MyApple
magazyn

1
Nr 1/2016(15)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl

Noworoczna melancholia

Techniczne trendy
w kolejnym roku

Pisanie długich tekstów na iPhonie

Edytory minimalistyczne | touchAble 3 | Poczytaj o słuchaniu

MyApple magazyn

Nr 1/2016(15)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Bełchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493
fax: 042 299 6333

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Max Pijanowski, Patryk Wikaliński, Kinga Zielińska,
Michał Masłowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Światły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout i skład:
Radek Szwarc - ideeconcept.pl

Aplikacja iOS:
Michał Gapiński

Okładka: Chris Chadd

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.

Pamiętam czasy - jakieś 15 lat temu - kiedy internet był jeszcze dobrem luksusowym. Wiele osób korzystało z bardzo powolnych łączy telefonicznych, a stałe łącza dopiero wchodziły pod strzechy. Internet mobilny prawie nie istniał, nie licząc prymitywnych stron WAP.

Przypominam sobie to za każdym razem, kiedy wyjeżdżam za granicę i muszę korzystać z dostępu do sieci, odbywając swego rodzaju podróż w czasie. Internet mobilny właściwie przestaje być dla mnie dostępny. Opłaty roamingowe są horrendalnie wysokie u każdego polskiego operatora. Owszem, dają oni czasem kilkadziesiąt lub kilkaset megabajtów transferu do wykorzystania na terenie Unii Europejskiej, jednak to wciąż za mało. Co więcej, poza jej granicami o żadnych darmowych pakietach nie ma mowy. Pozostaje więc kupić kartę SIM u lokalnego operatora, co nie zawsze jest zadaniem łatwym - zwłaszcza przy napiętym harmonogramie. Często też jego oferta przewyższa znacznie moje potrzeby. Sytuacji nie poprawiają tragicznie wolne i często w ogóle niedziałające łącza hotelowe, choć według zapewnień miały oferować dostęp do szybkiego internetu.

Pozostają więc restauracje i kawiarnie, w których czasem da się popracować. To właśnie z jednej z nich pozdrawiam Was i życzę miłej lektury bieżącego numeru MyApple Magazynu.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Spis treści

Noworoczna
melancholia 4

Technologiczne trendy
w kolejnym roku 7

Życzenia
noworoczne 11

Edytory minimalistyczne,
czyli o przywiązaniu do treści, a nie do formy 13

Przyzwyczaić się...
pisanie długich tekstów na iPhonie 17

iPad
komputer szyty na miarę moich potrzeb 20

touchAble 3
iPad jako kontroler programu Ableton Live 23

Poczytaj o słuchaniu
krótki przegląd aplikacji do podcastów 31

W oczekiwaniu na zmiany,
czyli o Motoroli i PowerPC 35

Obrazki z podróży,
czyli szybka obróbka fotografii na iPhonie 39

Noworoczna melancholia

Daniel Światły

Czy dopadają Was pod koniec roku sentymentalne myśli? Mnie tak, rokrocznie. Co więcej, nigdy nie wiem, czy będą dotyczyć spraw poważnych, czy błahych. Tym razem huragan obszedł się ze mną dość łagodnie. Powspominałem sobie swój sprzęt Apple.

Choć chciałem (i po dziś chcę), nie znalazłem żadnego pod choinką. Na szczęście skarpetkami i hawajskimi koszulami też mnie nie obdarowano...
Nie obawiajcie się, nie będę tu wymieniał, co i kiedy miałem. To dobre dla kolekcjonerów, ja zaś nim nie jestem i nie będę.

Jednak – w pewnym sensie – zbieram odczucia i wspomnienia związane z użytkowaniem produktów Apple. Tak sobie właśnie myślę, że to jedna z tych kilku cech odróżniających nas od innych ludzi, użytkowników PC z Windowsem i jeżdżących skodą – sprzęt z jabłkiem wywołuje w nas emocje, prowokuje refleksję nad tym, czemu służy, jak można coś zrobić inaczej – wydajniej, lepiej, ładniej. Jestem przekonany, że ktoś, kogo tego typu problemy nurtują, nigdy nie kupiłby samochodu tej czeskiej marki, dajmy na to, fabii. Niemniej jednak to wciąż tylko elektronika. O co chodzi, że o niej myślimy, doszukujemy się czegoś więcej? Właśnie o tym były moje świąteczne rozważania.

Gdy kupiłem pierwszy model, niemal każdy znajomy prorokował: „Będziesz miał same kłopoty. Kłopoty i wydatki. Po co ci to?” Trochę mnie to czarnowidztwo irytowało. Wciągałem powietrze i na wydechu fukałem: „Kłopoty się właśnie skończyły. Powiedz, kiedy instalowałeś system na nowo?”...

Niedawno skończyłem czytać „Drogę Steve’a Jobsa”. Z tej książki wyłania się chyba najpełniejszy, najbardziej złożony, ale też ludzki portret założyciela i szefa Apple. Człowieka obdarzonego niebywałą energią, wolą zmian, dążeniem do realizacji swoich celów, choćby były początkowo zaledwie niejasnymi mrzonkami. Człowieka, z którym nikt nie miał - nie mógł mieć - łatwo.

Od ponad jedenastu lat używam wyłącznie komputerów Apple. Gdy kupiłem pierwszy model, niemal każdy znajomy prorokował: „Będziesz miał same kłopoty. Kłopoty i wydatki. Po co ci to?” Trochę mnie to czarnowidztwo irytowało. Wciągałem powietrze i na wydechu fukałem: „Kłopoty się właśnie skończyły. Powiedz, kiedy instalowałeś system na nowo?” – dodawałem złośliwie. Tak jakby problemy z komputerem i cała z nim relacja sprowadzała się jedynie do narzekania na system operacyjny i formatowania dysku. Miałem już Maca, ale wciąż tkwiłem w poprzednim porządku. Niestety, znajomi mieli rację, choć wówczas nie dopuszczałem do siebie takiej myśli. Wraz z pierwszym Makiem pojawiły się prawdziwe kłopoty. Sporo czasu zajęło mi zrozumienie, że w pakiecie ze sprzętem Apple w domu zagościł duch Steve’a Jobsa. Z całym swoim trudnym i niepokornym charakterem.

Koledzy z PC wiedli stabilne i nudnawe życie z niezmiennym pulpitem Windows, kupowali oprogramowanie i urządzenia peryferyjne, które przez całe lata działały tak samo. Gdy zmieniali komputer na nowy, nie można było rozpoznać, że cokolwiek się zmieniło. Ot, czasem kolor, niekiedy tapeta. Za to my w świecie Steve’a mieliśmy rollercoaster i jazdę bez trzymanki. A to iBooki nie pracowały z monitorami zewnętrznymi (w trybie drugiego pulpitu), a to premierowy Aperture odmawiał współpracy z najtańszą kartą graficzną montowaną w najwyższym wówczas modelu – Power Macu. Każda kolejna wersja OS X coś psuła – tutaj sterowniki do sprzętu wariowały, tam szwankowało kluczowe oprogramowanie. Jakby tego było mało, kosztowne cudeńka prędko wymagały zmiany – demon Steve zdecydował o wymianie procesorów w sprzęcie Apple. Wszystko wymagało napisania na nowo. Koledzy z PC mogli tylko chichotać ze złośliwą satysfakcją. W ich przypadku wystarczało od czasu do czasu zmie-

nić komputer, my zaś musieliśmy budować wszystko od zera. Znów nie na długo. Nowa rodzina procesorów została szybko zastąpiona wersją 64-bitową, kolejny raz prościej było wymienić cały sprzęt na nowszy. Następnie pojawił się iPhone, iPad, usługa chmurowa Mobile Me zastąpiona wkrótce przez iCloud, w której też całkiem szybko przeprowadzono modyfikacje i wymuszono zmianę nawyków, a na posiadaczach starszych urządzeń mobilnych – sprzętu. Koniec? Nie, skąd! Apple bulgotało, kipiało, wrzało. Rozwój i szkolenia z Aperture – rezygnacja z Aperture. Rozwój Final Cut Studio i nagle ciach, premiera zupełnie odmienionego Final Cut X. Zmiana sposobu dystrybucji oprogramowania – nośniki zastąpił cyfrowy sklep Mac App Store. Stale musieliśmy rezygnować, uczyć się porzucania, zaufania do nowości, adaptacji.

Konkurencja – będąca przez tyle lat oazą spokoju – wkroczyła w okres twórczych poszukiwań, destabilizacji, negowania rozwiązań i opracowywania nowych. Nagle to świat Apple stał się bezpieczną przystanią.

Jobs nieustannie zmuszał nas do refleksji nad tym, co było złe, dlaczego wymagało radykalnej zmiany, a nie kosmetycznych poprawek. Uczył nas, czym jest design i dlaczego – jeśli coś nie działa zbyt dobrze – nie wystarczy zmienić wygląd lub wprowadzić nieznaczne modyfikacje. Czasem trzeba się pogodzić z tym, że projekt nie miał perspektyw, bo jego czas się skończył lub był błędny w samych fundamentach, a konsekwencje wady promieniowały na cały związek przyczynowo-skutkowy pracy z urządzeniem. Jobs umiał wyrzucić taki projekt do kosza i zacząć pracę od nowa. To była istota jego niepokoju, niestabilności, pozytywnego wariactwa. Współpracownicy musieli dotrzeć do istoty sprawy i obudować ją przemyślanym urządzeniem, z przejrzystą zasadą funkcjonowania.

Naraz świat się zmienił. Jobs zmarł, ale zostawił stabilną firmę z wyrazistym katalogiem produktów i usług, po których każdy wie, czego się spodziewać. Konkurencja – będąca przez tyle lat oazą spokoju – wkroczyła w okres twórczych poszukiwań, destabilizacji, negowania rozwiązań i opracowywania nowych. Nagle to świat Apple stał się bezpieczną przystanią. Nie zmusza do szybkiej wymiany sprzętu. Drobne kłopoty po premierach urządzeń lub oprogramowania są niczym w porównaniu do chaosu sprzed lat. Tylko Steve'a już nie ma. Czy brakuje jego ducha poszukiwań, zmian, twórczości? A może nie jest już potrzebny? Wszak udała mu się niełatwa sztuka – zmusił twórców i użytkowników do znalezienia odpowiedzi na pytanie, dlaczego niektóre projekty, urządzenia czy zasady są nieudane same w sobie, choćby przez zły projekt, a dlaczego inne są sukcesem. Z tego samego powodu – dzięki dobremu projektowaniu. Jeśli się nad tym głębiej zastanowić, to nie iPod, iPhone czy iMac są dorobkiem Steve Jobsa. Jest nim uświadomienie, czym jest rzecz dla użytkownika, jak ważny jest jej design i zasada działania. To pozostanie, gdyż stało się częścią technologicznej ewolucji. Niepokój, umiejętność adaptacji, odrzucenia i przyjęcia nowego zostały na stałe zapisane w naszym technologicznym DNA. Jeśli więc znaleźliście pod choinką sprzęt Apple, dostaliście również w pakiecie ducha Jobsa. Jest tak samo dołączony do zestawu jak wcześniejsze kłopoty i dzisiejsza refleksja na tym, jak coś działa i po co. Nie kupicie już skody, jestem pewien.

komentuj

Ilustracja: fot. - Omar Yousif

Technologiczne trendy
w kolejnym roku

Grzegorz Świątek

Technologia ciągle się rozwija, a tempo tego zjawiska z każdym rokiem przyspiesza. Rozwiązania, które kilka lat temu oglądaliśmy w filmach science-fiction, dziś towarzyszą nam w codziennym życiu. Funkcjonująca prawie 40 lat na międzynarodowym rynku amerykańska firma konsultingowa Gartner jak co roku opublikowała listę dziesięciu strategicznych kierunków rozwoju technologii w nowym roku. Według analityków trendy te będą miały znaczny wpływ zarówno na użytkowników instytucjonalnych, czyli sektor rządowy, pozarządowy i biznesowy, jak i na klientów prywatnych. Wyznaczają one także obszary, które w najbliższym czasie staną się niezwykle atrakcyjne pod względem inwestycyjnym, o ile już takie nie są.

Zidentyfikowane kierunki rozwoju technologii zostały podzielone na trzy grupy: postępujące łączenie się świata rzeczywistego z wirtualnym, inteligentne urządzenia oraz wzrost znaczenia usług online w chmurze. Oto dziesięć strategicznych kierunków rozwoju technologii w 2016 roku według Gartnera:

1. Sieć urządzeń

Gartner definiuje to zjawisko jako zbiór wzajemnie połączonych ze sobą urządzeń elektronicznych (punktów), używanych w celu uzyskania przez ich użytkowników dostępu do pożądanych informacji lub interakcji z innymi punktami, np. poprzez media społecznościowe. Punkty sieci mogą stanowić komputery, urządzenia mobilne, takie jak smartfony, tablety, urządzenia wearable (nie tylko inteligentne zegarki), nowoczesny sprzęt RTV i AGD, a także nowoczesne pojazdy. Korzyści ze współpracy tych sprzętów będą większe niż prosta suma funkcjonalności poszczególnych z nich.

> 25 miliardów urządzeń wchodzących w skład wspomnianej sieci generować będzie informacje dotyczące niemal każdego tematu, który tylko można sobie wyobrazić. Istotne jest to, że kompleksowe dane o użytkownikach urządzeń zostaną ze sobą powiązane i zebrane w jednym miejscu. To zarówno szansa, jak i wyzwanie dla przedsiębiorstw

2. Kontekstowe doświadczenie użytkowników

Fakt przynależności urządzeń do sieci sprawi, że będą one w stanie zebrać dużą ilość danych o użytkownikach oraz ich preferencjach i nawykach. Pomocne będą w tym różnego rodzaju czujniki, np. biometryczne. Deweloperzy staną przed zadaniem projektowania aplikacji, które będą w stanie synchronizować sieć urządzeń i korzystać z zebranych za jej pośrednictwem danych w celu dostosowania funkcjonalności urządzeń do indywidualnych potrzeb klientów.

3. Trójwymiarowy druk

Gartner przewiduje szybki rozwój trójwymiarowego druku oraz znaczny wzrost liczby sposobów praktycznego zastosowania tej technologii. Dzięki możliwości korzystania z coraz większej gamy materiałów wykorzystywanych w procesie drukowania, znajdzie ona powszechne zastosowanie między innymi w branży lotniczej, medycznej, motoryzacyjnej, energetycznej i wojskowej. Otworzy to szansę na reorganizację wielu procesów produkcyjnych i przyniesie wymierne korzyści zarówno dla producentów, jak i konsumentów.

4. Informacje o wszystkim

Do 2020 roku 25 miliardów urządzeń wchodzących w skład wspomnianej sieci generować będzie informacje dotyczące niemal każdego tematu, który tylko można sobie wyobrazić. Istotne jest to, że kompleksowe dane o użytkownikach urządzeń zostaną ze sobą powiązane i zebrane w jednym miejscu. To zarówno szansa, jak i wyzwanie dla przedsiębiorstw zarządzających tymi materiałami. Odpowiedni sposób ich wykorzystania może okazać się

metodą na osiągnięcie przewagi konkurencyjnej przez niektóre firmy, a co za tym idzie – rynkowego sukcesu.

W ostatnim czasie możemy obserwować dynamiczny rozwój takich usług jak Google Now, Microsoft Cortana czy Siri od Apple. Za kilka lat poziom ich inteligencji znacznie wzrośnie i dla wielu będą one nieodłącznym towarzyszem codziennego życia.

5. Uczenie maszynowe

Coraz większe znaczenie przypisywane jest tzw. systemom uczącym się, doskonalącym swoje możliwości wraz z gromadzeniem danych i nabywanej na ich podstawie wiedzy o użytkowniku. Już niedługo technologia pozwoli na przeprowadzanie analiz danych, które do tej pory zdolni wykonać byli jedynie ludzie. W połączeniu z dostępem do ogromnych baz danych spowoduje to powstawanie coraz bardziej inteligentnych urządzeń, samodzielnie się doskonalących w procesie nauki.

6. Autonomiczne maszyny i urządzenia

Rozwój systemów uczących się spowoduje powstawanie coraz większej liczby inteligentnych maszyn i urządzeń takich jak roboty, pojazdy czy nawet – poprzez implementację inteligentnych asystentów – smartfony. W ostatnim czasie możemy obserwować dynamiczny rozwój takich usług jak Google Now, Microsoft Cortana czy Siri od Apple. Za kilka lat poziom ich inteligencji znacznie wzrośnie i dla wielu będą one nieodłącznym towarzyszem codziennego życia.

7. Adaptacyjne systemy ochronne

Informacje, które znajdą się w sieci urządzeń, będą nie lada gratką dla hakerów. Rodzaj i możliwość wykorzystania tych danych sprawią, że staną się one bardzo pożądane dla osób, które nie będą mieć do nich legalnego dostępu. Twórcy urządzeń i aplikacji wchodzących w skład przyszłych sieci powinni wbudować w nie systemy obronne oparte na modelowaniu predykcyjnym, przewidujące potencjalne zagrożenia i – dzięki swojej „wyuczonej inteligencji" – samodzielnie się broniące.

8. Zaawansowane architektury systemów informatycznych

Inteligentne maszyny i urządzenia oraz łącząca je siatka wymagać będą niezwykle wydajnych systemów informatycznych, dysponujących ogromną mocą obliczeniową. Chęć sprawnego pozyskiwania i przetwarzania informacji o użytkowniku wymusi ogromny wzrost wydajności urządzeń pobierających dane (np. smartfon rozpoznający twarz za pośrednictwem wbudowanego aparatu fotograficznego) oraz całej sieci, która będzie je przetwarzać.

Przedsiębiorstwa będą wiedzieć o nich wszystko, a może nawet dojdzie do tego, że będą w stanie przewidzieć ich kolejne kroki. W zamian konsumenci otrzymają szyte na miarę usługi, co pozwoli im zaoszczędzić wiele czasu, zwiększając produktywność. Należy zadać sobie pytanie, czy jest jeszcze coś, czego światowi przedsiębiorcy branży elektronicznej o nas nie wiedzą.

9. Sieć aplikacji i usług

Wspomnianą na początku sieć tworzyć będą również aplikacje i usługi świadczone za pośrednictwem urządzeń. Połączenie funkcjonalności wielu aplikacji pozwoli na dostarczenie końcowym użytkownikom kompleksowych usług. Co więcej, dzięki zebranym informacjom oraz możliwości uczenia się maszyn, każdy klient otrzyma usługę dostosowaną do swoich potrzeb, dokładnie w tym miejscu i czasie, w którym akurat będzie jej potrzebować.

10. Internet rzeczy

Według Gartnera poszczególni dostawcy inteligentnych urządzeń gospodarstwa domowego działają obecnie w oderwaniu od pozostałej części rynku, co utrudnia zebranie kompleksowej informacji o użytkownikach. W najbliższym czasie będą oni dążyć do stworzenia wspólnego ekosystemu, który znacznie ułatwiłby to zadanie oraz przyniósł korzyść wszystkim – zarówno producentom, jak i konsumentom.

Podsumowanie

Strach pomyśleć, co się stanie, jeśli przewidywania analityków z firmy Gartner okażą się trafne. Uczestnicy technologicznej sieci zupełnie stracą swoją prywatność. Przedsiębiorstwa będą wiedzieć o nich wszystko, a może nawet dojdzie do tego, że będą w stanie przewidzieć ich kolejne kroki. W zamian konsumenci otrzymają szyte na miarę usługi, co pozwoli im zaoszczędzić wiele czasu, zwiększając produktywność. Należy zadać sobie pytanie, czy jest jeszcze coś, czego światowi przedsiębiorcy branży elektronicznej o nas nie wiedzą. Tworzymy kopie zapasowe naszych najważniejszych danych w chmurach, jesteśmy członkami sieci społecznościowych, gdzie ujawniamy swoje preferencje, nawyki, a czasem największe tajemnice. Od niedawna na rynku znajduje się wiele usług elektronicznych, w ramach których udostępniamy informacje dotyczące naszego zdrowia. Może warto pogodzić się z tym, że dla międzynarodowych korporacji nie jesteśmy już anonimowi i powinniśmy pozwolić im na dostarczenie usług opartych na materiałach i tak przez nich zgromadzonych? Aby temu zapobiec, musielibyśmy zniknąć z wirtualnego świata, co wcale nie byłoby łatwe, a w wielu przypadkach wręcz niemożliwe.

komentuj

Ilustracja: fot. - Karolina Grabowska

Życzenia noworoczne

Jacek Zięba

Koniec roku to zawsze czas podsumowań, postanowień oraz życzeń związanych z kolejnymi dwunastoma miesiącami. Często kierujemy je do samych siebie i pierwszego stycznia zapisujemy się na siłownię, zakładamy kartę biblioteczną, obiecując sobie więcej czytać, czy też zaczynamy planować wyprawę, o której zawsze marzyliśmy. Sam również – chcąc nie chcąc – snuję tego typu postanowienia, jednak życzenia względem nowego roku chciałbym złożyć na ręce Tima Cooka. Moje oczekiwania co do Apple mocno się bowiem w ciągu ostatnich tygodni wyklarowały.

Sprzętem, na jaki najbardziej czekam w nowym roku, jest Mac mini w kolejnej odsłonie. Generacji zaprezentowanej ponad rok temu brakuje możliwości rozbudowy RAM-u, czy też opcji wyposażenia komputera w czterordzeniowy procesor. Skutkuje to tym, że wciąż najnowszy Mac mini jest pod wieloma względami gorszy od swojego poprzednika z 2012 r. Warto również dodać, że jego bryła została zdeterminowana przez obecność napędu optycznego lata temu. Aktualnie nie mamy tego typu dodatków w komputerach, a plotki o Macu mini przypominającym wyglądem najnowsze Time Capsule od Apple bardzo przypadły mi do gustu. Taka maszyna z czterema rdzeniami procesora Intel Skylake, 16 GB RAM-u (z możliwością rozbudowy) oraz nowym wyglądem jak najbardziej by mnie przekonała i zdecydowałbym się na jej zakup.

Sprzętem, którym najbardziej się rozczarowałem w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy, jest Apple Watch. Nie podoba mi się zarówno UI i GUI systemu watchOS 2, jak i sam wygląd zewnętrzny urządzenia. Plotki o następcy pierwszego smartwatcha z Cupertino pojawiają się coraz częściej, dlatego spodziewam się, że premiery nowego zegarka doczekamy się już niedługo. Chciałbym, aby Apple Watch 2 był w pełni wodoodporny, wyposażony w GPS, miał większą i okrągłą kopertę. Oczekiwałbym również zmian w samym systemie, który pod względem UX kuleje. Nie dość, że interfejs jest nieprzemyślany, to jego obsługa za pomocą koronki wypada gorzej niż użycie lunety w Samsungu Gear S2.

Bardzo cieszą mnie plotki dotyczące rzekomego iPhone'a 6c z czterocalowym ekranem. Mam nadzieję, że takie urządzenie pojawi się na rynku i nie będzie odstawać pod względem komponentów od zaprezentowanych we wrześniu modeli. Mniejszy smartfon byłby idealnym rozwiązaniem dla wielu bliskich mi osób i choć sam nie byłbym zadowolony z tak małego - relatywnie - ekranu, to zdaję sobie sprawę, że dla wielu użytkowników to optymalne rozwiązanie.

MacBooki, mimo iż są co kilka miesięcy odświeżane, zdążyły się już postarzeć. Mam nadzieję, że kolejna generacja tych urządzeń zostanie odchudzona oraz wzbogacona o nowe procesory Intela. Miło byłoby również zobaczyć model Air w wersji z ekranem Retina. Nowoczesne chipy pozwoliłyby na utrzymanie takiego samego czasu pracy na baterii jak w przypadku obecnej generacji tych komputerów. Konieczne byłoby jednak wyposażenie nowych laptopów w 8 GB pamięci RAM, co - podobnie jak dyski SSD - powinno być już standardem w przypadku sprzętu Apple.

Jako osoba, która niezwykłym sentymentem darzy iPody, nie mogę zapomnieć o tej kategorii produktów. Nie jest tajemnicą, że odtwarzacze muzyczne odchodzą w zapomnienie. Gdyby jednak firmie z Cupertino udało się stworzyć sprzęt obsługujący bezstratne formaty, umożliwiający synchronizację z Apple Music i pozwalający na dostarczenie dużej mocy do słuchawek, to myślę, że wielu melomanów mogłoby być nim zainteresowanych. Warto wspomnieć, że na temat takiego rozwiązania Steve Jobs rozmawiał przed laty z Neilem Youngiem. Teraz kanadyjski muzyk ma na rynku swój odtwarzacz – Pono – spełniający większość wymienionych przeze mnie wymagań.

W ciągu najbliższych dwunastu miesięcy przekonamy się, czym zaskoczy nas Apple. Z całą pewnością możemy oczekiwać nowych systemów operacyjnych oraz kolejnej generacji iPhone'ów. Nie wiemy jednak, czy zobaczymy nowe kategorie produktów, a także jakie sprzęty zostaną odświeżone. Możemy również życzyć sobie bardzo ogólnych zmian – niższych cen, pojemniejszych baterii i szybszych procesorów. Kto wie, może nasze marzenia zostaną spełnione.

komentuj

Ilustracja: fot. - Morgan Sessions

Edytory minimalistyczne,

czyli o przywiązaniu do treści, a nie do formy

Michał Masłowski

Słyszałem kiedyś powiedzenie, że jeśli nie jesteś w stanie czegoś wyrazić, pisząc „plain tekstem”, to nie ma takiego edytora i nie ma takiego formatowania, za pomocą którego będziesz potrafił należycie wyrazić myśli.

Coś w tym jest. Zanim jednak przejdę do tworzenia najprostszych na świecie plików tekstowych, pozwólcie, że opowiem swoją historię. Trochę jak na spotkaniu anonimowych… użytkowników Worda.

Edytor tekstu to Word

Odkąd pamiętam, zawsze pisałem teksty, a jakże, w programie Microsoftu, bo w czymże innym? Cały ten okres, gdy byłem użytkownikiem Windowsa (bądź co bądź większość mojego życia, choć – na szczęście – mam to już dawno za sobą), słowa „Word" i „edytor tekstu" uważałem za synonimy. Komputer bez tego programu był bezużyteczny. Przecież nic nie można było na nim napisać! W notatniku? A fuj!

Okazało się, że prace sporządzone w Wordzie 95 wyglądają inaczej w Wordzie 97, inaczej w Wordzie 2000, inaczej w Wordzie XP itd. Nieznacznie, ale jednak odmiennie. Potem wyszło na jaw, że pliki z późniejszych wersji programu przestawały się w ogóle otwierać w jego wcześniejszych odpowiednikach.

Wiele lat później, około 2007 roku, odkryłem Dokumenty Google i nagle okazało się, że istnieje życie poza Office'em. Przyznam, że byłem zszokowany, że można tworzyć sformatowane dokumenty, nie dysponując Wordem. Potem odkryłem Open Office'a i czar prysł, a wraz z nim całe to myślenie o tworzeniu pięknych, idealnie sformatowanych dokumentów, które miały przetrwać wieki. Okazało się, że prace sporządzone w Wordzie 95 wyglądają inaczej w Wordzie 97, inaczej w Wordzie 2000, inaczej w Wordzie XP itd. Nieznacznie, ale jednak odmiennie. Potem wyszło na jaw, że pliki z późniejszych wersji programu przestawały się w ogóle otwierać w jego wcześniejszych odpowiednikach. O czymś takim jak pełna kompatybilność między MS Office'em a np. Open Office'em czy Dokumentami Google w ogóle można było zapomnieć.

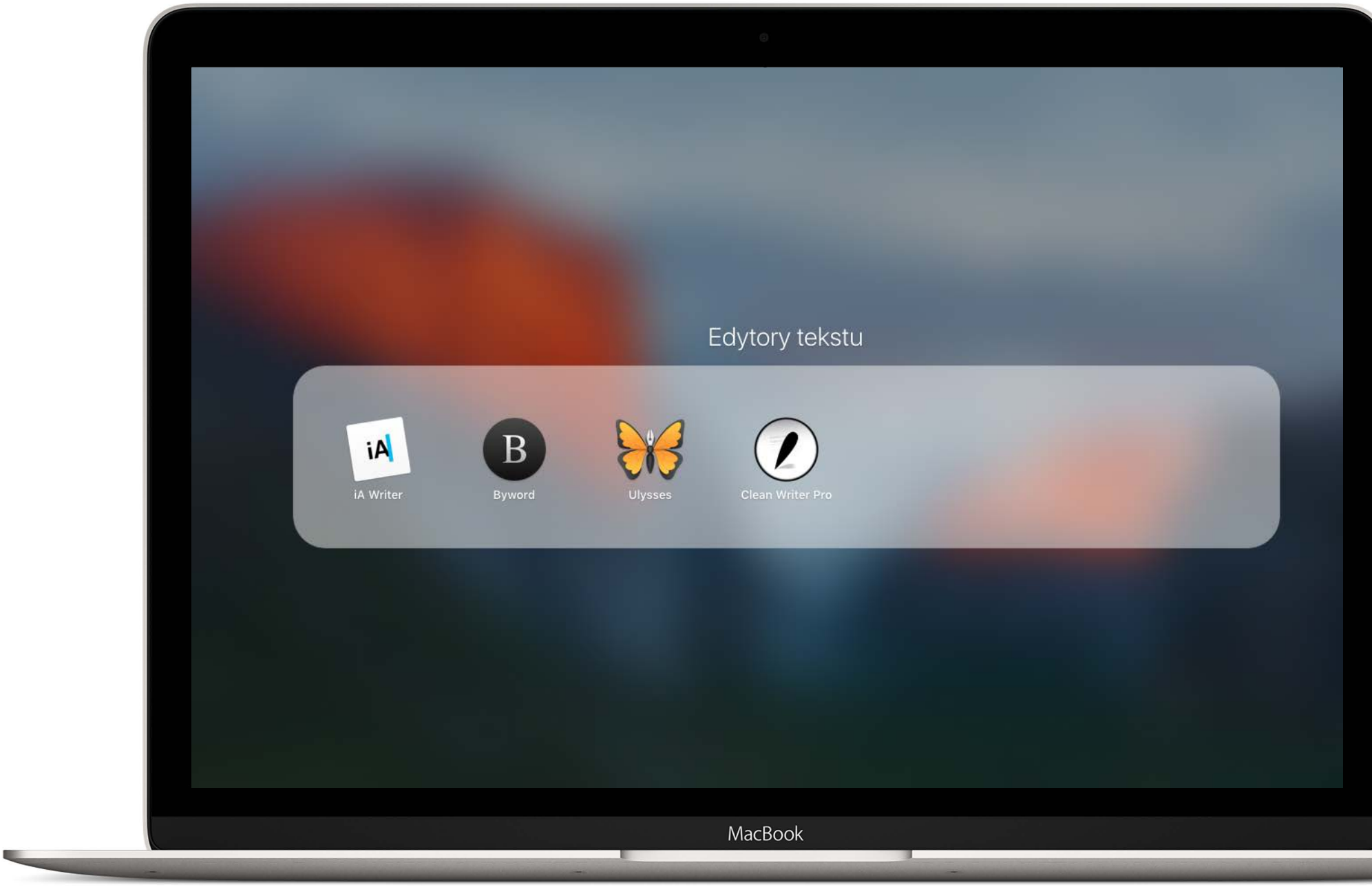
A tego – nie ukrywam – nie mogłem znieść. Miałem taki okres w życiu, że cierpiałem na „chorobę nieskończonego dopieszczania dokumentów". Potrafiłem siedzieć i godzinami zmieniać wielkość i rodzaj fontu w tytule dokumentu, modyfikować marginesy, definiować stopki, nagłówki, podpisy pod rysunkami, spisy treści itp. Możecie sobie tylko wyobrazić, jaką traumę przeżywałem, gdy otworzenie dokumentu na czymkolwiek innym niż mój komputer domowy powodowało rozsypanie się tak misternie dopracowanego dzieła. Czasem ktoś miał wcześniejszą wersję Worda, czasem używał Open Office'a… Pamiętam, że wystarczyło, by na innym sprzęcie były zainstalowane odmienne sterowniki do drukarki, a już mój dopieszczony do granic możliwości plik zaczynał przełamywać strony w innych miejscach niż tam, gdzie ja chciałem. Koszmar!

A potem wszystko się zmieniło…

Edytory minimalistyczne

Dopóki nie zmieniłem komputera na Maca, w ogóle nie byłem świadomy istnienia czegoś takiego jak edytory minimalistyczne. Edytor tekstu to był Word i koniec. Gdy zacząłem używać OS X, jedną z pierwszych wykonanych przeze mnie czynności było kupienie Office'a 2008 na Maca. Zrobiłem to chwilę po uświadomieniu sobie, jaki bałagan w formatowaniu moich wordowych plików zrobił iWork.

Wkrótce jednak zmienił się charakter mojej pracy. Nie musiałem już tworzyć plików



z mnóstwem wykresów, wzorów i skomplikowanych tabelek. Zacząłem pisać teksty, nie – jak dotychczas – formować dokumenty. Wówczas to wpadł mi w ręce pierwszy edytor minimalistyczny. Był to, bodajże, Byword. Moje życie zmieniło się na zawsze.

Edytory minimalistyczne to takie, w których nie ma żadnego formatowania, brak tam pasków narzędzi, definiowania marginesów, ustawiania stopek i nagłówków. Nie można nic kolorować, zmieniać rodzaju i wielkości użytego fontu, nie można wstawić twardej spacji (tzw. spacji nierozdzielającej) itd. Jestem tylko ja i tekst – nic więcej... I to jest piękne. Po latach mogę stwierdzić, że zakochałem się w takim trybie pracy.

Teraz najważniejsze. Wynik naszych działań jest zapisywany w pliku tekstowym, najczęściej o rozszerzeniu .txt, choć zdarzają się też inne, np. .md (od Markdown). Bez względu na to, które z tych rozszerzeń mają, fakt, iż są to pliki tekstowe, oznacza, że zajmują one bardzo mało wirtualnej przestrzeni. W katalogu iA Writera, który przechowuję w iCloud, mam ponad 200 tekstów, a ma on mniej niż 1 MB. Gdy piszę tekst (za pomocą ww. programu), jest on niemalże natychmiast aktualizowany w iCloud. Mogę odłożyć komputer, wziąć do ręki iPada i mam niemal pewność, że otworzę na nim dokument w najnowszej wersji. Dzieje się tak, ponieważ pliki tekstowe są bardzo lekkie. Na przykład – ten z artykułem, który właśnie czytacie ma... 7 KB. Dla porównania - wklejony do Worda 2016 będzie ważył już 135 KB.

Co więcej, pliki takie mają jedną, bardzo ważną cechę – są względnie odporne na upływ

czasu i rozwój technologii. Jestem przekonany, że za 50 lat znajdę jakiś edytor tekstu, którym będę mógł otworzyć plik TXT i odczytać to, co jest w nim zapisane. Czy uruchomię wówczas stworzony dzisiaj plik w Wordzie, Open Offisie lub iWorku? Nie byłbym tego taki pewny.

Istnieje jeszcze jedna zaleta edytorów minimalistycznych – ich wygląd. Przez brak formatowania, pasków narzędzi, kontrolek itp., pozwalają one skupić się wyłącznie na treści. Jestem tylko ja, elektroniczna kartka papieru i myśli, które przelewam na ekran. Nie zastanawiam się nad wyborem fontu, który chcę użyć – to bez znaczenia.

Ogromna popularność Markdown

Chciałbym napisać jeszcze kilka słów o składni Markdown, choć oczywiście jest to temat na osobny artykuł. Zdecydowana większość edytorów minimalistycznych to tzw. edytory Markdown (jest ich w Mac App Store kilkadziesiąt), pozwalające na pewne niewielkie formatowanie tekstu. Za ich pomocą możemy wyróżnić nagłówki, pogrubić tekst lub go pochylić, wstawić linki, a wszystko to bez utraty przejrzystości treści.

Przykładowo, tak wygląda nagłówek:

nagłówek

a tak tekst pogrubiony:

tekst pogrubiony

a tak pochylony:

tekst pochylony

Składnia Markdown bazuje na dodawaniu do tekstu pewnych znaczników, które w założeniu nie powodują utraty przejrzystości tekstu, a także – co bardzo ważne – nie wymagają do jego przechowywania doklejania do plików grubych kilobajtów kodu. Wszystko dzieje się w ramach pliku tekstowego. Edytory Markdown pozwalają w bardzo łatwy sposób eksportować tekst do różnych formatów, w tym do HTML-a.

Plik stworzony w edytorze Markdown można otworzyć w dowolnym innym edytorze tekstowym (obsługującym składnię Markdown lub też nie!) i wszystko będzie miało taki sam wygląd, jaki pierwotnie nadał autor.

Czysta forma przede wszystkim

Istnieje jeszcze jedna zaleta edytorów minimalistycznych – ich wygląd. Przez brak formatowania, pasków narzędzi, kontrolek itp., pozwalają one skupić się wyłącznie na treści. Jestem tylko ja, elektroniczna kartka papieru i myśli, które przelewam na ekran. Nie zastanawiam się nad wyborem fontu, który chcę użyć – to bez znaczenia. Mogę zastosować dowolny (o ile na jego zmianę pozwala mi edytor, choć ja osobiście wolę, gdy nie pozwala). Gotowe dzieło i tak będzie tylko (a może aż) prostym plikiem TXT. Piękno tkwi w prostocie.

komentuj

Ilustracja: fot - Radek Szwarc, screenshot - archiwum autora

Przyzwyczaić można się do wszystkiego

Pisanie długich tekstów na iPhonie

Max Pijanowski

Michał Masłowski swój tekst do poprzedniego numeru MyApple Magazynu napisał na iPadzie, podczas czterogodzinnej podróży pociągiem i wedle jego słów – nie było łatwo. I to pomimo używania zewnętrznej, fizycznej klawiatury Bluetooth, którą wyciągnął po krótkiej walce z tą wyświetlaną na ekranie tabletu.

Jak napisał: „***Nie jestem w stanie sprawnie i szybko pisać na klawiaturze ekranowej. Wynika to z kilku przyczyn. Brak fizycznego kliku powoduje, że »nie czuję« klawiatury. Mylę klawisze, wciskam często spację, zamiast liter m i n. Denerwuje mnie ciągła potrzeba zmiany klawiatury ekranowej, która jest niezbędna do wprowadzenia cyfr i wszystkich innych znaków typu dwukropek, średnik czy nawiasy. Przez tę potrzebę ciągłej zmiany - żeby np. wstawić cudzysłów - piszę dużo wolniej. Ponieważ jest to klawiatura dotykowa, to - aby uniknąć przypadkowych dotknięć ekranu - mam nienaturalnie ułożone nadgarstki. Trzymam je trochę w powietrzu, próbując uderzać w ekran od góry. Przy dłuższym pisaniu jest to dosyć męczące. I w końcu najważniejsza rzecz, czyli problem z wpisywaniem polskich liter. Przez to, że nie ma czegoś takiego jak prawy alt i nie mogę pisać automatycznie, tak jak na normalnej klawiaturze, robię nieprawdopodobną ilość błędów. Piszę przez to przynajmniej dwa razy wolniej***”.

MyApple Magazyn wybieracie ze względu na konkretną treść, a nie ckliwe historie... Dlatego w temacie mojego niewidzenia powiem tyle, że nie mając wcześniej żadnych problemów ze wzrokiem, w 2008 roku przestałem widzieć w high definition. Jak zatem mogę cokolwiek pisać? To chyba najczęściej zadawane mi pytanie

Mimo iż pociąg nie jest najlepszym miejscem do pisania, to i tak uważam, że Michał poddał się zbyt szybko. Przed Wami 15. numer naszego magazynu i równocześnie mój -nasty dłuższy tekst na jego łamach, a wszystkie powstały na klawiaturze dotykowej. Nie na iPadzie, na iPhonie. Aha, i nie pisałem ich w pociągu, ale też mógłbym stwierdzić, że łatwo nie jest, bo ja nie widzę.

MyApple Magazyn wybieracie ze względu na konkretną treść, a nie ckliwe historie, ponieważ to nie program o modelkach czy innych talentach. Dlatego w temacie mojego niewidzenia powiem tyle, że nie mając wcześniej żadnych problemów ze wzrokiem, w 2008 roku przestałem widzieć w high definition. Jak zatem mogę cokolwiek pisać? To chyba najczęściej zadawane mi pytanie, kiedy ktoś dowiaduje się, że prowadzę własny blog, tworzę na łamach serwisu MyApple i jestem jednym z redaktorów czytanego przez Was magazynu. Zaraz po tym pojawia się kolejne – „Dyktujesz, a ktoś wpisuje?”. Nie, dzięki Apple robię to sam.

Tak jak większość osób z dysfunkcją wzroku, wykorzystuję w tym celu czytnik ekranowy (z ang. screen reader), czyli specjalne oprogramowanie, które rozpoznaje i interpretuje informacje pojawiające się na wyświetlaczu urządzenia, a następnie przedstawia je użytkownikowi w formie dźwiękowej. W przypadku produktów Apple taki czytnik jest zaimplementowany we wszystkich urządzeniach firmy działających pod kontrolą systemu OS X, iOS, tvOS, a nawet watchOS. Nosi on nazwę VoiceOver i choć jego historia na komputerach Mac sięga ponad dziesięciu lat wstecz i systemu Mac OS X 10.4 Tiger, to na urządzeniach mobilnych z logo nadgryzionego jabłka czytnik VoiceOver pojawił się w 2009 roku – wraz z premierą iPhone’a 3GS. Był to równocześnie mój pierwszy telefon marki Apple, a że od tamtego czasu do debiutu magazynu MyApple minęło sześć lat, miałem wystarczająco dużo czasu, aby dobrze opanować

pisanie dłuższych tekstów na jego klawiaturze. Oczywiście nie jest to jedyne urządzenie, za pomocą którego mógłbym to robić, ale tak się składa, że - zamiast na MacBooku czy iPadzie - najszybciej piszę na 4,7-calowym iPhonie.

... nie korzystam z żadnego z wymienionych sposobów. Deadline to deadline, nie ma więc mowy o potrajaniu czy choćby podwajaniu pracy. Trzecia opcja, stosowana przeze mnie, to „Wpisywanie bezwzrokowe", które polega teoretycznie na przesuwaniu palca po klawiaturze, by po trafieniu na szukany znak, wprowadzić go, odrywając palec od powierzchni ekranu. W rzeczywistości, znając rozkład klawiszy, wprowadzam tekst praktycznie normalnie

VoiceOver pozwala na korzystanie ze smartfona firmy z Cupertino w podobny sposób, jak robią to pozostali widzący użytkownicy. Jedyna różnica polega na zmianie gestów oraz – ze względu na okoliczności – interakcji wzrokowej na interakcję audio. W skrócie wygląda to tak, że po dotknięciu danego elementu na wyświetlaczu wypowiadana jest jego nazwa, np. „Mail", i aby do niego przejść, należy tapnąć dwa razy w dowolnym miejscu.

Samo wpisywanie tekstu na klawiaturze ekranowej może odbywać się na cztery sposoby, które wybieramy, korzystając z funkcji wirtualnego pokrętła. Pierwszym z nich jest „Wpisywanie standardowe", w którym po dotknięciu klawiatury w danym miejscu znak znajdujący się aktualnie pod palcem jest odczytywany przez VoiceOver i – jeżeli to o ten nam chodziło – to wybór potwierdzamy podwójnym tapnięciem. Drugi sposób to „Bezpośrednie wpisywanie bezwzrokowe", polegające na dotknięciu żądanej litery i potwierdzeniu jednym tapnięciem. Moje teksty na łamach MyApple Magazynu mają objętość 8-10 tysięcy znaków bez spacji, a ją też trzeba przecież nacisnąć i potwierdzić, dlatego nie korzystam z żadnego z wyżej wymienionych sposobów. Deadline to deadline, nie ma więc mowy o potrajaniu czy choćby podwajaniu pracy. Trzecia opcja, stosowana przeze mnie, to „Wpisywanie bezwzrokowe", które polega teoretycznie na przesuwaniu palca po klawiaturze, by po trafieniu na szukany znak, wprowadzić go, odrywając palec od powierzchni ekranu. W rzeczywistości, znając rozkład klawiszy, wprowadzam tekst praktycznie normalnie, z taką różnicą, że zamiast wpisania znaku podczas jego naciśnięcia, następuje to po jego zwolnieniu.

Wraz z iOS 8 wprowadzono funkcję dyktowania tekstu po polsku. To już ostatnia z opcji i, choć jest to najszybszy sposób wprowadzania wyrazów oraz całych zdań, sprawdza się on bardziej przy pisaniu wiadomości na iPhonie czy Apple Watchu, niż przy tworzeniu dłuższych tekstów.

Do końca poprzedniego akapitu przeczytaliście 4500 znaków, Michał w poprzednim tekście użył ich 4700, co zabrało mu cztery godziny. Mnie samo pisanie zajęło połowę tego czasu, więc to tylko kwestia przyzwyczajenia. A przyzwyczaić można się do wszystkiego.

komentuj

Ilustracja: ideeconcept.pl / mockup

iPad

komputer szyty na miarę moich potrzeb

Patryk Wikaliński

27 stycznia 2010 roku Steve Jobs zaprezentował światu urządzenie, które zrewolucjonizowało rynek technologiczny. Po sukcesie iPhone'a przyszedł czas na iPada. Jak się okazuje, tamten dzień wpłynął również na moje życie, bowiem obecnie do mojej codziennej pracy wykorzystuję wyłącznie tablet firmy Apple.

Pamiętam, jak wielkie wrażenie wywarł na mnie pierwszy iPad. Był czymś innym, nowym, olśniewającym — jednym słowem urządzeniem, które pragnąłem mieć. Już wtedy doceniłem w nim potencjał, jaki może płynąć podczas upraszczania sobie konkretnych zadań. Na początku swojego istnienia tablet ten był pozycjonowany jako narzędzie do konsumpcji treści.

Produkt, który z powodzeniem miał być wykorzystywany do czytania książek lub przeglądania stron internetowych na poręcznym, dotykowym ekranie. Waga odgrywała znaczącą rolę, gdyż dostaliśmy urządzenie, które bez problemu i większego wysiłku możemy trzymać przed nosem, leżąc wygodnie na kanapie. Z upływem czasu i wydań kolejnych wersji tabletu od Apple okazało się jednak, że iPad może sprostać nawet najbardziej wymagającym zadaniom. Możliwości – które stale łączą się z rozwijanym oprogramowaniem urządzenia – oraz aplikacje dostępne w App Store nie pozostawiały złudzeń, w którym kierunku Apple rozwija swój produkt. Firma od początku chciała, by iPad stał się pełnoprawnym komputerem. Z dużą odpowiedzialnością i uśmiechem na twarzy mogę dziś powiedzieć, że nim jest.

Zacząłem od iPada 2 i szybko postanowiłem przeprowadzić eksperyment. Powiedziałem sobie, że przestanę korzystać z tradycyjnego komputera i będę posiłkował się tylko tabletem zaprojektowanym w Cupertino. Szalony pomysł jak na rok 2011 i początki rozwoju tego produktu, prawda? Przejrzałem dostępne oprogramowanie w App Store i pomyślałem, że rzuciłem się na głęboką wodę. Na szczęście sądziłem tak przez krótki czas, a w efekcie doceniłem ten stan rzeczy. Trafiłem ze swoją decyzją na idealny moment, był to bowiem okres ukazywania się obficie nowego oprogramowania w App Store. Za wszelką cenę starałem się dążyć do tego, by jak najlepiej wykorzystać potencjał drzemiący w urządzeniu. Jak widzicie, przez te cztery lata wciąż jestem użytkownikiem iPada – co więcej – osobą, która w dalszym ciągu z powodzeniem wykonuje wszystkie swoje zadania i pisze ten artykuł na iPadzie Air 2.

Wykorzystanie iPada

Rozważania należy zacząć od tego, że praca na iPadzie nie jest dla każdego. Zaskoczeni? Ja nie jestem i nie widzę w tym nic złego, każdy bowiem komputer, a także system operacyjny, ma swoje mocne i słabe strony. Tak jak w niektórych przypadkach będziemy mieć trudności z wykonaniem swoich działań z pomocą systemu Windows, tak wcale nie jest powiedziane, że OS X w danej sytuacji musi być wygranym. To zależy od konkretnego użytkownika, co chciałby robić na wskazanym urządzeniu, czego oczekuje od produktu, czy narzędzia, które pragnie wykorzystać, są dostępne dla systemu iOS i jaki wybór w ostateczności jest dla niego lepszy. Ja stawiam na iPada, ponieważ potrafi działać absurdalnie długi okres na jednym ładowaniu, jest lekki i w pełni mobilny — to tylko część zalet. Nie ukrywam, że podczas wykonywania czynności na iPadzie musimy przyzwyczaić się do innego sposobu pracy. Trzeba pamiętać, że jest ona ukierunkowana tylko na jedno, co najwyżej dwa zadania jednocześnie. Doceniam to, ponieważ iPad nauczył mnie skupienia i oddawania się konkretnej czynności. Na tradycyjnym komputerze często gubiłem się w gąszczu aplikacji, przez co zaplanowane zadania wykonywałem dłużej niż na tablecie firmy z logo nadgryzionego jabłka. Funkcja dzielenia ekranu, która jest dostępna od wersji iOS 9, ma za zadanie pomóc nam pracować z przydatnymi w danej chwili informacjami. Jest to kompromis pomiędzy brakiem swobodnego rozkładania okien a dostępem do poszczególnych aplikacji. Kompromis, z którego jestem bardzo zadowolony i cieszę się, że Apple w taki sposób funkcję tę zaimplementowało. Warto również wyposażyć się w urządzenie z większą ilością pamięci lub przemyśleć wykupienie konkretnej przestrzeni dyskowej w chmurze. To wpłynie dodatnio na komfort użytkowania iPada. Przechodząc dalej — w działaniu systemu iOS nie należy upatrywać ułomności, tylko zastanowić się nad filozofią i rozwiązaniem konkretnych funkcjonalności dostępnych w systemie. Z pewnością docenimy łatwy sposób wymiany plików pomiędzy aplikacjami, rozszerzenia, bardzo duże bezpieczeń-

stwo danych czy aplikacje klasy desktopowej, które są dostępne zarówno w systemie iOS, jak i w bogatej bazie katalogu App Store.

To w końcu gdzie ten użytkownik ?

Wybiera tradycyjny komputer z różnych powodów (może z bojaźni?) albo zostaje – tak jak ja – pracując na iPadzie. Musimy docenić i przestać negować użyteczność iPada. Jestem przekonany, że wiele osób pracuje tylko na tabletach firmy Apple i jest z tego zadowolonych. W moim przypadku urządzenie pomaga przy tworzeniu artykułów, jest przenośnym i rozbudowanym kalendarzem, doskonałym czytnikiem treści, świetną przeglądarką internetową. Notatnikiem towarzyszącym mi na studiach, podczas których tworzę prezentacje, by potem referować swoje myśli przed grupą. Słucham na nim muzyki w serwisie Apple Music, oglądam filmy, a urządzenie dzielnie służy mi podczas obróbki zdjęć na wysokim poziomie, gdyż jedną z moich pasji jest fotografia mobilna. To tylko kilka przykładów czynności, jakie wykonuję na swoim tablecie i nie sposób pisać o wszystkich. Uwielbiam pracować na jego doskonałym ekranie Retina, nie muszę też pamiętać o zabieraniu ze sobą kabla. iPad z powodzeniem służy szkolnictwu, wykorzystuje się go w wielkich korporacjach, a Apple wspólnie z firmą IBM przygotowało dotychczas 100 aplikacji przeznaczonych dla branży biznesowej.

Słowem zakończenia

iPad to doskonałe urządzenie, dzięki któremu pokonuję trudy codziennego życia. Chcąc korzystać z niego jako z podstawowego komputera, musimy się nauczyć obsługiwać go pod kątem wykonywanych zadań. Istotne jest, by przemyśleć, czy możemy na nim polegać bezwarunkowo. Zapewne powiecie, że firma nie powinna nam w ogóle dawać powodów do takich refleksji. W przypadku wyboru komputera – w mojej ocenie – zawsze musimy pomyśleć nad sensem takiego zakupu. Jest on jak dobrze dobrane buty — jeśli zlekceważymy tę sprawę i nie przymierzymy obuwia, będzie ono nas krępować przez cały czas. Podobnie jest w przypadku tabletu Apple. Praca na nim musi sprawiać przyjemność i to w większości przypadków od nas samych zależy, czy potrafimy się przestawić. Z pełną odpowiedzialnością mogę powiedzieć, że jestem zadowolony. Przez ten długi okres iPad mnie nie zawiódł. Dzięki niemu odkryłem nowe możliwości, dostałem sposobność używania takich narzędzi, o których w przeszłości nie mogłem nawet pomyśleć. Teraz wręcz próżno szukać tych rozwiązań u konkurencji. Z pewnością każdy produkt ma swoje zalety i wady. iPad niektóre braki, czy też konieczność dostosowania swojego typu pracy, rekompensuje świetnym ekranem, lekkością i mobilnością, długim czasem pracy na jednym ładowaniu, szybkością działania, ofertą genialnych aplikacji, a także dostępem świetnej rozrywki w postaci gier. Jest też – moim zdaniem – przyszłością i ewoluuje od momentu prezentacji pierwszego modelu. Dowodem tego jest niedawno pokazany iPad Pro, który wprowadza kolejne udogodnienia. Tablety firmy Apple są urządzeniami stworzonymi dla mas, niezależnie od wieku. Podczas zakupu każdy z nas powinien zadać sobie pytanie, czy aby na pewno chcę/mogę się przestawić i czy mobilne standardy będą odpowiadały mojej kategorii pracy. Jeśli wszystkie odpowiedzi są pozytywne, to ostatecznie otrzymamy w pełni mobilne urządzenie, z ogromnym potencjałem gotowym do wykorzystania. Z własnego doświadczenia wiem, że czasem warto zaryzykować. Ja tak postąpiłem i teraz nie wyobrażam sobie innego podejścia do wykonywania moich codziennych zadań. Zmieńmy nastawienie i postrzeganie tego produktu. Zastanówmy się, jaka filozofia za nim stoi, bo w większości przypadków to nie w iPadzie leży problem — tylko w nas samych.

komentuj

Ilustracja: Apple

touchAble 3

iPad jako kontroler programu Ableton Live

Marek Gawryłowicz

Ableton Live to obecnie jeden z najpopularniejszych programów typu DAW (Digital Audio Workstation), który dzięki swoim wszechstronnym możliwościom wykorzystywany jest przez muzyków, zarówno do pracy w studio, jak i podczas występów na scenie. Większość artystów korzystających ze wspomnianego oprogramowania obsługuje je za pomocą różnego rodzaju zewnętrznych urządzeń, oferujących rozmaite zestawy potencjometrów, przycisków i padów, pozwalających kontrolować różne funkcje Live'a. Jedną z najciekawszych alternatyw dla popularnych kontrolerów, takich jak Push, Launchpad czy APC, jest iPad wyposażony w aplikację touchAble 3.

... wirtualne pokrętła, suwaki i przyciski mogą w dowolnej chwili zmieniać swój rozmiar i położenie, dostosowując się do wybranego przez nas trybu działania, dzięki czemu touchAble 3 oferuje dostęp do znacznie większej liczby funkcji niż jego hardware'owi konkurenci.

Wspomniany program przekształca tablet z logo nadgryzionego jabłka w specjalistyczny kontroler, pozwalający sterować najważniejszymi funkcjami Live'a za pomocą ekranu dotykowego. Przewagą takiego rozwiązania nad „normalnymi" kontrolerami MIDI jest fakt, iż wirtualne pokrętła, suwaki i przyciski mogą w dowolnej chwili zmieniać swój rozmiar i położenie, dostosowując się do wybranego przez nas trybu działania, dzięki czemu touchAble 3 oferuje dostęp do znacznie większej liczby funkcji niż jego hardware'owi konkurenci. Z drugiej strony nietrudno się domyślić, że obsługa programu za pomocą wirtualnych elementów nie jest nawet w połowie tak wygodna jak korzystanie z ich fizycznych pierwowzorów. Rodzi się więc pytanie: czy duża funkcjonalność jest w stanie usprawiedliwić mniejszą wygodę obsługi? Najprostsza odpowiedź brzmi: tak. Jeśli jednak nie zadowalają was proste odpowiedzi, zapraszam do lektury dalszej części tekstu.

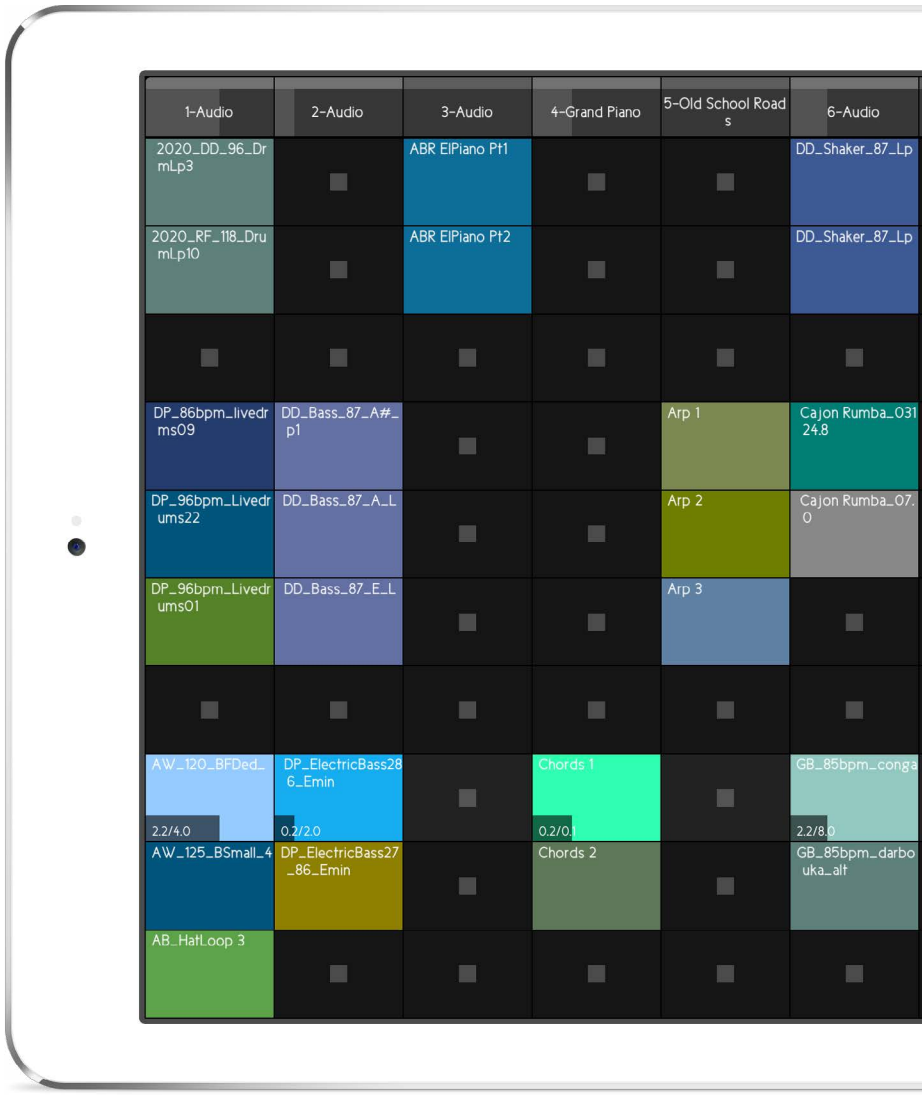
Instalacja

Zanim jednak zabierzemy się na dobre za poznawanie możliwości touchAble 3, warto wspomnieć o pierwszych krokach, od których zaczyna się przygoda z tym programem - instalacji i konfiguracji. Cały proces jest dość prosty, zwłaszcza jeśli postępujemy zgodnie z instrukcją dostępną z poziomu aplikacji, i nie powinien zająć więcej niż kilkanaście minut nawet początkującym użytkownikom. Do poprawnej komunikacji pomiędzy touchAble 3 i Live'em wymagane są dwa dodatkowe elementy - niewielka aplikacja touchAble Server (dostępna zarówno dla OS X, jak i Windows), którą trzeba uruchomić przed włączeniem programu, oraz MIDI Remote Script, który należy umieścić w odpowiednim folderze. Po wykonaniu obu tych czynności touchAble pojawia się w ustawieniach Live'a na liście dostępnych kontrolerów MIDI i jest traktowany przez program jak każde inne urządzenie tego typu. Osoby posiadające kilka iPadów mogą dodatkowo zsynchronizować je ze sobą w ustawieniach aplikacji, tak aby wszystkie działały jak jeden wieloekranowy kontroler (to samo dotyczy zresztą programu touchAble Mini na iPhone'a). Warto też zauważyć, że najnowsza wersja aplikacji pozwala zarówno na pracę bezprzewodową (korzystając z WiFi), jak i za pośrednictwem kabla.

Interfejs użytkownika

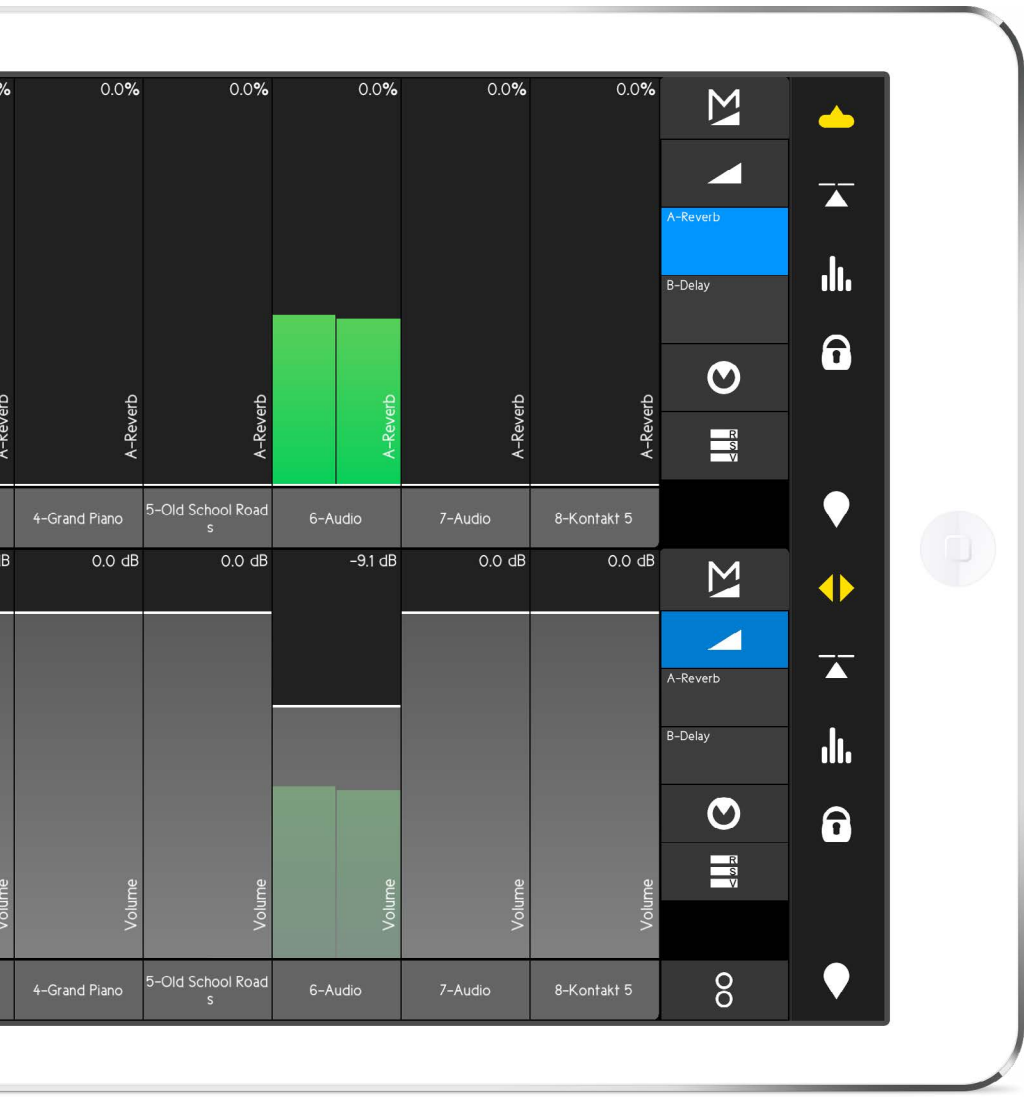
Kiedy już poprawnie wszystko skonfigurujemy i na ekranie tabletu pojawi się informacja o nawiązaniu połączenia z komputerem, możemy przejść do właściwej części aplikacji, gdzie naszym oczom ukaże się cała masa różnorakich ikon, przycisków i innych elementów służących do obsługi programu Ableton Live. Wszystko to może początkowo wydawać się chaotyczne i nieco onieśmielające, nawet dla osób od dawna korzystających ze wspomnianego DAW, jednak wystarczy spędzić kilka chwil z aplikacją (wspierając się czasami instrukcją obsługi), by zrozumieć „z czym to się je". Interfejs touchAble 3 można zasadniczo podzielić na trzy podstawowe elementy. Pierwszym z nich jest główny pasek z ikonami umieszczony na górnej krawędzi ekranu.

Jest to w zasadzie jedyny element interfejsu, który pozostaje niezmienny niezależnie od wybranego trybu działania (chociaż w każdej chwili możemy go schować, gdy uznamy, że nie jest nam chwilowo potrzebny). Znajdziemy na nim między innymi ikony odpowiedzialne za obsługę sekcji transportu, kwantyzację, aktywację metronomu, kontrolę tempa projektu, dodawanie bądź usuwanie ścieżek i scen, ładowanie wtyczek z biblioteki (niestety, w chwili obecnej touchAble 3 nie pozwala na ładowanie w ten sposób przygotowanych wcześniej klipów) oraz zmianę ustawień aplikacji. Dodatkowy pasek z ikonami znajduje się przy prawej krawędzi ekranu. W odróżnieniu od paska głównego nie można go schować, a wyświetlane na nim ikony zmieniają się w zależności od aktualnie wybranego przez nas narzędzia lub trybu działania aplikacji. Boczny pasek da się dodatkowo rozszerzyć, w celu uzyskania dostępu do menu wyboru modułów, które wyświetlać się będą na obszarze roboczym, będącym trzecim głównym elementem interfejsu i zajmującym większą część ekranu. Do dyspozycji użytkownika oddano sześć modułów, które opiszę bardziej szczegółowo w dalszej części tekstu. Każdy z nich może zajmować cały obszar roboczy lub dzielić go po połowie z innym wybranym przez nas modułem. Większość z nich pozwala dodatkowo na wyświetlanie trzeciego, dolnego paska, dającego dostęp do kilku rzadziej używanych opcji. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić w interfejsie touchAble 3, to byłby to zupełnie nieintuicyjny wygląd niektórych ikon. W początkowych etapach korzystania z aplikacji miałem poważne problemy z odgadnięciem, co robią niektóre z nich, i gdyby nie instrukcja obsługi, pewnie dużo czasu zajęłoby mi domyślenie się, że litery DB w kółku blokują możliwość przekroczenia 0 dB na kanałach miksera, a trzy strzałki skierowane w górę aktywują aftertouch w wirtualnej klawiaturze. Na szczęście są to nieliczne wyjątki, do których szybko można się przyzwyczaić (i które wydają się oczywiste, gdy już zrozumiemy „co autor miał na myśli”).

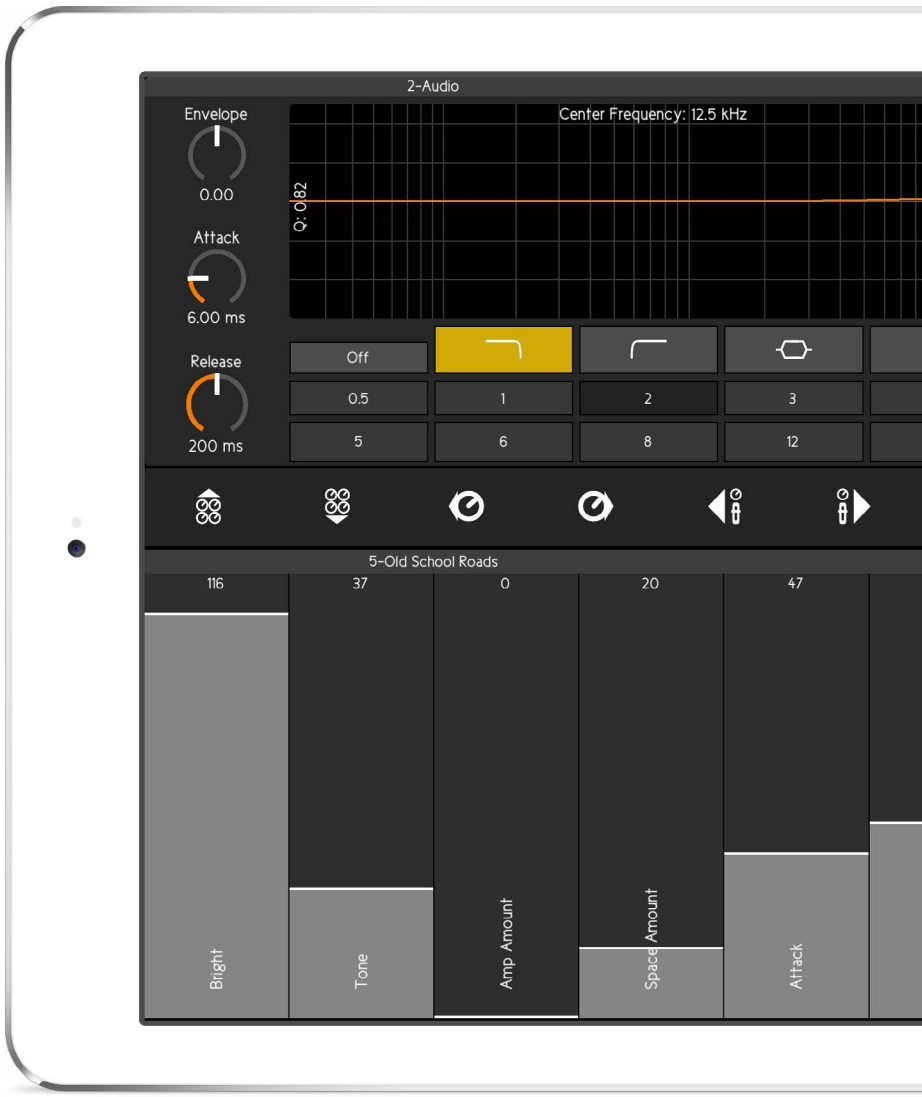


Jak już wcześniej wspomniałem, touchAble 3 oddaje w ręce użytkownika sześć modułów, z których każdy odpowiada za sterowanie innymi funkcjami programu Ableton Live. Pierwszym i prawdopodobnie najważniejszym z nich jest Clip Module, stanowiący odzwierciedlenie siatki klipów widocznej na ekranie komputera w trybie Session View. Wszystkie klipy wyświetlane na ekranie iPada zachowują nazwy i kolory, które nadaliśmy im w programie Ableton Live, co znacznie ułatwia „orientację w terenie”. Moduł ten pozwala nam też swobodnie zmieniać „gęstość” siatki, a także przeskakiwać szybko do różnych jej obszarów, co jest przydatne zwłaszcza podczas pracy z bardzo dużymi projektami. Korzystając z Clip View, możemy nie tylko odpalać i zatrzymywać poszczególne klipy bądź sceny, ale też edytować klipy MIDI, korzystając z edytora Piano Roll, zbliżonego do tego znanego z Live’a. Obsługa tego ostatniego elementu za pomocą ekranu dotykowego nie należy wprawdzie do najwygodniejszych, jednak

możliwość wprowadzenia szybkich poprawek bez konieczności sięgania po myszkę (ba! nawet bez podnoszenia pokrywy laptopa) może okazać się nieoceniona w wielu sytuacjach (zwłaszcza jeśli korzystamy z Live'a podczas występów na żywo).

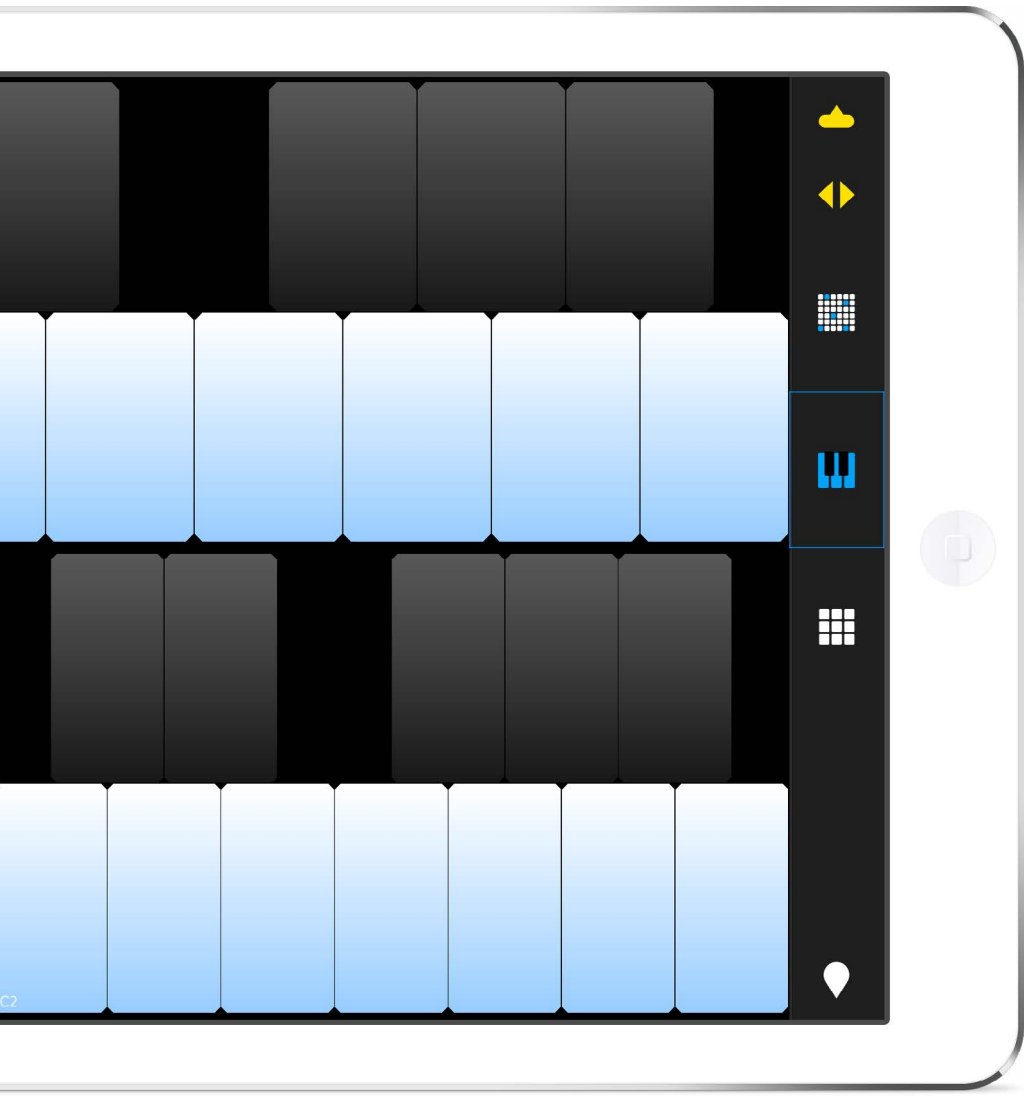


Drugim z sześciu modułów jest Mixer Module, służący do obsługi wirtualnego stołu mikserskiego, znajdującego się na wyposażeniu programu Ableton Live. Kanały naszego miksera mogą być wyświetlane zarówno na całej wysokości ekranu (co pozwala na bardziej precyzyjną kontrolę), jak i w dwóch rzędach umieszczonych jeden nad drugim (dzięki czemu zmieści się ich więcej na jednym ekranie). W każdej chwili możemy też zmieniać szerokość kanałów oraz wybrać jeden z kilku różnych trybów działania, różniących się sposobem, w jaki wirtualne suwaki reagują na dotyk. W trybie Absolute Mode dotknięcie palcem w dowolnym punkcie suwaka powoduje natychmiastowy przeskok do danej pozycji. W trybie Relative Mode suwaki reagują tylko na ruch palca, a nie na miejsce dotyku. Tryb Snap Mode sprawia zaś, że po zabraniu palca z ekranu wirtualne suwaki wracają do poprzedniej wartości. Oprócz suwaków odpowiedzialnych za głośność kanału możemy również wyświetlić suwaki kontrolujące tory wysyłek i panoramę oraz przyciski Solo, Arm i Monitor. Dodatkowo z dolnej krawędzi ekranu można wysunąć również całkiem spory crossfader. Warto jednak zauważyć, że im więcej dodatkowych elementów aktywujemy, tym bardziej „gęsta", a co za tym idzie mniej wygodna w obsłudze staje się sekcja miksera.



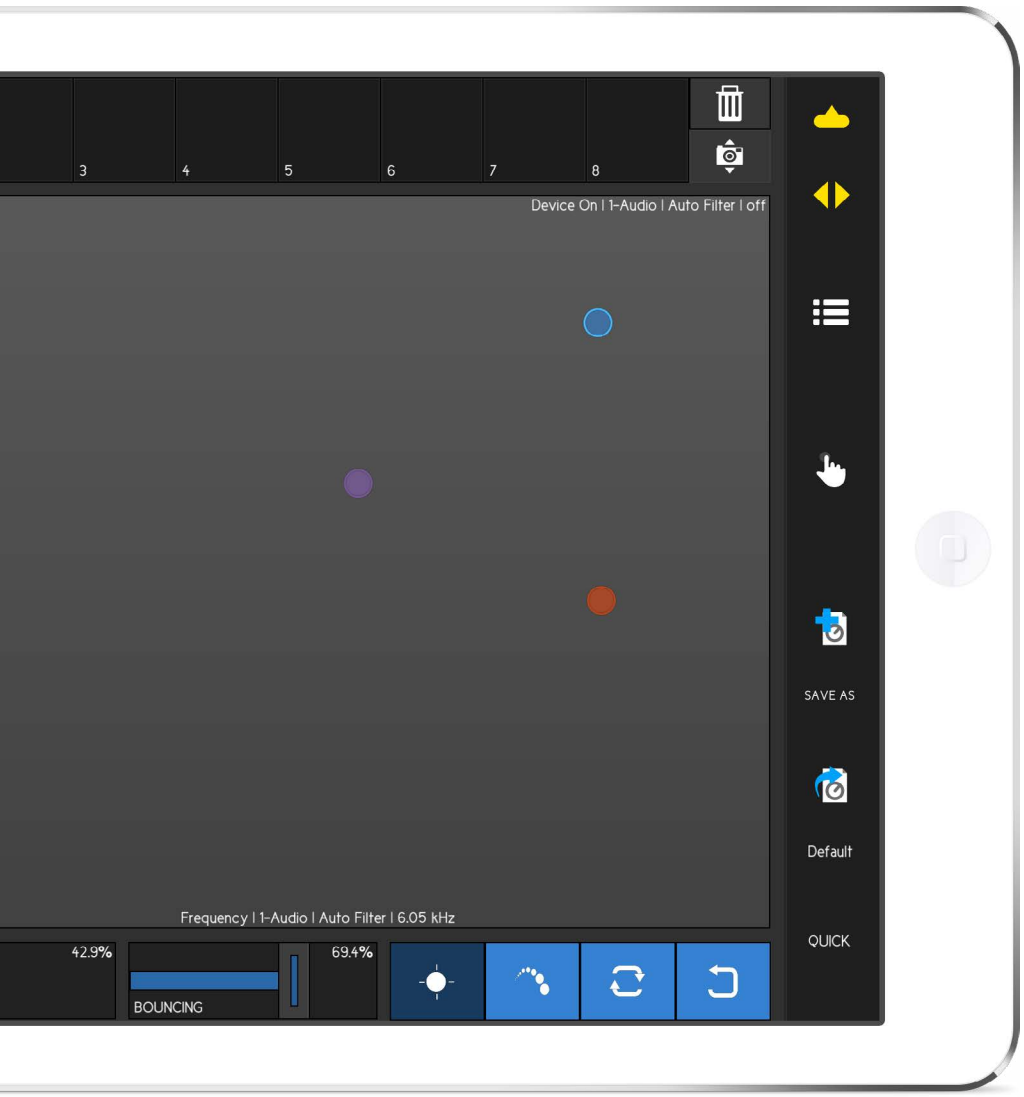
Trzeci moduł, noszący nazwę Devices Module, pozwala na kontrolowanie parametrów wtyczek znajdujących się na poszczególnych kanałach naszego projektu (w tym rów-

nież torach wysyłek). W większości przypadków wtyczki reprezentowane są po prostu przez szereg pionowych suwaków (do wyboru osiem lub szesnaście) kontrolujących ich poszczególne parametry, jednak niektóre pokładowe narzędzia Live'a, takie jak Auto Filter czy EQ Eight, przedstawione są w niemal dokładnie taki sam sposób, w jaki widzimy je na ekranie komputera. Podobnie jak miało to miejsce w Mixer Module, tak i tutaj możemy skorzystać z kilku różnych trybów działania suwaków.

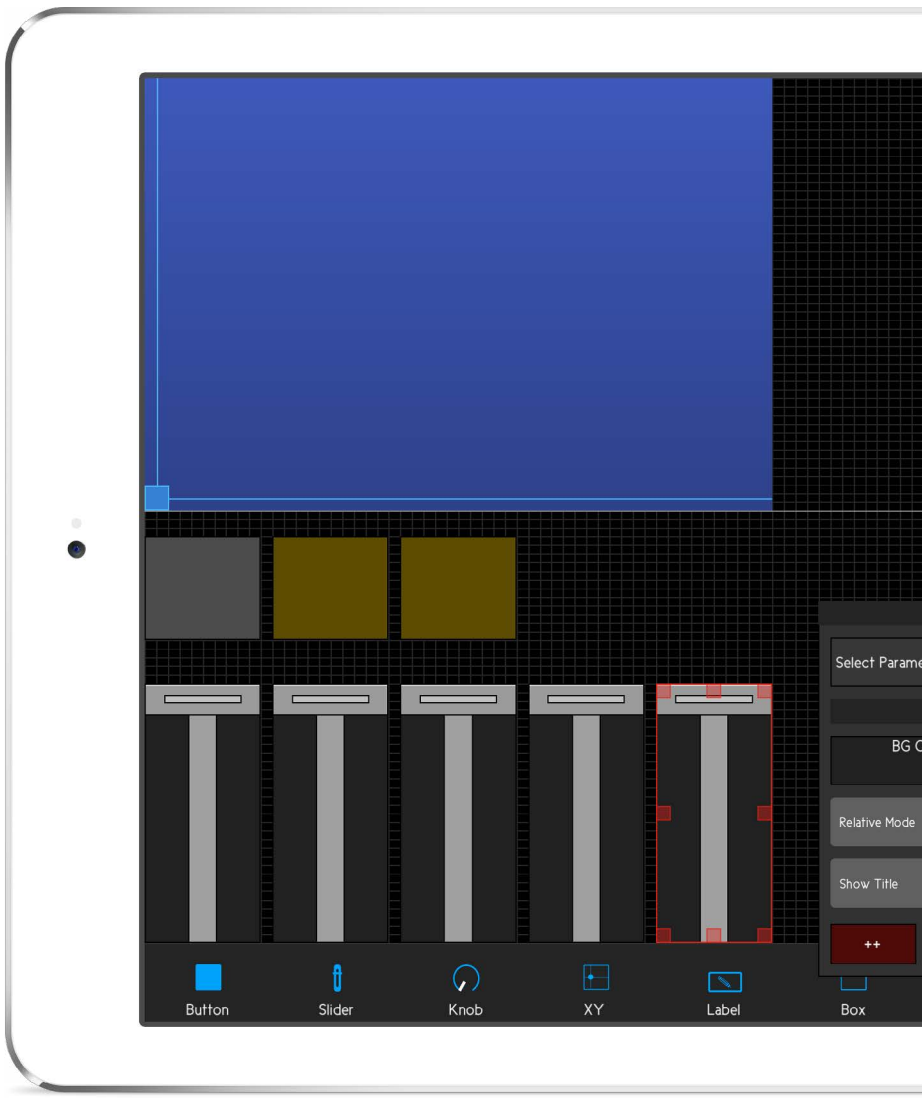


Dodatkowo możemy aktywować również aftertouch, który pozwala modulować niektóre parametry brzmienia poprzez przesuwanie palcem po powierzchni klawisza/pada.

Keys&Pads Module, czyli czwarty z sześciu dostępnych modułów, pozwala nam skorzystać z wirtualnej klawiatury sterującej i dwóch rodzajów wirtualnych siatek padów: 8x8 i 4x4. Ten pierwszy element daje nam dostęp do jednej lub dwóch oktaw (ułożonych jedna nad drugą, a nie obok siebie) z możliwością ograniczenia zakresu dźwięków do konkretnej skali. Naszą wirtualną klawiaturę możemy wzbogacić również o dodatkowe elementy, takie jak koła pitch i modulacji, arpeggiator czy suwaki pozwalające wybrać oktawę lub zmienić głośność dźwięków, jednak warto zauważyć, że każdy kolejny element zmniejsza nieco rozmiar naszych klawiszy. Siatka 8x8 to wyraźny ukłon w stronę osób preferujących układ dźwięków znany z kontrolera Push. Tutaj również możemy ograniczyć zakres dostępnych dźwięków do wybranej przez nas skali i skorzystać z tych samych dodatkowych elementów. Trzeci wirtualny kontroler dostępny w module Keys&Pads to zestaw szesnastu padów, przeznaczonych głównie do obsługi pokładowego instrumentu Drum Rack. Jeśli wykorzystujemy ten tryb działania do obsługi wspomnianej wtyczki, nazwy próbek wyświetlają się na padach, a my możemy swobodnie ładować na nie inne próbki, przeciągając je z okna biblioteki. Korzystając z padów perkusyjnych, możemy aktywować wszystkie dodatki dostępne w dwóch poprzednich trybach z wyjątkiem funkcji skali. Warto też wspomnieć o tym, że chociaż żaden z modeli iPada nie jest w stanie rozpoznawać siły uderzenia w ekran, to jednak twórcy touchAble 3 udostępnili nam funkcję pozwalającą w pewnym stopniu modyfikować głośność poszczególnych dźwięków. Po jej aktywacji uderzenie w wyższy rejon klawisza/pada owocuje cichszym dźwiękiem niż uderzenie w niższy. Zakres różnicy głośności można regulować wedle własnego uznania. Dodatkowo możemy aktywować również aftertouch, który pozwala modulować niektóre parametry brzmienia poprzez przesuwanie palcem po powierzchni klawisza/pada.



Piątym modułem jest XY Pad Module, dzięki któremu możemy kontrolować parametry wybranych przez nas instrumentów i efektów w sposób przypominający ten znany z efektorów Korg Kaoss Pad. Główny element tego modułu stanowi kwadratowa powierzchnia, na której można umieścić cztery punkty. Każdy z nich odpowiada za kontrolę trzech parametrów: jednego przypisanego do położenia punktu na osi X, drugiego do położenia punktu na osi Y oraz trzeciego, który przełącza się między dwiema wcześniej ustalonymi wartościami w zależności od tego, czy w danym momencie dotykamy danego punktu, czy też nie. Przesuwając każdy z punktów, zmieniamy więc jednocześnie trzy parametry, co przy dobrych ustawieniach może przynieść ciekawe efekty, zwłaszcza jeśli zaczniemy zgłębiać bardziej zaawansowane funkcje tego modułu, takie jak chociażby możliwość aktywowania „praw fizyki" (po przemieszczeniu punktu nie zatrzymuje się on w miejscu, lecz porusza się dalej, odbijając się od ścian, przez cały czas modyfikując przypisane do niego parametry). Jeśli w trakcie eksperymentowania z XY Pad Module natrafimy na ustawienia parametrów, które przypadną nam do gustu, możemy zapisać je w jednym z ośmiu slotów, a następnie przywoływać je natychmiast za pomocą odpowiedniego przycisku. touchAble 3 pozwala też na zapisywanie ruchów poszczególnych punktów, a następnie odtwarzanie ich (zarówno jednorazowo, jak i w trybie pętli).



Wisienką na torcie jest zaś Template Editor Module, czyli edytor pozwalający nam zaprojektować własny, wirtualny kontroler MIDI z takich elementów jak pokrętła, przyciski, suwaki czy pady XY. Funkcja ta nie jest wprawdzie tak rozwinięta jak np. w aplikacji Lemur, jednak w zupełności wystarczy do przygotowania kilku dodatkowych modułów skrojonych pod nasze specyficzne potrzeby. Korzystając z Template Editor Module, łatwo przygotować np. wirtualny kontroler przystosowany do obsługi konkretnego instrumentu lub efektu.

... najbardziej doskwierał mi brak fizycznego kontaktu z instrumentem i niezdolność ekranu iPada do rozpoznawania siły nacisku.

W praktyce

Teraz, gdy już zapoznaliśmy się pokrótce z najważniejszymi elementami programu touchAble 3, warto odpowiedzieć sobie wreszcie na pytanie: jak aplikacja ta sprawdza się w praktyce? Zacznijmy od kwestii poruszonej we wstępie, czyli wygody obsługi za pomocą ekranu dotykowego. W większości przypadków stoi ona na zaskakująco wysokim poziomie, wprawdzie nie tak wysokim jak w przypadku sprzętowych kontrolerów, jednak wystarczającym, by nie odwracać naszej uwagi od pracy. Oczywiście żeby poczuć się naprawdę komfortowo podczas sterowania Live'em za pomocą iPada, trzeba najpierw poświęcić nieco czasu na oswojenie się z takim rozwiązaniem, jednak to samo można powiedzieć o wszystkich narzędziach, z których korzystamy po raz pierwszy. Po jakimś czasie obsługa wirtualnych suwaków, pokręteł i przycisków staje się jednak naprawdę wygodna i intuicyjna. Jedynym elementem aplikacji, który nie zdołał w pełni mnie do siebie przekonać, jest moduł Keys&Pads. To właśnie podczas używania tego narzędzia najbardziej doskwierał mi brak fizycznego kontaktu z instrumentem i niezdolność ekranu iPada do rozpoznawania siły nacisku. O ile pozostałe moduły mogłyby mi z powodzeniem zastąpić swoje hardware'owe odpowiedniki, o tyle nie wyobrażam sobie, bym mógł przez dłuższy czas nagrywać melodie, akordy i rytmy perkusyjne za pomocą touchAble 3. Jest to jednak jedyny element aplikacji, który naprawdę wy-

raźnie przegrywa z „normalnymi” kontrolerami MIDI. Pozostałe moduły nie tylko im dorównują, ale też oferują wiele dodatkowych funkcji i ukrytych zalet, których próżno szukać w innych urządzeniach.

> ... ułatwieniem może okazać się również możliwość sterowania Live’em bez ograniczenia w postaci kabli.

Obsługa Live’a za pomocą ekranu dotykowego sprawia, że rzadziej musimy patrzeć w ekran komputera i sięgać po mysz czy klawiaturę, co z pewnością docenią zwłaszcza osoby używające wspomnianego programu podczas występów na żywo. Jeśli korzystając z Live’a na scenie, nie używamy trybu Arrangement View, to z powodzeniem możemy zamknąć klapę laptopa i schować go gdzieś pod stołem, unikając tym samym tego niezręcznego momentu, w którym artysta występujący przed publicznością wygląda, jakby sprawdzał pocztę. Ekran iPada wyświetla bowiem niemal wszystkie informacje, które normalnie widzimy na ekranie komputera w trybie Session View, a przy okazji pozwala nam od razu wejść w interakcję z elementami, na które właśnie patrzymy, niezależnie od tego, czy jest to suwak głośności w mikserze, czy pokrętło zmieniające jakiś parametr syntezatora. Aplikacja ta to również świetny sposób na „odciążenie” posiadanych przez nas kontrolerów z ich zadań pobocznych. Przykładowo: jeżeli posiadamy Pusha, który (moim skromnym zdaniem) o wiele lepiej sprawdza się jako instrument niż jako kontroler odpowiedzialny za obsługę klipów i kanałów miksera, możemy skupić się na wykorzystywaniu go w ten pierwszy sposób, pozostawiając dwa pozostałe zadania iPadowi (i unikając tym samym nieustannego przełączania się między różnymi trybami działania Pusha). touchAble 3 jest też w stanie pomóc nam oczyścić setup z niepotrzebnych kontrolerów, które przez większość czasu tylko zbierają kurz i zajmują miejsce na biurku, ale których nie można się pozbyć, bo raz na pół roku potrzebny jest nam zestaw ośmiu dodatkowych potencjometrów. Dla wielu osób ogromnym ułatwieniem może okazać się również możliwość sterowania Live’em bez ograniczenia w postaci kabli - rzecz nieoceniona, gdy chcemy np. usłyszeć, jak dane ustawienia dźwięku sprawdzają się w różnych miejscach na sali. Korzystając z touchAble 3, możemy wprowadzać poprawki, będąc daleko od komputera, co w niektórych przypadkach pozwala zaoszczędzić wiele czasu i pracy. Mówiąc krótko - lista pomysłów na praktyczne wykorzystanie możliwości oferowanych przez touchAble 3 jest naprawdę długa i ogranicza ją w zasadzie jedynie wyobraźnia użytkownika.

Podsumowanie

Jeśli korzystacie z programu Ableton Live i posiadacie iPada, touchAble 3 jest aplikacją, którą naprawdę warto nabyć, niezależnie od tego, czy pracujecie w profesjonalnym studiu nagraniowym, komponujecie muzykę w zaciszu własnej sypialni czy też korzystacie z Live’a podczas występów na scenie. Mimo iż pod niektórymi względami przegrywa ona z „normalnymi” kontrolerami MIDI, to jednak jest bezkonkurencyjna, jeśli chodzi o wszechstronność i funkcjonalność. iPad wyposażony w touchAble 3 świetnie sprawdza się zarówno w roli głównego kontrolera programu Ableton Live, jak i jako uzupełnienie bardziej rozbudowanego setupu. Nie jest to tania aplikacja, ale oferowane przez nią możliwości warte są wydania pieniędzy, zwłaszcza że jej cena to tak naprawdę tylko niewielki ułamek kwoty, jaką trzeba zapłacić za sprzętowe kontrolery o zbliżonych możliwościach.

komentuj

Ilustracje: screenshoty aplikacji

Poczytaj o słuchaniu

Krótki przegląd aplikacji do podcastów

Krystian Kozerawski

Od lat w mediach, także tych społecznościowych, i na wszelkiej maści spotkaniach branżowych toczy się jałowa moim zdaniem dyskusja o tym, czy blogosfera i blogerzy są gwoździem do trumny klasycznego dziennikarstwa, kiedyś zawodu zarówno zaufania społecznego, jak i elitarnego. W czasach, w których istniały głównie media drukowane, a te elektroniczne ograniczały się do telewizji i radia, faktycznie była wyraźna przepaść pomiędzy odbiorcami, a twórcami treści. Dostać się z jednej strony na drugą nie było łatwo. Wymagało to nie tylko pewnej smykałki czy drygu, ale też ukończonych studiów, czasem układów, a zwykle także i łutu szczęścia. Wraz z upowszechnieniem się internetu oraz usług i urządzeń, pozwalających na łatwe tworzenie treści, ich publikację i dotarcie do szerokich mas, elitarność zawodu dziennikarza się skończyła.

Nie zamierzam tutaj rozwodzić się nad do bólu wyeksploatowanym tematem dotyczącym tego, jaki wpływ mają blogi na dziennikarstwo. Ot po prostu pojawiło się nowe, naprawdę demokratyczne medium, jakim jest internet, a wraz z nim możliwości łatwego docierania ze swoimi opiniami i poglądami, czy generalnie treściami, do stosunkowo dużej grupy osób, z czego użytkownicy internetu niewątpliwie skorzystali. Mało który jednak bloger, siadając przed swoim komputerem i zabierając się do pisania, robi to z myślą o zarżnięciu tradycyjnych mediów. One same mają po prostu wciąż pewien problem z odnalezieniem się w tej nienowej już przecież rzeczywistości. Prawdą jest jednak to, że granica pomiędzy blogerem, a dziennikarzem zatarła się. Wielu dziennikarzy zostało, z własnej woli lub z musu, blogerami, a pewna grupa blogerów to w istocie dziennikarze, a na pewno felietoniści pisujący do tych tradycyjnych mediów.

Nagranie może być przecież w formie filmu wrzucone na YouTube'a, opublikowane w serwisie SoundCloud czy udostępnione do pobrania bezpośrednio z serwera FTP za pośrednictwem wpisu na blogu, kanału RSS i biblioteki podcastów w iTunes

Czym dla prasy drukowanej są blogi, a dla telewizji kanały na YouTubie, tym dla radia są podcasty. Nagrywać je może właściwie każdy, kto jest wyposażony praktycznie tylko w komputer. Kanałów dotarcia do słuchaczy internet oferuje naprawdę masę. Nagranie może być przecież w formie filmu wrzucone na YouTube'a, opublikowane w serwisie SoundCloud czy udostępnione do pobrania bezpośrednio z serwera FTP za pośrednictwem wpisu na blogu, kanału RSS i biblioteki podcastów w iTunes. Nie dziwi zatem fakt, że liczba dostępnych podcastów stale rośnie, także i tych polskojęzycznych. Tych ostatnich jest już ponad 200 (piszący te słowa nagrywa mniej lub bardziej regularnie trzy podcasty: MyApple Daily, Diabelskie Ustrojstwa i MacGadkę). Kilka tygodni temu odbyła się w Warszawie pierwsza konferencja polskich podcasterów, pod nazwą Polcaster, na której mogli oni wymienić doświadczenia i swoje poglądy na to ciekawe zjawisko.

Podobnie jak w przypadku blogów czy kanałów na YouTubie, również jeśli chodzi o podcasty rozstrzał jest szeroki, od totalnie amatorskich, o wszystkim i o niczym, przez podcasty lifestyle'owe po tematyczne (np. wymienione wyżej). Analogicznie do sytuacji dziennikarzy prasowych czy telewizyjnych, którzy - chcąc nie chcąc - zostali blogerami, także niektórzy dziennikarze radiowi nagrywają swoje własne podcasty albo jako podcasty umieszczane są ich programy emitowane wcześniej na żywo w radiu.

Mnie osobiście cieszy właśnie to, że choć podcasty jako medium są w jakimś stopniu konkurencją dla radia, to jednak bardziej je uzupełniają. Dają mi możliwość posłuchania zarówno pasjonatów jakiejś dziedziny, często amatorów, jak i niektórych programów radiowych, na których słuchanie na żywo nie mam czasu.

Jak zatem słuchać podcastów i gdzie ich szukać? Można oczywiście słuchać ich na komputerze, np. bezpośrednio na stronie danego bloga, na YouTubie czy SoundCloudzie, jeśli dany twórca także tam je umieszcza, a do ich wyszukiwania używać wyszukiwarki

Google. Najlepiej jednak słuchać ich na iPhonie bądź iPadzie, czy generalnie na urządzeniach mobilnych, za pomocą specjalnie im dedykowanych aplikacji. Podcasty wyśmienicie wypełniają czas podróży komunikacją miejską, pociągiem, nadają się też świetnie do samochodu.

W App Store znaleźć można całkiem sporo aplikacji, będących swego rodzaju odbiornikami, ale i katalogami podcastów. Co więcej, podstawowy i w wielu przypadkach w zupełności wystarczający program do ich odbioru zainstalowany jest domyślnie wraz z systemem iOS 9. Mowa o aplikacji Podcasty.

Podcasty
(iPhone / iPad)

Systemowa aplikacja to bez wątpienia dobre miejsce do rozpoczęcia przygody z podcastami. Zawiera pełen katalog podcastów dostępnych w iTunes (mało który twórca decyduje się nie umieszczać w tym sklepie swojej audycji), w którym jest co wybierać. Znaleźć tam można właściwie wszystkie aktywne polskie podcasty, jak i masę tych zagranicznych, przede wszystkim anglojęzycznych. Są w nim oczywiście także podcasty, w których nagraniach biorę udział, w tym codzienna audycja MyApple Daily. Zawsze też można skorzystać z wyszukiwarki i odnaleźć dany program w katalogu, wpisując jego nazwę.

Wystarczy stuknąć w wybrany podcast w katalogu i już można słuchać dostępnych odcinków. Zwykle warto przesłuchać jeden czy dwa, zanim stuknie się w przycisk „subskrybuj", który doda wybrany podcast do listy „Moje podcasty". To swego rodzaju prywatna biblioteka użytkownika, w której trzyma wszystkie interesujące go podcasty, których nowe odcinki czekać będą na niego w widoku „Nieodtwarzane".

Oczywiście zawsze można podejrzeć pełną listę wszystkich dostępnych odcinków danego podcastu, stukając w widoku „Moje podcasty", w katalogu „Polecane" czy na liście najlepszych (a właściwie najpopularniejszych) podcastów.

Podobnie jak w Apple Music, tuż nad dolnym paskiem narzędziowym znaleźć można miniodtwarzacz z aktualnie odgrywaną audycją. Stuknięcie w niego otwiera widok pełnoekranowego odtwarzacza, dając dostęp do podstawowych funkcji związanych z odtwarzaniem, takich jak możliwość przeskoczenia o 15 sekund do przodu i do tyłu, przyspieszenie odtwarzania 1, 1,5 czy 2 razy. Jest też możliwość spowolnienia odtwarzania o połowę. Użytkownik może także wybrać opcję wyłączenia czasowego, np. wtedy, kiedy słucha podcastów do snu.

Wspomnieć wypada, że systemowa aplikacja pozwala nie tylko na odsłuchiwanie podcastów audio, ale i odbiór audycji wideo, które także dostępne są w katalogu iTunes.

Overcast
(iPhone / iPad, darmowy)

Po pewnym czasie systemowa aplikacja może okazać się niewystarczająca dla osoby, która „wkręciła się" w podcasty. Niektóre z ciekawych audycji nie są profesjonalnie nagrane - poziomy nagrania poszczególnych rozmówców są różne, pojawiają się zbyt długie przerwy - to wszystko przeszkadza w odbiorze. Rozwiązaniem jest świetna i do tego darmowa aplikacja o nazwie Overcast.

Program ten oferuje dostęp do swojej biblioteki podcastów wraz z rekomendacjami bazującymi na wcześniejszych wyborach czy pochodzącymi od osób obserwowanych na Twitterze. Dzięki temu użytkownik może odkryć nowe, nieznane mu wcześniej audycje.

Co więcej, Overcast to nie tylko aplikacja dla iOS, ale i cały serwis webowy - po zalogowaniu do niego można mieć dostęp przez przeglądarkę do ulubionych podcastów i słuchać ich przez prosty odtwarzacz webowy. Program wykorzystuje go do synchronizacji nie tylko nowych czy odtworzonych odcinków, ale także miejsca, w którym użytkownik zakończył odtwarzanie.

Program oferuje oczywiście wspomniane wcześniej funkcje, m.in. przeskakiwanie do przodu lub do tyłu o 30 sekund czy zmianę tempa odtwarzania. W jego przypadku użytkownik może jednak bardziej dokładnie regulować zmianę prędkości. Co więcej, Overcast oferuje funkcję Smart Speed, która automatycznie dostosowuje prędkość odtwarzania do treści (skracając puste fragmenty) i szybkości mówienia prowadzących.

Drugą równie ważną funkcją jest Voice Boost, która optymalizuje poziom głośności poszczególnych rozmówców czy muzyki puszczanej w audycji. Dzięki niej użytkownik nie będzie męczył się słuchając dwóch rozmówców, z których jeden jest za cicho, a drugi za głośno. Podbije ona także sygnał w sytuacji, gdy cały podcast nagrany jest zdecydowanie za cicho. Dodatkowo użytkownik może przypisać do wybranego podcastu poszczególne efekty lub używać ich wszystkich.

Wspomnieć też wypada, że Overcast oferuje aplikację dla zegarka Apple Watch, pozwalającą na zdalne sterowanie odtwarzaniem podcastów na iPhonie.

Castro

(iPhone, darmowy)

Ten darmowy i stosunkowo prosty program w porównaniu z omówionymi wyżej wyróżnia właśnie bardzo prosty interfejs użytkownika. Nie serwuje on rozbudowanego katalogu z podcastami, a jedynie ich wyszukiwarkę. Niestety liczba zindeksowanych przez niego audycji jest mniejsza niż ta dostępna w iTunes, przez aplikację Podcasty czy ta w aplikacji Overcast. Nie znalazłem w niej np. podcastu Trójki „Raport o stanie świata", będącego zapisem audycji radiowej nadawanej przez tę stację.

Wspomniany już prosty interfejs czyni z niego aplikację wyjątkowo łatwą w użyciu. Główny widok w aplikacji stanowi lista subskrybowanych podcastów lub udostępnionych w ich ramach nowych odcinków.

Właściwy odtwarzacz pojawia się w postaci czarnego paska u dołu ekranu. Znalazły się na nim: przycisk rozpoczęcia odtwarzania lub pauzy oraz przyciski pozwalające na przeskoczenie odtwarzania do przodu lub do tyłu o 30 sekund. Pasek postępu odtwarzania, pozwalający na dokładne wybranie miejsca, wywoływany jest poprzez przesunięcie palcem po miniodtwarzaczu w lewo lub w prawo.

Oczywiście w App Store znaleźć można jeszcze kilka programów wartych uwagi. W niniejszym tekście zdecydowałem się przedstawić te, które dostępne są za darmo, oferują najciekawsze funkcje oraz są na bieżąco aktualizowane. Wśród płatnych aplikacji godną polecenia jest Downcast, dostępna w wersji dla iPhone'a i iPada wraz z zegarkiem Apple Watch oraz w wersji dla komputerów Mac.

Warto też wspomnieć, że choć zarówno Overcast, jak i Castro są dostępne w pełni za darmo, to ich autorzy liczą na wsparcie finansowe przy dalszym rozwoju tych programów.

komentuj

Ilustracje: fot. - Karolina Grabowska, ikony aplikacji

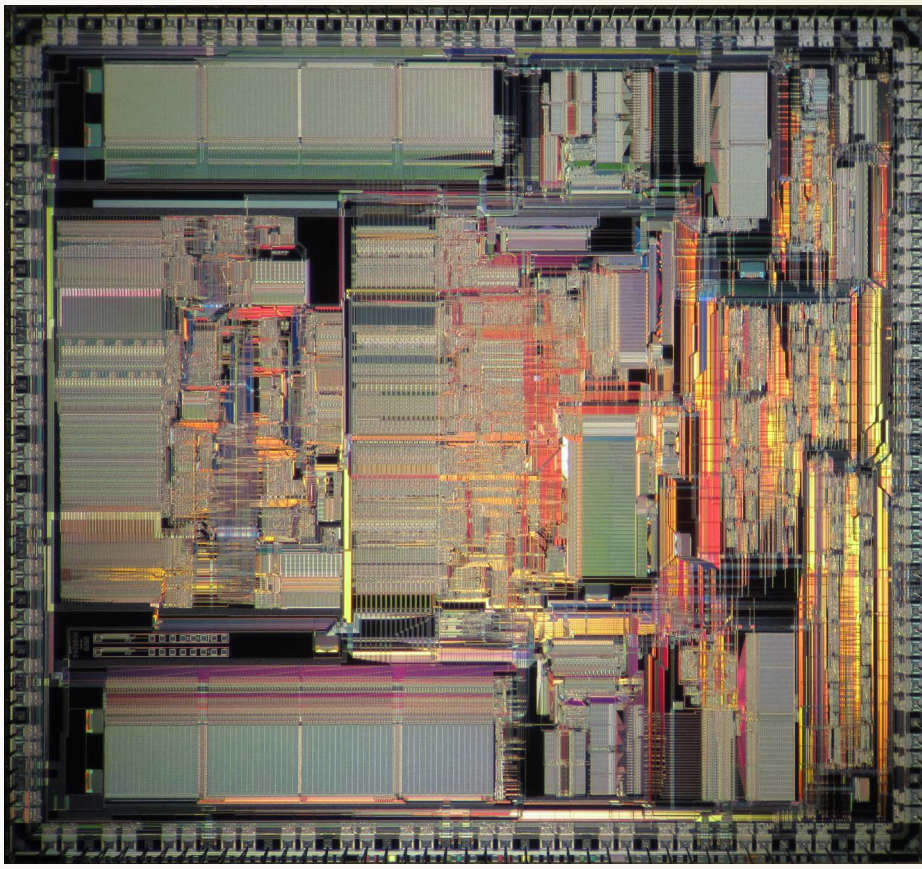
W oczekiwaniu na zmiany,

czyli o Motoroli i PowerPC

Jaromir Kopp

Jeżeli czytaliście wpisy na moim blogu MacWyzanwca na MyApple, to mogliście zauważyć moją szczerą niechęć do architektury Intela, dlatego mam nadzieję, że jedną ze zmian, jakie Apple wprowadzi lub choć zapowie (poza zastosowaniem gniazda USB-c w iPhone'ach), będzie zmiana architektury procesorów. Tak, wiem – twardogłowi wyznawcy największego producenta układów scalonych na świecie już zaczynają zbierać chrust na stos dla MacWyznawcy, ale zanim to zrobią, zdążę Wam przypomnieć, jak już kiedyś przebiegały te zmiany.

Przejście z PowerPC na Intela pamięta wielu z Was, a ja, choć uważałem tę zmianę za konieczną, nie lubię jej roztrząsać. Niestety było to przejście z bardzo dopracowanej i wydajnej (choć energochłonnej) architektury na zabałaganioną, przestarzałą i stosującą brutalną siłę kosztem elegancji. Samo przejście w środowisku Apple też nie było tak gładkie jak to wcześniejsze z Motoroli na PowerPC. Firma z Cupertino dzięki Xcode mogła przerzucić ciężar większości zmian na programistów, samemu robiąc tylko emulator PowerPC wysokiego poziomu. Pozwalał on na uruchamianie programów napisanych dla PowerPC w systemach intelowych, ale już rozszerzenia i inne niskopoziomowe dodatki musiały być zrobione dla nowych komputerów od początku.



Początkowo miały to być kolejne procesory Motoroli, nowej serii 88k. Niestety poza firmą z Cupertino i Fordem nie było na nie chętnych, co źle rokowało dla ich przyszłego rozwoju. Odsiecz nadeszła ze strony „odwiecznego wroga” – IBM.

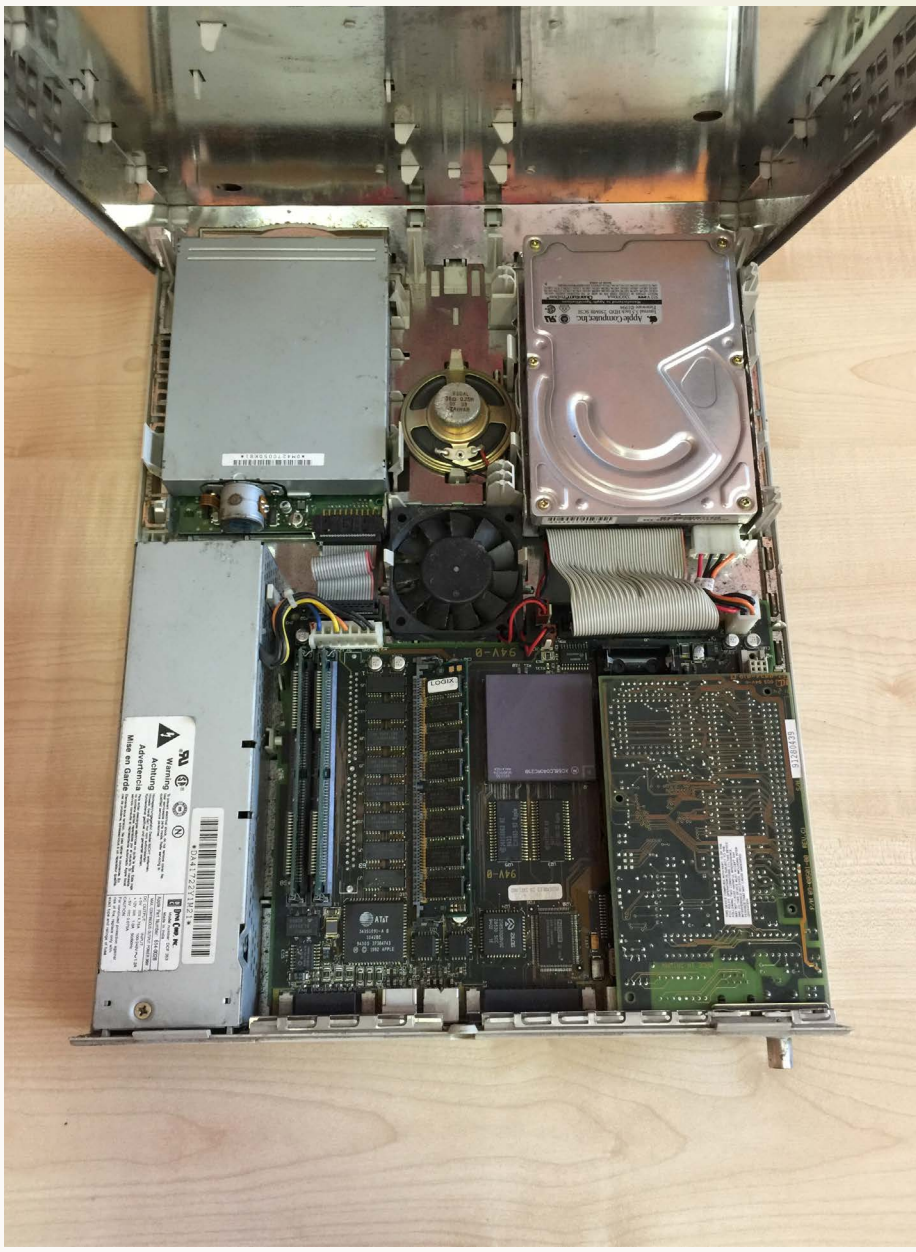
Obie zmiany architektury procesorów stosowanych w Macintoshach były wymuszone. Od początku Apple stosowało bardzo nowoczesne (jak na przełom lat 70. i 80. XX w.) procesory Motoroli serii 68xxxx, ale po 15 latach rozwoju firma zapowiedziała, że Motorola 68060 będzie ostatnim procesorem tej serii. Apple, znając te plany już wcześniej, rozpoczęło poszukiwania następcy. Początkowo miały to być kolejne procesory Motoroli, nowej serii 88k. Niestety poza firmą z Cupertino i Fordem nie było na nie chętnych, co źle rokowało dla ich przyszłego rozwoju. Odsiecz nadeszła ze strony „odwiecznego wroga” – IBM. Po zademonstrowaniu (a było to około 1990 roku) klasycznego systemu Mac OS pracującego na sprzęcie Intela, IBM zaoferowało pomoc w stworzeniu nowych procesorów i tak, w znacznym uproszczeniu, powstał sojusz AIM (Apple–IBM–Motorola). Procesory Power PC były połączeniem architektury IBM POWER1 „wciśniętej” w jeden niewielki układ z magistralą systemową opracowaną przez Motorolę dla serii 88k. Takie podejście ułatwiło implementację nowych procesorów przez Apple, które czyniło już pierwsze przymiarki do użycia serii 88k w swoich komputerach.

Jednak – jak zawsze – najważniejszy pozostawał software. Aplikacje tworzono za pomocą różnych narzędzi programistycznych i w wielu językach. Nie można było, jak teraz, po prostu dodać obsługę nowych procesorów do Xcode, kilka wytycznych dla informatyków i poprosić ich o „przekompilowanie” programów. W Apple, gdy zapadła decyzja o poszukiwaniu nowej platformy sprzętowej, zaczęto również myśleć o emulacji, aby zachować zgodność

ze współczesnymi systemami operacyjnymi i dostępnym oprogramowaniem. Jak to często w tej firmie bywa, pracę nad przejściem na nowe procesory rozpoczęły się w dwóch zespołach. Jeden z nich o kryptonimie „Cognac" uruchomił na prototypie komputera z procesorem Power PC, umieszczonym w obudowie „Pizza Box" (czyli z Macintosha LC), system Mac OS. Wydajność tej platformy, choć pracowała całkowicie w trybie emulacji, dorównywała ówczesnym „flagowcom", czyli Quadrom z Motorolą M68040! W połączeniu z wprowadzeniem aplikacji kompilowanych natywnie na Power PC, dało to ogromny wzrost wydajności. Wystarczył on na ponad 10 lat.

... gdy pierwszy komputer z Power PC zawitał do naszej firmy (był to Power Macintosh 6100), niewiele wiedzieliśmy o tym, jak i dlaczego on działa, ale ważne były efekty. Rzeczywiście – najtańszy model Power Maca był szybszy od bardzo przyzwoitej Quadry 840, nawet gdy uruchamiało się na nim programy nieprzystosowane jeszcze do nowych procesorów.

Pierwsze informacje o planach Apple związanych z nowymi procesorami dotarły do mnie jeszcze w 1993 roku. Na jednym ze spotkań resellerów w SAD Apple IMC prowadzący wspomniał, że firma w połączeniu z IBM i Motorolą planuje nowe, potężne procesory. Nawet sobie nie wyobrażacie, jak to pobudziło naszą wyobraźnię. Zwłaszcza że informacje, jakie nam „zdradzono", były szczątkowe. Nawet gdy pierwszy komputer z Power PC zawitał do naszej firmy (był to Power Macintosh 6100), niewiele wiedzieliśmy o tym, jak i dlaczego on działa, ale ważne były efekty. Rzeczywiście – najtańszy model Power Maca był szybszy od bardzo przyzwoitej Quadry 840, nawet gdy uruchamiało się na nim programy nieprzystosowane jeszcze do nowych procesorów.



Oczywiście dociekaliśmy, jak to funkcjonuje i sporo się dowiedzieliśmy (pamiętajcie, że internet wtedy praktycznie nie istniał). Wbudowany w system emulator Motoroli dla Power PC działał, w przeciwieństwie do emulatora PowerPC dla Intela 11 lat później, niskopoziomowo. Z tego powodu jeszcze przez wiele lat

znaczna część systemu nie była przepisana na Power PC! Na szczęście większość narzędzi do programowania szybko została dostosowana do tworzenia tzw. fat binary, czyli aplikacji zawierających w sobie jednocześnie kod dla obu architektur procesorów. Było to bardzo ważne, bo okres przejścia z Motoroli na PPC był dłuższy niż z PowerPC na Intela. Pierwsze komputery z nowymi procesorami pojawiły się w marcu 1994 roku, a ostatnie z Motorolą wycofano z oferty pod koniec 1996. Emulator udawał z grubsza Motorolę M68020 i bardzo mało nieprzerobionych programów sprawiało problemy na Power Macach. Działała również większość starych dodatków i rozszerzeń systemowych – wszystko to z bardzo przyzwoitą prędkością. Dotąd mogę na iBooku G3 uruchomić w trybie classic Photoshopa 1.04 z 1990 roku! Naprawdę nie mam złych wspomnień związanych z tym przejściem - z dobrej na jeszcze lepszą rodzinę procesorów. Inaczej niż przy zamianie Power PC na Intela.

... ewentualne przejście, jakie czeka nas w przyszłości, będzie dokonane raczej z wyboru i kalkulacji korzyści. Firma od lat projektuje już swoje własne procesory, zgodne z architekturą ARM... zwróćcie uwagę na obecną, bardzo ścisłą współpracę Apple z IBM. Nie dość, że IBM stworzyło już ponad setkę swoich programów dla iOS, to bardzo zaangażowało się także w rozwój i wykorzystanie języka Swift.

Poprzednie zmiany architektury były wymuszone na Apple, ewentualne przejście, jakie czeka nas w przyszłości, będzie dokonane raczej z wyboru i kalkulacji korzyści. Firma od lat projektuje już swoje własne procesory, zgodne z architekturą ARM. Ma do tego cały sztab ludzi z kilku przejętych firm zajmujących się ich tworzeniem. To nie wszystko, zwróćcie uwagę na obecną, bardzo ścisłą współpracę Apple z IBM. Nie dość, że IBM stworzyło już ponad setkę swoich programów dla iOS, to - co wydaje mi się nawet ważniejsze - bardzo zaangażowało się także w rozwój i wykorzystanie języka Swift. Przypomnę, że korporacja ta nadal jest projektantem i producentem wyjątkowych procesorów w architekturze Power PC. Są one stosowane w przeróżnych konfiguracjach, od konsol do gier przez superkomputery IBM Blue Gene po samoloty, statki kosmiczne i sondy międzyplanetarne. Może podzieli się i tą wiedzą z Apple?

Na zakończenie (aby odwlec moją egzekucję) informacja dla osób już rozpaczających nad utratą możliwości uruchamiania systemu firmy Microsoft na hipotetycznych, przyszłych Macach z procesorami innymi niż Intela. Zobaczcie, nadal można pobrać Virtual PC, czyli całkiem sprawny emulator Intela i Windowsa na Power PC. Dawało się emulować wtedy, da się i w nieodległej przyszłości na nowych, lepszych procesorach od Apple.

komentuj

Ilustracje: grafika - ideeconcept.pl,
Motorola 68040 - Wikipedia
Motorola M68LC040 w obudowie Macintosh LC IV - Wikipedia

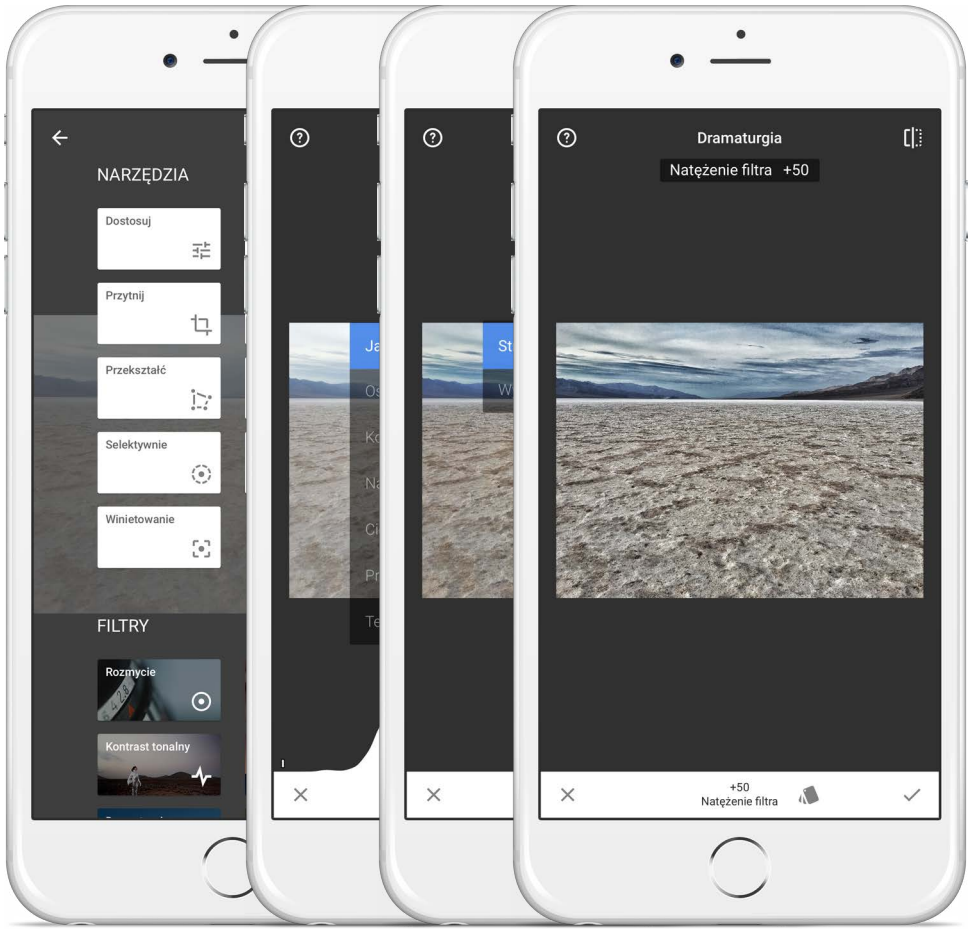
Obrazki z podróży,

czyli szybka obróbka fotografii na iPhonie

Krystian Kozerawski

Korzystając z okazji, że Kinga Zielińska wzięła sobie wolne i w bieżącym numerze nie znajdziecie jej artykułu poświęconego fotografii mobilnej, postanowiłem wypełnić tę lukę.

Fotografia mobilna to moja pasja od dawna. Fotografowałem już ponad 10 lat temu, używając telefonu komórkowego Motoroli, choć tak naprawdę zabawa zaczęła się na dobre wraz z premierą iPhone'a 4 i pojawieniem się serwisu Instagram. Pasji tej oddaję się zwykle podczas podróży, zarówno wyjazdów wakacyjnych, jak i tras koncertowych mojego zespołu czy wyjazdów redakcyjnych na różnego rodzaju targi i konferencje.



Zwykle przy tego typu okazjach na moim profilu w serwisach Instagram, Twitter i Facebook pojawia się masa nowych zdjęć z podróży. Nie inaczej jest obecnie. W oczekiwaniu na targi Consumer Electronic Show (z których relację przeczytacie w kolejnym numerze MyApple Magazynu) staramy się zwiedzać okolicę, więc okazji do fotografowania jest mnóstwo.

> ... możemy wyregulować jasność, oświetlenie, nasycenie, kontrast, temperaturę, rozjaśnić zacienione elementy, zniwelować prześwietlenia, wydobyć szczegóły obiektów widocznych na zdjęciu, uwypuklić je lub rozmyć...

Nie zawsze jednak zdjęcia zrobione iPhone'em, a czasem i lustrzanką, udają mi się na tyle dobrze, by oddawały w sposób, jaki chcę, atmosferę fotografowanego miejsca. Często są dość wyblakłe i płaskie, brakuje im odpowiedniej dramaturgii czy kolorytu - słowem: wymagają obróbki. Tę wykonuję zwykle na miejscu, bezpośrednio na iPhonie, mogąc porównać uzyskany efekt z otoczeniem i tym, jak je odbieram. Służy mi do tego od wielu lat dostępny dla iOS program Snapseed.

Snapseed oferuje różnego rodzaju narzędzia pozwalające na edycję fotografii, ich retusz oraz - jak wiele innych aplikacji - stylizację za pomocą bogatego zestawu filtrów i efektów o parametrach, które można niemal dowolnie ustawić. Za jego pomocą możemy wyregulować jasność, oświetlenie, nasycenie, kontrast, temperaturę, rozjaśnić zacienione elementy, zniwelować prześwietlenia, wydobyć szczegóły obiektów widocznych na zdjęciu (np. faktury fotografowanych powierzchni), uwypuklić je lub rozmyć za pomocą np. efektu przesunięcia głębi ostrości. Można oczywiście zdjęcia obracać, przycinać oraz korygować perspektywę. Program ten pozwala również przekształcić kolorowe zdjęcia w fotografie czarno-białe czy noir (silny kontrast, z przewagą czarnych i ciemnych powierzchni), a także dodać im odpowiedniej dramaturgii. Gotowe „dzieło sztuki" można zapisać jako kopię, zastąpić nim oryginał lub wysłać do innej aplikacji.

To, co czyni Snapseed wyjątkowym rozwiązaniem, to szybki dostęp do oferowanych przez ten program narzędzi i łatwość jego obsługi za pomocą kciuka. W większości wypadków ogranicza się ona do przeciągania kciukiem w dół lub w górę ekranu celem wyboru odpowiedniego parametru lub filtra oraz w lewo lub w prawo - aby zmienić jego natężenie. Efekty działania programu możecie zobaczyć na zdjęciach, jakie zrobiłem kilka dni temu w okolicach Las Vegas w USA.

komentuj

Ilustracje: fot. - archiwum redakcji, screenshoty aplikacji
galeria - Krystian Kozerawski

Dolina Śmierci

Dolina Śmierci, najgłębsza depresja w Ameryce Północnej (86 metrów p.p.m.)

Erozyjne formacje skalne w Zabriskie Point

Erozyjne formacje skalne w Zabriskie Point

Formacje solne, Diabelskie Pole Golfowe w Dolinie Śmierci

Solnisko Badwater

Skansen osady górniczej Calico

Szkoła w skansenie osady górniczej Calico

szybka
szybka
.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple

AUTORYZOWANY SERWIS
MyApple
www.MyApple.pl

już 40 000 napraw!

Wszystkiego dobrego w Nowym Roku

Zapraszamy
za dwa tygodnie

MyApple
magazyn