تم تحميل هذا الملف من موقع ملفات الكويت التعليمية

*للحصول على أوراق عمل لجميع الصفوف وجميع المواد اضغط هنا com.kwedufiles.www//:https

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الثامن اضغط هنا

https://kwedufiles.com/8

* للحصول على جميع أوراق الصف الثامن في مادة تقنية المعلومات ولجميع الفصول, اضغط هنا

https://kwedufiles.com/8computer

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الثامن في مادة تقنية المعلومات الخاصة بـ الفصل الأول اضغط هنا

https://www.kwedufiles.com/8computer1

* لتحميل كتب جميع المواد في جميع الفصول للـ الصف الثامن اضغط هنا

https://www.kwedufiles.com/grade8

* لتحميل جميع ملفات المدرس مدرسة سالم الحسينان اضغط هنا

للحصول على جميع روابط الصفوف على تلغرام وفيسبوك من قنوات وصفحات: اضغط هنا bot_kwlinks/me.t//:https

الروابط التالية هي روابط الصف الثامن على مواقع التواصل الاجتماعي

مجموعة الفيسبوك

صفحة الفيسبوك

مجموعة التلغرام

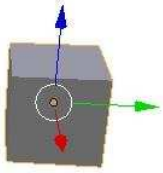
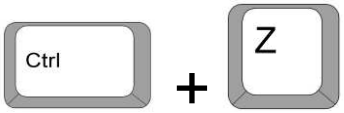
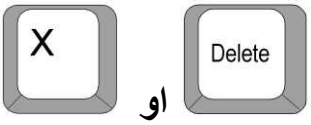
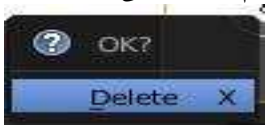
بوت التلغرام

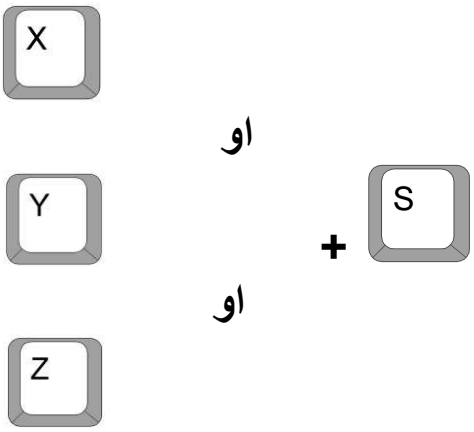
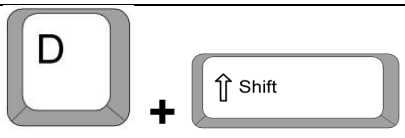
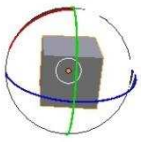
قناة التلغرام

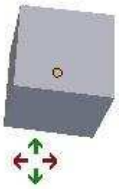
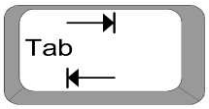
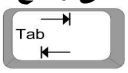
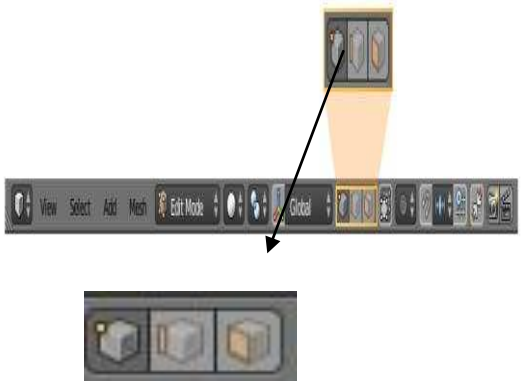
رياضيات على التلغرام

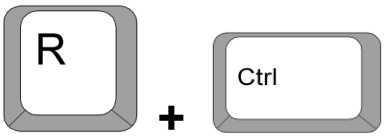
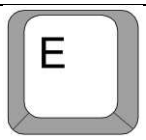
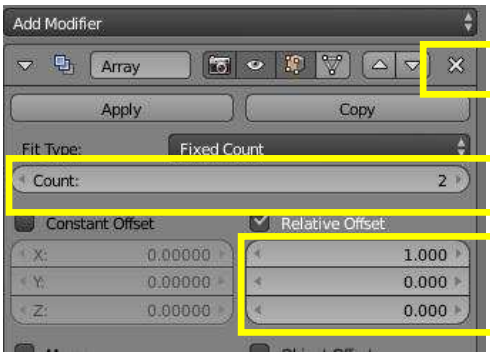
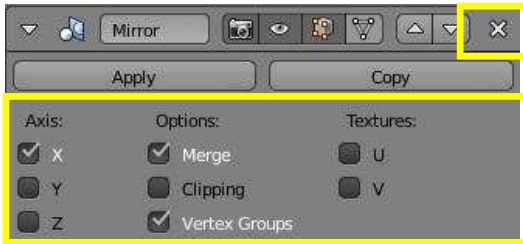
ملخص مهاراة الصف الثامن

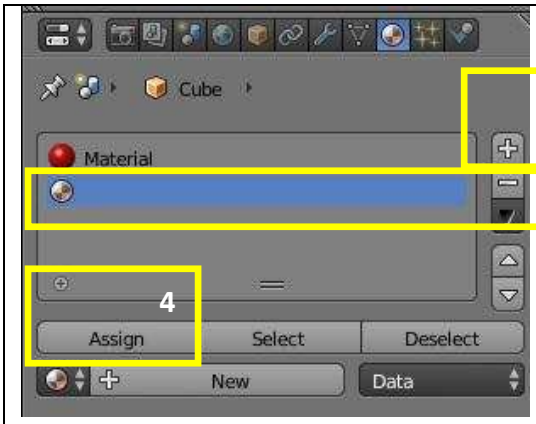
منطقة العاصمة التعليمية
مدرسة سالم الحسينان م . بنين
إعداد المعلم : مشاري يوسف الزويد

المهارة	الاختصار	وصف للمهارة
التجول بالمنصة		اضغط باستمرار على عجلة الفارة وحرك الفأرة في جميع الاتجاهات .
تكبير و تصغير العرض		حرك عجلة الفأرة للأمام و الخلف لتكبير و التصغير
التجول بشكل سطحي		اضغط shift باستمرار مع عجلة الفأرة ثم حرك الفأرة
تحديد كائن		اضغط على الكائن المراد تحديدة بالزر الايمن للفأرة
تغير (تحريك) موضع الكائن (تغيير على احد المحاور)		حدد الكائن ثم اضغط بالزر الأيسر للفأرة باستمرار على المحو المطلوب تغيير الكائن اتجاه ثم حرك الفأرة 
تغير (تحريك) موضع الكائن (تغيير بشكر حر)		حدد الكائن ثم اضغط حرف الG ضغطه واحده ثم حرك الفأرة بالأتجاه المطلوب . - لتثبيت موضع الكائن الجديد اضغط الزر الأيسر للفأرة . - لإلغاء تحريك الكائن اضغط الزر الايمن للفأرة .
التراجع عن أي خطوة قمت بها		للتراجع عن اي خطوة قمت بها قم بالضغط على Z + ctrl
حذف كائن		لحذف كائن اضغط على delete او X من لوحة المفاتيح ثم اضغط على الأمر delete لتأكيد الحذف . 
اضافة كائن		حدد مكان اضافة الكائن بالضغط بالزر الأيسر للفأرة على المكان المطلوب تلاحظ ظهور المؤشر لتحديد المكان المطلوب ثم في شريط ادوات المنصه من قائمة ADD الأمر MESH اختر الكائن المطلوب

التحجيم (الحر)		حدد الكائن المراد تغيير حجمه ثم اضغط S من لوحة المفاتيح (لاحظ تغيير شكل مؤشر تغيير موضع الكائن الى شكل آخر) - لتثبيت الحجم اضغط الزر الأيسر للفأرة - لإلغاء التحجيم اضغط بالزر الأيمن للفأرة .
التحجيم (باتجاه أحد المحاور)		حدد الكائن المراد تغيير حجمه ثم : للتحجيم على المحور X (الأحمر) قم بالضغط على S ثم X او للتحجيم على المحور Y (الاخضر) قم بالضغط على S ثم Y او للتحجيم على المحور Z (الازرق) قم بالضغط على S ثم Z - لتثبيت الحجم اضغط الزر الأيسر للفأرة - لإلغاء التحجيم اضغط بالزر الأيمن للفأرة
اضافة خامة		للبدء باضافة خامة حدد الكائن المراد اضافة كائن له ثم انتقل الى لوحة الخصائص واضغط على بطاقة Material . اضغط على زر NEW ولاحظ ظهور خامة جديدة , لإختيار اللون المطلوب اضغط بالجزء Diffuse على مربع اللون , و من صندوق الألوان اضغط على اللون المطلوب ولاحظ تغير لون الكائن .
تحديد أكثر من كائن		حدد الكائن الأول بالزر الأيمن للفأرة ثم اضغط Shift باستمرار ثم حدد الكائنات الاخرى المراد تحديدها بالزر الأيمن للفأرة .
تكرار كائن		حدد الكائن المراد تكراره ثم اضغط SHIFT + D من لوحة المفاتيح ، تستطيع تغيير الموضع مباشرة للكائن المكرر بتحريك الفأرة لتحريك ثم اضغط الزر الأيسر للفأرة لتثبيت .
استدارة كائن (حول احد المحاور)		من شريط الأدوات نختار اداة ROTATE و نلاحظ تحول شكل مؤشر المحاور الثلاثية و ظهور نقطة بيضاء بجانب المركز . 

استدارة كائن (استدارة حرة)		**اضغط R من لوحة المفاتيح و لاحظ ظهور مؤشر**  **حرك الفأرة نحو الاتجاه الاستدارة , المطلوب و اضغط الزر الأيسر لتثبيت .**
تغيير منظور مشاهدة التصميم من قائمة view		
التحكم في مركز الكائن	**اختر المنظور FRONT , حدد الكائن المطلوب , لتغيير موضع الكائن اضغط بالزر الأيسر للفأرة على المكان المطلوب وضع المركز الكائن فيه , ثم من رف الأدوات اختر tools جزء edit ثم see origin الأمر origin 3d cursor .**	
وضع ال EDIT MODE		**للإنتقال الى وضع EDIT MODE حدد كائن ثم اضغط**  **او اظهر محتويات قائمة اوضاع التعامل مع الكائنات بالضغط على** **OBJICT MODE**
دمج كائنين او أكثر		**لدمج أكثر من كائن في وضع object mode للتعامل معهم ككائن واحد نضغط CTRL + J**
تحديد أجزاء الكائن		**في وضع EDIT MODE نختار احد الادوات المطلوبة لتحديد الكائن ثم الضغط بالزر الايمن للفأرة على الجزء المطلوب تحديده** - **لتحديد اكثر من جزء متجاورة نضغط على الجزء المطلوب بالزر الايمن للفأرة مع الضغط المستمر على CTRL** - **لتحديد اكثر من جزء غير متجاورة نضغط على الجزء المطلوب بالزر الايمن للفأرة مع الضغط المستمر على SHIFT** - **: لتحديد كافة الأجزاء نضغط على زر A**
التحكم في أجزاء الكائن	**انتقل الى وضع EDIT MODE حدد الأداة المطلوبه** **ثم استعمل المهاراة السابقة مثل التحجيم و الإستدارة و الحذف , لتثبيت اضغط الزر الأيسر للفأرة .**	

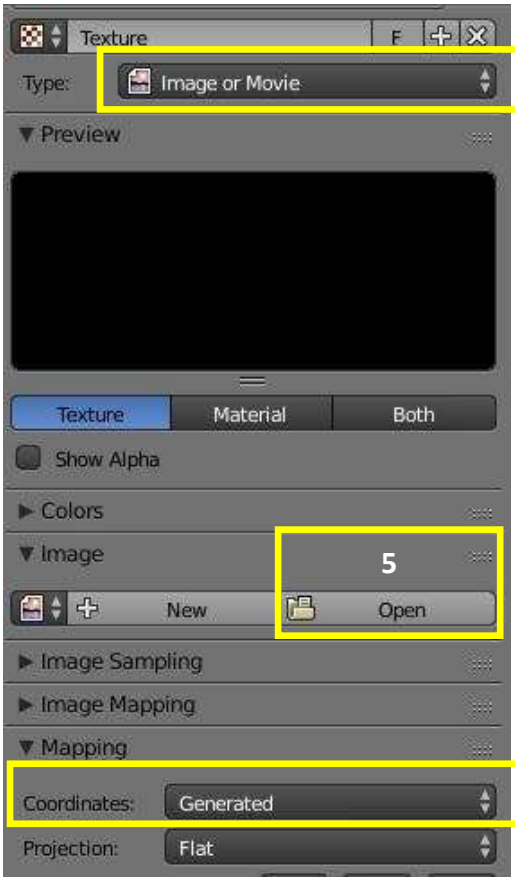
تقسيم وجه الكائن (القاطع)		حدد الكائن المطلوب , تاكد من وجود مؤشر الفأرة على الكائن ثم اضغط CTRL + R , لاحظ ظهور قاطع باللون الوردي , حدد اتجاه القاطع ليكون افقي او رأسي ثم اضغط على الزر الأيسر للفأرة ولاحظ تغيير لون القاطع الى الأصفر , لتحديد مكان القطع حرك الفأرة على الكائن , لتثبيت القاطع اضغط الزر الأيسر للفأرة , لاحظ انه تم تقسيم الكائن . لإلغاء عملية تطبيق القاطع اضغط .
اضافة وجه للكائن (الانبثاق)		في وضع EDIT MODE نختار احد الادوات المطلوبة لتحديد الكائن (نقطة – حافة – وجة) ثم اضغط حرف الE وحرك الفأرة للأعلى و الأسفل ثم اضغط الزر الأيسر للتثبيت
معدل المصفوفة (ARRAY)	 1 - حذف المعدل 2 - عدد مرات تكرار الكائن 3 - لتغيير الازاحة على المحور المطلوب	حدد الكائن المراد عمل مصفوفة له , من لوحة الخصائص اضغط على بطاقة Modifiers لإظهار مجموعة المعدلات اضغط على زر Add Modifiers ثم اختر من مجموعة GENERATE الأمر ARRAY 
معدل الإنعكاس (MIRROR)	 1 - حذف المعدل 2 - لتغيير الازاحة على المحور المطلوب	حدد الكائن المراد عمل الانعكاس له , من لوحة الخصائص اضغط على بطاقة Modifiers لإظهار مجموعة المعدلات اضغط على زر Add Modifiers ثم اختر من مجموعة GENERATE الأمر MIRROR 
اضافة أكثر من خامة للكائن		انتقل الى وضع edit mode اضغط على الاوجه المراد اضافة خامة لهم بعد تحديد اداة الوجه ثم ثم انتقل الى لوحة الخصائص و اضغط على ثم اضغط على زر (+) ولاحظ اضافة خامة جديدة

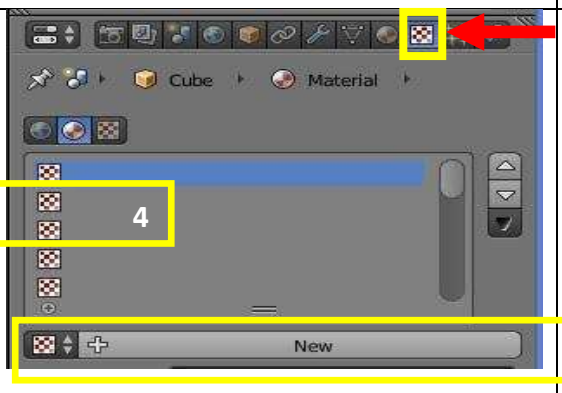


1 - الضغط على علامة (+)
2 - لاحظ اضافة خامة جديدة .
3 - اضغط على زر NEW ولاحظ, لإختيار اللون المطلوب اضغط بالجزء Diffuse على مربع اللون , و من صندوق الألوان اضغط على اللون المطلوب
4 - بعد الانتهاء من اختيار اللون اضغط على Assign .

اضافة نسيج (TEXTURE) للكائن PLANE

1 - اضف خامة للكائن plane
2 - من لوحة الخصائص اضغط على texture

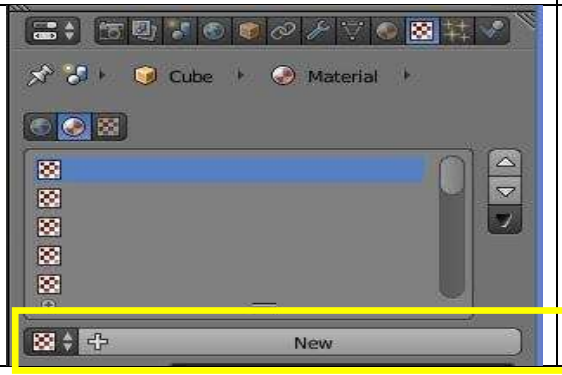


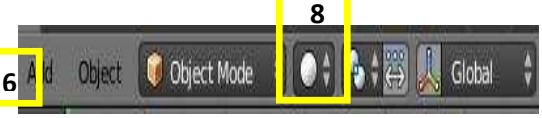
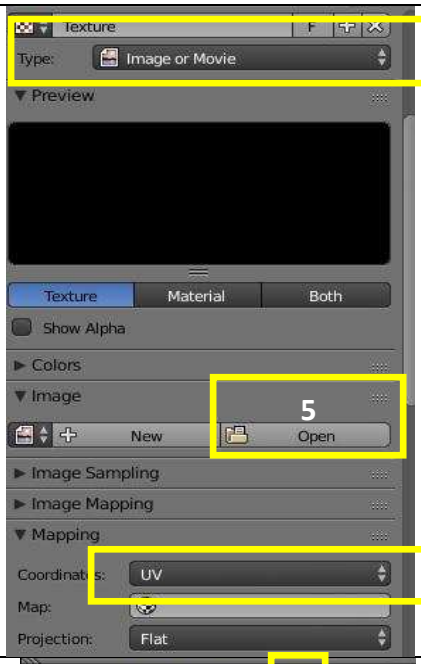
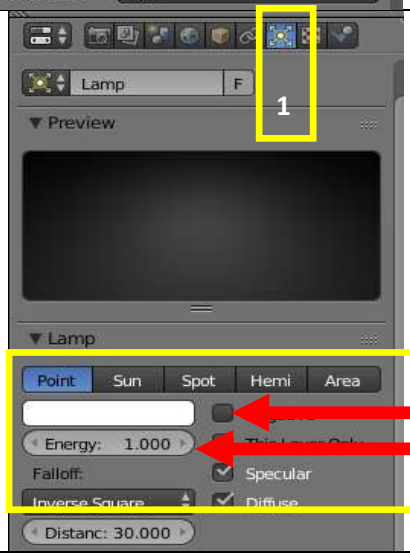
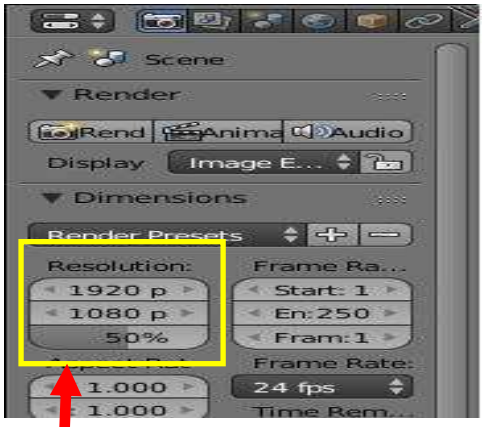


3 - اختر new لإضافة نسيج جديد
4 - من type اختر image or movie
5 - اضغط open و اختر الصورة المطلوبة
6 - من جزء mapping قائمة coordinates اختر الامر generated
7 - من شريط الأدوات اختر من viewport بجانب ال object mode

اضافة نسيج (TEXTURE) للكائن UV SPHERE

1 - اضف خامة للكائن uv sphere
2 - من لوحة الخصائص اضغط على texture



	3 - اختر new لإضافة نسيج جديد 4 - من type اختر image or movie 5 - اضغط open و اختر الصورة المطلوبة 6 - من جزء mapping قائمة coordinates اختر الامر UV 7 - انتقل الى وضع الedit mode , تاكد من تحديد جميع النقاط اختر من قائمة MESH الأمر uv unwrap من القائمة الفرعية الأمر sphere projection 8 - من شريط الأدوات اختر من object mode بجانب ال viewport 	
الأضاءة	1 - حدد كائن الاضاءة ثم انتقل الى data من شريط الخصائص . 2 - انواع الاضاءة . 3 - تغيير لون الإضاءة . 4 - تغيير شدة (قوة) الإضاءة . لإضافة إضاءة جديدة من القائمة ADD الامر lamp (يمكن اضافة أكثر من اضاءة	
الكاميرا	- التنقل بين منظور الكاميرا و منظور المستخدم (من شريط الأدوات نختار قائمة view الأمر camera) - تثبيت كائن الكاميرا (من شريط الأدوات اختر القائمة view الأمر properties من القائمة الجديدة من جزء view فعل الأمر(lock camera to view) انتقل الى منظور الكاميرا و تجول بالتصميم يمكن التحكم بكائن الكاميرا كأي كائن اخر بعمل مهارة مثل (التحجيم – الغستدارة – الحذف ....) يمكن اضافة اكثر من كاميرا عن طريق القائمة add الأمر camera . لالتقاط صورة اضغط على rander من شريط الخصائص من شريط ادوات المنصه الجديد بعد الالتقاط اختر القائمة image الأمر save as image لحفظ الصورة .	 تعديل خصائص التقاط الصورة من resolution