

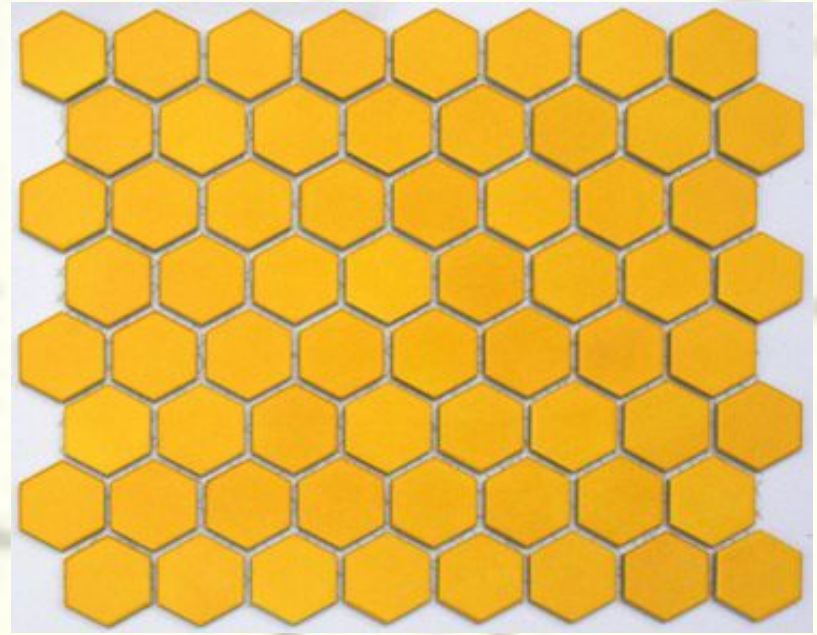
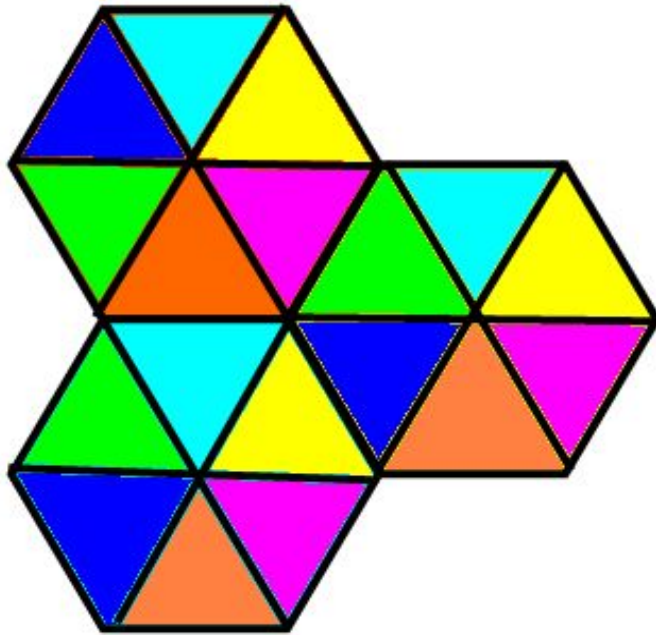
# МОДЕЛИРОВАНИЕ

Урок информатике 8 класс  
компьютерная графика

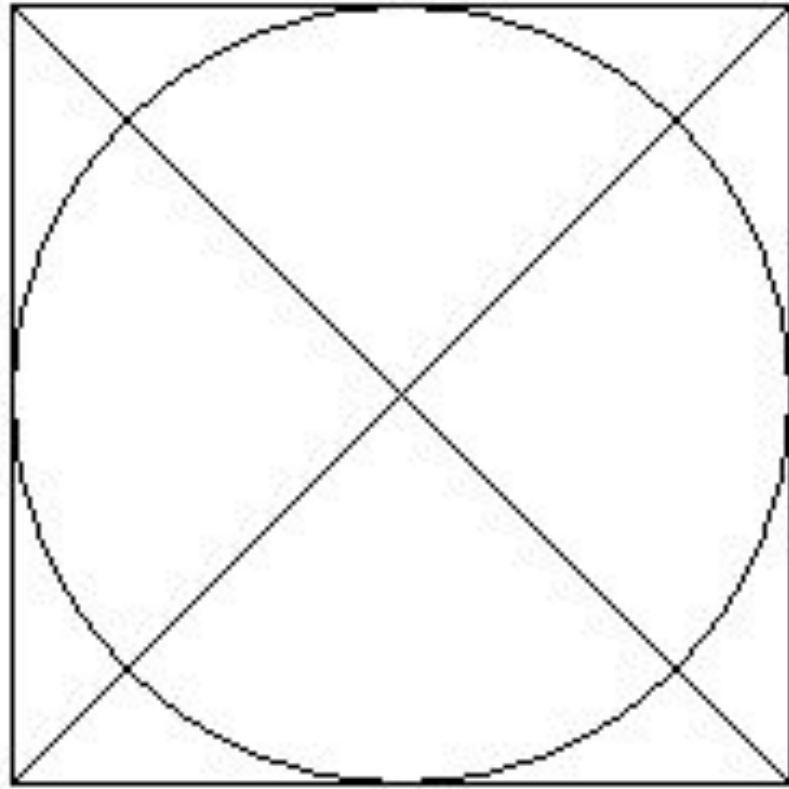
Автор: Моисеева О.В  
учитель информатики  
МАОУ СОШ №71

# Урок №3

## Моделирование паркета на основе треугольников и шестиугольников



# Построение правильного треугольника

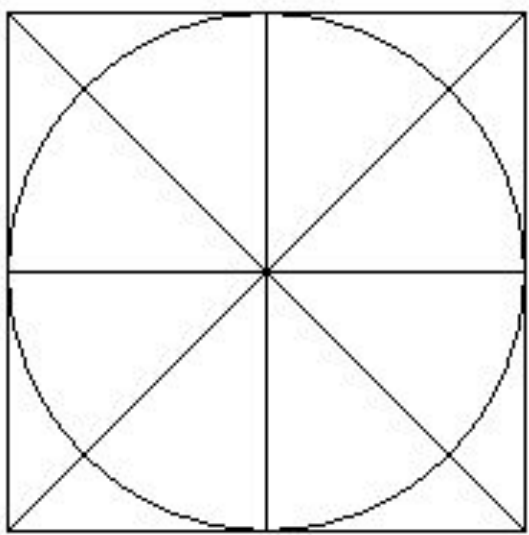


## Этап 1

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

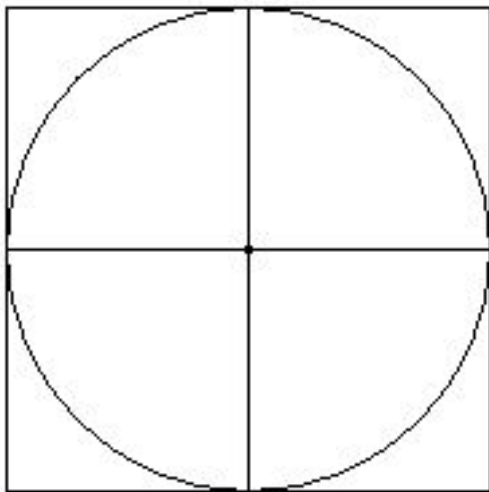
# Построение правильного треугольника

Этап 2



Провести средние  
линии

Диагональные линии  
стереть



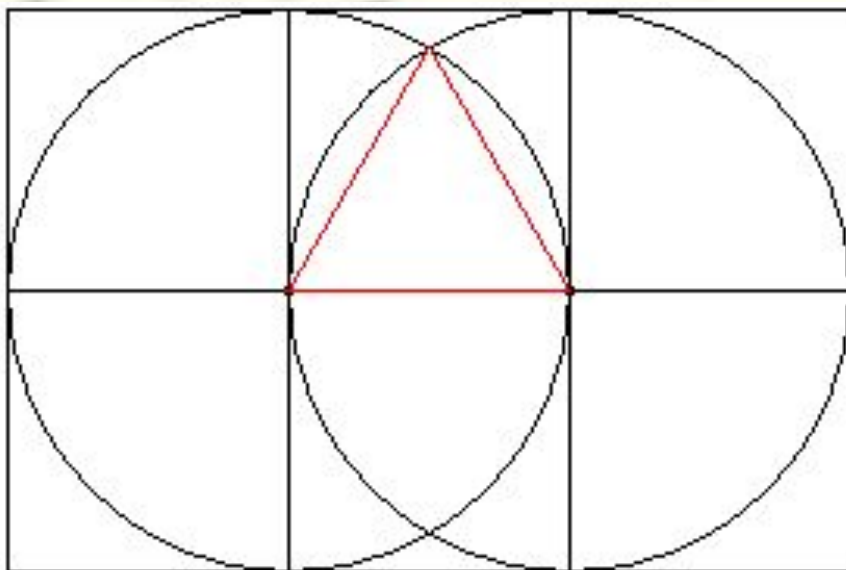
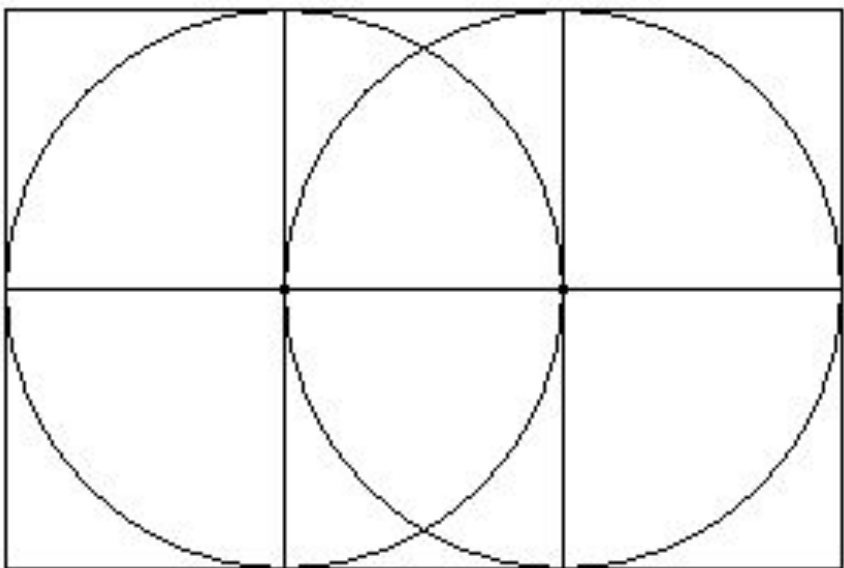
# Построение правильного треугольника

## Этап 3

Сместить квадрат на  
половину вправо

Соединить точки:  
центр окружности -  
точку пересечения  
окружностей -

центр окружности

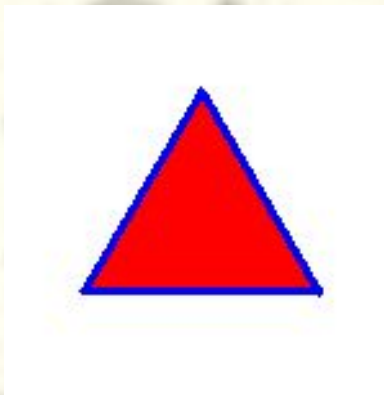


## Задание для практической работы

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

# Построение правильного треугольника

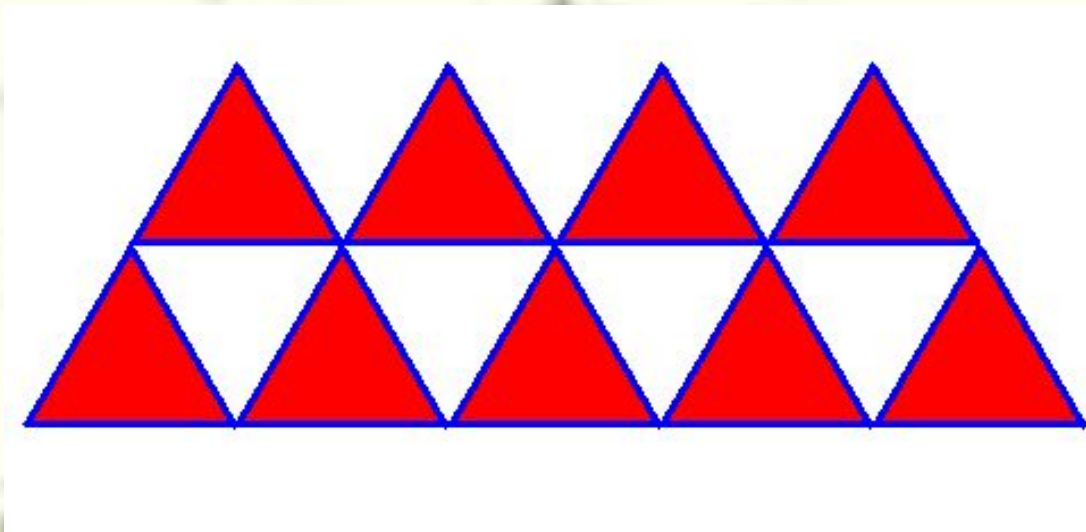
Этап 4



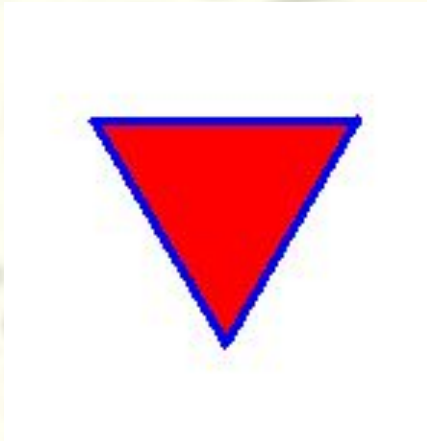
Стереть лишние линии

Раскрасить фигуру

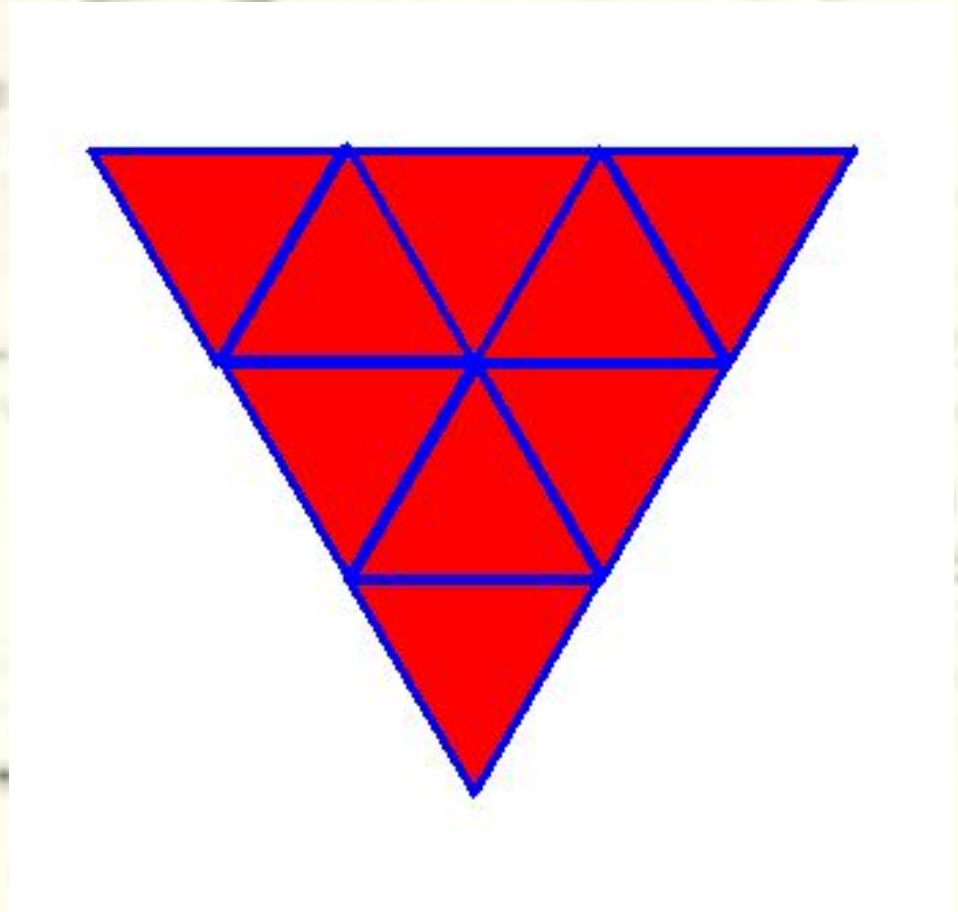
Сформировать паркет,  
соединив фигуры по вершине



# Создание макета паркета на основе правильного треугольника

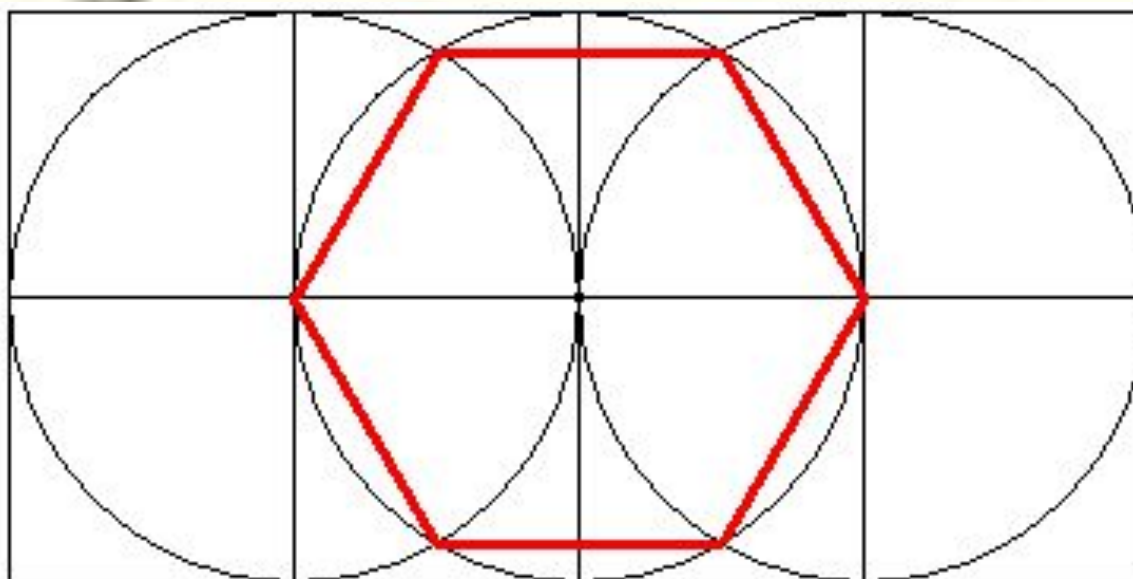
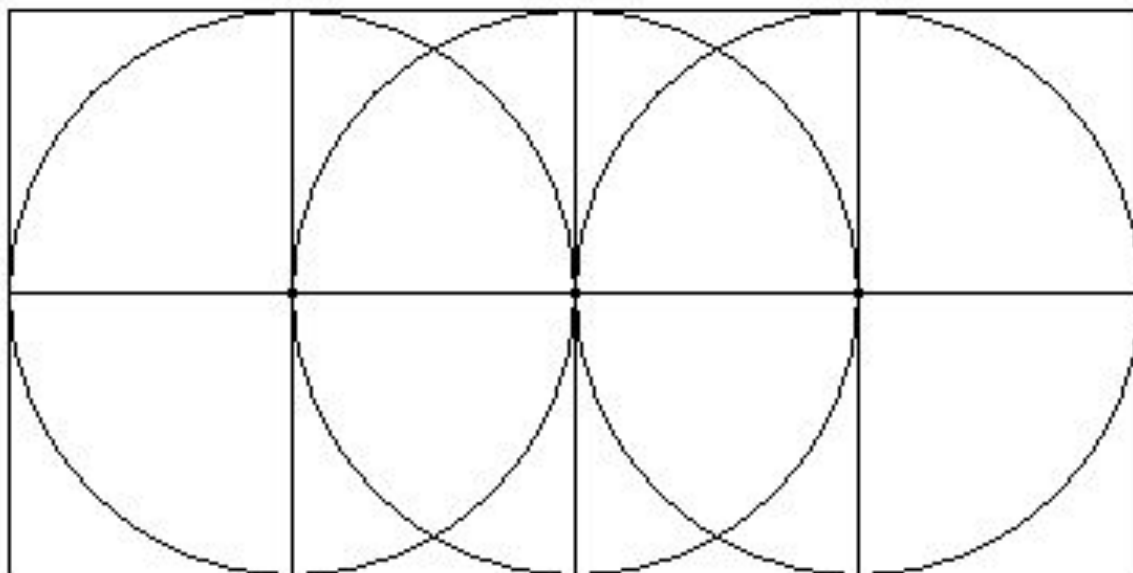


Перевернем треугольник и соединим паркет по стороне

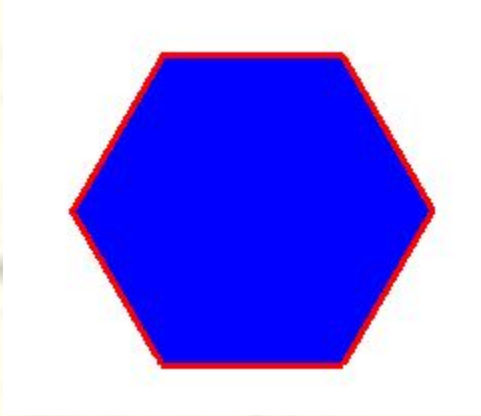




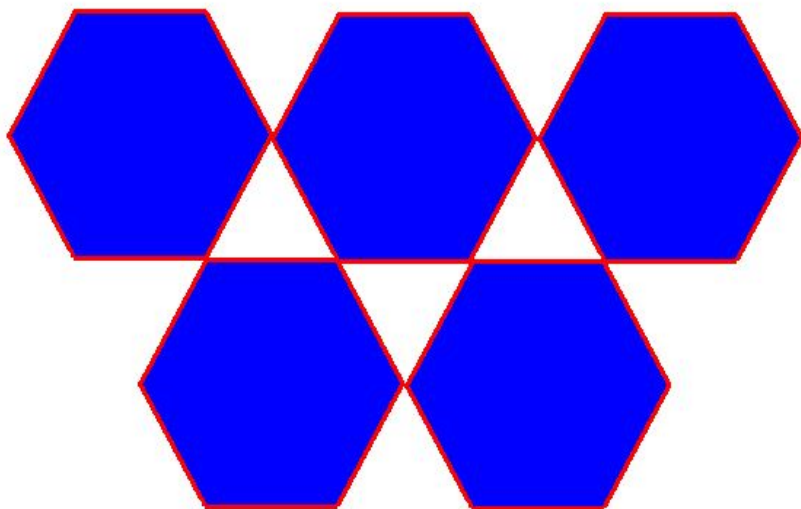
# Формирование шестиугольника



# Создание макета паркета из правильного шестиугольника

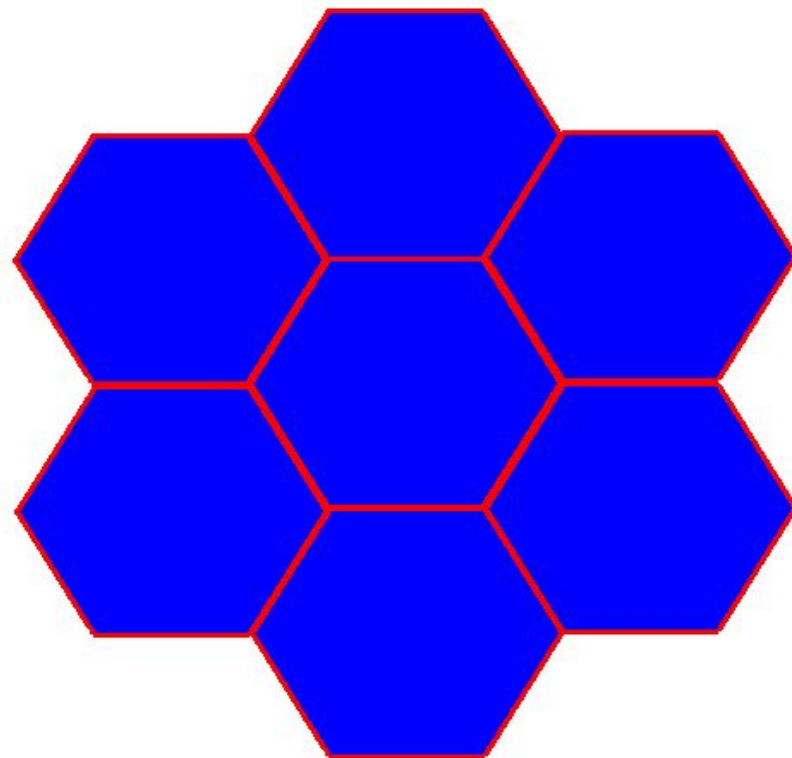


Удаляем лишние линии и получаем заготовку для паркета

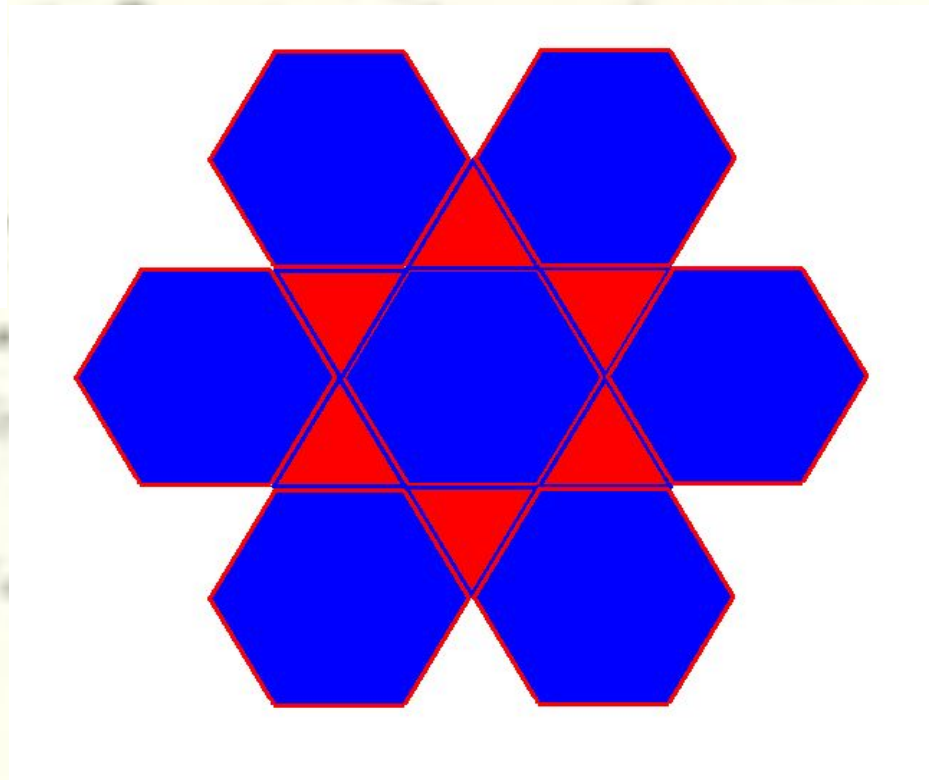
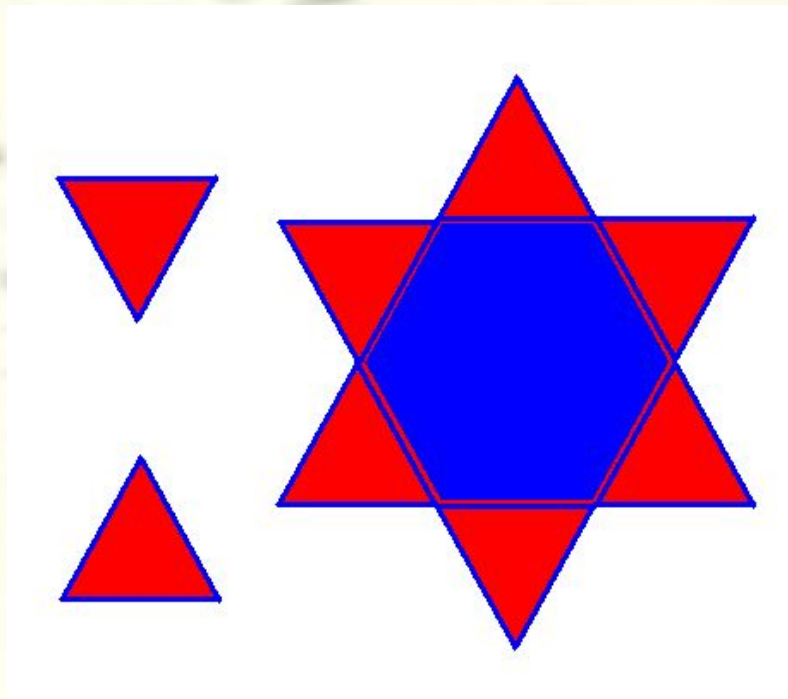


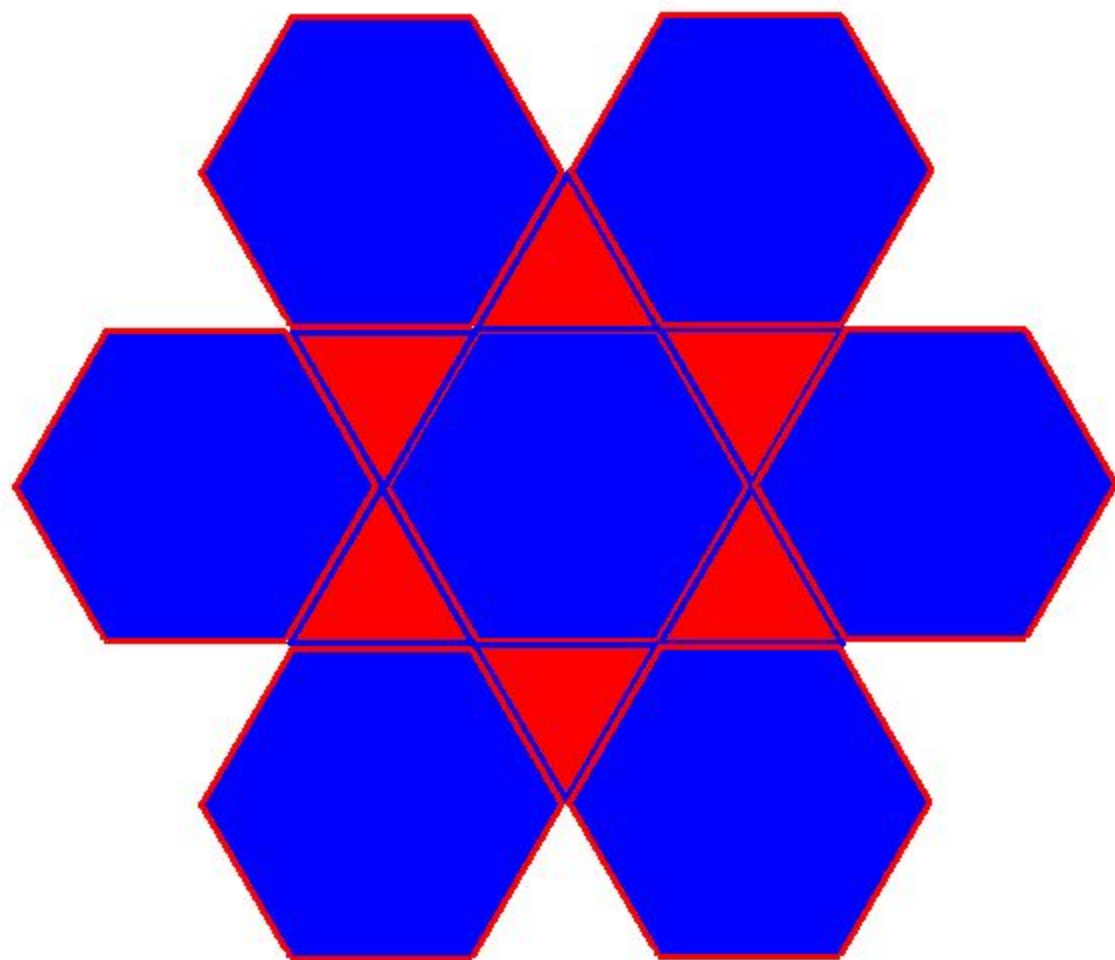
1. Соединение по  
вершине

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.

