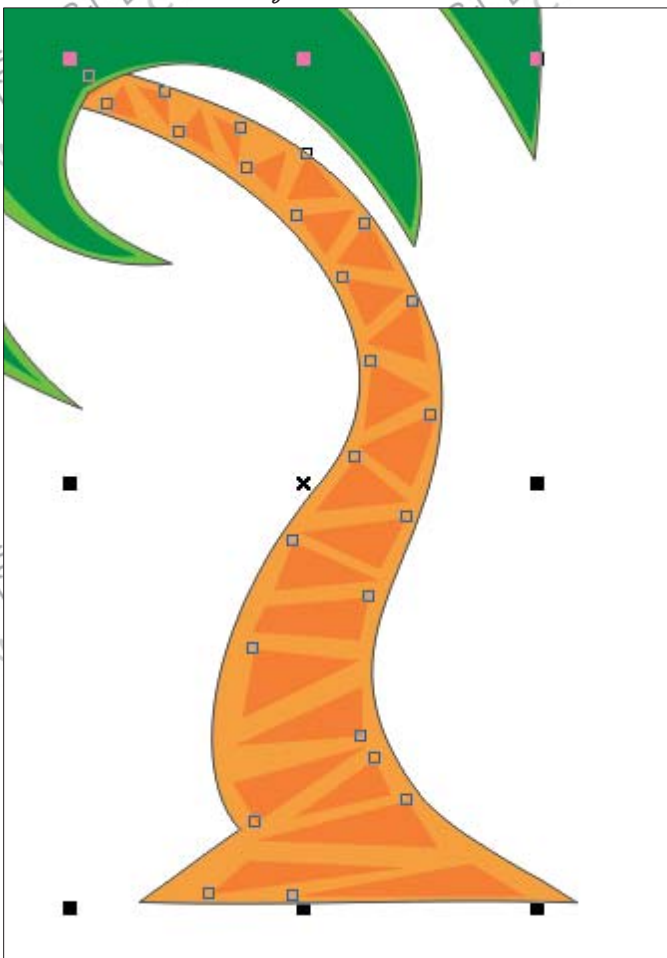
8. កំណត់ Fill ពណ៌បៃតងចាស់ ទៅអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



9. កំណត់ Fill ពណ៌ទឹកក្រូចទៅអោយ Object ដើមឈើ ដូចរូបខាងក្រោម >



10. កំណត់ Fill ពណ៌ទឹកក្រូចចាស់ ទៅអោយ Object ក្រលាខាងក្នុងនៃដើមឈើ និង Stroke None ដូចរូបខាងក្រោម >



11. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



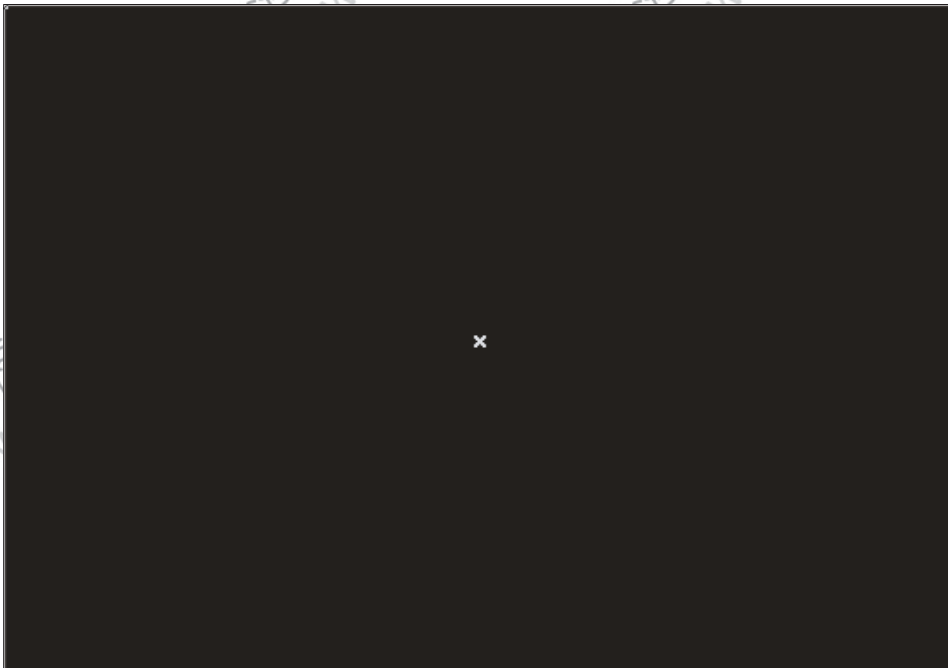
មេរៀនទី 12:

របៀបតួរូប Music Background

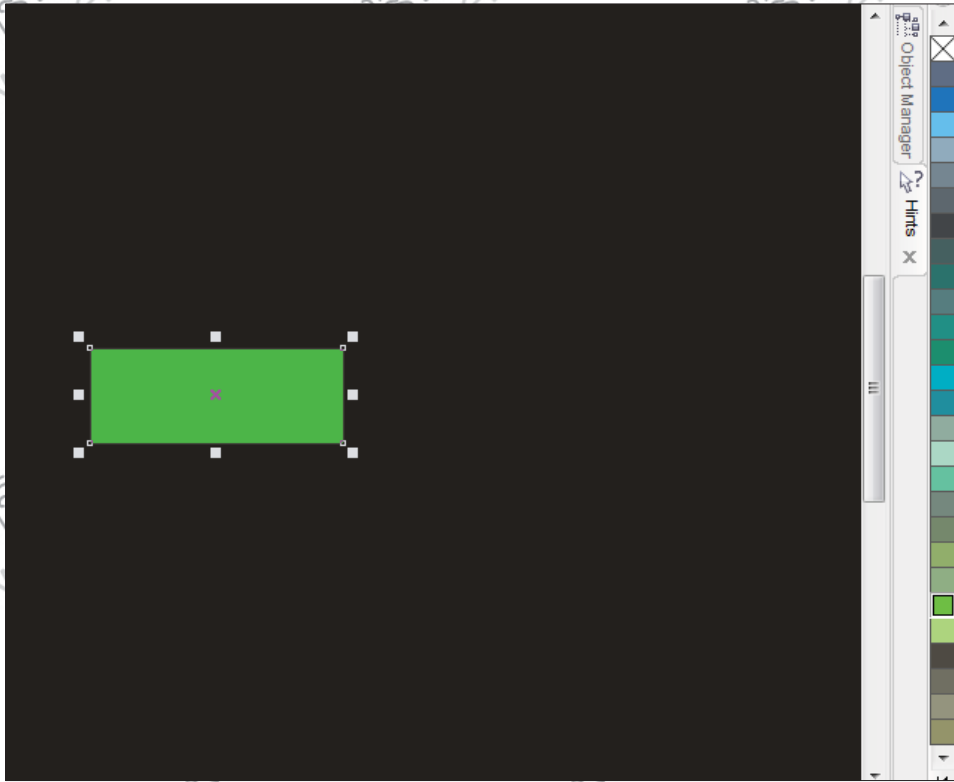
របៀបតួរូបសញ្ញាតន្ត្រី



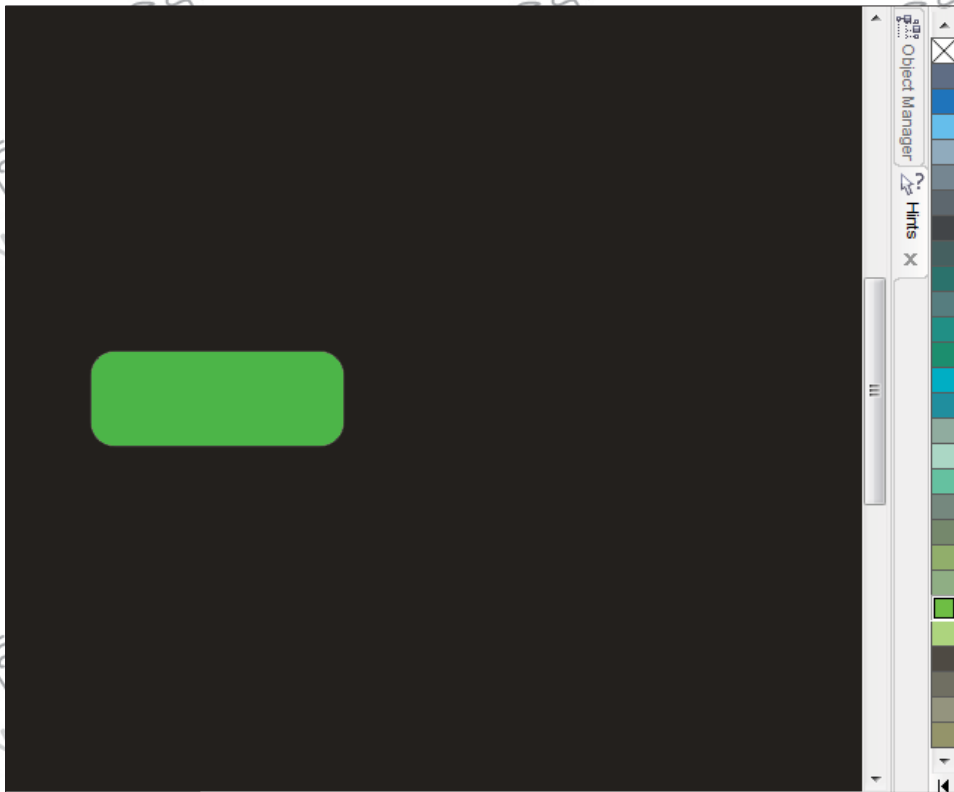
1. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ ដូចរូបខាងក្រោម >



2. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌បៃតង ដូចរូបខាងក្រោម >



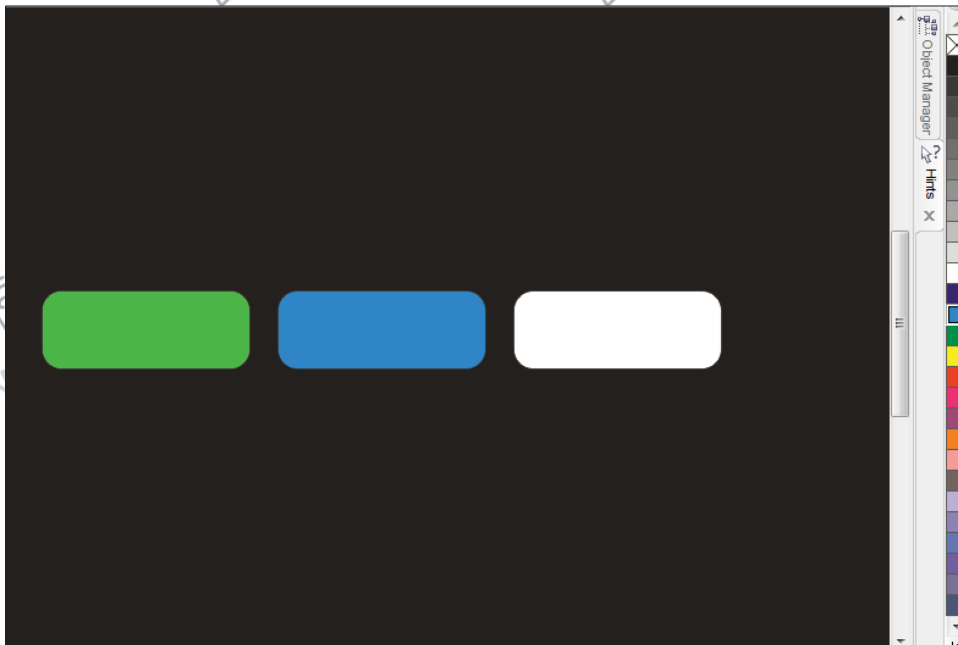
3. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



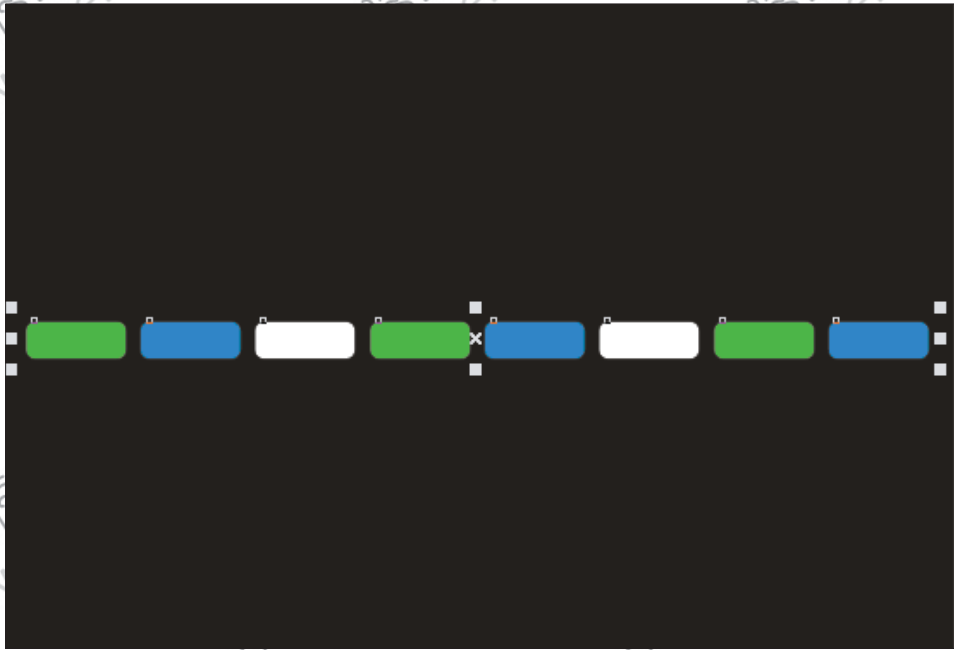
4. ធ្វើការ Copy វា អោយបាន 3 ដូចរូបខាងក្រោម >



5. កំណត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិច ដោយ Object ទី2 និង កំណត់ Fill ពណ៌ស ដោយ Object ទី3 ដូចរូបខាងក្រោម >



6. Select លើ Object ទាំង 3 រួចធ្វើការ Copy វាដោយបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



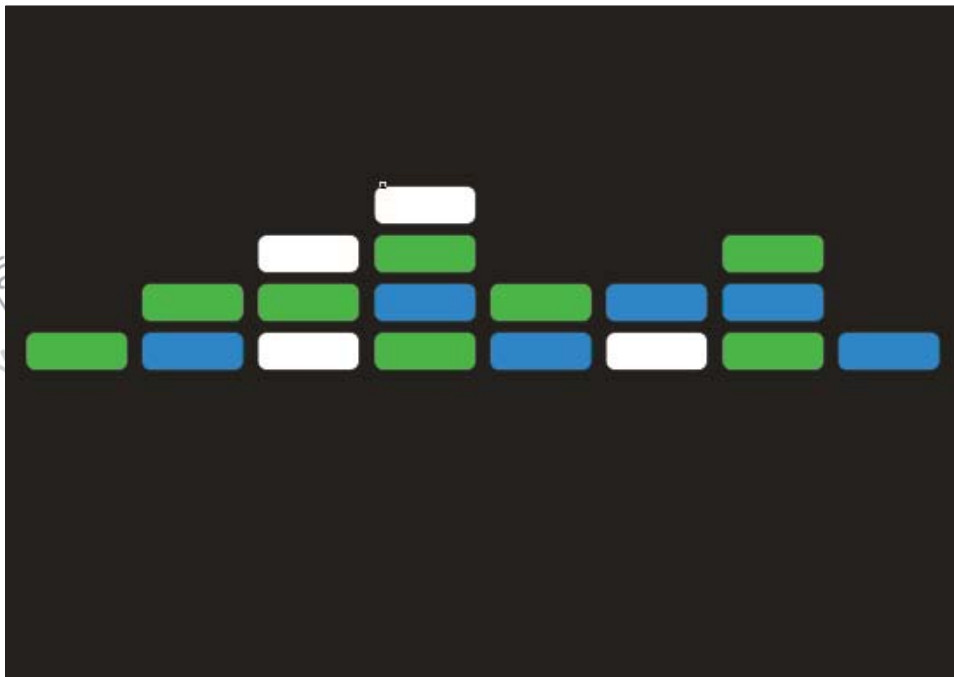
7. ធ្វើការ Copy វាអោយបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



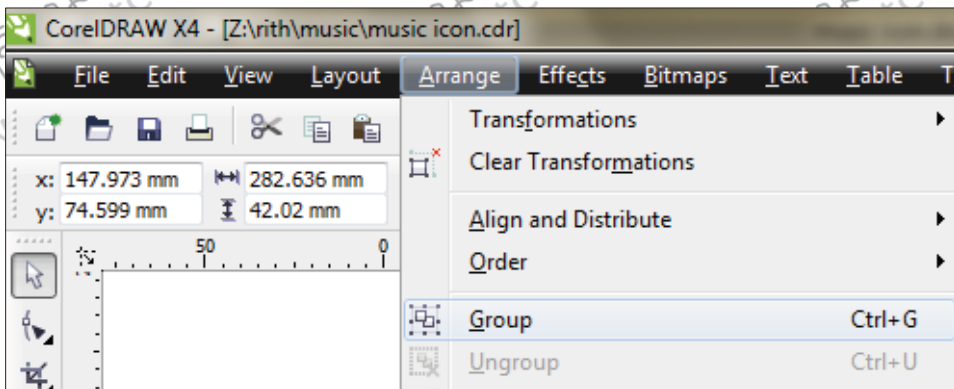
8. ធ្វើការរៀបរយ Object របស់យើងអោយនៅស្រប ដូចរូបខាងក្រោម >



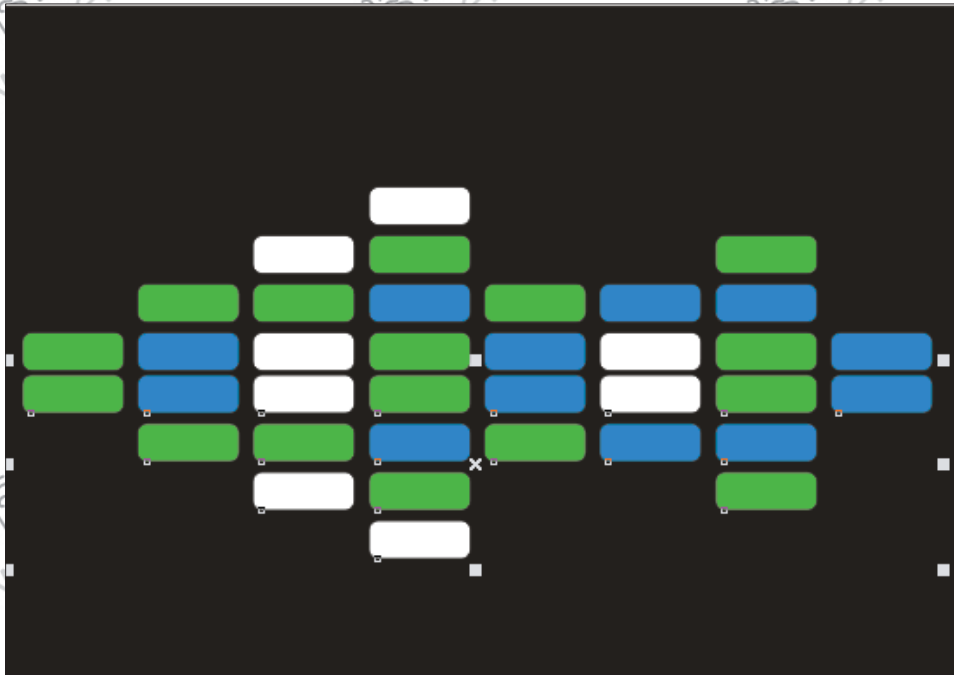
9. ធ្វើការកែប្រែពណ៌ Fill របស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



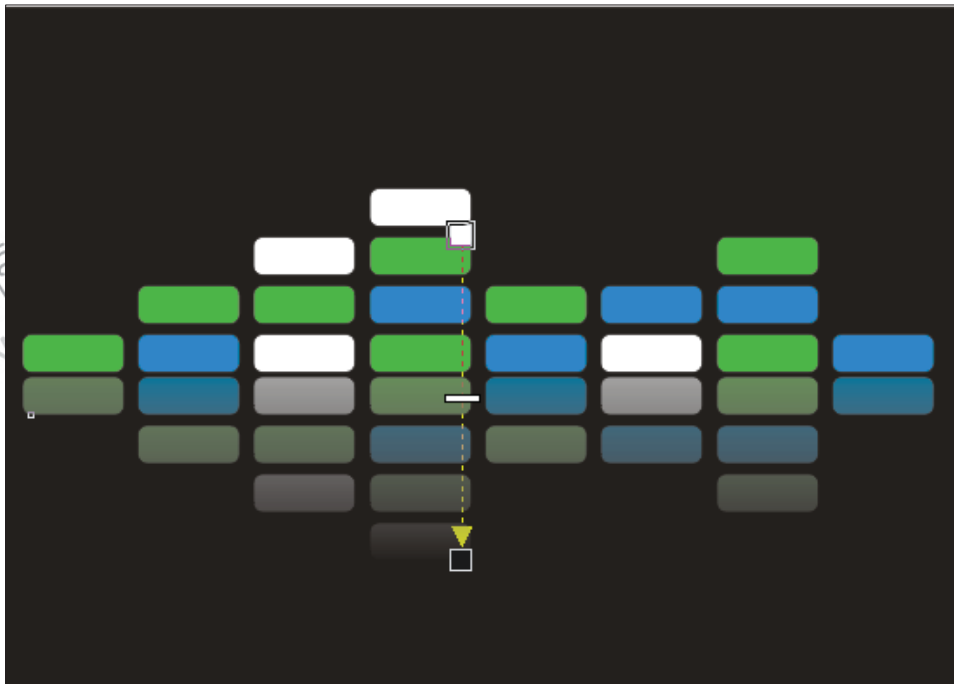
10. Select លើ Object ទាំងអស់ រួចចុច Arrange Menu > Group (Ctrl + G) >



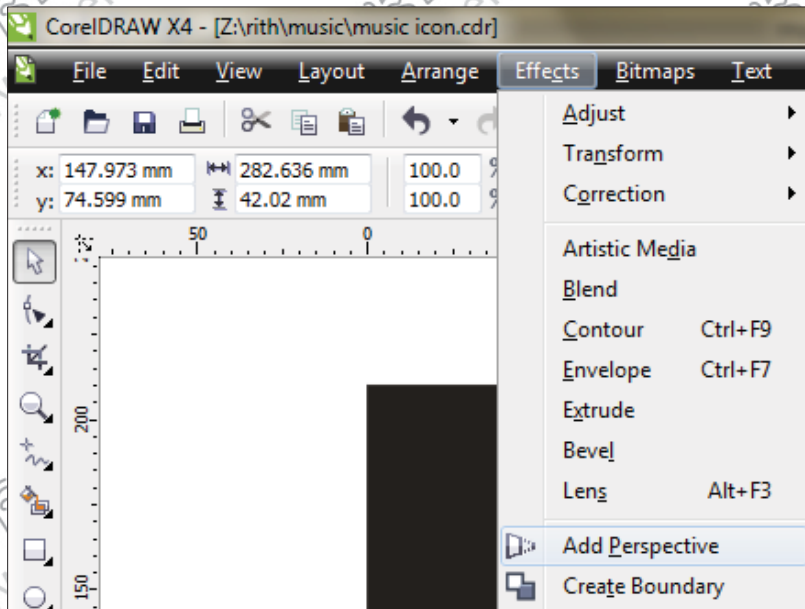
11. ធ្វើការ Copy វាដូចរូបខាងក្រោម >



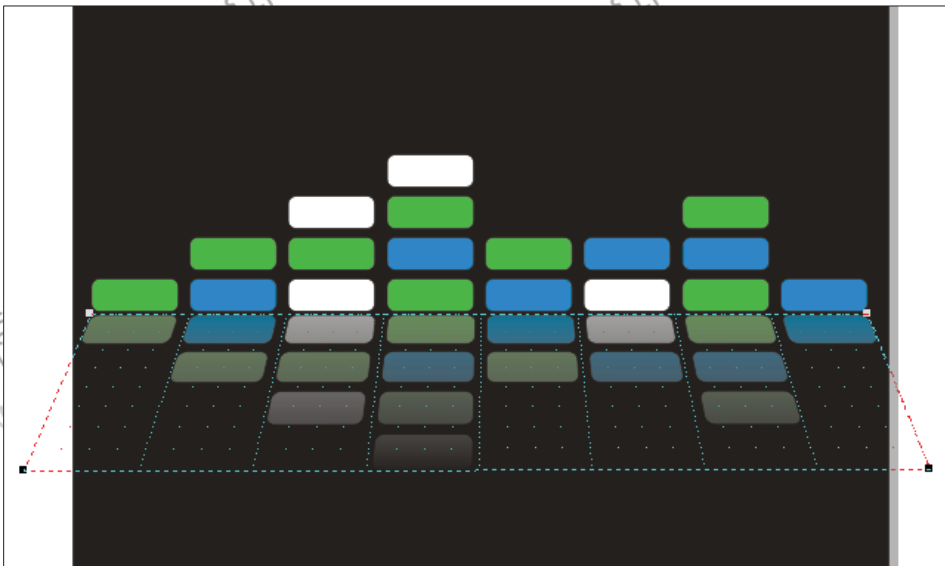
12. Select Object ដែល Copy រួចប្រើ Transparency Tool ដាក់ទៅលើវា ដូចរូបខាងក្រោម >



13. Select Object ដែល Copy រួចប្រើ Effect Menu > Add Perspective >



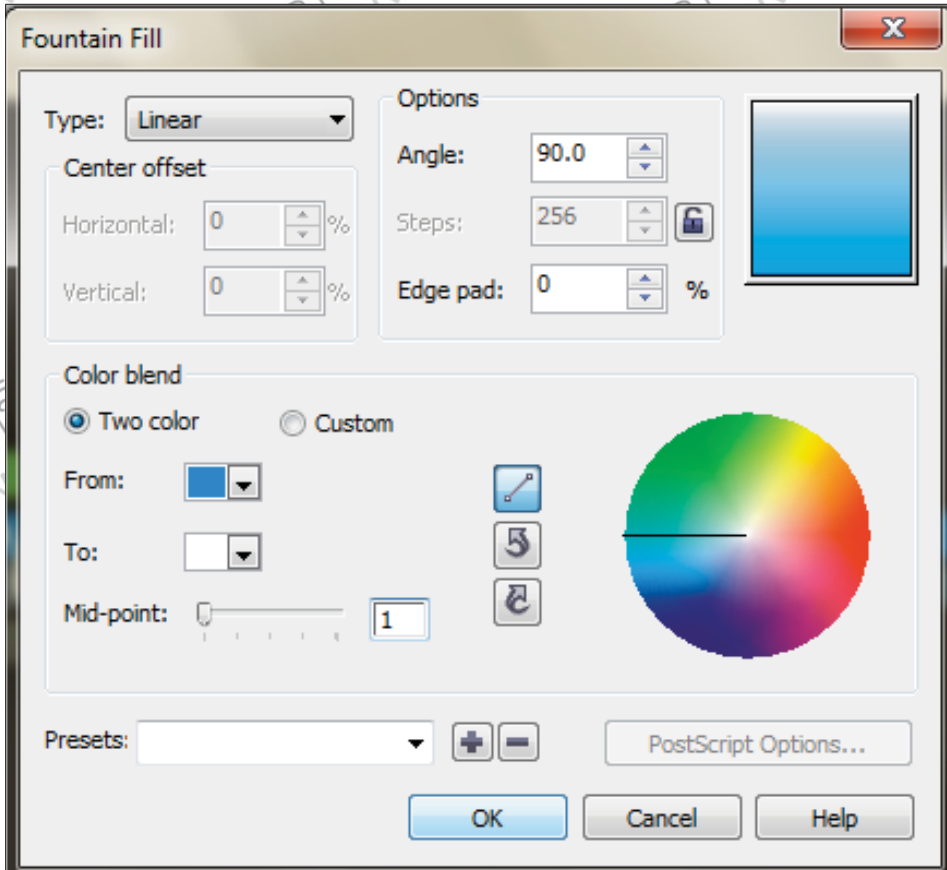
14. ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



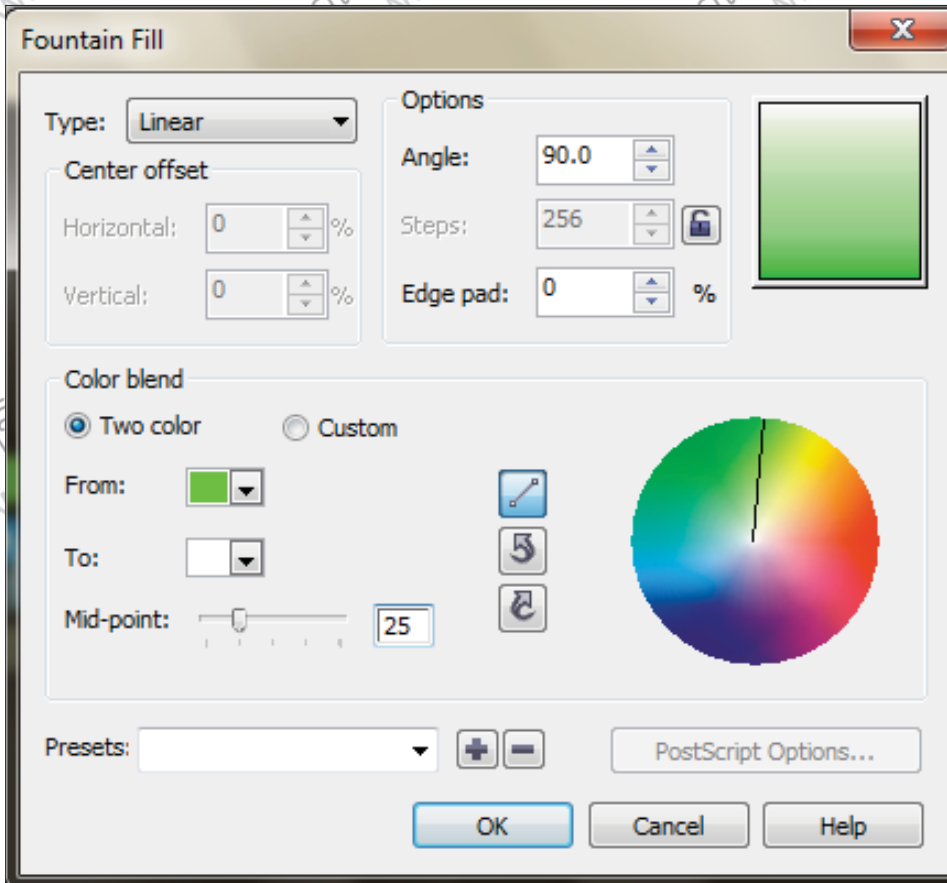
15. ប្រើ Text Tool សរសេរអក្សរ ដូចរូបខាងក្រោម (2 Object ផ្សេងគ្នា) >



16. Select លើ Object ពាក្យ TOP OF រួចប្រើ Fountain Fill Tool កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម (ក្នុងប្រអប់ From កំណត់ពណ៌ទឹកប៊ិច និង ប្រអប់ To កំណត់ពណ៌ស) >



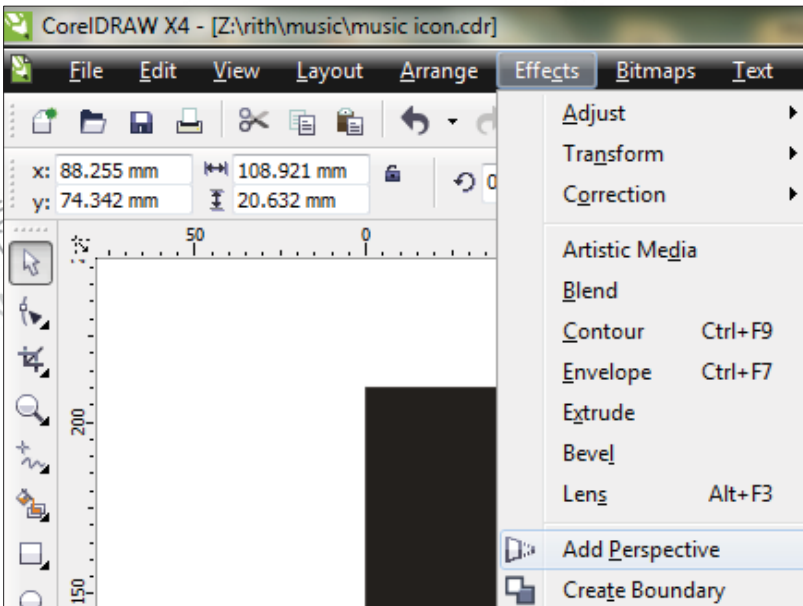
17. Select លើ Object ពាក្យ TOP OF រួចប្រើ Fountain Fill Tool កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម (ក្នុងប្រអប់ From កំណត់ពណ៌ទឹកបៃតង និង ប្រអប់ To កំណត់ពណ៌ស) >



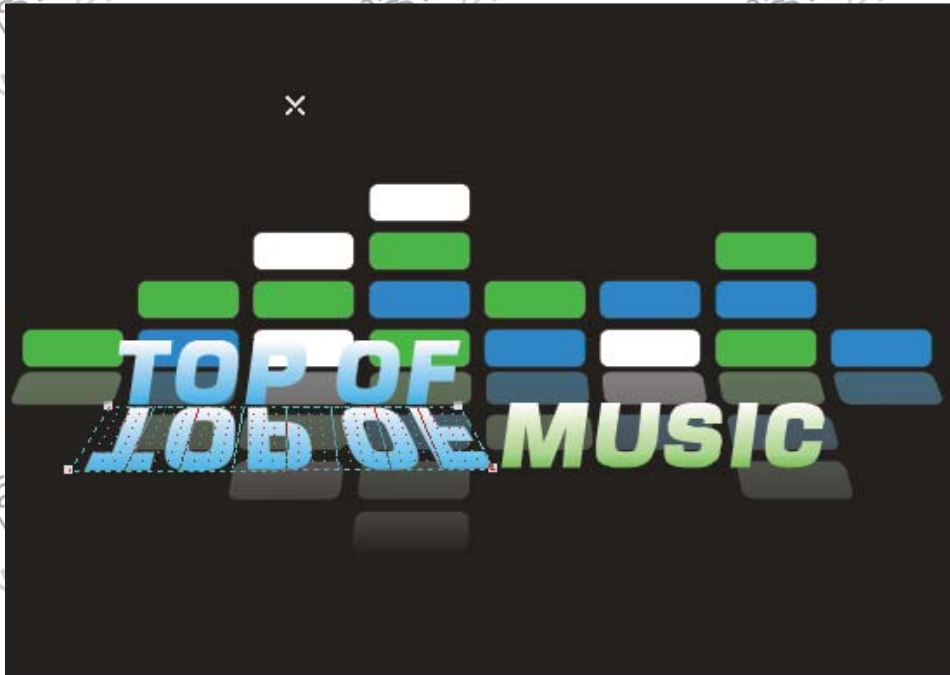
18. ធ្វើការ Copy Object ពាក្យ TOP OF រួចធ្វើការត្រួតលំដាប់ចុះក្រោម ដូចរូបខាងក្រោម >



19. Select លើ Object ដែល Copy រួចចុច Effects > Add Perspective >



20. ធ្វើការតែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



21. Select Object ដដែល រួចប្រើ Transparency Tool ដាត់ទៅលើវា ដូចរូបខាងក្រោម >



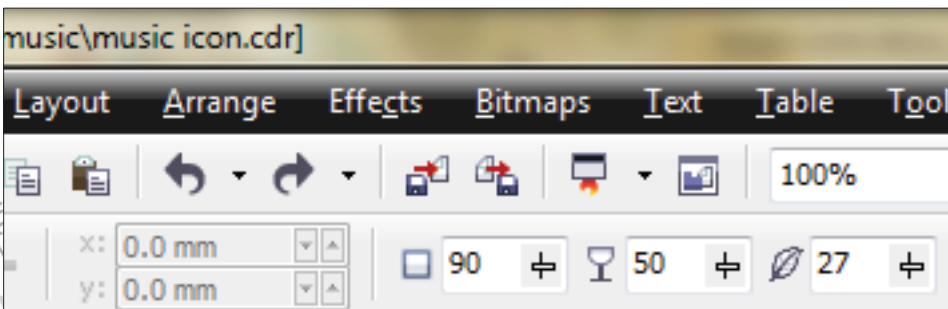
22. ធ្វើតាមជំហានខាងលើ ចំពោះ Object ពាក្យ MUSIC ដើម្បីទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



23. Select លើ Object រូបតម្រូវ រួចប្រើ Drop Shadow Tool ដាក់ទៅលើវា ដូចរូបខាងក្រោម >



22. កំណត់ Options ទៅអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >

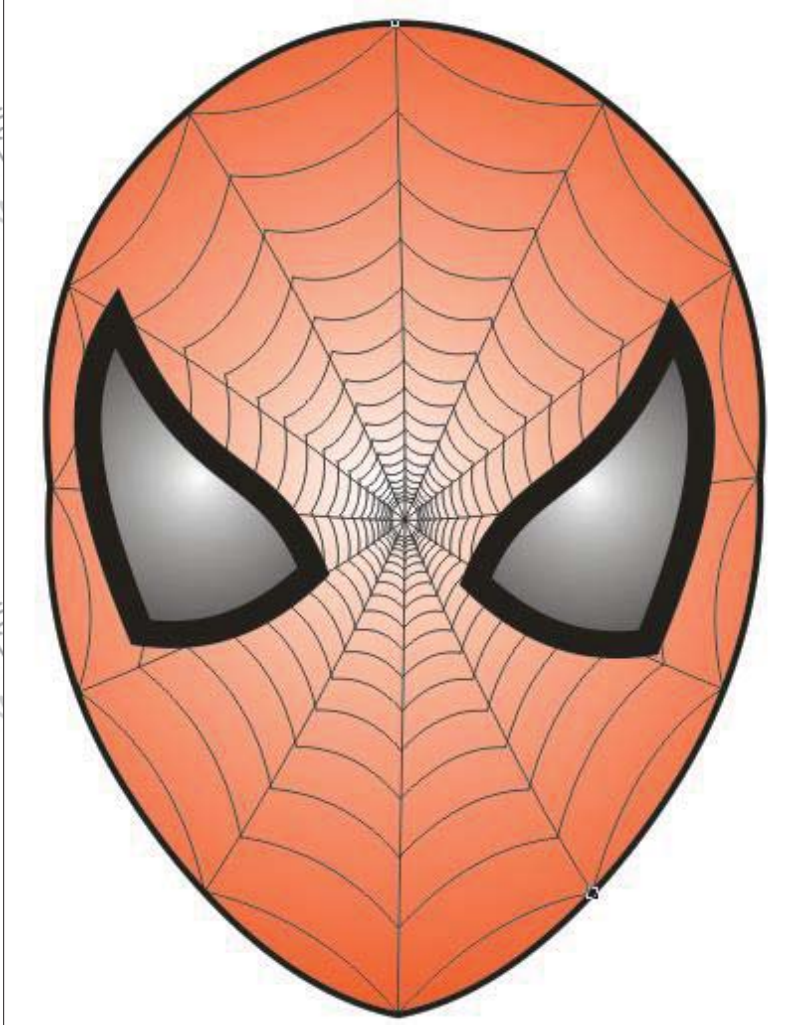


23. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >

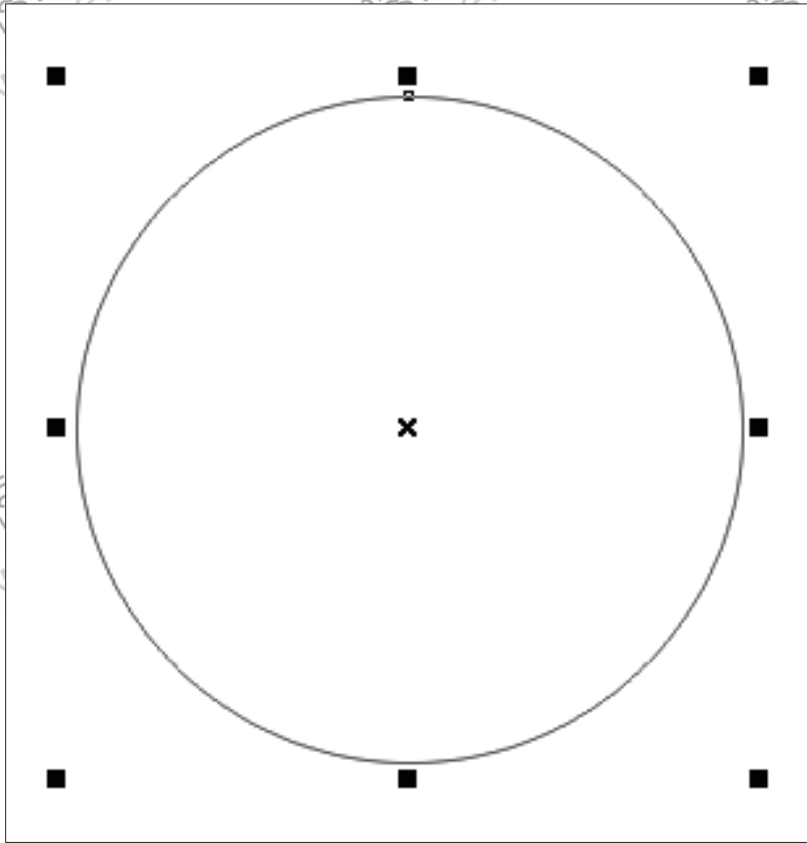


មេរៀនទី 13:

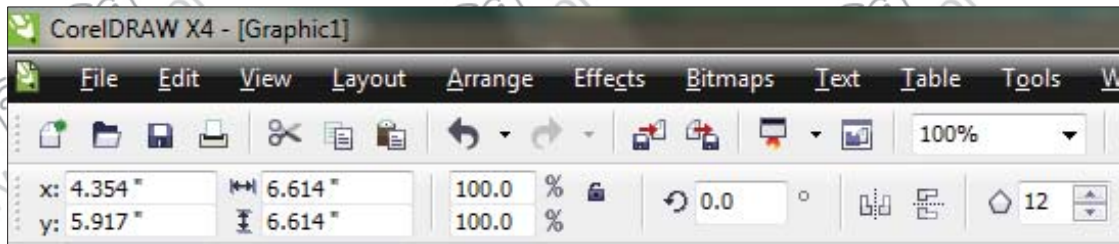
របៀបគូររូប Spider Man Face



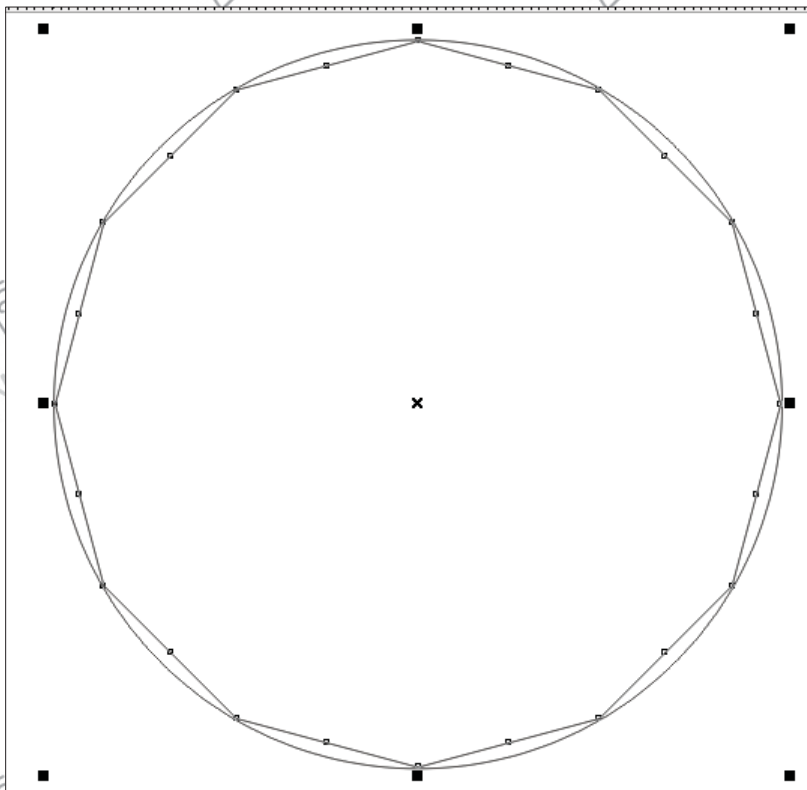
1. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



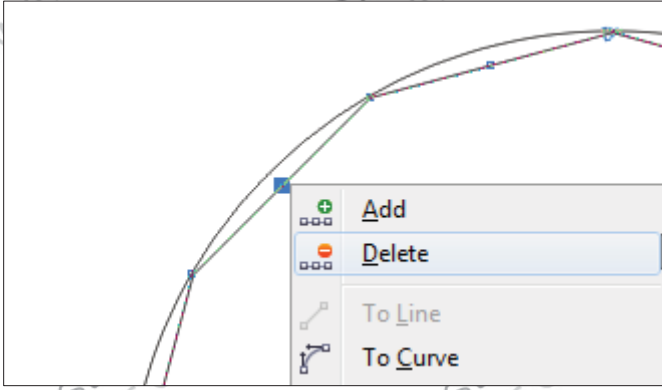
2. ប្រើ Polygon Tool កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



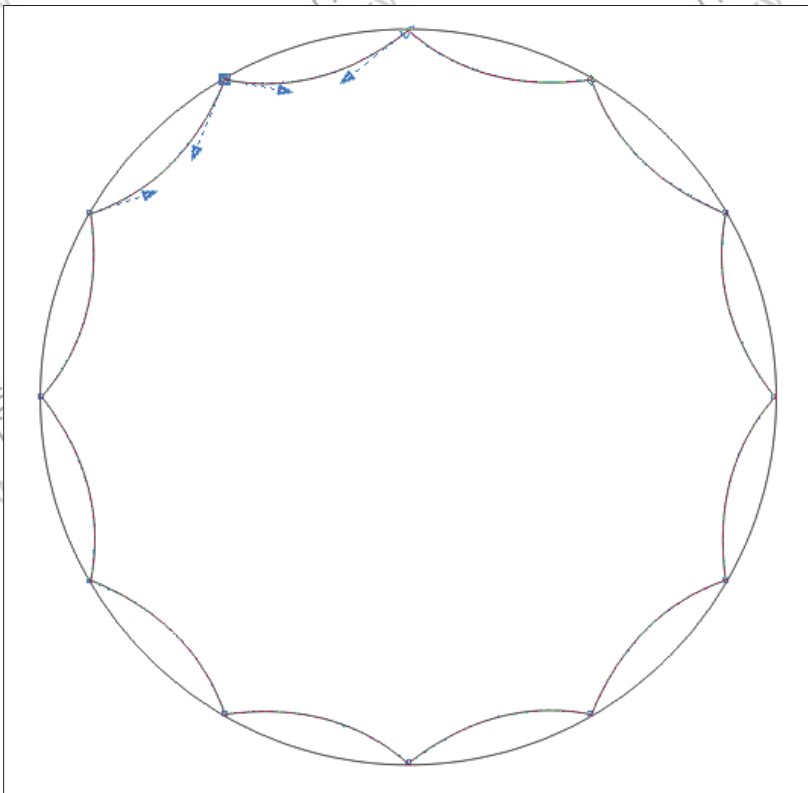
3. គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



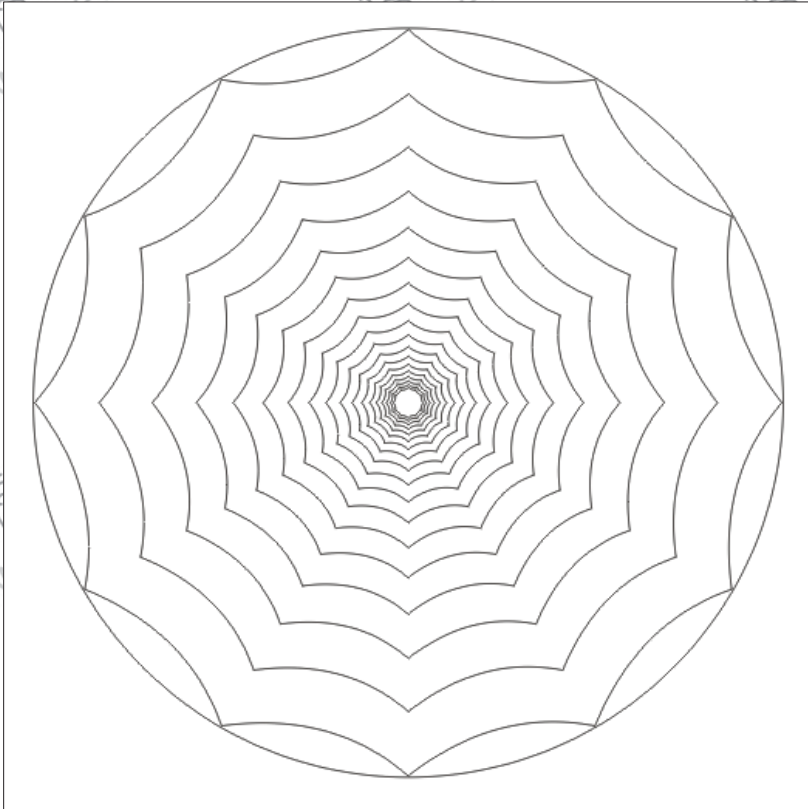
4. Select លើ Point ដែលនៅចំកណ្តាល Node មួយទៅ Node មួយទៀត រួចចុច Right Click យកពាក្យ Delete >



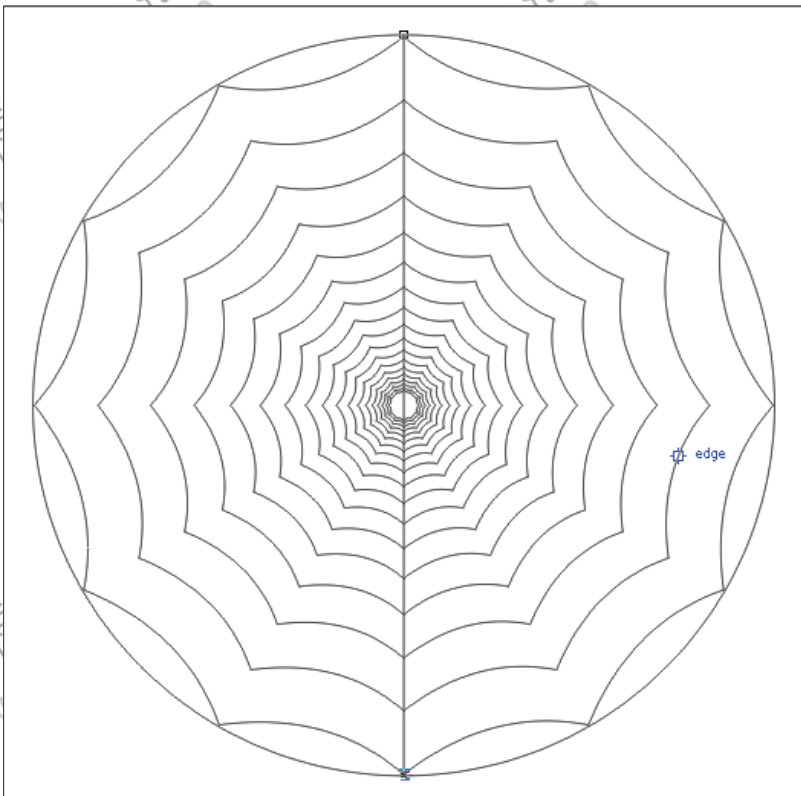
5. ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



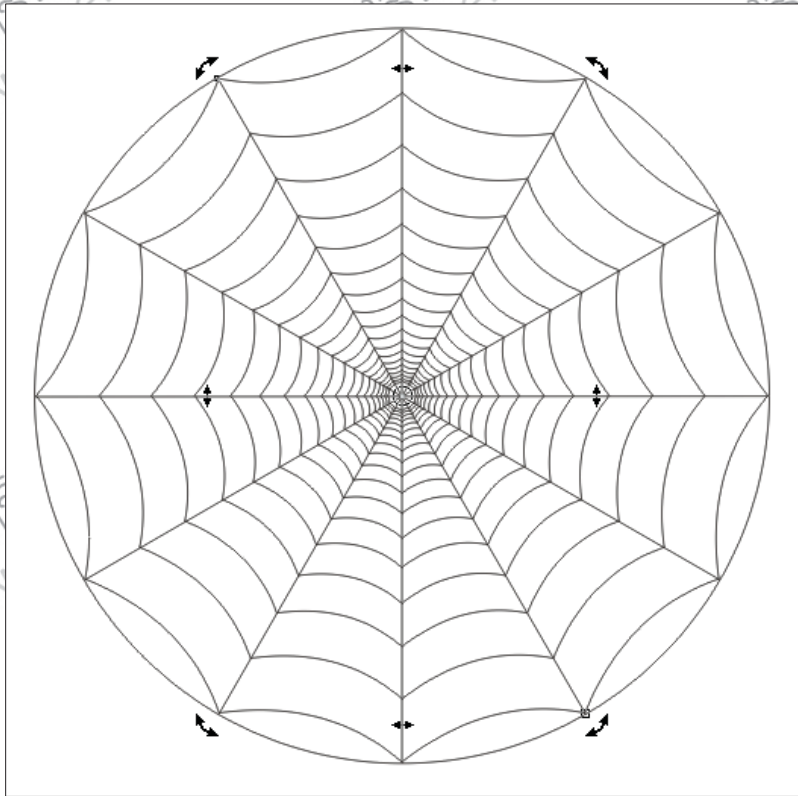
6. ធ្វើការបង្រួម Object ដែលទើបនឹងកែប្រែរូបរាង រួចចុច Ctrl + R រហូតទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



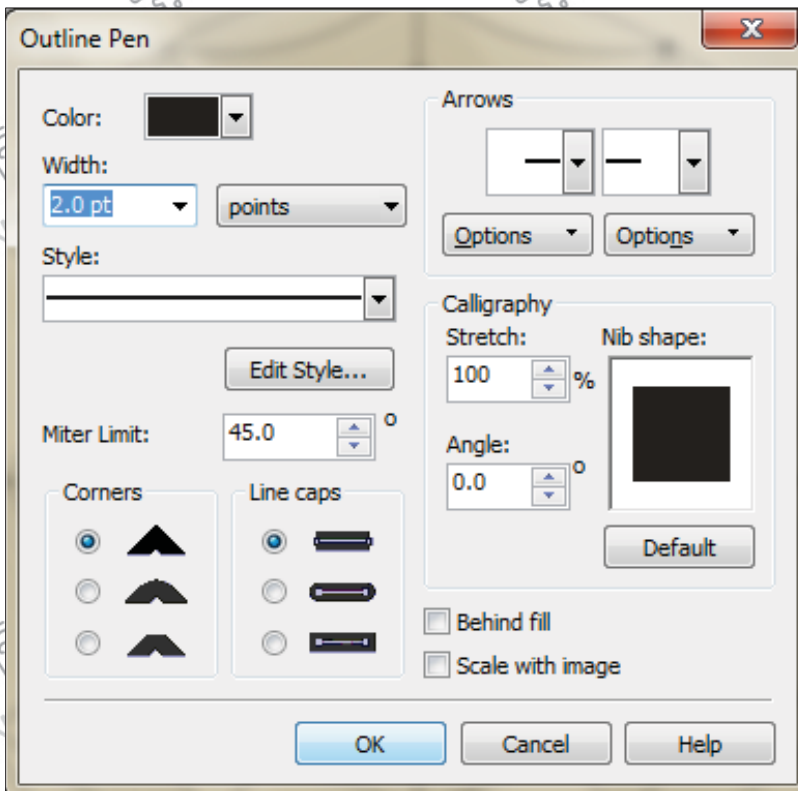
7. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



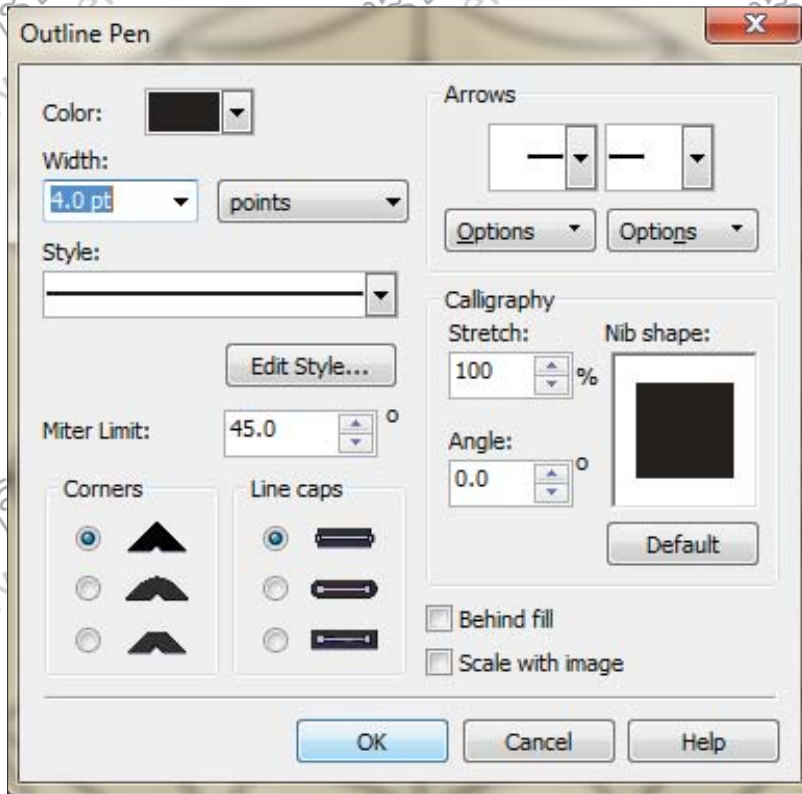
8. ចុច Ctrl + R រហូតទទួលបាន លទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



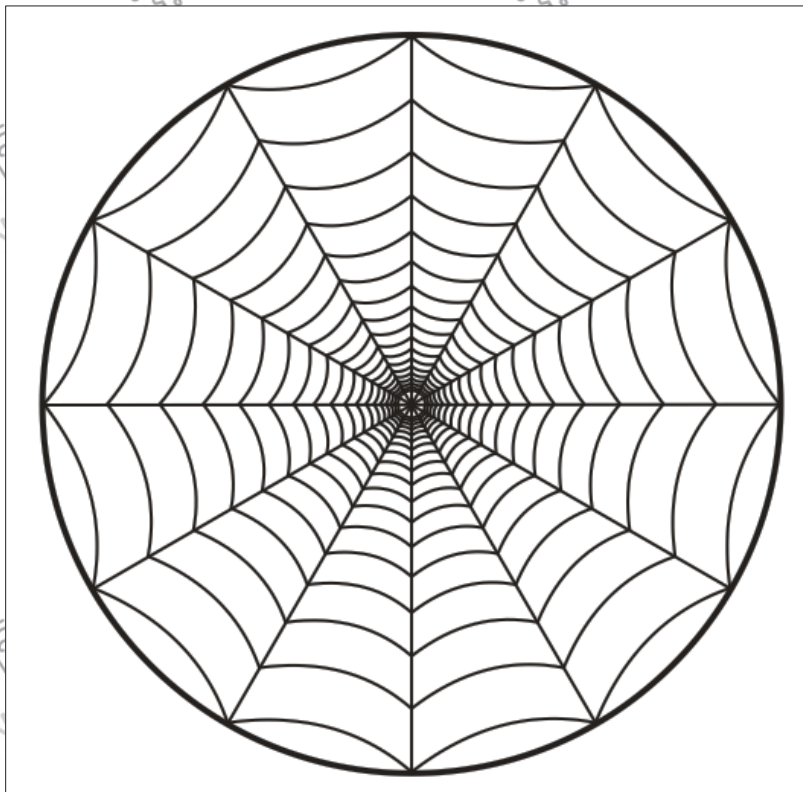
9. Select លើ Object ទាំងអស់ រួចប្រើ Outline Pen Tool កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម ទៅដោយវា >



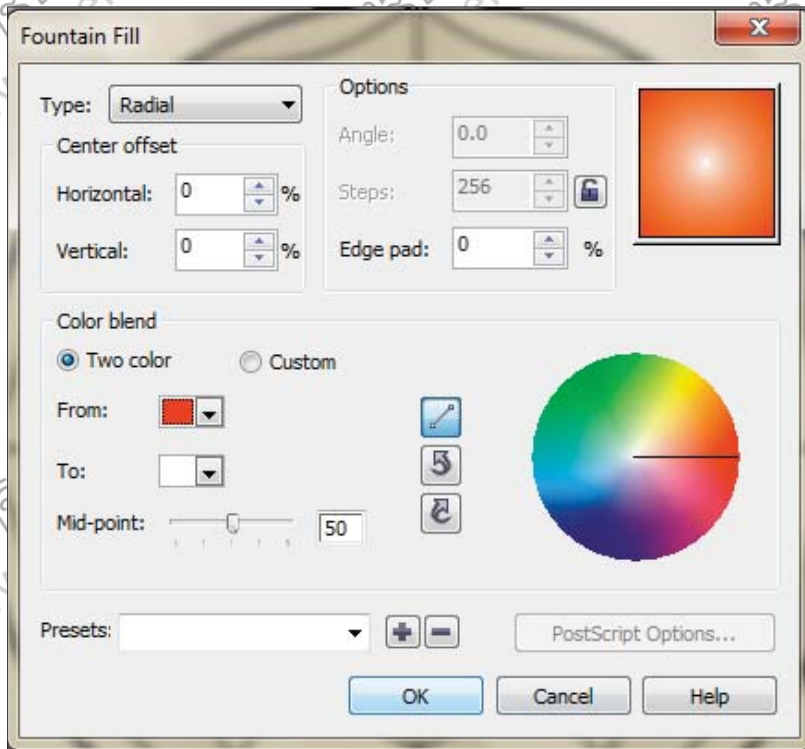
10. Select លើ Object រង្វង់មូល រួចប្រើ Outline Pen Tool កំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម ទៅដោយវា >



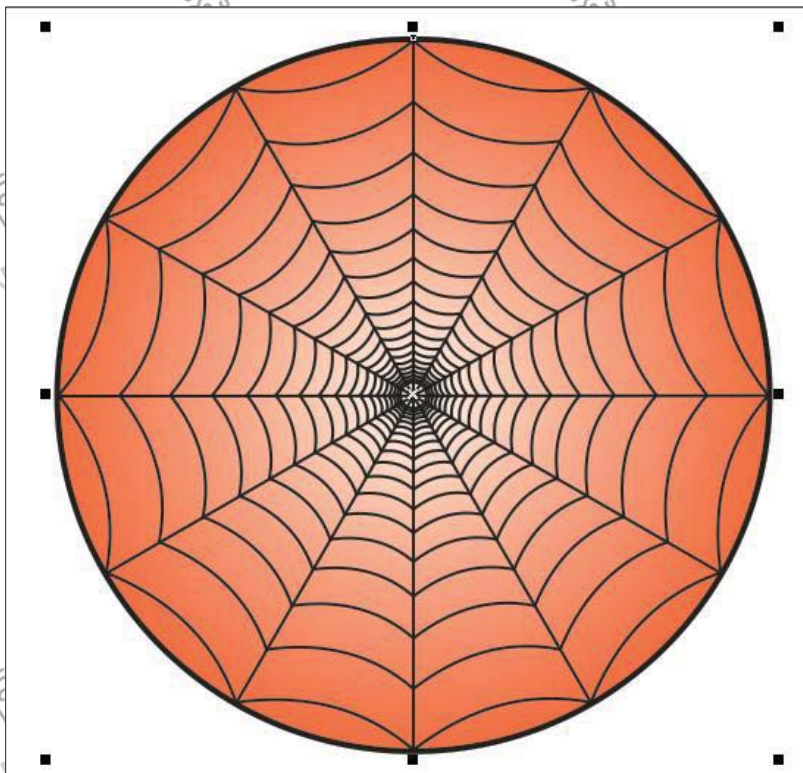
11. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



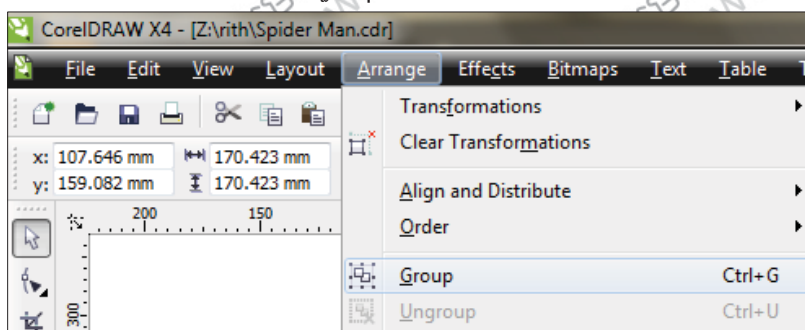
12. Select លើ Object រូបរង្វង់មូល រួចប្រើ Fountain Fill Tool ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



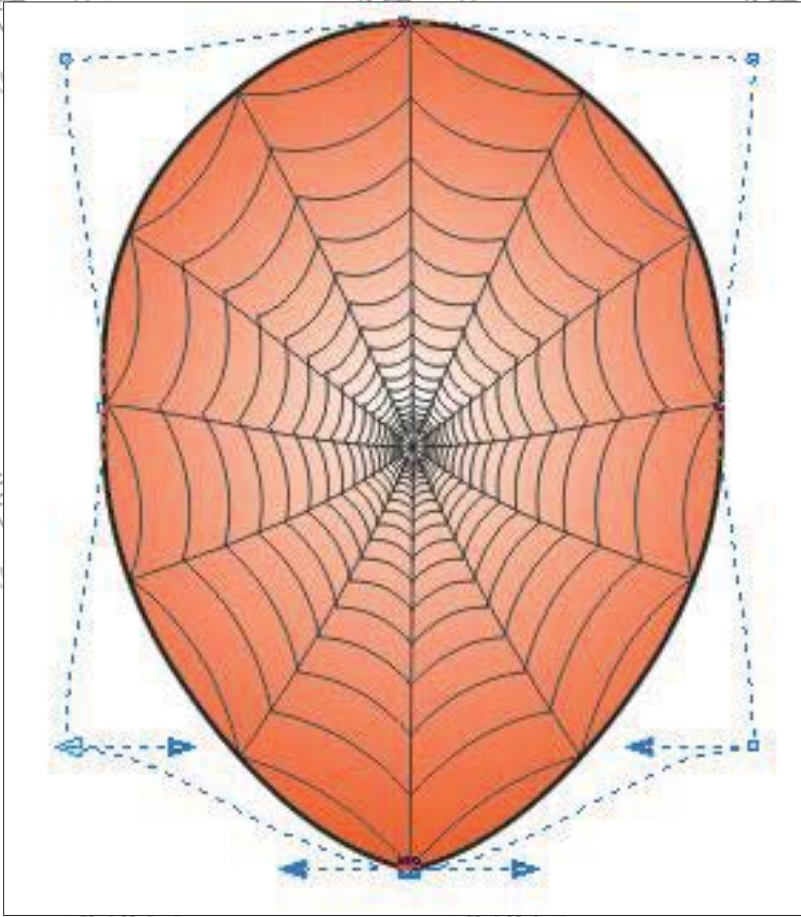
13. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



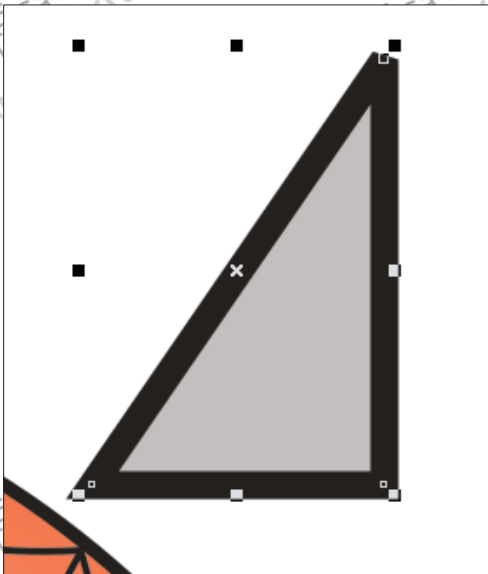
14. Select Object ទាំងអស់ រួចចុច Arrange Menu > Group (Ctrl + G) ដូចរូបខាងក្រោម >



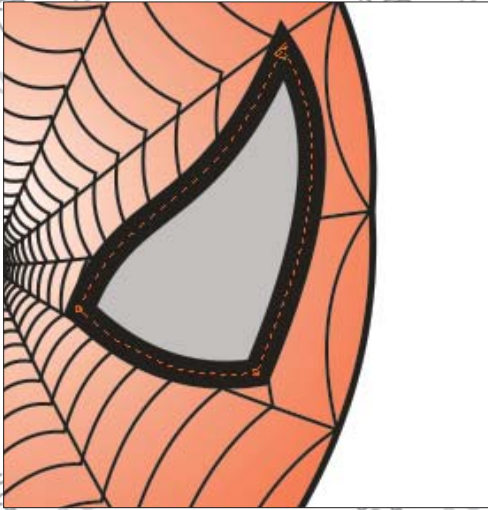
15. ប្រើ Envelope Tool ធ្វើការកែប្រែ រូបរាងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



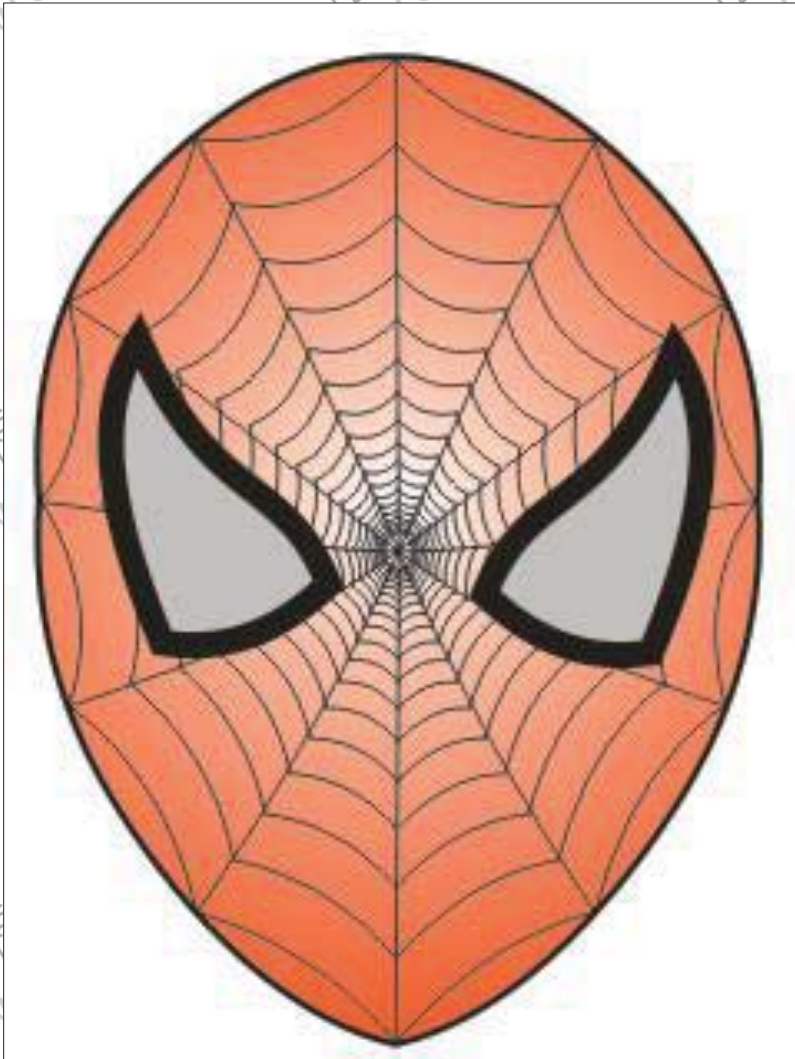
16. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំនត់ Stroke ពណ៌ខ្មៅ 8pt >



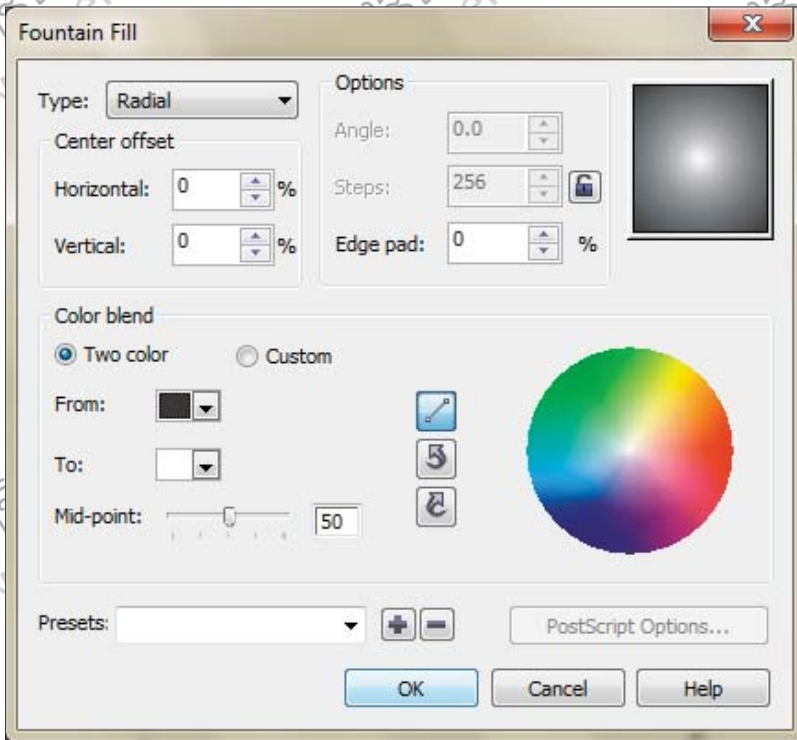
17. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដោយកំនត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



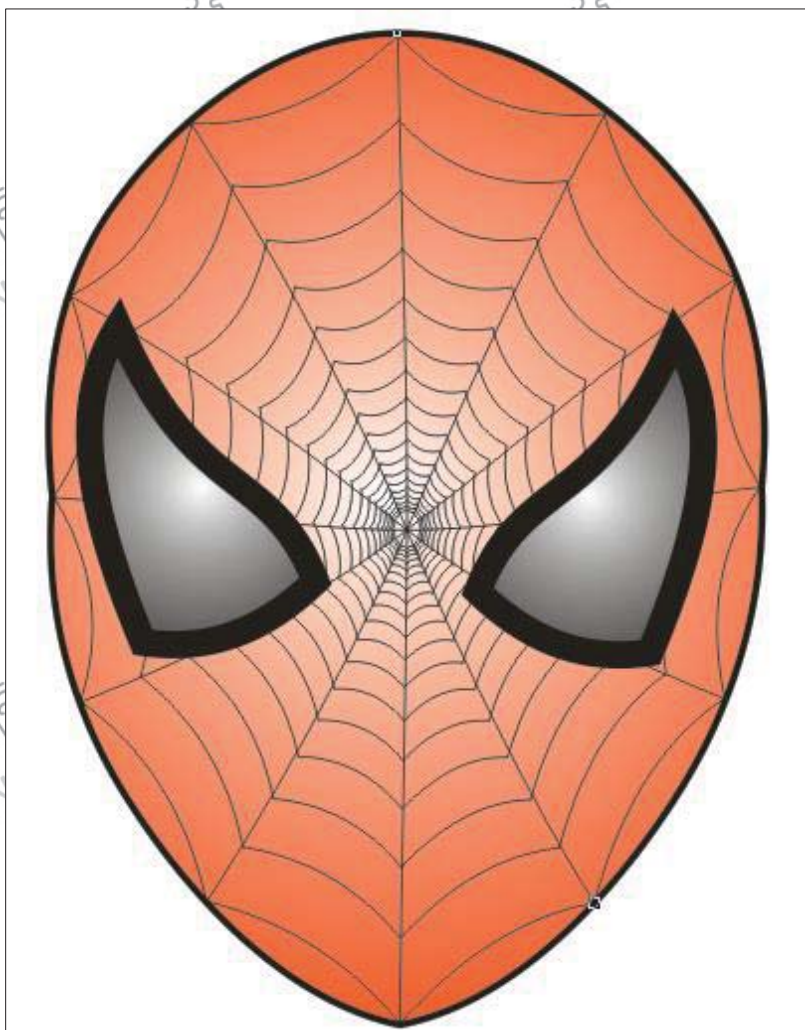
18. ធ្វើការ Copy Object រូបភ្នែក រួចធ្វើការកំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



19. Select លើភ្នែកទាំង 2 រួចប្រើ Fountain Fill ដោយគ្មានគំនិត Options ដូចរូបខាងក្រោម >

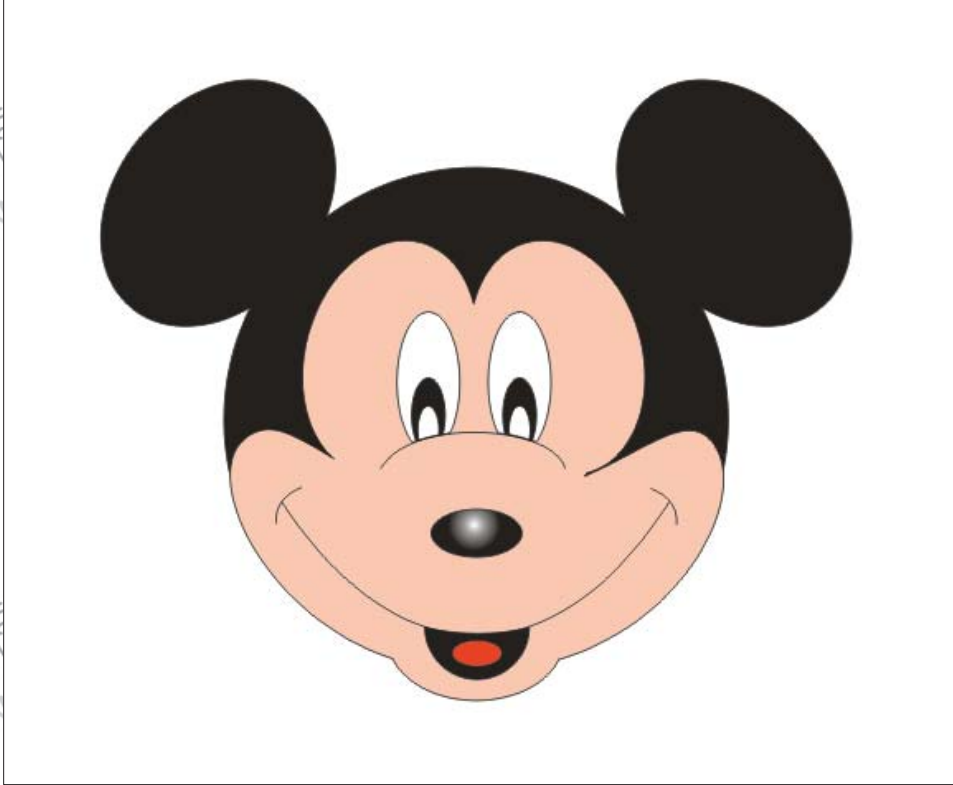


20. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >

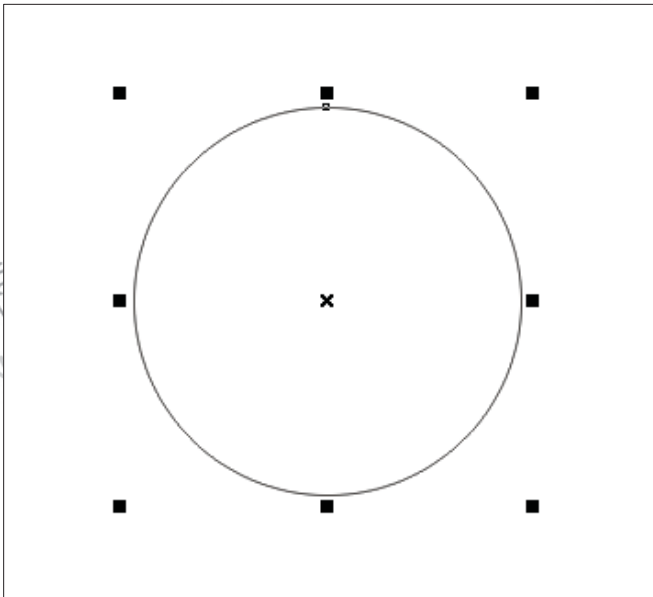


មេរៀនទី 14:

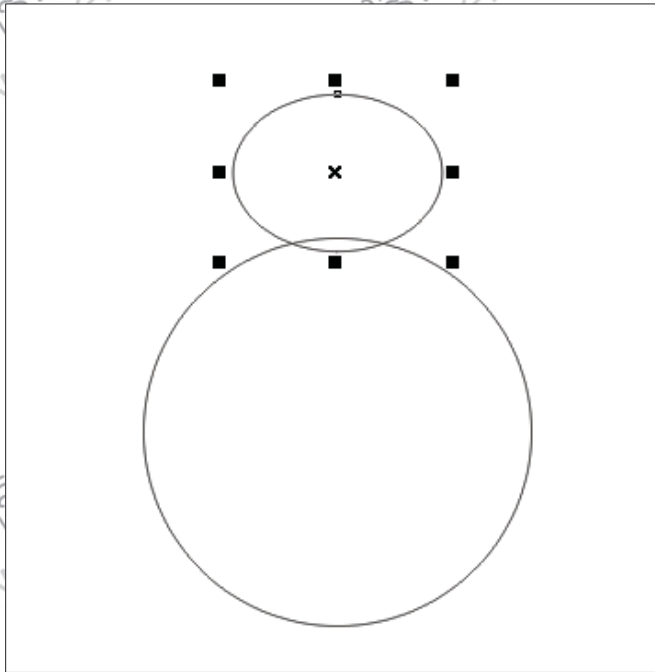
របៀបគូររូប Mickey Mouse



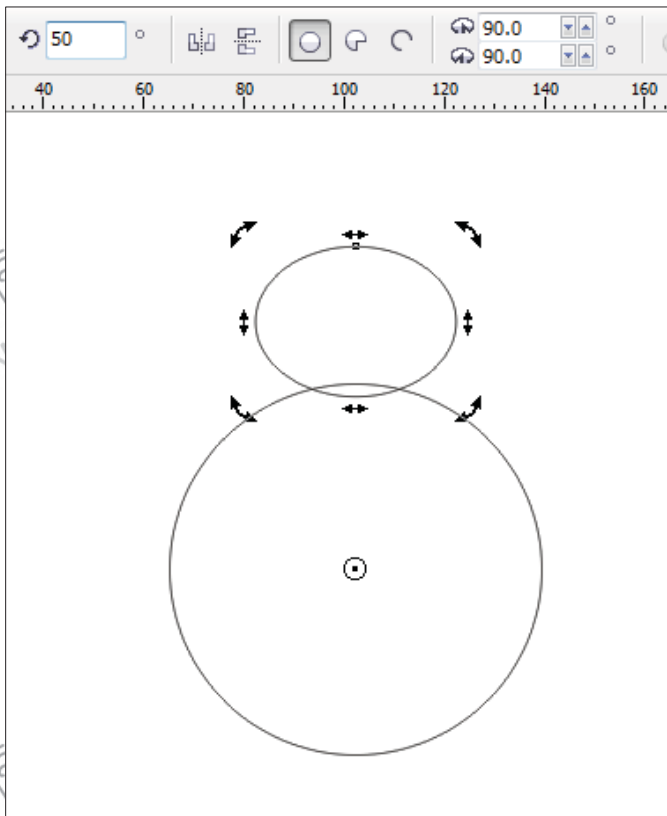
1. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រាងរង្វង់ ដូចរូបខាងក្រោម >



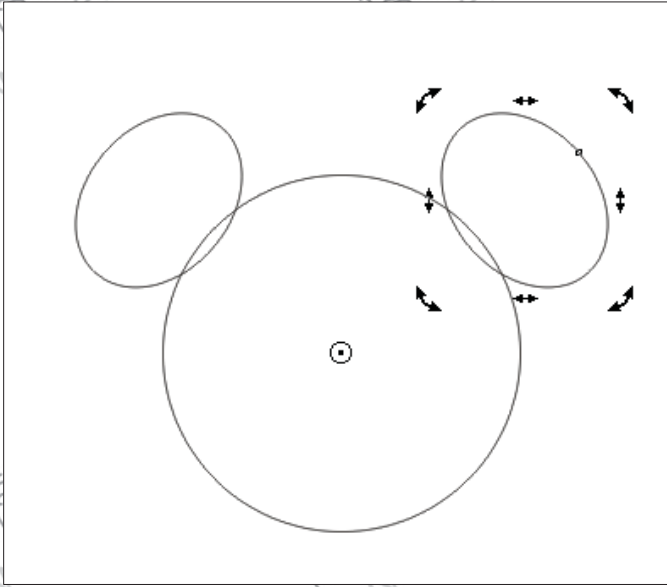
2. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រាងរង្វង់ ដូចរូបខាងក្រោម >



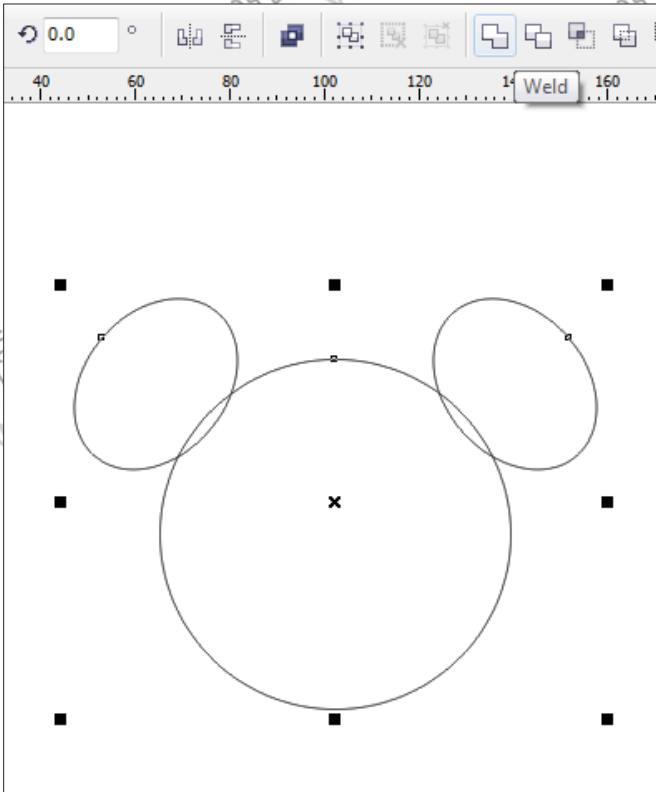
3. ទាញ center point របស់រង្វង់តូចទៅ ចំកណ្តាលរង្វង់ធំ រួចក្នុងប្រអប់ Angle of Rotation សូមកំនត់ 50 >



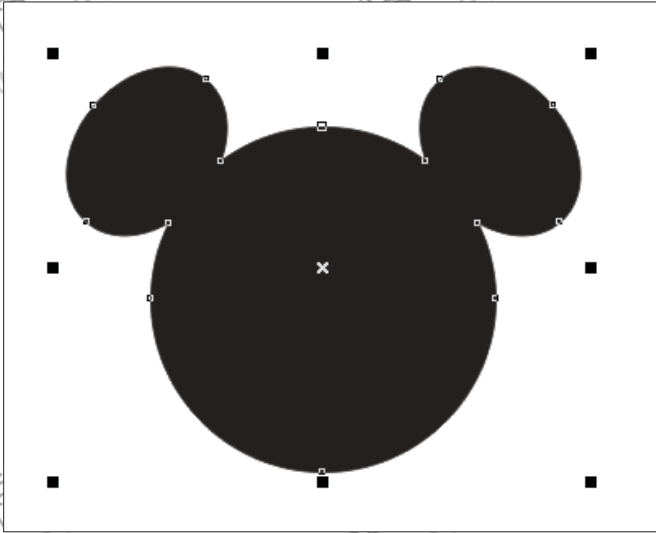
4. ធ្វើការ Copy រង្វង់តូច រួចធ្វើការកំនត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



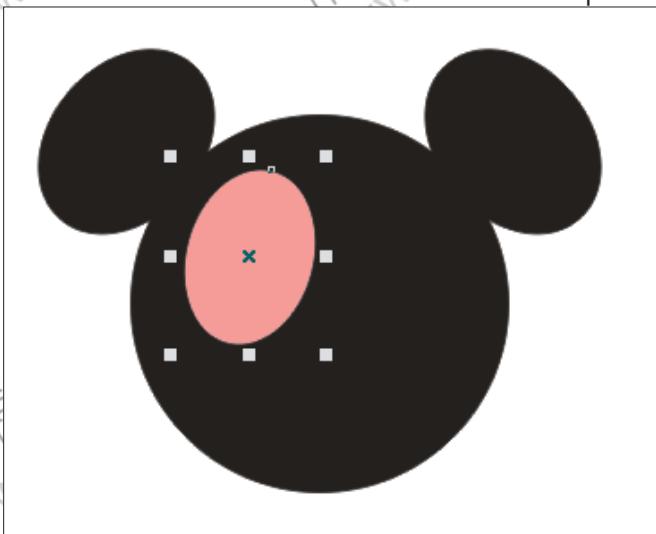
5. Select លើ Object ទាំងអស់រួចប្តូរ Weld >



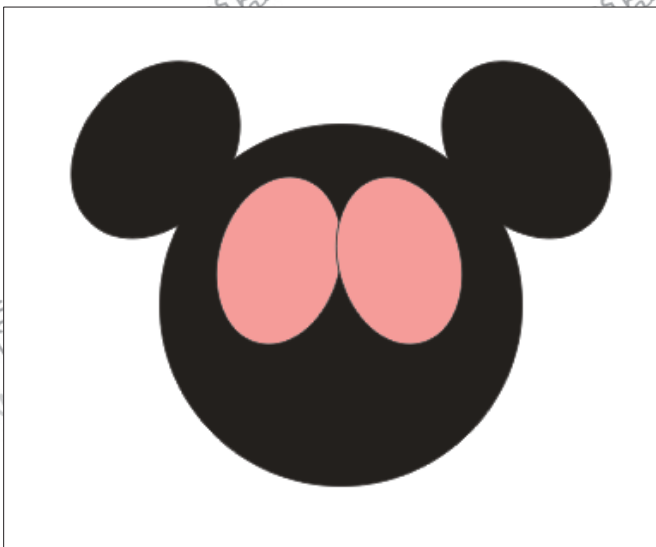
6. ចាក់ Fill ពណ៌ខ្មៅទៅអោយវា ដូចរូបខាងក្រោម >



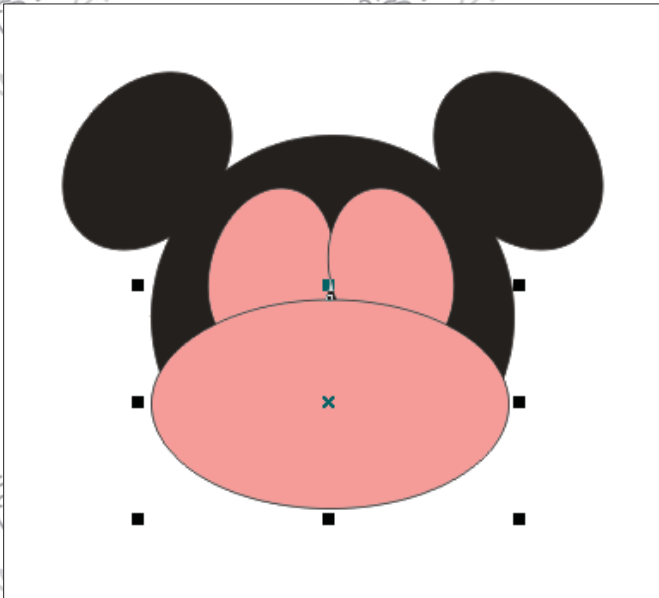
7. ប្រើ Ellipse Tool បង្កើតជា Object រូបរងរង្វង់ ដោយក្នុងប្រអប់ Angle of Rotation សូមកំណត់ 345 ដូចរូបខាងក្រោម >



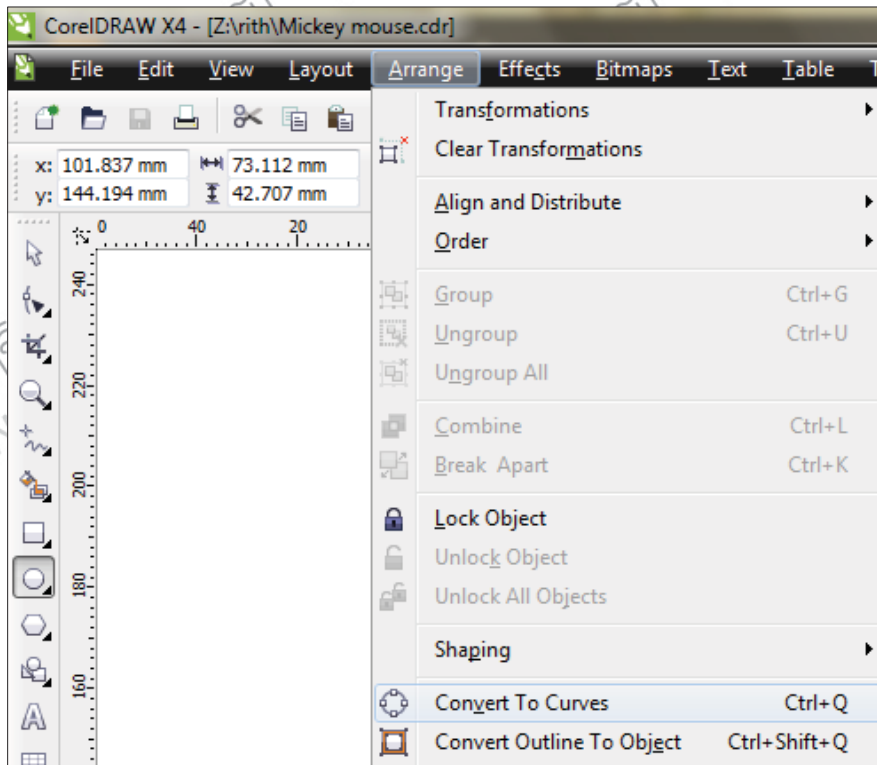
8. ធ្វើការ Copy Object ដែលទើបនឹងគូស រួចកំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



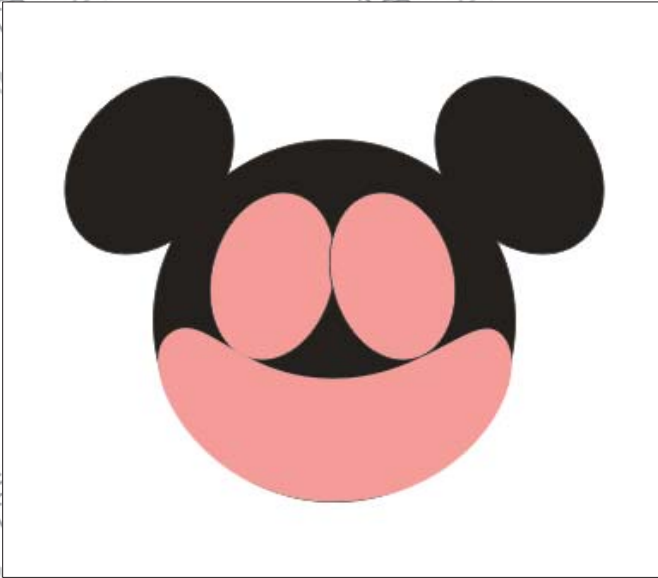
9. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



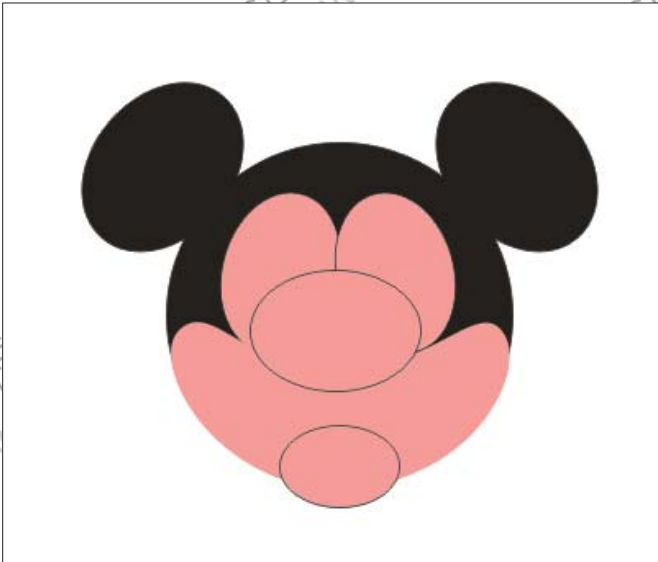
10. Select លើ Object ដែលទើបនឹងគូស រួចចុច Arrange-Menu > Convert to curves (Ctrl + Q) >



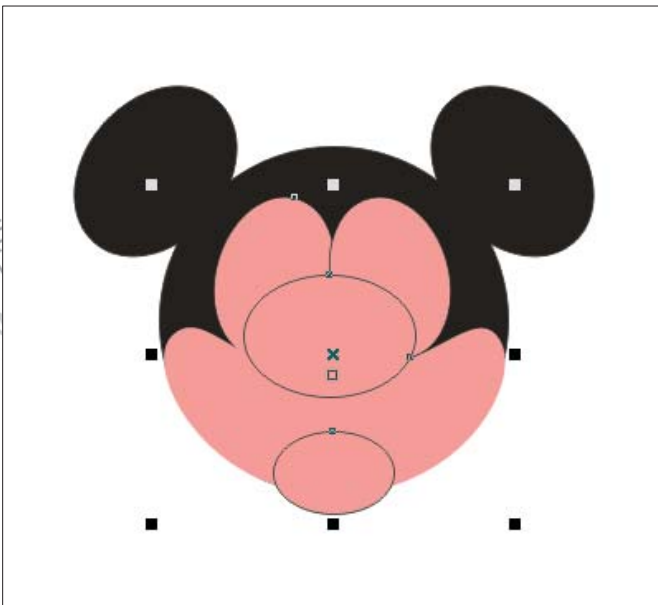
10. កែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



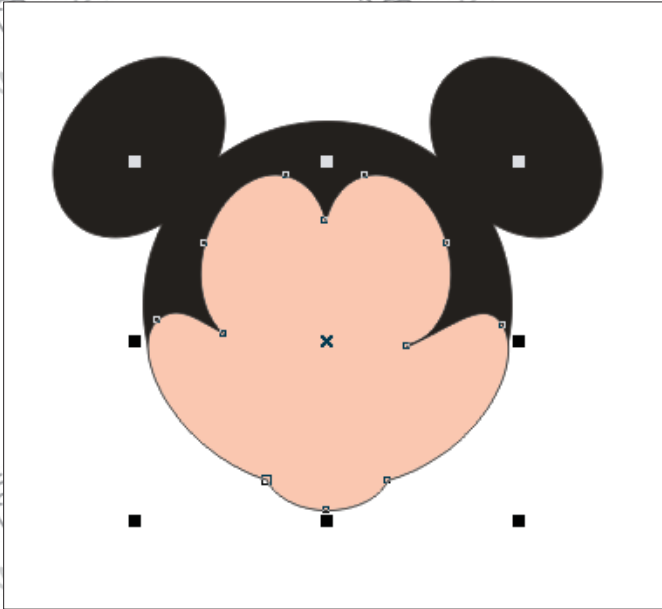
11. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ទាំង 2 ដូចរូបខាងក្រោម >



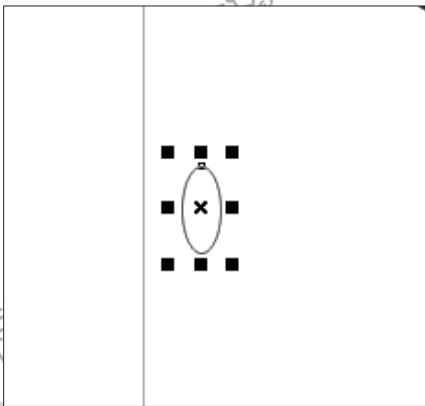
12. Select លើ Object ទាំងអស់លើកលែងតែ Object ពណ៌ខ្មៅ រួចចុច Weld >



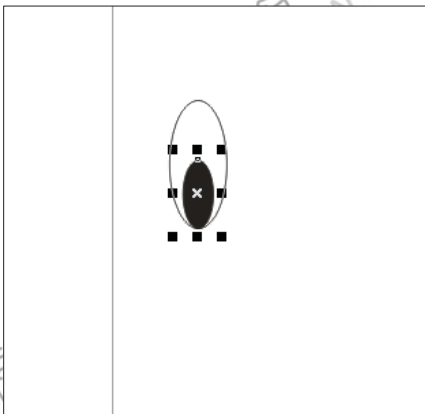
13. កំណត់ Fill ពណ៌ទឹកក្រូចស្រាល ដូចរូបខាងក្រោម >



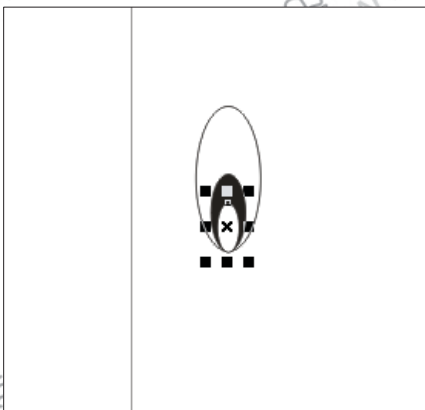
14. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំណត់ Fill ពណ៌ស ដូចរូបខាងក្រោម >



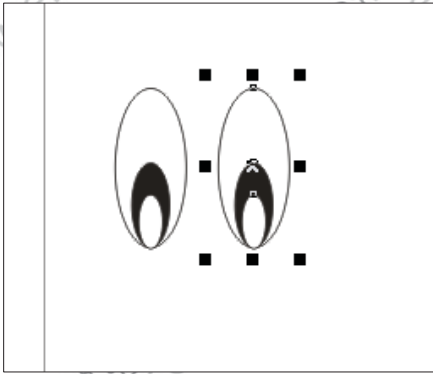
15. ធ្វើការ Copy Object ដែលទើបគូស កំណត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ រួចទាញវាទៅខាងក្រោម ដូចរូបខាងក្រោម >



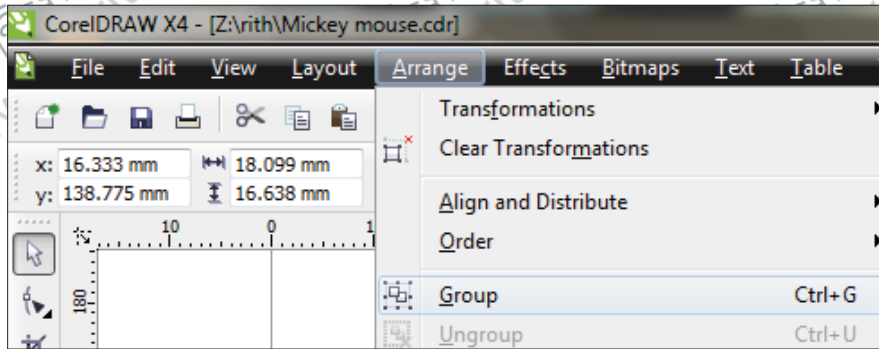
16. ធ្វើការ Copy ម្តងទៀត កំណត់ Fill ពណ៌ស រួចទាញវាទៅខាងក្រោម ដូចរូបខាងក្រោម >



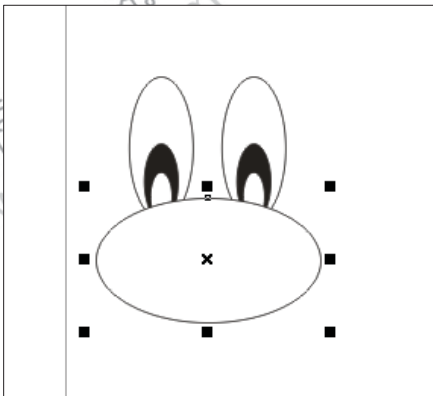
17. ធ្វើការ Copy Object រូបភ្នែក ដូចរូបខាងក្រោម >



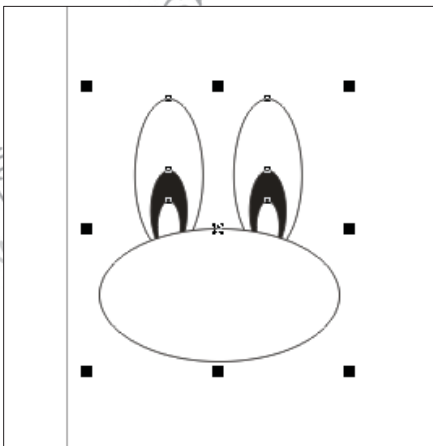
18. Select លើភ្នែកទាំង 2 រួចចុច Arrange Menu > Group (Ctrl + G) >



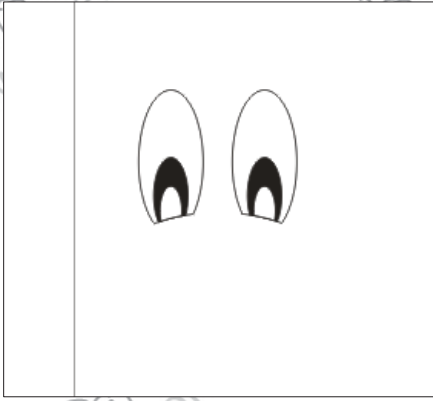
19. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



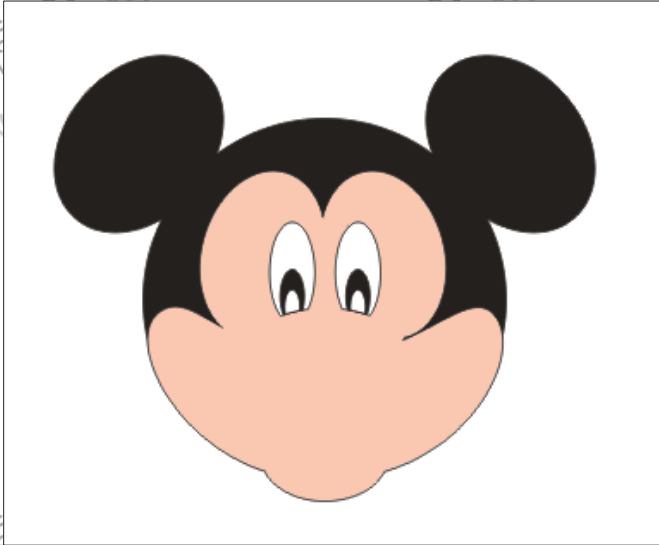
20. Select លើ Object ភ្នែក និង រង្វង់ រួចចុច Trim >



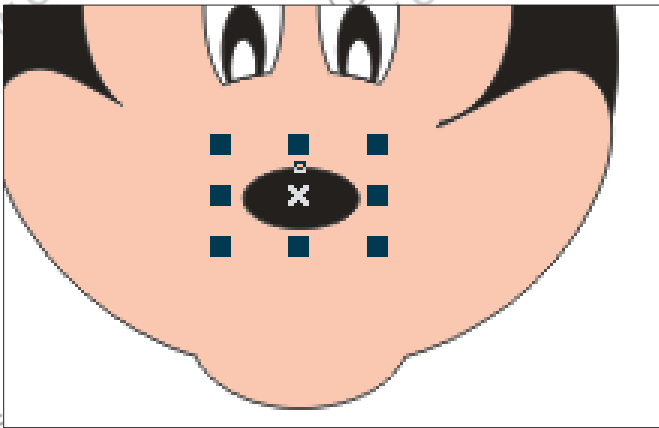
21. លុប Object រូបរង្វង់ចោល យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



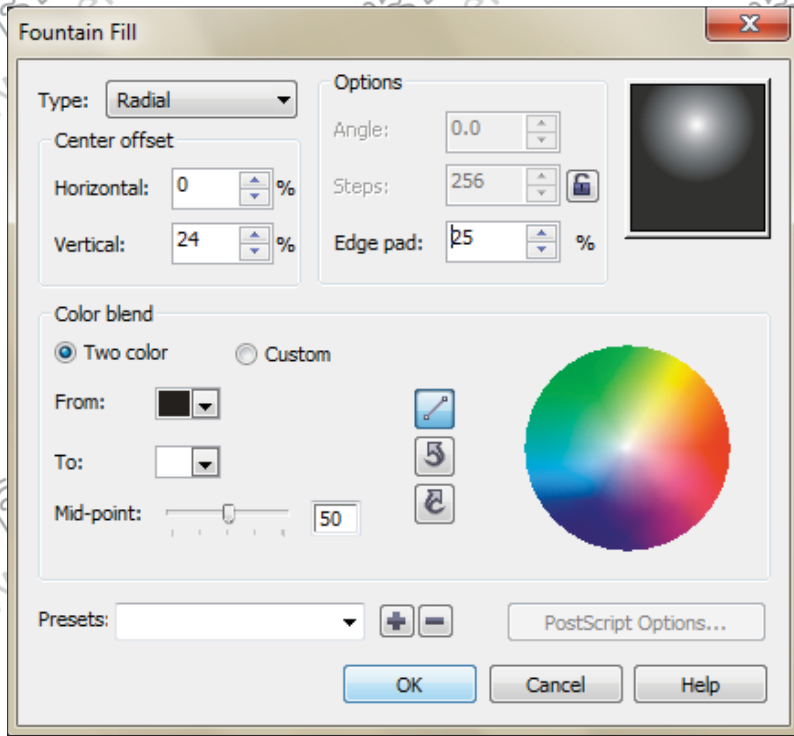
22. ធ្វើការកំណត់ទីតាំងរបស់ភ្នែក ដូចរូបខាងក្រោម >



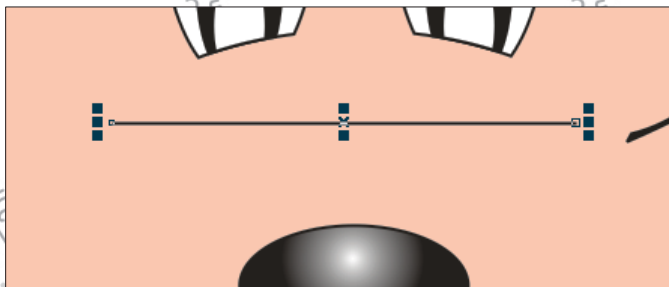
23. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រូបរងរង្វង់មូលដូចរូបខាងក្រោម >



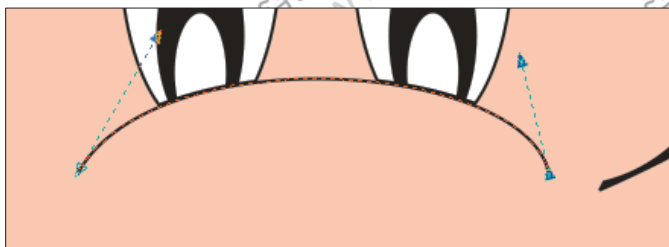
24. ប្រើ Fountain Fill ដោយកំណត់ Options ដូចរូបខាងក្រោម >



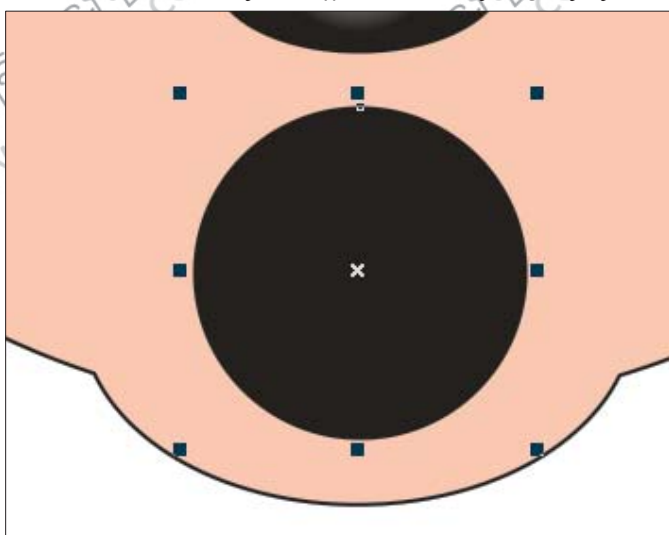
25. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា បន្ទាត់ ដូចរូបខាងក្រោម >



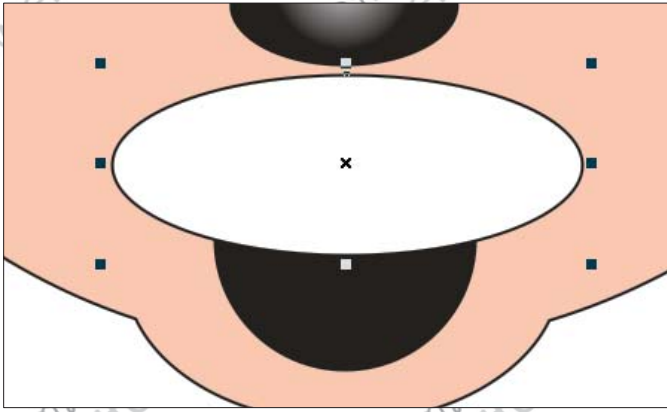
26. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



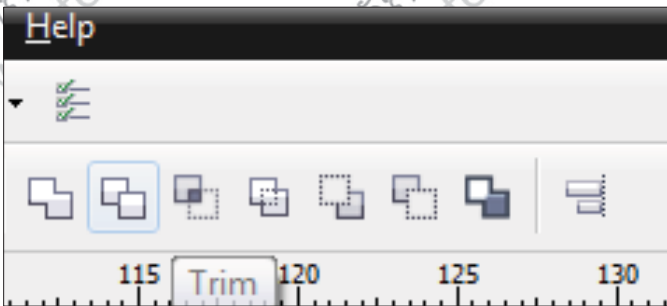
27. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object រូបរងរង្វង់ដូចរូបខាងក្រោម >



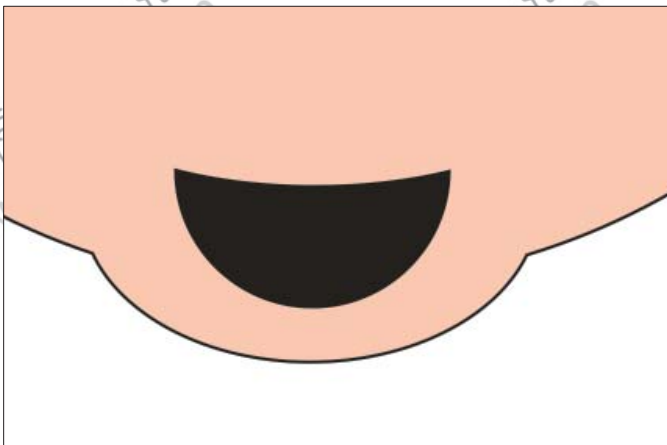
28. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដូចរូបខាងក្រោម >



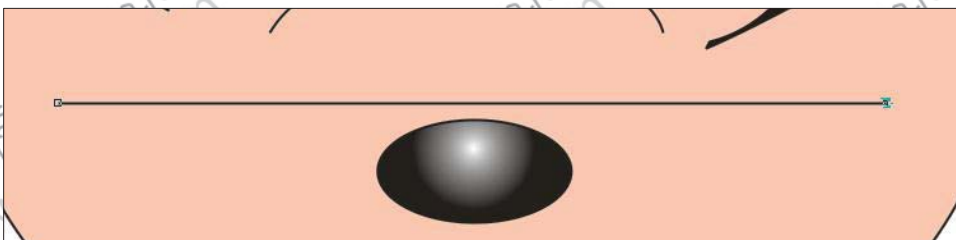
29. Select លើ Object ដែលទើបនឹងគូសទាំង 2 រួចចុច Trim >



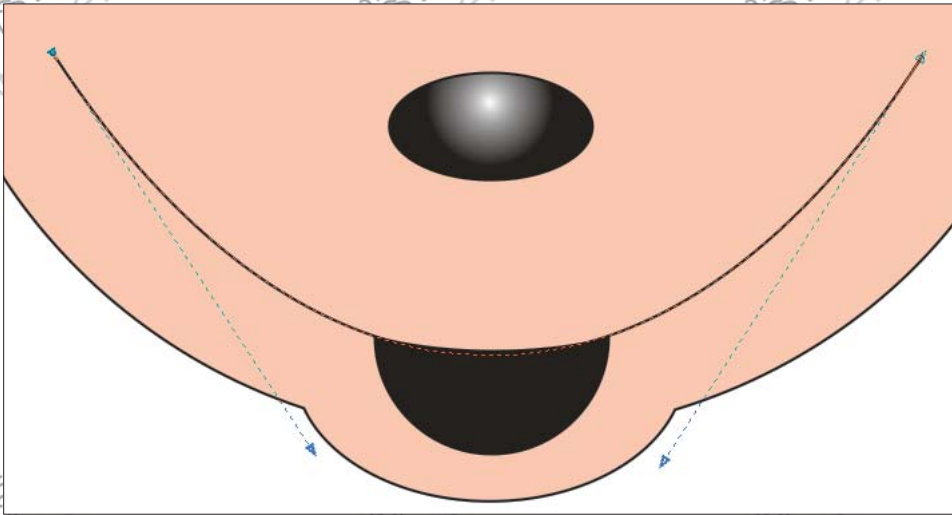
30. ធ្វើការលុប Object រួបខាងលើ ដូចរូបខាងក្រោម >



31. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា បន្ទាត់ ដូចរូបខាងក្រោម >



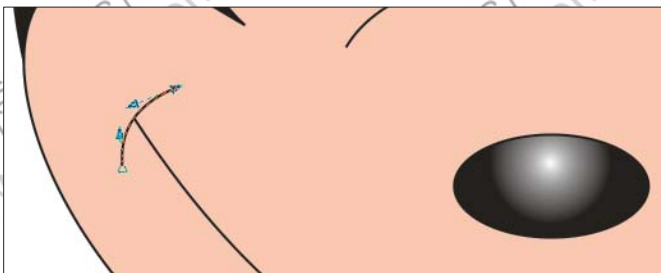
32. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



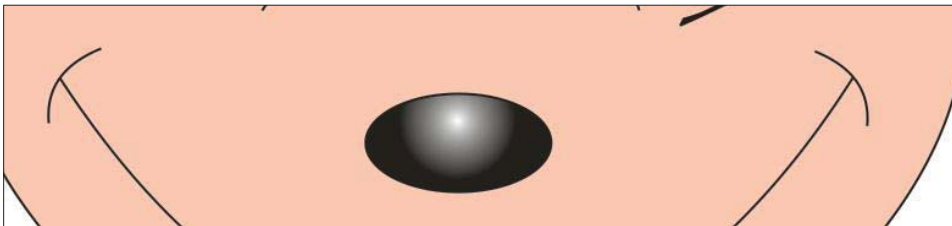
33. ប្រើ Bezier Tool គូសបង្កើតជា បន្ទាត់ ដូចរូបខាងក្រោម >



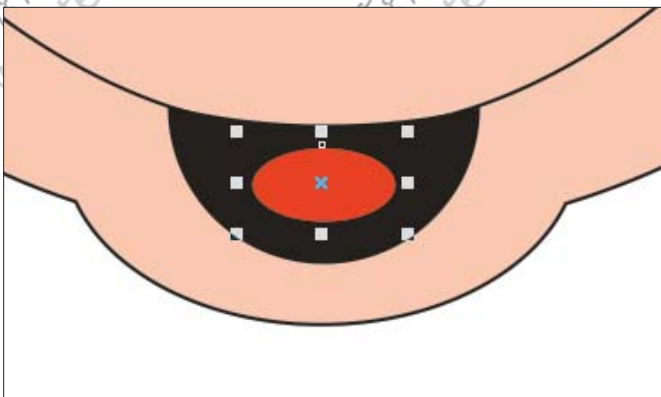
34. ប្រើ Shape Tool ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វាដូចរូបខាងក្រោម >



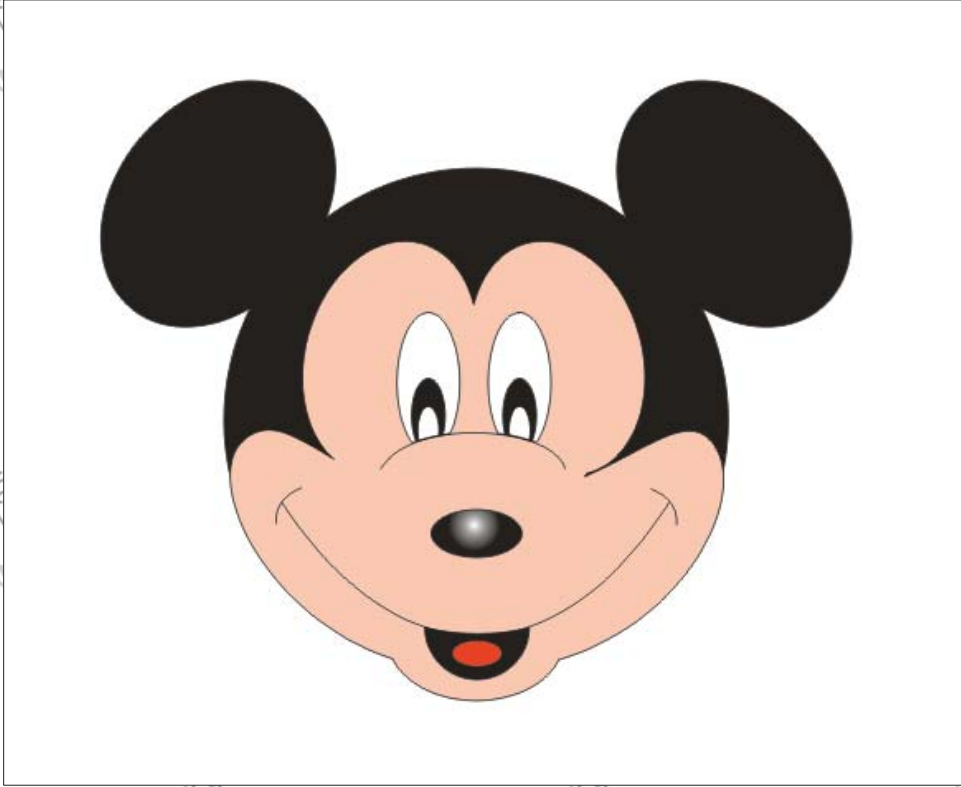
35. ធ្វើការ Copy នឹង កំនត់ទីតាំង ដូចរូបខាងក្រោម >



36. ប្រើ Ellipse Tool គូសបង្កើតជា Object ដោយកំនត់ Fill ពណ៌ក្រហម >



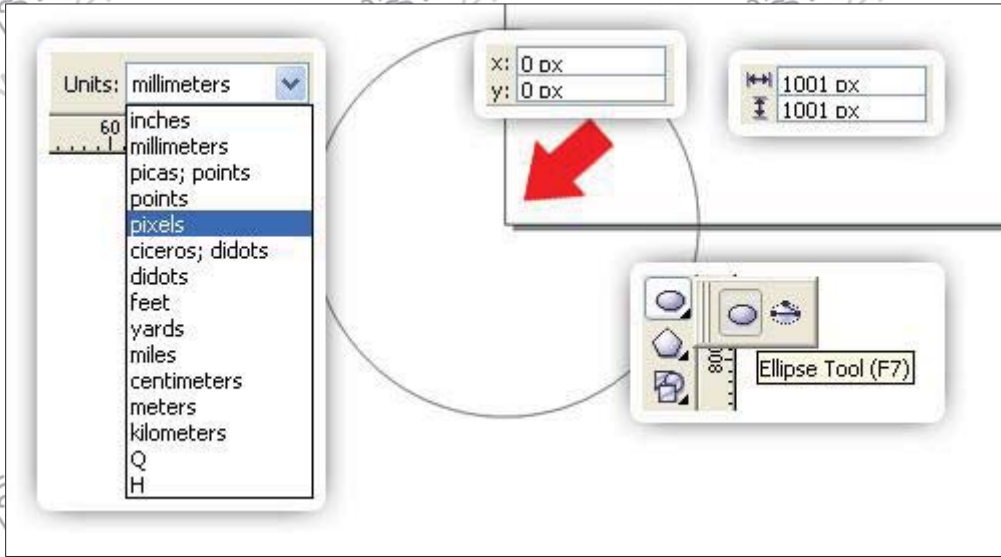
37. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផល ដូចរូបខាងក្រោម >



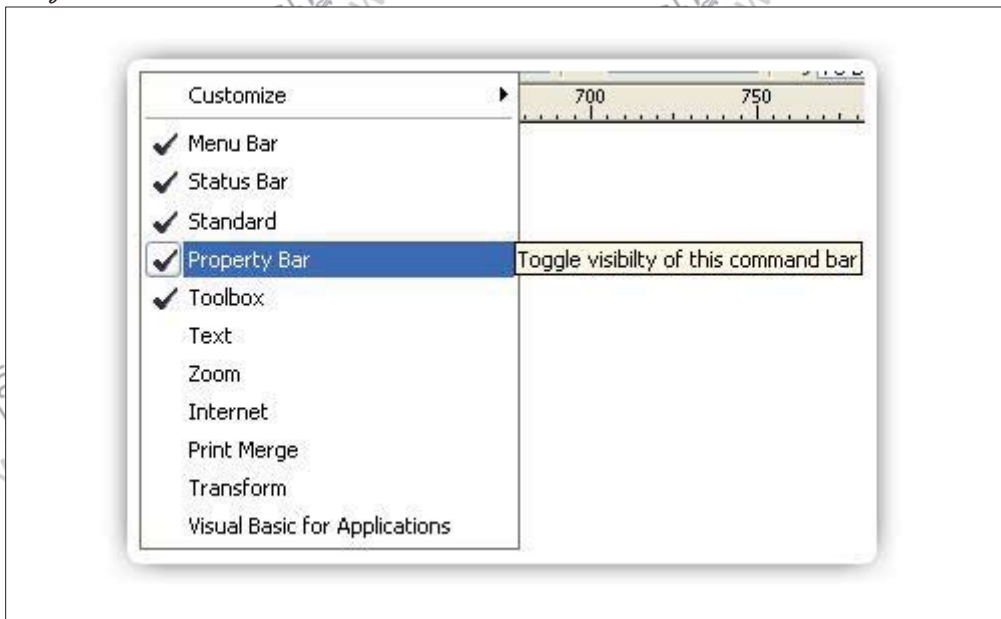
មេរៀនទី 15: របៀបគូររូប Watch



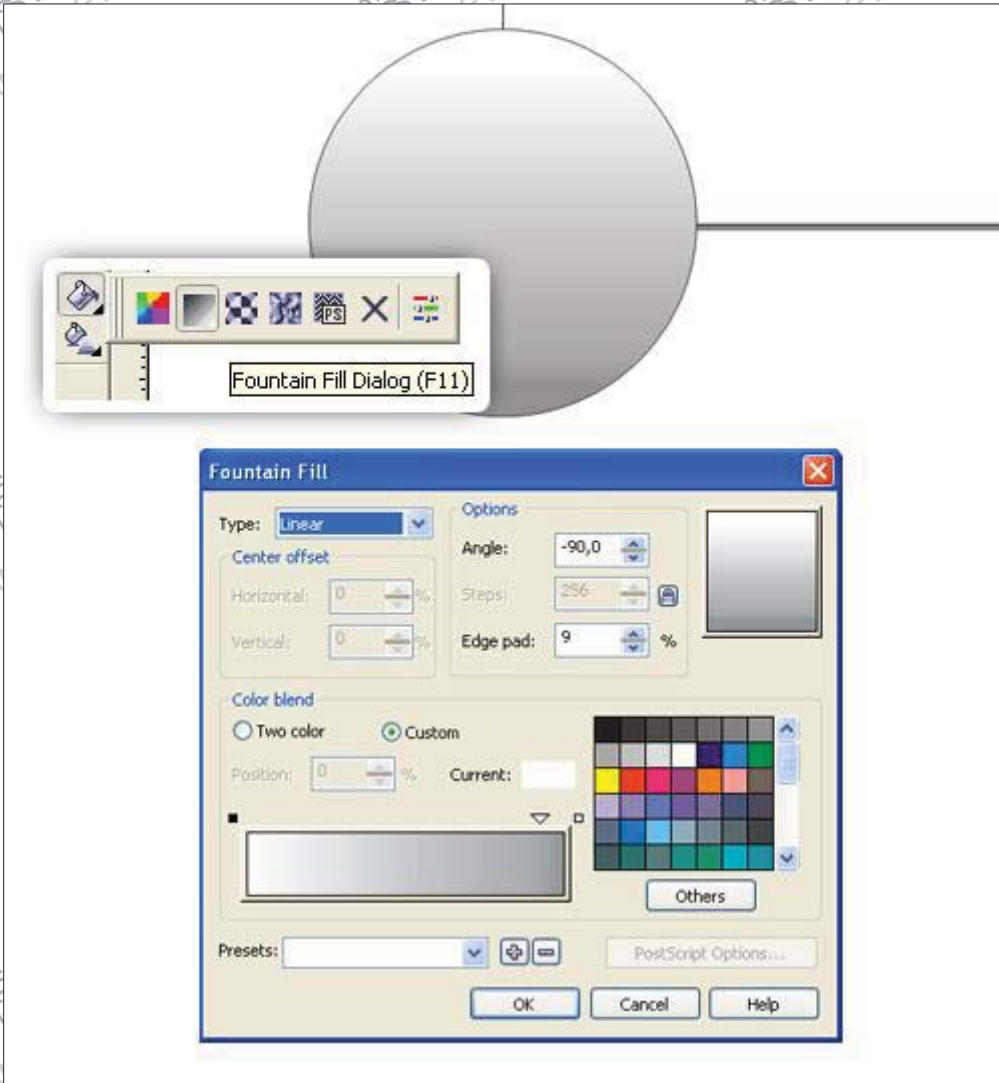
1. បង្កើត Drawing ថ្មី ដោយកំណត់ក្នុងប្រអប់ Units យក pixels រួច ប្រើ Ellipse Tool (F7) គូសបង្កើត Object រង្វង់ ដោយកំណត់ ទំហំ 1001 px ដោយកំណត់ក្នុងប្រអប់ x និង y ស្មើ 0 ដូចរូបខាងក្រោម >



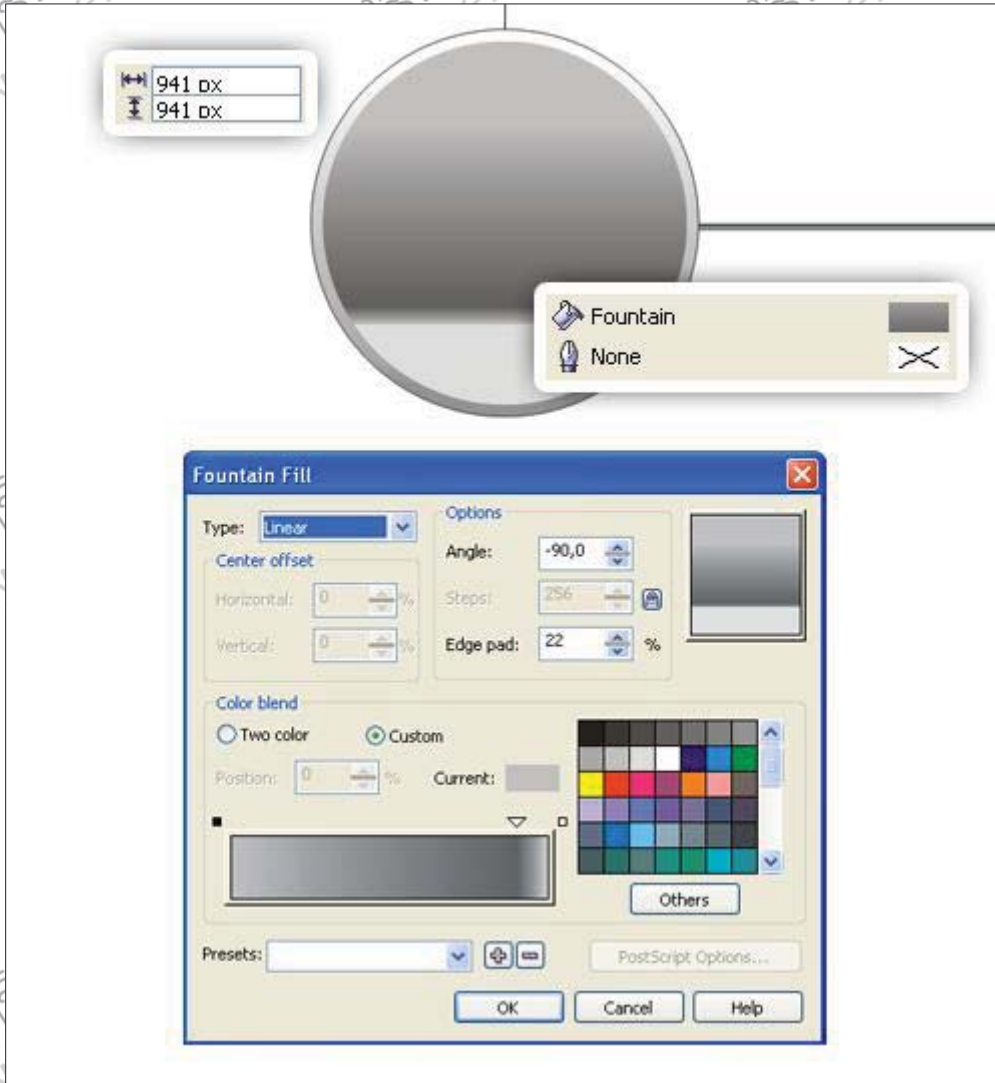
2. ត្រូវប្រាកដថាបាន Tick យក Property Bar ដូចរូបខាងក្រោម >



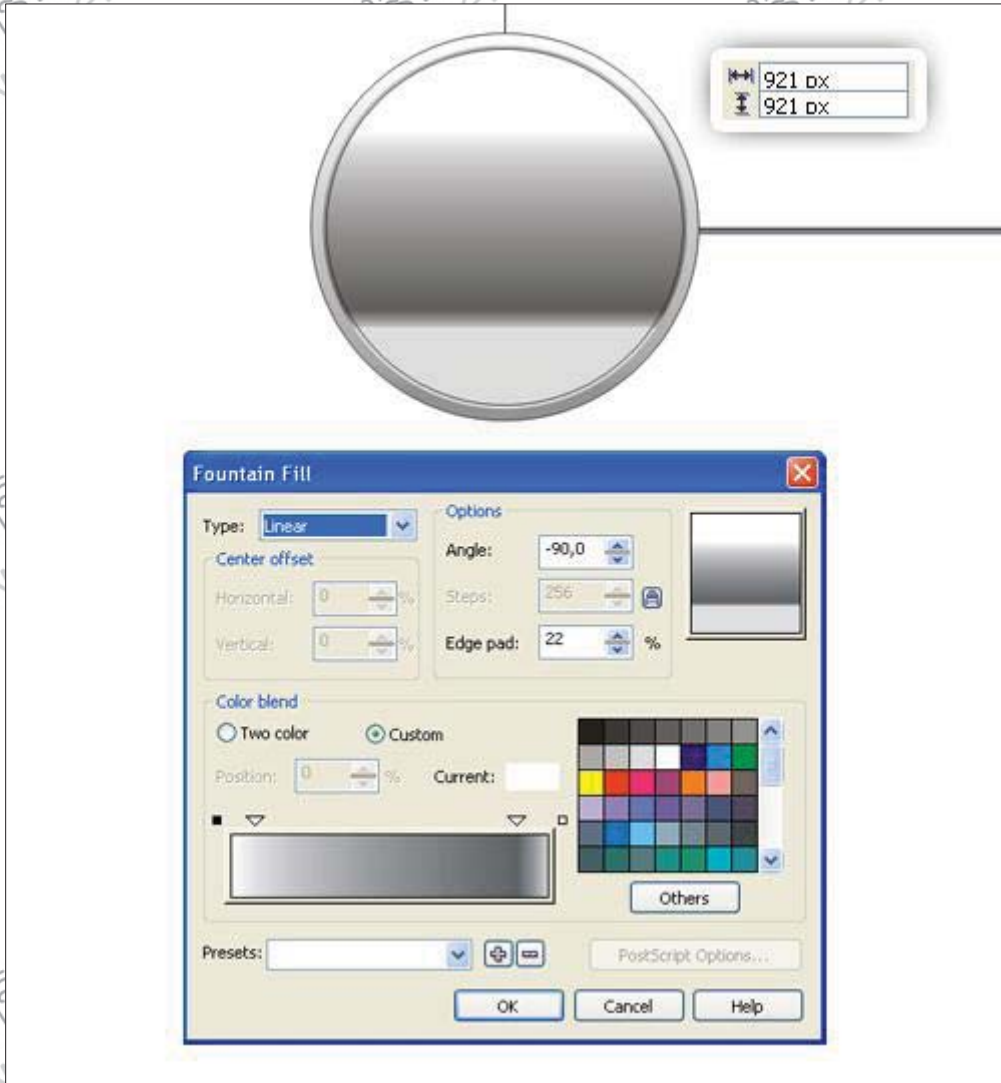
3. ប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំណត់ Linear Gradient ទៅអោយវា ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំណត់ -90° និង ប្រអប់ Edge Pad កំណត់ 9% កំណត់ Slider ទី1 Position : 0% កំណត់ ពណ៌ស, Slider ទី2 Position : 92% កំណត់ 30% black, និង Slider ទី3 Position : 100% កំណត់ 40% black ដូចរូបខាងក្រោម >



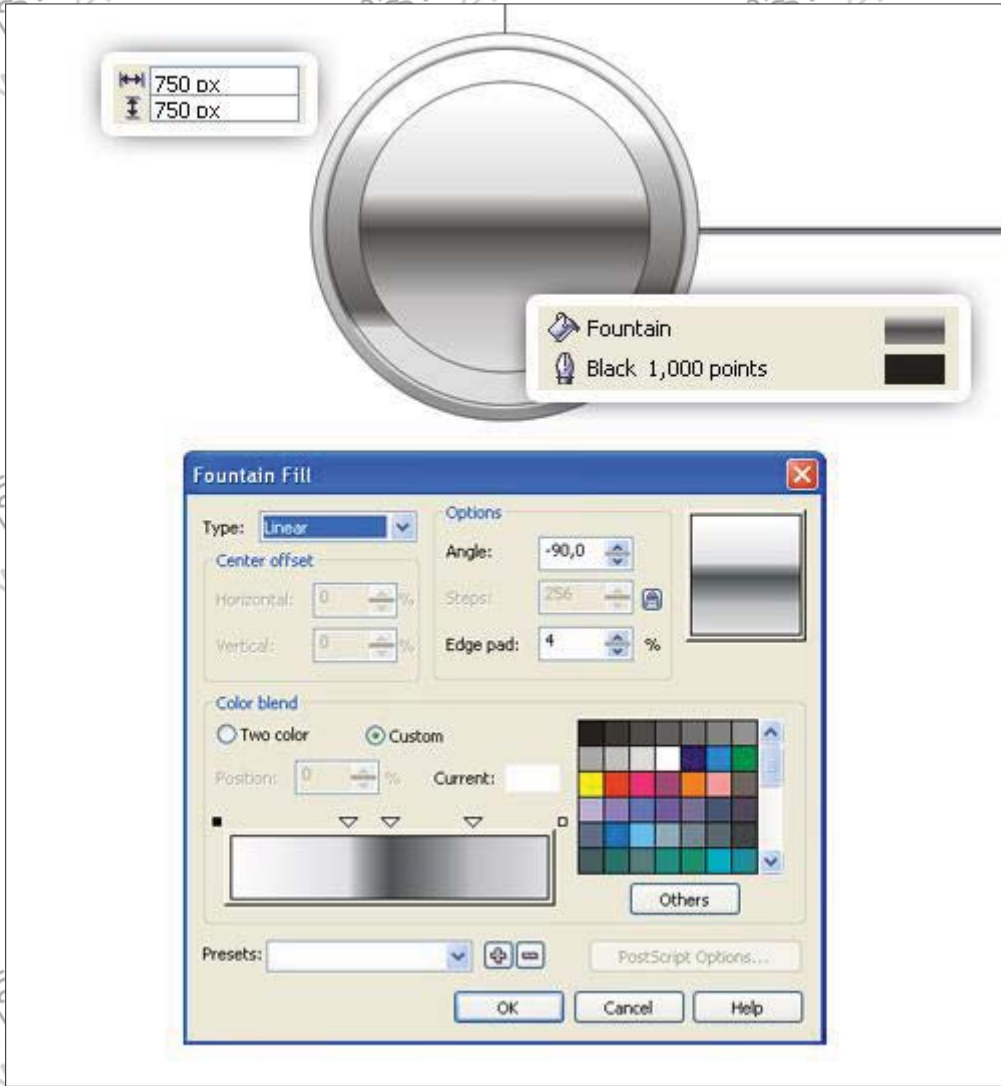
4. Duplicate Object រង្វង់ រួចកែប្រែទំហំទៅ 941px លុប Outline ចោល រួចប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំណត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Edge Pad កំណត់ 22% កំណត់ Slider ទី1 Position :0 កំណត់ 20% black , Slider ទី2 Position : 90% កំណត់ 70% black, និង Slider ទី3 Position : 100% កំណត់ 10% black ដូចរូបខាងក្រោម >



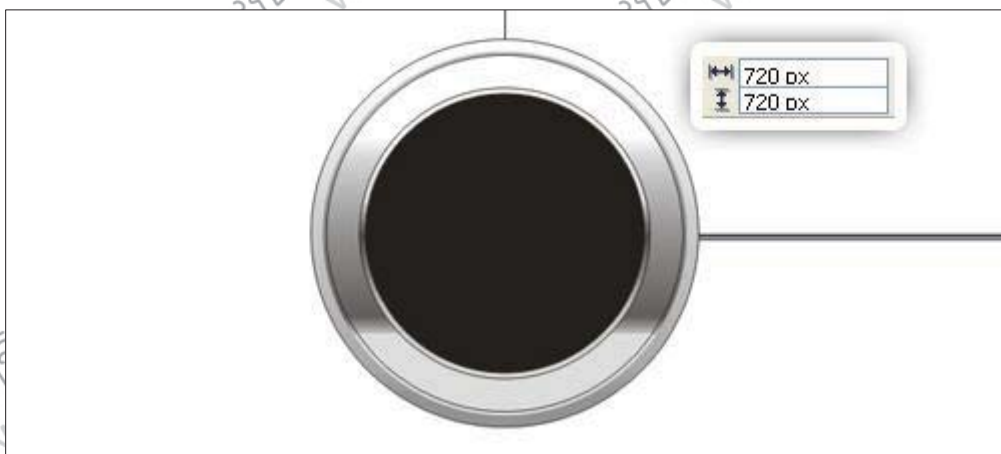
5. Duplicate Object រង្វង់នៅខាងក្រៅគេ រួចកែប្រែទំហំទៅ 921px រួចប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំណត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Edge Pad កំណត់ 22% កំណត់ Slider ទី1 Position :0 កំណត់ពណ៌ស, Slider ទី2 Position : 8% កំណត់ 10% black, Slider ទី3 Position : 90% កំណត់ 70% black និង Slider ទី4 Position:100% កំណត់ 10% black ដូចរូបខាងក្រោម >



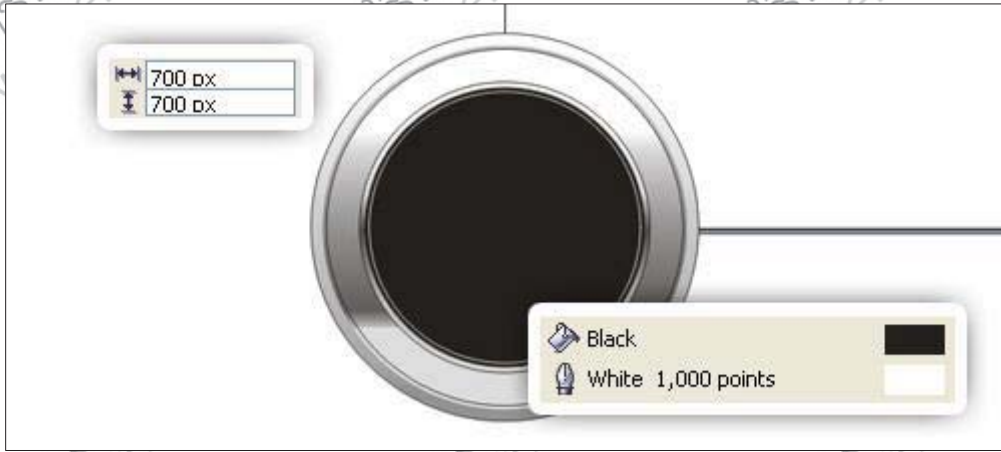
6. Duplicate Object រង្វង់នៅខាងក្រៅគេម្តងទៀត រួចកែប្រែទំហំទៅ 750px រួចប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំនត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Edge Pad កំនត់ 4% Slider ទី1 Position :0 កំនត់ពណ៌ស , Slider ទី2 Position : 37% កំនត់ 10% black, Slider ទី3 Position : 50% កំនត់ 80% black , Slider ទី4 Position:76% កំនត់ 20% black និង Slider ទី5 Position:100% កំនត់ 10% black រួចកំនត់ Outline ពណ៌ខ្មៅ 1pt ដូចរូបខាងក្រោម >



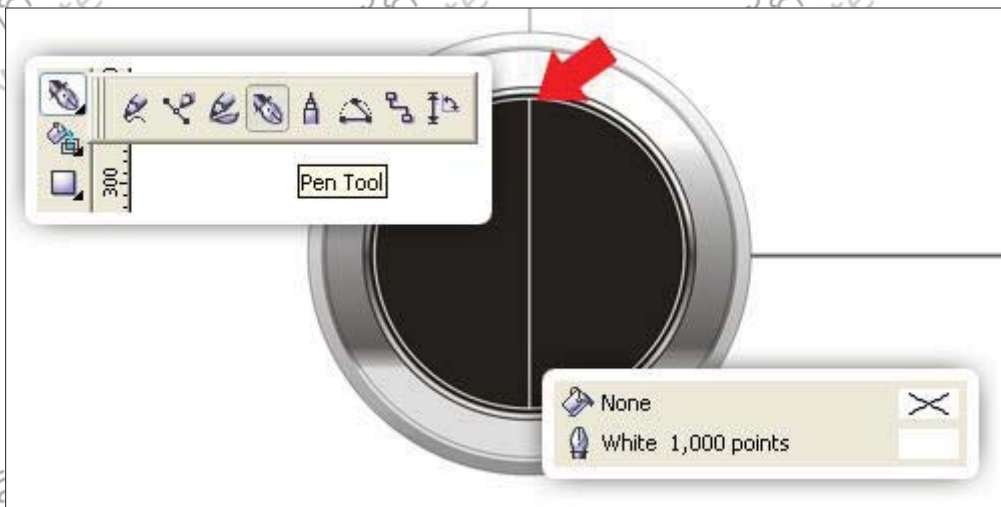
7. Duplicate Object រង្វង់នៅខាងក្រៅគេម្តងទៀត រួចកែប្រែទំហំទៅ 720px កំនត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ ដូចរូបខាងក្រោម >



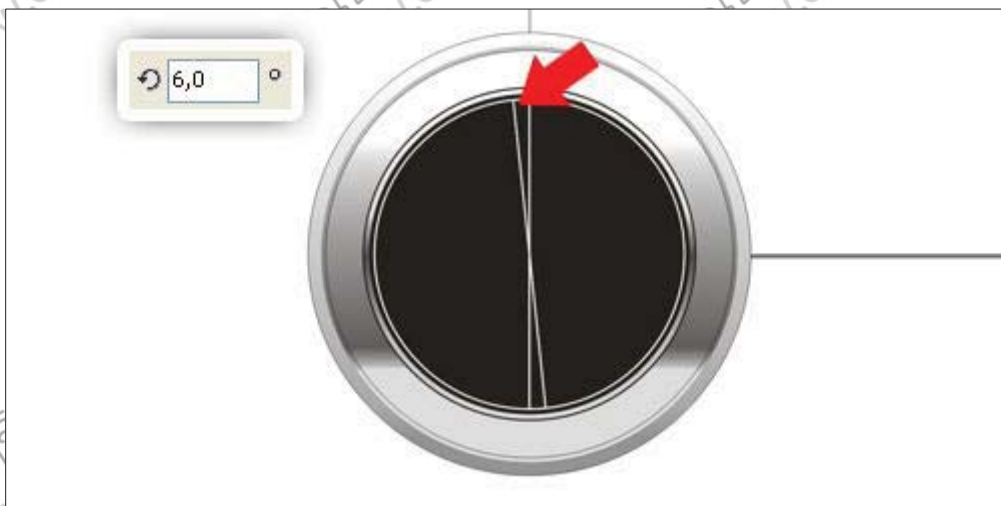
8. Duplicate Object រង្វង់នៅខាងក្រៅគេម្តងទៀត រួចកែប្រែទំហំទៅ 700px កំនត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ outline ពណ៌ស ដូចរូបខាងក្រោម >



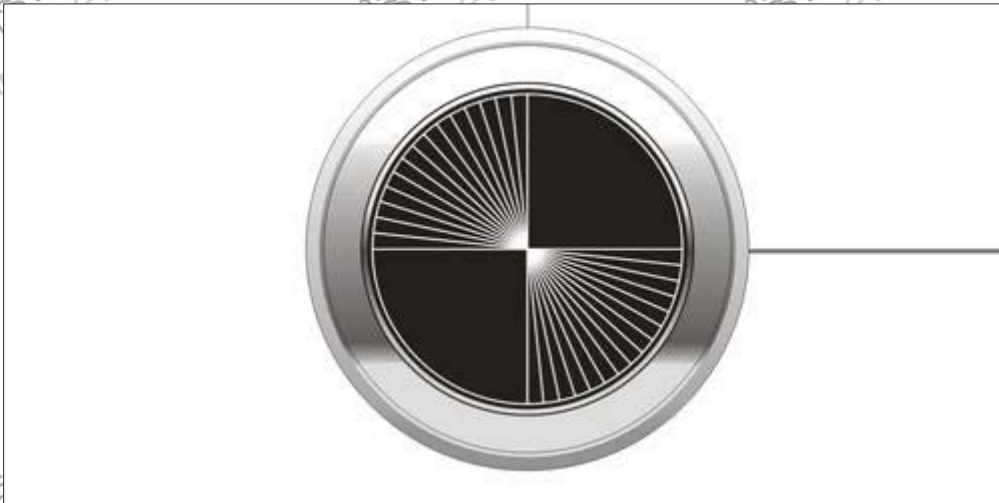
9. រៀប Pen tool គូសបង្កើតជាបន្ទាត់បញ្ឈរចំផ្នែកកណ្តាលនៃរង្វង់ កំណត់ outline ពណ៌ស 1pt ដូចរូបខាងក្រោម >



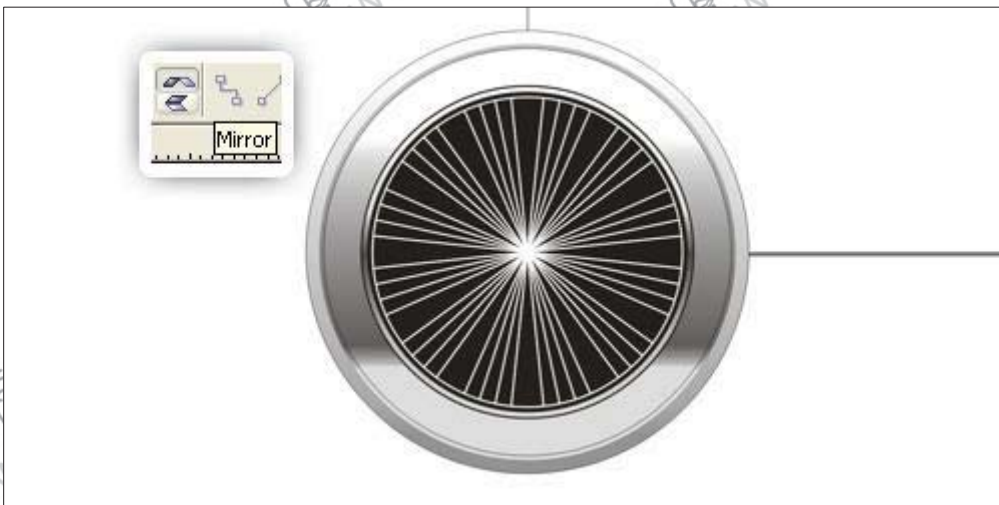
10. Duplicate វាហើយធ្វើការបង្វិល 6° ដូចរូបខាងក្រោម >



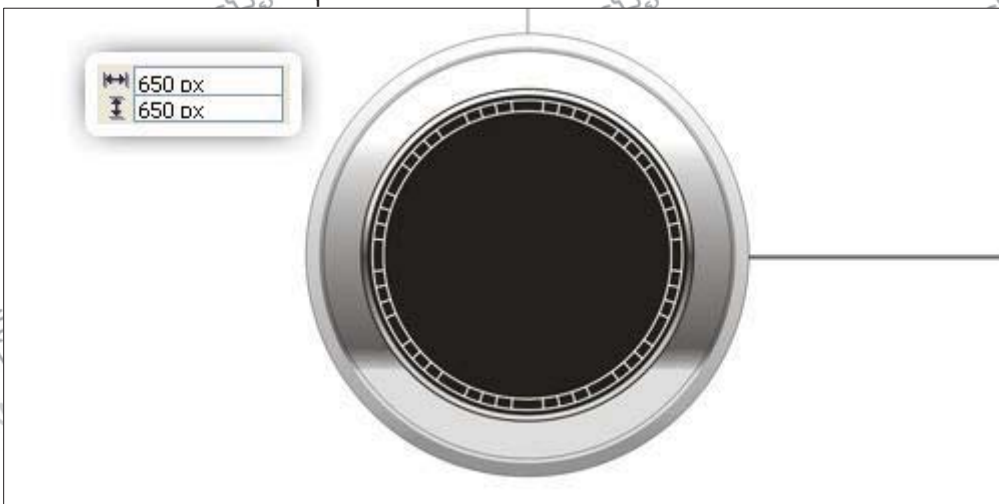
11. ធ្វើការបង្វិលវាម្តងហើយម្តងទៀត ដោយកំរិតបង្វិលរបស់វាគឺ 12°, 18°, 24°, 30°, 36°, 42°, 48°, 54°, 60°, 66°, 72°, 78°, 84°, and 90° យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



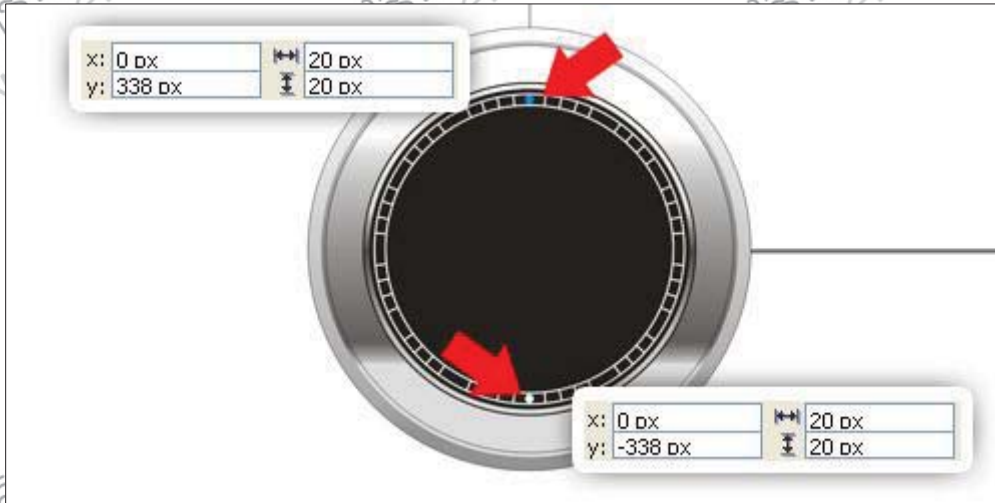
12. Select លើបន្ទាត់ទាំងអស់ រួចធ្វើការ Duplicate បន្ទាប់មក ធ្វើការ Flip horizontal ដោយចុចលើ Mirror បន្ទាប់មក ទៀតធ្វើការលុបបន្ទាត់ដែលនៅត្រង់ 0°, 30°, 60°, 90°, 120°, and 150° ដូចរូបខាងក្រោម >



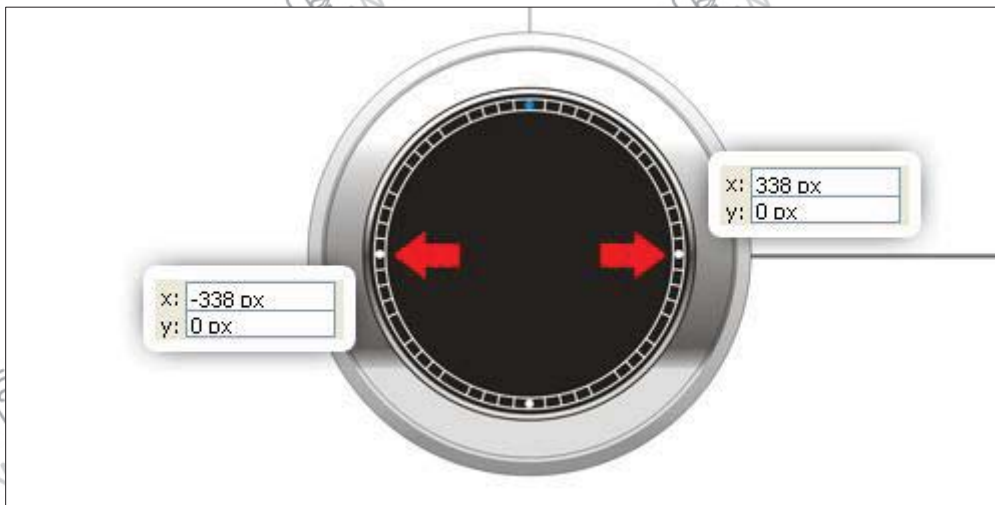
13. Duplicate រង្វង់នៅខាងក្នុងគេ រួចកែប្រែទំហំទៅ 650px ដូចរូបខាងក្រោម >



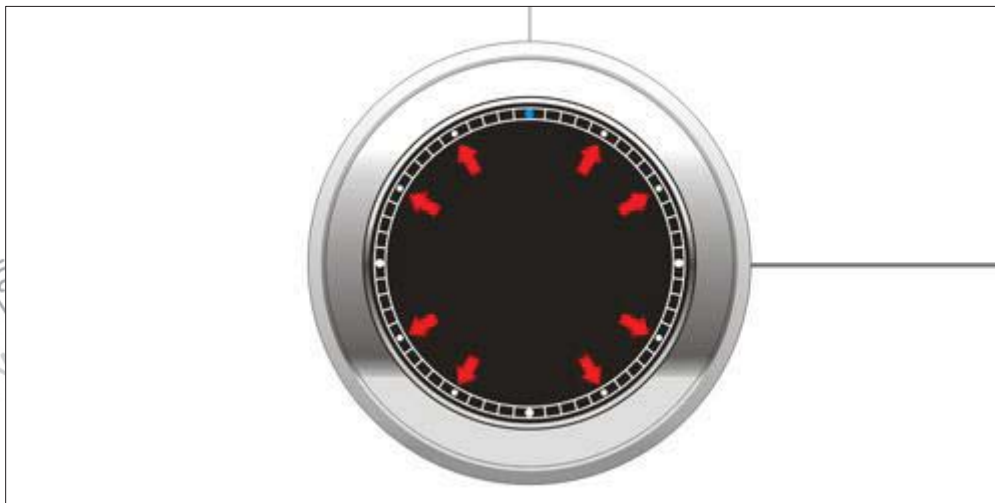
14. បង្កើតរង្វង់ទំហំ 20px កំនត់ក្នុងប្រអប់ x: 0 និង y: 338 កំនត់ Fill ពណ៌ទឹកប៊ិច គ្មាន Outline បន្ទាប់មកធ្វើការ Duplicate វា រួមកំនត់ក្នុងប្រអប់ x: 0 និង y: - 338 កំនត់ Fill ពណ៌ស >



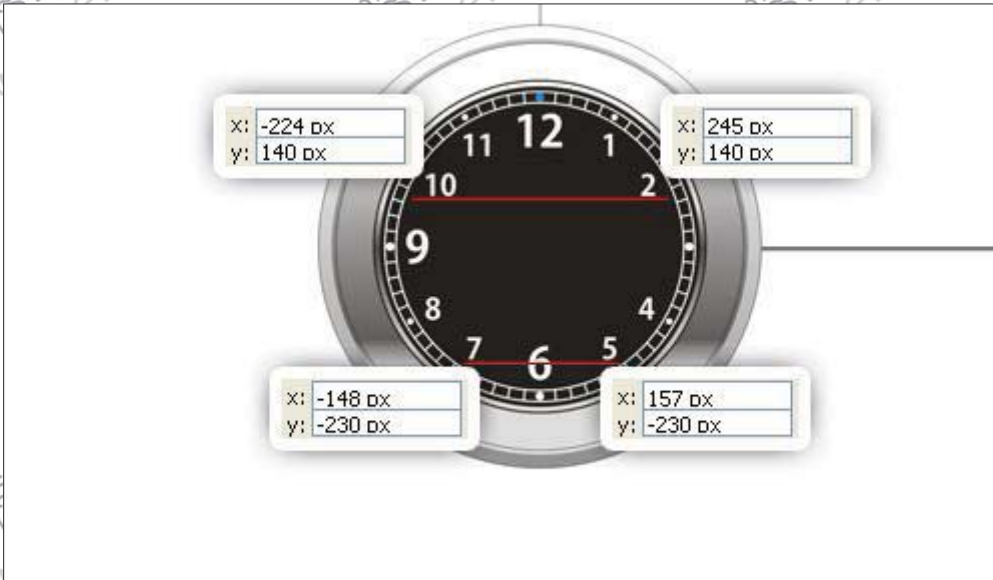
15. Select លើរង្វង់តូចទាំង 2 រួច Duplicate វា បន្ទាប់មកបង្វិលវា 90° កំណត់ Fill ពណ៌សទៅអោយរង្វង់ទាំង 2 ដែល ទើប Duplicate >



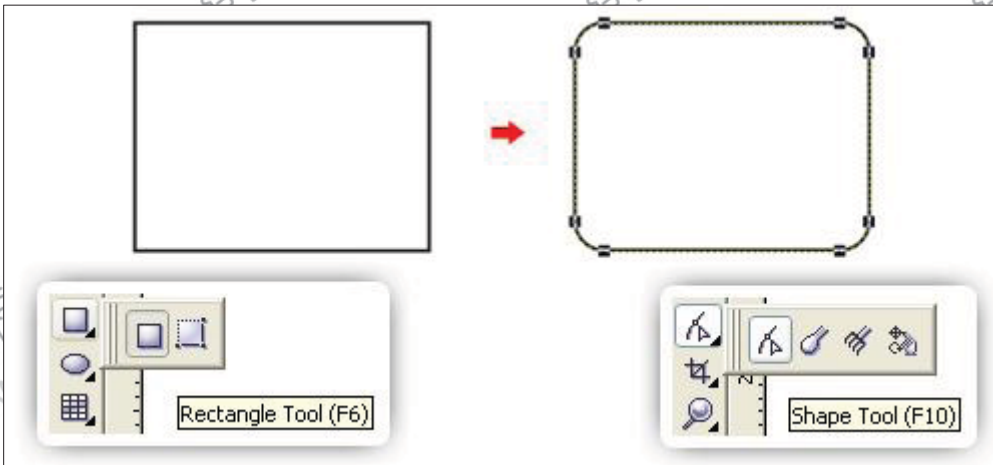
16. Duplicate វាម្តងទៀត បង្វិលវា 30° រួចកែប្រែទំហំទៅ 15px ធ្វើបែបនេះបន្តទៀត ដោយបង្វិលទៅ 60°, 120°, and 150° ដូចរូបខាងក្រោម >



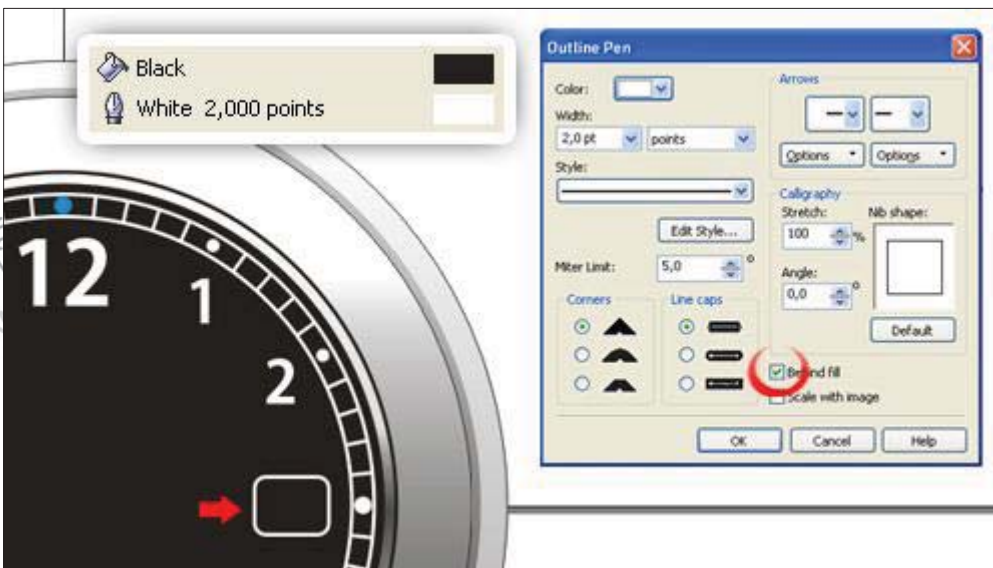
17. ធ្វើការសរសេរលេខ ដោយកំណត់ Font : Kuzuka Gothic Pro B, Size: 16 តែចំពោះ លេខ 12, 6, 9 Size: 24, លេខ 10 និង លេខ 2 y:140 ដូចគ្នា លេខ 7 និង លេខ 5 y: -230 px ដូចគ្នា ដូចរូបខាងក្រោម >



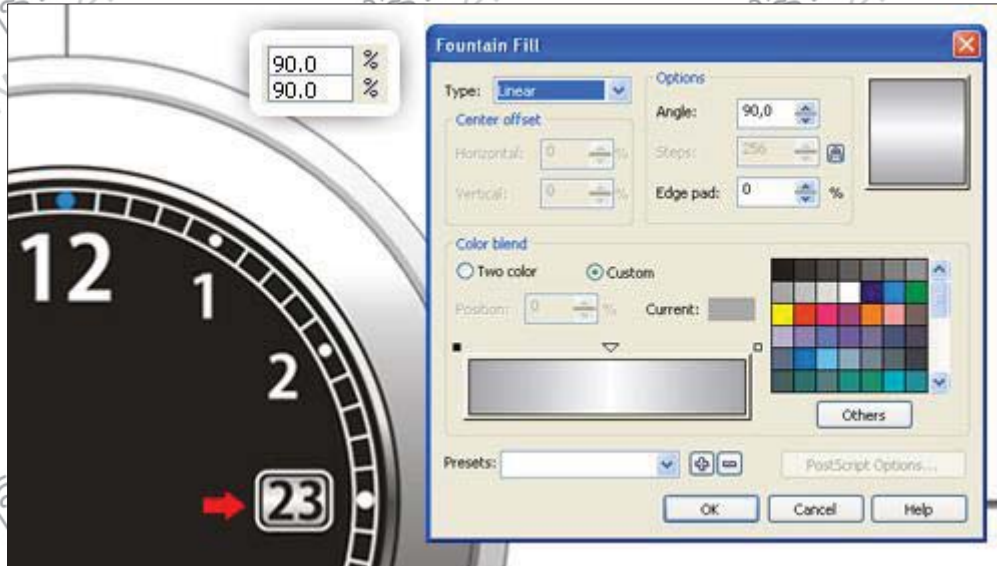
18. ប្រើ Rectangle Tool (F6) គូសបង្កើត Object ដោយកំនត់ទំហំ 80x , 60px រួចប្រើ Shape Tool (F10) កែប្រែជ្រុងកែងរបស់វា អោយកោង >



19. កំនត់ទីតាំងរបស់នៅទីតាំងរបស់លេខ 3 កំនត់ Fill ពណ៌ខ្មៅ បន្ទាប់មកប្រើ Outline Color កំនត់ Fill ពណ៌ស និង Options ដូចរូបខាងក្រោម >



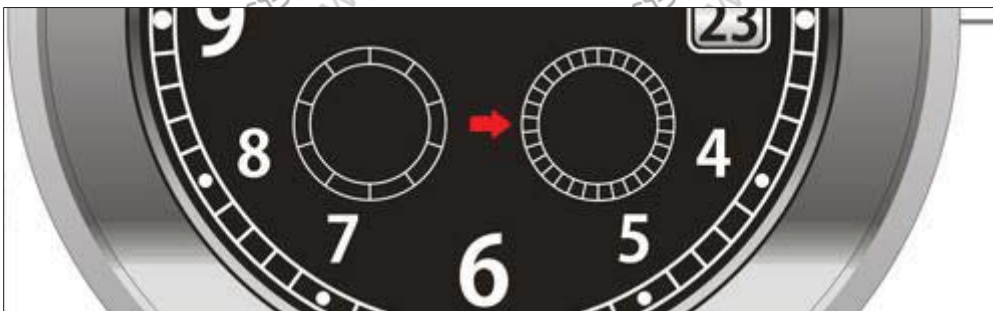
20. Duplicate វា រួចកែប្រែទំហំត្រឹម 90% គ្មាន Outline រួចប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំនត់ Linear Gradient កំនត់ Angle 90° កំនត់ Slider ទី1 Position :0 កំនត់ 30% black, Slider ទី2 Position : 51% កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី3 Position : 100% កំនត់ 30% black បន្ទាប់មកសរសេរលេខ ដូចរូបខាងក្រោម >



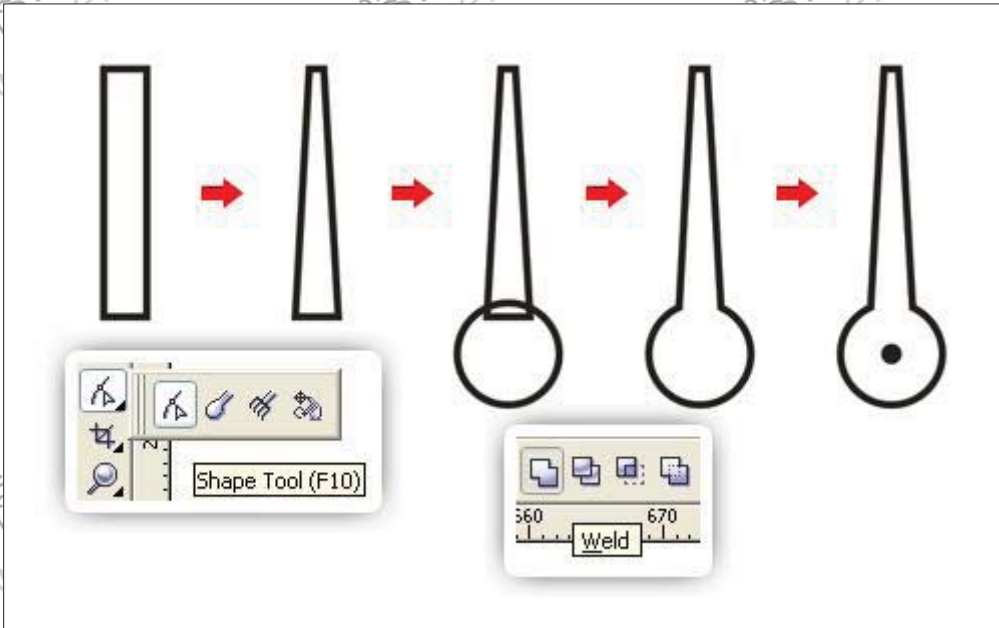
21. Duplicate រង្វង់ 2 ចុងក្រោយគេ និង បន្ទាត់ 0° , 36° , 72° , 108° , and 144° (យកត្រូវគូសបន្ទាត់ 0° ម្តងទៀត ព្រោះយើងបានលុបវាពីពេលមុន), Select លើវាទាំងអស់រួចកែប្រែទំហំត្រឹម 160px និង Outline 0,5pt កែប្រែទំហំ រង្វង់ខាងក្នុងត្រឹម 126px បន្ទាប់មកកំណត់ទីតាំងរបស់វាដូចរូបខាងក្រោម >



22. ធ្វើតាមរបៀបខាងលើ ដោយមានបន្ទាត់ 0° , 12° , 24° , 36° , 48° , 60° , 72° , 84° , 96° , 108° , 120° , 132° , 144° , 156° , and 168° ដូចរូបខាងក្រោម >



23. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើត Object ចតុកោណ Right Click យក Convert to Curves ប្រើ Shape Tool ដែល ប្រែរូបរាងរបស់វា បន្ទាប់មកគូសបង្កើតរង្វង់នៅក្នុង Object ចតុកោណ Select លើវាទាំង 2 ចុច Weld នៅលើ Toolbar បន្ទាប់មកទៀតគូសរង្វង់តូចពណ៌ខ្មៅ ដូចរូបខាងក្រោម >



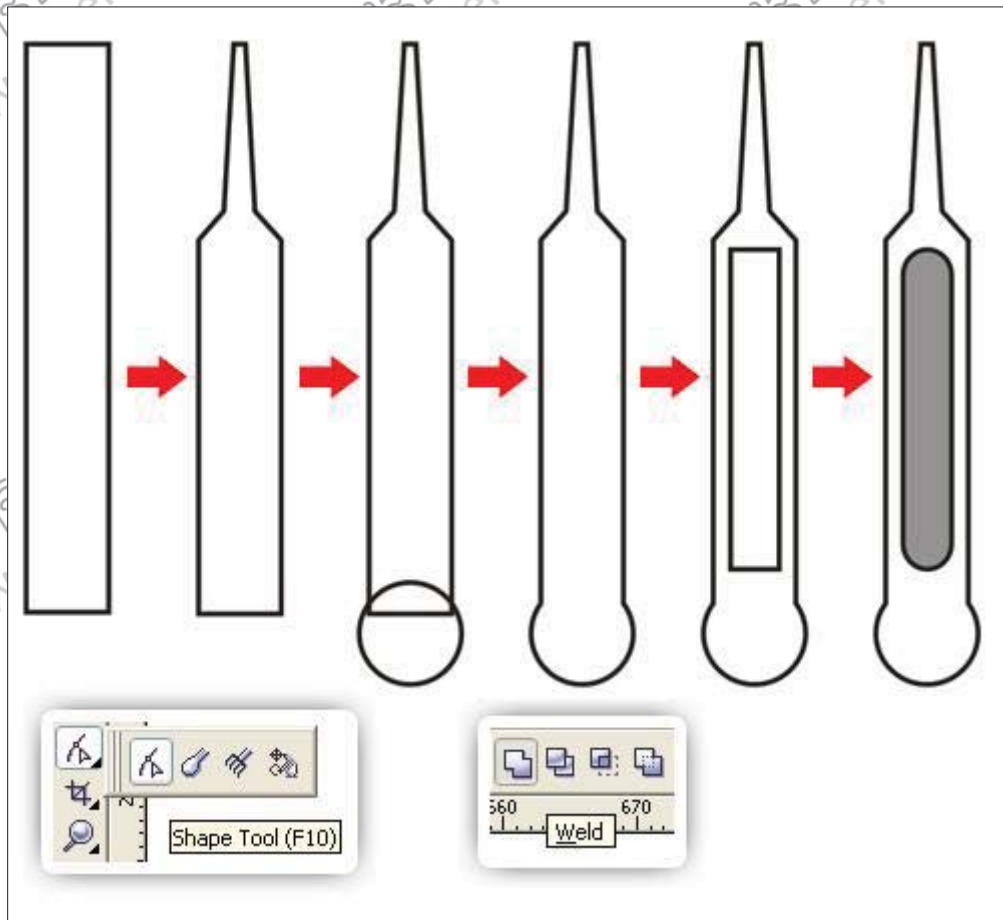
24. កំណត់ទីតាំងរបស់វា រួចសរសេរលេខ ដូចរូបខាងក្រោម >



25. គូសបង្កើតជា Logo និង សរសេរអក្សរទៅតាមចិត្តរបស់អ្នក >



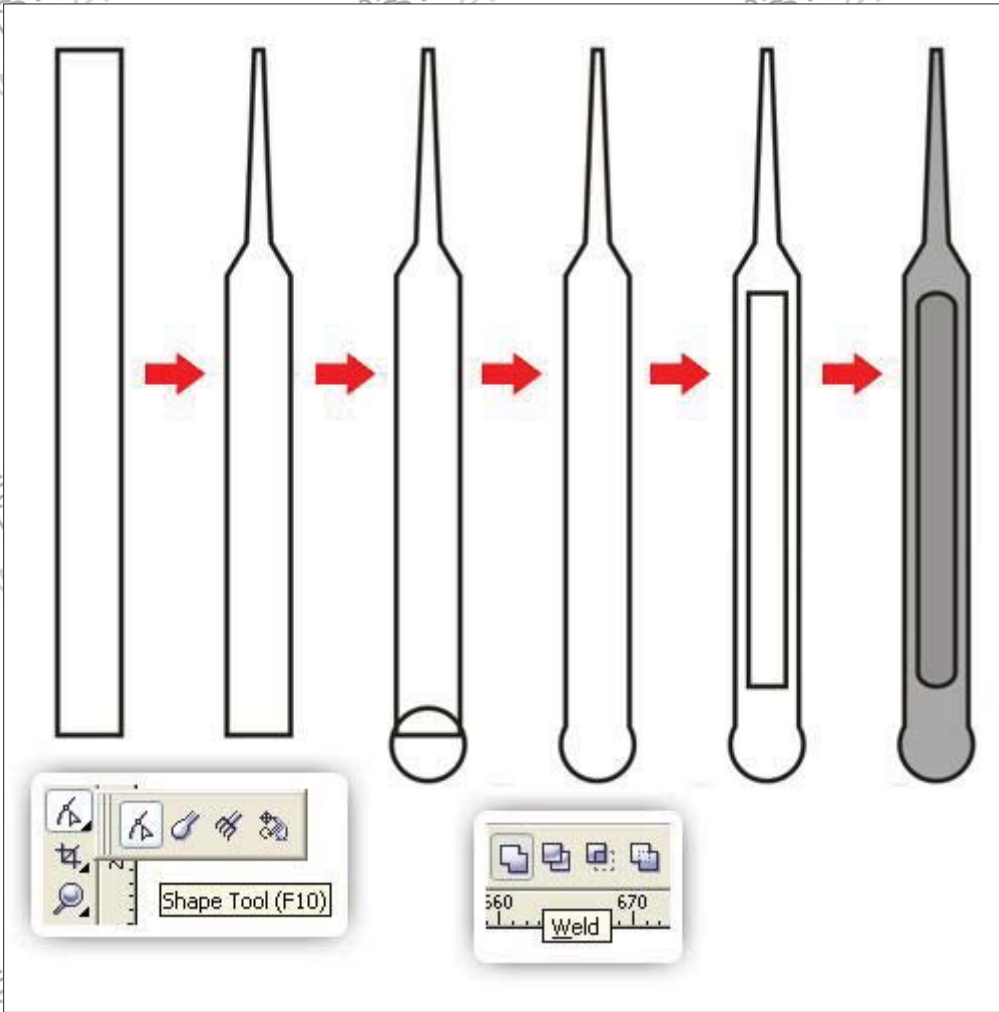
26. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើត Object ចតុកោណ Right Click យក Convert to Curves ប្រើ Shape Tool ដែលប្រែរូបរាងរបស់វា បន្ទាប់មកគូសបង្កើតរង្វង់នៅក្នុង Object ចតុកោណ Select លើវាទាំង2 ចុច Weld នៅលើ Toolbar បន្ទាប់មកទៀតគូសបង្កើត Object ចតុកោណ Fill 40% black, រួចធ្វើការ Group ដូចរូបខាងក្រោម >



27. កំនត់ទីតាំងអោយវា ដោយបង្វិល 85° ដូចរូបខាងក្រោម >



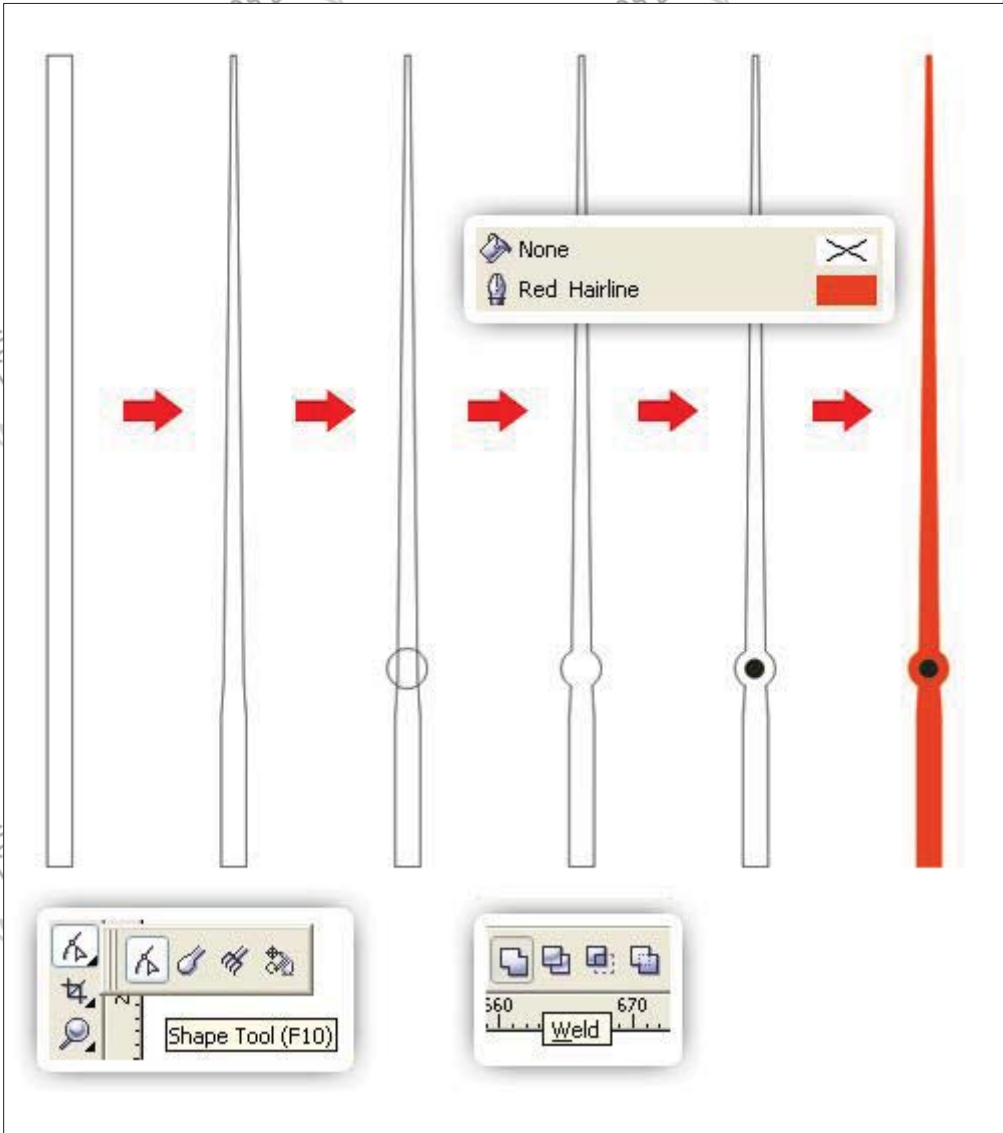
28. គូសទ្រនិចនាឡិកាមួយទៀត តាមរបៀបខាងលើតែរាងជាងមុន កំនត់ Fill 30% black ដូចរូបខាងក្រោម >



29. កំនត់ទីតាំងអោយវា ដោយបង្វិល 310° ដូចរូបខាងក្រោម >



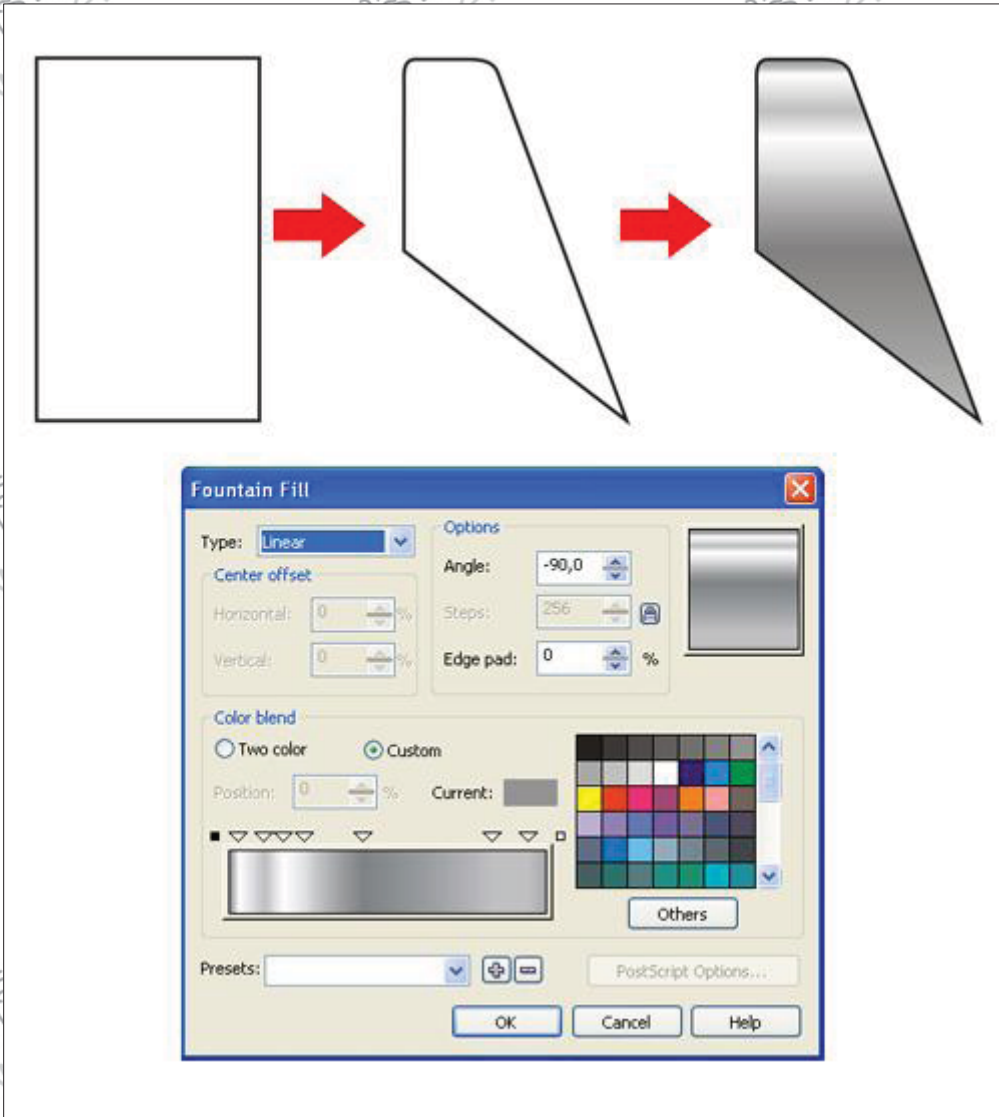
30. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើត Object ចតុកោណ Right Click យក Convert to Curves ប្រើ Shape Tool ដែលប្រែរូបរាងរបស់វា បន្ទាប់មកគូសបង្កើតរង្វង់នៅក្នុង Object ចតុកោណ Select លើវាទាំង2 ចុច Weld នៅលើ Toolbar កំណត់ Fill និង Outline ពណ៌ក្រហម បន្ទាប់មកទៀតគូសបង្កើត Object រង្វង់ Fill ពណ៌ខ្មៅ >



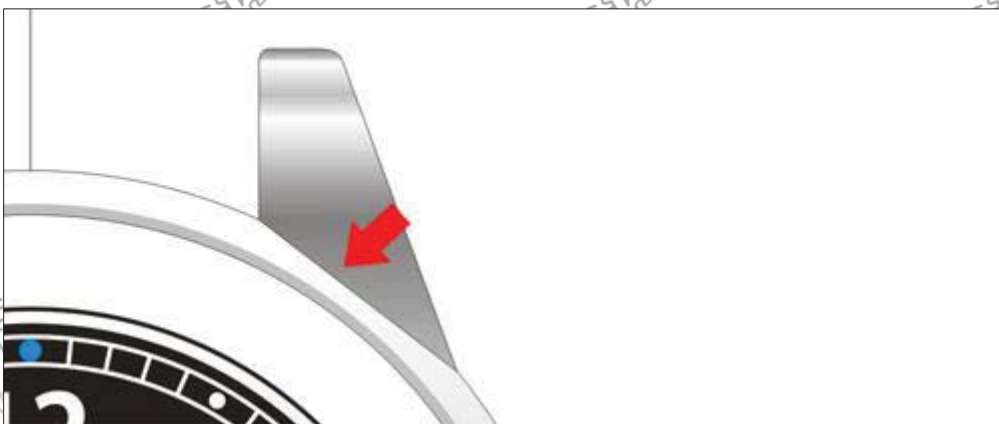
31. កំណត់ទីតាំងដោយវា ដោយបង្វិល 192° ដូចរូបខាងក្រោម >



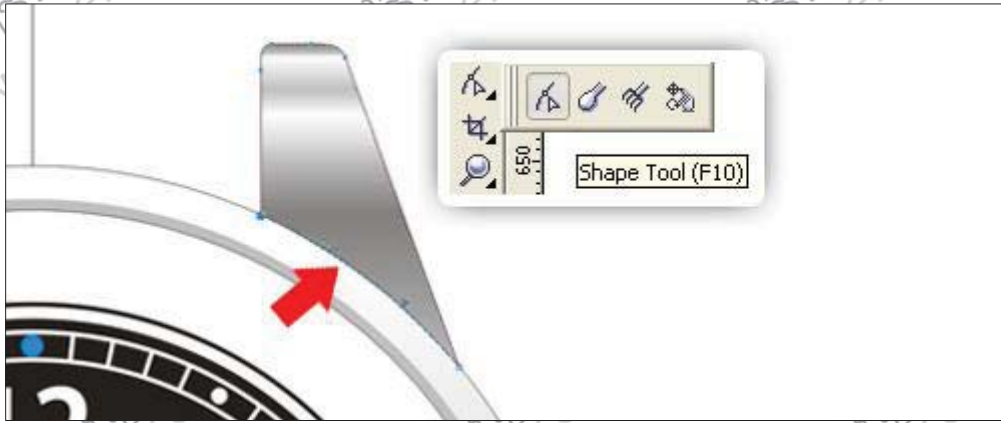
32. ប្រើ Rectangle Tool គូសបង្កើត Object ទំហំ 179px , 291px Right Click យក Convert to Curves ប្រើ Shape Tool ដែលប្រែរូបរាងរបស់វា ប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំនត់ Linear Gradient កំនត់ Angle -90° កំនត់ Slider ទី1 Position :0 កំនត់ 40% black, Slider ទី2 Position : 3% កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី3 Position : 11% កំនត់ 20% black, Slider ទី4 Position : 17% កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី5 Position : 24% កំនត់ 20% black, Slider ទី6 Position 42% កំនត់ 50% black, Slider ទី7 Position 83% កំនត់ 20% black, Slider ទី8 Position 94% កំនត់ 20% black, Slider ទី9 Position 100% កំនត់ 30% black ដូចរូបខាងក្រោម >



33. កំណត់ទីតាំង ដូចរូបខាងក្រោម >



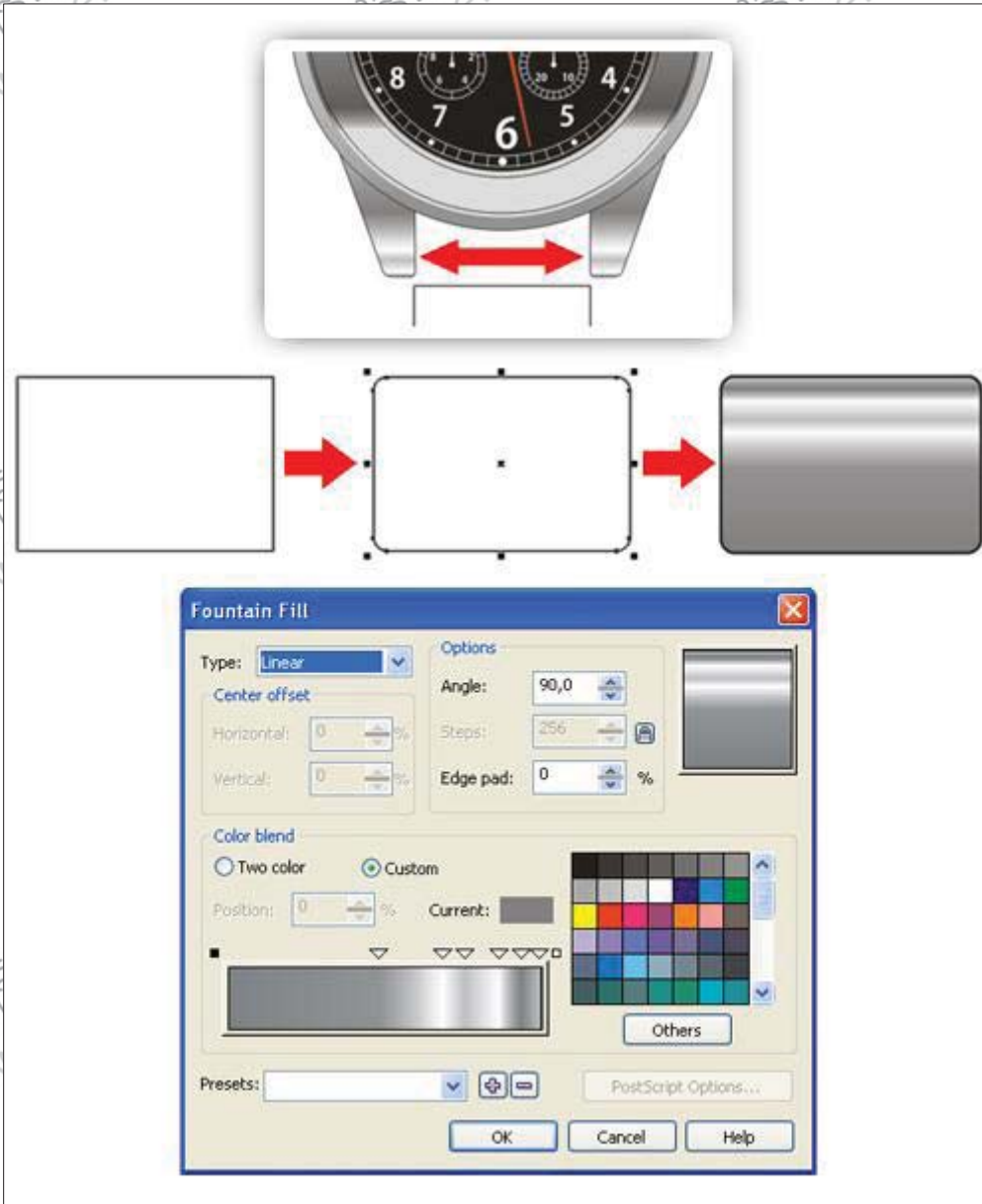
34. ប្រើ Shape Tool (F10) ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



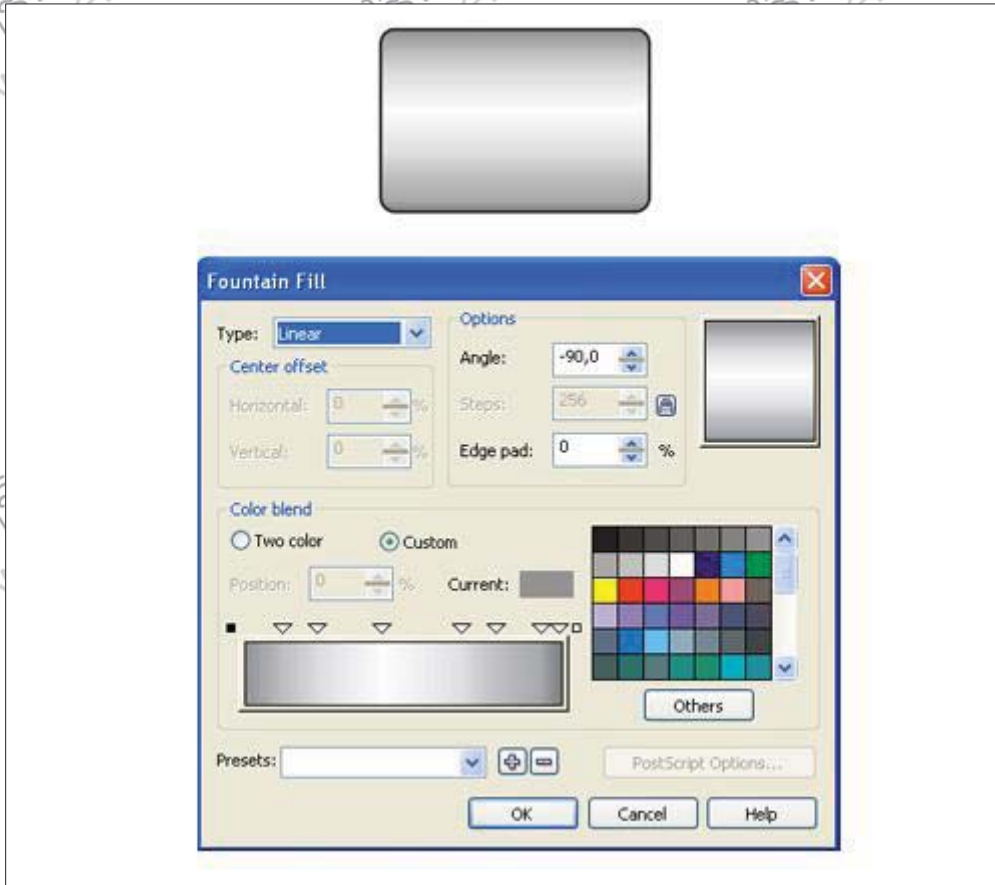
35. Duplicate រួចធ្វើការត្រួតលប់ និង កំណត់ទីតាំងរបស់ Object ដូចរូបខាងក្រោម >



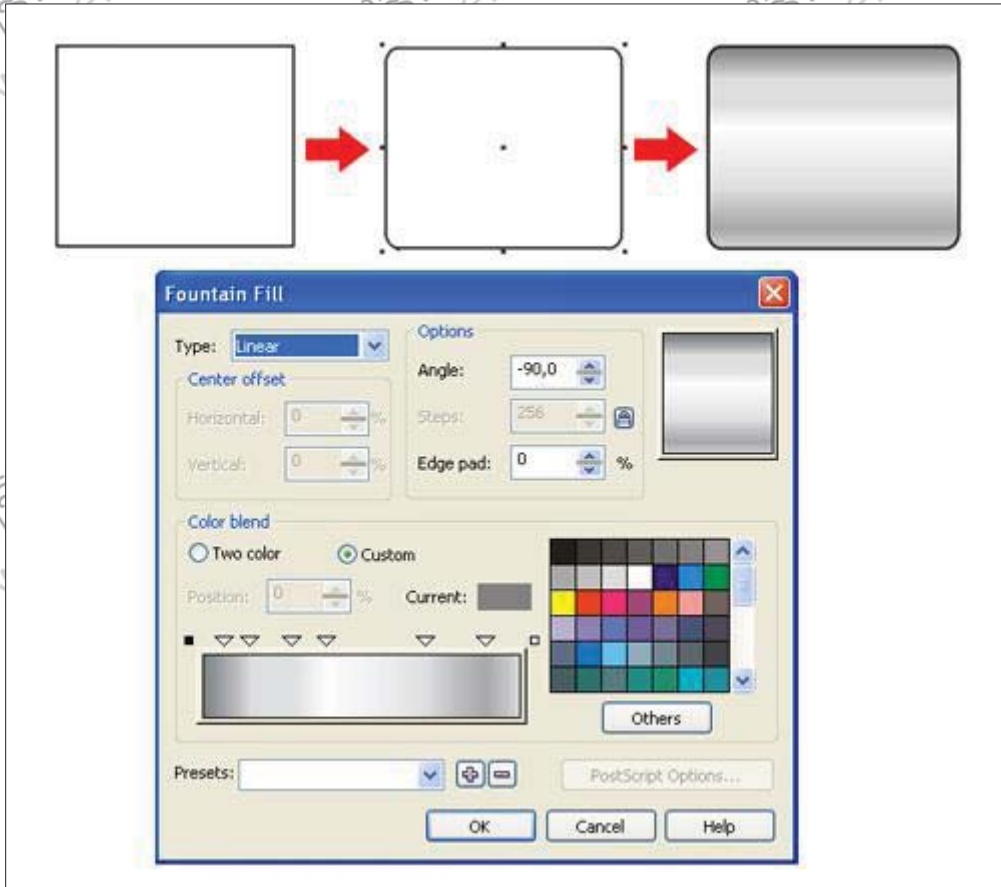
36. ប្រើ Rectangle បង្កើត Object ទំហំ 411px និង 279px ប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងរបស់វា រួចប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំណត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំណត់ 90°, Slider ទី1 Position :0 កំណត់ 50% black, Slider ទី2 Position : 48% កំណត់ 40% black, Slider ទី3 Position : 68% កំណត់ពណ៌ស, Slider ទី4 Position:75% កំណត់ 20% black , Slider ទី5 Position:86% កំណត់ពណ៌ស, Slider ទី6 Position:93% កំណត់ 50% black និង Slider ទី7 Position: 99% កំណត់ 20% black, Slider ទី 8 Position: 100% កំណត់ 80% black ដូចរូបខាងក្រោម >



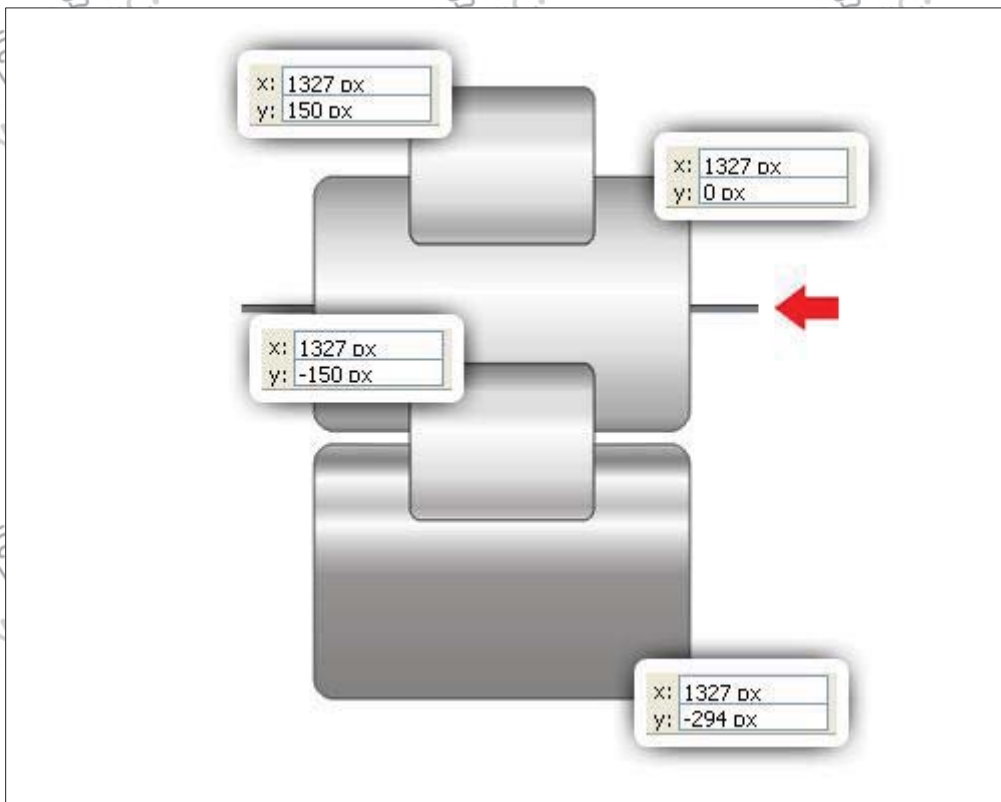
37. Duplicate កំនត់ Linear Gradient ក្នុងប្រអប់ Angle កំនត់ -90° , Slider ទី 1 Position: 100% កំនត់ 40% black, Slider ទី2 position at 12% កំនត់ 20% black; slider ទី 3 position : 23% កំនត់ 10% black, Slider ទី4 position at 43% កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី5 position : 68% កំនត់ 10% black; Slider ទី6 position : 79% កំនត់ 20% black, Slider ទី7 position : 93% កំនត់ 30% black, Slider ទី 8 position : 99%, 50% black, Slider ទី 9 Position 100% កំនត់ 50% black >



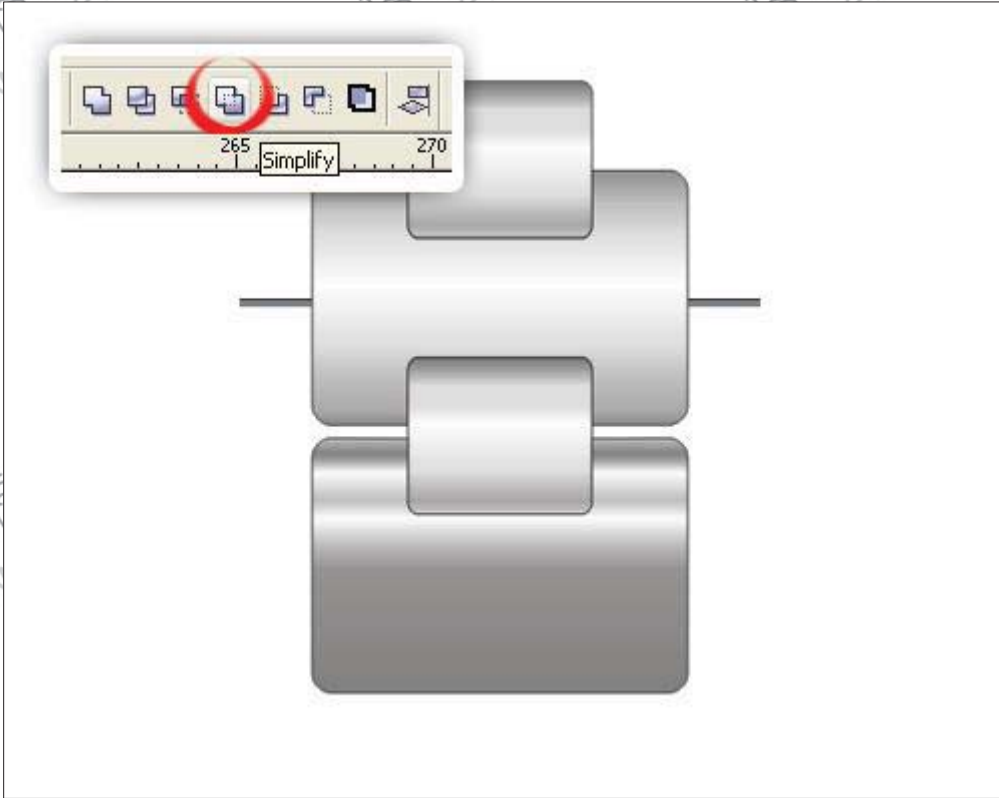
38. ប្រើ Rectangle គូសបង្កើត Object ចតុកោណ ទំហំ 202 px, 162 px រួចប្រើ Shape Tool កែប្រែប្រុងកែងរបស់វា អោយកោង បន្ទាប់មកប្រើ Fountain-Fill Tool (F11) ដោយកំណត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំណត់ -90° កំណត់ Slider ទី1 Position :0 កំណត់ 50% black, Slider ទី2 Position : 7% កំណត់ 30% black, Slider ទី3 Position : 15% កំណត់ 10% black , Slider ទី4 Position: 28% កំណត់ 10% black , Slider ទី5 Position : 39% កំណត់ពណ៌ស, Slider ទី6 Position: 70% កំណត់ 10% black, Slider ទី7 Position : 89% កំណត់ 30% black និង Slider ទី8 Position: 100% កំណត់ 10% black ដូចរូបខាងក្រោម >



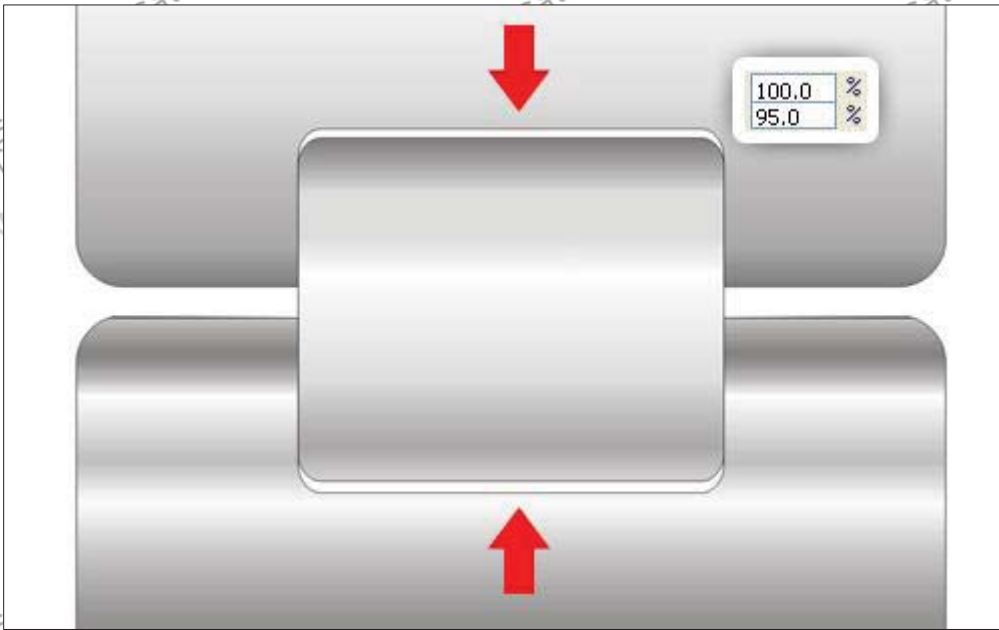
39. ធ្វើការជំរៀង Object ដូចរូបខាងក្រោម >



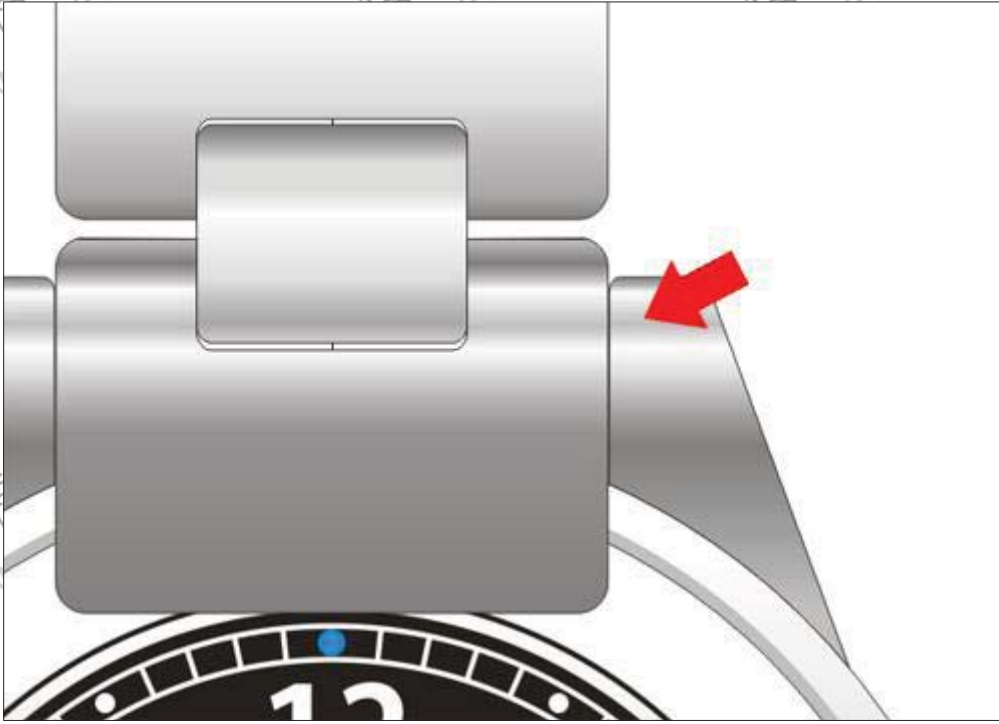
40. Select លើវាទាំងអស់ រួចចុច Simplify នៅលើ Toolbar ដូចរូបខាងក្រោម >



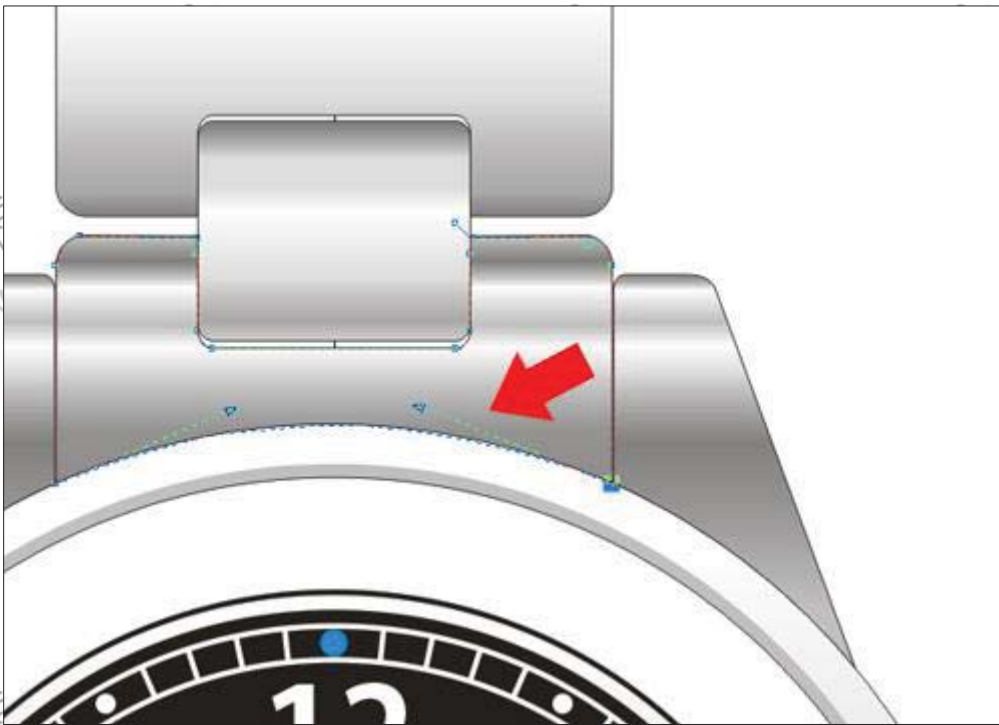
41. Select លើ Object ចតុកោណកែងតូច រួចកែប្រែ height ទៅ 95% >



42. រំកិលវាទៅកាន់ទីតាំង ដូចរូបខាងក្រោម >



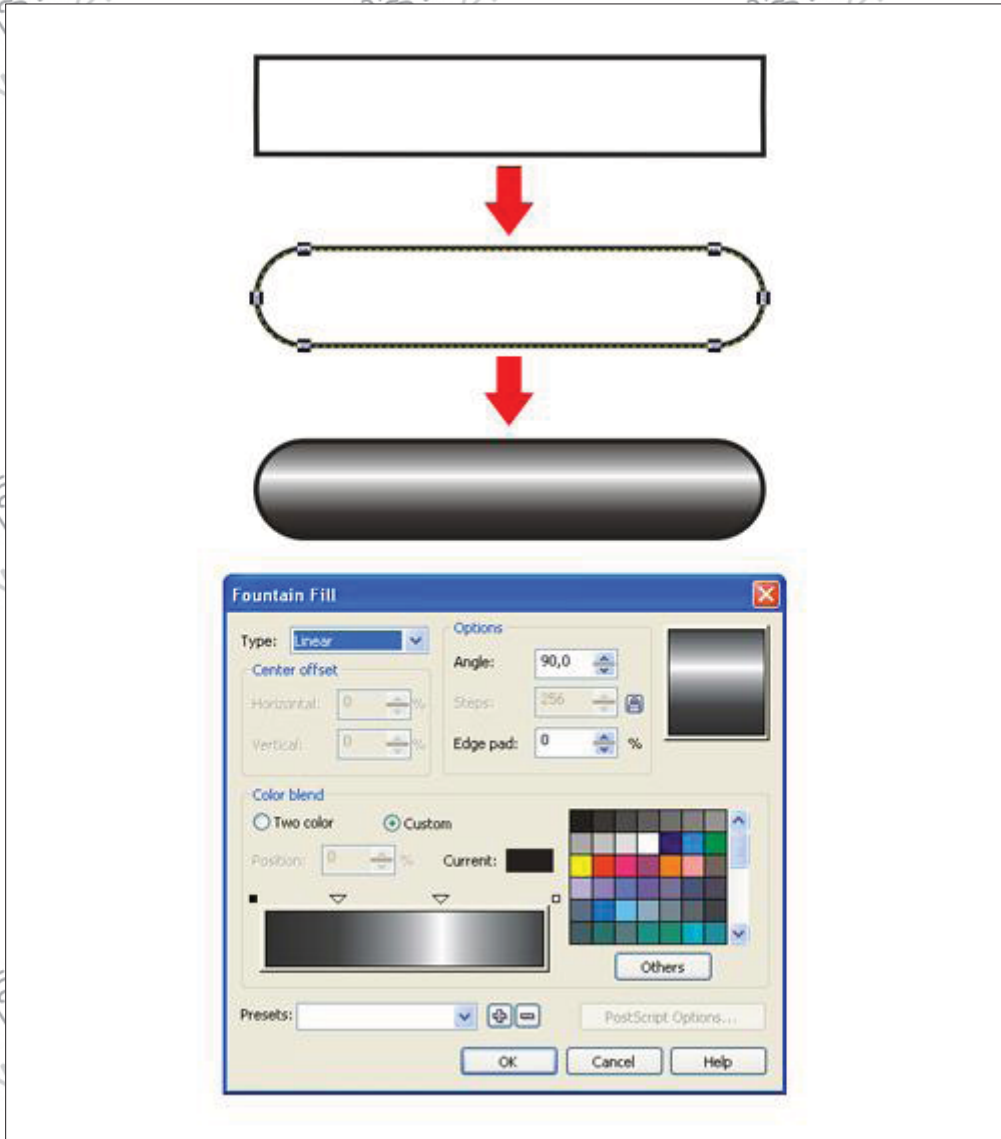
43. ប្រើ Shape Tool (F10) កែប្រែរូបរាងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



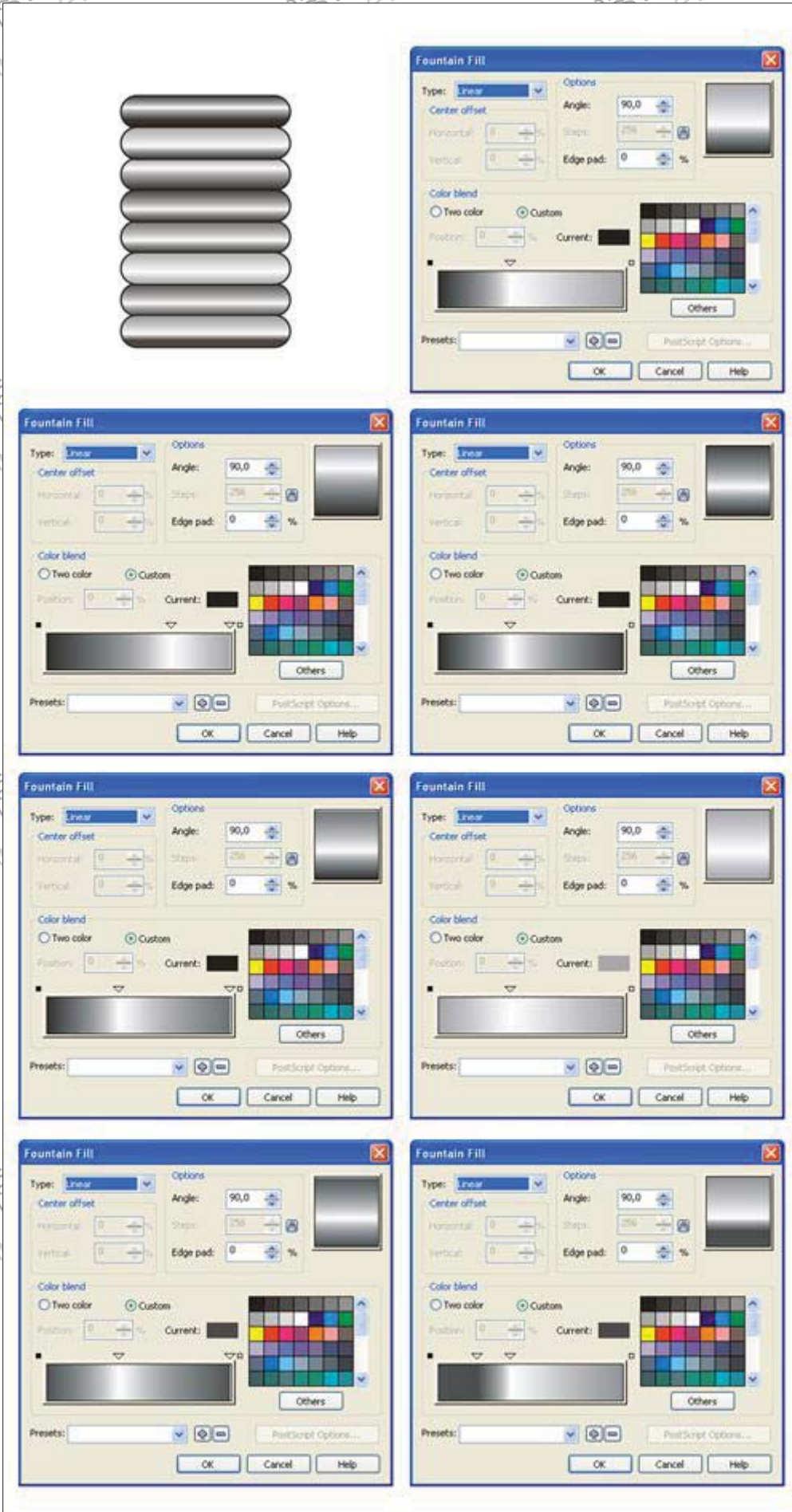
44. ធ្វើការ Group Object ខ្សែនាឡិកា រួចធ្វើការ Duplicate បន្ទាប់មកចុច Mirror កំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



45. ប្រើ Rectangle Tool (F6) បង្កើតជា Object ចតុកោណ រួចប្រើ Shape Tool (F10) កែប្រែជ្រុងតែងរបស់វាអោយកោង បន្ទាប់មកប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ដោយកំណត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំណត់ -90° កំណត់ Slider ទី1 Position :0 កំណត់ black, Slider ទី2 Position : 26% កំណត់ 90% black, Slider ទី3 Position : 63% កំណត់ពណ៌ស, Slider ទី4 Position: 100% កំណត់ 90% black ដូចរូបខាងក្រោម >

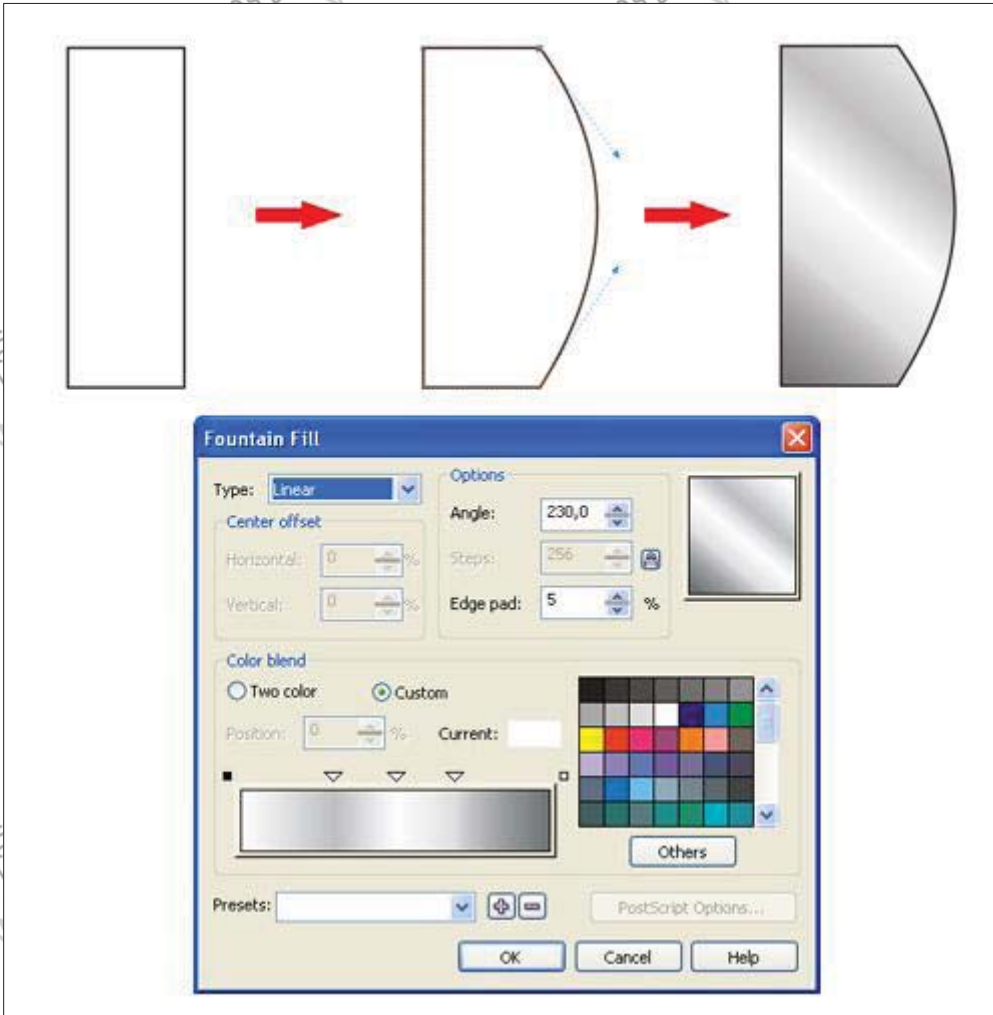


46. Duplicate វា អោយបាន 8 Object ដោយកំនត់ Linear Gradient ឱសត្តា រួចធ្វើការ Group >

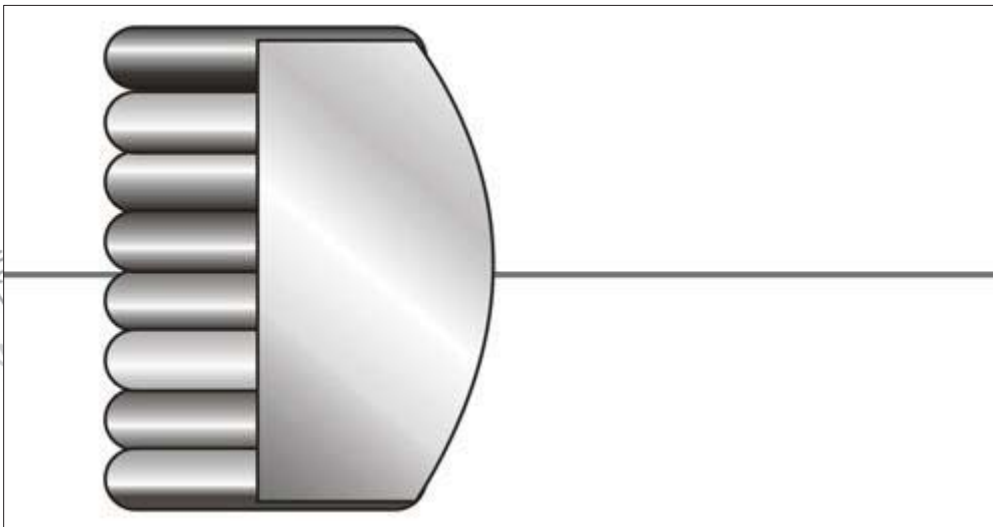


47. ប្រើ Rectangle Tool (F6) គូសបង្កើត Object ចតុកោណ រួច Right Click យក Convert to Curves (Ctrl + Q) បន្ទាប់មកប្រើ Shape Tool (F10) តែប្រែរូបវាឯង បន្ទាប់មកប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ដោយកំនត់ Linear

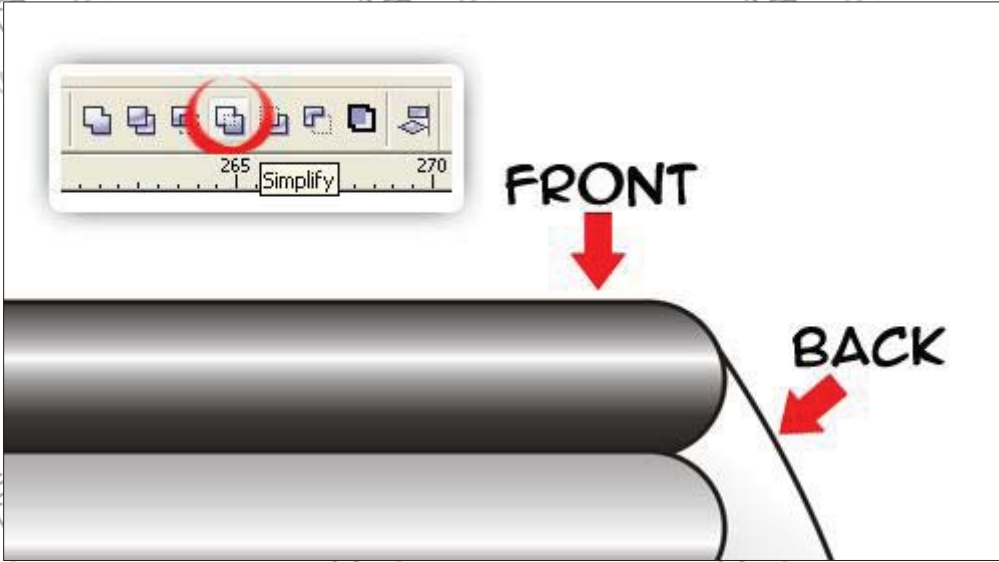
Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំនត់ 230° ក្នុងប្រអប់ Edge pad កំនត់ 5%, កំនត់ Slider ទី 1 Position : 0° កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី 2 Position : 30% កំនត់ 20% black, Slider ទី 3 Position : 50% កំនត់ពណ៌ស , Slider ទី 4 Position: 70% កំនត់ 10% black , Slider ទី 5 Position : 100% កំនត់ 60% black ដូចរូបខាងក្រោម >



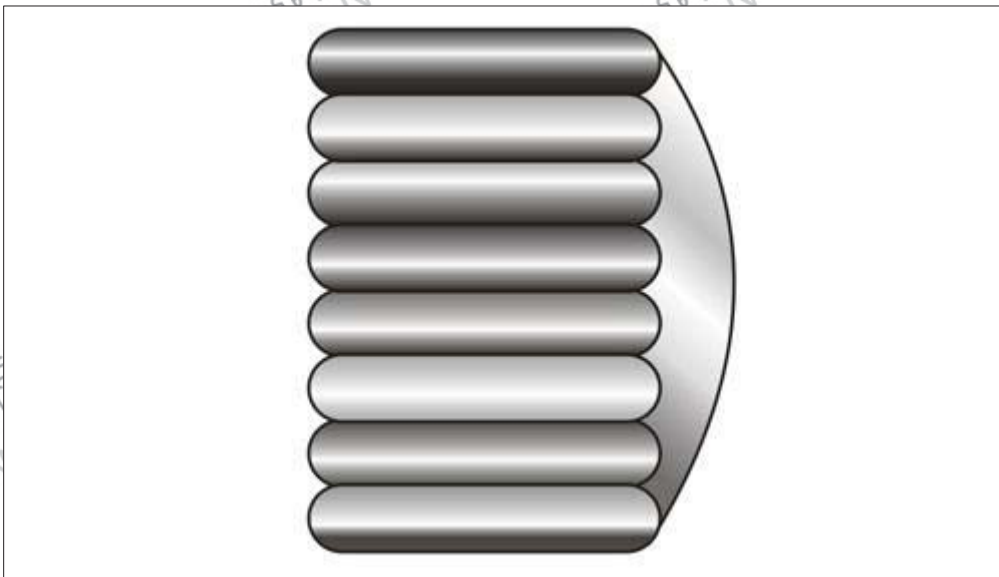
48. ធ្វើការជំរៀបវា ដូចរូបខាងក្រោម >



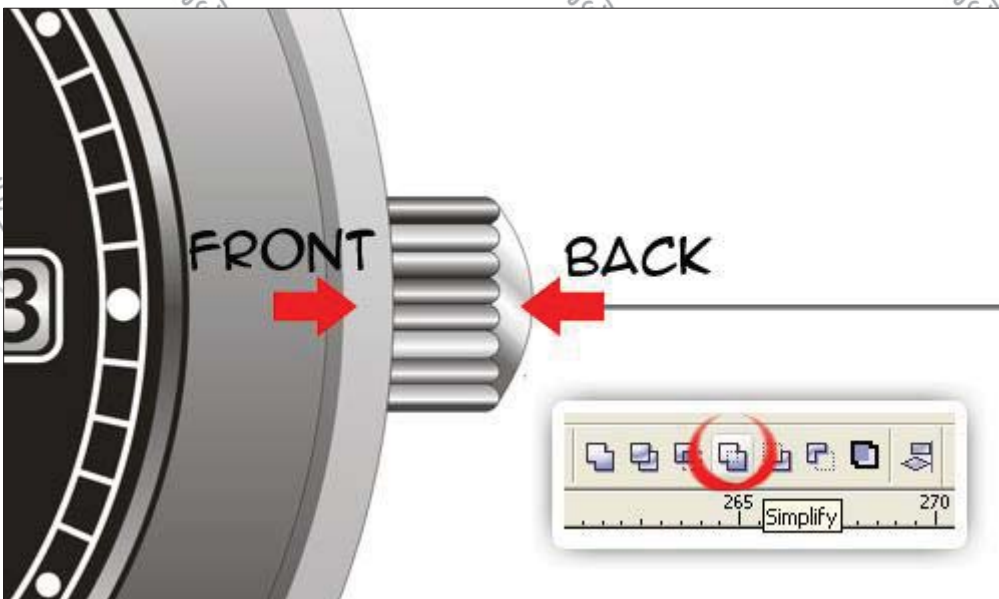
49. កំនត់អោយ Object ចតុកោណដែលធំនៅខាងក្នុងគេ ដោយចុច Ctrl + End រួច Select លើវាទាំងអស់ចុច Simplify នៅលើ Toolbar ដូចរូបខាងក្រោម >



50. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >

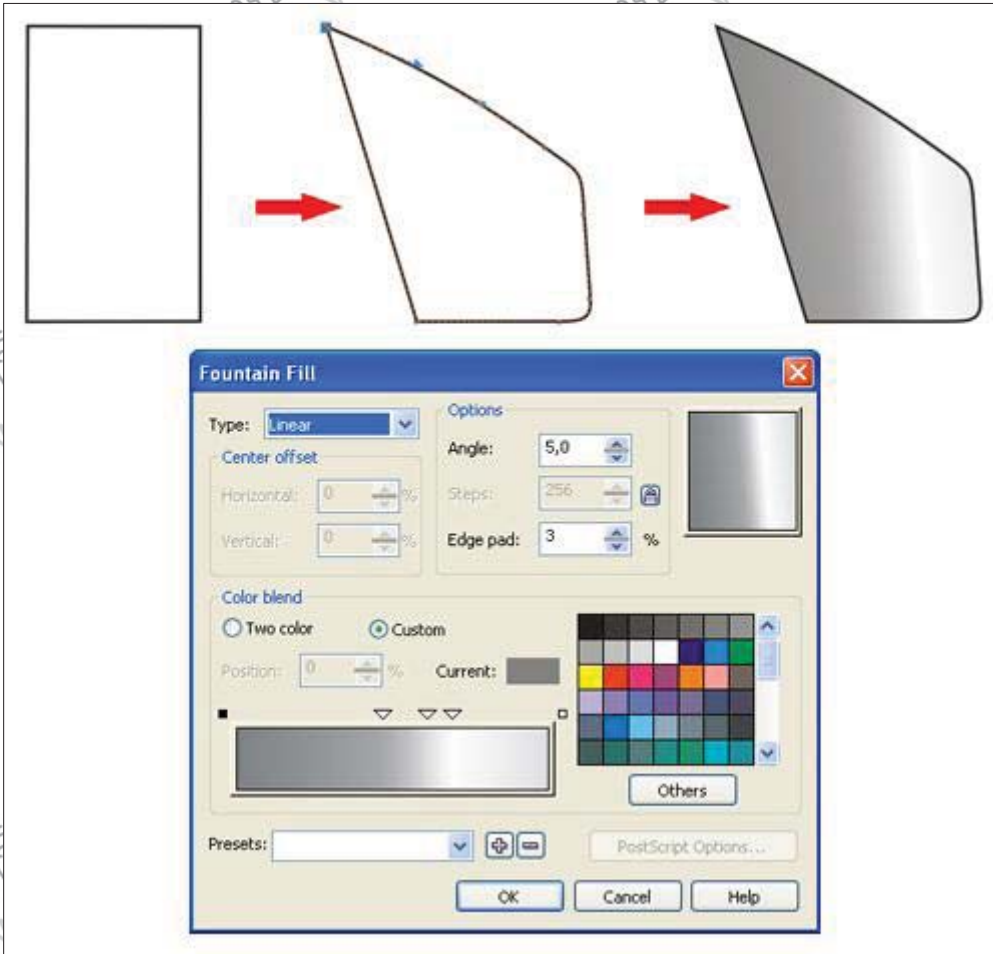


51. កំណត់ទីតាំងវាដូចរូបខាងក្រោម ដោយកំណត់អោយវានៅខាងក្រោមគេ រួច Select លើវា និង Object រង្វង់ដែលនៅខាងក្រៅគេបង្អស់ រួចចុច Simplify នៅលើ Toolbar ដូចរូបខាងក្រោម >

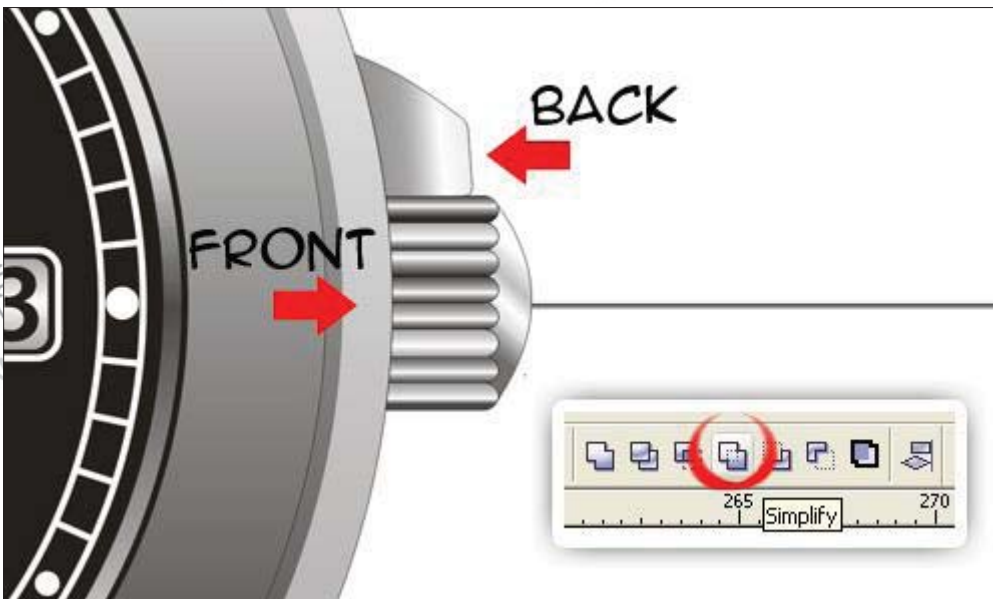


52. ប្រើ Rectangle Tool (F6) គូសបង្កើត Object ចតុកោណ រួចចុច Right Click យក Convert to Curves (Ctrl + Q) ប្រើ Shape Tool (F10) ធ្វើការកែប្រែរូបរាងរបស់វា បន្ទាប់មកប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ដោយកំណត់ Linear

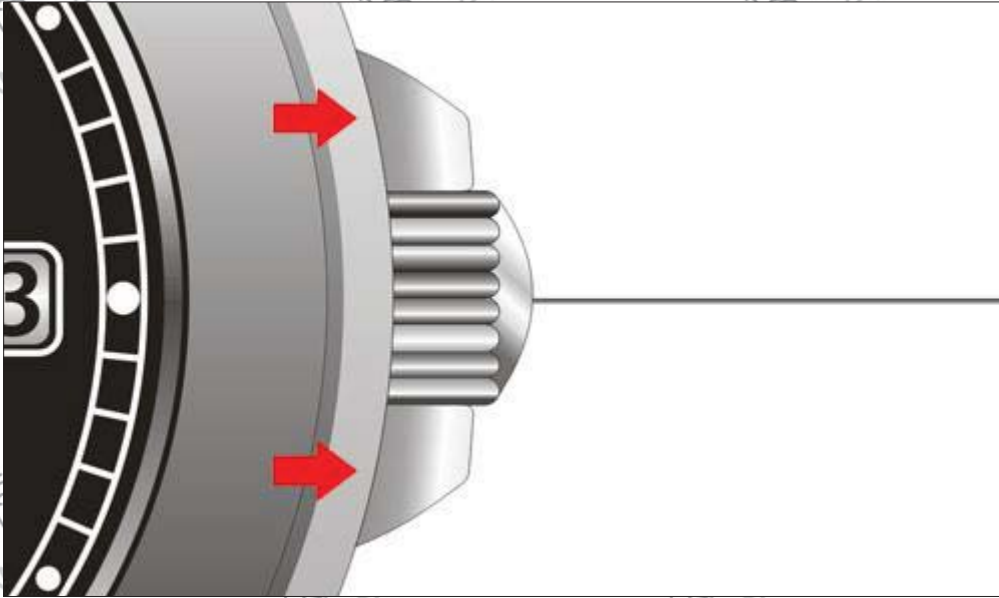
Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំនត់ 5° ក្នុងប្រអប់ Edge pad កំនត់ 3%, កំនត់ Slider ទី1 Position :0 កំនត់ 50% black, Slider ទី2 Position : 47% កំនត់ 30% black, Slider ទី3 Position : 61% កំនត់ 10% black , Slider ទី4 Position: 69% កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី5 Position: 100% កំនត់ 10% black ដូចរូបខាងក្រោម >



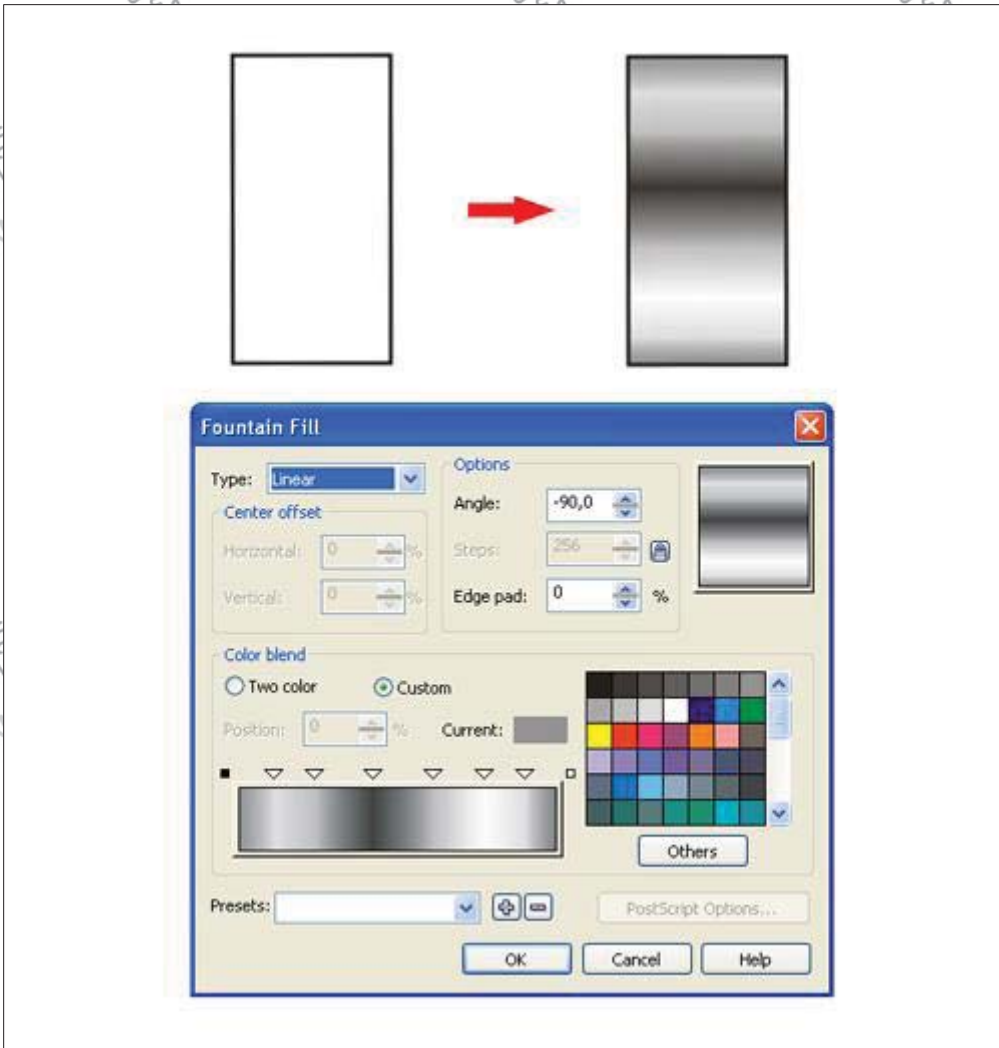
53. កំនត់ទីតាំងអោយវា ដោយកំនត់អោយវានៅក្រោមត្រូវចុច Select លើវា និង Object រង្វង់ដែលនៅក្រៅគេបង្អស់ បន្ទាប់មកចុច Simplify ដែលនៅលើ Toolbar >



54. ធ្វើការ Duplicate វា រួចត្រលប់និងកំនត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >

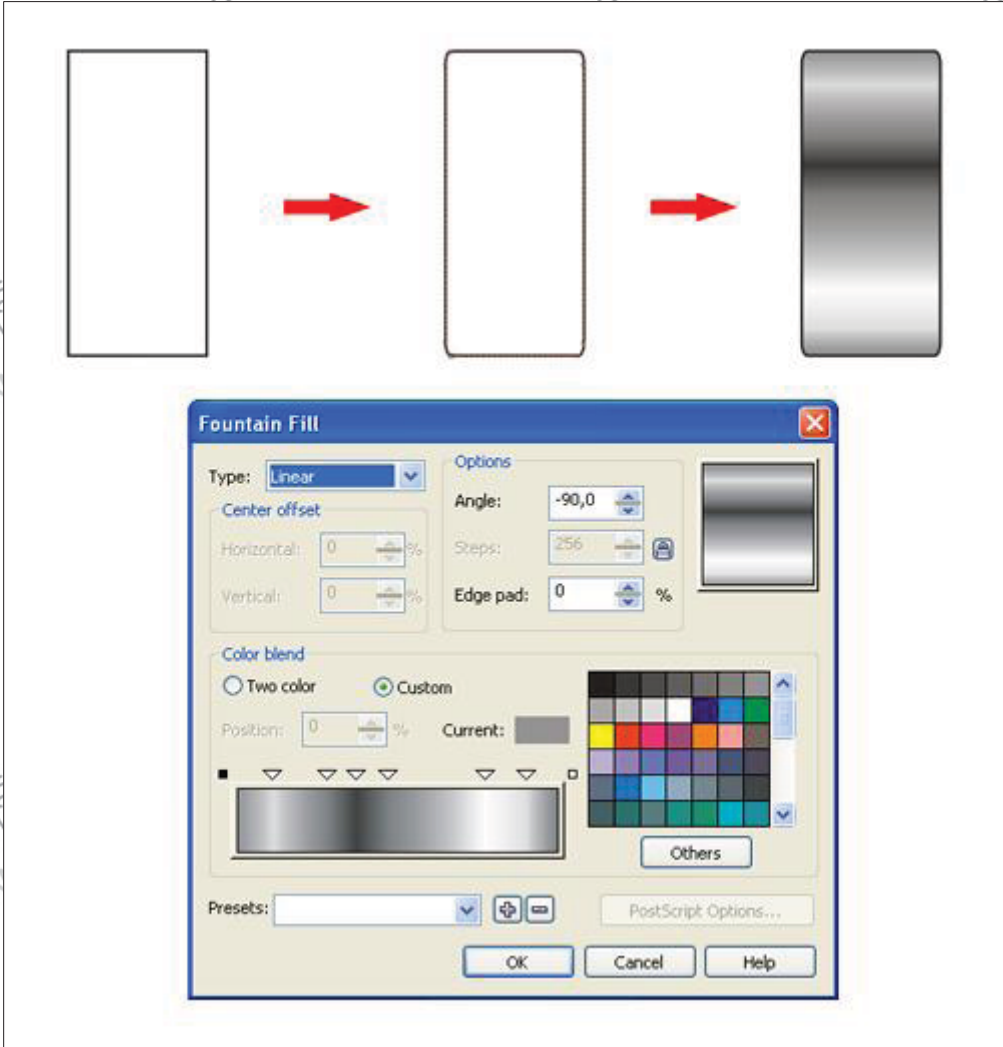


55. ប្រើ Rectangle Tool (F6) គូសបង្កើតជា Object ចតុកោណ បន្ទាប់មកប្រើ Fountain Fill Tool (F11) កំណត់ Linear Gradient ក្នុងប្រអប់ Angle កំណត់ -90° កំណត់ Slider ទី1 Position :0 កំណត់ 40% black, Slider ទី2 Position : 11% កំណត់ 10% black, Slider ទី3 Position : 24% កំណត់ 20% black , Slider ទី4 Position: 42% កំណត់ 90% black , Slider ទី5 Position : 61% កំណត់ 20% black, Slider ទី6 Position : 77% កំណត់ពណ៌ស និង Slider ទី7 Position: 100% កំណត់ 50% black ដូចរូបខាងក្រោម >

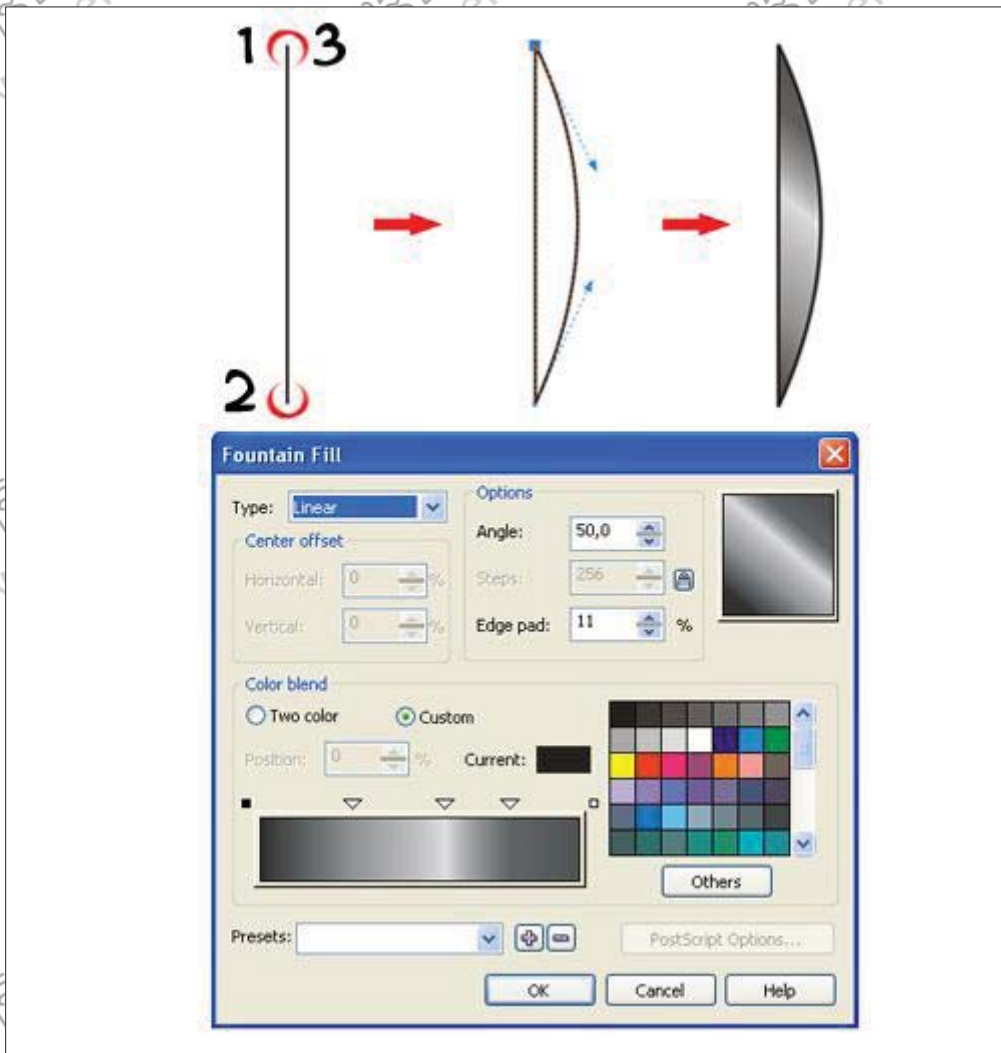


55. ប្រើ Rectangle Tool (F6) បង្កើត Object ចតុកោណទំហំ 47 px , 103 px រួចប្រើ Shape Tool (F10) កែប្រែជ្រុង កែងវាអោយកោង បន្ទាប់មកប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ដោយកំណត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle

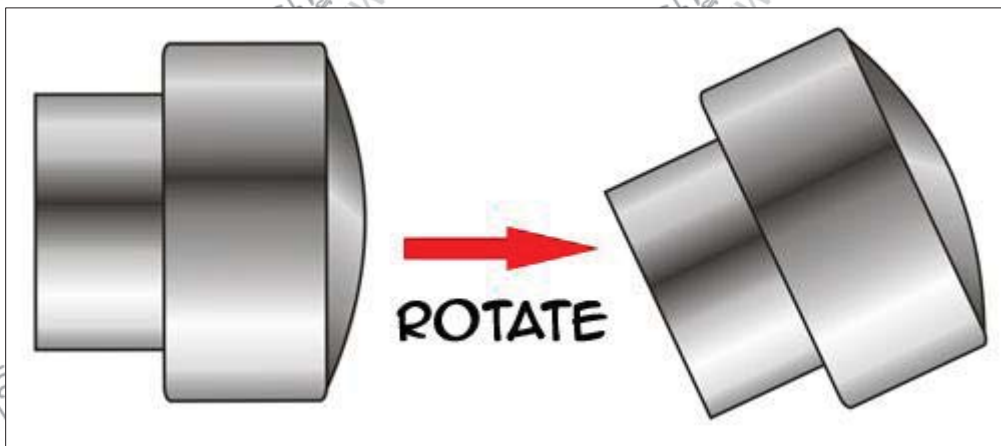
កំនត់ -90° កំនត់ Slider ទី1 Position :0 កំនត់ 40% black, Slider ទី2 Position : 11% កំនត់ 10% black, Slider ទី3 Position : 28% កំនត់ 50% black , Slider ទី4 Position: 37% កំនត់ 90% black , Slider ទី5 Position : 47% កំនត់ 50% black, Slider ទី6 Position : 77% កំនត់ពណ៌ស, Slider ទី 7 Position: 90% កំនត់ 10% black និង Slider ទី8 Position: 100% កំនត់ 50% black ដូចរូបខាងក្រោម >



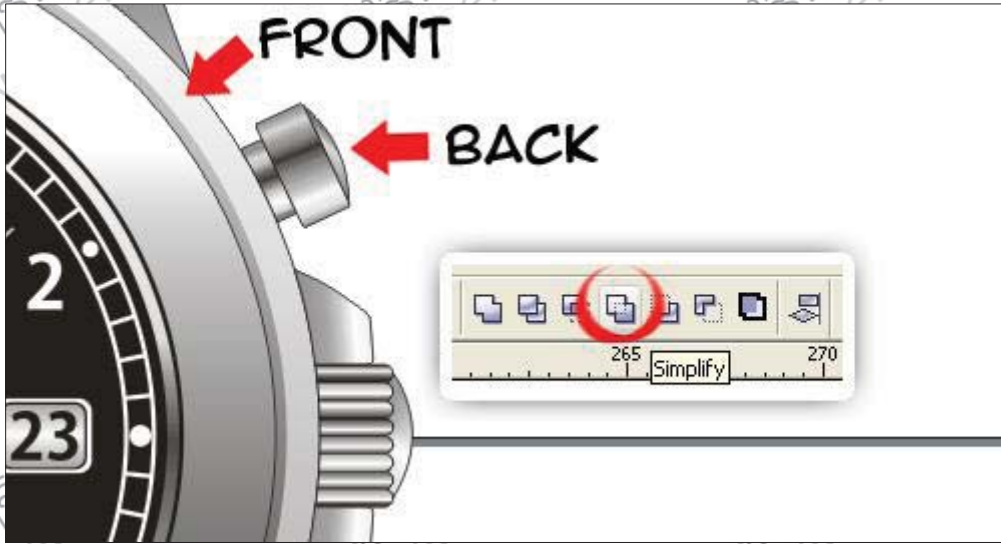
56. ប្រើ Pen Tool គូសបង្កើតបន្ទាត់បញ្ឈររូបវែង 96 px រួចប្រើ Shape Tool កែប្រែរូបរាងវា បន្ទាប់មកប្រើ Fountain Fill Tool (F11) ដោយកំនត់ Linear Gradient ដោយក្នុងប្រអប់ Angle កំនត់ 50° កំនត់ Slider ទី1 Position :0 កំនត់ black, Slider ទី2 Position : 29% កំនត់ 40% black, Slider ទី3 Position : 58% កំនត់ 10% black , Slider ទី4 Position: 78% កំនត់ 70% black , និង Slider ទី5 Position: 100% កំនត់ 80% black ដូចរូបខាងក្រោម >



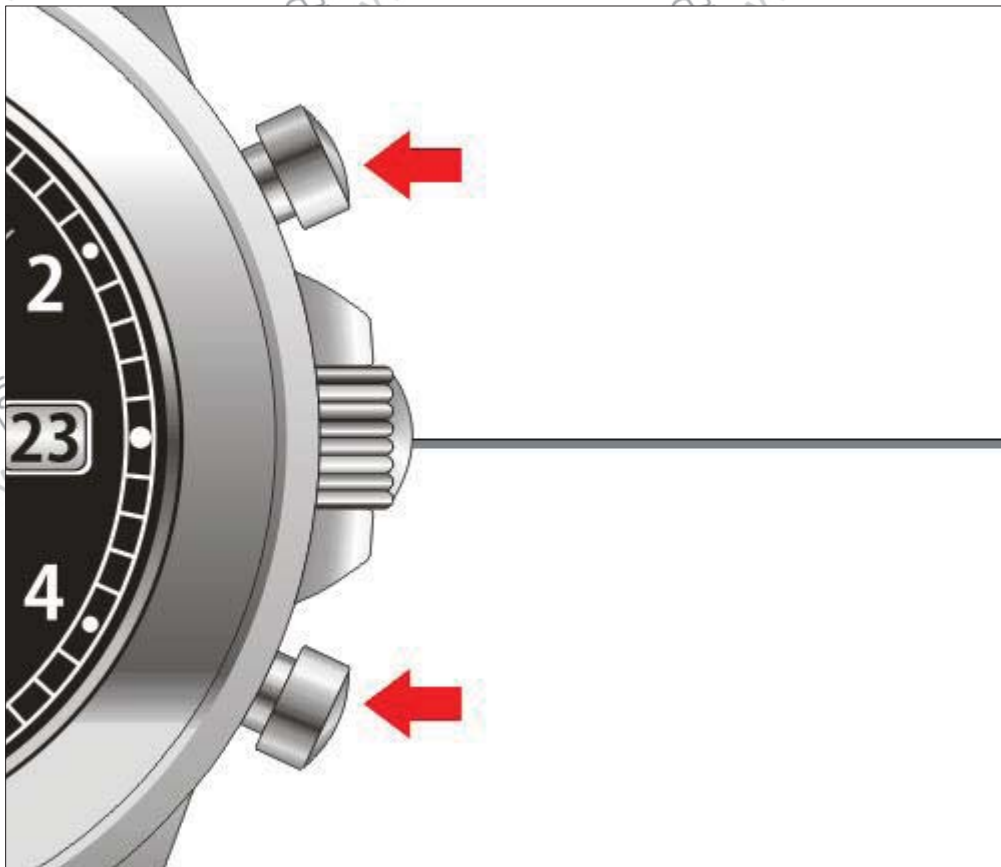
57. ជំរៀបវាដូចរូបខាងក្រោម រួចបង្វិល 25° បន្ទាប់មកធ្វើការ Group (Ctrl + G) >



58. កំណត់ទីតាំងអោយវា ដោយកំណត់អោយវានៅក្រោមគេ រួច Select វា និង Object រង្វង់នៅក្រៅគែបង្អស់ ចុច Simplify នៅលើ Toolbar >



59. Duplicate វារួចធ្វើការត្រួតលប់ និង កំណត់ទីតាំងដូចរូបខាងក្រោម >



60. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចរូបខាងក្រោម >



61. គូសបង្កើតជា Background អោយវា និង កំណត់ទីតាំងរបស់វា ដូចរូបខាងក្រោម >



