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 هبة صلاح فرحات 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

وزارة التربية
منطقة الجهراء التعليمية
التوجيه الفنى للحاسوب
مدرسة الجهراء م بنات

دورة برنامج
Blender

تقديم المعلمة / هبة صلاح فرحات

رئيسة القسم :أ / ريم الحربى
الموجهة الفنية : أ / سارة العازمى
مديرة المدرسة : أ / أمينة العنزى

م	جدول محتوى الدورة		
	اليوم والتاريخ	المدرب	الموضوعات
1	الاثنين 2018-4-30	هبة صلاح	**الفترة الأولى:** • مقدمة عن البرنامج مع عرض أمثلة • واجهة البرنامج ومحتوياتها • التعامل مع الملفات • التعامل مع المنصة (التجول –التكبير والتصغير) • الكائن Mesh • التعامل مع الكائن (تحديد -تحريك – تحجيم – دوران) • نغيير منظور الكائن. • اضافة خامة للكائن • أوراق عمل (الطائرة – أبراج الكويت – اشارة المرور) **الفترة الثانية :** • المعدلات modifiers (المصفوفة و المراه) • ورقة عمل (سياج الحديقة)
2	الثلاثاء 2018-5-1	هبة صلاح	**الفترة الأولى:** • وضع التعديل Edit mode • التحكم فى شكل الكائن (تقسيم الوجه –التحكم فى أجزاء الكائن) • الانبثاق و القاطع • اضافة أكثر من خامة للكائن • أوراق عمل (لوح الشطرنج – أبراج المياه) **الفترة الثانية:** • اضافة نسيج لكائن UV Sphere • اضافة نسيج لكائن Plane • أوراق عمل (علم الكويت – الكرة الأرضية) • الاضاءة(اضافة اضاءة –أنواع الاضاءة – خصائص الاضاءة) • الكاميرا(تحريكها – تثبيتها – التقاط صورة وحفظها) • ورقة عمل (الفريج)

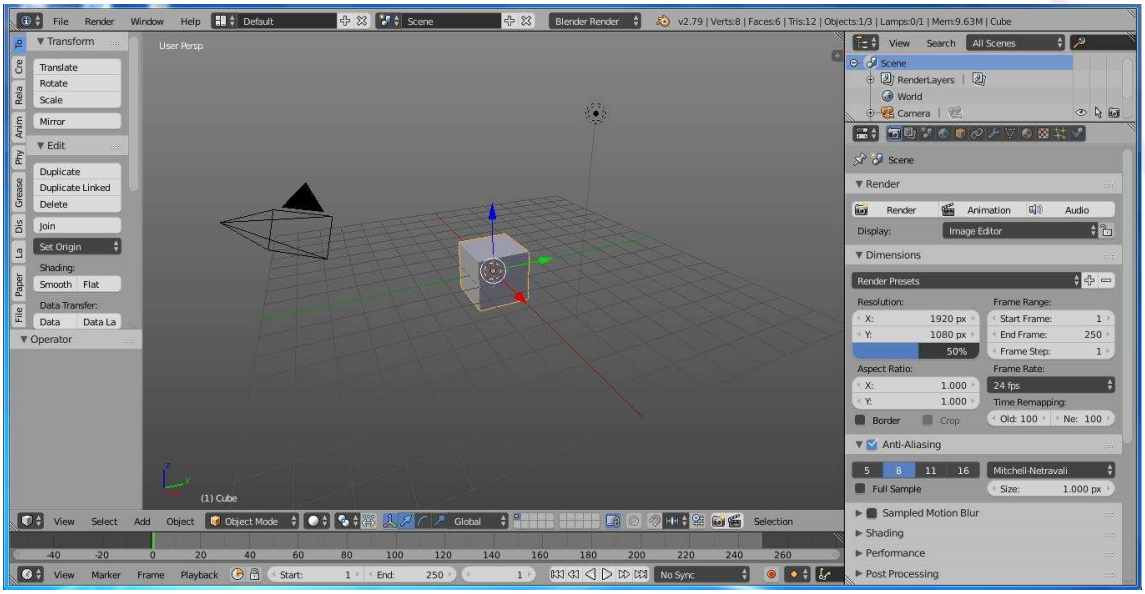
مقدمة:

برنامج Blender من البرامج الاحترافية المجانية التى تتيح التصميم ثلاثى الأبعاد للمجسمات واضافة التأثيرات عليها.

تحميل البرنامج:

عن طريق الموقع الرسمي www.blender.org

مناطق نافذة البرنامج:



1- شريط القوائم Info Window
2- لوح شجرة المحتوى Outliner window
3- لوح الخصائص Properties Window
4- ادوات تصميم النماذج
5- المنصة وتحتوى على (المحاور Axis– الكاميرا Camera – الاضاءة Lamp– المكعب الافتراضي Cube)
6- الأدوات

التعامل مع الملفات

من قائمة File

(انشاء – استدعاء –حفظ – الخروج من البرنامج)

التعامل مع المنصة:

- للتجول داخل المنصة والدوران حول الكائن بحرية بالضغط على الزر الأوسط فى الفارة مع تحريكها

ولتفعيل هذا الخيارباتباع الخطوات التالية

File>> User preferences >>Input >>Emulate 3 button mouse >>>save user setting

- التحرك اعلى وأسفل ويمين ويسار

  Alt Shift مع زر الفأرة الأيسر مع التحريك المستمر

- التقريب والتبعيد

  Ctrl + Alt + مع زر الفارة الأيسر

- 3d cursor

من أحد وظائفه يتم اضافة الكائن الجديد في مكانه ولإرجاعه الى النقطة الافتراضية

Shift S >> cursor to center

التعامل مع الكائنات:

- الكائن Mesh

هو الكائن الذي سيتم التركيزعليه ودراسته بالتفصيل

- تحديد كائن

يتم تحديد الكائنات بالضغط عليها ب (الزر الايمن)

- **تحديد أكثر من كائن**

❖ تحديد كل الكائنات ضغط حرف A من لوحة المفاتيح

❖ لغي أي تحديد ضغط حرف A من لوحة المفاتيح مرة أخرى

❖ تحديد كائنات محددة بالضغط بالزر الأيمن على الكائنات واحدا تلو الأخر مع الضغط المستمر على زر Shift

❖ اظهار مربع التحديد بالضغط على الزر B

- **حذف كائن**

تحديد الكائن .... الضغط على ال زر X أو Delete..... تظهر قائمة نضغط O

- **اضافة كائن**

من قائمة Add أسفل يسار واجهة البرنامج أو بالضغط على Shift + A

نختار الاختيار Mesh ومنها نختار الكائن المطلوب

- **تكرار كائن**

تحديد الكائن ثم اختيار الاداة Duplicate من مجموعة الأدوات يسار واجهة البرنامج

- **التحجيم الحر**

بالضغط على الزر S وتحريك الماوس

- **التحجيم في اتجاه أحد المحاور**

بالضغط على الزر S يليه المحور المراد التحجيم في اتجاه (X , Y , z) وتحريك الماوس

- **التحريك الحر**

بالضغط على الزر G وتحريك الماوس

- **التحريك في اتجاه أحد المحاور**

بالضغط على الزر G يليه المحور المراد التحجيم فى اتجاه (X , Y , z)و تحريك الماوس

- **الدوران الحر**

بالضغط على الزر Rوتحريك الماوس

- **الدوران في اتجاه أحد المحاور**

بالضغط على الزر R يليه المحور المراد التحجيم في اتجاه (X , Y , z)و تحريك الماوس

ملاحظة

يمكن استخدام هذه الأدوات في عملية التحجيم والتدويروالتحريك في اتجاه معين

- **تغيير منظور الكائن**

عن طريق الأرقام

0 الانتقال الى منظور الكاميرا

1 رؤية المجسم من الامام

3 رؤية المجسم من اليمين

7 رؤية المجسم من الاعلى

Shift 1 رؤية المجسم من الخلف

Shift 3 رؤية المجسم من اليسار

Shift 7 ر,ية المجسم من الأسفل

اذا كانت هذه الخاصية لا تعمل

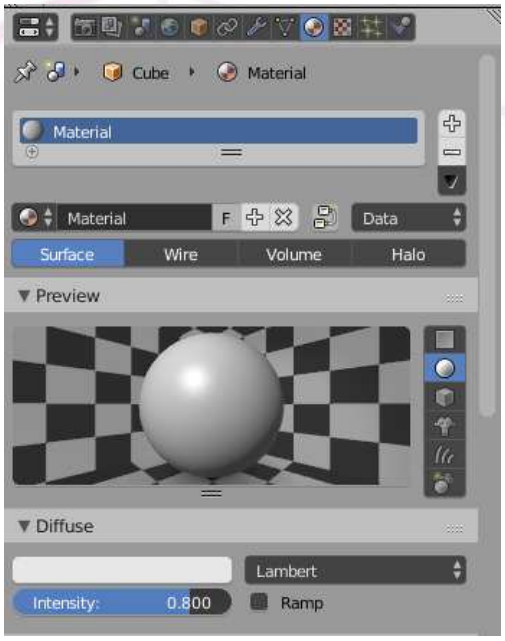
File>> user preferences >> Emulate numpad >> save user setting

اضافة خامة للكائن:

والمقصود بها اعطاء لون للكائن

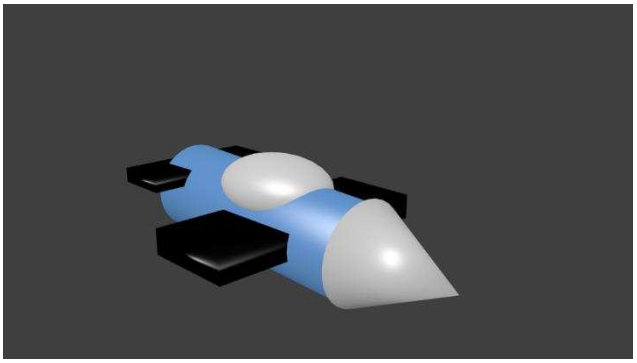
تحديد الكائن >>>الضغط على اداة Material >>> الضغط على New

وتحديد الخامة المطلوبة



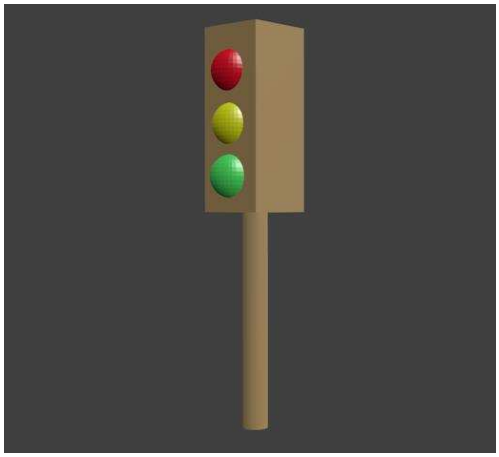
ورقة عمل (1)

الطائرة



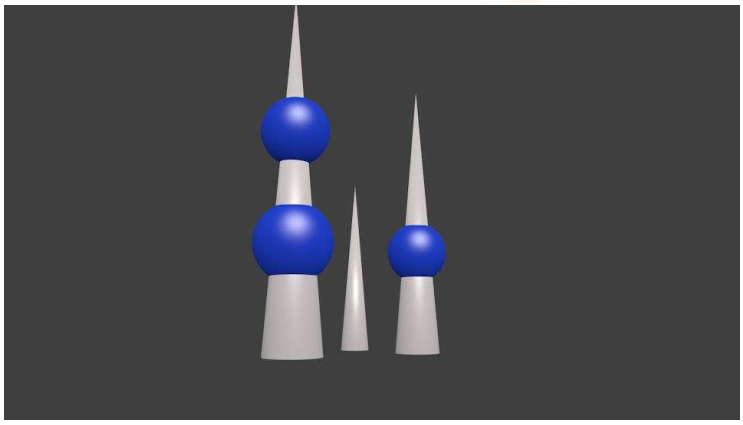
ورقة عمل (2)

اشارة المرور



ورقة عمل (3)

أبراج الكويت

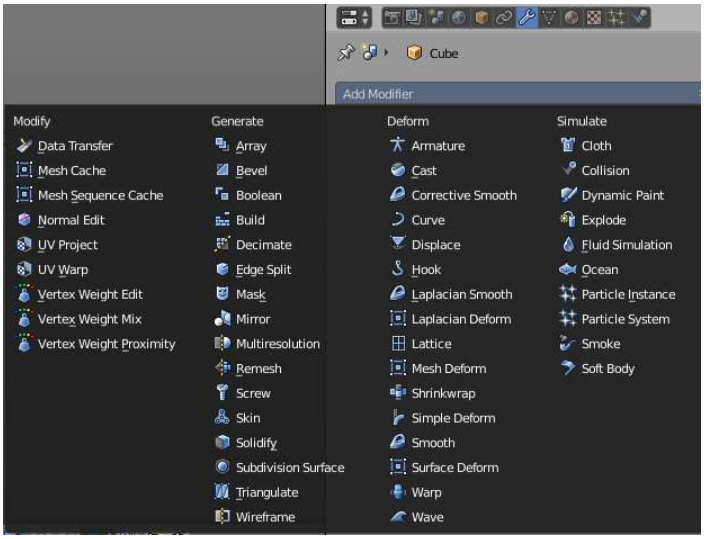


المعدلات Modifiers :

هى مجموعة من الأدوات التى تسهل عمل تعديل على الكائن بشكل معين

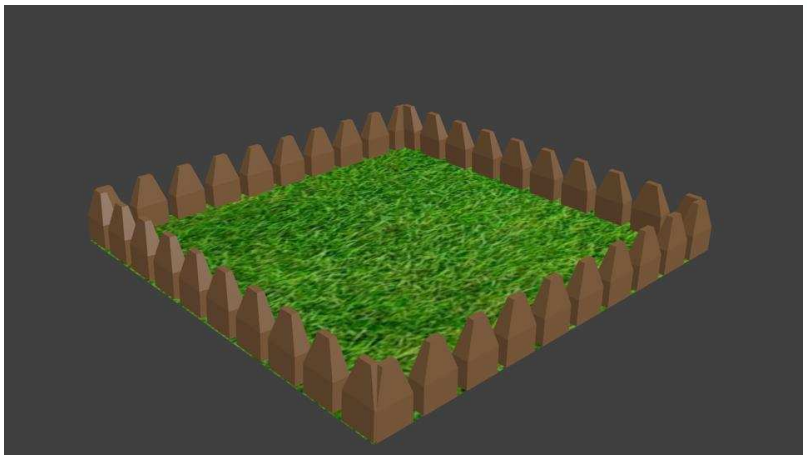
لها أنواع عديدة منها (المرآه Mirror) و (المصفوفة Array)

لاضافة معدل على كائن



ورقة عمل (4)

سياج الحديقة



وضع التعديل Edit Mode :

فى وضع التعديل يمكن التحكم فى شكل الكائن بطريقة اكثر دقة فيمكننا تحديد (نقطة أو حافة أو وجه)

والتحكم فيه ب (التحريك و الاستدارة و التحجيم) كما سبق.

للانتقال الى وضع التعديل باختيار الأمر Edit mode من قائمة set the object interaction mode

- تقسيم وجه الكائن

تحديد الكائن أو وجه معين واختيار الأمر Subdevide من مجموعة الادوات يسار منطقة العمل

- الانبثاق Extrude

تحديد الوجه المراد عمل بروزله ثم الضغط على زر E من لوحة المفاتيح والسحب بالفارة.

- القاطع :

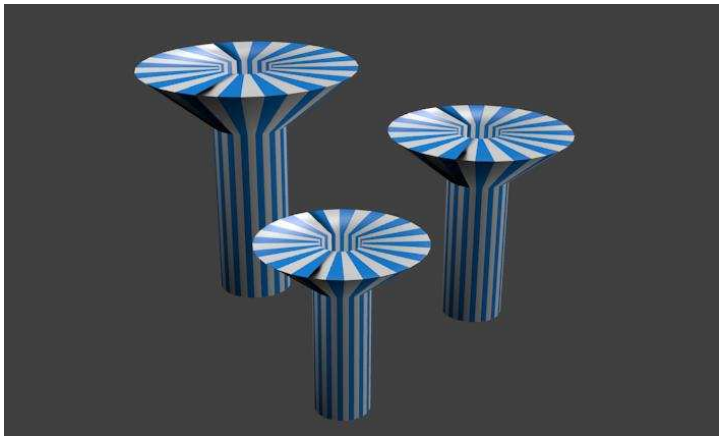
لاضافة قاطع فى مكان محدد فى الجسم نضغط R CTRL ثم نضغط ونحرك القاطع للمكان المحدد وبالضغط مرة أخرى يتم تثبيته.

اضافة أكثر من خامة للكائن :

عند تطبيق الخامة يتم قبلها تحديد الأوجه المراد تطبيقها عليه دون لتطبيق على كامل الشكل

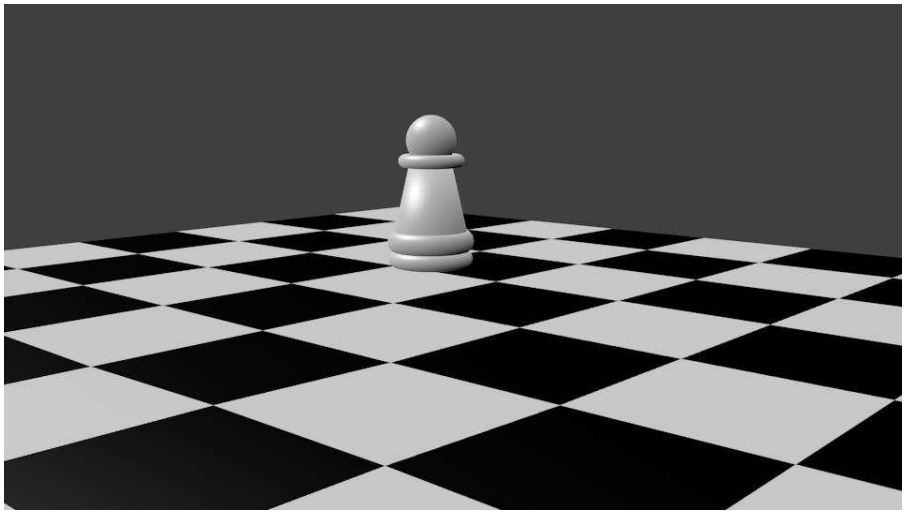
ورقة عمل (5)

أبراج المياه



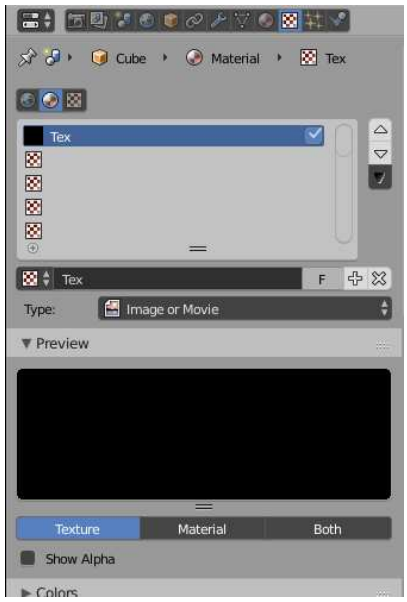
ورقة عمل (6)

لوح الشطرنج



النسيج Texture:

يجب أولا اضافة خامة الى المجسم ثم اضافة النسيج ويعتبر تأثير على لون الخامة للوصول الى نتيجة محددة ومن أشهر أنوع النسيج هى IMAGE OR VEDIO



اضافة نسيج لكائن Plane:

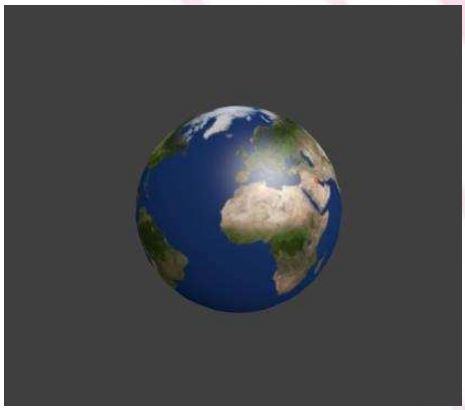
ورقة عمل (7)

علم الكويت

اضافة نسيج لكائن UV Sphere

ورقة عمل (8)

الكرة الأرضية



الاضاءة LAMP:

تظهر الاضاءة فى حالة عمل Render للمجسم

- أنواع الاضاءة

Point – Sun – Spot – Hemi – Area

نوع الاضاءة Hemi من أفضل الأنواع لأنها تتوزع بشكل أفضل وفى كل الاتجاهات وظل خفيف

- تغيير نوع الاضاءة والتعديل على خصائصها

تحديد كائن الاضاءة من شجرة المحتوى ثم اختيار الاداة Data من بطاقة Lamp

منها يمكن تغيير نوع الاضاءة والتحكم فى خصائصها

- اضافة اضاءة

نفس طريقة ادراج كائن جديد

الكاميرا Camera:

- **التنقل بين منظور المستخدم ومنظور الكاميرا**

بالضغط على زر 0 من لوحة المفاتيح

- **تحريك كائن الكاميرا**

يمكن تحريك كائن الكاميرا بنفس طريقة تحريك أى كائن أخر

- **تثبيت كائن الكاميرا**

تحديد الكاميرا ثم ضغط مفتاح N تظهر قائمة جديدة نختار منها

View >>> lock camera to view

- **جعل منظور الكاميرا نفس منظور المستخدم**

CTRL + ALT + 0

- **التقاط صورة**

من قائمة Render ثم Render Image

- **حفظ الصورة**

من قائمة image أسفل النافذة ثم اختيار save as image

تمت بحمد الله .....