

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:

ហ៊ុ ម៉ូឌី

អ្នកចេញគំរូ:

ហ៊ុ ម៉ូឌី

អ្នកវាយអត្ថបទ និងរៀបចំរូបភាព:

ហ៊ុ ម៉ូឌី
ច័ន្ទធារិទ្ធ

អ្នកពិនិត្យ និងកែសម្រួលអត្ថបទ:

ហ៊ុ ម៉ូឌី
ច័ន្ទធារិទ្ធ
ចិន សុវណ្ណ
កែវ សោភ័ណ

រៀបរៀងលើកទី២:

រក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាង © 2013 ដោយ មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា និងផ្លូវសំរាប់ជា ឯកសារប្រើប្រាស់ផ្ទៃក្នុង។
គ្មានផ្នែកណាមួយនៃសៀវភៅនេះត្រូវបាន ផលិតឡើងវិញ ទោះជាមធ្យោបាយណាគឺដោយ 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: ការណែនាំពីកម្មវិធី Adobe Illustrator CS4	1
មេរៀនទី 2: ការរៀបចំ Workspace	11
មេរៀនទី 3: សិក្សាពីប្រភេទ និង ឈ្មោះ Tools ក្នុង Tools Panel	23
មេរៀនទី 4: ការបង្កើត Shape ដោយប្រើប្រភេទ Drawing Tools.....	29
មេរៀនទី 5: ការប្រើប្រាស់ Selection Tools	51
មេរៀនទី 6: ការប្រើប្រាស់ Layer	61
មេរៀនទី 7: សិក្សាពី Undo, Redo, Cut, Copy និងការប្រើប្រាស់ Align, Distribute, Pathfinder.....	69
មេរៀនទី 8: ការប្រើប្រាស់ Transformation Reshaping និង Cutting Tools	81
មេរៀនទី 9: ការប្រើប្រាស់ប្រភេទ Pen Tool និង Drawing Tool	95
មេរៀនទី 10: សិក្សាពីប្រភេទ type tools.....	111
មេរៀនទី 11: របៀបក្នុងការរៀបចំអត្ថបទ	125
មេរៀនទី 12: ការប្រើប្រាស់ Font Khmer Unicode.....	137
មេរៀនទី 13: ការប្រើប្រាស់ប្រភេទ Painting Tools	143
មេរៀនទី 14: ការបង្កើត Blends, Clipping Mask និង Compound Path	155
មេរៀនទី 15: ការប្រើប្រាស់ Symbols Tool និងការបង្កើត Object 3D	169
មេរៀនទី 16: ការប្រើប្រាស់ Effects និងរបៀប Print	179
សំនួរនិងលំហាត់ប្រលង Final Text	191
APPENDIX A: របៀប Set Up កម្មវិធី Adobe Illustrator CS4	193

មជ្ឈមណ្ឌលព័ត៌មានវិទ្យា
www.enteritc.com

មេរៀនទី 1: ការណែនាំពីកម្មវិធី Adobe Illustrator CS4

1. និយមន័យ:

កម្មវិធី Adobe Illustrator CS4 គឺជាកម្មវិធីដែលកំពុងពេញនិយមក្នុងការប្រើប្រាស់ សំរាប់ការងារផ្នែក design ដូចជា បង្កើតបត្ររូបភាពផ្សេងៗ ធ្វើ logo ផ្ទាំងផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ទស្សនាវដ្តី នាមបណ្ណ ឬ promotion ផ្សេងៗ ។
លក្ខណៈពិសេសរបស់វា គឺអក្សរដែលបាន design នៅក្នុងកម្មវិធី Illustrator CS4 គឺមានលក្ខណៈ ជិត ច្បាស់ល្អ ជាងកម្មវិធីផ្សេងៗ។

2. Version របស់កម្មវិធី:

កម្មវិធី Illustrator គឺជាផលិតផលមួយដែលបានបង្កើតឡើងដោយក្រុមហ៊ុន Adobe ហើយក្នុងនោះ Version របស់វា មានដូចជា:

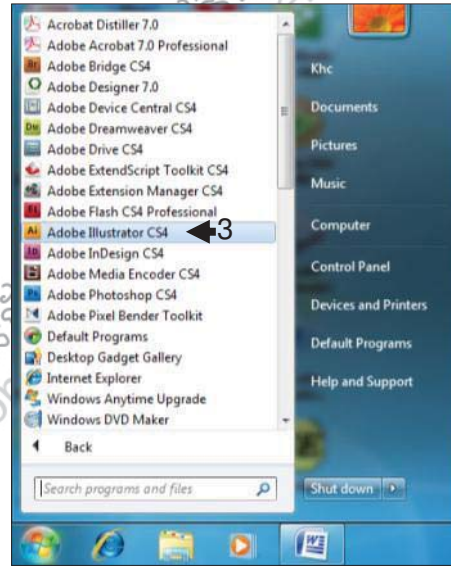
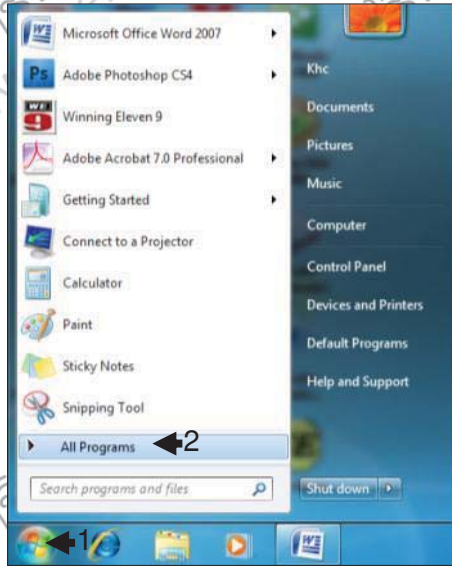
- > Adobe Illustrator CS 9.0
- > Adobe Illustrator CS 10.0
- > Adobe Illustrator CS 11.0
- > Adobe Illustrator CS2 12.0
- > Adobe Illustrator CS3 13.0
- > Adobe Illustrator CS4 14.0 ។

ដោយឡែកក្នុងក្រុមហ៊ុន Adobe បានបង្កើតនូវ Software ជាច្រើនទៀតដូចជា:

- > Photoshop
- > Illustrator
- > InDesign
- > Flash
- > Dreamweaver
- > After Effects
- > Acrobat... ។

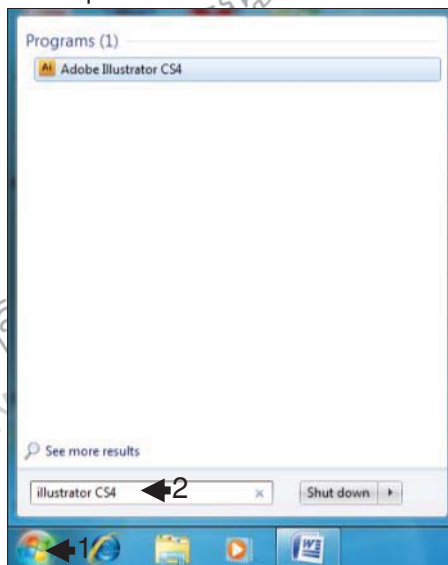
3. របៀបបើកកម្មវិធី:

1. ចុច Start Menu Button >
2. ចុច All Programs >
3. ចុចលើពាក្យ Adobe Illustrator CS4



រៀបចំ 2: 1. ចុច Start Menu Button >

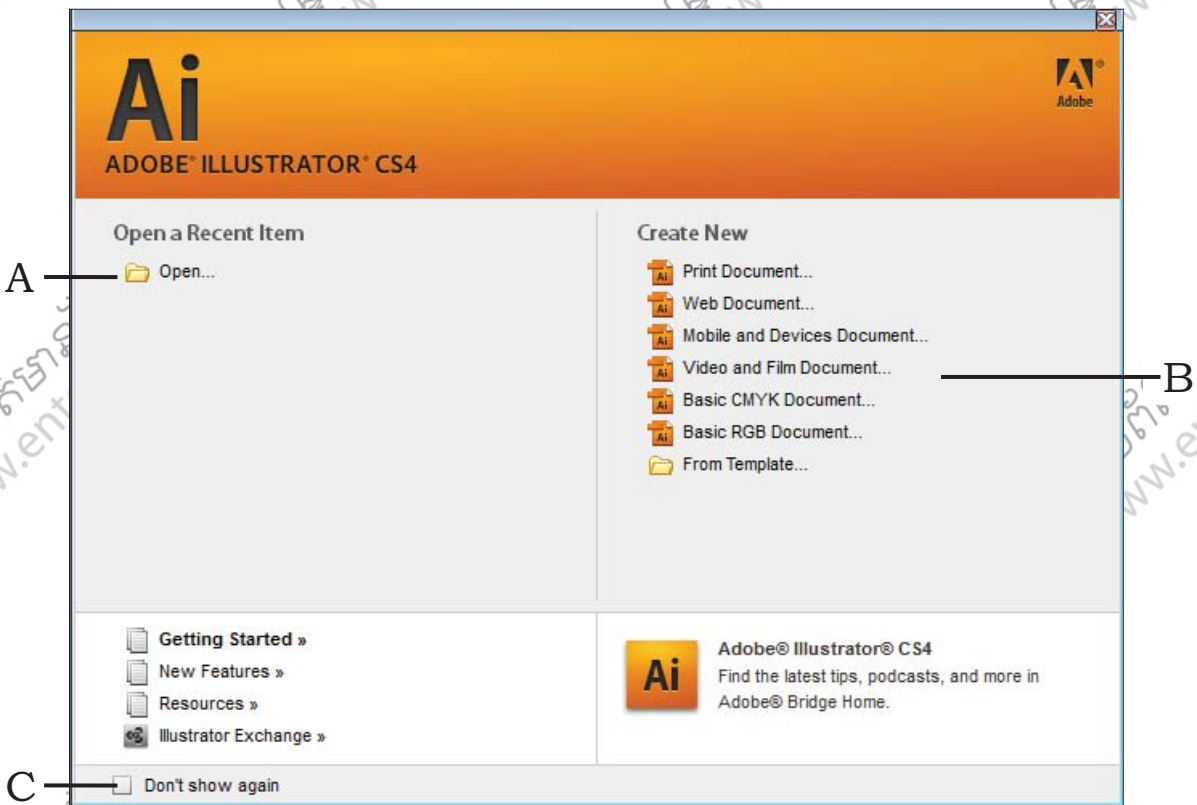
2. នៅក្នុងប្រអប់ Search programs and files សូមសរសេរពាក្យ Illustrator CS4 ហើយចុច Enter Key



រៀបចំ 3: 1. ចុច Double click នៅលើ Icon របស់កម្មវិធីដែលមាននៅក្នុងផ្ទាំង Desktop



4. ផ្ទាំង Welcome Screen របស់កម្មវិធី:



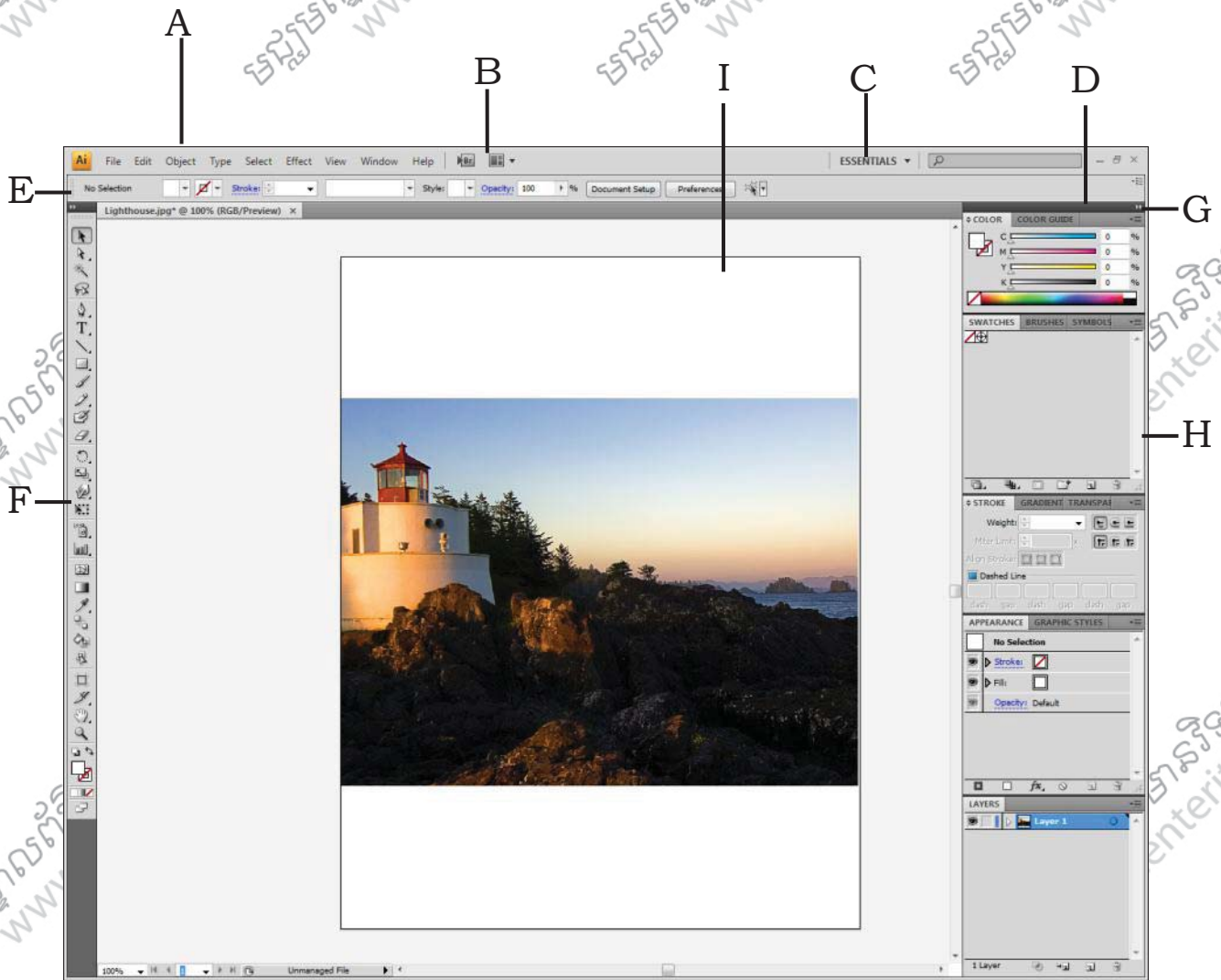
A. Open Recent Item : សំរាប់បង្ហាញពី files ទាំងឡាយណាដែលយើងទើបនឹងបានធ្វើការជាមួយ និងប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើការបើកយក file ផ្សេងៗមកធ្វើការជាមួយកម្មវិធី។

B. Create New : បង្ហាញពីប្រភេទ artwork ដែលត្រូវបង្កើត ឬទាញយក artwork ពី template ដែលមានស្រាប់ដែលក្នុងនោះមានដូចជា:

- > Print Document: ជាប្រភេទ artwork ត្រូវបានបង្កើតសំរាប់យកទៅ Print
- > Web Document: ជាប្រភេទ artwork សំរាប់បង្កើតជាផ្ទាំង web site
- > Mobile and Devices Document: ជាប្រភេទ artwork សំរាប់បង្កើតរូបភាពដាក់ក្នុងទូរស័ព្ទ
- > Video and Film Document: ជាប្រភេទ artwork សំរាប់បង្កើតរូបភាពទៅតាមទំហំ video
- > Basic CMYK Document: ជាប្រភេទ artwork ត្រូវបានបង្កើតសំរាប់យកទៅបោះពុម្ព
- > Basic RGB Document: ជាប្រភេទ artwork ត្រូវបានបង្កើតសំរាប់យកទៅ Print

C. Don't show again : សំរាប់កំណត់ផ្ទាំង start up នេះបង្ហាញឬមិនបង្ហាញនៅពេលបើកកម្មវិធីនាពេលក្រោយ។

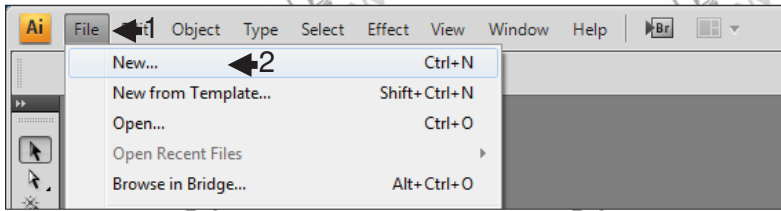
5. សិក្សាពី Interface របស់កម្មវិធី



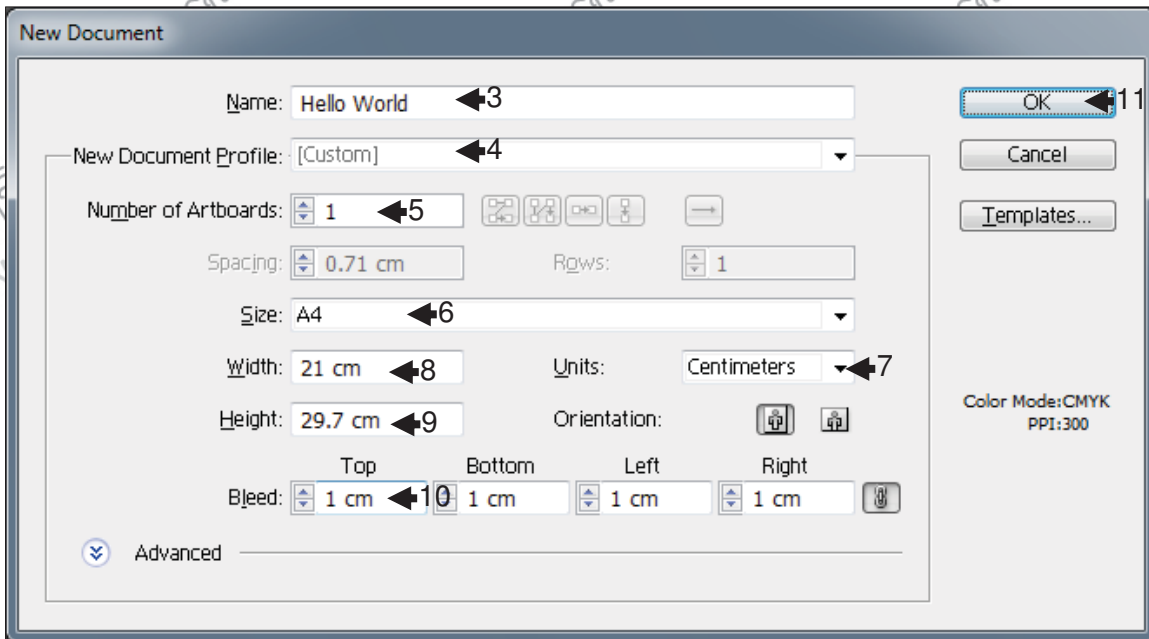
- A. Tabbed document windows : សំរាប់បង្ហាញពី files ទាំងឡាយណាដែលយើងកំពុងធ្វើការជាមួយ
- B. Application bar : បង្ហាញពី Menus និង application controls ដទៃទៀតសំរាប់ប្រើប្រាស់
- C. Workplace switcher : សំរាប់ជ្រើសរើសយកផ្ទៃរបស់ workspace ណាមួយដែលមានស្រាប់
- D. Panel title bar : សំរាប់រំកិល Panels ទាំងអស់ទៅកាន់ទីតាំងណាមួយដែលត្រូវការ
- E. Control panel : សំរាប់បង្ហាញពី options មួយចំនួនដែលទាក់ទងនឹង tool ដែលកំពុងប្រើប្រាស់ ហើយវាតែងតែប្រែប្រួលទៅតាម tools ផ្សេងៗដែលប្រើប្រាស់
- F. Tools panel : សំរាប់ផ្ទុកនូវ tools សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីបង្កើតនិងការសរសេរ image, artwork
- G. Collapse To Icons button : សំរាប់បង្រួមផ្ទាំង Panels ទៅជា Icons
- H. Panel groups : សំរាប់បង្ហាញពី Panels នីមួយៗ សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីងាយស្រួលគ្រប់គ្រង ការងារដែលយើងកំពុងធ្វើ
- I. Artboard : គឺជាតំបន់សំរាប់ធ្វើការងារ និងផ្តល់លទ្ធផលនៅពេល print ឬបោះពុម្ព។

6. របៀបបង្កើត File ថ្មី:

- 1. ចុច File Menu >
- 2. ចុច New... (Ctrl+N) >

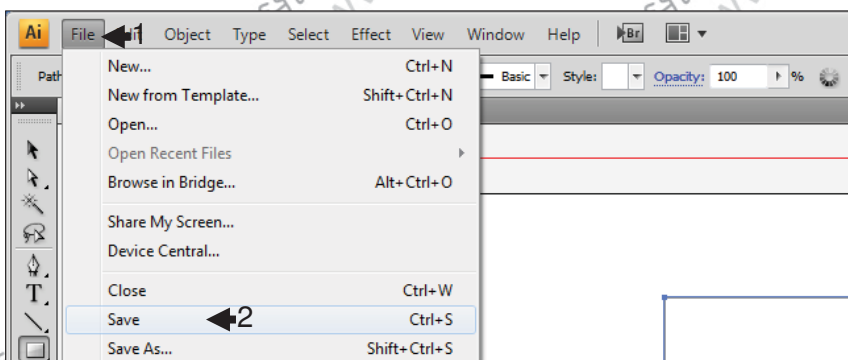


- 3. Name: សូមដាក់ឈ្មោះថ្មី Artwork (ឧ: Hello World) >
- 4. New Document Profile: សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទរបស់ Artwork (ឧ: Custom) >
- 5. Number of Artboards: សំរាប់កំនត់ចំនួន Artboards ដែលត្រូវប្រើប្រាស់នៅក្នុង Artwork (ឧ: 1)
- 6. Size: សំរាប់ជ្រើសរើសយកទំហំរបស់ Artwork (ឧ: A4) >
- 7. Units: សំរាប់កំនត់ខ្នាតរបស់ប្រព័ន្ធដែលអាចគិតជា Inches, ឬ Centimeters >
- 8. Width: សំរាប់កំនត់ទំហំប្រវែងផ្ទៃក្រចករបស់ Artboard >
- 9. Height: សំរាប់កំនត់ទំហំប្រវែងកំពស់របស់ Artboard >
- 10. Bleed: សំរាប់កំនត់ទំហំប្រវែងសល់ចោលជុំវិញ Artboard >
- 11. ចុច OK Button

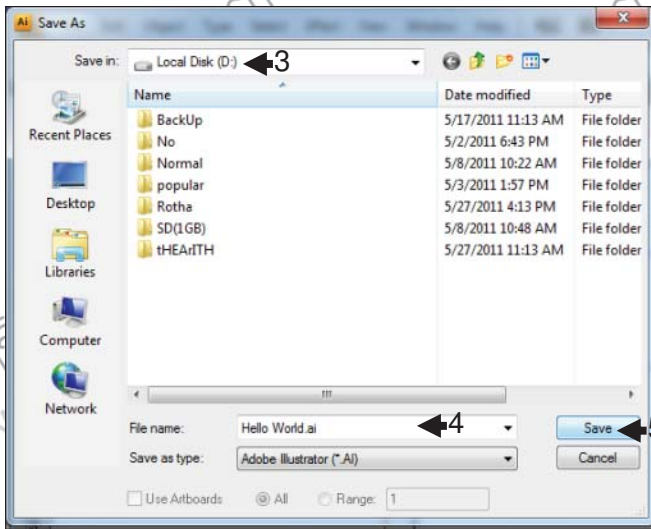


7. របៀប Save File ជាប្រភេទ File Illustrator (*.ai):

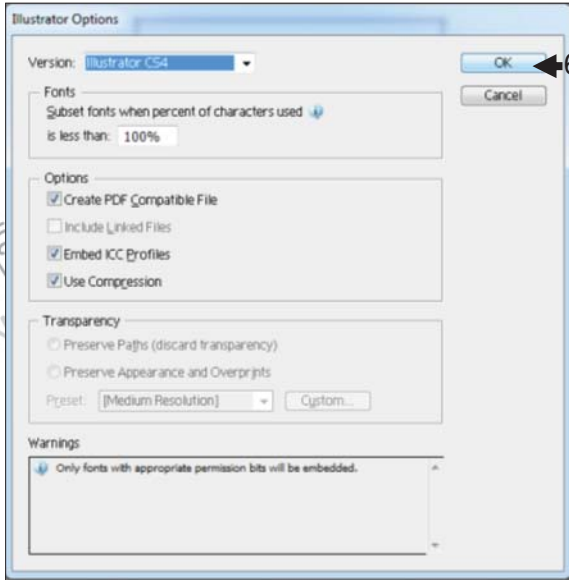
- 1. ចុច File Menu >
- 2. ចុច Save (Ctrl+S) ឬ Save As (Shift + Ctrl + S) >



- 3. ក្នុងប្រអប់ Save in: សូមជ្រើសរើសទីតាំងរក្សាទុក File >
- 4. ក្នុងប្រអប់ File name: សូមដាក់ឈ្មោះ៖ File >
- 5. ចុច Save Button >

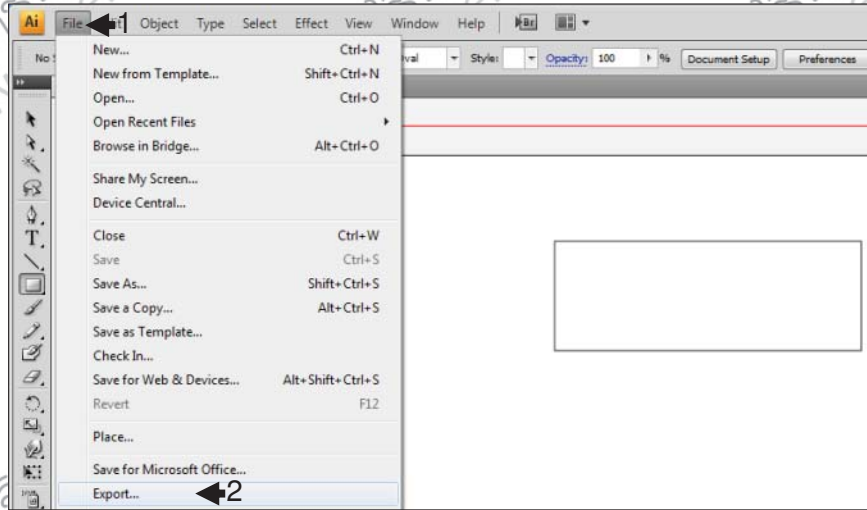


- 6. ចុច OK Button



8. របៀប Export Artwork ជារប្រភេទ File ផ្សេងៗ

- 1. ចុច File Menu >
- 2. ចុច Export >



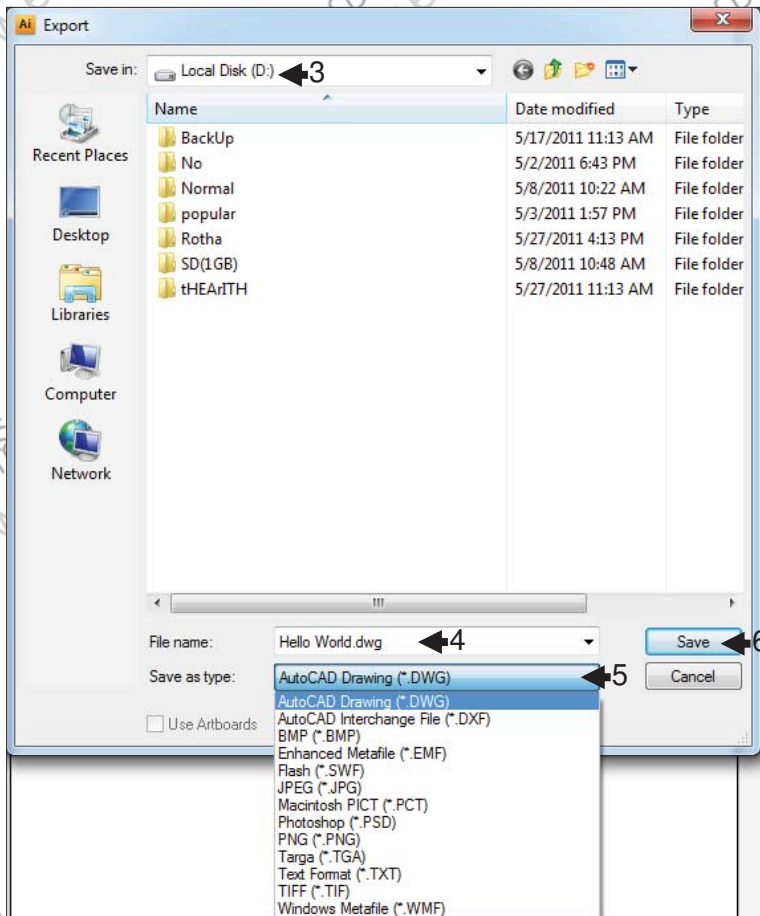
3. ក្នុងប្រអប់ Save in: សូមជ្រើសរើសទីតាំងរក្សា File ទុក>

4. ក្នុងប្រអប់ File name: សូមដាក់ឈ្មោះ៤ File >

5. ក្នុងប្រអប់ Format: ជ្រើសរើសយកប្រភេទ File ណាមួយដែលត្រូវការ >

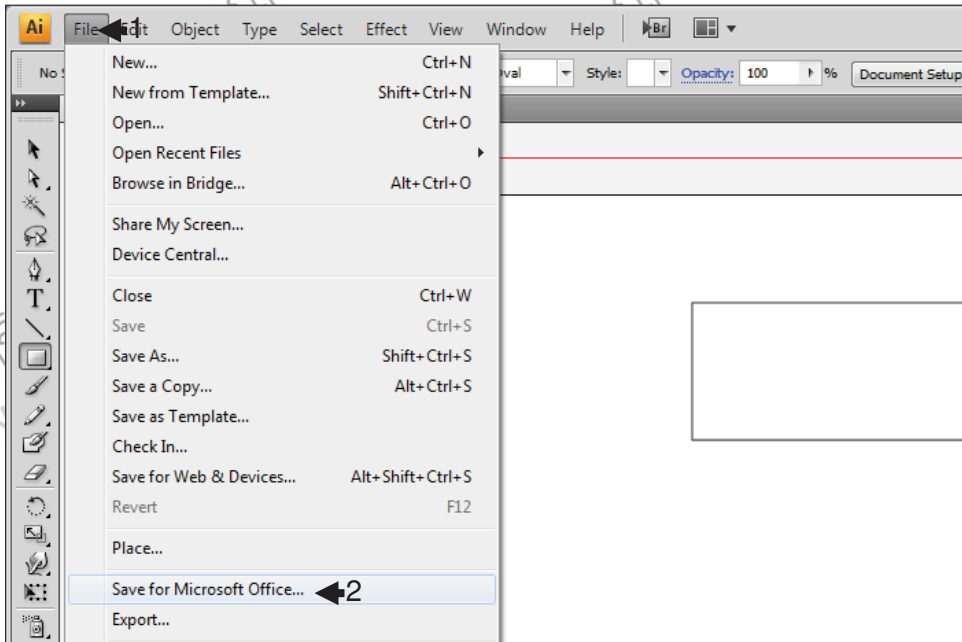
- > AutoCAD Drawing (*.DWG) : ជាប្រភេទ file របស់កម្មវិធី AutoCAD
- > BMP (*.BMP, *.RLE, *.DIB) : ជាប្រភេទរូបភាពដែលមានទំហំតូចៗ
- > JPEG (*.JPG, *.JPEG, *.JPE) : ជាប្រភេទរូបភាពសំរាប់ប្រើប្រាស់ទូទៅ
- > Photoshop (*.PSD) : ជាប្រភេទរូបភាពដែលមាន File ជា Photoshop
- > PNG (*.PNG) : ជាប្រភេទរូបភាពដែលគ្មាន Background
- > TIFF (*.TIF, *.TIFF) : ជាប្រភេទ File Photoshop សំរាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងការងារបោះពុម្ព

6. ចុច Save Button

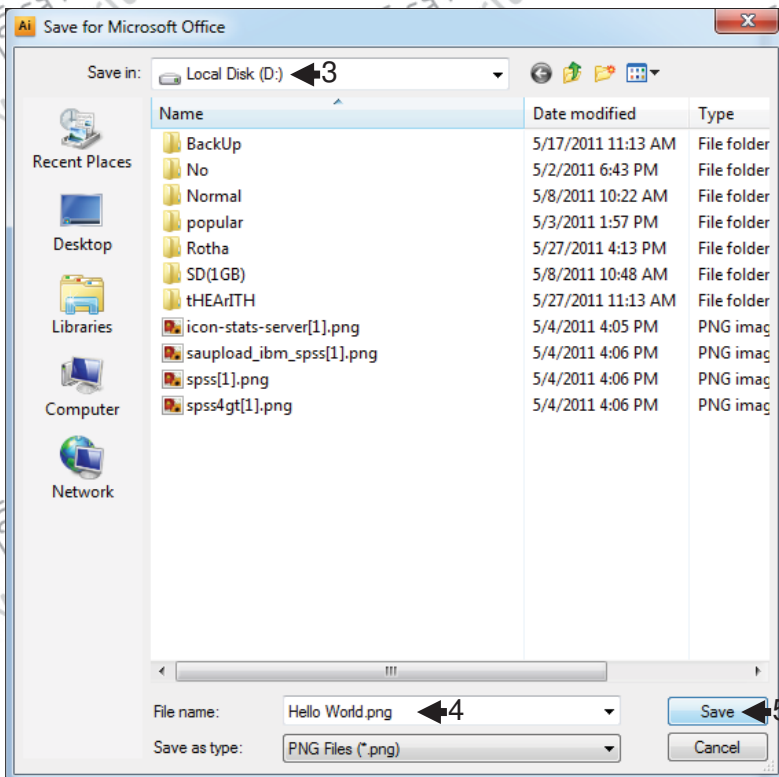


9. របៀប Save Artwork ជារប្រភេទ File ប្រើជាមួយ Microsoft Office:

1. ចុច File Menu >
2. ចុច Save for Microsoft Office >

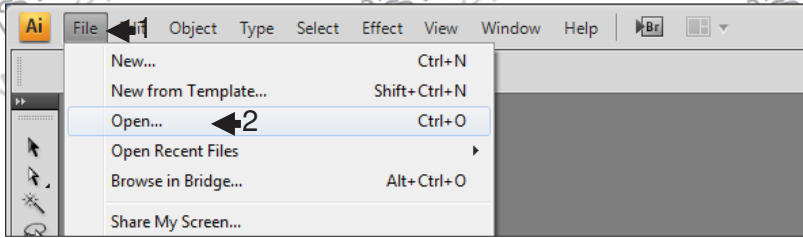


3. ក្នុងប្រអប់ Save in: សូមជ្រើសរើសទីតាំងរក្សាទុក File >
4. ក្នុងប្រអប់ File name: សូមដាក់ឈ្មោះថ្មី File >
5. ចុច Save Button

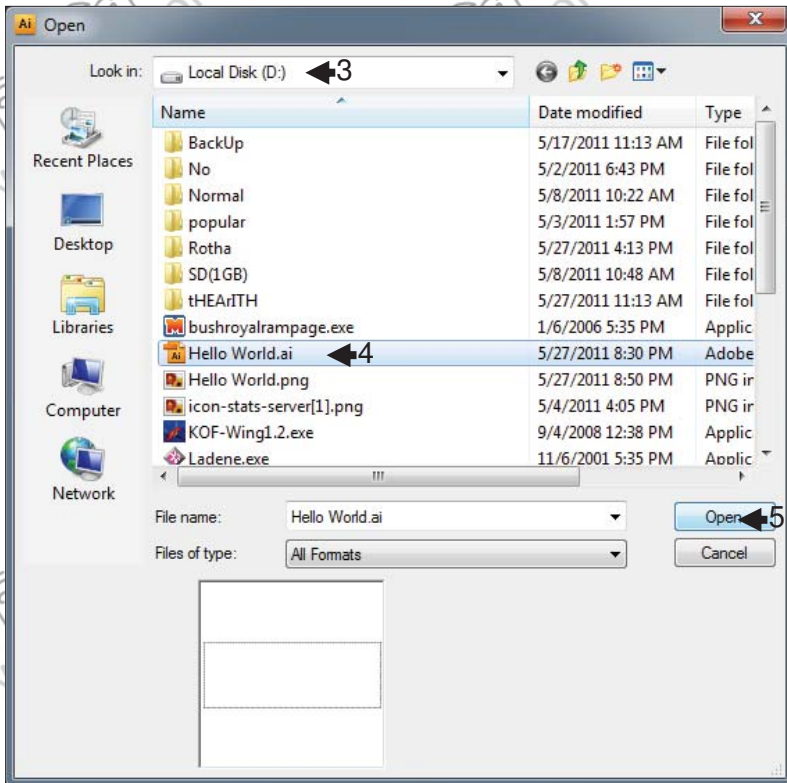


10. របៀប Open File:

1. ចុច File Menu >
2. ចុច Open As... (Alt + Shift + Ctrl + O) >

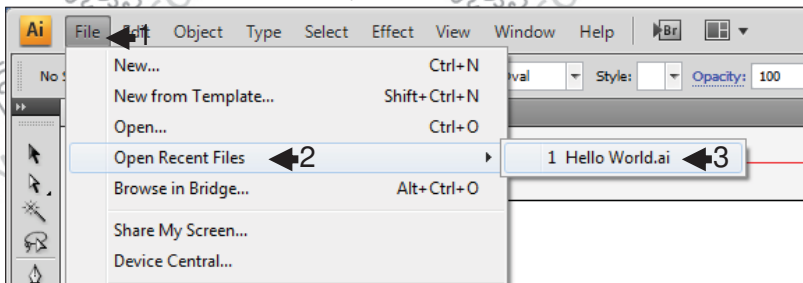


3. ក្នុងប្រអប់ Look in: សូមជ្រើសរើសទីតាំងដែល File ស្ថិតនៅ >
4. select លើ File ប្រភេទណាមួយដែលត្រូវការ>
5. ចុច Open Button



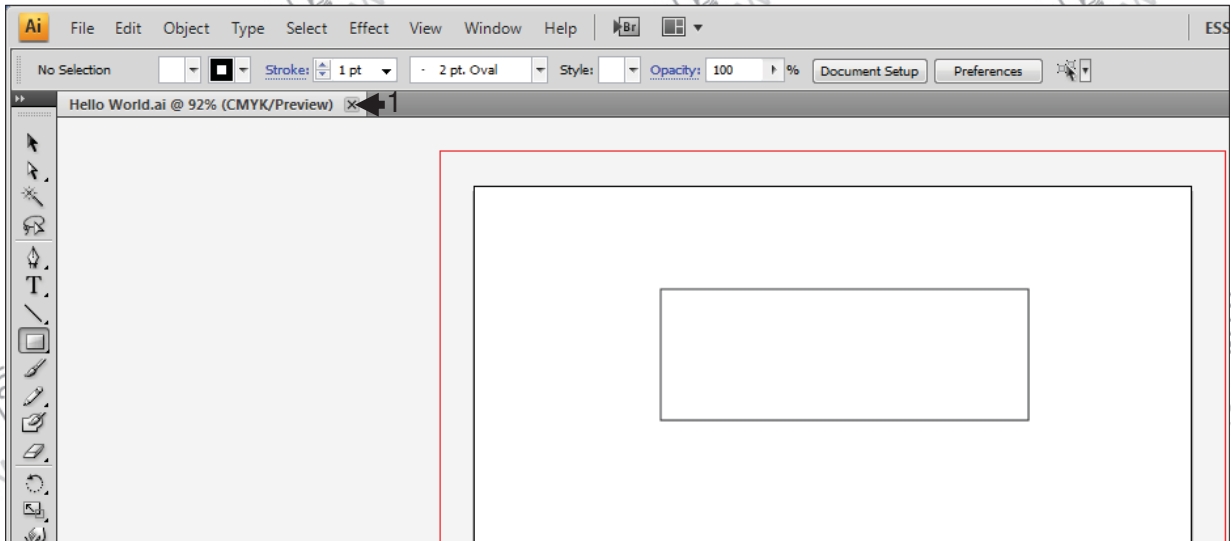
11. របៀប Open File ដែលទើបនឹងបានប្រើប្រាស់:

1. ចុច File Menu >
2. ចុច Open Recent >
3. ចុចលើ File ណាមួយដែលត្រូវការ



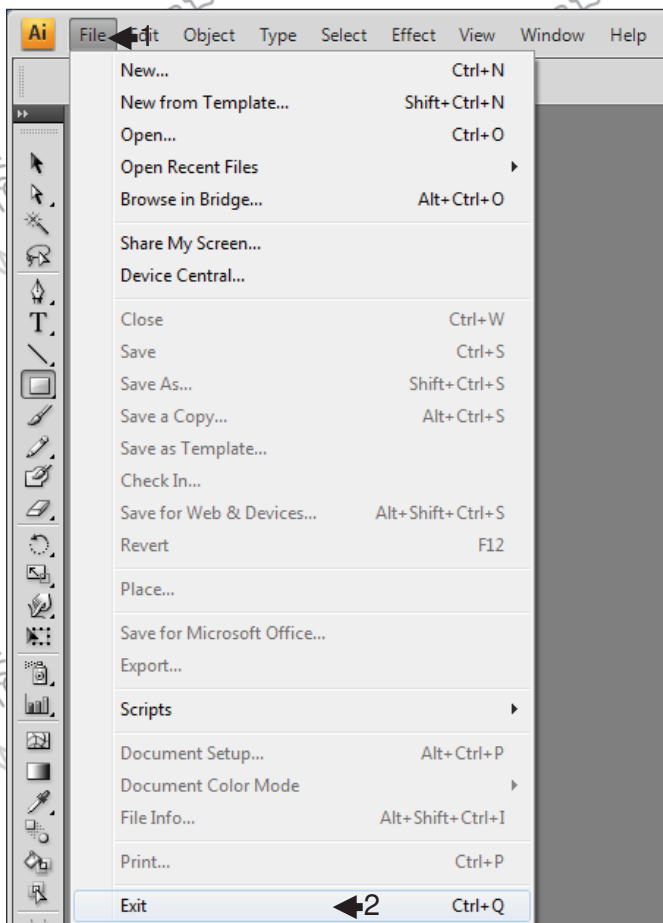
12. របៀប Close Image:

- 1. នៅត្រង់ Tabbed document window របស់ Image ចុច Close Button



13. របៀប Close កម្មវិធី:

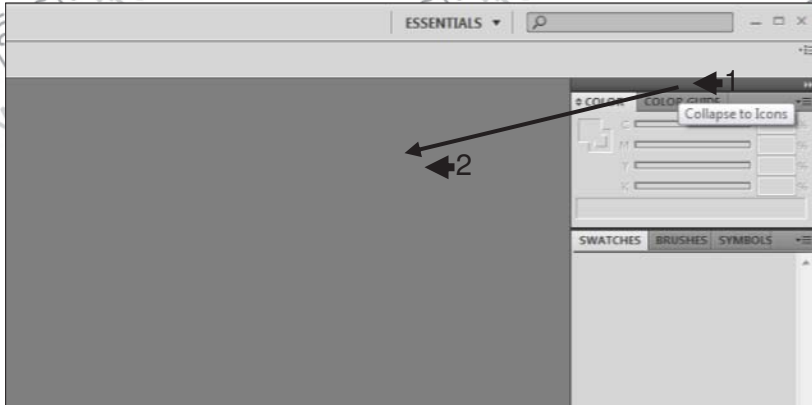
- 1. ចុច File Menu >
- 2. ចុច Exit (Ctrl+Q)



មេរៀនទី 2: ការរៀបចំ Workspace

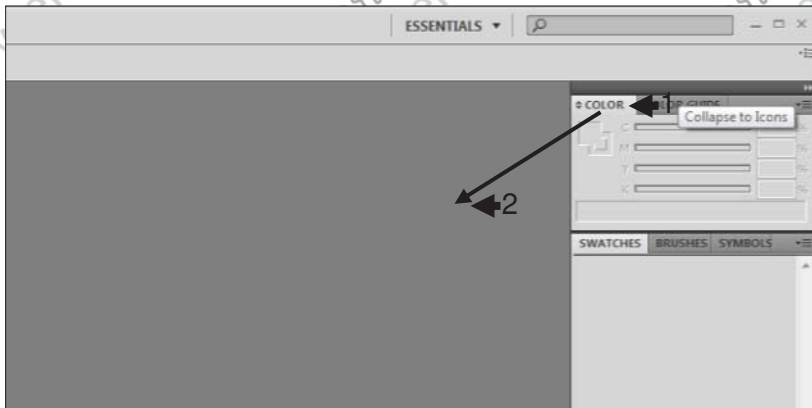
1. របៀបកែលម្អ Panel Groups:

1. ដាក់ Mouse Pointer ចំ Panel Title bar > 2. បន្ទាប់ចុចទាញរាទៅកាន់ទីតាំងថ្មីដែលត្រូវការ



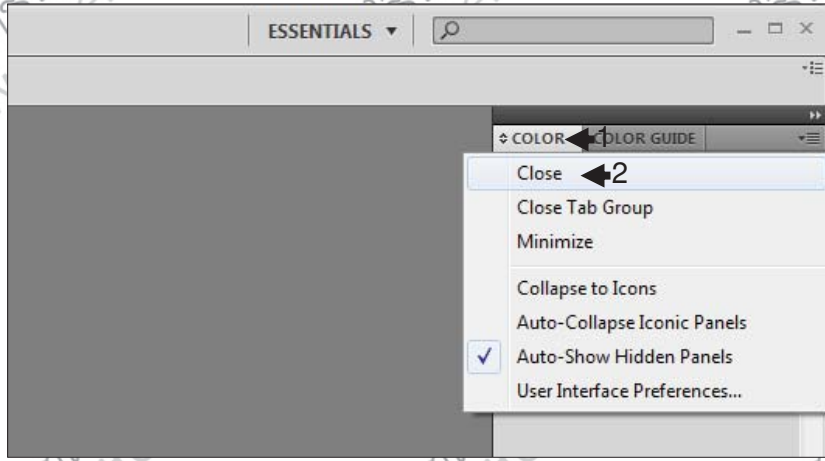
2. របៀបផ្តាច់ Panel ចេញពី Panel Groups:

1. ដាក់ Mouse Pointer ចំឈ្មោះរបស់ Panel របស់ Panel ណាមួយ > 2. បន្ទាប់ចុចទាញរាទៅកាន់ទីតាំងថ្មីដែលត្រូវការ



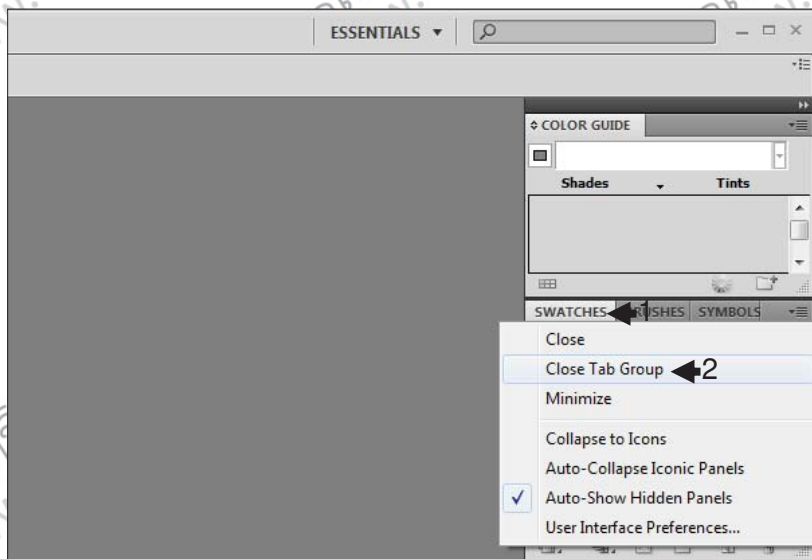
3. របៀបលុប Panel ចេញពី Panel Groups:

1. select ចំឈ្មោះរបស់ Panel ណាមួយហើយចុច Panel Menu Icon > 2. ចុច Close



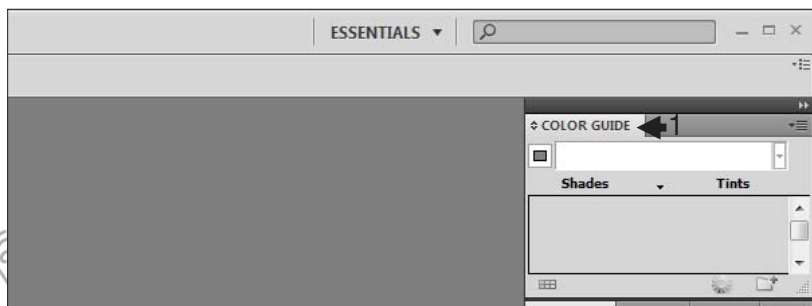
4. របៀបសម្រប Panel Groups:

1. ចុច Panel Menu Icon > 2. ចុច Close Tab Group



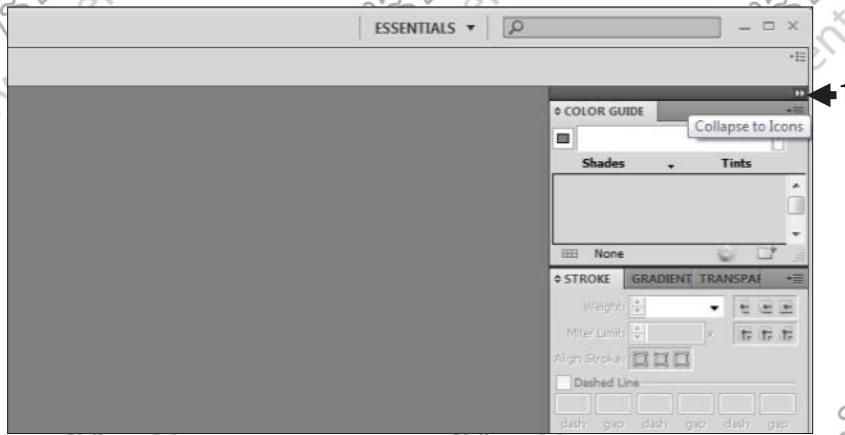
5. របៀបពង្រីកឬបង្រួម Panel Groups:

1. ចុច Minimize Button ដែលនៅខាងឆ្វេងឈ្មោះ Panel ឬចុច double click ចំណុចរបស់ Panel



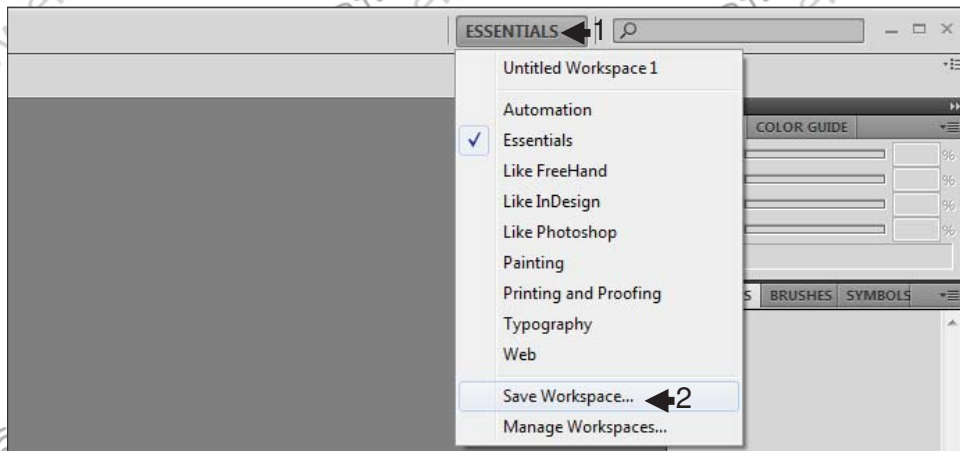
6. របៀប Expand ឬ Collapse Panel Groups:

1. នៅត្រង់ Panel Title bar សូមចុច Collapse to Icons ដើម្បីបង្រួម Panel Groups ទៅជា Icons ឬ ចុច Expand Panels ដើម្បីពង្រីក Icons ទៅជា Panel Groups វិញ

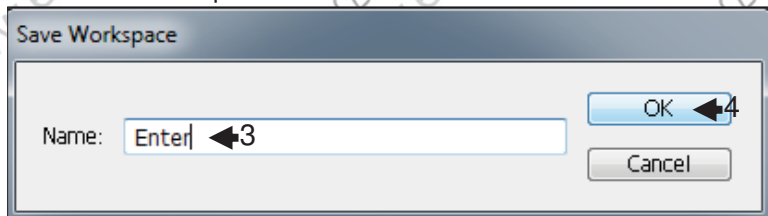


7. របៀប Save Workspace:

1. នៅក្រុង Application bar ចុច ESSENTIALS Button > 2. ចុច Save Workspace... >



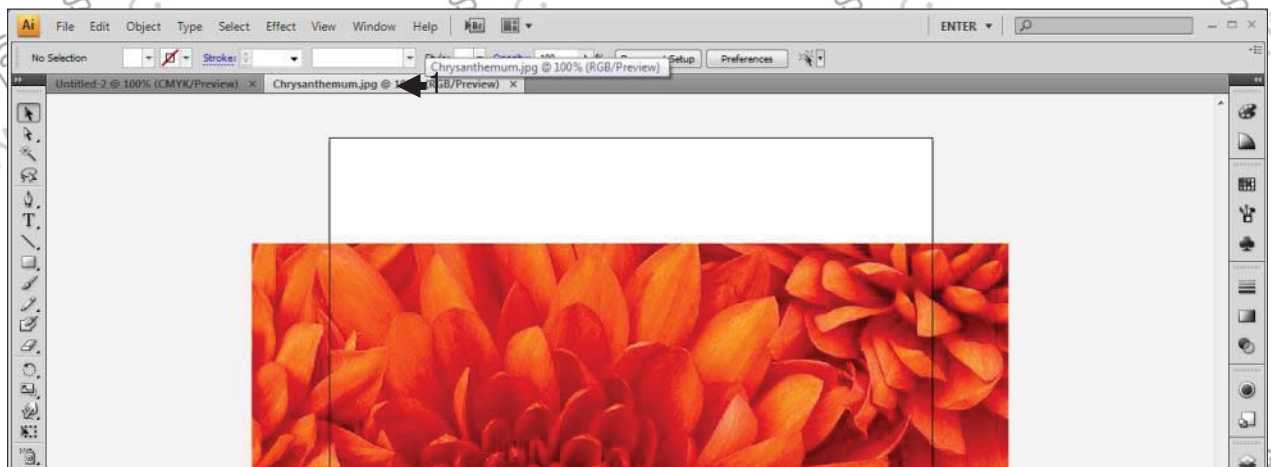
3. សូមដាក់ឈ្មោះក្នុងប្រអប់ Name (ឧ: Enter) > 4. ចុច OK Button



8. របៀប Select Tabbed document windows:

ជាដំបូងសូមបើកយករូបភាពមួយចូលក្នុងកម្មវិធី បន្ទាប់មក

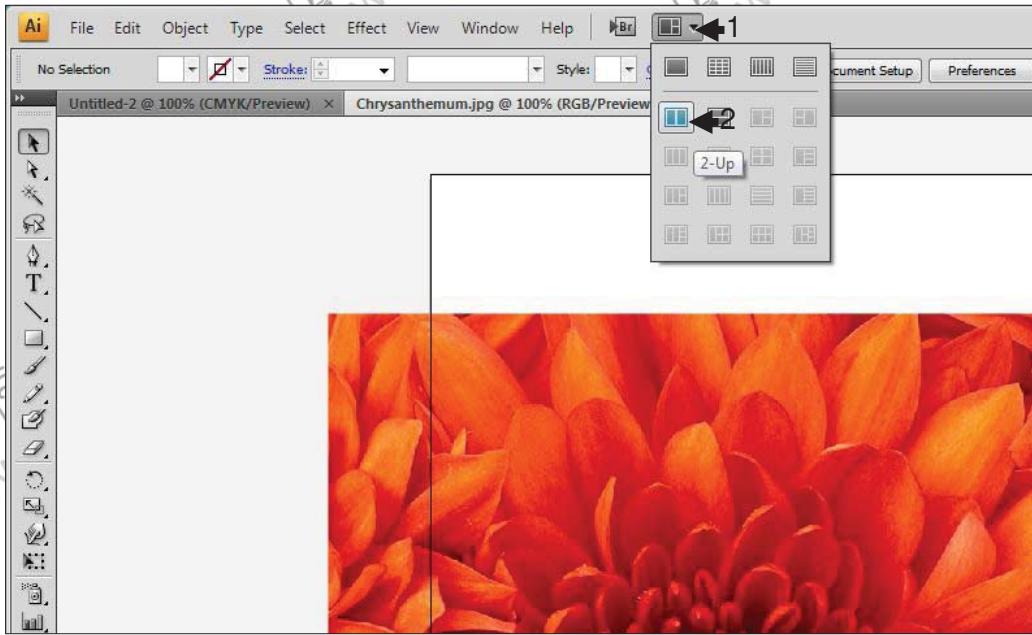
របៀបទី 1:1. សូម select លើ Tabbed document windows របស់ Image ណាមួយដែលការ



របៀបទី 2: 1. សូមចុច Ctrl + Tab ដើម្បី select លើ Tabbed document windows ណាមួយដែលត្រូវការ

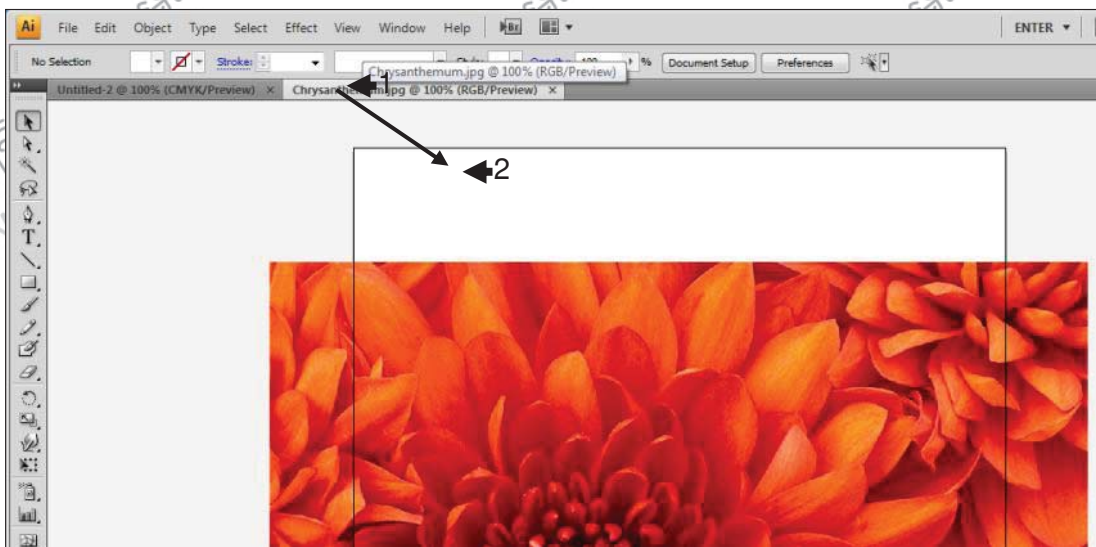
9. របៀបរៀបចំ Tabbed document windows:

1. ត្រង់ Application bar សូមចុច Arrange Documents Button > 2. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលត្រូវការ



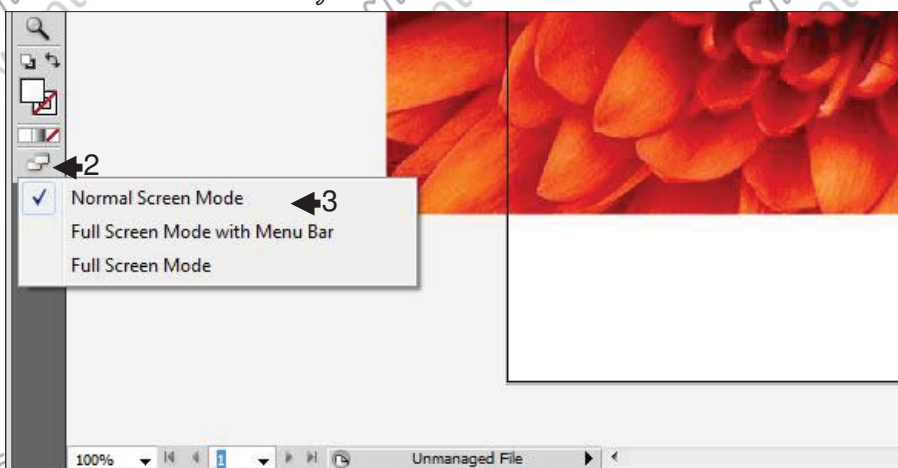
10. របៀបផ្តាច់ Artwork ចេញពី Tabbed document windows:

1. សូម select លើ Tabbed document windows របស់ Artwork ណាមួយ > 2. ទាញវាទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ

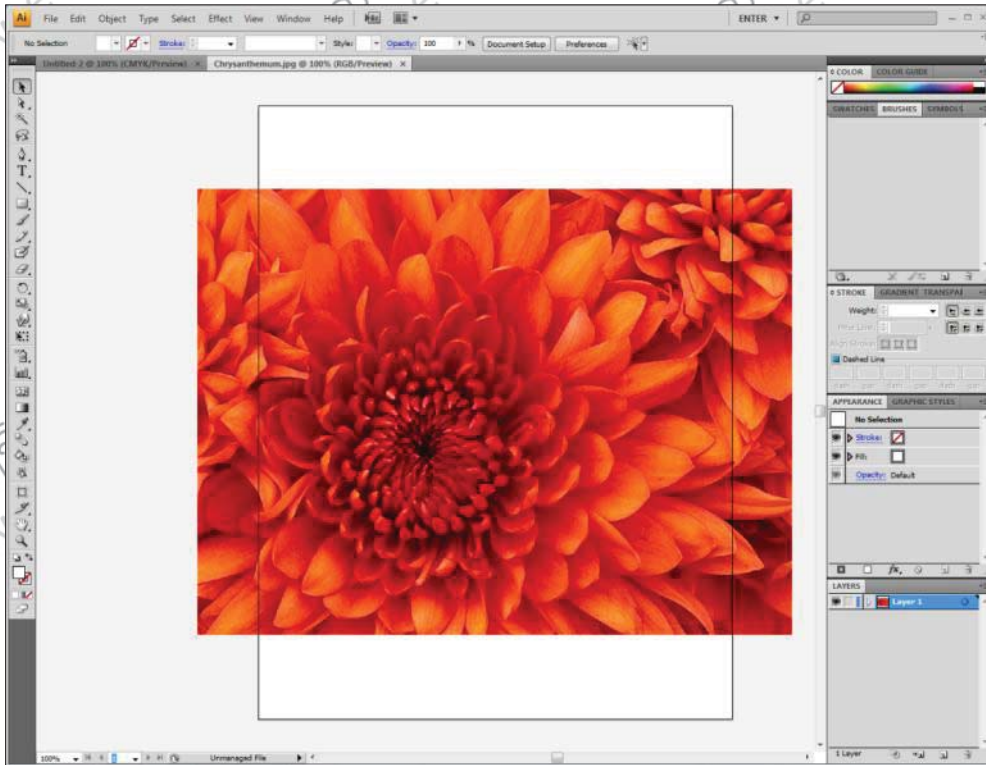


11. ការរៀបចំ Screen mode:

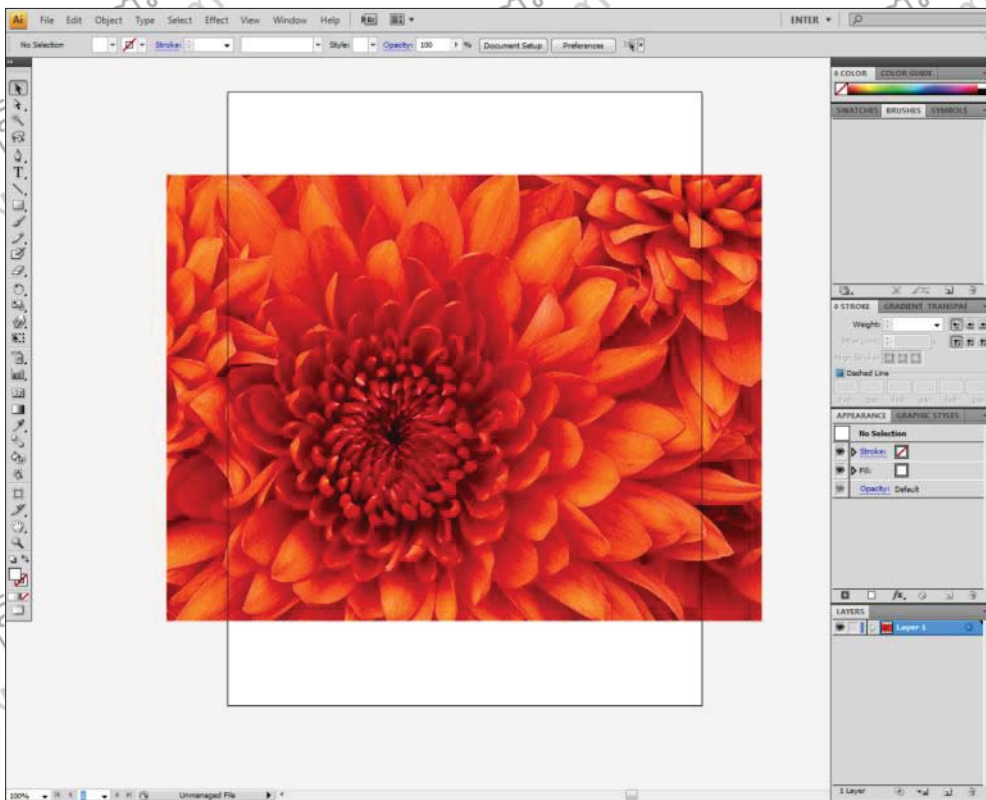
1. select លើ Image ដែលត្រូវការ > 2. ត្រង់ Tools Panel ចុច change screen mode (F) > 3. ជ្រើសរើសយក



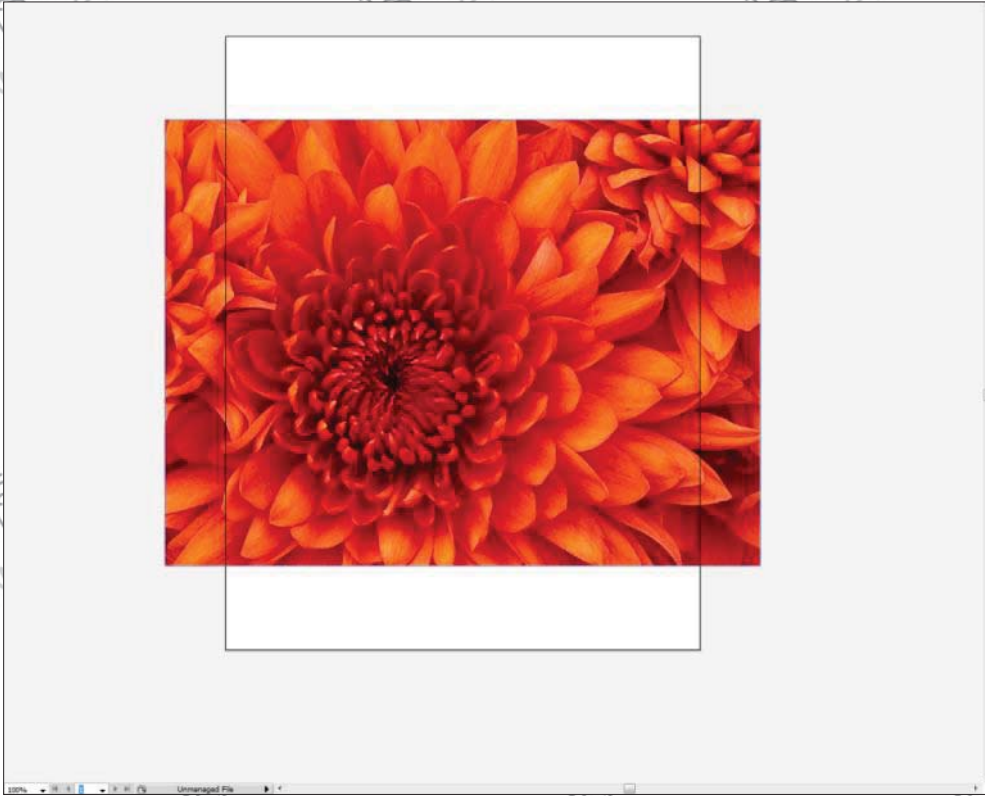
> Standard Screen Mode:



> Full Screen Mode With Menu Bar:

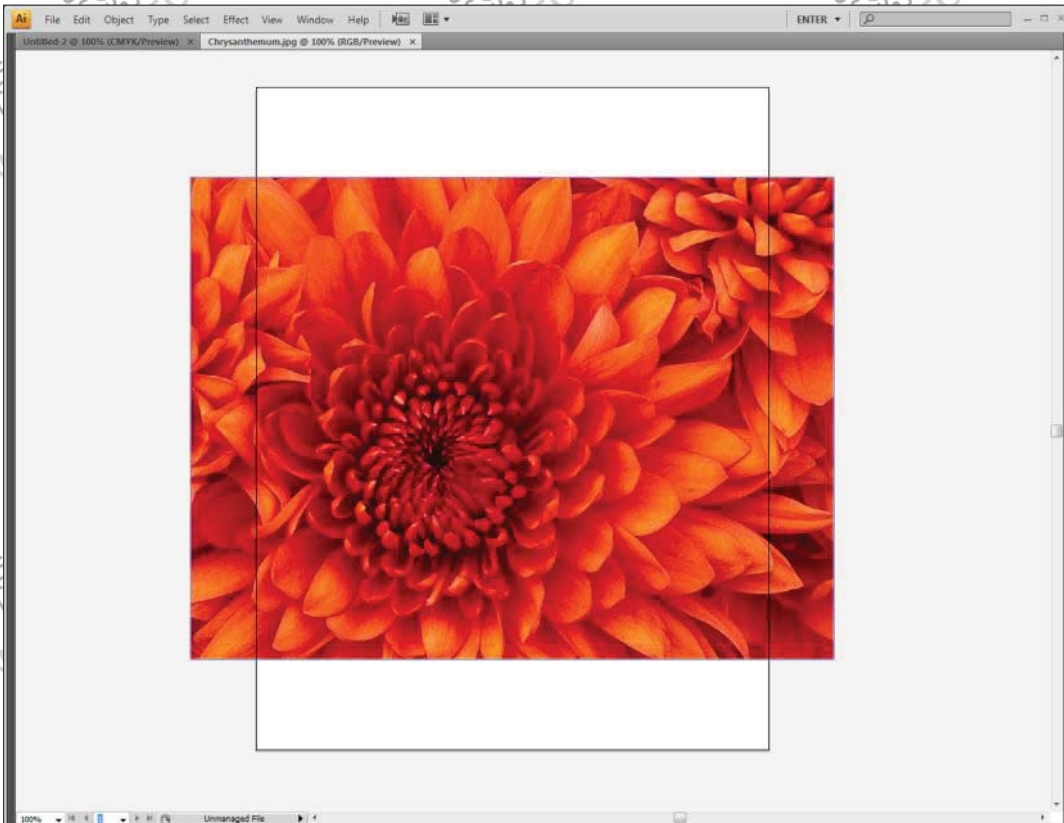


> Full Screen Mode:



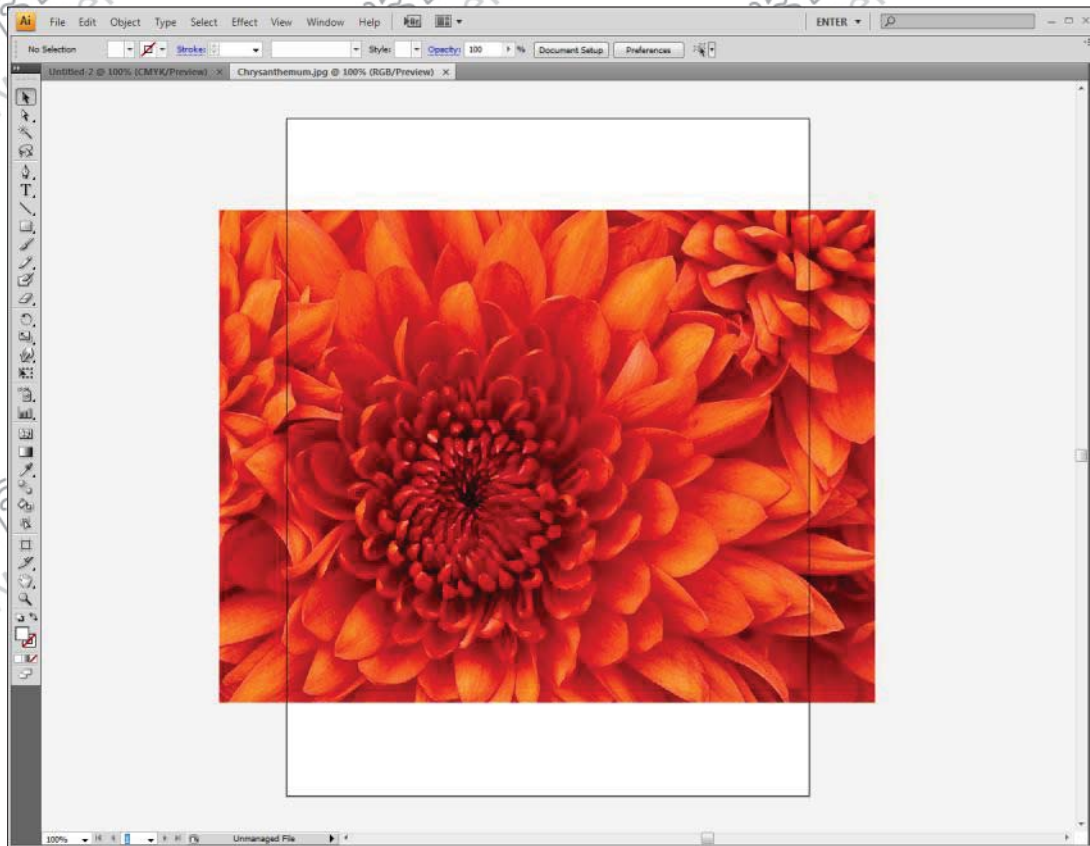
12. របៀបបង្ហាញប្លង់ឈ្មោះ Tool Panels ទាំងអស់:

- 1. ប្រើ Shortcut ដោយចុច Tab



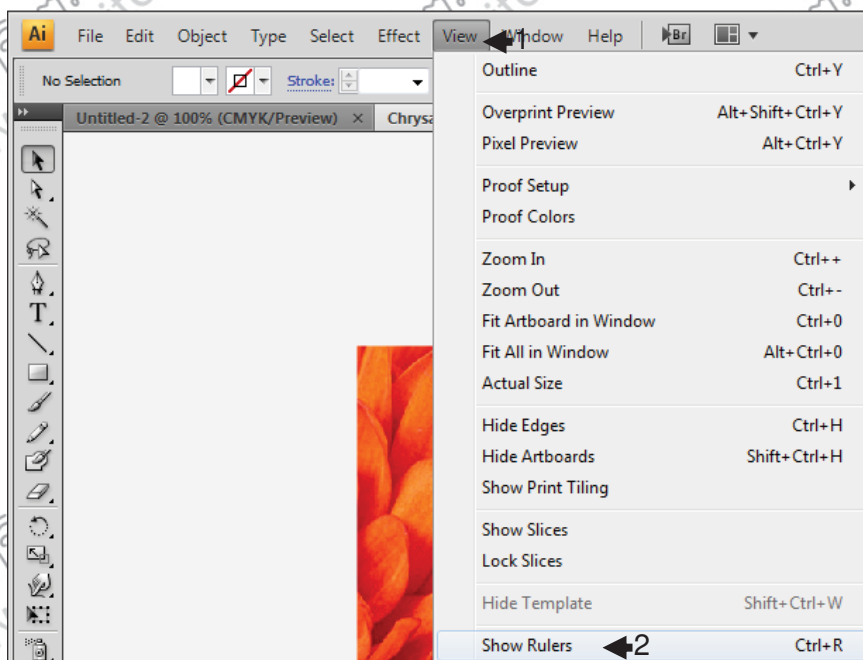
13. របៀបបង្ហាញប្លង់ឈ្មោះ Panel Groups:

- 1. ប្រើ Shortcut ដោយចុច Shift + Tab



14. របៀបបង្ហាញ Rulers ក្នុង Artwork:

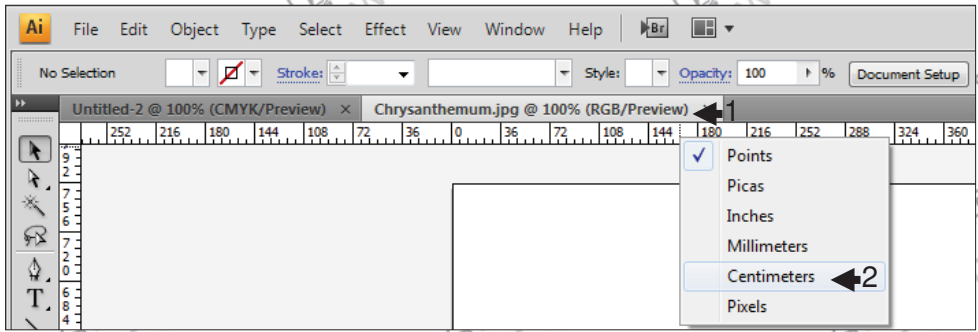
របៀបទី 1: 1. ចុច View Menu > 2. ចុច Show Rulers



របៀបទី 2: ប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl + R

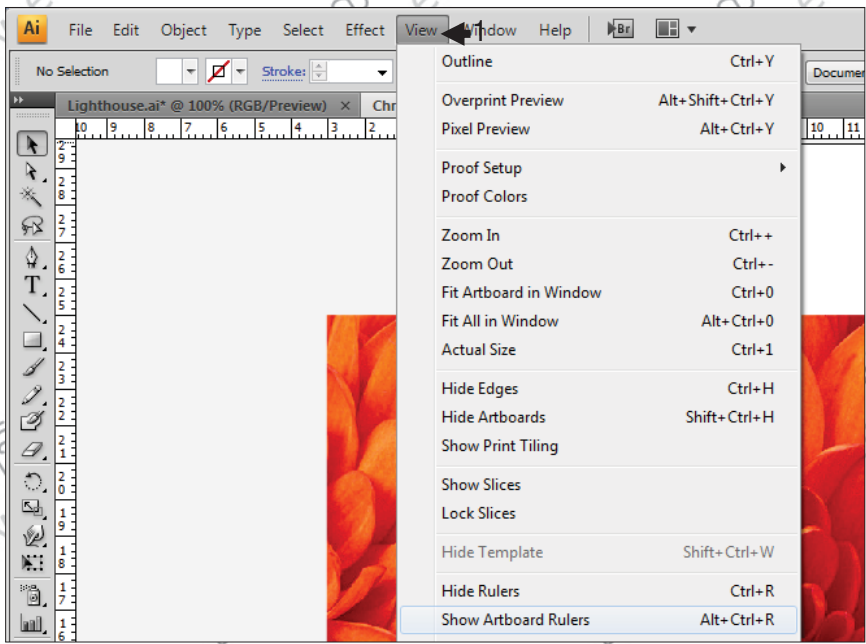
15. របៀបប្តូរខ្នាត Rulers:

1. ចុច Mouse ស្តាំនៅត្រង់ Ruler > 2. ចុចយកប្រភេទខ្នាតណាមួយ (Centimeters)



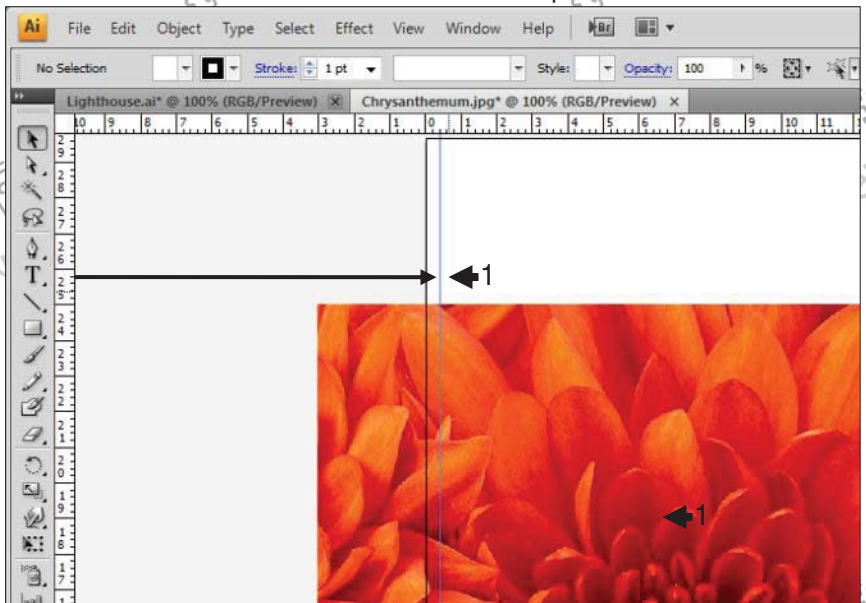
16. របៀបបង្ហាញ Rulers របស់ Artboard:

1. ចុច View Menu > 2. ចុច Show Artboard Rulers (Alt+Ctrl+R)



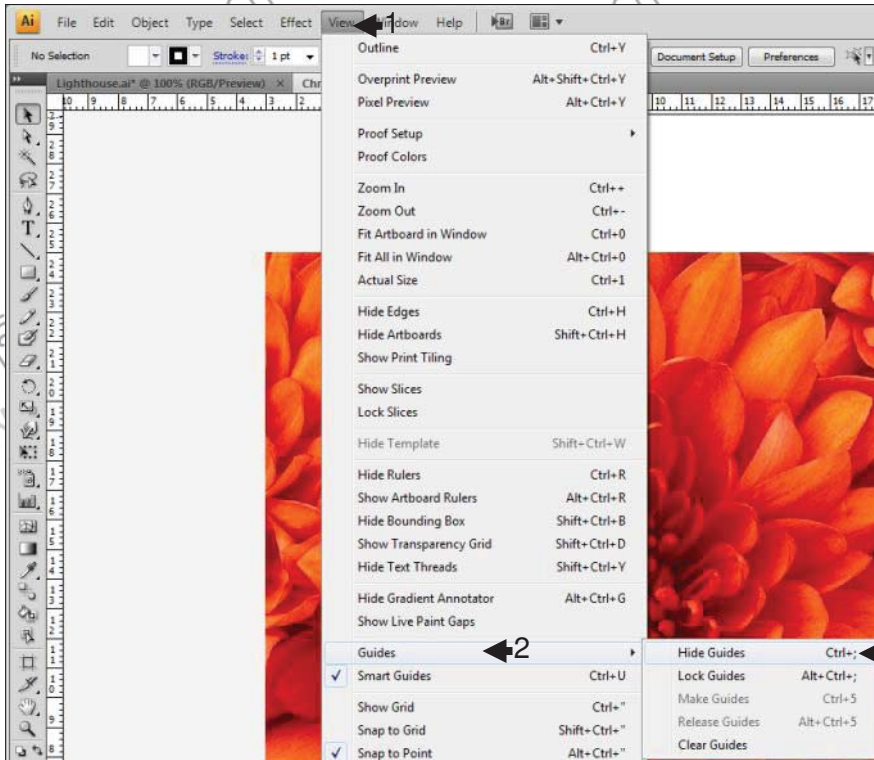
17. របៀបប្រើប្រាស់ Guides:

1. ដាក់ Mouse ចំ Ruler ហើយទាញវាមកដាក់ក្នុងផ្ទៃរបស់ Artboard



18. របៀបលាក់ប្តូរខ្នាត Guides:

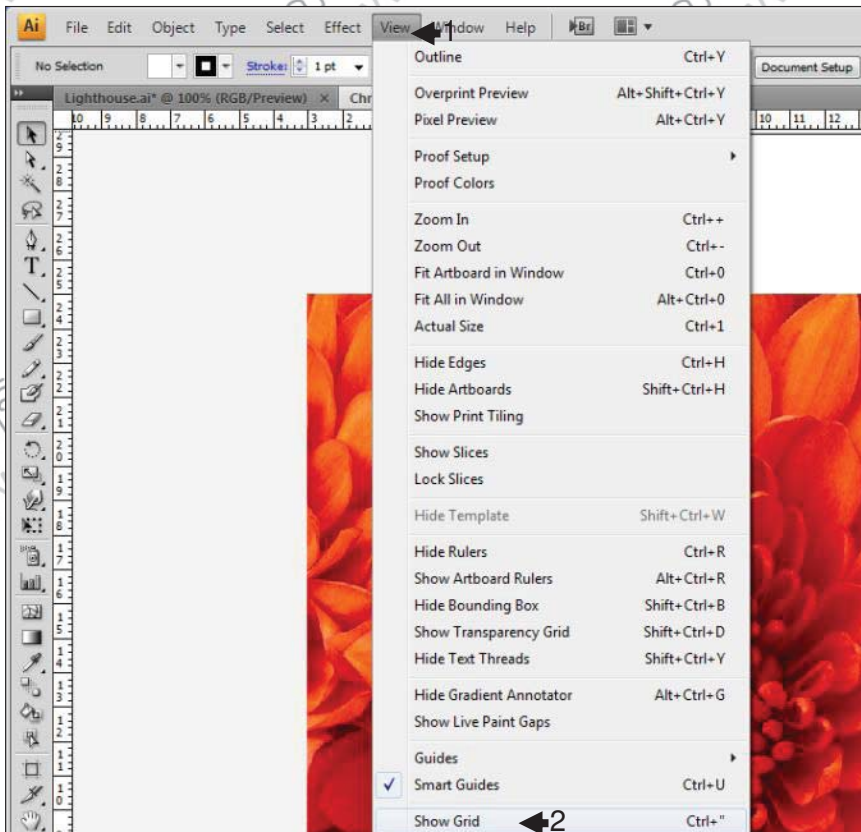
- របៀបទី 1: 1. ចុច View Menu >
- 2. ចុច Guides >
- 3. ចុច Hide Guides



របៀបទី 2: ប្រើ Shortcut ដោយចុច Ctrl + ; (semicolon)

19. របៀបប្រើប្រាស់ Grids:

- របៀបទី 1: 1. ចុច View Menu > 2. ចុច Show Grid

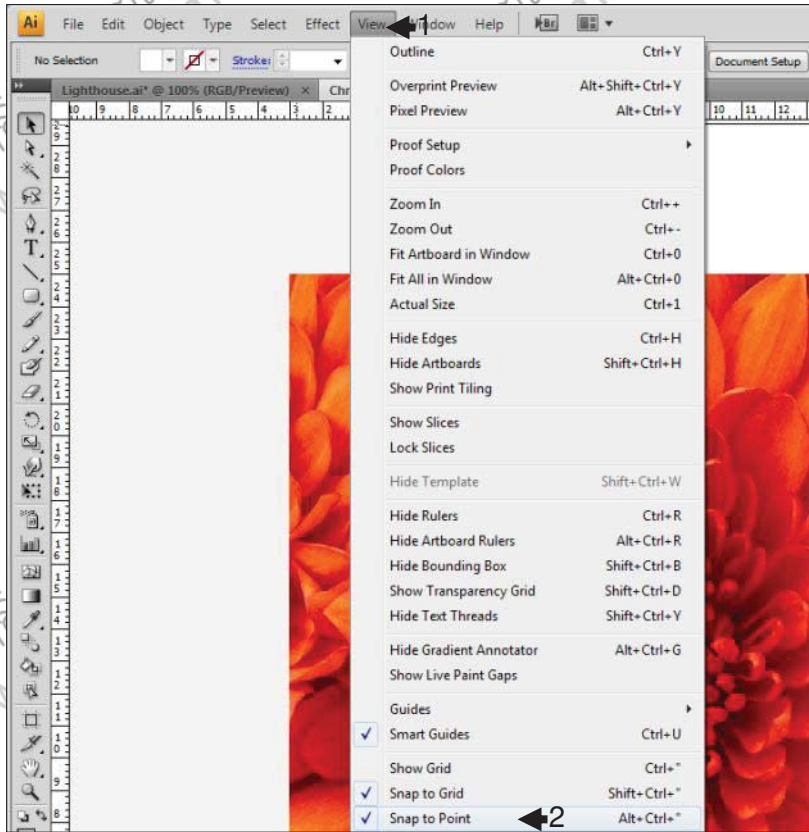


របៀបទី 2: ប្រើ shortcut ដោយចុច Ctrl + "

20. របៀបប្រើប្រាស់ Smart Guides, Snap to Grids, Snap to Point:

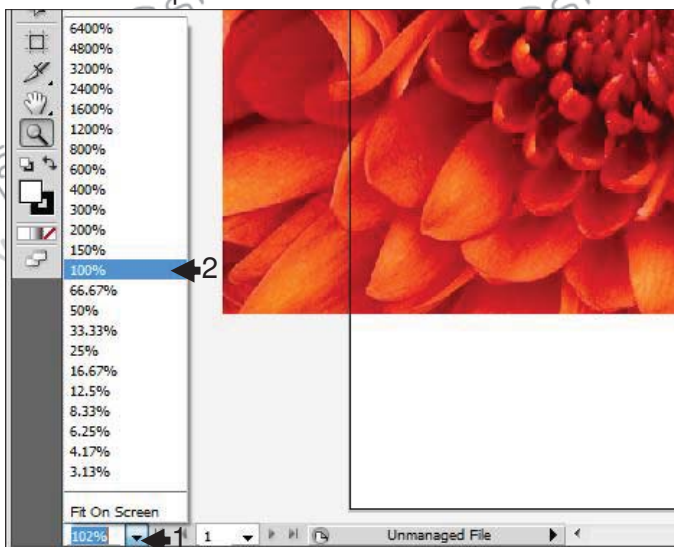
- > Smart Guides : សំរាប់កំណត់ objects នីមួយៗ snap ជាមួយគ្នាក្នុងពេលតំរឹម, transform, ឬ edit វា
- > Snap to Grids : សំរាប់កំណត់ objects នីមួយៗ snap ជាមួយគ្នាទៅតាមក្រណាត់របស់ Grids
- > Snap to Point : សំរាប់កំណត់ objects នីមួយៗ snap ជាមួយគ្នាទៅតាម anchor point ឬ Guides ដើម្បីបង្កើតវានោះ

1. ចុច View Menu >
2. សូម tick យក Smart Grids, Snap to Grids, និង Snap to Point

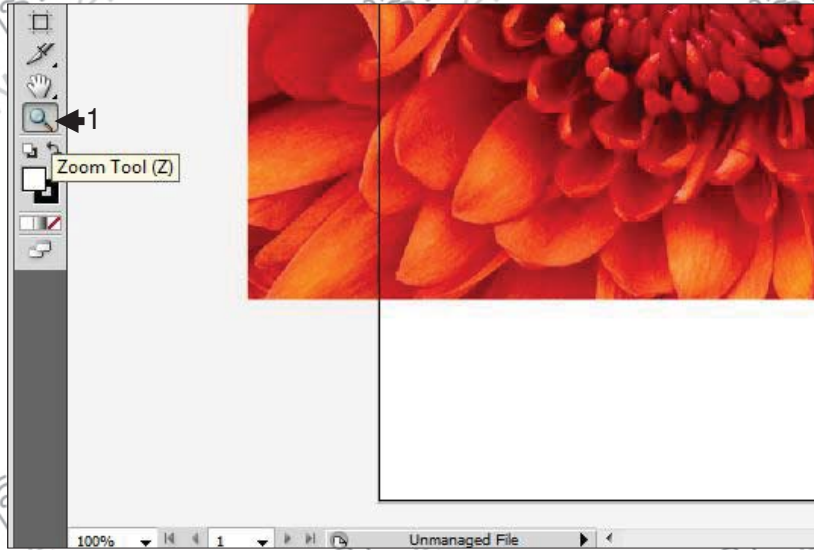


21. របៀបពង្រីកម្តងទៀត Artwork:

របៀបទី 1: 1. ក្នុង status bar ត្រង់ Magnification List ជ្រើសរើសយកកំរិត zoom ណាមួយ (100%)



របៀបទី 2: 1. ក្នុង Tools Panel ចុច Zoom Tool >



2. នៅត្រង់ផ្ទៃរបស់ Image សូមចុច

- > Click ដើម្បីពង្រីក (Ctrl + +)
- > Alt + Click ដើម្បីបង្រួម (Ctrl + -)
- > Ctrl+ 0 ដើម្បីរក្សាទំហំ zoom ត្រឹមពេញ screen

22. របៀបរំកិលមើល Artwork:

របៀបទី 1: ៤. ត្រង់ Tool Panel ចុច Hand Tool Button ហើយចុចទាញលើផ្ទៃរបស់ Artboard ដើម្បីរំកិលទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ

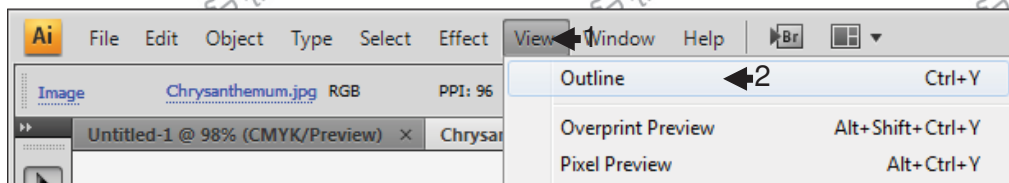


របៀបទី 2: ប្រើ Shortcut ដោយចុច Space bar ១ដំបូង ហើយចុចទាញលើផ្ទៃរបស់ Artboard

23. របៀបប្រើប្រាស់ Outline Mode:

Outline Mode គឺជាប្រភេទ Preview ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ក្នុង Artboard ដើម្បីធ្វើការបង្ហាញ Objects ក្នុង Outline ខាងក្រៅជុំវិញពណ៌ខ្មៅតែប៉ុណ្ណោះ ដោយវា hide នូវ ពណ៌ Fill របស់ Objects ដែលមានចោលទាំងអស់។ វាផ្តល់ភាពងាយស្រួលក្នុងការ select លើ object ណាមួយនៅក្នុង objects ជាច្រើនត្រួតគ្នា។

1. ចុច View Menu > ចុច Outline (Ctrl + Y)

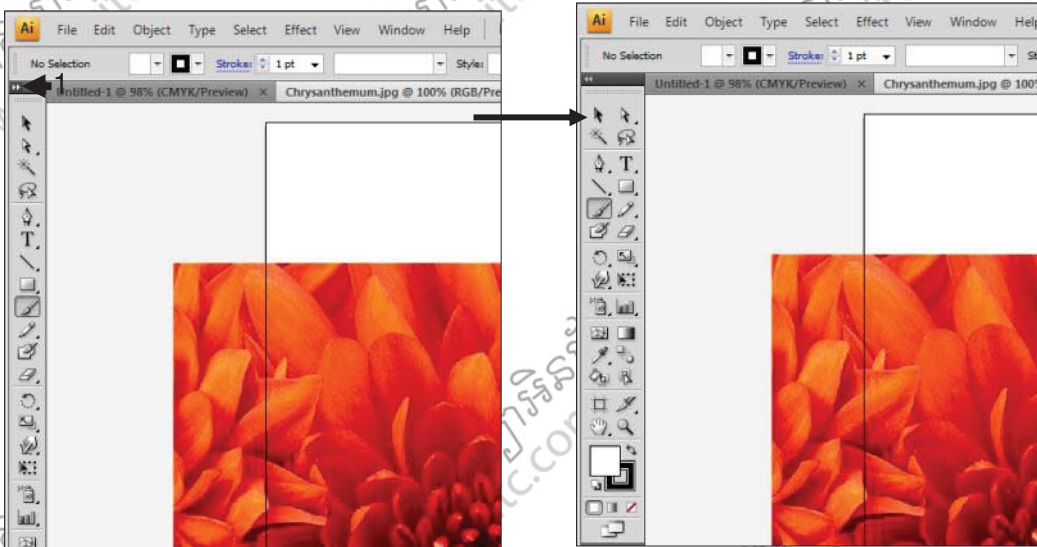


មេរៀនទី ៦:

សិក្សាពីប្រភេទ និង ឈ្មោះ Tools ក្នុង Tools Panel

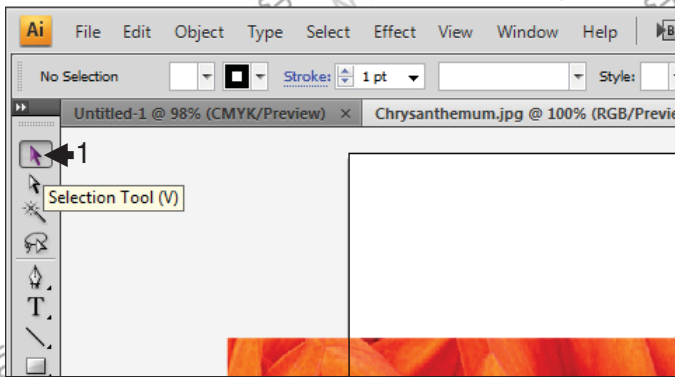
1. របៀបប្រើប្រាស់ Tools Panel:

1. សូម click លើ Title bar របស់ Tools Panel



2. របៀបប្រើប្រាស់ Tools:

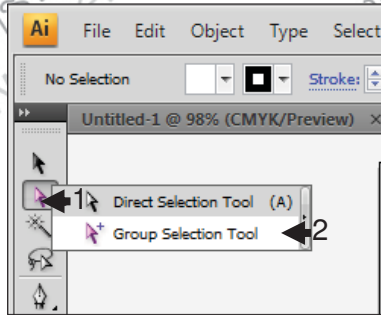
1. សូម click លើ Icon របស់ Tool ណាមួយដែលត្រូវ ឬប្រើ Shortcut Key ទៅតាម Message ដែលវាបង្ហាញ



3. របៀបប្រើប្រាស់ Hidden Tools:

រាល់ Tools ទាំងឡាយណាដែលមានសញ្ញាព្រួញនៅខាងស្តាំផ្នែកខាងក្រោមវា គឺមានន័យថាក្នុង Tools នោះមាន Hidden Tools មួយចំនួនទៀតនៅជាមួយវា ហើយដើម្បី select យក Hidden Tools ទាំងនោះសូមអនុវត្តតាមរបៀបទី 1: 1. សូមចុច Mouse ឆ្វេងជាប់នៅត្រង់ Active Tool ណាមួយ >

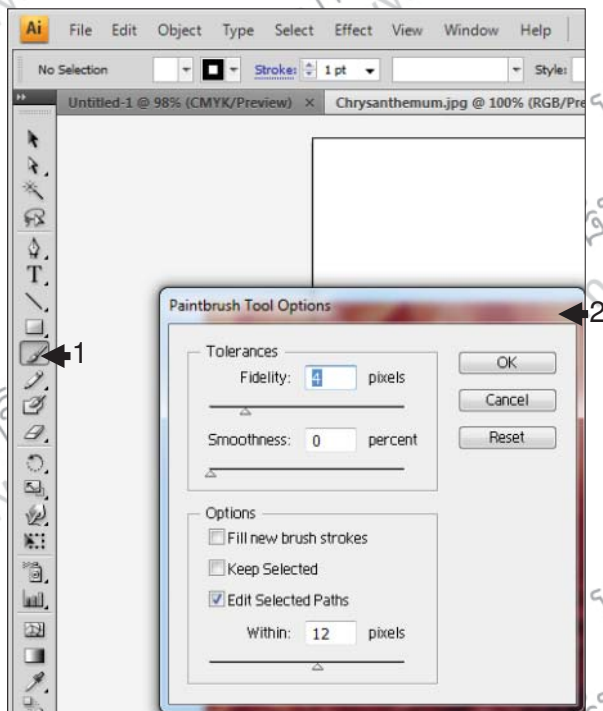
2. បន្ទាប់វានឹងបង្ហាញពី Hidden Tools ដែលនៅជាមួយវា ហើយសូមរំកិល Mouse Pointer នៅលើ Hidden Tool ណាមួយដែលត្រូវការ ទើបលែង Mouse ឆ្វេងវិញ



របៀបទី 2: ចុច Alt ឲ្យជាប់ហើយ Click លើ Tools រហូតដល់ Tools ដែលត្រូវការ
 របៀបទី 3: ចុចជាមួយ Shortcut Key របស់ Tools ដែលត្រូវការ

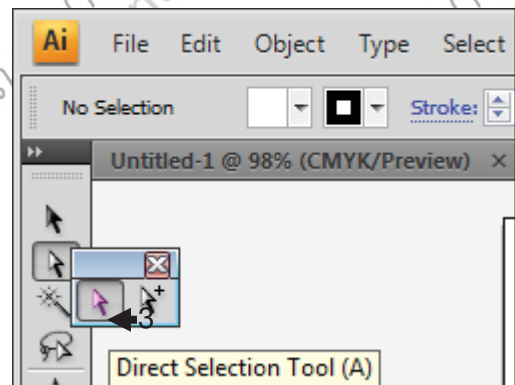
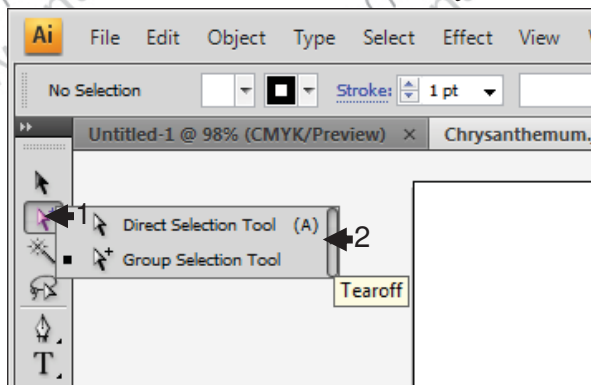
4. របៀបបង្ហាញ Option របស់ Tools:

1. សូមចុច Double click លើ Icon របស់ Tool ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញ Option ដែលពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹង Tool សំរាប់ប្រើប្រាស់



5. របៀបបង្ហាញ Hidden Tools ទៅជា Flyout Menus:

1. សូមចុច Double click លើ Icon របស់ Tool ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. បន្ទាប់មកចុចលើ Tearoff Button ដែលស្ថិតនៅខាងស្តាំបំផុត >
3. សូម select យក tool ណាមួយដែលត្រូវការ



6. ប្រភេទរបស់ Tools Panel:

នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Illustrator CS4 បានបន្ថែមនូវប្រភេទ Tools មួយចំនួនច្រើនជាង Version មុនៗ ។ នៅក្នុងនោះមានប្រភេទ Tools ដូចជា:



1. Selection tools : ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់ធ្វើការ រំកិល select និងកាត់ត្រូវភាពផ្សេងៗ
2. Drawing tools : សំរាប់កាត់បន្ថយទំហំរូបភាព និងបែងចែករូបភាពភ្ជាប់ជាមួយ Internet
3. Type tools : សំរាប់វាស់ប្រវែងទំហំរូបភាព ដកពណ៌ និងសរសេរកំនត់សំគាល់ផ្សេងៗ
4. Painting tools : ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់លុបឬបន្ថែមរូបភាពដែលខូចខាតឲ្យមកជាសភាពស្រស់ស្អាត
5. Reshaping tools : ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់ធ្វើការ គូស ដាត់និងចាក់ពណ៌ទៅឲ្យរូបភាព
6. Symbol tools : ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់ធ្វើការ គូររូបភាព និងសរសេរអក្សរ
7. Graph tools : ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់ធ្វើការពង្រីកបង្រួមរូបភាពនិងបង្កើតរូបភាពជាលក្ខណៈ 3D
8. Slicing and cutting tools: ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់ធ្វើការកាត់ Object ជាបំណែកផ្សេងៗ
9. Moving and zooming tools: ជាប្រភេទ Tools ប្រើសំរាប់ធ្វើការពង្រីកបង្រួម រំកិលទិដ្ឋភាពរបស់ workspace

7. Selection tools:







រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Selection	V	Select ឬរំកិល Objects
	Direct Selection	A	Select line path ឬ segment របស់ Objects
	Group Selection		Select Objects ជា Group
	Magic Wand	Y	Select យករូបភាពពណ៌ដែលមានពណ៌ប្រហែលគ្នា
	Lasso	Q	Select រូបភាពទៅតាមការអូសរបស់ Mouse

8. Drawing tools:









រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Pen	P	បង្កើត Path ដោយដៅជាចំនុចៗ ហើយពត់ជាវង់ផ្សេងៗ
	Add Anchor Point	+	បន្ថែមចំនុច ទៅ៤ Path ដើម្បីពត់ជាវង់ផ្សេងៗ
	Delete Anchor Point	-	លុបចំនុចដែលមាននៅលើ Path
	Convert Anchor Point		ពត់ចំនុចនៅលើ Path ទៅជាវង់ផ្សេងៗ
	Line Segment		បង្កើត Objects មានរាងជាបន្ទាត់ត្រង់
	Arc		បង្កើត Objects មានរាងជាខ្សែកោង
	Spiral		បង្កើត Objects មានរាងមូលគូទខ្យង
	Rectangular Grid		បង្កើត Objects មានរាងជា table
	Polar Grid		បង្កើត Objects មានរាងជា table រាងមូល
	Rectangle	M	បង្កើត Objects រាងបួនជ្រុង
	Rounded Rectangle		បង្កើត Objects រាងបួនជ្រុងមានជ្រុងកែងមូល
	Ellipse	L	បង្កើត Shape រាងមូល
	Polygon		បង្កើត Objects រាងពហុកោណ
	Star		បង្កើត Objects រាងផ្កាយ
	Flare		បង្កើត Objects ជាពន្លឺចាំង

	Pencil	N	គូររូបផ្ដើម path នៅក្នុង Artboard
	Smooth		កែប្រែរាងរបស់ path ឬ Objects ទៅជារាងកោង
	Path Eraser		សំរាប់លុប path ឬ Point របស់ Objects











9. Type tools:

រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Type	T	សរសេរអក្សរទំរង់ផ្ដេក
	Area Type		សរសេរអក្សរទំរង់ផ្ដេកក្នុង fill របស់ Objects
	Type On a Path		សរសេរអក្សរទំរង់ផ្ដេកនៅលើ Path
	Vertical Type		សរសេរអក្សរទំរង់បញ្ឈរ
	Vertical Area Type		សរសេរអក្សរទំរង់បញ្ឈរក្នុង fill របស់ Objects
	Vertical Type On a Path		សរសេរអក្សរទំរង់បញ្ឈរនៅលើ Path

10. Painting tools:

រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Paintbrush	B	បង្កើត Stroke ទៅតាម Mouse ដែលបានអូស
	Blob Brush	Shift+B	បន្ថែមចំនុច ទៅ Path ដើម្បីពង្រីកជារាងផ្សេងៗ
	Mesh	U	លាយពណ៌ចំរុះទៅក្នុង Objects
	Gradient	G	ចាក់ពណ៌ចំរុះទៅក្នុង Objects
	Eyedropper	I	ចំលងពណ៌ក្នុង Artwork ទៅដាក់ក្នុង foreground color
	Measure		វាស់ប្រវែងនៅក្នុង Artwork
	Live Paint Bucket	K	ចាប់ពណ៌ ទៅ Group នៃ Objects
	Live Paint Selection	Shift+L	សំរាប់ select ឬរំកិល Group នៃ Objects

11. Reshaping tools:










រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Rotate	R	សំរាប់បង្វិល Objects
	Reflect	O	សំរាប់ត្រលប់ Objects បញ្ជាក់ពីទីតាំងដើម
	Scale	S	សំរាប់ពង្រីក ឬបង្រួម Objects
	Shear		សំរាប់ត្រលប់ Objects ជារាងទ្រុត ឬប្រលេឡូក្រាម
	Reshape		សំរាប់កែប្រែ Path របស់ Objects
	Warp	Shift+R	សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ទៅតាមការទាញរបស់ Mouse
	Twirl		សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ទៅជារាងគូចមូល
	Pucker		សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ឲ្យតូច
	Bloat		សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ឲ្យធំ
	Scallop		សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ឲ្យមានរាងស្រួចតិច

	Crystallize		សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ឲ្យក្លាយជាច្រើនខ្លាំង
	Wrinkle		សំរាប់កែប្រែរាងរបស់ Objects ឲ្យក្លាយជាមូលតិច
	Free Transform	E	សំរាប់ពង្រីកឬបង្រួម Objects
	Blend	W	សំរាប់ភ្ជាប់រាងរបស់ Objects ទៅជារាង Object តែមួយ

12. Symbol tools:

រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Symbol Sprayer	Shift+S	បង្កើត Symbol ជាច្រើនបន្តគ្នាទៅតាមការចុចអ្នករបស់ Mouse
	Symbol Shifter		រំកិល Symbol ជាច្រើនបន្តគ្នាទៅតាមការចុចអ្នករបស់ Mouse
	Symbol Scruncher		សំរាប់ធ្វើឲ្យ Symbol ស្ថិតនៅទីតាំងខុសៗគ្នា
	Symbol Sizer		ពង្រីក Symbol ឲ្យមានទំហំជាង Symbol ធម្មតា
	Symbol Spinner		បង្វិល Symbol ឲ្យមានទិសដៅខុសពី Symbol ធម្មតា
	Symbol Stainer		ដើម្បីប្តូរពណ៌របស់ Symbol
	Symbol Screener		ដើម្បីបន្ថយ Opacity របស់ Symbol
	Symbol Styler		បន្ថែម Graphic Style ទៅឲ្យ Symbol

13. Graph tools:

រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Column Graph	J	បង្កើត Chart ប្រភេទ Column Chart
	Stacked Column Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Stacked Column Chart
	Bar Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Bar Graph Chart
	Stacked Bar Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Stacked Bar Chart
	Line Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Line Chart
	Area Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Area Chart
	Scatter Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Scatter Chart
	Pie Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Pie Chart
	Radar Graph		បង្កើត Chart ប្រភេទ Radar Chart

14. Slicing and cutting tools:

រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Artboard	Shift+O	សំរាប់បង្កើត Artboard បន្ថែមនៅក្នុង Artwork
	Slice	Shift+K	Select ផ្នែកណាមួយនៃរូបភាពសំរាប់ link ជាមួយ website
	Slice Select		រំកិលផ្នែកដែលបាន select ដោយ Slice tool
	Eraser	Shift+E	សំរាប់លុបផ្នែកណាមួយនៃ Objects
	Scissors	C	សំរាប់កាត់ផ្តាច់ Object មួយទៅជា Objects ពីរ
	Knife		សំរាប់កាត់ផ្តាច់ Object មួយទៅជា Objects ពីរ

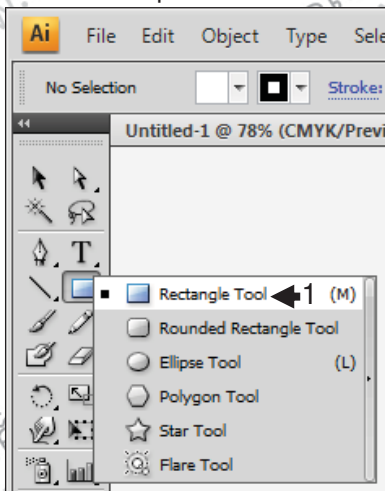
15. Moving and zooming tools:

រូប Icons	ឈ្មោះ Tools	Shortcut	មុខងារ
	Hand	H	កែលម្អរូបភាពទៅកាន់ទីតាំងផ្នែកណាមួយដែលត្រូវមើល
	Page		កំណត់ប្រពែងដែលត្រូវ Print
	Zoom	Z	ពង្រីកបង្រួមក្នុងផ្ទៃរបស់ Artboard

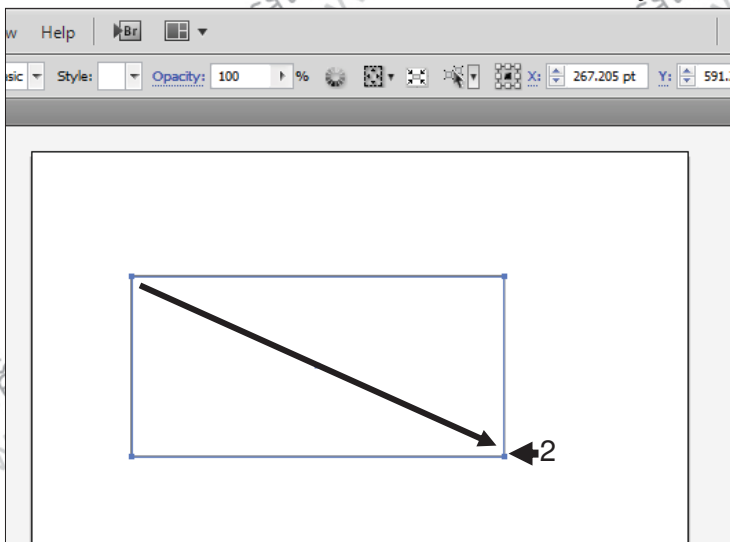
មេរៀនទី 4: ការបង្កើត Shape ដោយប្រើ ប្រភេទ Drawing Tools

1. ការប្រើប្រាស់ **Rectangle Tool**:

Rectangle Tool គឺជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែលប្រើសំរាប់ធ្វើការបង្កើត shape ត្រង់តំបន់ណាមួយជារាងបួនជ្រុង ឬចតុកោណ ។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តដូចខាងក្រោម
របៀបទី 1: ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Rectangle tool (M) >

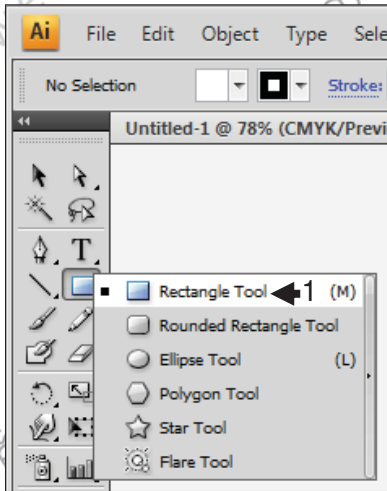


2. ចុច Mouse ឆ្វេងចាប់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >

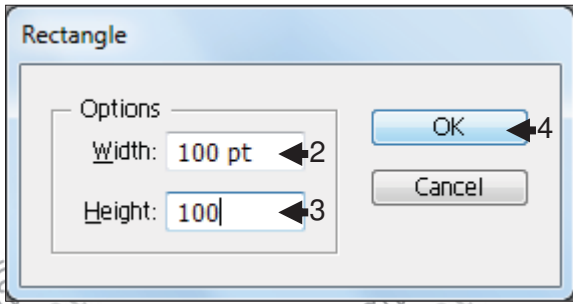


- > ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបង្កើត Shape រាងការ៉េ
- > ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីគូស Shape ចេញពីត្រង់ចំនុចកណ្តាល

រូបថតទី 2: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Rectangle tool (M) >



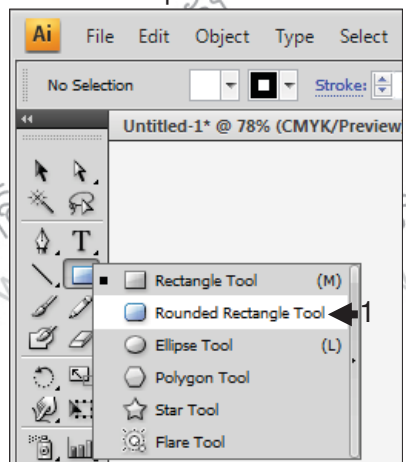
- 2. ចុច Shift ហើយសូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Width សូមកំណត់ប្រវែងផ្នែក >
- 3. ក្នុងប្រអប់ Height សូមកំណត់ប្រវែងបញ្ឈរ >
- 4. ចុច OK Button



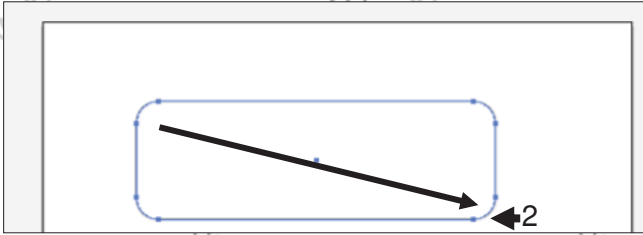
2. ការប្រើប្រាស់ Rounded Rectangular Tools:

Rounded Rectangle Tools គឺជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែលប្រើសំរាប់ធ្វើការបង្កើត shape ត្រង់តំបន់ណាមួយ ជារាងបួនជ្រុង ឬចតុកោណ ហើយមានជ្រុងកែងទាំងបួនរាងមូល។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្ត

រូបថតទី 1: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Rounded Rectangle tool >

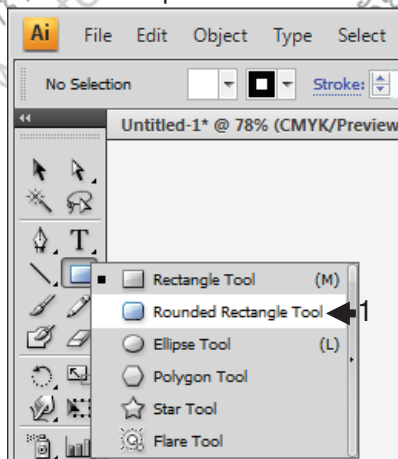


2. ចុច Mouse ឆ្វេងដាច់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >

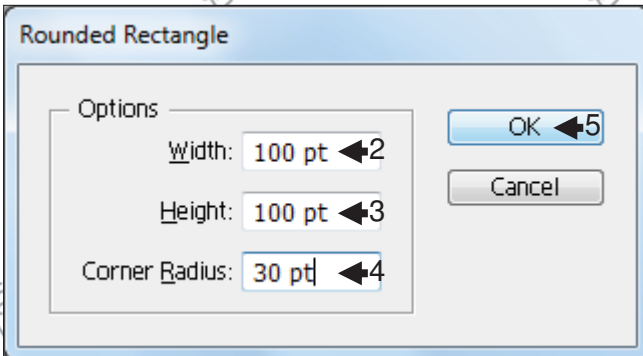


- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថែមទំហំមូលដ្រង
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថយទំហំមូលដ្រង

រៀបទី 2: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Rounded Rectangle tool >



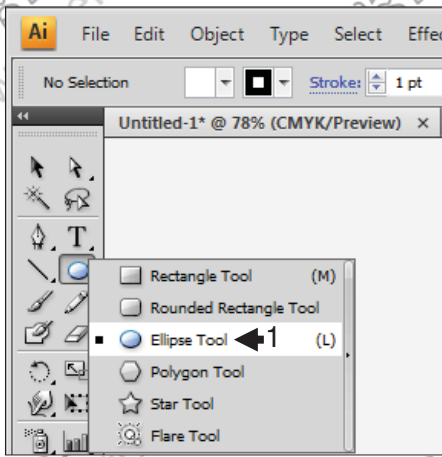
- 2. ចុច Shift ហើយសូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Width សូមកំណត់ប្រវែងផ្នែក >
- 3. ក្នុងប្រអប់ Height សូមកំណត់ប្រវែងបញ្ជី >
- 4. ក្នុងប្រអប់ Corner Radius សូមកំណត់ទំហំមូលដ្រង >
- 5. ចុច OK Button



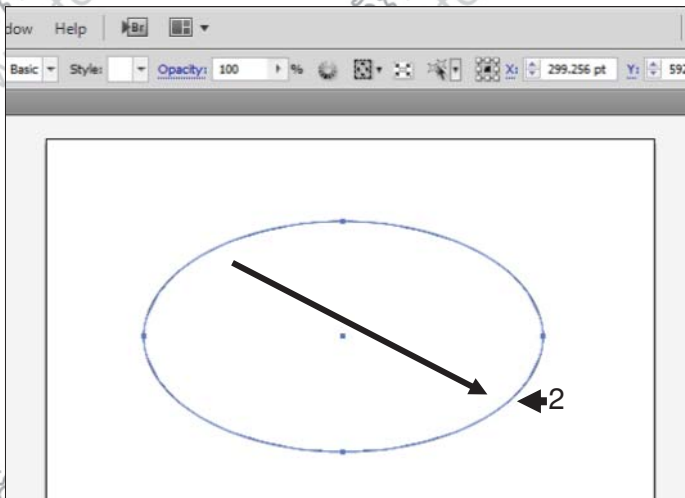
3. ការប្រើប្រាស់ Elliptical Tools:

Elliptical Tools គឺក៏ជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ធ្វើការបង្កើត shape ជាពងមូលរង្វង់។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Elliptical Tool (L) >

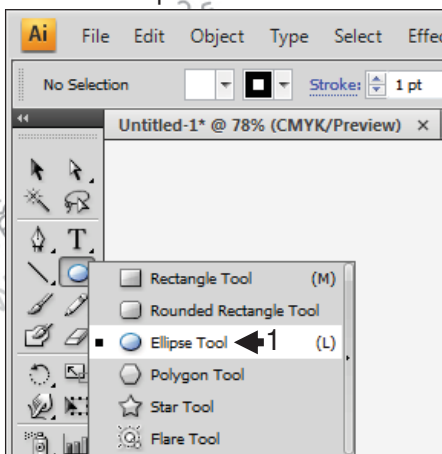


2. ចុច Mouse ឆ្វេងចាប់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >

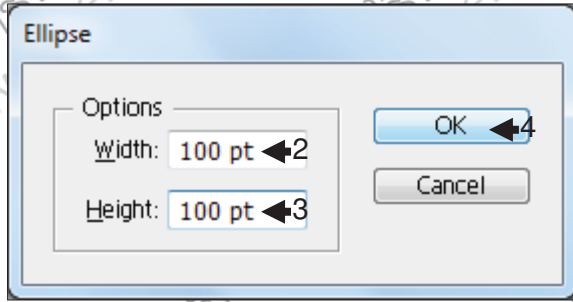


- > ចុច Space bar ក្នុងកំឡុងពេលគូរដើម្បីរំកិល Shape
- > ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបង្កើត Shape រាងរង្វង់មូល
- > ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីគូស Shape ចេញពីត្រង់ចំនុចកណ្តាល

របៀបទី2: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Elliptical Tool (L) >



- 2. ចុច Shift ហើយសូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Width សូមកំណត់ប្រវែងផ្នែក >
- 3. ក្នុងប្រអប់ Height សូមកំណត់ប្រវែងបញ្ជី >
- 4. ចុច OK Button

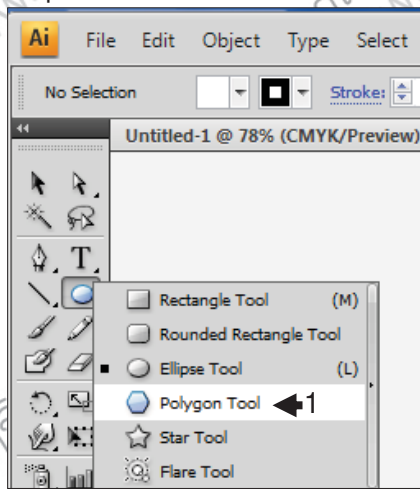


4. របៀបប្រើប្រាស់ Polygon:

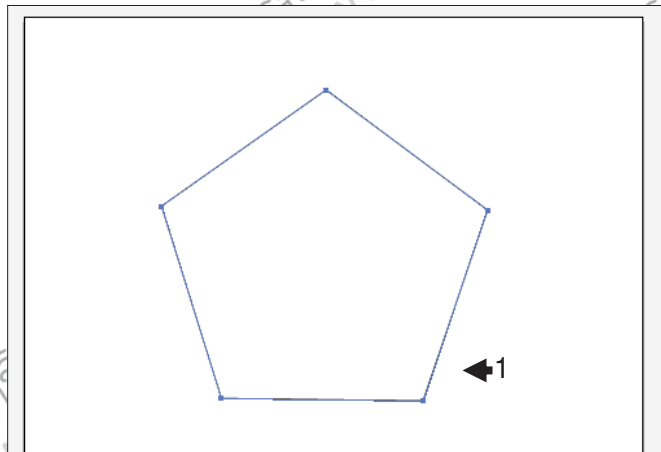
Polygon Tool គឺជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ធ្វើការបង្កើត shape ជារាងពហុកោណ។

ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

- 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Polygon Tool >

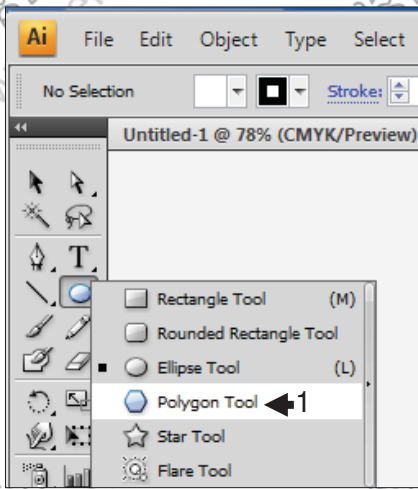


- 2. ចុច Mouse ឆ្វេងចាប់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >

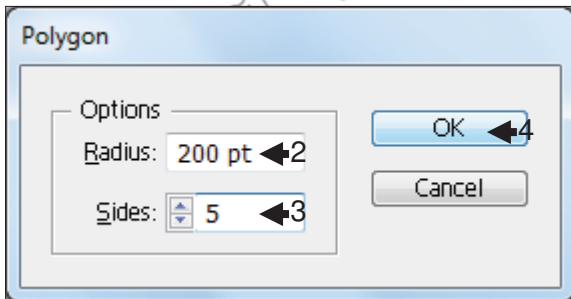


- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថែមចំនួនជ្រុង
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថយចំនួនជ្រុង

របៀបទី2: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Polygon Tool >



2. ចុច Shift ហើយសូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Radius សូមកំណត់ប្រវែងរបស់ជ្រុងនីមួយៗ >
3. ក្នុងប្រអប់ Sides សូមកំណត់ចំនួនជ្រុង >
4. ចុច OK Button

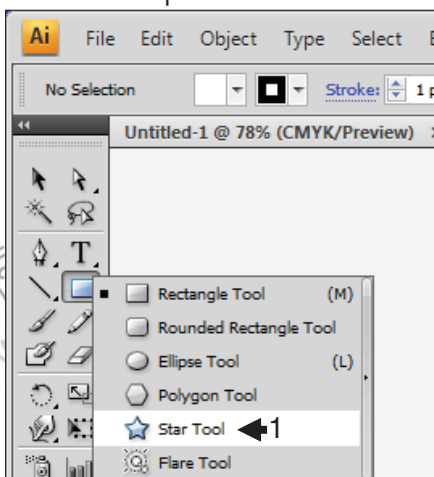


5. របៀបប្រើប្រាស់ Star Tool:

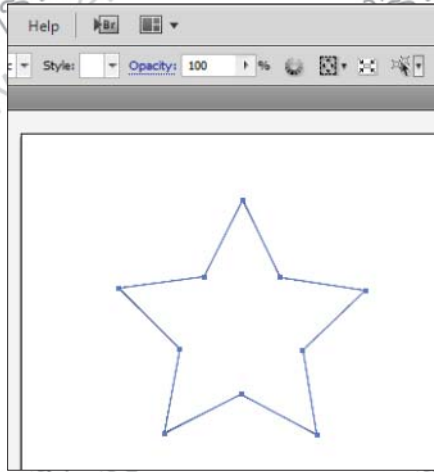
Star Tool គឺជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ធ្វើការបង្កើត shape ជារាងផ្កាយ។

ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

របៀបទី 1: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Star Tool >

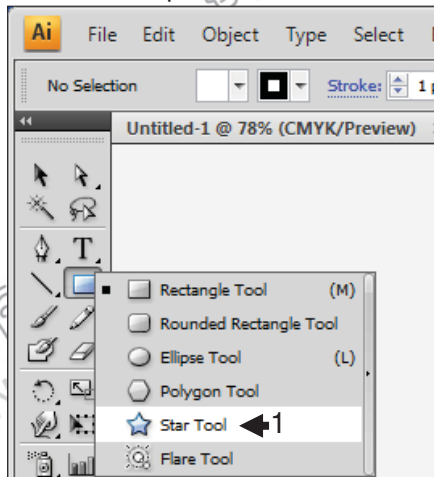


2. ចុច Mouse ឆ្វេងចាប់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >

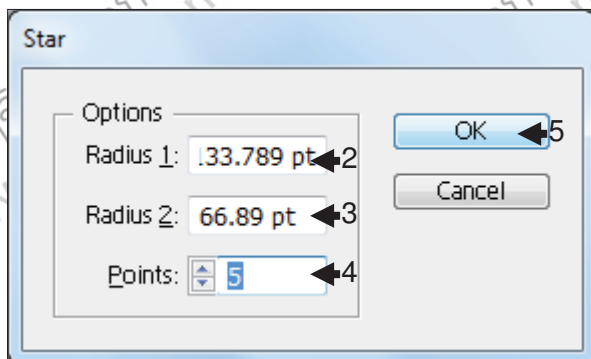


- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថែមចំនួនជ្រុង
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថយចំនួនជ្រុង

របៀបទី 2: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Star Tool >



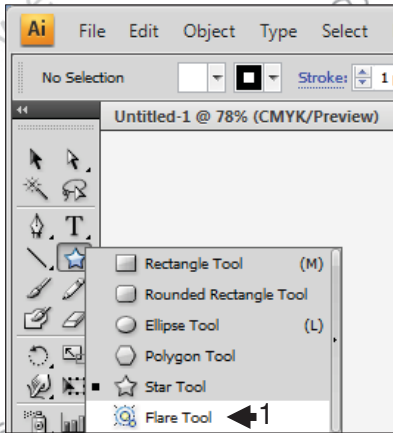
2. ចុច Shift ហើយសូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Radius 1 សូមកំណត់ប្រវែងរបស់ជ្រុងខាងក្រៅ >
3. ក្នុងប្រអប់ Radius 2 សូមកំណត់ប្រវែងរបស់ជ្រុងខាងក្រោម >
4. ក្នុងប្រអប់ Sides សូមកំណត់ចំនួនជ្រុង >
5. ចុច OK Button



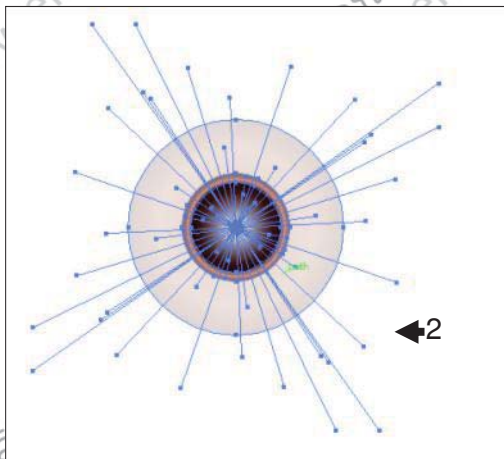
6. របៀបប្រើប្រាស់ Flare Tool:

Flare Tool គឺជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ធ្វើការបង្កើត shape ជ្រុងនឹង៖ 1 ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

រូបថតទី 1: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Flare Tool >

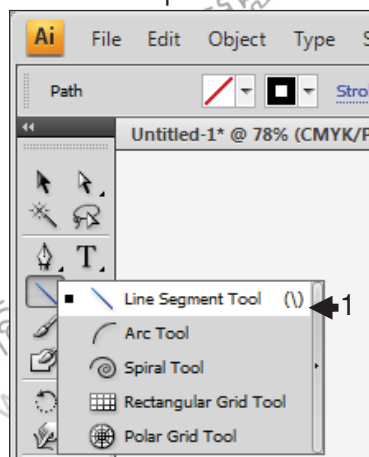


2. ចុច Mouse ឆ្វេងទាបលើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ

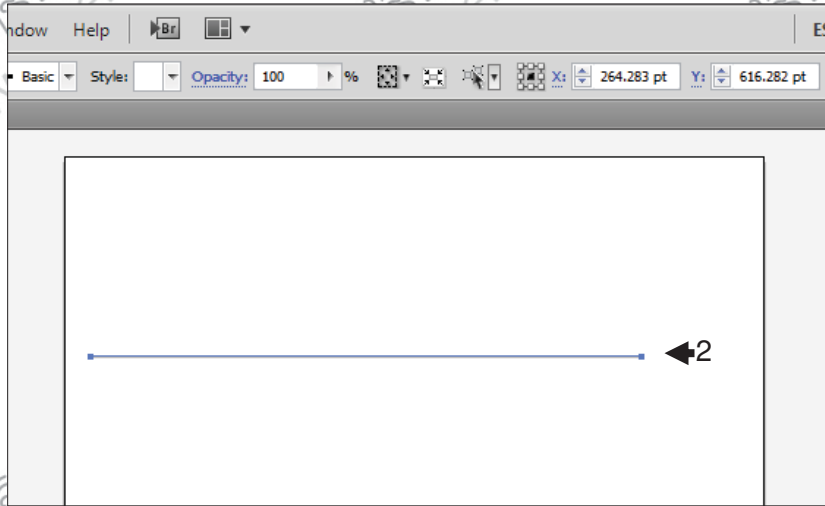


7. របៀបប្រើប្រាស់ Line Segment Tool:

Line Segment Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការសំរាប់គូរជា shape មានរាងជាបន្ទាត់ត្រង់ 1 សូមអនុវត្ត រូបថតទី 1: 1.ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Line Segment Tool >

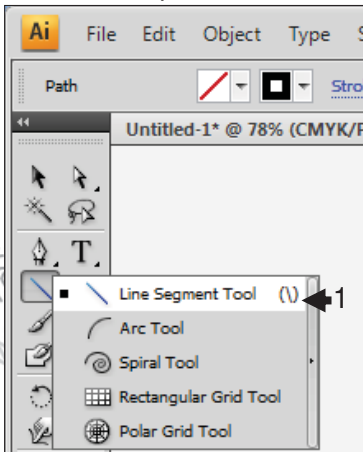


2. ចុច Mouse ឆ្វេងទាបលើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ

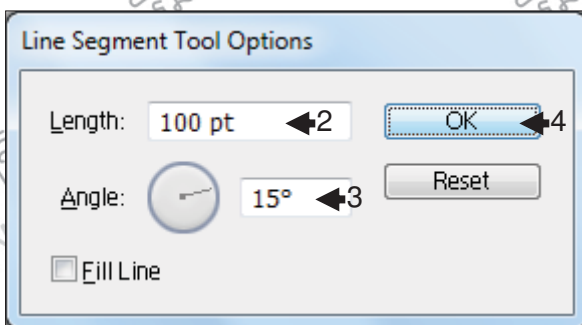


- > ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីកំណត់ទីតាំងរបស់បន្ទាត់ជា 180°, 90°, និង 45°
- > ចុច alt ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីកំណត់ច្រុងម្ខាងទៀតគួរមានប្រវែងស្មើគ្នាផងដែរ

របៀបទី 2: 1.ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Line Segment Tool >

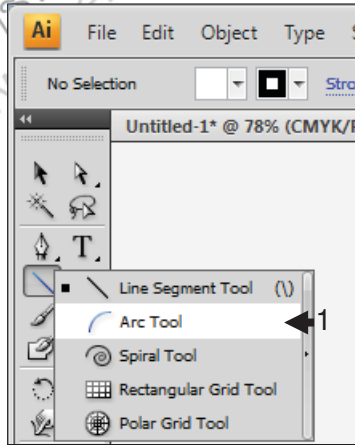


2. សូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Length សូមកំណត់ប្រវែងរបស់បន្ទាត់>
3. ក្នុងប្រអប់ Angle សូមកំណត់ទីតាំងរបស់បន្ទាត់ >
4. ចុច OK Button

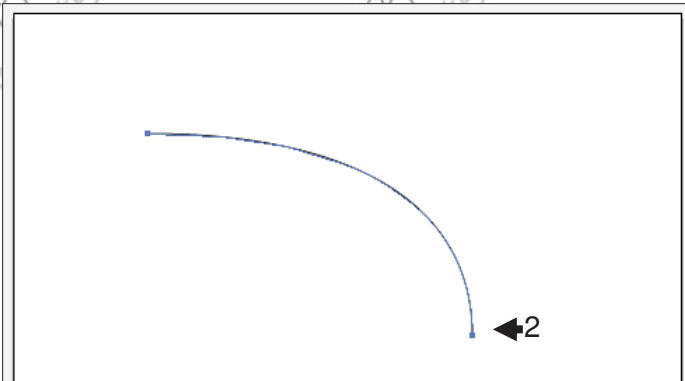


8. របៀបប្រើប្រាស់ Arc Tool:

Arc Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការសំរាប់គូរជា shape មានរាងជាបន្ទាត់ខ្សែកោង។ សូមអនុវត្ត
របៀបទី 1: 1.ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Arc Tool >

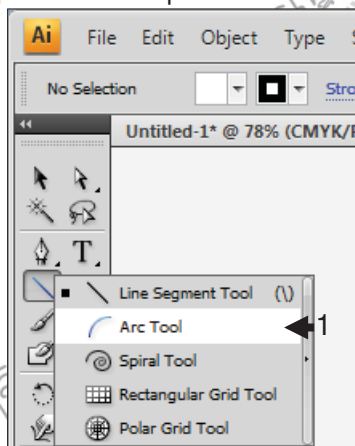


2. ចុច Mouse ឆ្វេងធាប់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ



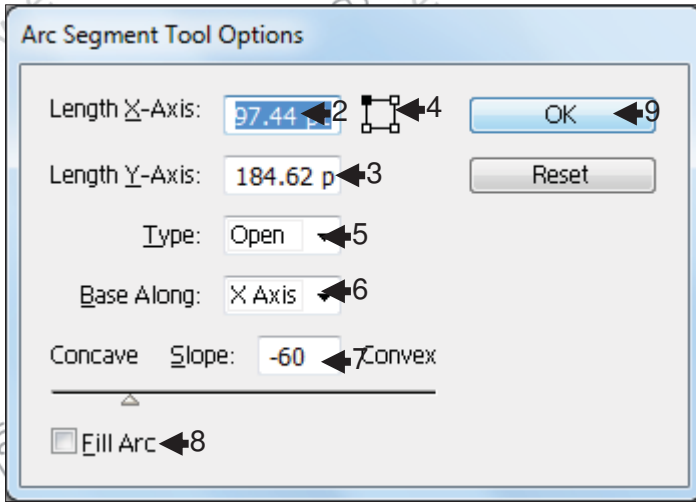
- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីកែប្រែទិសដៅរបស់ខ្សែកោងទៅខាងលើ
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីកែប្រែទិសដៅរបស់ខ្សែកោងទៅខាងក្រោម

របៀបទី 2: 1.ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Arc Tool >



2. សូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Length X-Axis សូមកំណត់ទីតាំងរបស់ចំនុចផ្តេកនៃបន្ទាត់ >
3. ក្នុងប្រអប់ Length-Y-Axis សូមកំណត់ទីតាំងរបស់ចំនុចបញ្ជីនៃបន្ទាត់ >
4. ត្រង់ Reference Point សូមកំណត់ទីតាំងចាប់ផ្តើមរបស់បន្ទាត់ដែលត្រូវគូសចេញ >
5. ក្នុងប្រអប់ Type សូមជ្រើសរើសយក Open សំរាប់បង្កើតជា Path ឬ Close សំរាប់បង្កើតជា Shape >
6. ក្នុងប្រអប់ Base Along សំរាប់កំណត់ទិសដៅរបស់ខ្សែកោងទៅតាម X ឬ Y Axis >
7. ក្នុងប្រអប់ Slope សូមកំណត់កំរិតកោងរបស់ខ្សែ >
8. ក្នុងប្រអប់ Fill Arc សូមកំណត់ពណ៌ Fill របស់ខ្សែកោងដែលជា Shape >

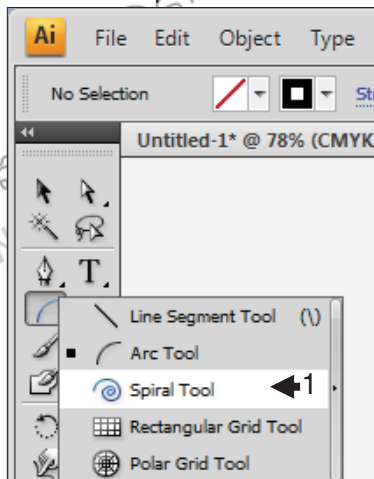
9. ចុច OK Button



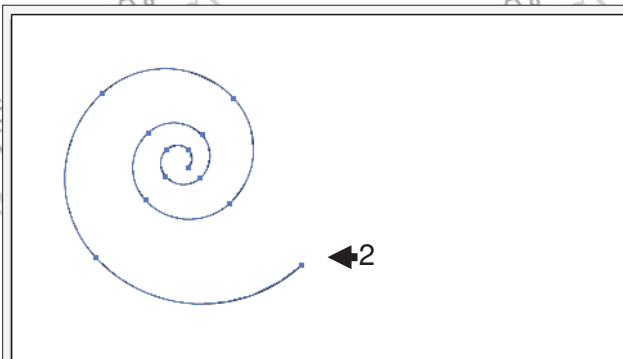
9. របៀបប្រើប្រាស់ Spiral Tool:

Spiral Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការសំរាប់គូរជា shape មានរាងជាខ្សែកោងរង្វង់វិលជុំ ឬរាងតូចខ្សាច់។ ដើម្បីអនុវត្តនោះ:

របៀបទី 1: 1.ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Spiral Tool >

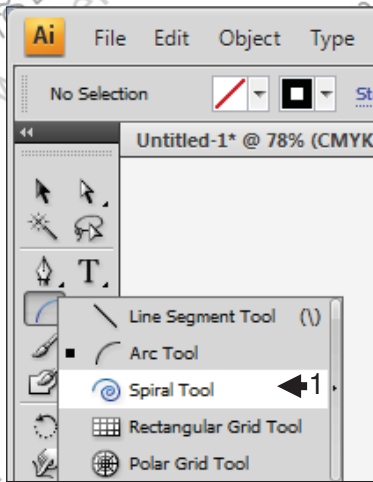


2. ចុច Mouse រង្វង់ដាច់ហើយ គូសនៅក្នុងតំបន់ដែលត្រូវការ

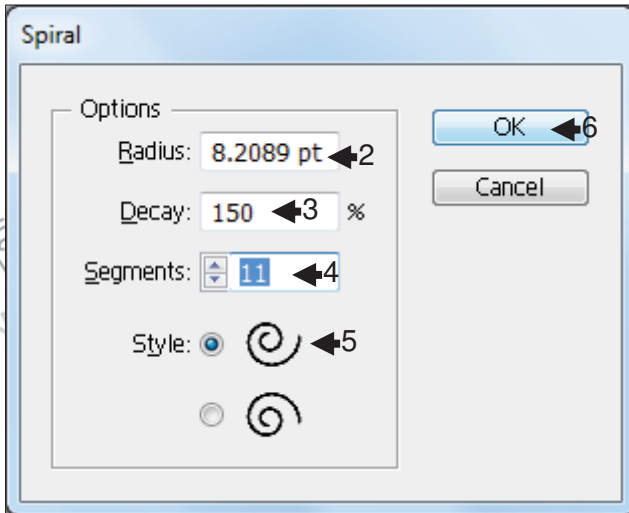


- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបន្ថែមប្រវែងនៃរង្វង់ជុំ
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបន្ថយប្រវែងនៃរង្វង់ជុំ

របៀបទី 2: 1.ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Spiral Tool >

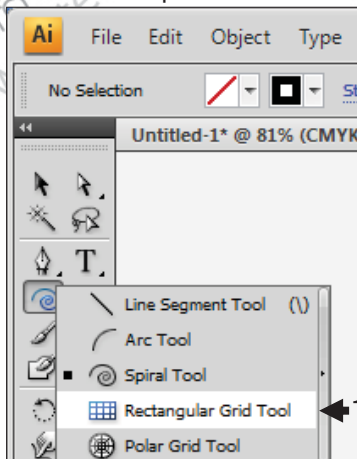


2. សូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុង Radius សូមកំណត់ប្រវែងគំលាតពីចំណុចកណ្តាលនៃរង្វង់ជុំ(ប្រវែង) >
3. ក្នុង Decay សូមកំណត់ប្រវែងគំលាតពីខ្សែនៃរង្វង់ជុំមួយទៅមួយទៀត (កំរិតកោង)>
4. ក្នុង Segments សូមកំណត់ចំនួននៃរង្វង់ជុំដែលត្រូវបង្កើត (achor point) >
5. ត្រង់ Style គឺសំរាប់កំណត់ទិសដៅទៅឆ្វេង រង្វង់ជុំ >
6. ចុច OK Button

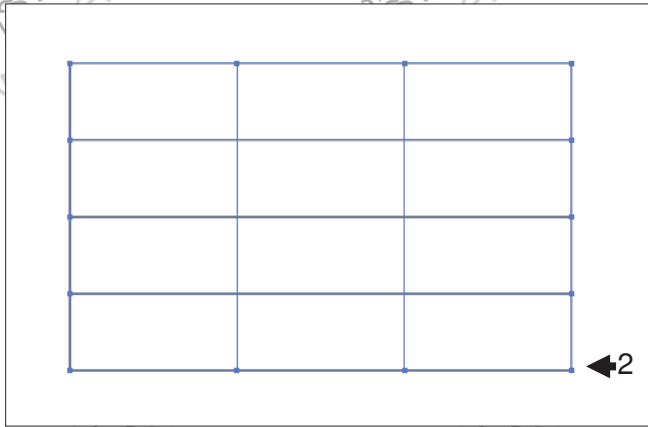


10. ការប្រើប្រាស់ Rectangular Grid Tool:

Rectangular Grid Tool នេះត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើត Shape ដែលមានរាងជា Table 1 របៀបទី 1:1. ក្នុង Tools Panel ប្រើសរសៃយក Rectangular Grid Tool >

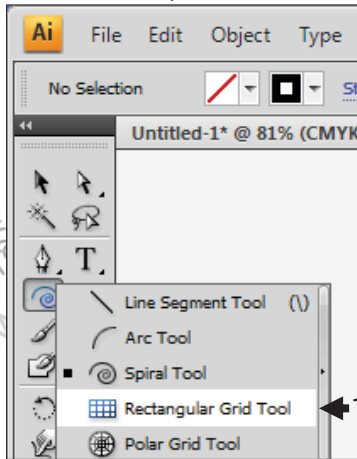


2. ចុច Mouse ឆ្វេងជាប់ហើយ គូសនៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ

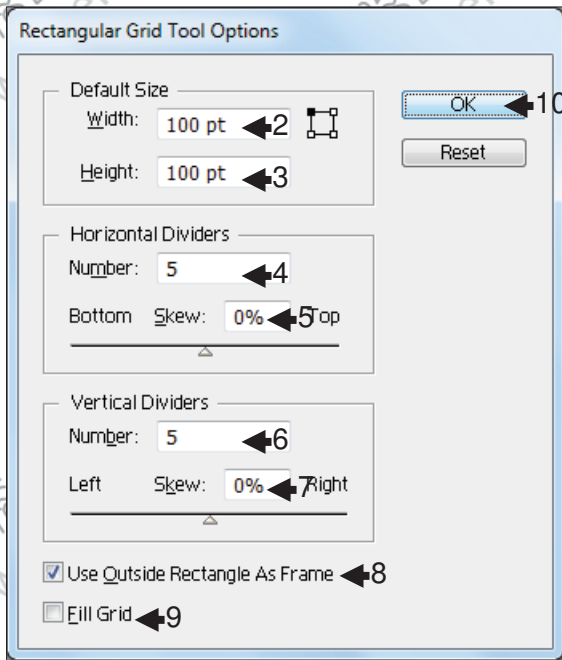


- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថែមចំនួន Rows
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថយចំនួន Rows
- > ចុច Left Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថែមចំនួន Columns
- > ចុច Right Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគួរដើម្បីបន្ថយចំនួន Columns

របៀបទី 2: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Rectangular Grid Tool >

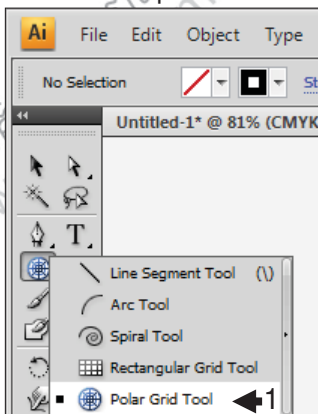


2. សូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Width សូមកំណត់ប្រវែងផ្ទៃក្របស់ Table >
3. ក្នុងប្រអប់ Height សូមកំណត់ប្រវែងបញ្ឈររបស់ Table >
4. ត្រង់ Horizontal Dividers ក្នុងប្រអប់ Number សំរាប់កំណត់បន្ទាត់ដេកដែលត្រូវគូសក្នុង Table >
5. ត្រង់ Horizontal Dividers ក្នុងប្រអប់ Skew សំរាប់កំណត់ប្រវែងខុសគ្នានៃទំហំ Rows នីមួយៗក្នុង Table >
6. ត្រង់ Vertical Dividers ក្នុងប្រអប់ Number សំរាប់កំណត់បន្ទាត់ឈរដែលត្រូវគូសក្នុង Table >
7. ត្រង់ Vertical Dividers ក្នុងប្រអប់ Skew សំរាប់កំណត់ប្រវែងខុសគ្នានៃទំហំ Columns នីមួយៗក្នុង Table >
8. ត្រង់ Use Outside Rectangle As Frame សំរាប់កំណត់ស៊ីជម្រៅផ្ទៃក្រៅរបស់ Table ជាប់គ្នា >
9. ត្រង់ Fill Grid សំរាប់បាក់ពណ៌ផ្ទៃទៅលើ Table >
10. ចុច OK Button

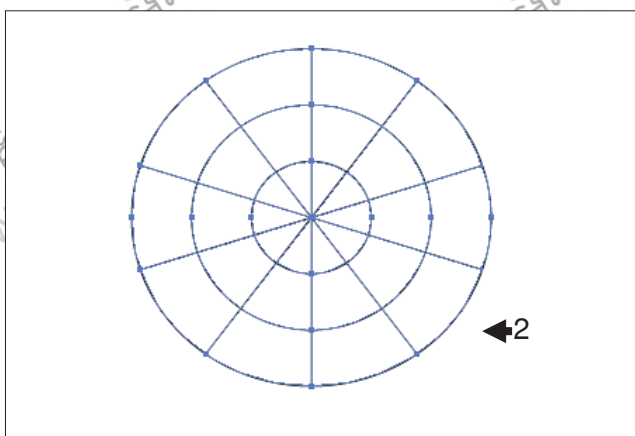


12. ការប្រើប្រាស់ Polar Grid tool:

Polar Grid Tool នេះត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើត Shape ប្រភេទ Grid ដែលមានរាងមូល។
របៀបទី 1: ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Polar Grid Tool >

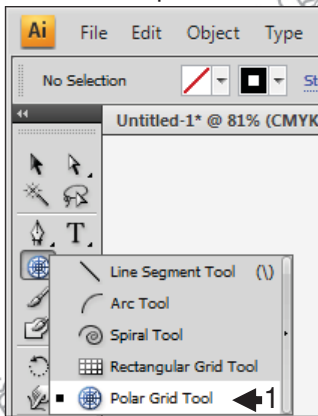


2. ចុច Mouse ឆ្វេងជាប់ហើយ គូសនៅក្នុងតំបន់ដែលត្រូវការ

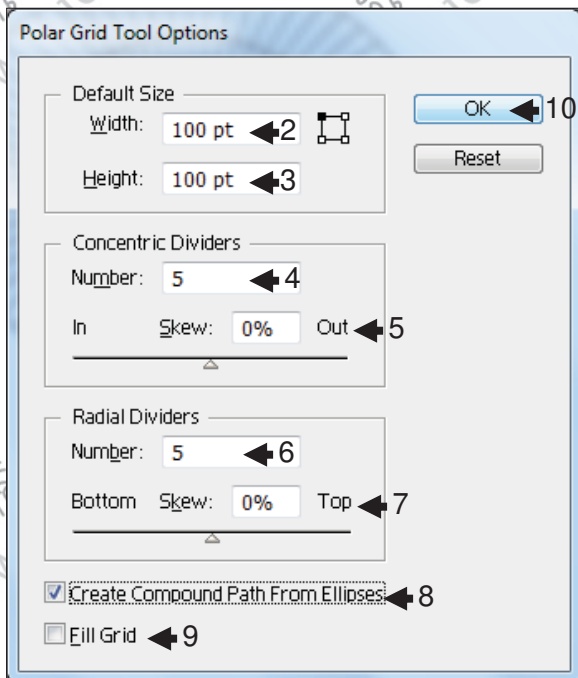


- > ចុច Up Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបន្ថែមចំនួន Rows
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបន្ថយចំនួន Rows
- > ចុច Left Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបន្ថែមចំនួន Columns
- > ចុច Down Arrow ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលគូរដើម្បីបន្ថយចំនួន Columns

រូបថតទី២: 1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Polar Grid Tool >

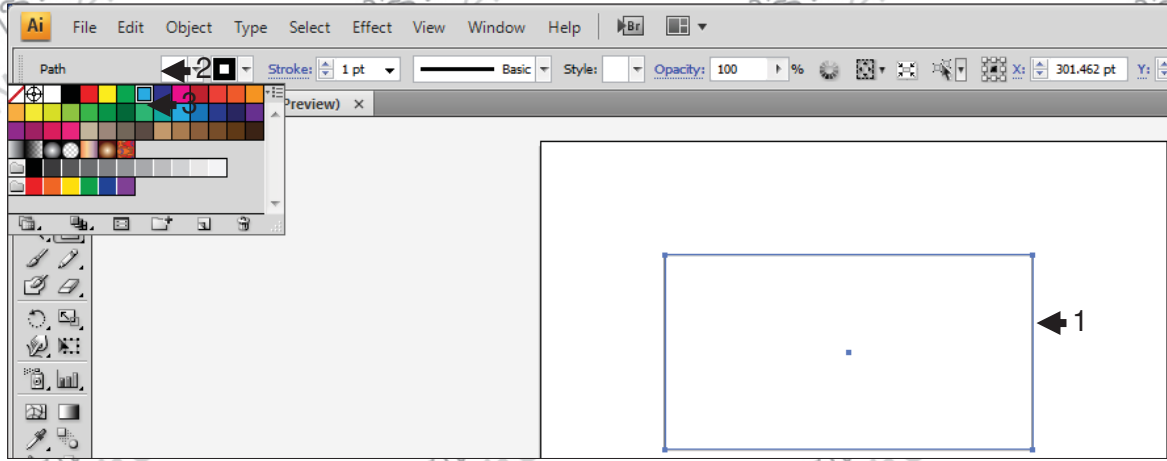


2. សូម Click លើ Artboard បន្ទាប់មកក្នុងប្រអប់ Width សូមកំណត់ប្រវែងផ្នែករបស់ Grid >
3. ក្នុងប្រអប់ Height សូមកំណត់ប្រវែងបញ្ឈររបស់ Grid >
4. ត្រង់ Concentric Dividers ក្នុងប្រអប់ Number សំរាប់កំណត់បន្ទាត់ដេកដែលត្រូវគូសក្នុង Grid បង្កើត Rows >
5. ត្រង់ Concentric Dividers ក្នុងប្រអប់ Skew សំរាប់កំណត់ប្រវែងខុសគ្នានៃទំហំ Rows នីមួយៗក្នុង Grid >
6. ត្រង់ Radial Dividers ក្នុងប្រអប់ Number សំរាប់កំណត់បន្ទាត់ឈរដែលត្រូវគូសក្នុង Grid ដើម្បីបង្កើត Columns>
7. ត្រង់ Radial Dividers ក្នុងប្រអប់ Skew សំរាប់កំណត់ប្រវែងខុសគ្នានៃទំហំ Columns នីមួយៗក្នុង Grid >
8. ត្រង់ Create Compound Path From Ellipses សំរាប់កំណត់ស៊ីជម្រៅផ្នែកខាងក្រៅរបស់ Grid ជាប់គ្នា >
9. ត្រង់ Fill Grid សំរាប់ចាក់ពណ៌ផ្ទៃទៅក្នុង Grid >
10. ចុច OK Button

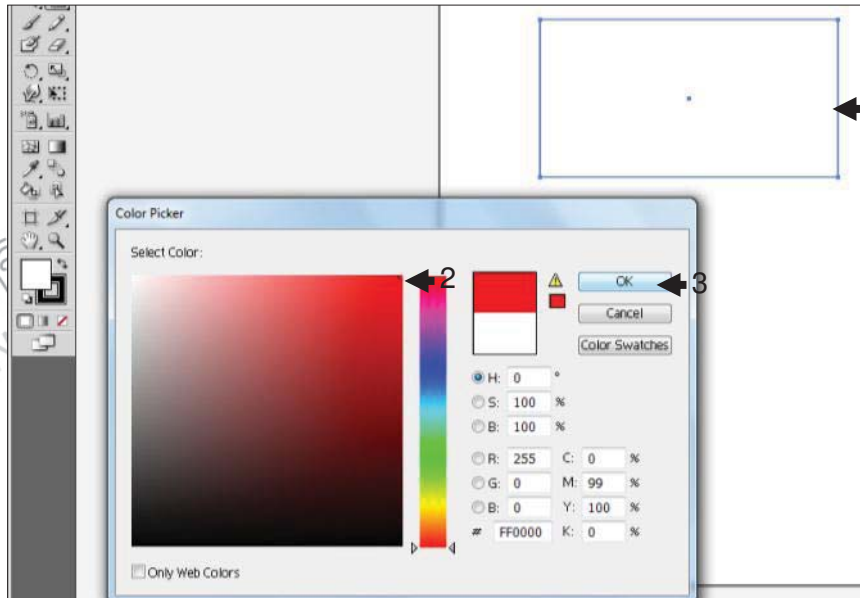


13. របៀបចាក់ពណ៌ Fill ២ Shape:

- រូបថតទី១: 1. សូមបង្កើត Shape មួយដូចខាងក្រោម >
2. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Fill Color Arrow >
3. សូមជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ

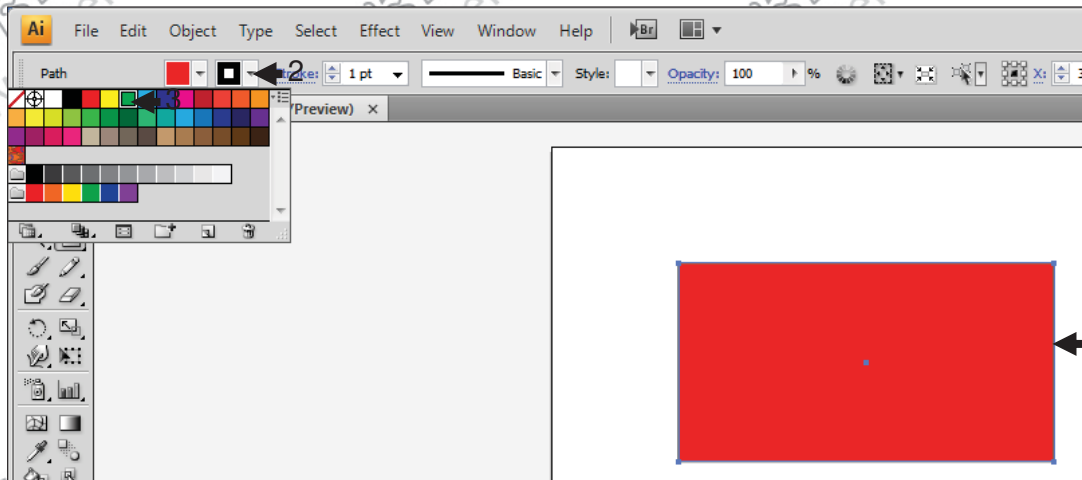


- របៀបទី2: 1. សូមបង្កើត Shape មួយដូចខាងក្រោម >
2. ត្រង់ Tool Panel សូមចុច Double Click ត្រង់ Fill Color >
 3. សូមជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ >
 4. ចុច OK Button

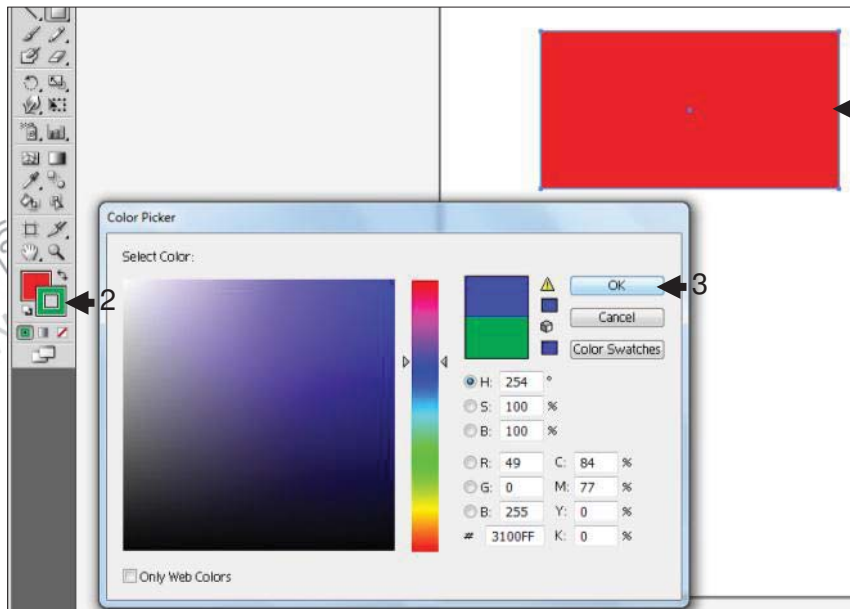


14. របៀបចាក់ពណ៌ Stroke ឲ្យ Shape:

- របៀបទី1: 1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >
2. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Stroke Color Arrow >
 3. សូមជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ

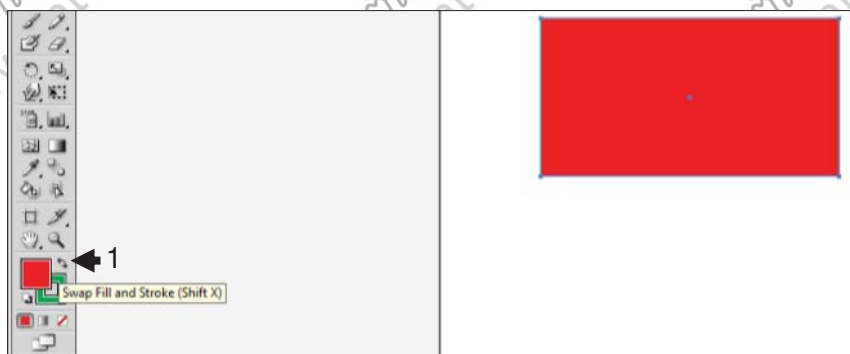


1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >
2. ត្រង់ Tool Panel សូមចុច Double Click ត្រង់ Stroke Color >
3. សូមជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ >
4. ចុច OK Button



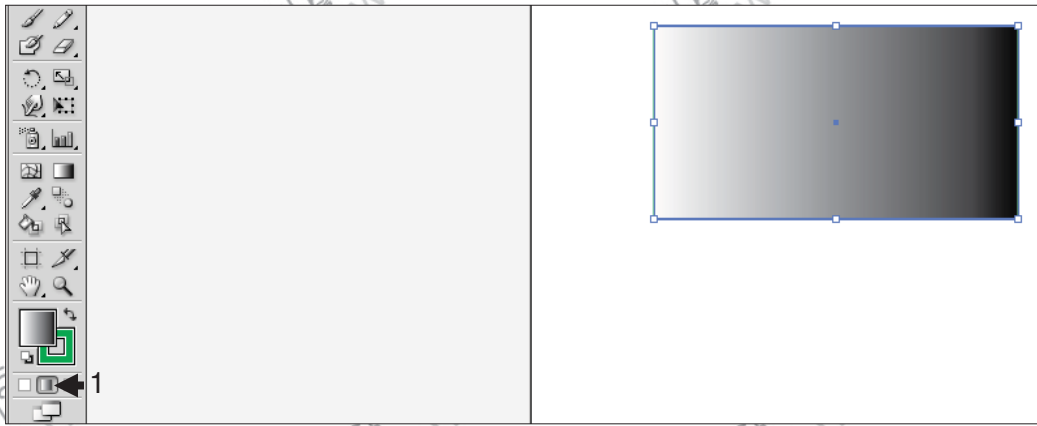
15. របៀបត្រលប់ពណ៌ Fill និង Stroke:

1. សូមចុចត្រង់សញ្ញា Swap Fill and Stroke (Shift + X)



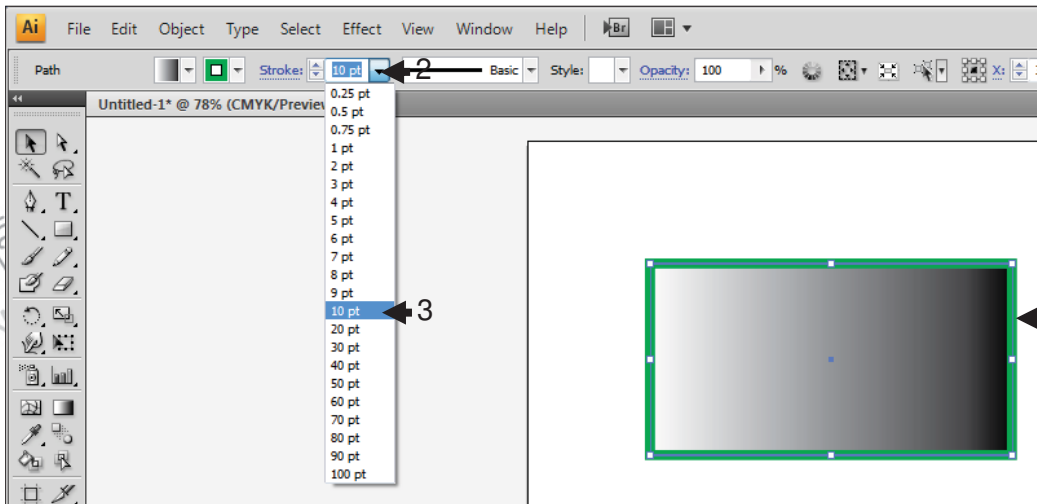
16. របៀបចាក់ពណ៌ Fill ប្រភេទ Gradient:

- 1. សូមចុចត្រង់សញ្ញា Gradient (>)



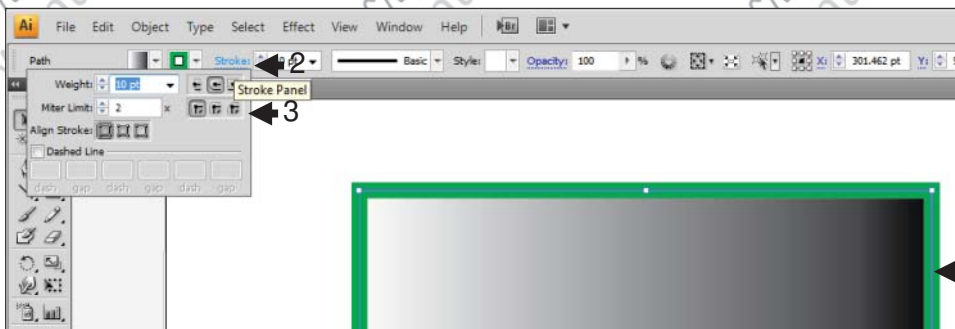
17. របៀបចាក់ពណ៌ Stroke ឬ Shape:

- 1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >
- 2. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Stroke Weight Arrow >
- 3. សូមជ្រើសរើសយកទំហំកំរិតសំណាមួយដែលត្រូវការ

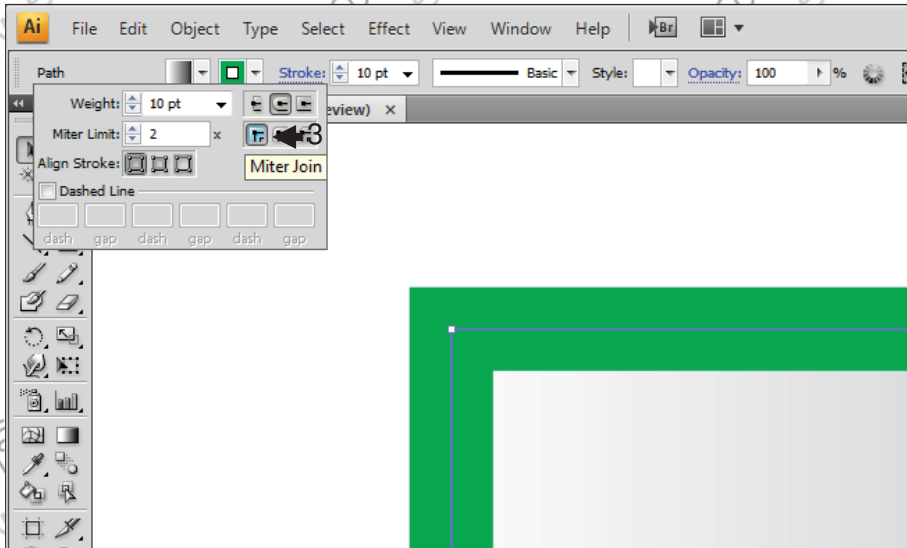


18. របៀបកំណត់ប្រភេទ Corner របស់ Stroke:

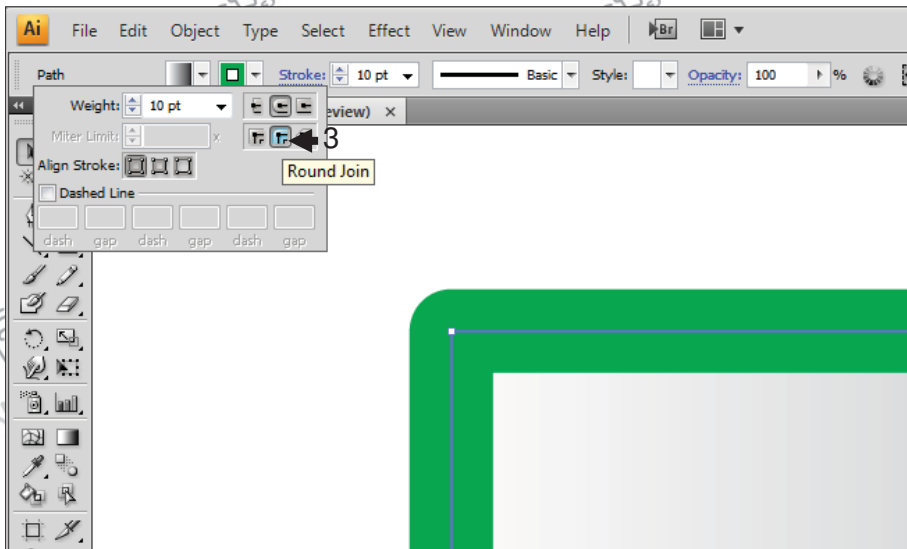
- 1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >
- 2. ត្រង់ Control Panel សូមចុចលើពាក្យ Stroke >
- 3. ត្រង់ជួររបស់ពាក្យ Miter Limit សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលនឹងពន្យល់ដូចខាងក្រោម >



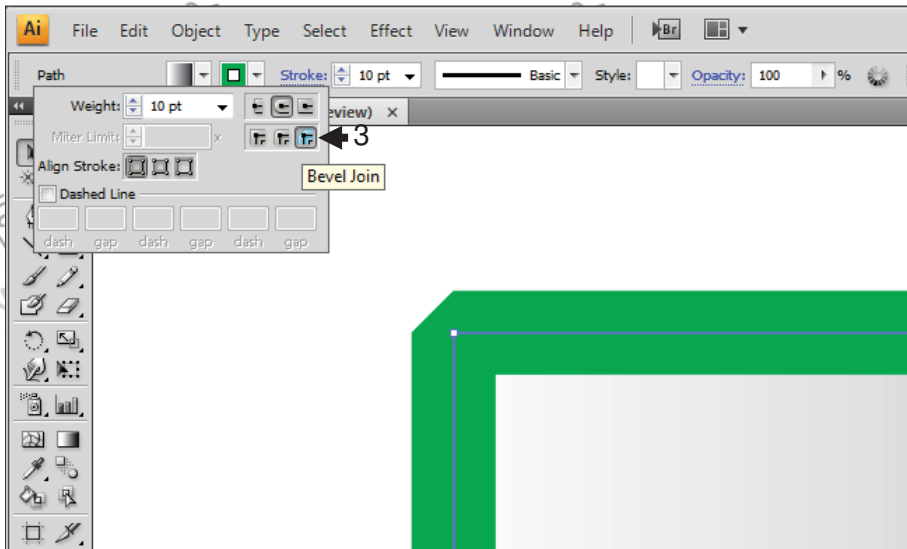
> Miter Join : សំរាប់កំនត់ ២ Corner នៃ Stroke របស់ Shape ភ្ជាប់គ្នាជារប្រេងពេញលក្ខណៈ:



> Rounded Join : សំរាប់កំនត់ ២ Corner នៃ Stroke របស់ Shape ភ្ជាប់គ្នាជាមូល



> Bevel Join : សំរាប់កំនត់ ២ Corner នៃ Stroke របស់ Shape ភ្ជាប់គ្នាជារប្រេងហើយកាត់កែង

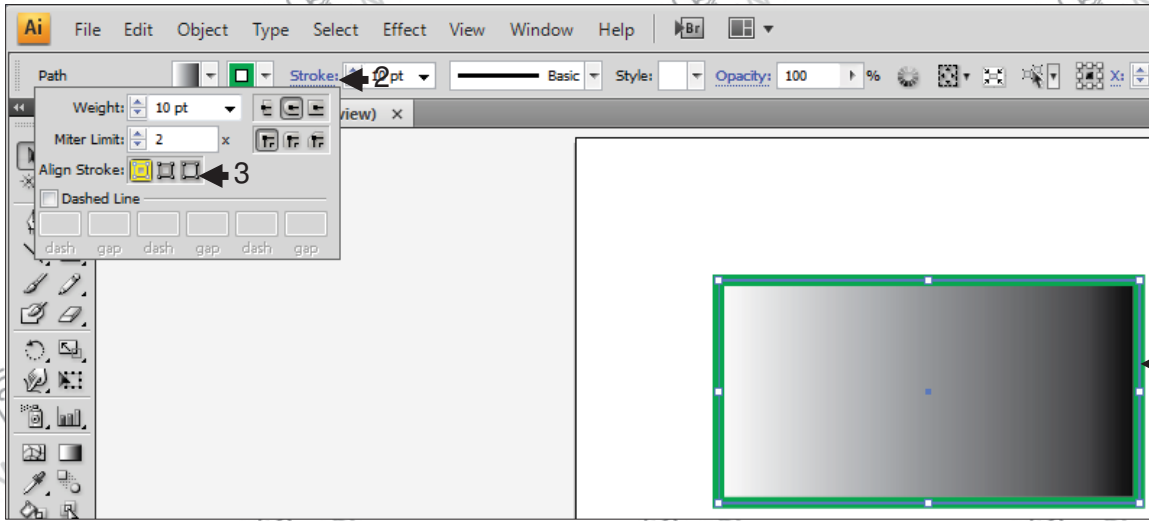


19. របៀបកំរើម Stroke ជាមួយនឹង Path របស់ Shape:

- 1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >

2. ត្រង់ Control Panel សូមបិទលើពាក្យ Stroke >

3. ត្រង់ជួររបស់ពាក្យ Align Stroke សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលត្រូវការ

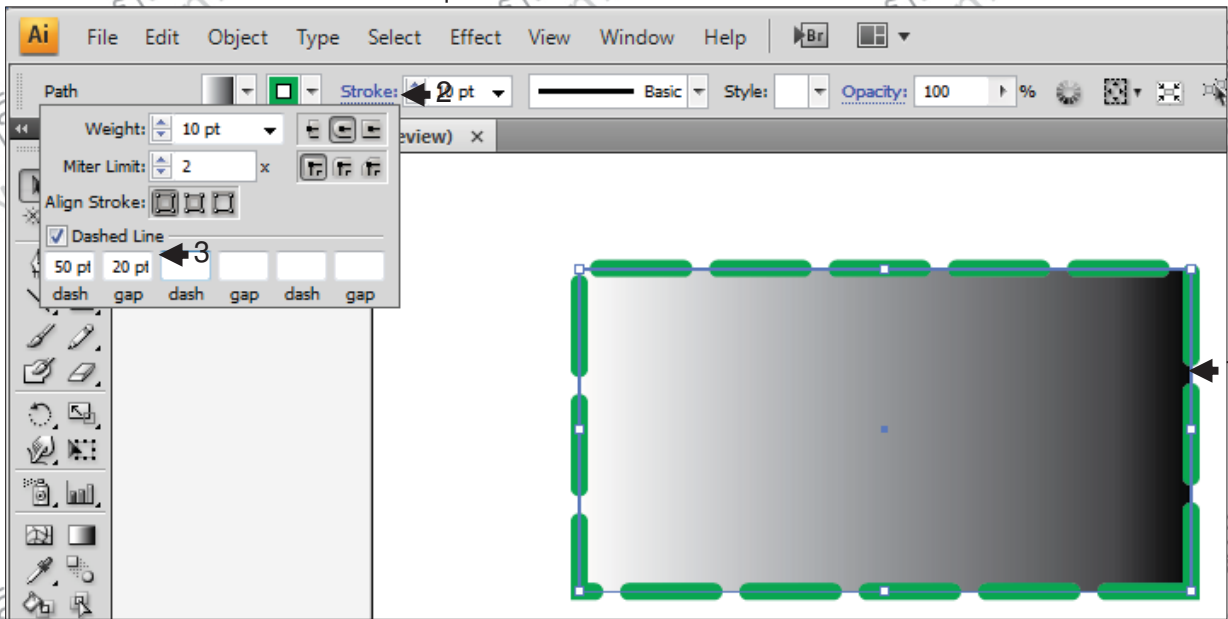


20. របៀបកំណត់ម៉ូដ Stroke:

របៀបទី 1: 1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >

2. ត្រង់ Control Panel សូមបិទលើពាក្យ Stroke >

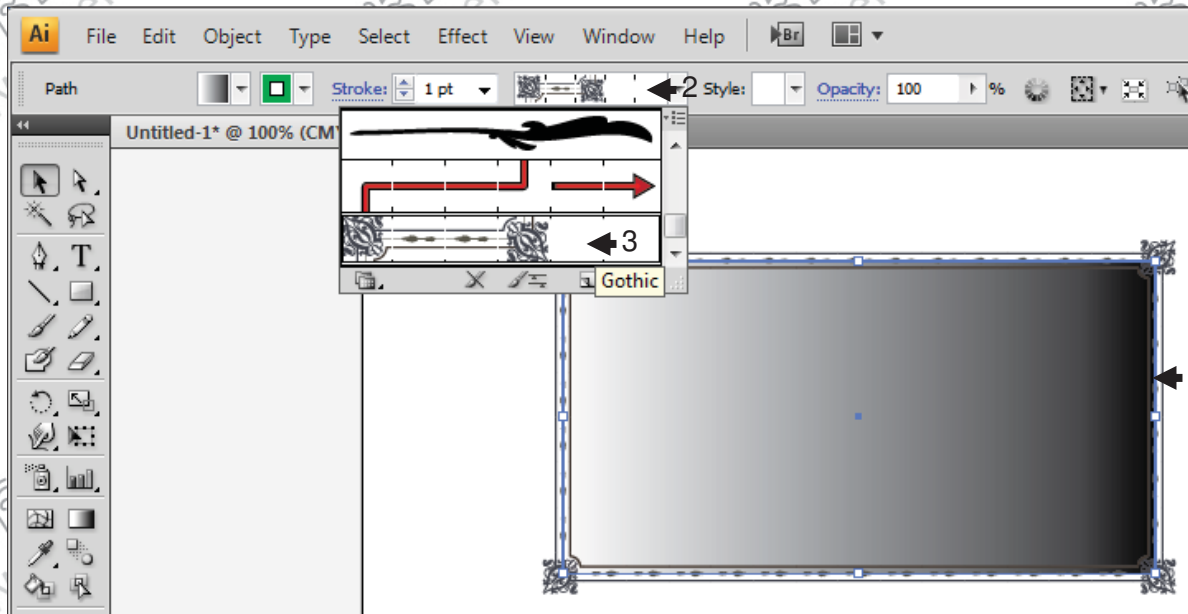
3. សូម Tick យក Dashed Line ហើយក្នុងប្រអប់ dash កំណត់លេខ 50 និង ប្រអប់ gap កំណត់ 20



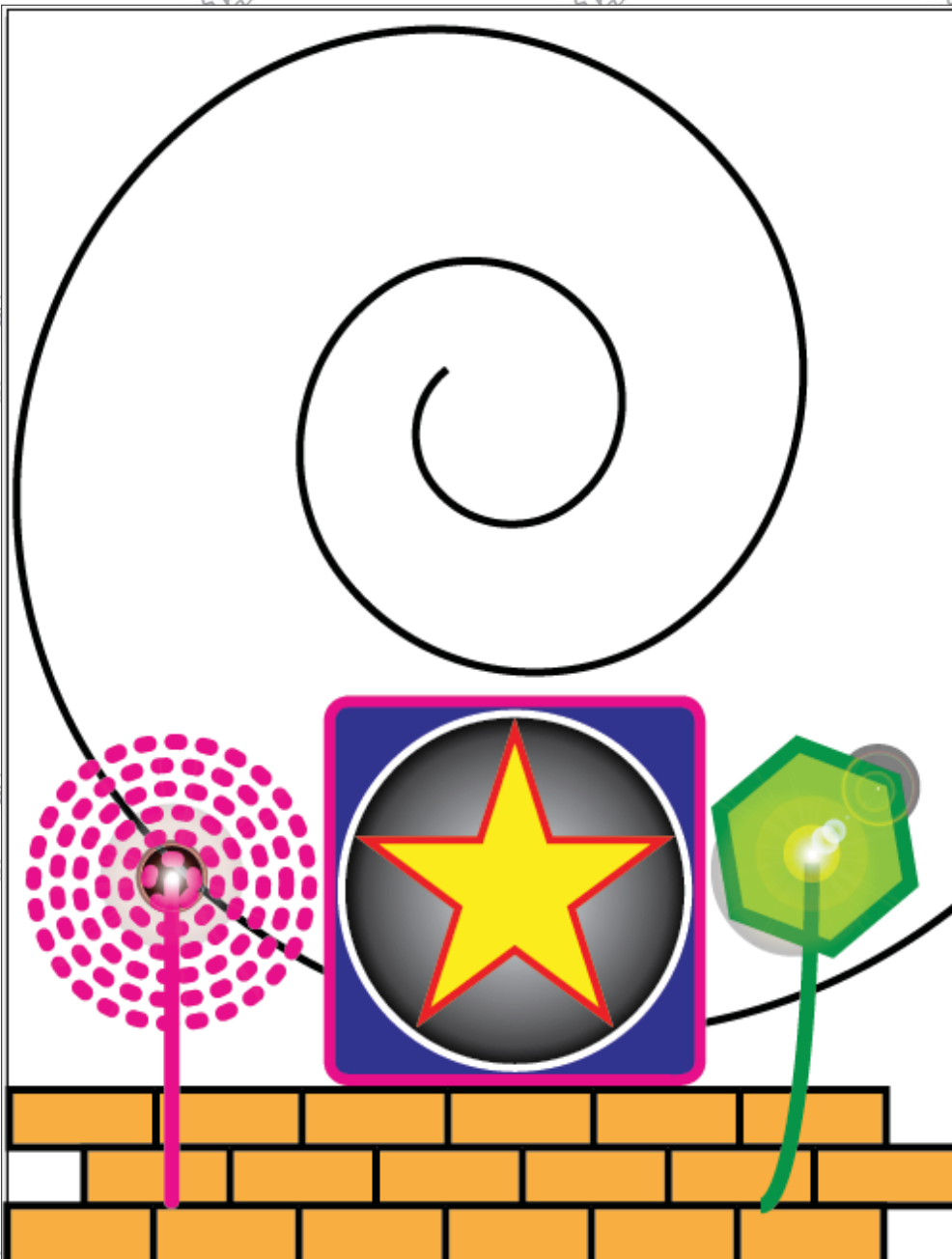
របៀបទី 2: 1. សូម Select លើ Shape ដែលត្រូវការ >

2. ត្រង់ Control Panel សូមបិទ Stroke Mode Arrow >

3. សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ >



24. លំហាត់:

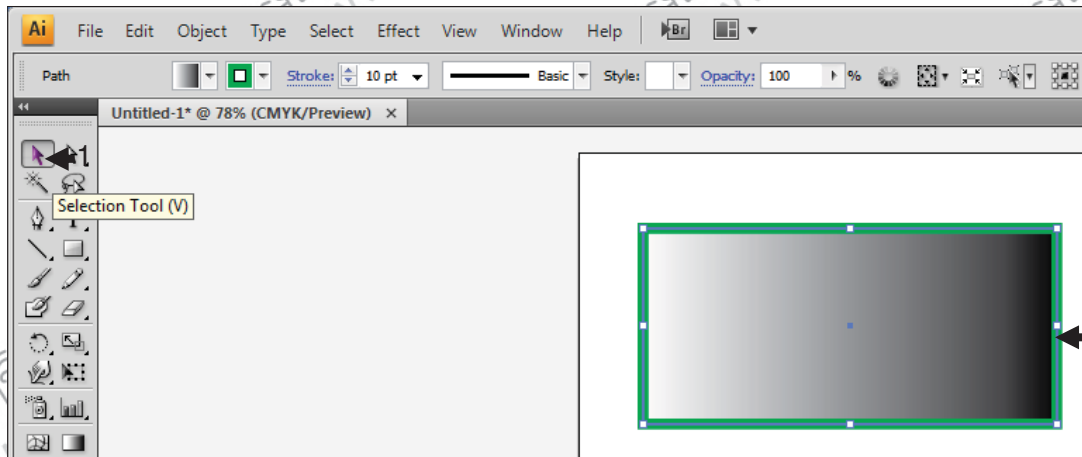


មេរៀនទី ៥: ការប្រើប្រាស់ Selection Tools

1. ការប្រើប្រាស់ Selection Tool:

Selection Tool គឺជាប្រភេទ Selection Tools មួយដែលប្រើសំរាប់ធ្វើការកំណត់ Object ឬ shape ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ ។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តដូចខាងក្រោម

1. ក្នុង Tools Panel ជ្រើសរើសយក Selection tool (V) >
2. សូម select ត្រង់ Object ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ

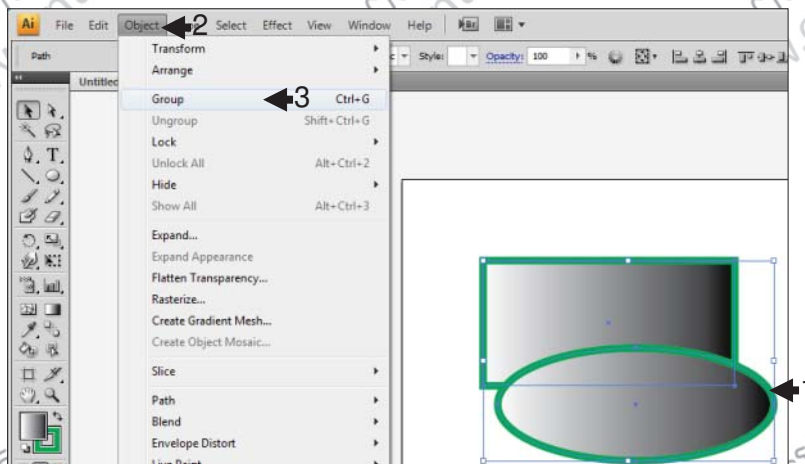


- > ដើម្បី Select យក Objects ជាច្រើនសូមចុច Mouse ឆ្វេងស្របកាត់ត្រង់ Objects ដែលត្រូវការ
- > ដើម្បី Select យក Objects ជាច្រើនសូមចុច Shift + Click លើ Objects ទាំងឡាយដែលត្រូវការ

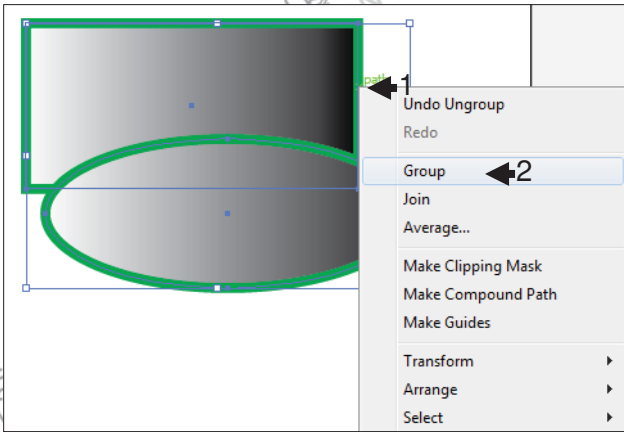
2. ការប្រើប្រាស់ Group:

Group គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការប្រមូលធាតុ Objects នៅជាក្រុមៗ ដើម្បីងាយស្រួលក្នុងការកំណត់ ឬក៏ធ្វើការផ្លាស់ប្តូរពណ៌ទៅឲ្យ Objects ទាំងអស់នោះដែលបាន Group ជាមួយគ្នា។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្តរបៀបទី ១: 1. សូមបង្កើត Objects ៤ បានពីរបាយសូម Select លើវាទាំងពីរ >

2. ចុច Object Menu >
3. ចុច Group (Ctrl + G)



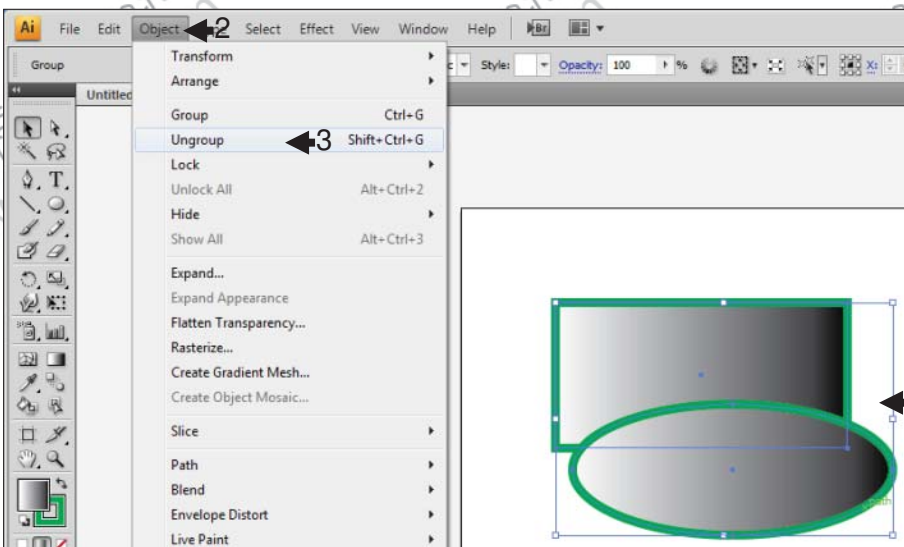
- របៀបទី 2: 1. សូមបង្កើត Objects ២ បានពីរហើយសូម Select លើវាទាំងពីរ >
- 2. ចុច Object Menu >



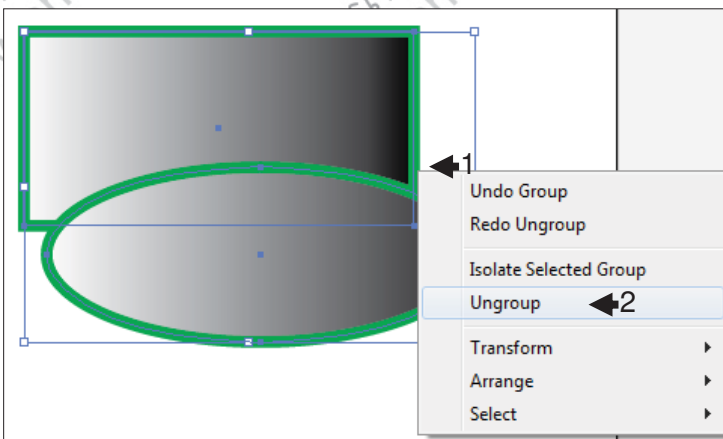
3. ការប្រើប្រាស់ Ungroup:

Ungroup គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការផ្តាច់ Objects ដែលបាន Group ជាក្រុមៗជាមួយគ្នា ២ មកជា Objects មួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នាវិញ។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វាសូមអនុវត្ត

- របៀបទី 1: 1. សូម Select លើ Objects ដែលបាន Group >
- 2. ចុច Object Menu >
- 3. ចុច Ungroup (Shift + Ctrl + G)



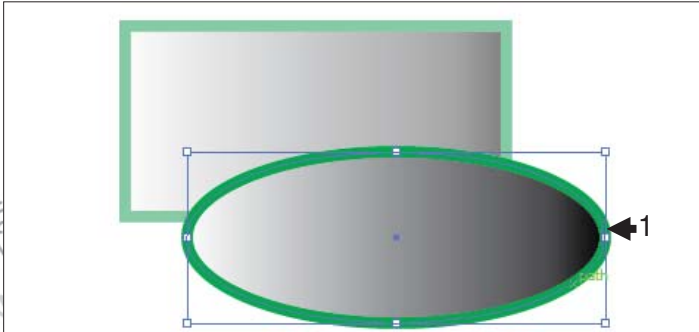
- របៀបទី 2: 1. សូមចុច Mouse ស្តាំនៅលើ Objects ដែលបាន Group >
- 2. ចុច Ungroup



4. ការប្រើប្រាស់ Isolate Mode:

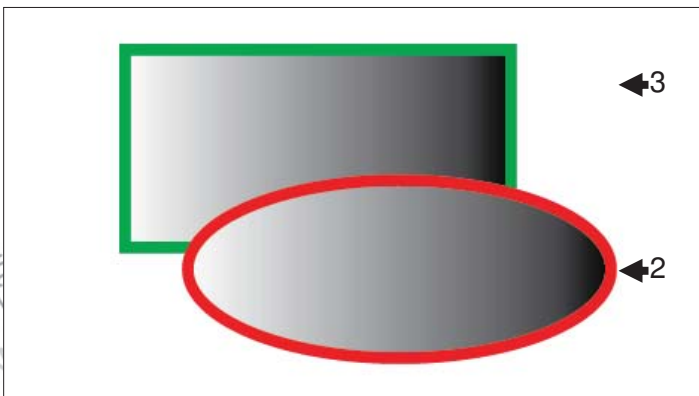
Isolate Mode គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការ Select ត្រង់ Object ណាមួយក្នុងចំណោម Objects ដែលត្រូវបាន Group ចូលគ្នា ដើម្បីធ្វើការកែប្រែវា ដោយមិនឲ្យវាដែលបានកែប្រែនោះប៉ះពាល់ដល់ Objects ដែលបាន Group ជាមួយគ្នានោះទេ។

1. សូមប្រើ Selection Tool ដោយចុច Double Click នៅត្រង់ Object ណាមួយដែលត្រូវការ >



2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែទៅលើ Object ដែលបានធ្វើ Isolate Mode ទៅតាមតំរូវការ >

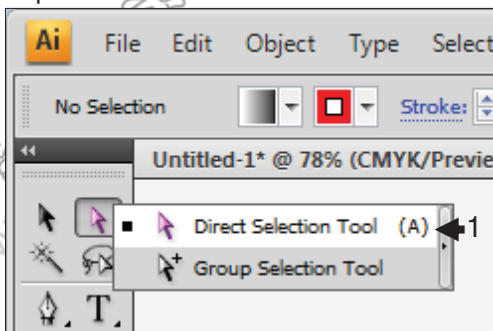
3. ចុច Double Click នៅត្រង់ផ្ទៃទំនេរដើម្បីចាកចេញពី Isolate Mode វិញ



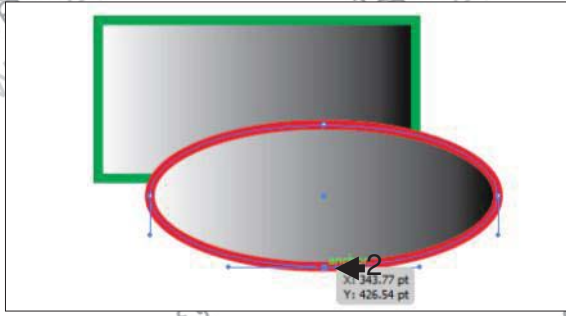
5. ការប្រើប្រាស់ Direct Selection Tool:

Direct Selection Tool គឺត្រូវបានប្រើសំរាប់ធ្វើការ រំកិលចំនុច Point ឬសំរាប់កែប្រែរូបរាងរបស់ Object និង លក្ខណៈពិសេសរបស់វាមួយទៀតគឺ Select Object មួយដែលស្ថិតនៅក្នុង Objects ដែលបាន Group ជាច្រើន ។

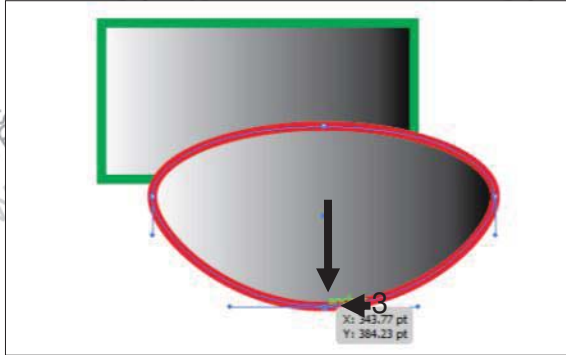
1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Direct Selection Tool (A) >



2. បន្ទាប់មកសូមចុចលើចំនុច Point ណាមួយរបស់ Object ដែលចង់ធ្វើការកែប្រែ >



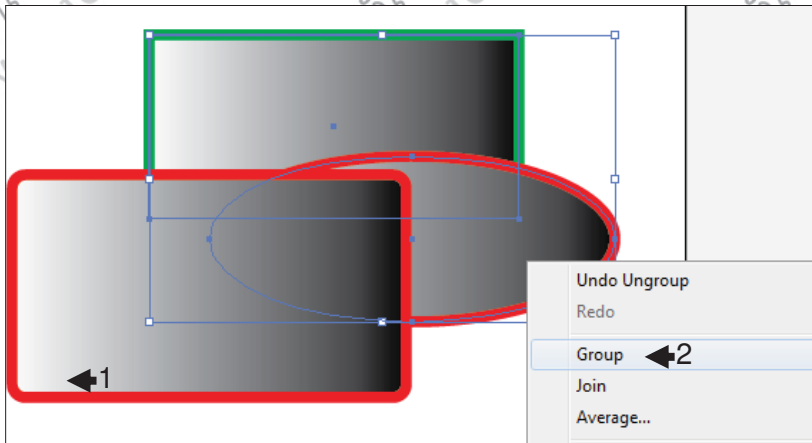
3. ទាញ Point ដែលបាន Select ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ



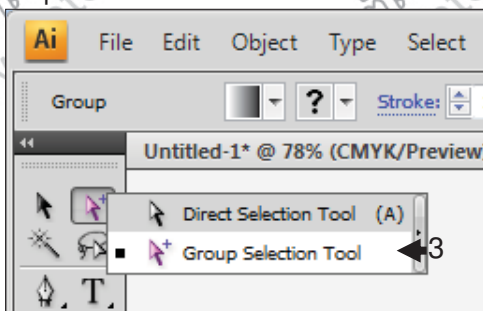
6. ការប្រើប្រាស់ Group Selection Tool:

Group Selection Tool គឺត្រូវបានប្រើសំរាប់ធ្វើការ Select Objects ដែលបាន Group នៅក្នុង Group ជាច្រើននៃ Objects ហើយវាក៏អាចធ្វើការ select យក Object មួយក្នុង Group Objects បានផងដែរ។

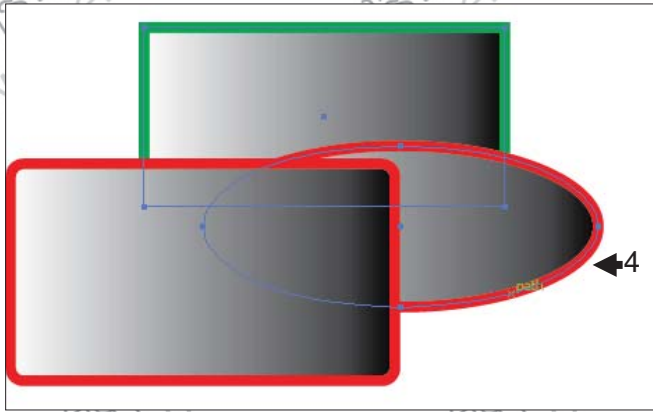
1. សូមបង្កើត Object មួយទៀតដាក់ក្នុង Artboard >
2. សូម Select ត្រង់ Objects ពីរដែលស្ថិតនៅខាងលើ ហើយចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Group >



3. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Group Selection Tool >



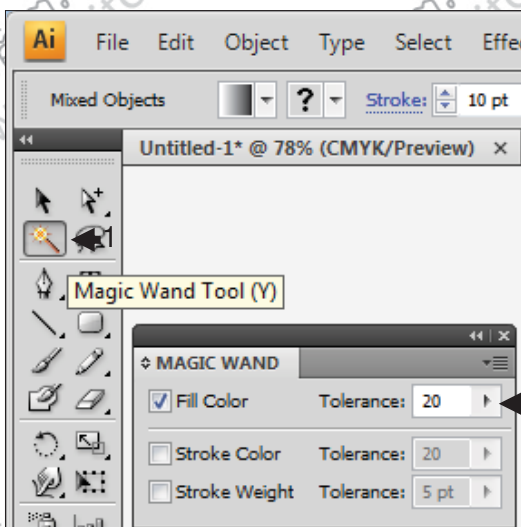
4. ដើម្បី Select ត្រង់ Object ណាមួយដែលមិនបាន Group សូមចុច Click លើវាហើយរំកិលទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ ឬដើម្បី Select ត្រង់ Group នៃ Object ណាមួយសូមចុច Double Click លើវា ហើយរំកិលទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ



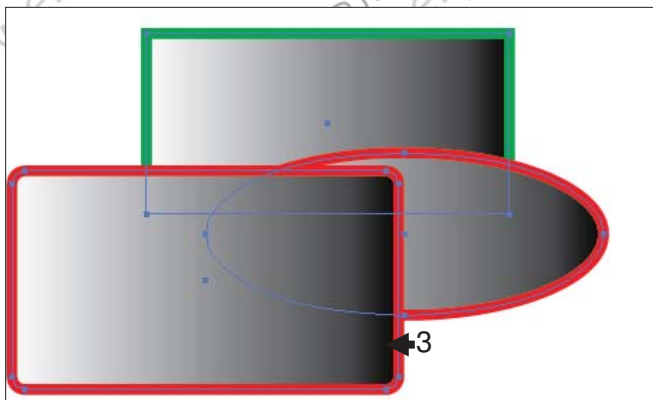
7. ការប្រើប្រាស់ Magic Wand Tool:

Magic Wand Tool ក៏ជាប្រភេទ Selection Tools មួយដែលអាចធ្វើការ Select Objects ជាច្រើនក្នុងពេលតែមួយ ដោយគ្រាន់តែធ្វើការ Select លើ Object តែមួយប៉ុណ្ណោះ ហើយ Objects ដែលត្រូវបាន Select ជាមួយគ្នាគឺផ្អែក ទៅលើពណ៌របស់ Fill Color, Stroke Color, ឬ Stroke Weight ។

1. ក្នុង Tools Panel សូមចុច Double Click ត្រង់ Magic Wand Tool (Y) >
2. ក្នុង MAGIC WAND Panel សូម Tick ជំរើសណាមួយដែលត្រូវការ >
 - > Fill Color : សំរាប់ Select យក Objects ដែលមានពណ៌ Fill ដូចគ្នា
 - > Stroke Color : សំរាប់ Select យក Objects ដែលមានពណ៌ Stroke ដូចគ្នា
 - > Stroke Weight: សំរាប់ Select យក Objects ដែលមានកំរាស់ Stroke ដូចគ្នា
 - > Tolerance : សំរាប់កំនត់តំលៃភាគរយប្រហាក់ប្រហែលគ្នាដែលត្រូវ Select យក

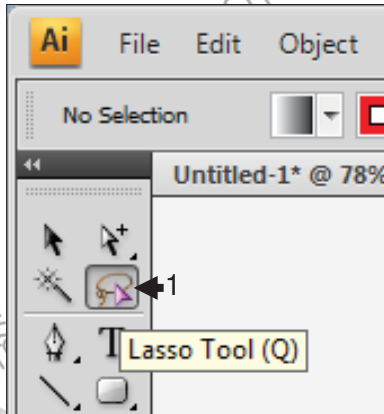


3. បន្ទាប់មកសូម select ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការទៅតាម Option ដែលបានកំនត់

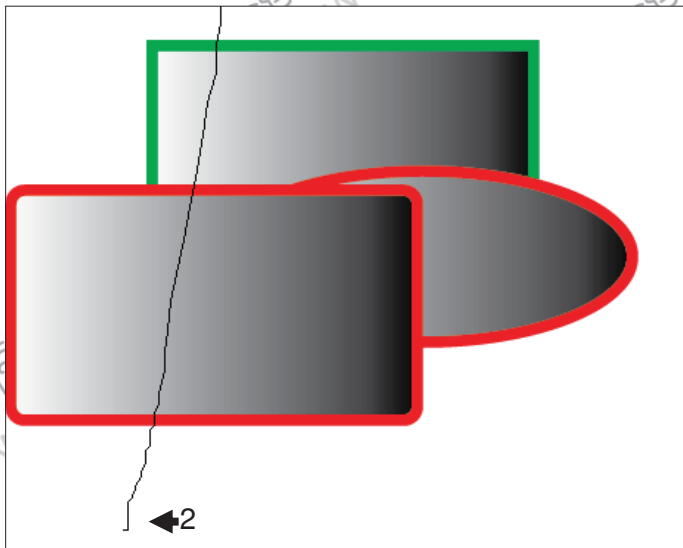


Lasso Tool គឺជាប្រភេទ Selection Tools មួយដែលប្រើសំរាប់ធ្វើការ select Objects ជាច្រើនក្នុងពេលតែមួយ ទៅតាមការអូសរបស់ Mouse ឲ្យស្របត្រង់ផ្នែករបស់ Objects ទាំងអស់នោះ។ ដើម្បីអនុវត្ត

1. ក្នុង Tools Panel សូមជ្រើសរើសយក Lasso Tool (Q) >

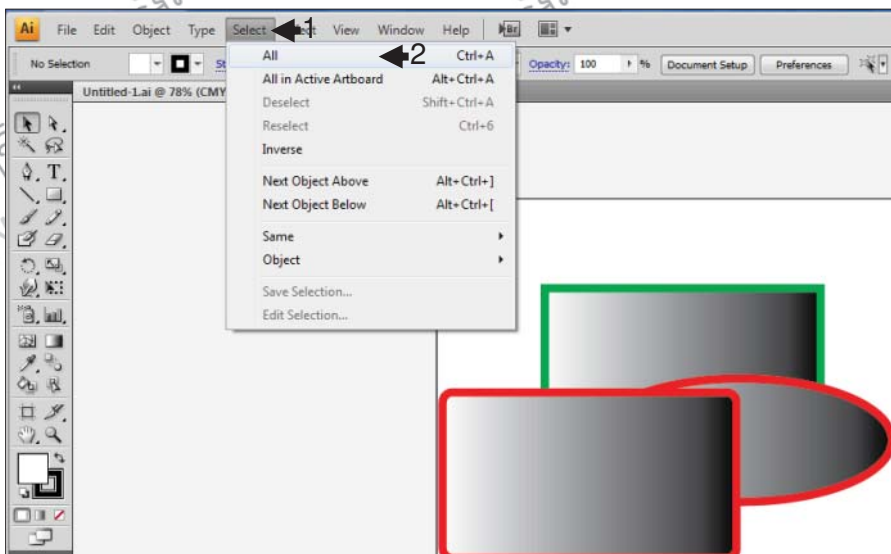


2. ចុច Mouse ឆ្វេង ឲ្យជាប់ហើយ អូសត្រង់ផ្នែកនៃ Objects ទៅតាមតំរូវការ



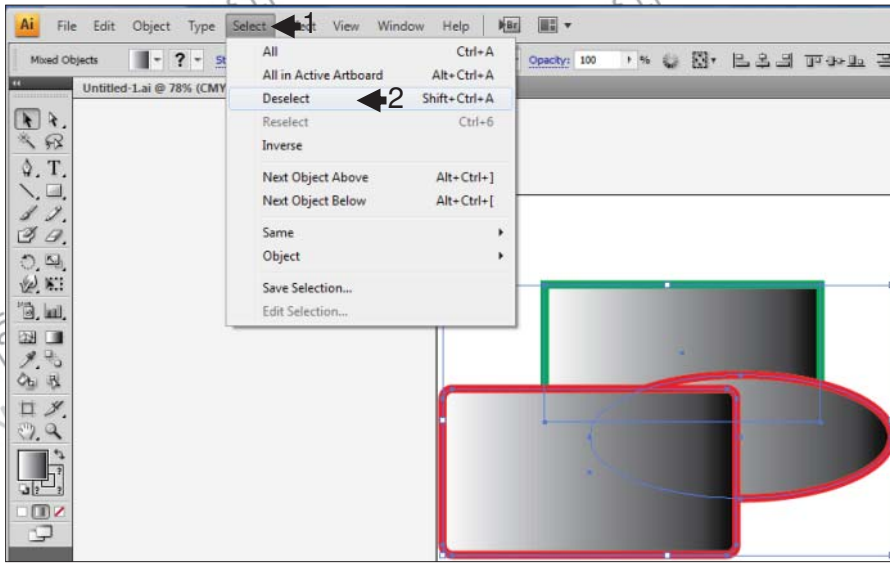
8. របៀប Select All Objects:

1. ចុច Select Menu >
2. ចុច All (Ctrl + A)



9. របៀបដោះ Select Objects:

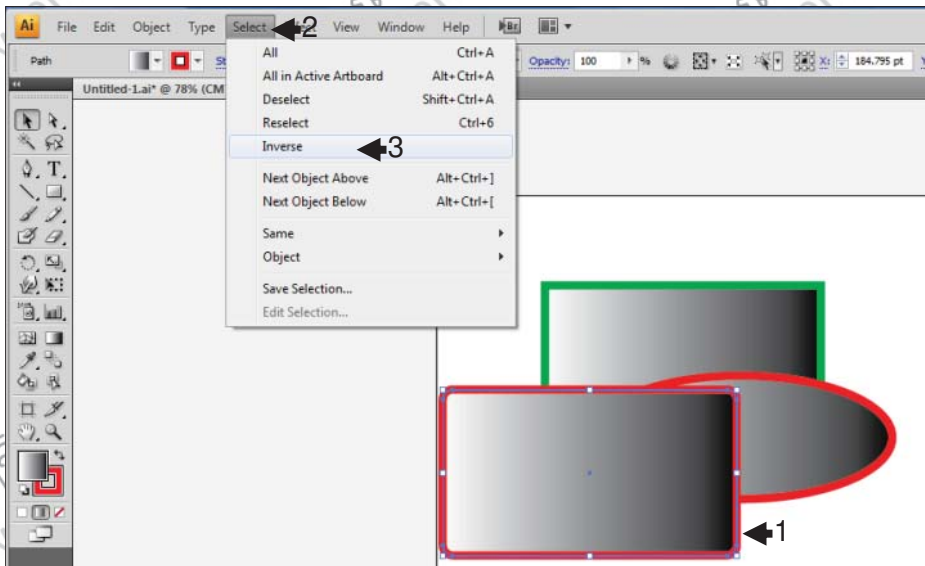
- 1. ចុច Select Menu >
- 2. ចុច Deselect (Shift+Ctrl+A)



10. របៀបប្រើប្រាស់ Inverse Object:

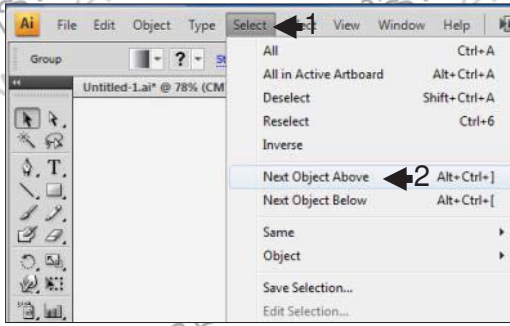
Inverse គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើការ Select យក Objects ដទៃទៀត ក្រៅពី Object ដែលកំពុង Select ។

- 1. សូម Select ត្រង់ Object មួយដែលមិនត្រូវការ >
- 2. ចុច Select Menu >
- 3. ចុច Inverse



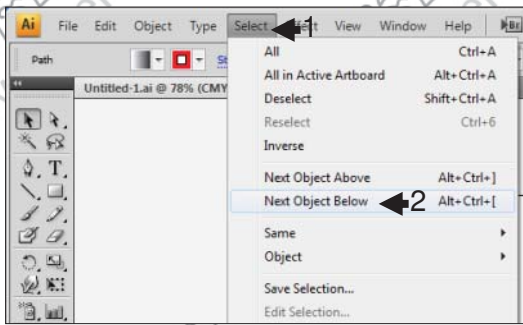
11. របៀប Select Object លើក្តី:

- 1. ចុច Select Menu >
- 2. ចុច Next Object Above (Alt+Ctrl+])



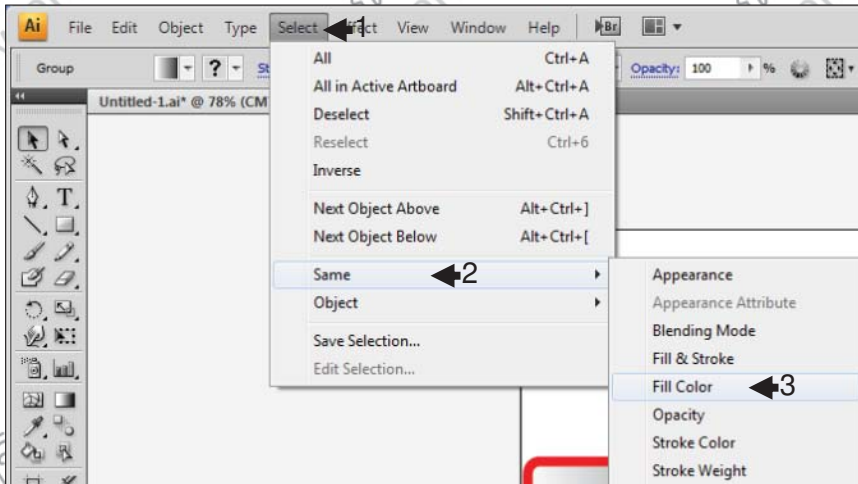
12. របៀប Select Object ក្រោមគេ:

1. ចុច Select Menu >
2. ចុច Next Object Below (Alt+Ctrl+[)



13. របៀប Select Object ដែលមានលក្ខណៈប្រហែលគ្នា:

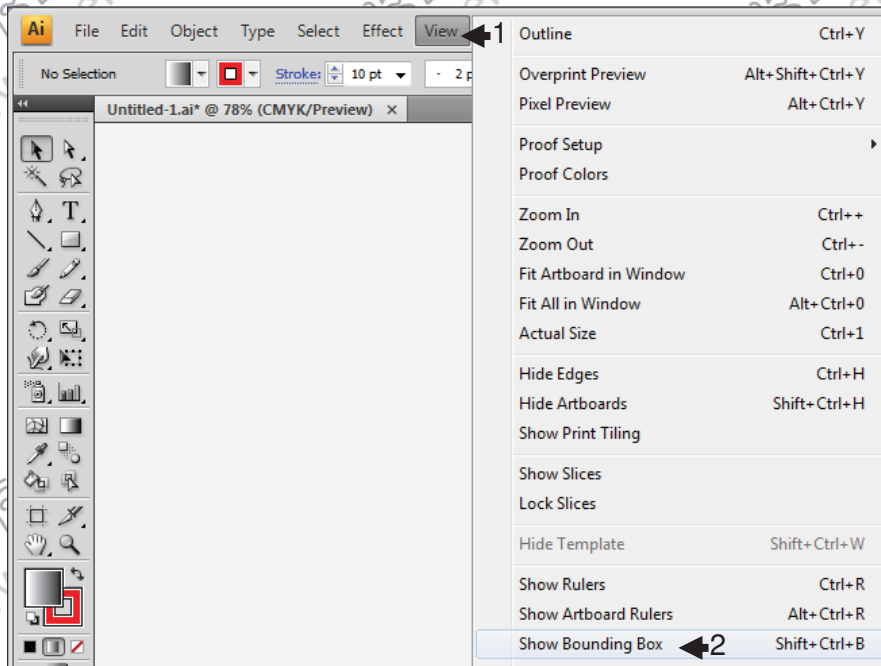
1. ចុច Select Menu >
2. ចុច Same >
3. ជ្រើសរើសយកជំរើសណាមួយ (Ex: Fill Color)



14. ការបង្ហាញ Bounding Box:

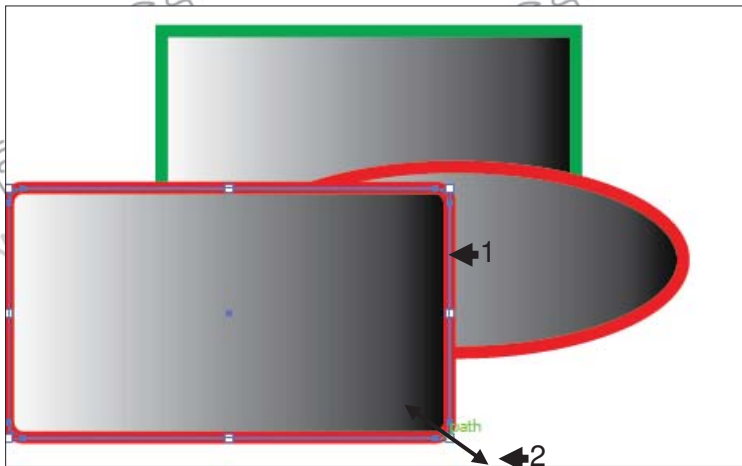
Bounding Box ត្រូវបានប្រើប្រាស់នៅពេលដែលត្រូវការ Transform Object ។ ដើម្បីបង្ហាញវា នោះ:

1. ចុច View Menu >
2. ចុច Show Bounding Box (Shift+Ctrl+B)



15. របៀបពង្រីកឬបង្រួម Object:

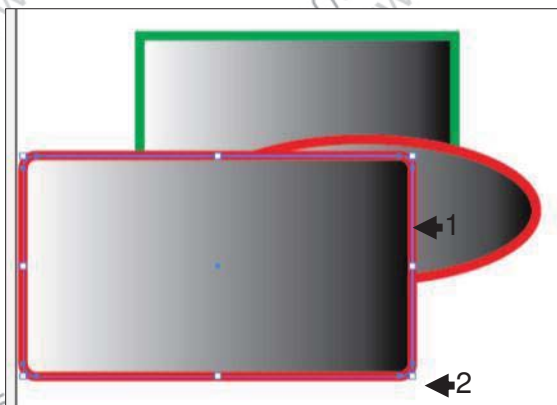
1. សូម Select លើ Object ដើម្បីទាញបង្ហាញ Bounding Box >
2. ដាក់ Mouse Pointer ចំ Point ណាមួយដែល Corner របស់ Object ហើយចុចទាញពង្រីកឬបង្រួម



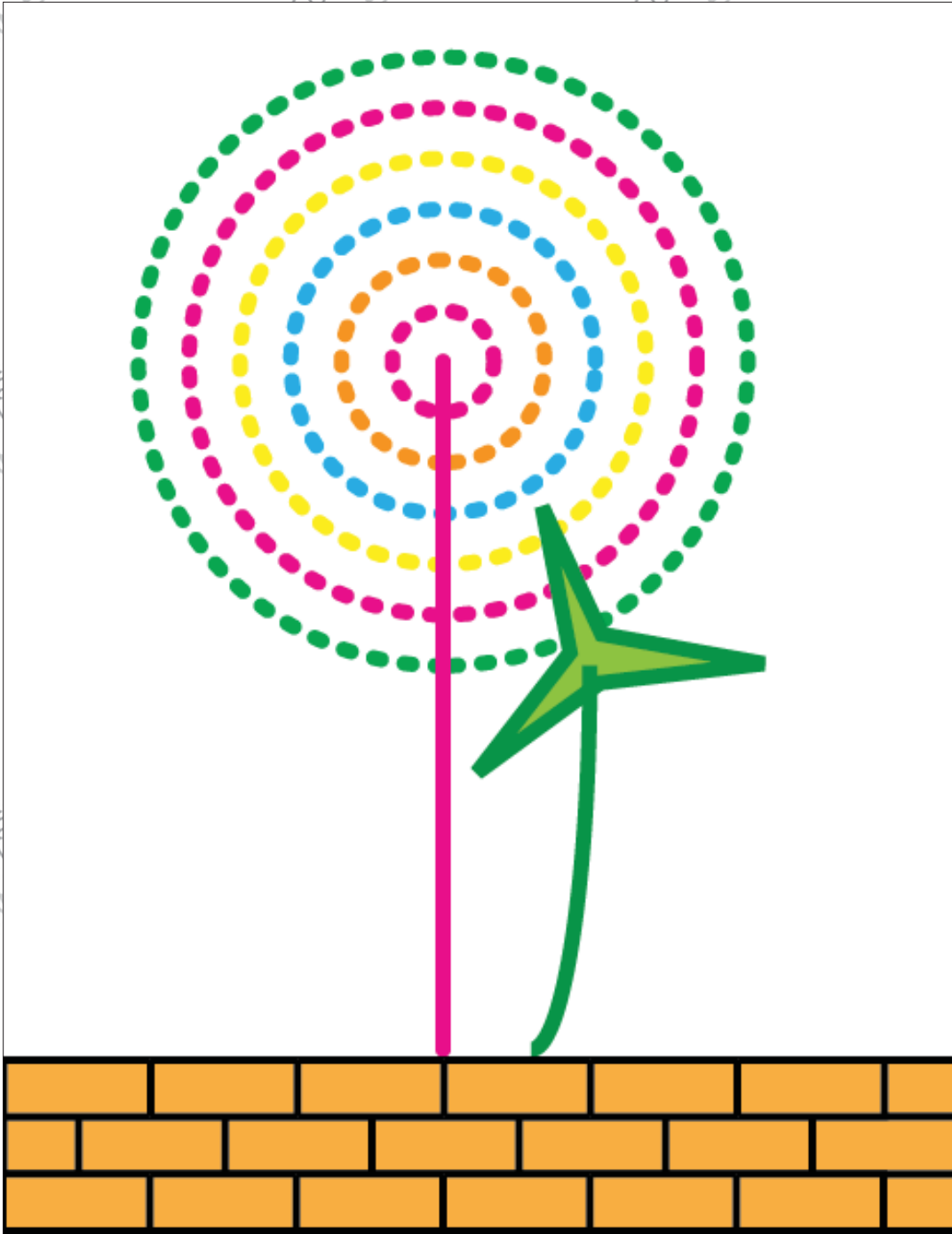
- > ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយក្នុងកំឡុងពេលទាញ ដើម្បីទាញ Object រក្សាទំហំបានត្រឹមត្រូវ
- > ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយក្នុងកំឡុងពេលទាញ ដើម្បីពង្រីកឬបង្រួមគ្រប់ជ្រុងដោយយកចំនុចកណ្តាលជាគោល

16. របៀបបង្វិល Object:

1. សូម Select លើ Object ដើម្បីទាញបង្ហាញ Bounding Box >
2. ដាក់ Mouse Pointer នៅក្បែរ Point ណាមួយដែល Corner របស់ Object ហើយចុចទាញបង្វិល



17. សំបកត្រី:



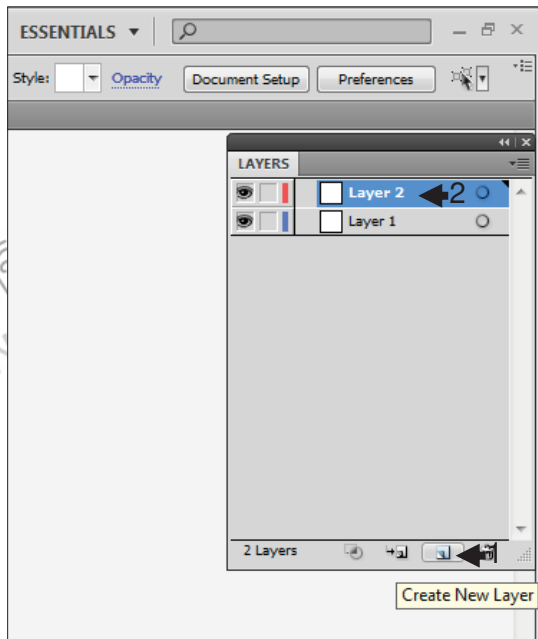
មេរៀនទី 6: ការប្រើប្រាស់ Layer

1. និយមន័យ Layer:

Layer គឺជាស្រទាប់ការងារនីមួយៗ ដែលមាននៅក្នុង Artboard ឬអាចនិយាយបានថា វាជាសន្លឹកការងារសំរាប់ បែងចែកនូវកិច្ចការមួយចំនួនដែលយើងធ្វើ ដាច់ចេញពីគ្នា។ វាជួយសំរួលដោយខ្លួនឯងចែកការងារដែលយើងកំពុងធ្វើលើ Layer មួយ មិនឲ្យពាល់ដល់ Layers ផ្សេងៗទៀត។

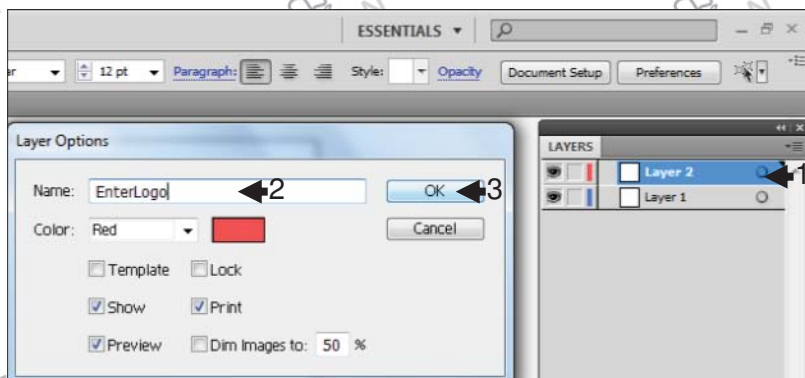
2. របៀបបង្កើត Layer ថ្មី:

1. ត្រង់ LAYERS Panel សូមចុច Create New Layer >
2. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញ Layer ថ្មីដែលស្ថិតនៅលើ Layer ចាស់



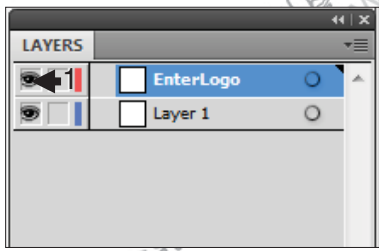
3. របៀបប្តូរឈ្មោះ Layer:

1. ត្រង់ LAYERS Panel សូមចុច Double click ចំ Layer ដែលត្រូវការ >
2. ក្នុងប្រអប់ Name: សូមសរសេរឈ្មោះថ្មី (Ex: EnterLogo) >
3. ហើយចុច OK Button



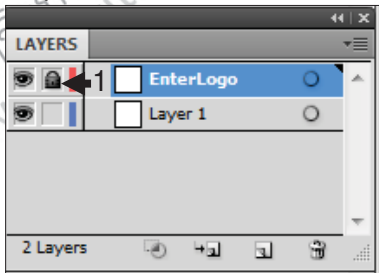
4. របៀប Hide/Show Layer:

1. ត្រង់ LAYERS Panel សូមចុចលើ Visibility Icon ម្តងដើម្បី Hide Layer ហើយម្តងដើម្បី Show Layer វិញ



5. របៀប Lock Layer:

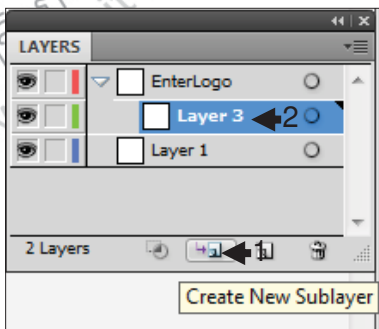
1. ក្នុង LAYERS Panel ចុច Lock Column ត្រង់ជួររបស់ Layer ដែលត្រូវការ



6. របៀបបង្កើត Sublayer:

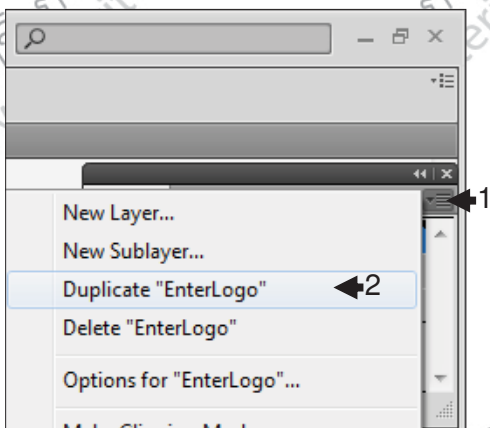
Sublayer គឺជា Layer ដែលបានបង្កើតនៅក្នុង Layer ។ ដើម្បីបង្កើតវានោះ:

- 1. ត្រង់ LAYERS Panel សូមចុច Create New Sublayer >
- 2. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពី Sublayer ថ្មីដែលបានបង្កើតនៅក្នុង Layer



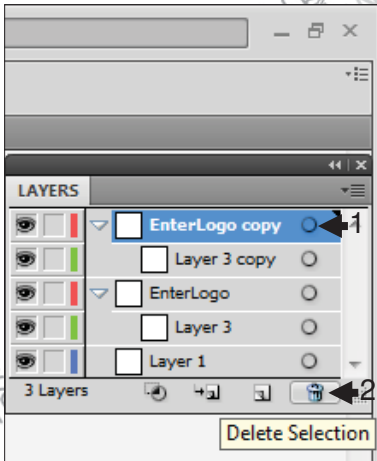
7. របៀប Duplicate layer:

- 1. សូមចុចត្រង់ Layers Panel Option Menu >
- 2. ចុច Duplicate "ឈ្មោះ Layer"



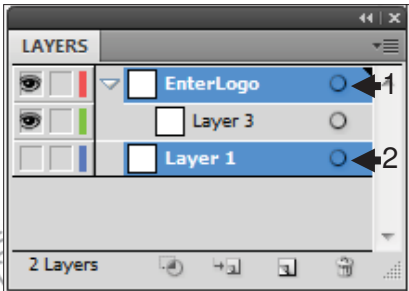
8. របៀបលុប Layer:

1. សូម Select ត្រង់ Layer ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Delete Selection

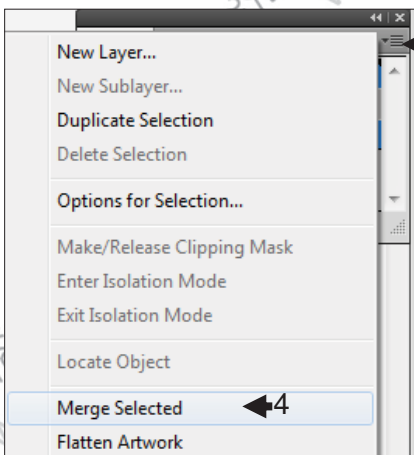


9. របៀប Merge Layer:

1. សូម Select នៅត្រង់ Layer ទី 1 >
2. បន្ទាប់មកសូមចុច Ctrl + Select នៅត្រង់ Layers បន្តបន្ទាប់ទៀតដែលត្រូវការ >

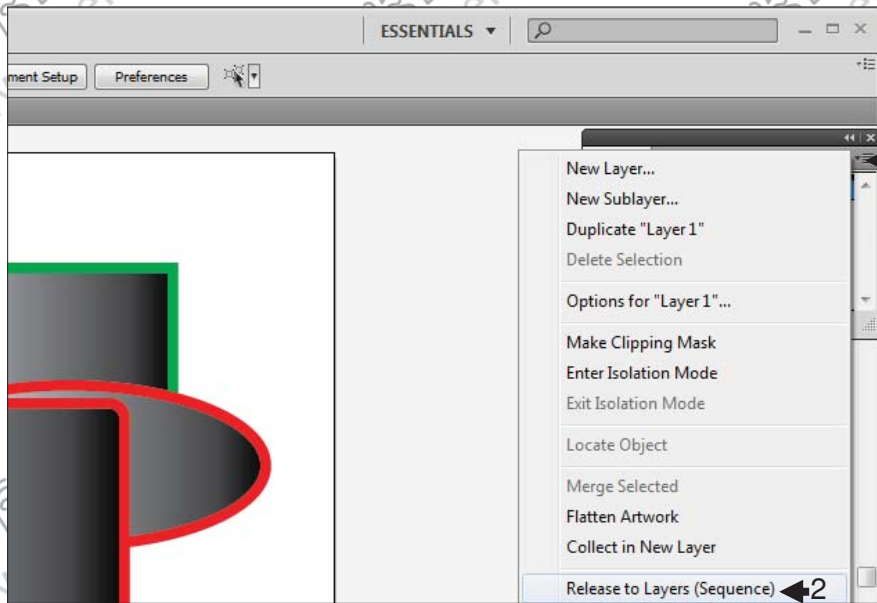


3. ចុច Layers Panel Option Menu >
4. ចុច Merge Selected



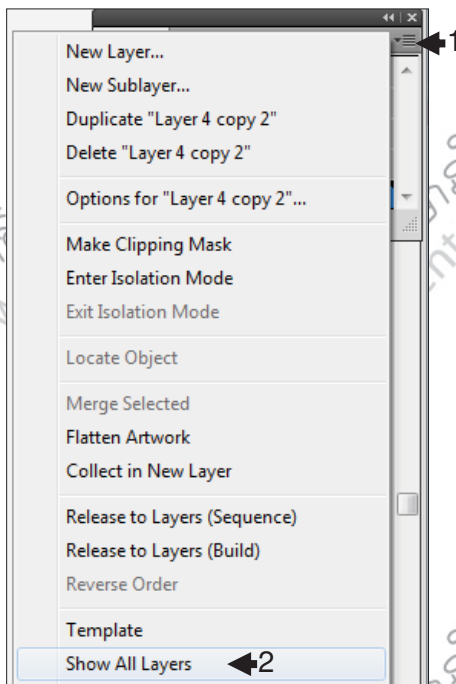
10. របៀបបញ្ជូន Objects ទៅក្នុង Layer:

1. ចុច Layers Panel Option Menu >
2. ចុច Release to Layers (Sequence)



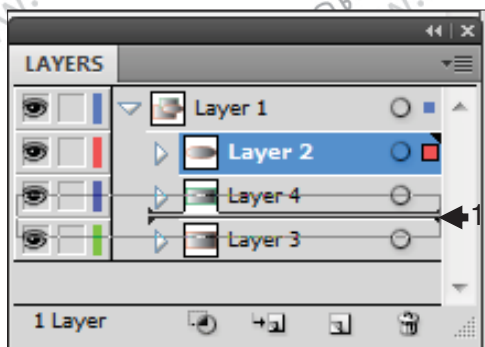
11. របៀបបង្ហាញ Layers ទាំងអស់:

1. ចុច Layers Panel Option Menu >
2. ចុច Show All Layers



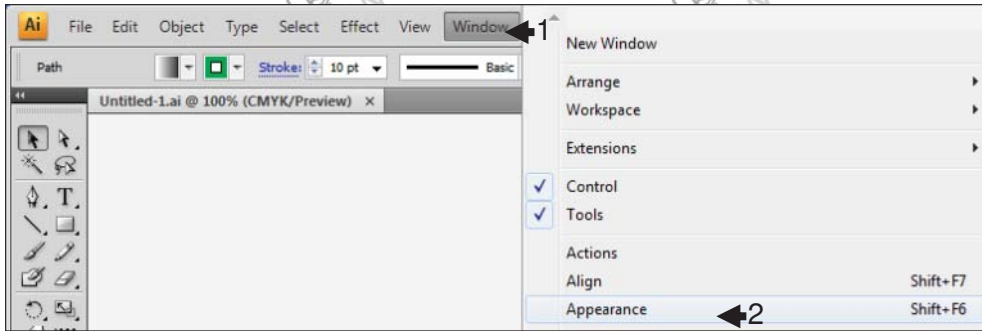
12. របៀបតម្រូវ Layer:

1. ប្រើប្រាស់ Mouse ដោយចុចហើយចាប់ទាញ Layer ទៅកាន់ត្រង់ទីតាំងណាដែលត្រូវការ

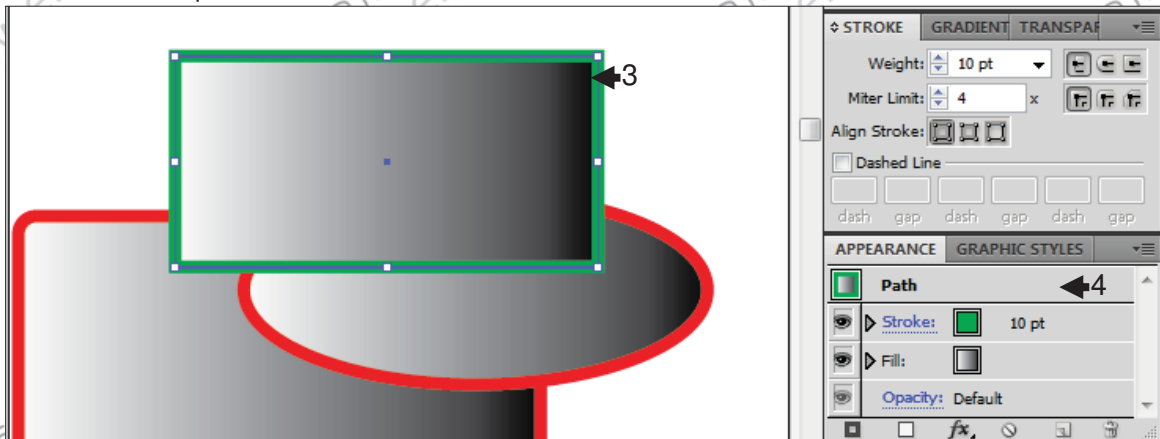


13. របៀបមើល Appearance Object:

1. ចុច Window Menu >
2. ចុច Appearance (Shift + F6) >

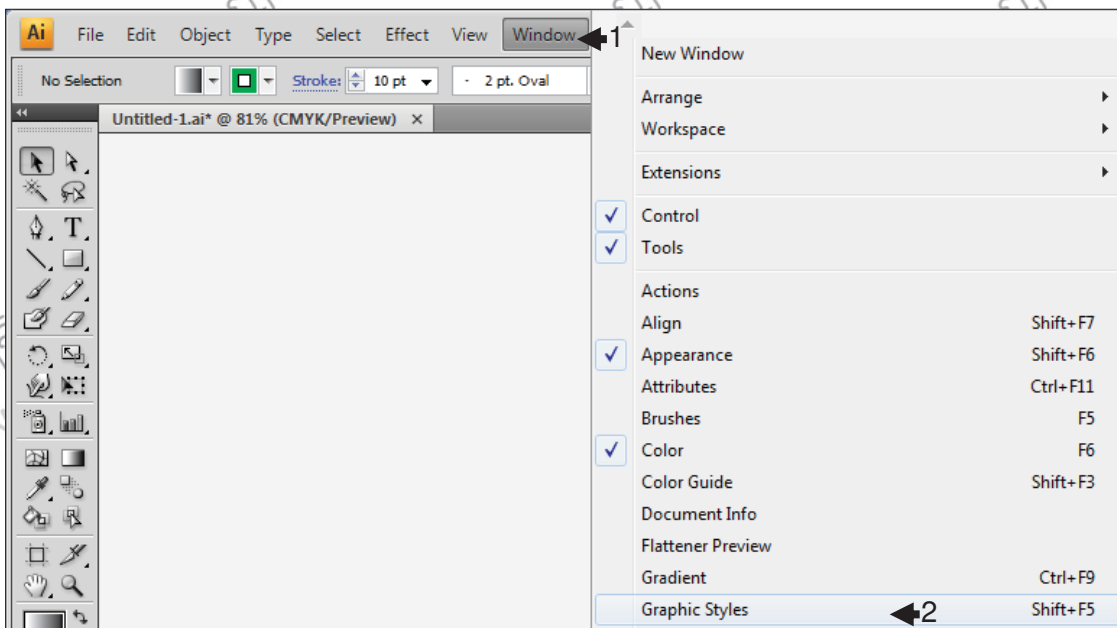


3. សូម Select នៅក្នុង Object ណាមួយ >
4. បន្ទាប់មកនៅក្នុង APPEARANCE Panel វានឹងបង្ហាញពីធាតុផ្សំផ្សេងនៃ Object

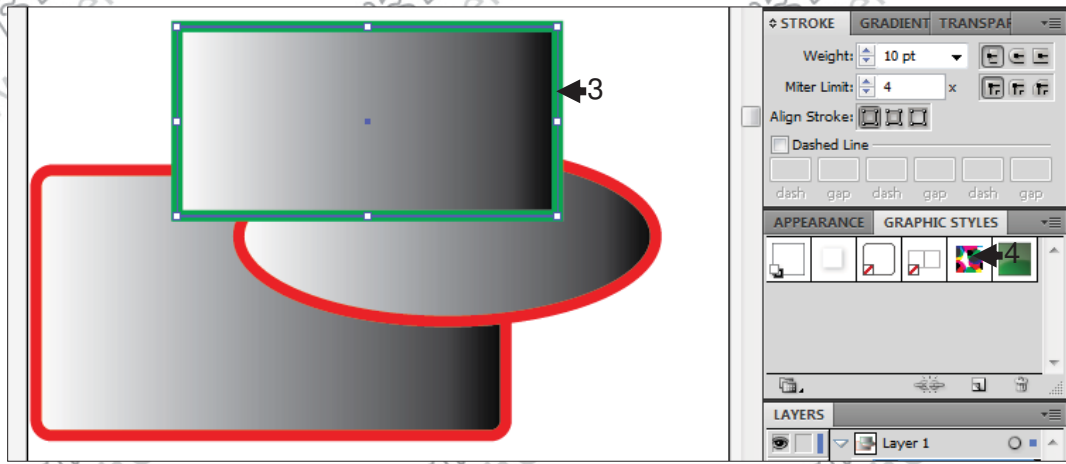


14. របៀបប្រើប្រាស់ Graphic Style ២ Object:

1. ចុច Window Menu >
2. ចុច Graphic Style (Shift + F5) >



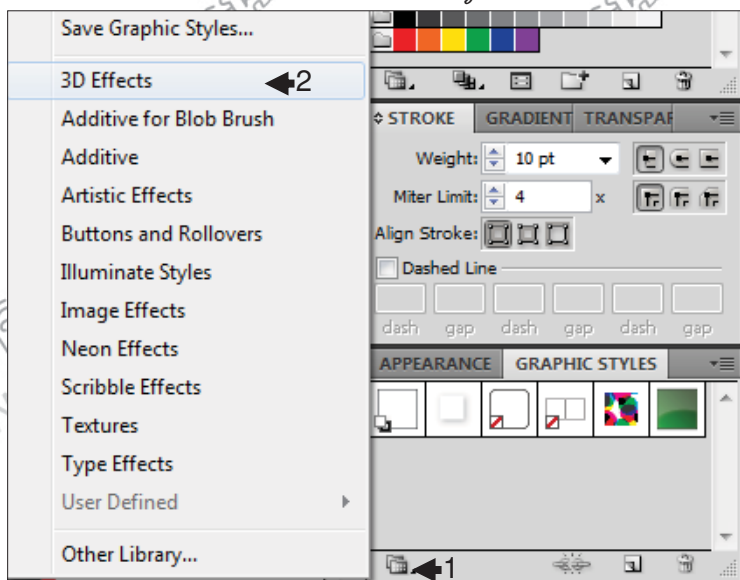
3. សូម Select នៅក្នុង Object ណាមួយ >
4. បន្ទាប់មកនៅក្នុង GRAPHIC STYLES Panel សូមជ្រើសរើសសរុបប្រភេទ Style ណាមួយ



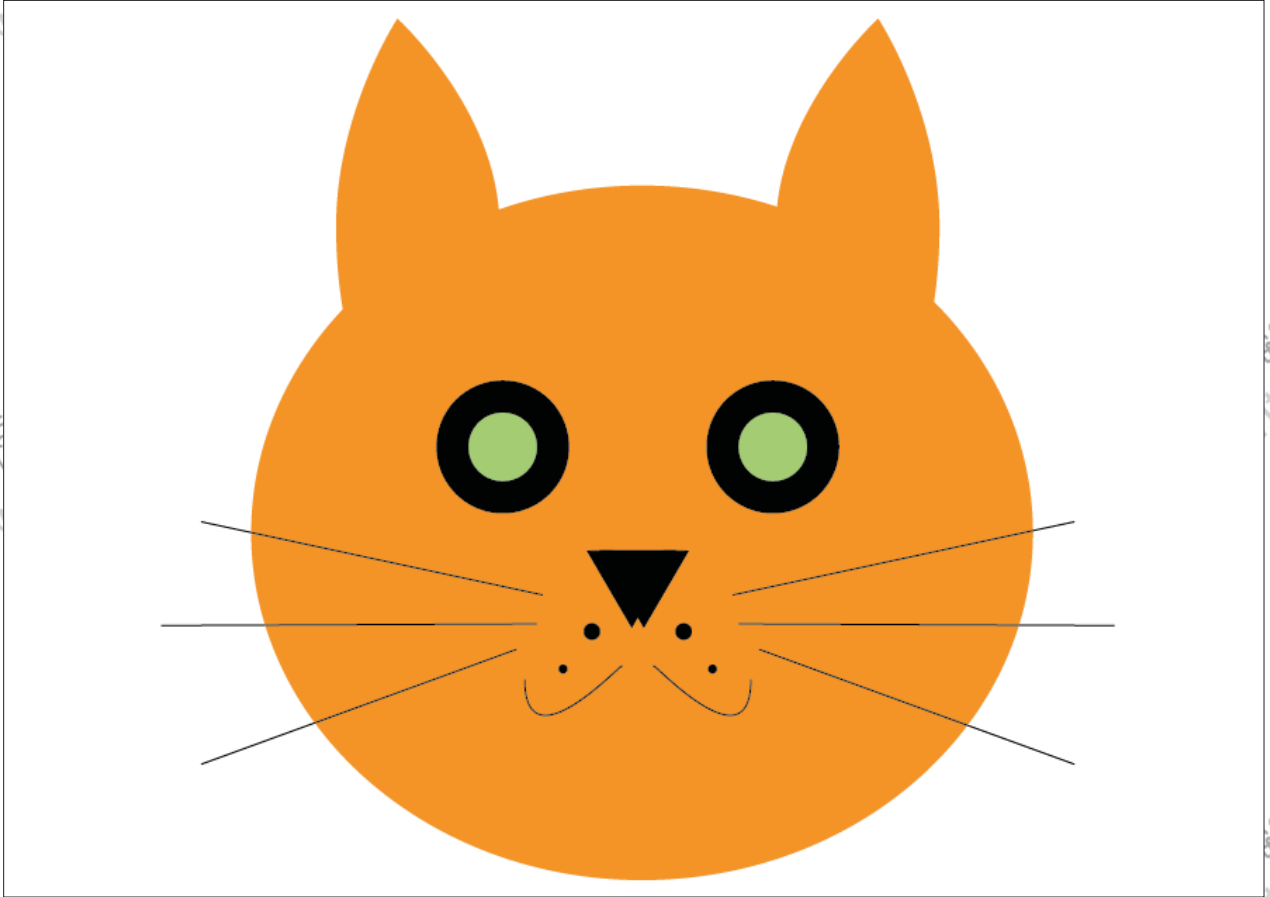
> ចុច alt + Click នៅត្រង់ Style ណាមួយផ្សេងទៀតដើម្បីបន្ថែមពីលើ Style ចាស់ដែលបានជ្រើសរើស

15. របៀបជ្រើសរើស Graphic Style បន្ថែមទៀត:

1. នៅក្នុង GRAPHIC STYLES Panel សូមចុច Graphic Styles Libraries Menu >
2. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលត្រូវការ



16. សំបកត្រី

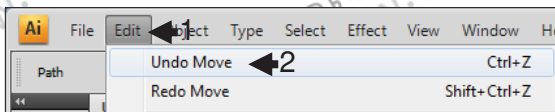


មេរៀនទី 7: សិក្សាពី Undo, Redo, Cut, Copy, និង ការប្រើប្រាស់ Align, Distribute, Pathfinder

1. ការប្រើប្រាស់ Undo:

Undo ត្រូវបានប្រើសំរាប់ត្រលប់ទៅកាន់ការងារដែលយើងបានធ្វើទៅក្រោយម្តងមួយជំហាន ។

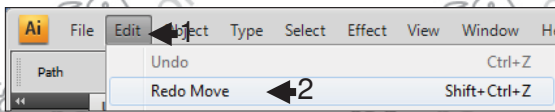
1. ចុច Edit Menu >
2. ចុច Undo (Ctrl + Z)



2. ការប្រើប្រាស់ Redo:

Redo ត្រូវបានប្រើសំរាប់ត្រលប់ទៅកាន់ការងារដែលយើងបានធ្វើទៅមុខម្តងមួយជំហាន ។

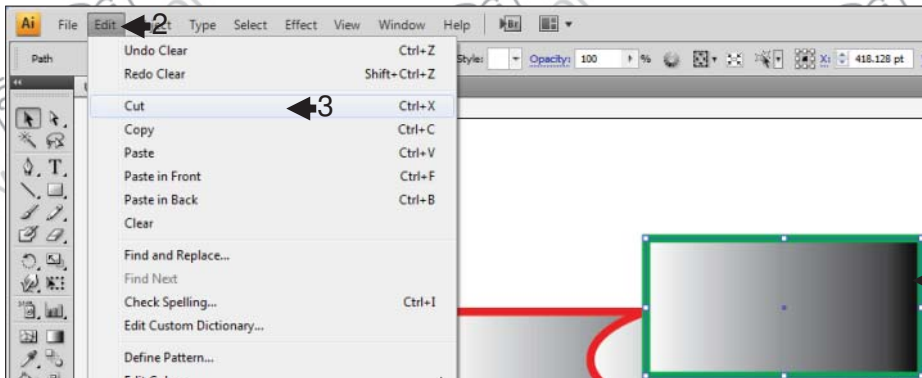
1. ចុច Edit Menu >
2. ចុច Redo (Shift +Ctrl + Z)



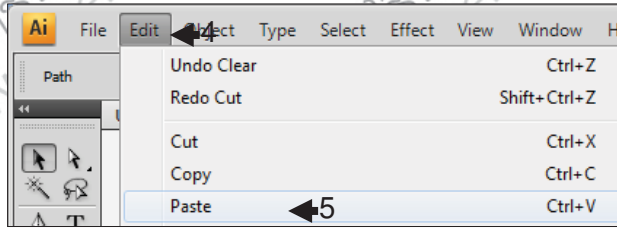
3. ការប្រើប្រាស់ Cut:

គោលបំណងរបស់ Cut គឺប្រើសំរាប់លុប Object ដែលបាន Select ហើយរក្សាទុកក្នុង Clipboard ដែលជាកន្លែងមួយសំរាប់ចងចាំទុកនូវអ្វីដែលយើងបាន Cut ។ Object ដែលបាន Select នឹងត្រូវបាន បង្ហាញមកវិញនៅពេលយើងប្រើប្រាស់ Paste មានន័យថា ដំបូង Cut បន្ទាប់មក Paste ។

1. Select ត្រង់ Object ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Edit Menu >
3. ចុច Cut (Ctrl + X) >



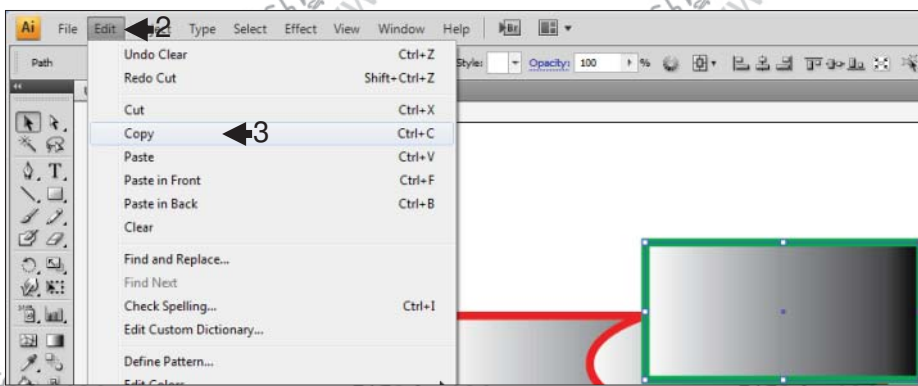
4. ចុច Edit Menu >
5. ចុច Paste (Ctrl + V)



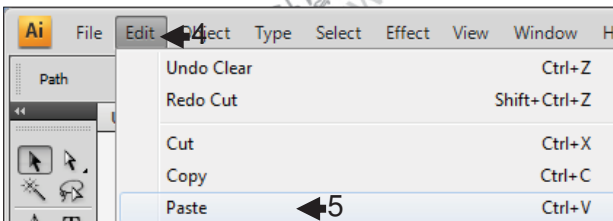
4. ការប្រើប្រាស់ Copy:

គោលបំណងរបស់ Copy គឺប្រើសំរាប់ចម្លង Object ដែលបាន Select ហើយរក្សាទុកក្នុង Clipboard ដែលជាកន្លែងមួយ សំរាប់ចងចាំទុកនូវអ្វីដែលយើងបាន Copy ។ Object ដែលបាន Select នឹងត្រូវបាន បង្ហាញមកវិញនៅពេលយើងប្រើប្រាស់ Paste មានន័យថា ដំបូង Copy បន្ទាប់មក Paste ។

1. Select ត្រង់ Object ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Edit Menu >
3. ចុច Copy (Ctrl + C) >

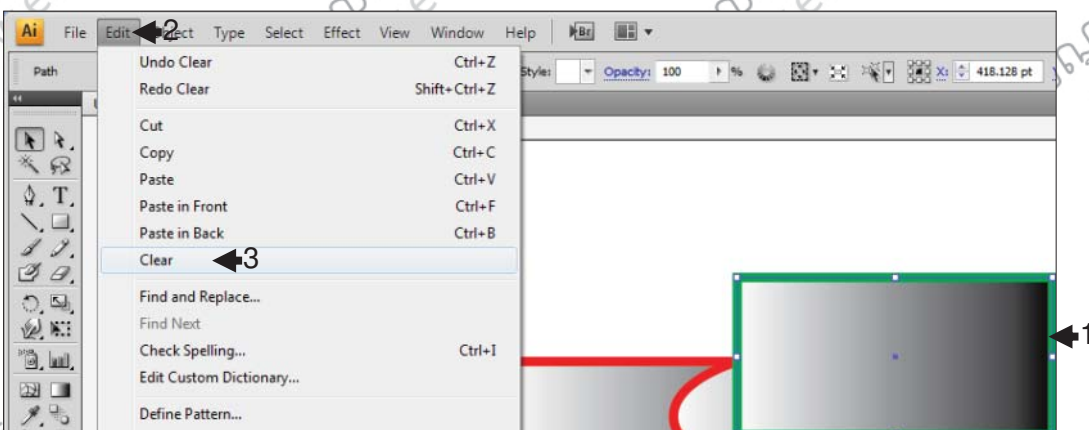


4. ចុច Edit Menu >
5. ចុច Paste (Ctrl + V)



5. របៀបលុប Object:

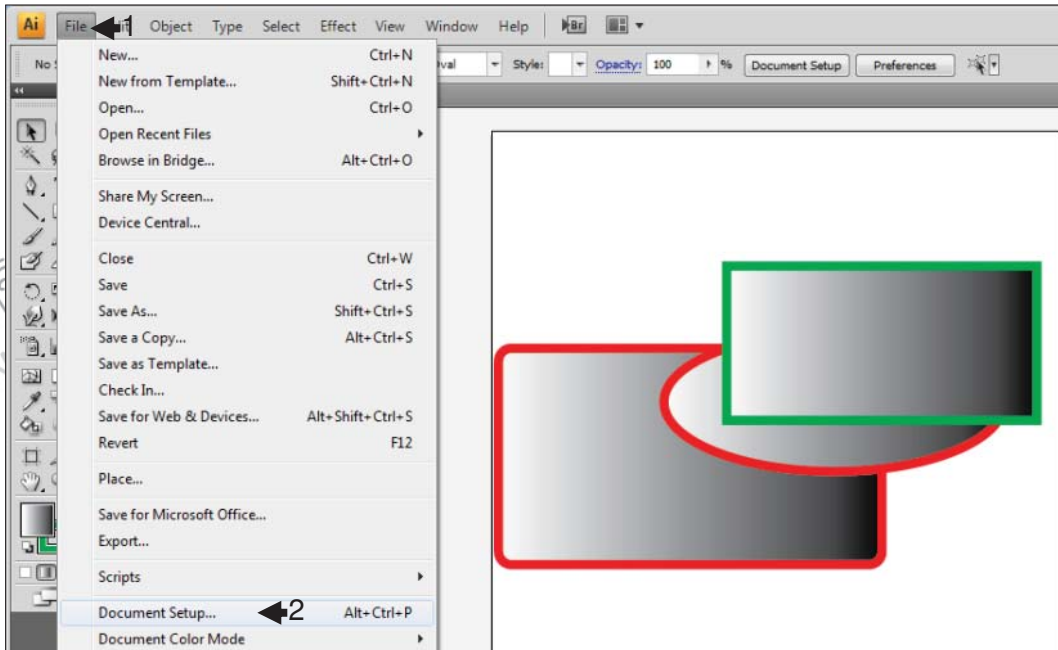
1. Select ត្រង់ Object ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Edit Menu >
3. ចុច Clear (Del Key)



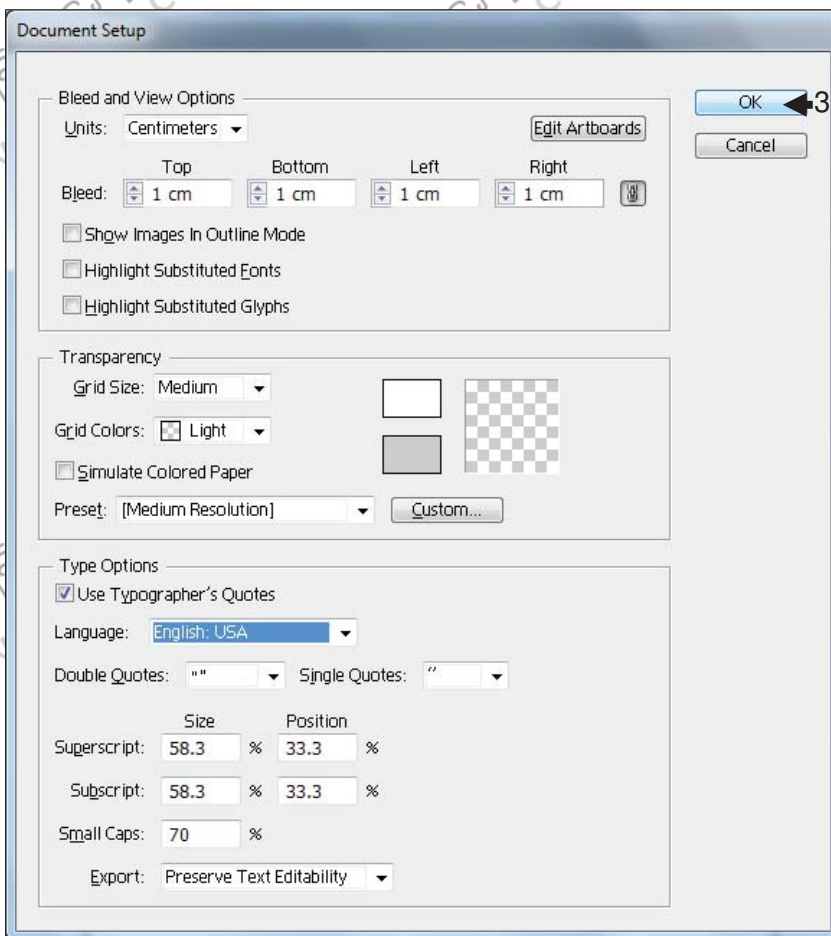
6. របៀបប្រើប្រាស់ Document Setup:

Document Setup ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែទៅលើ Artwork ក្រោយពីបានបង្កើត File ថ្មីរួចរាល់។

1. ចុច File Menu >
2. ចុច Document Setup (Alt+Ctrl+P) >



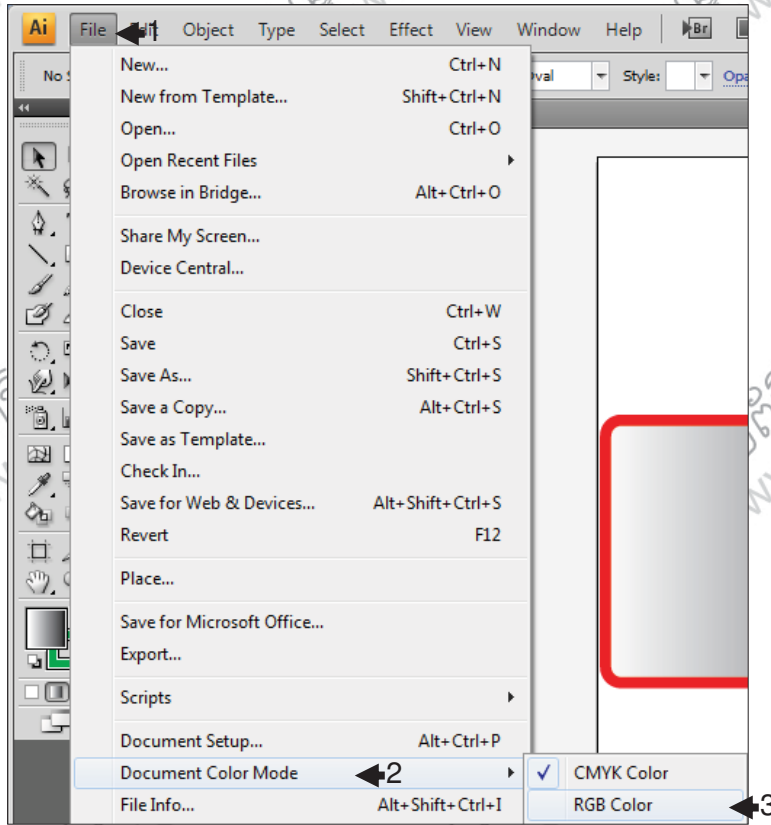
3. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកំណត់ Options ផ្សេងៗដែលមាន ហើយចុច OK Button



7. របៀបប្រើ Color Mode:

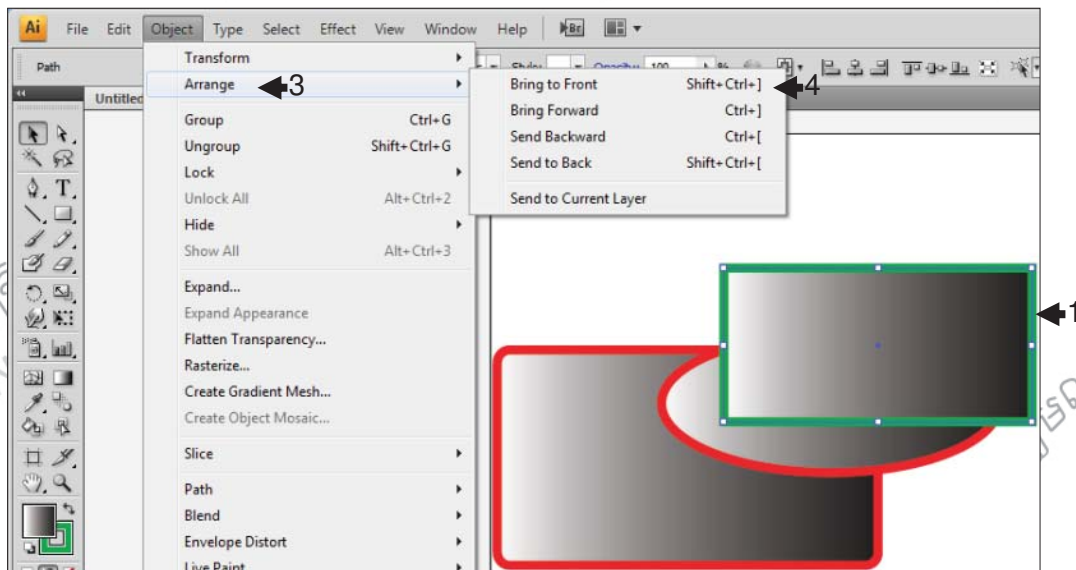
1. ចុច File Menu >

- 2. ចុច Document Color Mode >
- 3. ជ្រើសរើសយក Color Mode ប្រភេទ CMYK Color ឬ RGB Color



8. របៀបតំរៀប Objects:

- 1. Select លើ Object ណាមួយ >
- 2. ចុច Object Menu >
- 3. ចុច Arrange >
- 4. ជ្រើសរើសយកពាក្យណាមួយដែលពន្យល់ដូចខាងក្រោម



- > Send to Back (Shift+Ctrl+[) : បញ្ជូន Object ដែលកំពុង Select ទៅខាងក្រោមបង្អស់
- > Bring to Front (Shift+Ctrl+]) : នាំយក Object ដែលកំពុង Select ទៅខាងលើបង្អស់
- > Send Backward (Shift+Ctrl+[) : បញ្ជូន Object ដែលកំពុង Select ទៅខាងក្រោមមួយ Object
- > Bring Forward (Ctrl+]) : នាំយក Object ដែលកំពុង Select ទៅខាងលើមួយ Object

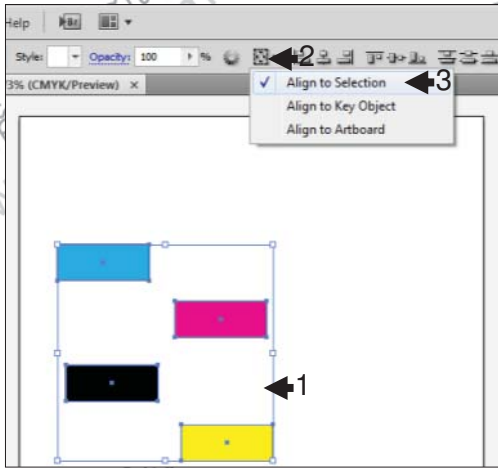
> Send to Current Layer

វិធីនេះ បញ្ជូន Object ដែលកំពុង Select ទៅកាន់ Layer ដទៃទៀតដែលបាន Select

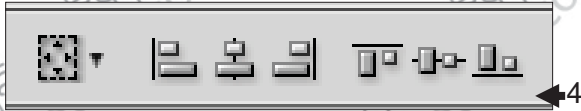
9. ការតម្រឹម Objects ទៅតាម Selection:

ក្នុងការតម្រឹម ឬ Align Objects ទៅតាម Selection គឺជាការតម្រឹម Objects ទាំងនោះឲ្យស្មើគ្នា គិតត្រឹមតំបន់ដែលពួកវាស្ថិតនៅ។

1. សូម Select នៅត្រង់ Object ទី1 ហើយចុច Shift + Select ទៅលើ Objects ដទៃទៀត>
2. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align To: Arrow >
3. សូមជ្រើសរើសយក Align to Selection >



4. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align Objects សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលរៀបរាប់ដូចខាងក្រោម:

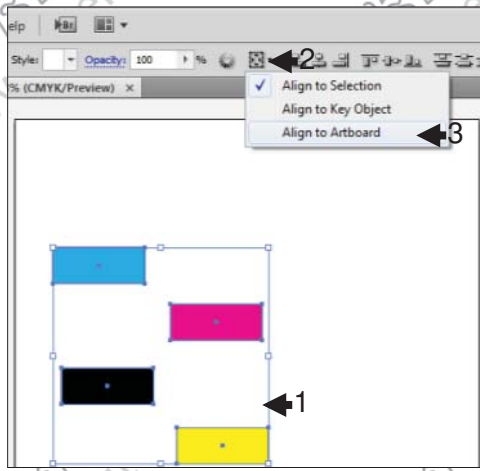


- > Horizontal Align Left : តម្រឹម Objects ដែលស្ថិតនៅជួរដេកជាមួយឲ្យស្មើគ្នា ផ្នែកខាងឆ្វេង
- > Horizontal Align Center : តម្រឹម Objects ដែលស្ថិតនៅជួរដេកជាមួយឲ្យស្មើគ្នា ផ្នែកកណ្តាល
- > Horizontal Align Right : តម្រឹម Objects ដែលស្ថិតនៅជួរដេកជាមួយឲ្យស្មើគ្នា ផ្នែកខាងស្តាំ
- > Vertical Align Top : តម្រឹម Objects ដែលស្ថិតនៅឈរដេកជាមួយឲ្យស្មើគ្នា ផ្នែកខាងលើ
- > Vertical Align Center : តម្រឹម Objects ដែលស្ថិតនៅឈរដេកជាមួយឲ្យស្មើគ្នា ផ្នែកកណ្តាល
- > Vertical Align Bottom : តម្រឹម Objects ដែលស្ថិតនៅឈរដេកជាមួយឲ្យស្មើគ្នា ផ្នែកខាងក្រោម

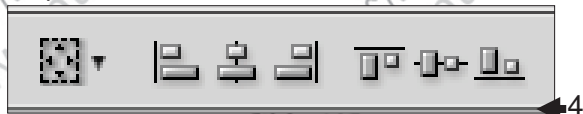
10. ការតម្រឹម Objects ទៅតាម Artboard:

ក្នុងការតម្រឹម ឬ Align Objects ទៅតាម Artboard គឺជាការតម្រឹម Objects ទាំងនោះឲ្យស្មើគ្នាដើរ ឬប៉ះនៃវាយក Artboard ធ្វើជាគោល ក្នុងការតម្រឹម Objects ទាំងនោះ។

1. សូម Select នៅត្រង់ Object ទី1 ហើយចុច Shift + Select ទៅលើ Objects ផ្សេងៗទៀត>
2. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align To: Arrow >
3. សូមជ្រើសរើសយក Align to Selection >



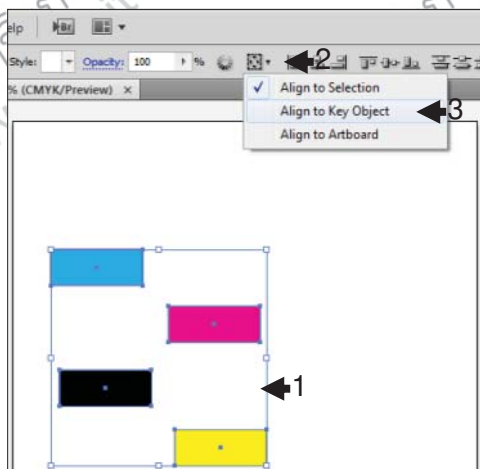
4. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align Objects ដើម្បីធ្វើការតំរឹម Objects



11. ការតំរឹម Objects ទៅតាម Key Object:

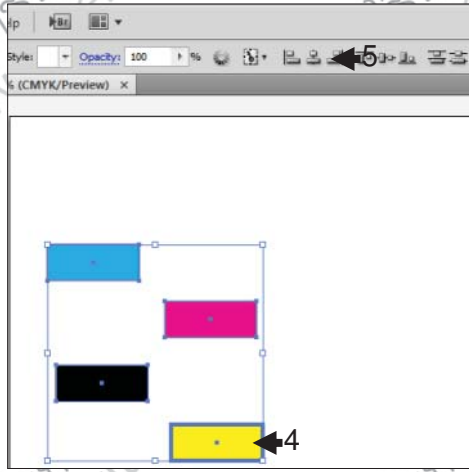
ក្នុងការតំរឹម ឬ Align Objects ទៅតាម Key Object គឺជាការតំរឹម Objects ទាំងនោះឲ្យស្មើគ្នាដែរ ប៉ុន្តែវាយក Object មួយធ្វើជាគោល ក្នុងការតំរឹម Objects ដទៃទៀត។

1. សូម Select នៅត្រង់ Object ទី1 ហើយចុច Shift + Select ទៅលើ Objects ផ្សេងៗទៀត >
2. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align To: Arrow >
3. សូមជ្រើសរើសយក Align to Key Object >



4. បន្ទាប់មកសូម Click នៅត្រង់ Object ណាមួយដើម្បីយកវាធ្វើការ Key Object >

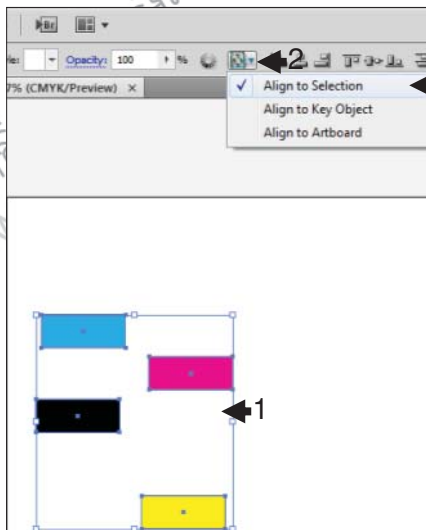
5. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align Objects ដើម្បីធ្វើការតំរឹម Objects



12. របៀប Distribute Objects:



Distribute Objects ភាគច្រើនត្រូវបានប្រើបន្ទាប់ពីការប្រើប្រាស់ Align Objects ក្នុងគោលបំណងដើម្បីធ្វើការកំណត់គំលាត space រវាង Objects នីមួយៗឲ្យមានគំលាត space ស្មើគ្នា។ ក្នុងការ Distribute ក៏ជាប់ទាក់ទងទៅនឹងការប្រើប្រាស់ Align to Selection, Align to Key Object, និង Align to Artboard ផងដែរ។





1. សូម Select នៅត្រង់ Object ទី 1 ហើយចុច Shift + Select ទៅលើ Objects ដទៃទៀត >
2. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Align To: Arrow >
3. សូមជ្រើសរើសយក Align to ណាមួយដែលត្រូវការ (Ex: Align to Selection) >



4. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Distribute Objects សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលរៀបរាប់ដូចខាងក្រោម:



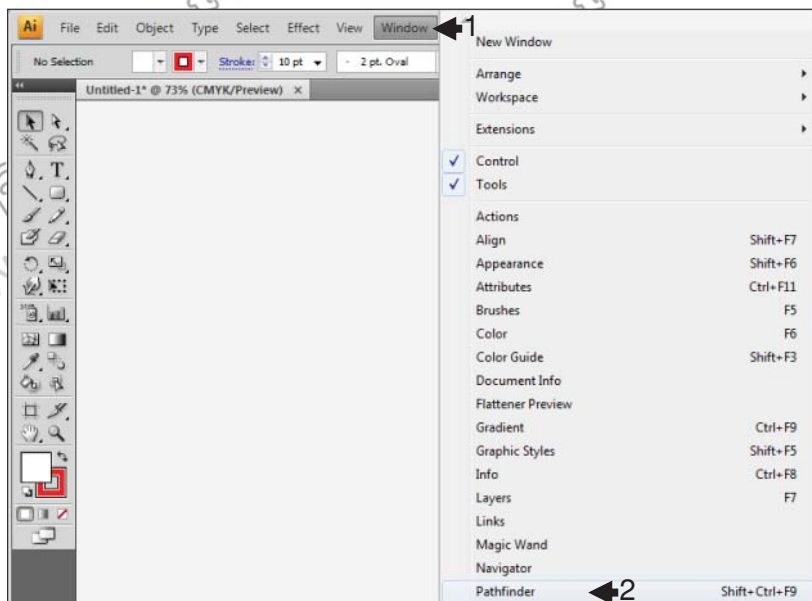
- >  Vertical Distribute Top : កំណត់គំលាត Objects ដែលស្ថិតនៅជួរឈរជាមួយឲ្យស្មើគ្នាដោយវាស់ពីផ្នែកខាងលើរបស់ Objects នីមួយៗ
- >  Vertical Distribute Center : កំណត់គំលាត Objects ដែលស្ថិតនៅជួរឈរជាមួយឲ្យស្មើគ្នាដោយវាស់ពីផ្នែកកណ្តាលរបស់ Objects នីមួយៗ

- >  Vertical Distribute Bottom : កំណត់គំលាត Objects ដែលស្ថិតនៅជួរឈរជាមួយឆ្នើមដោយ វាស់ពីផ្នែកខាងក្រោមរបស់ Objects នីមួយៗ
- >  Horizontal Distribute Left : កំណត់គំលាត Objects ដែលស្ថិតនៅជួរដេកជាមួយឆ្នើមដោយ វាស់ពីផ្នែកខាងឆ្វេងរបស់ Objects នីមួយៗ
- >  Horizontal Distribute Center : កំណត់គំលាត Objects ដែលស្ថិតនៅជួរដេកជាមួយឆ្នើមដោយ វាស់ពីផ្នែកខាងឆកណ្តាលរបស់ Objects នីមួយៗ
- >  Horizontal Distribute Right : កំណត់គំលាត Objects ដែលស្ថិតនៅជួរដេកជាមួយឆ្នើមដោយ វាស់ពីផ្នែកខាងស្តាំរបស់ Objects នីមួយៗ

13. ការប្រើប្រាស់ Pathfinder:

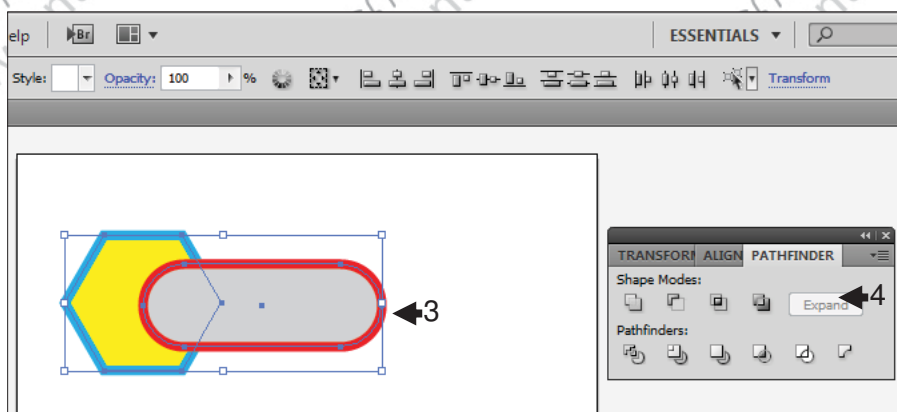
Pathfinder គឺត្រូវបានដើម្បីធ្វើការបង្កើត Shape ថ្មីដែលផ្អែកទៅលើភាពត្រួតស៊ីគ្នា ឬជាន់គ្នារវាង Shapes ផ្សេងៗ មួយចំនួនដែលបាន Select ។ ដើម្បីប្រើប្រាស់វានោះសូមអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

1. ចុច Window Menu >
2. ចុច Pathfinder >



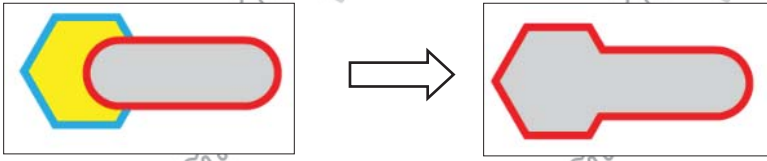
3. សូមបង្កើត Objects ៤ បានពីរដូចរូបខាងក្រោម ហើយចុច Select លើ Objects ទាំងពីរនេះ >

4. នៅក្នុង PATHFINDER Panel សូមជ្រើសរើសយកជំរើសណាមួយដែលរៀបរាប់ដូចខាងក្រោម:

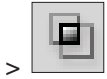




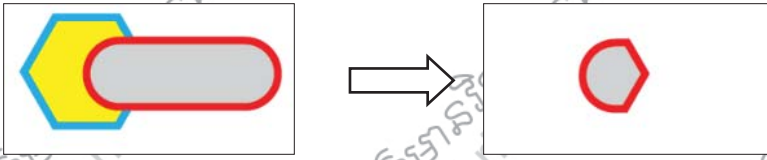
> Unite : បង្កើត shape ថ្មីចេញពី Shape ចាស់ដែលបាន Select ហើយយកពណ៌តាម Shape ដែលនៅខាងលើគេ។



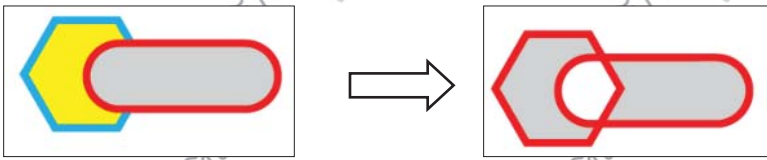
> Minus Front : បង្កើត shape ថ្មីចេញពី Shape ចាស់ដែលបាន Select ដោយលុប Shape ដែលនៅខាងលើគេចោល ចំនែក Shape ដែលនៅខាងក្រោមគេ គឺគ្រាន់តែលុបផ្នែកប្រសព្វគ្នា ជាមួយនឹង Shape ខាងលើតែប៉ុណ្ណោះ។



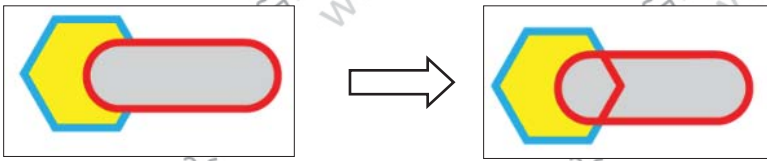
> Intersect : បង្កើត shape ថ្មីចេញពីចំនុចប្រសព្វត្រួតស៊ីគ្នានៃ Shape ចាស់ដែលបាន Select ហើយយកពណ៌តាម Shape ដែលនៅខាងលើគេ។



> Exclude : បង្កើត shape ថ្មីចេញដោយលុបចំនុចប្រសព្វត្រួតស៊ីគ្នានៃ Shape ចាស់ដែលបាន Select ហើយយកពណ៌តាម Shape ដែលនៅខាងលើគេ។



> Divide : បង្កើត shape ថ្មីដោយបែងចែកដាច់ពី Shape ចាស់ត្រង់ចំនុចប្រសព្វត្រួតស៊ីគ្នា នៃ Shape ចាស់ហើយយកពណ៌តាម Shape ដែលនៅខាងលើគេ។

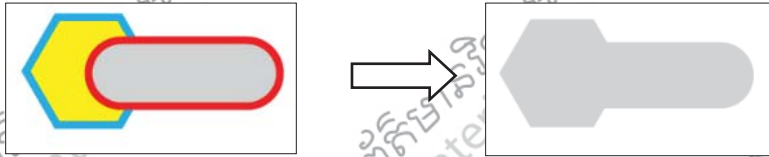


> Trim : បង្កើត shape ថ្មីចេញពី Shape ចាស់ ដោយលុប Stroke ទាំងអស់ចោល និងលុបតំបន់ប្រសព្វគ្នារវាង Shape ដែលនៅក្រោមគេ។



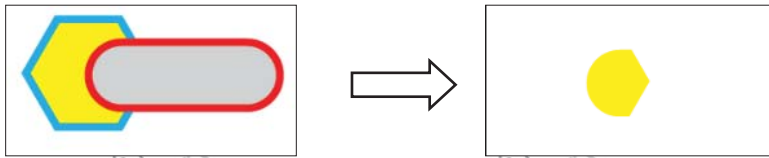
> Merge

: បង្កើត shape ថ្មីចេញពីការផ្គុំ Shape ចាស់ចូលគ្នា ដោយលុប Stroke ទាំងអស់ចោល ហើយ យកពណ៌តាម Shape ដែលនៅខាងលើគេ។



> Crop

: បង្កើត shape ថ្មីចេញពីចេញពីតំបន់ត្រួតស៊ីគ្នានៃ shape ចាស់ ដោយលុប Stroke ទាំងអស់ចោល ហើយ យកពណ៌តាម Shape ដែលនៅខាងក្រោមគេ។



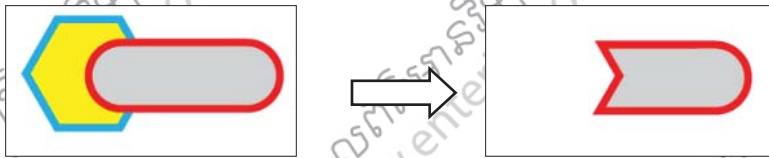
> Outline

: បង្កើត Shape ថ្មីដោយបែងចែក Shape ចាស់ចេញពីគ្នា ហើយលុបពណ៌ Fill ទាំងអស់ចោល ដោយទុកតែ Line Segment ដែលមានកំរាស់ 1 pt តែប៉ុណ្ណោះ។

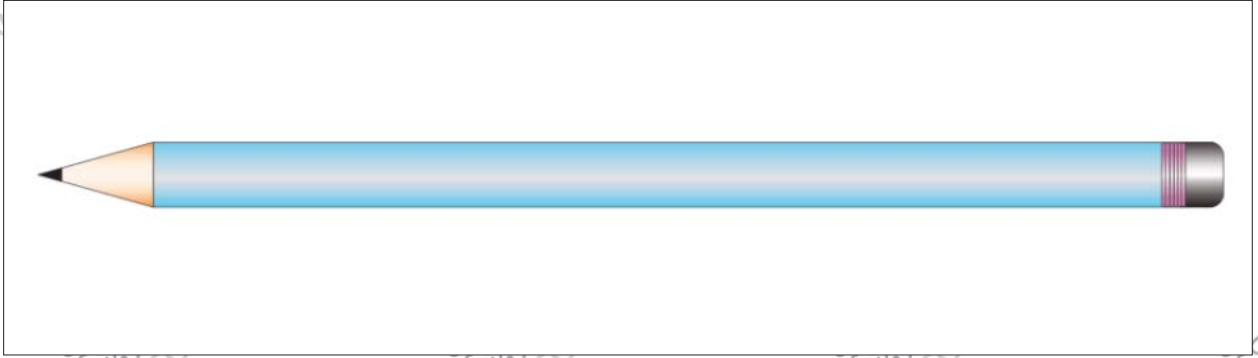


> Minus Back

: បង្កើត shape ថ្មីចេញពី Shape ចាស់ដែលបាន Select ដោយលុប Shape ដែលនៅខាងក្រោមចោល ចំនែក Shape ដែលនៅខាងលើគេ គឺគ្រាន់តែលុបផ្នែកប្រសព្វគ្នា ជាមួយនឹង Shape ខាងក្រោមតែប៉ុណ្ណោះ។



14. លំហាត់:



មេរៀនទី 8: ការប្រើប្រាស់ Transformation Reshaping និង Cutting Tools

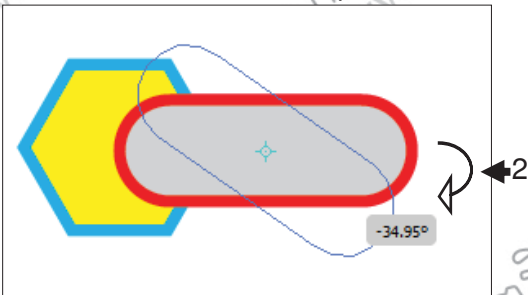
1. ការប្រើប្រាស់ Rotate Tool:

Rotate Tool គឺជាប្រភេទ Transformation Tool មួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្វិល Object ។

របៀបទី 1: 1. Select ទៅលើ Object បន្ទាប់មកនៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Rotate Tool >



2. ចុច Mouse ឆ្វេងចាប់នៅក្នុង Artboard ហើយបង្វិលទៅតាមតម្រូវការ



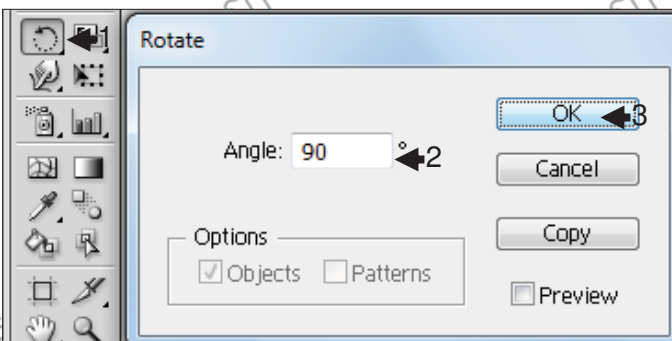
> ចុច Alt Key ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលបង្វិលដើម្បី copy object ថ្មីទៅលើទីតាំងថ្មីដែលបានបង្វិល

> ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលបង្វិលដើម្បីបង្វិលកំរិត 45°

របៀបទី 2: 1. ចុច Double Click នៅក្នុង Rotate Tool >

2. ក្នុងប្រអប់សូមកំណត់មុំ ដ៏ត្រូវដែលត្រូវបង្វិល >

3. ចុច OK Button



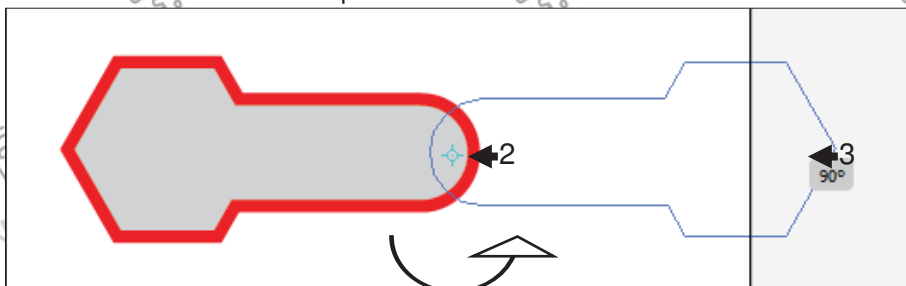
2. ការប្រើប្រាស់ Reflect Tool:

Reflect Tool គឺជាប្រភេទ Transformation Tool មួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការត្រលប់ Object ពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឬពីលើចុះក្រោម។

របៀបទី 1: 1. Select ទៅលើ Object បន្ទាប់មកនៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Reflect Tool >

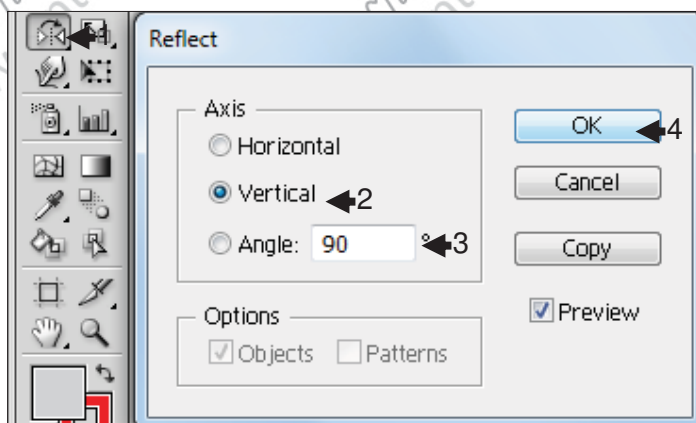


- 2. សូមចាប់ទាញ Reference Point ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ >
- 3. ចុច Mouse ឆ្វេងចាប់នៅក្នុង Artboard ហើយបង្វិលទៅតាមតំរូវការ



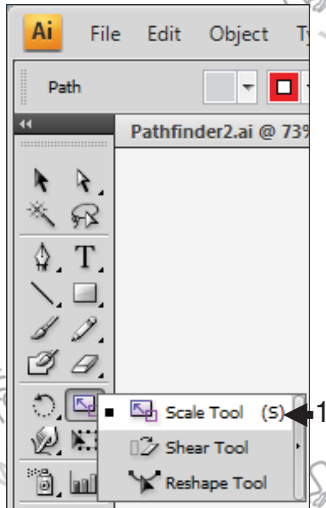
- > ចុច Alt Key ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលបង្វិលដើម្បី copy object ថ្មីទៅលើទីតាំងថ្មីដែលបានបង្វិល
- > ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលបង្វិលដើម្បីបង្វិលកំរិត 45°

- របៀបទី 2: 1. ចុច Double Click នៅត្រង់ Reflect Tool >
- 2. សូមជ្រើសរើសយក Horizontal ឬ Vertical >
- 3. ក្នុងប្រអប់សូមកំណត់មុំ ដីក្រៅដែលត្រូវបង្វិល >
- 4. ចុច OK Button

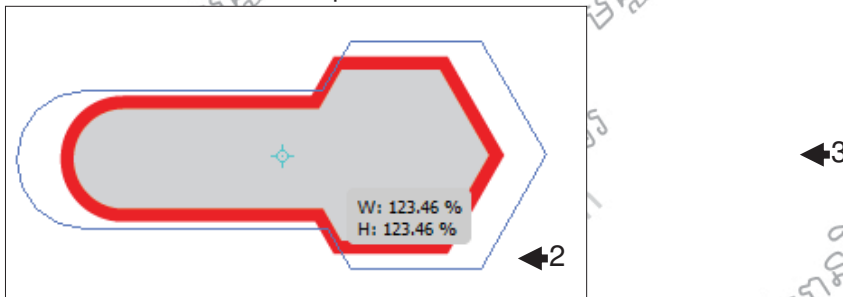


3. ការប្រើប្រាស់ Scale Tool:

Scale Tool គឺជាប្រភេទ Transformation Tool មួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការពង្រីកឬបង្រួម Object ។
របៀបទី 1: 1. Select ទៅលើ Object បន្ទាប់មកនៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Scale Tool >



2. ចុច Mouse ឆ្វេងទៅលើ Object នៅក្នុង Artboard ហើយពង្រីកឬបង្រួមទៅតាមតម្រូវការ



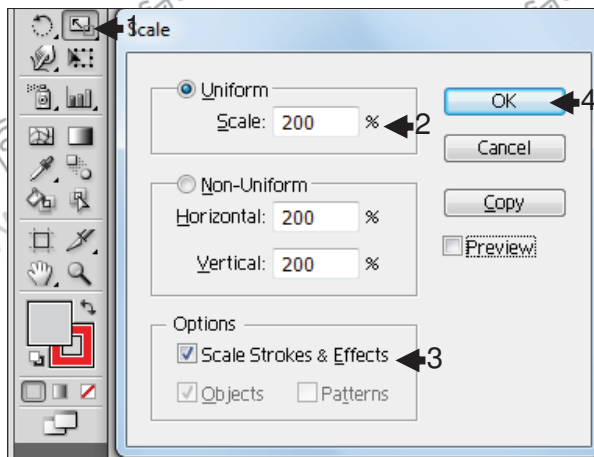
- > ចុច Alt Key ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលពង្រីកឬបង្រួមដើម្បី copy object ថ្មីទៅលើទីតាំងថ្មី
- > ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលពង្រីកឬបង្រួមដើម្បីរក្សាលក្ខណៈដើមរបស់ Object

របៀបទី 2: 1. ចុច Double Click នៅក្នុង Scale Tool >

2. សូមជ្រើសរើសយក Uniform ហើយក្នុងប្រអប់ Scale សូមកំណត់លេខទំហំថ្មីរបស់ Object (Ex: 200%) >

3. សូម Tick ក្នុងប្រអប់ Scale Strokes & Effects ដើម្បីពង្រីកឬបង្រួមទាំង Strokes របស់ Object ដែលមាន >

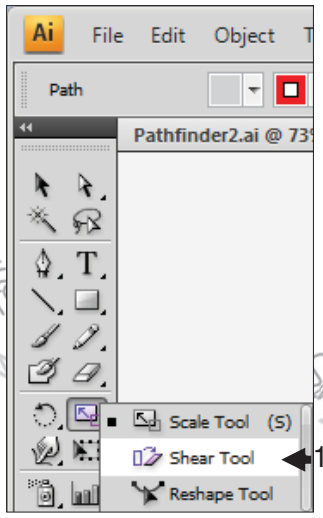
4. ចុច OK Button



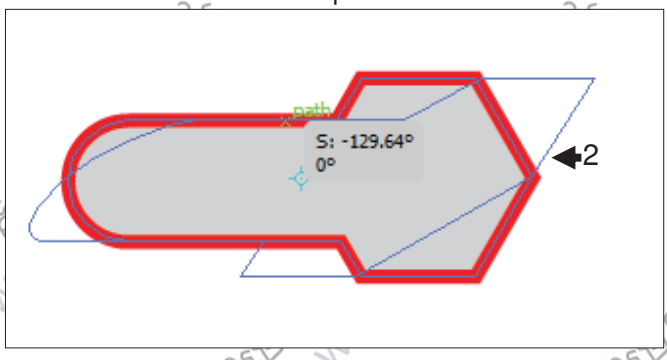
4. ការប្រើប្រាស់ Shear Tool:

Shear Tool គឺជាប្រភេទ Transformation Tool មួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការត្រលប់ Object ទៅជា រាងដែលមានលក្ខណៈជាប្រលេឡូក្រាម។

របៀបទី 1: 1. Select ទៅលើ Object បន្ទាប់មកនៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Shear Tool >



2. ចុច Mouse ឆ្វេងជាប់នៅក្នុង Artboard ហើយទាញវាទៅតាមតំរូវការ

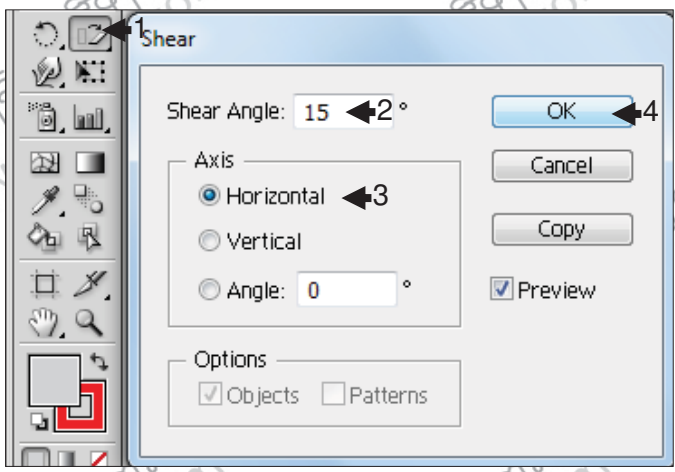


របៀបទី 2: 1. ចុច Double Click នៅក្នុង Shear Tool >

2. ក្នុងប្រអប់ Shear Angle សូមកំណត់មុំ ដីក្រៃដែលត្រូវផ្លាស់ប្តូររាងរបស់ Object >

3. សូមជ្រើសរើសយក Horizontal ឬ Vertical >

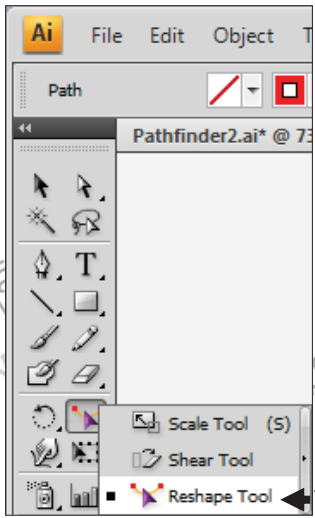
4. ចុច OK Button



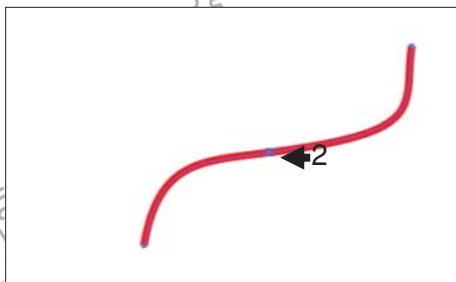
5. ការប្រើប្រាស់ Reshape Tool:

Reshape Tool គឺជាប្រភេទ Transformation Tool មួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរបស់ anchor point និងបន្ថែម anchor point ទៅក្នុង Path ឬ Shape របស់ Object ។

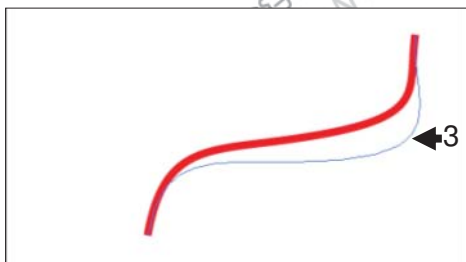
របៀបទី 1: 1. Select ទៅលើ Object បន្ទាប់មកនៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Reshape Tool >



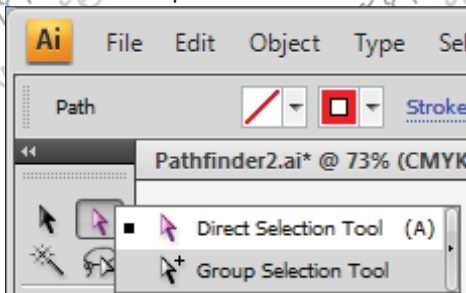
2. សូមចាប់ទាញ Anchor Point ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ >



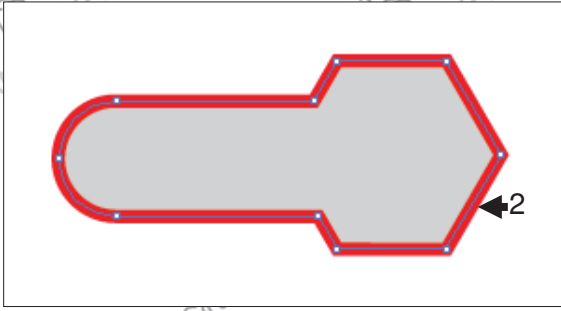
3. សូមចាប់ទាញ Path ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ



របៀបទី 2: 1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Direct Select Tool >



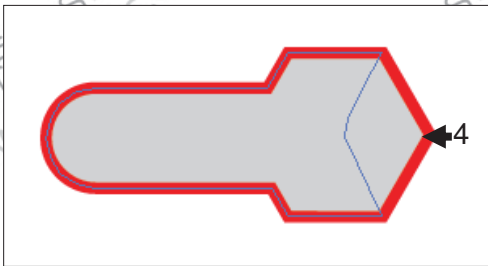
2. សូម Select នៅក្នុង Shape របស់ Object >



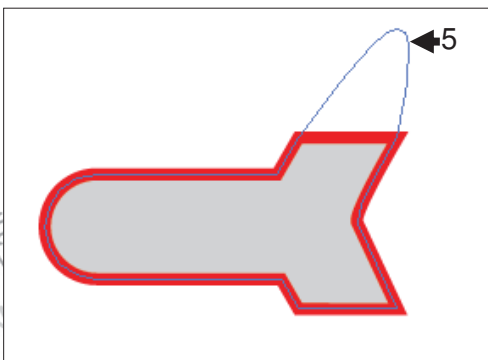
3. សូមជ្រើសរើសយក Reshape Tool >



4. សូមចាប់ទាញ Anchor Point ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ >



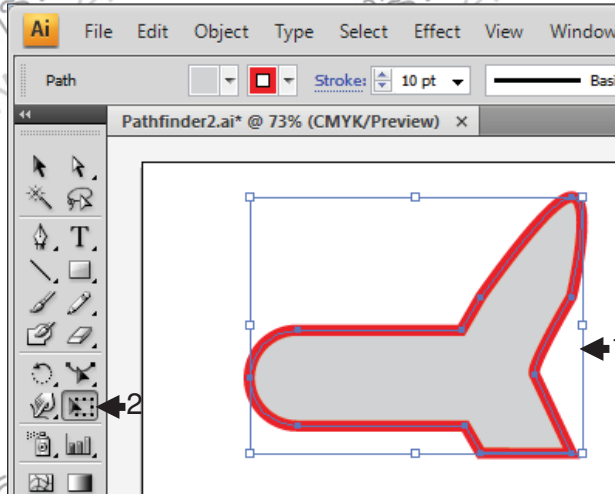
5. សូមចាប់ទាញ Anchor Point ទៅកាន់ទីតាំងដែលត្រូវការ



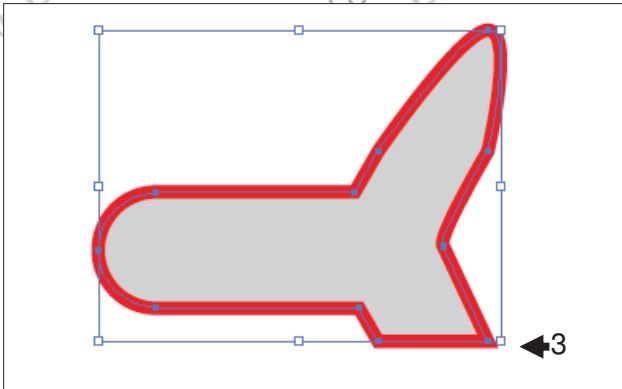
6. ការប្រើប្រាស់ Free Transform Tool:

Free Transform Tool គឺជាប្រភេទ Transformation Tool មួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការ ពង្រីកបង្រួម, បង្វិល និងត្រលប់ Object ទៅជាពង្រីកប្រលេឡូក្រាម ឬ Distort ។

1. សូមប្រើប្រាស់ Select Tool ដើម្បី Select ទៅលើ Object >
2. បន្ទាប់មកនៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Free Transform Tool >



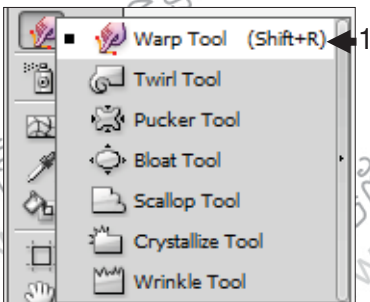
3. ចុច Mouse ឆ្វេងជាប់នៅត្រង់ជ្រុងណាមួយរបស់វាហើយពង្រីកបង្រួម, បង្វិលទៅតាមតំរូវការ



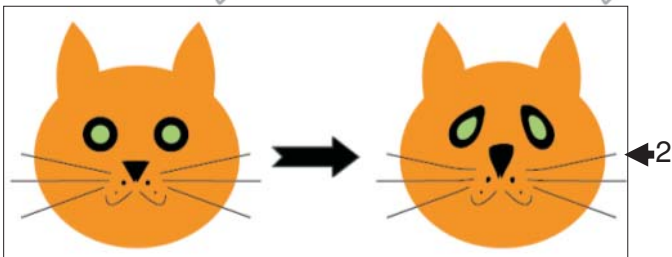
- > ចុច Ctrl ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងទាញ ចំនុចជ្រុងកែងរបស់វាដើម្បី Distort រាងរបស់ Object (ចុច Ctrl+Alt ដើម្បី Distort រាងរបស់ Object ទាំងផ្នែកសងខាង)
- > ចុច Ctrl+Alt ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងទាញ ចំនុចជ្រុងកណ្តាលរបស់វាដើម្បី Skew រាងរបស់ Object (ចុច Ctrl+Alt ដើម្បី Skew រាងរបស់ Object ទាំងផ្នែកសងខាង)
- > ចុច Shift+Ctrl+Alt ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងទាញ ចំនុចជ្រុងកែងរបស់វាដើម្បី Perspective រាងរបស់ Object

7. ការប្រើប្រាស់ Warp Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Warp Tool (Shift+R) >



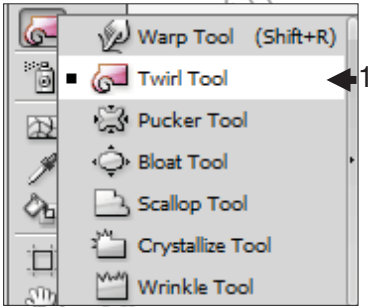
2. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ



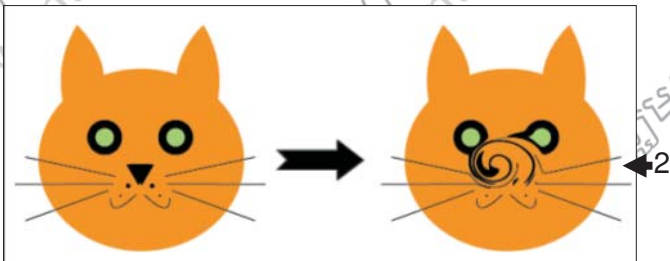
> ដើម្បីបង្រួមទំហំរបស់ Tool សូមចុច alt + Mouse ឆ្វេងជាប់ ហើយរក្សា Mouse ទៅឆ្វេងនិងចុះក្រោម

8. ការប្រើប្រាស់ Twirl Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Twirl Tool >

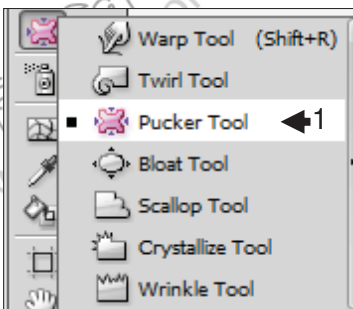


2. ចុច Mouse ឆ្វេងអូសកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ

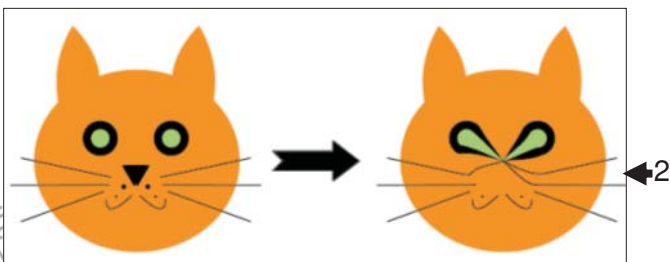


9. ការប្រើប្រាស់ Pucker Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pucker Tool >

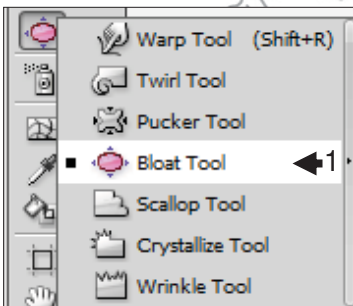


2. ចុច Mouse ឆ្វេងអូសកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ

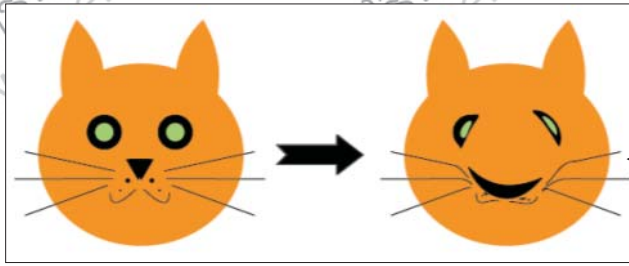


10. ការប្រើប្រាស់ Bloat Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Bloat Tool >

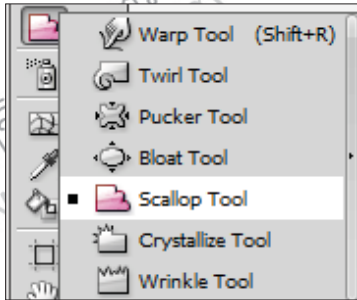


2. ចុច Mouse ឆ្វេងអូសកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ

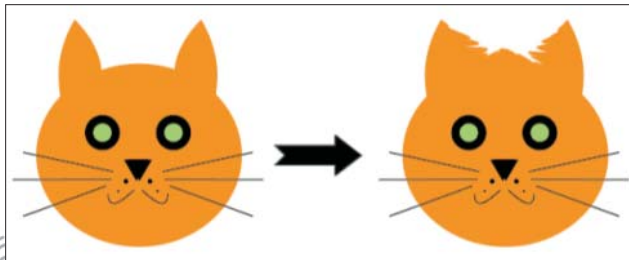


11. ការប្រើប្រាស់ Scallop Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Scallop Tool >

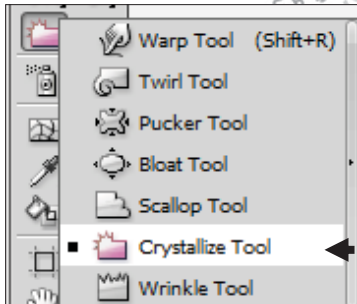


2. ចុច Mouse ឆ្វេងអូសកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ

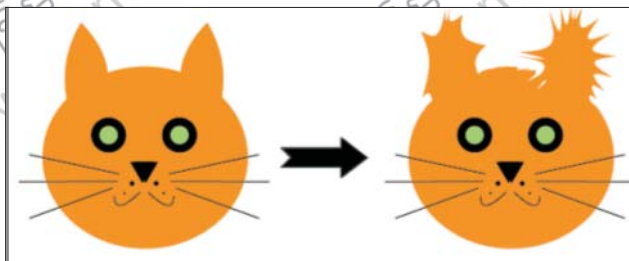


12. ការប្រើប្រាស់ Crystallize Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Crystallize Tool >

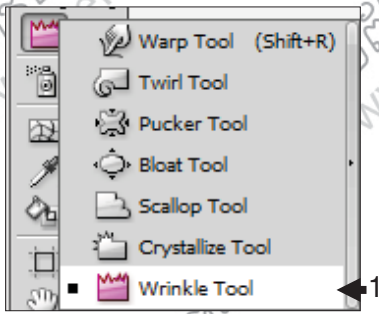


2. ចុច Mouse ឆ្វេងអូសកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ

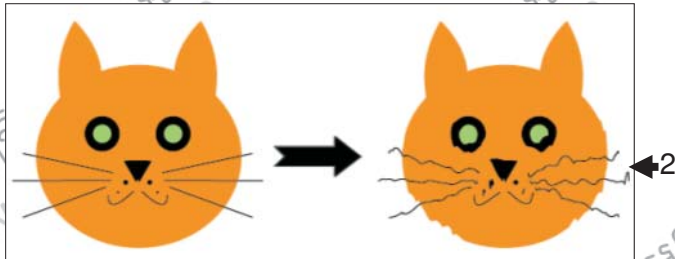


13. ការប្រើប្រាស់ Wrinkle Tool:

1. សូម Select លើ Object ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Wrinkle Tool >



2. ចុច Mouse ឆ្វេងអូសកាត់ត្រង់តំបន់ណាមួយនៃ Object ដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ

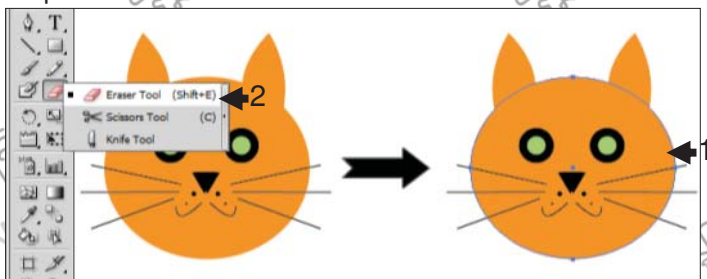


14. ការប្រើប្រាស់ Eraser Tool

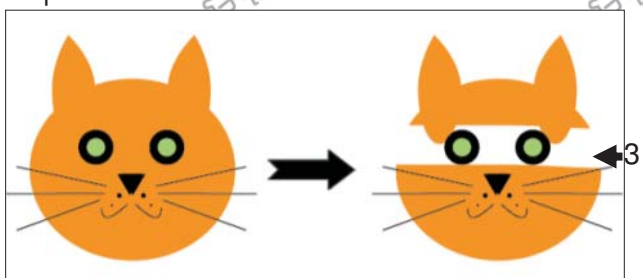
Eraser Tool គឺជាប្រភេទ Cutting Tool ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការលុបតំបន់ណាមួយនៃ Object ។

របៀបទី 1: 1. សូម Select ទៅលើ Objects ទាំងឡាយណាដែលត្រូវការ >

2. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Eraser Tool >

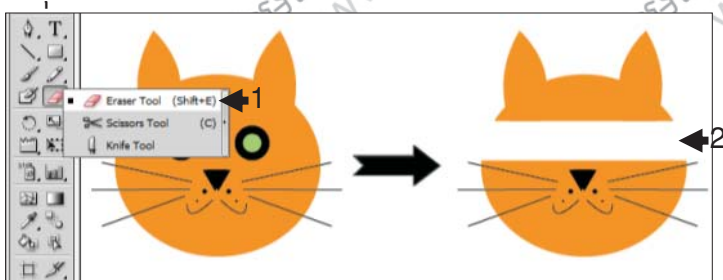


3. ក្នុង Artboard សូមចុច Mouse ឆ្វេងជាប់អូសកាត់ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវលុប



របៀបទី 2: 1. សូមកុំ Select អ្វីទាំងអស់ក្នុង Artboard ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Eraser Tool >

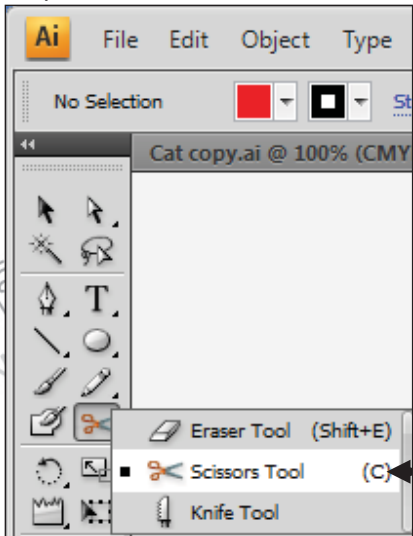
1. ក្នុង Artboard សូមចុច Mouse ឆ្វេងជាប់អូសកាត់ត្រង់តំបន់ដែលត្រូវលុប



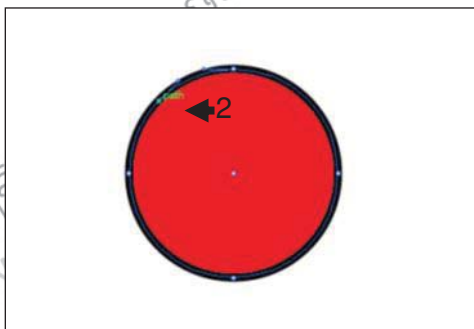
15. ការប្រើប្រាស់ Scissors Tool:

Scissors Tool គឺជាប្រភេទ Cutting Tool ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកាត់ផ្តាច់ Object ដាច់ចេញពីគ្នាទៅ ជា Path ។

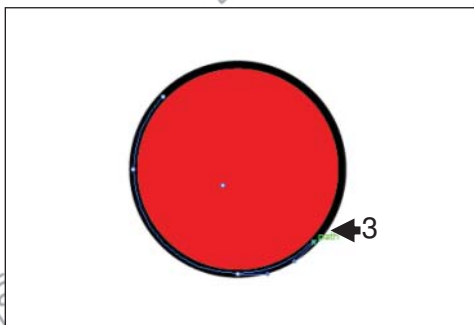
1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Scissors Tool (C) >



2. ចុច Mouse ឆ្វេងចំ Path ឬ Anchor Point របស់ Shape នៃ Object >



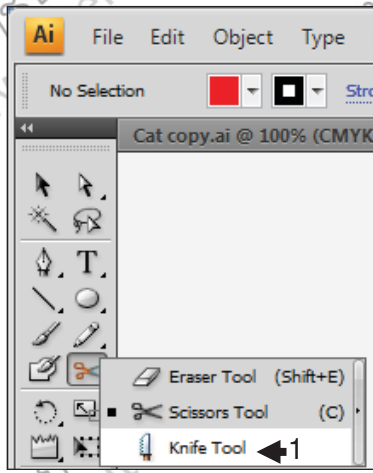
3. ចុច Mouse ឆ្វេងចំ Path ឬ Anchor Point ដទៃទៀតទៅតាមតំរូវការ



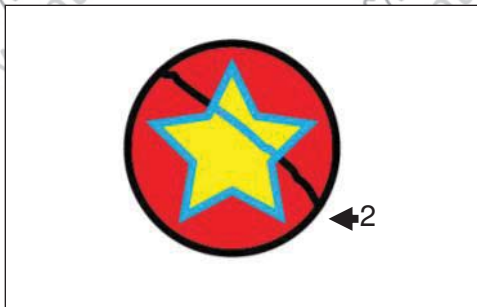
16. ការប្រើប្រាស់ Knife Tool:

Knife Tool គឺជាប្រភេទ Cutting Tool ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកាត់ផ្តាច់ Object មួយៗ ដាច់ចេញពីគ្នា ទៅជា Objects ច្រើន ។

របៀបទី 1: 1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Knife Tool >

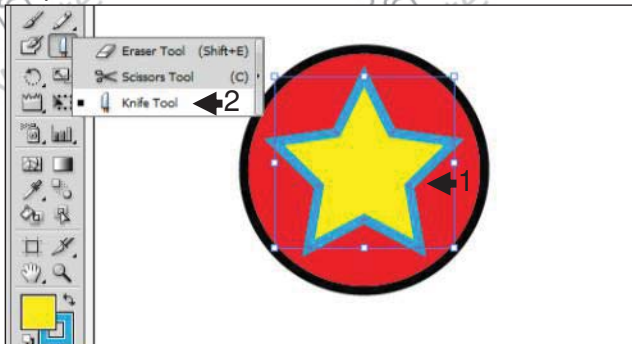


2. ចុច Mouse ធ្វើដំបូងចំ Path ឬ Anchor Point របស់ Shape នៃ Object ទៅតាមតំរូវការ



របៀបទី 2:1. Select នៅត្រង់ Object ណាមួយ >

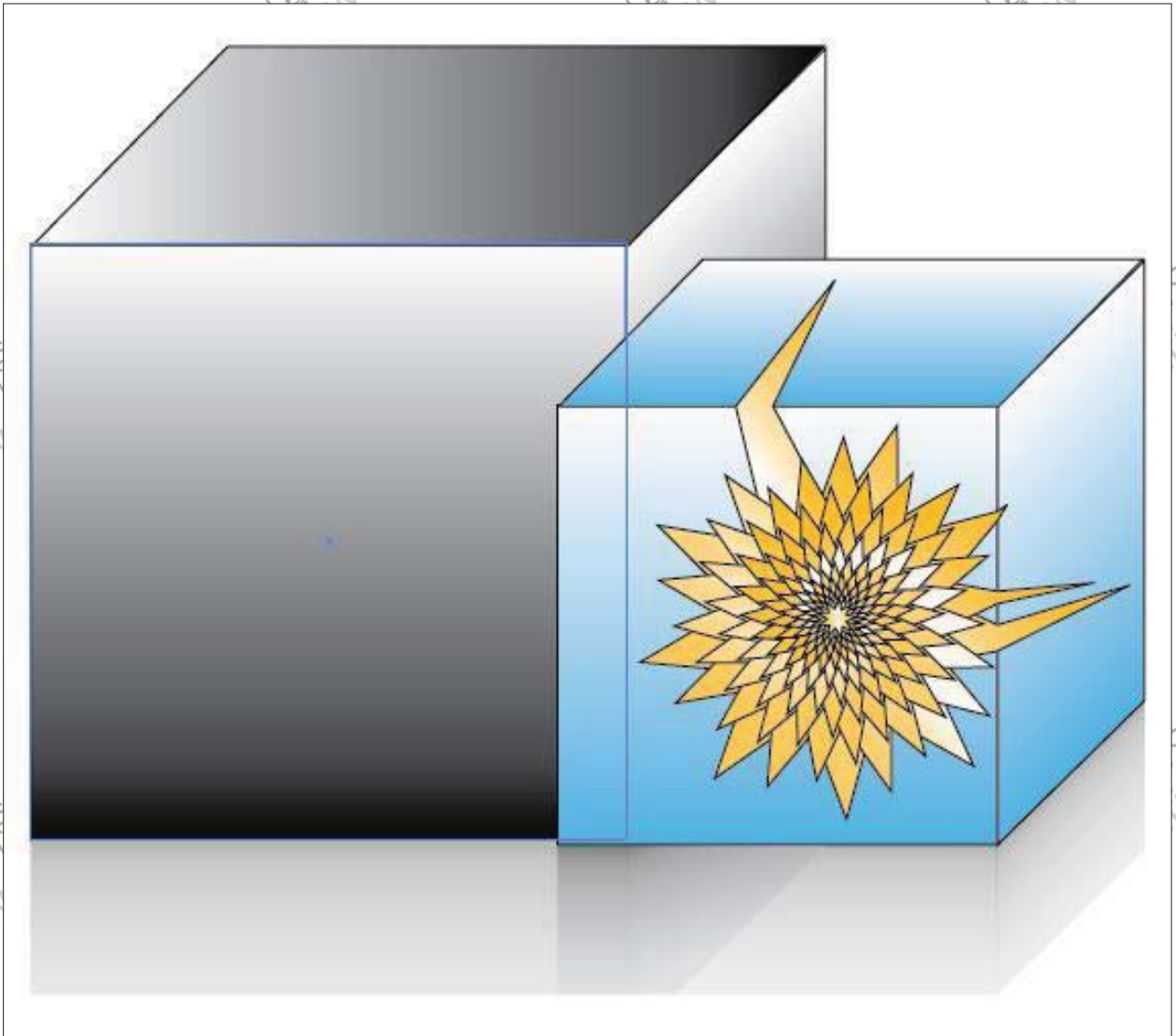
2. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសឃ្នក Knife Tool >



2. ចុច Mouse ធ្វើដំបូងចំ Path ឬ Anchor Point របស់ Shape នៃ Object ដែលបាន Select



17. លំហាត់:

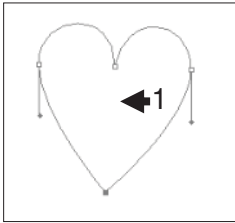


មេរៀនទី 9: ការប្រើប្រាស់ប្រភេទ Pen Tool និង Drawing Tool

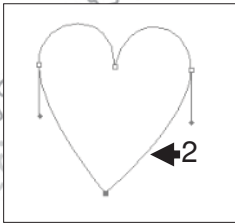
1. និយមន័យ:

ប្រភេទ Pen Tools គឺជា Tools ដែលស្ថិតនៅក្នុងប្រភេទ Drawing ដែរ ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើការបង្កើត ជា Path ឬ Shape ៤ Object។ នៅក្នុង Object មួយគឺមានធាតុផ្សំជាច្រើន ដែលត្រូវបានបញ្ចូលគ្នា ក្នុងនោះរួមមាន:

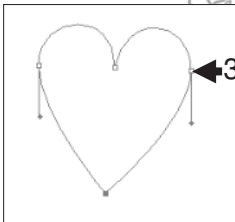
1. Shape : ជាប្លង់ពេញលក្ខណៈរបស់ Object ដែលបានបង្កើត



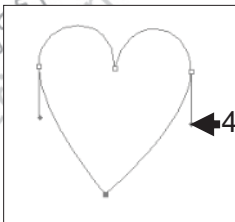
2. Path ឬ Segment : ជាផ្លូវ ឬខ្សែតភ្ជាប់ពីចំណុចមួយទៅមួយទៀតដើម្បីបង្កើតបានជា Shape



> Anchor Point : ជាចំណុចដើម្បីតភ្ជាប់ពី Path មួយទៅមួយទៀតដើម្បីបង្កើតបានជា Shape

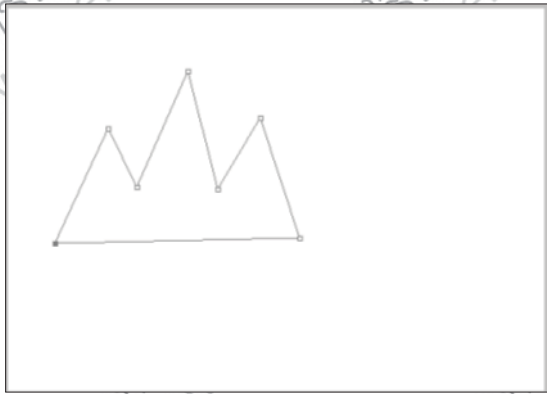


> Handle (Control Handle): ជាដងរបស់ Anchor Point សំរាប់ធ្វើការពត់ Path មានរាងកោង

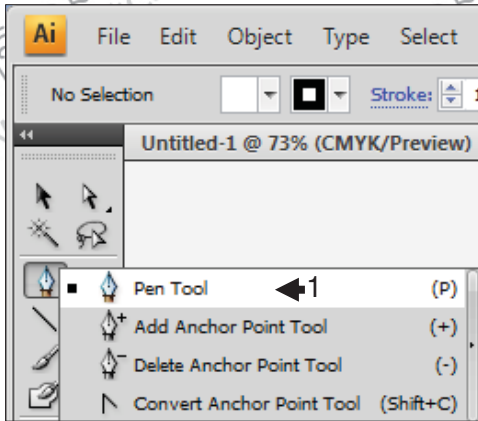


2. ការប្រើប្រាស់ Pen Tool:

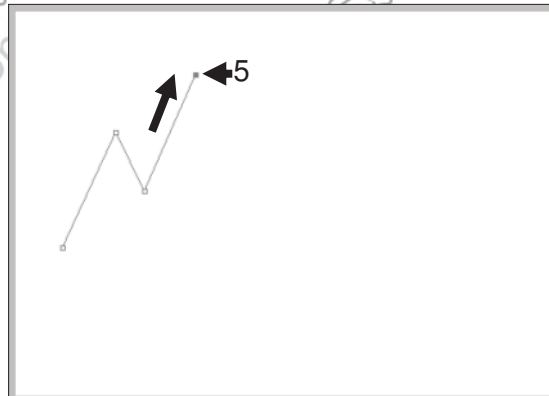
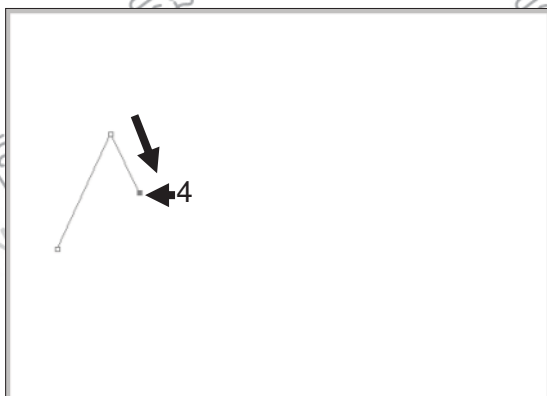
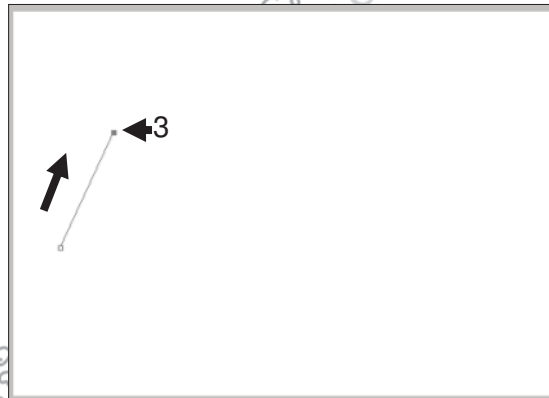
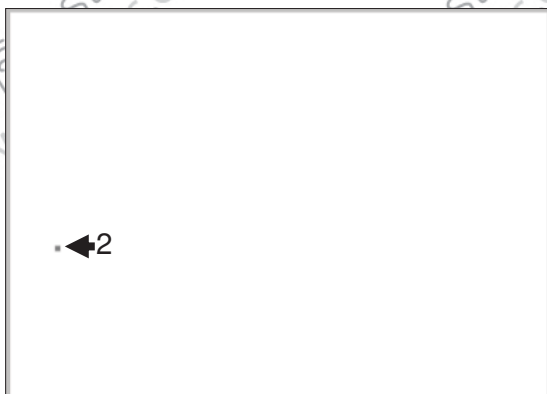
Pen Tool (P) គឺត្រូវបានប្រើសំរាប់ធ្វើការ បង្កើត Shape ឬ Path ទៅតាមការ ដៅជាចំនុច ហើយអាចពត់ ទៅតាមតម្រូវការ ។ Tool នេះ ដើរតួយ៉ាងសំខាន់ នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Illustrator ក្នុងការបង្កើតជា Shape ហើយ ដោយវាអាចធ្វើការ ពត់ពែន ទៅតាមតម្រូវការ ដែល ធ្វើឲ្យ Shape ដែលបានគូររួចមានលក្ខណៈ ស្រស់ស្អាតជាង Tools ដទៃទៀត។ តាមឧទាហរណ៍ទី១ នឹងបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់ Pen Tool ដោយបង្កើត Path ជាចំនុចបន្ទាត់ត្រង់ៗ

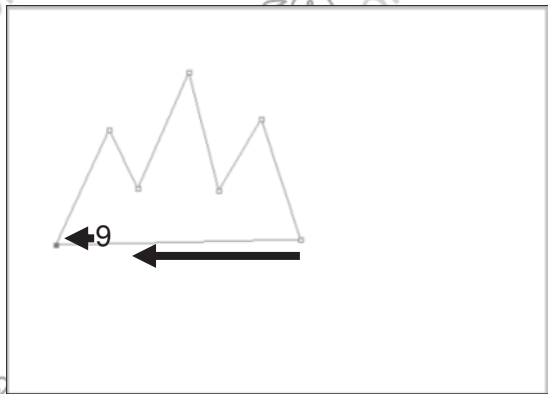
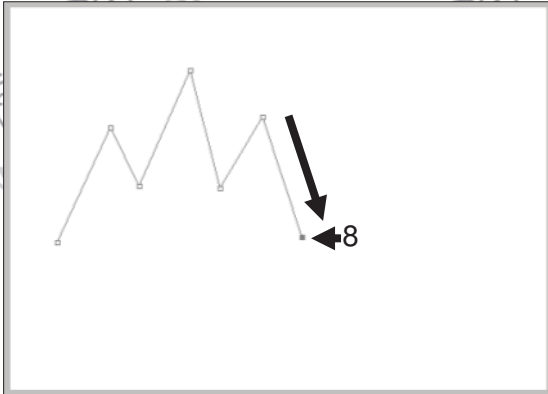
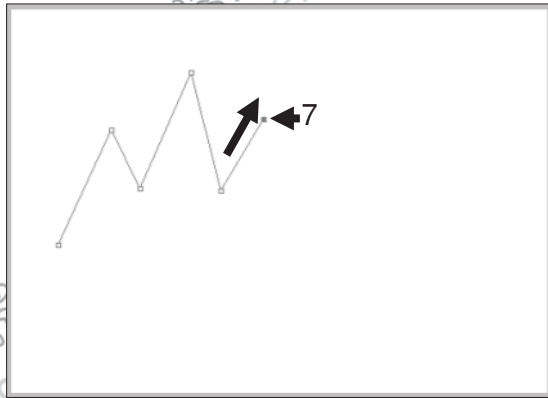
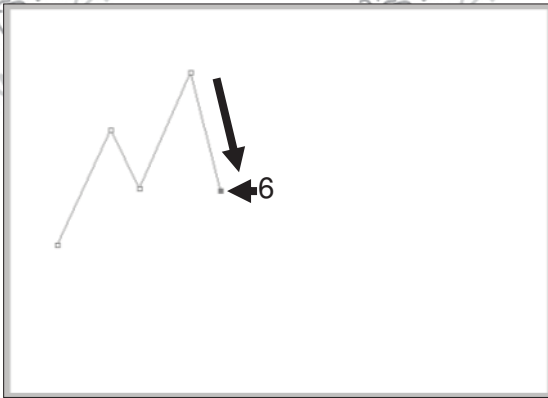


1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pen Tool (P) >

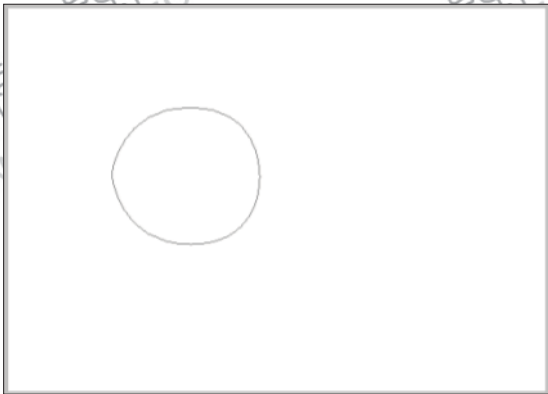


2. ហើយក្នុង Artboard សូមចុច ដៅជាចំនុចដំបូង ដូចបានបង្ហាញក្នុងរូបខាងក្រោម >

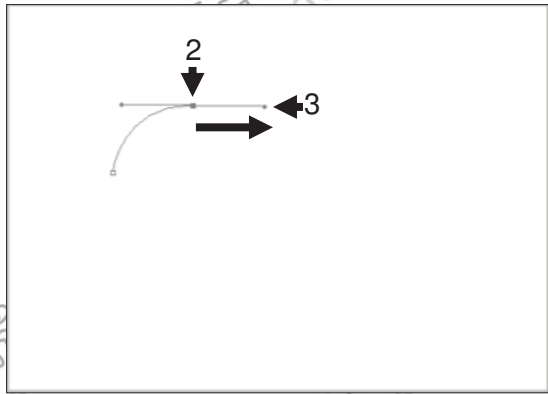




តាមរបៀបទី២ នឹងបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់ Pen Tool ដោយបង្កើត Shape មានរាងជាខ្វែង ដូចខាងក្រោម

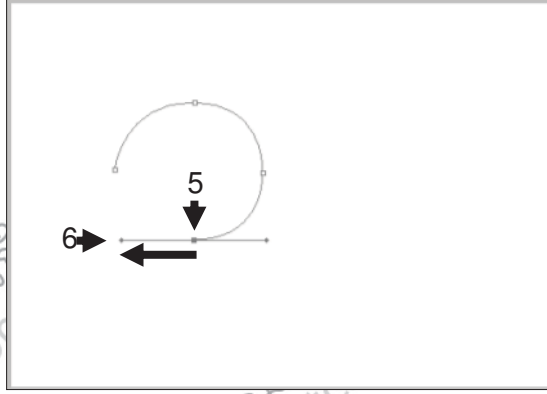
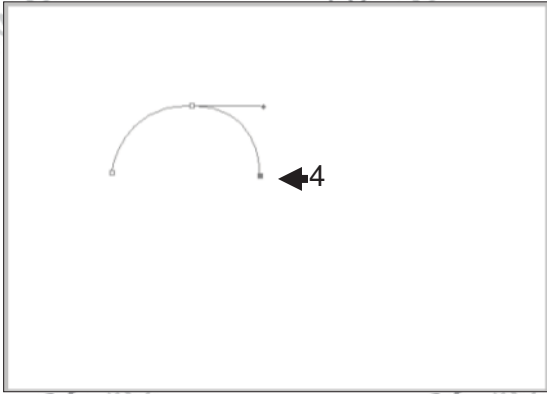


1. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងនៅលើ Image ដើម្បីបង្កើតជា Node ទីមួយ >
2. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងទៀតដើម្បីបង្កើតជា Node ទីពីរ ប៉ុន្តែសូមចុចរាងជាប់ >
3. អូសទៅផ្នែកខាងស្តាំដើម្បីបង្កើត Path ៤មានរាងកោង >



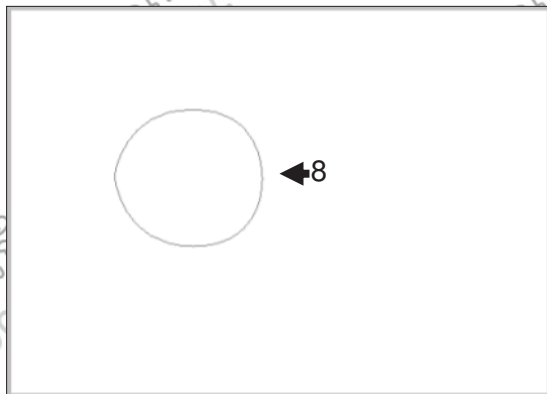
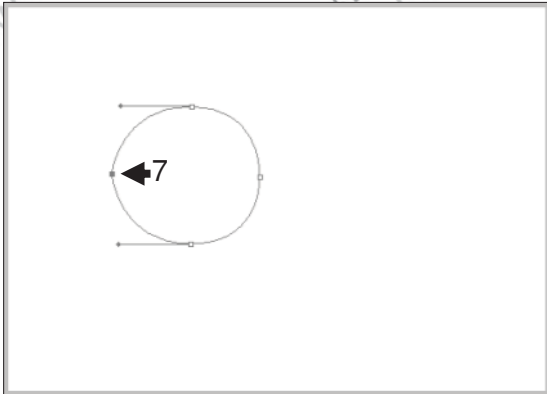
4. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងនៅលើ Image ដើម្បីបង្កើតជា Node ទីបី >
5. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងទៀតដើម្បីបង្កើតជា Node ទីបួន ប៉ុន្តែសូមចុចរាងជាប់ >

6. អូសទៅផ្នែកខាងឆ្វេងដើម្បីបង្កើត Path ៤ មានរាងកោង >

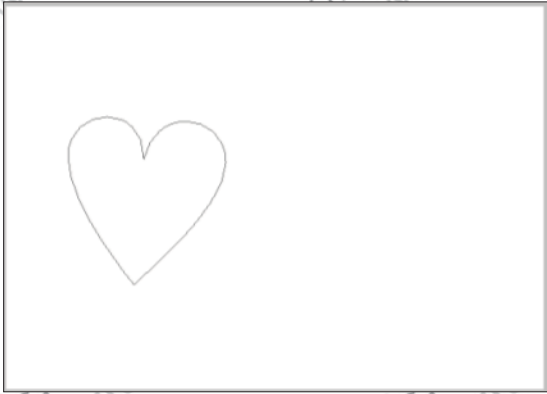


7. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងនៅលើ Node ទីមួយវិញដើម្បីបញ្ចប់ >

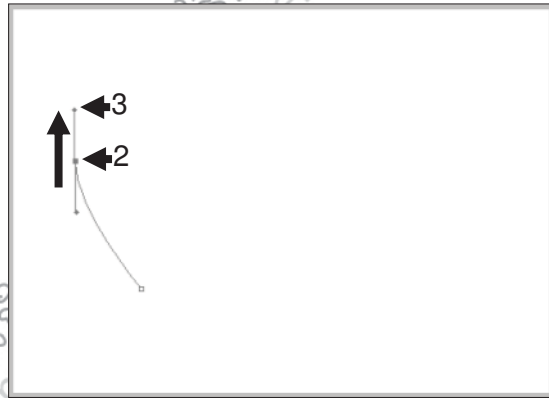
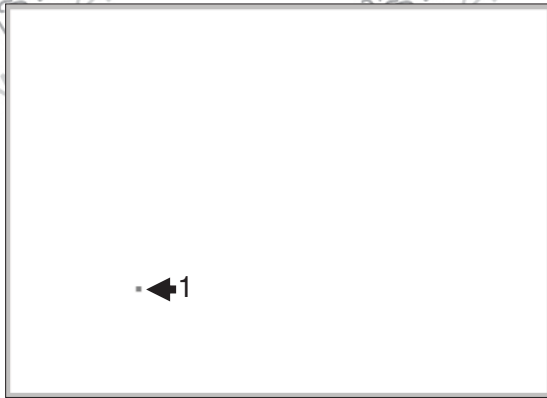
8. យើងនឹងទទួលបានលទ្ធផលដូចខាងក្រោម



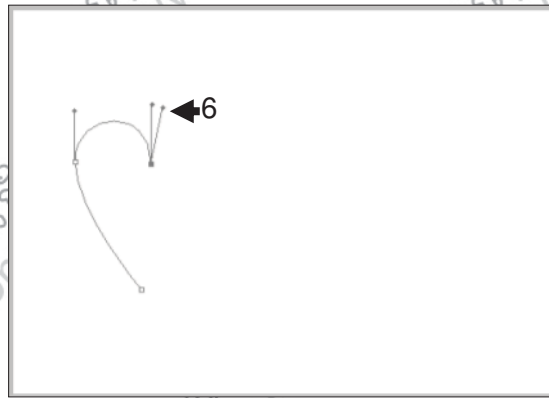
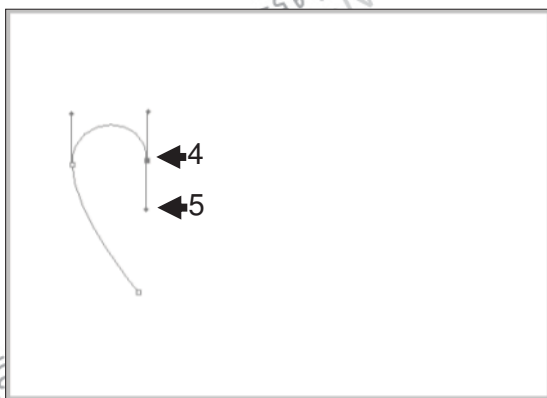
តាមរបៀបទី3 នឹងបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់ Pen Tool ដោយបង្កើត Shape មានរាង បេះដូង ដូចខាងក្រោម



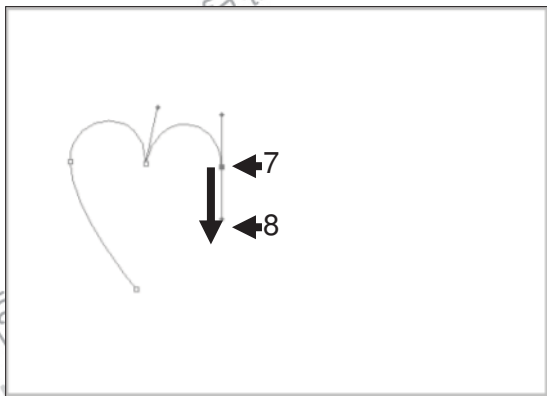
- 1. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងនៅលើ Image ដើម្បីបង្កើតជា Node ទីមួយ >
- 2. ចុច Mouse ឆ្វេងម្តងទៀតដើម្បីបង្កើតជា Node ទីពីរ ប៉ុន្តែសូមចុចរាងជាប់ >
- 3. អូសទៅផ្នែកខាងលើដើម្បីបង្កើត Path ៤ មានរាងកោង ហើយលែង Mouse វិញ >



- 4. ចុច Mouse ឆ្លងម្តងទៀតដើម្បីបង្កើតជា Node ទីបី ប៉ុន្តែសូមចុចវា១ដាច់ >
- 5. អូសទៅផ្នែកខាងក្រោមដើម្បីបង្កើត Path មានរាងកោង ប៉ុន្តែសូមបន្តចុចវា១ដាច់ >
- 6. សូមចុច Alt ១ដាច់ ហើយចាប់ទាញ Handle ឡើងទៅខាងលើដើម្បីធ្វើ Path ដែលបង្កើតនៅពេលក្រោយៗ ទៀតនឹងធ្វើដំនើរតាម Handle នោះ បន្ទាប់សូមលែង Mouse និង Alt វិញ >

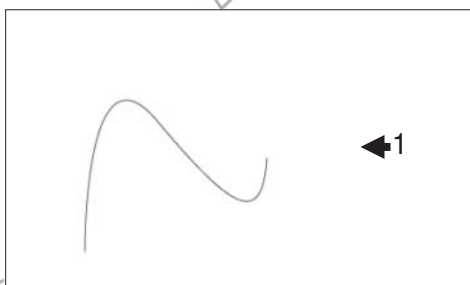


- 7. ចុច Mouse ឆ្លងម្តងទៀតដើម្បីបង្កើតជា Node ទីបួន ប៉ុន្តែសូមចុចវា១ដាច់ >
- 8. អូសទៅផ្នែកខាងក្រោមដើម្បីបង្កើត Path មានរាងកោង ហើយលែង Mouse វិញ >
- 9. ចុច Mouse ឆ្លងម្តងនៅលើ Node ទីមួយវិញដើម្បីបញ្ចប់



3. របៀបបង្កើត Path:

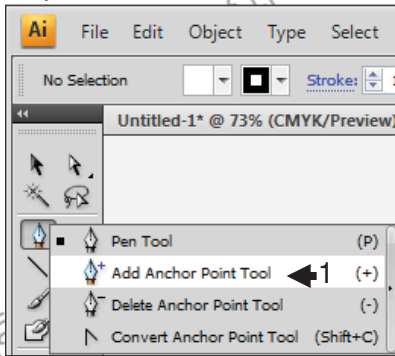
- 1. យក Pen Tool គូរដើម្បីបង្កើតបានជា Shape បន្ទាប់មកសូមចុច Ctrl + Click នៅក្រុងផ្ទៃទំនេរ



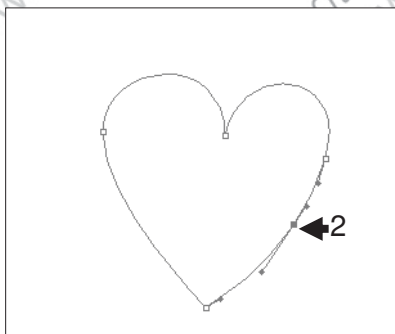
4. ការប្រើប្រាស់ Add Anchor Point Tool:

Add Anchor Point Tool (+) គឺត្រូវបានប្រើសំរាប់ធ្វើបន្ថែម Anchor Point ទៅ២ Shape ដែលមាន ។

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Add Anchor Point Tool (+) >



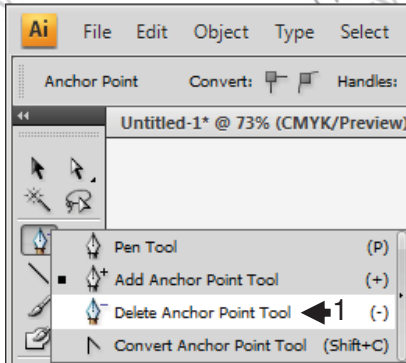
2. សូមចុច នៅត្រង់ Path ណាមួយរបស់ Shape



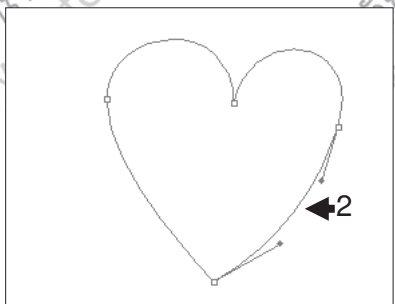
5. ការប្រើប្រាស់ Delete Anchor Point Tool:

Delete Anchor Point Tool (P) គឺត្រូវបានប្រើសំរាប់ធ្វើការលុប Anchor Point ដែលមាននៅលើ Shape ។

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Delete Anchor Point Tool (-) >



2. សូមចុច នៅត្រង់ Path ណាមួយរបស់ Shape

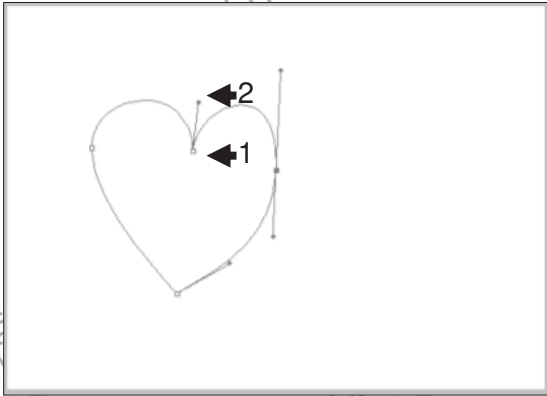


6. ការប្រើប្រាស់ Convert Point Tool:

Convert Point Tool (Shift+C) គឺត្រូវបានប្រើសំរាប់កែប្រែរូបរាងរបស់ Shape ។

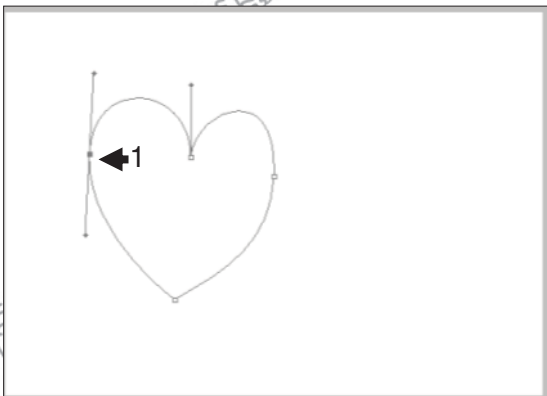
តាមរបៀបទី 1 នឹងបង្ហាញពីការកែប្រែរូបរាងរបស់ Shape តាមរយៈ Handle របស់វា

1. សូមប្រើប្រាស់ Direct Selection Tool ដើម្បី Select នៅត្រង់ Anchor Point ណាមួយដែលត្រូវការ >
2. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពី Handle របស់វា ហើយសូមប្រើប្រាស់ Convert Point Tool ចុចនៅត្រង់ Handle ណាមួយរបស់ Shape ហើយទាញវាទៅកាន់ទីតាំងថ្មី



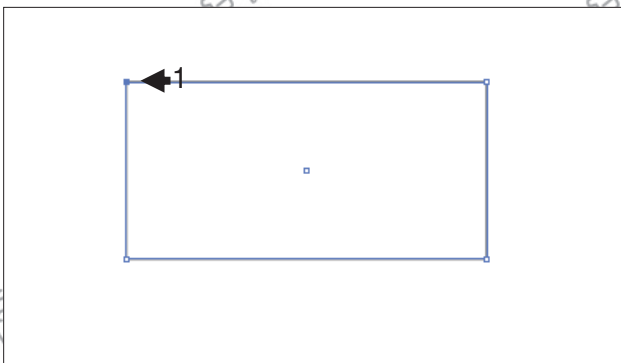
តាមរបៀបទី 2 នឹងបង្ហាញពីការកែប្រែរូបរាងរបស់ Shape តាមរយៈ Anchor Point របស់វា

1. សូមចុច Mouse ឆ្វេងជាប់នៅត្រង់ Anchor Point ណាមួយរបស់ Shape ហើយទាញវាទៅកាន់ទីតាំងថ្មី

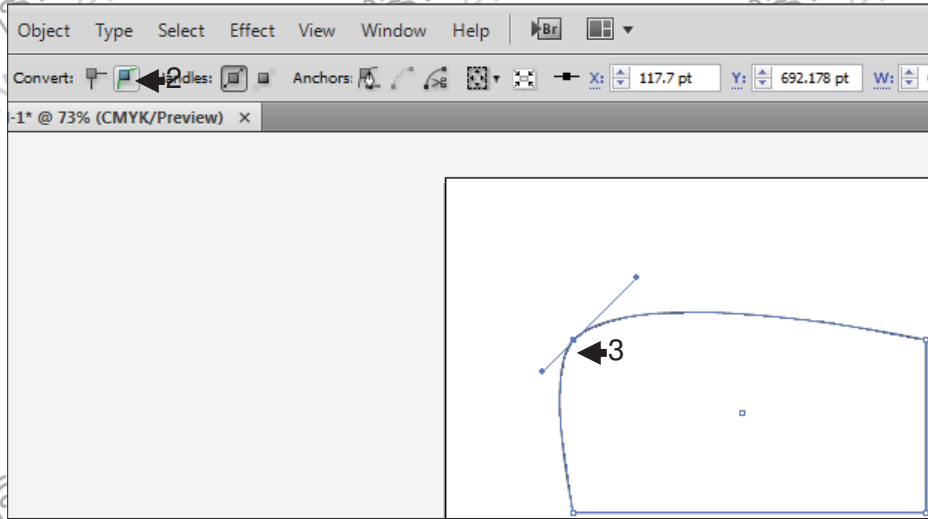


7. របៀប Convert Anchor Point តាម

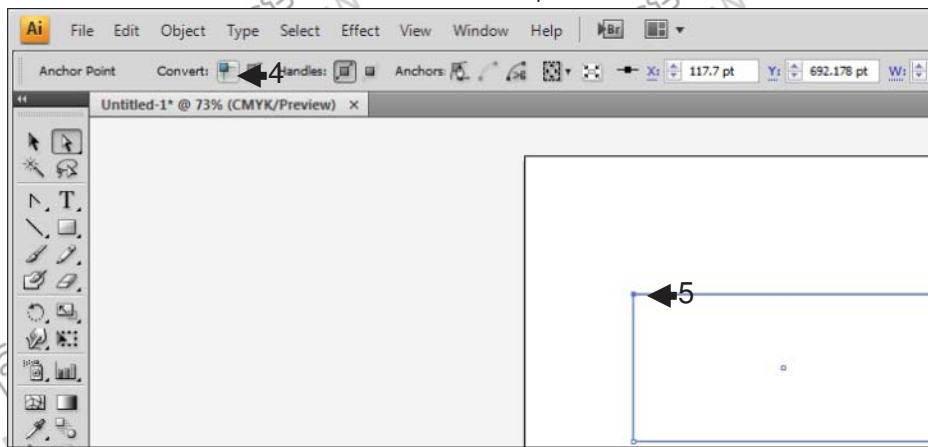
1. សូមយក Direct Selection Tool ទៅ Select ត្រង់ Anchor Point ណាមួយដែលត្រូវការ >



2. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Convert selected anchor points to smooth ដើម្បីធ្វើការកែប្រែរូបរាងកោង>
3. បន្ទាប់មកវានឹងធ្វើ Anchor Point មានរាងកោង >

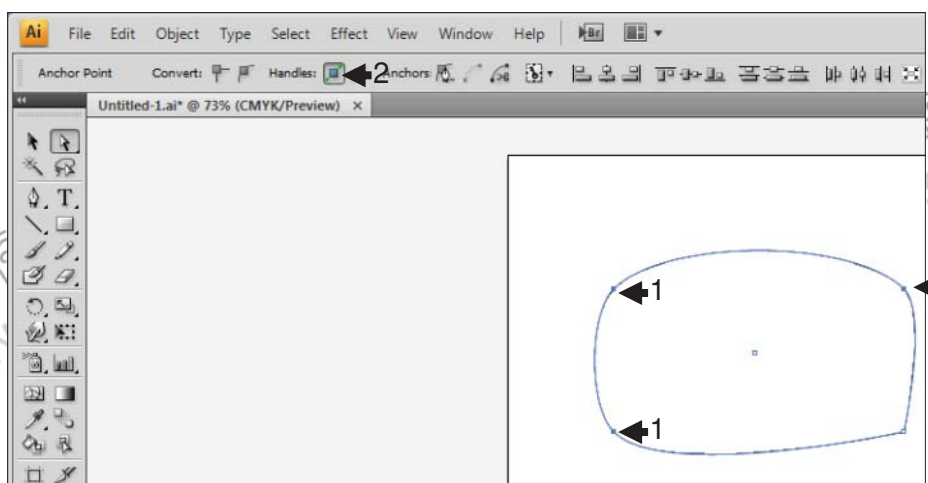


4. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Convert selected anchor points to corner ដើម្បីធ្វើការកែប្រែរាងរាងជ្រុងកែង >
3. បន្ទាប់មកវានឹងធ្វើឲ្យ Anchor Point មានរាងជ្រុងកែង

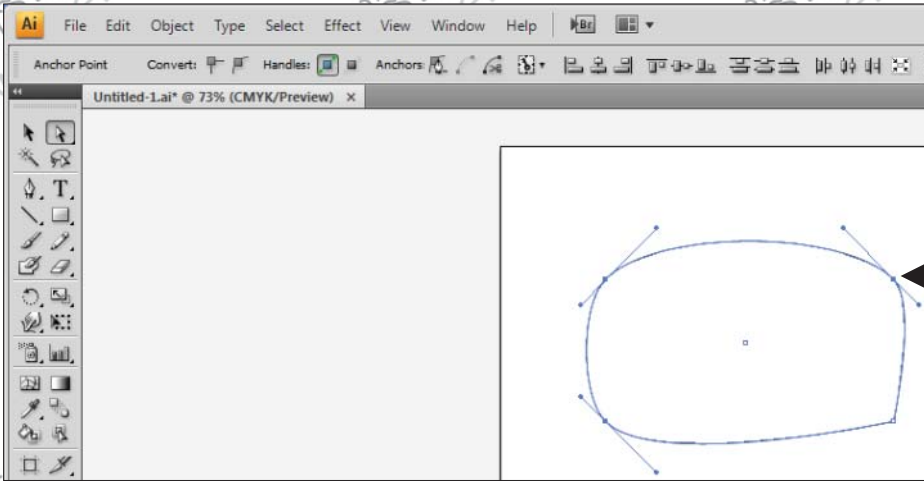


7. របៀប Show/Hide Handle:

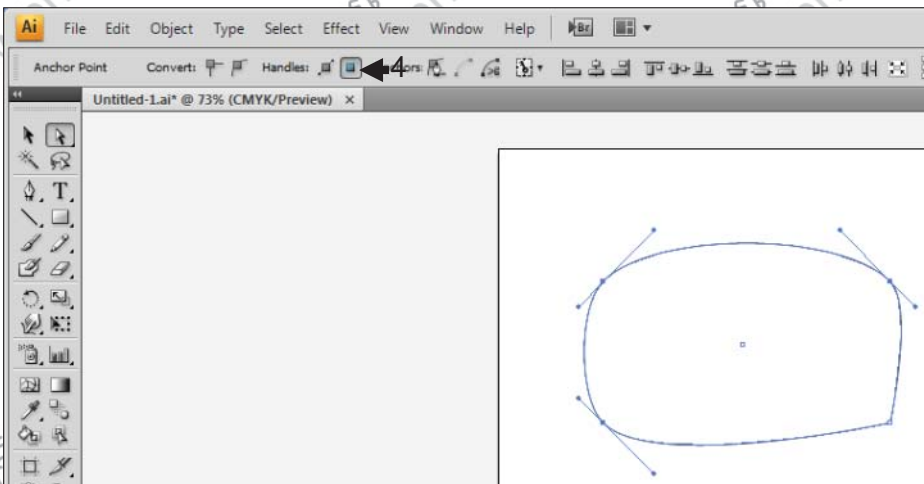
1. សូមប្រើប្រាស់ Direct Selection Tool ដោយ Select ឃុំតំ Anchor Points ជាច្រើនត្រូវជាមួយគ្នា >
2. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Show handles for multiple selected anchor points ដើម្បីធ្វើការបង្ហាញ Handle >



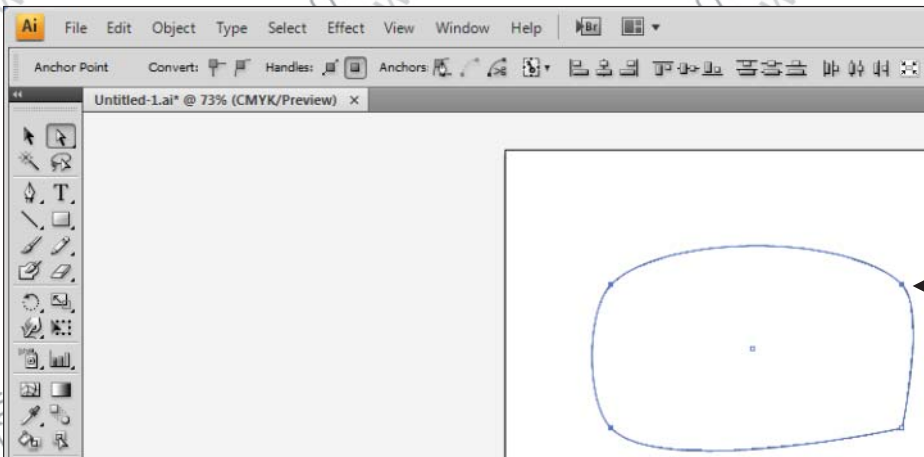
3. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញនូវ handles ដែលបាន Select នោះឡើង >



4. ក្រុង Control Panel សូមចុច Hide handles for multiple selected anchor points ដើម្បីធ្វើការលាក់ Handle >

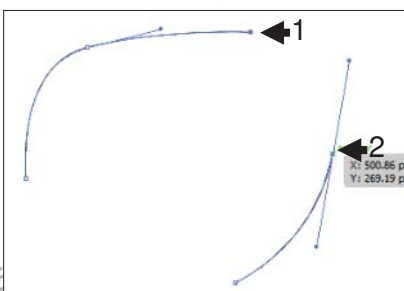


5. បន្ទាប់មកវានឹងធ្វើការលាក់ Handles ទាំងអស់ដែលមានចោលវិញ

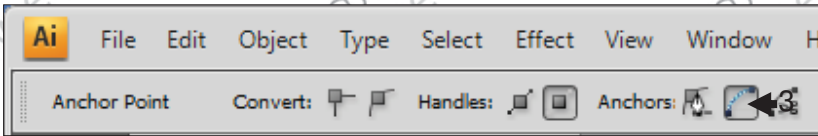


7. របៀបគ្រាប់ Anchor Points:

1. សូម Select នៅ end point របស់ Path ទី 1 >
2. បន្ទាប់មកសូមចុច Shift ហើយបន្ត Select នៅ end point របស់ Path ទី 2 >

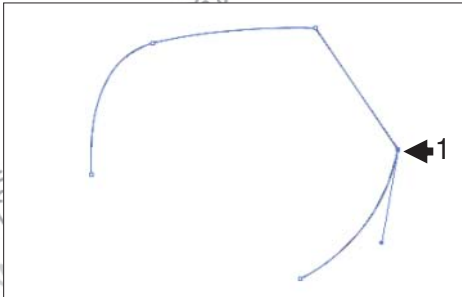


3. ចុច Connect selected end points

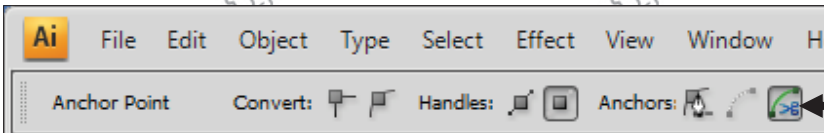


7. របៀបផ្តាច់ Anchor Points:

1. សូម Select នៅ Anchor Point មួយឬច្រើន >



2. ចុច Cut path at selected anchor points

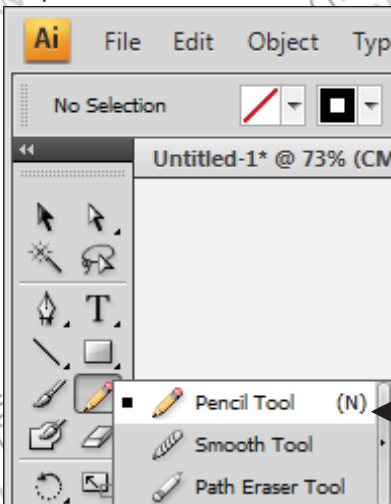


1. ការប្រើប្រាស់ Pencil Tool:

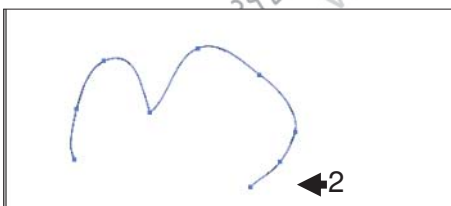
Pencil Tool ក៏ជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងការគូរជា Shape ឬ Path ទៅតាមការចុចអ្នកសរសេរ របស់ Mouse ដែលលក្ខណៈនៃការគូររបស់វាគឺដូចនឹងការប្រើប្រាស់ខ្មៅដៃដែរ។

របៀបទី 1 នេះនឹងបង្ហាញពីការ Pencil Tool ដោយគូរជា Path

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pencil Tool (N) >

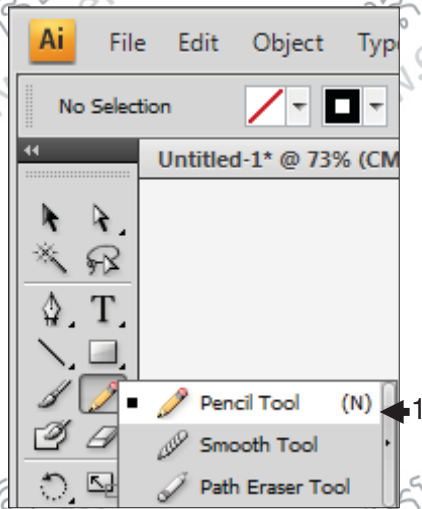


2. បន្ទាប់មកសូមចុច Mouse ឆ្វេងដាច់ហើយអ្នកកាត់ទៅតាមតំរូវការ

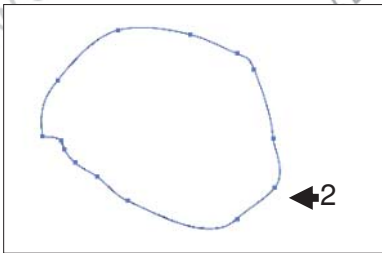


របៀបទី 2 នេះនឹងបង្ហាញពីការ Pencil Tool ដោយគូរជា Shape

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pencil Tool (N) >



2. បន្ទាប់មកសូមចុច Mouse ធ្វើដំបូងដោយហើយអូសកាត់ទៅតាមតំរូវការពីចំនុចចាប់ផ្តើមដល់ចំនុចបញ្ចប់

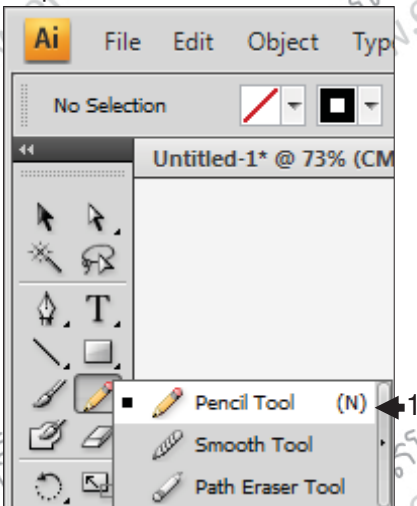


> ក្នុងករណីដែលរកចំនុចបញ្ចប់មិនឃើញនោះសូមចុច Alt ក្នុងពេលគូរដើម្បីឲ្យវាក្លាយជា Shape

1. ការកែប្រែ Path/Shape ដែលប្រើប្រាស់ Pencil Tool:

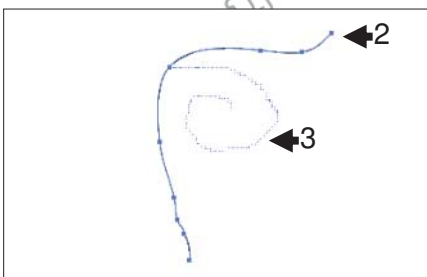
របៀបទី 1 នេះនឹងបង្ហាញពីការកែប្រែ Path ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ Pencil Tool

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pencil Tool (N) >

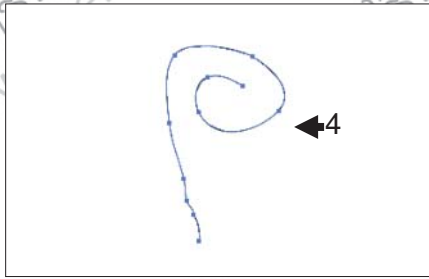


2. សូមគូរឲ្យបានជារាង Path >

3. ចុចចំ Anchor Point ណាមួយនៃ Path នោះហើយចុចអូសដើម្បីកែប្រែរាងរបស់វា >

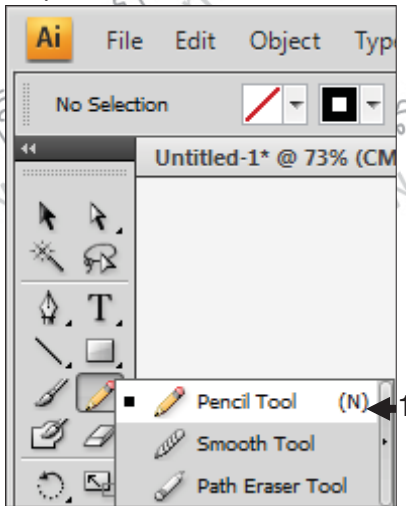


4. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



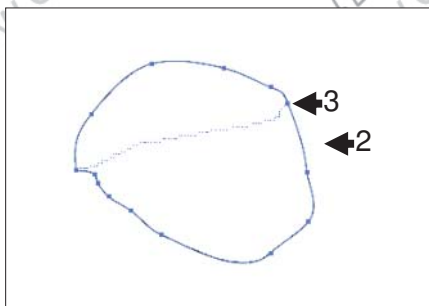
របៀបទី 2 នេះនឹងបង្ហាញពីការកែប្រែ Shape ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ Pencil Tool

- 1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pencil Tool (N) >

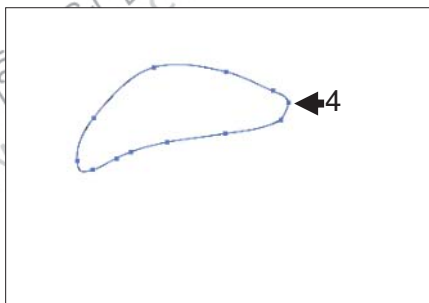


- 2. សូមគូរបានជារាង Shape >

- 3. ចុចចំ Start Point នៃ Shape នោះ ហើយចុចអូសរាវរហូតដល់ Anchor Point ឬ Path ផ្សេងទៀតដើម្បីកែប្រែរាងរបស់វា >

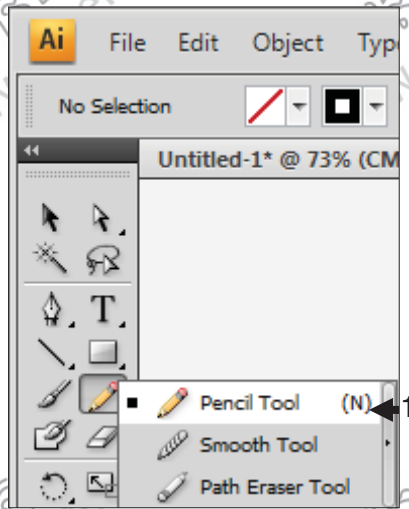


- 4. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន

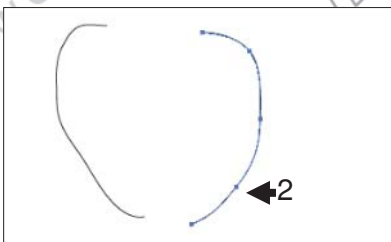


1. ការកែប្រែ Path ដោយប្រើប្រាស់ Pencil Tool:

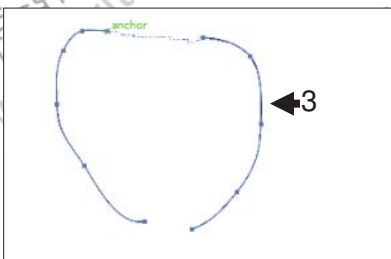
- 1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pencil Tool (N) >



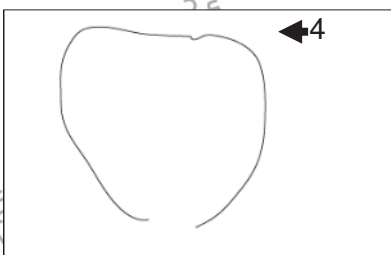
2. សូមគូរចេញជា រាង Path ចំនួនពីរដូចរូបខាងក្រោម >



3. ប្រើ Direct Selection Tool ដើម្បី Select ទៅលើ Shape ទាំងពីរនោះ ហើយប្រើប្រាស់ Pencil Tool គូរដោយចាប់ផ្តើមត្រង់ End Point របស់ Path ទី 1 រហូតដល់ Start Point ឬ End Point របស់ Path ទី 2 ហើយចុច Ctrl Key រួចលែង Mouse វិញ >



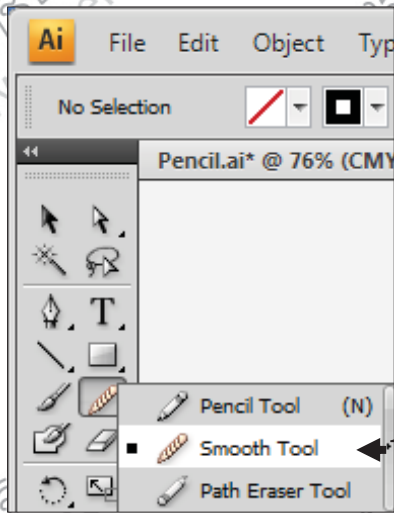
4. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



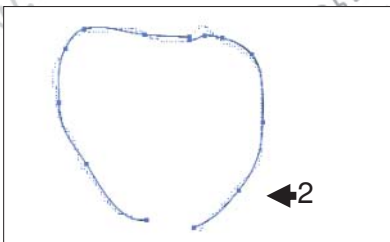
1. របៀបប្រើប្រាស់ Smooth Tool

Smooth Tool ក៏ជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើឲ្យ Shape ឬ Path មានលក្ខណៈ Smooth ឬរលោង <

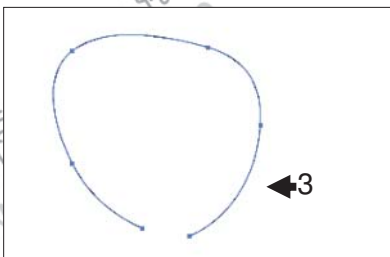
របៀបទី 1: 1. សូម Select នៅត្រង់ Path ឬ Shape ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Smooth Tool >



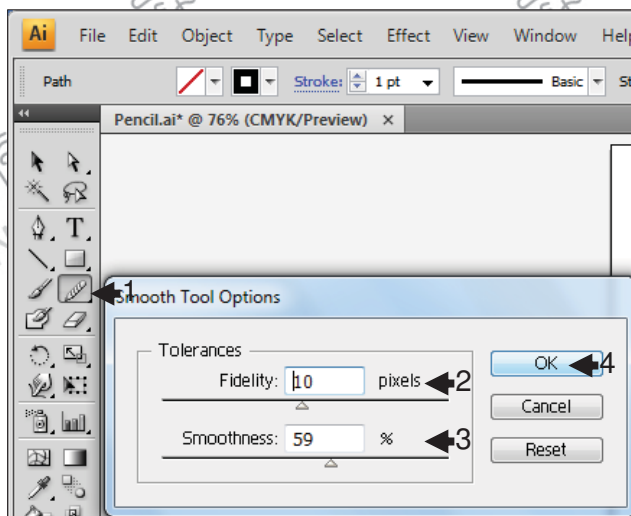
2. សូមយកវាទៅគូរជាន់ពីលើ Path នោះ >



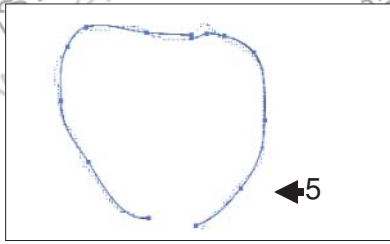
3. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



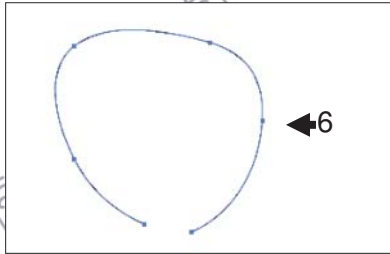
- របៀបទី 2: 1. សូម Select នៅត្រង់ Path ឬ Shape ហើយក្នុង Tool Panel សូម Double Click ត្រង់ Smooth Tool >
- 2. ក្នុងប្រអប់ Fidelity សូមកំណត់លេខ ដើម្បីកំណត់ប្រវែងចំងាយដែល Smooth Tool ត្រូវគូរជាន់ពីលើ Path >
- 3. ក្នុងប្រអប់ Smoothness សូមកំណត់លេខ ដើម្បីកំណត់ពីកំរិតនៃភាពរលោងរបស់ Smooth Tool >
- 4. ចុច OK Button >



5. សូមយកវាទៅគូរជាន់ពីលើ Path នោះ >



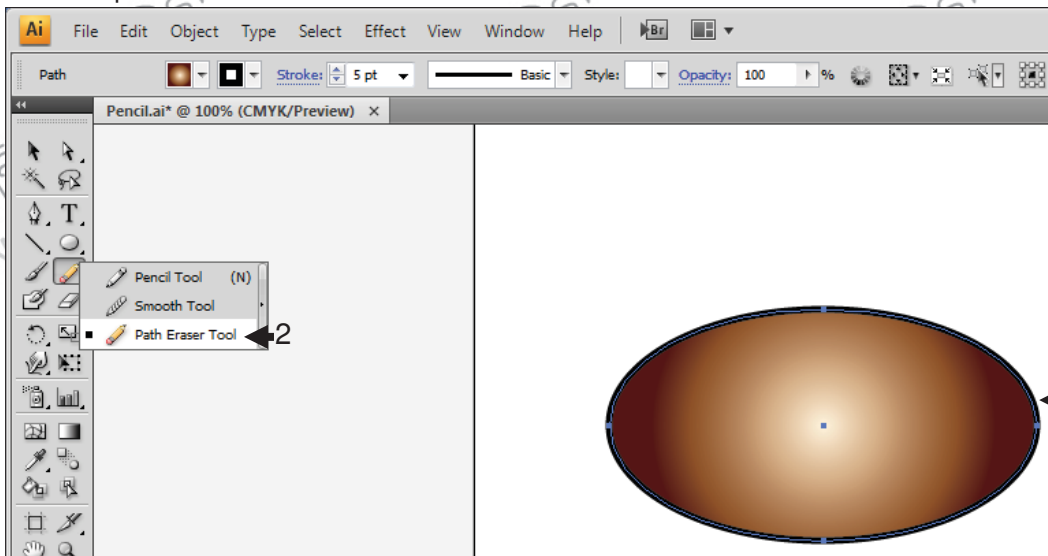
6. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



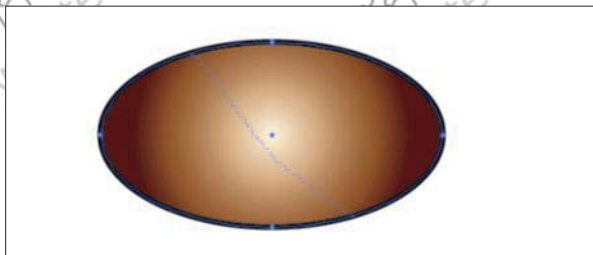
1. របៀបប្រើប្រាស់ Path Eraser Tool:

Path Eraser Tool ក៏ជាប្រភេទ Drawing Tools មួយដែរ សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការលុប Shape ឬ Path របស់ Object ។

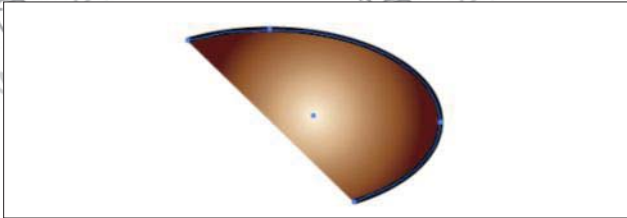
1. សូម Select នៅត្រង់ Path ឬ Shape ដែលត្រូវការ >
2. ហើយក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Path Eraser Tool >



3. ចុចចំ Path ឬ Anchor Point នៃ Shape នោះ ហើយចុចអូសវាហូតដល់ Path ឬ Anchor Point ផ្សេងៗទៀត ដើម្បីធ្វើការកាត់ផ្តាច់វា >



6. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



13. សំបកត្រី:

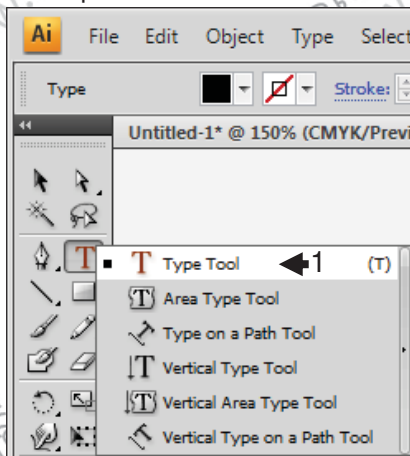


មេរៀនទី 10: សិក្សាពីប្រភេទ type tools

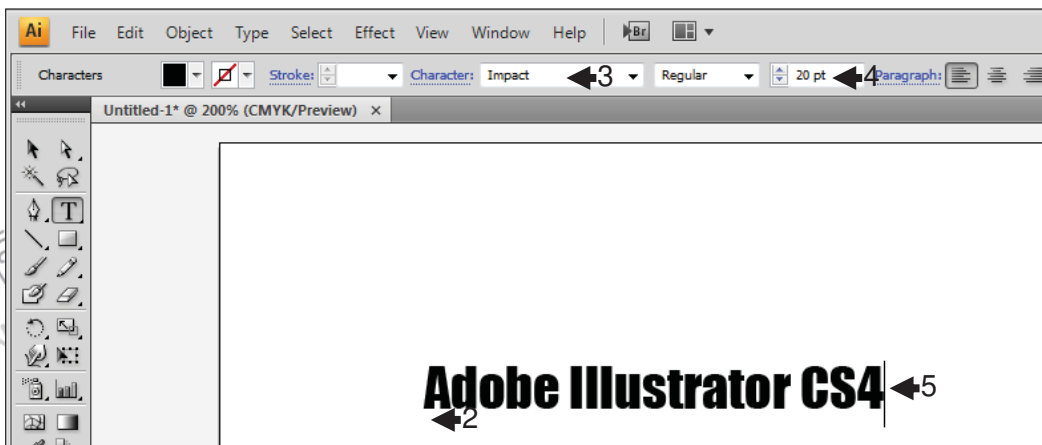
1. ការប្រើប្រាស់ Type Tool:

Type Tool ត្រូវបានប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរនៅលើ Artboard ដែលក្នុងនោះយើងអាចសរសេរជាអក្សរ អង់គ្លេស ឬខ្មែរ ដើម្បីអនុវត្តជាជំហានដំបូងសូមបង្កើត Artboard ថ្មីមួយបន្ទាប់មកសូមអនុវត្តដូចខាងក្រោម:

1. នៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Type Tool (T) >

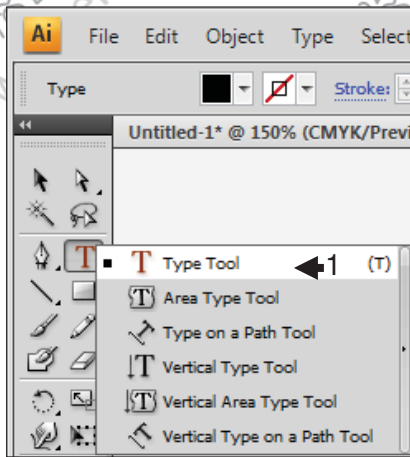


2. សូម Click នៅក្នុងតំបន់ Artboard ហើយសរសេរ អក្សរទៅតាមតម្រូវការ >
3. នៅក្នុង Control Panel ត្រង់ប្រអប់ Font សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទ Font ដែលត្រូវការ (Impact) >
4. ត្រង់ប្រអប់ Font size សូមបញ្ចូលលេខដើម្បីធ្វើការកំណត់ទំហំរបស់ Font (20 pt) >
5. ចុច Esc ឬ Ctrl + Enter ដើម្បីយល់ស្របយកនូវអក្សរដែលបានសរសេរ

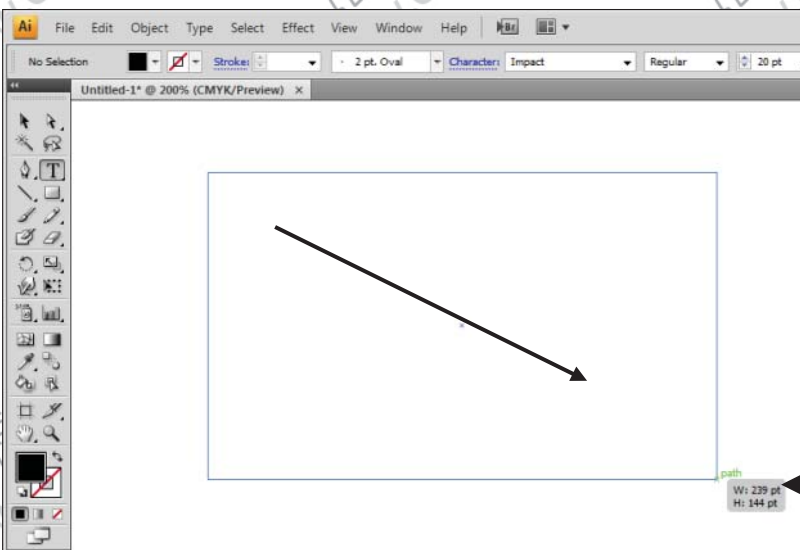


2. ការសរសេរអក្សរជាអត្ថបទ:

1. នៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Type Tool(T) >



2. នៅក្នុងតំបន់ Artboard សូមចុច Mouse ឆ្វេង១ដាច់ ហើយអូសកាត់ពីចំនុចចាប់ផ្តើមទៅចំនុចបញ្ចប់ដើម្បីបង្កើតបានជាប្រអប់អត្ថបទដូចខាងក្រោម >

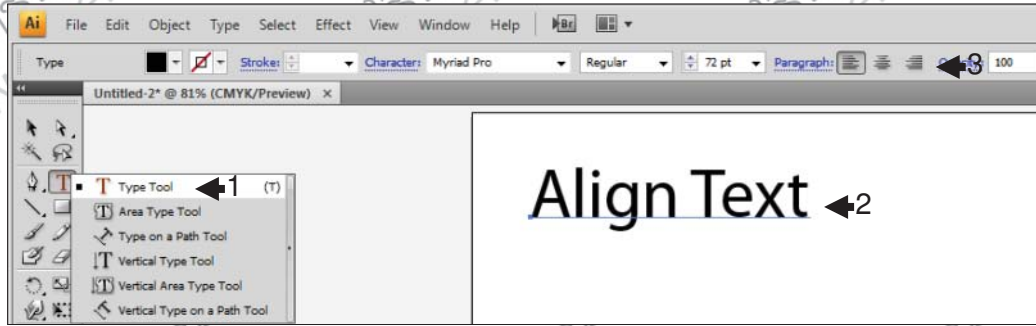


3. បន្ទាប់មកសូមវាយអត្ថបទដូចខាងក្រោម

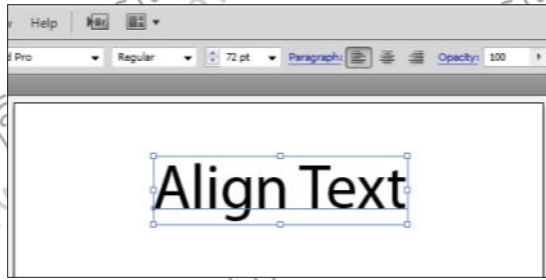
To adjust the width, height, number of rows and columns, gutter size, inset (margin) spacing, first baseline offset (alignment of first line of type within the box), and text flow options in an existing Area type box, select the Area type box with the Selection tool and then double-click the Type tool on the Tools panel to open the Area Type Options dialog box. |

3. ការតម្រឹមអត្ថបទ:

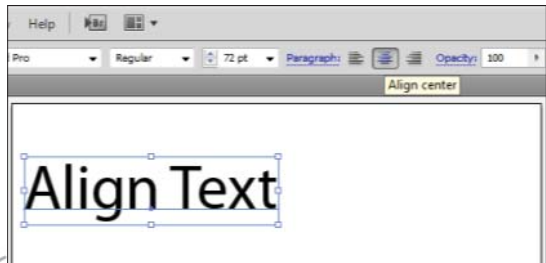
1. នៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Type Tool (T) >
2. សូម Click នៅក្នុងតំបន់ Artboard ហើយសរសេរ អក្សរទៅតាមតំរូវការ >
3. នៅក្នុង Align សូមជ្រើសរើសយកជំរើសណាមួយដែលរៀបរាប់ដូចខាងក្រោម



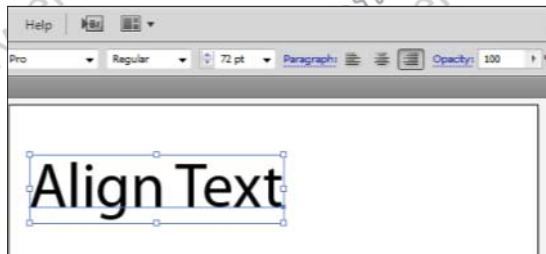
> Align Left : សំរាប់តំរឹមផ្នែកខាងឆ្វេង



> Align Center :សំរាប់តំរឹមផ្នែកកណ្តាល

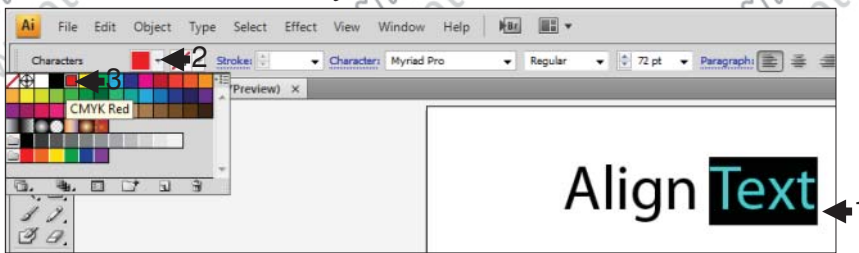


> Align Right :សំរាប់តំរឹមផ្នែកខាងស្តាំ

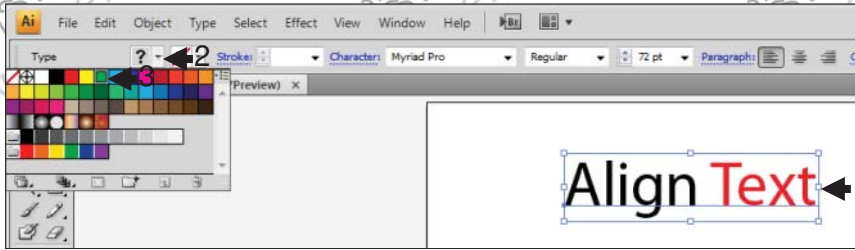


4. របៀបមូលពណ៌អក្សរ:

- 1. សូម Select អក្សរដែលត្រូវការ >
- 2. នៅក្នុង Control Panel សូមចុចត្រង់ប្រអប់ Color >
- 3. ជ្រើសរើសយកពណ៌ដែលត្រូវការ

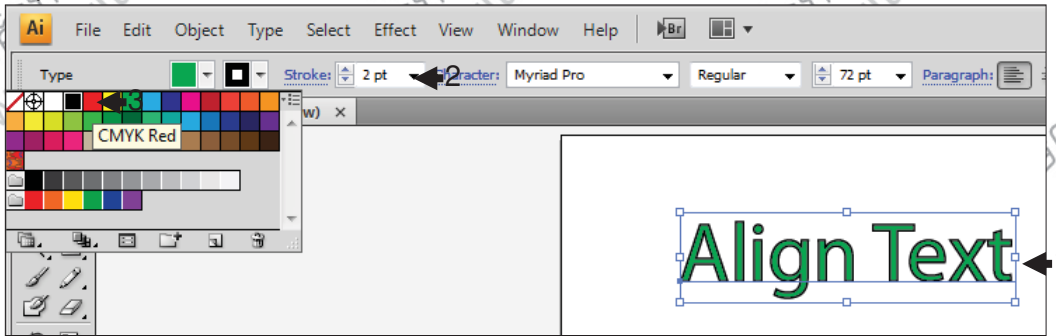


- របៀបទី 2: 1. សូមប្រើប្រាស់ Select Tool ដោយ Select យកអក្សរទាំងអស់ >
- 2. នៅក្នុង Control Panel សូមចុចត្រង់ប្រអប់ Color >
- 3. ជ្រើសរើសយកពណ៌ដែលត្រូវការ



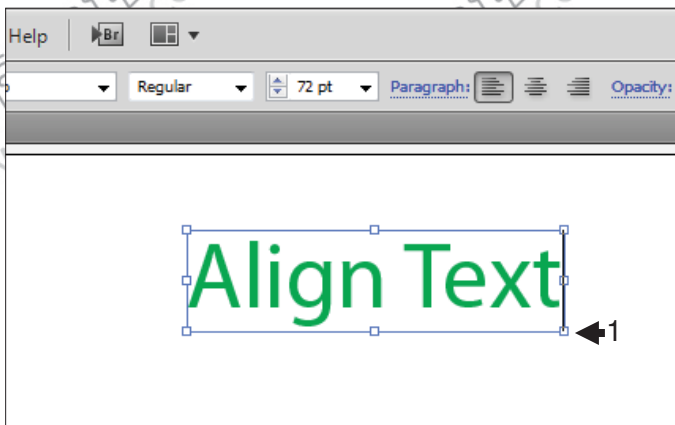
4. របៀបប្តូរកំរិតស៊ីដ្រូញអក្សរ:

1. សូម Select អក្សរដែលត្រូវការ >
2. នៅក្នុង Control Panel ត្រង់ប្រអប់ Stroke សូមកំរិតលេខកំរិតស៊ីដ្រូញអក្សរ >
3. ក្នុងប្រអប់ Stroke Color សូមជ្រើសរើសយកពណ៌ដែលត្រូវការ



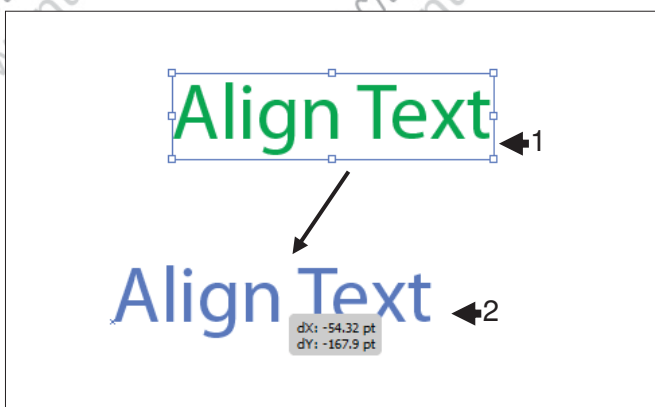
5. របៀបពង្រីកឬបង្រួមអក្សរ:

1. សូម Shift ធាប បន្ទាប់មកសូមចុច Corner របស់វាហើយទាញពង្រីកឬបង្រួមទៅតាមតម្រូវការ



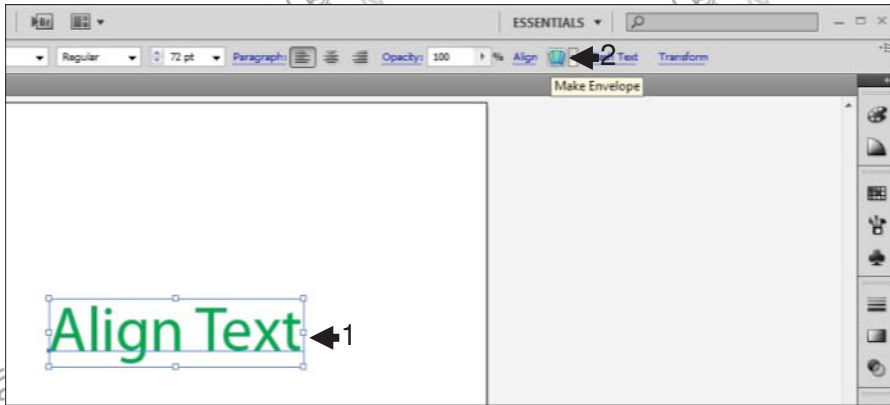
6. របៀបរំកិលអក្សរ:

1. ចុច Ctrl ធាប បន្ទាប់មកវានឹងប្តូរទៅជា Selection Tool >
2. សូមចុចទាញវាដើម្បីរំកិលទៅតាមតម្រូវការ

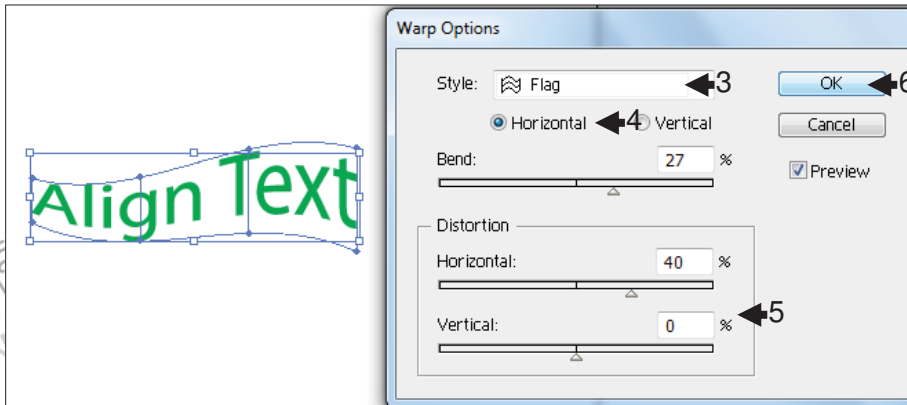


7. របៀបផ្លាស់ប្តូរពណ៌របស់ស៊ីដ្រូញអក្សរ:

1. សូម Select នៅត្រង់អក្សរដែលត្រូវការ >
2. ត្រង់ Control Panel សូមចុច Make Envelope >



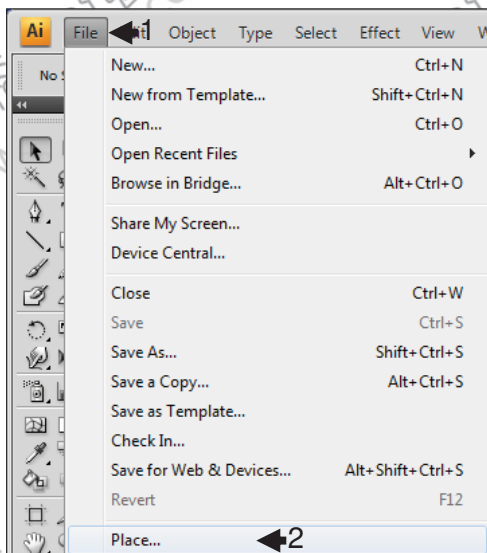
3. ក្នុងប្រអប់ Style ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: Flag) >
4. ជ្រើសយក Horizontal >
5. នៅត្រង់ Bend, Horizontal, និង Vertical សូមទាញ Handle របស់វាដើម្បីធ្វើកែប្រែរាងរបស់វា >
6. ចុច OK Button



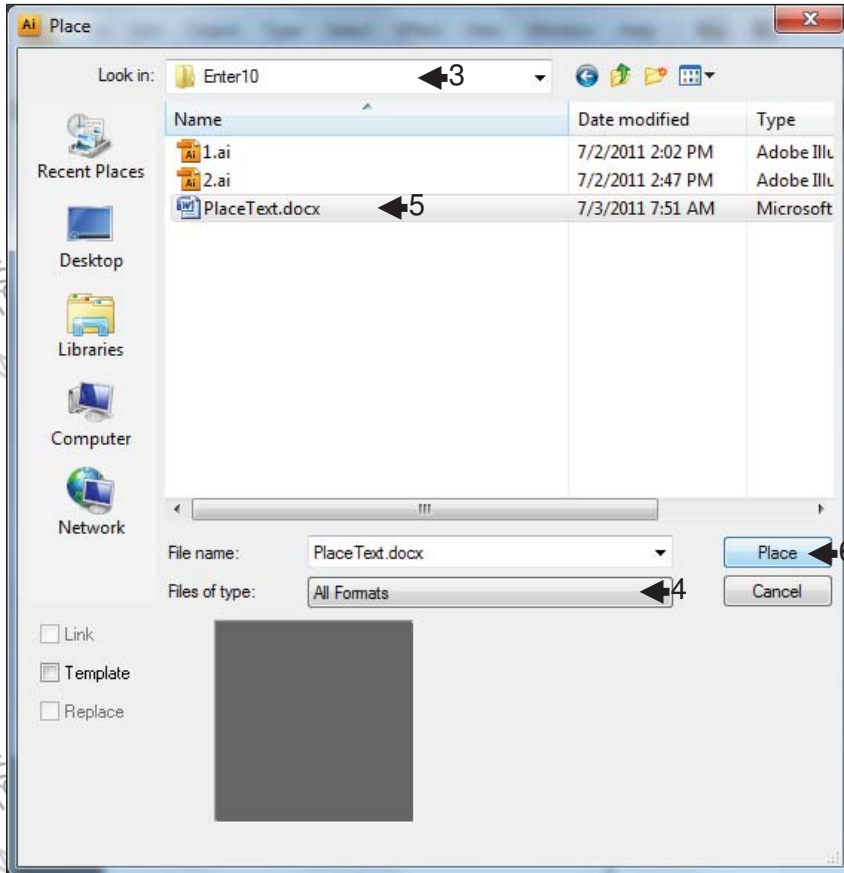
8. ការប្រើប្រាស់ Place អតិថិជនពី File ផ្សេងៗ:

វិធីសាស្ត្រនេះគឺផ្តល់ភាពងាយស្រួល ដោយអាចធ្វើការទាញយកអក្សរ ឬអត្ថបទពី file ផ្សេងៗ មកដាក់នៅក្នុង Artboard បានយ៉ាងងាយស្រួល។

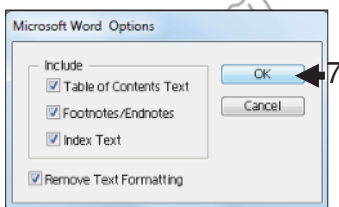
1. ចុច File Menu >
2. Place >



- 3. សូមជ្រើសរើសទីតាំងដែល File ស្ថិតនៅ >
- 4. ក្នុងប្រអប់ Files of type សូមជ្រើសរើសយក All Formats >
- 5. សូម Select លើ File >
- 6. ចុច Place Button >



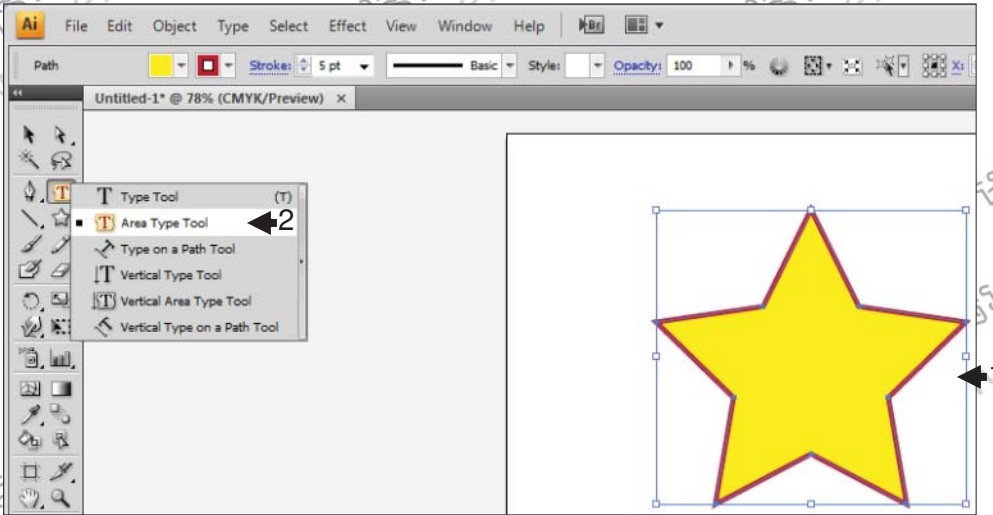
- 7. ចុច OK Button



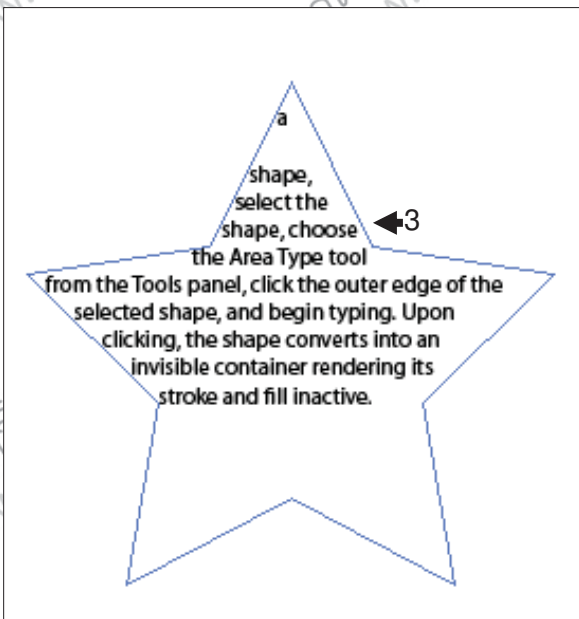
9. ការប្រើប្រាស់ Area Type Tool:

Area Type Tool គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើត អត្ថបទនៅក្នុង shape ដែលមានស្រាប់។

- 1. សូមបង្កើត shape មួយជាមុនសិន >
- 2. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Area Type Tool >

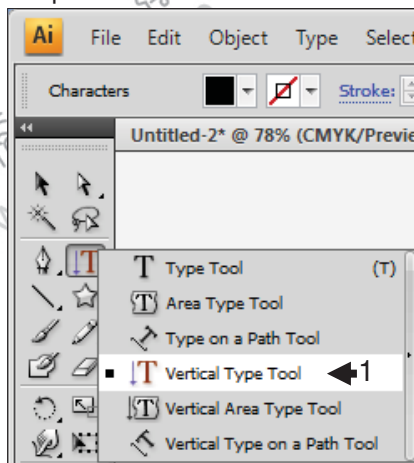


3. ឬន្ទាប់មកសូម Click ចំ Out Edge របស់ Shape ហើយសរសេរអត្ថបទទៅតាមតំរូវការ

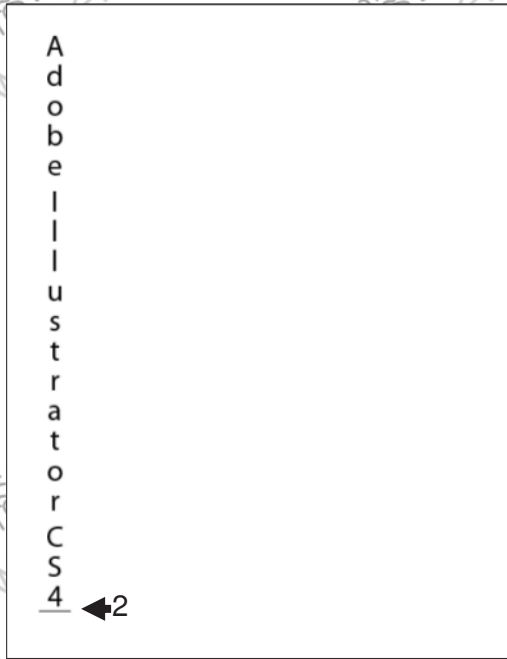


10. ការប្រើប្រាស់ Vertical Type Tool:

Vertical Type Tool ក៏មានលក្ខណៈក្នុងការប្រើប្រាស់ដូចនឹង Type Tool ប៉ុន្តែវាវាយអក្សរពីលើចុះមកក្រោមវិញ។ 1. នៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Vertical Type Tool >



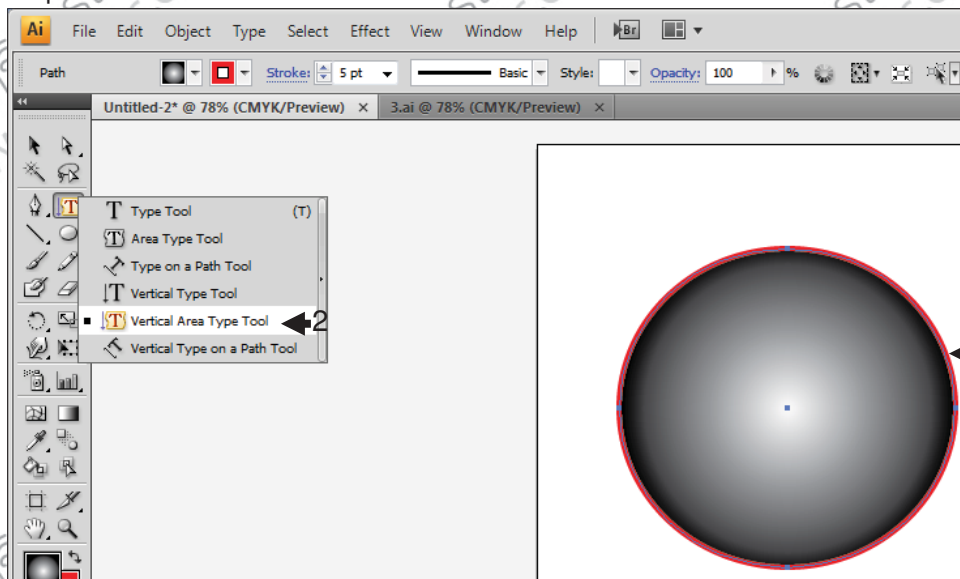
- 2. សូម Click នៅក្នុងតំបន់ Artboard ហើយសរសេរ អក្សរទៅតាមតំរូវការ >
- 3. ចុច Esc ឬ Enter ដើម្បីយល់ស្របយកនូវអក្សរដែលបានសរសេរ



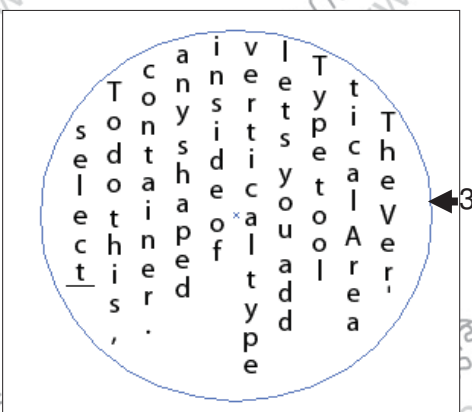
11. ការប្រើប្រាស់ Vertical Area Type Tool:

Vertical Area Type Tool គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើត អត្ថបទនៅក្នុង shape ដែលមានស្រាប់ ហើយលក្ខណៈនៃការសរសេរគឺពីលើចុះក្រោម។

1. សូមបង្កើត shape មួយជាមុនសិន >
2. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Vertical Area Type Tool >



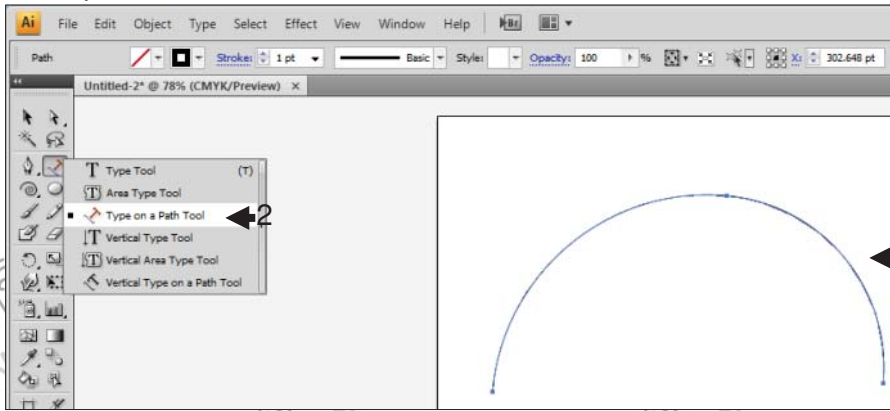
3. បន្ទាប់មកសូម Click ចំ Out Edge របស់ Shape ហើយសរសេរអត្ថបទទៅតាមតម្រូវការ



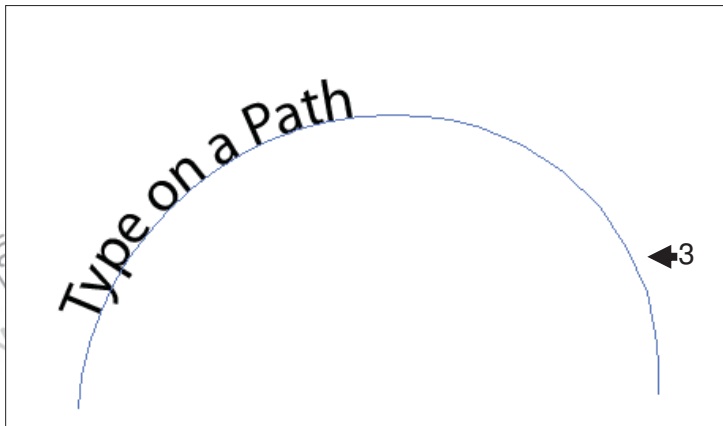
12. ការប្រើប្រាស់ Type on a Path Tool:

Tool នេះ ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការសរសេរអត្ថបទផ្នែកផ្នែកនៅលើ Path ដែលមានស្រាប់។

1. សូមបង្កើត Path មួយជាមុនសិន >
2. នៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Type on a Path Tool >



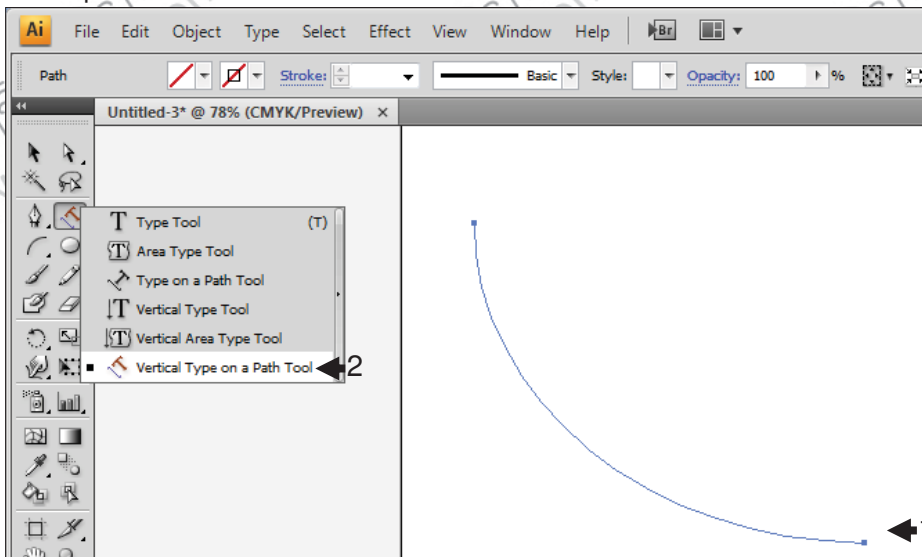
3. សូម Click នៅលើ Path ហើយសរសេរ អក្សរទៅតាមតំរូវការ >
4. ចុច Esc ឬ Enter ដើម្បីយល់ស្របយកនូវអក្សរដែលបានសរសេរ



13. ការប្រើប្រាស់ Vertical Type on a Path Tool:

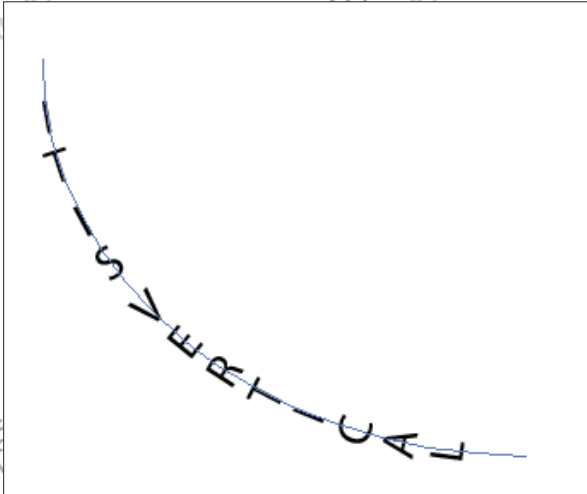
Tool នេះ ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការសរសេរអត្ថបទផ្នែកបញ្ឈរនៅលើ Path ដែលមានស្រាប់។

1. សូមបង្កើត Path មួយជាមុនសិន >
2. នៅក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Vertical Type on a Path Tool >



3. សូម Click នៅលើ Path ហើយសរសេរ អក្សរទៅតាមតំរូវការ >

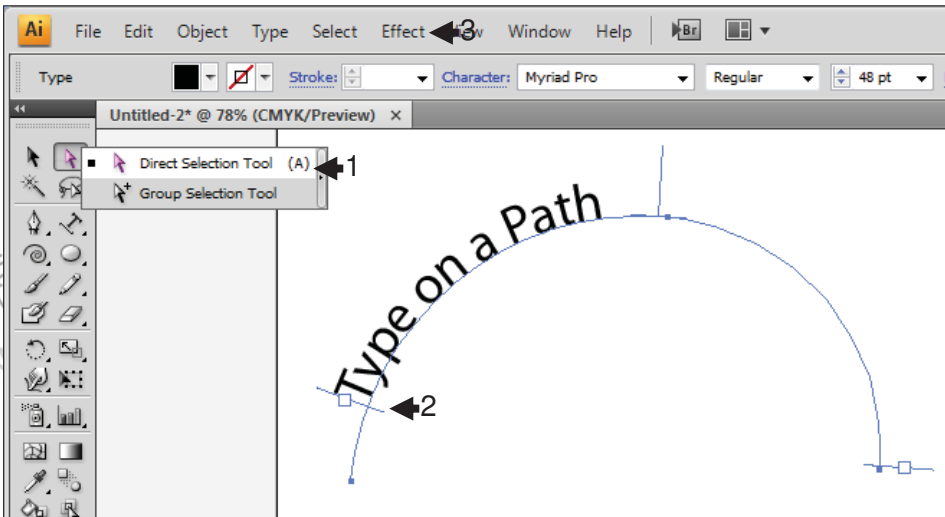
4. ចុច Esc ឬ Enter ដើម្បីយល់ស្របយកនូវអក្សរដែលបានសរសេរ



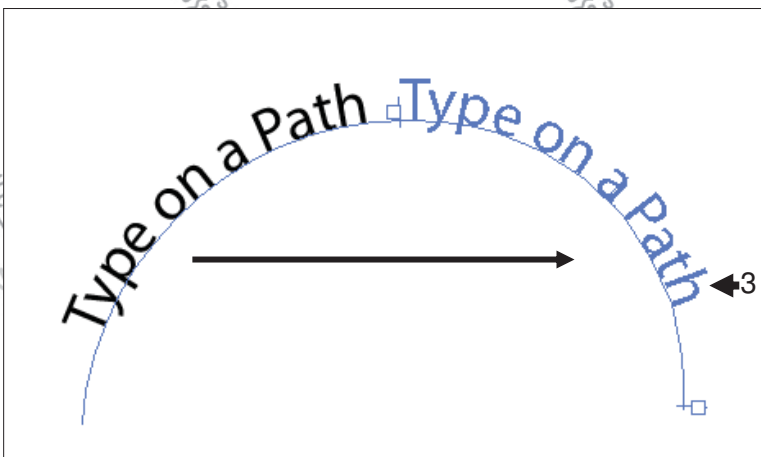
14. របៀបកែសំរួលទីតាំងអក្សរទៅលើ Path:

របៀបទី 1: ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Direct Selection Tool (A) >

2. ដាក់ Mouse នៅត្រង់ផ្នែកខាងដើមនៃ អក្សរ នោះរំលឹកបង្ហាញ T icon សំរាប់ចុចប្រើប្រាស់ដើម្បីរំកិល >

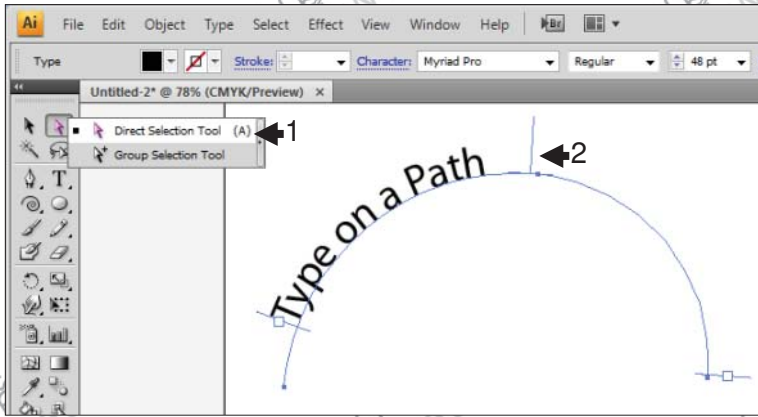


3. បន្ទាប់មកសូមរំកិលទៅតាមតំរូវការ

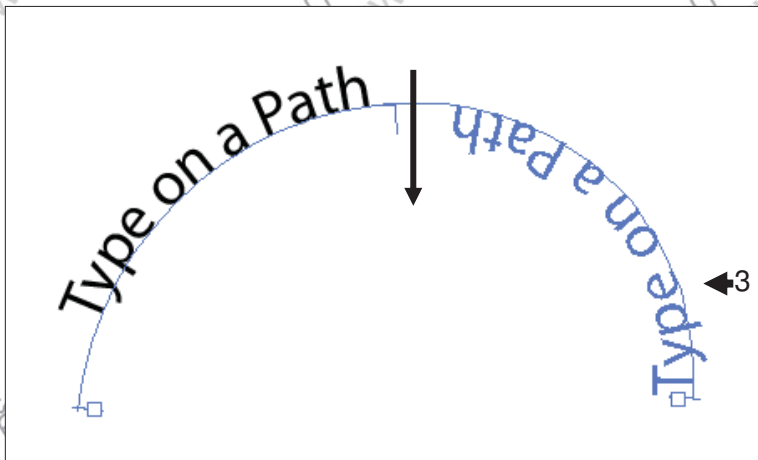


រូបថតទី 2: ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Direct Selection Tool (A) >

2. ដាក់ Mouse នៅត្រង់ផ្នែកកណ្តាលនៃ អក្សរ នោះវានឹងបង្ហាញ midpoint icon សំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីរំកិល >



3. បន្ទាប់មកសូមរំកិលទៅតាមតួរកោរ



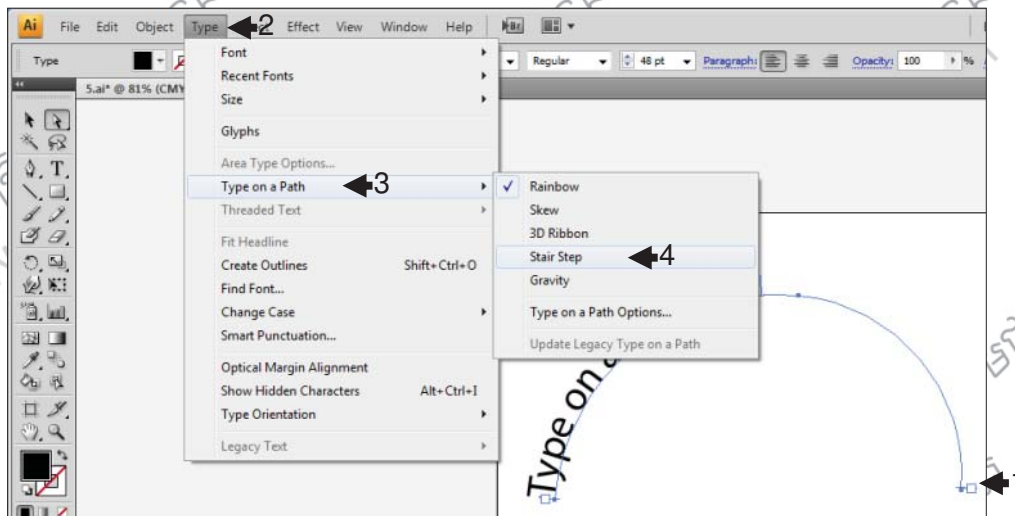
14. របៀបផ្លាស់ប្តូររោងអក្សរនៅលើ Path:

រូបថតទី 1: 1. សូម Select លើ Path >

2. ចុច Type Menu >

3. Type on a Path >

4. ជ្រើសរើសយកជំរើសណាមួយ (Ex: Stair Step)

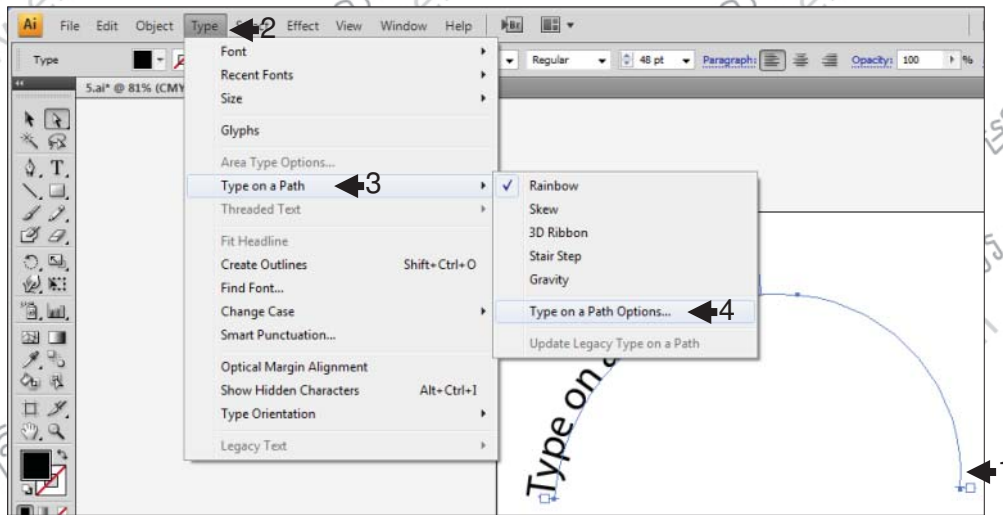


រូបថតទី 2: 1. សូម Select លើ Path >

2. ចុច Type Menu >

3. Type on a Path >

4. ជ្រើសរើសយក Type on a Path Options... >

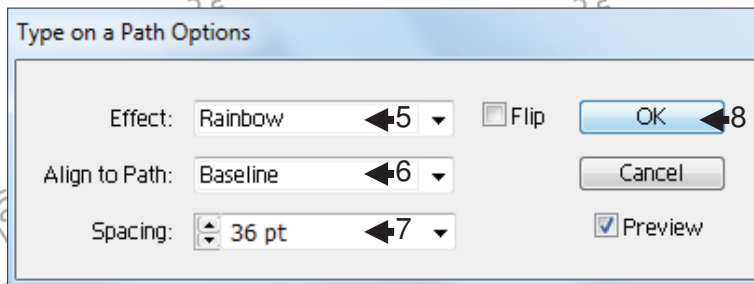


5. ក្នុងប្រអប់ Effect សូមជ្រើសរើសយកណាមួយ ដើម្បីកំណត់ Style ទៅ២ អក្សរ >

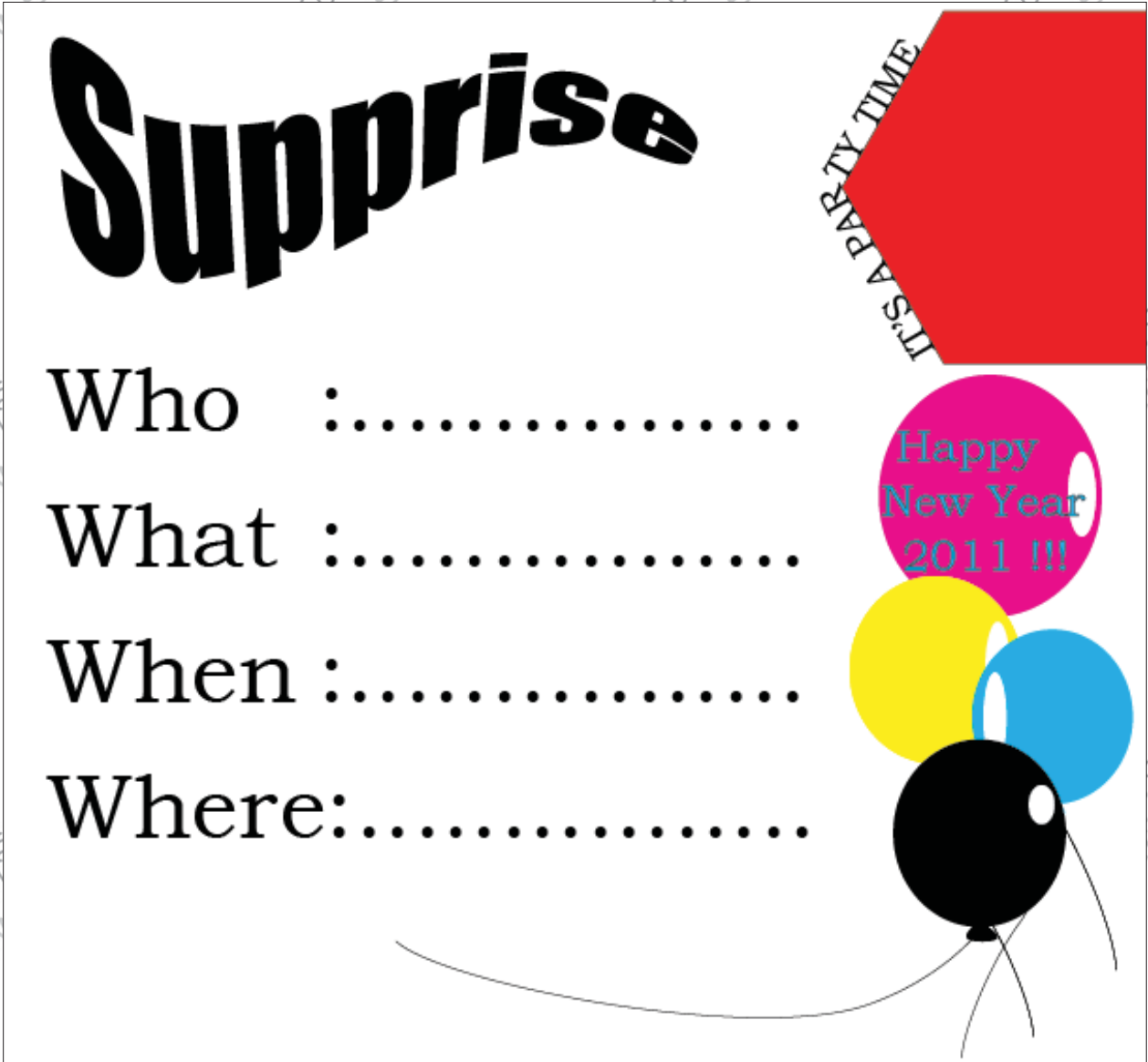
6. ក្នុងប្រអប់ Align to Path សូមជ្រើសរើសយកណាមួយ ដើម្បីធ្វើការតំរឹមអក្សរជាមួយនឹង Path >

7. ក្នុងប្រអប់ Spacing សូមកំណត់លេខគំលាតនៃអក្សរ >

8. ចុច OK Button



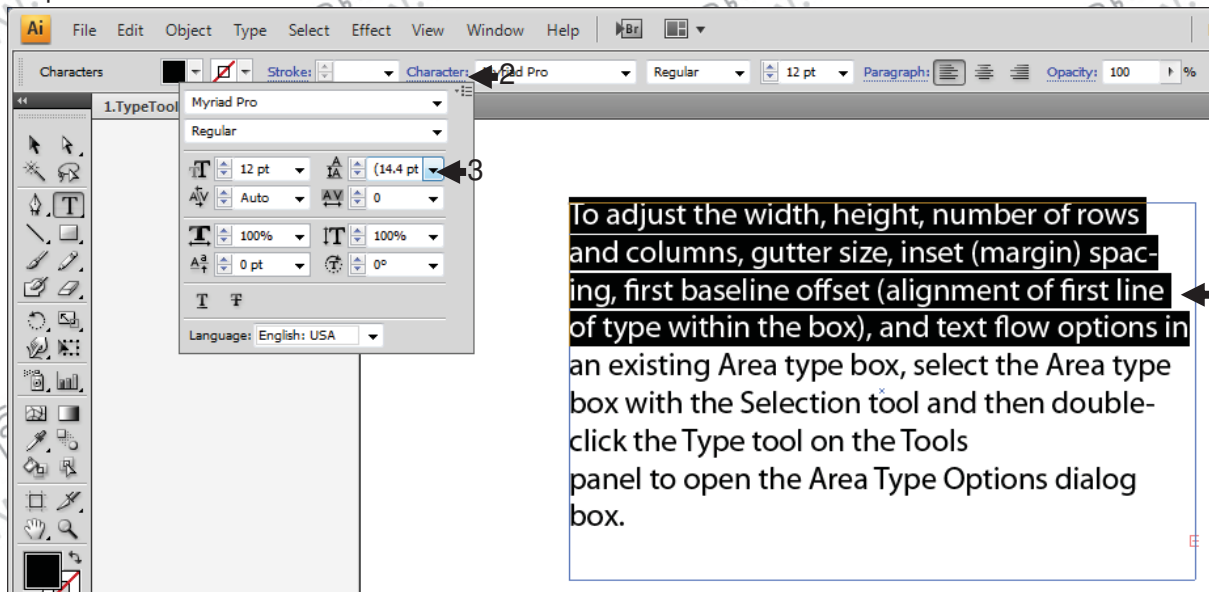
15. សំបុត្រ:



មេរៀនទី 11: របៀបក្នុងការរៀបចំអត្ថបទ

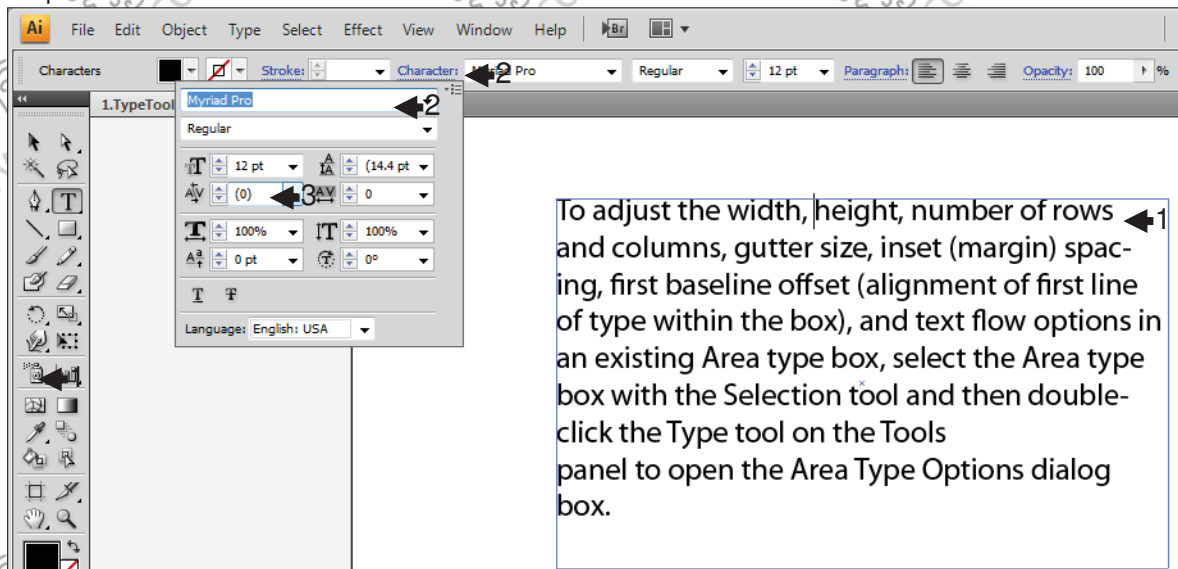
1. របៀបពង្រីកគំលាតជួរអក្សរ:

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Leading សូមកំណត់លេខដែលជាប្រវែងគំលាត ទៅតាមតម្រូវការ(Ex: 24 pt)



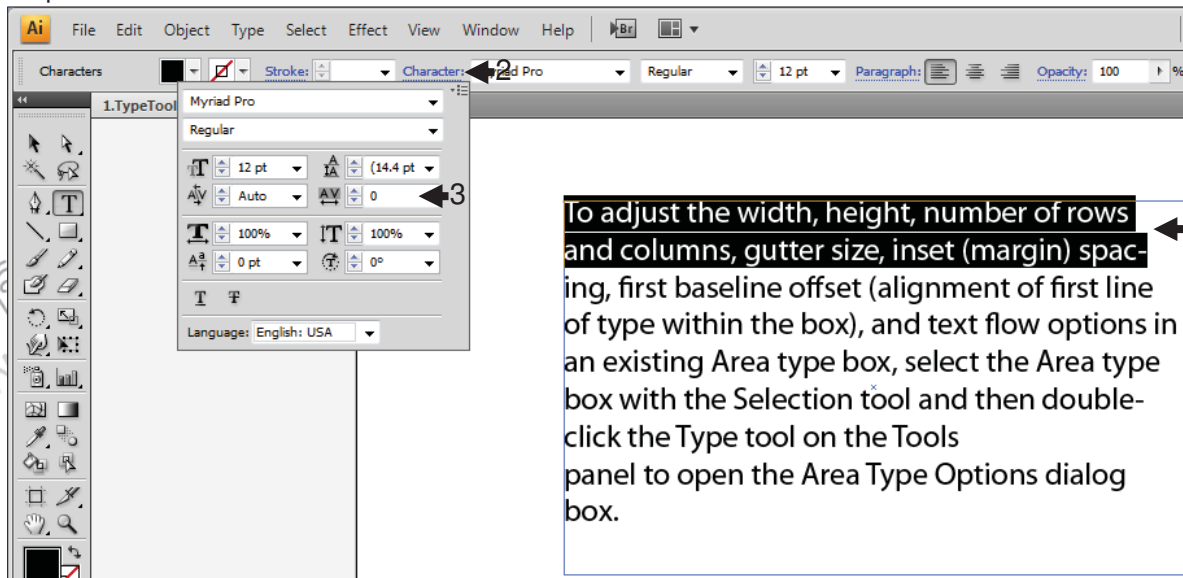
2. របៀបកំណត់គំលាតរបស់ពាក្យ:

1. ដាក់ Cursor នៅត្រង់ចន្លោះពាក្យណាដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Kerning សូមកំណត់លេខសូម ដែលជាប្រវែង គំលាតរវាងពាក្យ(Ex: 400 pt)



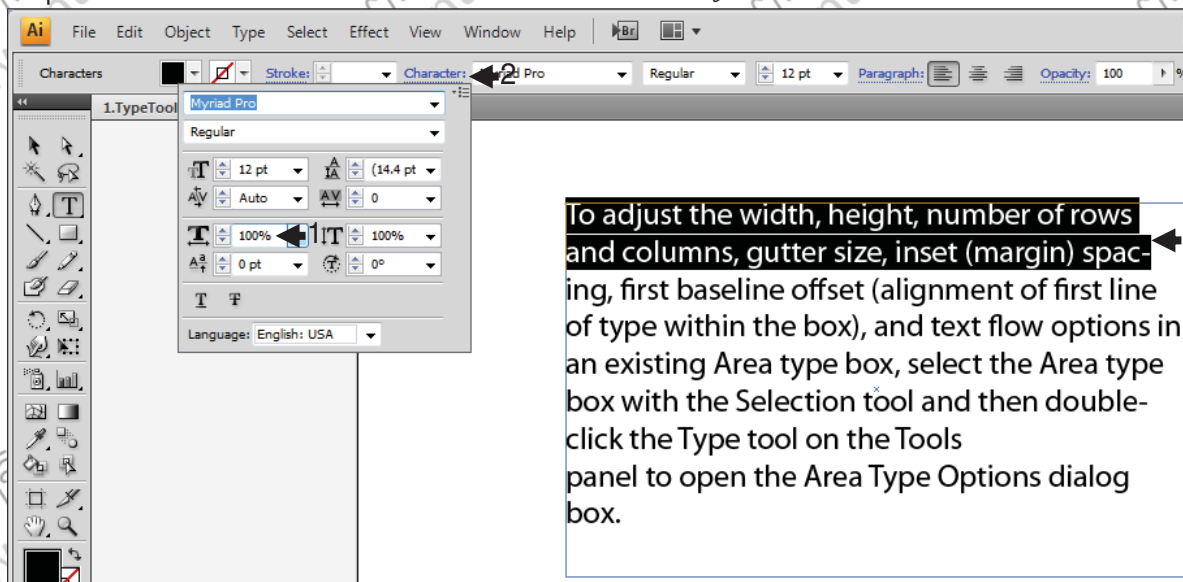
3. របៀបកំណត់តំលាតតួអក្សរ:

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Tracking សូមកំណត់លេខសូម ដែលជាប្រវែង តំលាតរវាងតួអក្សរ (Ex: 50 pt)



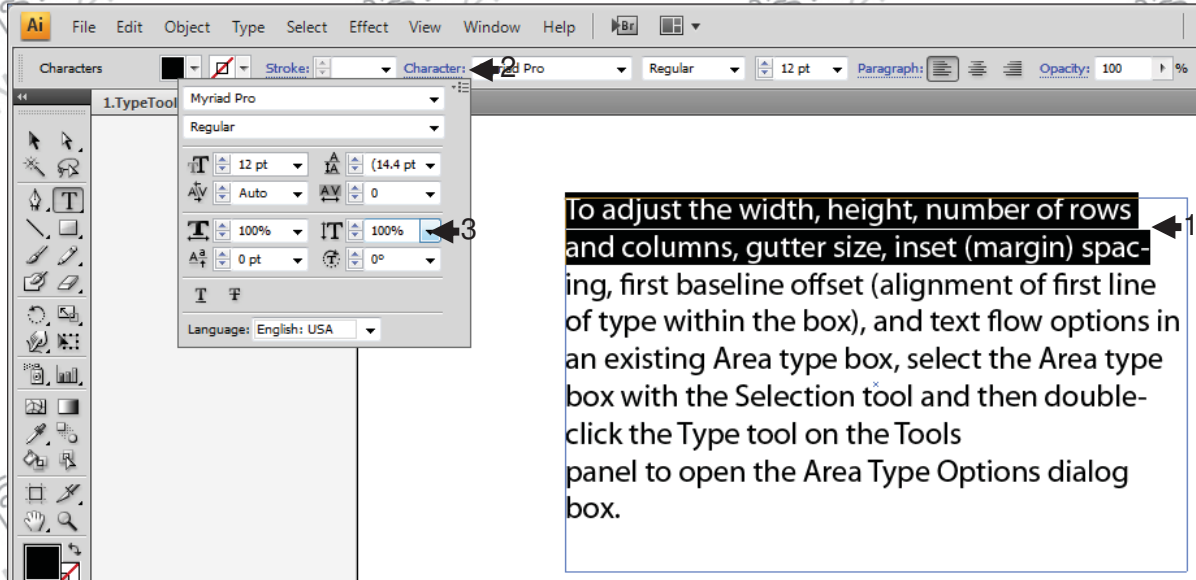
4. របៀបពង្រីកបន្ទាបអក្សរផ្នែកផ្នែក

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Horizontal Scale សូមជ្រើសរើសយកលេខដែលត្រូវការ



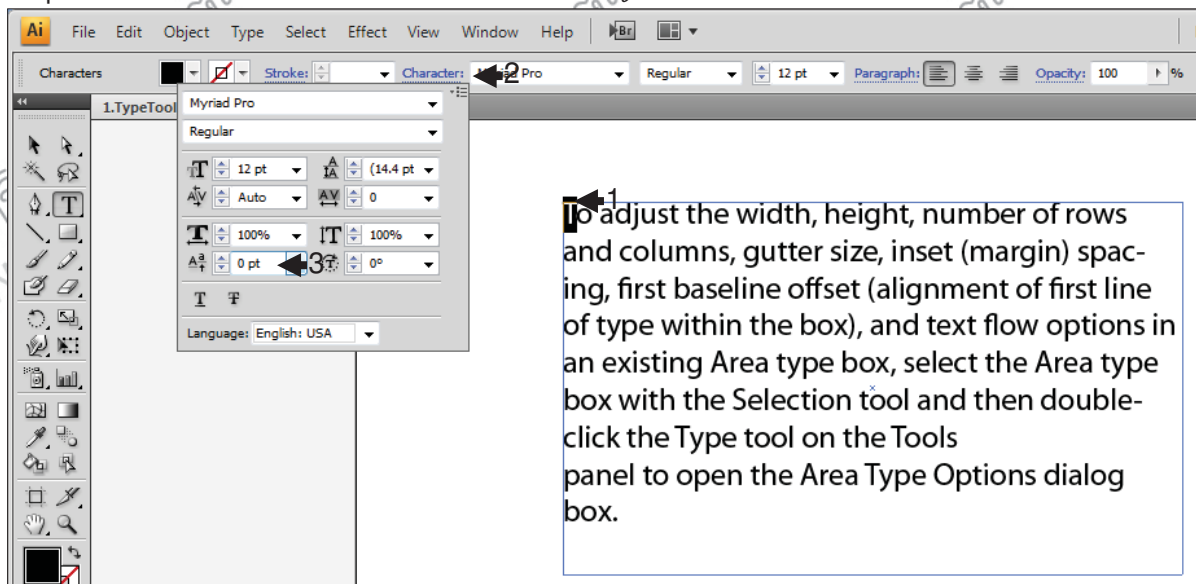
5. របៀបពង្រីកបន្ទាបអក្សរផ្នែកបញ្ឈរ:

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Vertical Scale សូមជ្រើសរើសយកលេខដែលត្រូវការ



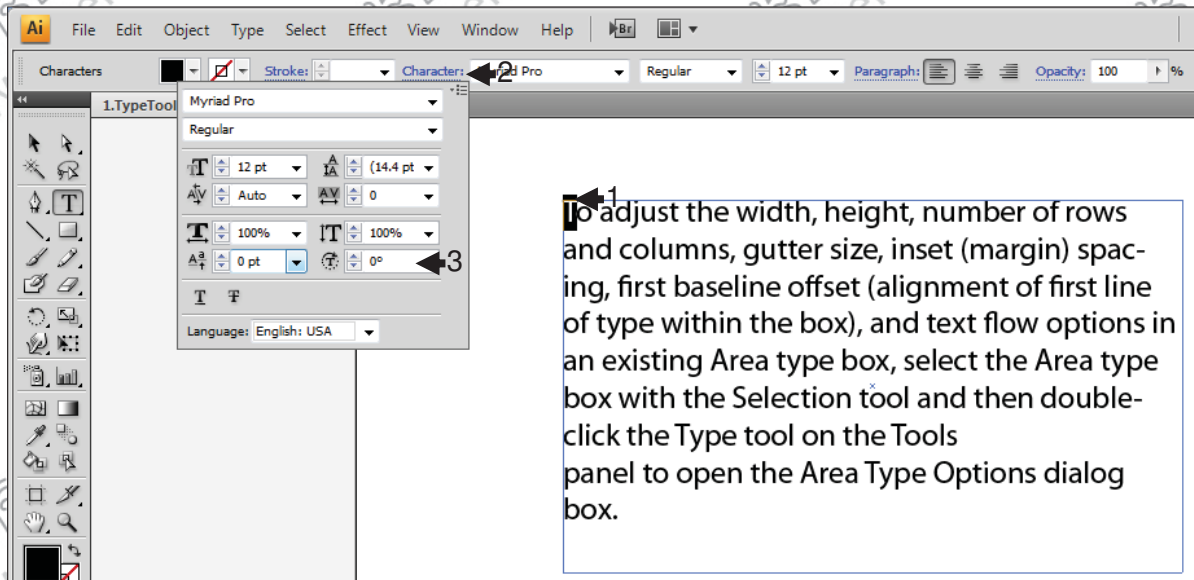
6. របៀបកំណត់ទំហំកំណត់ប្រអប់:

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Baseline សូមជ្រើសរើសយកលេខដែលត្រូវការ



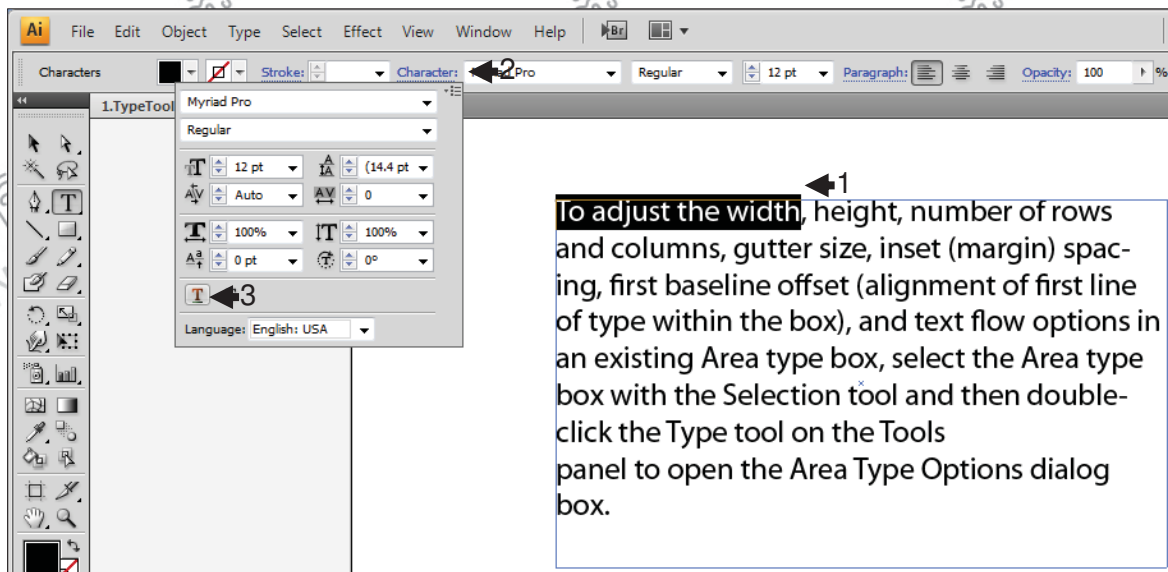
7. របៀបបង្កើនតួអក្សរ:

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ Character Panel >
3. ក្នុងប្រអប់ Character Rotation សូមជ្រើសរើសយកលេខដែលត្រូវការ



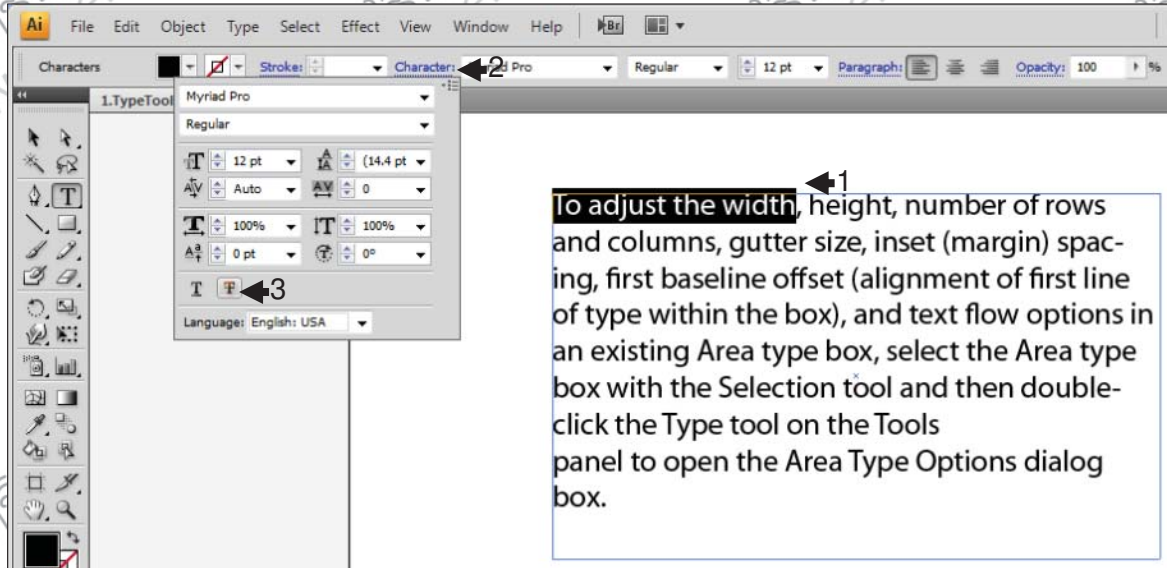
22. របៀបគូរបន្លាត់ក្រោមអក្សរ:

1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ ប៊ុតុង Character Panel >
3. ប៊ុតុង Underline Button



23. របៀបគូរបន្លាត់កាត់អក្សរ:

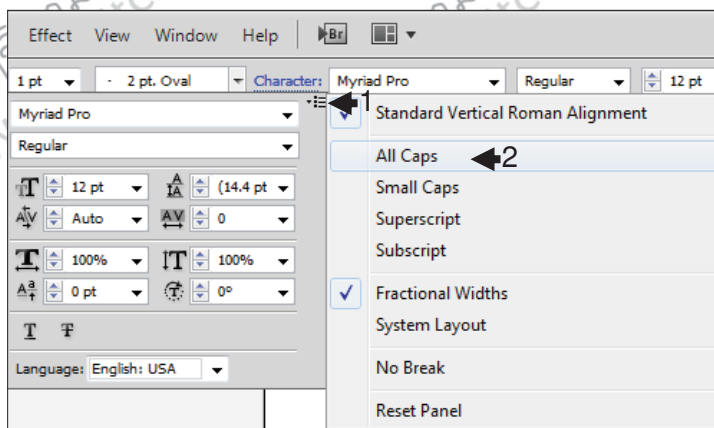
1. Select ត្រង់អត្ថបទដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel ឬ ប៊ុតុង Character Panel >
3. ប៊ុតុង Strikethrough Button



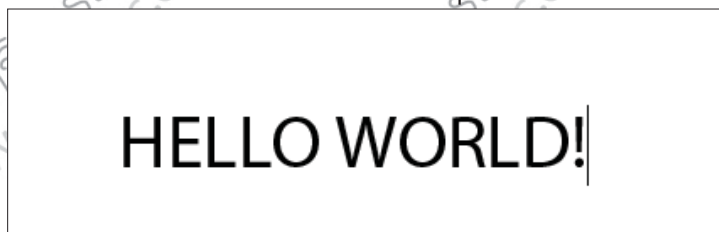
18. របៀបកំណត់អក្សរជា All Caps:

អក្សរ ALL CAPS គឺប្រើសំរាប់វាយអក្សរមានលក្ខណៈធំ រហូតដល់ពេលណាដែលយើងដោះវាចេញវិញ ទើបអក្សររបស់វាមានលក្ខណៈតូចវិញ។ ការប្រើប្រាស់ ALL CAPS នេះ និង ការប្រើប្រាស់ CAPS LOCK Key គឺមានលក្ខណៈ ដូចគ្នា។ តាមឧទាហរណ៍ខាងក្រោមនឹងបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់ ALL CAPS ដោយសរសេរពាក្យ HELLO WORLD! ដូច្នេះ សូមអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

1. ក្នុង Character Panel ចុច Option Menu >
2. ចុចយក All Caps >



3. សរសេរអក្សរ HELLO WORLD! ចូលក្នុង Artboard

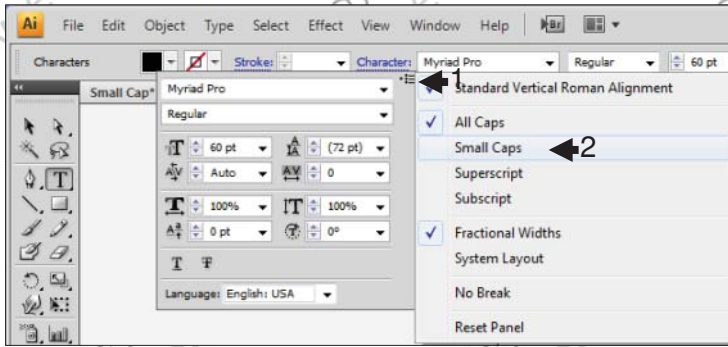


19. របៀបកំណត់អក្សរជា Small Caps:

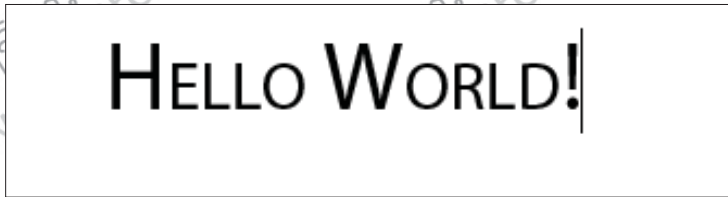
អក្សរ SMALL CAPS គឺប្រើសំរាប់វាយអក្សរមានលក្ខណៈធំទាំងអស់ដែរ ប៉ុន្តែប្រសិនបើអក្សរណាមួយដែលត្រូវបានចុចផ្តុំជាមួយ Shift នោះ វានឹងតំឡើងទំហំធំជាងអក្សរធម្មតាបន្តិច ។ តាមឧទាហរណ៍ខាងក្រោមនឹងបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់ SMALL CAPS ដោយសរសេរពាក្យ HELLO WORLD! ដូច្នេះសូមអនុវត្តដូចខាងក្រោម

1. ក្នុង Character Panel ចុច Option Menu >

2. ចុចយ៉ក All Caps >



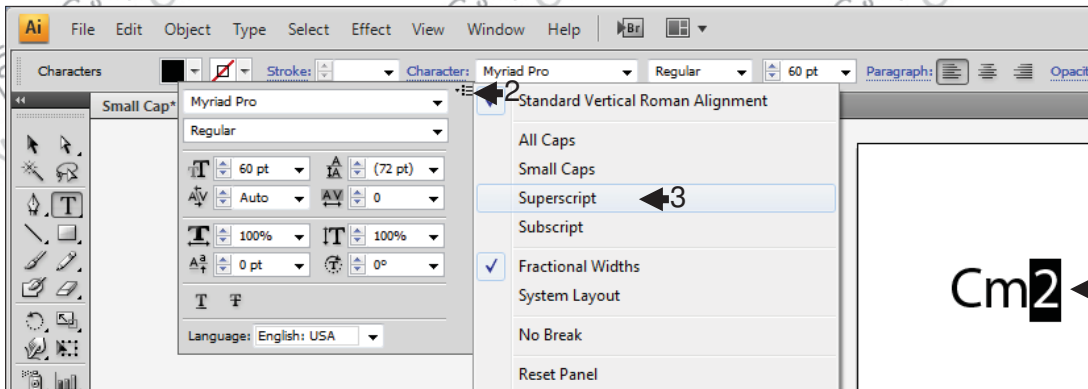
3. សរសេរអក្សរ HELLO WORLD! ចូលក្នុង Artboard



20. របៀបកំណត់ស្វ័យគុណ២អក្សរ:

តាមឧទាហរណ៍ខាងក្រោមនឹងបង្ហាញពីការកំណត់អក្សរជាស្វ័យគុណដោយសរសេរពាក្យ Cm² ដូច្នោះសូមអនុវត្ត

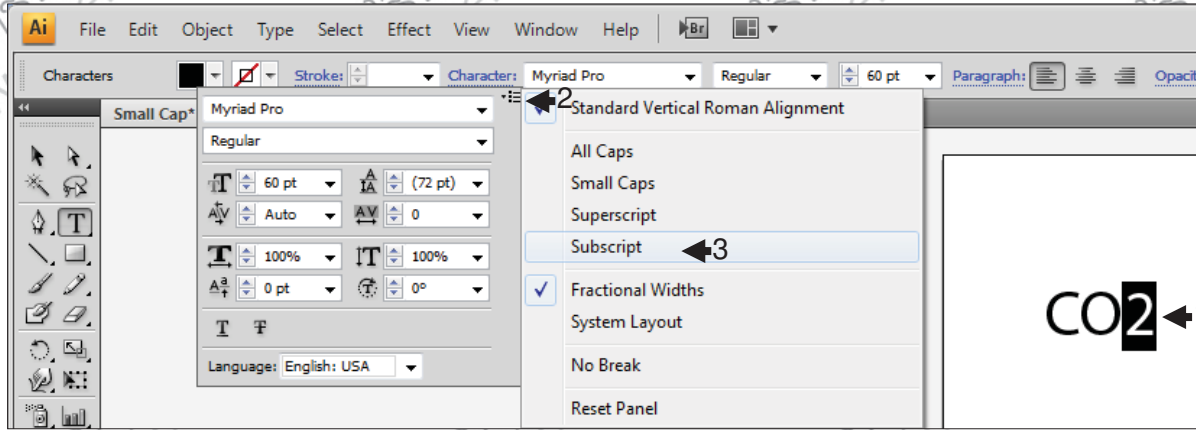
1. សរសេរអក្សរ Cm² ចូលក្នុង Image ហើយសូម select លើលេខ 2 >
2. ក្នុង Character Panel ចុច Option Menu >
3. ចុចយ៉ក Superscript



21. របៀបកំណត់សង្ខេបស្វ័យគុណ២អក្សរ:

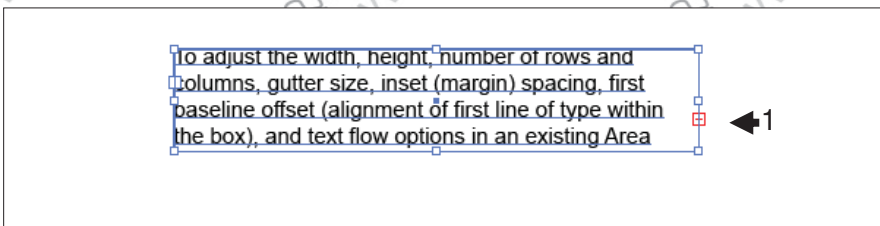
តាមឧទាហរណ៍ខាងក្រោមនឹងបង្ហាញពីការកំណត់អក្សរជាស្វ័យគុណដោយសរសេរពាក្យ CO₂ ដូច្នោះសូមអនុវត្ត

1. សរសេរអក្សរ CO₂ ចូលក្នុង Image ហើយសូម select លើលេខ 2 >
1. ក្នុង Character Panel ចុច Option Menu >
2. ចុចយ៉ក Subscript

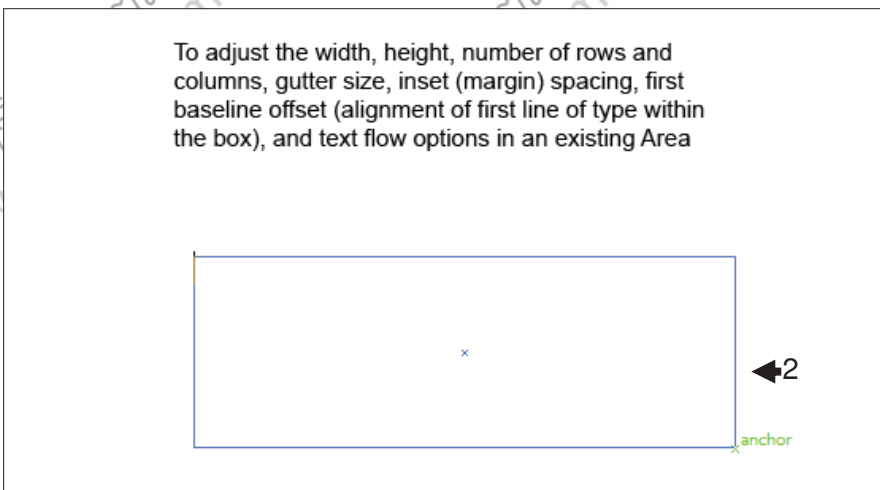


24. របៀបតាប់អត្ថបទពីប្រអប់មួយទៅមួយទៀត:

1. បង្កើតប្រអប់អត្ថបទទី 1 ហើយសរសេរអត្ថបទចម្រើនពេលនោះពិនិត្យបង្ហាញ Overflow Text Marker នៅខាងចុងប្រអប់ >



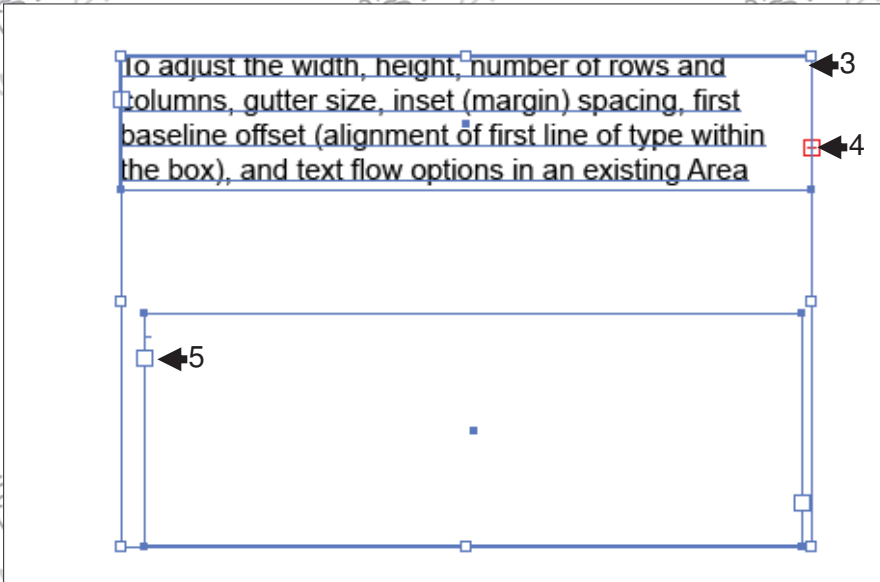
2. យក Type Tool មកគូរបង្កើតជាប្រអប់ទី 2 នៅផ្នែកខាងក្រោមនៃប្រអប់ទី 1 >



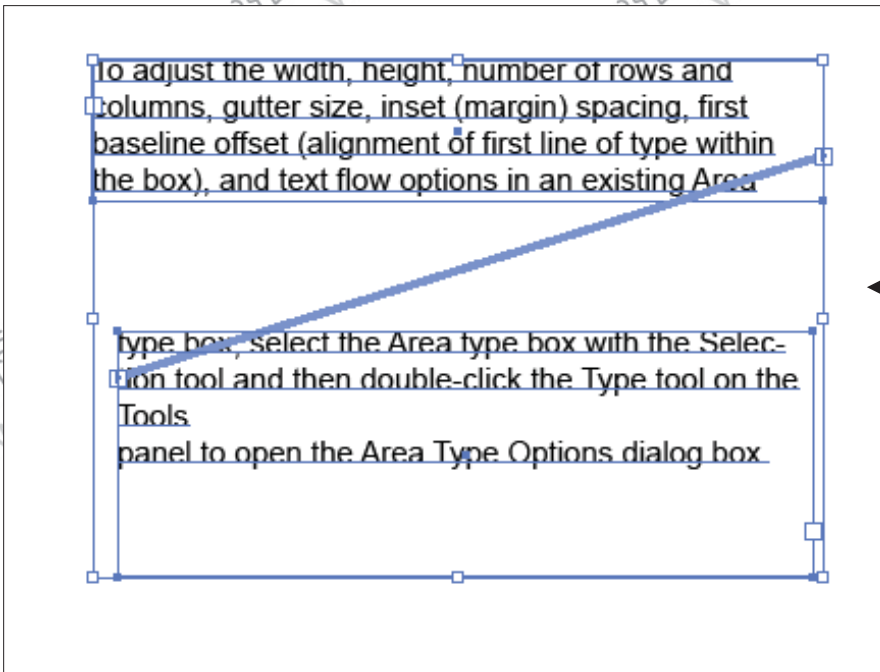
3. សូមប្រើប្រាស់ Select Tool ដោយ Select យកប្រអប់អត្ថបទទាំង 2 >

4. ចុចចំប៉ីចំនុច Overflow Text Marker >

5. ចុចចំប៉ីចំនុច In Port របស់ប្រអប់ទី 2 >

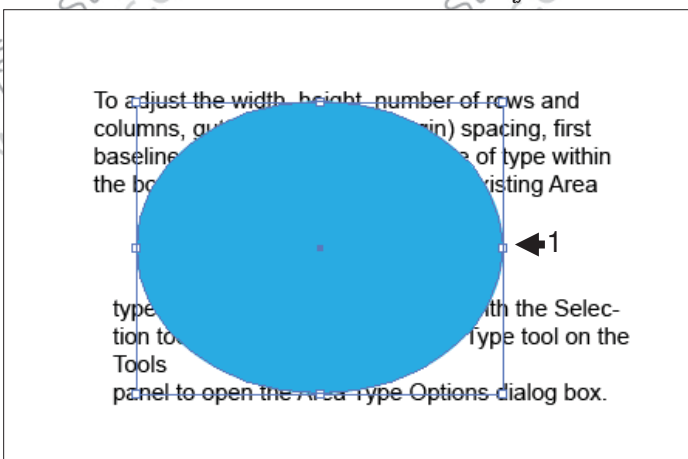


5. ចុច ចំណុច In Port របស់ប្រអប់ទី 2



24. របៀប Wrap Text:

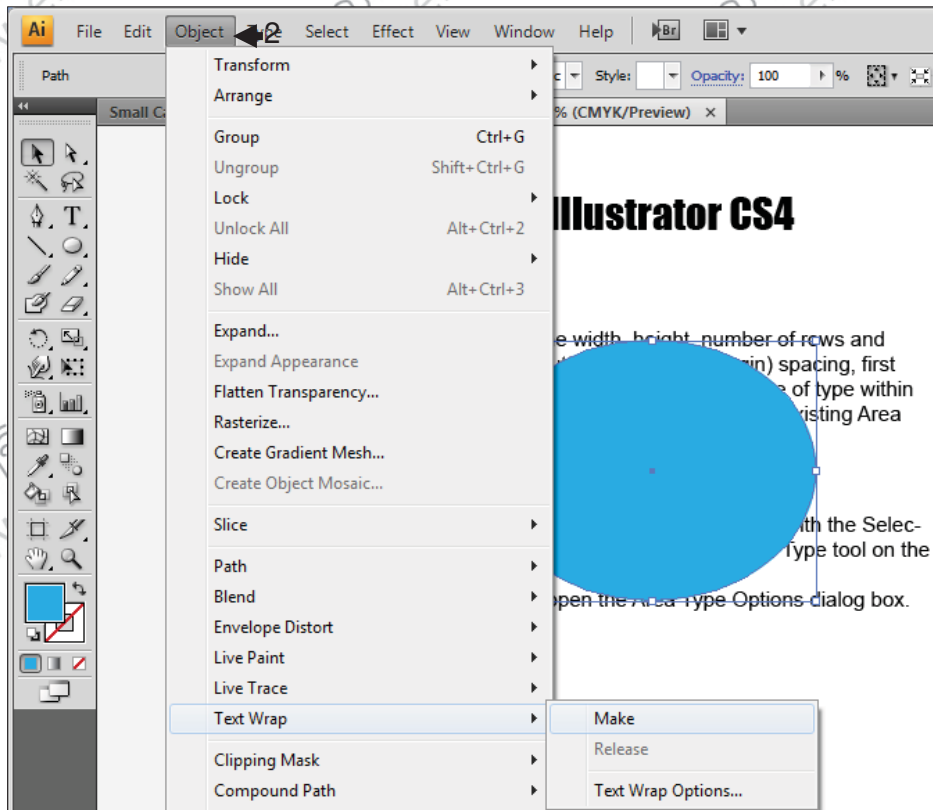
1. សូមបង្កើត Object មួយហើយរំកិលវាជាការត្រួតពិនិត្យ ប្រអប់ អត្ថបទ >



2. ចុច Object Menu >

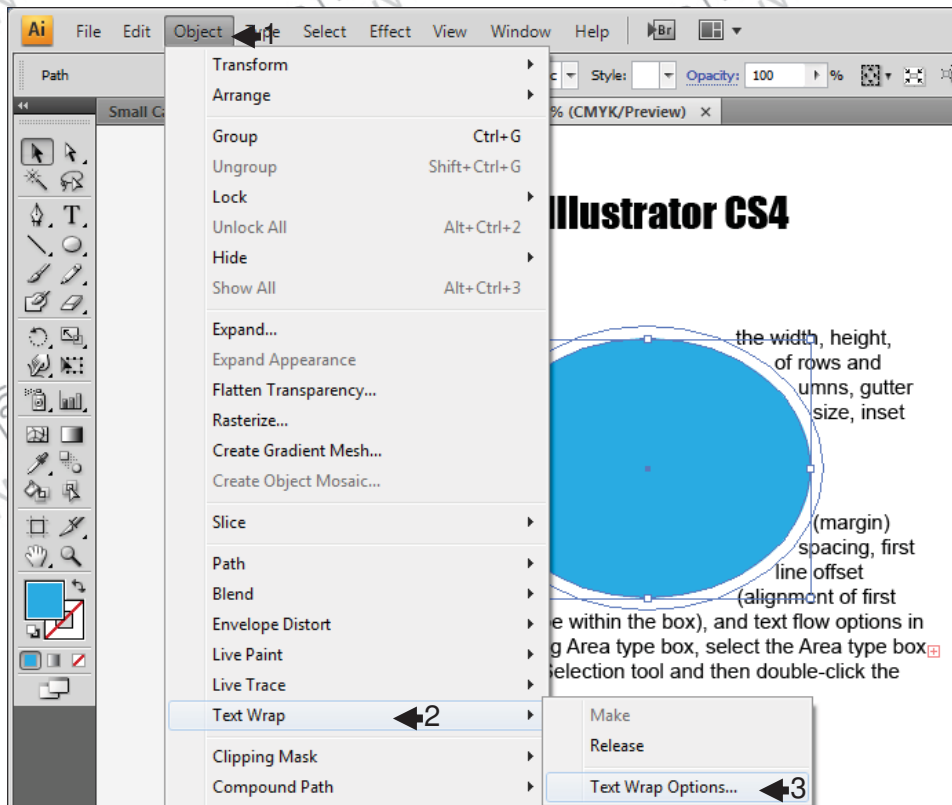
3. ចុច Text Wrap >

4. ចុច Make

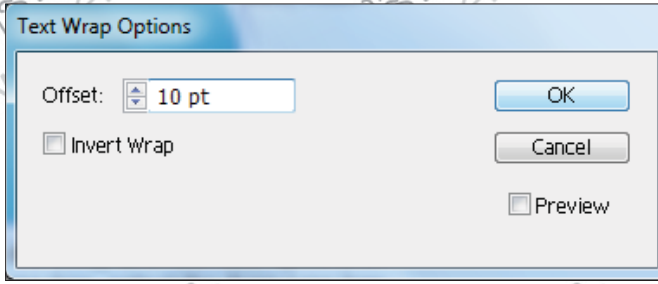


24. របៀបកំណត់គំលាតរោង Object និងប្រអប់អត្ថបទ:

1. ចុច Object Menu >
2. ចុច Text Wrap >
3. ចុច Text Wrap Options >

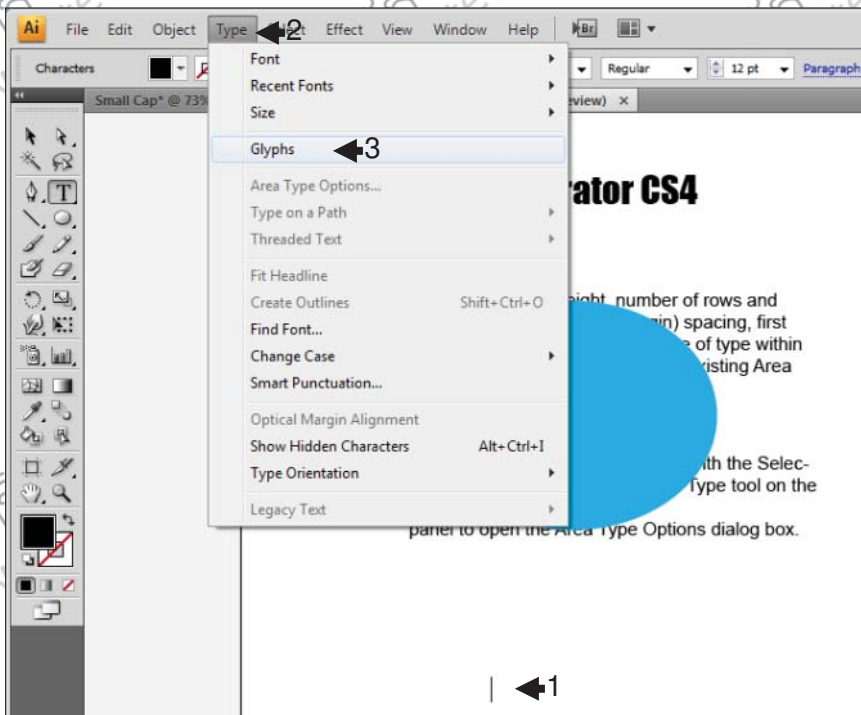


4. ក្នុងប្រអប់ Offset សូមកំណត់លេខគំលាត >
5. ចុច OK Button



24. របៀប Insert សញ្ញាផ្សេងៗ:

1. ដាក់ Cursor នៅត្រង់តំបន់ដែលត្រូវការ >
2. ចុច Type Menu >
3. ចុច Glyphs >

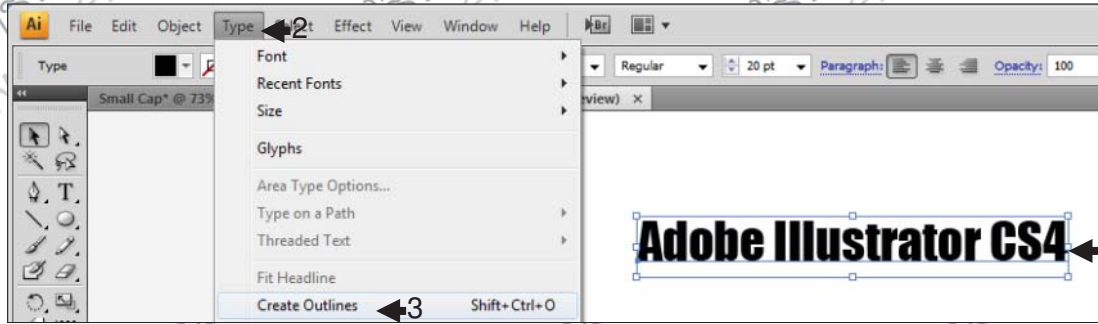


4. បន្ទាប់មកក្នុង GLYPHS Panel សូមចុច Double Click ត្រង់ អក្សរ ឬសញ្ញាដែលត្រូវការ



24. របៀបបំបែក Type ទៅជា Outline:

1. Select ត្រង់ អក្សរដែលត្រូវការ >
2. ចុច Type Menu >
3. Create Outlines (Shift+Ctrl+O)



25. លំហាត់រៀបចំអត្ថបទ:

a creature with feathers and wings, usually able to fly caged/wild birds sea birds wading

Bird

birds. Most birds lay eggs in the spring. Penguins and ostriches are flightless birds (= they cannot fly) . We watched a flock of birds fly over the field. See also dickybird ; hummingbird ; songbird See picture birds 1

មេរៀនទី 12:

ការប្រើប្រាស់ Font Khmer Unicode

1. និយមន័យ:

Font Khmer Unicode គឺជាប្រភេទ Font ភាសាខ្មែរមួយ ដែលគេកំពុងតែពេញនិយមប្រើប្រាស់ នៅក្នុងកម្ពុជា ជាពិសេសនៅក្នុង Adobe Illustrator CS4 នេះផ្ទាល់តែម្តង។ វាមានសមត្ថភាពជួយបង្កើនល្បឿនដល់ការសរសេរអត្ថបទជាភាសាខ្មែរ ហើយជាពិសេសជាងនេះទៀត នោះគឺអត្ថបទ ដែលមានអក្សរខ្មែរ ជាមួយនឹងអក្សរអង់គ្លេស ដោយគ្រាន់តែចុច Shortcut ដើម្បីប្តូរពី ភាសាខ្មែរ ទៅជាអង់គ្លេស ឬពីអង់គ្លេសមកខ្មែរវិញ។ ភាពងាយស្រួល ផ្សេងៗទៀតដែលវាផ្តល់ជូននោះគឺរាល់ជើងរបស់ព្យញ្ជាស្ថិតនៅជាមួយនឹង Key ព្យញ្ជាស្ថិតជាដាច់ដោយស្រប ទាំងអស់គឺស្ថិតនៅក្នុង Key មួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ Font Khmer Unicode គឺវាយតាមការប្រកបមិនមែន វាយតាមការសរសេរឡើយ។

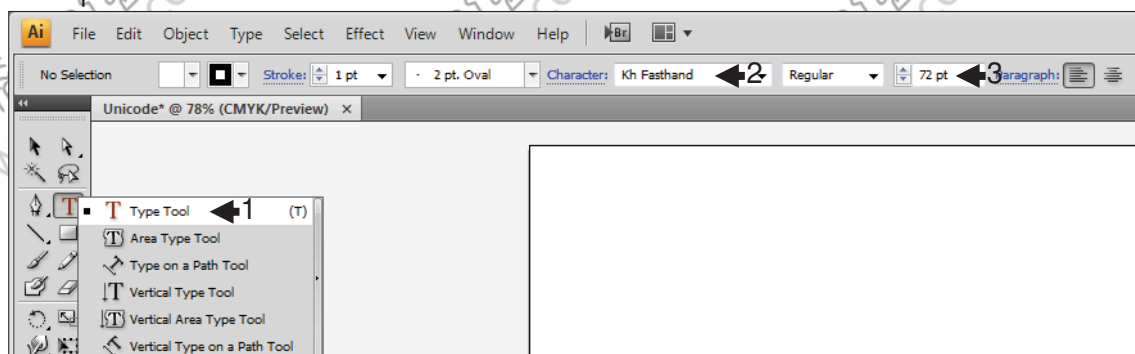
2. ឈ្មោះរបស់ Fonts ប្រភេទ Khmer Unicode:

Kh Battambang	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Bokor	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Content	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Dangrek	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Fasthand	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Freehand	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Kangrey	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Koulen	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Koulen L	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Metal Chrieng	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Muol	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Muol Pali	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
Kh Siemreap	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ

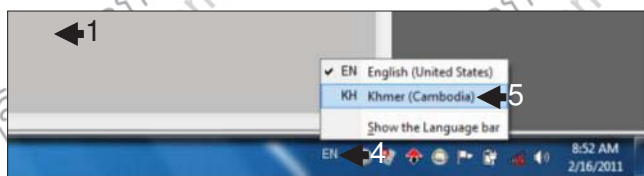
Kh System	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Angkor	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Bayon	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Chenla	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Funan	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Khmer Empire	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Sowanaphum	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ
NiDA Taprom	អក្សរខ្មែរ យូនីកូដ

3. របៀបប្តូរការចុចមកជាភាសាខ្មែរ:

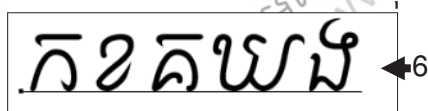
1. ត្រង់ Tool Panel ជ្រើសរើសយក Type Tool (T) >
2. ត្រង់ប្រអប់ Font ជ្រើសរើសយក Font Khmer Unicode ណាមួយ (ឧ: Kh Fasthand) >
3. នៅក្នុងប្រអប់ Font Size ជ្រើសរើសយកទំហំ ណាមួយ (ឧ: 72 pt) >



4. នៅត្រង់ Language bar សូមចុចលើអក្សរ EN >
5. ជ្រើសរើសយក Khmer (Cambodia) ឬក៏យើងអាចប្រើ Shortcut ដោយចុច Alt + Shift បានផងដែរ >



6. បន្ទាប់មកសូមដាក់ Cursor ទៅក្នុង Image ហើយវាយអក្សរទៅតាមតំរូវការ



4. ទំរង់ Keyboard របស់ Font Khmer Unicode:

⌘ ← សញ្ញាសម្រាប់ដាក់ជើង

កី + ុ + កី → ក្ដី

គី + ុ + រី + ា → គ្រា

ស + ុ + ប + ៃ → ស្បៃ

ក្ដារចុចយូនីកូដខ្មែរ

NiDA Standard
Khmer Unicode Keyboard

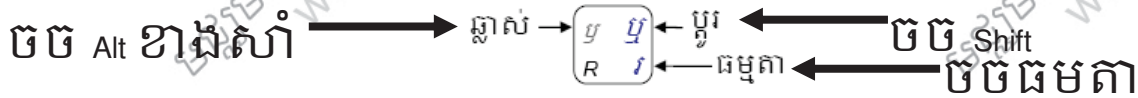


For Khmer divination signs and Lunar dates use Ctrl + AltGr keys.



NiDA - V 1.0 - 1/9/05

5. សិក្សាពីរបៀបចុច Key:



- > ដើម្បីបានអក្សរ រ យើងត្រូវចុច Key R
- > ដើម្បីបានអក្សរ ឬ យើងត្រូវចុច Shift + Key R
- > ដើម្បីបានអក្សរ ឬ យើងត្រូវចុច Alt ខាងសាំ + Key R

6. Key សំរាប់ដាក់ជើង:

⌘ ← សញ្ញាសម្រាប់ដាក់ជើង

កី + ុ + កី → ក្ដី

គី + ុ + រី + ា → គ្រា

ស + ុ + ប + ៃ → ស្បៃ

7. Key សំរាប់ដកយួរ:

- > ចុច Shift + Space bar ដើម្បីដកយួរឃើញចន្លោះ

8. សំរាប់ប្រើប្រាស់ Font ខ្មែរយូនីកូដ:

អក្សរខ្មែរយូនីកូដ

Font Khmer Unicode គឺជាប្រភេទ Font ភាសាខ្មែរមួយដែលគេកំពុងតែពេញនិយមប្រើប្រាស់ នៅក្នុងកម្ពុជា ជាពិសេសនៅ ក្នុង Adobe Illustrator CS4 នេះផ្ទាល់តែម្តង ។

វាមានសមត្ថភាពជួយបង្កើនល្បឿនដល់ការសរសេរអត្ថបទជា ភាសាខ្មែរហើយជាពិសេសជាងនេះទៀត នោះគឺអត្ថបទ ដែល មានអក្សរខ្មែរ ជាមួយនឹងអក្សរអង់គ្លេស ដោយគ្រាន់តែចុច Short-cut ដើម្បីប្រព័ ភាសាខ្មែរ ទៅជាអង់គ្លេស ឬពីអង់គ្លេស មកខ្មែរវិញ ។ ភាពងាយស្រួលផ្សេងៗទៀតដែលវាផ្តល់ជូននោះគឺរាល់ដើងរបស់ព្យញ្ជនៈគឺស្ថិតនៅជាមួយនឹង Key ព្យញ្ជនៈ ជានិច្ចហើយស្រេច ទាំងអស់គឺស្ថិតនៅក្នុង Key មួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា ។ Font Khmer Unicodeគឺវាយតាមការប្រកបមនមែន វាយតាមការសរសេរឡើយ ។

9. លំហាត់ធ្វើ Logo:

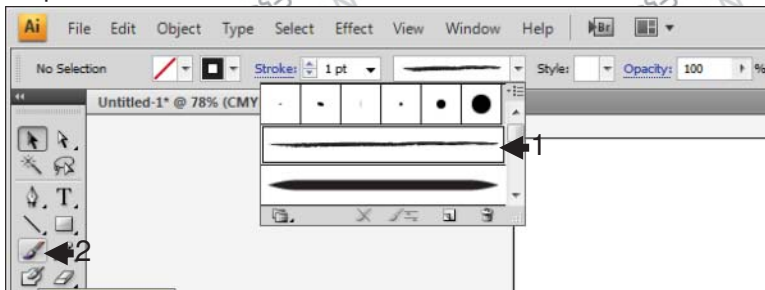


មេរៀនទី 13: ការប្រើប្រាស់ប្រភេទ Painting Tools

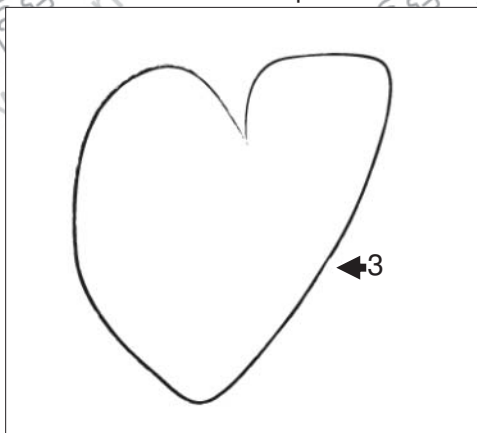
1. របៀបប្រើប្រាស់ Paintbrush Tool:

Paintbrush Tool គឺជាប្រភេទ Painting Tools ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ក្នុងការគូសជា Shape ឬ Path ទៅតាមការគូសអ្នករបស់ Mouse ។

1. ក្នុង Control Panel ត្រង់ Stroke សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទ Stroke ណាមួយ >
2. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Paintbrush Tool >

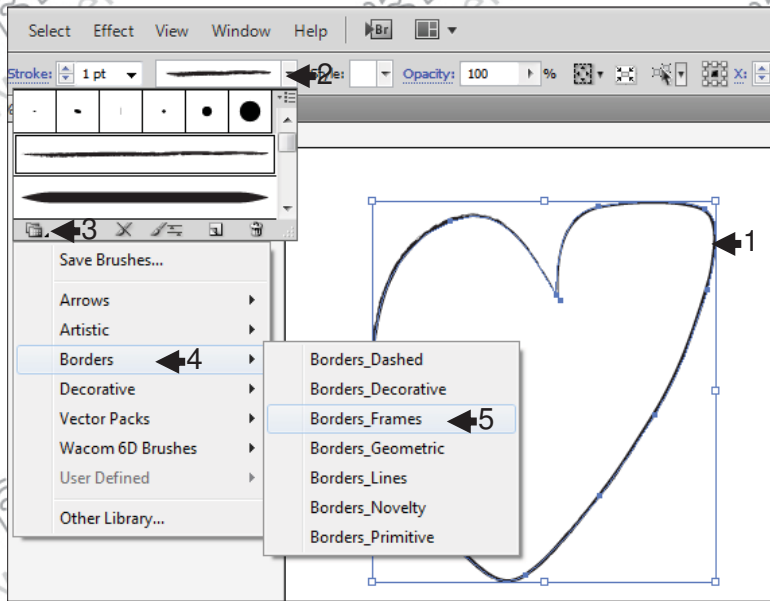


3. បន្ទាប់មកសូមគូសនៅក្នុង Artboard ទៅតាមតំរូវការ

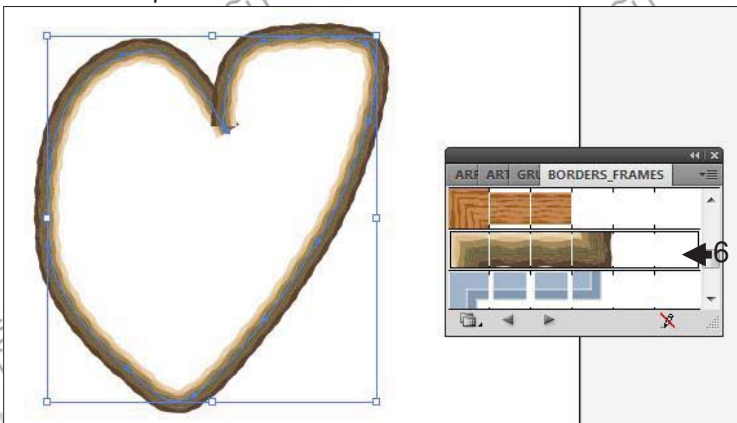


2. របៀបបន្ថែម Paintbrush ពី Brush Libraries:

1. សូម Select នៅត្រង់ Object ដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel សូមចុច Stroke Arrow >
3. ចុច Brushes Libraries Menu >
4. សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទនៃ Group របស់ Brush ណាមួយ >
5. សូមជ្រើសរើសយកឈ្មោះរបស់ Brush ណាមួយ >

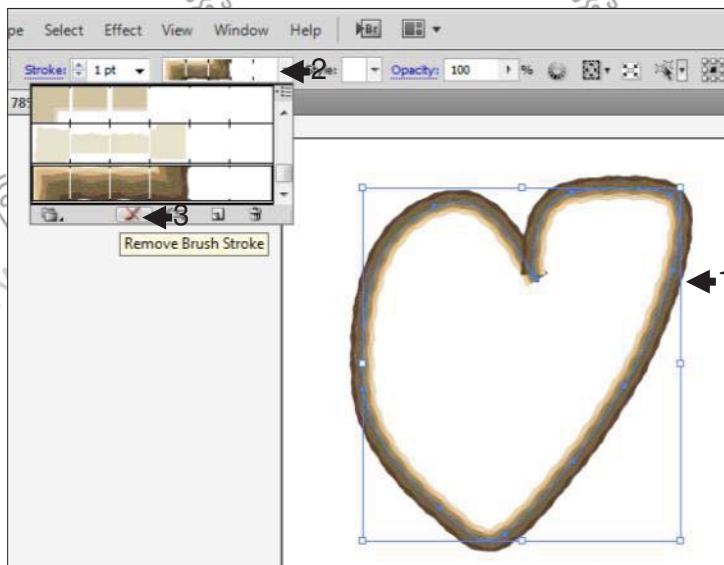


6. បន្ទាប់មកក្នុង Panel របស់វាសូមចុចយក Brush ណាមួយដែលត្រូវការប្រើប្រាស់ជាមួយ Object



3. របៀប Remove Brush Stroke:

1. សូម Select នៅក្នុង Object ដែលត្រូវការ >
2. ក្នុង Control Panel សូមចុច Stroke Arrow >
3. ចុច Remove Brushes Stroke

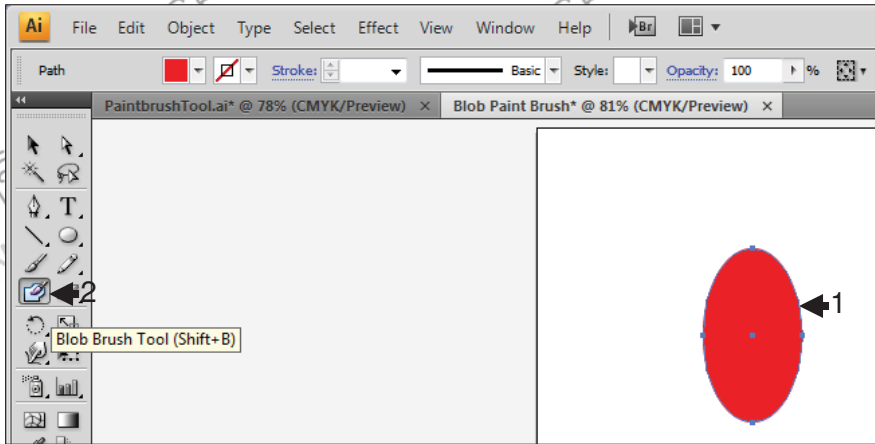


4. របៀបប្រើប្រាស់ Blob brush Tool:

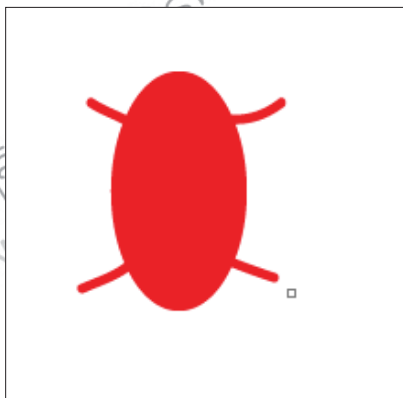
Blob brush Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការគូសជា Path បន្ថែមទៅលើ Object ដែលមាន ហើយប្រសិនបើ ពណ៌របស់វាដូចនឹង Object នោះវានឹង Merge ចូលគ្នាក្លាយទៅជា Object តែមួយ (ក្នុងករណី Object មានតែ Fill តែគ្មាន Stroke នោះទេ) ឬក៏វានឹងធ្វើការបង្កើតជា Object ថ្មីលើ Object ចាស់។

របៀបទី 1: 1. សូមបង្កើត Object មួយដូចខាងក្រោមដែលមាន Fill ប៉ុន្តែគ្មាន Stroke Color >

2. ក្នុង Tool Panel ជ្រើសរើសយក Blob Brush Tool (Shift+B) >

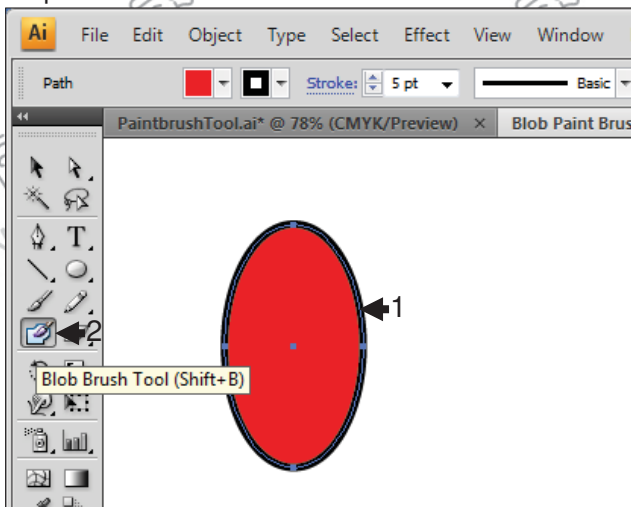


3. សូមយកវាមកគូសទាញបន្ថែមពីលើ Object ចាស់នោះវានឹង Merge ក្លាយជា Object តែមួយ

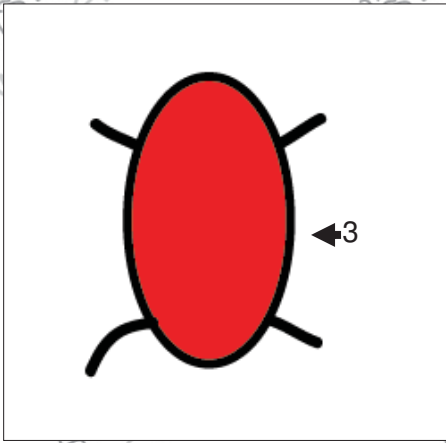


របៀបទី 2: 1. សូមបង្កើត Object មួយដូចខាងក្រោមដែលមាន Fill និង Stroke Color >

2. ក្នុង Tool Panel ជ្រើសរើសយក Blob Brush Tool (Shift+B) >



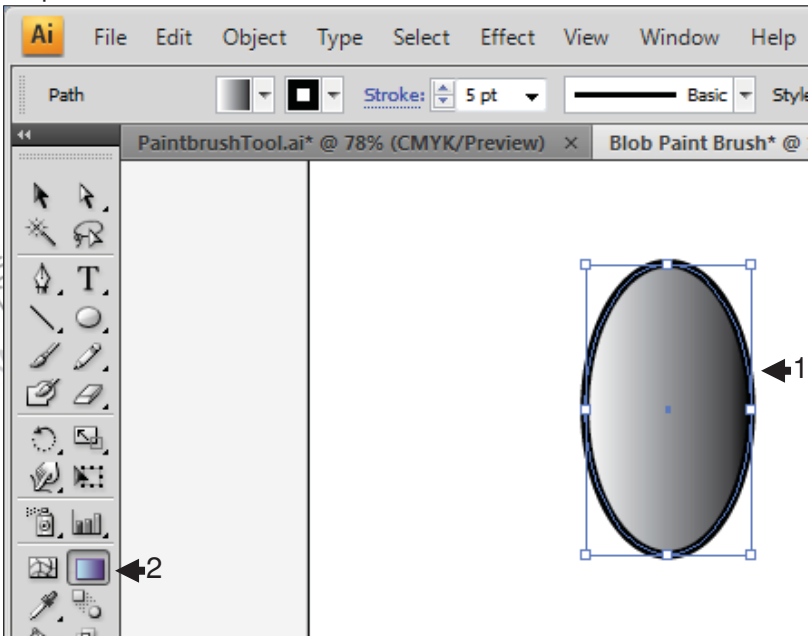
3. សូមយកវាមកគូសទាញបន្ថែមពីលើ Object ចាស់នោះវានឹងបង្កើតជា Object ថ្មីដាច់ចេញពី Object ចាស់



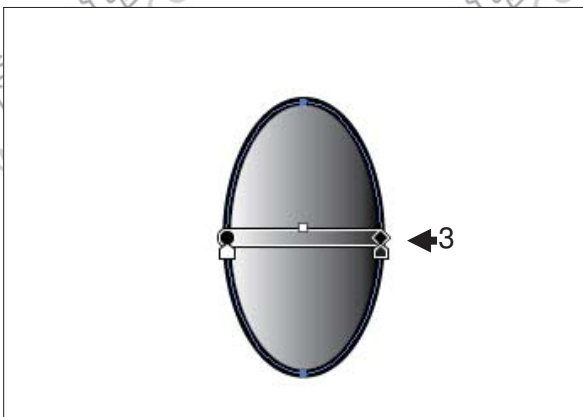
5. របៀបប្រើប្រាស់ Gradient tool:

របៀបទី 2: Gradient Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែទៅលើ Object ទាំងឡាយណាដែលមានពណ៌ប្រភេទជា Gradient ។

1. សូមបង្កើត Object មួយដូចខាងក្រោមដែលមាន Fill ជាប្រភេទ Gradient និង Stroke Color >
2. ក្នុង Tool Panel ជ្រើសរើសយក Gradient Tool >

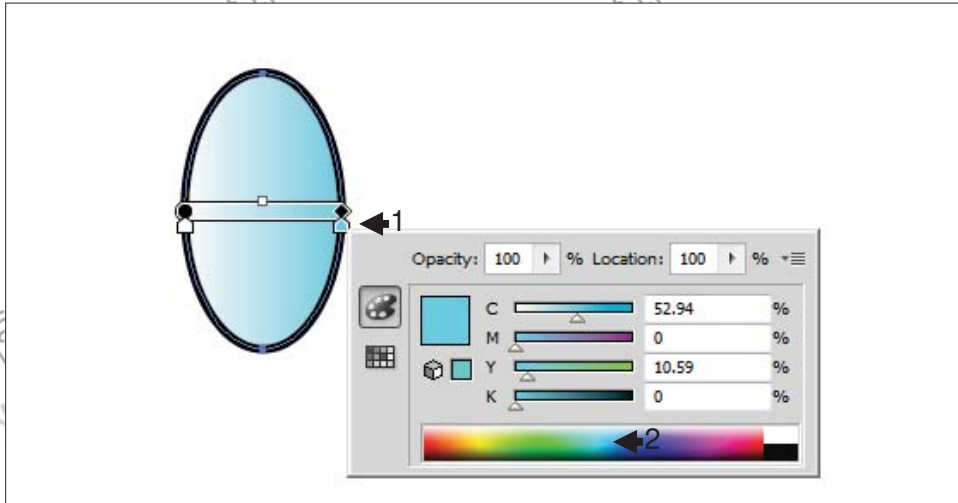


3. ដាក់ Mouse Pointer ចំរើប្រាប់របស់ Gradient Tool ធ្វើការកែប្រែពណ៌ទៅតាមតំរូវការ



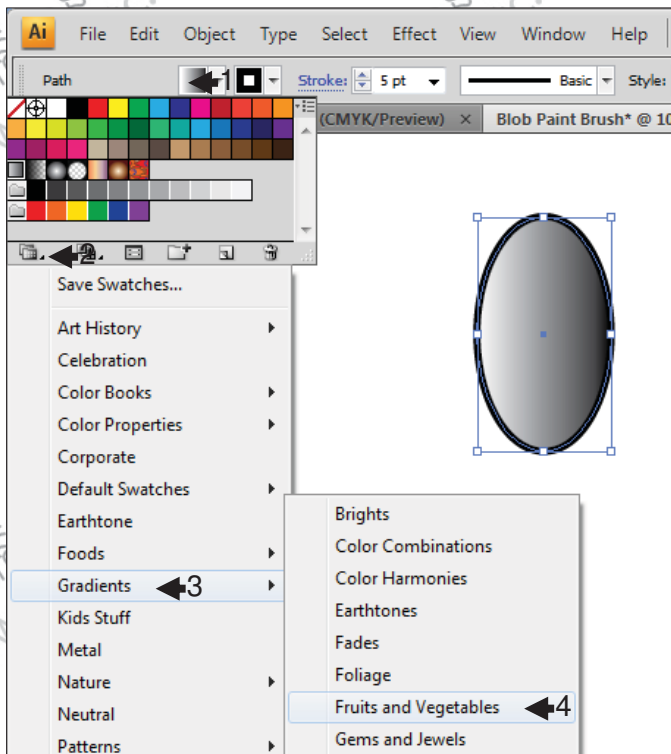
6. របៀបផ្លាស់ប្តូរពណ៌របស់ Gradient tool:

1. ចុច Double Click ត្រង់ចំណុចពណ៌ណាមួយរបស់បារ៉ែន Gradient Tool >
2. ក្នុងប្រអប់ពណ៌សូមចុចលើពណ៌ណាមួយដែលត្រូវការ



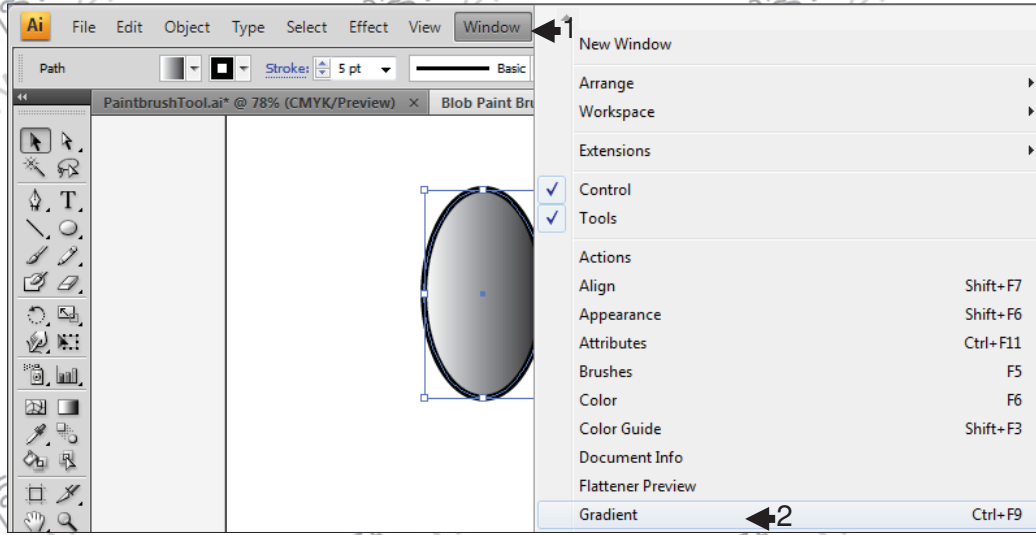
7. របៀបបន្ថែមពណ៌ Gradient:

1. ចុច Fill Color Arrow >
2. ចុច Swatch Libraries Menu >
3. ចុច Gradients >
4. ជ្រើសរើសយកពណ៌ Gradient ណាមួយ

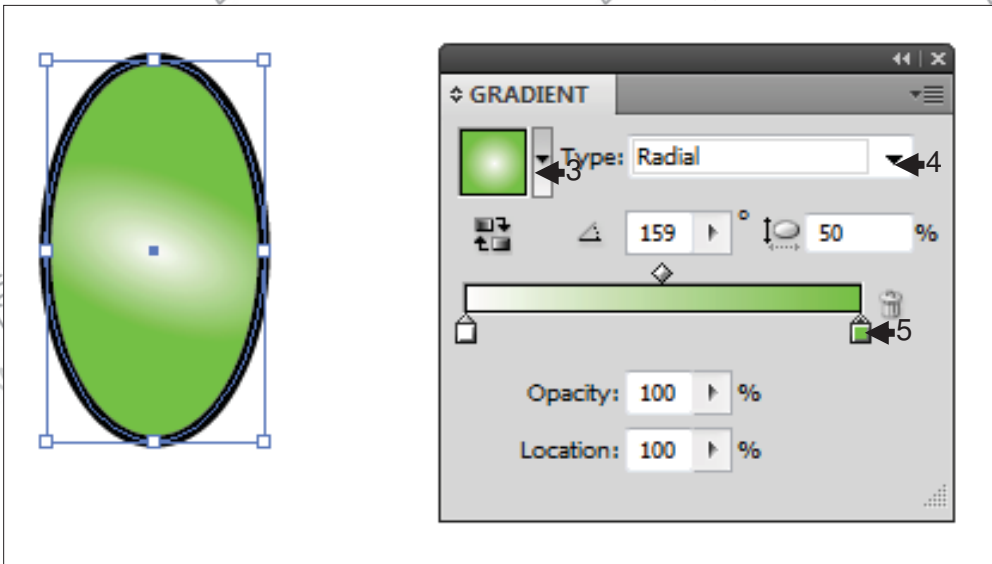


8. របៀប Edit Gradient:

1. ចុច Window Menu >
2. ចុច Gradient >

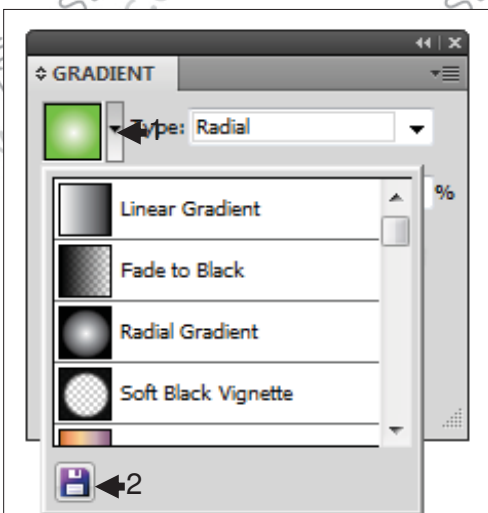


3. ក្នុងប្រអប់ Gradient Fill Box សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទ ពណ៌ Gradient ណាមួយ >
4. ក្នុងប្រអប់ Type សូមជ្រើសរើសយកម៉ូដពណ៌របស់ Gradient ដែលត្រូវជះចេញ >
5. ចុច Double Click ត្រង់ចំនុច ពណ៌ណាមួយដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរពណ៌



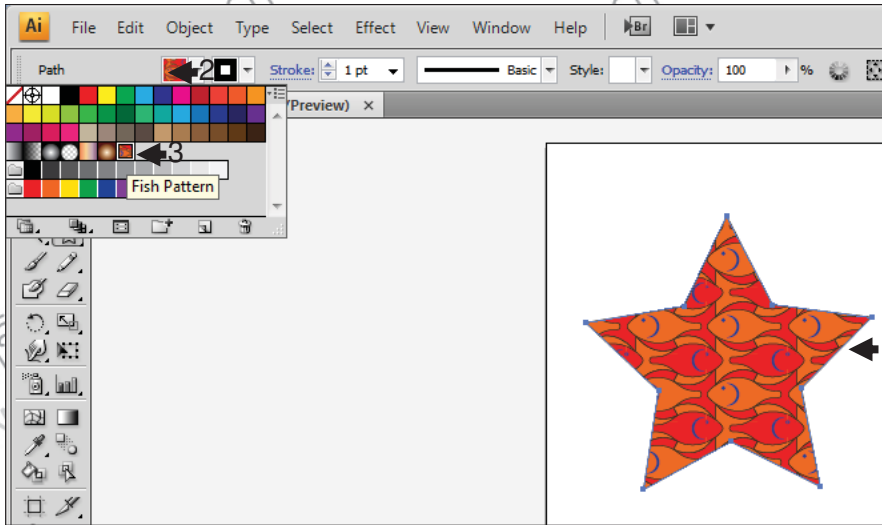
9. របៀប Save Gradient:

1. ចុច Gradient Fill Box Arrow >
4. ចុច Save



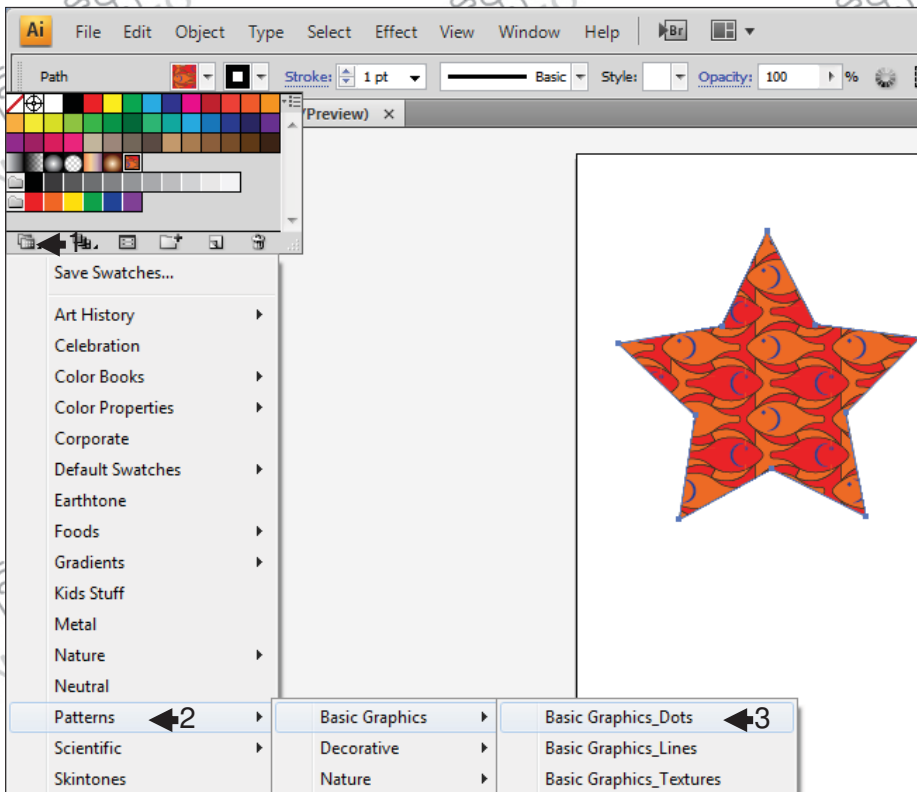
11. របៀបប្រើប្រាស់ Pattern:

1. សូមបង្កើត Shape មួយទៅតាមតម្រូវការ >
2. ចុច Fill Color Arrow >
3. ជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយដែលមានប្រភេទជា Pattern



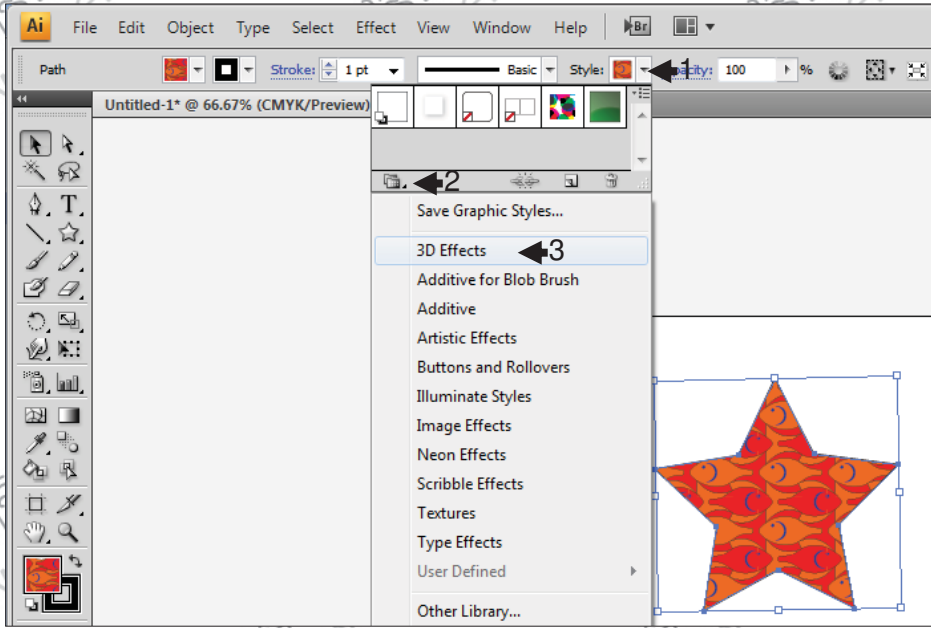
9. របៀបប្រើប្រាស់ Import Pattern Library:

1. ចុច Swatch Libraries Menu >
2. Pattern >
3. ជ្រើសរើសយកប្រភេទ Pattern ដែលត្រូវការ



11. របៀបប្រើប្រាស់ Styles ពី Swatch Libraries Menu :

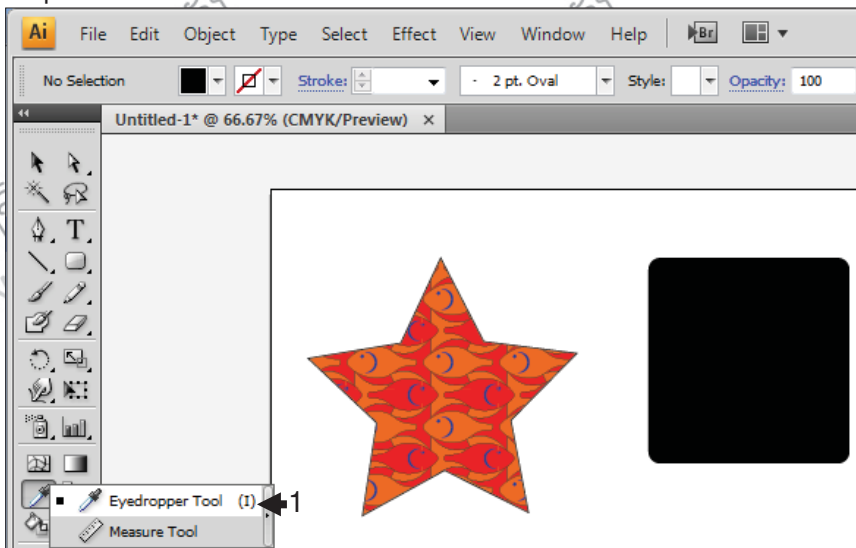
1. ក្នុង Control Panel ចុច Style Arrow >
2. ចុច Graphic Styles Libraries Menu >
3. ជ្រើសរើសយកប្រភេទ Pattern ដែលត្រូវការ



5. របៀបប្រើប្រាស់ Eye Dropper Tool:

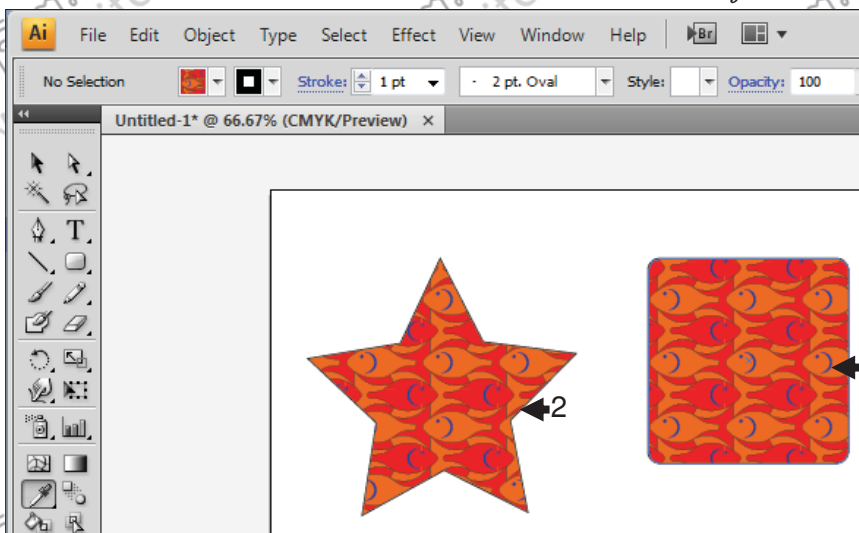
Tool នេះត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការចំលងយក Property របស់ Object មួយទៅកាន់ Object មួយទៀត ។

1. ក្នុង Tool Panel ចុច Eyedropper Tool (I) >



2. យកវាចុចលើ Object ដែលត្រូវការចំលង Property >

3. បន្ទាប់មកសូមចុច Alt + Click នៅក្នុង Object ណាមួយដែលត្រូវការ Paste Property ទៅឲ្យ



6. របៀបប្រើប្រាស់ Measure Tool:

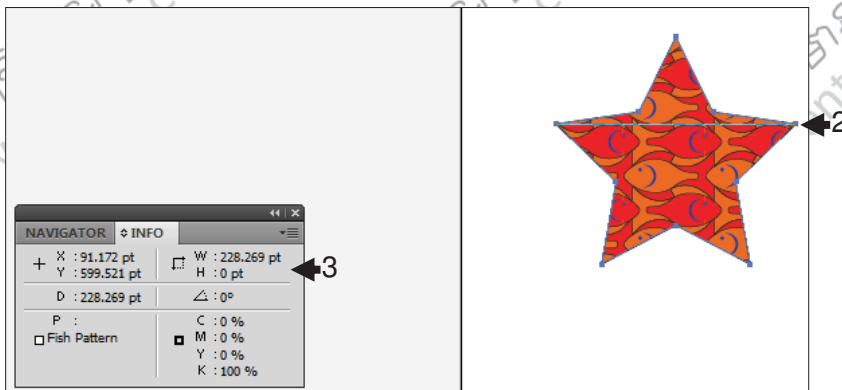
Measure Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ ដើម្បីធ្វើការវាស់ប្រវែងរបស់ Object ណាមួយ ។

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Measure Tool >



2. យកវាទៅគូសលើ Object ដោយចុចម្តងដើម្បីបង្កើតចំនុចចាប់ផ្តើម ហើយអូសទៅរកកន្លែងបញ្ចប់ (ចុច Shift ភ្ជាប់ជាមួយកំឡុងពេលអូស Mouse ដើម្បីឱ្យត្រង់) >

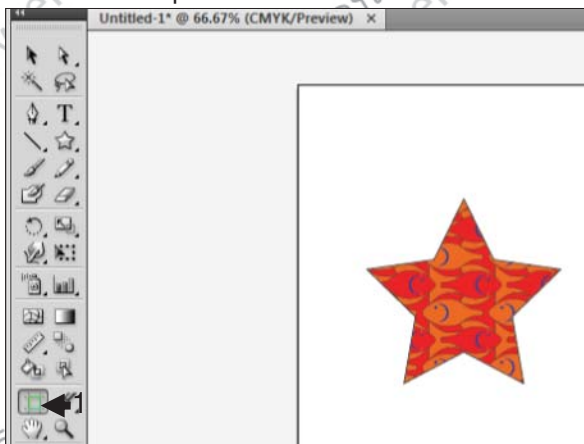
3. បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញពី INFORMATION Panel សំរាប់បង្ហាញពីប្រវែងដែលបានវាស់



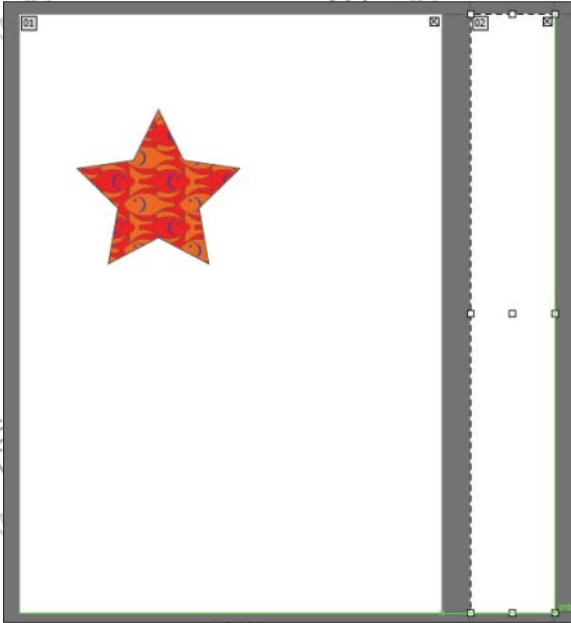
7. របៀបប្រើប្រាស់ Artboard Tool:

Artboard Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើត Artboard បន្ថែមទៀតនៅក្នុង Artwork ក្រោយពេលដែលបានបង្កើត Artwork ។

របៀបទី 1: 1. ក្នុង Control Panel ចុច Artboard Tool >

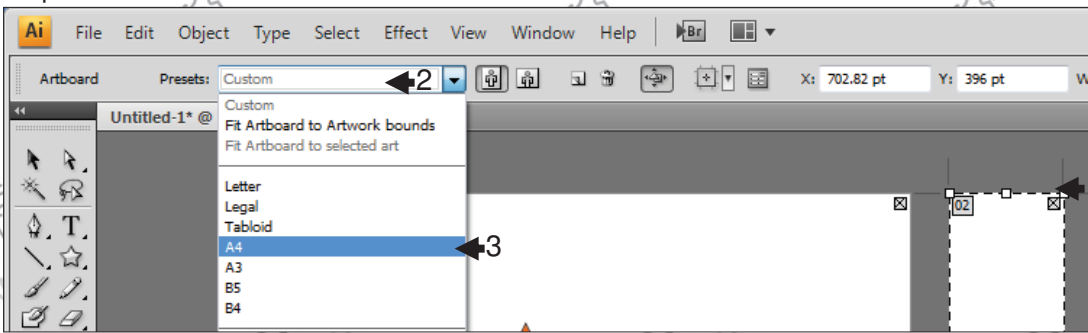


2. យកវាមកគូសនៅក្នុង Artwork នៅផ្នែកខាងស្តាំរបស់ Artboard បាន >



របៀបទី 2: 1. Select នៅត្រង់ Artboard ដែលត្រូវការ >

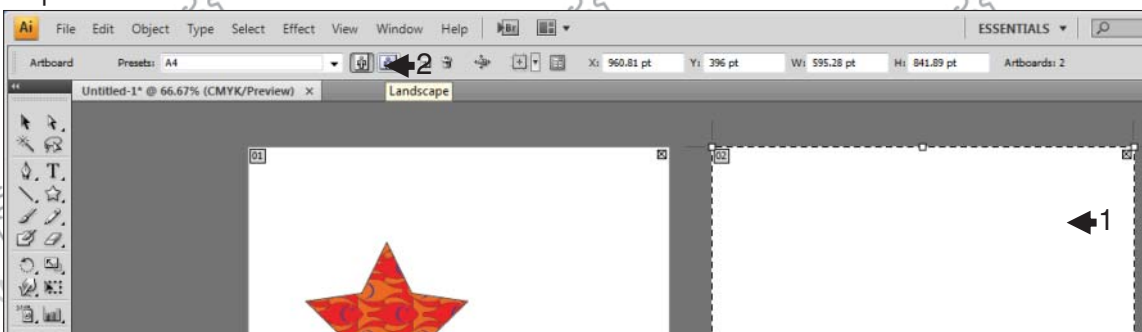
2. ក្នុង Control Panel ត្រង់ប្រអប់ Preset សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទទំហំណាមួយដែលត្រូវការ (A4)



7. របៀបត្រលប់ Artboard:

1. ប្រើប្រាស់ Artboard Tool ហើយ Select នៅត្រង់ Artboard ដែលត្រូវការ >

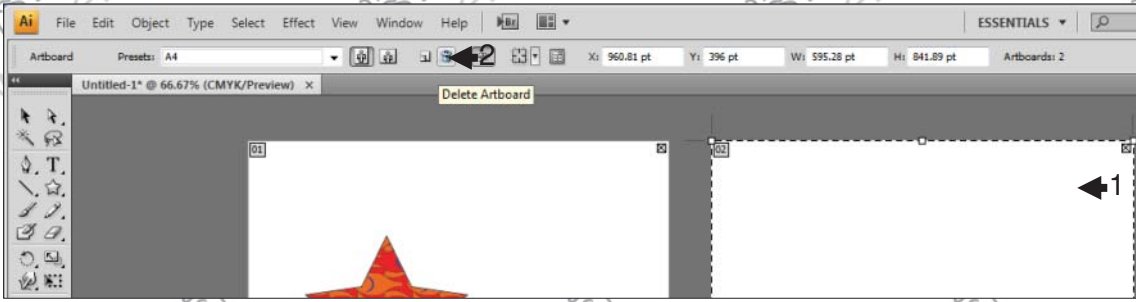
2. ក្នុង Control Panel ចុច Portrait (កំនត់ឲ្យបញ្ឈរ) ឬ Landscape (កំនត់ឲ្យផ្តេក)



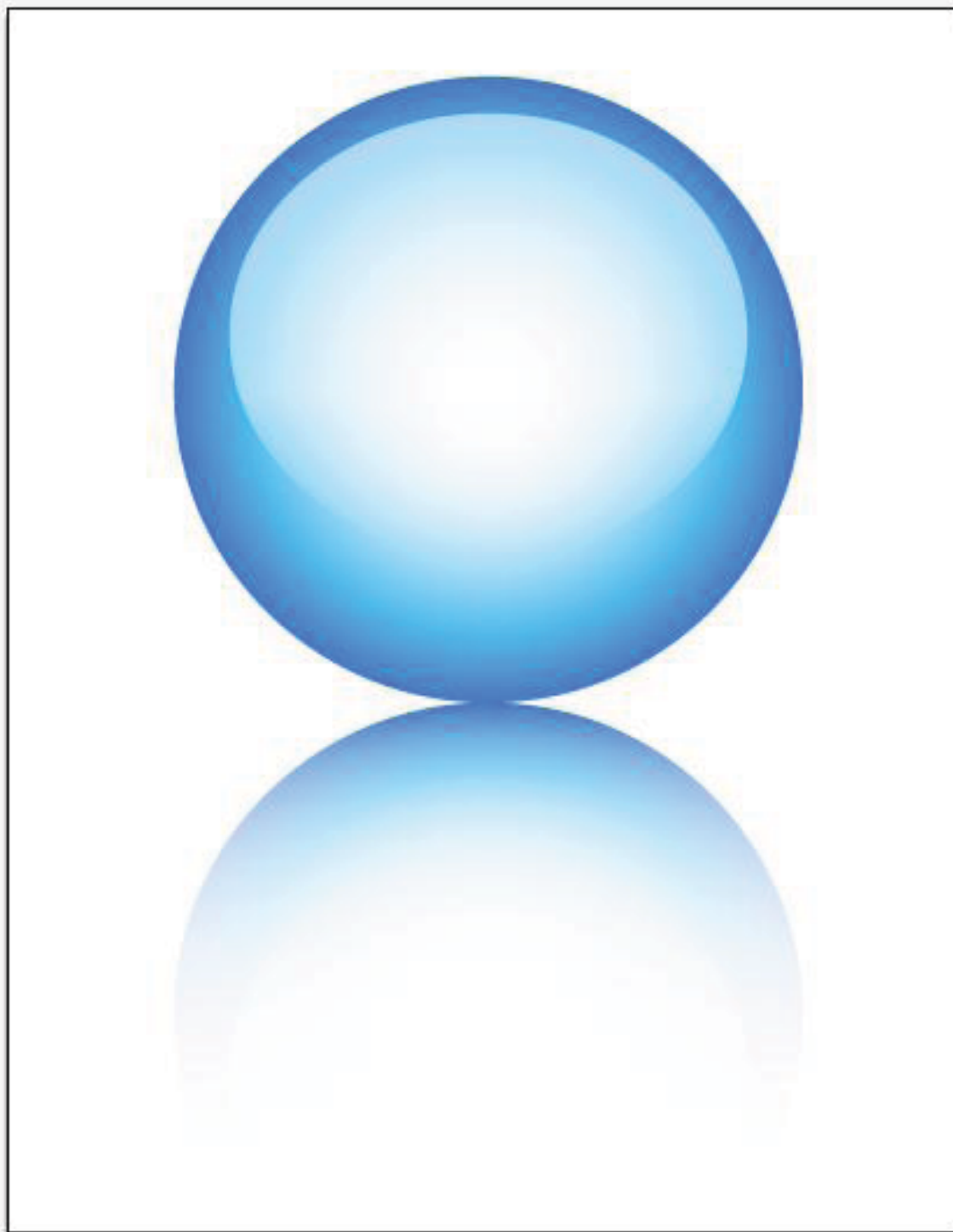
8. របៀបលុប Artboard:

1. ប្រើប្រាស់ Artboard Tool ហើយ Select នៅត្រង់ Artboard ដែលត្រូវការ >

2. ក្នុង Control Panel ចុច Delete Artboard ឬចុច Del Key



9. សំរាប់ធ្វើស្រមោលចាំបាច់ផ្លាស់:



10. លំហាត់ធ្វើ Name card:

Enter[®] **មជ្ឈមណ្ឌល ព័ត៌មានវិទ្យា អិលធីអ៊ិន**
Enter Information Technology Center

- >បង្រៀនកុំព្យូទ័រគ្រប់កំរិត
- >បង្រៀនកុំព្យូទ័រតាមផ្ទះ
- >ជុសជុសកុំព្យូទ័រ និង Printer គ្រប់ប្រភេទ
- >លក់ Software កម្មវិធីគ្រប់ប្រភេទ

ហូ ម៉ូនី
អ្នកគ្រប់គ្រងទូទៅ

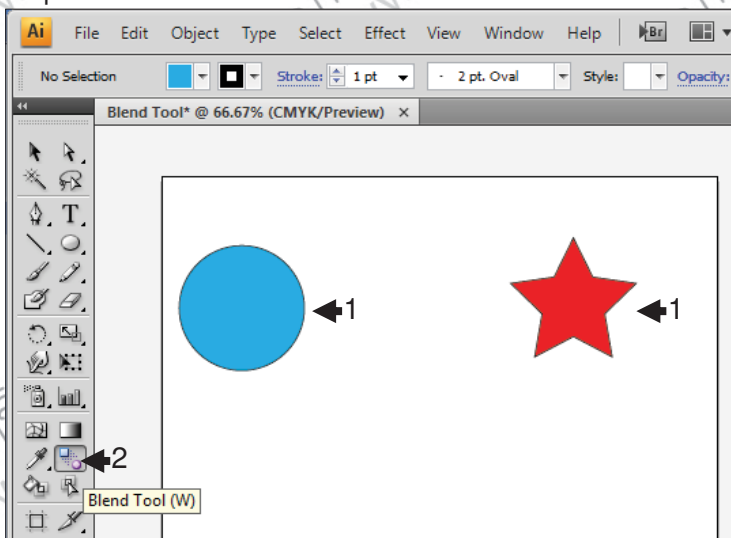
 **1010-011-012-0161 603 314** **www.enteritcenter.Ofees.net**

មេរៀនទី 14: ការបង្កើត Blends, Clipping Mask និង Compound Path

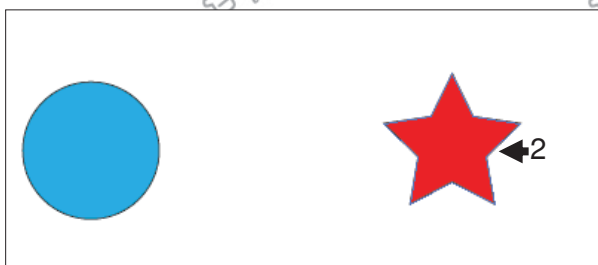
1. ការប្រើប្រាស់ Blend Tool:

Blend Tool ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកំណត់ 2 Object មួយកែប្រែរាងបន្តិចម្តងៗ ទៅតាម Object មួយទៀត ដោយធ្វើការបង្កើត Objects ជាច្រើនបន្ថែមនៅចន្លោះ Objects ដើមទាំងពីរ។

1. សូមបង្កើត Objects ២ បានពីរដូចរូបខាងក្រោម >
2. ក្នុង Tool Panel ចុចយក Blend Tool (W) >



3. ចុចលើ Object ទី 1 បន្ទាប់មកចុចលើ Object ទី 2 >

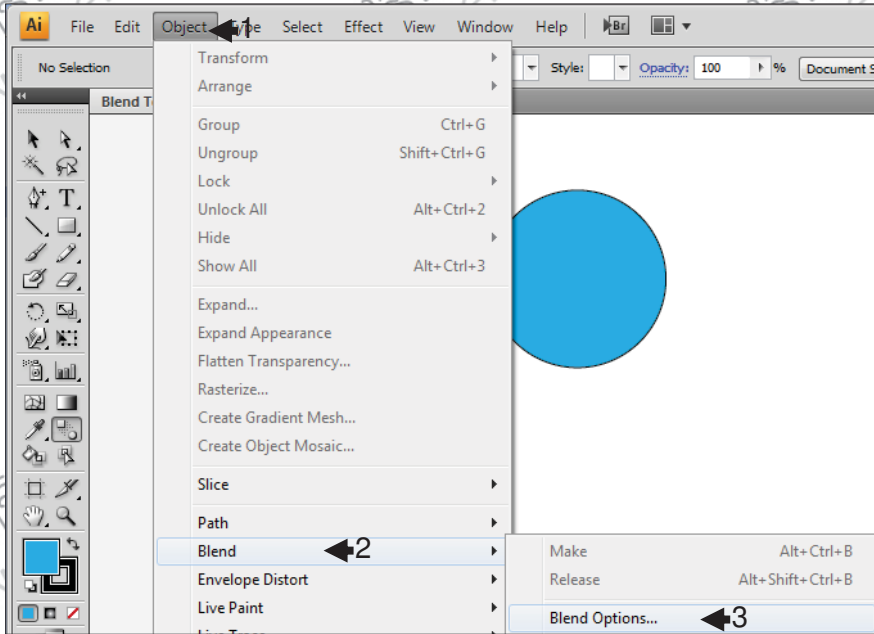


4. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន

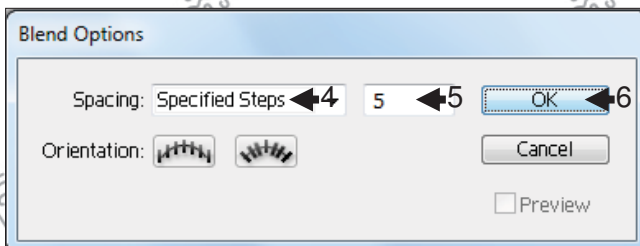


2. ការកំណត់ចំនួន Objects ដែលបង្កើតដោយ Blend:

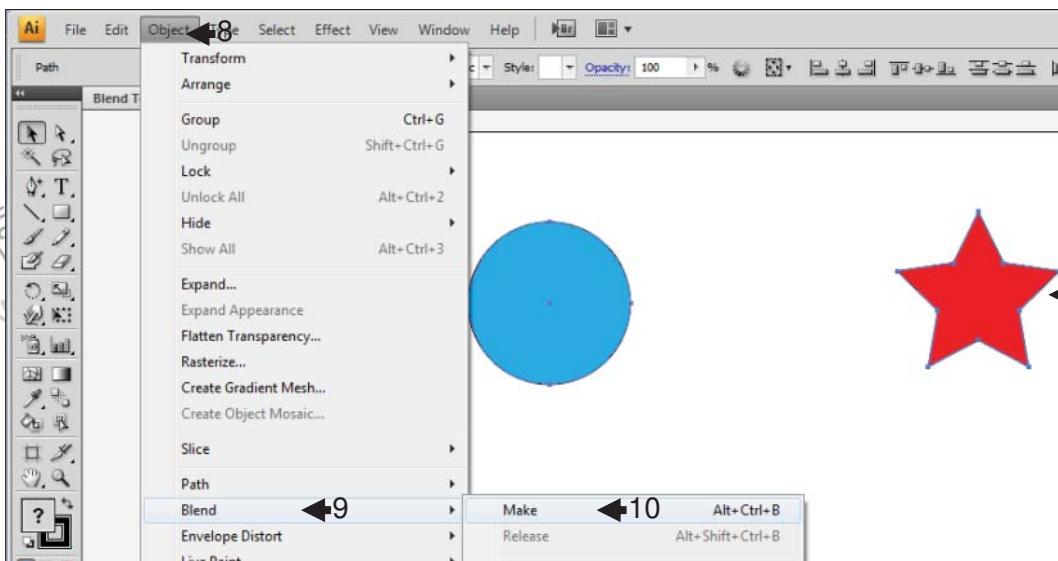
1. ចុច Object Menu >
2. ចុចយក Blend >
3. ចុច Blend Options >



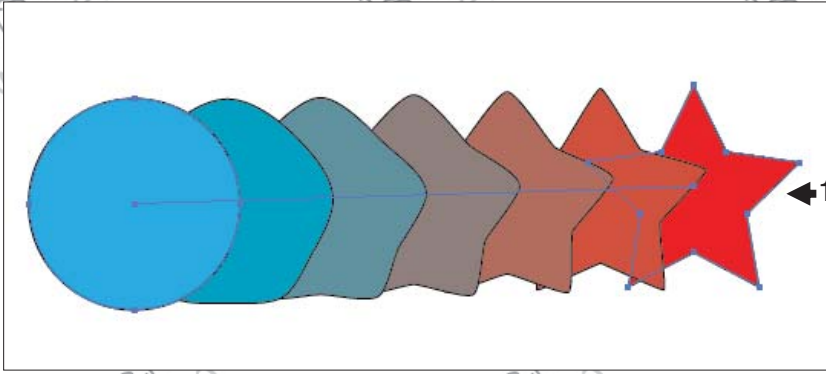
- 4. ក្នុងប្រអប់ Spacing សូមជ្រើសរើសយក Specified Steps >
- 5. ក្នុងប្រអប់ Number សូមកំណត់លេខដែលជាចំនួនរបស់ Objects ដែលត្រូវបង្កើត >
- 6. ចុច OK Button >



- 7. សូម Select លើ Objects ទាំងពីរ >
- 8. ចុច Object Menu >
- 9. ចុចយក Blend >
- 10. ចុច Make (Alt+Ctrl+B) >

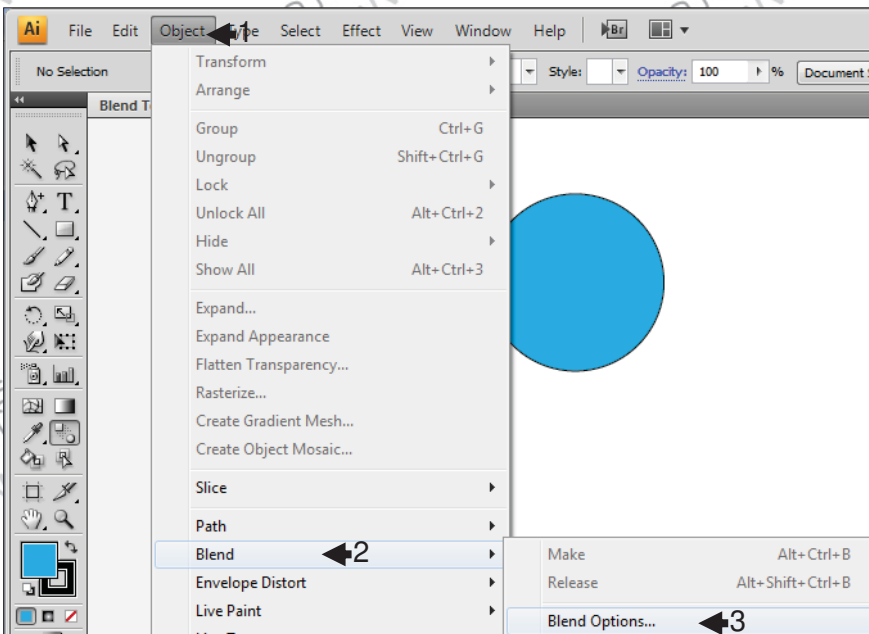


- 11. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន

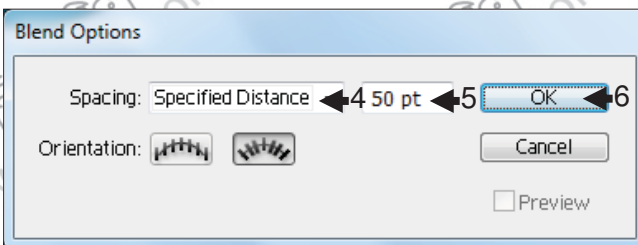


3. ការកំណត់គំលាត Objects ដែលបង្កើតដោយ Blend:

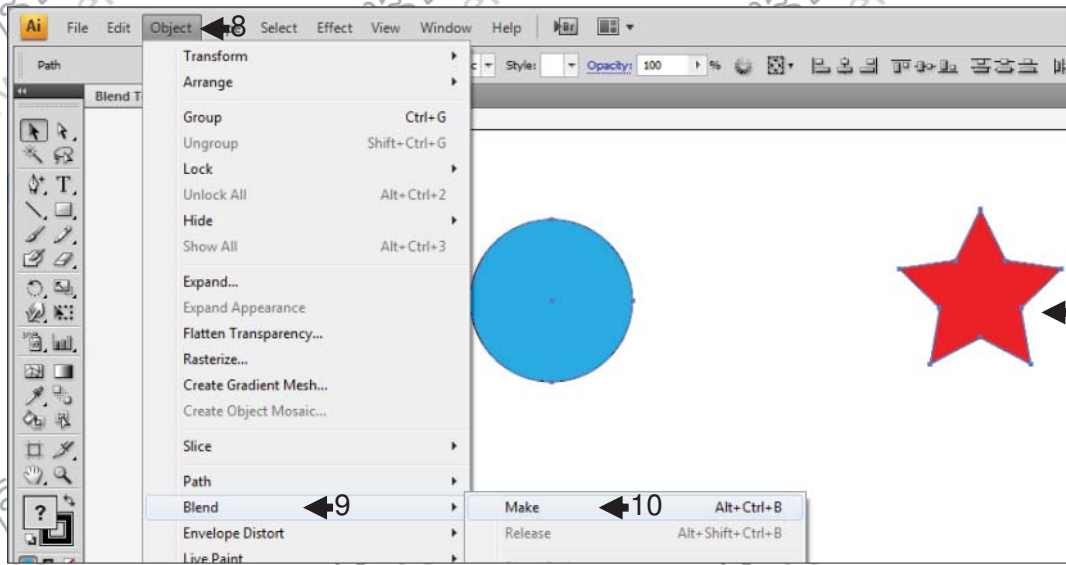
1. ចុច Object Menu >
2. ចុច Blend >
3. ចុច Blend Options >



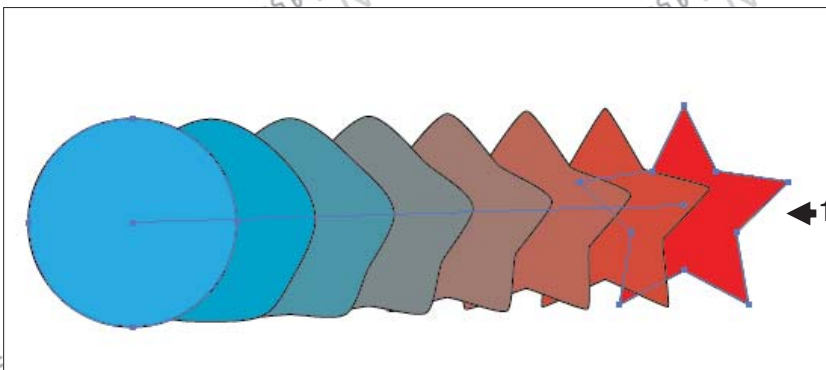
4. ក្នុងប្រអប់ Spacing សូមជ្រើសរើសយក Specified Distance >
5. ក្នុងប្រអប់ Number សូមកំណត់លេខដែលជាគំលាតរបស់ Objects ដែលត្រូវបង្កើត >
6. ចុច OK Button >



7. សូម Select លើ Objects ទាំងពីរ >
8. ចុច Object Menu >
9. ចុច Blend >
10. ចុច Make (Alt+Ctrl+B) >

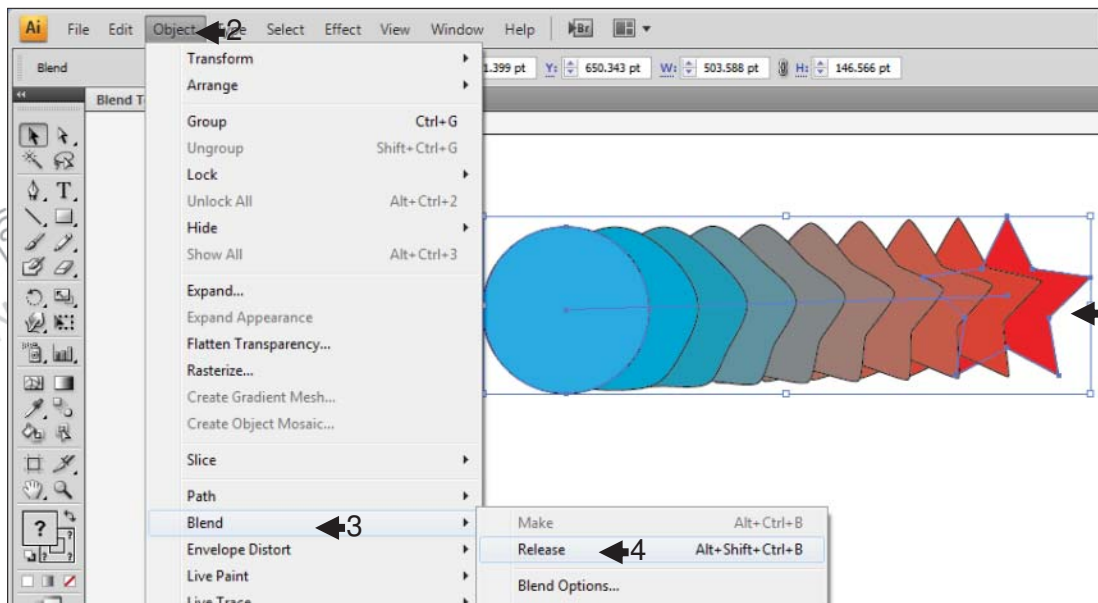


11. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



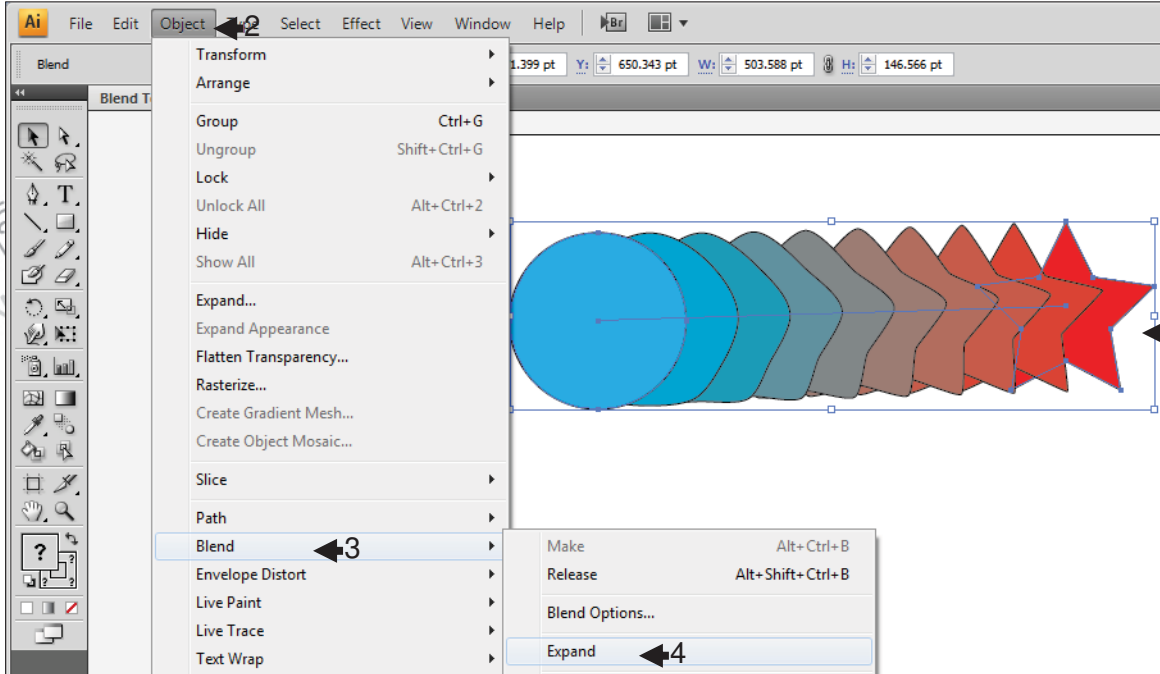
4. របៀបដោះ Blend ចេញពី Objects:

- 1. សូម Select លើ Blend Object >
- 1. ចុច Object Menu >
- 2. ចុចយក Blend >
- 3. ចុច Release (Alt+Shift+Ctrl+B)



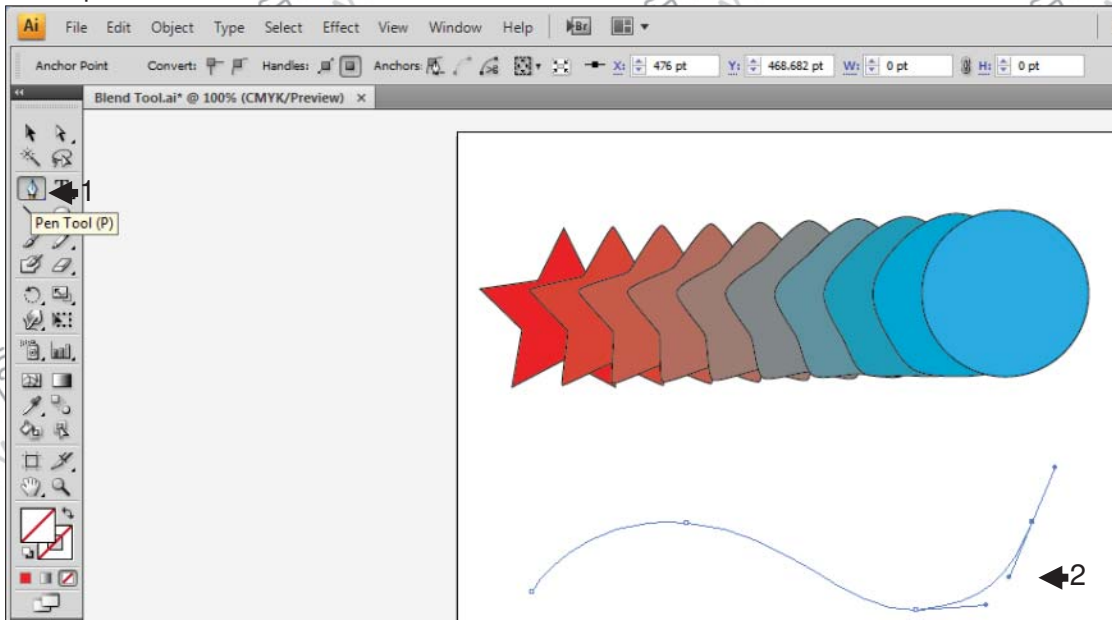
5. របៀបផ្គាប់ Objects ដែលបង្កើតចេញពី Blend:

1. សូម Select លើ Blend Object >
1. ចុច Object Menu >
2. ចុច Blend >
3. ចុច Expand

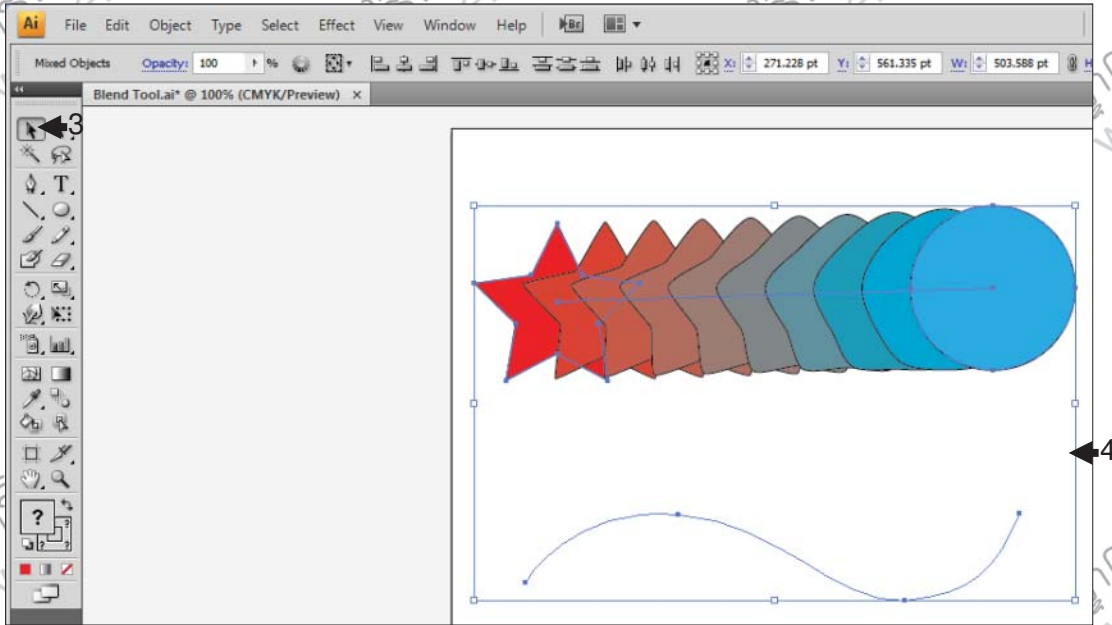


6. របៀបផ្គាប់សម្រាប់រចនាសម្ព័ន្ធ Blend:

1. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Pen Tool >
2. នៅក្នុងផ្ទៃរបស់ Artboard សូមបង្កើតជា Path មួយដូចរូបខាងក្រោម >



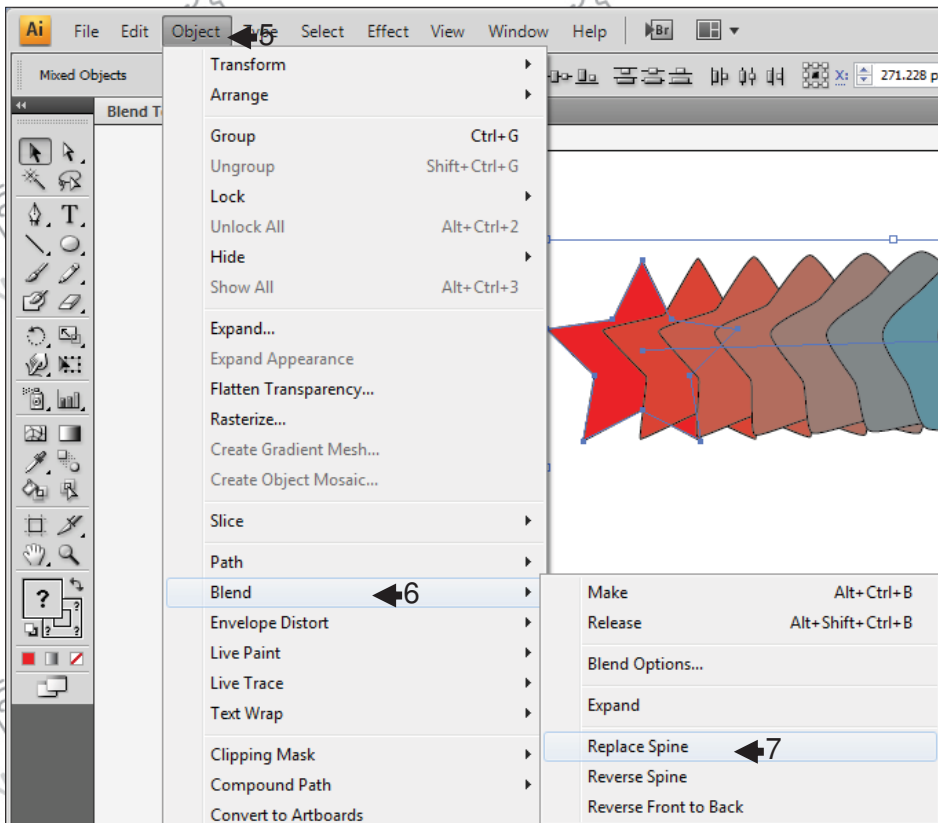
3. ក្នុង Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Move Tool >
4. នៅក្នុងផ្ទៃរបស់ Artboard សូម Select យក Blend Object រួមទាំង Path ដែលបានបង្កើតដោយ Pen Tool >



5. ចុច Object Menu >

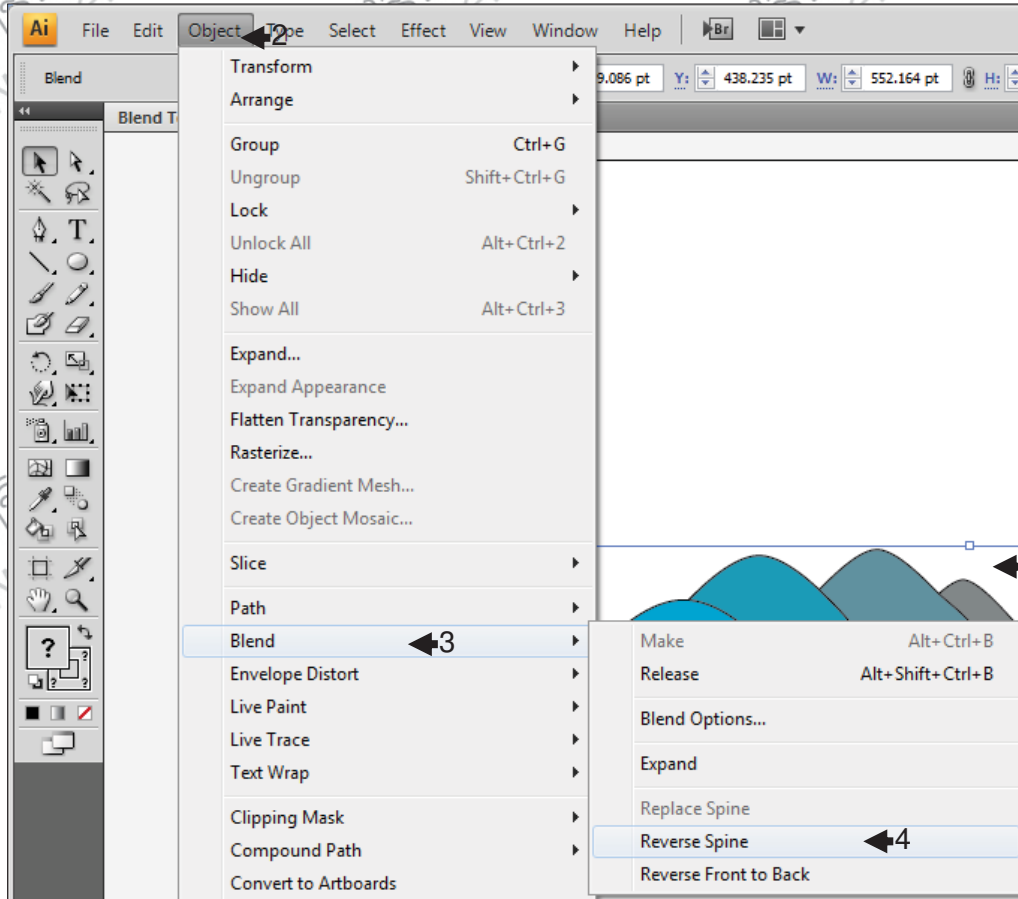
6. Blend >

7. Replace Spine



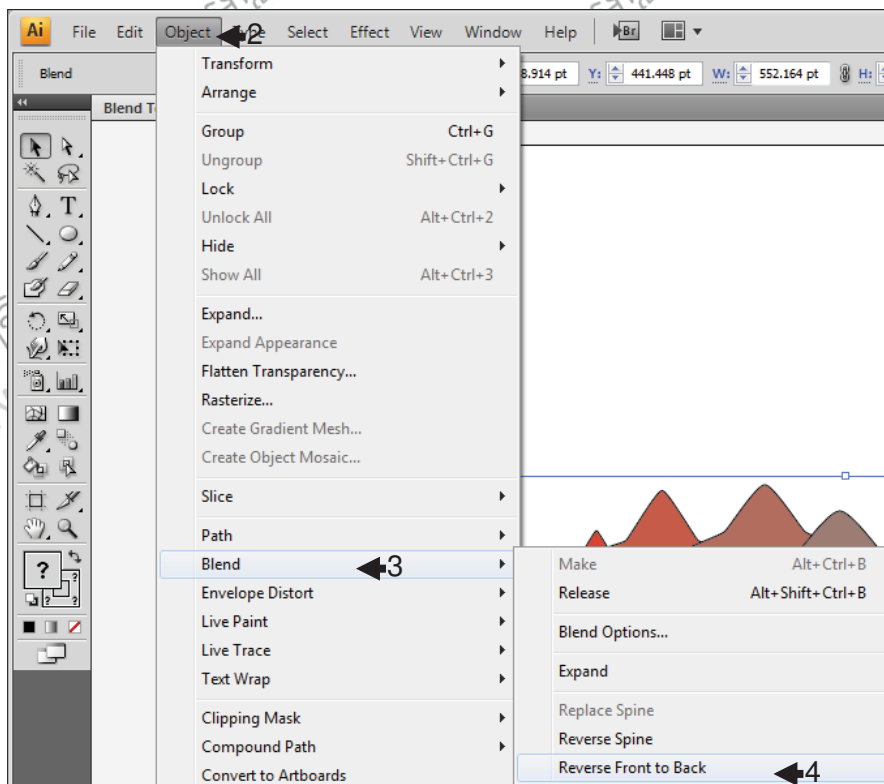
7. ប្រើប្រាស់មុខងាររបស់ Blend Objects ពីឆ្នេរទៅស្តាំ:

1. Select លើ Blend Object >
2. ចុច Object Menu >
3. Blend >
4. Reverse Spine



8. របៀបផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរបស់ Blend Objects ពីមុខទៅក្រោយ:

1. Select លើ Blend Object >
2. ចុច Object Menu >
3. Blend >
4. Reverse Front to Back



9. របៀបបង្កើត Clipping Mask:

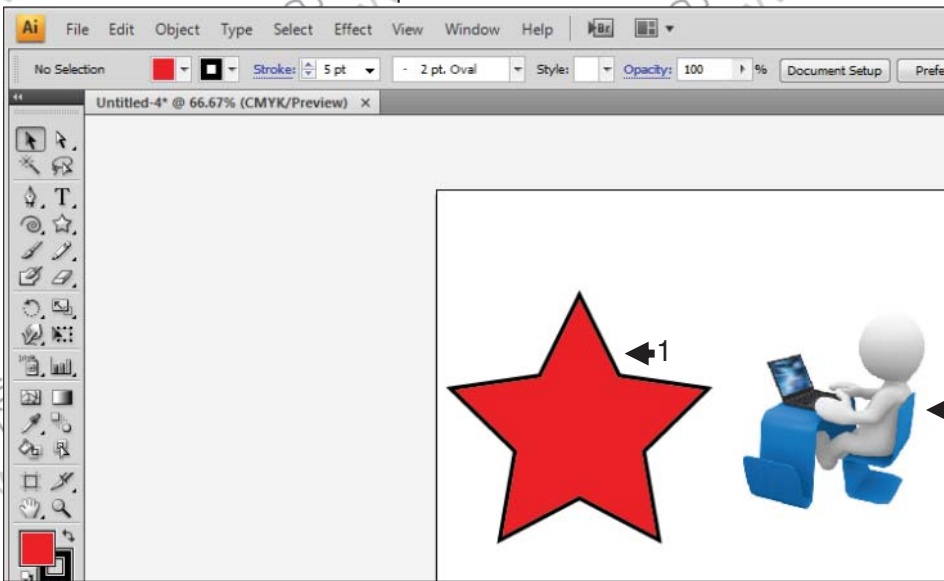
Clipping Mask គឺជាប្រភេទ Command មួយនៅក្នុងកម្មវិធី Illustrator CS4 ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ក្នុងគោលបំណង និងយក Object ទី 1 ទៅធ្វើជា ពណ៌ Fill របស់ Object ទី 2 ។ Object ទី 1 ដែលសំរាប់ធ្វើជាពណ៌ ត្រូវបានហៅថា Object Mask ចំនែក Object ទី 2 ហៅថា Mask Shape ។ ចំពោះ Mask Shape គឺប្រើប្រាស់ ពណ៌ Fill របស់ Object Mask ហើយ Object Mask ប្រើប្រាស់ រូបរាង Shape ខាងក្រៅ របស់ Mask Shape វិញ ។

> Mask Shape អាចជា Object ប្រភេទ Shape, Path, ឬ Letter ហើយត្រូវដាក់វានៅលើ Object Mask ជានិច្ច ។

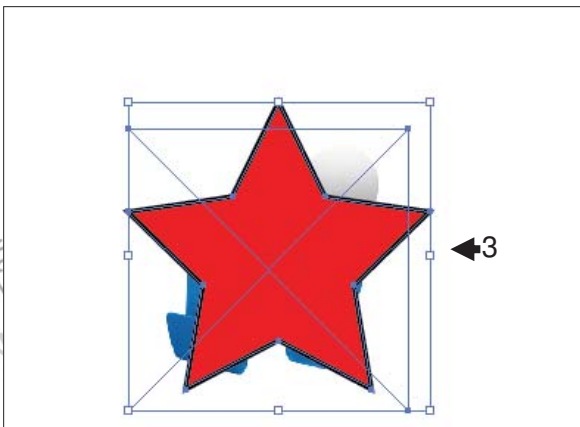
> Object Mask អាចប្រើប្រាស់បានជាមួយនឹង Files ទាំងឡាយណាដែលអាច Place ចូល Artwork បានហើយត្រូវដាក់វានៅក្រោម Mask Shape ជានិច្ច ។

ចំពោះការអនុវត្តសូមធ្វើតាមជំហានដូចខាងក្រោម:

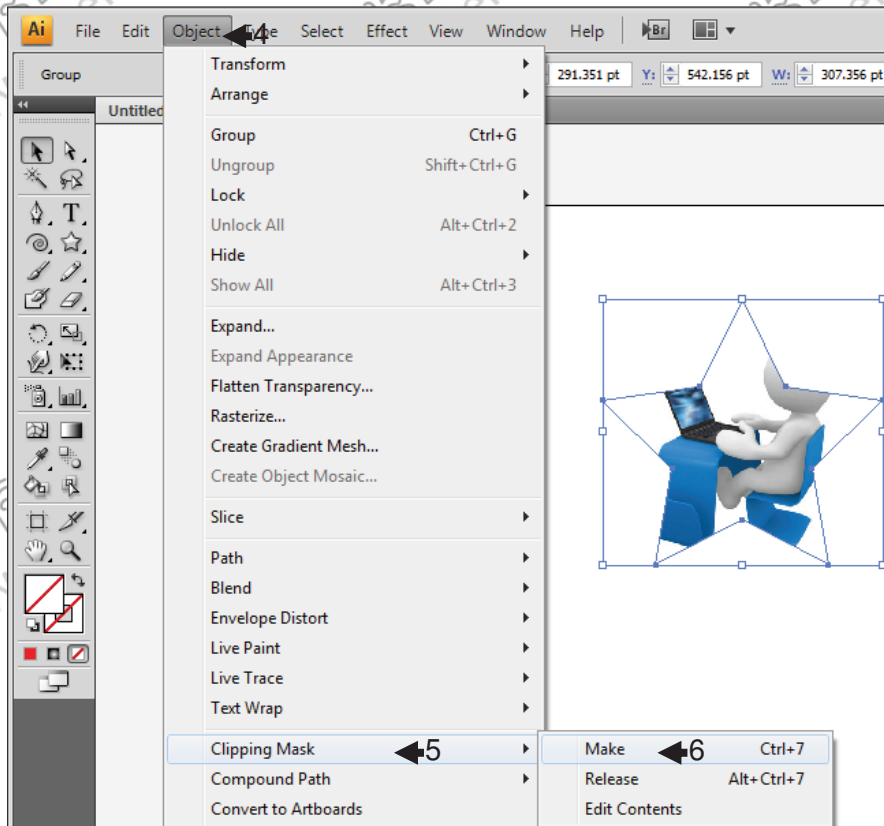
- 1. សូមបង្កើត Object ប្រភេទ Shape មួយសំរាប់ធ្វើជា Mask Shape >
- 2. សូម Place រូបភាពមួយមកដាក់ក្នុង Artwork សំរាប់ធ្វើជា Object Mask >



3. យក Mask Shape ដាក់នៅខាងលើ Object Mask ហើយ Select លើវាទាំងពីរ >

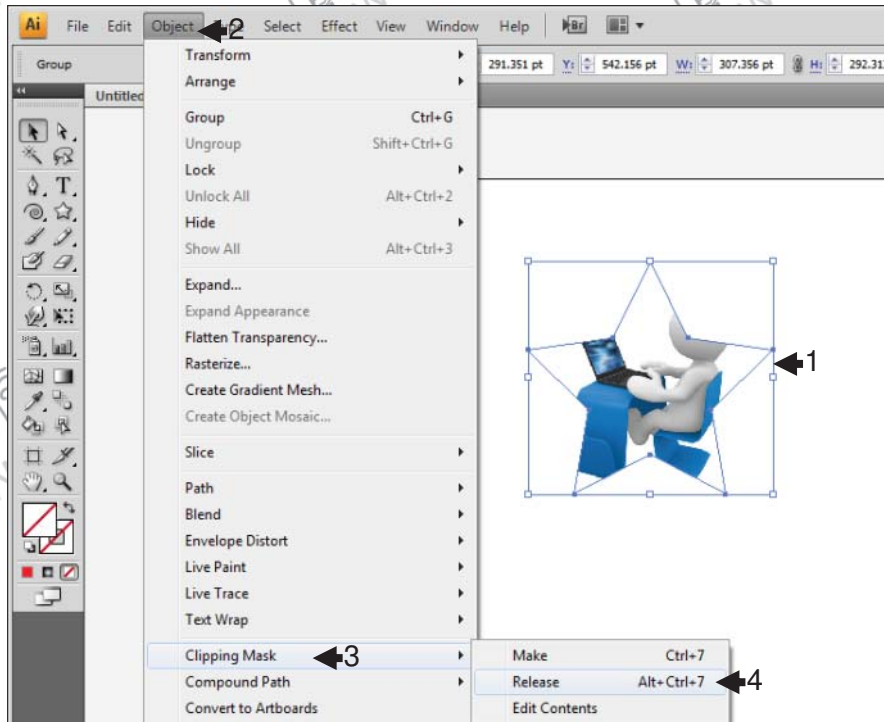


- 4. ចុច Object Menu >
- 5. Clipping Mask >
- 6. Make (Ctrl+7)



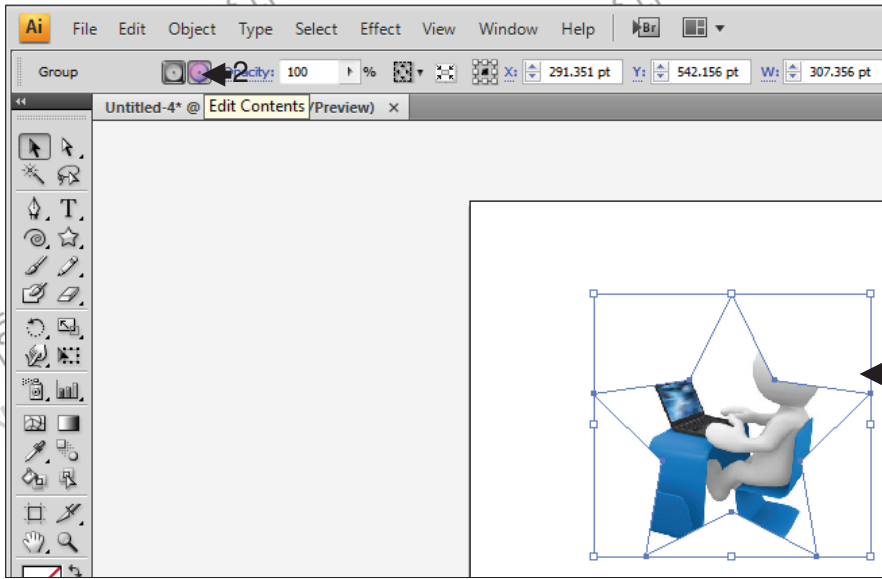
10. របៀបដោះ Clipping Mask:

1. Select លើ Objects ទាំងពីរ >
2. ចុច Object Menu >
3. Clipping Mask >
4. Release (Alt+Ctrl+7)

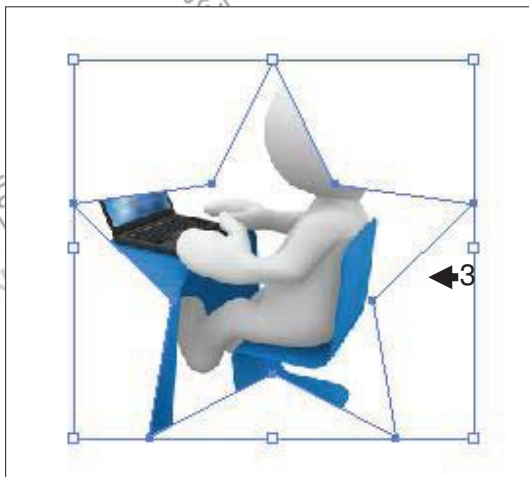


12. របៀប Edit Clipping Mask:

- 1. Select លើ Objects ទាំងពីរ >
- 2. ត្រង់ Control Panel ឬ Edit Contents Button >

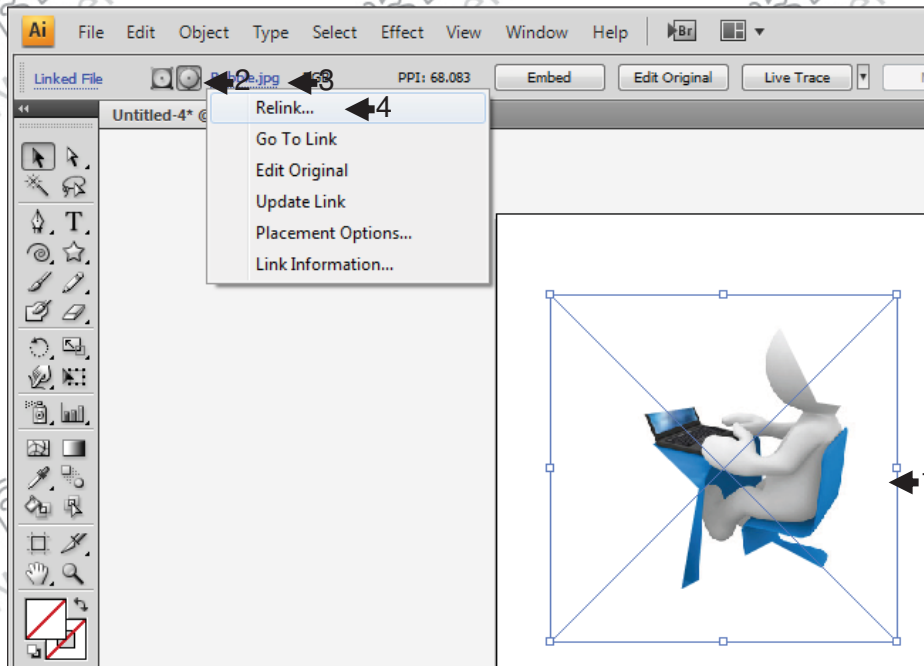


- 3. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការកែប្រែ រូបភាពដែលជា Object Mask ទៅតាមតំរូវការ

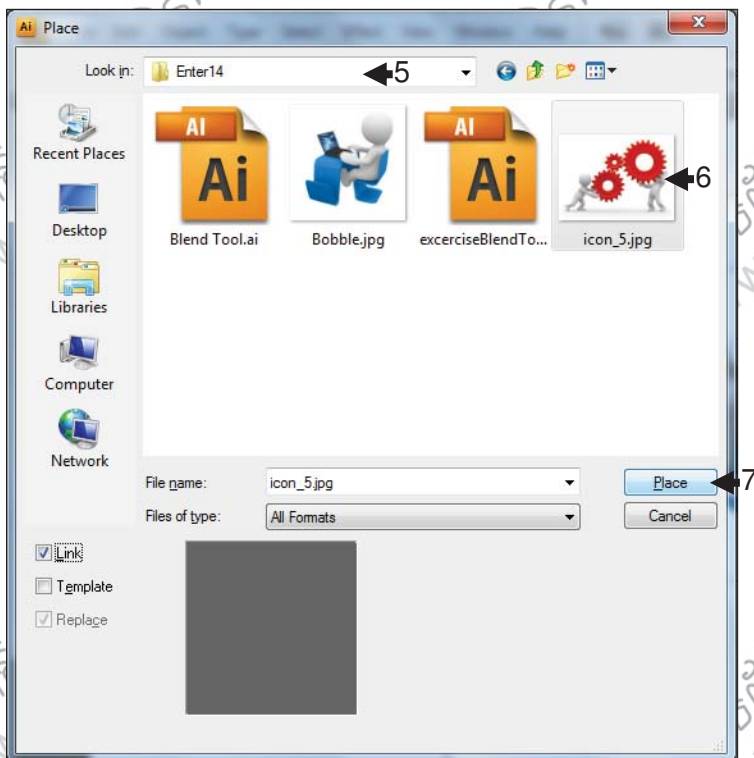


13. របៀបប្តូររូប Object Mask ក្នុង Clipping Mask:

- 1. Select លើ Objects Clipping Mask >
- 2. ត្រង់ Control Panel ឬ Edit Contents Button >
- 4. ឬលើឈ្មោះ របស់ Object Mask >
- 3. ឬ Relink >



5. ក្នុងប្រអប់ Look In សូមស្វែងរក File ដែលត្រូវ replace ចូល >
6. សូម Select លើ File >
7. ចុច Place Button

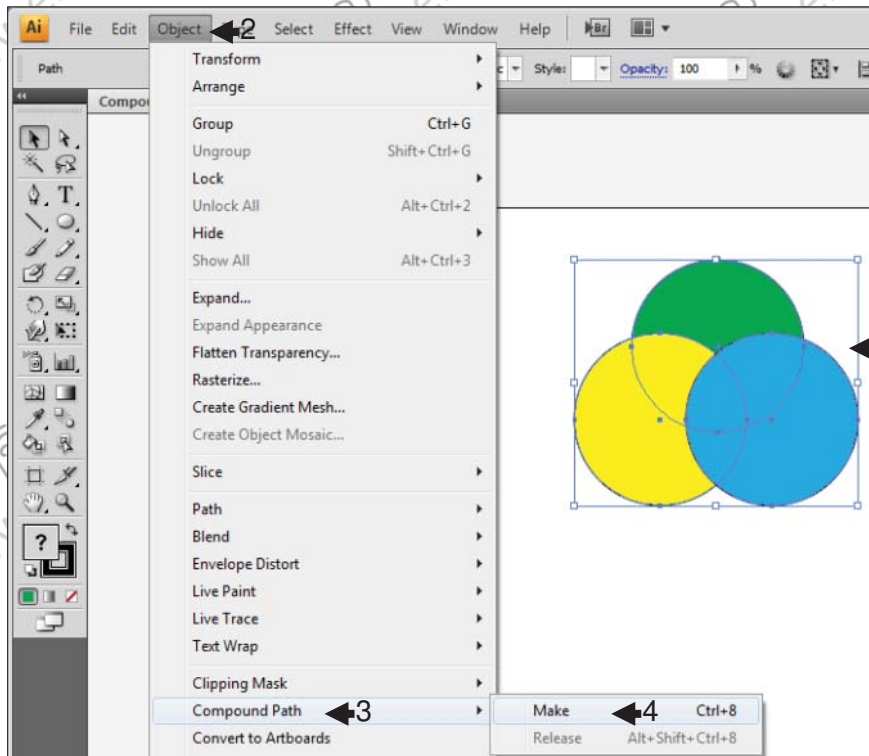


14. របៀបបង្កើត Compound Path:

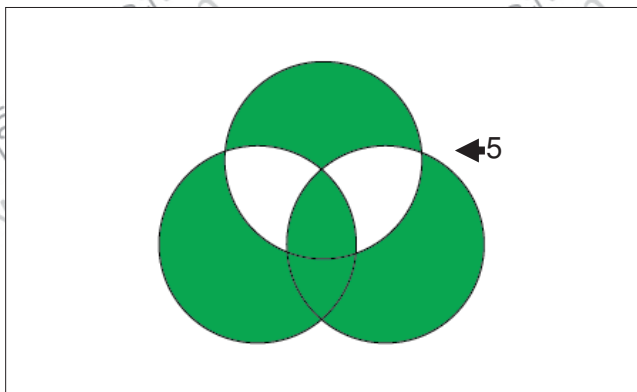
Compound Path ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការផ្គុំ Objects ជាច្រើនឱ្យទៅជា Object តែមួយ ដោយវាយក ពណ៌ Fill និង Stroke ទៅតាម Object ដែលស្ថិតនៅខាងក្រោមគេបង្អស់ហើយក្នុងនោះ តំបន់ដែលត្រួតពីលើគ្នា ជាមួយ Objects ក្រោមគេបង្អស់ នឹងត្រូវលុបចោលតែម្តង។

1. បង្កើត Objects មួយចំនួននិងដាក់វាទៅជាន់ពីលើគ្នា ដូចរូបខាងក្រោម ហើយ Select លើវាទាំងអស់ >
2. ចុច Object Menu >
3. Compound Path >

4. Make (Ctrl+8) >

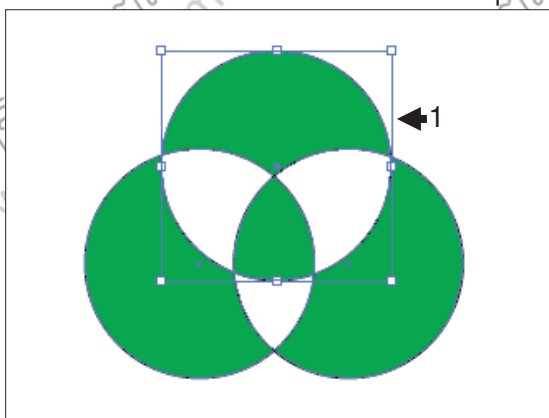


5. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន

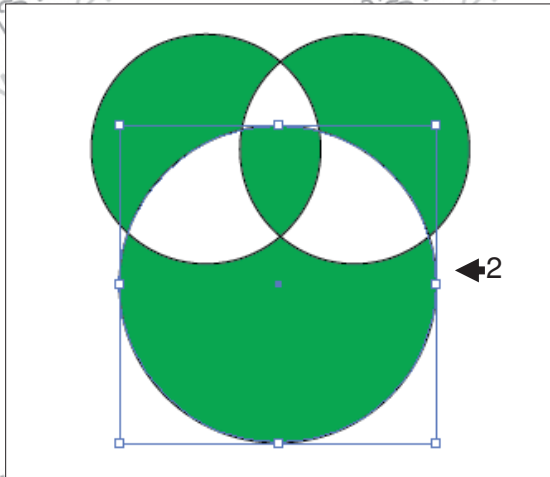


15. របៀប Edit Compound Path:

1. ចុច Double Click នៅត្រង់ Objects មួយក្នុង Compound Path ដើម្បីចូលទៅកាន់ Isolate Mode >

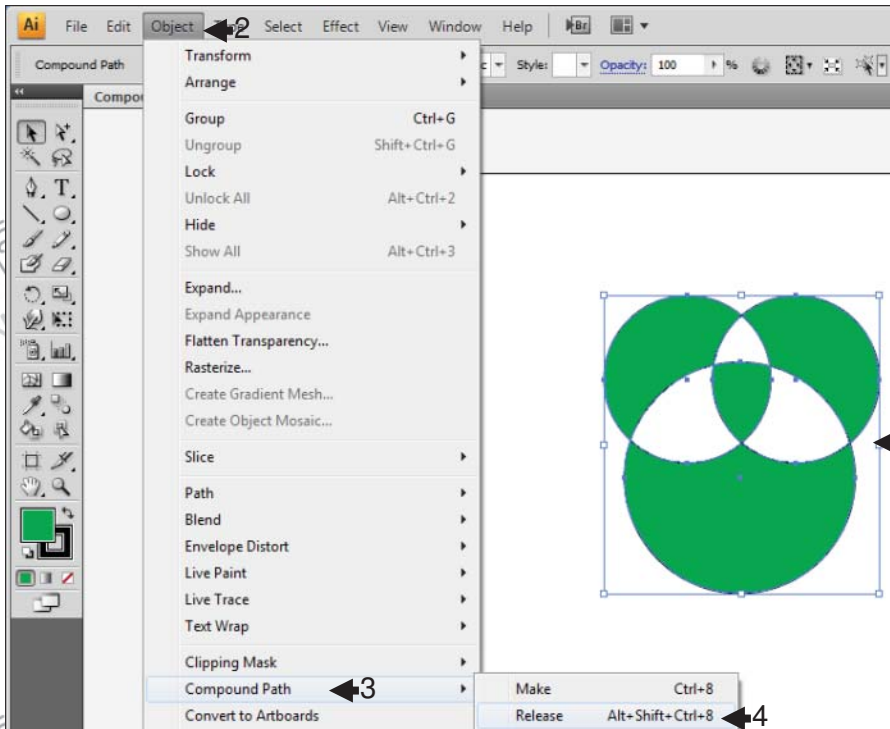


2. សូមធ្វើការកែប្រែ Object នោះទៅតាមតំរូវការ ឬនាបំបកចុច Esc Key ដើម្បីបញ្ចប់

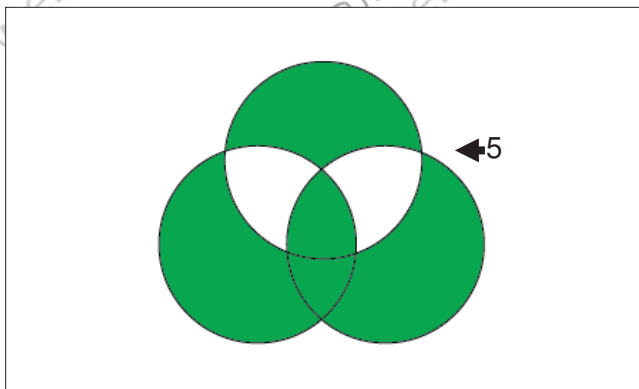


16. របៀបដោះ: Compound Path:

1. សូម Select លើ Object Compound Path >
2. ចុច Object Menu >
3. Compound Path>
4. Release (Alt+Ctrl+8)



5. ខាងក្រោមនេះជាលទ្ធផលដែលទទួលបាន



17. សំណត់:

.Flower

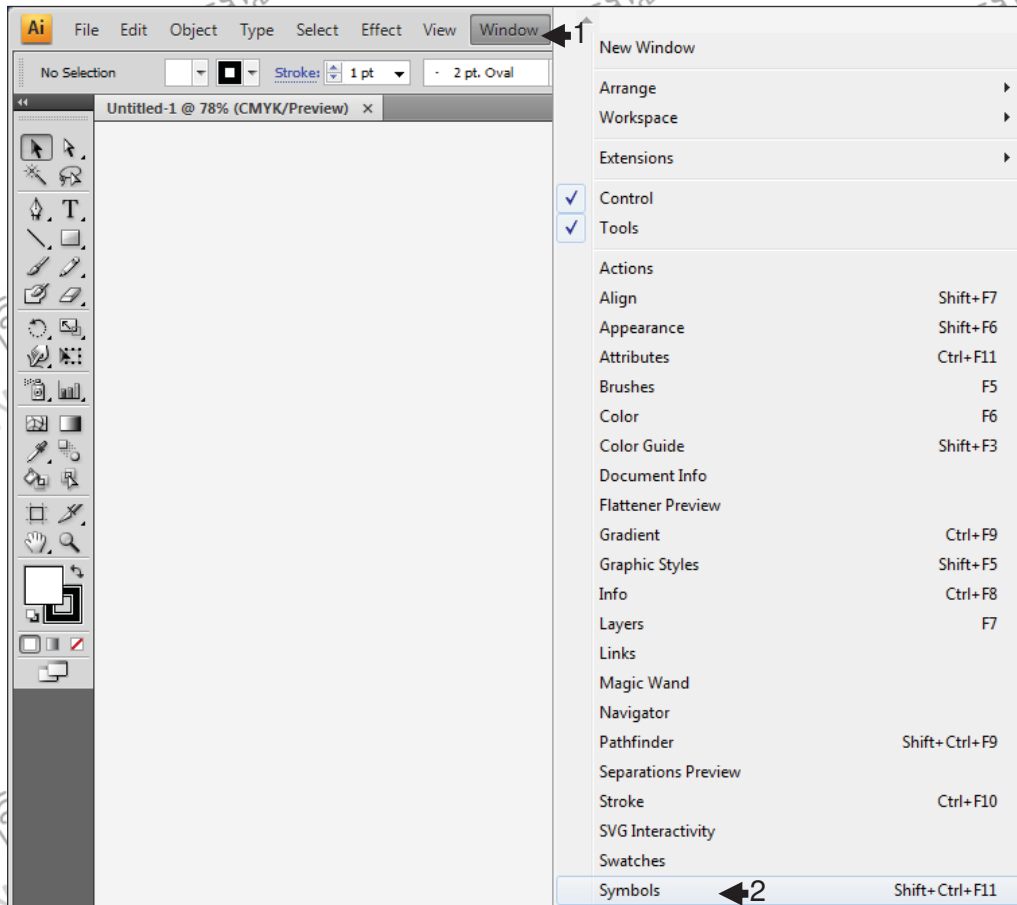


មេរៀនទី 15: ការប្រើប្រាស់ Symbols Tool និងការបង្កើត Object 3D

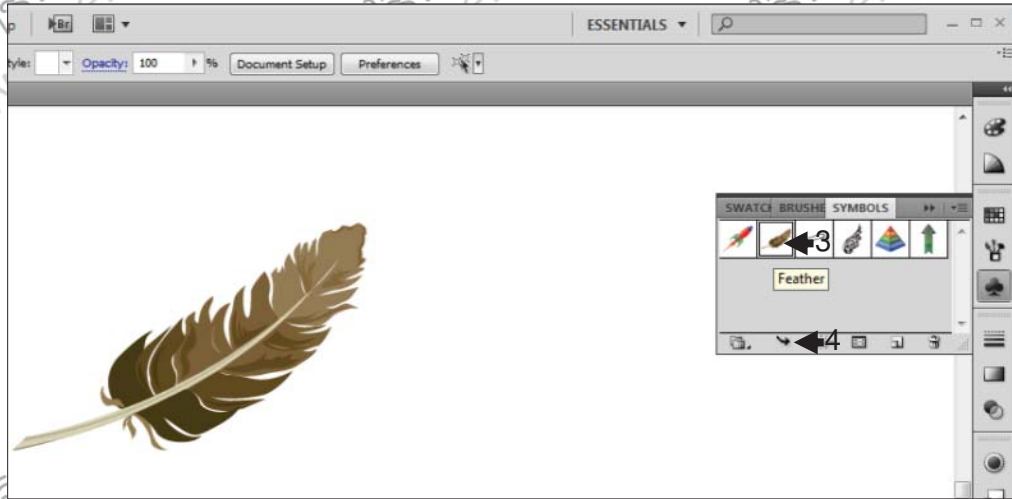
1. ការប្រើប្រាស់ Symbol:

Symbol គឺជា Object ដែលមានស្រាប់នៅក្នុង Adobe Illustrator CS4 សំរាប់យកមកធ្វើការ design នៅក្នុង artwork បាន ដោយមិនចាំបាច់ធ្វើការ គូរឬក្តែងដោយខ្លួនឯងនោះទេ។ Symbol គឺអាចធ្វើការពង្រីកបង្រួម, រំកិល, ឬ rotate វាទៅតាមតំរូវការបានដូច Objects ផ្សេងៗផងដែរ។ ដើម្បីយក Symbol មកដាក់ក្នុង Artwork

1. ចុច Window Menu >
2. Symbols (Shift+Ctrl+F11) >

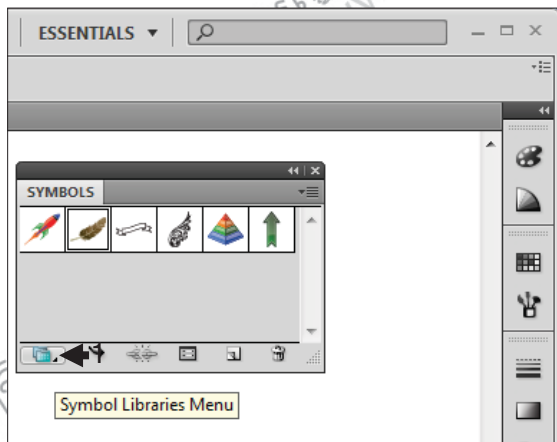


3. បន្ទាប់មកសូម Select លើ Symbol ណាមួយនៅក្នុង SYMBOLS Panel >
4. ចុច Place Symbol Instance Button

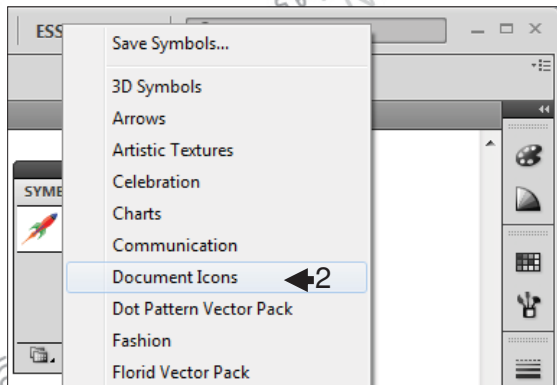


2. ការ Import Symbol ពី Libraries:

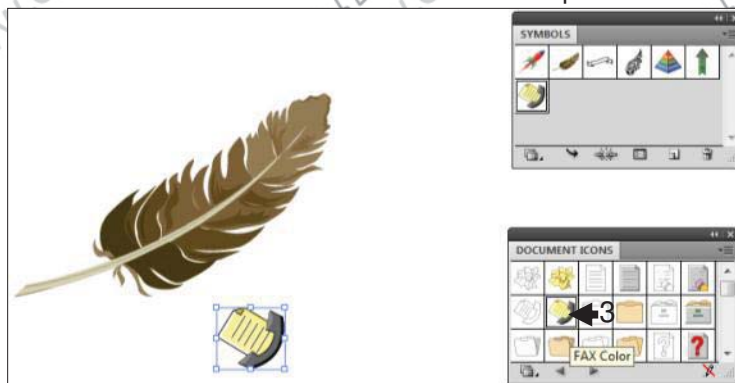
1. ត្រង់ SYMBOLS Panel ឬ Symbol Libraries Menu >



2. សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទ Symbols ណាមួយចេញពីក្នុង List (Document Icons) >

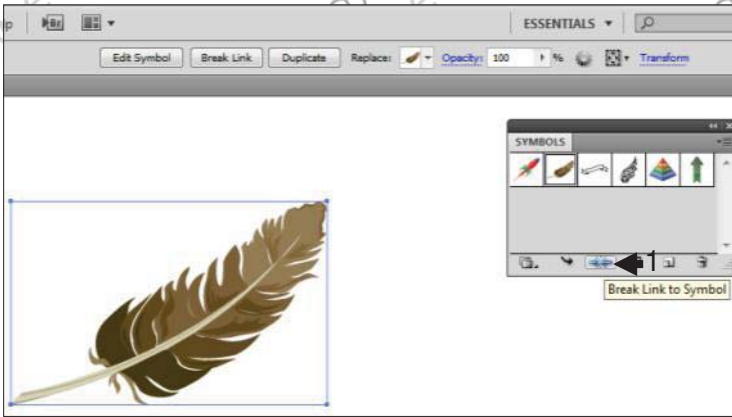


3. បន្ទាប់មកសូមចាប់ទាញ Symbol ណាមួយនៅក្នុង Panel មកដាក់ក្នុង Artboard

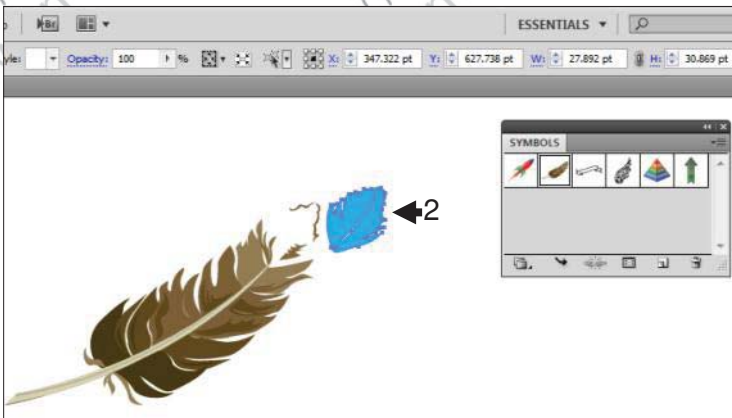


3. ការ Edit Symbol:

1. ត្រង់ SYMBOLS Panel ចុច Break Link to Symbol >



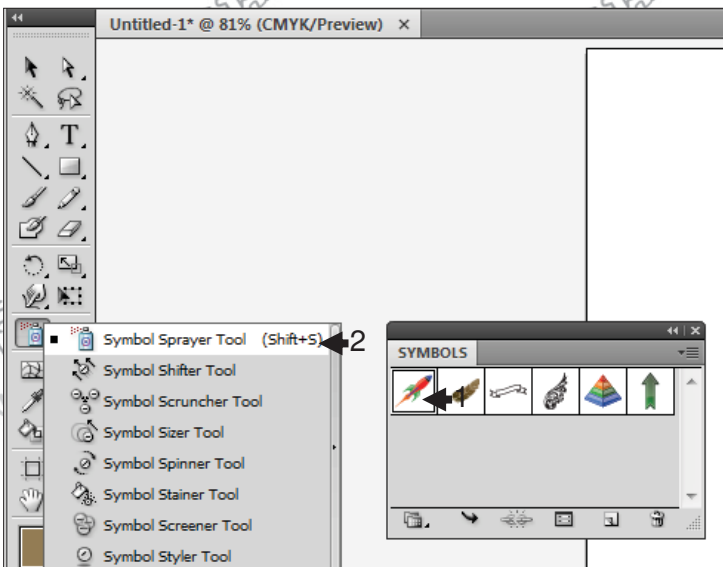
2. បន្ទាប់មកសូមធ្វើការប្រើប្រាស់ Tools ផ្សេងៗ ដើម្បីកែប្រែវាទៅតាមតំរូវការ



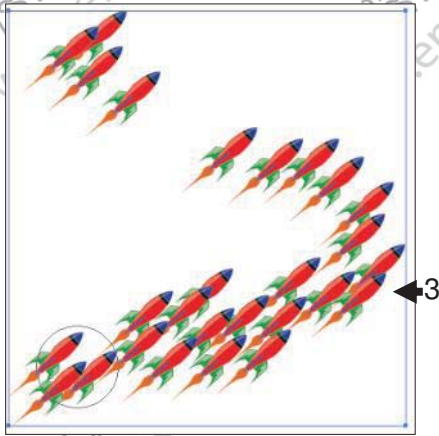
4. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Sprayer Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្កើត Symbol ជាច្រើនបន្តគ្នាទៅតាមការចុចអូសរបស់ Mouse ។

1. ត្រង់ SYMBOLS Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbols ណាមួយ >
2. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Sprayer Tool (Shift+S) >



3. នៅក្នុង Artboard សូមចុច Mouse ឆ្វេង ជាប់ហើយអូសដើម្បីបង្កើត Symbol បានជាបន្តបន្ទាប់

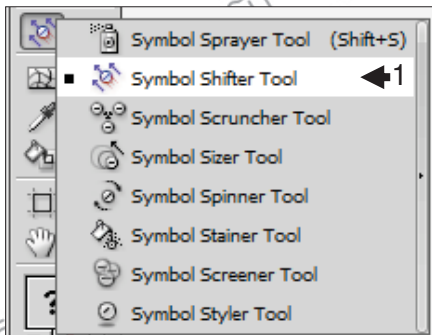


> ដើម្បីលុប Symbol ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយហើយចុចលើ Symbols ដែលត្រូវលុប

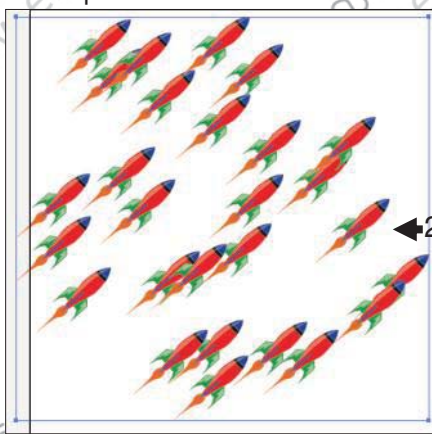
5. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Shifter Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការរំកិល Symbol ជាច្រើនបន្តគ្នាទៅតាមការចុចអូសរបស់ Mouse ។

1. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Shifter Tool >



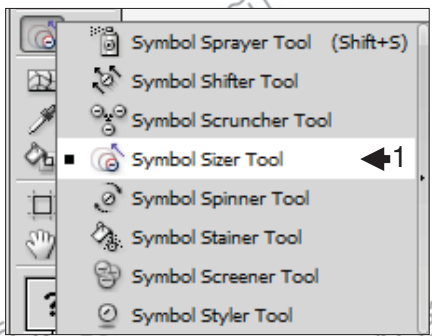
3. នៅក្នុង Artboard សូមចុច Mouse ឆ្វេងចាប់លើ Symbol ហើយរំកិលវាទៅកាន់ទីតាំងផ្សេងទៀត



6. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Sizer Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការពង្រីក Symbol ឲ្យមានទំហំជាង Symbol ធម្មតា ។

1. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Sizer Tool >



2. សូមចុច Mouse ឆ្វេងធាប់លើ Symbol ដើម្បីពង្រីកវា

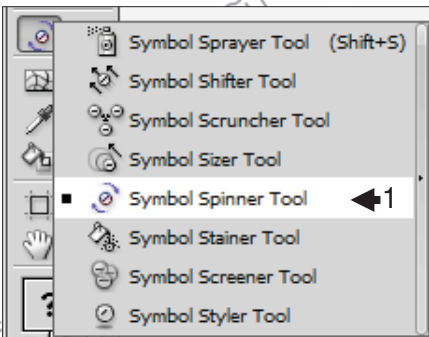


> ដើម្បីបង្រួម Symbol ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយហើយចុចលើ Symbols ដែលត្រូវការ

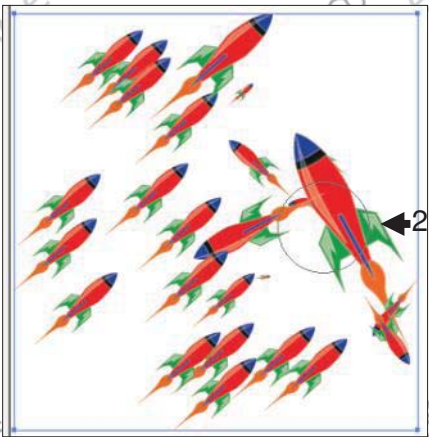
7. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Spinner Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបង្វិល Symbol ឲ្យមានទិសដៅខុសពី Symbol ធម្មតា ។

1. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Spinner Tool >



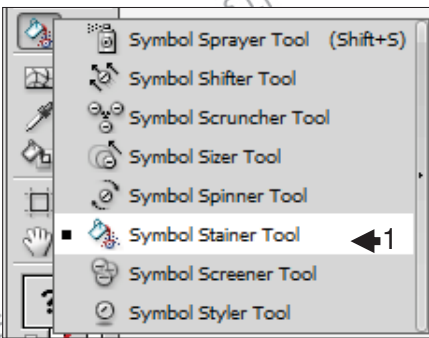
2. សូមចុច Mouse ឆ្វេងធាប់លើ Symbol ហើយទាញបង្វិលទៅតាមទិសដៅដែលត្រូវការ



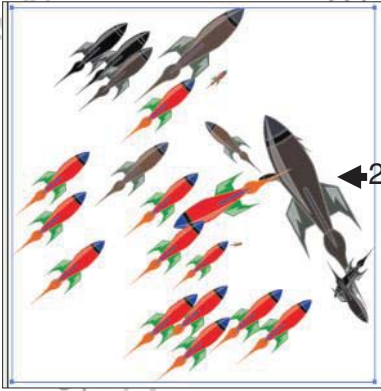
8. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Stainer Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីប្តូរពណ៌របស់ Symbol ។

2. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Stainer Tool >



2. សូមចុច Mouse ឆ្វេងឆ្នាប់លើ Symbol ដែលត្រូវការប្តូរពណ៌។

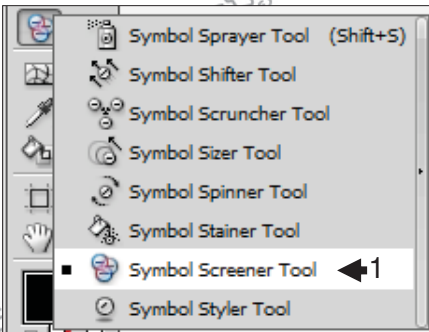


> ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយហើយចុចលើ Symbols ដើម្បីប្តូរពណ៌ដើមរបស់ Symbol វិញ

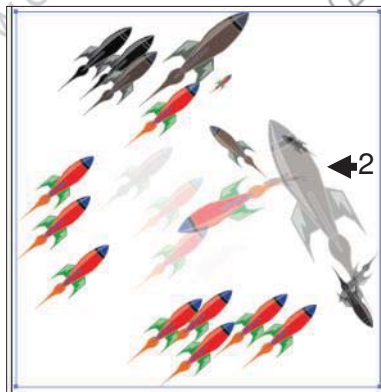
9. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Screener Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីបន្ថយ Opacity របស់ Symbol ។

1. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Screener Tool >



2. សូមចុច Mouse ឆ្វេងឆ្នាប់លើ Symbol ដែលត្រូវការបន្ថយ Opacity របស់វា

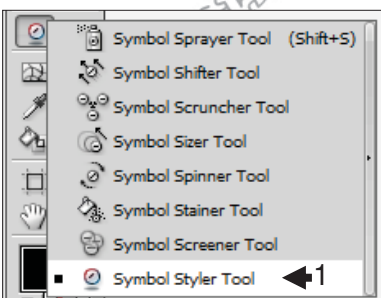


> ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយហើយចុចលើ Symbols ដើម្បីបន្ថយ Opacity របស់ Symbol នោះវិញ

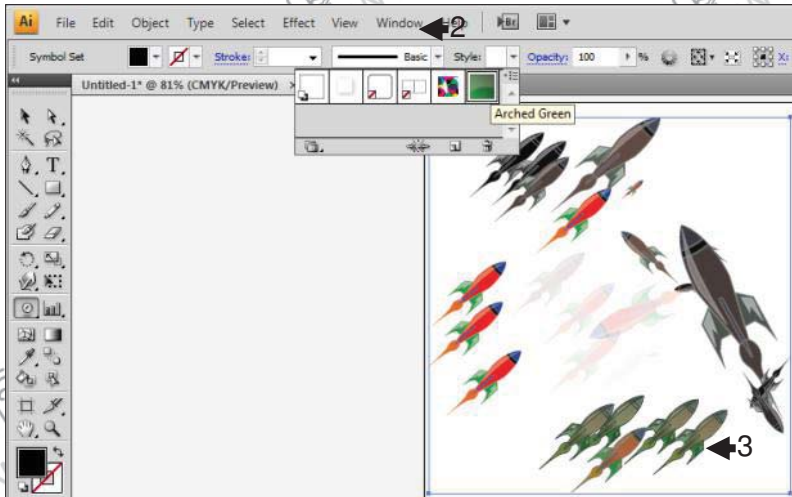
10. របៀបប្រើប្រាស់ Symbol Screener Tool:

Tool ប្រភេទនេះ គឺសំរាប់ប្រើប្រាស់ដើម្បីបន្ថយ Graphic Style ទៅ Symbol ។

1. ត្រង់ Tool Panel សូមជ្រើសរើសយក Symbol Screener Tool >



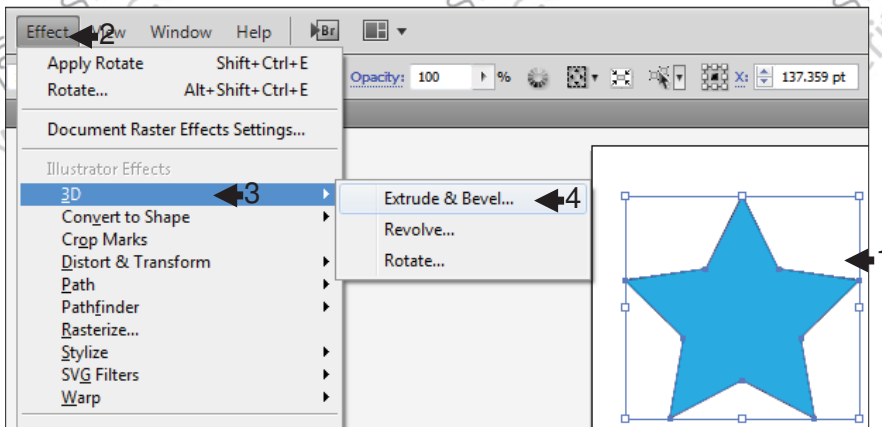
2. ក្នុង Control Panel ត្រង់ប្រអប់ Styles សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទ Style ណាមួយដែលត្រូវការ >
3. សូមចុច Mouse ឆ្វេងជាប់លើ Symbol ដែលត្រូវការបន្ថែម Style ទៅលើវា



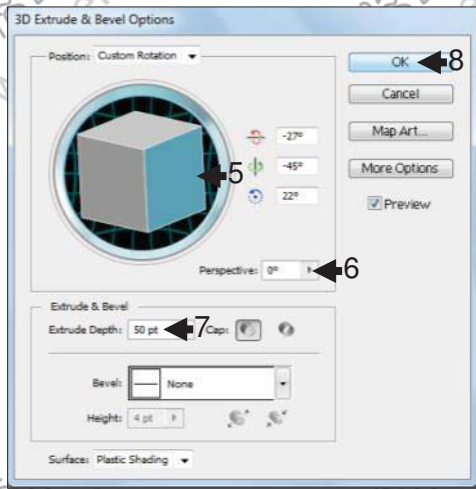
> ចុច Alt ភ្ជាប់ជាមួយហើយចុចលើ Symbols ដើម្បីកំណត់យកពណ៌ដើមរបស់ Symbol នោះវិញ

11. របៀបបង្កើត 3D Object តាម Extrude & Bevel:

1. សូមបង្កើត Object មួយដូចរូបខាងក្រោម >
2. ចុច Effect Menu >
3. ចុច 3D >
4. Extrude & Bevel >

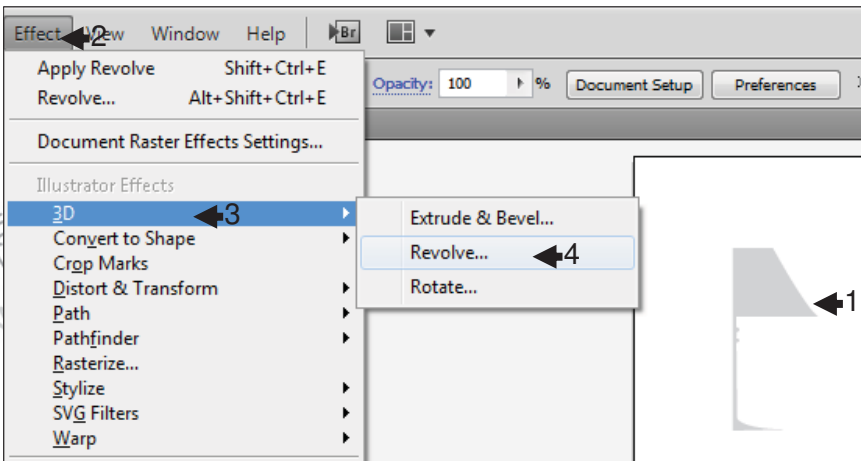


5. នៅក្នុងរូប Cube 3D សូមរំកិលផ្លាស់ប្តូរទីតាំងដើម្បីកំណត់ទៅតាមតម្រូវការ >
6. ក្នុងប្រអប់ Perspective សូមកំណត់លេខដើម្បីធ្វើឲ្យរូបភាពមានសភាពជ្រាលទៅក្រោយ >
7. ក្នុងប្រអប់ Extrude Depth សូមកំណត់លេខដើម្បីកំណត់រាស់របស់រូបភាព 3D >
8. ចុច OK Button

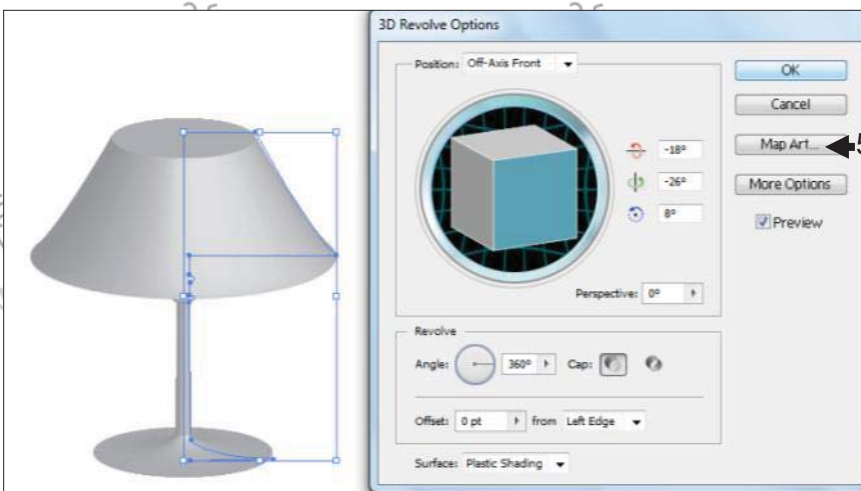


12. របៀបបង្កើត 3D Object តាម Revolve:

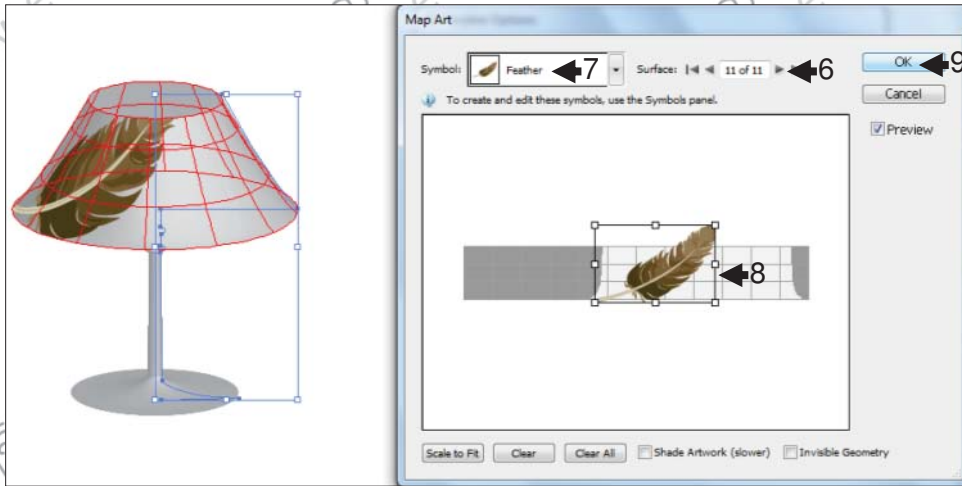
1. សូមបង្កើត Object មួយដូចរូបខាងក្រោម >
2. ចុច Effect Menu >
3. ចុច 3D >
4. Revolve >



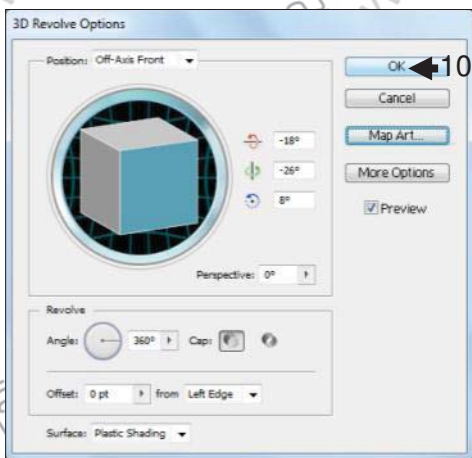
5. ចុច Map Art Button >



6. ត្រង់ Surface សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទនៃផ្ទៃណាមួយដែលត្រូវដាក់រូបភាព Symbol ចូល >
7. ក្នុងប្រអប់ Symbol សូមជ្រើសរើសយករូបភាព Symbol ណាមួយ >
8. រំកិល ឬបង្កើតបង្រួម Symbol ទៅតាមការងារដើម្បីត្រូវគ្នាជាមួយនឹង 3D Object >
9. ចុច OK Button >



10. ចុច OK Button



13. សំបកត្រី:



មេរៀនទី 16: ការប្រើប្រាស់ Effects និងរបៀប Print

1. និយមន័យ:

យើងប្រើប្រាស់ Filter ដើម្បីធ្វើការកែប្រែពណ៌របស់ Object ឬអក្សរទៅតាមទម្រង់ដែលមានស្រាប់។ នៅក្នុងនោះ Filter អាចធ្វើការកែប្រែយ៉ាងច្រើនដូចជា បន្ថែមពណ៌ថ្មី ធ្វើឲ្យ Object មានសភាពព្រិល ឬច្បាស់ជាងមុន កែប្រែពីរូបភាពធម្មតាទៅជារូបភាពតូតតា ជាដើម ។

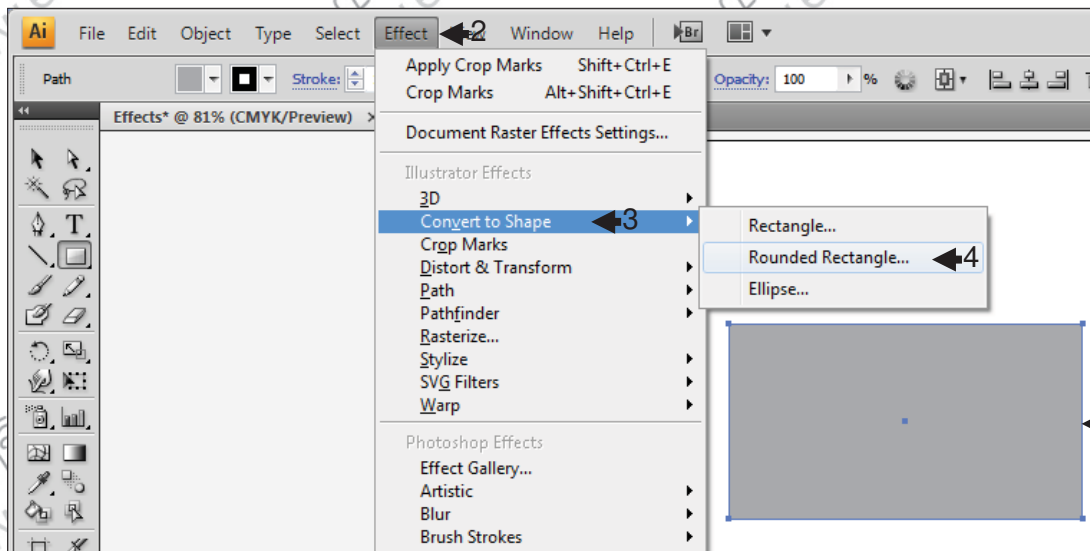
នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Illustrator CS4 បានបែងចែក Effects ជាពីរប្រភេទដូចជា:

- > Illustrator Effects : គឺជា Effects ប្រភេទ vector effects ដែលអាចប្រើប្រាស់ជាមួយនឹង vector Objects ។
- > Photoshop Effects : គឺជា Effects ប្រភេទ raster effects ដែលអាចប្រើប្រាស់ជាមួយនឹង រូបភាព ។

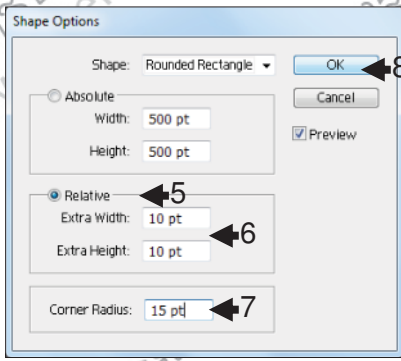
2. Convert to Shape:

វាជា Illustrator Effect ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែ Object ធម្មតាទៅ Object រាងជ្រុង ឬមូល ។

1. សូមបង្កើត Object មួយ >
2. ចុច Effects Menu >
3. Convert to Shpe >
4. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: Rounded Rectangle) >



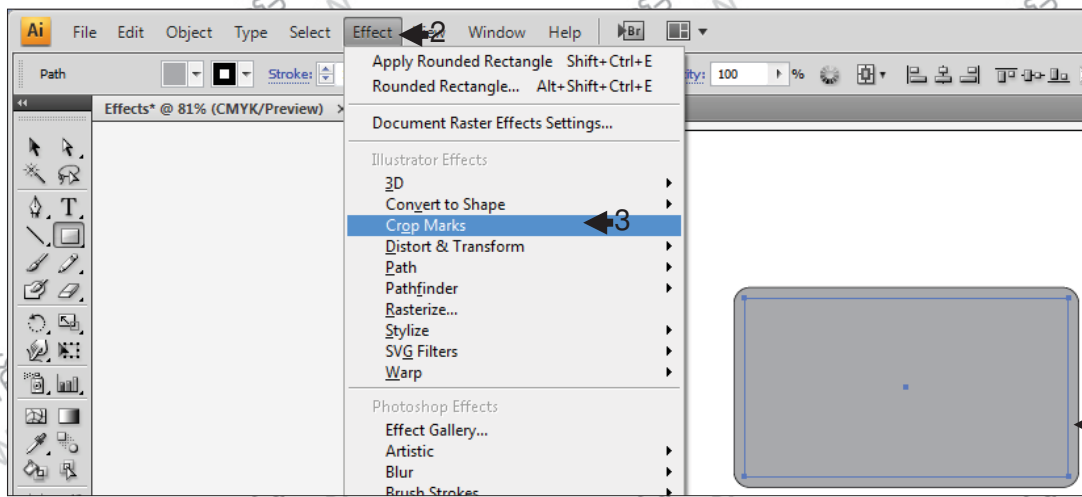
5. ជ្រើសរើសយក Relative >
6. ក្នុងប្រអប់ Extra Width និង Extra Height សូមកំណត់លេខដើម្បីបន្ថែមទំហំទៅឲ្យ Object >
7. ក្នុងប្រអប់ Corner Radius សូមកំណត់លេខ >
8. ចុច OK Button



3. Crop Marks:

វាជា Illustrator Effect ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីដាក់ Crop Marks ធ្វើជា Guid ទៅឲ្យ Objects នីមួយៗ ។

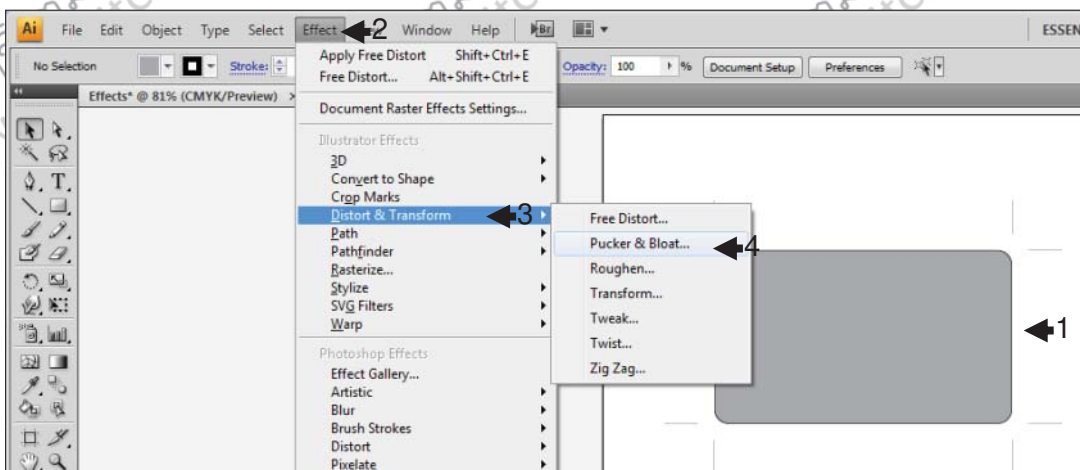
1. សូមបង្កើត Object មួយ >
2. ចុច Effects Menu >
3. Crop Marks



4. Distort & Transforms:

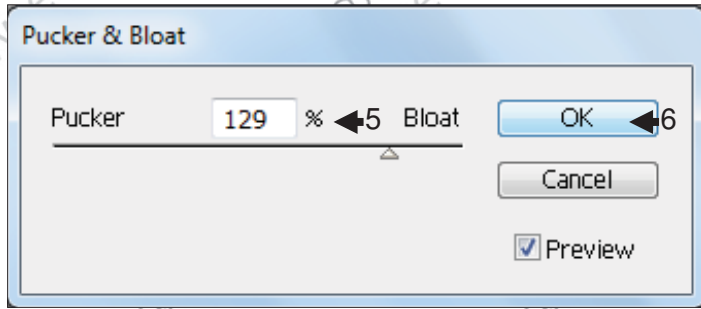
វាជា Illustrator Effect ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែរាង Objects ទៅតាម Options ដែលមានស្រាប់។

1. សូមបង្កើត Object មួយ >
2. ចុច Effects Menu >
3. Distort & Transforms >
4. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: Pucker & Bloat) >



5. ក្នុងប្រអប់ % សូមកំណត់តំលៃលេខ ដើម្បីកែប្រែរាងរបស់ Object >

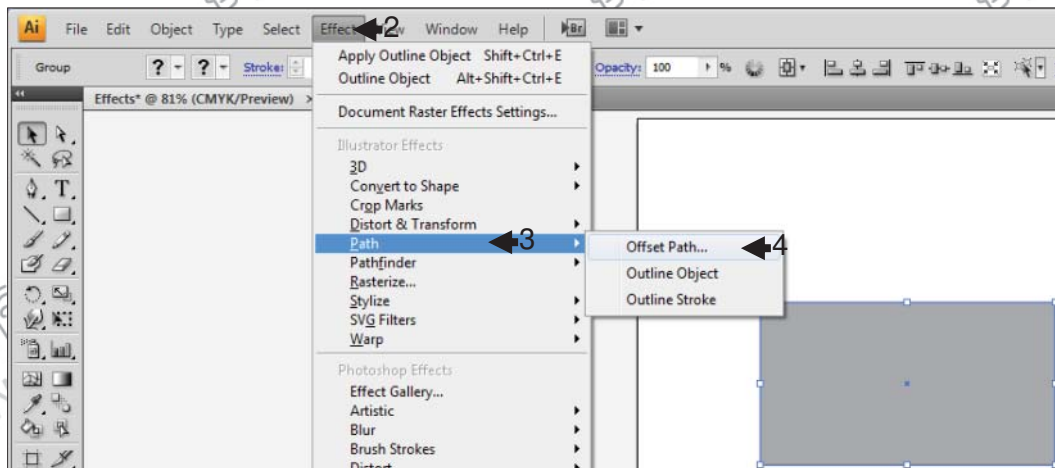
6. ចុច OK Button



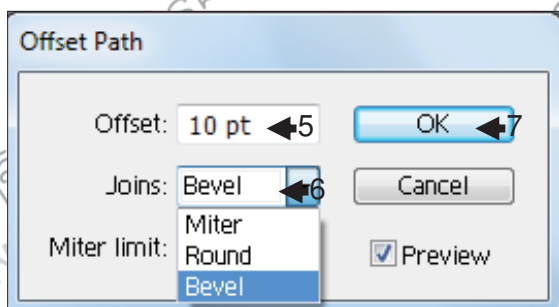
5. Path:

វាជា Illustrator Effect ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែរាង Objects ទៅតាម Options ដែលមានស្រាប់។

1. សូមបង្កើត Object មួយ >
2. ចុច Effects Menu >
3. Path >
4. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: Offset Path) >



5. ក្នុងប្រអប់ Offset សូមកំណត់តំលៃលេខ ដើម្បីបន្ថែមតែមជ្ឈដំរិញ្ចត Object >
6. ក្នុងប្រអប់ Joins ជ្រើសរើសយកប្រភេទ Corner របស់ Object (Ex: Bevel) >
7. ចុច OK Button

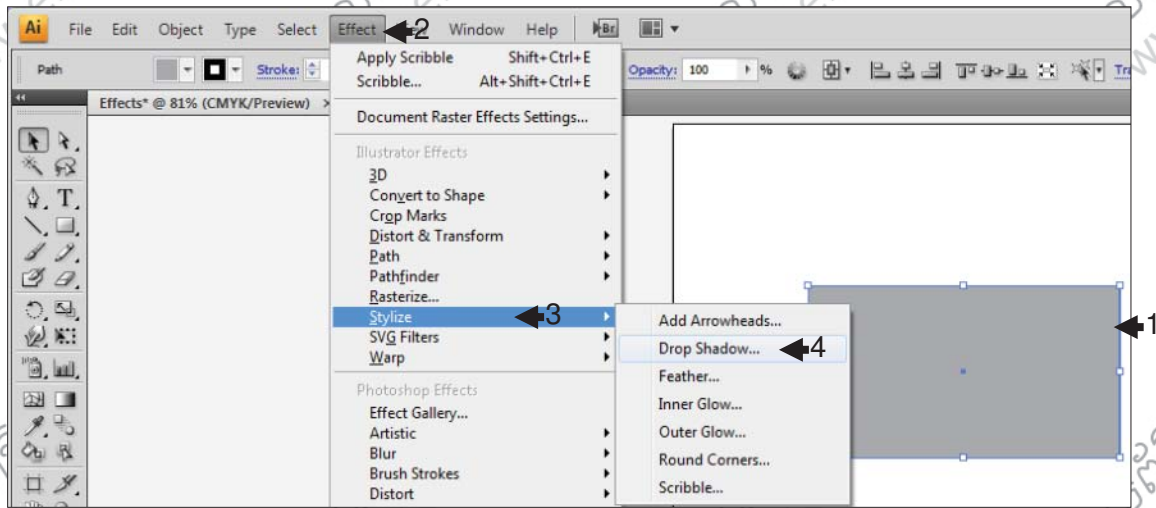


6. Stylize:

វាជា Illustrator Effect ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការបន្ថែម Options មួយទៅ៤ Object ដូចជា បន្ថែមក្បាល ព្រួញទៅ៤ Path, ដាក់ស្រមោល Feather និងកែប្រែ Object ទៅតាម Style មួយចំនួនដែលមានស្រាប់។

1. សូមបង្កើត Object មួយ >
2. ចុច Effects Menu >
3. Stylize >

4. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: Drop Shadow) >



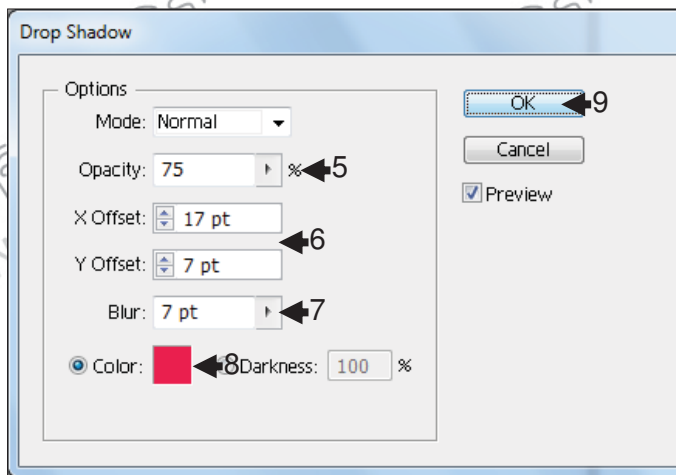
5. ក្នុងប្រអប់ Opacity សូមបញ្ចូលតំលៃលេខ ដើម្បីកំណត់ភាពច្បាស់ឲ្យស្រមោល >

6. ក្នុងប្រអប់ X Offset និង Y Offset សូមបញ្ចូលតំលៃលេខ ដើម្បីកំណត់ទីតាំងឲ្យស្រមោល >

7. ក្នុងប្រអប់ Blur សូមបញ្ចូលតំលៃលេខ ដើម្បីកំណត់ភាពព្រិលទៅឲ្យស្រមោល >

8. ក្នុងប្រអប់ សូមជ្រើសរើសពណ៌ឲ្យស្រមោល >

9. ចុច OK Button



7. SVG Filter:

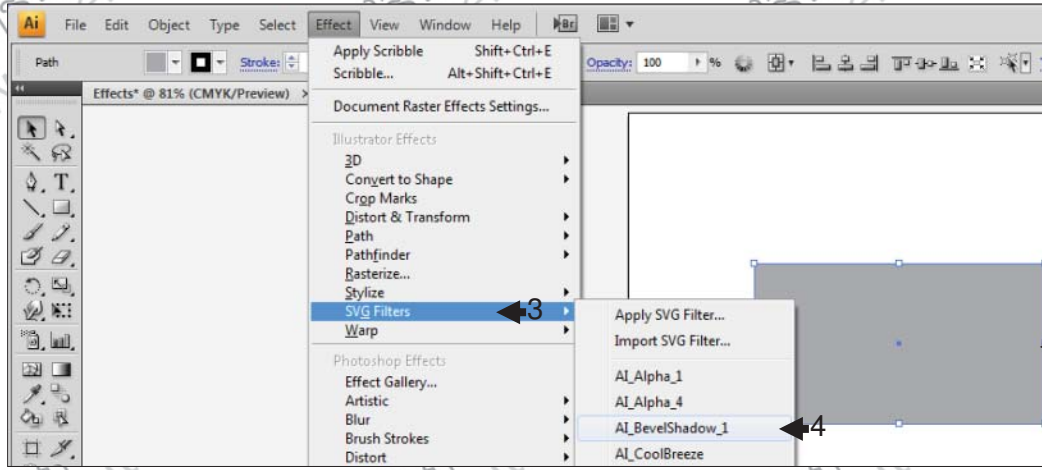
1. សូមបង្កើត Object មួយ >

2. ចុច Effects Menu >

3. SVG Filter >

4. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: AI_BevelShadow_1)

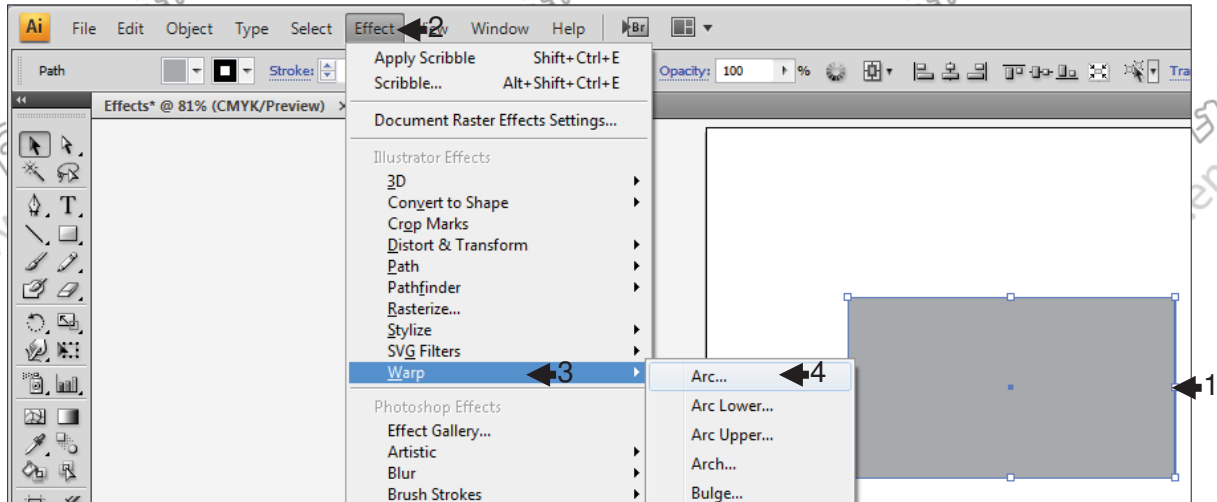




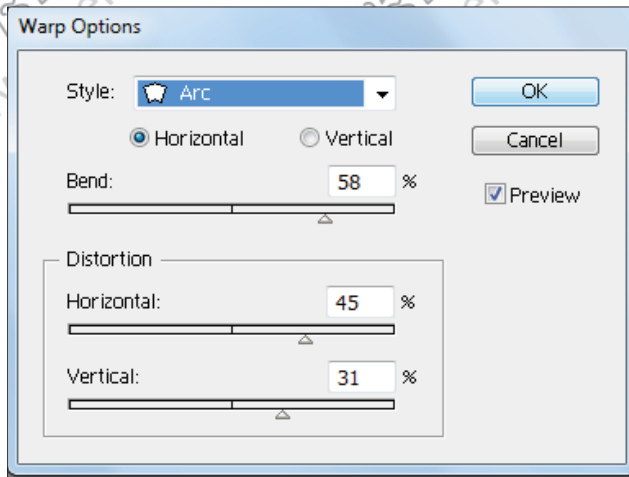
8. Warp:

វាជា Illustrator Effect ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើការកែប្រែរាងរបស់ Object ឲ្យកោង បោងឬផ្គត់ទៅតាមតម្រូវការ។

1. សូមបង្កើត Object មួយ >
2. ចុច Effects Menu >
3. Warp >
4. ជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយ (Ex: Arc) >



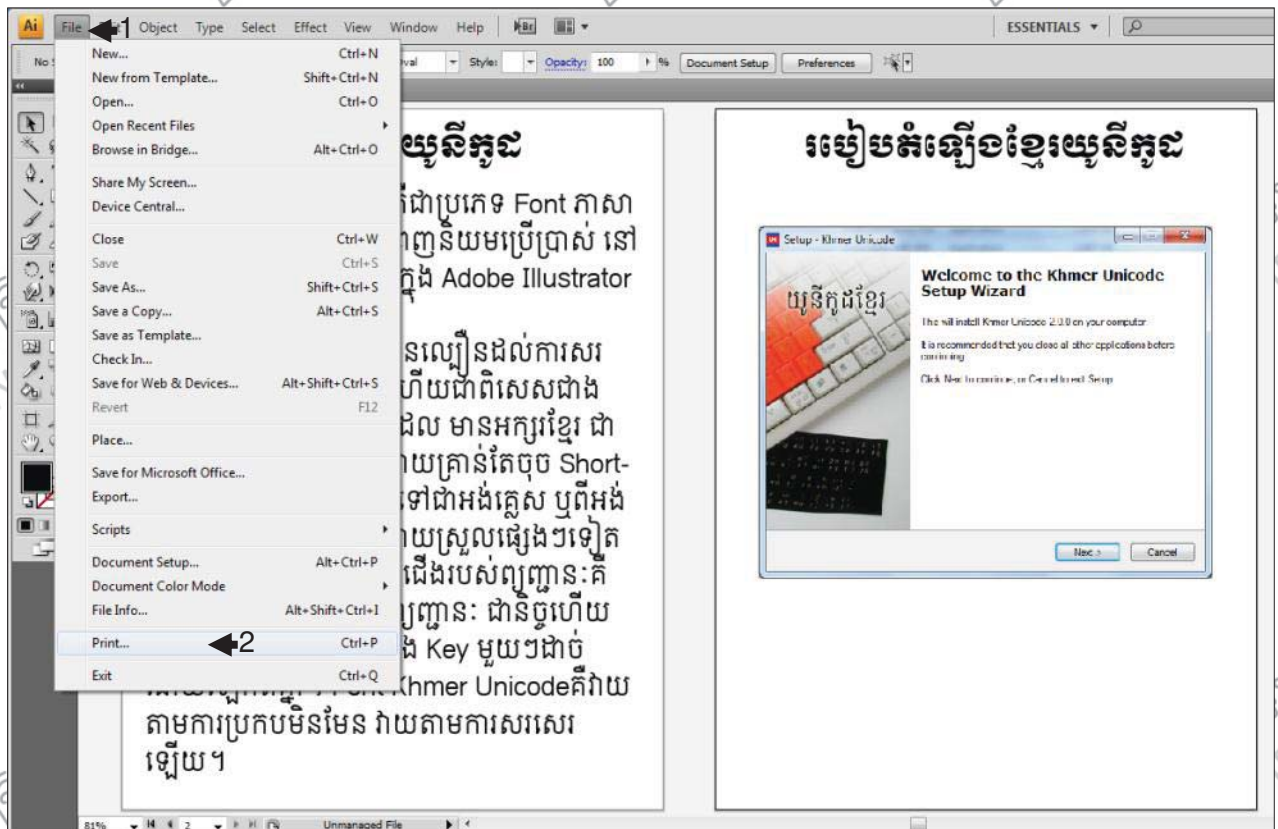
5. ក្នុងប្រអប់ Style ជ្រើសរើសយកប្រភេទកោងណាមួយ (Arc) >
6. ត្រង់ Bend សូមទាញ Handle ដើម្បីកែប្រែកំរិតកោងរបស់ Object >
7. ត្រង់ Horizontal និង Vertical សូមទាញ Handle ដើម្បីកែប្រែកំរិតកោងរបស់ Object >
8. ចុច OK Button



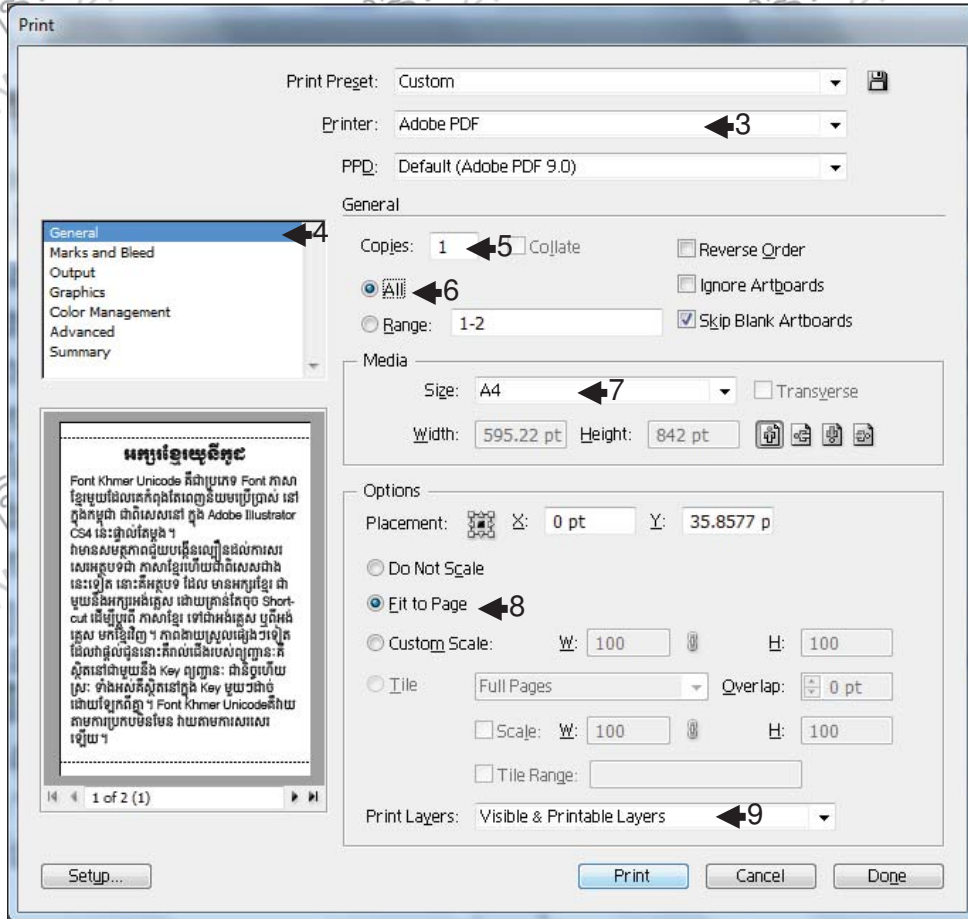
9. របៀប Print តាមរយៈ Composites:

Print តាមរយៈ Composites គឺមានលក្ខណៈនៃការ Print ទៅតាមអ្វីដែលមាននៅលើ Screen Monitor ។

1. ចុច File Menu >
2. Print (Ctrl +P) >



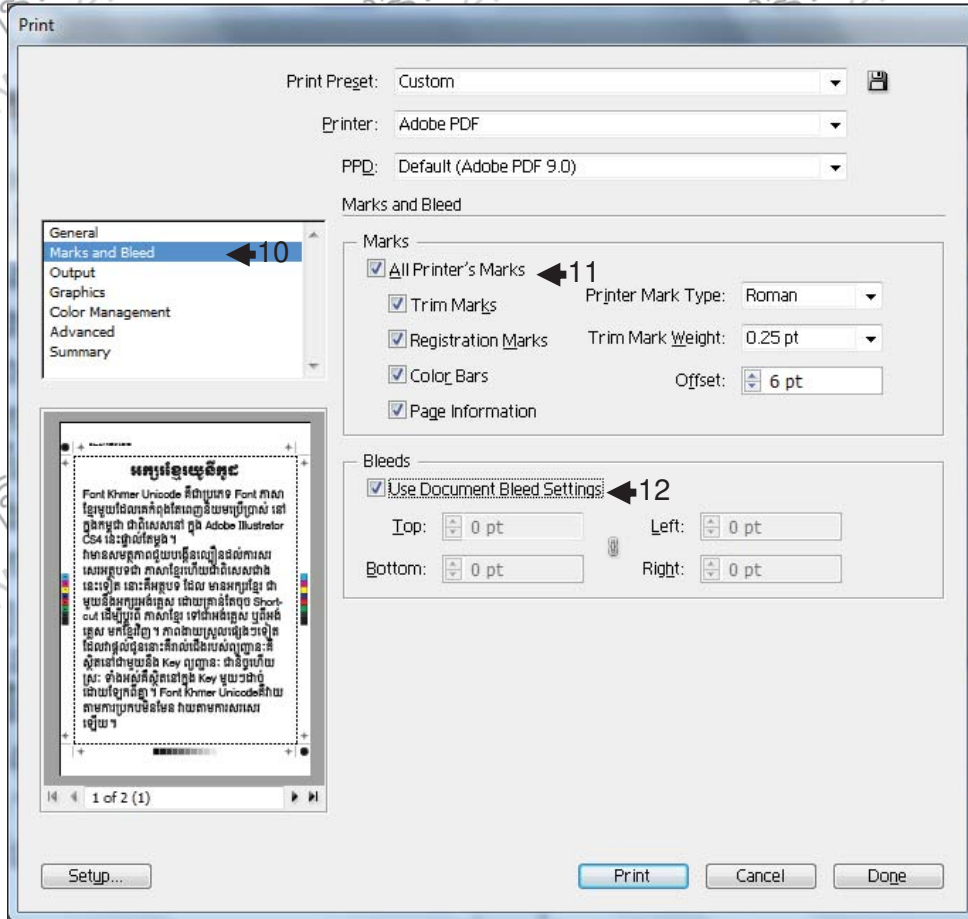
3. ក្នុងប្រអប់ Printer សូមជ្រើសរើសយកឈ្មោះ Printer ដែលត្រូវការ (Ex: Adobe PDF) >
4. ក្នុងប្រអប់ផ្នែកខាងឆ្វេងសូមចុចលើ General >
5. ក្នុងប្រអប់ Copies សូមកំណត់ចំនួន Page ដដែល ដែលត្រូវ Print (Ex: 1) >
6. ជ្រើសរើសយក All >
7. ត្រង់ប្រអប់ Size សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទក្រដាស (A4) >
8. សូមជ្រើសរើសយក Fit to Page >
9. ក្នុងប្រអប់ Print Layer សូមជ្រើសរើសយក Visible & Printable Layers >



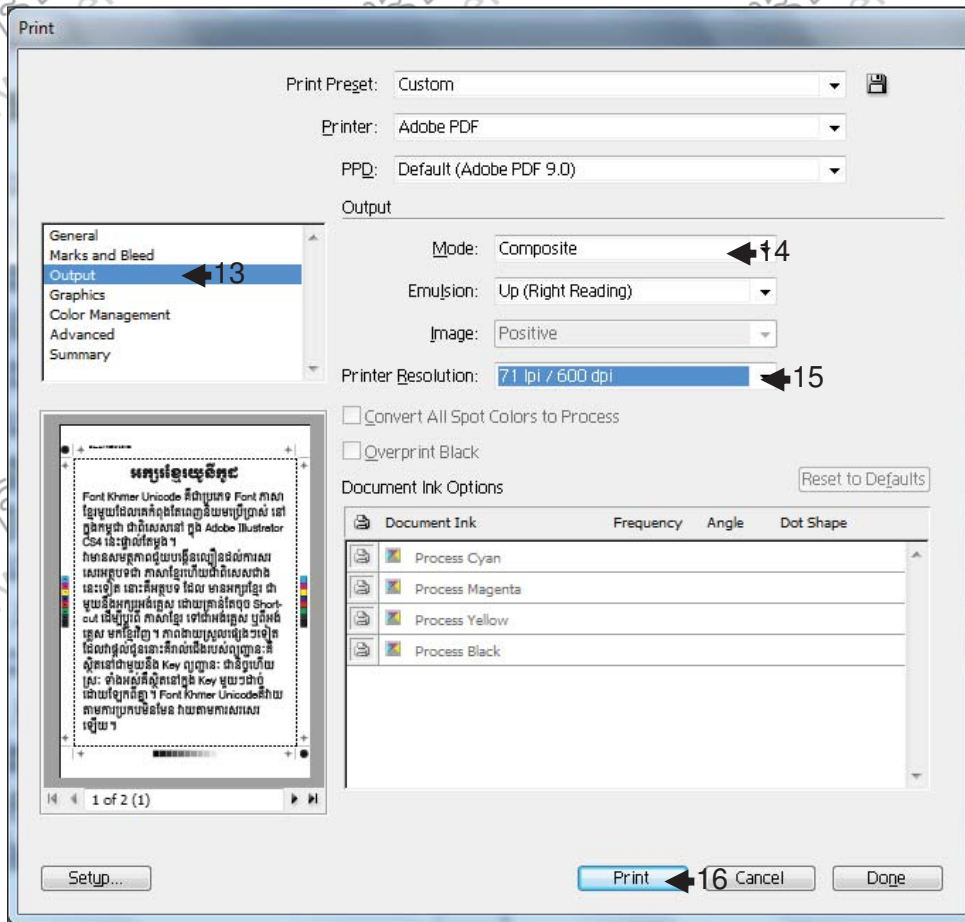
10. ត្រង់ប្រអប់ខាងឆ្វេងសូមចុចលើ Marks and Bleed >

11. សូម Tick យ៉ក Marks >

12. សូម Tick យ៉ក Use Document Bleed Settings >



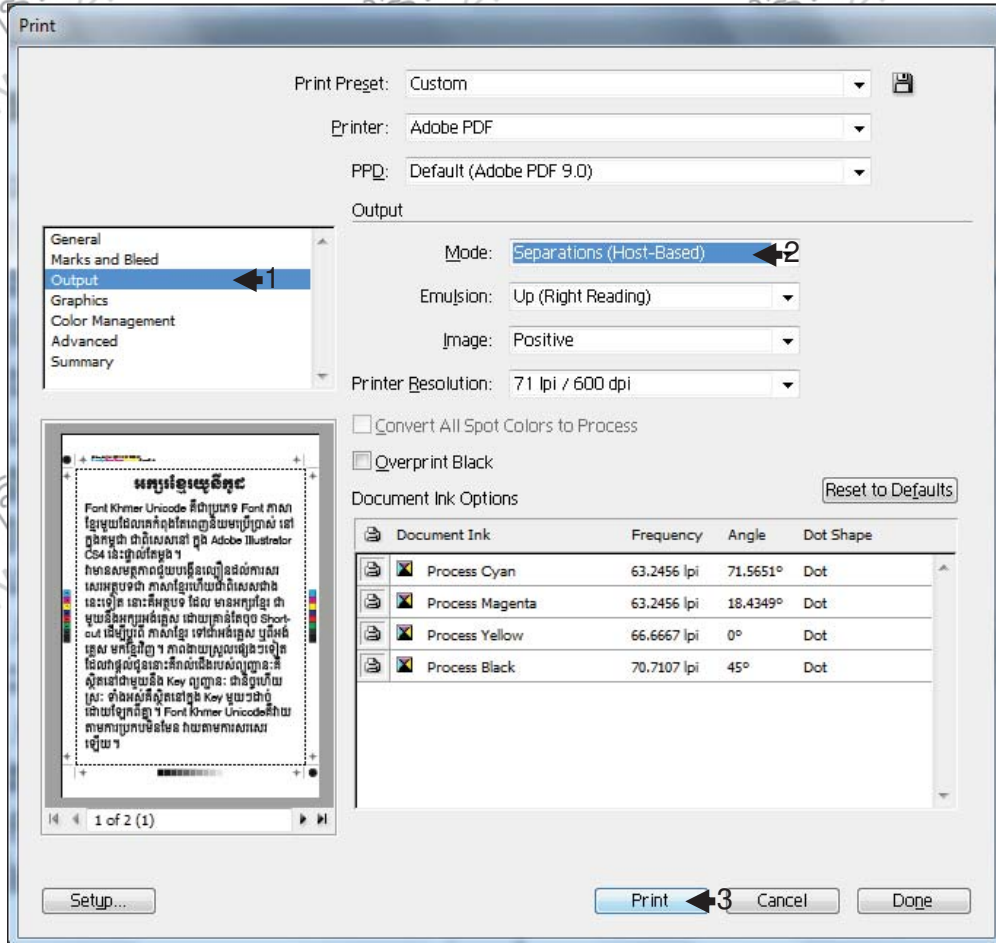
- 13. ត្រង់ប្រអប់ខាងឆ្វេងសូមចុចលើ Output >
- 14. ក្នុងប្រអប់ Mode ជ្រើសរើសយក Composite >
- 15. ត្រង់ Printer Resolution សូមជ្រើសរើសយកប្រភេទណាមួយដែលត្រូវនឹង Printer >
- 16. ចុច Print Button



10. របៀប Print តាមរយៈ Color Separations:

Print តាមរយៈ Color Separations គឺត្រូវបានប្រើប្រាស់នៅពេលដែល Artwork ត្រូវការ Print ចេញតាមរយៈការបោះពុម្ព។

1. ចុច File Menu >
2. Print (Ctrl +P) >
3. ត្រង់ប្រអប់ខាងឆ្វេងសូមជ្រើសរើសយក Output >
4. ក្នុងប្រអប់ Mode សូមជ្រើសរើសយក Separations (Host-Based) >
5. ចុច Print Button



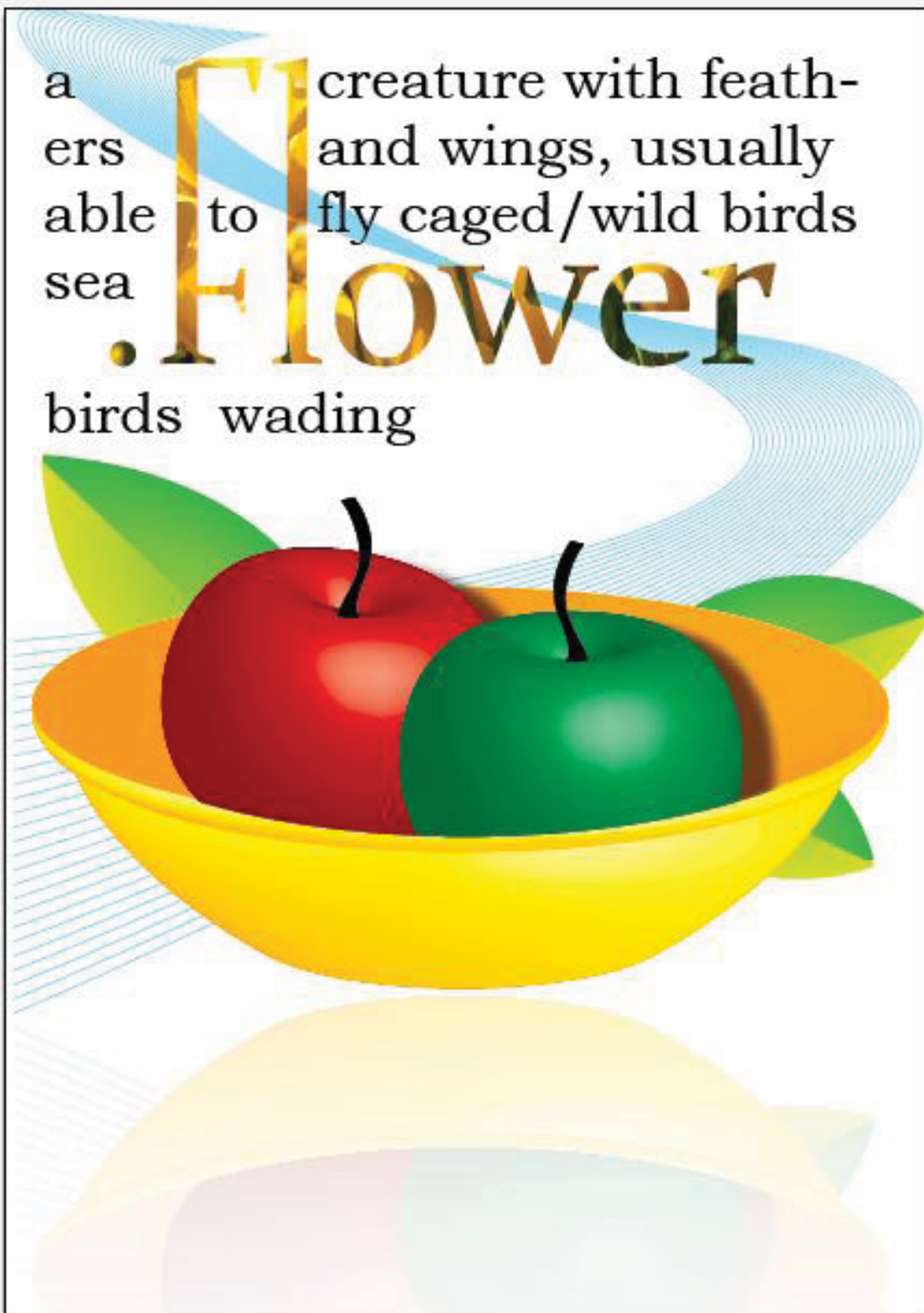
11. សំបកត្រី:



សំនួរនិងលំហាត់ប្រលង

Final Test

1. លំហាត់:



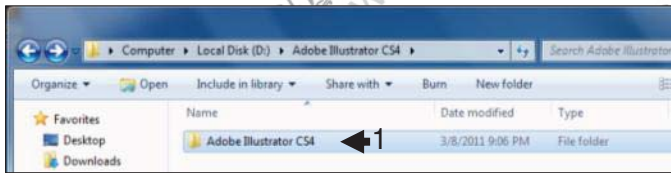
APPENDIX A:

របៀប Set Up កម្មវិធី Adobe Illustrator CS4

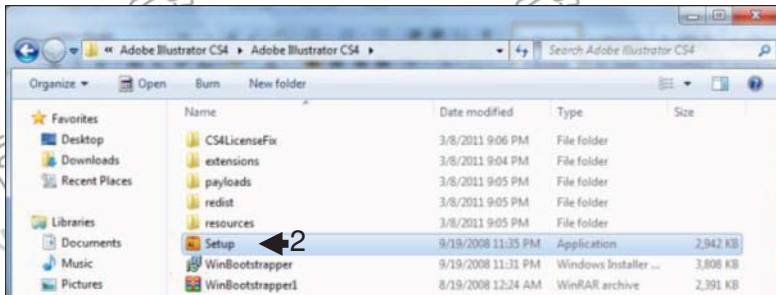
ដើម្បីអាចប្រើប្រាស់កម្មវិធី Adobe Illustrator CS4 នៅក្នុងម៉ាស៊ីនកុំព្យូទ័របាន ជាដំបូងយើងត្រូវ Copy Software Adobe Illustrator CS4 មក Paste ក្នុង Hard disk របស់ម៉ាស៊ីនកុំព្យូទ័រជាមុនសិន ហើយបន្ទាប់មក ត្រូវធ្វើការ Set up វាចូលទៅក្នុងម៉ាស៊ីនកុំព្យូទ័រ ធ្វើដូចនេះទើបយើងអាចប្រើប្រាស់កម្មវិធីនេះបាន។

របៀបក្នុងការ Set up មានបង្ហាញដូចខាងក្រោម:

1. សូមបើក Folder ឈ្មោះ: Illustrator CS4 >



2. សូមចុច Double Click លើ File ឈ្មោះ: Setup.exe >



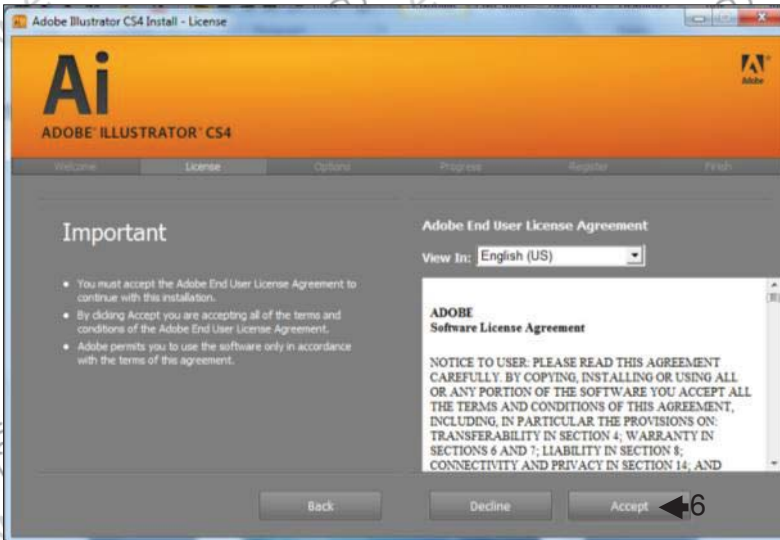
3. បន្ទាប់មកវានឹងដំណើរការ Setup ដូចផ្ទាំងខាងក្រោមហើយសូមរង់ចាំ >



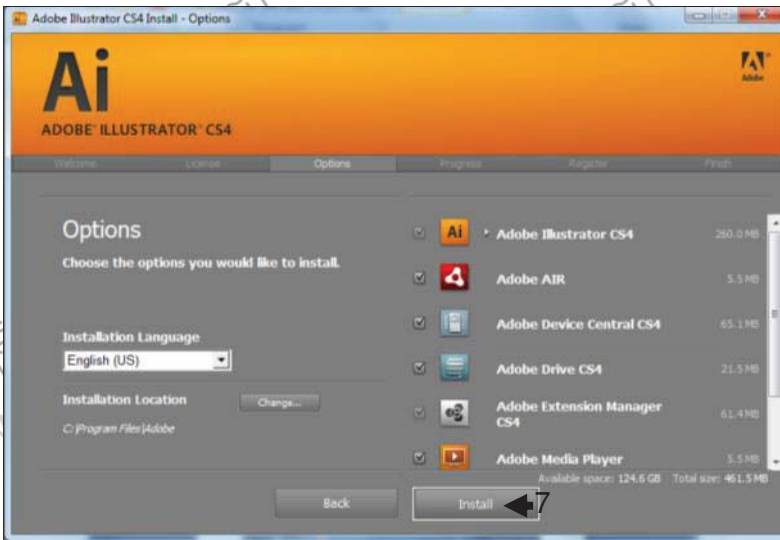
4. សូមជ្រើសរើសយក I want to install and use Adobe Illustrator CS4 > 5. ចុច Next Button >



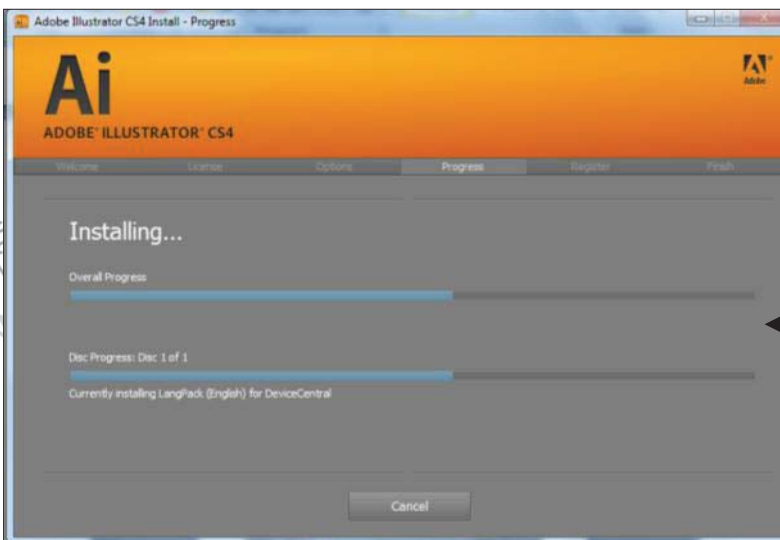
6. ចុច Accept Button >



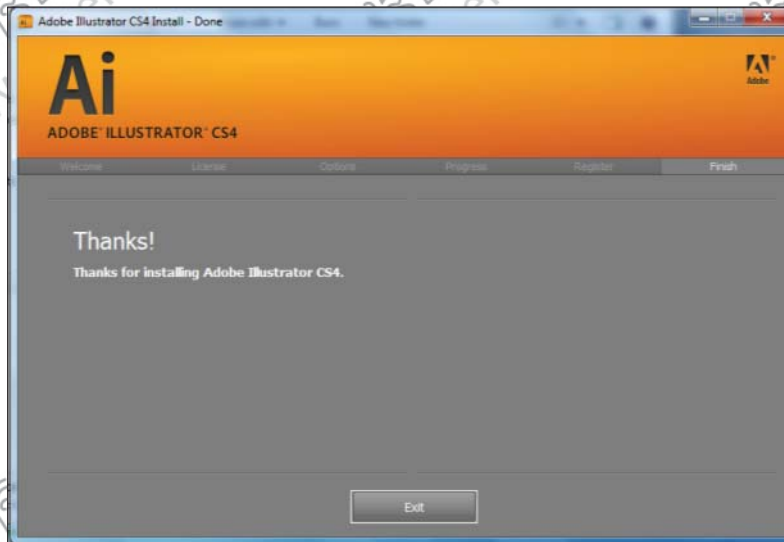
7. ចុច Install Button >



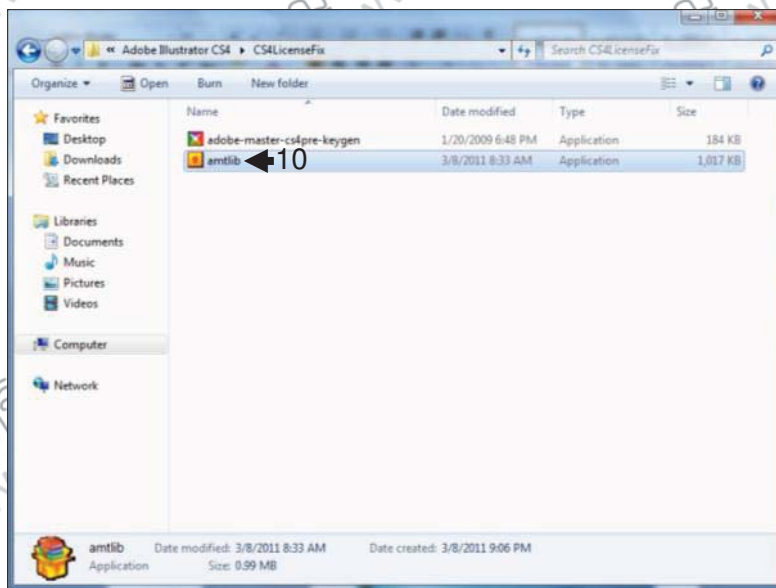
8. បន្ទាប់មកវានឹងដំណើរការ Setup ដូចផ្ទាំងខាងក្រោមហើយសូមរង់ចាំ >



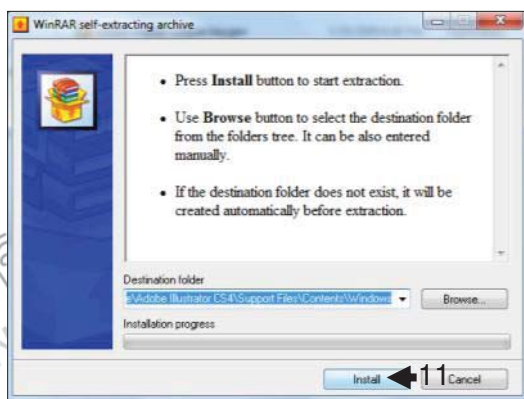
9. ចុច Exit Button >



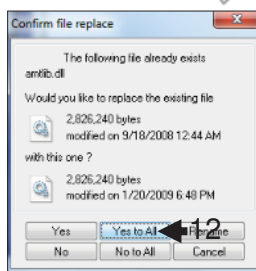
10. សូមត្រលប់ទៅកាន់ Folder Adobe Illustrator CS4 វិញ ហើយប៊ុច Double លើ File ឈ្មោះ: amtlib >



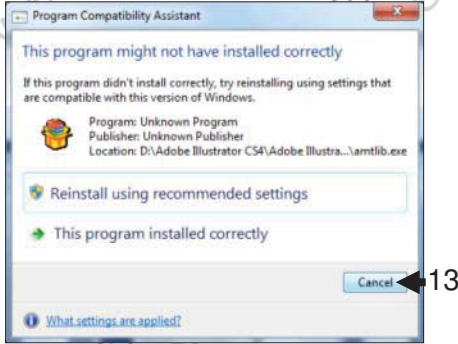
11. ប៊ុច Install Button >



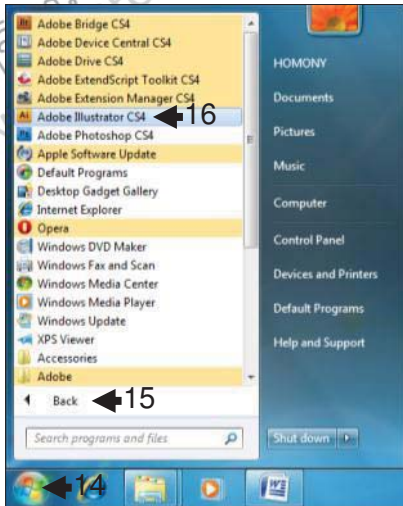
12. ប៊ុច Yes to All Button >



13. ចុច Cancel Button >



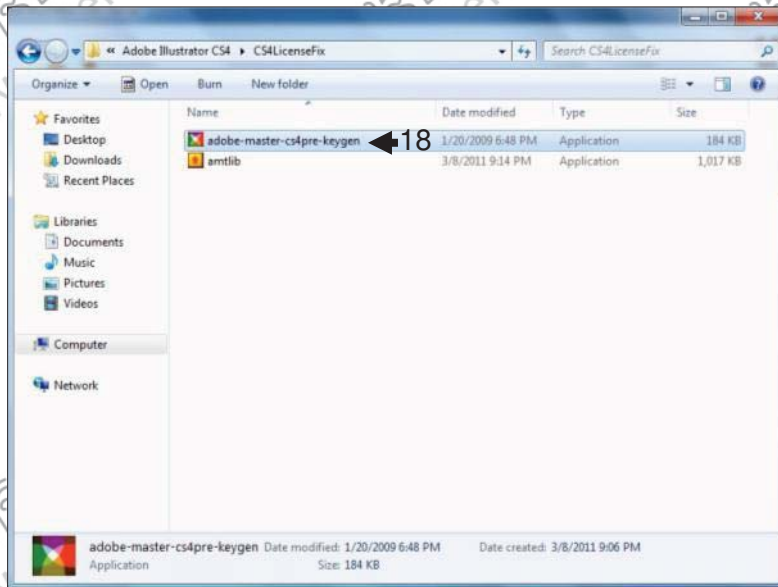
14. ចុច Start Button > 15. ចុច All Programs > 16. ចុច Adobe Illustrator CS4 >



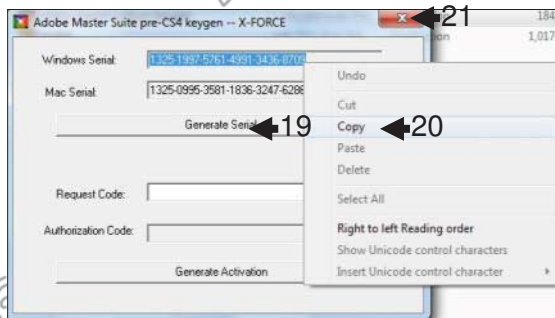
17. សូមជ្រើសរើសយក I have a serial number for this product ហើយសូមត្រលប់ទៅកាន់ Folder ឈ្មោះ CS4LicenseFix វិញ >



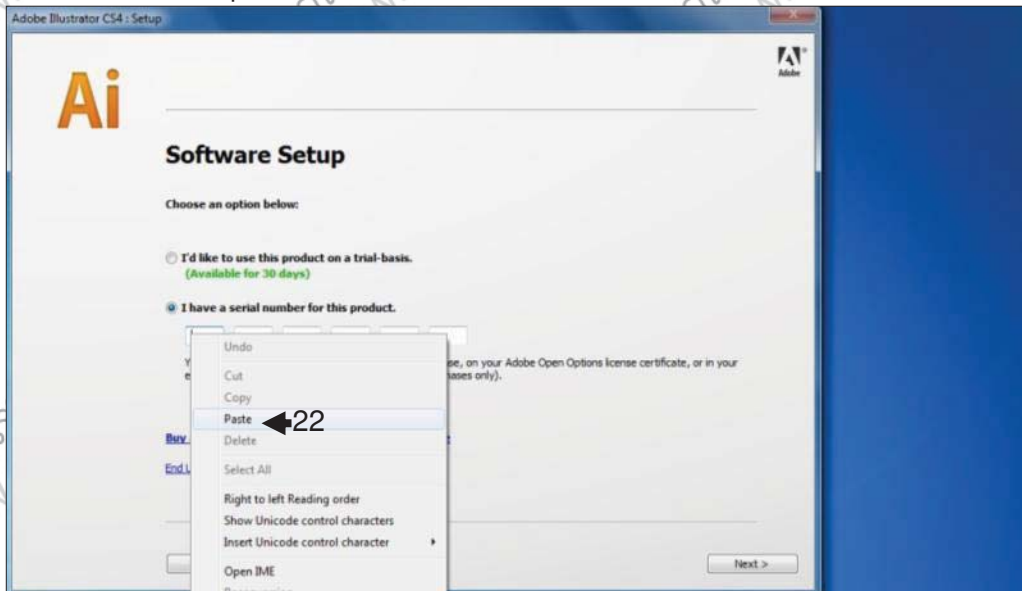
18. ចុច Double Click លើ File ឈ្មោះ: adobe-master-cs4pre-keygen.exe >



19. ចុច Generate Serial Button > 20. ក្នុងប្រអប់ Windows Serial សូម select លើ Serial Number ទាំងអស់ ហើយចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Copy > 21. ចុច Close Button >



22. ដាក់ Cursor នៅក្នុងប្រអប់ ហើយចុច Mouse ស្តាំយកពាក្យ Paste >



23. ចុច Next Button >



24. ចុច OK Button

