

تم تحميل هذا الملف من موقع ملفات الكويت التعليمية



[com.kwedufiles.www//:https](https://www.kwedufiles.com)

*للحصول على أوراق عمل لجميع الصفوف وجميع المواد اضغط هنا

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الثامن اضغط هنا

<https://kwedufiles.com/8>

* للحصول على جميع أوراق الصف الثامن في مادة تقنية المعلومات وجميع 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

[bot_kwlinks/me.t//:https](https://t.me/bot_kwlinks)

للحصول على جميع روابط الصفوف على تلغرام وفيسبوك من قنوات وصفحات: اضغط هنا

الروابط التالية هي روابط الصف الثامن على مواقع التواصل الاجتماعي

مجموعة الفيسبوك





صفحة الفيسبوك

مجموعة التلغرام

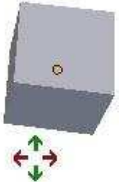

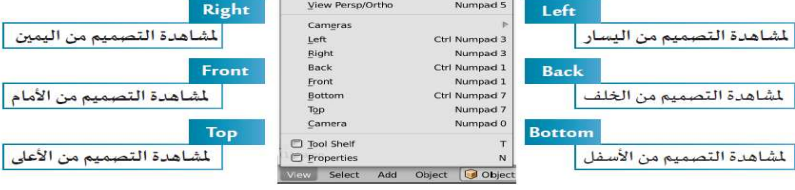
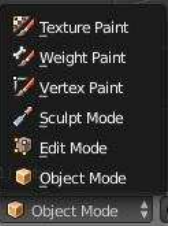
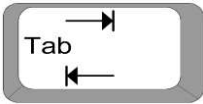

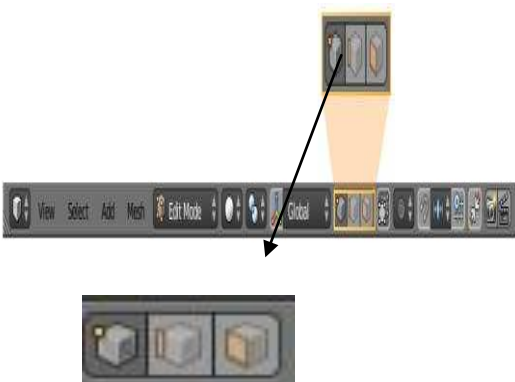

بوت التلغرام


قناة التلغرام

رياضيات على التلغرام

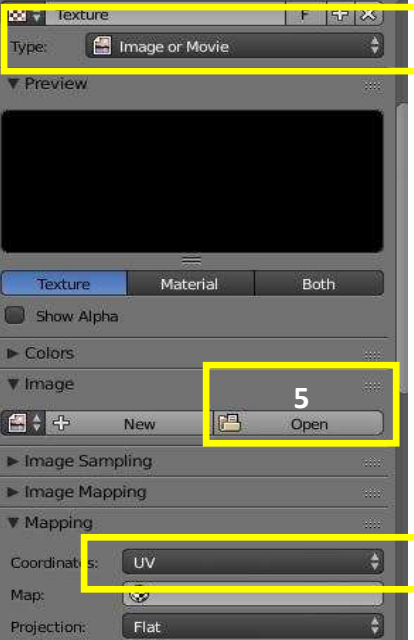
المهارة	الاختصار	وصف للمهارة
التجول بالمنصة		اضغط باستمرار على عجلة الفأرة وحرك الفأرة في جميع الاتجاهات .
تكبير و تصغير العرض		حرك عجلة الفأرة للأمام و الخلف لتكبير و التصغير
التجول بشكل سطحي		اضغط shift باستمرار مع عجلة الفأرة ثم حرك الفأرة
تحديد كائن		اضغط على الكائن المراد تحديده بالزر الايمن للفأرة
تغيير (تحريك) موضع الكائن (تغيير على احد المحاور)		حدد الكائن ثم اضغط بالزر الأسفل للفأرة باستمرار على المحو المطلوب تغيير الكائن اتجاه ثم حرك الفأرة
تغيير (تحريك) موضع الكائن (تغيير بشكر حر)		حدد الكائن ثم اضغط حرف الـ G ضغته واحده ثم حرك الفأرة بالاتجاه 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 .
إضافة كائن		حدد مكان إضافة الكائن بالضغط بالزر الأيسر للفأرة على المكان المطلوب تلاحظ ظهور المؤشر لتحديد المكان المطلوب ثم في شريط ادوات المنصة من قائمة ADD الأمر MESH اختر الكائن المطلوب

<p>حدد الكائن المراد تغيير حجمه ثم اضغط S من لوحة المفاتيح (لاحظ تغيير شكل مؤشر تغيير موضع الكائن الى شكل آخر)</p>  <ul style="list-style-type: none"> - لتثبيت الحجم اضغط الزر الأيسر للفأرة - لإلغاء التحجيم اضغط بالزر الأيمن للفأرة 	<p>التحجيم (الحر)</p> 	
<p>حدد الكائن المراد تغيير حجمه ثم :</p> <p>للتحجيم على المحور X (الأحمر) قم بالضغط على S ثم X</p> <p>او</p> <p>للتحجيم على المحور Y (الاخضر) قم بالضغط على S ثم Y</p> <p>او</p> <p>للتحجيم على المحور Z (الازرق) قم بالضغط على S ثم Z</p> <ul style="list-style-type: none"> - لتثبيت الحجم اضغط الزر الأيسر للفأرة - لإلغاء التحجيم اضغط بالزر الأيمن للفأرة 	<p>التحجيم (باتجاه أحد المحاور)</p> 	
<p>للبدء باضافة خامة حدد الكائن المراد اضافة كائن له ثم انتقل الى لوحة الخصائص واضغط على بطاقة Material .</p> <p>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 .</p>	<p>اضافة خامة</p> 	
<p>حدد الكائن الأول بالزر الأيمن للفأرة ثم اضغط Shift باستمرار ثم حدد الكائنات الأخرى المراد تحديدها بالزر الأيمن للفأرة .</p>	<p>تحديد أكثر من كائن</p> 	
<p>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 .</p>	<p>تكرار كائن</p> 	
<p>من شريط الأدوات نختار اداة ROTATE و نلاحظ تحول شكل مؤشر المحاور الثلاثية و ظهور نقطة بيضاء بجانب المركز .</p> 	<p>استدارة كائن (حول احد المحاور)</p> 	

<p>اضغط R من لوحة المفاتيح و لاحظ ظهور مؤشر الاستدارة , حرك الفأرة نحو الاتجاه المطلوب و اضغط الزر الأيسر لتثبيت .</p> 		<p>استدارة كائن (استدارة حرة)</p>
	<p>تغيير منظور مشاهدة التصميم من قائمة view</p>	
<p>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 3d cursor .</p>		<p>التحكم في مركز الكائن</p>
<p>للانتقال الى وضع EDIT MODE حدد كائن ثم اضغط Tab او اظهر محتويات قائمة اوضاع التعامل مع الكائنات بالضغط على</p>  <p>OBJECT MODE</p>		<p>وضع ال EDIT MODE</p>
<p>لدمج أكثر من كائن في وضع object mode للتعامل معهم ككائن واحد اضغط CTRL + J</p>		<p>دمج كائنين او أكثر</p>
<p>في وضع EDIT MODE نختار احد الادوات المطلوبة لتحديد الكائن ثم الضغط بالزر الايمن للفأرة على الجزء المطلوب تحديده</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 		<p>تحديد أجزاء الكائن</p>
<p>انتقل الى وضع EDIT MODE حدد الأداة المطلوبة مثل التحجيم و الإستدارة و الحذف , لتثبيت اضغط الزر الأيسر للفأرة .</p>		<p>التحكم في أجزاء الكائن</p>

<p>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 .</p> <p>لإلغاء عملية تطبيق القاطع اضغط Esc .</p>		<p>تقسيم وجه الكائن (القاطع)</p>
<p>في وضع EDIT MODE نختار احد الادوات المطلوبة لتحديد الكائن (نقطة - حافة - وجه) ثم اضغط حرف E وحرك الفأرة للأعلى و الأسفل ثم اضغط الزر الأيسر للتثبيت</p>		<p>إضافة وجه للكائن (الانبثاق)</p>
<p>حدد الكائن المراد عمل مصفوفة له , من لوحة الخصائص اضغط على بطاقة Modifiers لإظهار مجموعة المعدلات اضغط على زر Add ثم اختر من مجموعة GENERATE الأمر ARRAY</p> 	 <ol style="list-style-type: none"> 1 - حذف المعدل 2 - عدد مرات تكرار الكائن 3 - لتغيير الازاحة على المحور المطلوب 	<p>معدل المصفوفة (ARRAY)</p>
<p>حدد الكائن المراد عمل الانعكاس له , من لوحة الخصائص اضغط على بطاقة Modifiers لإظهار مجموعة المعدلات اضغط على زر Add ثم اختر من مجموعة GENERATE الأمر MIRROR</p> 	 <ol style="list-style-type: none"> 1 - حذف المعدل 2 - لتغيير الازاحة على المحور المطلوب 	<p>معدل الانعكاس (MIRROR)</p>
<p>انتقل الى وضع edit mode اضغط على الواجهة المراد اضافة خامة لهم بعد تحديد اداة الوجه ثم انتقل الى لوحة الخصائص و اضغط على  ثم اضغط على زر (+) ولاحظ اضافة خامة جديدة</p>		<p>إضافة أكثر من خامة للكائن</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 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 . 	
<p>1 - اصف خامة للكائن plane 2 - من لوحة الخصائص اضغط على texture</p> 	<p>3 - اختر new لإضافة نسيج جديد</p> <p>4 - من type اختر image or movie</p> <p>5 - اضغط open و اختر الصورة المطلوبة</p> <p>6 - من جزء mapping قائمة generated اختر الامر coordinates</p> <p>7 - من شريط الأدوات اختر من viewport بجانب ال object mode</p>	<p>اضافة نسيج (TEXTURE) للكائن PLANE</p>
<p>1 - اصف خامة للكائن uv sphere 2 - من لوحة الخصائص اضغط على texture</p> 		<p>اضافة نسيج (TEXTURE) للكائن UV SPHERE</p>

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