



Урок информатики  
Моделирование в среде  
графического редактора

# 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

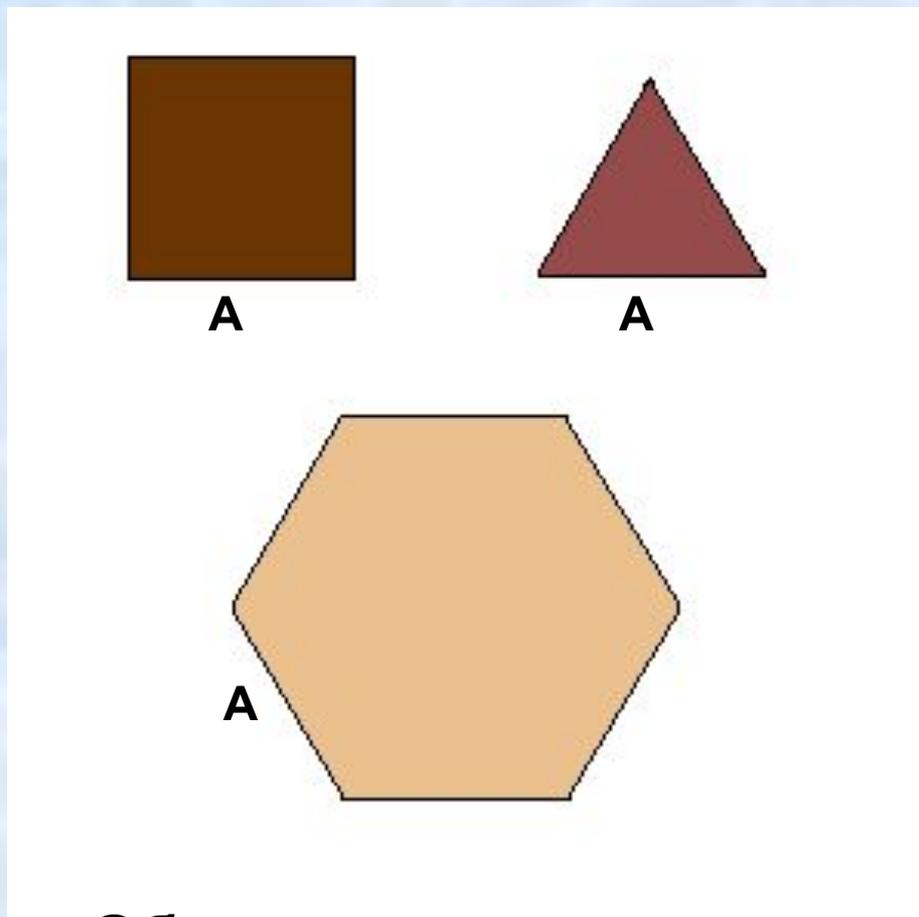
## II этап. Разработка модели

### ИНФОРМАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ

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

# КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

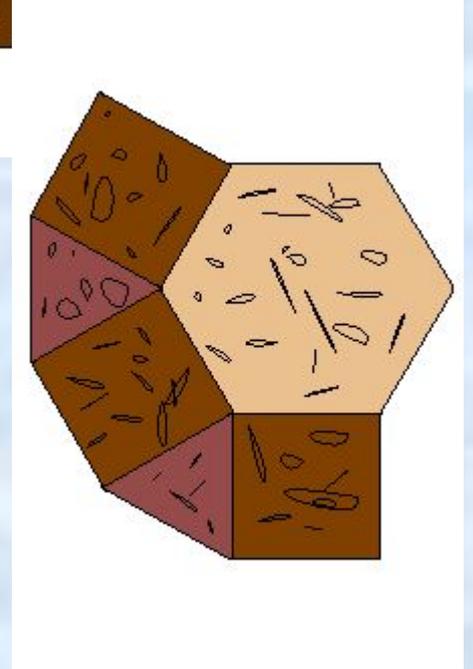
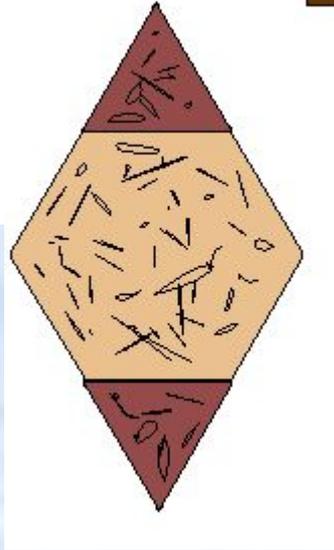
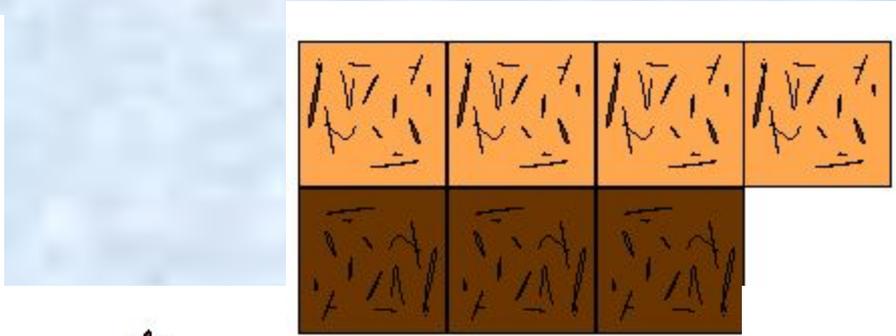
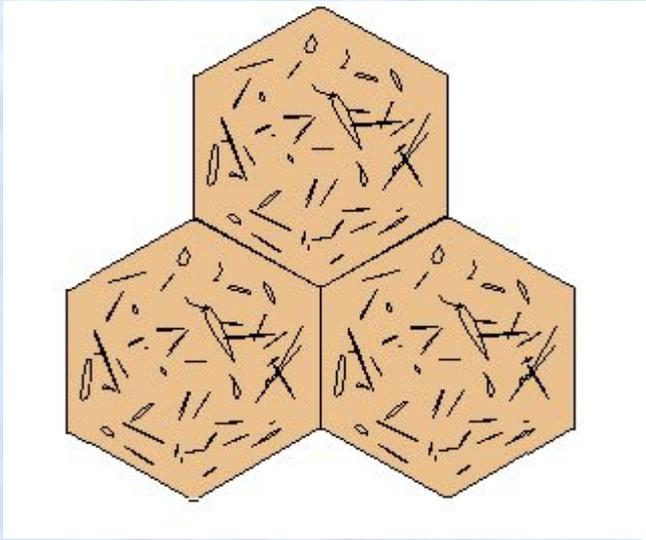
МОДЕЛЬ **1.** Создание полного набора деталей, необходимых для моделирования



**Объекты меню паркета**

# КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

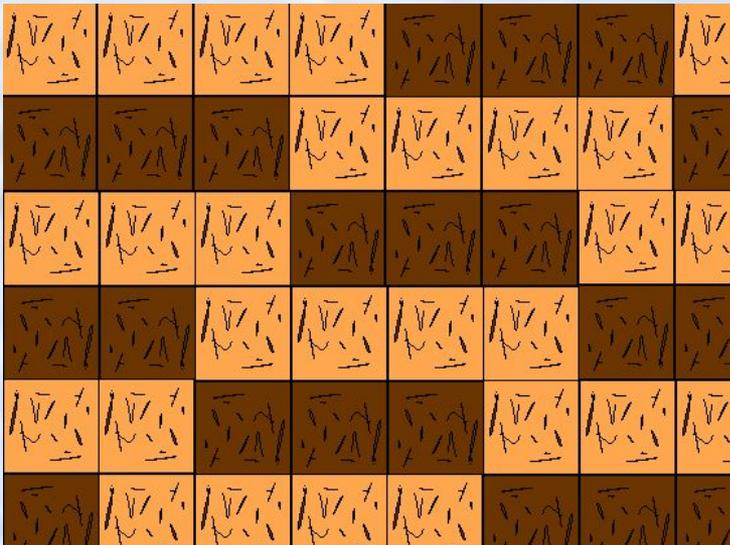
## МОДЕЛЬ 2. Моделирование паркетного блока



**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**

