

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الكويتية



حليمة السعدية مبنات

الملف ملخص برنامج بلندر

[موقع المناهج](#) ← [ملفات الكويت التعليمية](#) ← [الصف الثامن](#) ← [تقنية المعلومات](#) ← [الفصل الأول](#)

روابط مواقع التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن



روابط مواد الصف الثامن على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

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

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



مدرسة حليلة السعيدية
المنصورة - بنات



وزارة التربية

منطقة الجهراء التعليمية

مدرسة حليلة السعيدية.بنات



ملخص مهارات الصف الثامن المتوسط برنامج بلندر Blender



الفصل الدراسي الأول

العام الدراسي ٢٠٢٥ - ٢٠٢٦ م

مديرة المدرسة

الموجهة الفنية

رئيسة القسم

ا. ريمية البذالي

ا. شريفة عرب

ا. مريم تقي

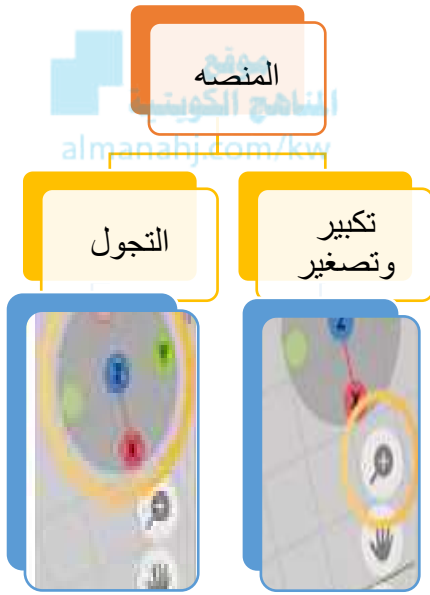
حفظ ملف

File → save as

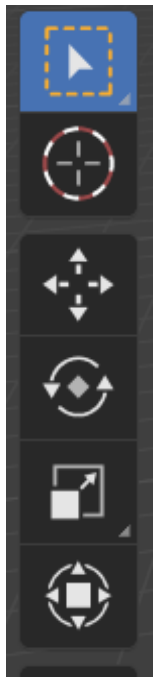
فتح ملف

File → open

١ . التعامل مع المنصه



٢ . التعامل مع الكائن




← تحديد الكائن

← تحديد موضع إضافة كائن

← تغيير موضع الكائن

← استدارة كائن

← تحجيم الكائن

من شريط الادوات 

زر الفاره الايسر ثم 

من قائمة add

الامر camera

المنهج الكويتية
almanahj.com/kw

S للتحجيم الحر
باتجاه احد المحاور
S مع حرف المحور

Shift + D

الانتقال الى وضع التعديل
edit mode

الكائن

تغيير
الموضع

التحديد

الحذف

Delete

من لوحة المفاتيح

الاضاءه

من قائمة add

الامر light

اضافة
خامه

من لوح الخصائص

Viewport display

التكرار

الاستداره

التحرير

R ثم حرف المحور

خطوات إضافة خامة للكائن

١. تحديد الكائن

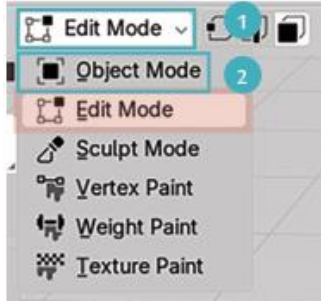


٢. الضغط على بطاقة material

٣. اختيار الامر viewport display

٤. اختيار اللون المناسب.

خطوات تحرير كائن

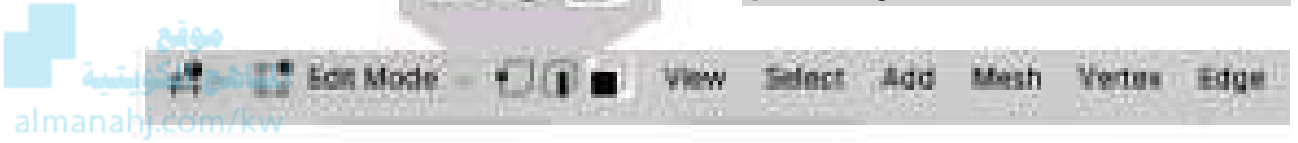


١. تحديد الكائن

٢. الضغط على object mode

٣. اختيار امر edit mode

الاحظ أدوات تحديد أجزاء الكائن



لتحديد (أوجه - حواف - نقاط) **متجاوره** بعد اختيار أداة التحديد المطلوبه , الضغط على اول جزء بالزر الايسر للفأره مع الضغط المستمر على مفتاح **ctrl** ثم تحديد اخر جزء. لتحديد (أوجه - حواف - نقاط) **غير متجاوره** بعد اختيار أداة التحديد المطلوبه , الضغط على اول جزء بالزر الايسر للفأره مع الضغط المستمر على مفتاح **shift** ثم تحديد بقية الأجزاء .

تعديل شكل الكائن

إضافة وجه للكائن
(الانبثاق)

الضغط على مفتاح **E**

تقسيم وجه الكائن
(القاطع)

بعد وضع المؤشر في
وسط الكائن
الضغط على **ctrl+R**
وتثبيت القاطع في المكان
المناسب

التحكم في اجزاء
الكائن

تنطبق جميع المهارات
التي تعلمتها مسبقا على
أجزاء الكائن في وضع
التعديل edit mode

مثال :

للحصول على تصميم هرم

تحديد الوجه العلوي للكائن Cube. موقع almanahj.com/kw

الانتقال إلى وضع التعديل Edit Mode.

البدء في تكوين شكل الهرم بتصغير الوجه المحدد بالضغط على مفتاح S، ثم تحريك الفأرة للداخل. ملاحظة: تغيير شكل مؤشر الفأرة إلى...

ثبتت الخطوة السابقة بالضغط على مفتاح ENTER أو الزر الأيسر للفأرة.

المعدلات

معدل الاطار السلكي
wireframe

معدل الانعكاس
mirror

معدل المصفوفه
array

١. تحديد الكائن

٢. الضغط على بطاقة modifiers من لوح الخصائص

٣. الضغط على زر add modifier

٤. اختيار نوع المعدل من مجموعة generate



خطوات إضافة أكثر من خامه

1. تحديد الكائن
2. اضافته خامه للكائن
3. الانتقال الى وضع التعديل edit mode
4. تحديد أوجه الكائن
5. الضغط على بطاقة material 
6. الضغط على زر + وملاحظه ظهور خامه جديده في لائحة الخامات
7. الضغط على زر new
8. من جزء viewport display
9. بعد اختيار اللون الثاني الضغط على assign



خطوات إضافة نسيج للكائن

1. ادراج الكائن plane
2. اختيار طريقة عرض material preview
3. الضغط على بطاقة material
4. الضغط على زر new
5. الضغط على الزر الصغير المجاور لخيار base color
6. الاختيار الامر image Texture من القائمة الفرعية
7. إضافة الصوره بالضغط على زر oper واختيار الصوره المطلوبه .



خطوات إضافة نص

١. اختيار الامر add text من قائمة
٢. يظهر شكل النص text في مكان المؤشر
٣. تحديد شكل النص والانتقال الى وضع التعديل
٤. كتابة النص
٥. الرجوع الى وضع object mode

مع تمنياتنا لكن بالتوفيق والنجاح