

МОДЕЛИРОВАНИЕ В СРЕДЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА PAINT

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

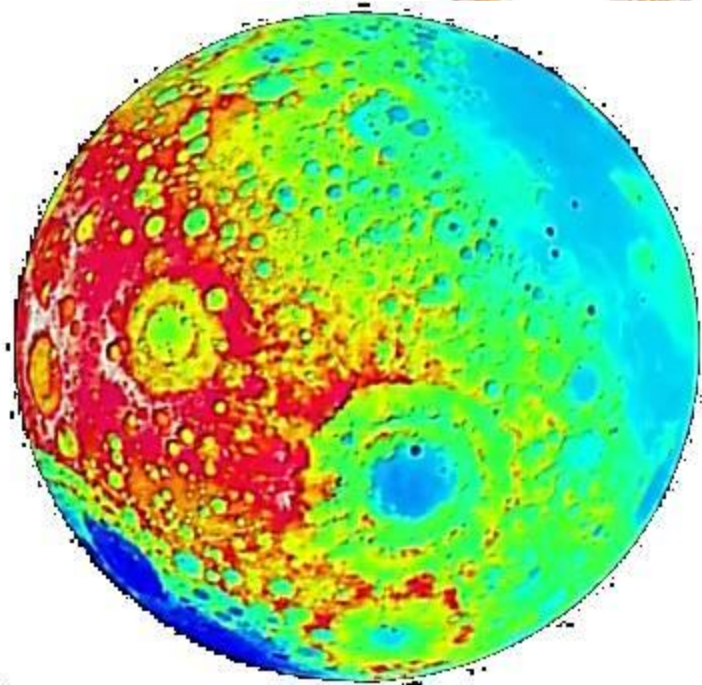
МОДЕЛИРОВАНИЕ В СРЕДЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

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

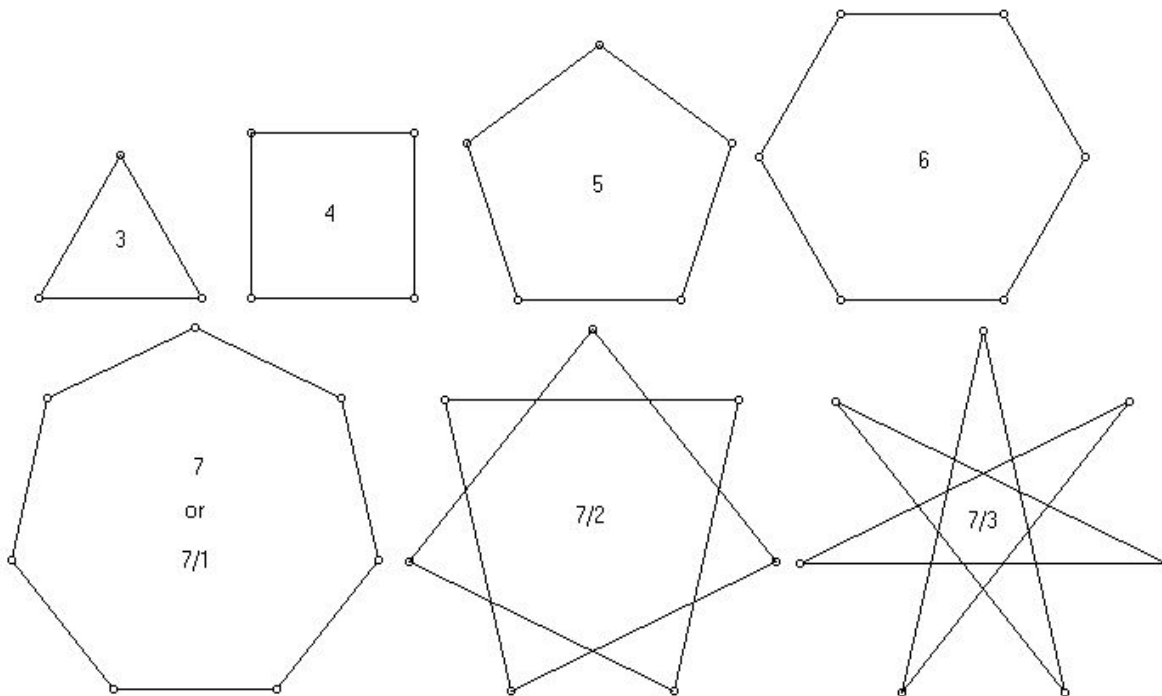
ЦЕЛЬ МОДЕЛИРОВАНИЯ:

Разработать эскиз паркета



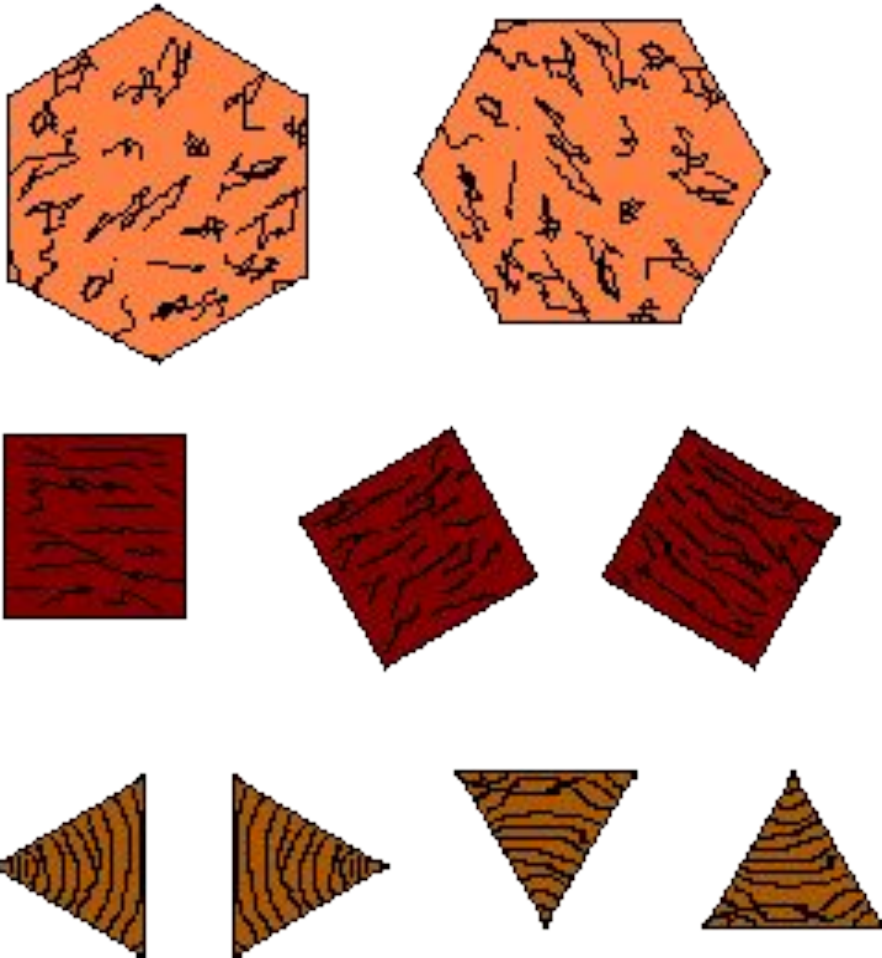
II ЭТАП. РАЗРАБОТКА МОДЕЛИ

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



КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

МОДЕЛЬ 1. Создание полного набора деталей, необходимых для моделирования

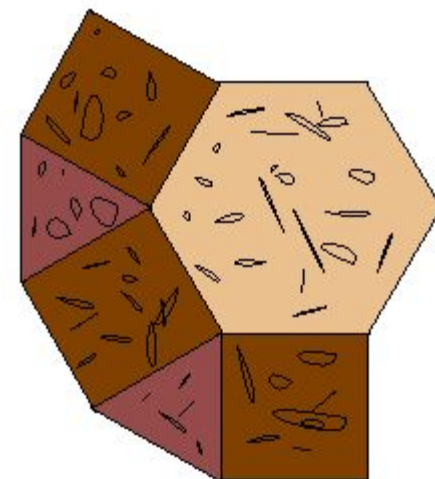
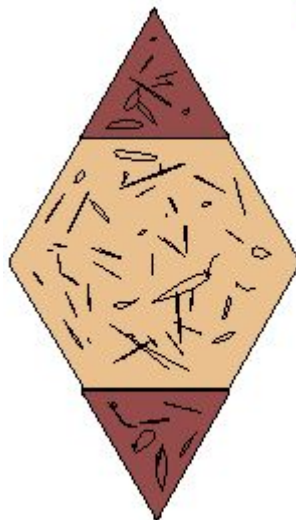
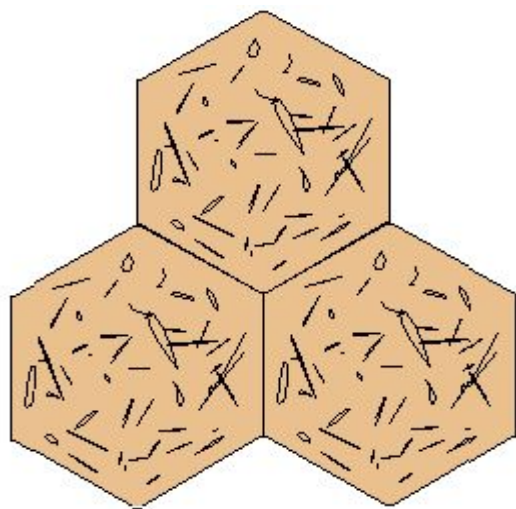


- **Какие есть инструменты в Paint для создания этих деталей?**
(треугольник, шестиугольник, прямоугольник, повернуть, отразить)
- **Как нарисовать в Paint правильную фигуру?**
(кл. Shift)

Объекты меню паркета

КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

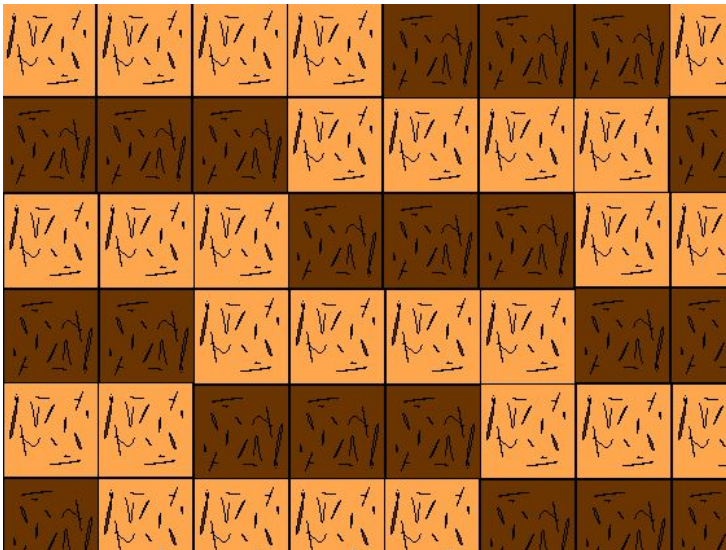
МОДЕЛЬ 2. Моделирование паркетного блока



Модели паркетных блоков

КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ

МОДЕЛЬ 3. Компоновка паркета из созданных блоков



Образцы паркетов

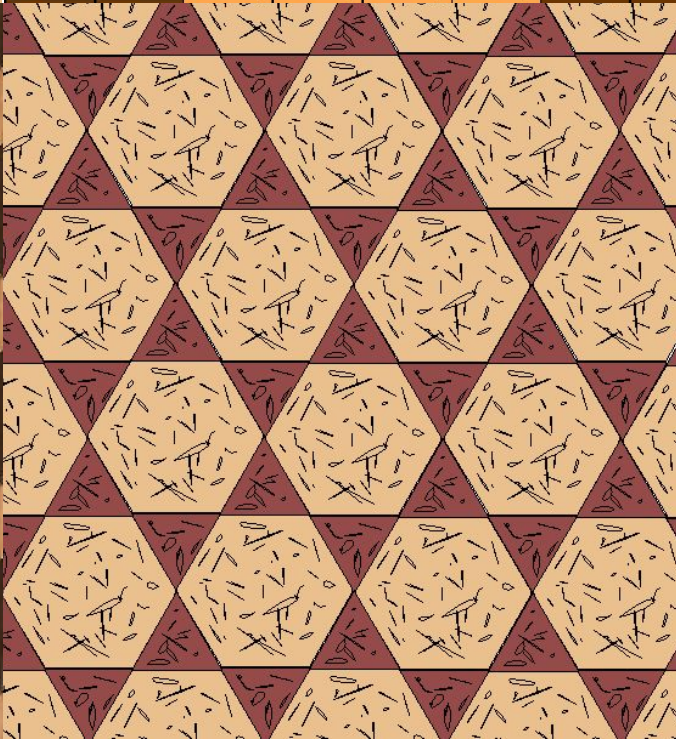
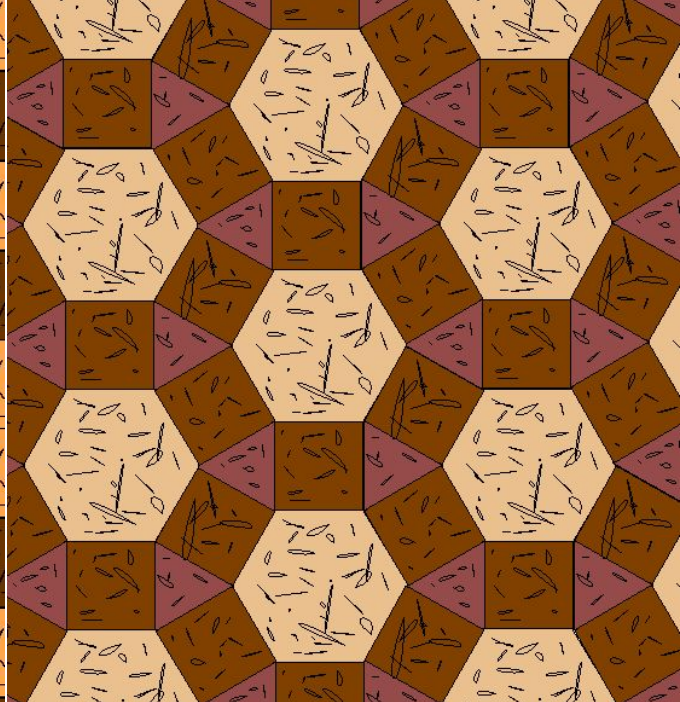
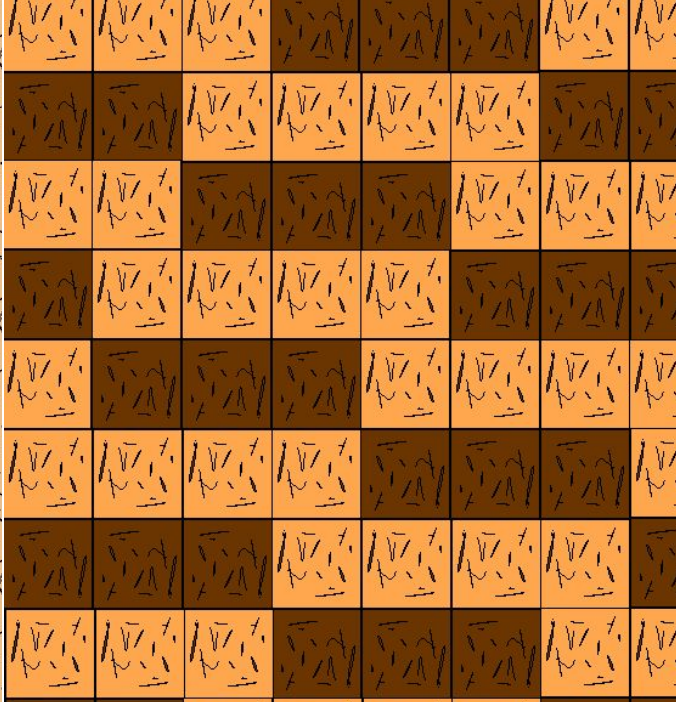
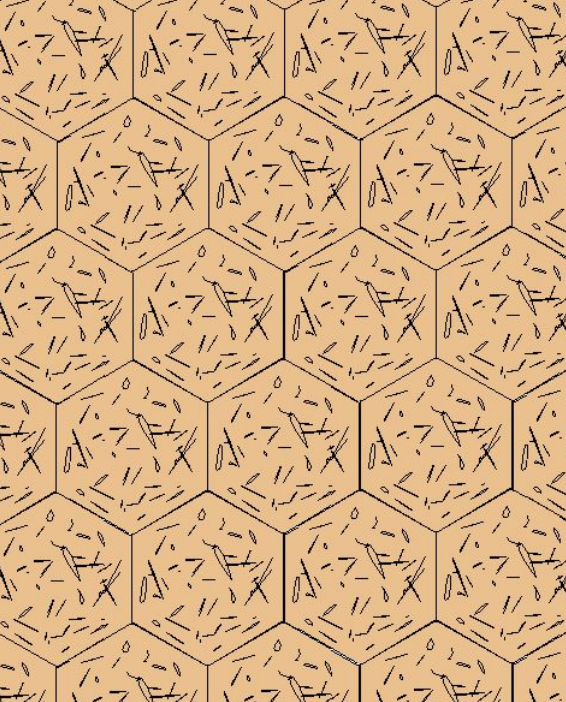
III этап. Компьютерный эксперимент

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
- 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>

