DNEVNIK DELA PETRA MARINKO, PETRA STARBEK IN LAN ZAVAŠNIK

V skupini smo se odločili za lastno pravljico, saj smo tako imeli nadzor nad vsebino ter dramskim trikotnikom, zato smo si izbrali temo, ki nam je blizu.

V prvem koraku je bila skupina sestavljena le iz dveh oseb Petre Marinko in Petre Starbek. Skupaj sva nato v aprilu sestavili zgodbo na temo odpuščanja, prijateljstva ter vzponov in padcev v življenju. Zgodbi sva dali naslov Petra- po glavni junakinji.

Konec aprila pa se nama je v skupino pridružil Lan, s katerim smo šli skupaj čez zgodbo in jo dodelali oz. spremenili.

Sredi maja smo začeli zgodbo izdelovati v programu Story Jumper, saj se nam je zdel najboljša možnost.

Po kratkem posvetovanju na vajah pa smo nastal izdelek še popravili ter dodali zvok.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Avtorji oz. udeleženci** | **Dejavnost** | **Čas trajanja** | **Lokacija** |
| Obe Petri | Pisanje lastne zgodbe | 2h | pef |
| Vsi- skupaj | Popravljanje zgodbe | 2h | pef |
| Vsi- čeprav vsi za enim računalnikom, smo vsi sodelovali, nekdo je predlagal sceno, drugi program, tretji poiskal rešitev za predmete, ki jih nismo našli na straneh... | Sestavljanje zgodbe v story jumperju- sestavljanje okvirnih scen, glavnih junakov ter število strani v knjigi | 7h | pef |
| Vsi- skupaj | Ločevanje predmetov, ki smo jih vzeli s strani Pixabay od ozadja, s pomočjo programa Slikar spremenili barve oz. dorisali kar je bilo potrebno ter uporaba spletne strani Lunapic za prosojno ozadje. | 3h | pef |
| Vsi - skupaj | Izdelava naslovnice, zadnje strani ter besedila | 1h | pef |
| Lan | Popravki zgodbe | 1h | doma |
| Lan  | Snemanje zvoka- urejanje ter naložitev na story jumper | 4h | Doma |
| Petra in Petra | Zadnji popravki scen ter oblikovanje likov glavnih junakov na zadnji strani, CC licenca, zapis avtorjev ter nekaterih podatkov. | 4h | pef |

Podrobnejša obnova dejavnosti po programih:

**SLIKAR:**

* Spreminjali barve s pomočjo orodne vrstice v slikarju ( čopič, vedro?).
* Spreminjali lastnosti glavnih junakov ter predmetov (izražanje čustev, razbita skodelica, barva las in oblek.
* Izdelali črtice, ki ponazarjajo premikanje.
* Spremenili smo barvo nahrbtnikov, tal in sten knjižnice in učilnice.
* Scene smo približali ter izrezali, da je dogajanje bolj nazorno.

**SPLETNA STRAN PIXABAY:**

* Predmete ter scene smo iskali pod kategorijo vektorji.
* Vzeli smo knjižnico, učilnico, kljukico in križec na tabli, skodelice ter igrala.

**SPLETNA STRAN LUNAPIC:**

* Izrezali objekte od ozadja.
* Učilnica, kljukica ter križec, knjižnica, skodelici, igrala, pismo, otroci.

**ZVOK:**

* Posnel zvok z več poskusi
* Uporaba Windows recorder
* Pretvoril iz WMF v WAV (za urejanje)
* Uporaba audaicty za izrezovanje šumov
* Ugotovitev, da v story jumper ne moremo naložiti zvoka
* Predvajal zvok iz zvočnika v mikrofon