تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الكويتية

almanahj.com/kw

موقع المناهج الكويتية

الملف مذكرة إثرائية في التصميم الثلاثي الأبعاد باستخدام برنامج Blender

روابط مواقع التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن

روابط مواد الصف الثامن على تلغرام

التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

المزيد من الملفات بحسب الصف الثامن والمادة تقنية المعلومات في الفصل الأول

1	تحميل كتاب الطالب
2	حل أوراق عمل
3	تمارين وتطبيقات مختلفة لبرنامج blender
4	ملخص مهارات بلندر
5	مذكرة لشرح برنامج بلندر

وزارة التربية

منطقة الفروانية التعليمية

مدرسة أميمة بنت النعمان

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

قسم الحاسوب

مذكرة الصف الثامن الفصل الدراسي الأول

برنامج Blender

إعداد المعلمة	رئيسة القسم	الموجهة الفنية	مديرة المدرسة
نجلا العدواني	نورة العنزي	فاطمة الكندري	أ.منيرة المطيري

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس : مدخل إلى التصميم ثلاثي الابعاد

بنود الدرس :

- ..... .
- .....
- .....

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

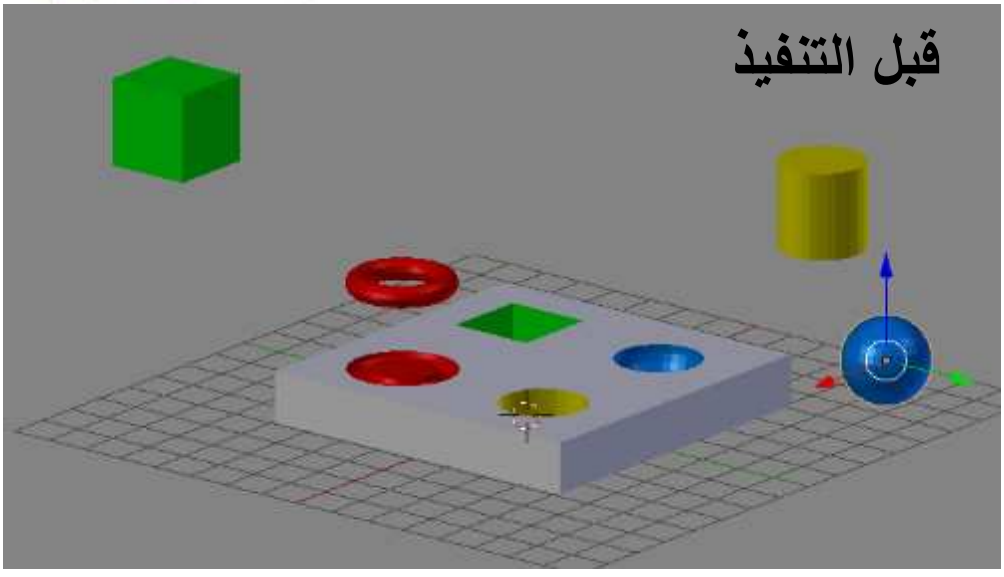
التاريخ : ...../...../.....

تركيب الأشكال

ورقة عمل 1 أ

بعد التنفيذ

استدع الملف Blocks من محرك الأقراص Workpapers، ثم غير ما يلزم للحصول على التصميم كما بالصورة بعد التنفيذ. واحفظ الملف باسم Blocks 1 على محرك الأقراص الخاص بك.

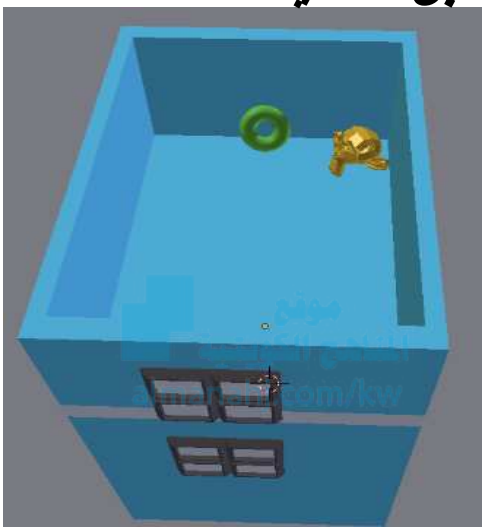


خطوات حل ورقة العمل1-أص 64 :

- تشغيل برنامج البلينكر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم Lesson ثم استدعاء الملف Block .
- تحديد الكائن cylinder بزر الفارة الأيمن ثم تحريك الكائن للمكان المناسب باستخدام احدى طرق التحرك المناسبة " زرالفأرة الأيمن مع استمرار الضغط – حرف g من لوحة المفاتيح – الأسهم على الكائن "ثم تثبيت الكائن في المكان الجديد بزر الفأرة الأيسر.
- تحديد الكائن sphere بزر الفارة الأيمن ثم تحريك الكائن للمكان المناسب باستخدام احدى طرق التحرك المناسبة " زرالفأرة الأيمن مع استمرار الضغط – حرف g من لوحة المفاتيح – الأسهم على الكائن " ثم تثبيت الكائن في المكان الجديد بزر الفأرة الأيسر.
- تحديد الكائن tours بزر الفارة الأيمن ثم تحريك الكائن للمكان المناسب باستخدام احدى طرق التحرك المناسبة " زرالفأرة الأيمن مع استمرار الضغط – حرف g من لوحة المفاتيح – الأسهم على الكائن " ثم تثبيت الكائن في المكان الجديد بزر الفأرة الأيسر.
- تحديد الكائن cube بزر الفارة الأيمن ثم تحريك الكائن للمكان المناسب باستخدام احدى طرق التحرك المناسبة " زرالفأرة الأيمن مع استمرار الضغط – حرف g من لوحة المفاتيح – الأسهم على الكائن " ثم تثبيت الكائن في المكان الجديد بزر الفأرة الأيسر.
- نختار الامر Save من قائمة file وكتابة اسم الملف وتحديد مكان الحفظ .

خطوات حل ورقة العمل1-ب ص 64 :

قبل التنفيذ



- تشغيل برنامج البلندر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم Lesson1 ثم استدعاء الملف House .
- تحديد الكائن Suzanne بزر الفارة الأيمن ثم تحريك الكائن للمكان المناسب على الأرضية باستخدام احدى طرق التحرك المناسبة " زرالفأرة الأيمن مع استمرار الضغط – حرف g من لوحة المفاتيح – الأسهم على الكائن " ثم تثبيت الكائن في المكان الجديد بزر الفأرة الأيسر.
- تحديد الكائن tours بزر الفارة الأيمن ثم تحريك الكائن للمكان المناسب على الأرضية باستخدام احدى طرق التحرك المناسبة " زرالفأرة الأيمن مع استمرار الضغط – حرف g من لوحة المفاتيح – الأسهم على الكائن " ثم تثبيت الكائن في المكان الجديد بزر الفأرة الأيسر.
- نختار الامر Save من قائمة file وكتابة اسم الملف وتحديد مكان الحفظ

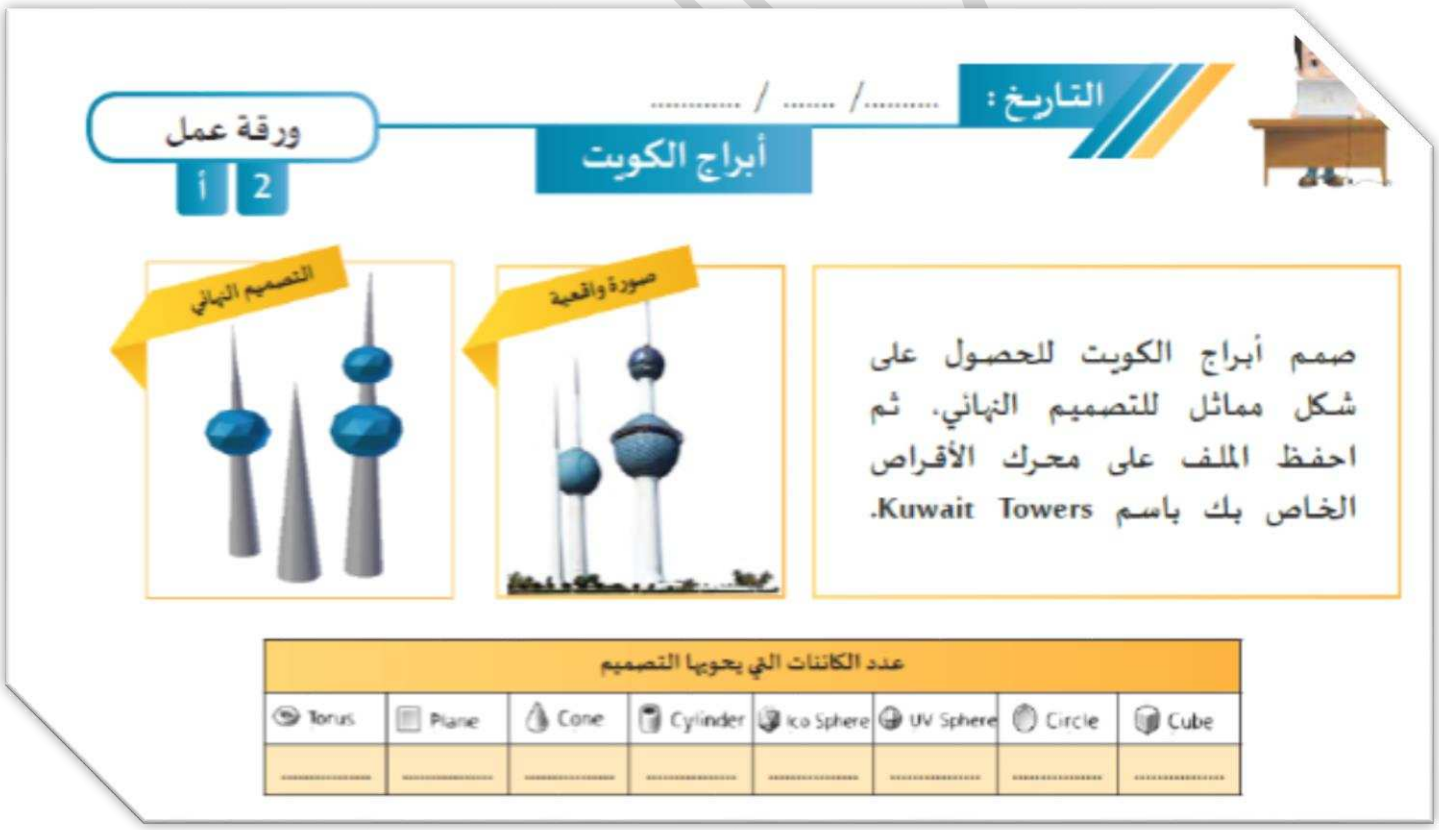
اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس : العمليات الأساسية 1

بنود الدرس :

- .....
- .....
- .....
- .....

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw



اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

خطوات حل ورقة العمل2-أ ص 80 :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر New من قائمة file .
- تحديد مكان اضافة الكائن بالضغط بزر الفأرة الأيسر في المكان المطلوب إضافة الكائن فيه .
- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Cone.
- تغيير حجم الكائن Coneعلى المحور Z باستخدام مفتاحي S+Z من لوحة المفاتيح لتغيير الحجم لشكل البرج .
- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Cone بعد تحديد مكان جديد .
- تغيير حجم الكائن Coneعلى المحور Z باستخدام مفتاحي S+Z من لوحة المفاتيح لتغيير الحجم لشكل البرج .
- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Cone بعد تحديد مكان جديد.
- تغيير حجم الكائن Coneعلى المحور Z باستخدام مفتاحي S+Z من لوحة المفاتيح لتغيير الحجم لشكل البرج .
- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Sphere ثم نقل الكائن للمكان المناسب أعلى البرج .
- مستخدما حرف S من لوحة المفاتيح تكبير أو تصغير الكائن للحجم المناسب على البرج .
- اضافة خامة للكائن Sphere من خلال بطاقة material ثم من جزء Diffuse نختار اللون المناسب .

- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Sphere ثم نقل الكائن للمكان المناسب أعلى البرج .
- مستخدما حرف S من لوحة المفاتيح تكبير أو تصغير الكائن للحجم المناسب على البرج .
- اضافة خامة للكائن Sphere من خلال بطاقة material ثم من جزء Diffuse نختار اللون المناسب .
- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Sphere ثم نقل الكائن للمكان المناسب أعلى البرج .
- مشتخدما حرف S من لوحة المفاتيح تكبير أو تصغير الكائن للحجم المناسب على البرج .
- اضافة خامة للكائن Sphere من خلال بطاقة material ثم من جزء Diffuse نختار اللون المناسب .
- نختار الامر Save من قائمة file وكتابة اسم الملف وتحديد مكان الحفظ

المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس العمليات الأساسية 2

بنود الدرس :

- .....
- .....
- .....
- .....

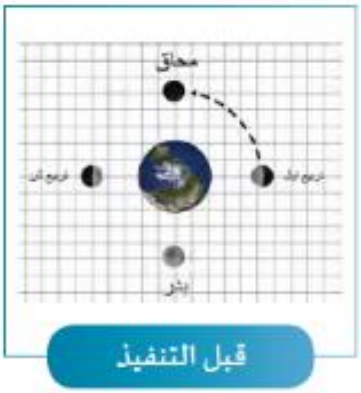
موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

التاريخ : ...../...../.....

ورقة عمل 3 أ

القمر

استدع ملف Moon من محرك الأقراص Workpapers ثم غير موضع مركز المدار وكرره مع تغيير استدارته للحصول على التصميم كما بالصورة بعد التنفيذ واحفظ الملف باسم Moon 1 على محرك الأقراص الخاص بك.



قبل التنفيذ

بعد التنفيذ

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

خطوات حل ورقة العمل 3-أ ص 97 :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم Lesson 3 ثم استدعاء الملف Moon .
- تحديد plan.002 ثم نسخ الكائن من خلال الامر Shift +D من لوحة المفاتيح .
- ثم التحكم في مركز الكائن من خلال رف الأدوات من خلال بطاقة Tools- Edit – set origin – origin to 3D Courser .
- عمل إستدارة للكائن من خلال حرف R من لوحة المفاتيح ثم تحريك مؤشر الفارة ناحية اليسار ليتحرك معها الكائن ووضعه في المكان الجديد .
- تكرار نفس الخطوات مع الكائن في المكان الجديد وتحريكه حتى يكتمل الأسهم التي تشير إلى حركو وجوه القمر خلال الشهر .
- نختار الامر Save من قائمة file وكتابة اسم الملف وتحديد مكان الحفظ

موقع المناهج الكويتية almanahj.com/kw

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس : **تحرير الكائن Mesh** .

بنود الدرس :

- .....
- .....
- .....
- .....

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

التاريخ : ...../...../.....

الخيمة

ورقة عمل 4 أ

استدعِ ملف Tent ثم انتقل إلى وضع التعديل Edit Mode وغيّر في شكل الأوجه العلوية للحصول على التصميم كما بالصورة بعد التنفيذ. ثم احفظ الملف باسم Tent1 على محرك الأقراص الخاص بك.

قبل التنفيذ

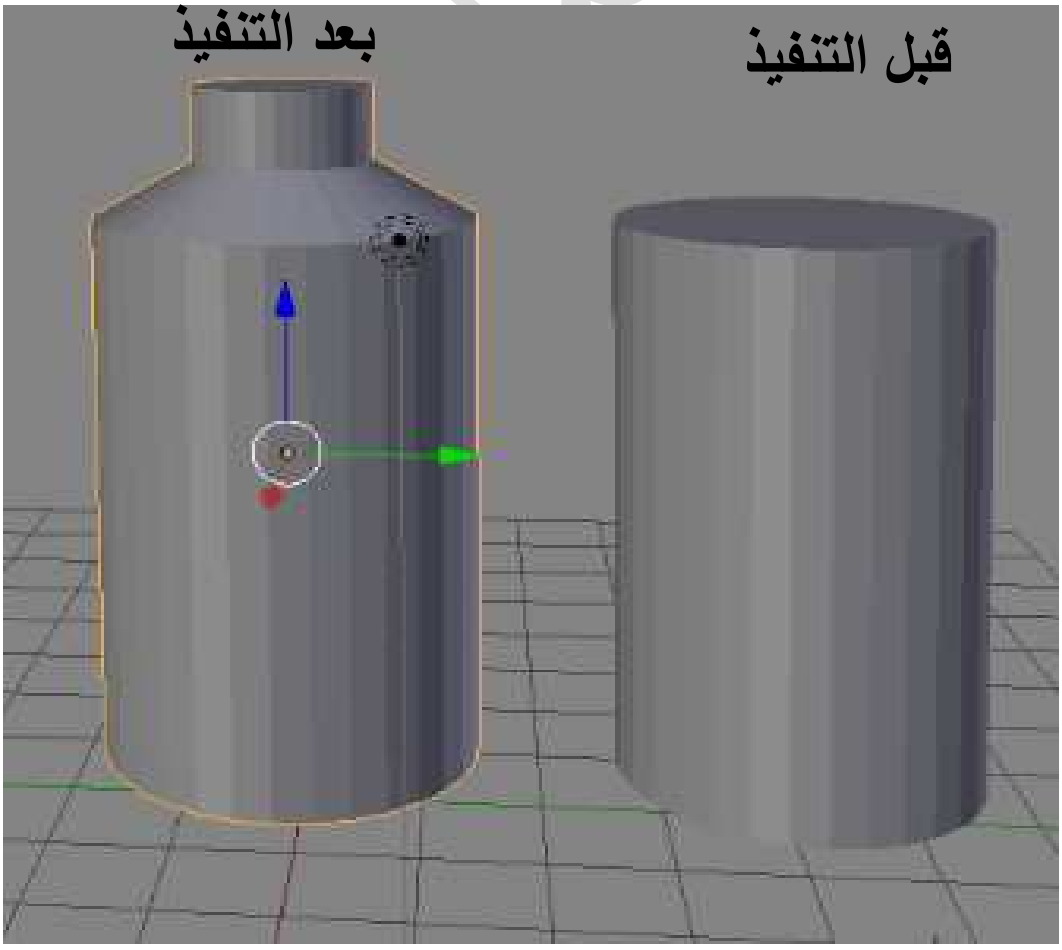
بعد التنفيذ

خطوات حل ورقة العمل 4-أ ص 118 :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم Lesson 4 ثم استدعاء الملف Tent .
- الدخول على وضع Edit mode من خلال شريط أدوات المنصة .
- ثم إظهار مفتاح المحاور ثلاثية الأبعاد للمنصة من خلال شريط أدوات المنصة
- تحريك المحور Z إلى أعلى حتى تختفي أعمدة الخيمة .
- نحفظ الملف من خلال قائمة file ونختار الأمر save as ونحدد مكان واسم الحفظ .

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

خطوات حل ورقة العمل 4-ب ص 118



خطوات حل ورقة العمل 4-ب ص 118 :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر New من قائمة file .
- تحديد مكان اضافة الكائن بالضغط بزر الفأرة الأيسر في المكان المطلوب إضافة الكائن فيه .
- من قائمة Add ثم mesh نختار الكائن Cylinder.
- تغيير حجم الكائن Cylinder على المحور Z باستخدام مفتاحي S+Z من لوحة المفاتيح لتغيير الحجم ليصبح مناسب كحجم البطارية .
- الدخول على وضع Edit mode .
- اضافة قاطع من خلال مفتاحي Ctrl + R من لوحة المفاتيح ثم تثبيت مكان القطع بالضغط على زر الفأرة الأيسر ليتغير لون القاطع للون البرتقالي .
- تحديد مكان القاطع بتحريك القاطع بواسطة الفأرة نحو الاعلى والأسفل على الكائن .
- ثم تثبيت مكان القاطع بالضغط بزر الفأرة اليسار .
- تحيد الوجه العلوي للكائن ثم الضغط على مفتاح S من لوحة المفاتيح وتصغير الحجم مستخدما حركة الفأرة ناحية الداخل .
- الضغط على حرف E من لوحة المفاتيح لعمل انبثاق للجزء المحدد من الكائن بتحريك الفأرة إلى أعلى ثم التثبيت بزر الفأرة اليسار .
- نحفظ الملف من خلال قائمة file ونختار الأمر save as ونحدد مكان واسم الحفظ .

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس : المعدلات – إضافة أكثر من خامة

بنود الدرس :

- .....
- .....
- .....
- .....

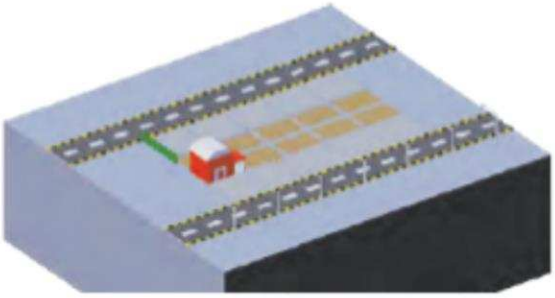
موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

التاريخ : ...../...../.....

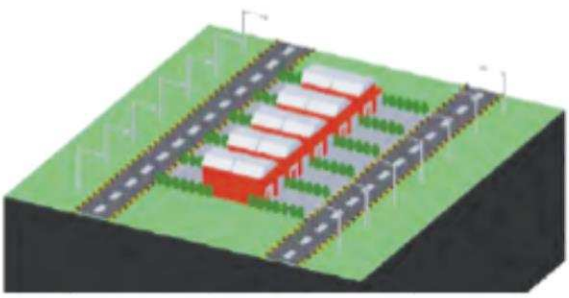
الحي السكني

ورقة عمل 5 أ

استدعِ ملف Neighborhood وطبّق المعدّلات Array و Mirror مع إضافة الخامات المناسبة للحصول على تصميم الحي السكني كما بالصورة بعد التنفيذ. ثم احفظ الملف باسم Neighborhood1 على محرك الأقراص الخاص بك.



قبل التنفيذ



بعد التنفيذ

خطوات حل ورقة العمل :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم Lesson 5 ثم استدعاء الملف Neighborhood .
- تحديد الكائن Pole " أعمدة الانارة " ثم من لوح الخصائص نختار بطاقة modifiers .
- اختيار الأمر Add modifiers ثم جزء generate نختار الأمر Mirror
- تحديد الكائن Cube "المنزل" ثم من لوح الخصائص نختار بطاقة modifiers .
- اختيار الأمر Add modifiers ثم جزء generate نختار الأمر Array ثم على المحور Xنغير الرقم إلى 0 وعلى المحور Y نغير الرقم إلى 1 ثم زيادة العداد Count إلى العدد 5 ليصبح 5 منازل على المحور .
- ثم من لوح الخصائص نختار بطاقة modifiers .
- اختيار الأمر Add modifiers ثم جزء generate نختار الأمرArray
- تحديد الكائن Cube.007 "سياج الحديقة " ثم من لوح الخصائص نختار بطاقة modifiers .
- اختيار الأمر Add modifiers ثم جزء generate نختار الأمر Array ثم على المحور Xنغير الرقم إلى 0 وعلى المحور Y نغير الرقم إلى 14.5 ثم زيادة العداد Count إلى العدد 6 على نفس المحور .
- ثم من لوح الخصائص نختار بطاقة modifiers .

- ثم اختيار الأمر Add modifiers ثم جزء generate نختار الأمر Mirror
- نحفظ الملف من خلال قائمة file ونختار الأمر save as ونحدد مكان واسم الحفظ .

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw
نجلاء العدواني

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس النسيج Texture – الإضاءة Lamp

بنود الدرس :

- .....
- .....
- .....
- .....

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

التاريخ : ...../ ...../ .....

ورقة عمل 6 أ

ملعب كرة القدم

استدعِ ملف Football Yard ثم أضِف كائن إضاءة ونسيجاً للكرة وملعب كرة القدم للحصول على التصميم كما بالصورة بعد التنفيذ. مستخدِمًا ملفات الصور Football1 وYard ثم احفظ الملف باسم Football Yard1 على محرك الأقراص الخاص بك.

قبل التنفيذ

بعد التنفيذ

خطوات حل ورقة العمل 6-أ ص 156 :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم 6Lesson ثم استدعاء الملف Football yard .
- من خلال شريط أدوات المنصة من بطاقة Add نختار الأمر Lamp ثم نختار Sun .
- تحديد الكائن Plane "الملعب" ثم من لوح الخصائص بطاقة النسيج texture .
- الضغط على الزر New ثم من جزء Type اختر من القائمة الامر Image or movie ثم الامر Open لاختيار الصورة المطلوبة من أوراق العمل ثم تحديد الصورة Yard ثم Open image .
- تحديد الكائن الكرة "sphere" ثم من لوح الخصائص بطاقة النسيج texture .
- الضغط على الزر New ثم من الجزء Type اختر من القائمة الامر Image or movie ثم الامر Open لاختيار الصورة المطلوبة من أوراق العمل ثم تحديد الصورة Yard ثم Open image .
- لضبط حجم الصورة على الكائن من جزء Mapping أظهري محتويات القائمة Coordinates ثم الأمر UV .
- الانتقال إلى وضع التعديل Edit mode ثم Mesh – Uv Unwrap ومن القائمة الفرعية الأمر Sphere projection .
- لرؤية النتيجة على المنصة نختار الأمر Material من القائمة Viewport Shading

موقع المناهج الكويتية almanahj.com/kw

اليوم ..... التاريخ.....الصف.....

عنوان الدرس الكاميرا Camera

بنود الدرس :

- .....
- .....
- .....
- .....

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

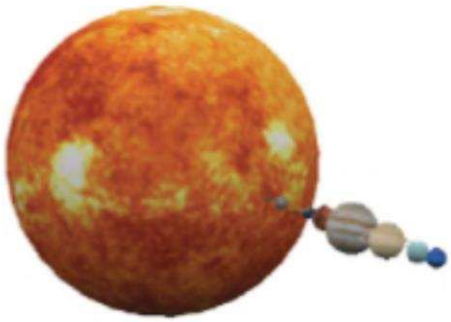
التاريخ : ...../...../.....

ورقة عمل

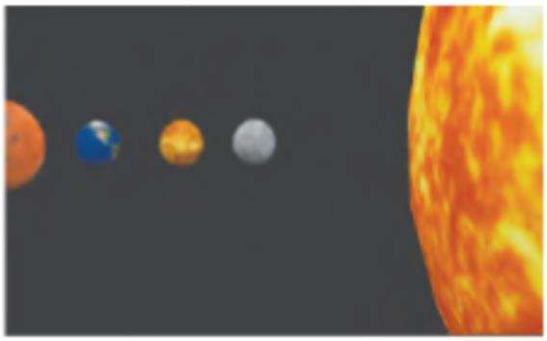
7 أ

المجموعة الشمسية

استدعِ ملف Solar System وثبت كائن الكاميرا ثم انتقل إلى منظور الكاميرا Camera Persp واحفظ عدة لقطات للكواكب بأسماء مختلفة، ثم احفظ الملف باسم Solar System 1 .



التصميم



صورة ملتقطة

خطوات حل ورقة العمل 7-أ ص 173 :

- تشغيل برنامج البليندر .
- نختار الأمر open من قائمة file ثم أوراق عمل ثم Lesson7 ثم استدعاء الملف Solar system.
- الانتقال إلى وضعية الكاميرا من خلال الضغط على 0 من لوحة المفاتيح أو من خلال القائمة View ثم camera .
- تثبيت إعدادات الكاميرا من الضغط على الحرف N من لوحة المفاتيح أو من خلال القائمة View ثم properties ثم الضغط على Look camera to view .
- يمكننا التحرك الآن ببكرة أو عجلة الفارة لعمل تقريب أو تبعيد للصورة وتغيير اتجاه الصورة وتحديد الجزء المناسب من الصورة لالتقاطه .
- من جزء الخصائص نختار بطاقة Render أو F12 من لوحة المفاتيح ثم من شريط أدوات منصة العمل نختار القائمة Image ثم Save As image
- ثم كتابة اسم الصورة وتحديد الامتداد الخاص بالصورة وتحديد مكان حفظ الصورة ثم الضغط على الزر Save As image

موقع المناهج الكويتية almanahj.com/kw