|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | |  | | |
| **Евалуациони**  **лист** | **Разред** | 7 | **Поглавље** | 1 | **Лекција** | 7 | **Одељење**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | |
| **Име ученика** | | | | | | **Датум** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Да ли су следеће реченице тачне или нетачне? Тачно Нетачно** | |
| 1. Векторске слике не заузимају пуно меморијског простора. | 🞏 🞏 |
| 1. Растерска слика се састоји из пиксела а векторска користи линије и облике. | 🞏 🞏 |
| 1. Уколико зумирате векторску графику можете видети пикселе из којих се слика састоји. | 🞏 🞏 |
| 1. Векторска графика меморише само почетну и крајњу тачку, на основу којих црта праву линију, а све остале тачке на слици добијају се математичким прорачунима. | 🞏 🞏 |
| 1. Уколико зумирате векторску графику слика ће постати мутнија. | 🞏 🞏 |
| 1. Да бисте нацртали праву линију, векторска графика меморише позицију сваког пиксела и његову боју. | 🞏 🞏 |
| 1. Уколико желите да копирате објекат у програму Inkscape довољно је да селектујете објекат и притиснете дугме [Enter] на тастатури. | 🞏 🞏 |
| 1. Да бисте задржали оригиналне пропорције објекта, кликните мишем на објекат, притисните и држите тастер [Ctrl] и изаберите стрелицу у углу и повлачите је. | 🞏 🞏 |
| 1. Да бисте уређивали линију отварате прозор Попуна и линија. | 🞏 🞏 |
| 1. Да бисмо груписали објекте потребно је да их прво поравнамо. | 🞏 🞏 |
| 1. Операцију Групиши можете извршити комбинацијом тастере [Ctrl]+[G] | 🞏 🞏 |
| 1. Објекат који је први нацртан има највиши ниво. | 🞏 🞏 |
| 1. Дуплирањем објекта нови објекат ће потпуно преклопити стари. | 🞏 🞏 |
| 1. Величина стране A3 је мања од A4. | 🞏 🞏 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Испод свакe иконице упишите број који представља назив иконице: | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ |
|  |  |  |  |  |
| Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ | Број: \_\_\_\_\_\_ |

Називи иконица и њихови бројеви:

1. Текст
2. Алатка чвор
3. Правоугаоник
4. Спирала
5. Круг
6. Алатка селекције
7. Кантица
8. Лупа
9. Полигон
10. Гумица