

Pavel Oršel  
PORTFOLIO

[www.oršel.cz](http://www.oršel.cz)



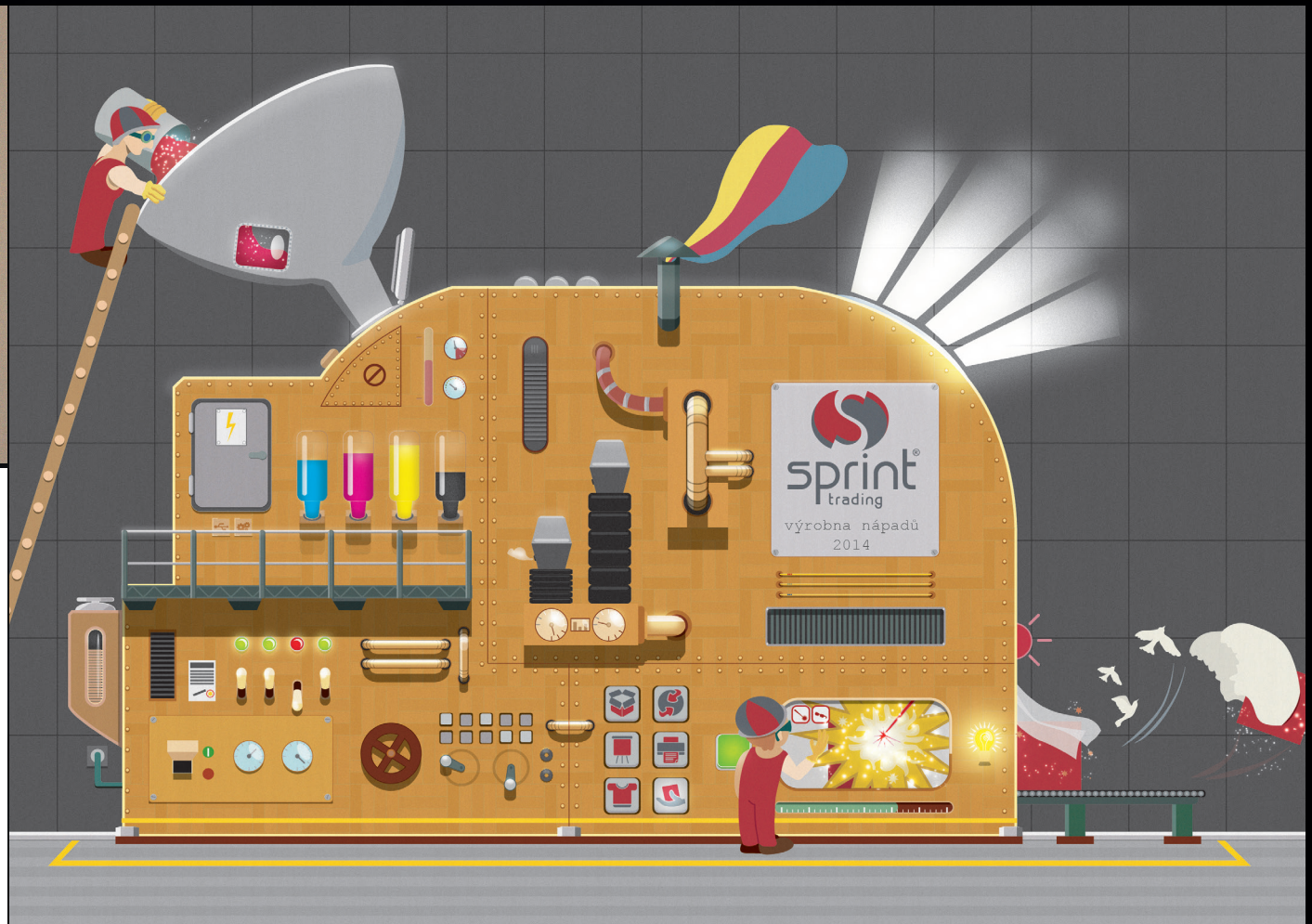
falleDust

FalleDust

ENTERTAINMENT STUDIO



Design logo for „Fallen Dust“ company  
(Adobe Illustrator)  
- 2013 -



Original vector illustration - Ideas factory  
(Adobe Illustrator)  
- 2014 -



# JAPANESE FLUTE FANTASY ファンタジー

Original Japanese Flute.  
Poprvé v České republice

„Nezapomenutelné představení“

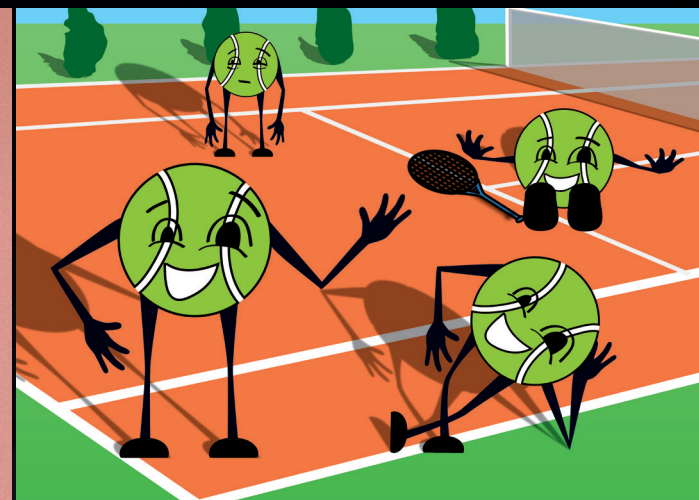
Vstupenky v síti TICKET ART

21.5. - Ostrava  
22.5. - Brno  
23.5. - Praha

[www.japaneseflute.com](http://www.japaneseflute.com)  
[www.ticketart.cz](http://www.ticketart.cz)

Japanese flute™ ©

Design by Pajos21 ©



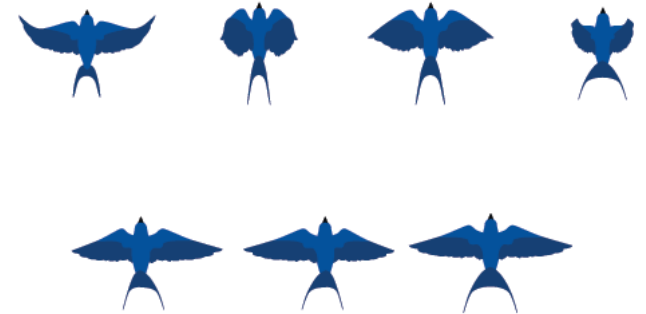
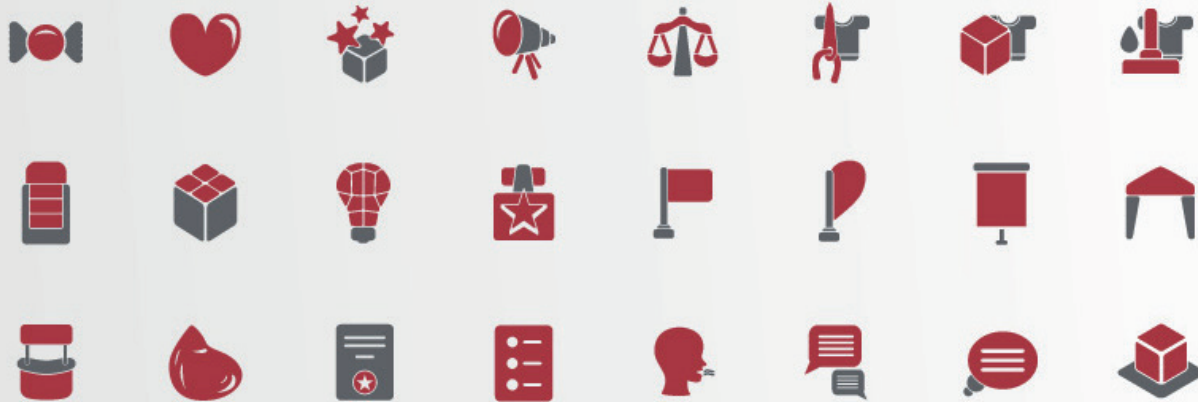
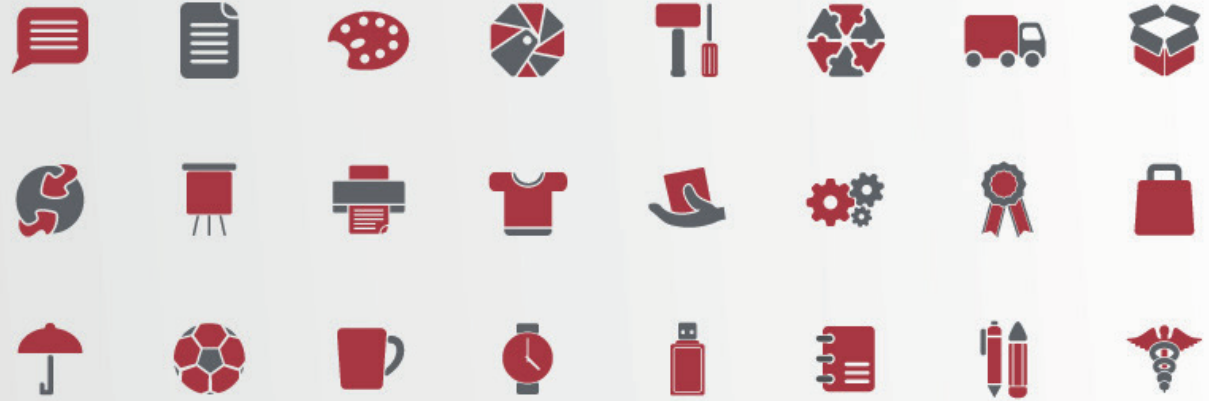
„Japanese flute“ - Poster for fictive music performance. Original vector illustration.  
(Adobe Illustrator)  
- 2011 -

(top) Vector character  
(Adobe Illustrator)  
- 2011 -

(bottom) Miner - original vector illustration  
(Adobe Illustrator)  
- 2012 -



**RYE**  
GAMES



(top) Logo for company „RYE“  
(Adobe Illustrator)  
- 2013 -

Iconset  
(Adobe Illustrator)  
- 2014 -

(bottom) Different position of swallow for PC game  
(Adobe Illustrator)  
- 2013 -



**AutoGPS**  
EMM PROBE



česky / english

**O produktu**  
**Technické specifikace**  
**Společnost**  
**Kontakt**

Vyvinuli jsme unikátní sondu na měření okolního prostředí. Tato EMM sonda se připojí k osobnímu GPS trackeru GL 200, který se poté používá jako komunikační terminál. Naměřené hodnoty jsou přenášeny v reálném čase na servery AutoGPS a zobrazí udatelí naměřená data prostřednictvím interaktivních grafů. V nastavení systému AutoGPS lze nastavit odesílání upozornění při překročení krajních mezí dané veličiny a lze sestavit celkový report za dané období.

Tato unikátní sonda je ideálním řešením při přepravě dráhových, obilných zařízení a jiného nákladového zboží, u kterého je potřeba neustálá kontrola a upozornění při změně podmínek.

Náš systém Auto-GPS po přijetí dat z trackeru na který je sonda připojena, okamžitě data zpracuje a zobrazí v přehledných denních, týdenních nebo měsíčních grafech. Lze nastavit zaslání varovných zpráv při překročení některé z nastavených mezích hodnot.

Teplota, Intenzita světla, Vlhkost, Tlak vzduchu, Nárazy, 3D orientace

Design - Pavel Orlík © 2013

**TEEWORLDS CARD GAME**

Základní informace Seznam karet Pravidla Ke stažení Objednat Kontakt FAQ

Vítejte na oficiálních stránkách karetní hry teeworlds

9 9 9 9 9 9

9 9 9 9

9 9 9 9

9 9 9 9

9 9 9 9

česky / english

TEEWORLDS CZ - J. RVE CZ © 2013

**GemIT**  
VÝVOJ WEBOVÝCH A MOBILNÍCH APLIKACÍ

ÚVOD PRODUKTY SLUŽBY PORADENSTVÍ TISKOVÁ A TISKOVÁ TISKOVÁ OBLAČNÝ SYSTÉM INFORMACE A KONTAKTY

**Náš služby**

Všechny služby poskytujeme v rámci jedné cenové nabídky:

- Analýza PC sítě, serverů, úprava, optimalizace a monitorování.
- Návrh a realizace webových stránek včetně administrace a dalšího obsahu.
- Vytváření a úprava datových aplikací a systémů.
- Dodávka a realizace mobilních aplikací pro iOS a Android.
- Dodávka a realizace aplikací pro smartphony a tablety.
- Podpora a školení v oblasti informačních systémů a hardware.
- Podpora a školení v oblasti mobilních technologií.
- Tvorba a realizace, optimalizace webových stránek a designových projektů.
- Zajištění služby v rozsahu potřeb a požadavků našich klientů.

100% spokojenost

**EMM PROBE**

česky / english

**Teplota** **Intenzita světla** **Vlhkost**

**Tlak vzduchu** **Nárazy** **3D orientace**

Vyvinuli jsme unikátní sondu na měření okolního prostředí. Tato EMM sonda se připojí k osobnímu GPS trackeru GL 200, který se poté používá jako komunikační terminál. Naměřené hodnoty jsou přenášeny v reálném čase na servery AutoGPS a zobrazí udatelí naměřená data prostřednictvím interaktivních grafů. V nastavení systému AutoGPS lze nastavit odesílání upozornění při překročení krajních mezí dané veličiny a lze sestavit celkový report za dané období.

Tato unikátní sonda je ideálním řešením při přepravě dráhových, obilných zařízení a jiného nákladového zboží, u kterého je potřeba neustálá kontrola a upozornění při změně podmínek.

Náš systém Auto-GPS po přijetí dat z trackeru na který je sonda připojena, okamžitě data zpracuje a zobrazí v přehledných denních, týdenních nebo měsíčních grafech. Lze nastavit zaslání varovných zpráv při překročení některé z nastavených mezích hodnot.

Středová veličiny

**AutoGPS**  
Systém pro měření a sledování Vášeho vozového parku

Design - Pavel Orlík © 2013

**MSP GLOBAL**

Úvod Kalibrace Poradennství Dodávky Vzdělávání Reference Legislativa Ceník PDF O nás Operativní Kontakt

**Úvodní stránka**

**Akreditovaná kalibrační laboratoř č. 2286**

s rozšířenou nabídkou sortimentu nadstandardních, doplňkových a sekundárních služeb v oboru praktické i legální metrologie.

Nabízíme služby řešení problémů a zavedení metrologie v organizacích, kalibraci měřidel i další doplňkové a nadstandardní služby s touto činností přímo spojené.

Náš široký sortiment a aplikace metrologie v systému řízení jakosti dle standardů ISO 9000 a ISO 17025 jsou firmám k dispozici a k dispozici je pomocná služba a kvalitní certifikáty dle těchto norem.

Samořadná kalibrace pak může být doplněna o další služby a legalizaci. Provedení práce je vždy podrobně předloženo vstředními dokumenty.

V nabídce najdete i možnost obhajoby naší provedené práce při auditech Vaší organizace za účasti zástupců naší firmy.

Skále více žádání je akreditovaná provedení kalibrace přímo s technologií obilných, což poskytlých řetězích a finanční prostředky vlastníků daných měřidel.

Na požádání jsou kalibrace v průběhu roku k dispozici pro naše zákazníky doplňkové programy, například provádění seminářů, poradenství a školení.

**Kontakt**

Zámečnická ulička 26  
738 01 Fryčkov Místek

Tel: 558 628 508  
628 775 798 870  
Fax: 558 628 510

info@msp-global.cz  
www.msp-global.cz

Copyright © 2006 MSP GLOBAL s.r.o.  
Webdesign: Pavel Orlík © 2013

**Fin LED**  
VÝKONNĚ KVALITA, VÝHODNÁ CENA, STYLŮV DESIGN

ÚVOD PRODUKTY NÁVRHŮVÝSTAVY REFERENCE O NÁS KONTAKT

**STROPNÍ LED PANELE**

Instalace LED panelů F500U16-P2PCL v kancelářských prostorách

**1. Připravíme nezávaznou cenovou nabídku.**  
Na základě Vašich zadání a požadavků nebo po zadání návrhové výkresové dokumentace připravíme cenovou nabídku na Vaše stropní LED osvětlení.

**2. Vypracujeme simulaci osvětlení Vašich prostor v programu DIALUX.**  
Simulace osvětlení je nezbytná pro to, aby bylo možné vypočítat potřebnou světelnou moc a rozměry osvětlení.

**3. Na základě podepsané kupní smlouvy zajistíme dodání LED osvětlení.**  
Zjistila Váš název cenová nabídka a máte vystavené LED osvětlení zajistí pro provedení kupní smlouvy jsme schopni dodat zboží ve velkém objemu do 2 dnů.

**4. Máte zájem o dodávku osvětlení na klíč?**  
Poskytujeme se instalací osvětlení, elektroinstalací a protokolem o měření osvětlení.

**Zapojíme LED osvětlení**  
na stropní a nástenné

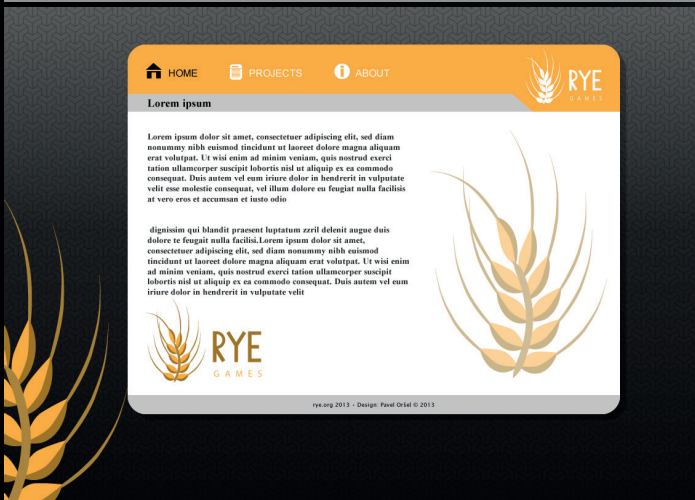
**Douhá životnost**  
Trvanlivost stropních a nástenných osvětlení až do 50 000 hodin.

**Niša aplikace = Úspěšná instalace**  
Instalace osvětlení na LED osvětlení se Vášeho stropě a nástenných osvětlení, je realizována nejen v rámci osvětlení na kancelářských prostorách.

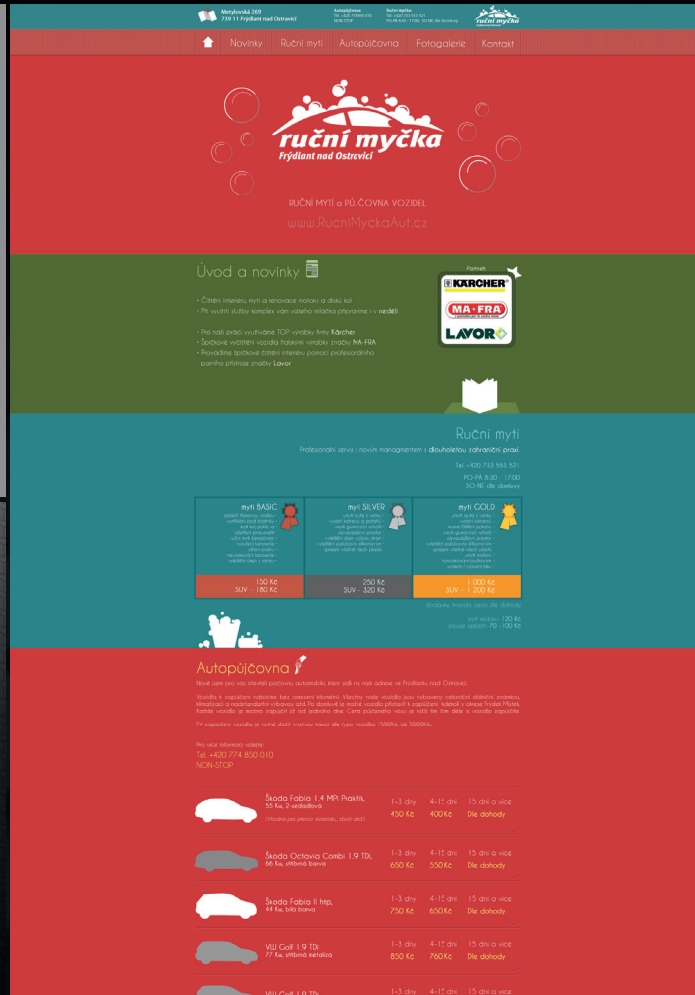
**Bezpečná svítidla**  
LED osvětlení neohřívá, ani při vysoké teplotě.

**Vysoká úroveň osvětlení**  
Osvětlení a provedení státní úroveň

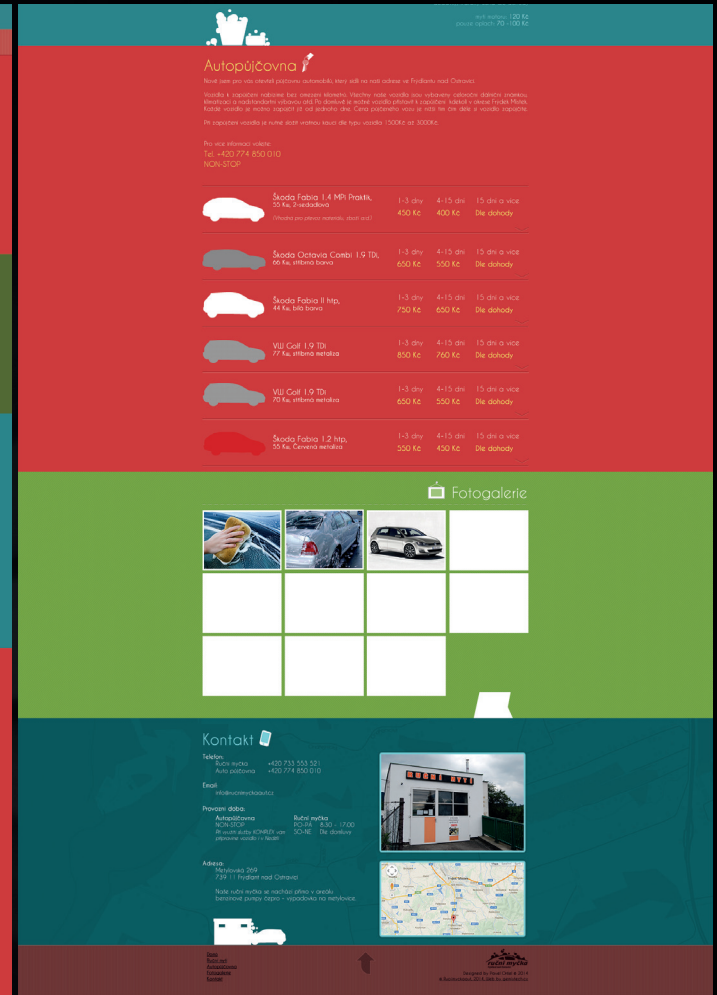
Webdesign  
(Adobe Fireworks)  
- 2013 -



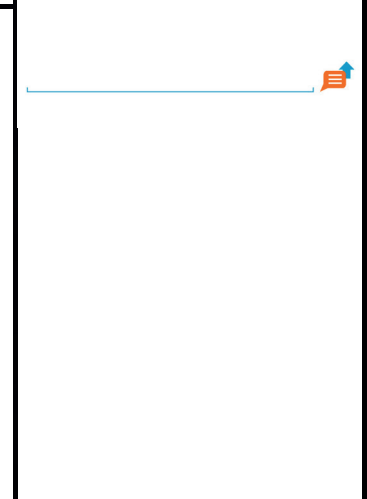
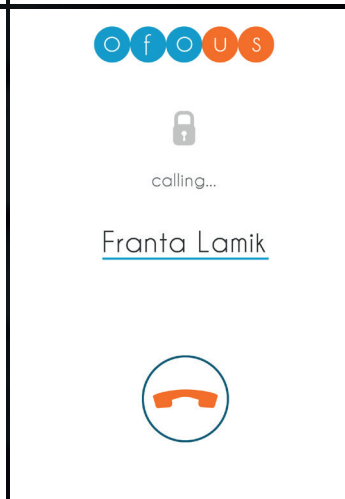
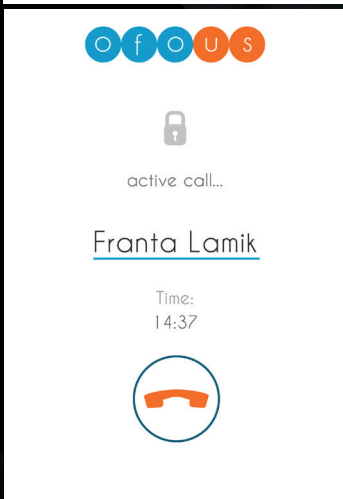
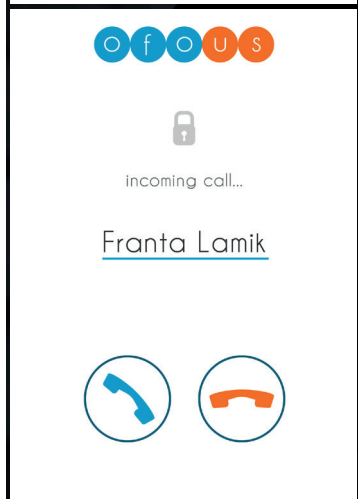
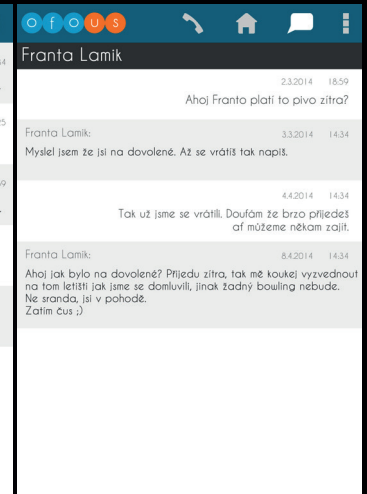
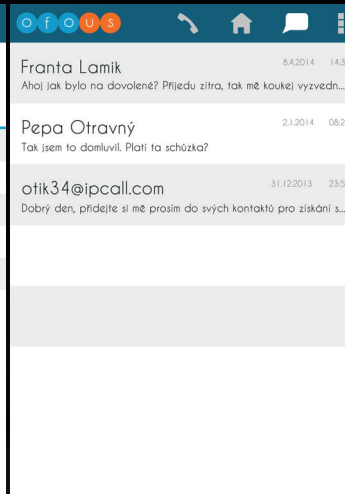
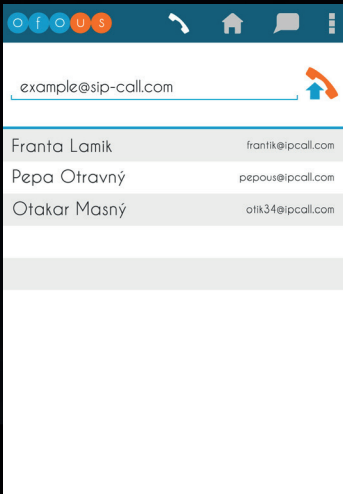
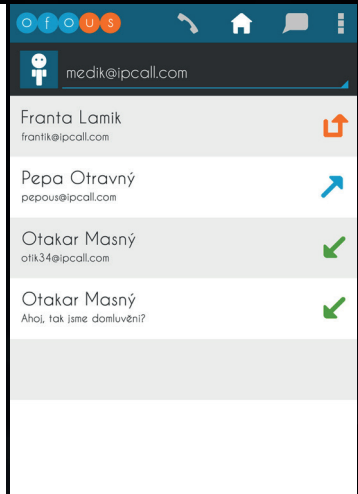
Webdesign  
(Adobe Fireworks)  
- 2013 -



Webdesign for car wash - one-page layout  
(Adobe Fireworks)  
- 2014 -







UI design for android app „ofous“  
(Adobe Fireworks)  
- 2014 -

**TASK 1** ✕

Task name

Task description

From To

Time per day Total time

Repeat

Create

**TASK 1** ✕

Task name

Task description

From To

Time per day Total time

Repeat

Included dates Excluded dates

Create

**TASK 1** ✕

Task name

Task description

From To

Time per day Total time

Repeat

Included dates Excluded dates

Remove Confrim

7. Zář 2013

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

98:36/120:00

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

98:36/120:00

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

DONE/120:00

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

DONE/120:00

DONE/120:00

Timp

7. Zář 2013

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

98:36/120:00

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

98:36/120:00

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

DONE/120:00

To do task 1 (drawing and practise)

description augue suscipit ornare. Quisque vestibulum dolor ac odio

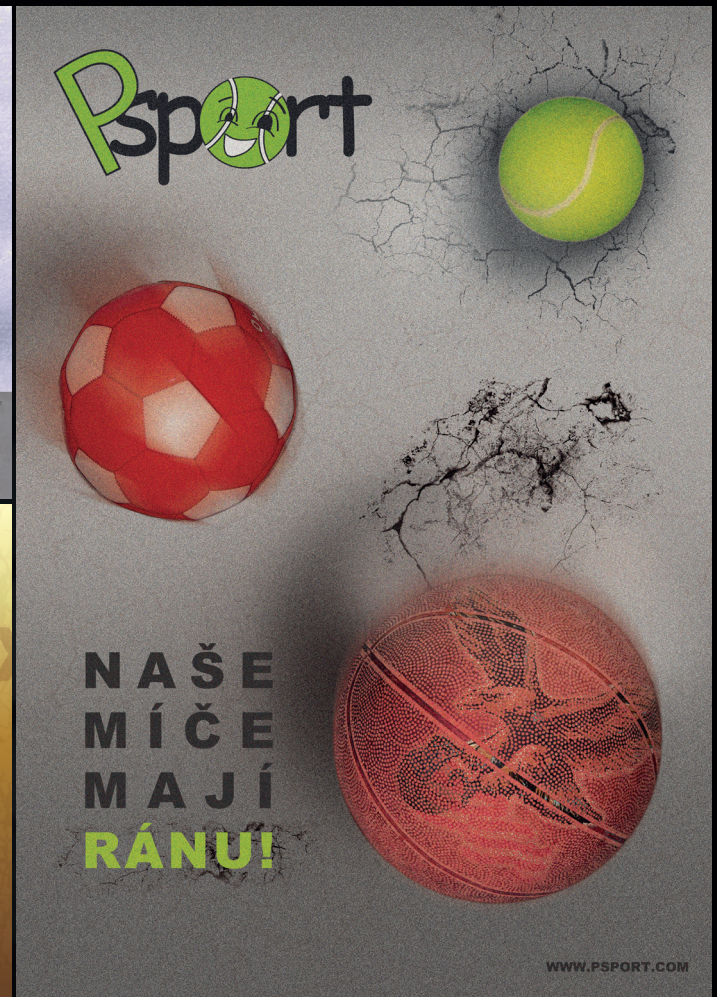
DONE/120:00

DONE/120:00

Timp

UI design for app for manage and planning users activities  
 (Adobe Fireworks)  
 - 2013 -





(top) Original drawing  
(pencil, Adobe Photoshop)  
- 2012 -

(dole) Vector self-portrait - commercial for perfume  
(Adobe Illustrator)  
- 2010 -

Poster for balls making company.  
Original photography.  
(Adobe Photoshop, logo - Adobe Illustrator)  
- 2012 -





# LEDEN

1 ST NOVÝ ROK	2 ČT KARINA	3 PÁ RADKA	4 SO EVANA	5 NE DANIEL	6 PO TŘI KRÁLOVÉ	7 ÚT VILMA	8 ST ČESTMÍR	9 ČT VLADAN	10 PÁ DĚTSKÝ	11 SO BOHDANA
12 NE PRAVOSLAV	13 PO EDITA	14 ÚT RADOVAN	15 ST ALICE	16 ČT OTRÁD	17 PÁ DRAHOŠLAV	18 SO VLADISLAV	19 NE DOUBRAVKA	20 PO LEONA	21 ÚT BĚLA	22 ST SLAVOMÍR
23 ČT ZDENĚK	24 PÁ MILENA	25 SO MILOS	26 NE ZDRA	27 PO INGRO	28 ÚT OTYLYE	29 ST ZDESLAVA	30 ČT ROBN	31 PÁ MARKA		

Preview of Team3Style calendar (Parkour, Freerunning and martial arts). Original photography.  
 (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)  
 - 2011 -





Punch phase  
(drawing - pencil)  
- 2012 -

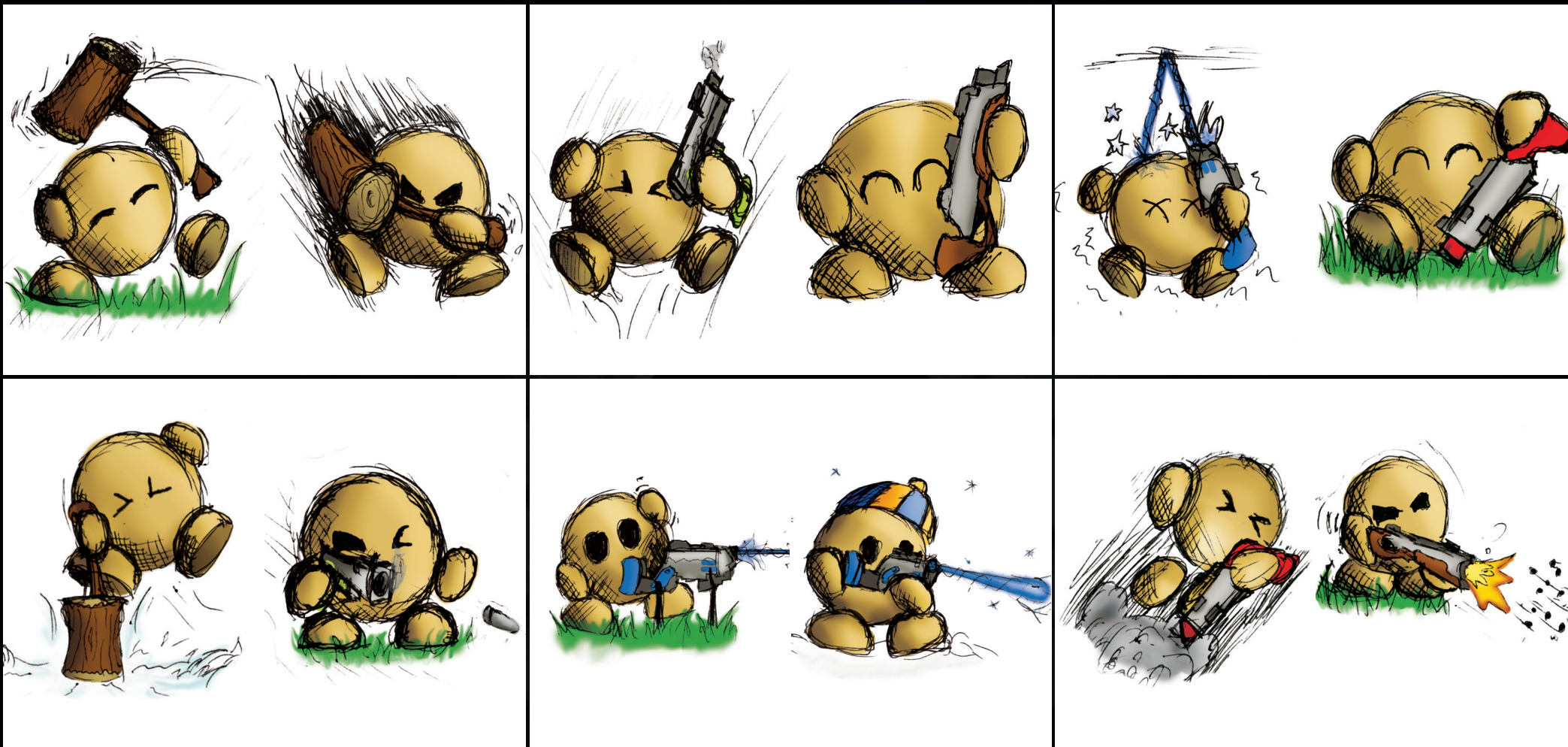


Capture of fighter movement  
(top: chalk, bot: gioconda)  
- 2012 -



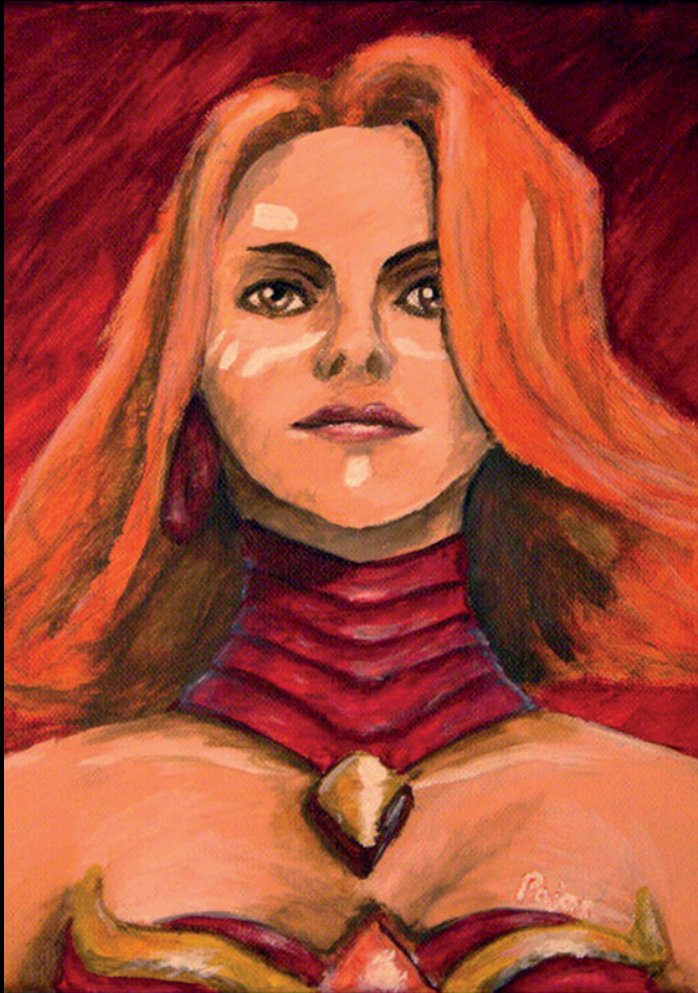
Kick  
(drawing - pencil)  
- 2012 -





Drawings based on PC game „Teeworlds“ for card game  
(Pendrawing, coloring Adobe Photoshop)  
- 2012 -

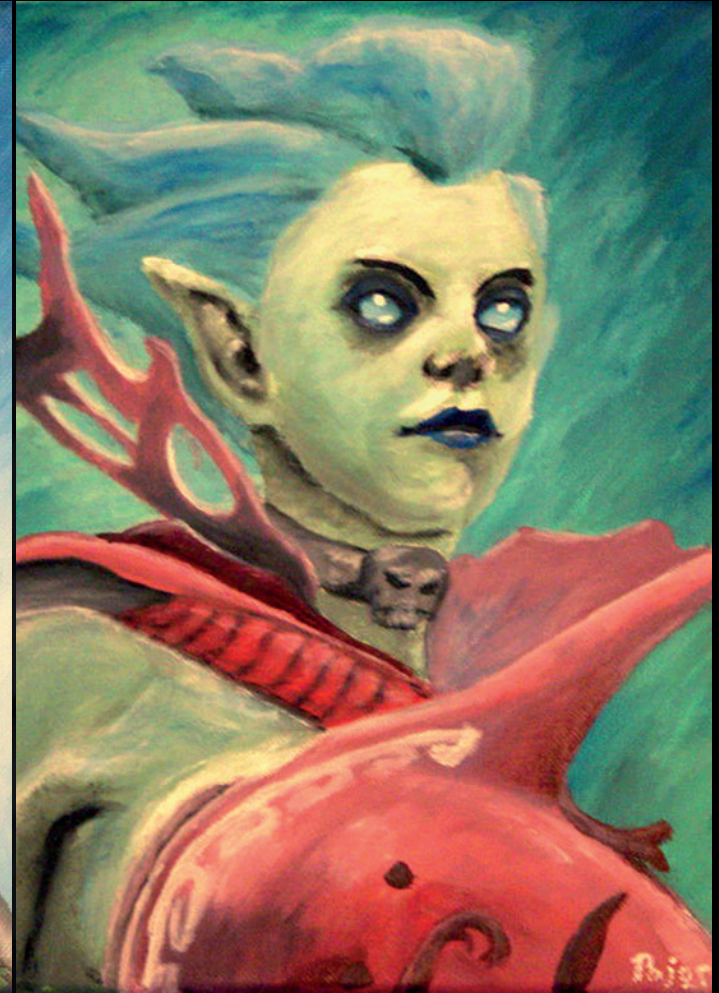




Lina - DOTA 2  
(painting - acrylic paint)  
- 2014 -



Tiny - DOTA 2  
(painting - acrylic paint)  
- 2014 -



Death prophet - DOTA 2  
(painting - acrylic paint)  
- 2014 -





Huskar - DOTA 2  
(painting - acrylic paint)  
- 2014 -



Zeus - DOTA 2  
(painting - acrylic paint)  
- 2014 -





Original illustration - topic „trapped“  
(drawing - crayons)  
- 2014 -

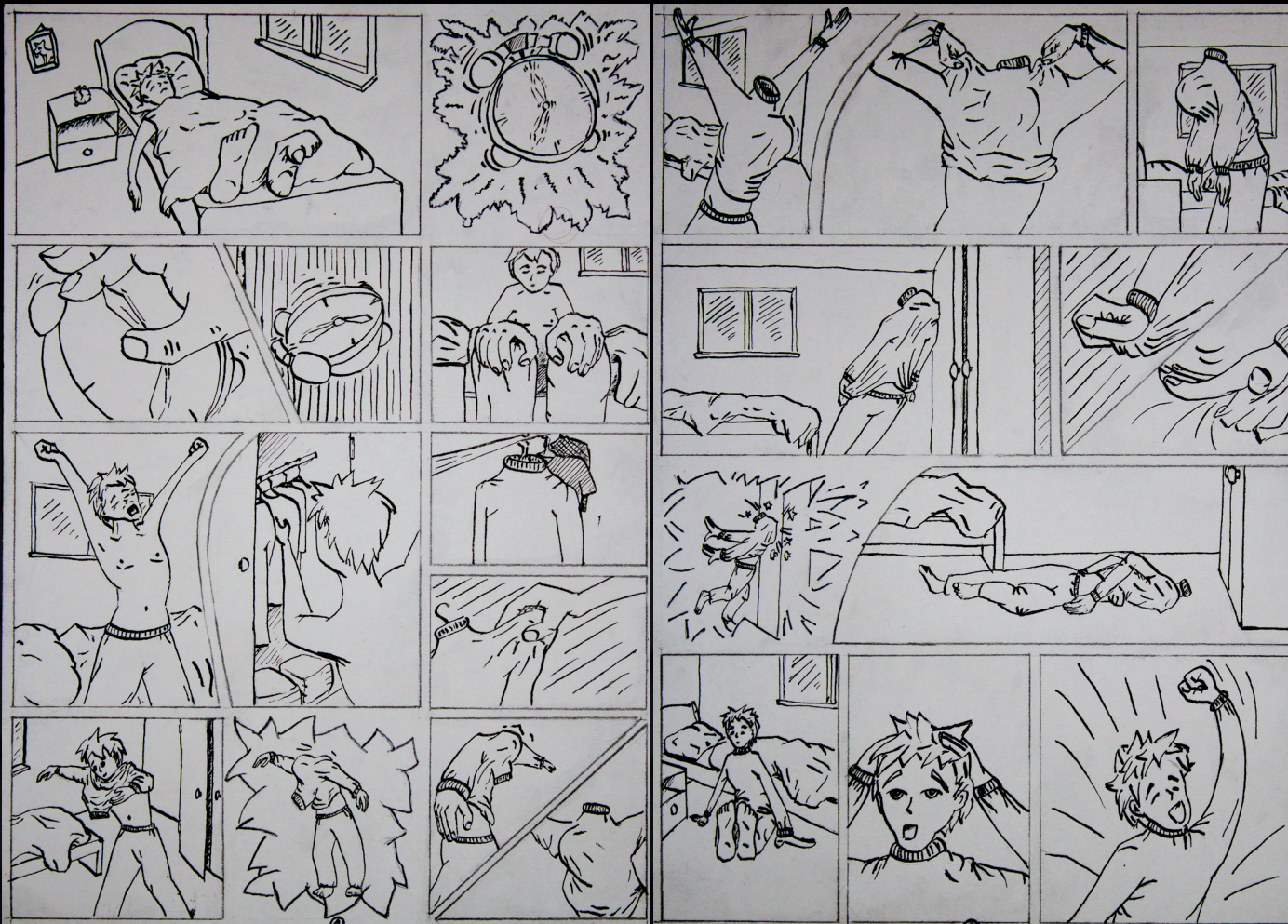


Original drawing - Dog in different positions  
(drawing - crayons)  
- 2013 -



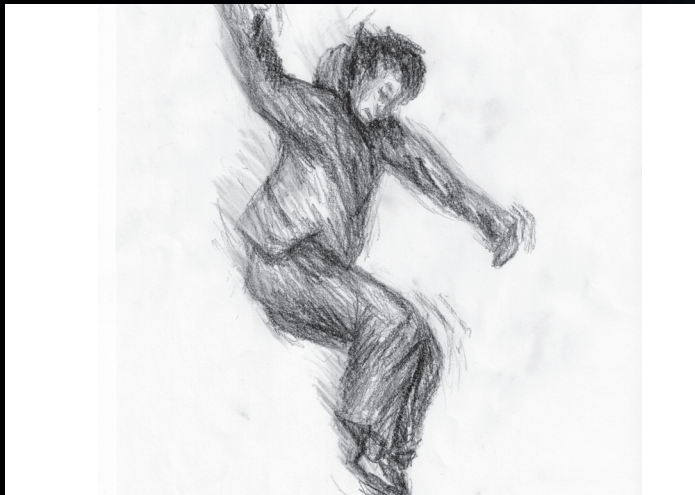


Fast sketch - Man looking at phone  
(drawing - pencil)  
- 2012 -



Comics - topic „trapped“  
(drawing - pencil)  
- 2013 -





Motion capture while jumping  
(drawing - pencil)  
- 2012 -

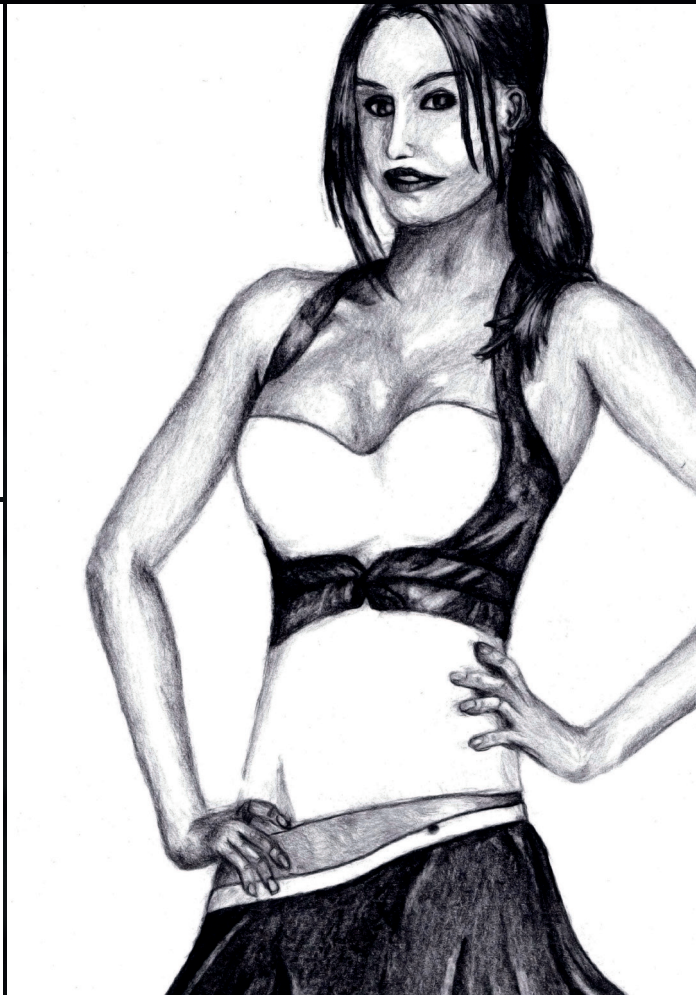


Comics strip - topic „trapped“  
(drawing - crayons)  
- 2013 -





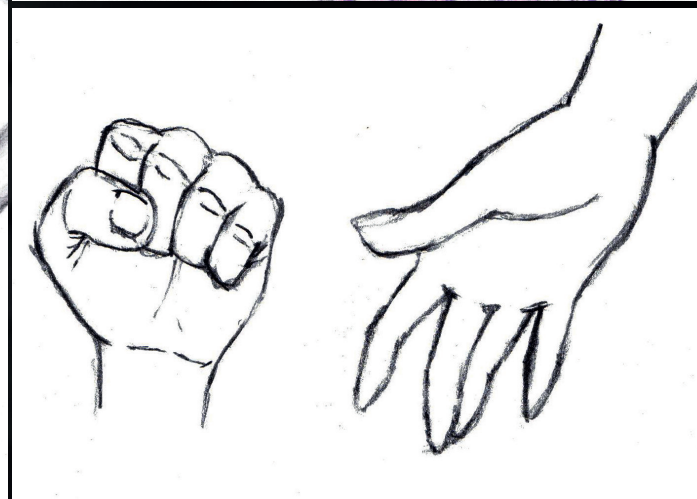
(top) manga girl, (bot) child head  
(drawing - pencil, crayons)  
- 2012 -



Woman  
(drawing - pencil)  
- 2009 -



(top) sketch „Japanese flute“, (bot) hand - skecth  
(drawing - pencil, crayons)  
- 2011 -







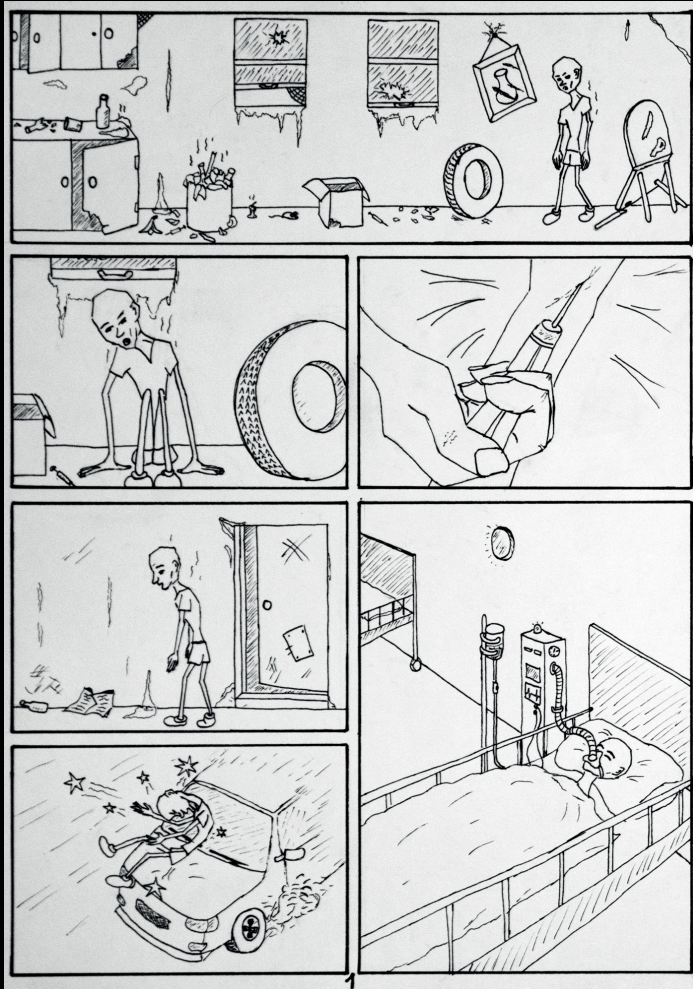
(top) Comics strip - topic „Transformation“  
(drawing - pencil)  
- 2013 -



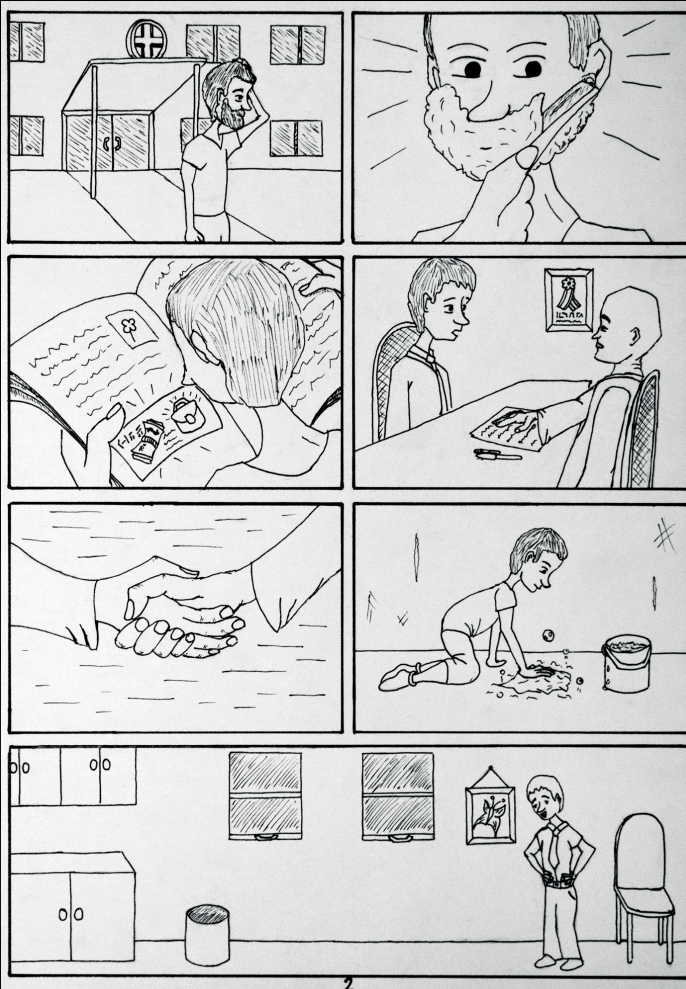
(bot) Fairytale topic  
(linocut)  
- 2010 -

Original illustration - topic „Transformation“  
(painting - acrylic paint)  
- 2013 -





Comics - topic „Transformation“ 1/2  
 (drawing - pencil)  
 - 2013 -

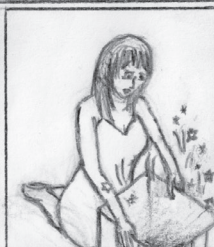
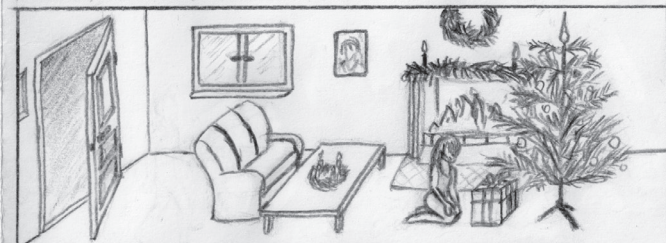
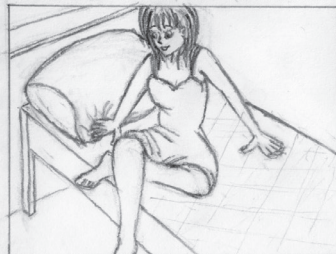
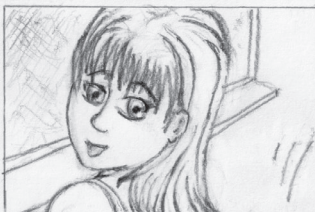
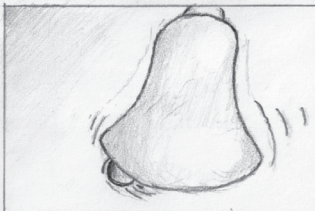
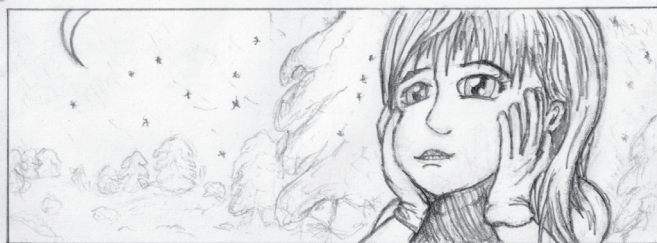


Comics - topic „Transformation“ 1/2  
 (drawing - pencil)  
 - 2013 -



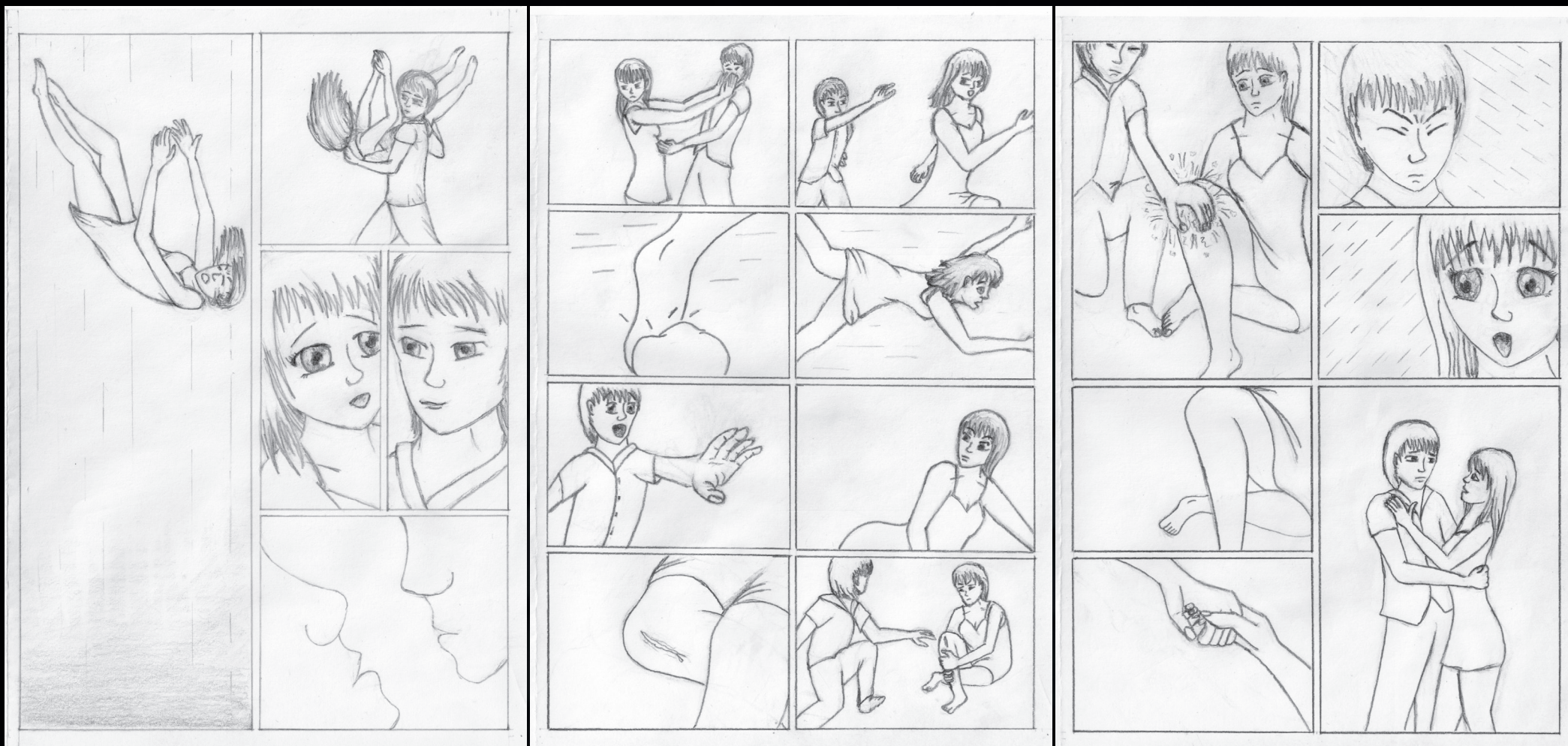
Portrait - old man  
 (drawing - pencil)  
 - 2013 -





Comics „Christmas present“ about magical gift for young girl 1/3  
(drawing - pencil, crayons)  
- 2011 -





Comics „Christmas present“ about magical gift for young girl 2/3  
(drawing - pencil, crayons)  
- 2011 -

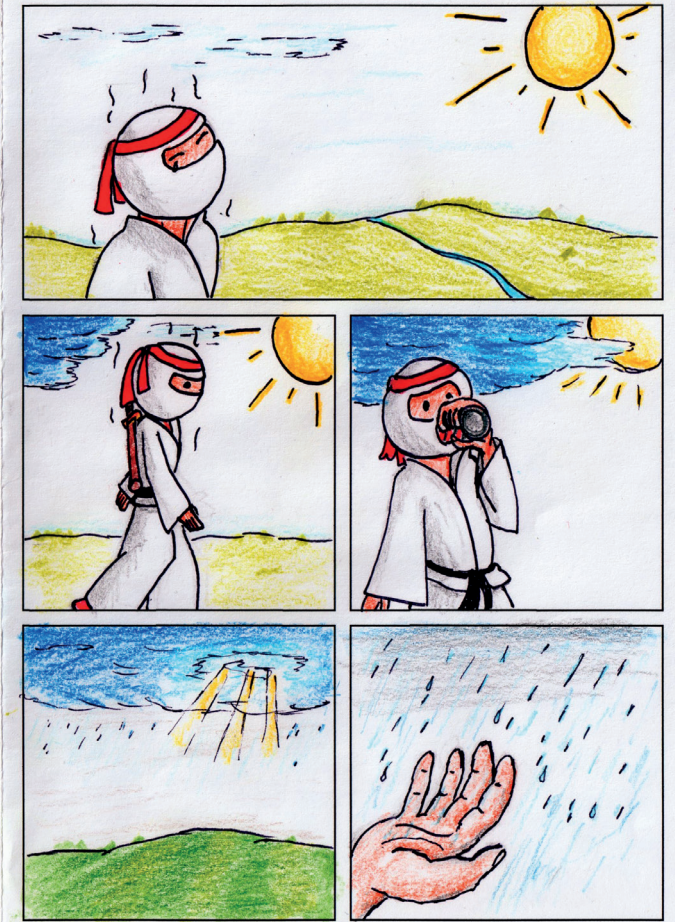




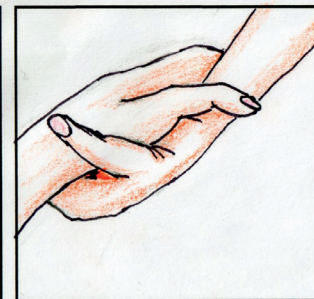
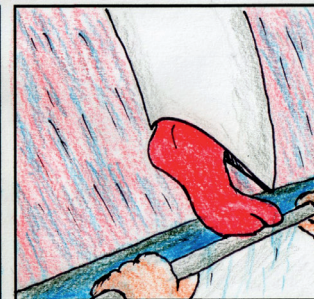
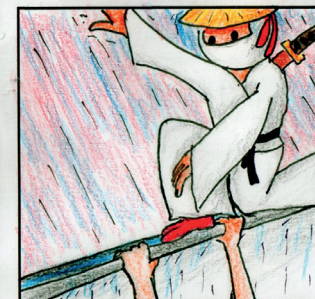
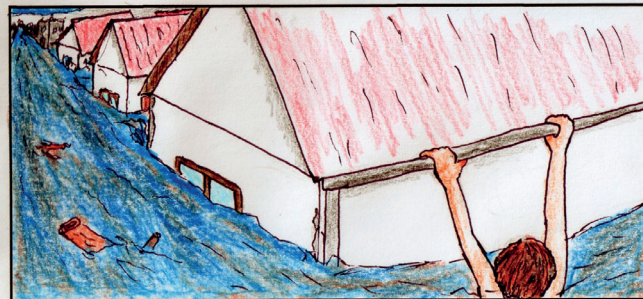
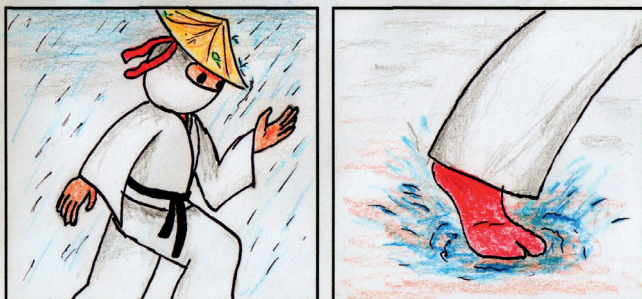
Comics „Christmas present“ 3/3  
 (drawing - pencil, crayons)  
 - 2011 -



Comics „Ninja Savior“ about ninja who saves the world from flooding 1/3  
 (drawing - fix and crayons)  
 - 2011 -







Comics „Ninja Savior“ about ninja who saves the world from flooding 2/3  
(drawing - fix and crayons)  
- 2011 -

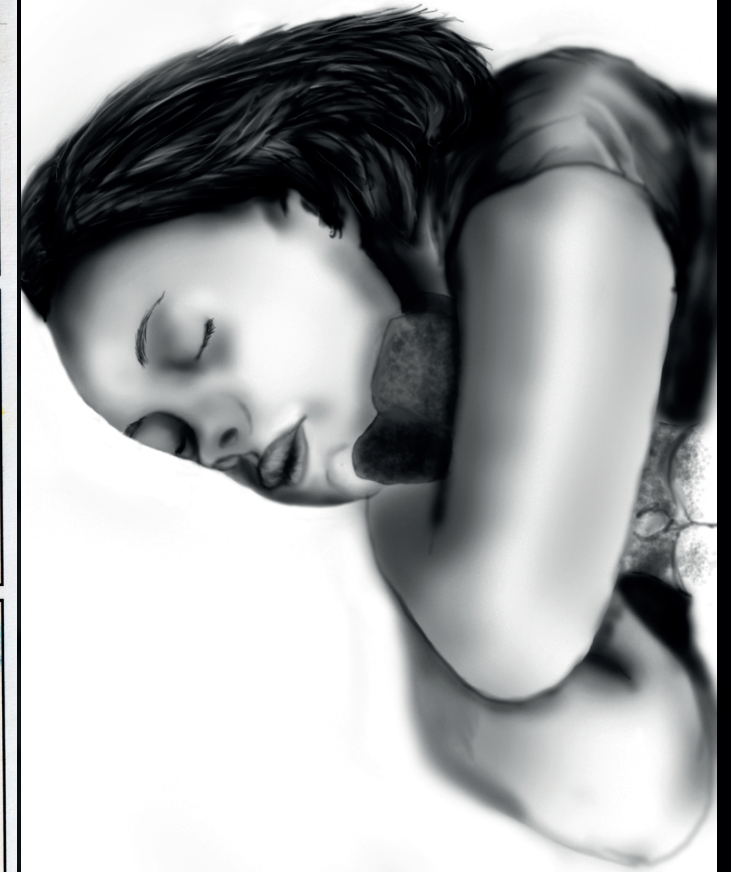




Comics „Ninja Savior“ about ninja who saves the world from flooding 3/3  
(drawing - fix and crayons)  
- 2011 -



Practising with graphic tablet  
(Adobe Photoshop)  
- 2009 -





**Psport**  
**MÍČOVÁ LAVINA**

NEJLEPŠÍ NABÍDKA MÍČŮ

**TENISOVÝ MÍČ  
 FIREBALL**

- Určen pro vysoké nároky
- 700 miliónů mikrobuněk
- Optimalizovaný pro tvrdý úder
- Flex-Felt pro maximální trvanlivost
- Polybutadienové jádro

Dlouhá výdrž **40,-**

**RUNNING**  
**at SUNSET**

START: Dobrá, žel. st.  
 CÍL: Frýdek, zámecký park

7.2 DĚLKA TRATĚ: 7,22 km  
 3 DATUM KONÁNÍ: 30.7.-3.8. (podle počasí a domluvy)  
 J ČAS KONÁNÍ: 20:00 - 21:00

**KOPACÍ MÍČ  
 PREDATOR**

- Určen pro vrcholový sport
- Certifikace: FIFA Approved
- Hmotnost: 420-450 g
- Vysoce lesklý povrch
- Velikost: 5

CERTIFIKÁT  
 Dlouhá výdrž  
**699,-**

**BADMINTONOVÝ MÍČ  
 MILESTONE**

- Určen pro rekreaci a pro děti
- Vynikající letové vlastnosti
- Efektivní péřový ohon
- Počet kusů v balení: 3ks
- Hmotnost: 35-50 g

VHODNÉ PRO DĚTI  
**69,-**

**DIRTY RACE**  
**HARDCOR**

DĚLKA TRATĚ: cca 2 km  
 DATUM KONÁNÍ: 6.8.-10.8. (podle počasí a domluvy)  
 10:00 - 17:00

**BASKETBALOVÝ MÍČ  
 O'NEIL 3000**

- Určen pro nejvyšší soutěže
- Certifikace FIBA
- Hmotnost: 560-650 g
- Vhodný pro vnitřní použití
- Velikost: 7

CERTIFIKÁT  
**499,-**

[WWW.PSPORT.COM](http://WWW.PSPORT.COM) Více informací a celou naši nabídku naleznete na našem e-shopu [www.psport.com](http://www.psport.com)

**NAŠE MÍČE MAJÍ RÁNU!**

Uvedené ceny jsou platné ke dni 20.4.2012 pokud není uvedeno jinak. Všechny ceny jsou uvedeny v CZK a včetně DPH. Aktuální ceny naleznete na webových stránkách společnosti Psport s.r.o.

Psport s.r.o.  
 Na Výsluní 33  
 Nový Bor nad Metují 73 174

Leaflet for balls making company. Original illustration and photography.  
 (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign)

- 2011 -

Running events posters. Autorské fotografie.  
 (Adobe Photoshop)

- 2012 -





Proč je vlastně jazyk komiksu tak univerzálně srozumitelný? Proč stačí pár čárek a dvě tři srdíčka, aby všichni pochopili, že postava se právě zamilovala? A pár vlnovek, abychom pochopili, že je jí zima?

Těmito a stovkami dalších otázek se zabývá Scott McCloud ve svém zásadním díle, které Alan Moore označil za „jednoduše nejlepší“ knihu o komiksu, jakou kdy měl v ruce, a o které si prakticky totéž myslí komiksoví velikáni od Eisnera po Spiegelmana.

Pokud chcete pochopit, co to vlastně je (a co už není) komiks, jak toto médium působí na své čtenáře a jaké techniky, triky a figle jeho tvůrci používají, aby nás všechny „dostali“, nemůžete si vybrat lepší zdroj než tuhle proslulou knihu.

A překvapí snad někoho, že tato klíčová publikace o komiksu má formu... komiksu?



„Pokud jste někdy trpěli výčtkami, že jste promarnili život čtením komiksů, tak si okamžitě pořáďte a přečtěte knihu Scotta McClouda. Ty výčtky Vás asi nepřejdou, ale už budete vědět proč k tomu došlo, a budete na to pyšní.“



Matt Groening, tvůrce seriálu Simpsonovi



ISBN 978-80-7381-419-9

Cena 499 Kč

Nakladatelství BB/art  
bbart@bbart.cz  
www.bbart.cz

SCOTT McCLOUD JAK ROZUMĚT KOMIKSU

SCOTT McCLOUD JAK ROZUMĚT KOMIKSU

Scott McCloud

# JAK ROZUMĚT KOMIKSU



Objednávejte u svých prodejců počítačových her nebo na [www.topcd.cz](http://www.topcd.cz)

[www.topcd.cz](http://www.topcd.cz)

POKUD SI NEVYBEREŠ EDICI ADVENTURY

## POSEL SMRTI III

PAK ZA OKNEM ČEKEJ ČERNÉHO HAVRANA!!!

1

POSEL SMRTI III

599 Kč

Standardní verze

2

POSEL SMRTI TRILOGIE

799 Kč

Speciální balení všech  
vydaných děl Posla Smrti

3

POSEL SMRTI SBĚRATELSKÁ EDICE

999 Kč

Speciální balení všech vydaných děl  
Posla Smrti, soundtrack, Art Book, plakát,  
klíčenka, pohlednice, odznak - vše zabaleno  
ve speciálním boxu

[Facebook.com/topcd](https://www.facebook.com/topcd)  
[Twitter.com/TopCDcz](https://twitter.com/TopCDcz)

Own original book cover for „Jak rozumět komiksu“ (Understanding Comics)  
(Adobe Illustrator, Adobe InDesign)

- 2012 -

Leaflet for PC game „Posel smrti 3“  
(Adobe InDesign)

- 2011 -



OBSAH	
ÚVOD	4
NASTAVENÍ OVLADAČŮ	4
POHYB V NABÍDCE	4
VYTVOŘ SI VLASTNÍ PROFIL	4
HLAVNÍ OBRAZOVKA	5
POHLEDY	6
ZÁVODNÍ DISCIPLINY	7
STUPNĚ OBTÍŽNOSTI	8
KARIÉRA	9
MISTROVSTVÍ	9
SVĚT RALLYE	10
PŘEHRÁVÁNÍ ZÁZNAMŮ	10
HLÁŠENÍ SPOLUJEZDCE	10
TECHNIKA JÍZDY	11
POŠKOZENÍ	12
NASTAVENÍ VOZIDLA	12
NASTAVENÍ	13
ONLINE ZÁVODY	14
LICENČNÍ SMLOUVA	14



CZ Manuál

### ZÁVODNÍ DISCIPLINY






Hra Colin McRae Dirt dává na výběr šest soutěžních disciplin

**Rallye**  
Tato disciplína, která je domovem takových legend, jakými jsou Colin McRae a Travis Pastrana, představuje špičku celé terénní soutěžní scény. Můžeš závodit na zajímavých tratích v šesti zemích - Německu, Španělsku, Itálii, Japonsku, Austrálii a Velké Británii.

**Crossover**  
Jedná se o soutěže odvozené z etap super speciálů. Na dvoupruhovém okruhu absolvuješ vyřazovací souboje jeden na jednoho. Musíš se snažit probojovat přes čtvrtfinálové a semifinálové rozjíždky až do finále.

**Rallycross**  
Závodní sport, který vznikl v Evropě. Odehrává se na okruzích, kombinujících silniční i terénní prvky. Divoké souboje na tratích, obsahujících to nejlepší z Velké Británie a Francie.

GRAY MATTER - MANUÁL KE HŘE

<b>Sebrat</b>		Postava vezme z prostředí předmět, který se následně objeví v inventáři.
<b>Prozkoumat</b>		Otevře požadovaný předmět v detailním náhledu. Z náhledu se dostanete pryč tak, že kliknete na Východ.
<b>Zkombinovat předmět</b>		Značí, že předmět z vašeho inventáře může být použit v kombinaci s dalším předmětem či postavou v prostředí.
<b>Magie</b>		Na příslušnou postavu zahájí výběr a provedení kouzelnického triku.
<b>Východ</b>		Klikněte na tento symbol a opustíte dané prostředí či náhled předmětu.

**Inventář**  
Všechny předměty, které jste během hraní posbírali, jsou uloženy v inventáři. Ten otevřete tak, že kurzor myši přesunete na horní stranu obrazovky. Až jej budete chtít zase zavřít, jednoduše přesuňte kurzor mimo horní stranu obrazovky.  
Na předmět se můžete podívat, popřípadě jej prozkoumat, levým tlačítkem myši.

Colin McRae(tm) Dirt

### POŠKOZENÍ VOZU (DAMAGE)

Každé vozidlo (car) má devět částí, které se mohou poškodit. Každá z nich má určitý vliv na jeho chování. Po závodě máš možnost v depu (service area) opravit poškozené části (damaged parts).

Během závodu můžeš zjistit, které části vozu jsou poškozeny - stiskem tlačítka Start se dostaneš do nabídky pauzy (pause menu).

Pokud dojde k těžkému poškození některé části vozidla, objeví se na pravé straně obrazovky během závodu příslušná ikona. Její barva (od žluté po červenou) ti odhalí stupeň poškození. Ty části vozidla, které nemají daleko k totálnímu zničení, jsou navíc zvýrazněny.

Zde vidíš symboly devíti částí vozidla, které se mohou poškodit:

 **Motor (Engine)**

 **Výfuk (Exhaust)**


 **Chlazení (Cooling)**

 **Převodovka (Gearbox)**


 **Hnací hřídel (Driveshaft)**

 **Kola (Wheels)**


GRAY MATTER - MANUÁL KE HŘE




Pomocí pravého tlačítka myši vezmete příslušný předmět do ruky. (Pouze uchopený předmět může být zkombinován s jinými předměty či osobami.)



P  
Stiskněte klávesu P, nebo klikněte na ikonu pokroku ve hře, čímž si zobrazíte pokrok v kapitole.



Klikněte levým tlačítkem myši na interaktivní místo označené jako „zkombinovat s předmětem“, čímž se pokusíte zkombinovat předmět v ruce s požadovaným předmětem v prostředí.



Stisknutím klávesy ESC otevřete herní nabídku.



# Parkour

Parkour (někdy též Le Parkour a také jako zkratka PK) neboli l'art du déplacement (umění pohybu/umění přemístění) je disciplína francouzského původu, jejímž základem je schopnost dostat se z bodu A do bodu B (a také umět se dostat zpět) bezpečně, plynule a účinně (efektivně) za použití vlastního těla. Pomáhá v překonávání libovolných překážek v okolním prostředí – od větví přes kameny a skály až po zábradlí a betonové zdi – a může být provozován jak ve městě, tak na venkově. Muž provozující parkour je traceur, žena pak traceuse (někdy je možno se setkat s počeštěným výrazem traceurka).

**Parkour se zaměřuje na trénink účinných pohybů a rozvoj těla a mysli, aby se člověk ve všech situacích (a především kritických) uměl pohybovat klidně a sebejistě.**



## TERMINOLOGIE

Termín parkour definovali David Belle a jeho přítel Hubert Koundé. Vychází ze spojení parcoures du combattant (česky poeticky přeloženo cesta bojovníka), což je tradiční vojenská výcviková trať, navržená Georgese Hébartem, Koundé, který sám ovšem není traceurem, nahradil o písmenem k, aby zdůraznil větší tvrdost a odstranil s, které se ve francouzštině nevyslovuje a proto je nadbytečné a odporuje filosofii efektivity. Spojení *du combattant* bylo úplně odstraněno, protože už nešlo o vojenský nebo bojový výcvik.

- Traceur je substantivum odvozené od francouzského slovesa tracer, které obvykle znamená načrtnout, vyznačit, vytyčit; ve francouzském slangu může však znamenat také běžet; v angličtině je pak tracer někdo, kdo následuje svoji cestu.

## SOUHRN

Parkour je fyzická aktivita, které lze jen těžko přiřadit kategorii. Není to extrémní sport, ale spíše umění nebo disciplína, která se podobá sebeobraně v bojových uměních. Podle Davida Bella je fyzická část parkouru založena na překonávání všech překážek, které se v cestě vyskytnou, jako kdyby šlo o stav ohrožení. Při střetu s protivníkem může člověk mluvit, bojovat, nebo utíkat. Bojová umění připravují na útok, parkour je formou tréninku pro útek. Kvůli této složitosti určení a zařazení se často poznamenává, že parkour má svou vlastní kategorii – parkour je parkour.

Důležitou charakteristikou parkouru je efektivita. Traceur se nesnaží pohybovat jen nevyhleději jak dokáže, ale také s co nejmenší spotřebou energie a nejpřímější možnou cestou. Efektivita zahrnuje předcházení zraněním krátkodobým i dlouhodobým.

Je známo, že parkour ovlivňuje i traceurův proces myšlení. Traceurův a traceurky zaznamenávají změnu myšlení, které jim pomáhá v běžném životě, až už jde o překážky fyzické či psychologické. Zároveň s tréninkem traceur/ka začíná přemýšlet o svých pohnutkách, důvodech k tréninku a parkourové filosofii.



Umění pohybu

## Filosofie

Parkouru se může věnovat kdokoliv, kdykoliv a kdekoliv na světě.

Je to učení se fyzickému i psychologickému umění (schopnost překonat obavy a bolesti a aplikovat to v životě.)



*„Naším cílem je ukázat naše umění světu a naučit lidi chápat, co je to pohyb.“ — David Belle, BBC News.*

Většinou se příliš neví, že toto je jedna z důležitých částí parkouru. Podle Yamakasi jde o nedílnou součást umění. Slovy Williamse Bella:

*„Proč trénuji lidi? Myslím, že je důležité uchovat umění. Myslím, že budou sdílet tuto zkušenost. A reprezentovat... věřím, že znamená sdílet. Nesmí se to ztrácet. Mělo by zůstat živé! Nechci tuto zkušenost mít a jen ji zapsat, protože pak se z ní stane mrtvá zkušenost. Chci, aby byla živá! Chci, aby lidé umění užívali, žili a experimentovali s ním.“*

Dalším aspektem filosofie je svoboda. Často je opakováno, že parkouru se může věnovat kdokoliv, kdykoliv, kdekoliv na světě. Svoboda je chápána jako možnost dostat se tam, kam jini nemohou, způsobem vyjádřeným výše (bezpečně, rychle, plynule). Cháu Belle-Dinh uvádí víc než jen pouhou jednoduchou definici:

*„Umění pohybu je druh svobody. Je to druh sebevyjádření. Nemyslím, že existuje jasná definice. Když vyslovujete umění pohybu lidem, říkáte: splňsm, akáto, bojám, zůstávám v pohybu! To je ústí! Ale nikdo nerozumí. Potřebují to vidět. Je to stav mysli, je to sebevědomí a získávání energie. Lepší znalost těla, schopnost pohybovat se, překonávat překážky v reálném i psychologickém životě. Cokoliv, co působí na tvoji hlavu, na tvoje srdce. Cokoliv na tebe působí fyzicky.“*

Je to stejně tak učení se fyzickému umění a ovládnutí pohybu, jako schopnost překonat obavy a bolesti a aplikovat to v životě, protože k zvládnutí parkouru je třeba i ovládnání mysli. Andreas Kalteis, rakouský traceur, řekl v dokumentu Parkour Journeys:

## Parkour v ČR



### HISTORIE PARKOURU V ČR

Mezi léty 2004 a 2005 přišla velká vlna zájmu o parkour, největší podíl na tom měla videa Davida Bella, šířící se po internetu. V té době vznikly dnes známé skupiny Real Motion či iBorew, většina skupin ovšem brzy zanikla. Přesto právě lidé, kteří začali parkour praktikovat v této době, dnes tvoří základnu českého parkouru.

V roce 2005 se konal 1. český parkourový jam, vlastně šlo o setkání českých traceurů a freerunnerů (tehdy se v ČR ještě příliš neodělovaly pojmy free running a parkour). Dohromady se sešlo asi 30 lidí z celé republiky.

V květnu 2006 se české komunitě představuje portál Parkour.cz. Portál se postupně snaží sdružovat a informovat parkourovou komunitu v ČR a zároveň ji rozvíjet.

Davida Bella měla komunita přivítat v červenci 2007 v Ostravě, ale i přestože nakonec nepřišel, předznamenalo ostravské setkání mnoho změn v dalším vývoji české parkourové scény.

### ČESKÁ PARKOUROVÁ ZÁKLADNA

Od svého zppuzaložení a oficiálního představení 24. května 2006 se snaží portál Parkour.cz informovat

## Historie PK



Parkour se inspiroval mnohými zdroji, především Přírozenou metodou Georgese Héberta, která vznikla na počátku dvacátého století. Francouzští vojáci ve Vietnamu se inspirovali Hébertovou prací a vytvořili to, co je dnes známo pod pojmem parcoures du combattant. David Belle se k této překážkové trati a Hébertově Přírozené metodě dostal díky otci, Raymondovi Bellovi, francouzskému vojákovi, který se těmto disciplinám věnoval. David Belle trénoval mnohé disciplíny, například bojová umění či gymnastiku, a hledal možnost jejich využití v životě.

Po přestěhování do Lisses v roce 1987 (předměstí Paříže) David Belle pokračoval ve své cestě. Zde se k němu přidala skupina lidí (např. Sébastien Foucan), která s ním trénovala, rozvíjela schopnosti a definice. V roce 1997 tak vznikla skupina Yamakasi (název pochází z jazyka Lingala a znamená silné tělo, silná duše, silný člověk). Několik v roce 1998 pak vznikl samotný název disciplíny – parkour.

Skupina Yamakasi se rozdělila v roce 1999 kvůli neshadám ohledně show Notre Dame de Paris. David Belle odchází ze skupiny a když Yamakasi v roce 2001 natočí film Yamakasi, David ho označuje za prostituci umění.

V září 2003 byl ve Velké Británii odvysílán pořad Jump London se Sébastienem Foucanem, který odstartoval rychlé šíření parkouru po celé zemi. Zároveň však vzniká nový proud a posléze oddělující se disciplína zvaná Free running.

21. července 2004 založil Jerome Lebrun se souhlasem Davida Bella portál Parkour.net, jehož fórum se brzy stalo virtuálním domovem nejžukšenějších a nejspíše nejvíce zkušených traceurů a traceurek světa.

V roce 2005 založil David Belle asociaci PAWA (Parkour Worldwide Association – Světová parkourová asociace), která mu měla pomoci šířit správnou myšlenku parkouru dále. Organizace brzy přestala plnit svoji funkci a David ji v roce 2006 opustil s tímto vyjádřením: Aby se vyhnul dalšímu komerčnímu a filosofickému zneužití parkouru, David Belle oznamuje, že neručí za žádnou stránku, asociaci nebo společnost, která předstírá, že je oficiální tam, kde je oficiální jen název, který si dala.

Následoval vznik skupiny Team Parkour by D. Belle a Belleových osobních stránek.

### ODKAZY A ZDROJE

O parkouru se můžete dozvědět více na „www.parkour.cz“, nebo se také zdarma podívat na nekomerční dokument „Parkour project. Pilgrimage“, který se problematikou parkouru zabývá.

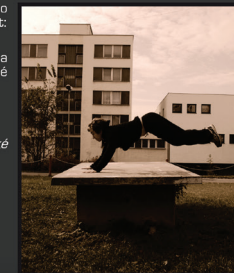
Pokud jste hráčem počítačových her, neměla by vám uniknout hra „Mimion's edge“ ze studia Dice, společnosti Electronic arts, ve které se otcimnete přímo v kůži traceurky.

*Parkourové týmy a stránky zabývající se parkourem:*

**www.parkour.cz** – největší český parkourový portál, obsahující také největší české fórum o parkouru.  
**www.parkour.com** – mezinárodní portál o parkouru a freerunningu  
**www.Team3style.com** – Parkourový tým ve Frydku-Místku

Zdroje:

- informace – <http://cs.wikipedia.org/wiki/Parkour>
- fotografie a obrazy – Pavel Oršel/Team3style.com

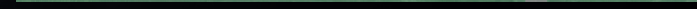
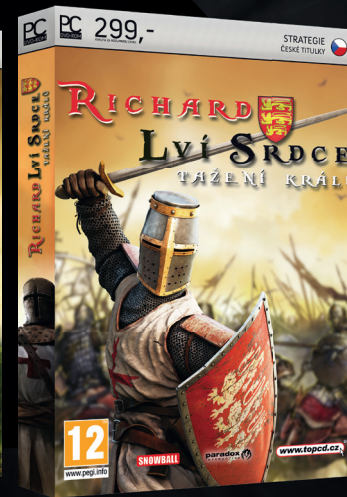
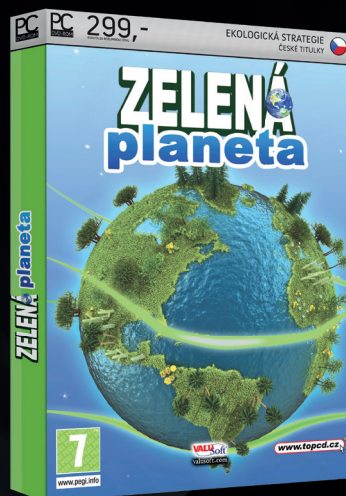
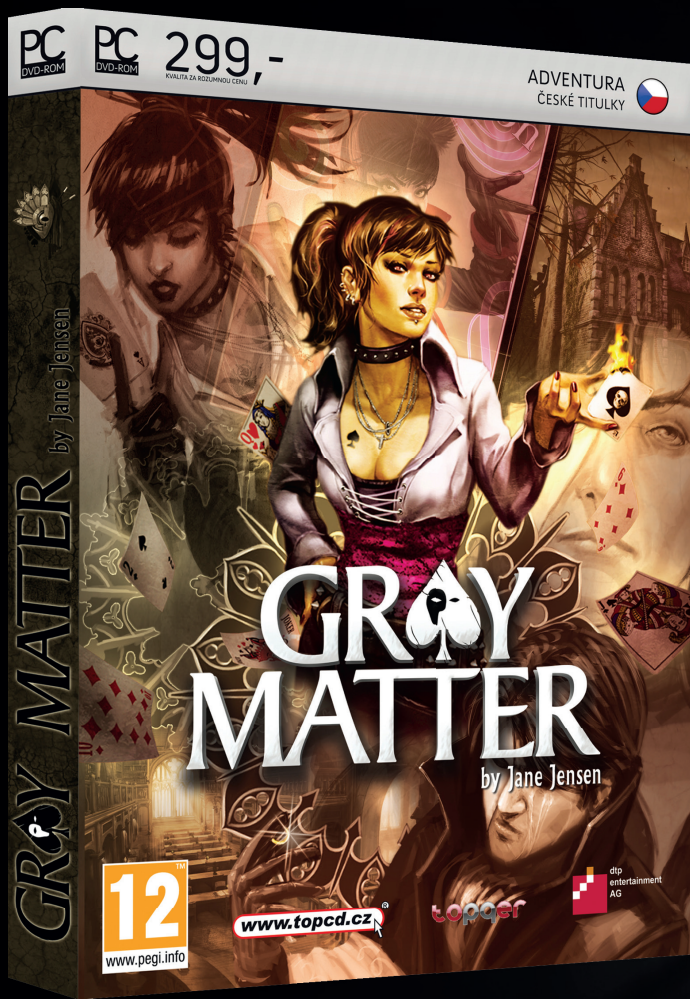


Sazba a grafické zpracování dokumentu – Pavel Oršel 04/2012  
Štěpán Škopa Informačních technologií, Frydek-Místek 738 01

Historie

Brochure - toppic „Parkour“ preview. Original photography.  
(Adobe Photoshop, Adobe InDesign)  
- 2011 -

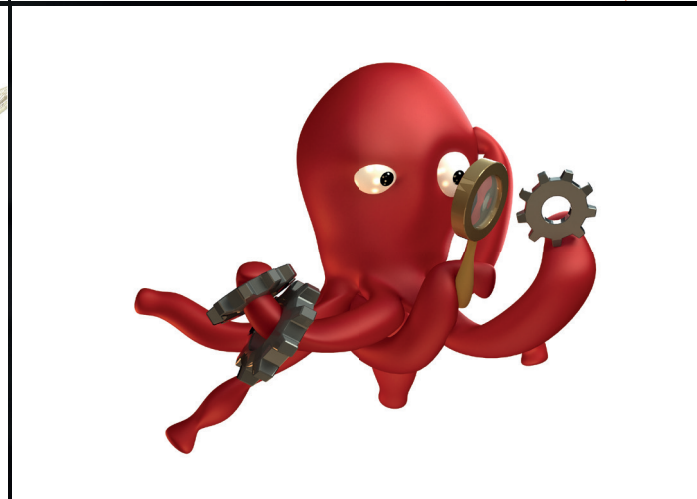
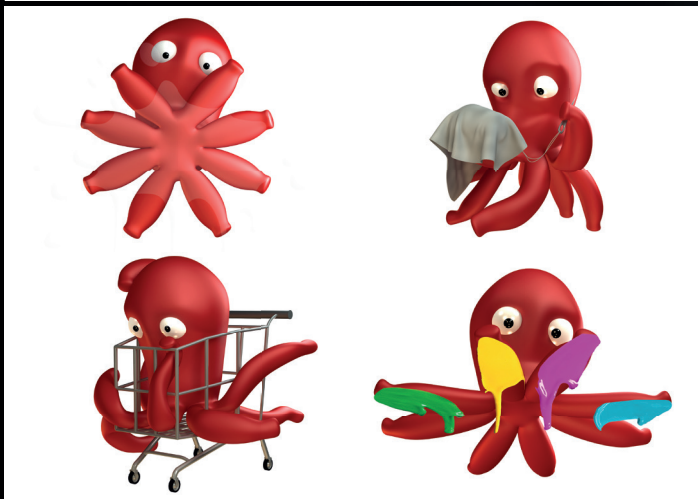
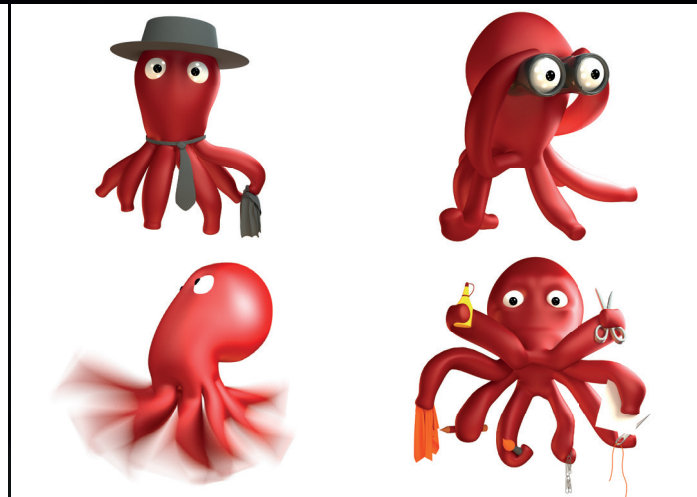
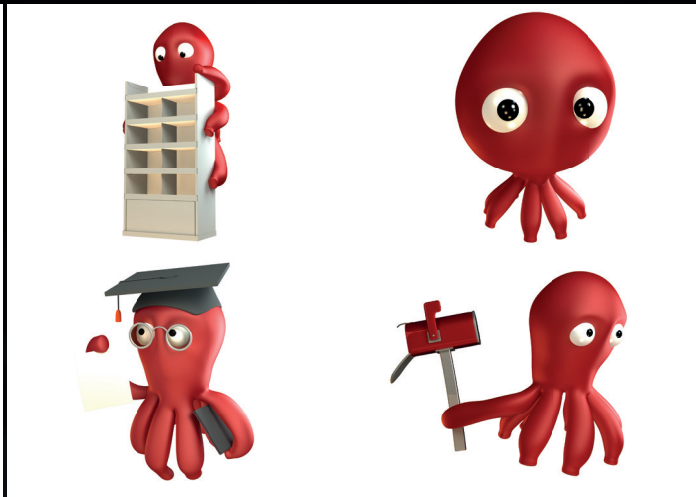




Preview of package desing and composition for PC games, distributed by company TopCD  
 (Adobe Photoshop, Adobe InDesign)  
 - 2010 - 2011 -

Gift voucher  
 (Adobe Photoshop, Adobe InDesign)  
 - 2010 -





Octopus  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2014 -





3D Product design  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2015 -



3D Product design  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2015 -





3D Product design  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2015 -





3D visualization of „milk“ flash drive and sledge  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2014 -

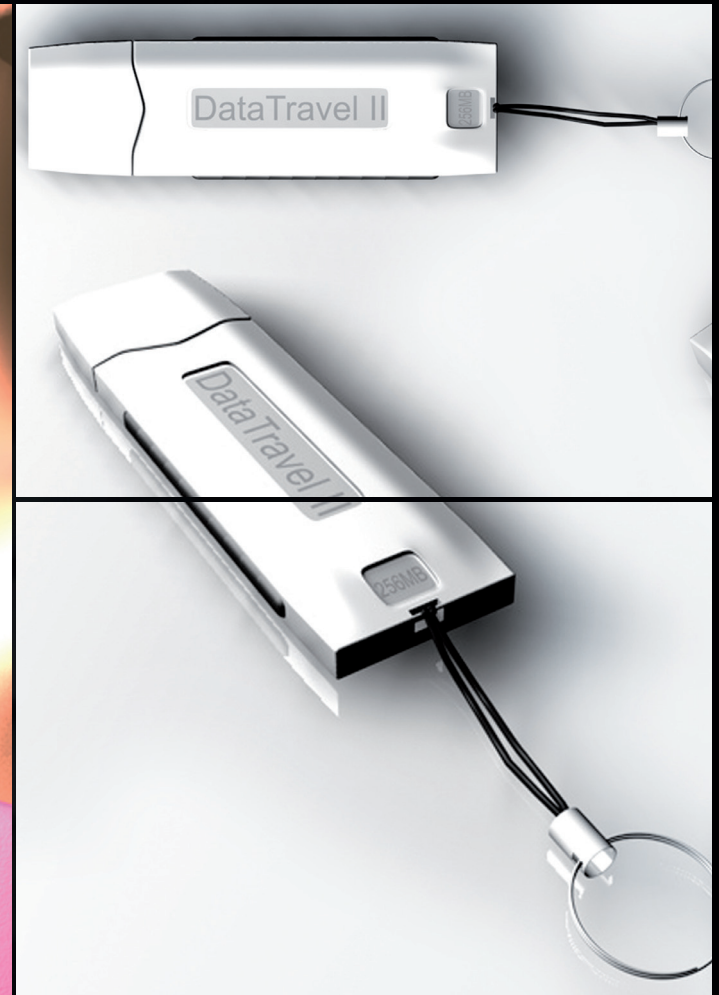
3D visualization of paper bag  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2014 -

3D visualization wrapped towel - Pirat  
(Autodesk 3Ds Max, vRay)  
- 2014 -



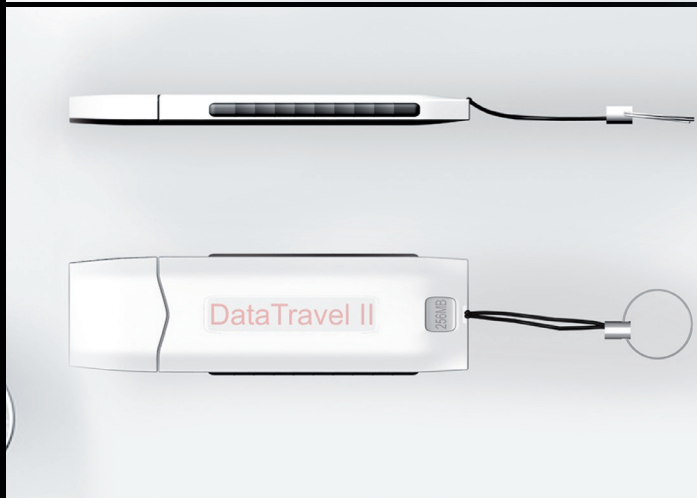


„Barbie“ - 3D woman 3D model  
(Autodesk 3Ds Max, Adobe Photoshop)  
- 2012 -

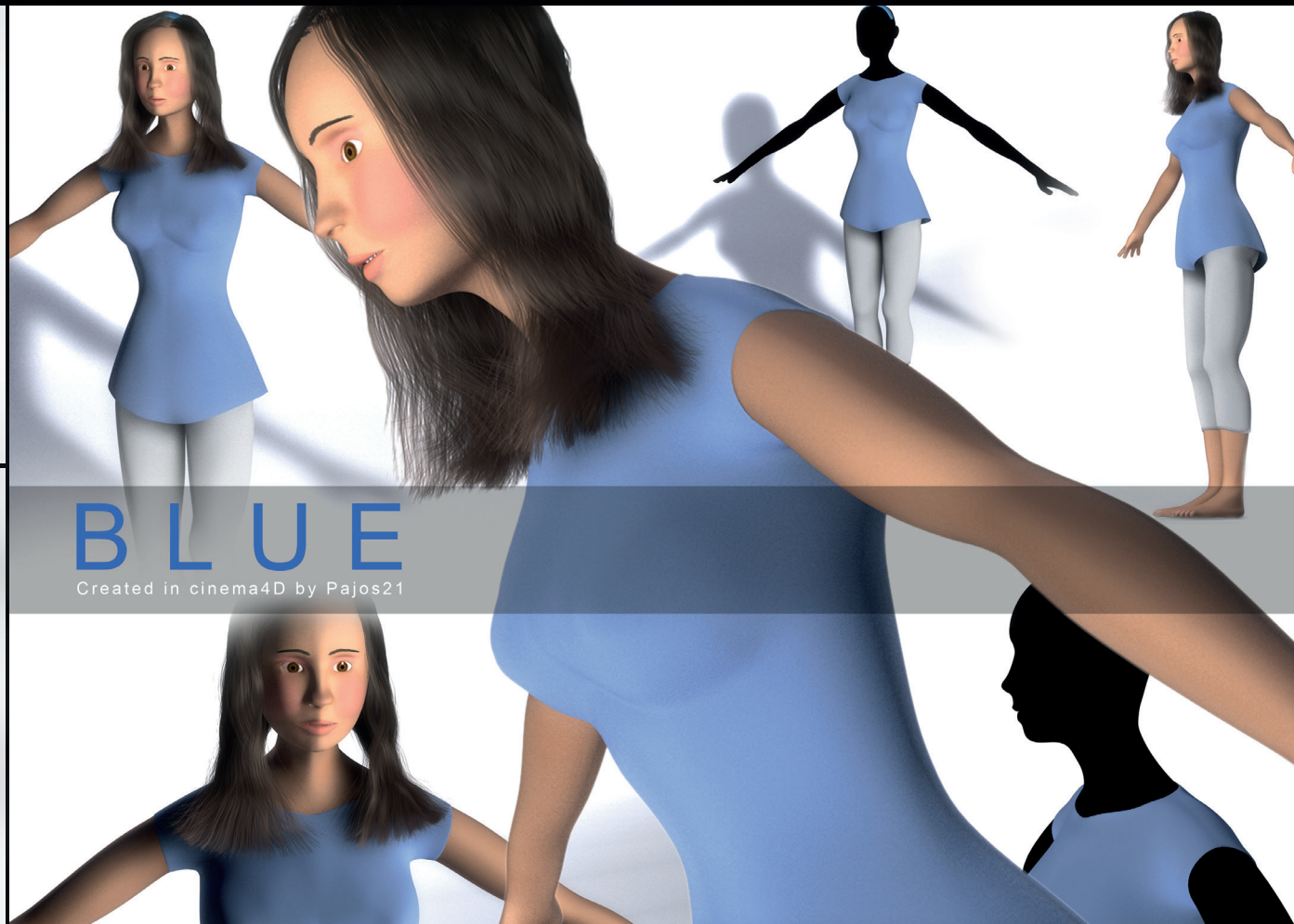


Flash drive 3D model  
(Cinema 4D, Adobe Photoshop)  
- 2008 -





Flash drive 3D model  
(Cinema 4D, Adobe Photoshop)  
- 2008 -

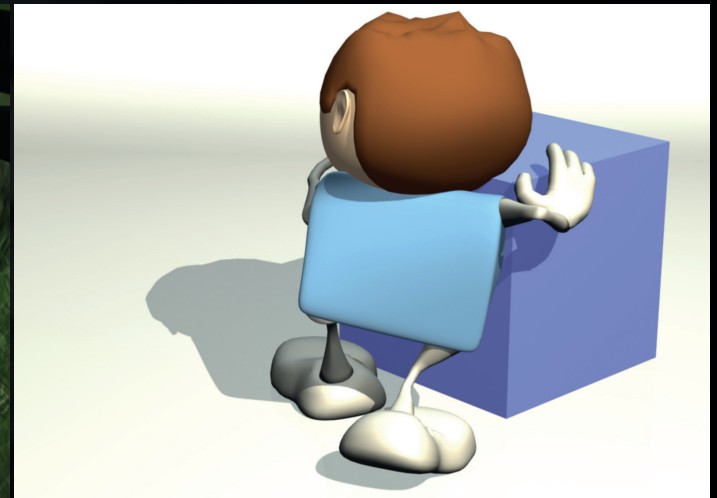
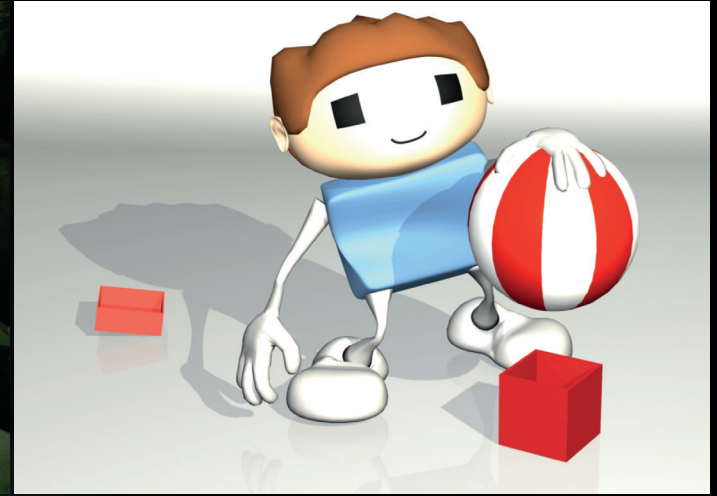


„BLUE“ - 3D model of woman with dynamic clothes and hair  
(Cinema4D, Bodypaint, Adobe Photoshop)  
- 2009 -



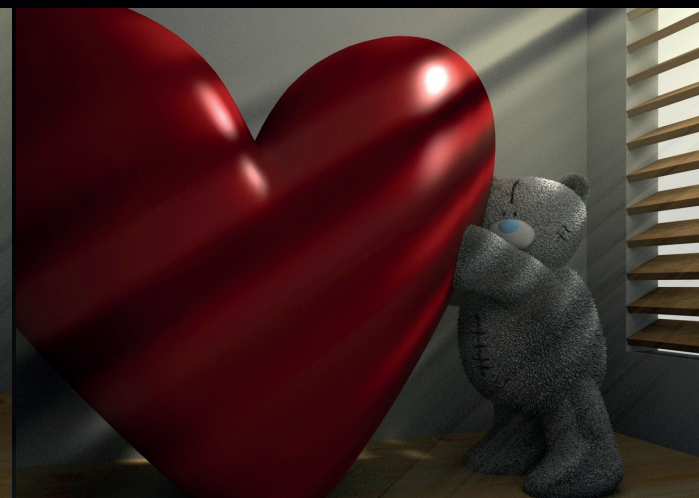


Tiger & Elf - elf with tiger 3D model  
(Cinema4D, Bodypaint,)  
- 2008 -



Preview from animated sketch „Carlboy“  
(Autodesk 3Ds Max, Autodesk Motionbulider)  
- 2012 -

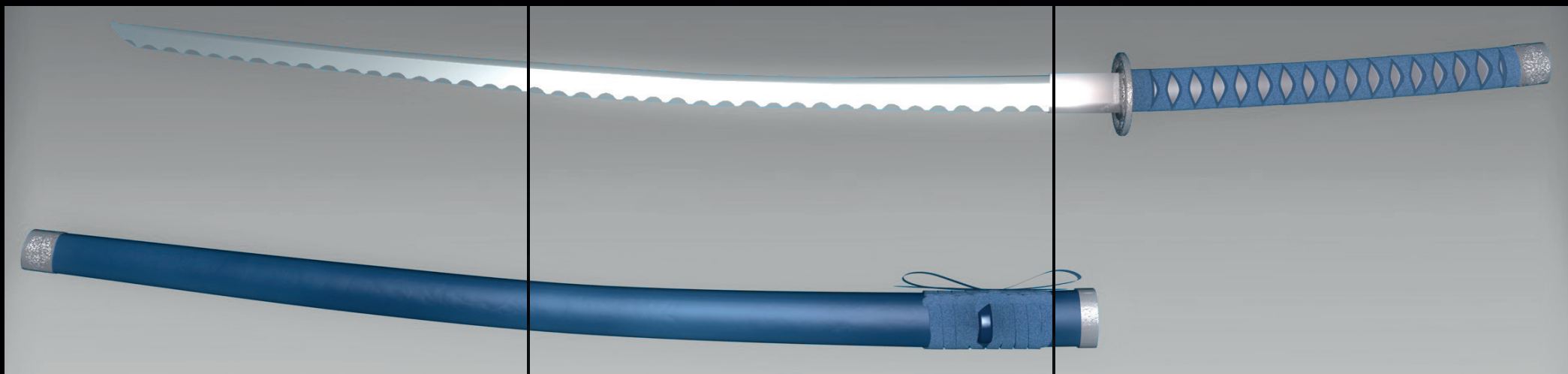




Series of 3D models based on plush toy „Me to You“ AKA „Tatty Teddy“  
(Cinema4D)  
- 2009 -

GRAP





(top) Samurai sword - detailed 3D model  
(Cinema4D)  
- 2010 -



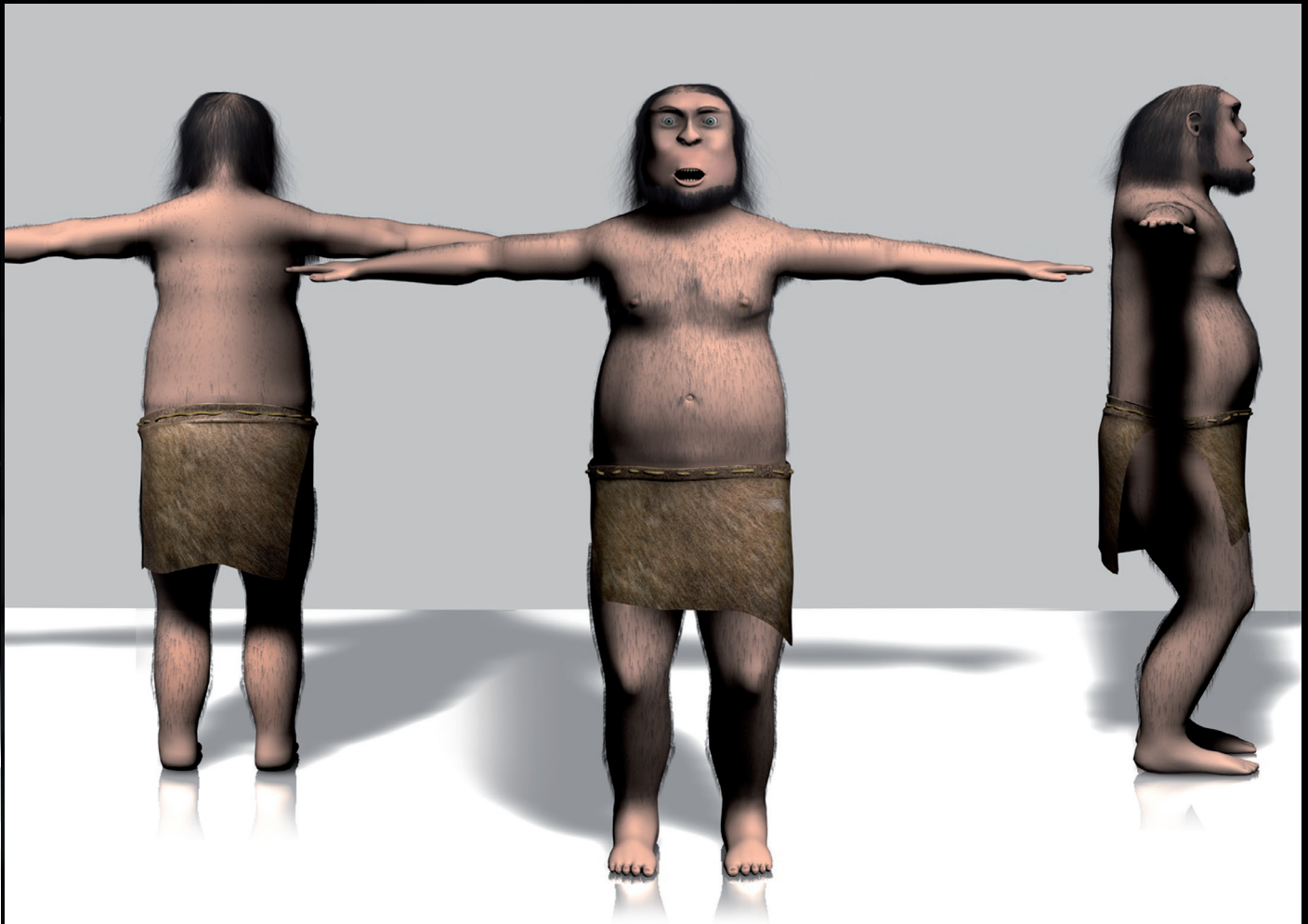
(bot) Scene - „dojo“  
(Cinema4D)  
- 2010 -

3D GRAPHICS





3D model - book as a character  
(Cinema4D)  
- 2008 -



Caveman 3D model  
(Cinema4D)  
- 2008 -





3D model of helicopter UH-1H  
(Cinema4D)  
- 2008 -



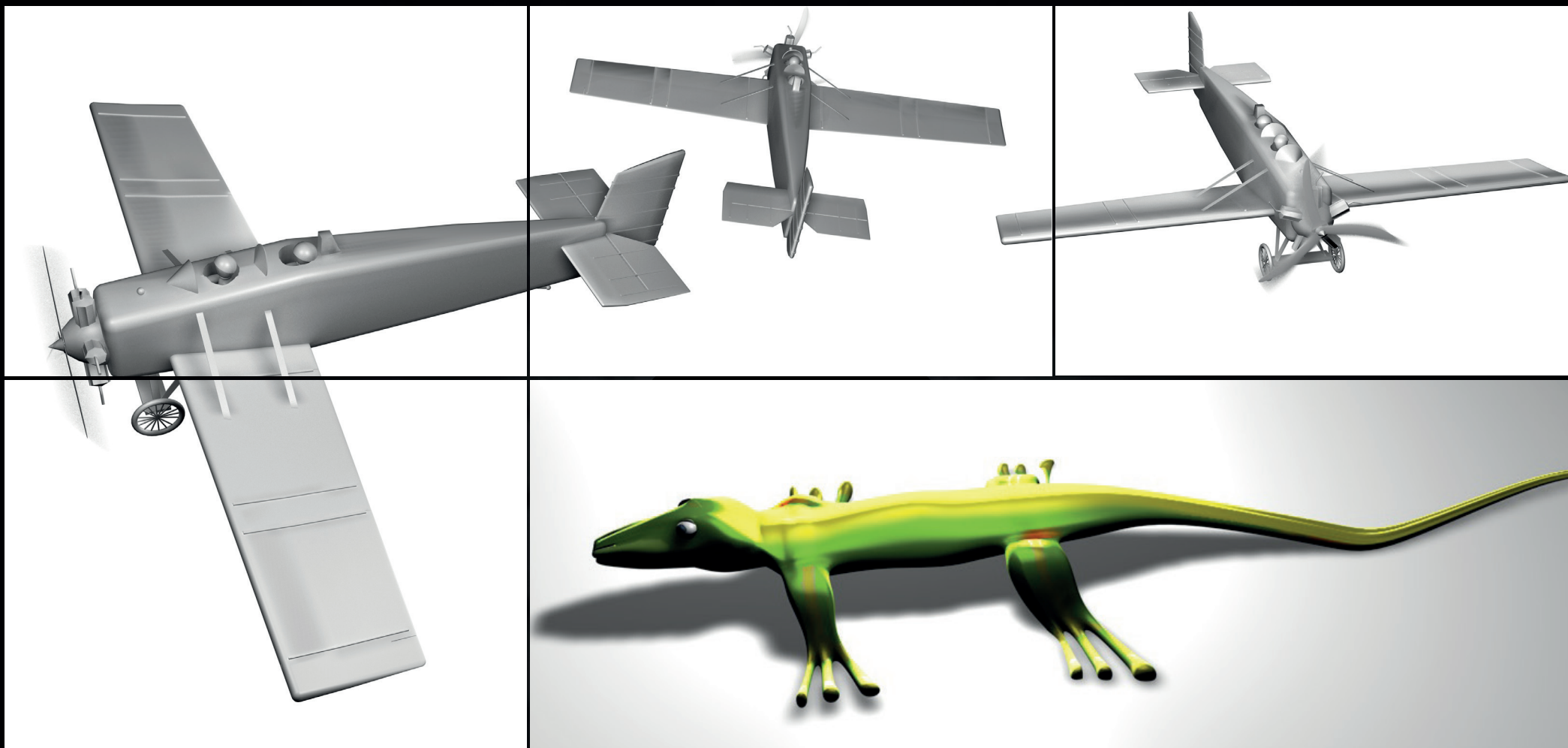
(top) Block character in movement  
(Autodesk Maya)  
- 2012 -



Mapping textures for PC games  
(Cinema4D, Bodypaint)  
- 2007 -

GRAPHIC





3D model of plane toy  
(Cinema 4D, Adobe Photoshop)  
- 2007 -

3D model of lizard  
(Cinema4D, Bodypaint)  
- 2007 -

CRAP



[www.orsel.cz](http://www.orsel.cz)

Pavel Oršel  
PORTFOLIO

PORTFOLIO