

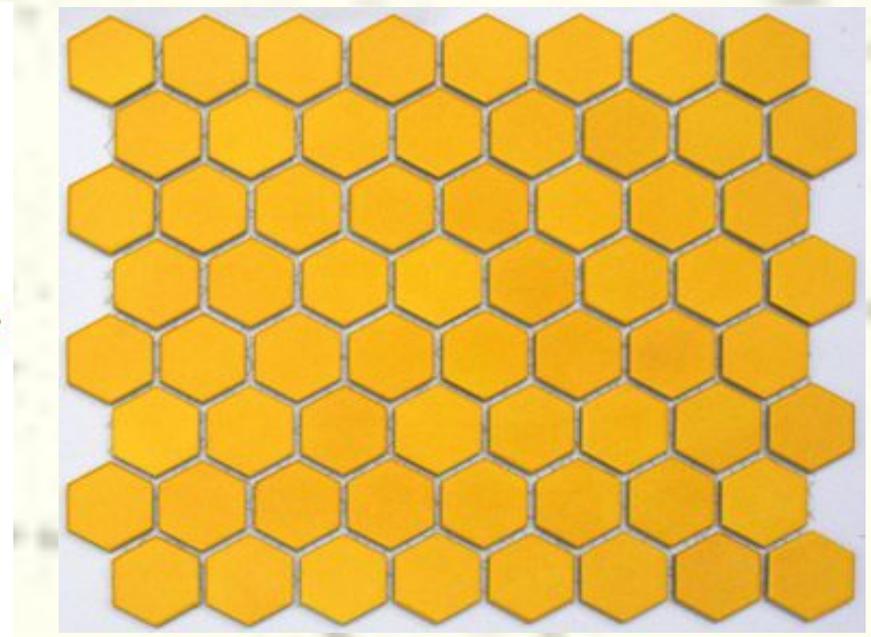
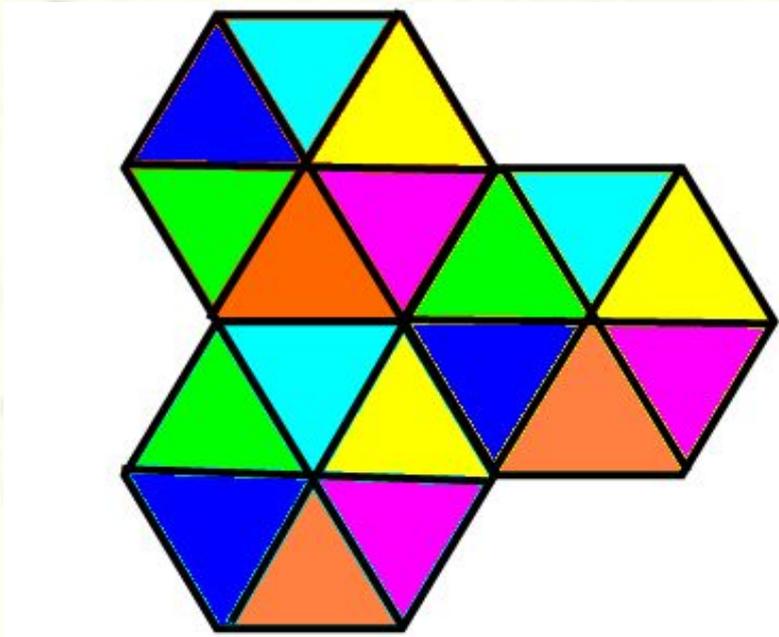
МОДЕЛИРОВАНИЕ

Урок информатике 8 класс
компьютерная графика

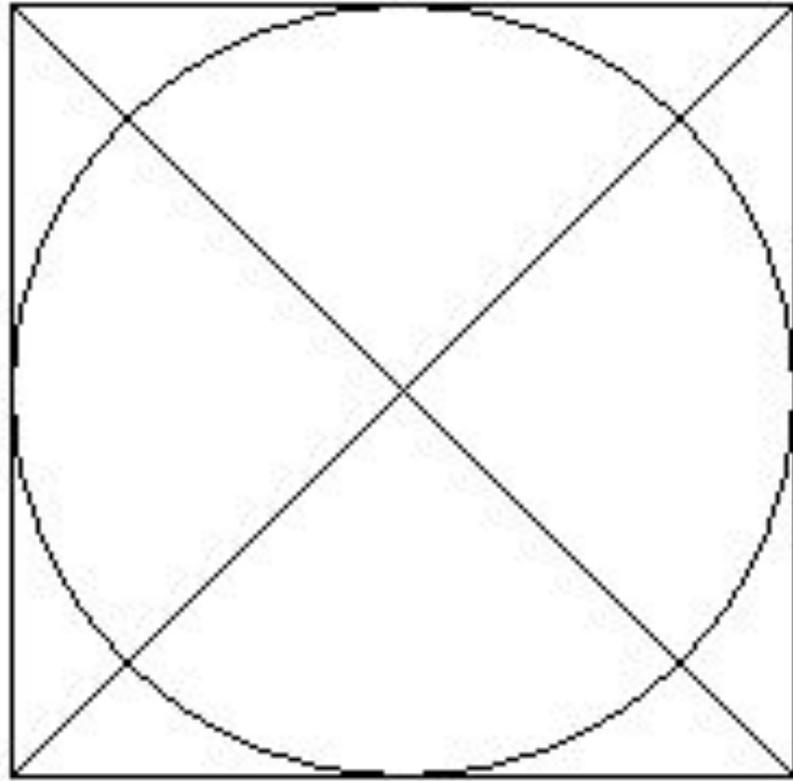
Автор: Моисеева О.В
учитель информатики
МАОУ СОШ №71

Урок №3

Моделирование паркета на основе треугольников и шестиугольников



Построение правильного треугольника

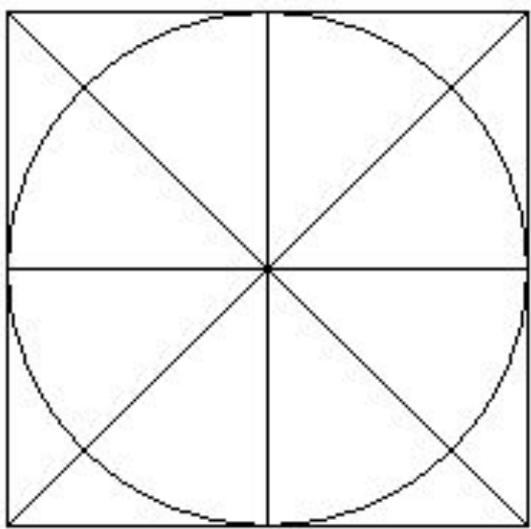


Этап 1

1. Построить квадрат
2. Построить круг
3. Провести в квадрате диагонали
4. Провести в средние линии

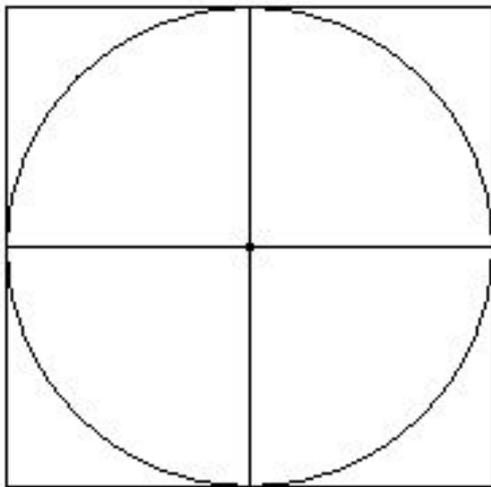
Построение правильного треугольника

Этап 2



Провести средние
линии

Диагональные линии
стереть



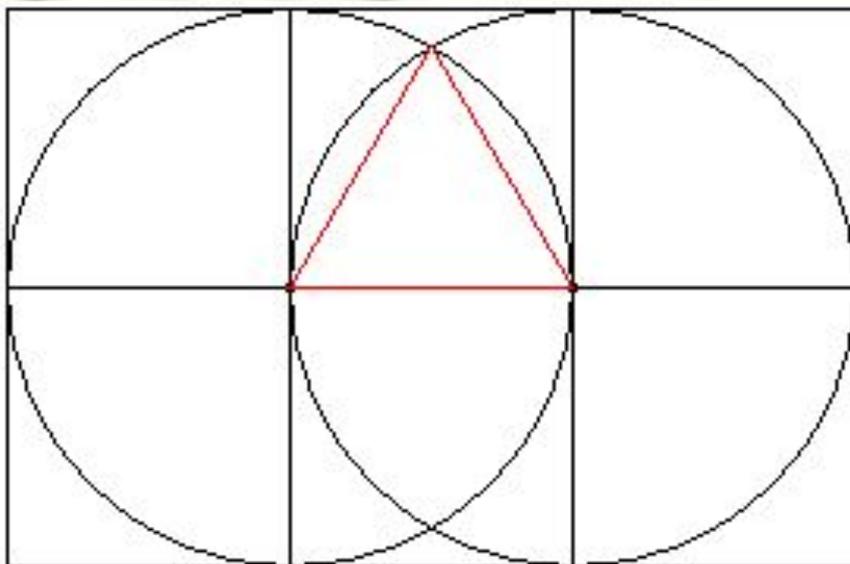
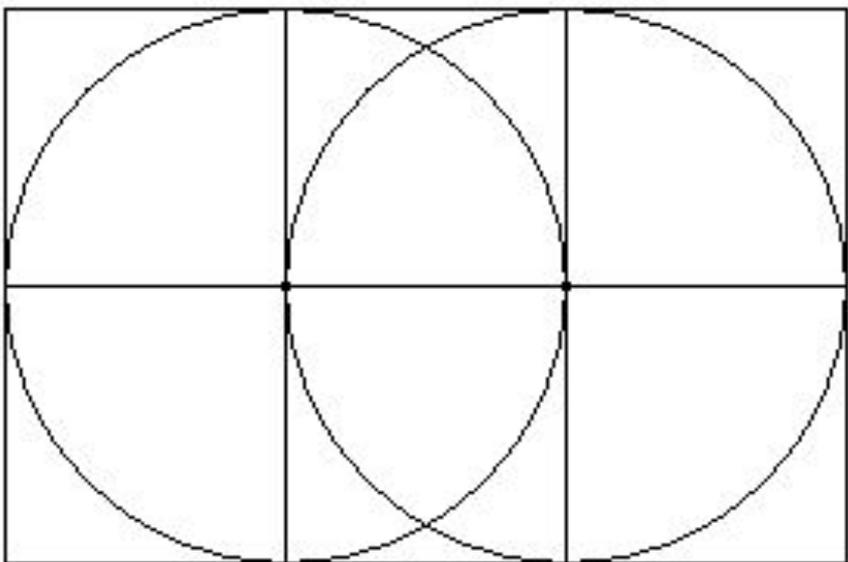
Построение правильного треугольника

Этап 3

Сместить квадрат на
половину вправо

Соединить точки:
центр окружности -
точку пересечения
окружностей -

центр окружности

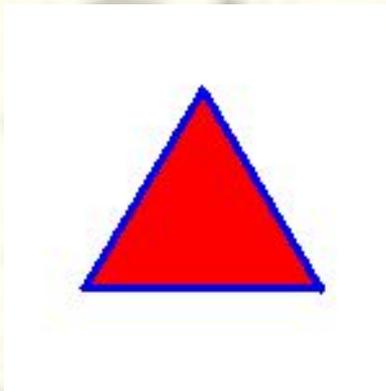


Задание для практической работы

- Придумай свой паркет на основе треугольника и шестиугольника и выполни в графическом редакторе Paint.

Построение правильного треугольника

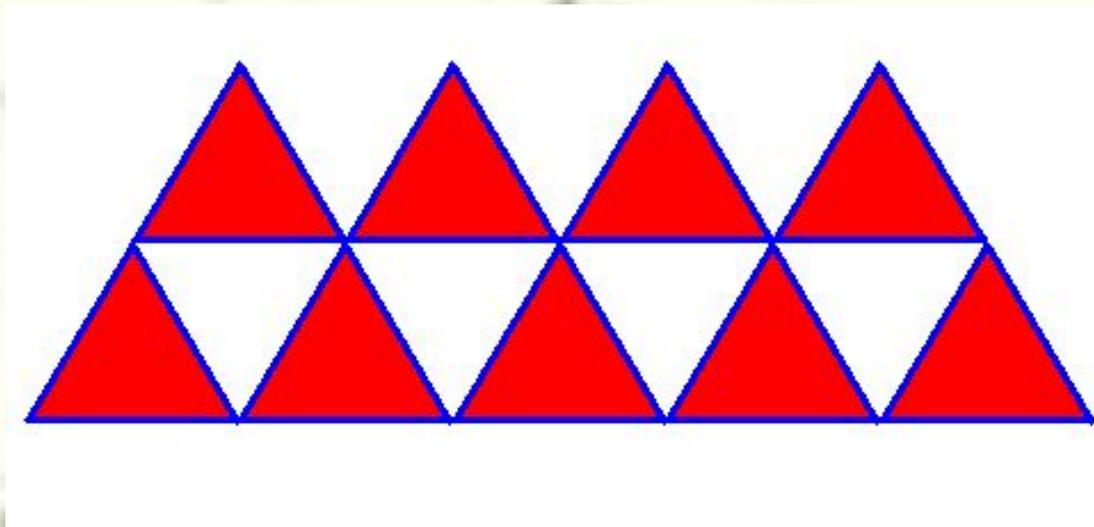
Этап 4



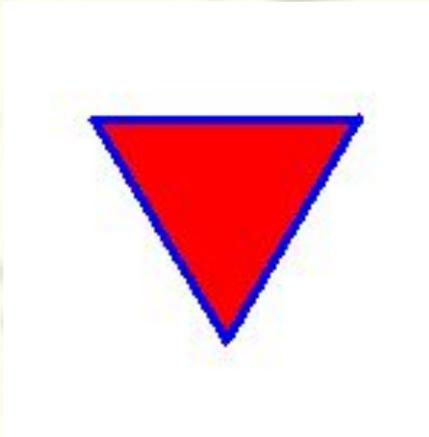
Стереть лишние линии

Раскрасить фигуру

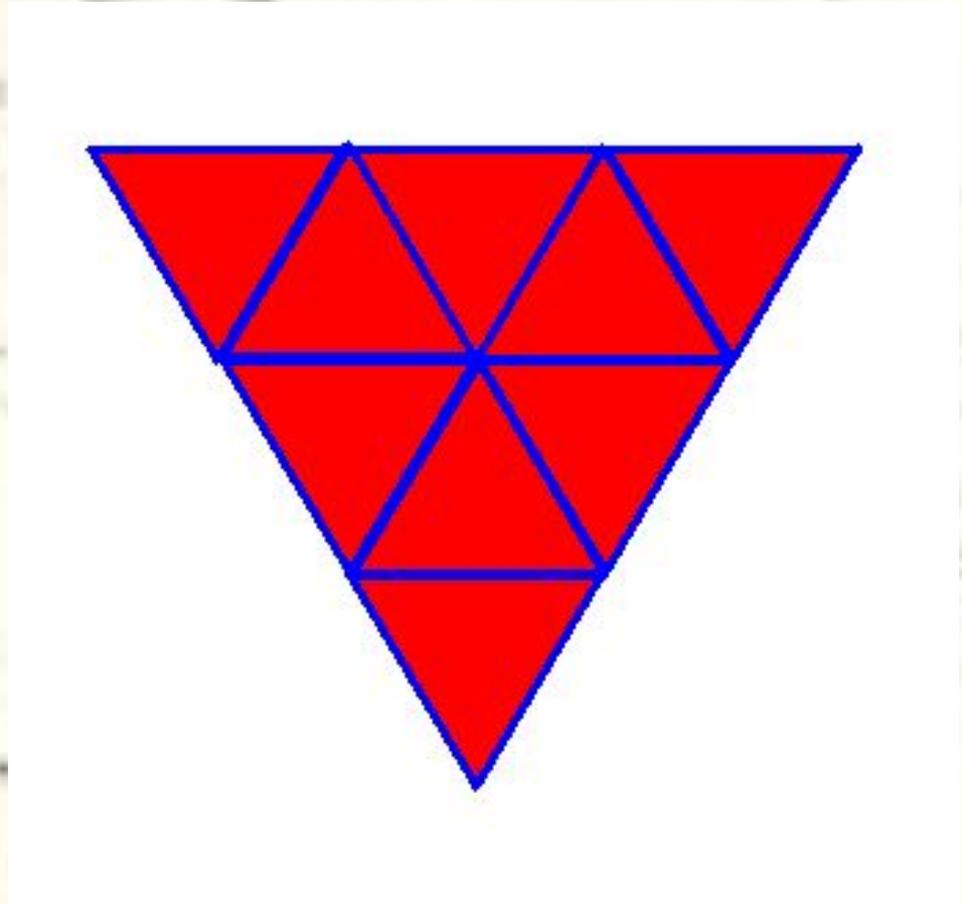
Сформировать паркет,
соединив фигуры по вершине



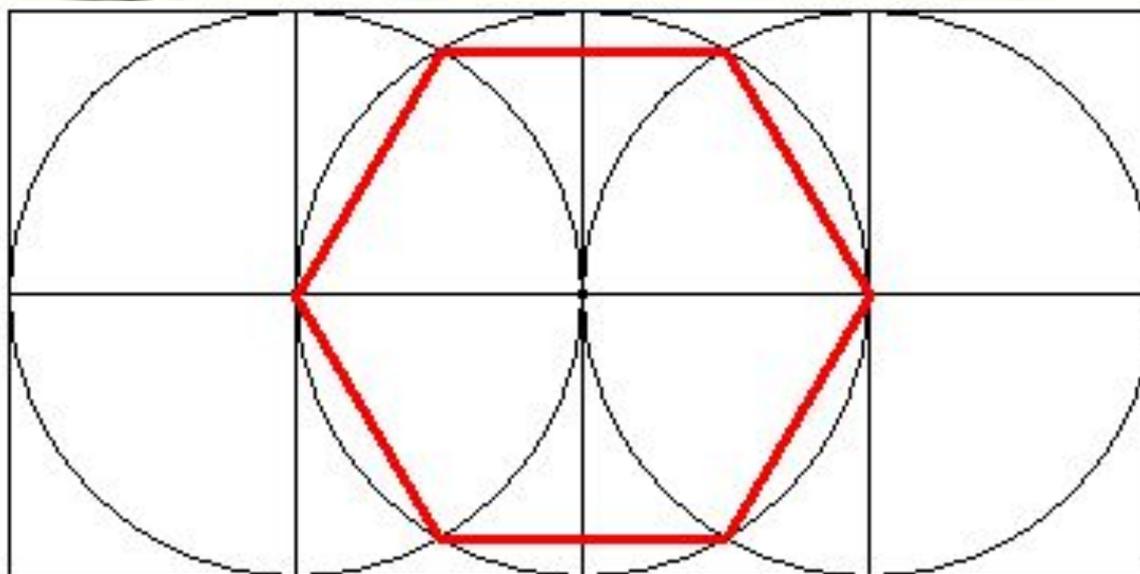
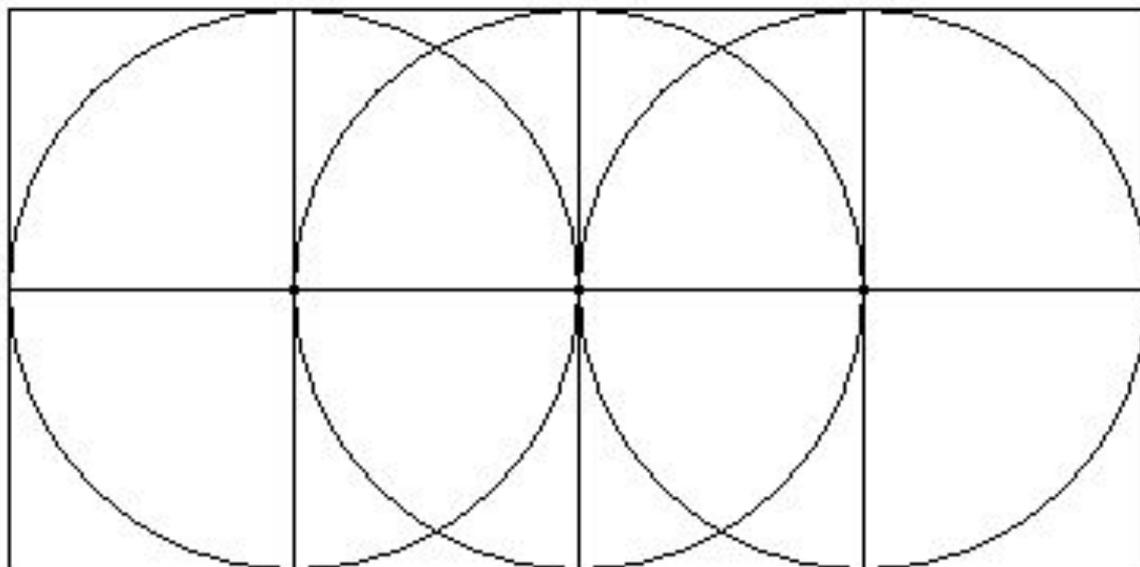
Создание макета паркета на основе правильного треугольника



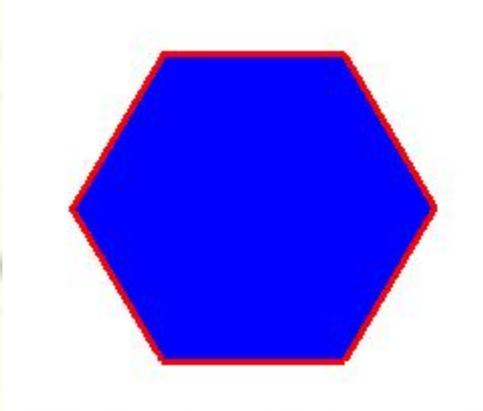
Перевернем треугольник и соединим паркет по стороне



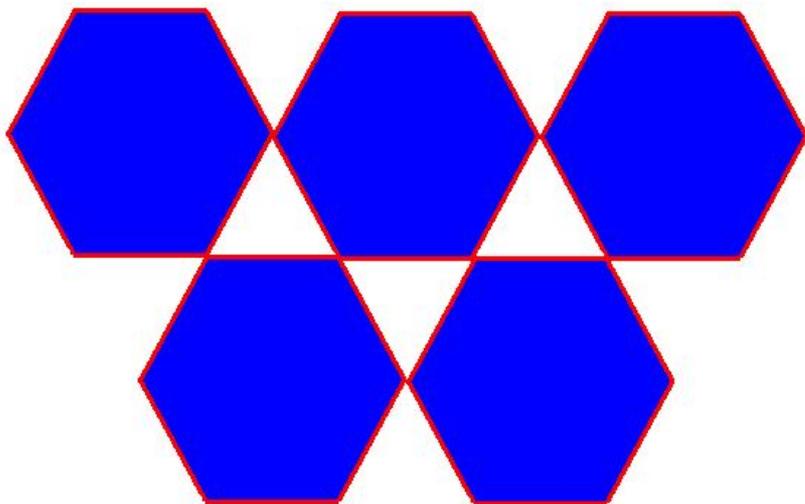
Формирование шестиугольника



Создание макета паркета из правильного шестиугольника

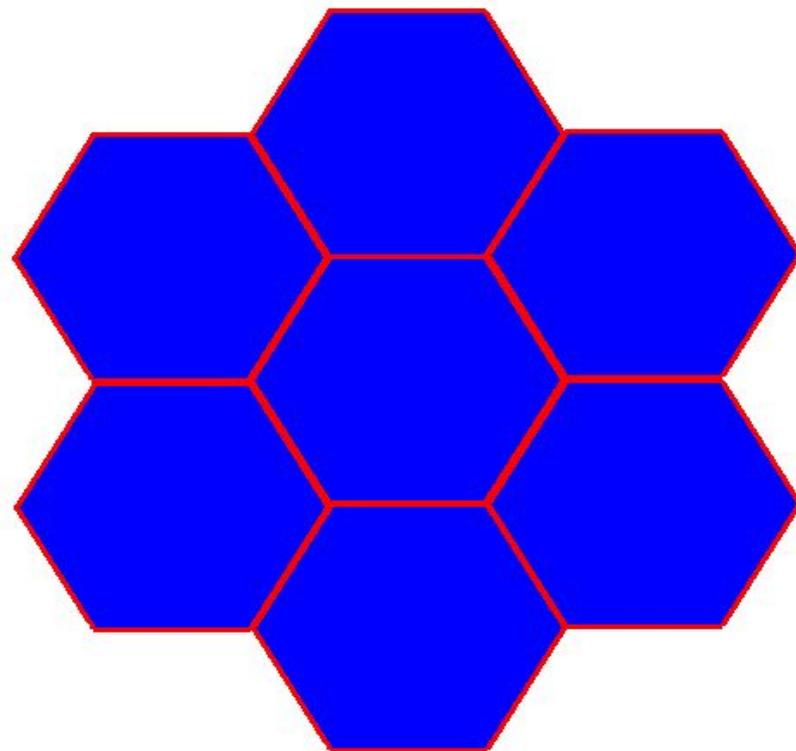


Удаляем лишние линии и получаем заготовку для паркета

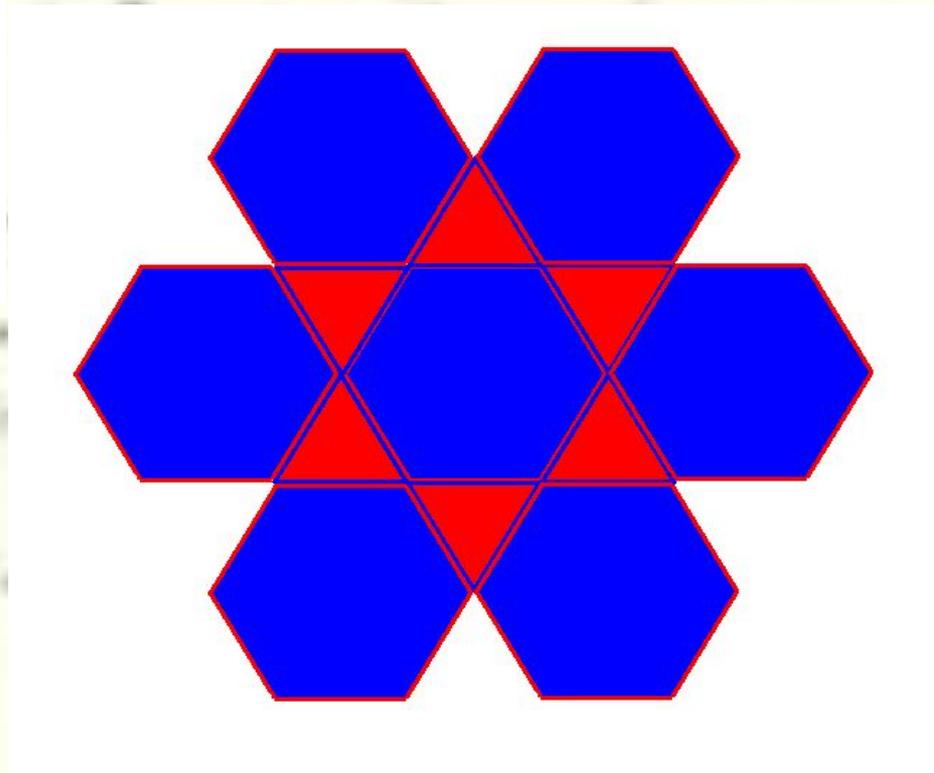
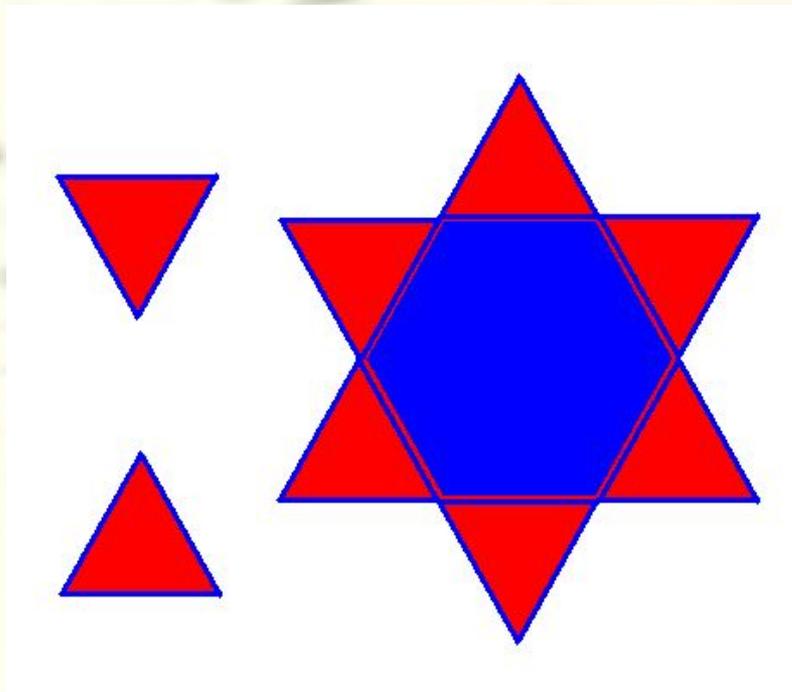


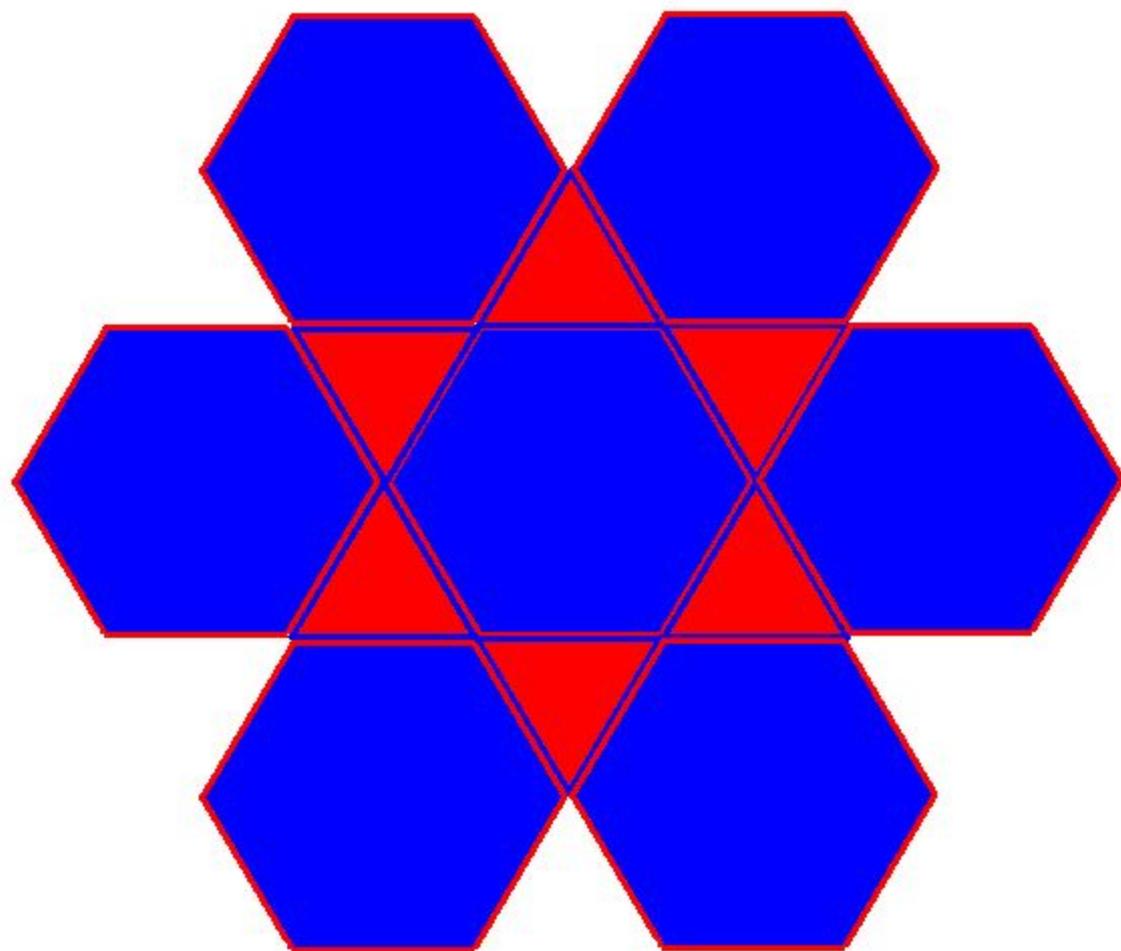
1. Соединение по
вершине

2. Соединение по
стороне



Создание макета паркета из правильного шестиугольника и правильного треугольника





Задание

- Придумай свой паркет на основе треугольников и шестиугольников и выполни в графическом редакторе Paint.

