فهرس الأشكال

رقم الشكل	اسم الشكل	رقم الصفحة
١	المنظر الإفتراضي - استبدال الشاشات الزرقاء بصورة مكملة مدمجة بالكومبيوتر	و
٢	تقنية دمج بيئة بديلة مقترحة "إفتراضية" مكان الشاشة الخضراء، بواسطة برامج الدمج الكمبيوترية	و
٣	الموقع الحقيقي، ذو أبعاد محددة، شاشة خضراء وكاميرا تتبع لحركة المؤدين	ز
٤	استبدال الشاشة الخضراء بصورة بديلة مكملة مدمجة بالكمبيوتر	ح
٥	غرفة التحكم وأجهزة الإستقبال والدمج الرقمي	ح
٦	دمج العالم الرقمي مع المنظر المصور في الإستديو – فيلم Alice in Wonderland	ط
٧	دمج المؤثرات وزيادة الجموع مع المشهد المصور- في مرحلة ما بعد الإنتاج	ط
٨	البيئة الإفتراضية	ي
٩	البيئة الإفتراضية بواسطة اسقاط ضوئي ثلاثي الأبعاد، والمتلقي يستخدم نظارات 3D	ي
١٠	من أجهزة الواقع الإفتراضي ومحاكاة الحركة في البيئة الإفتراضية	ك
١١	من أجهزة الواقع الإفتراضي ومحاكاة الحركة في البيئة الإفتراضية	ك
١٢	البيئة الإفتراضية بواسطة اسقاط ضوئي على شاشات والمتلقي يستخدم نظارات 3D	ك
١٣	ألعاب الواقع الإفتراضي بحديقة Disney Quest	ل
١٤	ألعاب الواقع الإفتراضي بحديقة Future scope	ل
١٥	الممثل الحقيقي يرتدي بدلة ملتقط الحركة Motion Capture	م
١٦	الممثل الحقيقي يرتدي بدلة ملتقط الحركة Motion Capture - فيلم Avatar	م
١٧	البيئة الرقمية Digital Environment	ن
١٨	منظر الغابات الخضراء في لعبة Drake’s Fortune	٧
١٩	منظر للمدينة في لعبة Grand Theft Auto IV	٧
٢٠	شخصيات من لعبة Heavenly sword	٨
٢١	لعبة Myst	٩
٢٢	لعبة Myst	٩
٢٣	تصنيف الفنون لـ إيتان سوريو Étienne Souriau	١٠

obeikandl.com

٢٤	مشهد من لعبة التصويب Half- Life	١٤
٢٥	مشهد من لعبة المغامرة The Jak	١٤
٢٦	مشهد من لعبة Jade Empire and kingdom hearts II	١٥
٢٧	مشهد من لعبة Medieval II total war	١٥
٢٨	مشهد من لعبة Freddi fish series	١٦
٢٩	المسار الخطي Linear pass	١٧
٣٠	المسار غير الخطي Nonlinear pass	١٧
٣١	منظر طبيعي يتميز بالرؤية الواسعة والمدى العريض	٢٥
٣٢	العمارة في مشهد Fantasy	٢٥
٣٣	المناطق المرتفعة في العمارة الخيالية تعطي إيهام بالسحر	٢٦
٣٤	عمارة الخيال العلمي تتميز بالتقنية العالية	٢٦
٣٥	في عمارة الخيال العلمي قد يُعطل قانون الجاذبية	٢٦
٣٦	بعض السمات المعمارية المستلهمة من بعض الأماكن التاريخية	٢٧
٣٧	بعض السمات المعمارية المستلهمة من بعض الأماكن المعاصرة	٢٧
٣٨	المشهد من لعبة هاري بوتر المستلهمة من الفيلم بنفس الإسم	٢٧
٣٩	لعبة المكعبات Lego كمصدر إلهام للألعاب الرقمية	٢٨
٤٠	لعبة المكعبات Lego كمصدر إلهام للألعاب الرقمية	٢٨
٤١	من لعبة Hulk	٢٨
٤٢	القصة المصورة Hulk والتي تحولت إلى لعبة رقمية ثلاثية الأبعاد	٢٩
٤٣	مرحلة وضع الأفكار على الحائط	٢٩
٤٤	خريطة للتعبير عن الأفكار بشكل مرئي	٣٠
٤٥	قصاصات الورق في علاقات عشوائية	٣١
٤٦	لعبة The Exquisite Corpse	٣١
٤٧	الشخصية الرئيسية في لعبة Titan Quest	٣٧
٤٨	الصورة الظلية لشخصيات Super Mario	٣٨
٤٩	الرسوم الظلية القياسية للشخصية	٤٠
٥٠	لعبة Alice: Madness Returns، حيث تظهر الشخصية كبيرة ومسيطرة على العناصر من حولها	٤٠
٥١	أحد مواقع لعبة Titan Fall– المسقط الأفقي موضحا عليه بعض أماكن اللعب الرئيسية	٤١

openkanal.com

٥٢	شاشة اللمس Touch screen	٤٤
٥٣	جهاز لعب 3D	٤٤
٥٤	الكاميرا الإفتراضية في برنامج 3D على الكمبيوتر	٤٧
٥٥	الكاميرا الماسحة التي توضح الشخصية مع واجهة اللعبة	٤٧
٥٦	كاميرا زاوية رؤية الشخصية في مقابلة شخصية AI	٤٨
٥٧	الكاميرا الثابتة- وتعديل خصائصها تلقائيا في الزوايا الضيقة- مثال لعبة The Mark of Kri	٤٨
٥٨	المخروط الناقص: يعني الهرم الذي يبدأ من نقطة الرؤية للاعب ويمتد إلى مالانهاية بزاوية محددة	٤٩
٥٩	الفرق بين عدسة الكاميرا ذات الزاوية الواسعة، والزاوية الضيقة	٤٩
٦٠	منظور الشخص الأول في لعبة Call of Duty	٥٠
٦١	منظور الشخص الثالث في لعبة The Godfather	٥٠
٦٢	المنظور الأيزومتري في لعبة Diablo	٥٠
٦٣	المنظور الحر في لعبة Titan Quest	٥٠
٦٤	لعبة Assassin's Creed II حيث يبدو خط الأفق في أعلا المشهد	٥١
٦٥	من لعبة Assassin's Creed II حيث يبدو خط الأفق على مستوى	٥٢
٦٦	من لعبة Shadow of the Colossus	٥٢
٦٧	من لعبة Uncharted 3 حيث تبدو عناصر بيئة اللعبة مائلة بشكل قطري	٥٣
٦٨	أول لعبة فيديو تنس ١٩٤٨	٥٧
٦٩	البيئة الرقمية في لعبتيّ Super Mario ١٩٩٠، و Half- Life ١٩٩٨	٥٨
٧٠	البيئة الرقمية في لعبتيّ Halo 2 ٢٠٠٤، و Grand Theft Auto IV ٢٠٠٨	٥٨
٧١	الرسومات التخطيطية الملونة في لعبة Call Of Duty	٦٠
٧٢	الرسومات التخطيطية الملونة في فيلم التحريك Monsters University	٦٠
٧٣	الرسومات المبدئية للمساقط الرأسية في لعبة Call Of Duty	٦١
٧٤	الرسومات المبدئية للمساقط الرأسية في فيلم التحريك Monsters University	٦١
٧٥	الرسومات التخطيطية المبدئية في فيلم التحريك Monsters University	٦١
٧٦	المساقط الرأسية والأفقية لأحد المباني المستخدمة كعنصر منظري في بيئات الألعاب الرقمية	٦٢
٧٧	المساقط الرأسية والأفقية للقصر الرئيسي في فيلم التحريك Frozen	٦٢
٧٨	الرسومات والتصورات المبدئية في لعبة Call Of Duty	٦٣
٧٩	الرسومات والتصورات المبدئية للمستوى الأول من موقع سوق تراجان- لعبة Assassin's Creed	٦٤
٨٠	الرسومات والتصورات المبدئية للمستوى الثاني من موقع سوق تراجان- لعبة Assassin's Creed	٦٤

openkandil.com

٨١	الرسومات والتصورات المبدئية للمستوى الثالث من موقع سوق تراجان- لعبة Assassin's Creed	٦٥
٨٢	الرسومات والتصورات المبدئية للمستوى الرابع من موقع سوق تراجان- لعبة Assassin's Creed	٦٥
٨٣	الرسومات والتصورات المبدئية للمستوى الخامس من موقع سوق تراجان- لعبة Assassin's Creed	٦٦
٨٤	الرسومات التخطيطية المبدئية للعناصر المختلفة والمعدات في لعبة Assassin's creed II	٦٦
٨٥	الرسومات التخطيطية المبدئية للعناصر المنظرية في لعبة Assassin's creed II	٦٧
٨٦	الرسومات الملونة لإيضاح الخطة اللونية والجو العام في لعبة Assassin's creed II	٦٨
٨٧	الرسومات الملونة للعناصر والمكونات المنظرية في لعبة Hokutono Ken	٦٩
٨٨	المسقط الأفقي في لعبة **Titan Quest** موضح عليه مواقع اللعب، بينما المناطق غير القابلة للعب مظللة باللون الأسود	٧٠
٨٩	خريطة اللعب في لعبة Assassin's Creed موزعاً عليها الأماكن الرئيسية	٧١
٩٠	خريطة اللعب في لعبة Assassin's Creed موضحاً عليها مسار اللاعب	٧١
٩١	توزيع الكتل "قطع الأثاث والمباني" على خريطة اللعب في لعبة Assassin's Creed	٧٢
٩٢	تصميم مسار الحركة على شكل حرف O	٧٣
٩٣	تصميم مسار الحركة على شكل رقم 8	٧٣
٩٤	تصميم مسار الحركة على شكل حرف H	٧٤
٩٥	تصميم مسار الحركة على شكل حرف U	٧٤
٩٦	التصميم النهائي لمسار الحركة على شكل حرف O	٧٥
٩٧	التماثل في تصميم الخريطة تتيح امكانية الحركة والفرص المتساوية بين الفريقين	٧٥
٩٨	وضع الأسلحة القوية في منتصف الخريطة لإجبار اللاعبيين على الإلتقاء في المنتصف وحدوث اشتباك فيما بينهم	٧٦
٩٩	تخطيط للمسقط الأفقي في لعبة Assassin's creed II	٧٦
١٠٠	خريطة فينيسيا- إيطاليا	٧٧
١٠١	المسقط الأفقي لعالم لعبة Assassin's Creed II مستلهم من خريطة فينيسيا- إيطاليا	٧٧
١٠٢	المسقط الأفقي لسوق تراجان- إيطاليا في لعبة Assassin's Creed	٧٨
١٠٣	المسقط الجانبي الرأسي لسوق تراجان- إيطاليا في لعبة Assassin's Creed	٧٨
١٠٤	أيزومتري لسوق تراجان- إيطاليا في الواقع وآخر موزع عليه مستويات اللعب في لعبة Assassin's -Creed	٧٩
١٠٥	التخطيط الأفقي للمستوى الأول	٧٩
١٠٦	التخطيط الأفقي للمستوى الثاني	٨٠
١٠٧	التخطيط الأفقي للمستوى الثالث	٨٠
١٠٨	التخطيط الأفقي للمستوى الرابع	٨١

١٠٩	التخطيط الأفقي للمستوى الخامس	٨١
١١٠	المسقط الأفقي والرأسي لأحد مباني لعبة Age of Conan	٨٢
١١١	أحد مباني لعبة Age of Conan	٨٢
١١٢	المساقط الرأسية لمجموعة من المباني المستخدمة كعنصر منظري في بيئات لعبة Assassin's Creed	٨٣
١١٣	المساقط الرأسية والرسومات التوضيحية للمباني في أحد اصدارات لعبة Assassin's Creed	٨٤
١١٤	المساقط الرأسية والرسومات التوضيحية للمباني في أحد الألعاب الرقمية ثلاثية الأبعاد	٨٤
١١٥	المساقط الرأسية للمباني في لعبة Wildstar	٨٥
١٠٦	توزيع الكتل في النموذج المبدئي للعبة Counter- Strike Source	٨٩
١٠٧	استخدام وحدات قياسية لتحديد مقياس الرسم والنسب للعناصر المنظرية	٩٠
١٠٨	استخدام وحدات قياسية لتحديد مقياس الرسم والنسب لشخصيات اللعبة	٩٠
١٠٩	نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد للعناصر المنظرية في مشهد داخلي باستخدام برنامج 3D MAX	٩٠
١١٠	موذج رقمي ثلاثي الأبعاد للعناصر المنظرية في مشهد داخلي باستخدام برنامج 3D MAX	٩١
١١١	نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد للعناصر المنظرية في مشهد خارجي لمدينة باستخدام برنامج 3D MAX	٩١
١١٢	نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد للعناصر المنظرية في مشهد خارجي باستخدام برنامج 3D MAX	٩١
١١٣	النماذج الرقمية لأحد مواقع لعبة Gears of War 3	٩٢
١١٤	النماذج الرقمية لأحد مواقع لعبة Gears of War 3	٩٣
١١٦	تشتت الضوء من السطح الخشن	٩٤
١١٧	علاقة الضوء بالسطح الخشن	٩٤
١١٨	استخدام خامة الخشب في أكثر من موضع في المشهد، لكن معالج البيانات يقرأها مرة واحدة	٩٥
١١٩	تجميع المجسمات المتشابهة بعملية batching لكي يتعامل معها البرنامج كأنها كتلة واحدة	٩٥
١٢٠	تجميع عدد من الخامات المختلفة بعملية atlas لكي يقرأها البرنامج كأنها خامة واحدة	٩٦
١٢١	رسم الخامات على الأسطح المختلفة بالفرشاة لكي يقرأها البرنامج كأنها خامة واحدة، مما يؤدي إلى تخيفي الملف والبيانات التي تُسجل على ذاكرة معالج البيانات	٩٦
١٢٢	رسم الملامس على النموذج الرقمي ثلاثي الأبعاد ببرامج ثنائية الأبعاد	٩٧
١٢٣	إضافة الملامس على النموذج الرقمي ثلاثي الأبعاد ببرامج ثلاثية الأبعاد	٩٧
١٢٤	الجمع في إضافة الملامس على النموذج الرقمي بين البرامج ثلاثية وثنائية الأبعاد	٩٧
١٢٥	النموذج الرقمي بدون خامات في الشكل على اليمين، وبعد وضع الخامات في الشكل على اليسار	٩٨
١٢٦	النموذج الرقمي ثلاثي الأبعاد، وإضافة الملامس والخامات ثنائية الأبعاد	٩٨

١٢٧	ميل الأجسام البعيدة للزرقة والضبابية لتأكيد العمق	١٠٠
١٢٨	من اليسار إلى اليمين كلما ازداد الضباب، تُحجب الرؤية، وبالتالي يتولد احساس بالعمق	١٠٠
١٢٩	اختلاف شكل البيئة بإختلاف درجة حرارة لون الإضاءة خلال اليوم	١٠١
١٣٠	اللون وتأثيره على إدراك وزن الأشياء	١٠١
١٣١	استخدام الألوان الباردة في الخلفية، والدافئة في المقدمة لتأكيد العمق	١٠٢
١٣٢	رمزية اللون ودلالته	١٠٢
١٣٣	التكامل بين الألوان الدافئة والباردة في لعبة Theif: Deadly Shadows	١٠٣
١٣٤	العلاقة بين الألوان المتكاملة ودورها في تأكيد التجربة الشعورية في لعبة Journey	١٠٣
١٣٥	نموذج رقمي من عمل الباحثة لتوضيح ضوء الشمس ببرنامج 3D	١٠٤
١٣٦	نموذج رقمي من عمل الباحثة لتوضيح نور السماء ببرنامج 3D	١٠٤
١٣٧	نموذج رقمي من عمل الباحثة لتوضيح نور القمر ببرنامج 3D	١٠٤
١٣٨	الإضاءة والظلال بمشهد داخلي في لعبة Bioshock	١٠٥
١٣٩	الضوء والظل مساءا في لعبة GTA4	١٠٥
١٤٠	نموذج رقمي، والجو العام غائم	١٠٦
١٤١	وضوح اللون الأصفر في الطقس الغائم	١٠٦
١٤٢	يبين وضوح اللون الأخضر في الطقس الغائم	١٠٦
١٤٣	نموذج رقمي، لمحاكاة وقت الصباح ببرامج الكمبيوتر	١٠٧
١٤٤	نموذج رقمي، لمحاكاة وقت الظهيرة ببرامج الكمبيوتر	١٠٧
١٤٥	نموذج رقمي، لمحاكاة وقت منتصف الليل ببرامج الكمبيوتر	١٠٨
١٤٦	لعبة Call of Duty: Modern Warfare 2	١٠٨
١٤٧	HUD أو Status Bar لعرض المعلومات المرتبطة باللعب وأداء اللاعب	١٠٩
١٤٨	مشهد من لعبة Assassin's Creed	١٠٩
١٤٩	مشاهد من لعبة Left 4 Dead 2 توضوح أخطار النار والسقوط من أعلا	١١٠
١٥٠	لعبة Call 0f Duty: Modern Warfare 2 Dead	١١٠
١٥١	لعبة Left 4 Dead يوضح عقبة تفادي الحافلات	١١٠
١٥٢	لعبة Counter- Strike Source موضح عليها موقع إعادة حياة اللاعب	١١١
١٥٣	لعبة Left 4 Dead 2 توضح المسارات والطرق البديلة	١١٢
١٥٤	إحدى الألعاب المُصغرة في اللعبة الرئيسية	١١٢
١٥٥	وجود المحددات التي تجعل الفراغ محتويا للاعب، إلا أنها لا تعيق الإمتداد البصري،	١١٣

١٥٦	الفراغ محتوي للاعب، ولكن المحددات الرأسية تحجب الإمتداد البصري إلى ما وراءها.	١١٣
١٥٧	الفراغ محتوي للاعب، والمحددات الرأسية تجمع بين نفاذ الرؤية من خلال الأشجار والصخور القصيرة، وبين حجب الرؤية بواسطة المباني المرتفعة.	١١٤
١٥٨	مشهد من فيلم Frozen	١١٧
١٥٩	مشهد من لعبة Frozen	١١٧
١٦٠	أحد المساقط الأفقية للعبة Titan Fall موضحا عليها أماكن الأحداث الرئيسية	١١٩
١٨١	أحد المساقط الأفقية للعبة Titan Fall موضحا عليها أماكن الأحداث الرئيسية	١٢١
١٨٥	مشهد من فيلم التحريك Up حيث تبدو الشخصيات وتعبيراتها بشكل واضح	١٢٦
١٨٦	مشهد من اللعبة الرقمية Up حيث يبدو مسار اللاعب والتحديات التي يواجهها في بيئة اللعبة	١٢٦
١٨٧	مسقط رأسي للبرج من الداخل- فيلم التحريك Tangled	١٢٧
١٨٨	لقطة من لقطات الفيلم -للبرج من الداخل- فيلم التحريك Tangled	١٢٧
١٨٩	مشهد من اللعبة -للبرج من الداخل- اللعبة الرقمية Tangled	١٢٧
١٩٠	رسم مبدئي ملون لأحد مشاهد فيلم التحريك How to train your Dragon	١٢٨
١٩١	لقطة من لقطات فيلم التحريك How to train your Dragon	١٢٨
١٩٢	مشهد من اللعبة الرقمية How to train your Dragon	١٢٨
١٩٣	الرسومات التخطيطية الملونة لبيئات لعبة Tomb Raider	١٢٩
١٩٤	الرسومات التخطيطية لبيئات لعبة Tomb Raider المستوحاة من معابد أنجكور - كومبوديا	١٢٩
١٩٥	مشهد من اللعبة الرقمية Tomb Raider	١٣٠
١٩٦	تصوير أحد مشاهد فيلم Tomb Raider ، بطولة Angelina Jolieبمعابد أنجكور- كومبوديا	١٣٠
١٩٧	تصوير أحد المشاهد الداخلية لفيلم Tomb Raider ، بطولة Angelina Jolie	١٣٠
١٩٨	الرسومات التخطيطية الملونة لبيئات لعبة Prince of Persia	١٣١
١٩٩	مشهد من اللعبة الرقمية Prince Of Persia	١٣٢
٢٠٠	مشهد من فيلم Prince Of Persia بطولة جيك جيلنهال.	١٣٢
٢٠١	لعبة الأركيد Fix it Felix ، وآلة النقود المعدنية	١٣٣
٢٠٢	البيئات ثنائية الأبعاد في لعبة الأركيد Fix it Felix إصدار ١٩٨٢	١٣٣
٢٠٣	الرسومات التخطيطية الملونة لبيئات اللعبة الرقمية ثلاثية الأبعاد Wreck it Ralph إصدار ٢٠١٢	١٣٤
٢٠٤	من بيئات اللعبة الرقمية ثلاثية الأبعاد Wreck it Ralph إصدار ٢٠١٢	١٣٥
٢٠٥	من بيئات فيلم التحريك ثلاثي الأبعاد Wreck it Ralph إصدار ٢٠١٢	١٣٥
٢٠٦	استخدام ملتقط الحركة اللحظي في نقل حركة الممثل لحركة الشخصية الرقمية على الكمبيوتر، وإضافة المؤثرات في نفس الوقت Real Time	١٣٦
٢٠٧	استخدام محرك الألعاب Game engine في إضافة المؤثرات في نفس الوقت Real Time	١٣٧

obeikandi.com

٢٠٨	المسقط الأفقي- الجزر في أسوان- الموقع الحقيقي على Google Earth	١٤٥
٢٠٩	المسقط الأفقي- الجزر في لعبة "تحت الشمس"- الموقع الإفتراضي- تصميم الباحثة	١٤٥
٢١٠	غلاف لعبة "تحت الشمس" – تصميم الباحثة-	١٤٦
٢١١	المسقط الأفقي للعبة بالكامل الموقع العام	١٤٧
٢١٢	تصميم الشخصية Avatar الرئيسية للعبة	١٤٨
٢١٣	تصميم الشخصية المساعدة –أبو قردان-	١٤٩
٢١٤	تصميم القارب	١٥٠
٢١٥	السيناريو المصور (١) للمستوى الأول –بناء القارب- تصميم الباحثة	١٥٢
٢١٦	السيناريو المصور (٢) للمستوى الأول –بناء القارب- تصميم الباحثة	١٥٣
٢١٧	الدراسات والتصورات المبدئية لبيئة أحداث المستوى الأول –تصميم الباحثة-	١٥٤
٢١٨	المساقط الأفقية والرأسية والصورة الظلية للمبنى الرئيسي بالمستوى الأول –تصميم الباحثة-	١٥٥
٢١٩	المسقط الأفقي لبيئة المستوى الأول –تصميم الباحثة-	١٥٦
٢٢٠	النموذج الرقمي ثلاثي الأبعاد لبيئة المستوى الأول والمبنى الرئيسي –تصميم الباحثة-	١٥٦
٢٢١	الإظهار النهائي لبيئة المستوى الأول والمبنى الرئيسي	١٥٧
٢٢٢	لقطة مقربة لبيئة المستوى الأول من خلال واجهة المستخدم	١٥٧
٢٢٣	لقطة مقربة لبيئة المستوى الأول أثناء قيام اللاعب ببناء القارب	١٥٨
٢٢٤	لقطة مقربة لبيئة المستوى الأول أثناء قيام اللاعب ببناء القارب –الإظهار النهائي-	١٥٨
٢٢٥	واجهة المستخدم توضح المطلوب من اللاعب أداءه –تصميم الباحثة-	١٥٩
٢٢٦	واجهة المستخدم وقد أوشك اللاعب على انهاء المهمة –تصميم الباحثة-	١٥٩
٢٢٧	واجهة المستخدم توضح الضفة الأخرى من المستوى الأول –تصميم الباحثة-	١٦٠
٢٢٨	اتجاه اللاعب إلى المستوى الثاني	١٦٠
٢٢٩	السيناريو المصور (١) للمستوى الثاني –حصاد القمح- تصميم الباحثة	١٦٢
٢٣٠	السيناريو المصور (٢) للمستوى الثاني –حصاد القمح- تصميم الباحثة	١٦٣
٢٣١	السيناريو المصور للمستوى الثالث –ترويض الخيول- تصميم الباحثة	١٦٥
٢٣٢	الدراسات والتصورات المبدئية لبيئة أحداث المستوى الثالث –تصميم الباحثة-	١٦٦
٢٣٣	المساقط الأفقية والرأسية والصور الظلية للمبنى الأول بالمستوى الثالث	١٦٧
٢٣٤	المساقط الأفقية والرأسية والصور الظلية للمبنى الثاني بالمستوى الثالث	١٦٨
٢٣٥	المساقط الأفقية والرأسية والصور الظلية للمبنى الثالث بالمستوى الثالث	١٦٩
٢٣٦	المسقط الأفقي لبيئة المستوى الثالث والمبنى الرئيسي –تصميم الباحثة-	١٧٠

٢٣٧	النموذج الرقمي ثلاثي الأبعاد لبيئة المستوى الثالث والمبنى الرئيسي –تصميم الباحثة-	١٧٠
٢٣٨	الإظهار النهائي لبيئة المستوى الثالث والمباني الرئيسية	١٧١
٢٣٩	لقطة مقربة من المبنى الثاني بالمستوى الثالث والبيئة المحيطة	١٧١
٢٤٠	الإظهار النهائي للمبنى الأول في المستوى الثالث والبيئة المحيطة	١٧٢
٢٤١	لقطة مقربة من داخل المبنى الأول بالمستوى الثالث والبيئة المحيطة	١٧٢
٢٤٢	اتجاه اللاعب نحو المستوى الثالث بالقارب بصحبة أبو قردان	١٧٣
٢٤٣	الإظهار النهائي للمبنى الثالث في المستوى الثالث والبيئة المحيطة	١٧٣
٢٤٤	لقطة مقربة من منظور اللاعب نحو بيئة المستوى الثالث	١٧٤
٢٤٥	الإظهار النهائي للمبنى الثاني والثالث	١٧٤
٢٤٦	السيناريو المصور للمستوى الرابع –بناء الجسور- تصميم الباحثة	١٧٦
٢٤٧	السيناريو المصور (١) للمستوى الخامس –البحث عن مفتاح الحقيقة- تصميم الباحثة	١٧٨
٢٤٨	السيناريو المصور (٢) للمستوى الخامس –البحث عن مفتاح الحقيقة- تصميم الباحثة	١٧٩
٢٤٩	الدراسات ومصادر الإلهام للمستوى الخامس –البحث عن مفتاح الحقيقة- تصميم الباحثة	١٨٠
٢٥٠	المساقط الأفقية والرأسية والصورة الظلية للمبنى الرئيسي بالمستوى الخامس - تصميم الباحثة-	١٨١
٢٥١	المساقط الأفقية والرأسية والصورة الظلية لسور الجسر بالمستوى الخامس - تصميم الباحثة-	١٨٢
٢٥٢	المسقط الأفقي لبيئة المستوى الخامس	١٨٣
٢٥٣	النموذج الرقمي ثلاثي الأبعاد لبيئة المستوى الخامس –تصميم الباحثة-	١٨٣
٢٥٤	الإظهار النهائي لبيئة المستوى الخامس والحصن الرئيسي	١٨٤
٢٥٥	الحصن من الخلف، وفي الأفق يظهر مبنى المستوى الأول	١٨٤
٢٥٦	لقطة بعيدة للحصن، وعلاقة الجسر بالجزيرة	١٨٥
٢٥٧	لقطة توضح نسبة اللاعب بالنسبة للجسر والحصن	١٨٥
٢٥٨	لقطة من منظور اللاعب	١٨٦
٢٥٩	نسبة اللاعب بالنسبة لضخامة الحصن	١٨٦
٢٦٠	الدراسات ومصادر الإلهام لبيئة نهاية اللعبة –التحليق بالمنطاد- تصميم الباحثة	١٨٨
٢٦١	نموذج رقمي مبدئي –منظور عين الطائر- لبيئة الضفة الأخرى من النيل –نهاية اللعبة-	١٨٩
٢٦٢	نموذج رقمي مبدئي لبيئة الضفة الأخرى من النيل –نهاية اللعبة-	١٨٩
٢٦٣	الإظهار النهائي لمشهد نهاية اللعبة	١٩٠
٢٦٤	الإظهار النهائي لمشهد نهاية اللعبة وتحليق المنطاد بعيدا	١٩٠