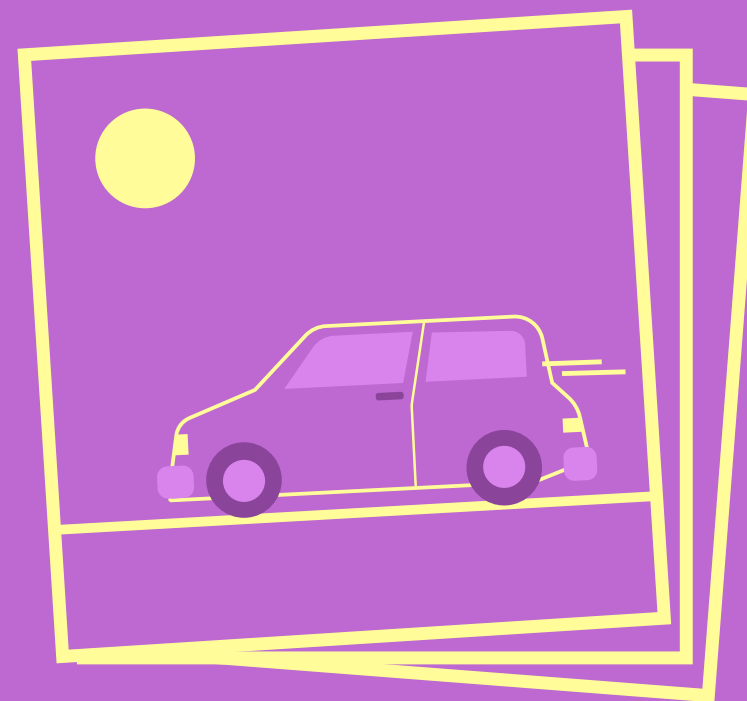


# Ako si vyrobíš flipbook

Návod na tvorbu  
súťažných flipbookov  
Bienále animácie Bratislava BAB 2020

BIBIANA Medzinárodný dom  
umenia pre deti,  
Bratislava Tourist Board  
a Ministerstvo dopravy a výstavby SR



## 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.

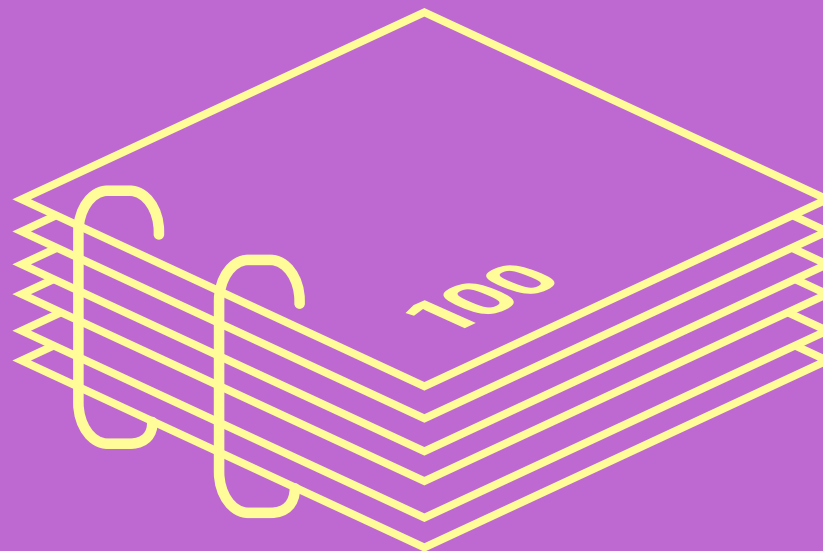
Keďže je jeho výroba celkom jednoduchá, môžete si ho vytvoriť hravo doma.

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 na flipbook

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

Pokiaľ nemáte doma vhodný „bloček“, môžete si ho aj vyrobiť a to tak, že zviažete narezané štvrtinky papiera (rozdelíte si veľkosť A4 na 4 rovnaké diely). Zo začiatku je najlepšie použiť biely papier, avšak na farebnom papieri je flipbook „veselší“.

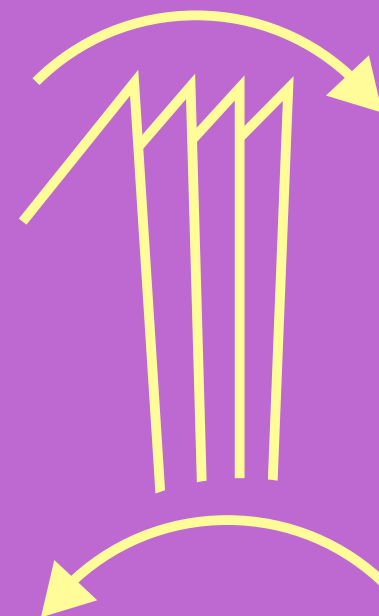


## Listovanie stránkami flipbooku

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

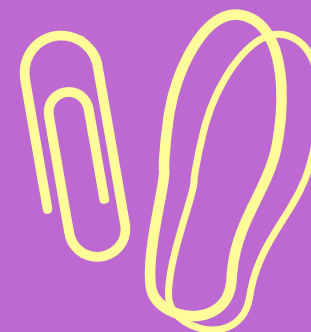
Pri kresbe je vhodné využívať prevažne pravú polovicu stránky (vzdialenejšiu od väzby bločku). Čím bližšie je kresba k väzbe, tým horšie ju pri listovaní vidíme. V priebehu práce sa po chvíľkach odmeňte a potešte sa pohľadom na to, čo ste už dosiaľ urobili.

Hneď budete mať viac chuti pustiť sa do ďalšieho kreslenia!



## Spevnenie bločku

Kúpené bločky sa môžu pri listovaní rozpadáť. Spevnite preto hotový flipbook gumičkou, svorkou alebo pomocou zošívачky.



## Kreslenie Bratislavy

Pri vymýšľaní konkrétnej budovy, postavy alebo veci, ktorá pre teba symbolizuje Bratislavu, niečo, čo sa ti na nej páči, je potrebné si uvedomiť, že to budeš kresliť veľakrát.

Nekresli to preto s rôznymi drobnosťami - detailmi. 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“ obrázku. Na samostatnú stránku si nakreslite zvolený obrázok a vystrihnite ho.

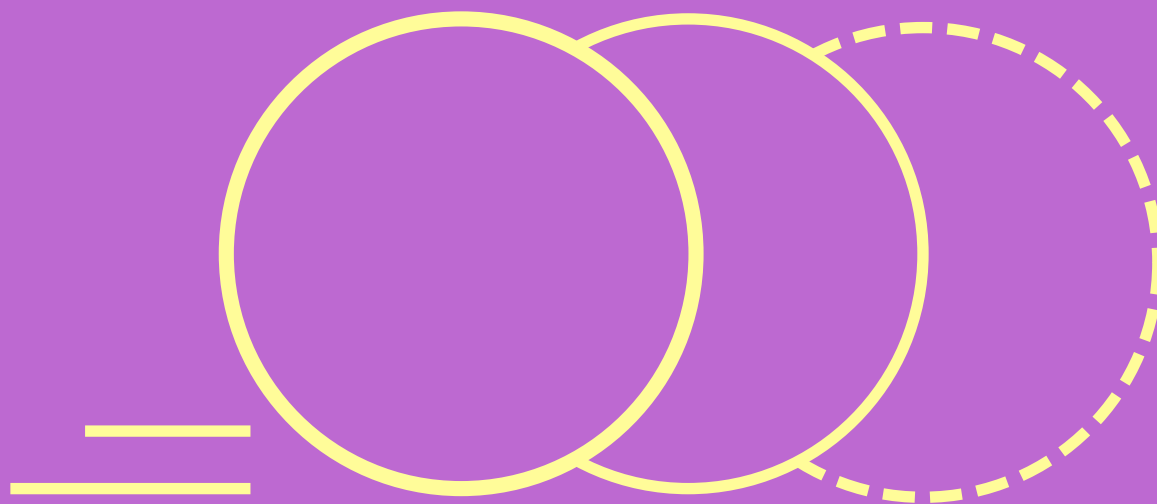
Túto maketu potom môžete podkladať pod každú novú stranu flipbooku a jednoducho ju obkresľovať. Vďaka nej budú mať všetky obrázky rovnakú veľkosť i tvar.

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 obrázku

Aby ste dosiahli ilúziu animovaného filmu, musí byť rozdiel medzi jednotlivými obrázkami len veľmi malý. Plynulý pohyb 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 obrysy obrázkov výraznou fixkou.



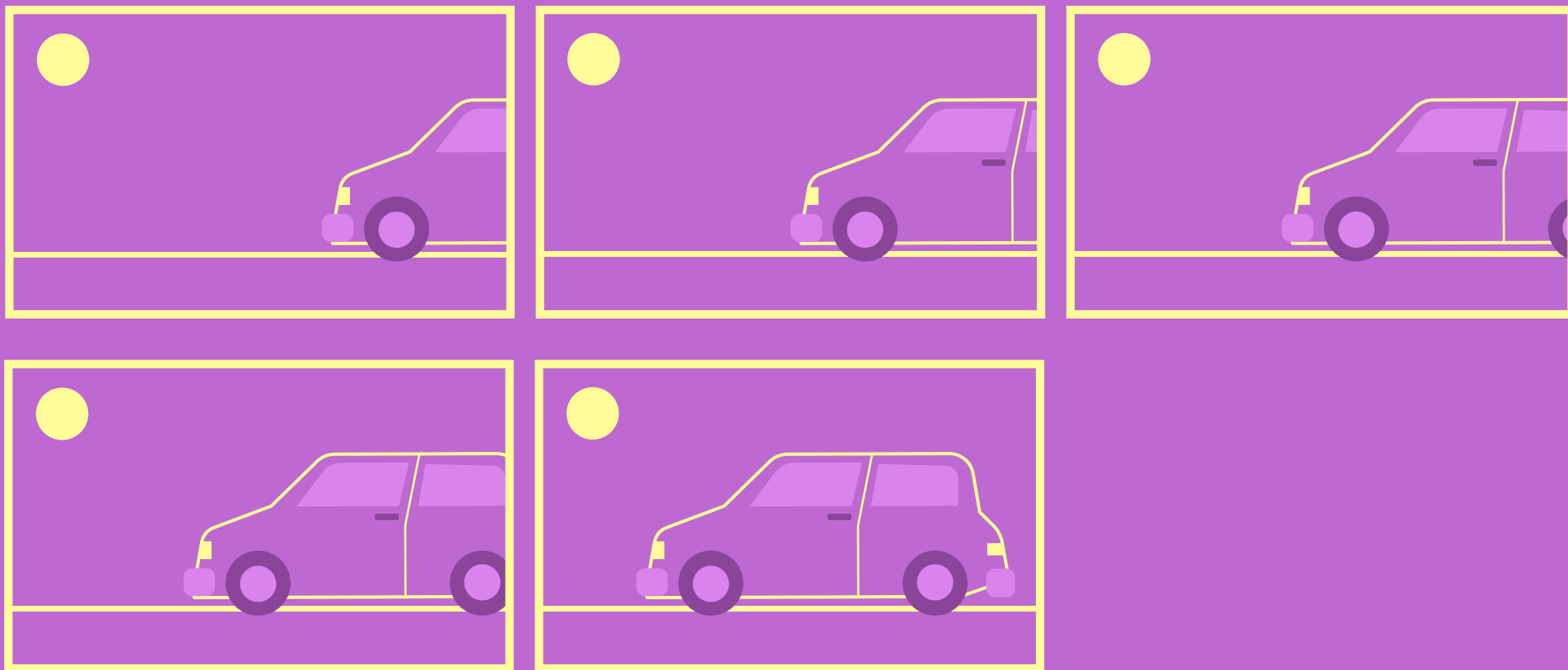
## Jednoduchý flipbook

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 obrázok, ktorý ste si pre kreslenie Bratislavy vybrali.
3. Prehnite druhú polovicu papiera (nakreslený obrázok by mal presvitať) a nakreslite naň ho rovnaký obrázok, ale v inom uhle.
4. Na „rolovanie“ hornej polovice papiera použite ceruzku.
5. Pri rýchlom pohybe ceruzkou (papierom) sa vám budú pred očami striedať obidva obrázky takou rýchlosťou, že vytvoria ilúziu pohybu.

## Cvičenie s pohybujúcim sa autíčkom

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





1. Vytrhnite si jednu stránku z bločku a nakreslite autíčko. Autíčko vystrihnite a použite ako maketu pri tvorbe svojho flipbooku.
2. Pod poslednú (spodnú) stránku bločku umiestnite maketu tak, aby z pravej strany prečnievala špička auta. Pevne ju pridržiňte 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 bločkom. Ak budete listovať opačným smerom od prvej stránky k poslednej, autíčko bude cúvať.
5. V bločku by vám malo ostať ešte veľa stránok, na ktorých môže k autíčku napríklad priletieť vtáčik. Autíčko môže putovať bločkom 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“.

## 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.

### **Fázy pohybu**

Pokiaľ váš obrázok pri pohybe mení tvar, nakreslite si na maketu všetky fázy zmeny tvaru. Nepreháňajte množstvo zmien – šesť fáz celkom stačí.

### **Pozadie**

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

### **Zmeny veľkosti a tvaru**

Vaše obrázky môžu tiež meniť tvar, že sa vzdľahujú či naopak približujú, stačí meniť 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 – domy, stromy, či 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 mesto, postavička môže prejsť neuveriteľnými a fantastickými situáciami, do ktorých by ste sa v skutočnosti nikdy nepustili.

**Všetko záleží len na vás! Prajeme Vám veľa zábavy pri tvorbe Vašich flipbookov!**

