

Info dan

Spoštovani osnovnošolci! Te dni je čas, ki ste ga čakali v upanju, da vam potrdi vašo odločitev, ali je izbira poklica, s katero se spogledujete, prava. Misli, ki vas begajo z vprašanji, dilemami in nevednostjo, so popolnoma normalne. Da bo odločitev lažja, smo v tej številki časopisa predstavili, kako izdelamo družabno igro Puzzle – od zamisli do izdelka.

Več na strani 7.

Pričakovanja ...

Na zadnji strani lahko preberete, kaj dijaki 1. letnika pričakujejo od SMGŠ. Kaj se bo dejansko uresničilo, je v veliki meri odvisno od njih samih. Bi pa pokomentirala dve izjavi.

»Pričakujem prijaznost, ki so jo reklamirali na info dnevu.«

Upam si trditi, da prijaznosti same nismo imeli namena posebej poudarjati, ker kot takšna ni del učnega načrta. Je pa prijaznost način komunikacije med nami, je vljudna gesta, ki jo na-

redimo za drugega, je jutranji pozdrav ali pobran papirček na hodniku. Je lepilo, ki nas drži skupaj. Nimamo pa namena biti prijazna šola na račun vsebine in nižanja standardov znanja, kot je prijaznost v šoli pogosto narobe razumljena.

»Čutim, da bom preživela na SMGŠ izjemno obdobje svojega življenja.«

Gotovo se bo uresničilo! Če dobro premislimo, so bila srednješolska leta za večino od nas res izjemno obdobje. Spoznati nove sošolce,

doživeti prve ljubezni, mogoče oditi v drugo mesto ... Izjemno! Vedno pa je dobro, da so naša pričakovanja tudi realna. Pričakovati, da boš brez učenja uspešen v srednji šoli, je isto kot pričakovati, da boš brez treningov uspel v športu.

Moje pričakovanje? Da se bo šolsko leto 2020/21 začelo s polnimi učilnicami zvedavih dijakin in dijakov.

Ravnateljica
Ana Šterbenc



SMGŠ

Pixel

Časopis dijakov
Srednje medijske in grafične šole
Ljubljana

Odgovorna urednica
Martina Holešek

Tehnična urednica
Barbara Logar-Sušnik

Naslov uredništva
Srednja medijska in grafična šola
Ljubljana
Pokopališka 33
1000 Ljubljana
e-mail: pixel@smgs.si

Tisk
SMGŠ

Naklada
600 izvodov



NA DRUGI STRANI – Mojca Guštin

Kot dijakinja 4. letnika animacijske smeri sem že dolgo v sebi držala takšna in drugačna vprašanja o področju animiranega filma. Profesorica Mojca Guštin se je z veseljem razgovorila o začetkih animacije na naši šoli in izkušnjah na tem področju.

Eva: Koliko let se že aktivno ukvarjate in zanimate za animacijo?

Mojca: V času mojega študija v Sloveniji še ni bilo študijskega programa, ki bi bil specializiran za animirani film ali animacijo. Na fakulteti smo imeli več predavanj iz različnih področij, ki jih potrebujemo za izdelavo animacije oz. multimedijskega izdelka, vendar še ne v takem obsegu, kot imajo to danes nekatere fakultete. Pred dvajsetimi leti animacija še ni bila na takšnem nivoju in tako razširjena, kot je danes, takrat smo se bolj pogovarjali o "multimediji".

Beseda animacija je latinskega izvora in pomeni oživljanje. Tako se je tudi pri meni animacija obudila skupaj z ustvarjanjem programa medijski tehnik pred dvajsetimi leti. Skladno s potjo razvoja iz risbe na folijah naprej na animacijo lutk, predmetov ... ter računalniško animacijo se je razvijal tudi moj razvoj in aktivno zanimanje za animacijo.

V začetnem obdobju programa medijski tehnik nismo imeli niti opreme, da bi lahko razmišljali o pravem animiranem filmu. To je bilo obdobje, ko sem se profesionalno ukvarjala z oblikovanjem, namiznim založništvom, spletnimi stranmi in multimedijo. Življenjska pot me je vodila skozi različna obdobja in me povezovala z ljudmi, ki so se ukvarjali z multimedijo, predvsem z animacijo. Tudi v svoji magistrski nalogi sem opisovala uporabo multimedijskih elementov med drugim tudi animacijo, kot enega izmed elementov, ki ljudem

na vizualen način hitreje in bolj doživeto približa stvari. Lahko bi rekla, da se z animacijo aktivno ukvarjam od nastanka programa

tu, kjer tudi dobivam nove ideje. Zanimajo me predvsem različne tehnike animiranja. Tako se mi je zelo vtisnilo v spomin lansko-

Večina uveljavljenih animatorjev je samoukov.

medijski tehnik. Ker smo na šoli imeli zmogljive računalnike, smo lahko začeli z 2D-računalniško risano animacijo (Adobe Flash Professional) in seveda začetki niso bili na takšnem nivoju, kot so zadnja leta.

Danes smo edina srednja šola v Sloveniji, na kateri imajo dijaki možnost ustvarjati v profesionalnem studiu za animacijo. Dijaki imajo na voljo profesionalno opremo, s katero lahko ustvarjajo v različnih animacijskih tehnikah za različne namene.

Eva: Veliko tudi potujete po svetu ter obiskujete različne razstave in delavnice s področja animacije. Katero večje dogodke ste že obiskali? So se vam vtisnili v spomin?

Mojca: Upam si reči, da živim v sinergiji med delom in življenjem. V poletnem času si, če je le mogoče, napolnim moči s potovanji po sve-

letno potovanje po Japonski. V mestu Kjoto sem si ogledala Kjoto International Manga Museum ter se udeležila delavnice risanja karakterjev. Manga je japonska beseda, ki pomeni strip, anime pa označuje risane filme ali serije, ki so nastali na Japonskem. V Tokiu me je zelo navdušil muzej Suginami Animation Museum, ki prikazuje celoten zgodovinski razvoj animacije na Japonskem,

vključno s samim procesom nastanka animiranega filma. Priказani so tipični delovni prostori in dela najpomembnejših japonskih animatorjev. Ker pa je process izdelave animiranega filma v posameznih fazah podoben igranemu filmu, se izobražujem tudi na tem področju. Nam precej blizu je London in seveda poleg vseh znamenitosti, ki jih je potrebno videti, je obvezen tudi obisk studia Warner Bros Studios London: The Making of Harry Potter. Tukaj sem opazovala predvsem predprodukcijo (pisanje scenarija, zgodborisa, izdelavo rekvizitov ...) in postprodukcijo (snemanje zvoka, montažo, efekte ...). Obiskovalec se lahko sprehodi po pravem modelu mesta z ulicami, spozna vse trike



Mojca Guštin.

Foto: Miha Golob

izdelave »čudnih in začaranih« likov in objektov ter se s pomočjo digitalne obdelave slike tudi sam prestavi v filmsko sceno leta na metli ali vožnji z vlakom.

Eva: Kaj vas je navdušilo za ustanovitev pouka animacije na naši šoli?

Mojca: V življenju me je vedno

zanimivi časi. Zdaj lahko z digitalnim fotoaparatom in dobrim objektivom pridemo do zelo kakovostnih slik. Hkrati je fotoaparat povezan z računalnikom, na katerem imamo profesionalno programsko orodje Dragon Frame, kar pomeni, da imamo nad procesom ustvarjanja veliko več nadzora. Postopek ustvarjanja li-

povabimo k sodelovanju strokovnjaka, ki je specialist v določeni tehniki ali na posameznem področju procesa izdelave animiranega filma. Delavnica poteka v šoli (sestanki, izdelava sinopsisa, zgodborisa, izdelava likov, rekvizitov, ozadja in montaža), temu sledi potem še obisk profesionalnega studia za barvno korekturo in studia za zvok (snemanje zvoka, zvočnih učinkov). Lanskolletni poudarek na delavnici je bil predvsem na področju animiranja, tempiranja (način snemanja v eni sličici in način snemanja v dveh sličicah) ter oživiljanju posameznih likov/objektov. Vodila ga je francoska animatorka Julia Peguet. V preteklih letih so svoje znanje na dijake prenašali med drugimi še Kolja Saksida, Matija Šturm, Timon Leder, Leon Vidmar, Jaka Kramberger in Špela Čadež.

Eva: Kot profesorica ste z veseljem mentorica dijakom, ki so za to zavzeti. Ste zadovoljni z dosežki svojih dijakov?

Mojca: Kadar nastopi sinergija med učiteljem in dijakom, vedno dosežemo dobre rezultate. Prvi večji dosežek, ki ga ne bom nikoli pozabila, je bil

onal Film Festival, Enimation ...) in na reviji Slovenskega animiranega filma v Izoli. In kadar nastopi ta sinergija, ko dijak sledi svojim idejam in upošteva mnenje mentorja, potem nas to pripelje do zmagovalne formule. Z dosežki dijakov sem vedno zelo zadovoljna, saj vem, koliko časa in energije so morali vložiti v nastajanje posameznega animiranega filma.

Eva: Na kaj ste pozorni, ko iščete potencial v dijaku?

Mojca: V veliko veselje mi je, ko v začetku šolskega leta v razredu opazim dijaka, ki ves čas nekaj skicira, riše po svojih zapiskih ... Tako običajno tudi prepoznam dijake, ki so dobri v izražanju čustev skozi obliko in risbe. Pri animaciji je izražanje čustev bistvenega pomena. Kreativni dijaki razmišljajo zunaj svojih okvirjev, hkrati pa so fleksibilni in zelo vztrajni. Tak profil dijakov se potem uvršča s svojimi deli v tekmovalni izbor ali pa celo osvoji nagrade tako doma kot tudi na mednarodnih festivalih.

Eva: In še za zaključek: kaj bi priporočili vsem, ki bi se radi lotili animacije, vendar ne vedo, kako začeti?

Mojca: Ne glede na tehnike in orodja sta dobra ideja in zgodba še vedno tisti, ki prepriča gledalce. Vsi, ki bi se radi lotili animacije, bodite za začetek pozorni opazovalci. V mislih si ustvarite potek zgodbe in namen oz. pomen, kaj želite sporočiti s svojo animacijo. Predvsem se vživite v vlogo enega ali več likov in poskušajte začutiti, kako se oni »znajdejo« v igri. Nato skicirajte zasnovo skozi zaporedje sličic. Če vam to uspe, potem boste zelo kmalu, s pomočjo spoznavanja tehnik in orodij, naredili zelo dobro animacijo ali celo animirani film.

Eva Lavrič



Animacijski studio.

Foto: Miha Golob

zanimalo veliko različnih stvari in način, kako se le-te naredi. Med njimi je animirani film. Ko sedaj pogledam nazaj, vidim, da sem v vsakem življenjskem obdobju z razvojem tehnologije neko premikala naprej svoje meje, zmogljivosti in znanja. Animacija ni samo animirani film. Je kompleksen medij, ki povezuje različne veščine in nove tehnološke možnosti v nove celote. Prostor za njihovo uporabo se z razvojem digitalnih tehnologij širi v neskončnost. Tudi razvoj medijskega tehnika z uporabo animacije.

Eva: Kako so izgledali začetki animacije na SMGŠ?

Mojca: Začetki so bili, hmm, ja, zelo zanimivi. Z miz smo umikali računalnike, da smo lahko iz plastelina in različnih materialov izdelovali like, rekvizite in scenografijo. Nato smo s pomočjo fotoaparata posneli fotografije. Profesionalne programske opreme in naprav takrat še nismo imeli, uporabili smo brezplačni program (Monky Jam), kjer smo združili vse slike ... To so bili res

kov, rekvizitov, ozadja ... ostaja še vedno enak. Zanimivo, da kljub digitalizaciji posameznih elementov, je to še vedno tisti del, ki je za dijake najbolj zanimiv.

Eva: Poleg poučevanja animacije organizirate tudi vsakoletne animacijske delavnice, ki se jih lahko



Ustvarjanje animacije.

Foto: Miha Golob

udeležijo dijaki 3. letnika. Kako poteka izvedba in kako izbirate zunanje mentorje?

Mojca: V sodelovanju z zavodom ZVVIKS (Zavod za film in avdiovizualno produkcijo) vsako leto

animirani film dijaka Filipa Biharja z naslovom Niti. Osvojil je prvo mesto na festivalu Vetrnica, prikazovali so ga na številnih mednarodnih festivalih (AnimEDU Taiwan Internati-

Projekt v Mayi

O dločil sem se, da v programu Maya, ki je namenjen 3D-modeliranju prika-

3D-modeliranje

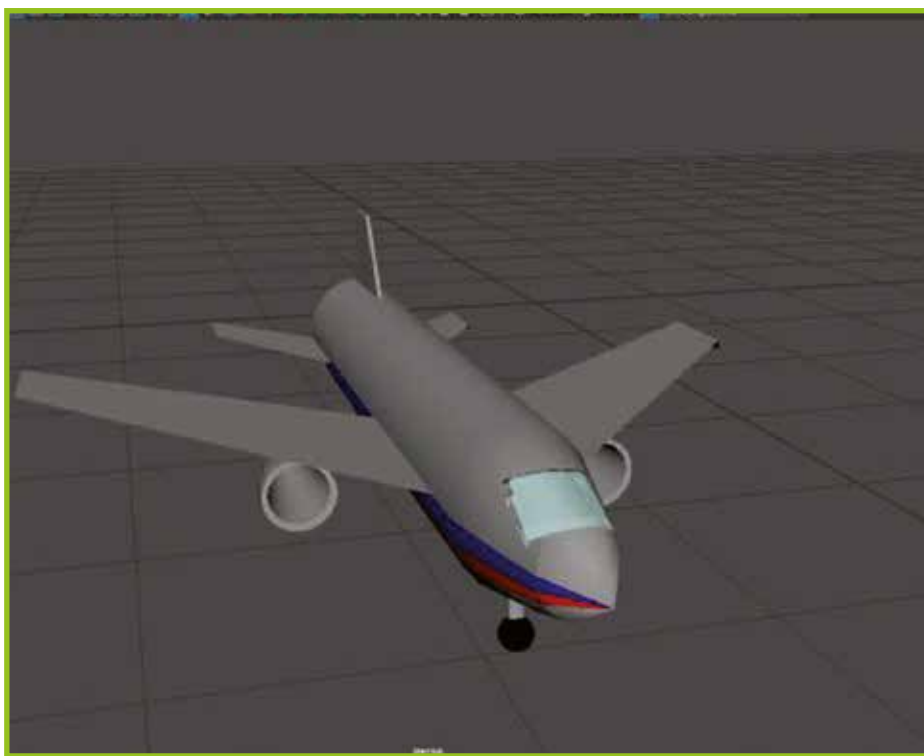
žem dogodek, ki je odmeval po celem svetu. Gre za teroristični napad na World Trade Center v New Yorku, ki se je zgodil 11. 9. 2001. V svojem

Teroristični napad na World Trade Center v New Yorku se je zgodil 11. 9. 2001.

projektu nisem želel narediti le animacije, ampak sem si želel, da se za tem skriva resnična zgodba. Tako sem se pod mentorstvom profesorja

stolpnice in jim dodelil material (angl. Assign new material) oz. nekakšno podobo stolpnice. Nato sem se lotil oceana, in mu dodal učinek Ocean shader. Posebnost tega učinka je, da naredi podobo oceana.

Nato sem se lotil letala. Pri letalu sem najprej naredil trup, za katerega sem uporabil valj. Na valju sem nato povečal število poligonov, da sem lahko pravilno oz. čim bolj realno oblikoval svoj trup letala, ki sem ga nato natančno



Modeliranje letala v Mayi.

krilo. Trup in krilo sem nato združil in uporabil funkcijo

letala sem uporabil "plane" in senčenje Phong, s čimer dobimo približek stekla. Vse skupaj sem nato združil in nastalo je letalo.

V Mayi sem potem nastavil kamere na mesta, ki sem jih želel posneti in dodal ogenj.

Andrej Sladič, 4. D

Oblikoval sem mesto, ocean in letalo, nastavil kamere in dodal ogenj.

Dominika Jerana lotil naloge. Najprej sem se oblikoval mesto, kjer sem najprej naredil

po polovici razdvojil in eno od polovic zbrisal. Nato sem na podoben način naredil še

"Duplicate special", tako da se je nasprotna stran letala avtomatsko preslikala. Za steklo



Pogled na trčenje letala v drugi stolp.



Letenje letala proti stolpu.

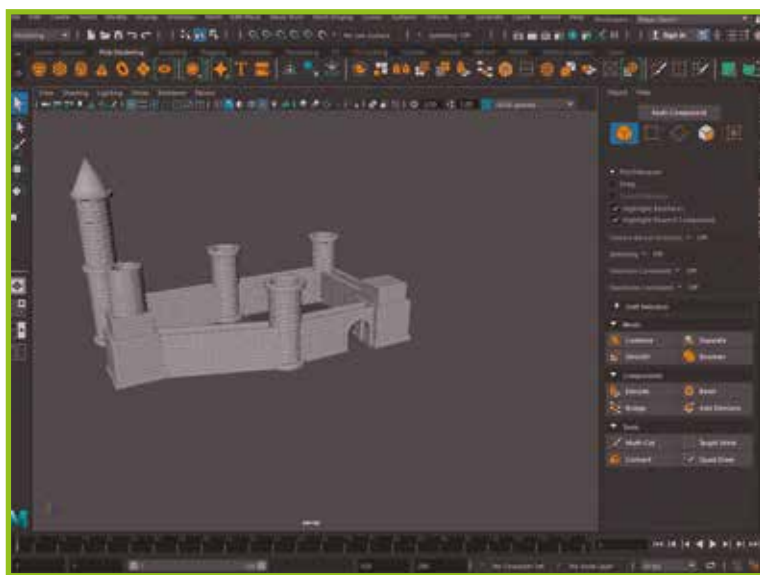
Modeliranje hiše in grajskega obzidja

V 4. letniku se dijaki srečamo s 3D-modeliranjem in 3D-računalniško animacijo. Pod mentorstvom profesorja Do-

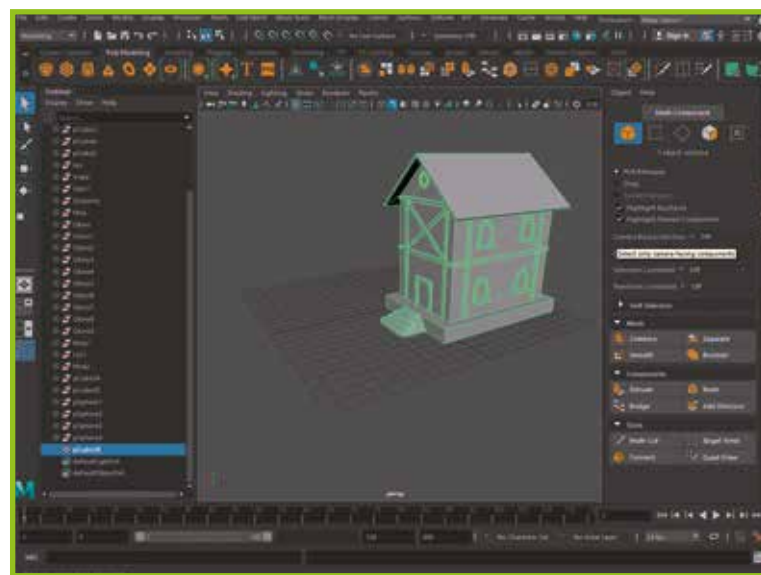
V drugem dokumentu sem naredila še nekakšno srednjeveško hišo. Tudi to sem začela z navadno kocko, ki je služila kot

kšen videz kamnov. Dodala sem še tla in nebo; tudi tem sem dala teksture. Čisto na koncu sem dodala še kamero in video

tako, kot sem si na začetku zamislila. Prav tako menim, da bi lahko veliko stvari izboljšala in dodala nove.



Obzidje v programu Maya.



Model hiše v programu Maya.

minika Jerana smo dobili nalogo, da v programu Autodesk Maya izdelamo poljuben 3D-model ali animacijo. Sama na začetku nisem imela idej, zato sem na Youtubeu iskala različne tutoriale, ki bi mi pomagali pri delu. Na koncu sem se odločila, da bom izdelala 3D-model srednjeveškega gradu.

Najprej sem iz več različnih 'kock' izdelala steno. Kocke sem eno poleg druge položila v vrsto in vrsto združila v en objekt. Vrste sem nato zložila eno na drugo, da sem dobila nekakšno steno. Eno izmed njih sem oblikovala v okrogel stolp. Vse narejene objekte sem nato smiselno oblikovala v nekakšno obzidje. Pri tem sem si pomagala s slikami srednjeveških gradov in obzidij, ki sem jih uporabila kot reference pri modeliranju.

glavni objekt hiše. Nato sem dodala še streho. Iz zaobljenih kock sem oblikovala okna v obliki oboka in jim dodala okensko polico. Iz istega objekta sem oblikovala obok za vrata, ki sem ga le rahlo povečala, in dodala teksturo lesa za vrata. Iz zaobljenih kock sem prav tako oblikovala stopnice, ki vodijo do vrat.

Ker se je že približeval dan ocenjevanja, nisem imela časa nadaljevati s projektom, zato sem dodala le še teksture, okolico, luči in kamero.

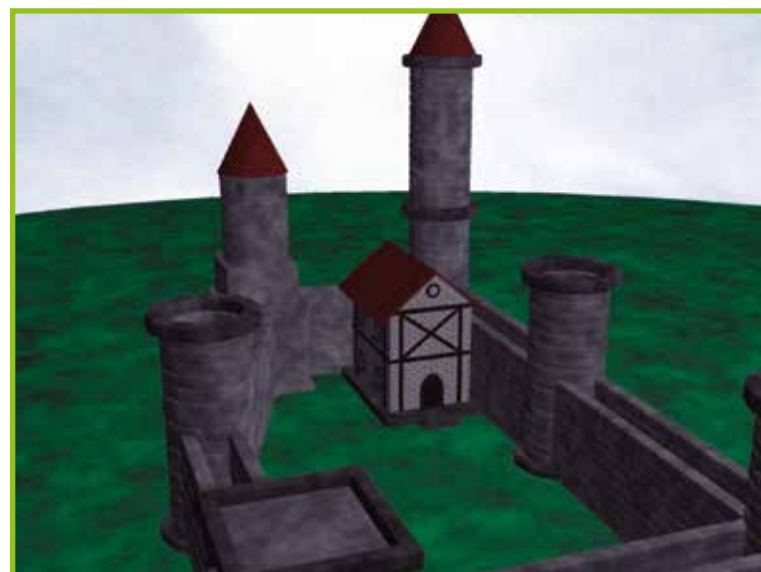
Teksturo za streho sem dobila na internetu in sem jo v programu Adobe Photoshop le rahlo obdelala in shranila v pravi format. Za grad in hišo pa sem uporabila eno izmed tekstur, ki sem jo našla v programu Maya, in sicer Fractal (Fractal Noise) in Cloud, da sem dobila neka-

izvozila v .mp4 format (angl. Export).

V prihodnosti se nameravam še ukvarjati s tem projektom. Zdaj sem bila časovno omejena, zato nekaterih stvari nisem naredila

Med ustvarjanjem v Mayi sem ugotovila, da je 3D-modeliranje kljub zahtevnosti zelo zabavno in nekaj, s čimer bi se rada v prihodnosti še naprej ukvarjala.

Marija Malovrh, 4. D



Renderirana verzija hiše in obzidja – dodane so teksture.

Modeliranje ter animacija rakete in galaksije

Projekt je sestavljen iz treh delov. Najprej sem se lotila rakete. Na internetu sem poiškala sliko rakete, ki mi je bila najbolj všeč. Nato sem to sliko postavila za ozadje v programu Maya in zmodelirala raketo. Dodala sem še dodatke oziroma detajle. Dodala sem materiale

Phong, kot steklo na okencih in Lambert za ostale dele rakete. Sami raketi pa sem dodala še ogenj.

Kot drugi del projekta sem se lotila planetov. Krogla različne velikosti sem dodala slike in jim tako dodala teksturo in lepši videz. Naredila sem tudi ga-

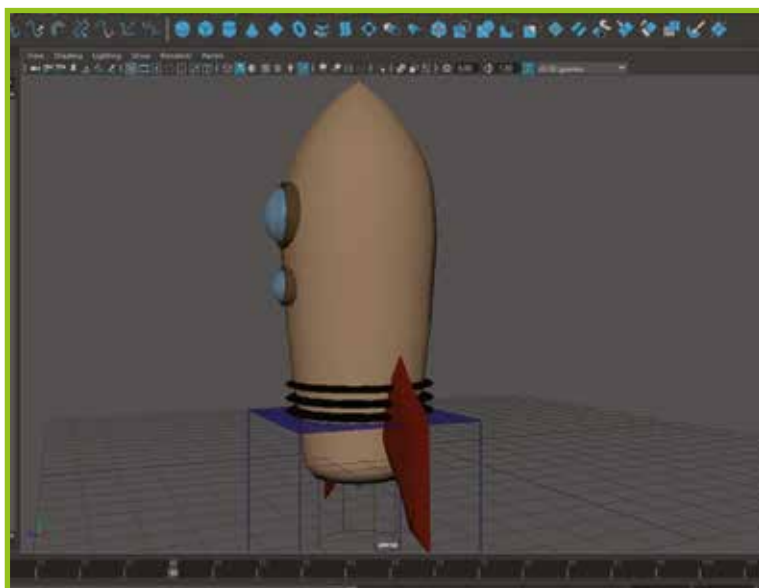
laksijo, ki je poživila samo animacijo, saj je s svojim gibanjem animacijo naredila zanimivejšo. Tretji del pa je bilo animiranje kamere, rakete in planetov.

Planeti in galaksija se gibljejo po svojih krivuljah. Kamera je sledila gibanju rakete, nato pa s posnetkom od daleč zajela

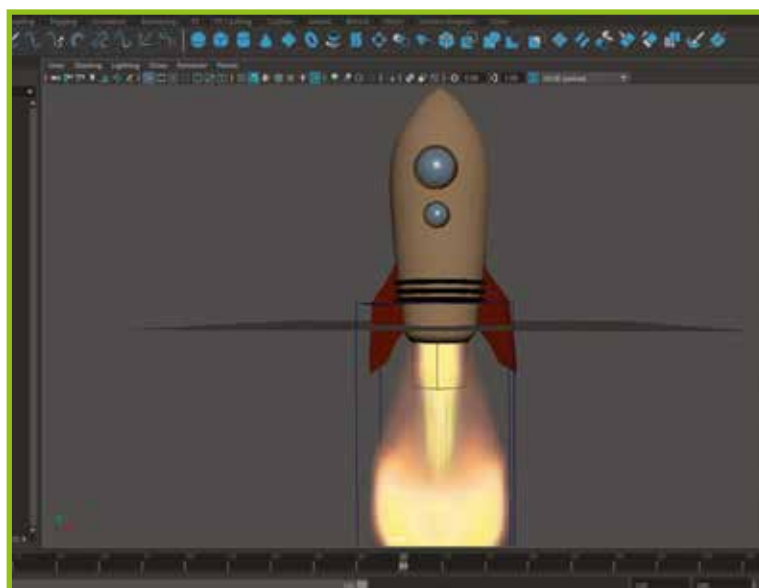
še galaksijo in planete. Da vse skupaj izgleda bolj resnično, sem za ozadje dodala še sliko zvezd.

Tinkara Žgajnar, 4. C

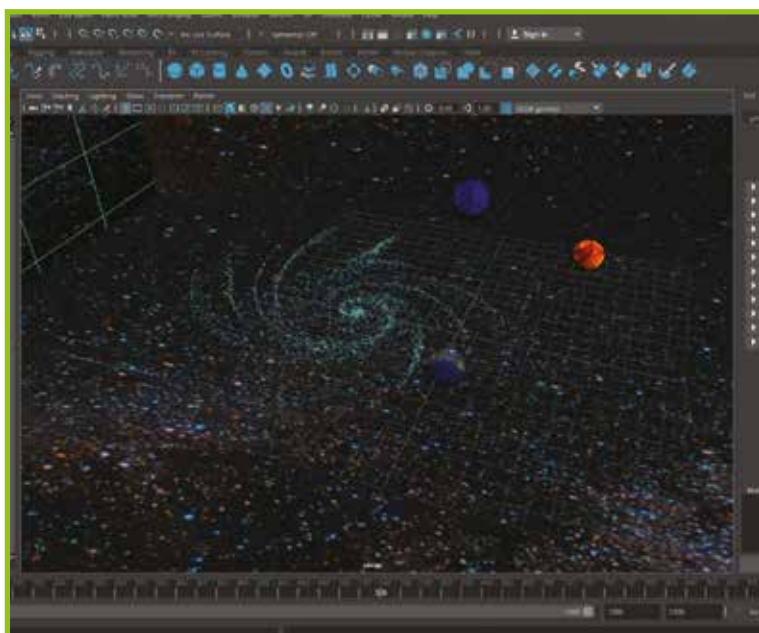
Raketa, planeti, galaksija



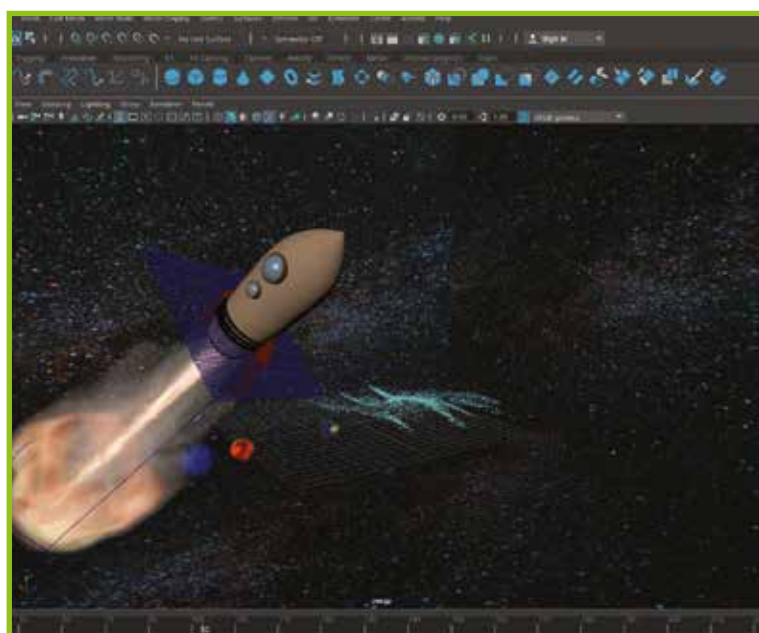
Model rakete v programu Maya.



Raketa z ognjem v programu Maya.



Galaksija v programu Maya.



Pogled skozi kamero.

Puzzle – družabna igra

Puzzle – sestavljanke je idealna igra za razvijanje raznolikih sposobnosti in krajšanju prostega časa. Ko sestavljamo puzzle, ob tem prepoznavamo oblike posameznih koščkov ter razvijamo fino motoriko. Ob sestavljanju se učimo, kako reševati probleme in kako postopoma dosegati zastavljen cilj. Sestavljanke imajo različno število koščkov, najbolj zahtevne tudi po par tisoč. Kako pa jo izdelamo, bomo opisali v spodnjem članku.

Predno pridemo do končnega izdelka, gremo skozi različna področja grafične in medijske tehnologije, zajemajo pa področje grafične priprave, tiska in dodelave. No, pa začnimo na začetku...

GRAFIČNA PRIPRAVA

Najprej določimo format izdelka, izrišemo načrt, pri katerem upoštevamo tudi dodatek, ki ga potrebujeta tiskar in knjigo-vez, da izdelek pravilno stiskata in dodelata. Ker bo izdelek na koncu izrezan na mnogo majhnih koščkov, moramo imeti v mislih ustrezno izsekovalno formo. Prav tako moramo razmišljati o škatlici, ki bo ravno prav velika, da vanjo shranimo vse koščke sestavljanke. Nato poiščemo ustrezní motiv in ker želimo predstavljati našo šolo, smo si za motiv izbrali naš oglas.

S primernim računalniškim programom najprej uredimo motiv, da je prave velikosti in v izbranem barvnem modelu. Pri tem smo upoštevali vse zakonitosti, ki jih potrebujemo

v nadaljnjem grafičnem procesu. Tiskar potrebuje oznake za barvno skladje in kontrolne kline v dodelavi pa oznake za izsek, pregib in porezavo. Izrišemo načrt za izsekovalno orodje, kjer določimo velikost in obliko posameznih koščkov sestavljanke ter načrt izsekovalnega orodja za škatlico.

TISK

Za tisk smo potrebovali tiskovne forme (plošče, s pomočjo katerih se tiskarska barva prenaša na valj, prevlečen z gumo, in z njega na tiskovni material), tiskarske barve, tiskovni material (karton) in tiskarski stroj. Natisniti je bilo treba celo polo sestavljanke in polo oblikovane škatlice. Tiskovne forme smo vpeli na ploščne valje v posamezne tiskovne člene, nastavi-

li vlagalni in izlagalni sistem, tako da je tiskovni material nemoteno tekkel skozi tiskarski stroj. Poskrbeti je bilo treba tudi za barvo v barvnih in vlažilni sistem. Nastavili smo še skladje posameznih barv, da so se odtisovale na točno določeno mesto. Odtise smo večkrat merili z denzitometrom in s tem preverjali njihovo kakovost.

DODELAVA

Potiskane pole kartona smo v dodelavi oblikovali v končni izdelek. To pomeni, da smo z izsekovalnim orodjem izsekali potiskane pole sestavljanke. Prav tako smo z izsekovalnim orodjem izsekali škatlico in jo zložili v končno obliko. Nato smo vse koščke posamezne sestavljanke zložili v škatlico. Pri delu je bila potrebna zbranost,

da koščkov nismo pomešali. In že nas sestavljanke vabi, da si razmigamo prste in sive celice ...

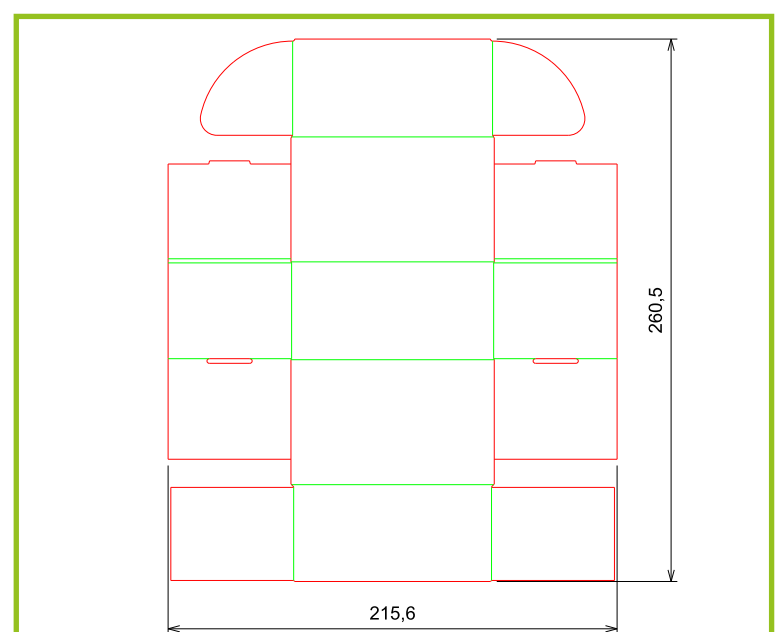
Postopek izdelave:

- format sestavljanke in škatlice za shranjevanje
- ustrezní motiv sestavljanke
- prelom sestavljanke in oblikovanje škatlice za shranjevanje
- izdelava tiskovnih form
- tisk
- izsekovalna forma
- izsekovanje potiskane pole
- zlaganje v škatlico

Irena Gmajnar



Prelom sestavljanke.



Načrt škatlice.

Motivacija je želja, da nekaj naredimo

Motivacija predstavlja glavni element postavljanja in doseganja ciljev. Predstavljajo jo posamezni motivi. To so želje in potrebe, ki narekujejo naše delovanje in pojasnjujejo naša ravnanja. Motivi so tisti, ki nam dajejo zagon, da naredimo tisto, kar smo si zadali. Motivacijski procesi lahko potekajo zavedno, z uporabo volje, ali nezavedno. V človeku se sprožijo vsakič, ko nastane potreba, ki jo moramo zadovoljiti. Ko nastane neravnovesje, ljudje to začutimo v obliki neprijetnega občutka. A ko se počutimo motivirano, se nam zdi, da bi lahko »premikali gore«, komaj čakamo, da dosežemo tisto, kar smo si zadali, ter naloge opravljamo z večjo lahkotnostjo. Toda motivacija nas velikokrat zapusti in odvihra stran. Na poti do vsakega cilja se srečamo z nemalo ovirami, ki odganjajo motivacijo stran in nam preprečujejo, da bi uresničili tisto, kar si želimo.

Obstaja več razlag, zakaj delujemo k posameznemu cilju. Vsak izmed nas naj bi imel v sebi tri vrste sprožilcev motivacije. Kateri tip motivacije je najbolj značilen za nas, je odvisno predvsem od naših življenjskih izkušenj in družbenega okolja.

Potreba po moči

V smislu vplivanja na druge ljudi razlikujemo med dvema oblikama moči. Ena je sebična moč, ki jo čuti posameznik, ki mu je vseeno, ali je njegov vpliv nega-

pno dobro družbe ali za pozitivne spremembe pri drugih.

Potreba po dosežkih

Ta potreba navadno motivira posameznike, ki v svojih ciljnih vidijo določen pomen. Ljudje, ki jih žene potreba po dosežkih, velikokrat radi merijo svoje rezultate ali iščejo zunanje potrditve za svoja dejanja. Posamezniki z visoko izraženo potrebo po dosežku občutijo

nalogi oziroma izpolnitev ciljev pri svojem delu. Zaposleni z visoko izraženo potrebo po dosežku izbirajo cilje, ki niso ne prelahki ne pretežki. Prelahke naloge od njih namreč

Posamezniki z visoko izraženo potrebo po dosežku občutijo zadovoljstvo ob doseganju zastavljenih ciljev.

ne zahtevajo nobenega truda, zato jim niso izziv, pretežkih nalog pa ne izbirajo, saj zadovoljstva ne občutijo ob doseganju uspeha, ki bi ga dosegli po naključju.

Posamezniki, ki jih žene želja po dosežkih, navadno stremijo k nenehnim izboljšavam. Težko so zadovoljni in velikokrat ne uživajo dolgo ob svojih uspehih, saj nenehno iščejo, kje bi se lahko še izboljšali in kaj bi lahko v prihodnosti še naredili.

POTREBA PO PRIPADNOSTI

Ta vrsta motiviranosti je značilna za posameznike, ki imajo močno potrebo po druženju ali po sprejetosti v določeni družbeni skupini. Motivira jih lahko že sama želja po tem, da počnejo enake stvari kot njihov družbeni krog oziroma tisti, ki so jim všeč.

ZUNANJA IN NOTRANJA MOTIVACIJA

Zunanja motivacija

Zunanji motivi so tisti, ki izhajajo iz zunanjega sveta in velikokrat vključujejo nagrade, kot so na primer: medalja, plača, diploma, pohvala, denar, slava itd. Posamezniki, ki so motivirani z zunanjimi dejavniki, izvajajo posamezne naloge tudi, če te niso same po sebi prijetne in v njih ne najdejo zadovoljstva. Taka vrsta motivacije je spodbujena z določeno zunanjo nagrado, ki jo dobimo, ko dosežemo določen cilj ali določeno vedenje.

Notranja motivacija

Notranji motivi pa so tisti, ki izvirajo iz naše notranjosti. Motivacija za delovanje v tem primeru prihaja iz našega notranjega zadovoljstva, ki ga doživimo ob določenem vedenju oziroma doseganju določenega cilja. Notranje smo motivirani takrat, ko delujemo, čeprav za to ne prejmemo nobene zunanje »nagrade«. Preprosto uživamo v dejavnosti, oziroma vidimo priložnost za raziskovanje, rast, samoaktualizacijo ali učenje. Seveda nam tudi notranji motivatorji prinašajo »nagrade«. Omogočijo nam dobre, prijetne občutke in zadovoljstvo.



Potreba po moči.

Foto: Lucija Džambo

tiven ali pozitiven. Druga pa je družbenokoristna moč. Pri tej posameznika žene vpliv za sku-

zadovoljstvo ob doseganju zastavljenih ciljev. Zanje je zelo pomemben uspeh pri določeni

KAKO MOTIVIRATI SEBE?

Zelo enostavno je drugim govoriti in jim pametovati, kako nečesa ne zmorejo narediti. Veliko težje pa je sebe pripraviti do akcije, če se vam »nič ne ljubi«. Predstavljam vam nekaj namigov, kako motivirati sebe.

1. Začnite

Najlažje je, če sploh ne razmišljate o motivaciji, ampak se spravite v pogon. Če morate nekaj opraviti ali si želite uresničiti, je z zadevo potrebno začeti. Opazili boste, da bo vse lažje teklo, ko boste začeli delati na njej.

2. Ne odlašajte

Velikokrat si vsi rečemo, da bomo začeli v ponedeljek. Ampak to ni pravilno. Kadar imate pred seboj veliko dela, opravkov ali večji izziv, se lahko izgubite ob premišljevanju, kako se zadeve lotiti, in hitro začnete odlašati z začetkom. V takšnem primeru pomaga, če si opravilo razdelite na majhne korake in takoj opravite prvega.

3. Majhni koraki

Morda se zalotite in razmišljate, da še vedno odlašate, ker že prvi korak zahteva od vas ogromno energije. Nič zato. Razdelite ga še na manjše korak(c)e.

Ko bodo dovolj majhni, opravite prvega in se nato lotite drugega majčkenega koraka.

4. Zmanjšajte moteče dejavnike

Zaprte vrata, ugasnite mobilni telefon, nehaite brskati po družabnih medijih (npr. po Facebooku) in zaprite e-pošto. Kadar poskušate motivirati sebe, so vse te motnje odličen izgovor, da ne naredite ničesar, a se počutite polno zaposleni. Zato se jih znebite.

5. Povejte, kaj boste storili

Veliko težje je odlašati, če drugim poveste o svojih načrtih. Še posebno, če to storite javno ali obljubite staršem, da boste naredili to ali ono zanje, ko zaključite. Na primer, ni boljšega motivatorja od staršev, ki sprašuje: »Lucija, a si končala?«.

6. Poiščite pravo družbo

Včasih je razlog za apatičnost okolje, v katerem živite ali delate. V mislih imam ljudi okoli vas. Če se nekdo kar naprej pritožuje ali vam razlaga, da nečesa ne morete storiti ali se ne spleča, boste težko našli motivacijo za karkoli. Znebite se takšnih ljudi in poiščite takšne, ki vas bodo vzpodbujali.

7. Navijte glasbo

Glasba je čudovito sredstvo za sprostitev, ki vas lahko navdihne. Ob poslušanju prijetnih zvokov, se boste bolje počutili. S tem pa se boste nehali spraševati, kako motivirati sebe in se spravili v akcijo brez premisleka.

8. Nehajte se obtoževati

Kadar zadeve ne tečejo kot si želite, se zlahka obtožite, da ste leni, nesposobni ali kaj drugega negativnega. Sprijaznite se z dejstvom, da včasih zadeve ne tečejo kot si želite in naredite tisti korak, ki ga v takšnem trenutku zmorete. Tako boste ohranili optimizem.

9. Učite se iz napak

Človeško se je motiti in delati napake. Včasih za naslednji korak potrebujete kakšno lekcijo iz svojih preteklih neuspehov. Vprašajte se, kaj ste se ob prejšnjem naučili, vzemite lekcijo za svojo in jo uporabite pri tem, kar morate storiti zdaj.

10. Spomnite se svojega »zakaj«

Ljudje počnemo stvari zato, ker jih želimo ali pa moramo, da bi živeli, kot si zaslužimo. Če se vam zatakne pri motivaciji, se spomnite, zakaj ste se odločili, da boste nekaj naredili. Ko si v

misli priključite vse tiste prijetne zadeve, se bo motivacija pojavila sama od sebe.

11. Pokažite hvaležnost

Motivacija se včasih izmakne na pol poti do cilja. V takšnem primeru si vzemite čas in premislite, kolikšno pot ste že prehodili. Bodite hvaležni za vse, kar se je na vaši poti do sedaj dogajalo. V vas se bodo naselili dobri občutki, ki vas bodo motivirali do cilja.

12. Vizualizirajte

Vzemite si minutko do nekaj minut, da zaprete oči, nekajkrat globoko vdihnite in izdihnite ter si nato predstavljajte, kako se boste počutili, ko bo zadeva opravljena. Lahko se vrnete v prijetne spomine, ko ste nekaj dosegli in se spomnite tistih občutkov.

13. Nagradite se

Ljudje znamo biti pretirano strogi do sebe. Pozabimo, da si zaslužimo pozornost in marsikatero nagrado. Kadar dosežete nekaj, kar vas vodi do lepše prihodnosti, si privoščite nagrado. Lahko je preprosta.

(Seznam literature hrani uredništvo.)

Lucija Džambo, 4. F



Nagradite se.

Foto: Lucija Džambo



Potreba po dosežkih.

Foto: Lucija Džambo

Potopis

Če to berete, potem ste oseba, ki rada potuje in odkriva nove kraje. V tem potopisu vam bom predstavil potovanje ob obali Španije. Na potovanje sem šel s svojo družino poleti, julija 2019. Potovali smo z avtodomom. Za obalo smo se odločili zato, ker je v notranjosti države bolj vroče, ob morju pa so temperature nižje in v njem se lahko vedno osvežimo.

Potovanje smo začeli 12. 7. 2019. Iz Ljubljane smo se podali zjutraj in proti večeru

ska, ki je svetlo rjavkastorumen barve). Naslednji dan smo končno prispeli v Španijo. Ob

na katerem so snemali znano serijo Igra prestolov. Na otoček prideš s prečkanjem kamni-

947.000 prebivalci. Včasih je bil Bilbao znan kot industrijsko mesto, danes pa je njegova glav-



Jezero Serre-Ponçon v Franciji.

Foto: Luka Debevc



Okra, Colorado de Rustrel.

Foto: Luka Debevc

prispeli do jezera Serre-Ponçon v Franciji. Jezero je dolgo 20 km, široko 3 km in globoko 90 m. Tam smo se kopali in prespali. Pot smo nadaljevali preko Saultske planote, ki je znana po svojih prelepih poljih sivke. Nato smo se ustavili še v Coloradu de Rustrel. To je naravna zna-

obalni cesti smo se peljali do mesteca Gernika, ki so ga Nem-

tega mostu in do vrha vodi 231 stopnic, na vrhu pa je majhna

na znamenitost Guggenheimov muzej. Avtodom smo parkirali ob robu mesta, do središča pa smo se zapeljali s kolesi (prekolesarili smo 11 km v eno smer). V mestu smo si ogledali muzej, v katerem je razstavljena moderna umetnost. Nam se muzej ni zdel nič posebnega, najver-

Španija

ci med vojno bombardirali. Ta dogodek je navdihnil umetni-

cerkev. Otok smo obiskali ob magičnem sončnem zahodu,

na znamenitost Guggenheimov muzej. Avtodom smo parkirali ob robu mesta, do središča pa smo se zapeljali s kolesi (prekolesarili smo 11 km v eno smer). V mestu smo si ogledali muzej, v katerem je razstavljena moderna umetnost. Nam se muzej ni zdel nič posebnega, najver-



Otoček San Juan de Gaztelugatxe.

Foto: Luka Debevc



Guggenheimov muzej od zunaj.

Foto: Luka Debevc

menitost oker (okra je naravni glineni zemeljski pigment, ki je mešanica železovega oksida in različnih količin gline ter pe-

ka Pabla Picassa, da je narisal svetovno znano sliko Guernica. Vožnjo smo nadaljevali do otočka San Juan de Gaztelugatxe,

ki je to doživetje še popestril. Naše potovanje smo nadaljevali z ogledom mesta Bilbao, ki je peto največje mesto v Španiji z

jetneje te moderne umetnosti nismo razumeli. Pot smo nadaljevali do plaže Playa de Luaña, kjer smo se kopali. Kopanje v

Atlantiku ne pomeni plavanja, ampak metanje in deskanje po valovih. Pred naslednjim po-

sko Cares. 24 km smo prehodili v sedmih urah in se pri tem povzpeli za 695 metrov. Glo-

sno se na Torre Cerredo, ki je najvišja gora v narodnem parku Picos de Europa (2648 m).

formaciji skalnatih sten, ki so visoke tudi do 30 m. V kamen vklesane naravne loke in



Vila El Capricho de Gaudi.

Foto: Luka Debevc

stankom v narodnem parku Picos de Europa smo si v mestu Comillas ogledali vilo El Capricho najpomembnejšega španskega arhitekta Antoni-

boko pod v skalo vrezano potjo teče reka. Naslednji dan smo se povzpeli na Picu Urriellu (Naranjo de Bulnes). Moja sestra in mami sta se tam ustavi-



Soteska Cares.

Foto: Luka Debevc

Zadnjih 400 m smo preplezali, saj do vrha ni vodila nobena pot čez skalnate stene. Ta dan sem prehodil 32 km v 12 urah in naredil 2300 m vzpona. To

jame si je možno ogledati le ob oseki. Kadar je plima, plaža izgleda manjša in ogled teh znamenitosti ni mogoč, vendar pa je plaža tedaj primerna



Plaža Arenal de Moris.

Foto: Luka Debevc

ja Gaudíja. V Picos de Europa smo si prvi dan ogledali sote-

li, jaz pa sem z bratom in očetom izlet nadaljeval. Povzpeli



Turistično mesto Cudillero.

Foto: Luka Debevc

je bil doslej najtežji izlet v moji alpinistični karieri. Po hribih smo si znova zaželeli kopanja. Plažo Arenal de Moris smo si ogledali ob sončnem zahodu in tam tudi prespali. Naslednji dan smo si ogledali turistično mesto Cudillero. Ima le 5078 prebivalcev in je znano zaradi ribje industrije, dandanes pa predvsem zaradi turizma. Leži na majhnem griču. Mesto je slikovito zaradi raznobarnih hiš. Skrajna točka našega potovanja je bila zelo turistična plaža Praia as Catedrais (Plaža katedral). Ime je dobila po

za kopanje. Plaža je res lepa, le malo preveč turistična, saj je turistov toliko, da se komaj premikaš. Tu se je naše potovanje zaključilo in čakala nas je le še dolga vožnja domov. Potovanje ob obali Španije je bilo eno lepših potovanj. Kopanje v valovih atlantskega morja je tudi samo po sebi doživetje. Čeprav smo vmes imeli nekaj težav z avtodomom, bi ta način potovanja priporočil vsem, ki želijo videti in doživeti običajne destinacije turistov na drugačen način.

Luka Debevc, 3. E



Pot do Picu Urriellu.

Foto: Luka Debevc

Življenje s petimi zvezdicami

V preteklih nekaj mesecih je bilo moje življenje zelo pestro – kot iz pravljice – bi lahko rekla. Vročina, morje, novi prijatelji, ogledi, potovanja in različne avanture. To vse opisuje moje kratko, a sladko dogodivščino v Egiptu, natančneje v Hurgadi, kjer sem skupno preživela sedem tednov.

Vse se je začelo na moj šest-najsti rojstni dan, ki sem ga praznovala v juliju. Na ta dan

potem z 'beach buggy-ji' in na koncu še z jeepi, s katerimi smo se peljali do beduinske vasi. V

razen tega, da nas je ubijala vročina, saj je bilo pripekajočih 40 °C. Nato smo si ogledali še parfumerijo in kako izdelujejo papirus. Temu napornemu dnevu je sledila še dolga vožnja nazaj v Hurgado. Dva tedna sta minila, kot bi mignil, ampak tudi sanjalo se mi ni, da je to šele začetek vsega lepega v Egiptu. Ker sem ohranila dobre stike s šefom animacije v hotelu, sem že nekaj dni pred odhodom domov, prejela povabilo za delo v hotelu. Seveda sem bila takoj za to, vendar sem morala domov, kjer je bilo treba urediti še na stotine stvari. Hvala bogu ni bilo nobene težave in že po manj kot mesecu dni doma, sem se odpravila nazaj v Egipt za pet

ki je zabavala goste in se z njimi ukvarjala od jutra do večera. Spoznala sem ogromno novih ljudi s celega sveta, ki sem jim obljubila, da jih obiščem, saj vsak izgovor, da grem lahko na potovanje, pride prav.

V tem malo več kot mesecu dni sem doživela nepozabno izkušnjo in kar me najbolj veseli, je to, da sem spoznala egipčansko kulturo in tamkajšnje življenje. Ampak vse lepe stvari se prej ko slej končajo zato, da nastopijo nove. 7. 10. 2019 sem se poslovila od svoje druge družine, kot lahko imenujem vse ljudi, s katerimi smo skupaj delali in se zabavali. Bilo je težko, a v mislih imam tudi to, da bo kmalu spet poletje in da se bom odpravila



Kamela.

Foto: Ana Marija Gradišek

sva se z mami odpravili na letalo in se za 14 dni podali v čudoviti Egipt. Bivali sva v hotelu s petimi zvezdicami, v katerem je bilo veliko dejavnosti in različnih programov, ki sva se jih z veseljem udeleževali. Že prve dni sem spoznala ogromno lju-

vasi smo preživeli nekaj časa z domačini in spoznavali njihovo kulturo. Ko se je začelo večeriti, smo se odpravili nazaj v hotel, kjer je sledil vsakodnevni večerni program. Drugi teden bivanja je bil še bolj pester. V prvi polovici sva se odpravili na najbolj naporen izlet. 24-urni izlet v glavno mesto Egipta – Kairo. Že sama vožnja je bila utrujajoča,

saj smo se z avtobusom vozili približno šest ur v eno smer. Ko smo prispeli v Kairo, smo si najprej ogledali muzej egipčanske zgodovine, nato pa smo se odpeljali na ogled dela te zgodovine – k piramidam. Ogledali smo si grobnice znotraj piramid in jahali kamele po puščavi okoli njih. Vse je bilo fantastično ...

Niti sanjalo se mi ni, da je to šele začetek vsega lepega v Egiptu.

di z vsega sveta in z njimi ohranila stike, saj prijatelji iz različnih koncev sveta, vedno pridejo prav. Ker pa ni bistvo potovanja, da samo lenariš v hotelu, sva se odpravili na več zanimivih ogledov. V prvem tednu sva odšli na safarijsko pustolovščino, kjer smo se s skupino odpravili po puščavi; najprej s štirikolesniki,



Hieroglifi.

Foto: Mojca Guštin

tednov. Tako sem se prvič sama podala na malo daljše potovanje v vroče kraje. Sledilo je čudovitih, a včasih tudi napornih, pet tednov. Bila sem del izjemne ekipe animatorjev hotela,

nazaj, tokrat za dlje časa. Kljub razkošju, ki sem ga imela daleč od doma, pa se je najlepše vrniti domov v objem domačih in k prijateljem.

Ana Marija Gradišek, 2. D

TV-produkcija

V 4. letniku se na smeri televizija bolj podrobno spozna TV-produkcija. Kaj to sploh je oziroma na kaj se deli? TV-produkcija je proces razvoja televizijske oddaje od zgodnje faze pisanja s pridobivanjem talentov in ekipe, zagotovitvijo scene ali lokacije, montažo do priprave na snemanje. Različne vrste oddaj zahtevajo drugačno produkcijo, vsaka od njih pa je usmerjena v učinkovito ustvarjanje končnega izdelka in predstavitev tega občinstvu.

Zdaj, ko sem vam na splošno povedala o TV-produkciji, se bomo spustili v posamezne faze TV-produkcije. Na splošno so tri glavne faze televizijske produkcije: predprodukcija, produkcija in postprodukcija. V vsaki fazi ima vsak sodelavec svojo nalogo. Organiziranje in koordiniranje vsakega elementa v produkciji oddaje in skrb, da vse teče kot po maslu, ni ravno mačji kašelj za producenta.

PREDPRODUKCIJA

Predprodukcija je prva faza TV-produkcije. Tukaj se napišejo scenariji, oblikujejo intervjui in se razvija zgodba. Producen-ti opravijo raziskave, lokacije, oblikujejo proračun in oddajo ali prispevek na splošno. To je bolj ali manj faza načrtovanja, ki zagotavlja, da so vsi elementi na voljo za produkcijo in postprodukcijo. Tukaj se uskladi čisto vse, da se zagotovi kar najučinkovitejši potek dela.

PRODUKCIJA

Produkcija se lahko odvija v studiu ali na terenu. Sestavi se celotna ekipa (urednik, realizator, asistent režije, tajnica režije, tehnični vodja, kamermani oziroma snemalci, mešalec

slike, mešalec zvoka, lučkar, grafik in »auto cue« operator), režiser pa poskrbi, da bo vse lepo teklo brez napak. Sicer pa

je snemanje na terenu občasno bolj zahtevno zaradi vremenskih razmer, postavitve kamer ter luči.



TV prispevek na Informativi.

Foto: Neža Moškrič-Roblek

POSTPRODUKCIJA

Postprodukcija vključuje urejanje posnetkov, zvoka, vizualnih učinkov ter obdelave vsega navedenega. Takoj ko se vse posname, se postprodukcijska ekipa loti obdelave in urejanja. Po tem sledi še distribucija, kjer se oddajo ali prispevek tako rečeno »zapakira« in je vse pripravljeno za objavo.

Vsaka faza TV-produkcije imajo svojo karakteristiko in je pomembna za cel potek produkcije oddaje ali prispevka, od same ideje do končnega izdelka. Najboljša nagrada na koncu pa je zadovoljstvo gledalcev.

Neža Moškrič-Roblek, 4. E



Realizacija oddaje.

Foto: Justina Gračner Botonjič



Postprodukcija.

Foto: Justina Gračner Botonjič

Grafično oblikovanje

Grafično oblikovanje je ustvarjalni proces na področju likovne umetnosti. Uporablja se predvsem za oblikovanje vidnih sporočil, na primer logotipov, blagovnih znamk, spletnih strani, revij, časopisov itd. Že v prvem letniku se dijaki, ki obiskujemo SMGŠ, spoznamo s tem predmetom. To je eden glavnih strokovnih predmetov v prvem letniku, saj ga imamo dijaki kar tri ure na teden. Vendar nam ni prav nič hudega. S pomočjo profesorice, izkušenih na tem področju, in seveda naše ustvarjalnosti, natančnosti, zbranosti in predanosti, izdelujemo zanimive izdelke, v katere pa je seveda treba vložiti kar precej truda. Manj kot je vloženega truda, nižja je na koncu ocena. Pri ocenjevanju izdelkov se upošteva izpolnjevanje oblikovalske naloge, kreativnost pri načrtovanju, tehnična dovršenost in estetski videz izdelka.

PRIPOMOČKI

Pri grafičnem oblikovanju se riše in slika na papir šlesha-

Pri grafičnem oblikovanju se riše in slika na papir.

mer. Uporabljamo mnoge pripomočke, na primer risalno pero »rotring«, svinčnike, čopiče, barvne svinčnike, redis peresa in drugo. Tudi pri uporabi teh pripomočkov moramo biti

sti. Vem pa, da so bili izdelki do sedaj dokaj zanimivi. Seveda izdelki vzamejo veliko časa, vendar, če so lepo izdelani, je občutek po končanem izdelku fenomenalen. Izbrane najboljše izdelke profesorice tudi dajo v okvir na hodnike, kjer hodimo vsak dan.

ČAS OBLIKOVANJA

Kot sem že omenil, se lahko iz-

meseca. Vse pa je tudi odvisno od dela dijaka. Nekateri so pri oblikovanju hitri, nekateri pa so malo bolj počasni.

MNENJE DIJAKOV

Seveda ima vsak svoje mnenje. Nekaterim je grafično oblikovanje zelo pri srcu, drugi pa »spackajo« izdelke in upajo na

Nekaterim je grafično oblikovanje zelo pri srcu, drugi pa »spackajo« izdelke in upajo na dve.

no oblikovanje samo v prvem in drugem letniku.

IZDELKI

Do sedaj smo pri grafičnem oblikovanju naredili dva izdelka. Pri prvem smo uporabili risalno pero, pri drugem pa barvne svinčnike (barvice). Pri vsakemu izdelku do sedaj smo začeli s skico v zvezku. Ko se je profesorici skica oziroma ideja zdela v redu, smo jo narisali na šleshamer papir. Pri

prvem izdelku smo oblikovali 12 črtnih vzorcev, s katerimi

Medijski tehniki imamo grafično oblikovanje samo v prvem in drugem letniku.

dve. Povprašal sem dijakinjo četrtega letnika in dijaka prvega letnika za mnenje glede tega predmeta.

Dijakinja četrtega letnika:

Nasploh mi je bil predmet ok. Naučila sem se veliko več, kot sem mislila. Najljubše mi je bilo delati raster, čeprav je ta vzela veliko časa. Všeč mi je bilo tudi, da smo lahko poslušali glasbo, zaradi česar sem bila bolj sproščena pri delanju izdelkov.

Dijak prvega letnika:

Predmet mi je zelo všeč. Že od nekdaj sem rad risal, zato v predmetu zelo uživam. Res mi je všeč, da lahko med delom poslušamo glasbo. Res pomaga da postanemo bolj kreativni. Vendar tudi, če vam grafično oblikovanje ni všeč, naj vas razveselim vsaj z dejstvom, da imamo medijski tehniki grafič-

smo zapolnili likovno kompozicijo. Pri tem smo morali upoštevati aktivno in pasivno črto. Vzorce oziroma motive smo na koncu prevlekli z risalnim peresom. Pri tem izdelku se mi je zdela najtežje oblikovati unikatne vzorce. Pri drugem izdelku pa je likovna naloga od nas zahtevala preobrazbo črk. V sredino papirja smo narisali mrežo kvadratov, velikosti 5 cm × 5 cm med katerimi je bilo 0,5 mm razmika. V zgornjo vrstico smo napisali mesec ali letni čas, v spodnjo



Izdelek pri predmetu grafično oblikovanje.

Zala Kajzar

natančni, še posebej pri uporabi risalnega peresa, ki smo ga potrebovali že pri prvem izdelku v prvem letniku.

IZDELKI

Kot dijak prvega letnika še ne vem, kaj me čaka v prihodno-

delovanje časovno kar zelo zavleče. Tri ure na teden se nekaterim dijakom zdi malo, drugim pa ogromno. Seveda se vse skupaj še bolj zavleče, ko pride do raznih nadomeščanj in športnih oz. kulturnih dni. Kljub temu za izdelek porabimo približno dva

vrstico pa asociacijo na prvo besedo, ki ima isto število črk. Nato smo vse ostale vrstice zapolnili s prehodi iz ene črke v drugo. V ozadje smo narisali

in svetlostne prehode, da je posamezna oblika dobila vtis tretje dimenzije. Pri temu izdelku mi je bilo všeč vse. Všeč mi je bila že sama ideja, kako

Do sedaj smo pri grafičnem oblikovanju naredili dva izdelka.

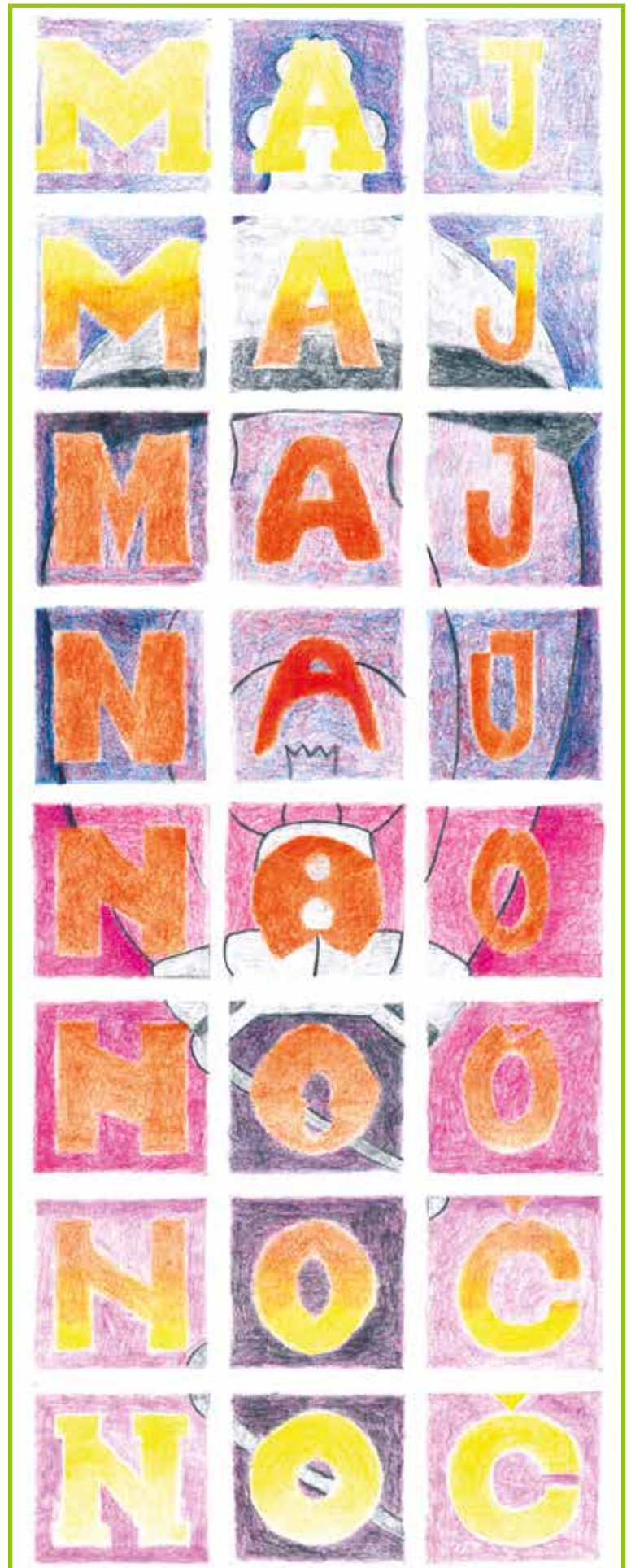
Pri prvem smo uporabili risalno pero, pri drugem pa barvne svinčnike (barvice).

Izdeleka sta mi bila zelo všeč.

ilustracijo, ki nas na ta mesec oziroma letni čas spominja, in vse skupaj pobarvali z barvnimi svinčniki. Pri uporabi barvnih svinčnikov smo se učili, kako narediti barvne

povezati sliko in besedilo. Zanimivo mi je bilo tudi oblikovati ilustracijo k vsebini. Izdelek mi je bil všeč tudi zaradi uporabe barvnih svinčnikov.

Gašper Štuhec Pirnat, 1. E



Izdelek pri predmetu grafično oblikovanje.

Jakob Grm



Izdelek pri predmetu grafično oblikovanje.

Lucija Krapež



Izdelek pri predmetu grafično oblikovanje.

Ksenija Korošec

Kaj dijaki 1. letnika pričakujejo od SMGŠ?

„Pričakujem prijaznost, ki so jo reklamirali na info dnevu.“

„Želim si, da bi na koncu srednje šole znal osnove medijskega tehnika.“

„Želim si tople malice in sodelovanja v ekipnih športnih tekmovanjih.“

„Pričakujem spoštljiv odnos učiteljev.“

„Pričakujem, da me bo naučila veliko stvari, ki jih bom kasneje v življenju potrebovala.“

„Želim si čim več izkušenj v odnosih ... Zanima me, kaj se bom naučila od učiteljev, sošolcev, dogodkov.“

„Sem zelo radovedna, kaj se bom naučila.“

„Rada bi se čim bolj izobrazila na temo fotografije.“

„Da bi imeli ekskurzijo na druge šole iste smeri ali pa še bolje – izmenjavo.“

„Vem, da mi bo dala znanje, da bom nekoč uspešen režiser.“

„Od SMGŠ pričakujem, da me bo poleg strokovnih tem naučila tudi živeti življenje.“

„Pričakujem veliko učenja na sproščen način.“

„Čutim, da bom preživela na SMGŠ izjemno obdobje svojega življenja.“

„Pričakujem dobro odskočno desko za uspešnost v službi.“

„Znanje za življenje, ki ga bom lahko uporabila.“

„Upam, da bom pridobila dobro izobrazbo in idejo za sanjski poklic.“



Predstavitve programa v splošni učilnici.

Foto: Luka Debevc



V eni izmed strokovnih učilnic.

Foto: Luka Debevc



Predstavitve televizijskega in animacijskega studia.

Foto: Luka Debevc



Utrinki z informativnega dneva.

Foto: Luka Debevc