

iPure^{cz}

Každodenní **cestování** | **Profit** i v pandemii | **LumaFusion**
Lépe bych to **nezvládl** | Vývoj pro iOS #4 – **kolekce**



iPure.cz 198/2021, pátý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož

Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Michael Vita, Jiří Matějka, Jan Netolička, Karel Boháček, Martin Adámek

Editor: Marek Nepožitek | **Překlad:** Ondřej Pikrt

Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz

iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Multiverse se blíží

Editorial ■ Daniel Březina

V posledním podcastu jsme se s Filipem Brožem bavili o rozhovoru, který dal Mark Zuckerberg pro Vergecast.

V něm se snaží vysvětlit svou vizi pro „příštití internet“. Jmenuje se Multiverse a jde o trojrozměrnou podobu našeho stávajícího 2D internetu. Přesunuli bychom se do prostoru.

Samozřejmě je bláznivé rozebrat celý rozhovor v editoriale, na to bude prostor v budoucnu v plnohodnotném článku. Tady je nyní prostor na rozplývání se. Konečně slyšíme z úst CEO obrovské společnosti jaký má plán. Toho se v Applu asi nikdy nedočkáme. Zuckerberg tam zmiňuje plán na celou aktuální dekádu a zní to fantasticky. Teď je otázka, jestli Apple nechystá náhodou něco podobného, nebo jinou velkou věc. A velká věc je i aktuální číslo iPure.

Tak příjemné čtení.





Život s Peak Design #2

Každodenní cestování

Recenze ■ Filip Brož



V **prvním díle** tohoto mini seriálu jsem vám představil kompletní portfolio batohů a zavazadel od Peak Design, které aktivně používám. Slíbil jsem vám, že si projdeme jednotlivé produkty dle zaměření. Začneme u toho nejběžnějšího cestování – do práce, na krátký výlet, za zábavou či jen tak na procházku. Jak a do čeho efektivně zabalit?

Jistě víte, že každý jsme jiný a máme jiné potřeby. Každý také děláme něco jiného. Někdo v batohu tahá knihy a učebnice, jiní zase techniku či oblečení. Budu vám popisovat své osobní workflow a život. Zkuste si z toho doslova vyzobat detaily, které vám budou sedět, a nechte se inspirovat, což ostatně platí a bude platit pro celý seriál.

Mezi mé stěžejní produkty pro každodenní cestování patří **Peak Design Everyday Backpack**, **Field Pouch**, **Everyday Sling** a **Everyday Backpack Zip**. Jak je kombinuji?

POHYB JE ŽIVOT

Skoro každý den někam cestuji nebo jezdím. Několikrát týdně dojíždím autem do Prahy, kde občas i přespávám. Každý den chodím po našem městě, vodím své dcery do školky, chodím s nimi na hřiště, na nákup či jezdíme na výlety. Prostě se snažíme aktivně žít. Zcela určitě bych mohl mít jeden batoh a v něm naházené věci a techniku dle potřeby. Mě místo toho baví kombinovat brašny a batohy dle situace. Sám tomu pracovně říkám „chytře a efektivní balení“.

Každý den si představím svůj program. Doslova se mi v hlavě odehraje denní sen, kdy si vizualizuji



situace, které mě zhruba čekají. Velkou roli v tom hraje i zvolený dopravní prostředek, tedy zda se během dne budu pohybovat na mém elektrickém skateboardu Exway, autem, pěšky nebo na kole. Batoh také volím dle techniky a dalších aktivit. Tak či tak se snažím o minimalismus. Co nemusím mít u sebe, nechávám doma. Na druhou stranu je fajn být připraven.

MŮJ NEJVÍCE VYUŽÍVANÝ BATOH PEAK DESIGN

Začnu u batohu, který je v zásadě univerzální, a pokud byste si měli pořídit jednu věc, rozhodně to musí být **Peak Design Everyday Backpack**. O tomhle batohu jsme psali již několik **recenzí** a sám jsem natočil i několik videí. Pro mě osobně je to nejvíce využívaný batoh. Vše pramení od jeho názvu – každý den. Líbí se mi, že ho doslova můžete napěchovat technikou a věcmi či ho naopak nechat poloprázdný. Vždy se přizpůsobí jakýmkoliv situacím.

Asi víte, že lze vybírat z několika barev a dvou velikostí. Osobně jsem si vyzkoušel obě velikosti (20 litrů i 30 litrů) a zjistil jsem, že pro své účely potřebuji jednoznačně větší, už kvůli

16" MacBooku Pro. Každé ráno či večer si svůj Everyday Backpack „přestavím“ dle potřeb. V zásadě v něm však vždy mám 12,9" iPad Pro či MacBook Air s čipem M1. V bočních kapsičkách mám vždy u sebe jeden univerzální inCharge X kabel pro nabíjení a datový přenos, klopové mikrofony od Røde, čistič Whoosh a jeden univerzální hub UBS-C od značky Hyper.

Hlavní prostor Everyday Backpack batohu si můžete upravit na míru. Základem jsou přepážky FlexFold, které mi rozdělují hlavní prostor. Přesně vím, kam se vejde moje bezzrcadlovka Canon R6, sluchátka AirPods Max nebo Tech Pouch – organizér a brašna v jednom. Čas od času také FlexFold nechávám doma a do hlavního prostoru umísťuji běžecké boty ukryté v pouzdru na boty Shoe Pouch a zbytek oblečení v organizéru Packing Cube. Vše je navzájem skvěle kompatibilní. Je to jako ekosystém Apple – můžete žít jen s jedním batohem, ale když toho máte více, vše funguje mnohem efektivněji a lépe.

Everyday Backpack se hodí i k více formálním událostem. Klidně si ho můžete vzít ke kabátu či na pracovní schůzku. Na druhou stranu je pro mě skvělým pomocníkem v kombinaci s elektrickým





prknem. Na zádech drží skvěle a do bočních kapes mohou dát vodu či stativ.

Everyday Backpack je mým základním kamenem pro jakékoliv cestování. Vše se točí okolo něj. I když jeďu na více dnů, vždy ho mám u sebe a v něm uloženou svoji techniku a osobní věci. Je to jednoznačně můj nejvíce využívaný Peak Design produkt. Když se na to podívám z tohoto úhlu, tak je neuvěřitelné, co vše vydrží a stále vypadá jako nový. Materiály jsou fakt hodně odolné a zvládnou jakékoliv podmínky – déšť, prach, písek, vítr, celodenní slunce a tak dále.

Na popruhu batohu mám také připnutý **Peak Design Capture**, tedy držák pro můj fotoaparát. Mám ho tak stále při ruce a nemusí být umístěn uvnitř batohu. Ostatně pro foťák používám od Peak Design i jejich **popruh Slide**, který je mnohem lepší než originální popruh od Canonu. Snadno si mohu nastavit délku, mohu foťák umístit na záda či rychle odepnout pomocí **kotviček** Peak Design.

KRÁTKÝ VÝLET ČI PROCHÁZKA

Je evidentní, že Everyday Backpack mám velmi rád. Na druhou stranu vám nebudu lhát, že jsou dny, kdy mě nebaví tahat na zádech batoh a rád

si odpočinu. Zvlášť když jsem s dětmi na nějakém výletě, není batoh úplně ideální. Stále musím být ve střehu, pobíhat po hřišti a sledovat, co dělají. V našem městě také rád chodím na oběd či jen tak do knihovny, kde se rád schovávám a čtu si. Pro takové a mnoho dalších příležitostí se hodí něco menšího. Osobně jsem si oblíbil dva produkty Peak Design – **nový Field Pouch** a Everyday Sling. Začnu u toho nejmenšího.

Field Pouch vypadá na první pohled spíše jako organizér, ale osobně ho řadím do zavazadel. Je neskutečně minimalistický a přesto kompaktní a užitečný. Naleznete zde jeden hlavní vnitřní prostor, který lze upravit a rozšířit dle potřeby.

Zvlášť když jsem s dětmi na nějakém výletě, není batoh úplně ideální. Stále musím být ve střehu, pobíhat po hřišti a sledovat, co dělají.



Unikátní zavírací systém na suchý zip se totiž snadno přizpůsobí. Dovnitř bez problémů vložím svůj iPad mini 5. generace, který mám moc rád na čtení a konzumaci obsahu. Je to přesně to zařízení, které chcete mít u sebe, když potřebujete o něco větší plochu, než nabízí iPhone. V iPadu mini mám nastavené US Apple ID a primárně zde čtu magazíny z Apple News+ a knihy z Kindlu. Také zde mám nainstalovaný Disney+ a samozřejmě Netflix a HBO GO.

Do Field Pouch také snadno vložím menší knihu, iPhone 12 Pro Max nebo náhradní objektiv. V zásadě sem bez problémů vložíte vše do rozměrů iPadu mini. Uvnitř Field Pouch jsou také různé kapsy a kapsičky. Ideální na kabely, powerbanku, čistící hadříky, peněženku, klíče a další drobnosti.

Pokud jde o zrcadlovku, tak Canon R6 se mi sem nevejde, pokud nesundám objektiv. Aktuálně řeším nákup menšího 35mm RF objektivu, který se tam možná vejde, ale zatím jsem to nezkoušel. Pokud však používáte nějaký kompakt, zřejmě budete úspěšnější, je potřeba to vyzkoušet.

Field Pouch opět můžete pořídit v různých barvách. Podle mě je to neskutečně kompaktní organizér a brašna, kterou nosím na kratší výlety či pochůzky. Ostatně často ho mám uložený ve svém

Everaday Backpacku a když je potřeba, tak velký batoh nechávám někde schovaný a vyrazím jen s Field Pouch. Uvnitř mám vše potřebné dle situace. V neposlední řadě můžete na Field Pouch umístit až dva držáky Capture, což často dělám. Takhle jsem například procestoval Karlovy Vary nebo pár měst během dovolené v Itálii. Canon byl připnutý a pevně uchycený na držáku Capture a kdykoliv připraven k použití. Uvnitř jsem měl cestovní doklady, peněženku, iPad mini, nabíjecí kabel a náhradní baterii k foťáku.

KDYŽ POTŘEBUJETE VÍCE MÍSTO

Nejen během dovolené jsem však potřeboval o něco více místa. Pokud jste rodič, tak to znáte – svačiny pro děti, náhradní oblečení, voda, jídlo a další věci. V takovém případě jsem vždy využil **Everyday Sling**. Velký Everyday Backpack je zbytečný, Field Pouch je malý. Everyday Sling je přitom skvělá brašna, do které vložíte klidně i 11" iPad Pro s nasazenou klávesnicí Magic Keyboard či fotoaparát a náhradní objektivy.

Vše se odvíjí od toho, jakou velikost zvolíte – 3, 6 nebo 10 litrů. Největší varianta dokonce pojme i 13" počítač. Osobně si vystačím s prostřední



PACK YOUR BAGS

V rámci akce Pack Your Bags můžete získat vybrané produkty Peak Design se slevou. Stačí kliknout [na tento odkaz](#).

variantou, kterou používám nejen na výlety, ale i focení. Občas si jen tak vyjedu do přírody zachytit nějaký fajn moment. V zásadě potřebuji jen foťák a nějaký objektiv. Everyday Sling je přesně pro tyhle situace.

Skvěle se také hodí na rodinné výlety či klidně do zaměstnání, pokud nepotřebujete tahat velkou výbavu. Doma seberete iPad, Kindle, pár drobností a můžete vyrazit do kanceláře či na schůzku. Dle potřeby nastavíte popruh přes rameno a můžete vyrazit. Uvnitř se opět ukrývají důmyslné kapsy a kapsičky, přepážky FlexFold či samostatný prostor pro počítač nebo tablet.

NĚCO PRO NĚŽNÉ POHLAVÍ

Moje žena mi občas říká, že jsem horší než ona. Že mám více „kabelek“ a organizérů než běžná žena. Při pohledu do její skříně si to tak úplně nemyslím, ale i tak jí říkám, že všechna zavazadla Peak Design jsou vhodná i pro ženy a jeden je možná úplně nejlepší – Everyday Backpack Zip. Ten filozoficky vychází z Everyday Backpacku, jen je minimalističtější a jednodušší. Všechny batohy jsou „unisexové“, avšak osobně si myslím, že právě **Everyday Backpack Zip** sluší více ženám.

Na výběr jsou dvě velikosti – 15 a 20 litrů a samozřejmě několik barev. I zde naleznete boční kapsy a hlavní vnitřní prostor oddělený přepážkami Flex Fold jako u Everyday Backpack. Samozřejmostí jsou kvalitní materiály, dedikovaná kapsa na počítač nebo tablet a všechny další vychytávky.

Největším rozdílem je přístup do hlavního prostoru pomocí jediného 270° ultraodolného zipu. Everyday Backpack Zip dle mého i velmi dobře vypadá a hodí se nejen do města. Pokud toho vyloženě netaháte hodně, tak budete se Zipem nadmíru spokojeni. Vše je o osobních preferencích.

DEN MÁME ZA SEBOU

Hotovo. Takhle nějak vypadá moje volba pro každodenní cestování či kratší výlety. Základem je Everyday Backpack, menší brašna a organizér Field Pouch nebo Everyday Sling. Tato zavazadla kombinuji dle potřeby a každý den volím jednu variantu. Základem je dobře plánovat a přemýšlet o tom, co skutečně potřebujete. Netahat zbytečnosti.

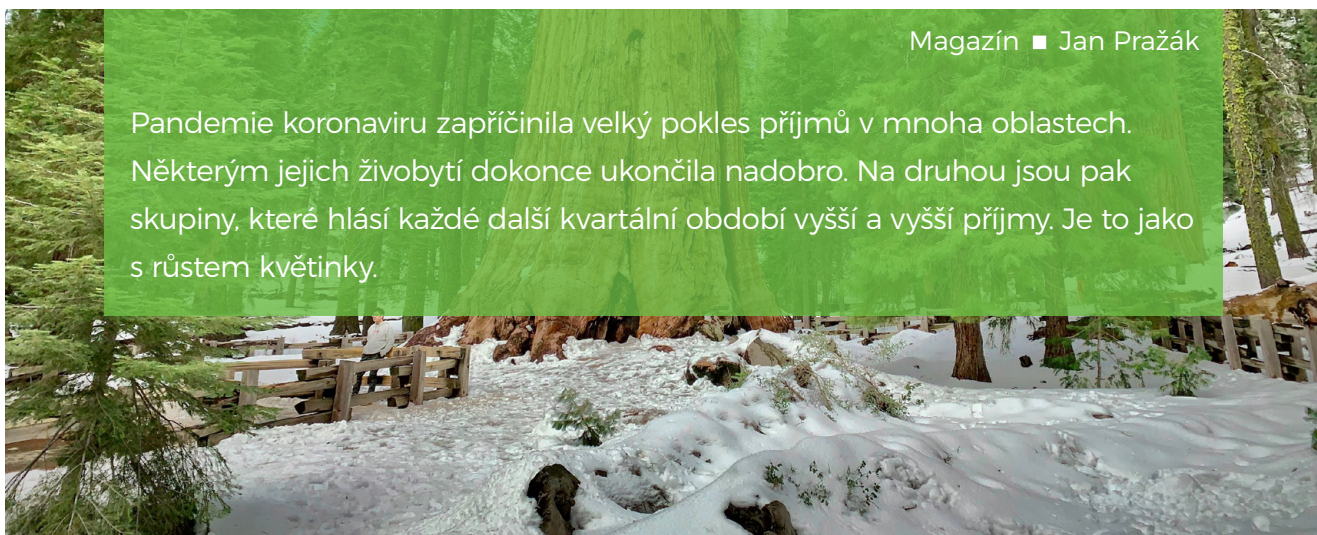
V dalším díle se vydáme na víkend za babičkou či kratší pracovní cestu aneb konečně přijde řeč na oblečení a techniku dohromady. Máte se na co těšit. 



Profit pandemii navzdory

Magazín ■ Jan Pražák

Pandemie koronaviru zapříčinila velký pokles příjmů v mnoha oblastech. Některým jejich živobytí dokonce ukončila nadobro. Na druhou jsou pak skupiny, které hlásí každé další kvartální období vyšší a vyšší příjmy. Je to jako s růstem květiny.





Apple, Microsoft nebo Google jsou na předních místech skupiny technologických odvětví – především po ohlášení červencových finančních výsledků. První jmenovaný za pouhé tři měsíce obohatil své příjmy o částku přes 21 miliard dolarů.

Firma z Redmondu ve stejném období zaznamenala 16,5 miliardy dolarů (další částky jsou nadále uváděny v amerických dolarech, pokud není uvedeno jinak). To je mimochodem 47% nárůst tržeb oproti stejnému období v minulém roce. Už při těchto zprávách se objevila informace od analytiků, že by kvůli těmto vysokým příjmům mohly technologické firmy čekat určité limity, na kolik by si mohly přijít.

Dokonce i mateřská společnost Googlu, Alphabet, oznámila na konci července, že i její příjmy dosáhly nových rekordů. Tady se však není čemu divit, protože u této společnosti jsme zvyklí na velké příjmy v oblasti reklamy. Ta zaznamenala velký nárůst kvůli koronaviru, když se nakupování přesunulo z kamenných obchodů do online světa.

Vrátím se k přirovnání ze začátku. I velké sekvoje rostou do vysokých výšin, ale stejně se jejich růst jednou zastaví. Přitom na začátku to bylo jen malé semínko. Jejich růst ale není nekonečný.

VIDEO VLÁDNE

Jen si vezmeme jeden příklad. YouTube je čím dál populárnější platforma pro videoobsah. Příjmy z reklam meziročně vyskočily z loňských 3,81 miliardy na 7 miliard ve stejném období, které skončilo těsně před letními prázdninami.

Sundar Pichai, o kterém se dočtete více v příštím čísle, sám přiznal, že ho nové hodnoty překvapily. „ZVEDLA SE VELKÁ VLNA ONLINE AKTIVITY V MNOHA ČÁSTECH SVĚTA A JÁ JSEM OPRAVDU HRDÝ NA TO, ŽE NAŠE SLUŽBY MOHLY POMOCI TOLIKA ZÁKAZNÍKŮM A OBCHODNÍKŮM,“ doplnil k tématu.

Finanční ředitelka Googlu, Ruth Porat, prohlásila při oznamování výsledků, že příjmy ve výši 61,9 miliardy jsou zapříčiněny především zvýšenou online aktivitou uživatelů. Pozorovali různé vlny zájmu, hlavně však v oblastech, kde se ekonomika rychleji otevřela a zotavovala z pandemického šoku.

JABLEČNÝ SAD SE ROZRŮSTÁ

Kalifornská společnost Apple si zase zajistila největší část koláče svých příjmů z prodeje vlastního klenotu – nové řady iPhonů. Částečně překvapivě je však velkým podílníkem na těchto úspěších i rostoucí oblast zábavy. Předplatná služba Apple TV+, Apple Music nebo úložiště iCloud rok od roku rostou.



Tim Cook to sám zhodnotil slovy: „TENTO KVARTÁL NAŠE TÝMY PRACOVALY NA INOVATIVNÍCH PRODUKTECH A NÁSLEDNĚ JE MOHLY SDÍLET SE ZÁKAZNÍKY. TO VŠE V DOBĚ, KDY POUŽÍVÁNÍ TECHNOLOGIÍ SPOJOVALO LIDI PO CELÉM SVĚTĚ A NEBYLO NIKDY TAK DŮLEŽITÉ JAKO V POSLEDNÍCH MĚSÍCÍCH.“

ASIJSKÝ PODPŮRNÝ TÝM

Nejrychleji rostoucím odběratelem produktů společnosti Apple je Čína. Tamní zákazníci se doslova vrhli na šestou verzi Apple Watch i na první iPhone podporující síť 5G. Jejich obliba ale hlavně podpora a dostupnost totiž roste v asijských zemích jako houby po dešti.

Analytik společnosti Wedbush, Dany Ives, zároveň připomněl, jak zasáhla pandemie technologické

Nejrychleji rostoucím odběratelem produktů Apple je Čína. Tamní zákazníci se doslova vrhli na 6. verzi Apple Watch i na první iPhone podporující síť 5G.

společnosti. Po celém světě se totiž na začátku roku 2021 začaly objevovat problémy s nedostatkem čipů. To, jak se podařilo Applu uspokojit poptávku po nejnovějších modelech chytrých telefonů, považuje za důvod k udělení zlaté medaile za skvělý výkon.

„ČÍNA ZŮSTÁVÁ HLAVNÍ PŘÍSADOU V RECEPTU APPLU NA ÚSPĚCH. ODHADUJEME, ŽE Z TĚTO OBLASTI SÁHNE PO NOVÉM MODELU AŽ 20 % UŽIVATELŮ, JAKMILE DORAZÍ NA TRH IPHONE 13.“

ZATÍM SE DAŘÍ, ALE CO PAK?

Microsoft Satyi Nadely oznámil u výsledků, že velké příjmy byly z největší části zásluhou větší poptávky po osobních počítačích, což zahrnuje i samotný operační systém Windows a nové konzole Xbox. Poslední jmenovaná oblast však dosahuje své špičky ledovce.

Paolo Pescatore z PP Foresight naznačil, že hráčská zábava se blíží svému konci a firmy by se měly co nejvíce snažit diverzifikovat své portfolio.

Je jasné, že vše výše uvedené zapříčinilo to, že lidé po celém světě trávili doma s technologiemi daleko více času než kdy dříve. Proto se tyto firmy už teď zaměřují na budoucnost, kdy se to bude měnit a lidé budou trávit více času mimo domov – a také nejspíš i mimo elektronická zařízení. Například Microsoft se už začal připravovat, když spustil cloudovou verzi



svého operačního systému, i když prozatím pro uživatele business předplatných.

VŠEM SE DAŘILO

Je zajímavé vyzdvihnout, že se nedařilo jen výrobcům elektronických zařízení. Přestože si Facebook velmi hlasitě stěžoval na novinky uvedené v iOS 14.5 týkající se žádostí o souhlas s použitím osobních údajů, není vůbec mimo tuto skupinu.

29 miliard v příjmech, což představuje 56% meziroční nárůst, není nic zanedbatelného. Prakticky tak svým růstem přeskočil i Apple nebo Microsoft. Navíc mu zisk vyrostl o 101 % na 10,4 miliard. Vypadá to tak, že omezení v softwaru se ho nijak nedotkla. Alespoň prozatím.

Aktivních uživatelů Facebooku, Instagramu a WhatsAppu se podařilo najít o 12 % více než ve stejném období loni. A v oblasti reklamy si i po bitvě s Applem připisuje 47% růst.

UŽ SE SMRÁKÁ

Čím dál více se budou také objevovat hlasy, které budou chtít regulovat výši příjmů velkých technologických společností, o kterých jsem psal výše. Analytik Pescatore to popisuje obrazně: „Blíží se velký a hodně tmavý mrak, který se těmto společností nebude vůbec líbit.“

Jen před několika týdny podepsal prezident Joe Biden výkonné nařízení, které má zajistit ještě férovější podmínky pro konkurenci na trhu.

Ve Velké Británii již byl vytvořen výkonný výbor Digital Markets Unit (DMU), který má za úkol vytvořit kód chování technologických firem a jejich přístup k poskytovatelům obsahu a zadavatelům reklamy.

A ve Spojených státech jen před několika týdny podepsal prezident Joe Biden výkonné nařízení, které má zajistit ještě férovější podmínky pro konkurenci na trhu. Nejdříve to začalo tím, že si velké společnosti začaly brát mnoho osobních údajů, případně skupovali menší konkurenty, a v neposlední řadě je problémem i jejich velký profit.

Boje za práva uživatelů začaly před lety. Teď se otevírá nová kapitola: boj za práva firem. Nebo je to naopak? 



LumaFusion

Jak na hrubý střih

Návod ■ Honza Březina

Je čas konečně se v našem seriálu začít věnovat samotnému střihu videa. Máme nastavenou aplikaci, založený projekt a je na čase začít skládat příběh kostičku ke kostičce.

Každý střihač má pravděpodobně svůj ověřený, zaběhaný postup, kterým se prokousává zdrojovým materiálem a snaží se dopracovat výsledného videa. Hodně záleží na tom, jaký projekt zpracováváte, i na tom, v jaké aplikaci pracujete. LumaFusion má o něco propracovanější správu zdrojových materiálů než iMovie, ale zase výrazně jednodušší než Final Cut Pro nebo Adobe Premiere. Proto jsem se postupně naučil následující postup, který mi vyhovuje pro drobnější a středně velké projekty. Pro opravdu velké projekty je totiž LumaFusion zcela nevhodným řešením.

PRVOTNÍ SELEKCE MATERIÁLU

Úplně prvotní selekci materiálu dělám často mimo LumaFusion, která je na to přeci jen trochu neohrabaná. V současnosti mám většinou cca polovinu

zdrojových videí a fotografií uloženu v systémové knihovně fotografií iPadu, protože jsem je pořídil iPhone, iPadem nebo synchronizoval z počítače. V takovém případě si ve Fotkách vytvořím speciální album se stejným jménem, jako je jméno projektu, a do něj si dávám veškerý materiál, který chci použít. Nějakou dobu jsem zkoušel používat označení pomocí srdíčka, tedy automatické album Oblíbené, ale zjistil jsem, že se mi v něm míchají různé druhy projektů a to se ukázalo jako nepraktické.

Druhou polovinu materiálu mám na paměťových kartách nebo externích discích SSD. Z paměťových karet kopíruji materiál pomocí aplikace Soubory přímo do iPadu, kde mám založenou složku pojmenovanou stejně jako projekt. Takže uspořádání je vlastně analogické jako ve Fotkách a hlavním důvodem importu do iPadu je pomalá práce s paměťovými kartami.

V případě SSD nechávám materiál na externím nosiči a v LumaFusion 3 s ním pracuji bez importu do iPadu. Jen v případě, že chci stříhat videa na cestách a externí disk by mi překážel, importuji do iPadu stejně jako u paměťových karet.

JAK VYBÍRAT MATERIÁL?

Cílem tohoto kroku je ve všech případech vybrat materiál, který chci, aby se ve výsledném projektu



objevil. Snažím se vždy na zdrojová videa a fotografie dívat z pohledu příběhu a ptát se sám sebe: Co daný materiál předá divákovi? Jeho úkolem je vytvořit nějakou emoci nebo předat informaci.

U informativního materiálu obecně platí, že méně je více. Žijeme ve velmi uspěchané době, kdy jsou diváci velmi netrpěliví. Čím delší uděláte výsledné video, tím větší je riziko, že nebude diváky bavit nebo je dokonce bude nudit. Pokud uděláte video dlouhé jednotky minut, je velmi pravděpodobné, že jej většína diváků dokouká. Pokud přesáhnete 10 minut, tak začne přibývat těch, co utečou v průběhu sledování a formáty nad 30 minut vyžadují již velmi speciální obsah nebo velmi specifickou diváckou skupinu.

Naopak výběry a fotografie určené pro vyvolávání emocí jsou nedostatkové zboží. Při prvotní selekci se snažím takového materiálu nabrat co nejvíc, abych při hrubém střihu mohl vybírat ten nejvhodnější. Ve výsledném projektu se často tento materiál používá jen v malých útržcích. Pár sekund může bohatě stačit pro navození atmosféry, vytvoření dějového předělu nebo třeba znovuzískání pozornosti diváků.

SKLÁDÁME PŘÍBĚH

Když mám hotovou prvotní selekci, tak otevírám LumaFusion a začínám skládat jednotlivé záběry na hlavní časovou osu. LumaFusion umí nabídnout

až 6 videostop, které jsou modré, a pod nimi je dalších 6 audio stop, které jsou zelené. Hlavní video stopa je ta nejnižší položená a chová se trochu jinak než zbývající. Jejím úkolem je nést základní příběh. Ostatní obrazové stopy se používají pro prostředí nebo pro doplňkový materiál jakou jsou titulky, loga, obraz v obraze apod.

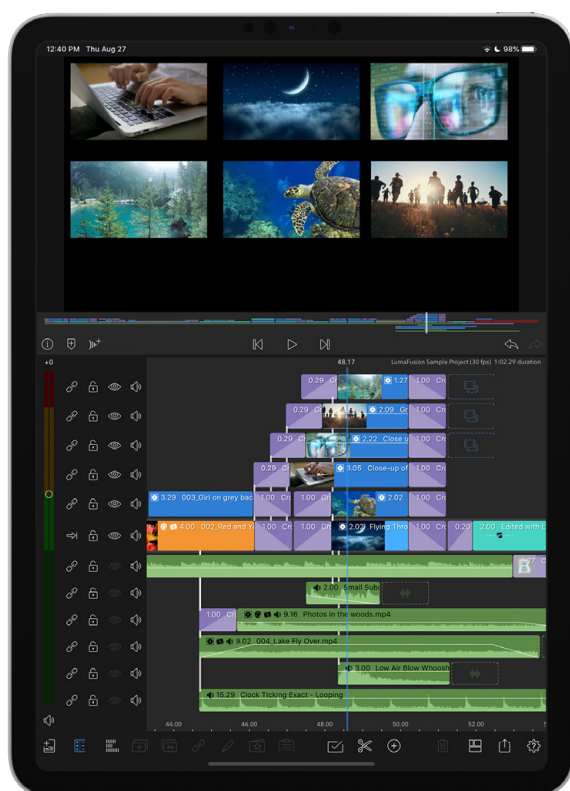
Na začátku je jedinou prioritou příběh. Procházím připravený zdrojový materiál a skládám jej na hlavní časovou osu v takovém pořadí, abych co nejlépe odvyprávěl příběh. V této fázi jste vlastně takovým scénáristou a režisérem v jedné osobě.

Při skládání příběhu neřeším ani délku jednotlivých záběrů, ani jejich vizuální podobu. To všechno přijde na řadu později, protože velmi často záběry mezi sebou vyměňuji, mažu je z hlavní časové osy a zase je vracím.

Pokud mám více variant, které se na dané místo v příběhu hodí, tak je dávám do dalších vrstev nad hlavní osu a finální rozhodnutí nechávám na později.

VYBÍRÁME JEN NEJLEPŠÍ ČÁSTI ZÁBĚRŮ

V ideálním případě je materiál natočen tak dobře, že není potřeba z jednotlivých záběrů vybírat „to nej“ a můžeme je použít celé. Bohužel velmi často se stává, že kameraman mezi jednotlivými záběry



V této fázi pracuji velmi nahrubo. Nemá smysl se snažit o přesný čistý střih, když nevíte, jaká bude hudba, délka výsledného videa a ani to, jestli záběr ve výsledku vůbec použijete.

zapomíná zastavit záznam a v jednom souboru je víc různých záběrů. V takovém případě si potřebujeme již při skládání příběhu vybírat jen části. Když vyberete zdrojový soubor v knihovně médií, tak se zobrazí v náhledovém okně. Pod náhledem je časová osa a základní ovládací prvky. Tlačítkem play si pustíte přehrávání nebo v případě dlouhých záběrů je rychlejší přejíždět prstem po časové ose a jakoby rychle přetáčet na hlavě.

Když chcete vybrat část záběru, můžete jít řadou cest. Stejně jako v aplikacích od Applu můžete vzít hranaté závorky na krajích časové osy a posunout je na začátek a konec výřezu. Druhou možností je najít si na časové ose místo střihu a použít ikonu levé závorky pro začátek a pravé pro konec záběru. A asi nejrychlejší mi připadá přejetí prstem přes náhledové okno – dolu pro začátek a nahoru pro konec.

Jakmile máme vybranou správnou část záběru, stačí v knihovně médií vzít záběr a přetáhnout

jej prstem na časovou osu. Záběr můžeme dát před nebo za stávající záběry na ose. Můžeme jej zatáhnout prstem mezi dva záběry nebo na stávající záběr s tím, že bude nahrazen.

Přetažením můžete i měnit pořadí záběrů na časové ose. A pokud se rozhodnete nějaký záběr smazat, stačí jej vybrat ťuknutím prstu a následně kliknout na ikonu koše pod časovou osou.

SOUSTŘEĎTE SE NA PŘÍBĚH

V této fázi práce na projektu pracuji velmi nahrubo. Nemá smysl se snažit o přesný čistý střih, když ještě nevíte, jaká bude hudba, délka výsledného videa a ani to, jestli záběr ve výsledku vůbec použijete. Stejně tak je zbytečné řešit vizuální podobu, efekty, přechody nebo třeba titulky. Riziko, že by šlo o zbytečnou práci je velmi vysoké.

V příštím díle se podíváme na kombinaci videa s hudbou. 



Lépe bych to nezvládl

Magazín ■ Karel Oprchal

Můj tatínek je vášnivý vaper. Má doma sbírku modů a atomizérů a ze všeho nejvíc ho baví objevovat nové konfigurace a zajímavé kombinace, které mají vždy podávat chuť svým unikátním způsobem. Já bych to ale nikdy nedělal. Nemám zájem trávit čas studováním a experimentováním, čehož výsledek stejně nedocením. I to je také důvod, proč si nestavím počítač.





A se mnou miliony ostatních, včetně nadšenců, co jednoduše rádi přenechají určitý typ práce odborníkům. Motivovat nás k tomu může mnoho okolností – čas, nedostatek vědomostí či zkušeností, nebo nás možná proces vzniku produktu, o který máme zájem, až tak moc nezajímá. Konkrétní věc nás může bavit, můžeme ji chtít a můžeme si její vlastnictví užívat, ale vrtání se pod kapotou je určeno jen určitému typu lidí. V žádném případě ale nezastávám názor, že ten, kdo si produkt užije spíše z pozice koncového uživatele než z pozice tvůrce, je o něco horší nebo méně kvalifikovaný. Zájem o technickou stránku věcí, které používáme, má u každého z nás jiné hranice a není psáno, že každý, kdo chce řídit auto, pracovat s počítačem nebo vapovat, musí být automechanik, programátor a elektrotechnik v jedné osobě. Nemusíme být dokonce nic z toho, a přesto můžeme dělat všechny uvedené činnosti bez omezení. Přesně pro nás totiž na trhu existují hotové produkty – auta už se prodávají hotová, stolní počítače, notebooky, tablety, herní konzole i pody, kde se jen dolévá liquid. Tyto produkty mají na trhu své pevné místo, stejně jako produkty „pro nadšence“, a já jsem přesvědčen, že člověk přinejmenším z pohledu uživatele a jeho očekávání dostane jejich koupí srovnatelně kvalitní produkt, co

odvede totožnou práci, jen s mnohem menším úsilím na údržbu.

BEJBY NEBUDE SEDĚT V KOUTĚ

Ze všech společností je Apple asi nejvíce haněn za to, jak moc striktní přístup v tomto směru volí. Jeho produkty, a především počítače, se odjakživa snaží být absurdně jednoduché, aby jejich zacházení stálo uživatele co nejmenší úsilí a musel se toho učit jen naprosté minimum. Idea, kdy věc prostě funguje, je zde v podstatě praxí; Applu se opakovaně daří dosahovat dílčích úspěchů, které ale zásadně ovlivňují uživatelský zážitek a komfort. Je to třeba rekordní výdrž na baterii, kompatibilita s Apple Watch a celým ekosystémem nebo rychlost načtení plochy po otevření víka MacBooku, to všechno udělá velikou radost a ono se pak už dá jen máloco namítat. Apple profesionálně integruje všechny komponenty do hotového produktu, kde garantuje jakýsi výsledek, a to je přesně to, po čem většina uživatelů (v tomto případě) elektroniky touží. Pokud člověk i v jiném odvětví a u jiných výrobků za své peníze dostane přesně to, co si představoval, je spokojený a neuvažuje nad tím, že by mu snad něco nemělo vyhovovat. Holt ví, že by to sám nesvedl lépe a v případě výrobků od Applu si to člověk říká každý den.



Fakt, že uživatel musí produkt přijmout hotový, s sebou nese zjevné výhody i nevýhody. Zaprvé tu máme relativní omezení na straně uživatele, kdy si kupec nemůže produkt upravit k obrazu svému. Proč by si ho ale kupoval, pokud ho hodlá dvakrát týdně rozebírat a zase skládat? Mnohokrát na internetu i ve svém okolí narazíte na v principu vadnou argumentaci, že určitý hotový produkt je horší, protože se do něj nedá žádným způsobem zasahovat, aniž by její autor zvážil, že právě omezení zásahu je záměrem výrobce už od samotného začátku. Toto omezení je zde nejen proto, aby uživatel nemohl zařízení omylem uvést do nefunkčního stavu, ale taky aby se dalo pojistit, že zařízení bude fungovat podle jakýchsi vytyčených cílů a že se na ně bude dát spolehnout. Pokud se s nimi neztotožňujete, laskavě si můžete vybrat kterýkoliv z konkurenčních výrobků, volba je čistě vaše. Absolutní variability lze dosáhnout, ale jen v rukou povoláných jedinců může být prospěšná. Přesně proto je macOS mnohem oblíbenější mezi laiky a drtivá většina uživatelů Windows a Androidu nezná obrovskou část funkcí svých systémů. Oba jsou totiž otevřené, velice dobře konfigurovatelné a tím také méně přehledné. Trvá mnohem více času se nějakou funkcí naučit používat, pokud se vám ji vůbec podařilo najít.

JÍT SI NA TO PO SVÉM

Zadruhé tady máme tu příležitost a svobodu, které si „uzavřeností“ svého produktu výrobce zajišťuje. Pokud se výrobce rozhodne nejít cestou konfigurovatelnosti, upravitelnosti a rozebratelnosti, nemusí se tolik ohlížet na průmyslově platné standardy a může upustit uzdu fantazii, a to hlavně oblasti hardwaru a zevnějšku svého zařízení. U notebooků jde především o vlastní řešení klávesnic, umístění portů, typy chlazení, tvary šasi, míru (ne)rozsířitelnosti komponentů apod. U stolních počítačů si pak mohou výrobci dle mého názoru vyhrát mnohem více a tvořit opravdu, co se jim zachce. Na trhu pak najdete jak počítače složené ze zcela standardních, též jednotlivě prodávaných dílů, tak počítače spadající pod OEM vybavené speciálními komponenty, které nikde nejsou k dispozici jednotlivě. Vtip je v tom, že jelikož notebooky jsou velice kondenzovaná zařízení a není možné si je doma sestavit, výrobci pro téměř každý model vybírají a vyvíjejí komponenty jednotlivě – všechno je OEM a nikoho to neohromí.

Počítače ale na druhou stranu vždy padnou do jedné ze standardizovaných skříní podle velikosti mateřské desky. Připojíte zdroj, nasadíte procesor, grafiku, paměti a jste hotovi. Proto, když je počítač OEM, je to vždy něco extra. Buď extra špatné, nebo



Mac s Apple Silicon bude stále šileně lákavou nabídkou a pohodlí při používání těch strojů je neporovnatelné s konkurencí od Windows.

extra dobré. Nic famózního nemůžete čekat od klasických stolních počítačů od nejznámějších světových výrobců (HP, Dell, ASUS aj.), kteří je chrlí pro domácí uživatele i korporátní zákazníky. Jsou to často univerzální konfigurace, které nepřekypují kreativitou ani výkonem, ale jsou stabilní, je na ně spoleh a vydrží roky. Vzhledem ke kvantu prodejt jsou právě zde instalovány OEM komponenty, protože výrobce dostává množstevní slevy a diktuje si podmínky. Druhá strana OEM jsou naopak naprosto extrémní konfigurace týchž značek, u kterých místo šetření připlácíte za exkluzivitu, protože by jejich vývoj nikdo kromě velkých firem nebyl schopen ufinancovat. OEM v tomto případě představuje speciálně upravené verze referenčních komponentů, protože velký výrobce z nějakého důvodu potřebuje do vymyšlené konfigurace něco jinak. Jeden příklad za všechny je divize **Alienware** od Dell, jejíž počítače jsou pro svůj jedinečný vzhled brutálně drahé

a nepraktické, ale na druhou stranu pekelně výkonné a jako pouhý uživatel, co si nikdy křivky chlazení upravovat nebude, výkonnostní rozdíl od vlastního postaveného počítače nerozeznáte.

Produkty OEM ale ještě pořád odpovídají jakýmsi předpokladům; kromě netradičně tvarovaných zdrojů a větráčků různých velikostí se tady jen objevují komponenty speciálních edic vyrobené na zakázku, ale ještě ne mimo standard. Pokud vezmete RAM z Alienware a umístíte ji do mého Omenu, bude bez problému rozpoznána. Vyšší level je potom totiž vytvoření vlastních standardů, což výrobci poskytuje neomezené možnosti napříč vlastním portfoliem, ale uživatele to dále značně uzavírá. Je jasné, že to je cesta, kterou volí Apple. Sice se v tomto ohledu zlepšil, ale odjakživa platilo, že místo kompatibility se zbytkem světa byla jeho zařízení kompatibilní se sebou navzájem. iPhone – stále – synchronizujete pouze s iTunes (vlastním



softwarem), musíte používat certifikované kabely, ideálně originální příslušenství, stahujete pouze z certifikovaného obchodu s aplikacemi, v rámci ekosystému dostanete několik exkluzivních funkcí a výhod a hned se vám odchází o kousek hůř. Je to tlak, ale s vidinou něčeho jedinečného (a mnohdy lepšího) si ho necháte líbit. Co se týče vnitřností produktů Applu, sami dobře víte, že až na Mac Pro zde nikomu pšenka nepokvete. Apple už nepovoluje ani upgradovat operační paměť a vypadá to, že s příchodem vlastních polovodičů skončila doba konfigurovatelnosti u Applu nadobro. Jen díky tomu ale získáte tak úžasné stroje, jako jsou nejnovější počítače s M1. Nejvýkonnější počítače ve své kategorii na planetě, nejúspornější a v podstatě nejpraktičtější. Opravdu je důvod si stěžovat, že se nedají rozebírat?

NECHCI TO ŘEŠIT

Postavené počítače a hotové produkty jsou vyráběny s myšlenkou na většinu. Mají vyhovovat maximu zájemců a dobře se prodávat. Jak již bylo řečeno, jejich nejdůležitějším úkolem je tím pádem odebrat uživatelům trápení spojené s jejich uváděním do provozu. Uživatel má přijít, zmáčknout tlačítko a zařízení má vykonat úkol. Hotové konfigurace, počítače all-in-one,

notebooky, herní konzole i jednoduché elektronické cigarety budou vždy mezi lidmi extrémně oblíbené, protože jsou pohodlné. Naprosto přirozeně není ve společnosti zastoupeno veliké procento nadšenců pro každý produkt, aby si výrobci mohli dovolit vyrábět všechno připravené k úpravě a rekonfiguraci. Není o to většinový zájem, a i proto bude v nejbližších letech mnoho uživatelů přecházet k Applu. Mac s Apple Silicon bude stále šíleně lákavou nabídkou a pohodlí při používání těch strojů je neporovnatelné s konkurencí od Windows.

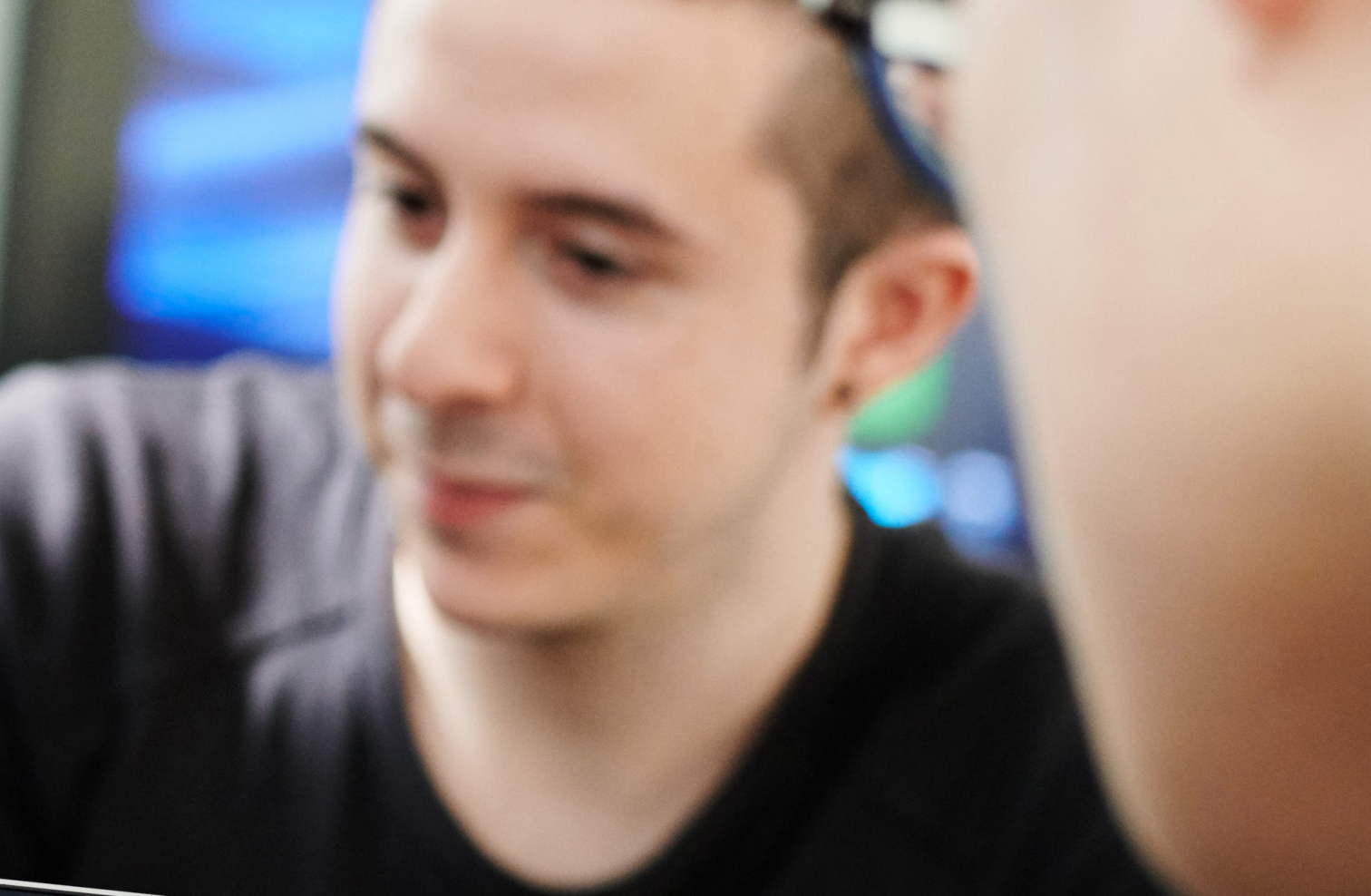
Profesionálové a inženýři na sociálních sítích budou sice stále horlivě nadávat na nedostatečné chlazení, design i přemrštěnou cenu, ale pokud Apple zajistí, aby jeho počítače i nadále podávaly alespoň tak dobrý výkon jako doposud, lidé si budou schopni jednoduše spočítat, že Apple se jim vyplatí. Pokud se podíváte na iMac, kde jinde dostanete za stejnou cenu počítač s tímto výkonem, vzhledem, reproduktory a hlavně monitorem tohoto kalibru? Já osobně žádného výrobce neznám a beztak nejsem sám. Apple a spousta jiných výrobců vyrábí dobré hotové počítače za solidní ceny, jen si moc dobře zvažte, k jakému účelu vám bude zařízení sloužit. Pak můžete být i nadšeni, sami byste to totiž nepostavili lépe. 

Vývoj pro iOS #4

Kolekce

Návod ■ Daniel Březina

Čtvrtý díl velkého seriálu o programování aplikací pro iOS bude zaměřený na kolekce. Ve Swiftu můžeme pracovat se třemi typy kolekcí. Každá slouží k jinému účelu, ale všechny tři mají spoustu funkcí společných.



Minule jsme si ukázali práci se Stringy. String je v podstatě také kolekce. Je to kolekce jednotlivých znaků. S kolekcemi se v programování setkáte téměř všude. Proto je dobré je ovládat a znát jejich možnosti a vědět, k čemu slouží.

OBYČEJNÉ POLE

Základní kolekcí je pole neboli array. Do pole můžeme vkládat jakýkoliv datový typ a následně jednotlivé položky můžeme řadit. Položky pole mají i svou přesnou adresu neboli index. První položka má index 0, druhá položka index 1 a tak dále. Poslední položka má index „počet položek“ – 1.

Pole se dá definovat několika způsoby. První způsob vytvoří prázdné pole celých čísel: **let ints = [Int]()**. Všimněte se klíčového slova **let**. To funguje úplně stejně jako u konstant. Tedy naše pole **ints** je neměnné. Po jeho definování bude mít po celou životnost aplikace stejné položky a dokonce i při stejném pořadí. Jiný způsob definice pole celých čísel si už ukážeme na proměnné: **var mutableInts: [Int] = []**.

Jak už víme, Swift dokáže zjistit podle obsahu proměnné, o jaký typ se jedná. Ovšem u prázdného pole se to zjistit nedá. Pokud bychom napsali **var**

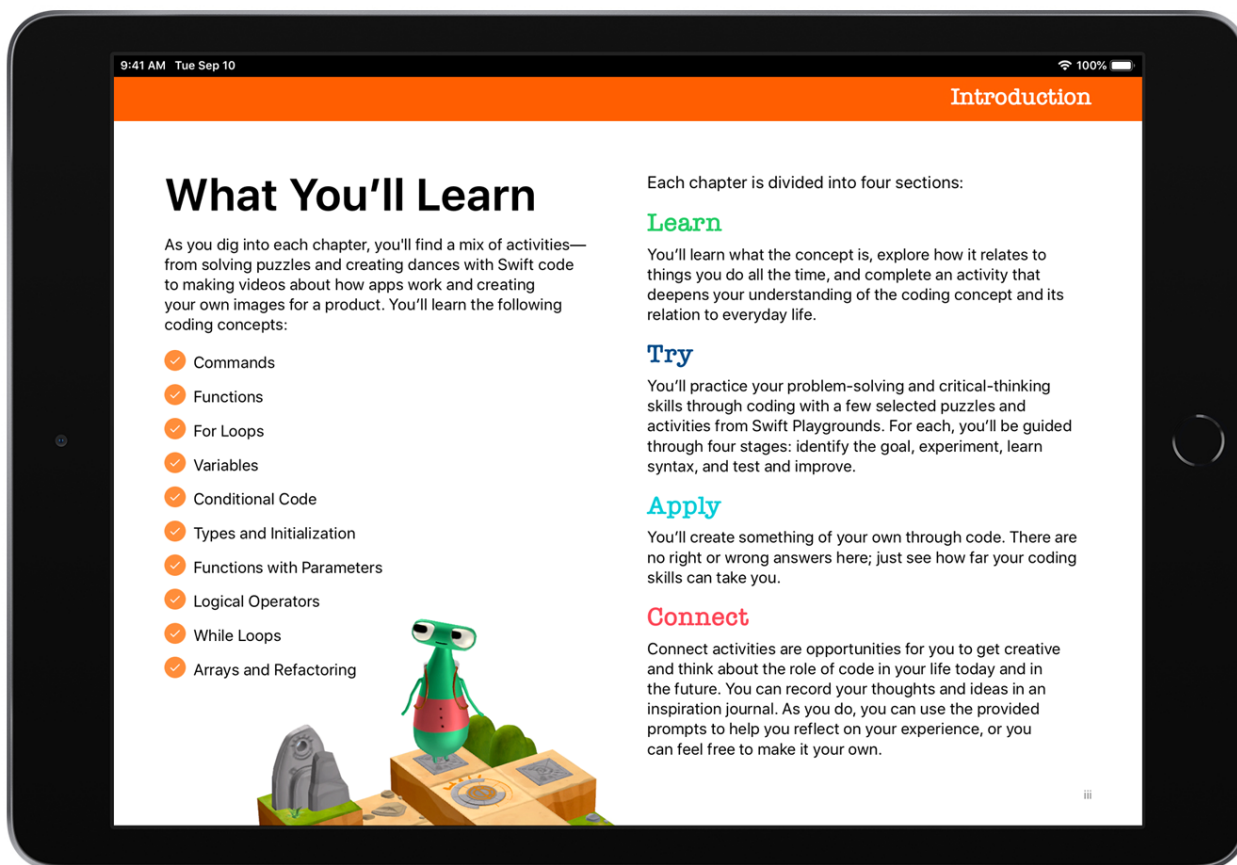
mutableInts = [0], tak Swift okamžitě pozná, že obsahem pole **mutableInts** budou celá čísla.

HRÁTKY S ČÍSLY

Ukázali jsme si dva způsoby, jak definovat pole. Těch způsobů existuje celá řada. Ovšem námi ukázané jsou nejčastěji používané. Nyní si ještě ukážeme jeden způsob, který nám automaticky vyplní pole čísly od 1 do 100 bez toho, aniž bychom museli jednotlivá čísla psát: **var numbers = Array(1...100)**. Výraz **1...100** se nazývá v češtině rozsah, ve Swiftu Range. Námi zadaný rozsah předvyplní hodnoty, včetně krajních hodnot. Druhou možností je rozsah **1..**100****. Tento rozsah vezme všechna čísla do pravé krajní hodnoty.

Když si vytiskneme pole **numbers**, **print(numbers)**, uvidíme v konzoli, že všechna čísla jsou seřazena vzestupně a oddělena čárkou. Nyní si ručně vytvoříme pole náhodných čísel. Například **var randomNumbers = [5, 4, 6, 8, 3, 6]**. Hlavní předností pole je, že se hodnoty v něm mohou řadit. K tomu slouží funkce pole nazvaná **sort()**. Tato funkce automaticky seřadí hodnoty vzestupně. Když budete tuto funkci psát do Xcode, tak se vám nabídne ještě funkce **sort(by:)**. Pomocí této funkce si můžete sami zvolit klíč, podle kterého se má pole seřadit. Ve zdrojovém kódu





k tomuto návodu uvidíte její použití, ovšem jedná se už o trochu složitější postup a s ním se seznámíme v budoucnu.

Do pole můžete také přidávat další hodnoty. K tomu slouží dvě funkce. Jedna se jmenuje **append()** a druhá **insert()**. Funkce **append()** přidá zadanou hodnotu na konec pole – **randomNumbers.append(1)**. Tuto funkci nezájímá, jak je pole seřazené, vždy vloží hodnotu na konec. Ovšem hodnota musí mít stejný datový typ jako pole. V opačném případě se jedná o hrubou chybu a kód vám nepůjde přeložit. Druhá funkce **insert()** vloží hodnotu na zadaný index – **randomNumbers.insert(1, at: 0)**. Tady jsme vložili hodnotu 1 na pozici 0, tedy na samotný začátek. U této funkce si musíte dávat velký pozor, abyste nevložíli hodnotu na pozici větší, než je velikost pole. V takovém případě se vám kód přeloží, ale v okamžiku zápisu hodnoty vám aplikace spadne.

SEZNAMY

Druhý typ kolekce jsou seznamy, neboli Dictionary. Seznamy ukládají hodnoty pro zadané klíče. Dá se to jednoduše představit jako slovník nebo telefonní seznam. Pro daný klíč (české slovíčko) máte v česko-anglickém slovníku překlad (anglické slovo).

Each chapter is divided into four sections:

Learn

You'll learn what the concept is, explore how it relates to things you do all the time, and complete an activity that deepens your understanding of the coding concept and its relation to everyday life.

Try

You'll practice your problem-solving and critical-thinking skills through coding with a few selected puzzles and activities from Swift Playgrounds. For each, you'll be guided through four stages: identify the goal, experiment, learn syntax, and test and improve.

Apply

You'll create something of your own through code. There are no right or wrong answers here; just see how far your coding skills can take you.

Connect

Connect activities are opportunities for you to get creative and think about the role of code in your life today and in the future. You can record your thoughts and ideas in an inspiration journal. As you do, you can use the provided prompts to help you reflect on your experience, or you can feel free to make it your own.

Seznamy se vytvářejí podobně jako pole: **var czechDictionary: [String, String] = ["ahoj": "hello"]**.

I u seznamu platí, že klíčové slovo **let** značí konstantu a klíčové slovo **var** proměnnou. Co ovšem u seznamu neplatí je to, že seznamy jdou řadit. U seznamu nedokážete říct, že na osmé pozici je konkrétní hodnota. U seznamu dokážete říct, že pro daný klíč existuje zadaná hodnota – **print(czechDictionary["ahoj"])**. I zde je potřeba dodržovat základní pravidlo. U seznamu typu **[String: String]**, kde první String značí datový typ klíče a druhý String datový typ hodnoty, nemůžete hledat podle klíče jiné datové hodnoty.

Novou položku do seznamu můžu přidat podobně, jako když chci k nějaké položce přistoupit. Do našeho česko-anglického slovníku tak můžu přidat nový překlad **czechDictionary["nashledanou"] = "goodbye"**.

MNOŽINY

Třetí kolekci jsou množiny, Set. Stejně jako seznamy, hodnoty v množině nejsou seřazené. Množiny mají blíž k poli, ovšem s tím rozdílem, že hodnoty v množině jsou unikátní. Příklad řekne vše: **var uniqueNumbers: Set = [3, 3, 3, 4, 4, 4]**. Důležité je v definici zmínit, že se jedná o množinu. Jinak si



Swift bude myslet, že jde o pole. Když si vytiskneme obsah, `print(uniqueNumbers)`, v terminálu se nám ukáže, že množina má pouze dvě hodnoty, 3 a 4.

S množinami se dají dělat množinové operace, které u pole dělat nejdou. Abychom si je ukázali, potřebujeme k tomu dvě množiny – `let a: Set = [1, 1, 2, 3, 5, 8]` a `let b: Set = [3, 1, 4, 1, 5]`. Tyto dvě množiny můžeme sloučit pomocí funkce `union()`. Ta nám vrátí jako výsledek novou množinu: `let unionSet = a.union(b)`. Výsledná množina bude mít v sobě všechny unikátní prvky z množin `a` a `b`. Dále můžeme udělat průnik množin, `let intersectionSet = a.intersection(b)`. Tato množina bude obsahovat pouze prvky, které jsou společné pro množiny `a` a `b`. Další příklady naleznete ve zdrojovém kódu s grafickým znázorněním v knížce The Swift Programming Language.

NADSTAVBA VŠECH DATOVÝCH TYPŮ

Nyní je čas říct, v čem je Swift unikátní oproti jiným programovacím jazykům. Těch rozdílů samozřejmě bude víc, ovšem tento je nejviditelnější a setkáte se s ním úplně všude. Pole mají property `.first`. Ta vrací první prvek pole: `let firstElement = randomNumbers.first`. Nyní najděte na `firstElement` a použijte už velmi

INFO

Postupem času budeme psát víc a víc kódu a ne všechno se vejde do článku. Je tedy dobré mít zdrojové kódy pohromadě a rozdělené podle jednotlivých článků. To vše najdete pod tímto odkazem.



známou zkratku `OPTION + LEVÝ KLIK` na jméno proměnné. Místo datového typu `Int` vám ukáže `Int?`.

Otazník u jakéhokoliv datového typu znamená, že se jedná o nadstavbu daného datového typu. Swift vám tím říká, že je možné, že daná proměnná neobsahuje žádnou hodnotu. Neboli daná hodnota obsahuje `nil`. Proměnná nemá v paměti přiřazený žádný blok a tím pádem je potřeba se k ní chovat trochu jinak.

Nejprve je potřeba bezpečně zjistit, jestli proměnná obsahuje nějakou hodnotu a pokud ano, tak s ní pracovat. A přesně to bude obsahem dalšího dílu. V něm si ukážeme, jak k těmto hodnotám přistupovat a jak se i jinak rozhodovat, kam dál v kódu pokračovat. Pokud jste něco doteď nepochopili a potřebujete navést na správnou cestu, teď je ta možnost. Od příště už bude spousta programování. 

TEXT
→

