

Урок информатики
Моделирование в среде
графического редактора

Учитель математики и информатики
Колесова Анна Михайловна



МОДЕЛИРОВАНИЕ В СРЕДЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА



Моделирование – исследование объектов
путем построения и изучения их моделей



ЗАДАЧА

Моделирование паркета

■ этап. Постановка задачи

ОПИСАНИЕ ЗАДАЧИ

ЦЕЛЬ МОДЕЛИРОВАНИЯ:

Разработать эскиз паркета

ФОРМАЛИЗАЦИЯ ЗАДАЧИ

Объектом моделирования является геометрический паркет, составленный из стандартного набора правильных многоугольников. Детали должны быть совместимы, т. е. должны иметь единый типоразмер – длину стороны многоугольника

II этап. Разработка модели

ИНФОРМАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ

Объект	Параметры	Значения

II этап. Разработка модели

ИНФОРМАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ

Объект	Параметры	Значения
Многоугольник	Количество сторон Длина стороны Цвет Фактура	3, 4, 6 A Оттенки различных пород древесины Рисунок, имитирующий срез древесины

КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

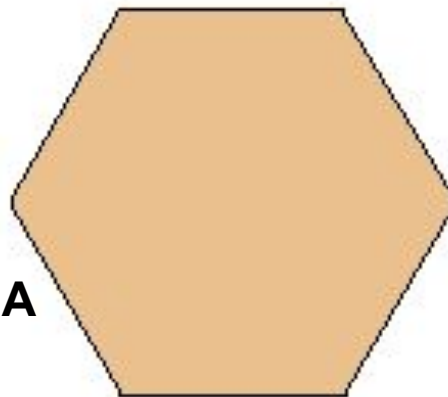
МОДЕЛЬ **1.** Создание полного набора деталей, необходимых для моделирования



A



A

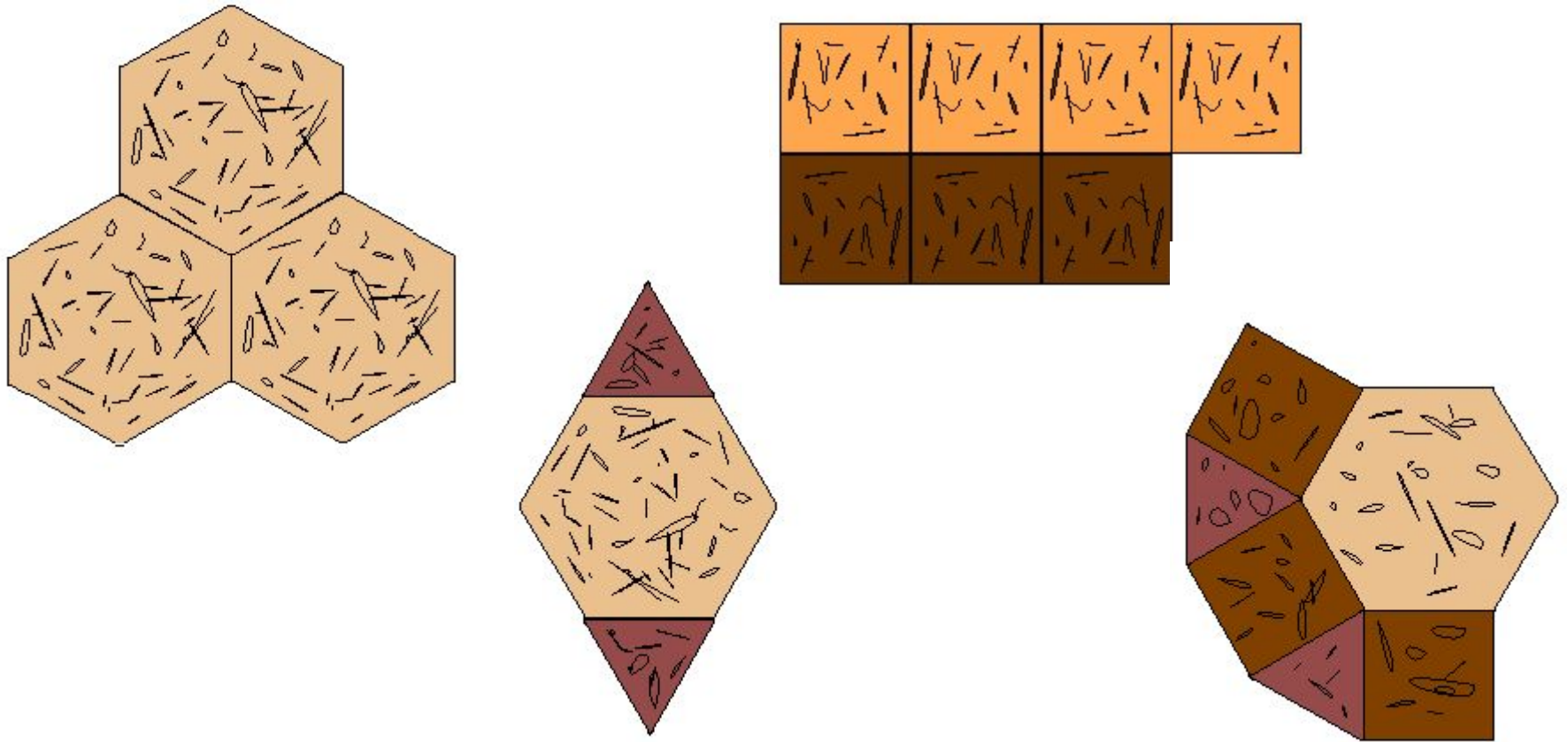


A

Объекты меню паркета

КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

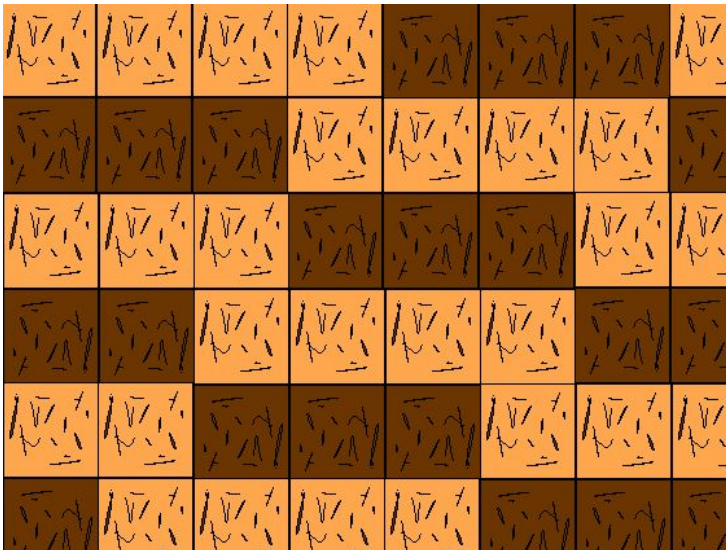
МОДЕЛЬ **2.** Моделирование паркетного блока



Модели паркетных блоков

КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

МОДЕЛЬ 3. Компоновка паркета из созданных блоков



Образцы паркетов

III этап. Компьютерный эксперимент

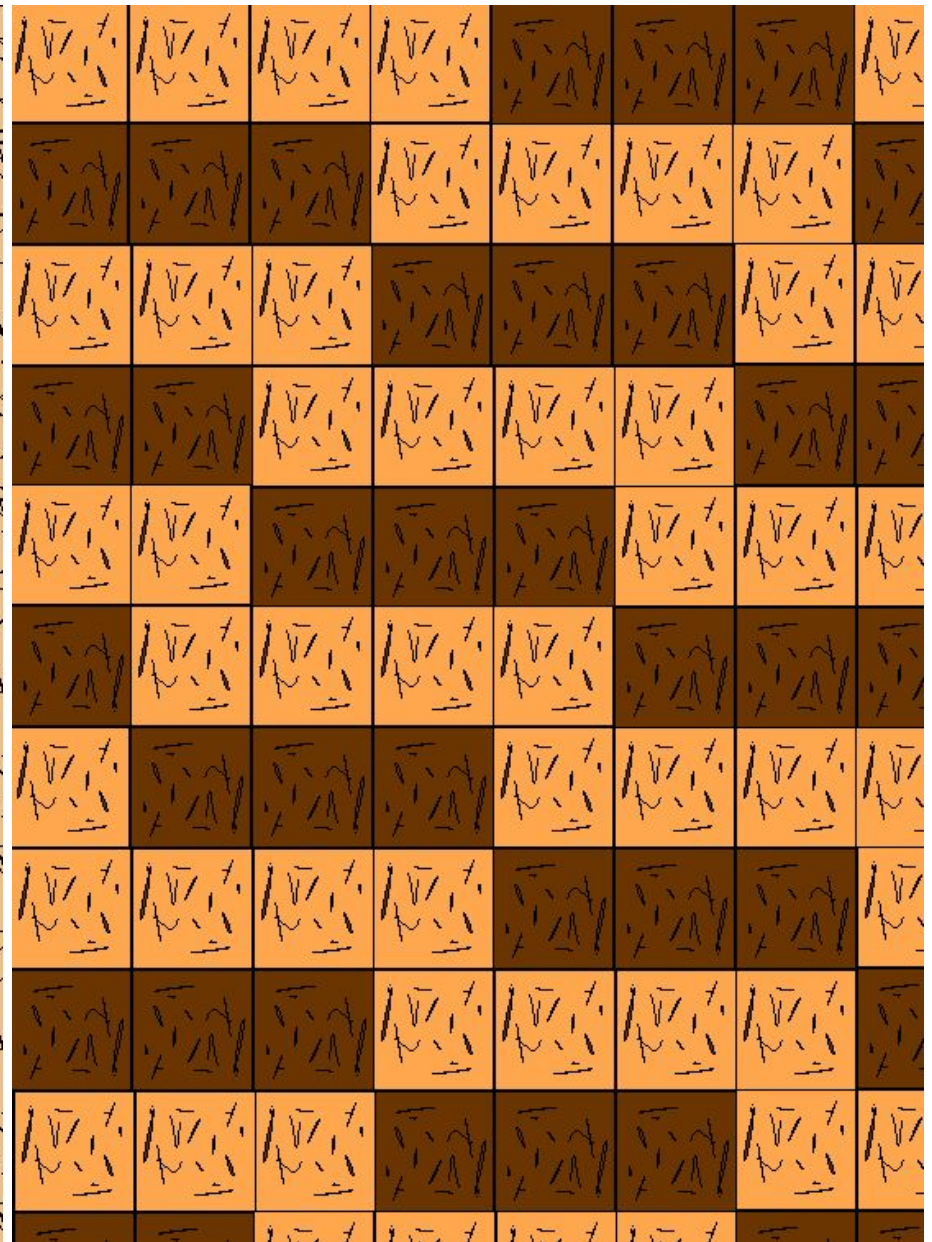
ПЛАН ЭКСПЕРИМЕНТА

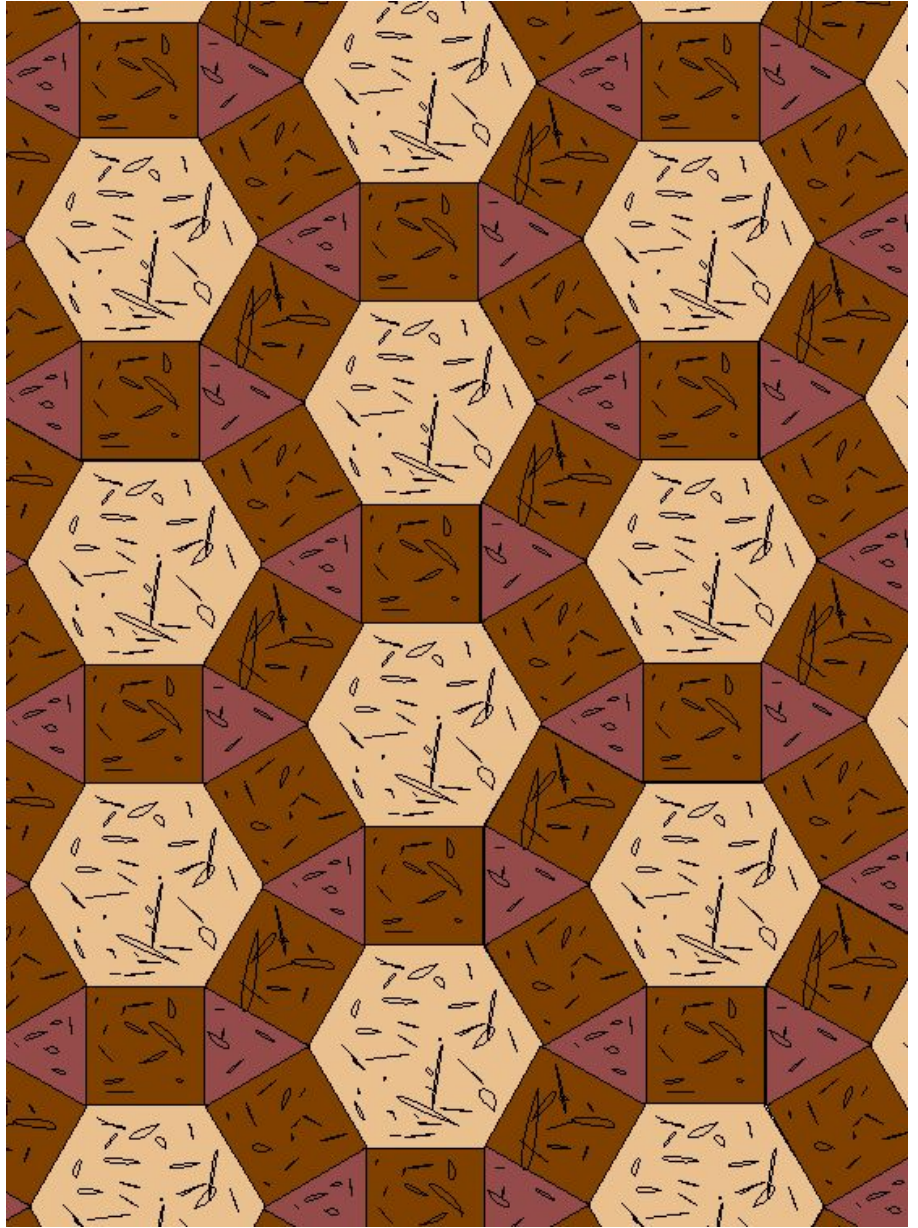
1. Тестирование стандартного набора деталей – проверка совместимости.
2. Разработка паркетного блока.
3. Тестирование блоков – проверка их совместимости.
4. Моделирование эскиза паркета.

ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Разработайте вариант паркетного блока и эскиза паркета.
2. Предложите его на выбор заказчику.

IV этап. Анализ результатов







Домашнее задание

Создать меню чайного или кофейного сервиза (вид сверху) и «накрыть» праздничный стол на шесть персон по правилам этикета

