

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ARTBOOK

GENESIS

Denis Godyna

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

ARTBOOK

GENESIS

Denis Godyna

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen
uvedených
pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	2
2. TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY.....	4
3. CÍL PRÁCE.....	6
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	7
5. PROCES TVORBY	8
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	9
7. POPIS DÍLA.....	10
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	11
9. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
a) Knižní a periodická literatura	12
b) Internetové zdroje	13
10. RESUMÉ	14
11. SEZNAM PŘÍLOH.....	16

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Od dětství jsem kreslil, protože mě to vždy bavilo. Kreslil jsem fantastiku, surrealistické krajiny a města budoucnosti. Neměl jsem rád portréty a figurální kresbu, jelikož jsem neuměl kreslit. Učil jsem se na umělecké škole přibližně 6 let, ale tam jsem se portrétům a figurální kresbě věnoval málo. Vždy jsem kreslil akvarelem a tužkou. Někdy jsem experimentoval a používal olej. Po umělecké škole jsem studoval na univerzitě S.Seifullin Kazakh AgroTechnical v Kazachstánu, specializace - architektura. Zjistil jsem co to je perspektiva a vlastně jsem našel svůj vlastní styl sci-fi. Nejdříve jsem kreslil různé perspektivy barevných, surrealistických krajín a paralelní světy planet. Potom jsem postupně přešel k architektuře, kde jsem kreslil města budoucnosti. Měl jsem velkou zkušenost s architekturou a s perspektivou, ale nikdy jsem nekreslil žádné postavy a proto moje kresby s architekturou neměly život. Vždy jsem měl sen vyrobit svůj vlastní artbook, ale neměl jsem žádnou dobrou zkušenost kreslit postavy.

Po studiu architektury jsem se rozhodl, že budu studovat na univerzitě ZČU. Vybral jsem si obor mediální a didaktická ilustrace, ale neměl jsem představu, co tam budu dělat. Na univerzitě jsem se seznámil s figurální kresbou, ale z počátku jsem měl strach, protože jsem u ní necítil prostor. Nikdy jsem nekreslil přírodním úhlem figurální kresbu na velkém formátu. Na začátku jsem měl nejhorší figurální kresby a známky a to mě štvalo. Dlouho jsem nemohl pochopit, proč mně nejde kreslit člověka v prostoru. Po čase jsem se to naučil, protože jsem se snažil a opravdu jsem zlepšil svou kresbu. Pochopil jsem, že perspektiva existuje nejen v architektuře, ale všude kolem nás.

Také jsem měl knižní vazbu ve svém oboru. Na univerzitě jsem se naučil dělat knihu a byl to pro mě zajímavý proces. Nikdy v životě jsem nedělal knihu, protože v Kazachstánu nemáme žádné takové školy jako v České republice. Když jsem pracoval na knižní vazbě, měl jsem problémy s češtinou i se samotnou knihou. Ale pak jsem začal chápat tento princip knižní vazby. Dostal jsem moc dobrou zkušenost díky klauzuře, jelikož jsme měli vyrobit knihu podle zadání. Každý semestr jsme museli nějakou knihu udělat. Vždy jsem srovnával Západočeskou univerzitu s univerzitou v Kazachstánu. Nikdy bych si nemohl představit, že budu mít možnost pracovat s knihou.

Kromě toho co jsem řekl, musím dodat, že mě také silně ovlivnil grafický design. Pracoval jsme ve firmě jako designér a přestože jsem si myslel, že jsem do té doby dosáhl limitu v grafickém designu, rozšířil jsem si najednou díky němu své schopnosti a měl jsem možnost vymyslet ve svém životě něco nového a realizovat svoje kreativní nápady.

Univerzita mně dala jak spoustu kamarádů , tak i zkušeností. Zkušenosti mi pomáhají při pohybu vpřed a v mém rozvoji. Vzhledem k velikosti univerzity a množství lidí z různých zemí, se můžete hodně naučit a být si jisti, že najdete lidi, kteří s vámi budou na stejné vlnové délce. Pokud se mě někdy někdo zeptá, jestli mě mrzí moje volba a jestli bych raději nešel studovat na jinou vysokou školu, říkám ne! Také bych chtěl poznamenat, že díky dlouholeté tradici a historii si naše univerzita vyvinula jedinečnou atmosféru, v níž se každý cítí být součástí ZČU. Naše univerzita není omezena ve vzdělávacím procesu, a je zaměřena na všestranný rozvoj studentů pomocí spousty různých mládežnických organizací a studentských klubů.

2. TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY

Herní průmysl je stále velmi mladý, ale už pár desítek let své existence je pevně usazen v našich životech. Současná generace neví jak využít svůj volný čas aniž by hrála jejich oblíbené hry. Někdo preferuje vážné „velké“ hry, někdo krmení hus na Farm Frenzy, kde nalezneme jak hardcore hráče, kteří pravidelně několikrát denně sledují co se v jejich světě stalo nového, tak vedle nich hráče, kteří svůj svět zhlídnou jednou, dvakrát do roka. Ale přesto, každý mladý člověk je tak či onak spojený se světem her. Co je to herní průmysl a jak ovlivňuje náš život?

Mnozí lidé neberou tento obor vážně, vidí v něm směšné dětinské nadšení, ale nejsou s ním zkrátka dobře obeznámeni, vidí jen špičku ledovce.

Herní průmysl je také forma umění jako například literatura, film či volné umění a ve srovnání s nimi je dokonce mnohem rozsáhlejší. Mohu dokonce říct, že herní kultura absorbovala všechny ostatní druhy kreativity. Konec konců, vytvořit dobrou hru vyžaduje pečlivou a kvalitní práci umělců, spisovatelů, hudebníků. Všichni tito umělci se podílejí na tvorbě her.

Kromě té tvůrčí má herní průmysl i další část - technickou. K vytvoření krásy, kterou vidíme na našich obrazovkách, používáme nejmodernější technologie. Hodně práce se skrývá za prací programátorů, na jejichž bedrech spočívá rámec hry.

Herní průmysl je úzkým spojením umění a techniky do klubíčka, to však přináší pravidla. I přes technickou realizaci vysokého standardu a přitáhnutí největších mistrů svého oboru hrozí, že bude hra zabalena do špatného umění. Zde přichází na řadu tvůrce konceptu. Je velice důležité kvalitní spojení těchto dvou prvků.

Největší problém současných her je, že všechny hry se snaží oslnit čísly a množstvím, přitom ale většině hráčů jde o kvalitu. Rozpočet by se měl naopak snižovat právě z toho důvodu, aby mohly vzniknout originálnější tituly, které se můžou zaměřit jen na jednu skupinu hráčů, místo toho, aby se snažily zapůsobit na mainstream a jen kopírovaly jiné hry. Hraní počítačových her je mocný nástroj globalizace, může to být způsob, jak degradovat a odlákat velkou část mládež od sportovních

aktivit nebo sociálně užitečných činností! A to vše pod rouškou zábavy nevinných dětí.

Nepovažuji se za zkušeného programátora nebo vážnějšího herního vývojáře. Já jsem člověk, který neprogramuje, má jenom nápady v hlavě. Vždycky jsem chtěl vyrobit svou vlastní počítačovou hru a artbook ke hře. Také mám sen udělat hru, která by mě bavila. Protože kvalita her upadá a v poslední době jsou počítačové hry populární. Mnoho her má nějaký velký nedostatek, nemá zajímavý nápad a proto si je jich spousta podobná. Pořád mám v hlavě zajímavé nápady a chtěl jsem vytvořit takovou počítačovou hru, která by měla svou atmosféru, svůj vlastní svět, vlastní herní systém.

Při výběrání vhodného tématu jsem právě k tomuto faktu přihlédl. Abych mohl svoje ilustrace spojit se hrou a považovat je za přímou součást hry. Inspirovaly mě takové hry jako jsou FTL, Civilization 5 a Stellaris.

3. CÍL PRÁCE

Touha podílet se na vývoji her se může zdát zprvu povrchní a dětinská. Tato touha však může pomoci člověku dát se na správnou životní cestu, přináší radost a pomáhá se realizovat.

Herní průmysl právě začíná svůj pochod napříč naší myslí, ale nyní se začíná zacházet do větší hloubky a s větší vážností. Při správném pohledu na vývoj hry, může konečný produkt inspirovat a poučit dokonce i v pozdních částech průběhu života. Hra má mnoho složek, všechny aspekty vědy a techniky se spojily do jednoho projektu, mají obrovský dopad na osoby, kterým poskytují stále hlubší ponoření do jiného světa.

Hry se staly nejoblíbenější formou zábavy. Stojí za to dopřát tomuto oboru bližší pohled a snažit se pochopit, že nejde jen o příjemné plýtvání časem.

Smutek, pracovní přetížení, stres... Je těžké tomu uvěřit, ale to vše lze přičíst nedostatku hraní her. Ale ztráta radosti z práce neohrožuje ty, kteří vnímají pracovní postup jako hru.

Hra může být také zdrojem nových nápadů. Tvořivost a schopnost vymýšlet něco nového, v mnohém závisí na tom, kolik času lidé stráví při hře. Pokud bychom přestali hrát, naše chování ustálí. Nejevíme zájem o nové věci. Zastavíme svět kolem sebe a staneme se méně vynalézaví.

Cíl mé práce byl vytvořit počítačovou hru, která by měla svůj unikátní svět s atmosférou budoucnosti sci-fi. Také aby mechanika hry měla nový systém, který nebude podobný ostatním hrám, které existují. Herní svět je budoucnost, kde lidstvo začíná hledat přírodní zdroje na jiných planetách, jelikož na Zemi zbývalo málo zdrojů a proto se lidstvo rozhodlo najít jiný zdroj energie na Měsíci. Když lidé objevili na Měsíci roboty, vznikla mezi nimi válka.

Máme možnost hrát za 2 různé frakce, kde Země- lidstvo a Měsíc - roboti. Každá frakce má svoje schopnosti a cíle hry. Vy musíte vytvořit svou unikátní armádu, která musí zničit hlavní štáb nepřítele. Také každá frakce má generála, který bude řídit vaši armádu. Kromě toho musíte vytvořit jednotku kosmických lodí, které vám pomůže odeslat výsadek na planetu nepřítele.

Chtěl jsem vytvořit unikátní systém bitvy, aby bylo pro hráče všechno pochopitelné a jednoduché. Nápad je základ, který je velmi důležitý.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Strategická hra - populární žánr počítačových her, kde je klíčem k dosažení vítězství plánování a strategické myšlení. Moderní strategické hry mají tendenci kombinovat obě vojenské a ekonomické složky. Zaobíráme se v nich ekonomickými strategiemi a současně vojenskou částí.

Rozhodl jsem, že žánr mé hry bude vojenská strategie. Protože v mém případě to je nejlepší varianta, kde mohu vymyslet herní systém bitev. Také hra musí být logická, aby hráč vždycky mohl přemýšlet. Základní pravidla jednoduchá a zároveň originální, jako například u šachu. Také jsem se ptal svých kamarádů, kteří hrají počítačové hry. Chtěl jsem se dozvědět co je důležité ve hrách a co v nich jako hráči hledají.

Tak jsem začal v tomto směru rozvíjet plány a sbírat inspiraci a hledat různé artbooky scifi, aby mě inspirovaly. Díval jsem se na různé internetové stránky, sledoval jsem různé styly scifi architektury a postav. Četl jsem různé fantastické příběhy o budoucnosti. Během skicování jsem přemýšlel nad příběhem a mechanikou hry, jak bude fungovat systém boje. Kromě příběhu jsem se zároveň soustředil na styl mých ilustrací.

Nápady jsem si nejprve připravoval formou skic. Během procesu jsem zjistil, že žánr hry bude strategie. Na prvotní koncept se totiž začaly nabalovat další a další nápady, až začaly vznikat nové návrhy. Tímto způsobem jsem navrhl velký koncept počítačové hry.

Jednou z hlavních výhod skic je, že mně umožnily rychle vyjádřit mé myšlenky a získat nápady. Bez ohledu na to, zda si kreslím skicu na tabuli nebo ubrousek - je důležité, abych pochopil základní koncept myšlenky svého projektu. Dobrý základ poté mohu rozvíjet dalšími nápady.

Podle mých zkušeností nabytých během skicování si myslím, že nejužitečnější a dobré nápady se často rodí v průběhu vývoje příběhu, postav nebo kosmických lodí před samotným zahájením práce na finálních ilustracích.

5. PROCES TVORBY

Nejdřív jsem měl velký zmatek v hlavě a nevěděl jsem jak tento svět správně nakreslit. Naštěstí jsem měl každý týden konzultace které mi pomáhaly pochopit na co mám dávat pozor a co je nejdůležitější věc ve hře. Každá moje ilustrace měla vždycky chybu, pořád jsem neměl hloubku vzdálenosti, všechno působilo plošně a podobně.

Postupně jsem kreslil návrhy krajin, měst. Pak jsem skicoval design robotů a kosmických lodí. Když jsem měl návrhy postav a celý herní svět, začal jsem kreslit finální ilustrace. Také jsem vymýšlel mapy boje, kde budou bitvy mezi lidmi a robotami. Mnoho nápadů se bohužel nedočkalo finálního zpracování, protože každý nápad byl jako samostatná hra.

Architektura a její různé stylizace byly pro mě hlavním tématem celé kresby, protože jsem měl velkou zkušenost s perspektivou a s architekturou budoucnosti.

Název hry jsem chtěl vymyslet, aby byl spojen s tématikou vesmíru a působil, že hra se týká budoucnosti. Na začátku jsem měl název hry Andromeda, ale pak jsem ho změnil na jiný název, který zní Genesis. Tento název se mi libil víc než jiné, které jsem měl během kreslení skic.

Technika mých ilustrací je akvarel, kvaš a černá tuš.

Bohužel dodnes mám chyby v proporcích člověka, ale snažil jsem se tento problém maximálně řešit. Kromě toho jsem se věnoval designu oblečení, ale tam jsem taky měl problém. Nápad příběhu se může zdát banální, protože jde o obvyklý příběh, kde lidé bojují proti robotům. Hledal jsem však cesty nového příběhu, aby se hráč dozvěděl něco nového. Nicméně i tak je ta moje v kontrastu k ostatním hrám, moje hra vypadá modernější.

Druhý problém byl, že jsem často používal Photoshop, protože některé ilustrace neměly prostorovou hloubku a stupně vzdálenosti. Kvůli tomu ilustrace postrádaly kontrasty, kompozice neměly dominantu. Proto jsem tyto nedostatky opravoval pomocí Photoshopu. S dvěma ilustracemi se mi tato změna bohužel nepovedla, nešlo to upravit. Tuto chybu s prostorem, hloubkou jsem měl často, ale konečný výsledek byl dobrý.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Výsledná kniha je formátu A4. Celá kniha je digitální barevný tisk na běžném bílém ofsetovém papíře gramáže 130 g/m². Obsah sestává z 96 barevných stránek. Celý artbook má kromě titulu barevné ilustrace a koncepty postav, architektury a herní svět budoucnosti. Obálka má stejnou gramáž jako stránky artbooku. Na obálce mám ilustraci s černým textem, text je název hry Genesis.

Nejdřív jsem chtěl vyrobit artbook jako magazín, ale neměl jsem s tím zkušenost. Proto jsem se rozhodl, že udělám klasickou knihu, jelikož kniha má pevnější obálku než magazíny. Kromě toho kniha má dobrý hřbet. Zároveň jsem měl velkou zkušenost vyrobit knihu, během let na univerzitě jsem jich vytvořil spoustu.

Originály jsou tvořeny barevným akvarelem, kvašem a černou tuší.

7. POPIS DÍLA

Hra s tématem "Sci-fi". Vývoj počítačové hry bude probíhat od základního konceptu hry, přes skicování a následně finálními realizacemi návrhů architektury budoucnosti, postav a robotů, krajin různých planet a celého světa budoucnosti. Finální návrh počítačové hry bude realizován kombinovanou technikou. Ukázka počítačové hry bude vytvořena v animačním programu.

Hra pracuje, jak je pro mě typické, s úspornou kresbou, kde minimem prostředků zkouším dosáhnout především dynamiky, komponuji živelnou prostorovou hru.

Během roku jsem kreslil celý svět krajin a měst budoucnosti. Mezi silné stránky mého zpracování pravděpodobně patří pečlivé a důsledné provedení jednotlivých ilustrací. Věnoval jsem více úsilí ilustracím a architektuře, než třeba postavám. Také jsem detailně vymyslel mechaniku herního systému, protože ve hře je důležitý nápad a vizuální styl gameplay. Kromě toho jsem se snažil nakreslit různé pohledy na města, aby tento svět hráče zaujal. V mé knize mají všechny stránky ilustrace různých formátů, a také je použita kombinovaná technika kreslení. Každá ilustrace je jiná a spojená s tím světem, kde hráč bude hrát.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Počítačové hry se většinou skloňují v souvislosti s možnými negativními dopady, ale vědci a programátoři jim připisují i pozitivní vliv na zdraví, vzdělávání a různé sociální dovednosti.

Počítačové hry se staly pro děti součástí jejich života, kde vyniká takový problém jako závislost, ale na druhou stranu některé hry nemají jen mínusy, ale také i plusy. Hry pomáhají rozvíjet naše schopnosti, při snaze pochopit přesné mechanismy zdokonalujeme například rychlost našich reakcí v různých situacích a budujeme si lepší paměť.

Chtěl jsem vytvořit hru, která by pomohla zdokonalit myšlenky člověka nejen jako hráče, ale jako lidské bytosti. Pochopil jsem, že na druhý pohled je vývoj her krásná věc. Je to tvůrčí činnost, na které se mohu pořádně vyřádit. Mohu si stvořit vlastní svět, s vlastními pravidly.

9. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink. Culver: Design Studio Press, 2010. ISBN 19-33492-95-3.

BAMMES, Gottfried. Die Gestalt des Menschen. Freiburg im Breisgau: Christophorus Verlag, 2009. ISBN 38-62300-01-3.

BAMMES, Gottfried. Tiere zeichnen. Freiburg im Breisgau: Christophorus Verlag, 2010. ISBN 38-62301-62-1.

MOEBIUS, Giraud. Arzach. Cupertino: Ibooks, 2004. ISBN 07-43492-99-4.

BETHESDA GAMES STIDIOS. The Art of Fallout 4. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ISBN 16-16559-80-2.

ARKANE STUDIOS. Dishonored. Oregon: Dark Horse Books, 2014. ISBN 16-16555-62-9.

NAVA, M., MELISSINOS, C. Art of Journey. Los Angeles: Bluecanvas, Inc.; 1st edition, 2012. ISBN 09-85902-21-3.

CD PROJEKT RED. The World of the Witcher. Oregon: Dark Horse Books, 2015. ISBN 16-16554-82-7.

b) Internetové zdroje:

Drawing Perspective - How to Draw Perspective. Drawing Lessons - How to Draw the Portrait - Drawing Figure - Drawing Still Life. [online]. Copyright © 2017 Draw23.com [cit. 26.04.2017]. Dostupné z: <http://draw23.com/perspective>

Drawing Perspective - How to Draw Perspective. Drawing Lessons - How to Draw the Portrait - Drawing Figure - Drawing Still Life. [online]. Copyright © 2017 Draw23.com [cit. 26.04.2017]. Dostupné z: <http://draw23.com/perspective>

10. RESUMÉ

За три года учебы в университете ZČU я приобрёл новые знания, много нового узнал, получил новые навыки. К примеру, я закончил Архитектурный факультет в г. Астане, в Казахстане, где был уклон именно на проектирование, поэтому у меня были сложности с рисованием человеческого тела и не мог понять принцип построения фигуры.

Учась на архитектурном факультете в своих работах я придерживался одного стиля, не считал нужным изображать людей и их фигуры, поэтому на моих работах не было человеческих фигур, этого и не хватало моим рисункам.

Но благодаря моему обучению фигурального рисунка людей, я осознал, в чем была моя главная ошибка - в несоблюдении перспективы.

На факультете архитектуры я научился использовать основы перспективы, которые послужили развитию моего собственного стиля Sci – Fi. Ранее я не представлял, что весь мир и окружающие нас предметы и живые тела имеют перспективу и все построено на ней.

Благодаря предмету фигуральный рисунок, я лучше понял основы построения человеческого тела и его пропорций, а так же саму перспективу. Благодаря этой дисциплине смог воплотить свою мечту в реальность и создать артбук с целым концептом и механикой игры. На что я больше и делал упор во время работы с артбуком. Кроме этого, я уже лучше понимал построение пропорций человека и мог с играть перспективой, то есть находить разные углы обзора.

В будущем я продолжу развивать полученные навыки, так как я считаю, что получил базовые знания для самостоятельного роста.

Компьютерные игры становятся все дороже, красивее и масштабнее. Но есть ли изменение качественных характеристик? Чем «стрелялка» 2013 года отличается от такого же «шутера» двадцатилетней давности? Doom от Crysis, скажем? В принципе, ничем. Современные видеоигры развлекают новых геймеров так же, как и старые «игрушки».

В играх не затрагиваются серьезные темы и реальные проблемы общества, а только формируются некие условные виртуальные миры, где, выполняя определенные действия, игрок приходит к победе. После чего удаляет игру и ставит новую.

Конечно, есть очень редкие исключения (например, независимый проект *Papers, please* — симулятор таможенной службы, или *Flow* — что-то вроде симулятора снов растений). В остальном же игровая индустрия только потакает желанию детей и взрослых (средний уровень геймера — 30 лет) развлекаться и убивать время. И пусть даже есть доказательства того, что компьютерные игры могут быть полезны для здоровья и даже снижают уровень преступлений в стране, здорового духа и критического мышления они нам не прибавляют.

В моем артбуке идея о фантастической войне человечества и роботов, показано будущее человечества, когда на земле закончились полезные ископаемые и человечество пришло к решению искать на других источниках энергии планетах. Поэтому ученые отправили научную экспедицию на Луну, где собственно обнаружили неземную жизнь — Роботов. После чего развязалась глобальная межпланетная война между людьми и роботами. На протяжении всего времени роботы наблюдали за землянами и ждали нужного момента захватить планету Земля, у роботов так же были свои причины в уничтожении человечества.

В игре я придумал свою собственную игровую механику, чтобы она была легка и проста, но при этом креативна и оригинальна. Например, если играть в шахматы, то мы легко осваиваем принцип игры, при этом существует множество комбинаций. Поэтому моя задача - это создание игры с уникальными возможностями и одновременно очень продвинутой системой сражения.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Přípravné skici

Příloha 2

Návrhy postav

Příloha 3

Návrhy kosmických lodí

Příloha 4

Návrhy levlů

Příloha 5

Návrhy map

Příloha 6

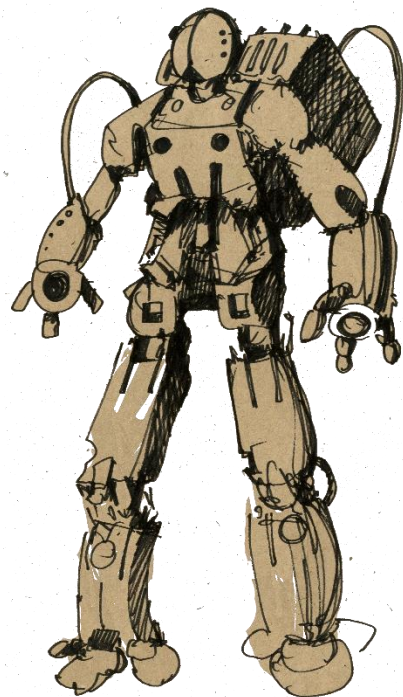
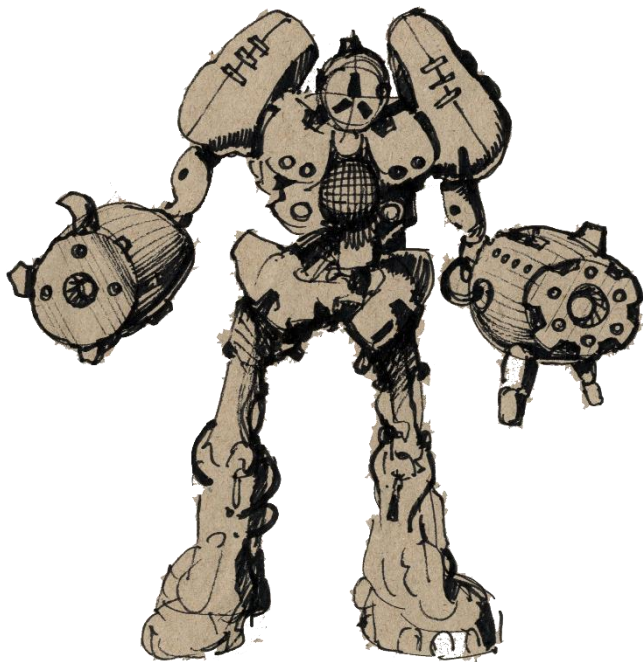
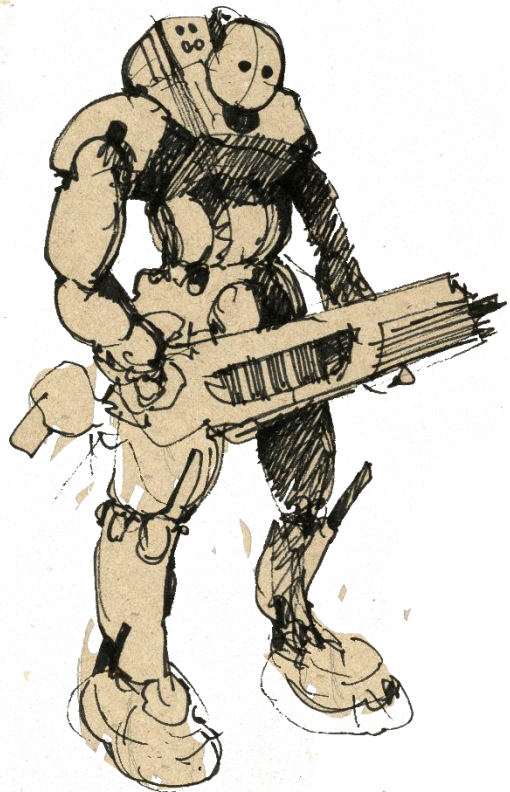
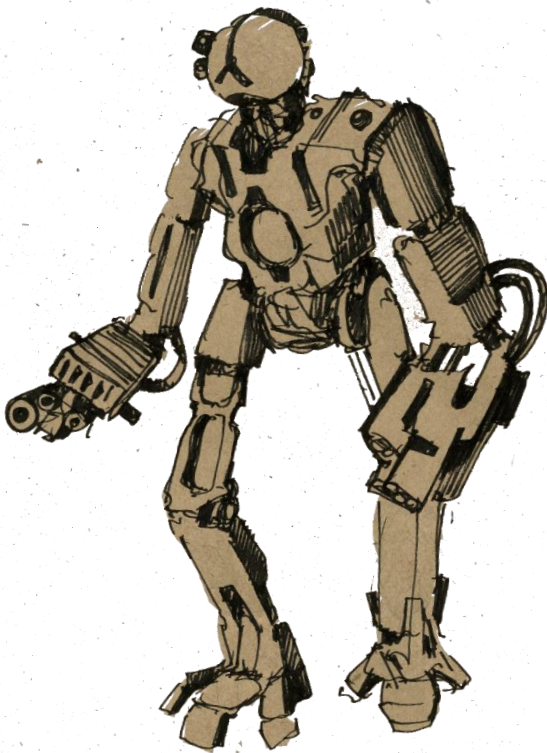
Návrhy ikonek

Příloha 7

CD

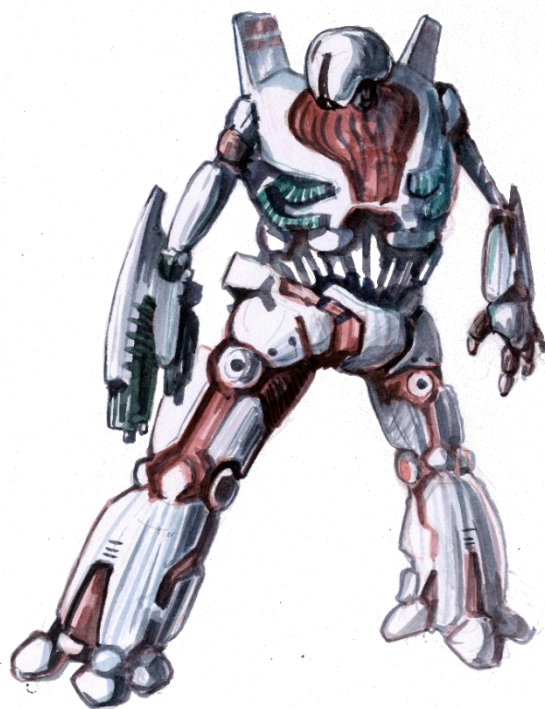
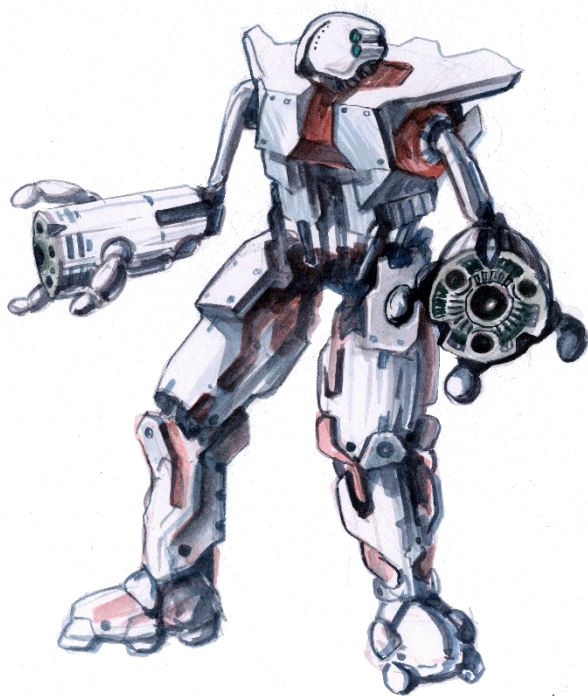
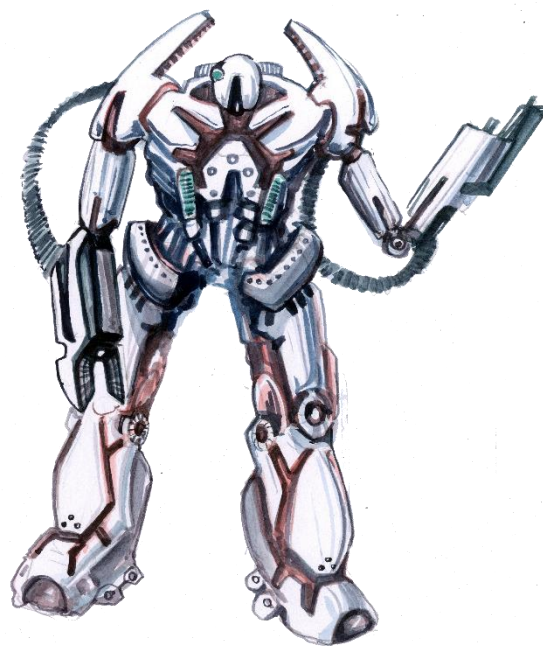
Příloha 1

Přípravné skici

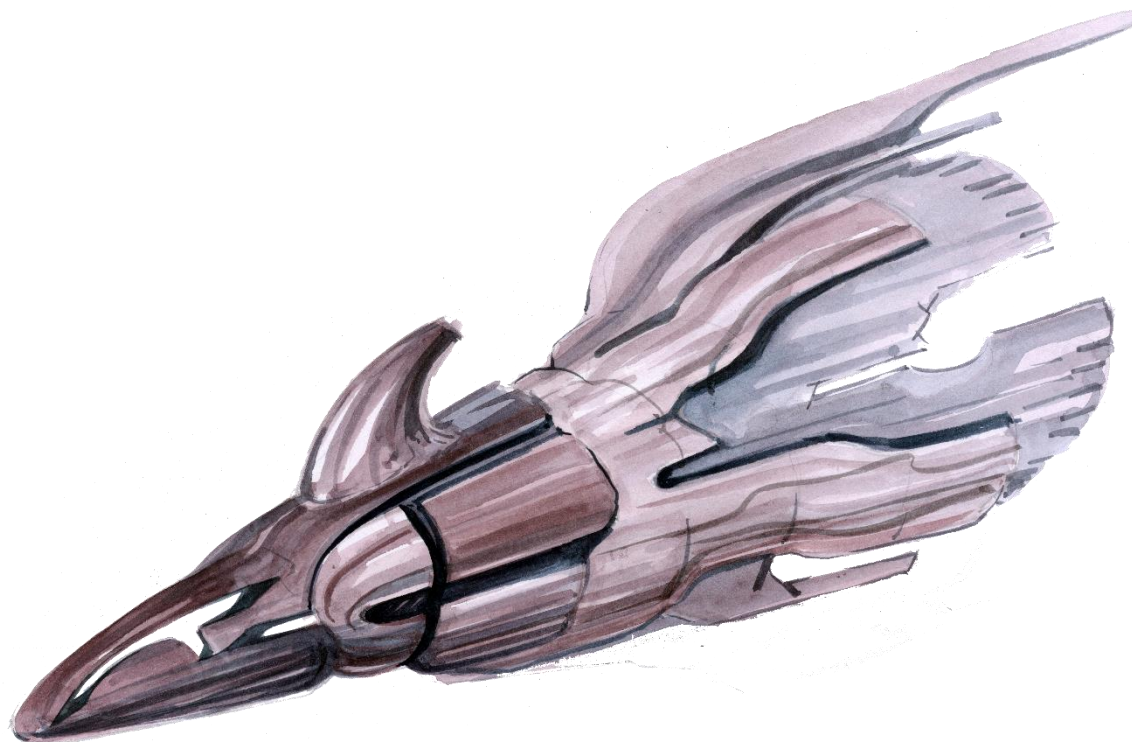
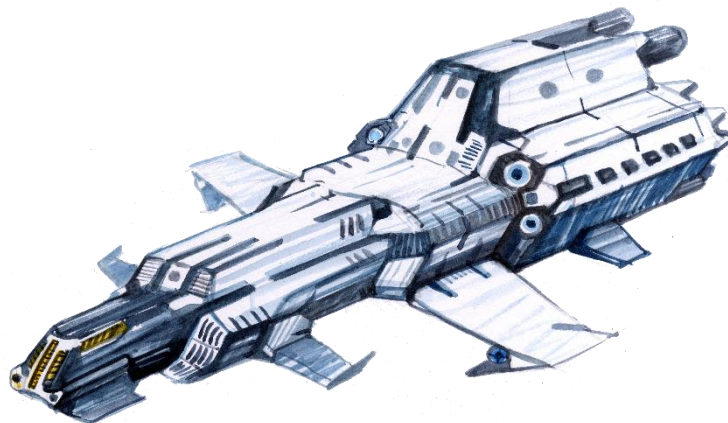


Příloha 2

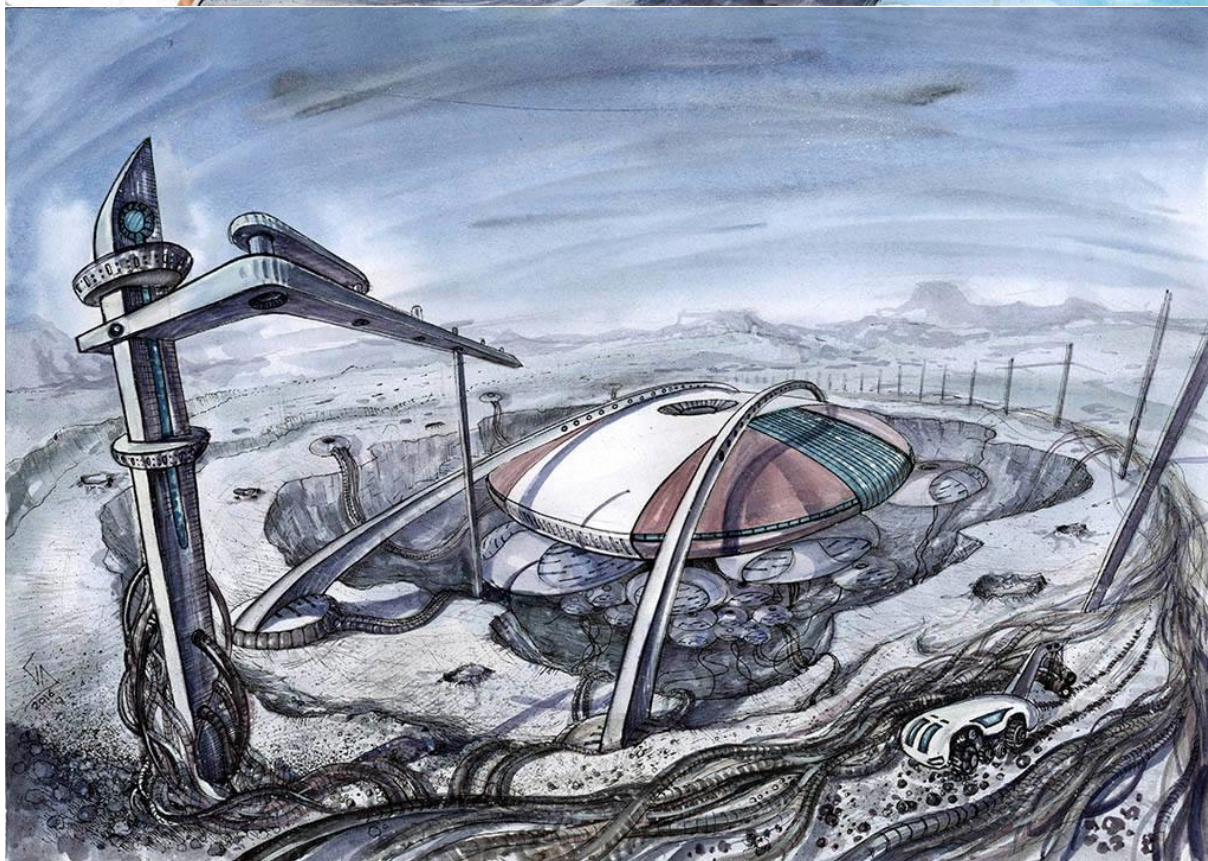
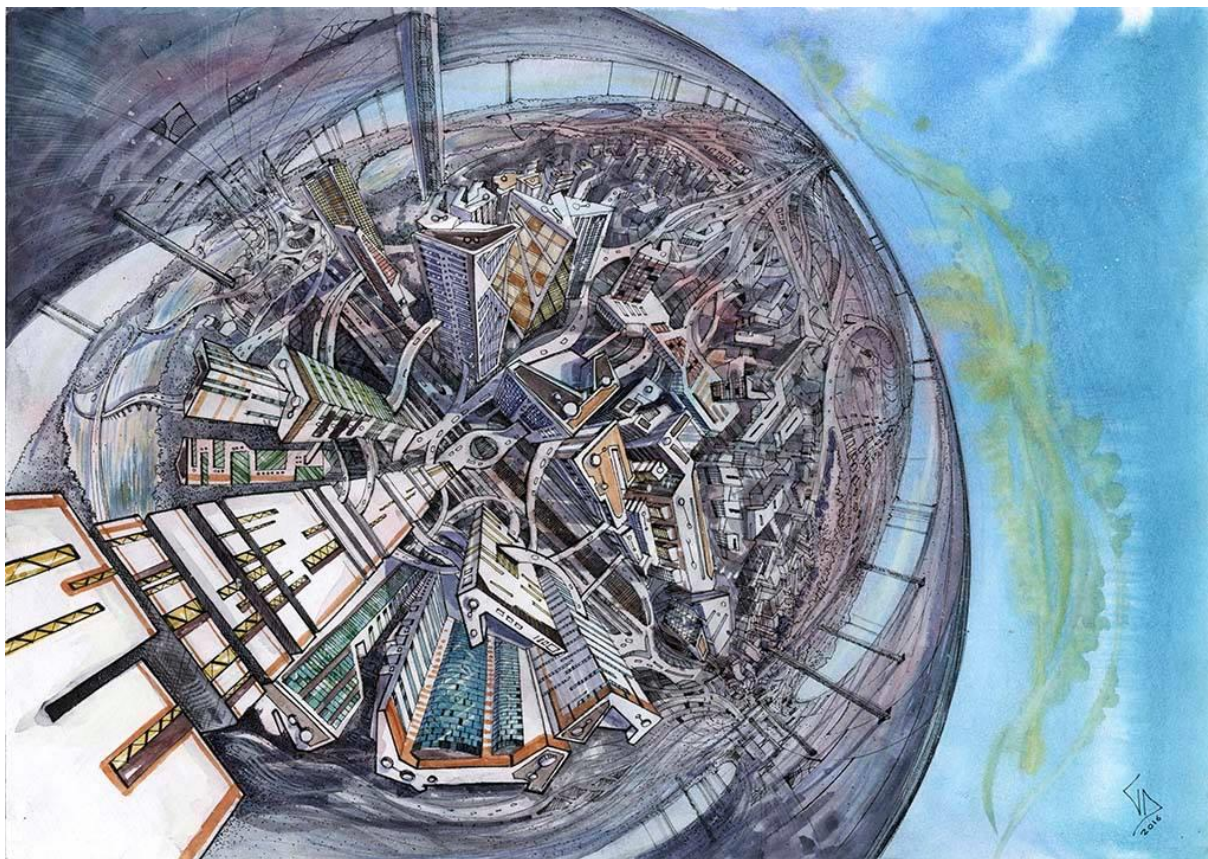
Návrhy postav



Příloha 3
Návrhy kosmických lodí



Příloha 4 Návrhy levlů



Příloha 5

Návrhy mapy



Příloha 6
Návrhy ikonek

