

VDOLEQ

VDOLEQ 04
červen

POOHOOP GRAPHICS & THEMERGAR PRODUCTIONS

DnB

DETOX



FOLDER
IS LOCKED

VTIPY

**EINSTSTEIN
LUŠTĚNÍ**

DANCE

A mnohem více uvnitř!

Tma neexistuje, je to
jen nepřítomnost světla!

DJ FRESH



POOHOOOP ENGINE

Zamykání

Potřebujete utajit návštěvníkům vašeho počítače citlivá data? Účinné může být zamknutí heslem nejen vybraná data, ale také samotný počítač.

TrueCrypt

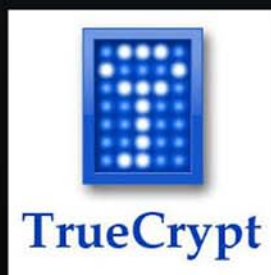
TrueCrypt je doslova legendou mezi programy zdarma určenými pro šifrování na Windows, Linux i Mac OS X. V jednoduchém uživatelském rozhraní dochází v podstatě k zabezpečení určitého prostoru (USB flashdisk, diskový oddíl i celý pevný disk) šifrováním. Jinou možností je pak vytvoření speciálního souboru, který může mít jakoukoli podobu i koncovku. Tento soubor, při jehož vytváření určíte jeho velikost, pak v rámci programu po nastavení šifrování i hesla připojíte jako novou diskovou jednotku.

Folder Guard

Program, který zabrání neoprávněnému otevírání či čtení vybraných souborů a složek. Můžete je od úprav či smazání ochránit pomocí hesla, nebo nechat úplně skryt. Lze takto zabránit manipulaci se systémovými soubory, disketovou či optickou mechanikou, menu Start, ovládacími panely i nainstalovanými programy. Používá 256-bitové AES i pečlivé smazání originálních dat při zašifrování, aby nedošlo k jejich obnovení, a přitom nezanechá v počítači po sobě žádné stopy. Nelze tak zjistit, že jej používáte.

Folder Lock

Princip tohoto programu je takový, že si na úvod vytvoříte jakousi bezpečnostní schránku. Do té pak budete přesouvat soubory, zamykat je v ní a případně také zašifrovávat. Takovýchto schránek můžete vytvářet libovolné množství s použitím různých hesel. Ve schránce máte na výběr dvě základní možnosti – šifrování a zamykání. V rámci šifrovací části do schránky pomocí rozhraní programu, nebo i pouhým přetažením myši, importujete vybrané složky a soubory a necháte zašifrovat.



EVENTIPY



Otec zajde za advokátem a slíbí mu sto tisíc, když to pro syna uhraje na dva roky. Když mu peníze předává, ptá se: „A není to málo?“ „Skoro je, bylo to hrozně těžké - oni ho totiž chtěli osvobodit!“

„Můžu si vyzkoušet ty šaty ve výloze?“ ptá se žena. „Samozřejmě,“ odpovídá prodavač, „ale máme i kabinu!“

Potkají se dva kamarádi z války a vzpomínají na svého kamaráda, který je zachránil před tankem. „Hele, pamatuješ, jak skočil pod ten tank s granátem a přitom řval Za stranu a za lidi?“ „Ale Pepo, on neřval Za stranu a za lidi, ale Zasrané náledí!“


Oskar nese od hodináře staré veliké pendlovky. Na rohu do něj vrazí podnapilý muž, porazí ho a hodiny se rozbijí. "Nemůžeš dávat pozor, ožralo?" - "A nemůžeš ty zase nosit náramkové hodinky jako každý normální člověk?"

„Výkop!“ zařval ukrajinský trenér a fotbalisté vyběhli na hřiště s lopatami.

Vrací se chlápek v půl třetí domů z hospody a potká ho policista: „Kam jdete?“ „Na přednášku!“ „A kdo vám teď asi bude dělat přednášku?“ „Tak to neznáte moji starou!“



W VTIPTY



Žák ke spolužákovi: „Nekoukej po holkách, pak zvedáš lavici a já nemůžu psát.“

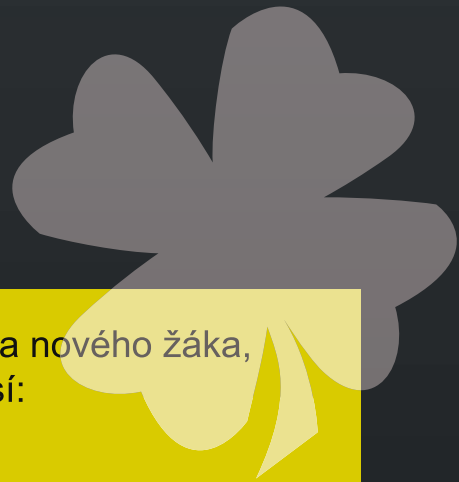
Jiří Paroubek navštíví jeden selský dvůr a uspořádá při té příležitosti tiskovou konferenci. Jeden fotograf ho vyblejskne v prasečím chlívku mezi prasátky. Paroubek to komentuje:
„Doufám, že se v novinách pod obrázkem neobjeví něco hloupého, jako třeba: Paroubek s prasaty...“
„Ne, ne, to je přece jasné!“
Příští den vyjde článek o návštěvě a pod obrázkem je text:
„Jiří Paroubek (třetí zleva).“

Soudce říká obžalovanému:
"Vy jste panu Kropáčkovi řekl, že je idiot.
Vyslovte nad tím svoji lítost!"
"Slavný soude! Velmi lituji, že Kropáček je idiot!"

Strašná rána, auto narazilo do stromu,
řidič vysvětluje policii:
„Řidičák nemám,
auto mi taky nepatří, takže jdu domů,
protože se mě to vůbec netýká!“

Zlobí se mistr na dělníky: „Tak to teda ne, v pracovní době se mi tu chlastat nebude!
Tady nejsme v poslanecké sněmovně!“





První školní den na americké střední škole představuje učitelka nového žáka, Sakira Suzukiho z Japonska. Hodina začíná a učitelka prohlásí:

„Uvidíme, kdo ovládá kulturní historii Ameriky.

Kdo řekl: Dejte mi svobodu, nebo mě zabte?”

Ve třídě hrobové ticho, jen Suzuki zvedne ruku: „Patrick Henry, 1775, Filadelfie.”

„Výborně, Suzuki.

A kdo řekl: Stát je národ a národ nesmí zhynout?”

Suzuki se postaví: „Abraham Lincoln, 1863, Washington.”

Učitelka se podívá na žáky a pokárá je:

„Stydím se za vás. Suzuki je Japonec a zná americkou historii lépe než vy!”

Ze zadu se ozve tichý hlas: „Polib mi, zsranej Japončíku!”

„Kdo to řekl?” zvolá učitelka.

Suzuki zvedne ruku a bez vyzvání odpoví:

„Generál McArthur, 1942, Guadalcanal, a Lee Iacocca, 1982, při valné hromadě firmy Chrysler.”

Třída ztichne, jen ze zadu se ozve: „Je mi z toho na blití!”

Učitelka křičí: „Kdo to byl?!”

Suzuki okamžitě odpovídá: „George Bush senior japonskému premiérovi Tanakovi v průběhu oběda, 1991, Tokio.”

Jeden ze studentů se postaví a otráveně řekne: „Vyhul mi!”

Učitelka hystericky: „A dost! Kdo to byl teď?!”

Suzuki bez mrknutí oka: „Bill Clinton Monice Levinské, Oválná pracovna Bílého domu, Washington, 1997.”

Další ze studentů se postaví a zaře: „Suzuki je hromada sraček!”

A Suzuki opět klidně: „Valentino Rossi, 2002, Velká cena motocyklů, Brazílie.”

Třída zcela propadne hysterii, učitelka upadá do bezvědomí.

Otevřou se dveře a vejde ředitel: „Kurva, takový bordel jsem ještě neviděl!”

Suzuki:

„Vladimír Špidla ministru financí při předložení státního rozpočtu, 2003, Praha.”



Dance

TENTOKRÁT BREAK DANCE

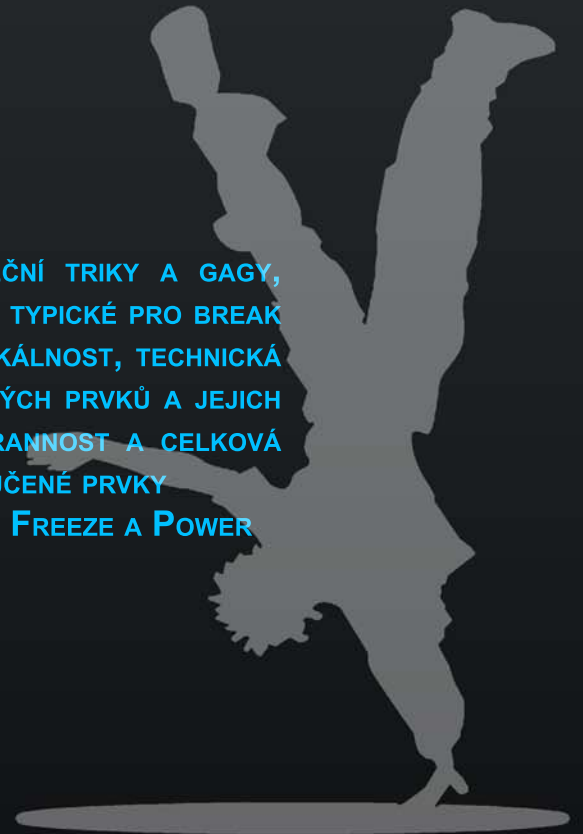
CHARAKTER TANCE

ZAHRNUJE RYCHLÉ (HBITÉ) POHYBY, TANEČNÍ TRIKY A GAGY, STYLOVÉ A AKROBATICKE PRVKY A TECHNIKY TYPICKÉ PRO BREAK DANCE. HODNOTÍ SE PŘEDEVŠÍM STYL, MUZIKÁLNOST, TECHNICKÁ OBTÍŽNOST A ZDAŘILOST PROVEDENÍ ZVOLENÝCH PRVKŮ A JEJICH VZÁJEMNÉ PROPOJENÍ, ORIGINALITA, VŠESTRANNOST A CELKOVÁ PREZENTACE PROJEVU. POVOLENÉ A DOPORUČENÉ PRVKY A POHYBY: FOOTWORK, TOPROCK, UPROCK, FREEZE A POWER

HISTORIE TANCE

BREAKDANCE JE SOUČÁSTÍ HIPHOPOVÉ SUBKULTURY.

VZNIKL V USA V BRONXU NA PŘELOMU 70. A 80. LET 20. STOLETÍ JAKO NÁHRAŽKA ZA KRVAVÉ SOUBOJE MEZI MÍSTNÍMI GANGY. MÍSTO TOHO ABY PO SOBĚ STŘÍLELI A BODALI SE NOŽEMA, ZAČALI MEZI SEBOU BOJOVAT O TERITORIA TANCEM. TAK VZNIKL TANEČNÍ BATTLE MEZI SKUPINAMI, KDY MEZI SEBOU SOUTĚŽÍ O PAVEDENĚJŠÍ TRIKY A TANEC. OD TÉTO DOBY SE BREAKDANCE ROZVÍJÍ A ROZŠÍŘUJE PO CELÉM SVĚTĚ... DNES NAJDEME TANEČNÍKY - BBOYS NA VŠECH KONTINENTECH. BREAKDANCE SE STAVÁ MODERNÍM STYLEM TANCE, KDE TANEČNÍK MUSÍ VYJÁDŘIT NEJEN TANEČNÍ TALENT, ALE TAKÉ SVŮJ VÝRAZ A STYL TANCOVÁNÍ A PROVÁDĚNÝCH TRIKŮ, FYZICKOU ZDATNOST A ÚROVEŇ TRIKŮ, KDY SE TĚLO OHÝBÁ DO EXTRÉMNÍCH POLOH, STOJEK, SKÁKÁNÍ NA RUKÁCH, TOČENÍ NA HLAVĚ, TOČENÍ NA RUKÁCH, ATD..





ETOX

Detoxikace:

- Posiluje imunitu.
- Zbavuje pocitu únavy a dodává ztracenou energii.
- Přírodným způsobem upravuje váhu.
- Zlepšuje kvalitu pleti.

Když budete dodržovat zásady detoxikace, posílíte svůj imunitní systém a zabráníte vzniku chronických chorob.

Detoxikace je proces čištění těla od nahromaděných toxinů. Mnoho z těchto toxinů pochází z naší stravy, užívání drog a vliv životního prostředí. Dále tuky, zvláště oxidované tuky a cholesterol, volné radikály, a jiné nepříjemné molekuly působí jako toxiny. Špatné trávení tlustého střeva nebo jeho možná dysfunkce, snížená funkce jater a špatné vylučování přes ledviny zvyšují toxicitu našeho organismu.

Detoxikace zahrnuje stravování a změny životního stylu, které snižují příjem toxinů a zlepšují vylučování.

Vyhýbání se chemických látek, z potravin či jiných zdrojů, rafinovaných potravin, cukru, kofeinu, alkoholu, tabáku, a mnohých léků pomáhá minimalizovat zatížení těla toxickými látkami.

Meditace pomáhá dosáhnout výrazných zlepšení v oblasti nejen zdraví a chování, ale všech aspektů života.

Správná očista

Jídelníček

Všechna jídla, po kterých se cítíte těžce a unaveně, vyškrtněte ze svého jídelníčku. Potraviny vám mají dodávat energii a živiny, ne vás na zbytek dne vyřadit z provozu. Snažte se proto jíst střídavě a častěji. Alespoň v období detoxikace se zaměřte na výrobky BIO potravin.

Omezte kofein, samozřejmě také nikotin a do svého jídelníčku zahrňte zeleninu, celozrnné pečivo, luštěniny. Pozor na mastná jídla, živočišné tuky, uzeniny, sladkosti.

Začněte přechodem na stravu bohatou na syrové ovoce a zeleninu jen velmi málo vařených, nebo zpracovaných potravin, které pomohou udržet váš trávicí systém bez hlenového plaku. Toto umožňuje optimální výživu a omlazení organismu

Více o detoxikaci těla najdete na:

www.zdravejsi-zivot.cz



**Nezapomínejte na pitný režim!
Chrání Vás před vším nakažlivým
atd.!**

ŘEŠENÍ

OSTROVY

aneb Einsteinova hádanka

Návštěvníci: **Rybáři Armáda Vědci Turisti Milionáři**

Rostliny: **borovice palmy květy obilí zelenina**

Zajímavost: **jezero pláž UFO hrad sopka**

Stát: **Francie Anglie Německo Itálie Rusko**

Ubytování: **ubytovna penzion výzkumná st. chatky hotel**

Slova jedné barvy patří k sobě!

**DALŠÍ EINSTEINOVA HÁDANKA
BUDE AŽ V ZÁŘÍ NEBO
V ŘÍJNU!**

DĚKUJEME ZA VĚRNOST

Grafika

Umění vektoru



**Umění vektorového pozadí není žádná věda,
přesto se mohou podařit skutečné skvosty!**

=)



Pokračování minulého dílu o strachu

Autor: TheMergar

Fobie



Úzkostná porucha charakterizovaná chorobným, bezdůvodným strachem z věcí, situací nebo lidí.

U fobie jsou typické příznaky jako bušení srdce, pocit na omdlení a pocit ohrožení.

Úzkost a strach prožil každý z nás.

Mají ochranný význam. Úzkost a strach se liší: strach je určitou odpovědí na konkrétní nebezpečí. Úzkost naopak je nepříjemný emoční stav, jehož příčinu není možné definovat.

Strach trvá pouze po dobu hrozícího nebezpečí. Intenzita strachu je různá, od lehkého neklidu až po stav masivního prožitku strachu. Ten kdo trpí těžkou fobií, se při záchvatu paniky bojí o svůj život.

Výsledkem je typické vyhýbání se situacím, které působí nebo jejich velmi obtížné překonávání.

Psychické příznaky

pocit ohrožení, obava ze ztráty kontroly, zešílení, obava ze ztráty vědomí, obava ze smrti, strach ze ztráty sebekontroly, nervozita, neklid

Tělesné příznaky

bušení srdce, zrychlený puls, chvění se či třes, sucho v ústech, obtížné dýchání, bolesti na hrudníku, neklid, víření v břiše, závrať, bolest nebo točení hlavy, návaly horka nebo chladu, pocity znecitlivění nebo mravenčení

Příčiny fobie

Většina fobií vzniká především v dětství (nepříjemné zkušenosti, vzpomínky, vybavení spojitostí), tyto fobie se většinou s přibývajícím věkem zmírňují nebo zcela vymizí.

Diagnostická kritéria

Podmínkou pro diagnózu specifické fobie jsou následující příznaky:

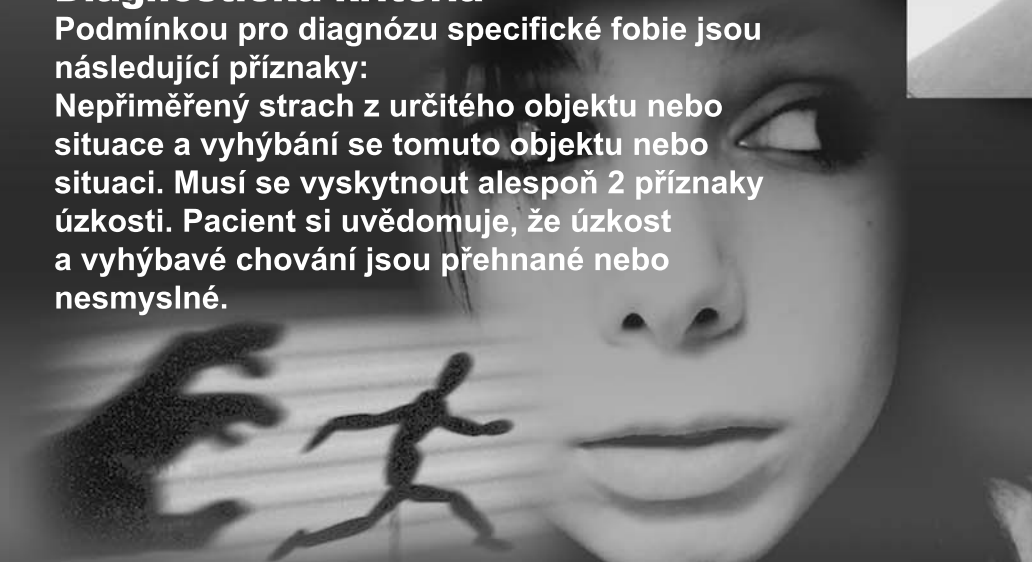
Nepřiměřený strach z určitého objektu nebo situace a vyhýbání se tomuto objektu nebo situaci. Musí se vyskytnout alespoň 2 příznaky úzkosti. Pacient si uvědomuje, že úzkost a vyhýbavé chování jsou přehnané nebo nesmyslné.

Konkrétní příklady fobií

- z klaunů - coulrofobie
- z výšky - akrofobie
- z určitých zvířat - zoofobie
- z uzavřených prostorů - klaustrofobie
- z mužů (u žen) - androfobie
- z cizinců - xenofobie
- z čísla 6 - hexafobie
- z čísla 13 - triskaidekafobie
- z démonů, duchů či strašidel - démonofobie
- z posvátných věcí - hierofobie
- z nemocí a jejich následků - nosofobie
- ze smrti - thanatofobie
- z hadů - ofidiofobie
- z pavouků - arachnofobie
- z krve - hematofobie
- z davu lidí - demofobie

<http://www.wikipedia.cz>

Fobie se obecně zbavuje tím nejjednodušším způsobem: Pacient se vystavuje dané věci tak dlouho, dokud fobie nezmizí.



VDOLQOSKOPY

1. strana

ČERVEN



Beran (21.3. - 20.4.)

Berani budou mít červen zjedné strany chladný, ale ze strany vztahů hodně žhavý! A proto se tento měsíc víc starejte o svou drahou polovičku než o ostatní věci jako jsou peníze, přátelé atd.



Býk (21.4. - 21.5.)

Býk a červen si nepadli do oka. Býci musí být velmi ostražití a měli by si dávat pozor, co se jim děje, může to totiž i přes největší štěstí dopadnout nedobře. Víc se starejte o to, co děláte, pečujte o sebe, ale nezapomínejte, čeho je moc – toho je příliš!



Blíženci (22.5. - 21.6.)

Přátelé. Blíženci jsou velmi nevypočítaví lidé, a proto se jim velmi hodí dobří přátelé. Najít nové kontakty, sblížit se, pobavit se. Jen opravdové přátelství je nesmrtelné.



Rak (22.6. - 22.7.)

Né každý rak má nad sebou černý mrak, ale ke každému má blízko voda. Smůlu vidíte jako něco, co vám buduje základ nesmrtelného štěstí. Štěstí je ve Vás. Jeho tam spousta. Ale nikdo Vám s tím nepomůže, musíte ho najít sami!



Lev (23.7. - 22.8.)

Lev a hrdost – to je věčné spojení stejně jako srdce a láska. Nepodceňujte se, buďte hrdí, plní lásky, neboť Vy jste LEV! Vnímejte okolí pozorně, né každá kořist je chutná!

VDOLOSKOPY

2. strana

ČERVEN



Panna (23.8. - 22.9.)

Lehkost, vášeň, společnost – to vše Vás bude dělat šťastným člověkem, pokud budete vděční za to, co máte. Vděčnost ať už je i jakkoliv sebemenší, je silou, která se skoro může rovnat lásce. Zkuste to s ní!



Váhy (23.9. - 23.10.)

Spadnout, zvednout se a jít dál přezevšechno – to je Vaše odhodlání – jít si za svým. Vynikáte v tom a možná o tom ani nevíte. Buďte tak silní i nadále, kráčíte skvělou cestou!



Štír (24.10. - 22.11.)

Technologie. S těmi tě tento měsíc čeká dobrodružství! Ať už je to wifi na intru nebo brněnská šalina či trolejbus, bude to bezvadné!



Střelec (23.11. - 21.12.)

Tak jako obvykle tě tento měsíc čeká spousta příležitostí, jak získat peníze. Buď všímavý/á. Každý tvůj malý krok za penězi bude velkým krokem k tvému nesčetnému bohatství. Stačí být pozorný/á.

VDOLQOSKOPY

3. strana

ČERVEN



Kozoroh (22.12. - 20.1.)

Příroda je tento měsíc na Vaší straně! Navštivte nějaký les, horu nebo jen pomalu letní louku a najdete zde inspiraci. Krásná místa jsou v Brně např.: Bílá Hora, Petrov, Špilberk a další. Příroda Vás naplní energií, kterou hledáte!



Vodnář (21.1. - 20.2.)

Astronomie Vodnářů je velmi zajímavá, co se týče června. Hraje pro Vás Venuše, Mars a Neptun. Jste tedy obklopeni láskou, silou i rozumem, a proto by jste měli využít této situace a pořádně užívat života, protože i ten nejdokonalější člověk má určen čas...



Ryby (21.2. - 20.3.)

Pro vás ryby je to tentokrát velmi jednoduchý měsíc. Nemáte se vůbec čeho obávat, možná jen sami sebe. Jste d'áblem i andělem, oheň i led, dokážete tentokrát vše zvládnout! Buďte v pohodě!

KAŽDÝ DEN DOSTANEME 86 400 SEKUND. JE JEN NA NÁS, CO S TÍMTO ČASEM UDĚLÁME, JAK HO VYUŽIJETE VY?

VAŠE REDAKCE URČITĚ RELAXOVÁNÍM A DALŠÍ TVORBOU ČASOPISŮ!



KULTUŘIŠTĚ

INTERPRETI 'DnB'



DJ PIXIE

DJ Pixie, představitel pražského drumandbassového soundsystemu T2b, se za gramofony postavil poprvé před 10ti lety. Techno, kterému se věnoval zpočátku, vystřídal velmi rychle zlomené beats - první drumandbassové vinyly měl Pixie ve své sbírce již v roce 2002.

Nejznámější:

DJ FRESH
RUDIMENTAL
DJ PANIK
LAZEE
NEVERSTORE

Další:

B-complex
Netsky
BlokHe4d
Pendulum
Aphrodite
Camo and Crooked
Brookes Brothers
Kenny Ken
DJ Marky
DJ Hype



Drum and bass začali tvoriť v roku 1995 v Ulrechte v Holandsku, keď sa preorientovali podľa vzoru interpretov ako Photek, LTJ Bukem a Ed Rush. Predtým tvorili v žánroch techno a breakbeat. V ich vlastníctve sú tri hudobné vydavateľstvá; Black Sun Empire Recordings, oBSEssions a Shadows of the Empire. Názov skupiny pochádza z názvy syndikátu Black Sun Crime Syndicate, ktorý sa objavil v multimedialnom projekte Star Wars: Shadows of the Empire.

**Příští školní rok
čekej extra Kultuřiště**

DJ FRESH

Autor: Themergar

JEHO PRAVÉ JMÉNO JE DANIEL STEIN. NARODIL SE 11. 4. 1977. ANGLICKÝ DJ A PRODUCENT NEJPRVE BYL V DRUM AND BASSOVÉ SUPERGROUP BAD COMPANY SPOLU S DARRENEM WHITEM (DBRIDGE), JASONEM MALDINIM A MICHAЕLEM WOJCICKIM (VEGAS). JE TAKÉ VLASTNÍKEM DRUM AND BASSOVÉHO HUDEBNÍHO VYDAVATELSTVÍ BREAKBEAT KAOS SPOLU S ADAMEM FENTONEM.

DISKOGRAFIE:

**ESCAPE FROM PLANET MONDAY (2006)
KRYPTONITE (2010)
HOT RIGHT NOW (2012) /NEOFICIÁLNÍ/
NEXTLEVELISM (2012) /OFICIÁLNÍ/**

NEJVÍCE ZNÁMÉ SONGY:

**GOLD DUST FEAT. MS DYNAMITE
HOT RIGHT NOW FEAT. RITA ORA
THE FEELING FEAT. RAVAUGHN
TURN IT UP FEAT. FLEUR
SEE YOU AGAIN FEAT. ADAM F
THE EDGE FEAT. AYAH MARAR
DON'T TELL ME FEAT. LIAM BAILEY**

**Více o muzice, ve které DJ
Fresh jede, se dozvíte
v rubrice
kulturiste Drum and Bass**



WOLEO RECENZE

Internetové prohlížeče

V příštím čísle



Do rodiny prohlížečů tu máme nový a velice známý browser, který navíc disponuje mnoha bezpečnostními prvky. Aplikace je založena na projektu Chromium, ze kterého vznikl i slavný prohlížeč Google Chrome. Nabízí tak mnohem dokonalejší ochranu uživatele a dat, než jeho běžná konkurence. Najdeme tu tak SSL identifikaci, rychlejší přístup na web a samozřejmě podporu záložek. Prohlížeč navíc minimálně zatěžuje operační paměť, takže můžete mít otevřeno několik desítek oken zároveň. Dále může uživateli nabídnout výbornou stabilitu a je velice přehledný.



Zabezpečený prohlížeč



SSL identifikace



Nezatěžuje operační paměť



Rychlý a přehledný



Revoluční japonský internetový prohlížeč Lunascape je určen pro náročnější uživatele a vývojáře. Jako jediný prohlížeč totiž nabízí možnost využít tři vykreslovacích jader Trident, Gecko a WebKit, a to dokonce i současně. Snadno si tak vedle sebe v jednom okně zobrazíte, jak bude Váš web vypadat.

Kromě toho Lunascape poskytuje i podporu některých rozšíření a pluginů Internet Exploreru a Firefoxu. Navíc ještě tvůrci vydávají své vlastní doplňky a pluginy, které lze snadno do prohlížeče implementovat.

Uživatelsky Vás čeká velmi příjemné prostředí, které podporuje záložky, otevírání více oken, podpora gest myši nebo implementovaná RSS čtečka. Potěší i dobrá přizpůsobivost vzhledu. Nepříjemnou stránkou jsou pak o něco větší nároky na paměť.

Velké množství vlastních pluginů

Vestavěná RSS čtečka

Otevření více stránek v jediném okně

Velké množství skinů



Blokování pop-up oken

Možnost skinů

Zásuvné moduly

Kompletní nastavení pro toolbary, menu, kontextové menu a další



Výkonný a nenáročný prohlížeč, který je vyvíjen od roku 2000 a funguje na jádře Gecko. Prohlížeč obsahuje mnoho klasických nástrojů jako je rss čtečka, gesty myši, blokování pop-up oken, otevírání stránek v panelech a mnohem více. Bohužel je distribuován jen pro platformu Windows. To ale nevádí, jelikož ji využívá k vykreslování grafiky. Díky tomu je rychlejší než Firefox.



KULTUŘIŠTĚ

DNES

DNB



Drum'n'Bass /dʌm ənd beɪs/ (zkráceně dnb či d'n'b) je hudební žánr elektronické hudby vzniklý v 90. letech 20. století. Pro tento styl jsou charakteristické převážně instrumentální skladby, založené na výrazné basové lince spolu s bicími – od toho se odvíjí i původ jména stylu – anglicky Drum'n'Bass = buben a basy (basová linka). Tyto linky bývají někdy doplněny o další vokální či instrumentální samplý. Drum'n'Bass je oblíben mezi DJi, pořádají se taneční party zaměřené pouze na tento styl hudby (např. DrumHouse).

DnB má velice rozšířené kořeny:

Reggae

V raných šedesátých letech začali Rastafariani na Jamajce tvořit hudbu s prvky z karibské hudby a soulu, kterou nazvali ska. Později bylo tempo ska zpomaleno a tím vzniknul nový styl nazývaný reggae. Umělci do své hudby vkládali své náboženství, globální problémy, lásku a ještě mnoho dalšího. Ještě později se z reggae vyvinul nový hudební styl nazývaný ragga, který byl více elektronický a obsahoval více skatových vokálů. Ragga a reggae byly prvními a hlavními styly, které daly vzniknout drum'n'bassu. Silně zapuštěné kořeny černé kultury z Jamajky se v dnb promítají po celou dobu jeho existence.

Breakbeat - 80. léta

O pět let později, v raných osmdesátých letech, byl hip-hop znám především ve velkých městech USA. Tancování na rapovou hudbu se stalo kulturou samo o sobě. Někoho tehdy napadlo, že by se dalo bojovat tancem, založeným na „breakdownech“ v hudbě. Tento

tanec se stal známým jako breakdance a vysunul do popředí právě ty údery, které tvoří „breakdowny“. Vznikl nový hudební styl nazvaný breakbeat, který se stal třetím a nejdůležitějším prvkem pro vývoj drum'n'bassu. V této době dali lidé okolo Warehouse klubu v Chicagu vzniknout stylu, vycházejícímu z disco hudby, housu. House samotný nebyl pro zrod drum'n'bassu příliš důležitý, ale dal vzniknout stylu, který rozhodně byl – ravu.

Dále pak:

Rave 80. léta
Rave 90. léta
Jungle 90. léta

NAPOLEON HILL

Autor knih zaměřených na osobní úspěch, ať už se jedná o cokoli.

26. 10. 1883 – 8. 11. 1970

Napoleon Hill byl americký autor, který byl jedním z prvních producentů moderního žánru literatury věnované osobnímu úspěchu. Jeho nejznámější kniha, *Myšlením k bohatství*

(v orig. *Think and Grow Rich*), je jednou z nejprodávanějších knih všech dob.

Hill se narodil do chudoby dvou-pokojevého srubu v městě Pound oblasti Wise County, Virginia. Jeho matka zemřela, když mu bylo 10 let. Začal psát ve věku 13 let jako reportér místních novin. Svou reportérskou výplatu použil pro vstup na právnickou školu, avšak byl brzy nucen odejít z finančních důvodů. Za bod zlomu jeho kariéry je považováno, když dostal nařízeno v rámci série článků o slavných mužích provést rozhovor s Andrewem Carnegie, toho času jedním z nejmocnějších mužů na světě. Jak Hill zjistil, Carnegie věřil, že proces úspěchu může být vyjádřen jednoduchým vzorcem, který by mohl být zopakován průměrnou osobou.



Díky tomu, jaký Hill budil dojem, jej Carnegie pověřil (bez placení a nabízejíc poskytnout mu doporučující dopis) provést rozhovory s více než 500 úspěšnými muži a ženami, mnoho z nich milionářů, za účelem odhalit a publikovat vzorec na úspěch.

MYŠLENÍM K BOHATSTVÍ
KLÍČE K POZITIVNÍMU MYŠLENÍ
PŘEMÝŠLEJ A ZBOHATNI
POZITIVNÍM PŘÍSTUPEM K ÚSPĚCHU
JAK PŘELSTÍT ĎÁBLA
KLÍČ K BOHATSTVÍ

V rámci svého výzkumu provedl Hill rozhovory s mnoha z nejúspěšnějších lidí té doby, včetně Thomase Edisona, Alexandra Grahama Bella, George Eastmana, Henryho Forda, Elmera Gatese, Johna D. Rockefellera, Charlese M. Schwaba, F. W. Woolwortha, Williama Wrigleyho Jr., Johna Wanamakera, Williama Jenningse Bryana, Josifa Stalina, Theodora Roosevelta, Williama H. Tafta, Woodrowa Wilsona, Charlese Allena Warda a Jenningse Randolfa.

Projekt trval přes 20 let, během kterých se stal Hill poradcem Carnegieho. Výsledkem těchto studií byla filozofie úspěchu nabídnuta jako vzorec pro úspěch Hillem a Carnegieem, publikována původně roku 1928 jako studijní kurz nazvaný Pravidlo úspěchu (orig. The Law of Success).

V americe, Hill uváděl, lidé mohou věřit, čemu chtějí věřit a to je to, co odlišuje Spojené státy od všech ostatních zemí na světě. Hillova práce prozkoumávala sílu osobních přesvědčení a jakou roli hrají v osobním úspěchu. Hillovým charakteristickým vyjádřením je: "Cokoliv si lidská mysl dokáže představit a čemu dokáže uvěřit, toho lze dosáhnout" Jak úspěch přichází a vzorec který umožní jej dosáhnout průměrné osobě byly slibem Hillových knih.

Hill nazval své učení úspěchu "filozofie úspěchu".

Tajemství úspěchu bylo ve svůdné formě nabídnuto čtenářům knihy Myšlením k bohatství a nebylo vysloveno přímo, neboť Hill cítil, že jeho postupné poodhalování čtenářem samotným tomuto čtenáři přinese největší užitek. Hillových knih bylo prodáno miliony kopií, což dokazuje vysoký zájem o tajemství úspěchu mezi moderními Američany.



STÁLE V PRODEJI!

Zajímavosti

:které jste asi nevěděli!

VĚDĚLI JSTE?:

že je pro prasata fyzicky zcela nemožné se podívat k nebi

že 50% obyvatel této planety NIKDY netelefonovalo

že krysy a koně neumí zvracet

že se vám při silném kýchnutí může zlomit žebro

že pokud se pokusíte kýchnutí potlačit, tak vám může prasknout cévka v krku nebo hlavě

že když kýcháte, oči jsou mírně vytlačeny z očních důlků

že zapalovač byl vynalezen dříve než zápalky :)

že kvákání kachen nevytváří nikdy ozvěnu a vědci nedokáží vysvětlit proč (!)

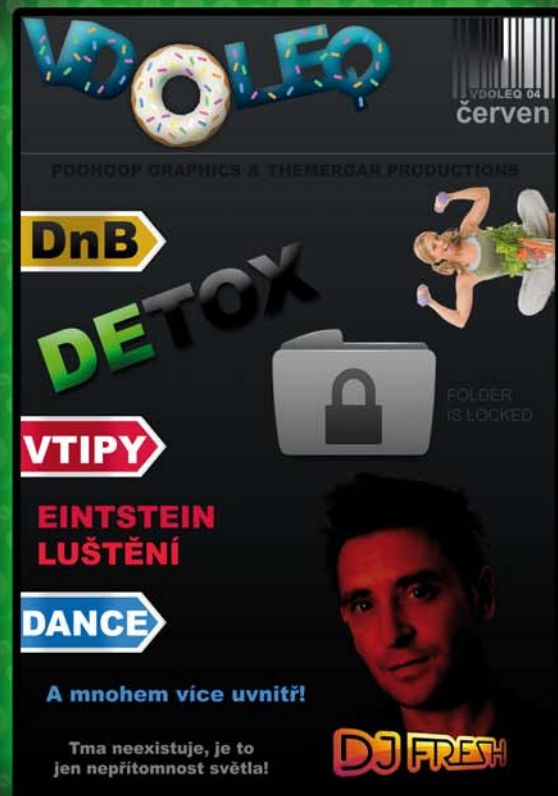
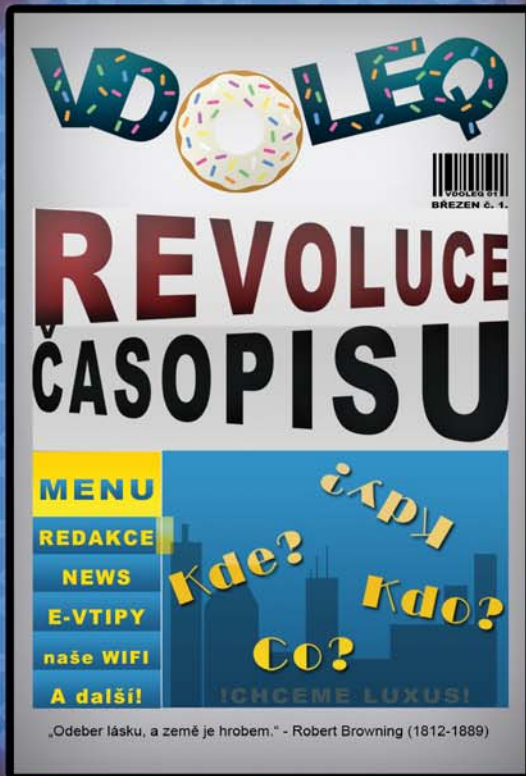
že 23% vad kopírek je způsobeno tím, že si na na kopírky lidé sedají

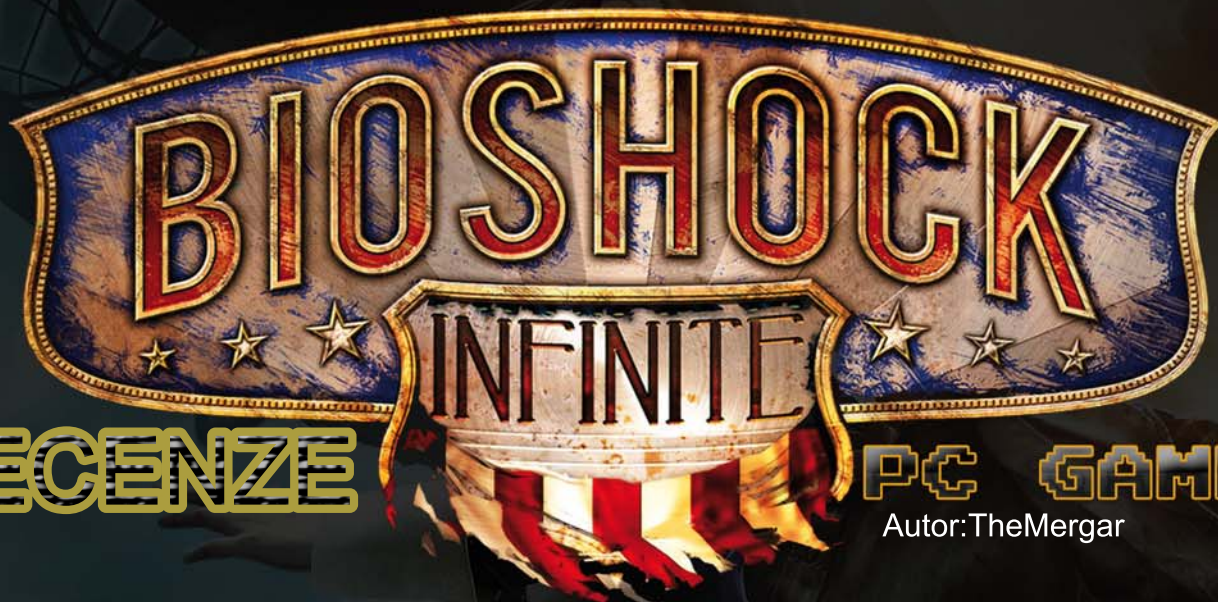
že lidská moč svítí pod ultrafialovým světlem

že otisky jazyka jsou stejně individuální jako otisky prstů!

že všichni lední medvědi jsou leváci!
jeho mozek
že oko pštrosa je větší než jeho mozek
že sloni jsou jediná zvířata, která neumí skákat
že motýli si lížou vlastní nohy

Hlasuj i TY o nejlepší titulní stranu časopisu VDOLEQ!





RECENZE

PC GAMES

Autor: TheMergar

Je hrozně těžké psát o hře, na kterou se těší celý svět, protože o ní nikdo nechce slyšet nic zásadního, a přesto by všichni rádi věděli, jak že ten nový BioShock Infinite vlastně dopadl. A protože tušíme, že strohý ortel – skvěle a tečka – by vám ani zdaleka nestačil, musíme to nějak zkusit. Stejně rozvážně jako hlavní hrdina Booker DeWitt, který sice ztratil postavení detektiva u Pinkertonovy národní agentury, ale přesto je osloven dvojicí záhadných lidí, aby ve městě Columbia pátral po dívce jménem Elizabeth, přivedl ji zpět a konečně tak smazal všechny svůj dluh. Zmatení? To je dobře, protože zmatení se budete cítit až do posledních vteřin příběhu, a tentokrát to myslíme doslova. Rozuzlení si vývojáři skutečně nechali až na úplný konec, a i když obří zvrat událostí každým okamžikem čekáte, stejně vás zastihne nepřipravené. A je to rozhodně dobře, protože cesta ke konci je mistrně vypočítaná a při zpětném ohlédnutí vám se závěrečnými titulky všechno dojde.

Hra na bohy

Ještě než se k nim ale propracujete, čeká vás nebývale kreativní a poutavá jízda, u které se zaručeně nestihnete nudit. Hlavní roli v BioShock Infinite nakonec nehrajete vy ani Elizabeth, ke které se za moment dostaneme, ale samotné město Columbia. Dříve to byla Americká chloub, vrchol technologického pokroku, výstavní síň a zároveň hrozba pro ostatní. Město si od roku 1901 majestátně plulo po obloze a plnilo symbol dokonalosti a řádu. Jenže lidská rasa je slabá, nechá se zcela podmanit mocí a bylo tak pouze otázkou času, než si Columbané začali hrát na bohy. Vyústilo to v přetřhání všech kontaktů s povrchem a Columbie přestala na dlouhých jedenáct let pro lidi tam dole existovat.

Přesto se ale vydáte jejím směrem a úspěšně přistanete v očištění.

Stylizace vítězí

BioShock Infinite je od začátku do konce plejádou symbolů, nenápadných indicií i skrytých poselství, přičemž se příběh dotýká témat jako náboženství, rasismus nebo třídní boj. Podtrhuje to dospělé vyznění celku a upozorňuje na nutnost být pořád ve střehu. Nicméně všechny úvahy a filozofické myšlenky jako kladivo hned na začátku rozmlátí základní lidské pocity štěstí a obyčejné radosti z pohledu na něco krásného. Díky poetice, se kterou je Columbia vystavěna, vám totiž spadne čelist na stůl a jen tak ji zpátky nezvednete. První procházka po městě je natolik silným okamžikem, že vám nebude stačit myš ani klávesnice k tomu, abyste pochytili všechny vjemy. Grafika, byť ne zrovna dokonale detailní, sází na neotřelou steam-punkovou stylizaci, která nepostrádá barvy. Alespoň tedy ze začátku si jich užijete dosyta, později všechno, pravda, trochu ztmavne. Jenže to vám může být v tuhle chvíli úplně ukradené – když se totiž ozve několik prvních tónů Dvořákovy Novosvětské, začnou se vám podlamovat kolena a citlivějším jedincům možná zvlhnou oči dojetím. Je to jedním slovem nádhera a to nejdůležitější je, že od prvního momentu vám dá Columbie pocit, jako by doopravdy žila vlastním životem.

Mechanický kůň právě táhne malý povoz, stánek s hot-dogy se utápí v dopoledním slunci a u rozbitého hydrantu se cákají děti. Nesměle nakouknete do čistírny obuvi a pak dorazíte na pouť. Celým městem právě hýbe festival, všude se představují nejnovější technologické vymoženosti, do toho všechno hraje, bliká a vybuchuje. Jednoduše pastva pro uši i oči, živoucí svět plný nečekaných malých příběhů, přesně jako ve skutečnosti.

BIO SHOCK

Snový svět Infinite

Opojení nádherou Levinových myšlenek ale netrvá věčně a během úvodních dvou, tří hodin hraní rychle přijdete na to, že i Columbie má pár kostlivců ve skříni. Předně je to hnutí Vox Populi, které brojí proti vládnoucí vrstvě Zakladatelů, stojící v čele s prorokem Comstockem. Jeho podoba je napříč hrou až nechutně zbožšťována a nejednou k vám Comstock promluví shůry, jako by odnikud. Důvod je prostý, jakožto „falešný prorok“ mu chcete z ostře hlídané věže ukrást Elizabeth a unést ji z Columbie zpátky do New Yorku. Však víte, kvůli splacení těch dluhů... Jenže co s tím, když je chudák holka obdařena nadpřirozenými schopnostmi a je tak pro obě zneprátené strany kriticky důležitá? Je to jednoduché – znamená to neustálé přitápění pod kotlem a hrocení vyvstalých situací.

Také si musíte uvědomit, že z věže osvobodíte bytost, která dosud žila jen v několika místnostech. O světě venku ví jen z knih a ze všeho nejvíc touží odjet do Paříže. Na druhou stranu však Elizabeth pochopí situaci rychle, a ačkoliv je stále vyděšená a překvapená, nebude vám během hraní ani chvilku překážet. Fakt, že s ní strávíte dvě třetiny hry, je proto velice příjemnou vzpomínkou a možná i návodem pro ostatní, jak by taková vedlejší postava měla ve hrách působit. Každý dialog má hlavu a patu, neztrácí dynamiku a třeba na rozdíl od nového Tomb Raider věříme mladé Elizabeth její postoj bez výhrad. Zabíjení není nic pro ni, a přitom nám vývojáři z Irrational Games dokázali, že i tak si s vámi může projít peklem. V boji vám umí pomoci bez jediného výstřelu a je až k nevíře, že dosud nikoho nenapadlo, zpracovat vedlejší postavu, nebo lépe řečeno – postavu ovládanou umělou inteligencí, tak hravě jako právě v BioShock Infinite. Elizabeth si totiž pokaždé najde nějaký úkryt a snaží se na bojišti najít něco, co by se vám mohlo hodit. Jednou je to lékárníčka, jindy náboje do samopalů, to všechno vám může po stisku jednoho tlačítka hodit do náruče a často vám tak zachránit život. Později se stanete na této pomoci závislí, a to ještě nepadlo ani slovo o těch tajuplných nadpřirozených schopnostech.

Nic není pod kontrolou

Co vlastně Elizabeth umí, je složité popsat tak, abychom neprozradili něco, čeho bychom pak mohli litovat. Ale velice zjednodušeně řečeno, Elizabeth umí ohýbat čas i prostor. Otvíráním malých časoprostorových děr je pak schopná umístit do scény předmět, který tam kdysi možná byl, anebo teprve bude, nicméně v realitě na daném místě není. Ať už je to plechový zátaras, co slouží jako kryt, nebo třeba bedna s municí, to všechno si můžete díky chytrému ovládání nechat velice snadno aktivovat a využít ke svému prospěchu. A hrátky s prostorem a časem neplatí jen pro neživé předměty, mnohokrát využijete tuto pomoc pro aktivaci mechanických strážců, kteří se ihned postaví na vaší stranu a bojují, dokud nepadnou. Až pak jdou znovu aktivovat. Tím můžeme směle načít povídání o souboji, pro který nacházíme v hodnocení jen dvě slova: maximálně variabilní. Pokaždé, když se vám bude zdát, že dané místo není možné projít, zastavte se a uvědomte si, co všechno vám vývojáři dali k ruce. Zaprvé tu jsou vigory, alias plasmidy, které se stávají součástí Bookerovy osobnosti po vypití lektvarů ve speciálně tvarovaných lahvičkách. Hned ze začátku dostanete možnost obrátit vybraného nepřítele na krátký čas proti svým. Později se pak ale dostanete k lahůdkám jako sesílání smrtelného hejna krkavců, metání blesků, anebo vrhání zápalných granátů. Platidlem za užívání vigorů je sůl, kterou vám buďto najde Elizabeth, anebo si ji najdete sami v nejrůznějších podobách.

Ke všemu navíc

v Columbii postávají vždy vcelku logicky umístěné automaty, ze kterých je možné sůl i další chybějící věci dokoupit za nalezené peníze. Druhou věcí, kterou budete v boji samozřejmě plně využívat, je pestrá nabídka zbraní, stylizovaných do podoby již zmiňovaného steam-punku. Pistole, samopal, brokovnice, ale také rotační kulomet na kliku (!), nebo granátomet, to všechno vám bude k dispozici a hra vás naučí všechny zbraně pěkně střídat. Najednou můžete nést jen dvě, proto je nutné odhadovat situaci předem a dobře se připravit. Škoda jen, že vývojáři nabízí jen dva a dva rychlé sloty pro vigory, resp. zbraně. Zatímco u zbraní to vlastně ani nevádí, kvůli vigorům budete muset často pauzovat hru, abyste z kontextové nabídky vybrali ten správný a mohli ho použít. Vzhledem k tomu, jak rozmanité tyto schopnosti jsou, chtělo možná zauvažovat nad elegantnějším způsobem užití.

Jako na horské dráze

Třetí a poslední věcí pak je speciální rukavice, díky které můžete využívat kolejí pro rychlý přesun z místa na místo. Není to ale jen součást dopravních mechanismů, mezi jednotlivými kolejnicemi můžete i na docela velkou vzdálenost přeskokovat, takže dostáváte v boji značnou výhodu. Bohužel i díky možnosti zbesilého přesunu se boj v BioShock Infinite často zvrstává v nepřehlednou melu, čemuž vývojáři nepomáhají chybějící navigací. Za normálních okolností je to samozřejmě velké plus, v Infinite na vás jednoduše nebude svítit obří šipka se slovy:

JDĚTE VPRAVO! Náповěda samozřejmě ve hře je, po stisku tlačítka se před vámi na pár vteřin nakreslí ukazatel, ale i tak by se občas hodilo zvýraznit protivníka, ať víte, po čem pálit. Navíc vzhledem k tomu, že se nepřátelé chovají chytře a zbytečně nevyčkávají, je to často velká mela.

Připravte se rovněž na to, že budete umírat, v mantinelech Infinite to ale není žádný velký problém. Naopak tím hra značně snižuje celkovou obtížnost a i na normal budou tuhé souboje jen otázkou času. Po smrti vás totiž Elizabeth, anebo vy sám dokážete oživit, vrátíte se na místo a nepřátele najdete s pocuchaným zdravím. Jen škoda, že skript neúměrně dlouho čeká na vaše opětovné zapojení do akce, takže můžete dlouhé chvíle sledovat připravené, ale neaktivní nepřátele, jak vás očekávají. Poslední výtkou k boji pak je absence výrazných bossů, které ve hře v podstatě nejsou. Vedle obyčejných a míň obyčejných vojáků (rozuměj – odolnějších, s jinou zbraní), potkáte čtyři minibosy, které by ale pro vás po získání většiny vigorů a vylepšení základních zbraní neměly činit velký problém porazit. Více ale prozrazovat nebudeme. Ani o Songbirdovi, strážci Elizabeth, ne!

Splatit dluh...

A tohle by mohlo platit i pro zbytek článku. Více už prozrazovat ani nemůžeme, protože pak byste neměli radost z té nejlepší věci, co mohou hry nabídnout, a sice poznávání společně se stimulováním vlastní fantazie. Vezměte to jednoduše tak, že až na několik drobných chybek, ke kterým musíme zahrnout i občasné zasekávání se o předměty (!), funguje ve hře všechno na jedničku. Příběh je natolik silný, že by ho mohli z fleku přetavit hollywoodští tvůrci do celovečerního filmu a ještě by jim zbylo na pokračování.

Jestli po nás stále chcete doporučení, zda si hru pořídit, pak neváhejte – momentálně mezi novinkami nenajdete nic, za co by se vyplatilo dát tu necelou tisícovku víc.

VERDIKT

„Těžko říct, jak to Ken Levine dělá, ale dokázal to znovu. BioShock Infinite je ztělesněním čisté radosti ze hry, a až na pár okamžiků a nedotažených prvků udává směr moderním titulům se silným příběhem.“

HODNOCENÍ REDAKCE

9

TIMELAPSE

Autor: TheMergar

Souvislá soustava snímku s různým časovým rozmezím, avšak stejným místem.

Timelapse je označení pro určitou souvislou soustavu snímků, které jsou foceny či natáčeny z jednoho stálého místa za určitou dobu.

Pro lepší představu si ukážeme příklady na následujících snímcích, aby jste měli představu.



Jak vidíme na následujícím snímku je město. Jedním z důležitých aspektů focení timelapse je, že fotoaparát musí být po celou dobu statický! Poté už jen stačí nastavit určitou prodlevu focení, nebo sem tam cvaknout v hledáčku jednu fotku během dne, výsledky mohou být ohromující!



Na fotce níže je znázorněný strom ve čtyřech ročních obdobích. Pokud to není fake z photoshopu, tak je každopádně vytvořen trochu jinou technikou, fotograf si pravděpodobně udělal na zemi záchytný bod, a udělal čtyři fotografie tohoto stromu, a pak je ve Photoshopu sloučil dohromady. Každopádně je to pěkný nápad.



A takto už to funguje v profi světě. Digitální zrcadlovka napojená na náhradní zdroj, dále na speciální časovač, který bude dělat snímky a schovaný ve voděodolném krytu. Pravděpodobně bude dělat fotky po dobu několika měsíců. Jak je vidno z fotografie, zřejmě půjde o nějakou stavbu. Vy však k vlastnímu timelapse focení rozhodně nepotřebujete takovou výbavu. Pro začátek zkuste fotit nějaké místo jeden den.



Při troše grafického talentu a umění práce s Photoshopem, by bylo možné si takovou fotografii vytvořit taky, je však důležité mít trpělivost, protože je to přeci jen jedna fotografie, která vám zabere celý rok, a přitom vůbec nemusí vyjít. Představte si takovou situaci, kdy vám zbývá poslední část stromu př. v létě (čili střed stromu), a zjistíte, že váš focený subjekt už je na cestě do dřevozpracujícího průmyslu, a na místě modelu, už zbyl jen smutný pařez. Takovouto situaci bych rozhodně nepřál nikomu z vás.

JAK NA VLASTNÍ TIMELAPSE

Jak si tedy vytvořit svůj vlastní, originální Timelapse? Je to jednoduché. Základem je fotoaparát, pokud ne zrcadlovka, tak aspoň nějaký digitálek.

Dále by bylo dobré, porozhlédnout se po okolí, a najít místo, na které máte snadný přístup a je vhodné k focení. Pro začátek bych doporučil něco snadného, jako například vaření, zkuste si vytvořit pracovní prostor, na kterém budete vařit. Nad svou pracovní plochu si ukotvíte váš fotoaparát do stativu, a namířte tak, aby ideálně zabýral vámi požadované snímky. Je vhodné na něm nastavit časovač, pokud to fotoaparát umožňuje, aby bylo focení přesnější. Pak už se jen pusťte do vaření, a v určitých krocích si udělejte snímek. Výsledné snímky už pak jen načtete do svého PC, a poskládáte do jednotné koláže. Takto vytvořenou koláž pak můžete sdílet se svými přáteli, nebo může sloužit jako vyuková obrázková lekce vaření.

Pro lepší představu přiložím obrázek.

Na obrázku níže vidíme přípravu kávy. Je to určitě vhodná kombinace na základ, protože je to rychlé, a nemusíte u toho příliš přemýšlet nad celkovým řešením, či kompozicí fotografie. Proto by to pro začátek mohlo stačit. No co se týče natáčení Timelapse, platí téměř ta samá pravidla. Důležité je hlavně, aby byla kamera ukotvená ve stativu po celou dobu záběru. Pak stačí jen natáčet. Po dokončení se jako základní úprava snímek zrychlí. Čili se například z dvouhodinového záběru stane dvacetivteřinový snímek, který vypadá efektivně. Pak už se jen ke snímku přidá ilustrační podbarvu-jící hudba, a Timelapse video je na světě.

Pro inspiraci se můžete podívat na Youtube.com na video:

<http://www.youtube.com/watch?v=ipS1bPUAeL4>

To bude asi už o Timelapse vše, základ nyní znáte, a jak budete dále postupovat už je na Vás.

Autor: TheMergar



THANK YOU

Poděkování

patří Vám čtenářům za čtenářskou věrnost, případné vyplnění Vdoleqníku a obecně za podporu.

Také bychom chtěli poděkovat vychovatelům za to, že nám dali možnost vytvořit tento časopis, za podporu, za tisk.

Ale dík patří i Michalu Horkému, který právě tisk organizoval.



Doufáme, že jak s námi tento školní rok končíte, budete další šk. rok s námi začínat. Vdoleq je otevřen všem nápadům, a tak se neostýchejte využít náš e-mail, který najdete i v minulých číslech, a sdělte nám, co byste ve Vdolequ rádi četli!

Vdoleq je ten správný spolek!
Vaše VDOLEQ redakce!

think
big

Nadace Telefónica
www.o2thinkbig.cz

**PRO MLADÉ LIDI A JEJICH NÁPADY
ZAPOJ SE DO THINK BIG A ZÍSKEJ!**

- 1) 10 AŽ 70 TISÍC KORUN NA REALIZACI PROJEKTU
- 2) ROZVOJ A VZDĚLÁNÍ PRO PROJEKTOVÝ TÝM
- 3) TELEKOMUNIKAČNÍ BALÍČEK OD O2
- 4) PODPORU MENTORA Z ŘAD ZAMĚSTNANCŮ
SPOL. TELEFÓNICA
- 5) ZÁZEMÍ CELOEVROPSKÉHO PROGRAMU THINK BIG

PooHooP GRAPHICS
PHPSETUP@GMAIL.COM



SUCCESS
FOR
SUCCESS

O2



**PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYCHÁZÍ
V ZÁŘÍ**

REDAKCE: VOJTĚCH KILIAN
LUKÁŠ ZEMAN
RADEK DOLEŽAL

TISK: MICHAL HORKÝ

TENTO ŠKOLNÍ ROK SE S VÁMI VDOLEQ
LOUČÍ A PŘEJE EXTRA SUPER KRUTÉ PRÁZDNI-
NY! HLAVNĚ TO MOC NEPŘEŽEŇTE,
VDOLEQ S VÁMI POČÍTÁ ;).

VDOLEQ@GMAIL.COM



www.facebook.com/Vdoleq.casopis



B | R | N | O

MADE IN VERY LUXURY

vyrobeno pro DM Jedovnická 10, Brno-Líšeň
Ukončeno pro školní rok 2012/2013.