## الدرس الخامس :

## هدف الدرس

- التعرف الامر Plane وكيفية استخدامه في انشاء المجسمات
  - تحويل مسطح ثنائى الابعاد الى مجسم ثلاثى الابعاد

## المحتوى:

في منفذ الرؤية الأمامي نقوم بإنشاء Plane ثم نقوم بزياده كلا من length segas و width segas الى ٦ وبعد أن قوم بإنشاؤ ه ننق عليه بالزر اليمين وننتقي من القائمة الظاهرة Convert to ومنها Editable Poly وقد اخترناها لأنها أسهل من Editable Mesh في التعامل مع Edgs والتقطيعات وغيرها من المزايا



ننتقل إلى مستوي التحديد Edges وقم بتحديد Edges المطلوب تحديدها



نقوم بتحريك Edges للاسفل بسحبها بالماوس مع الضغط على زر shift لوحة المفاتيح ثم نقوم بتحريك فل في فقص العمليه على كل Edges المطلوب تحريكها



نقوم باختيار الامر Mesh smooth من القائمة Modify لنحصل على اسطح انعم ليكون الشكل الناتج



المطلوب:

- 1. يقوم الطالب برسم Plane وتحويلة الى Editable Poly
- ٢. يقوم الطالب باختيارالنقاط المناسبة سواء Edges او vertex او border المناسبة وتحريكها حتي الوصول الى المنتج المطلوب رسمه
  - ٣. يقوم الطالب بتطبيق الامر Mesh smooth من القائمة Modify

## اسلوب التقييم