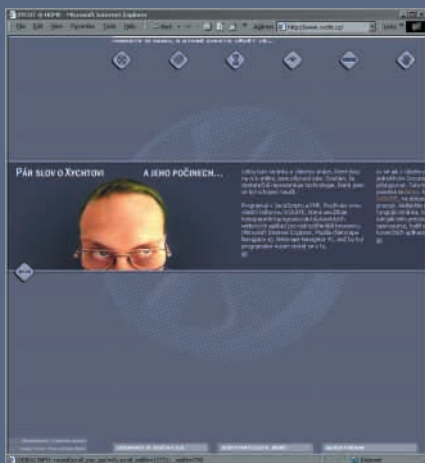


# [x] Xycht

Pod přezdívkou Xycht na internetu vystupuje programátor, grafik a kreslíř Václav Vančura (1978). O jeho šamanských schopnostech a o tom, jak se mu podařilo skloubit tyto relativně nesourodé obory, se dočtete v následujících řádkách.

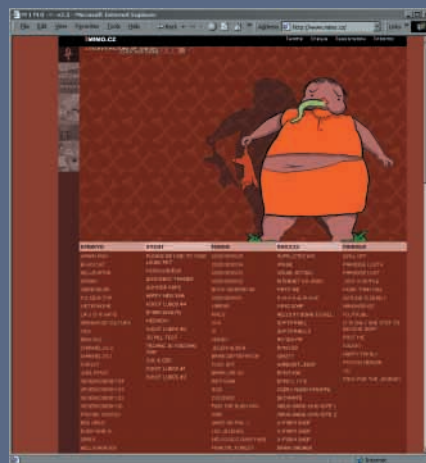


## Jak se z tebe stal tak výborný HTML, PHP a JavaScript programátor?

Když jsem začal poznávat počítače, neměl jsem to lehké: počítač jsme doma neměli a tak jsem neustále lezl ke kamarádům na Sinclaira. Moji rodiče to nesli těžce – a tak jsem těsně po dokončení základní školy dostal vlastní Didaktik M. Na něm jsem začal programovat v Basicu a následně jsem přešel na Assembler. V té době jsem také poprvé přičichnul k ArtStudiu, podle mne těsně po programu TF Copy nejimpozantnějšímu ZX80 programu všech dob. V ArtStudiu jsem „pixeloval“ joystickem (tou dobou ještě pákovým ovladačem) jeden obrázek za druhým. Vše jsem samozřejmě ukládal na magnetofon, kazety se mi ale bohužel nezachovaly. O dva roky později mi rodiče koupili 386 AT s 4 MB RAM a 256 MB diskem (který kupodivu dodnes běží v jedné mašině na Strahově). A zde jsem konečně začal opravdu programovat.

Všechna má tvorba byla ovlivněna tenkrát velmi rozjetou PC demo scénou (která ale samozřejmě nesahala demo scéně z Amigy ani po kotníky). Začal jsem si dělat své malé prvotiny, nejdřív v emulátoru ZX Spectra (na gymnáziu jsem měl v programování úlevu: to, co museli naprogramovat ostatní v Pascalu, jsem já mohl udělat v ZX80 Basicu). Netrvalo to dlouho a já se také pustil do Pascalu. Jenže... zase svým podivným způsobem. Nejvíce mě fascinovaly grafické algoritmy, zvláště pak 3D (asi rok jsem například strávil vývojem algoritmu pro převod z 3D do 2D, nemohl jsem nikde najít něco podobného, musel jsem si k cíli dojít svou vlastní cestou). Brzo mi po obrazovce scrollovaly první texty a létaly první pixely.

Pak přišel Assembler. Pamatuji si, jak jsem se chlubil, že dokážu z hlavy zopakovat algoritmus pro putpixel, vykreslení bodu na obrazovce. Mé nejvrcholnější programá-



torské dílo je zobrazovací jádro jakési strategické hry, kde uprostřed monitoru jezdil kombajn a dokola kolem něj se točily domečky i se stíny (kombajn vždy stál rovně, to jen krajina se točila).

No a pak přišel první web...

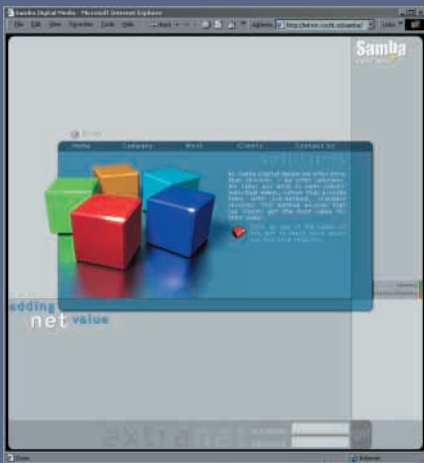
## Pamatuješ si na něj ještě?

První zakázkou a vlastně i pořádným webem od začátku do konce byly stránky libereckého Filmového klubu. Z počátku jsem stránky hlavně programoval a k tomu jsem si přiděloval grafiku. Až časem se to začalo otáčet. Dnes je to ale stejné... Děláním weby od začátku do konce, grafiku i server, PHP, JavaScript i Flash.

Poslední dobou se snažím opustit JavaScript. Není na něj už čas. Jsou s ním jen problémy – a navíc si myslím, že co jsem mohl v JavaScriptu udělat, jsem už udělal... Měl jsem velký odpor k Flashi, myslím si totiž, že web by měl být o otevřených standardech a ne o technologiích, které vlastní nějaká firma. Macromedia se, bohudík, chová slušně, ale nikdy nemůžeme vědět, jak to dopadne (jen bych připomenul onu slavnou událost Microsoft vs. Kerberos – MS tento otevřený standard zamknul, změnil a vypustil pod úplně jinou licenci – a hlavně: MS řešení je naprosto nekompatibilní s tím, kde tou dobou Kerberos byl).

## Co říkáš válce mezi prohlížeči?

Po pravdě si myslím, že nejlepší současný browser je Explorer. Nejsvětější budoucnost má však Mozilla ([www.mozilla.org](http://www.mozilla.org)). Explorer se zahlcuje spoustou zbytečností. Navíc Mozilla je open source systém a bude fungovat na všech operačních systémech (neplést prosím s Netscape 6: tento browser je vždy zastaralá Mozilla, obalená spoustou zbytečností). Skvělá je také Opera, ta je však bohužel placená, respektivně zobrazuje placený banner.



### A co ostatní technologie?

Největší nevýhodou Flashe je jeho neschopnost „vylézt“ z rozměru, pro který je dělán. Navíc je vždy ve vrchní vrstvě, přes Flash již nejde nic dát. Kvůli těmto omezením a z důvodu neomezeného scriptování fandím SVG (Scalable Vector Graphics, <http://www.w3.org/Graphics/SVG>).

### Tvoji specializací je také komiks, prozradíš nám postup, jakým vzniká?

Postupy mám různé, záleží na konečném použití kresby. Pokud se jedná o tisk, tak kreslím pérovkou na papíře, pak skenuji a vybarvuji v bitmapovém editoru ve vrstvě, která má blending mode multiply (násobit). Rád také přidávám stíny pomocí vrstvy se softlight (měkké světlo) nebo overlay (překrýt). Když je komiks určen pro web, tak kreslím tabletem. Samozřejmě rád kombinuji kresbu s dalšími technikami – s 3D obrázky, s fotografiemi atp.

### Tvoje komiksy se objevily například v Mladé Frontě (Populár), v časopisech Internet či v časopisu o hudební scéně Rave. Vymýšlíš sám i obsah a text?

Jak kdy, většinou spolupracuji s textařem, někdy vymýšlím vše sám (zde je ovšem riziko, že příběh bude... řekněme silně alternativní).

### A co studium, uvažuješ o něčem?

Vystudoval jsem střední bižuterní školu. V současné době nestuduji, ale chtěl bych to příští rok zkusit znovu.

### Jak se ti daří skloubit programování a grafiku?

Kdybych dělal jen grafiku, asi z toho zešílim, potřebuji si občas něco naprogramovat. Kdybych jen programoval, nebavilo by mě to. Nejradši jsem, když si můžu udělat celou zakázku od začátku do konce.



### Jak na tebe reagují zákazníci? Nepřipadá jim, že toho umíš příliš?

Jestli si něco podobného myslí, tak mně to neřeknou. Nestává se mi to. Klienti většího chtějí všechno.

### Které svoje stránky považuješ za programátorsky nejvyspělejší?

Určitě je to [www.mimo.cz](http://www.mimo.cz) nebo mé vlastní stránky ([www.xycht.cz](http://www.xycht.cz)). Tam jsem se vyřadil. Dnes už mám své vlastní knihovny pro JavaScript a PHP. Když potřebuji něco rychle, většinou nemám ani problém s rozdíly mezi jednotlivými browsery. Navíc jsem si za těch pár desítek webů, co jsem kdy udělal, docela zvykl na vlastní systém zdrojů a užití funkcí browserů; vím, jakých tagů se kvůli Netscape 4 vyvarovat. Občas bavím web designérské spolutrpitele popisem chyby tohoto browseru.

### A se kterými stránkami jsi nejvíc spokojený po grafické stránce?

Nejvíce se vyřadím opět na [www.mimo.cz](http://www.mimo.cz), pak samozřejmě na [www.jsem.cz](http://www.jsem.cz). A mezi nejvydařenější stránky počítám [www.jff.cz](http://www.jff.cz) nebo [www.velkymuznacenumalemince.cz](http://www.velkymuznacenumalemince.cz) (což je i web stejnojmenného komiksu pro časopis Internet).

### Jaká práce tě nejvíc baví?

Nejšťastnější jsem, když si můžu něco nakreslit, proložit to typografií a pak si to možná i rozanimovat. Zrovna si například ladím font, kterým sázím své komiksy.

### Můžeš čtenářům doporučit nějaké zajímavé weby o grafice, komiksu a programování, které by neměli při svých toulkách internetem minout?

Rozhodně [www.mimo.cz](http://www.mimo.cz) a [www.jsem.cz](http://www.jsem.cz) ;), a pak zřejmě [www.pixelsurgeon.com](http://www.pixelsurgeon.com) a [www.cgchannel.com](http://www.cgchannel.com).

Jan Tippman