|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
| *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).
 |  |  |