|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
| *Ime i Prezime* | *Razred* | *Datum* |  | *Bodova* | *Ukupno* | *Ocjena* |

**PRAKTIČNA PROVJERA**

Za eventualna pitanja dignite ruku i pričekajte da učitelj informatike dođe do vas.

**SRETNO!**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | B | U |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Za temu prezentacije koja će nas pratiti na putu otkrivanja grafičkih elemenata odabrali smo biciklističku utrku. 2. Započnite novu prezentaciju i rabeći samooblike nacrtajte biciklista i bicikl. U crtanju likova rabite:    1. krug,    2. zaobljeni pravokutnik i    3. crte.      1. Obojite nacrtane likove. 2. Oblikujte nacrtane likove 3D postavkama i postavkama sjene. 3. Grupirajte zasebno biciklista, a zatim bicikl. Likove posložite tako da izgleda da biciklist sjedi na biciklu. 4. Dodajte biciklističku stazu sa tri trake. Dodajte još dva natjecatelja. 5. Dovršite prezentaciju biciklističkog natjecanja. |  |  |
| 1. Uredite prezentaciju o biciklističkom natjecanju. 2. Rabeći tekstne okvire dodajte oznake na biciklističku stazu: broj staze, duljinu staze, broj natjecatelja i sl. 3. WordArt tekstom dodajte naslov utrke, te oznake START i CILJ. |  |  |
| 1. Na početak prezentacije o biciklističkom natjecanju dodajte tablicu u kojoj ćete prikazati osnovne podatke o natjecateljima. 2. Na kraj prezentacije dodajte tablicu s prikazom rezultata. 3. Rezultate prikažite grafički. |  |  |
| 1. Animirajte bicikliste (utrku). |  |  |