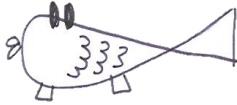


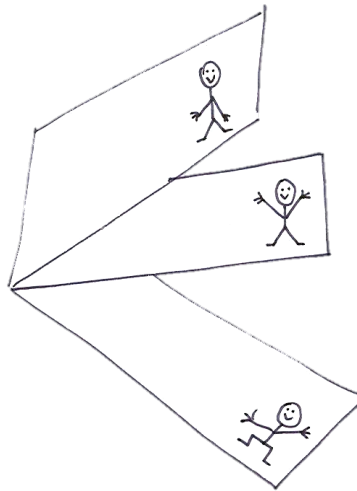


Bienále animácie Bratislava

Biennial of animation Bratislava



# Ako si vyrobíš flipbook



Návod na tvorbu súťažných flipbookov  
Bienále animácie Bratislava  
BAB 2016



**BIBIANA**

Medzinárodný dom umenia pre deti  
Panská 41, 815 39 Bratislava, Slovenská republika

**Kým sa 10. – 14. októbra 2016 otvoria brány**

**XIII. ročníka medzinárodného festivalu animovaných filmov pre deti**

**Bienále animácie Bratislava – BAB 2016**

**je tu pre vás súťaž v kreslení flipbookov!**

**Téma : Rozprávka okolo nás**

**Termín odovzdania: 30. jún 2016**

**Adresa: BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti**

**Sekretariát Bienále animácie Bratislava**

**Panská 41**

**815 39 Bratislava**

**Heslo: FLIPBOOK**

**Súťažné práce budú hodnotené v dvoch kategóriách:  
žiaci prvého stupňa a žiaci druhého stupňa základných škôl.**

Podmienky súťaže i zopár užitočných rád nájdete na webovej stránke [www.bibiana.sk](http://www.bibiana.sk) v sekcii Bienále animácie Bratislava a tiež na facebookovej stránke BIBIANY.

**Prajeme vám veľa tvorivých nápadov  
a tešíme sa na vaše flipbooky do súťaže  
BAB 2016!**

# Vyrob si svoj prvý FLIPBOOK

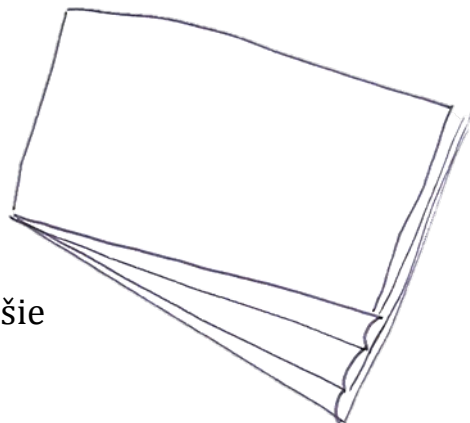
## Čo je flipbook?

Na celom svete sa tak medzinárodne nazýva malá pohyblivá knižočka alebo miniblok. V ňom je ukrytá animácia jednoduchého príbehu.

Jeho tvorca – animátor si ho musí vymyslieť, nakresliť veľa obrázkov, a potom ich pomaličky dať do pohybu - animovať. Animácia všetko oživuje, zobúdz a dáva veci do pohybu: čiara skáče, bodka sa kotúľa, všetko okolo nás je v pohybe! V kine si zmeny jednotlivých obrázkov ani nevšimneme. Ako by sme aj mohli, veď sa striedajú raketovou rýchlosťou 24 obrázkov za sekundu! Film - to sú obrázky v pohybe a zmenu vnímame ako plynulý pohyb. Na tom istom princípe funguje aj flipbook – malá knižočka, v ktorej rýchlym listovaním vytvoríme dojem pohybujúcej sa postavičky alebo veci. Keďže je jeho výroba celkom jednoduchá, môžete si ho vytvoriť hravo doma. Flipbooky sa dajú vyrobiť veľmi jednoducho, ale zažijete s nimi veľa radosti. Ponúkame vám základné pravidlá, ktoré vám pomôžu pri tvorbe vašich súťažných flipbookov.

### **Miniblok (zošítok) na flipbook**

Na váš prvý flipbook je najlepšie používať malé poznámkové zošítky (približne veľkosť A6) z tvrdšieho papiera, avšak nie veľmi tvrdého, aby sa pri listovaní nelámali. Mal by mať aspoň 50 listov, ale najlepšie sú zošítky so 100 stranami.



Pokiaľ nemôžete v obchode nájsť vhodný zošítok, môžete si ho aj vyrobiť a to tak, že zviažete narezané štvrtinky papiera (rozdelite si veľkosť A4 na 4 rovnaké diely). Zo začiatku je najlepšie použiť biely papier, avšak na farebnom papieri je flipbook „veselší“.

## **Listovanie stránkami flipbooku**

Zošítokom sa listuje odzadu dopredu. Kreslením od poslednej strany k prvej môžete aj ľahko skontrolovať, čo ste už nakreslili, lebo kresba presvitá z predchádzajúcich stránok.

Pri kresbe je vhodné využívať prevažne pravú polovicu stránky (vzdialenejšiu od väzby bločku). Čím bližšie je kresba k väzbe, tým horšie ju pri listovaní vidíme. V priebehu práce sa po chvíľkach odmeňte a potešte sa pohľadom na to, čo ste už dosiaľ urobili. Hneď budete mať viac chuti pustiť sa do ďalšieho kreslenia!

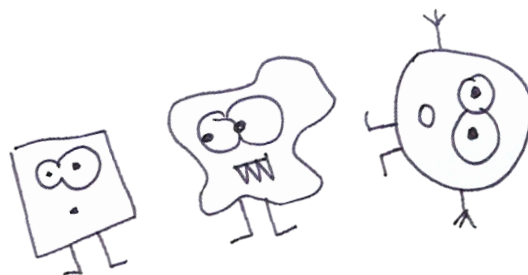
## **Spevnenie zošítka**

Kúpené zošítky sa môžu pri listovaní rozpadat'. Spevnite preto hotový flipbook gumičkou, svorkou alebo pomocou zošívачky.

**Aby bola istota, že sa k nám vaše flipbooky dostanú nepoškodené, odporúčame nechať si ich zviazať krúžkovou väzbou. Pokiaľ vyberieme „práve tvoj“ flipbook na našu výstavu, návštevníci festivalu si v ňom môžu jednoduchšie listovať.**

## Kreslenie hlavných postáv

Pri vymýšľaní postáv do flipbooku si musíte uvedomiť, že vašu postavičku, zvieratko alebo vec budete kresliť veľa krát. Nekreslite im preto veľa drobností - detailov. Najlepšie sú obrázky, ktoré sa skladajú z jednoduchých tvarov (kruh, štvorec, trojuholník) a sú nakreslené niekoľkými ťahmi ceruzky.



## Maketa

Pri kresbe vašich prvých flipbookov je dobré vytvoriť si najprv podklad, „maketu“ každej postavičky. Na samostatnú stránku si nakreslite zvolený obrázok a vystrihnite ho. Túto maketu potom môžete podkladať pod každú novú stranu flipbooku a jednoducho ju obkresľovať. Vďaka nej budú mať všetky obrázky rovnakú veľkosť i tvar. Aby bola vaša maketa dobre viditeľná, môžete kresbičku obtiahnuť čiernou fixkou. Maketu si vždy poriadne pridržiavajte, aby sa vám pod stranou pri prekresľovaní nehýbala.



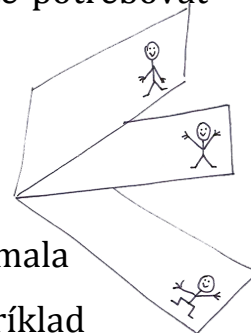
## Pohyb postavy

Aby ste dosiahli ilúziu animovaného filmu, musí byť rozdiel medzi jednotlivými obrázkami len veľmi malý. Plynulý pohyb postavičky docielite tak, že maketou posuniete vždy len o približne 2 milimetre! Obrázky nakreslite najprv ceruzkou, aby ste mohli opraviť prípadné chybičky. Na záver obtiahnite všetky obrýsy obrázkov výraznou fixkou.

## Jednoduchý flipbook - tancujúca postavička

Najjednoduchšie flipbooky majú len zopár strán. Budete potrebovať iba ceruzku a jeden list papiera veľkosti A6.

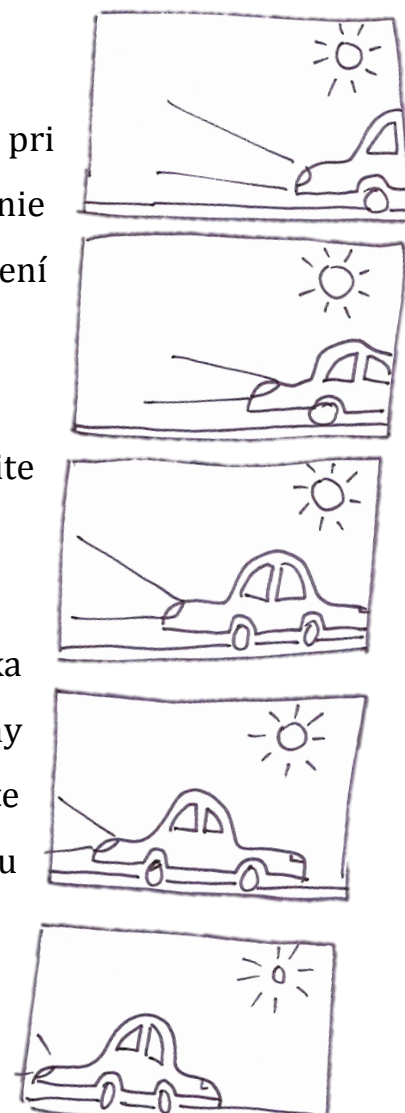
1. Papier v polovici prehnite.
2. Na spodnú časť papiera nakreslite stojaciu postavu.
3. Prehnite druhú polovicu papiera (nakreslená postavička by mala presvitať) a nakreslite na ňu rovnakú postavu, ale v tanci (napríklad so skrčenými nohami a rukami).
4. Na „rolovanie“ hornej polovice papiera použite ceruzku.
5. Pri rýchlom pohybe ceruzkou (papierom) sa vám budú pred očami striedať obe postavičky takou rýchlosťou, že vytvoria ilúziu pohybu.



## Pohybujúce sa autíčko

V krátkom cvičení si ukážeme, ako postupovať pri kreslení jednoduchého pohybu. Pre toto cvičenie vyberieme postavu, ktorá nemá ruky, nohy, ani nemení svoju veľkosť, a preto je práca s ňou najjednoduchšia.

1. Vytrhnite si jednu stránku zo zošítka a nakreslite autíčko. Autíčko vystrihnite a použite ako maketu pri tvorbe svojho flipbooku.
2. Pod poslednú (spodnú) stránku zošítka umiestnite maketu tak, aby z pravej strany prečnievala špička auta. Pevne ju pridržte tak, aby sa vám nehýbala a cez stránku presvitala. Obkreslite časť, ktorú vidíte.
3. Položte maketu na poslednú stránku a posuňte



v porovnaní s predchádzajúcou kresbou o pár milimetrov doľava. Položte cez maketu ďalšiu stránku a opäť obrázok obkreslite. Postupujte takto dovtedy, kým auto cez stránku celkom neprejde.

4. Teraz listujte stránkami od poslednej k prvej. Uvidíte ako autíčko prechádza zošítkom. Ak budete listovať opačným smerom od prvej stránky k poslednej, autíčko bude cúvať.
5. V zošítku by vám malo ostať ešte veľa stránok, na ktorých môže k autíčku napríklad priletieť vtáčik. Autíčko môže putovať zošítkom tak dlho, až zapadne slnko alebo omylom narazí do stromu pri ceste, alebo... Možno vymyslíte napokon nečakané prekvapenie a veselý záver, ktorý sa volá „pointa“.

## **Práca v skupine – premena (metamorfóza)**

Jednou z možností, ako vytvoriť flipbook v skupine, je kreslenie premeny, ktorej sa odborne hovorí „metamorfóza“. Jedna postavička sa hravo mení na inú postavičku. Najlepšie sa pracuje vo dvojiciach, ale môže pracovať aj celá skupinka naraz. Na vytvorenie jednej premeny je treba nakresliť veľké množstvo obrázkov a flipbookom sa potom ťažšie listuje. Preto sa odporúča flipbook nasnímať do počítača (naskenovať), čím získame skutočný animovaný film.

## **Práca vo dvojiciach**

Každý z dvojice dostane zošítok s 50 – 100 stranami a na prvú a poslednú stránku nakreslí svoju postavičku. Prvú stránku vytrhne a dá ju druhému z dvojice. Potom musí svoju postavičku od poslednej stránky rozkresľovať tak, aby sa postupne premenila na postavičku toho druhého. Nakoniec sa flipbooky zviažu (zošívачkou) všetky spolu. Keď flipbookom

listujeme, postavička sa postupne premení na inú postavičku a opäť sa vráti do svojej pôvodnej podoby.

## **Niekoľko praktických rád na záver**

### **Kreslený scenár**

Ak v polovici práce na flipbooku zistíte, že ste urobili chybu, budete musieť prepracovať niekoľko desiatok stránok. Preto aj tu platí: Dvakrát meraj a raz strihaj!

Vždy si vopred dobre rozmyslite, čo chcete nakresliť a pripravte si na veľký papier kreslený scenár svojho flipbooku (odborne sa takému scenáru animovaného filmu hovorí „storyboard“).

Pri tvorbe scenára nemusíte kresliť obrázky podrobne, najdôležitejšie je však naplánovať si, ako budú zmeny prebiehať, alebo kde budú tie zložitejšie miesta.

### **Viac postáv**

Pokiaľ sa rozhodnete „rozpohybovať“ viac postavičiek, bude sa vám ľahšie postupovať, ak si najskôr rozkreslíte jednu postavičku a až potom tú druhú. Avšak pozor! Už zo začiatku musíte rátať s viacerými postavami a nechať si pre ne dostatok miesta na papieri.

### **Fázy pohybu**

Pokiaľ vaša postava pri pohybe mení tvar (napríklad letiaci vták, bežiaci človek), nakreslite si na maketu všetky fázy pohybu. Nepreháňajte množstvo zmien pohybu – šesť fáz celkom stačí.

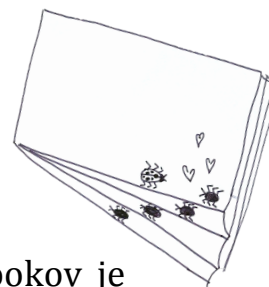


## Pozadie

Vaše postavičky sa nemusia pohybovať len na prázdnej stránke. Ich pozadia, napríklad mrak alebo strom, flipbook pekne oživia. Nezabudnite si však uvedomiť, že pokiaľ sa postavička pohybuje sprava doľava, pozadie sa pohybuje opačným smerom, teda zľava doprava.

## Zmeny veľkosti a tvaru

Vaše postavičky môžu tiež meniť tvar – napríklad skákajúca loptička sa pri dopade na zem trochu stlačí a pri prudkom odraze zase pretiahne. Pokiaľ chcete vyjadriť, že postava odchádza či naopak prichádza, stačí meniť jej veľkosť.



## Fantázii sa medze nekladú

Teraz sa vám môže zdať, že pre kreslenie flipbookov je priveľa pravidiel. Nie sú to však pravidlá, ktoré sa nesmú porušiť. Sú to skôr dobré rady, ktoré vám uľahčia prácu. Vaše možnosti sú takmer neobmedzené – postavičky sa môžu objavovať z prázdnej strany, môžu ľubovoľne meniť tvar alebo farbu. Máte také možnosti ako kúzelník, môžete nechať čokoľvek a kedykoľvek zmiznúť, alebo sa objaviť, či nečakane premieňať. Na papieri môžu vyrásť kvety i celé mestá, postavička môže prejsť neuveriteľnými a fantastickými situáciami, do ktorých by ste sa v skutočnosti nikdy nepustili.

**Tešíme sa na vaše flipbooky do súťaže**

**BAB 2016 !**