

بسم الله الرحمن الرحيم

## الوظيفة الثالثة - كورس أساسيات بلندر

### مدينة خيالكم

#### المطلوب:

بناء مدينة صغيرة في بلندر تُظهر خيالكم وبراعتكم في التبسيط البصري، التكوين.

#### الثيمة (اختر واحدة)

- مدينة عائمة فوق البحر/السحب
- مدينة صحراوية حول واحة
- مدينة من المستقبل
- مدينة ألعاب
- أو ما ترونه مناسباً

#### القيود المحفزة للإبداع

1. أشكال بسيطة: استخدم المكعب، الاسطوانة، الكرة، المخروط وغيرها من الأشكال البسيطة فقط.
2. أسلوب Low-Poly
3. لوحة ألوان محدودة: 4-6 ألوان منسجمة (يفضل اختيارها مسبقاً من Adobe Color).
4. أقصى بساطة مع معنى: كل مبنى كتلة ذات فكرة واضحة (Silhouette مميز).
5. قواعد مقاس موحدة: استخدم Unit Scale صحيح، واحترم النسب البشرية (الأبواب / النوافذ / الشوارع).

## المطلوب داخل المدينة (الحد الأدنى)

- شبكة شوارع بسيطة
- 5 مبان بأنماط مختلفة (سكني، تجاري، مرفق عام...)
- ساحة عامة مركزية أو حديقة
- معلم (برج / مسرح / مئذنة / منارة ...)
- عنصر طبيعي واحد على الأقل (شجر / نخيل / تلال ...)

## لقطات Screenshots

- لقطة عريضة للمدينة (Wide)
- لقطة شارع على مستوى عين الإنسان
- لقطة إيزومترية

## نصائح

- جرب Local View / لعزل مبنى أثناء العمل.
- استعمل Object Color - Random في ال Solid Viewport للتفريق أثناء بين ال objects.
- اجعل المعلم مخالفا قليلا للقواعد (Rotation/Scale) ليبرز أكثر.

بالتوفيق،،