

យើងនាំគ្នាបង្ហោះប៊ូម៊ីរង់ក្រដាស !

សាស្ត្រាចារ្យសាកលវិទ្យាល័យសេដ្ឋកិច្ចអូសាកា និស៊ីយ៉ាម៉ា យ៉ូតាកា
nishiyama@osaka-ue.ac.jp

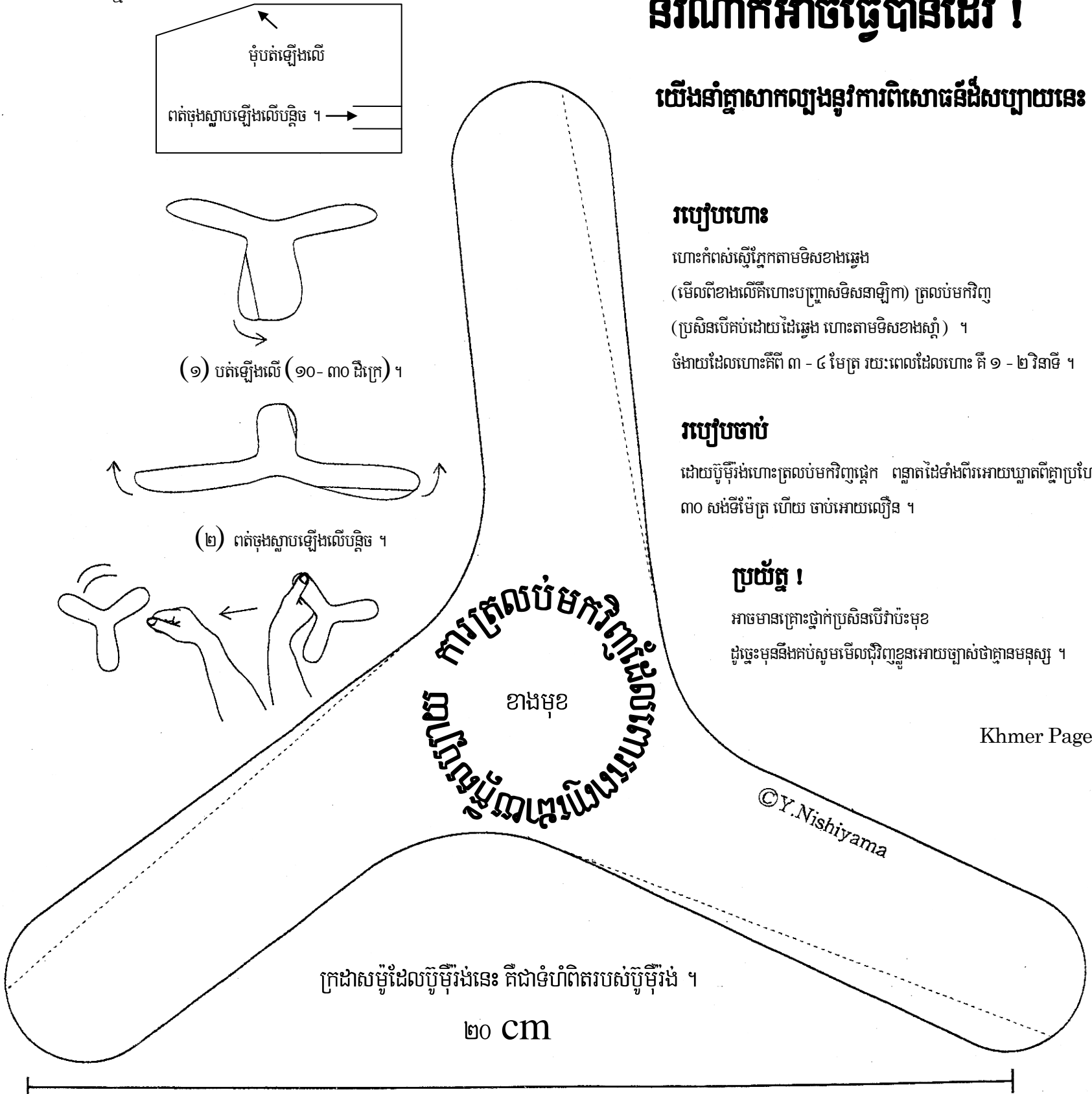
របៀបធ្វើ

១. ត្រៀមផ្ទាំងក្រដាស ក្រាស់ (0.៥ - 0.៧ mm)
២. លាតផ្ទាំងក្រដាសក្រាស់នៅខាងក្រោមបំផុត រួចដាក់ក្រដាសដានពីខាងលើ បន្ទាប់មកដាក់ក្រដាសម្លីដៃ លើខាងលើបំផុត ។
៣. គូសបិទតាមខ្សែបន្ទាត់ នៃក្រដាសម្លីដៃ ដានយលរាងនៃក្រដាសម្លីដៃ ។ កុំភ្លេចគូសបន្ទាត់ ដាច់ៗ ។
៤. ដើម្បីចំណាំខាងមុខ និងខាងក្រោយ ចូរគូសសញ្ញាចំណាំ ផ្នែកខាងមុខ ។
៥. យកកន្លែកកាត់ក្រដាស ក្រាស់ដោយប្រយ័ត្នប្រយ័ត្ន ។
៦. លាតក្រដាសកាត់នៅលើតុ ដោយពង្រាប វាអោយស្មើ ។
៧. ដាក់បន្ទាត់តាមខ្សែបន្ទាត់ដាច់ៗ យកបិទសង្កត់វាស២ - ៣ដង ។ នេះគឺដើម្បីស្រួលបត់ ។
៨. បត់ស្លាបនីមួយៗ ។ ម្លីដៃបត់គឺ ១០ - ៣០ ដឺក្រេ (សំរាប់អ្នកដែលប្រើដៃឆ្វេងគឺបត់ចុះក្រោម) ។

របៀបគប់បង្ហោះ

១. កាន់ដោយបែរផ្នែកខាងមុខប៊ូម៊ីរង់មកចំមុខរបស់យើង ដោយចាប់ស្លាបនិងមេដៃនិងចង្កូលដៃ (សំរាប់អ្នកដែលគប់នឹងដៃឆ្វេង ផ្នែកខាងក្រោយបែរមករកមុខរបស់ខ្លួន) ។
២. បញ្ជូរស្លាបអោយឈរត្រង់ ។
៣. ប្រើកំលាំងដៃដើម្បីអោយវិលខ្លាំង ។
៤. គប់ត្រង់ទៅមុខ មិនមែនគប់ឡើងលើទេ (គឺដូចគប់ព្រួញ) ។

ទំហំ ខ្នាត



ក្រដាសម្លីដៃប៊ូម៊ីរង់នេះ គឺជាទំហំពិតរបស់ប៊ូម៊ីរង់ ។

២០ cm

នរណាក៏អាចធ្វើបានដែរ !

យើងនាំគ្នាសាកល្បងនូវការពិសោធន៍ដ៏សប្បាយនេះ

របៀបហោះ

ហោះកំពស់ស្មើភ្នែកតាមទិសខាងឆ្វេង (មើលពីខាងលើគឺហោះបញ្ជោសទិសនាឡិកា) ត្រលប់មកវិញ (ប្រសិនបើគប់ដោយដៃឆ្វេង ហោះតាមទិសខាងស្តាំ) ។
 ចំងាយដែលហោះគឺពី ៣ - ៤ ម៉ែត្រ រយៈពេលដែលហោះ គឺ ១ - ២ វិនាទី ។

របៀបចាប់

ដោយប៊ូម៊ីរង់ហោះត្រលប់មកវិញផ្អែក ពន្លាតដៃទាំងពីរអោយឃ្នាតពីគ្នាប្រហែល ៣០ សង់ទីម៉ែត្រ ហើយ ចាប់អោយលឿន ។

ប្រយ័ត្ន !

អាចមានគ្រោះថ្នាក់ប្រសិនបើវាប៉ះមុខ ដូច្នេះមុននឹងគប់សូមមើលជុំវិញខ្លួនអោយច្បាស់ថាគ្មានមនុស្ស ។

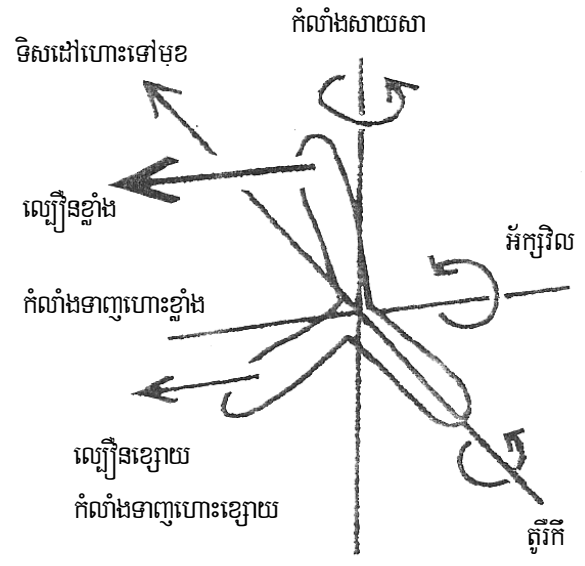
ហេតុអ្វីបានជាប៊ូម៉ីរងហោះគ្រលប់មកវិញ ?

ប៊ូម៉ីរងហោះទៅមុខដោយ វិល ។ ស្លាបផ្នែកខាងលើតាមទិសខ្យល់មានល្បឿនខ្លាំង ផ្ទុយមកវិញ ស្លាបផ្នែកខាងក្រោមដែលឆ្ងាយមានល្បឿនខ្សោយ ។ ភាពខុសគ្នានៃល្បឿន ក្លាយជាភាពខុសគ្នានៃកំលាំងទាញហោះ ។ ស្លាបផ្នែកខាងលើមានកំលាំងទាញហោះខ្លាំង ស្លាបផ្នែកខាងក្រោម មានកំលាំងទាញហោះខ្សោយ ។ ដោយសារ ភាពខុសគ្នានៃកំលាំងទាញហោះ ផ្នែកខាងលើប៊ូម៉ីរង មានទំនោរហោះទៅទិសខាងឆ្វេង គឺថាទិសបញ្ជាសម្រេចនាឡិកា ។ កំលាំងវិលនេះហៅថា ត្រីកី ។

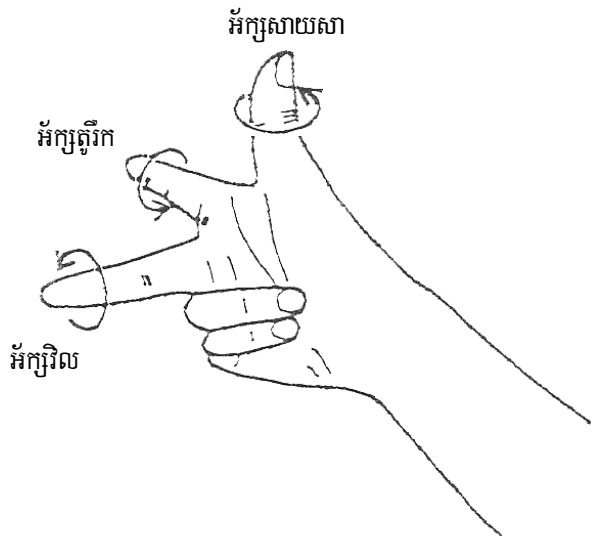
ប៉ុន្តែ ប៊ូម៉ីរងរក្សាអ័ក្ស វិលដោយមានទំនោរហោះទៅទិសខាងឆ្វេង ។ ដោយសារ ភាពខុសគ្នានៃកំលាំងទាញហោះ ធ្វើអោយមានទំនោរបន្តបន្ទាប់គ្នា ដួល ប្តូរទិស ដួល ប្តូរទិស ហេតុដូច្នេះបានជា ប៊ូម៉ីរងហោះតាមទិសខាងឆ្វេងគ្រលប់មកវិញ ។ នេះគឺថានៅពេលដែលវាចង់ដួល កំលាំងដែលមិនដួលកើតឡើង ដូចការអង្រួនក្បាល ហើយបាត់ភ្នែកនេះហៅថា ចលនាសាយសា ។

គេហទំព័រសមាគមន៍ ប៊ូម៉ីរង

- សមាគមន៍ ប៊ូម៉ីរងជប៉ុន (JBA) <http://www.jba-hp.jp/>
- បណ្តាញប៊ូម៉ីរងភាគខាងលិចជប៉ុន (KBN) <http://www.kbn3.com/>
- សមាគមន៍ប៊ូម៉ីរងអាមេរិក (USBA) <http://www.usba.org/>



រូបភាព១. ការពន្យល់អំពីការវិលហោះតាមទិសឆ្វេង



រូបភាព២. គោលការណ៍ដៃស្តាំ