

بسم الله الرحمن الرحيم

ملخص المحاضرة الثانية في أساسيات وفهم بلندر

أولاً: المشهد (Scene) وطبقات العرض (View Layers):

ما هو ال Scene (المشهد)؟

- يمكنك تخيل المشهد كمشهد واحد في فيلم في مشروعك المتعدد المشاهد.
- يمكن إنشاء عدة مشاهد لنفس المشروع، وجميعها تخزن في ملف واحد.
- المشهد الواحد في بلندر هو بيئة كاملة تحتوي على عناصر ومجسمات وإضاءة وكاميرات، وإعدادات خاصة بالعرض والرندينج.

ما هي View Layer (طبقة العرض)؟

- طريقة لعرض أجزاء مختلفة من نفس المشهد.
- يمكن تخصيص ما يظهر في كل طبقة عن طريق تفعيل أو إخفاء Collections.
- كل مشهد يمكن أن يحتوي على عدة طبقات عرض، كل منها تتحكم بما هو ظاهر أو مخفي أثناء العرض أو الرندينج.

ثانياً: تنمة المحررات (Editors)

- تنمة نافذة الخصائص (Properties)

○ World (العالم)

- يتحكم في البيئة والإضاءة العامة للمشهد.
- يمكنك تغيير لون الخلفية أو إضافة HDRI.

○ Scene (المشهد)

- إعدادات المشهد مثل:

- نظام القياس (Metric / Imperial)
- معدل الإطارات (Frame Rate)
- الجاذبية والمحاكاة الفيزيائية.

○ View Layer (طبقة العرض)

○ Object (الكائن)

● يحتوي على موقعه، دورانه، حجمه، وخصائص ظهوره في المشهد.

● متصفح الملفات (File Browser):

○ لفتح ملف: Ctrl + O

○ للحفظ باسم جديد: Ctrl + Shift + S

○ لحفظ نسخة منه: Save Copy

• التفضيلات (Preferences):

يمكنك الوصول إليها أيضا من قائمة "Edit" ثم "Preferences".

أهم الإعدادات:

• Interface:

- تكبير/تصغير واجهة بلندر (Resolution Scale)
- تفعيل تلميحات الأدوات (Tooltips)
- إظهار أو إخفاء شاشة البداية (Splash Screen)

• Lights:

إعداد الإضاءة داخل ستوديو المشهد ثلاثي الأبعاد.

• Themes:

تغيير ألوان الواجهة وأحجام العناصر (مثل حجم Vertices).

• Add-ons و Extensions:

تنزيل وتنصيب وتفعيل إضافات مفيدة لنا.

• Input:

- **Emulate Numpad**: لجعل الأرقام العلوية تعمل كلوحة أرقام.
- **Emulate 3 Button Mouse**: استخدام Alt + يسار بدل الزر الأوسط..

• Navigation:

- **Auto Depth**: يجعل التدوير يحدث عند مؤشر الفأرة.
- **Zoom to Mouse Position**: يجعل التكبير يحدث عند مؤشر الفأرة.

• Keymap:

تخصيص اختصارات لوحة المفاتيح أو استيرادها وتصديرها.

• System:

تحديد جهاز المعالجة في الريندرنغ (CUDA - NVIDIA).

• Save & Load :

- Auto Save كل دقيقتين (يمكن تغييره)
- الاحتفاظ بنسخ (Versioning) (blend1, blend2...).

• File Paths :

تحديد المجلدات الافتراضية للصور والخامات وال Backups وال Rendering الخ.

ثالثًا: النسخ الاحتياطي والاستعادة (Backup & Recovery)

- لاسترجاع آخر مشروع تم إغلاق بلندر دون حفظه:
File > Recover > Last Session
واسم الملف يكون: quit.blend.
- بلندر يحتفظ تلقائيًا بنسخة احتياطية عند حفظ الملف وتكون النسخة الاحتياطية باسم blend1.

رابعًا: الاستيراد والتصدير (Importing & Exporting)

التصدير:

- من File > Export
فعل خيار Selection Only لتصدير الكائنات المحددة فقط.