

# **МОДЕЛИРОВАНИЕ В СРЕДЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА PAINT**

**Автор: учитель информатики и ИКТ  
ГБОУ ЦО №1456 ЮЗООУО г.Москвы  
Кулешова Е.В**

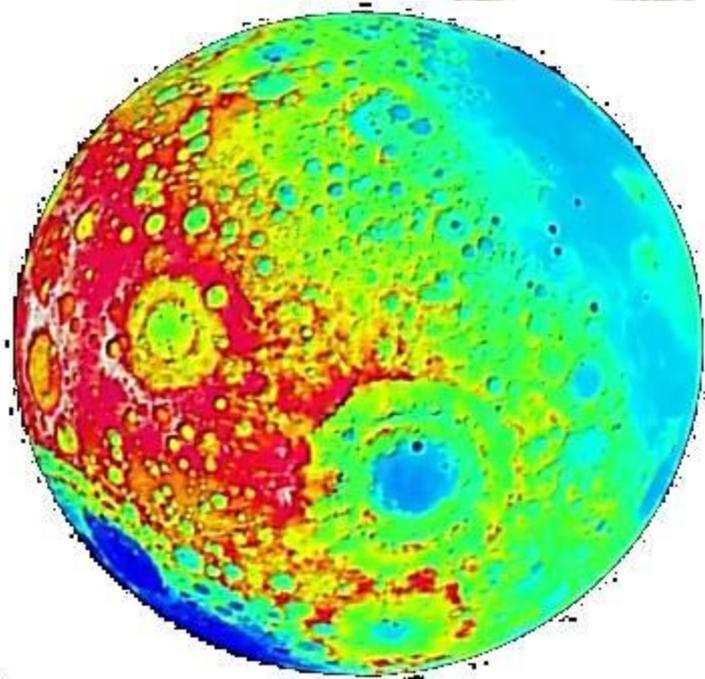
# МОДЕЛИРОВАНИЕ В СРЕДЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

**Модель** – это  
аналог (заместитель) оригинала,  
отражающий некоторые его характеристики.

**Моделирование** – это  
исследование объектов  
путем построения и изучения их моделей



**ЗАЧЕМ СОЗДАВАТЬ МОДЕЛЬ,  
ПОЧЕМУ НЕ ИССЛЕДОВАТЬ САМ  
ОРИГИНАЛ?**



# ЭТАПЫ МОДЕЛИРОВАНИЯ:

## I ЭТАП. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

- ▣ **Что будем моделировать?**
- ▣ *Объект «Паркет».*
- ▣ **Где будем моделировать?**
- ▣ *В графическом редакторе Paint.*



# Екатерининский Дворец

## *Янтарная комната*



# *Тронный зал*



# *Картинный зал*



# *Китайская гостиная Александра I*



# ***Зеленая столовая***



# Официантская



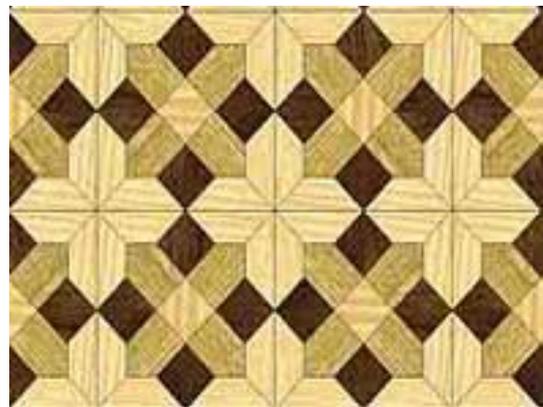
# *Парадная голубая гостиная*



# I ЭТАП. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

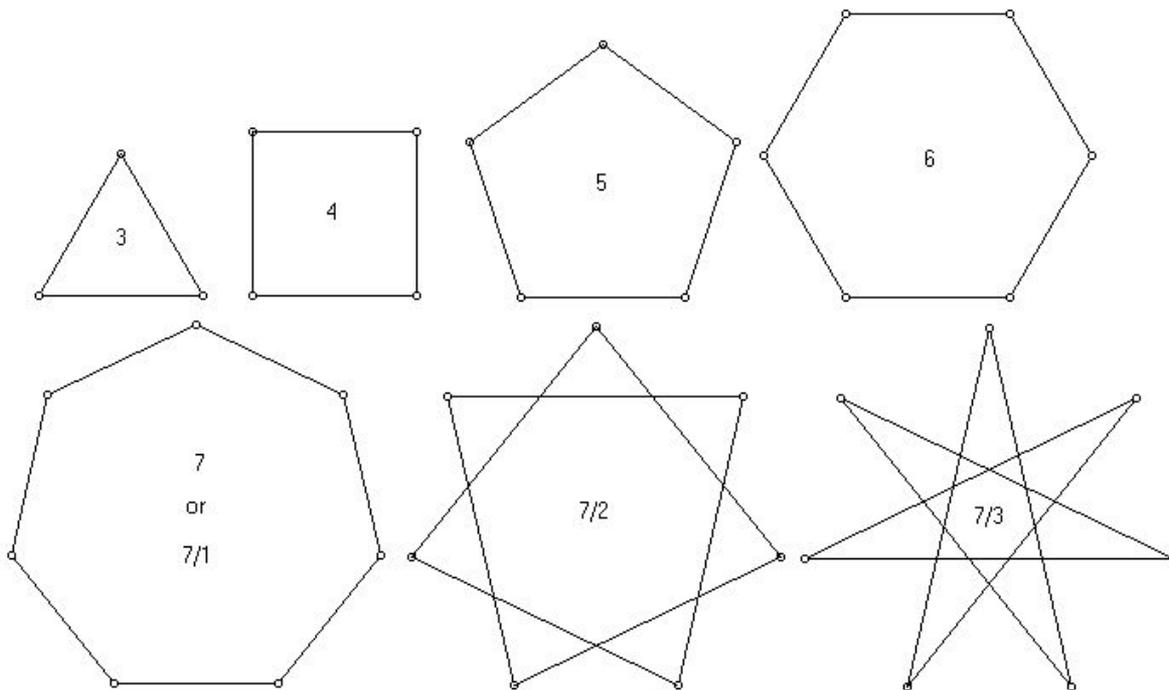
**ЦЕЛЬ МОДЕЛИРОВАНИЯ:**

**Разработать эскиз паркета**



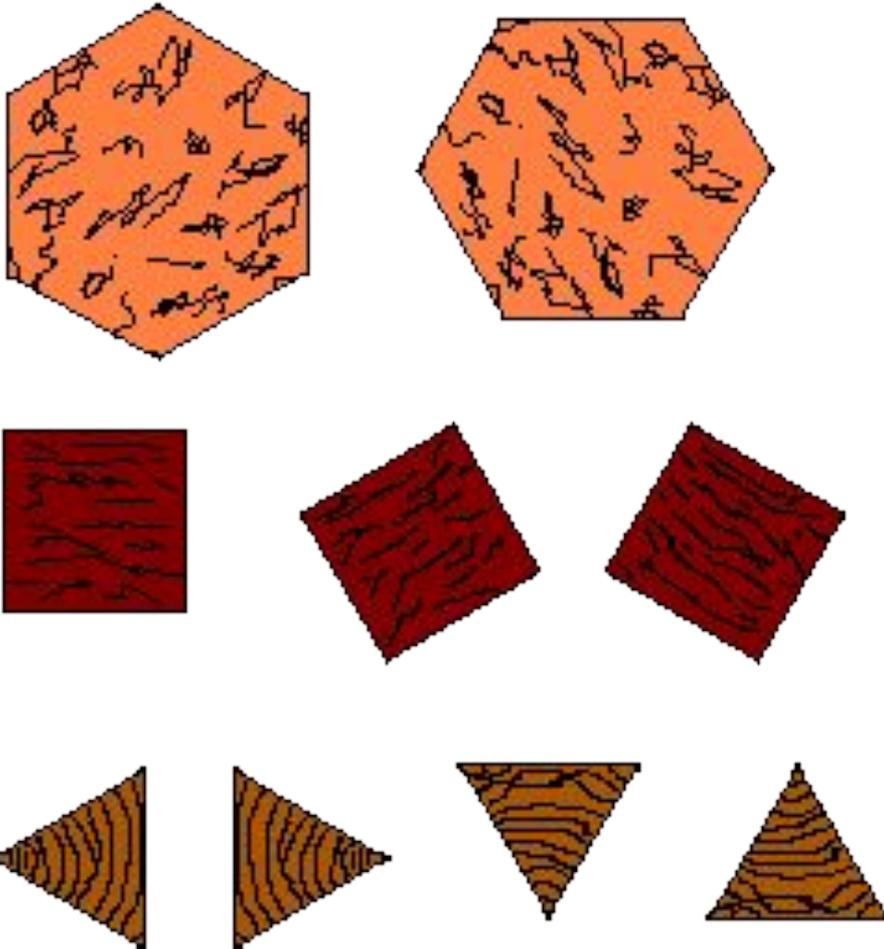
# II ЭТАП. РАЗРАБОТКА МОДЕЛИ

- ▣ **Что такое правильный многоугольник?**
- ▣ **Каким свойством должны обладать все фигуры?**



# КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

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

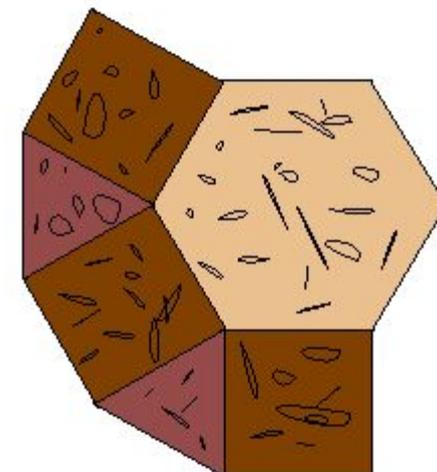
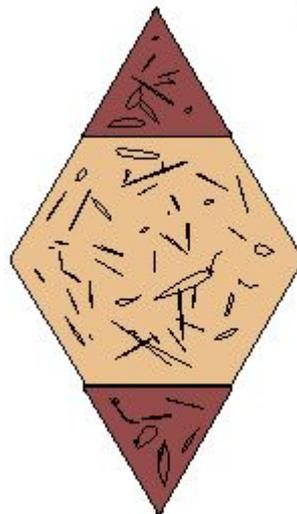
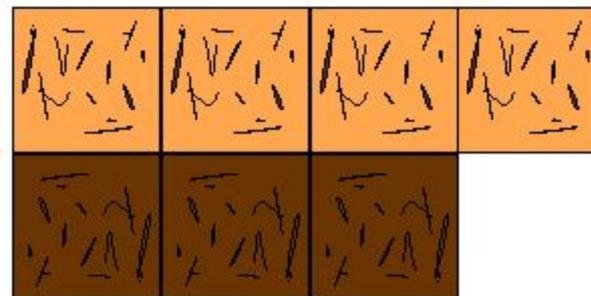
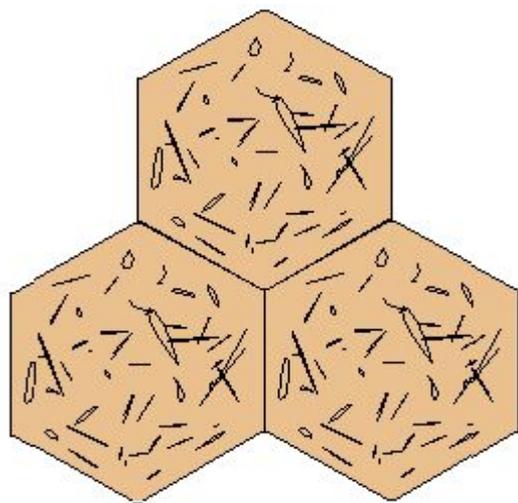


- **Какие есть инструменты в Paint для создания этих деталей?**  
*(треугольник, шестиугольник, прямоугольник, повернуть, отразить)*
- **Как нарисовать в Paint правильную фигуру?**  
*(кл. Shift)*

**Объекты меню паркета**

# КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

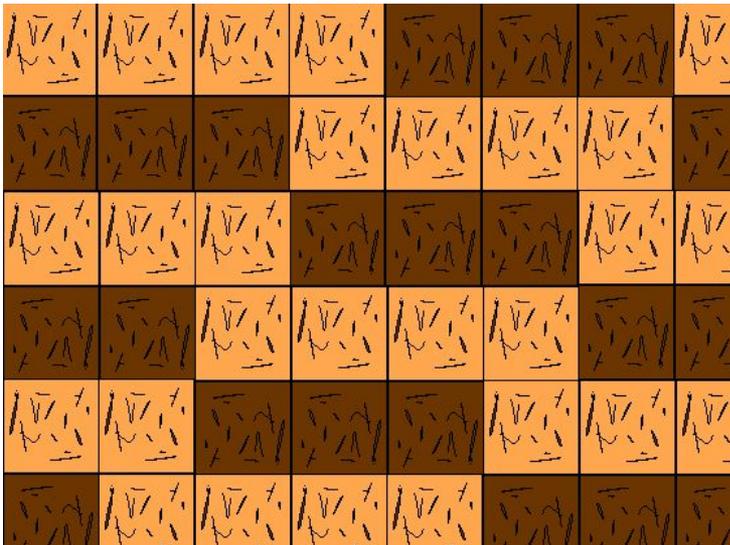
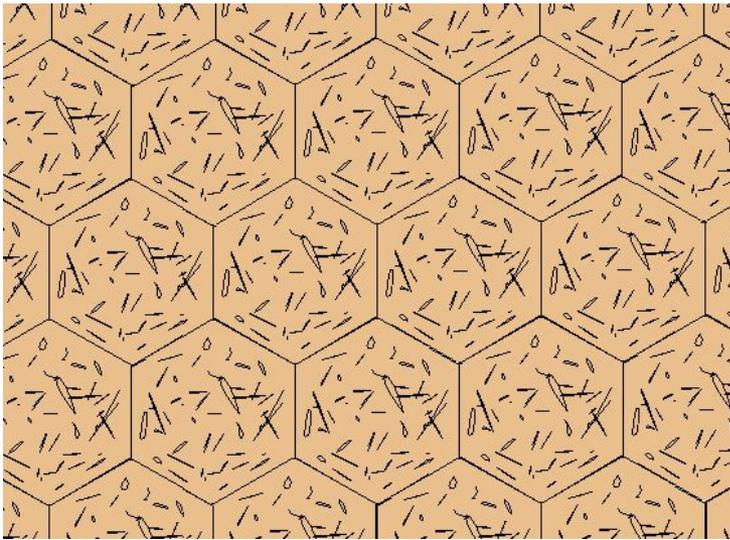
## МОДЕЛЬ 2. Моделирование паркетного блока



Модели паркетных блоков

# КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

## МОДЕЛЬ 3. Компоновка паркета из созданных блоков



**Образцы паркетов**

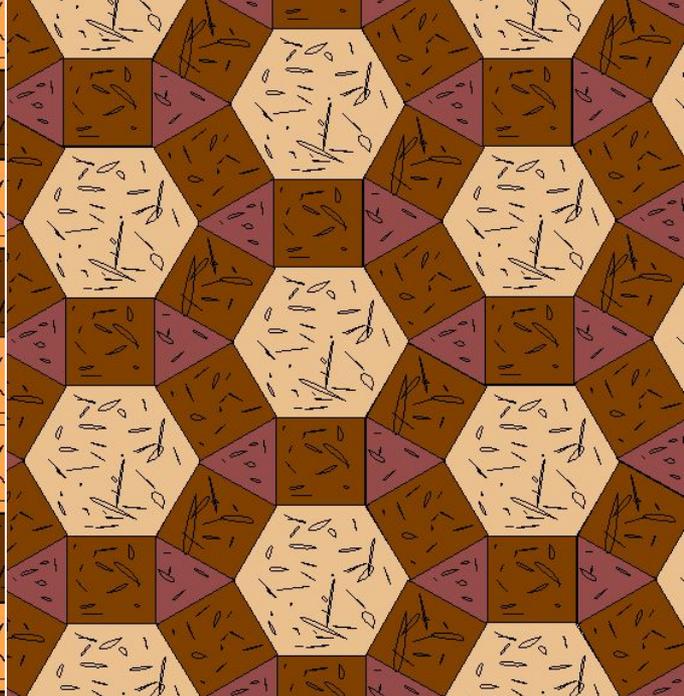
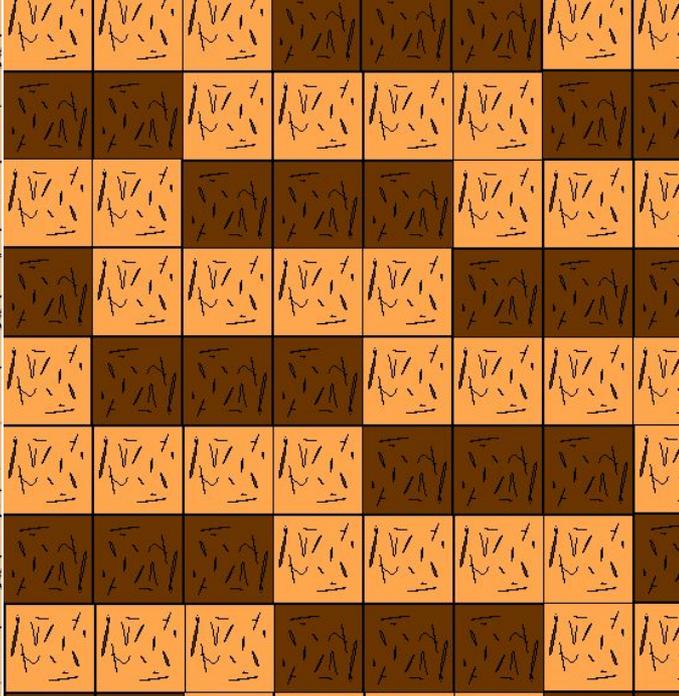
## III этап. Компьютерный эксперимент

### ПЛАН ЭКСПЕРИМЕНТА

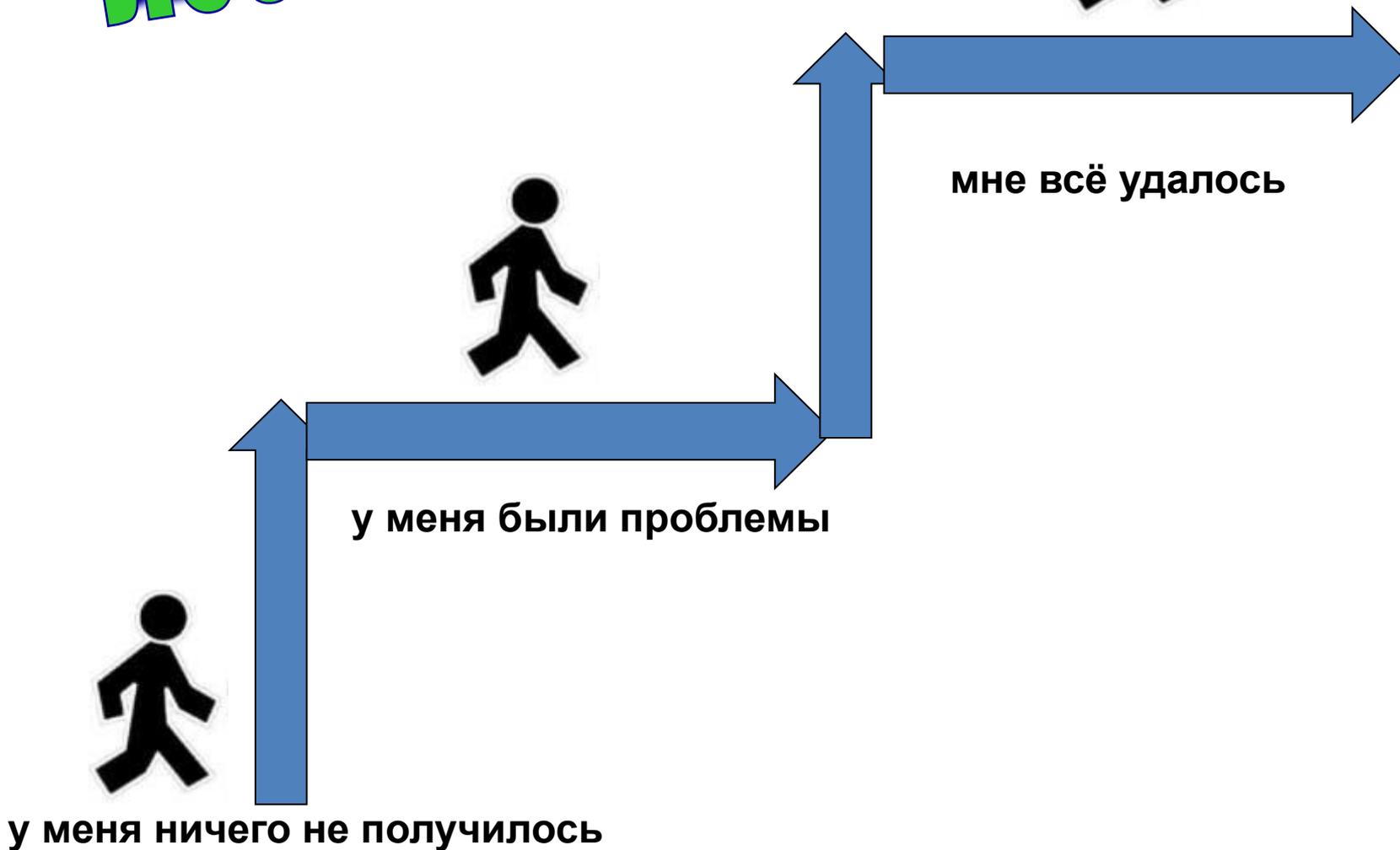
1. проверка совместимости отдельных деталей.
2. проверка совместимости каждого блока.
3. Моделирование эскиза паркета.
4. Предложите его на выбор заказчику.

## IV этап. Анализ результатов





# "Лесенка успеха"



## Домашнее задание

**Создать модель ковра из  
геометрических фигур на листе  
бумаги.**



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**



# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст] / И. Г. Захарова – М.: Изд. центр Академия, 2003. – 192 с.
- Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень В 2 ч. Ч.1 / Под ред. Н. В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2007. – 96 с.: ил.
- Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов [Текст] / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224 с.
- [http://www.moeobrazovanie.ru/modelirovanie\\_v\\_srede\\_graficheskogo\\_redaktora.html](http://www.moeobrazovanie.ru/modelirovanie_v_srede_graficheskogo_redaktora.html)
- Изображение эскизов паркета:  
<http://odessa-parket.narod.ru/parket-foto-ukl-2.html>
- Изображение многоугольников:  
<http://samara.obmen-russia.ru/wp-content/languages/regular-polygon-shapes>
- Изображения залов Екатерининского дворца:  
<http://www.mirparket.ru/ru/Parquet/Best/index.html>

