

There are currently many sources related to the spread of COVID-19, allowing to investigate topics like social inequalities in post-COVID-19 world or to compare effects of governments' actions, but we encourage you to investigate also any other quality-of-life related issues (health, education, environment, social inequalities, etc.) In your analysis, you may concentrate on individuals, a single region (e.g., your own country), a continent or even the entire world.

Your entry must be submitted as a poster in PDF format and you must clearly specify the source of your data, i.e., by listing the relevant URLs and the steps required to obtain the data.

The competition is open to everyone who is interested in presenting their poster at **WSC 2021**. You are allowed to work individually or in a small group of up to five participants on your poster. Posters will be judged according to these criteria:

1. Appropriateness of analysis.
2. Novelty of approaches used in the analysis.
3. Clarity of objectives, approaches, data management, displays, and results.
4. Significance of findings.
5. Generalizability of approaches to data sets in other areas.
6. Overall quality of poster.

Not all posters are expected to meet all criteria to the same degree. Your poster may contain links to databases, computer programs, animations, and other external sources and it may (but need not) be accompanied by a short description (maximum five pages). All materials must be submitted in PDF format.

Updates and results of previous editions of the Data Analysis Competition may be found at <https://iasc-isi.org/data-analysis-competition/>

DEADLINE FOR SUBMISSION:

Final submissions (PDF) are due on **30-th April 2021**.

Submit to: dac.iasc@email.cz

FURTHER INFORMATION:

For all inquiries contact:

Associate Professor Zdeněk Hlávka: dac.iasc@email.cz

VÍTEJTE VE SVĚTĚ ANIMACÍ! WELCOME TO THE WORLD OF ANIMATIONS!

Pavel Stríž

E-mail: pavel@striz.cz

1. O animacích

V dobách dřívějších se na webové stránky často dávaly animované gify. Tyto dny se složením jednotlivých obrázků a jejich extrakcí z gifů pomáhá ImageMagick či odnož GraphicsMagick.

Druhý oblíbený formát je Flash. Firma Adobe však končí s podporou programu Flash Player v prosinci 2020. Tedy například tyto animace <https://melusine.eu.org/syracuse/metapost/animations/> se nám hned tak v budoucnu nepodaří otevřít. Na Linuxu lze na přehráni užít program `gnash`.

```
$ sudo apt install gnash
```

Co se týče zařazení animace do PDF, tak jednu z možností přes JavaScript zmínil J. Holeček a P. Sojka v článku Animations in pdfTeX-generated PDF ve sborníku *TeX, XML, and Digital Typography*, Springer, 2004, str. 179–191. O rok později to zmiňuje i J. Gilg v článku PDF-Animationen v časopisu *Die TeXnische Komödie* 4, 2005, str. 30–37. Podpůrný balíček `interactiveplot` vzniká roku 2014 a vzniká balík `AcroTeX`, některé části jsou zadarmo, některé nabízené k prodeji.

Obecně se může animace uložit jako `(audio)videostop`. K tomu nám slouží především balíky `ffmpeg` a ve starších linuxových distribucích `avconv`.

```
$ sudo apt install ffmpeg
```

Ve světě open source software existuje nespočet nástrojů na přehráni videa, např. `mpv`, `vlc` a pro Raspberry Pi optimalizovaný `omxplayer`.

```
$ sudo apt install mpv vlc-bin
```

Zařazení audiovideo stop do pdf nabízí `TeX`ový balíček `movie15` a nyní jeho nástupce balíček `media9`. Vedle toho umožňují zařadit soubory s Flash animacemi a 3D objekty (PRC, U3D).

```
$ texdoc media9 movie15
```

2. animate v2020-04-25

Vrcholem v $\TeX$ ovém světě je balíček *animate*, který umožňuje zařadit animace vznikající vrstvením obrázků na sebe, jejich případné časování a výběr kreslených částí, parametr *timeline* (to je výhodné u rozsáhlejších obrázků skrz velikost výsledné animace) a nové pomáhá s generováním animovaných svg. Zkusme si první získat animace ve čtyřech základních nástrojích dostupných v $\TeX$ Live u ukázek mimo $\TeX$ Live.

2.1. METAPOST v2.0

Dokumentaci získáme přes

```
$ texdoc metapost metafun-p
```

Jedna z nejstarších galerií je od Vincent Zoonekynd z roku 1999.

`http://zoonex.free.fr/LaTeX/Metapost/metapost.html`

Archiv: `https://www.ctan.org/tex-archive/info/metapost/examples`

Jednoduchou ukázkou vzniku animace přes sérii obrázků nalezneme zde:

`https://adityam.github.io/context-blog/post/metapost-animation`

Pokročílé animace hledejte na:

`http://www-math.univ-poitiers.fr/~phan/animations.html`

`https://melusine.eu.org/syracuse/metapost/animations`

Díky knihovně *luamplib* umíme psát kód *METAPOST*u přímo v $\TeX$ ovém dokumentu, zájemce nechť nahlédne na tuto ukázkou:

`https://melusine.eu.org/syracuse/luatex/luamplibanimate`

Při problémech s písmy na úrovni *METAPOST*u se doporučuje užít v preambuli *prologues*: =3. Ukážeme si animaci vykreslení celého odstavce ze zmiňené galerie. Jen se mi nepodařilo ji vygenerovat přes balíček *luamplib* přímo z $\TeX$ ového dokumentu.

`https://melusine.eu.org/syracuse/metapost/animations/mehats`

Soubor *010.mp* vypadá takto:

```
filename template "%j-%3c.mps";
verbatim <math>
\documentclass{article}
\usepackage{lmder} \usepackage{inputenc} \usepackage[T1]{fontenc}
\begin{document}
etex;
picture tex_pct, g1p_pct; numeric g1p_num, pth_num[]; path g1p_pth[];
tex_pct:=text{\begin{minipage}{\textwidth}\begin{center}
Ukázka animace spojených sil\balíčků METAPOST a animate!
\end{center}\end{minipage}}etex;
g1p_pct:=nullpicture;
string int_str, txt_str, sub_str; numeric txt_wd; g1p_num:=0;
```

VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE: DATA ANALYSIS COMPETITION 2021 DATA ANALYSIS COMPETITION 2021

Zdeněk Hlávka

E-mail: hlavka@karlin.mff.cuni.cz

CALL OF THE DATA ANALYSIS COMPETITION 2021

The International Association for Statistical Computing (IASC) announces the **Data Analysis Competition 2021**.

IASC is an Association of the International Statistical Institute (ISI) whose objectives are to promote the theory, methods, and practice of statistical computing and to foster interest and knowledge in effective and efficient statistical computing through international contacts among researchers and professionals in statistics, computer science, and related areas at universities, organizations, institutions, governments, and the general public in different countries of the world, to convert data into information and knowledge.

For the 2021 Data Competition, winners will be invited to present their work at the **Data Science, Statistics, and Visualisation Conference (DSSV-2021)** to be held at **Erasmus University, Rotterdam (July 7-9, 2021)** or at some other event organized by IASC (see <https://iasc-isi.org/events-all/>). depending on the current COVID-19 situation. The winners will also be invited to submit a manuscript for possible publication (following peer review) to IASC's **Journal of Data Science, Statistics, and Visualisation** (see <https://jds.v.org>). In addition, IASC will sponsor participation at the virtual **63rd ISI World Statistics Congress (July 12-16, 2021)** and **one year IASC membership** to all authors of submissions selected by the Committee on Data Analysis Competition; see <https://iasc-isi.org/become-a-member/> for an overview of IASC membership benefits.

The theme of the 2021 competition is around the **analysis of quality-of-life related data** and the submission should clearly describe the significance of your findings either for individuals or for the society. The primary data set may come from one or more databases but connecting information from different databases may help to obtain interesting and original conclusions.

2016 a J. Málek, K. R. Rajagopal, P. Suková: Response of a class of mechanical oscillators described by a novel system of differential-algebraic equations, AM, 61(1), 79–102, 2016.

Byl jednou jeden pan doktor

Během naší komunikace jsme řešili nejružnější zajímavosti, a když Karel něco nevěděl, to už bylo co říct. Jeden z problémů, který mi zmínil, bylo přesazení zdrojových kódů zaniklého ruského časopisu Kvant, <http://www.kvant.info/zkmain.htm>. Byl tam problém s chybějícími písmeny, zjištěním kódové stránky i jak získat vektorovou podobu z rastrových obrázků a Flashových animací. Shrnul jsem své postřehy na stránce <https://tex.stackexchange.com/questions/181153>. Jeho idea byla si před tiskem ročníky 1970 až 2009 přesázet do něčeho útulnějšího, následně vytisknout a vyvázat. Karel dobře věděl, kde hledat inspiraci a jak inspirovat ostatní.

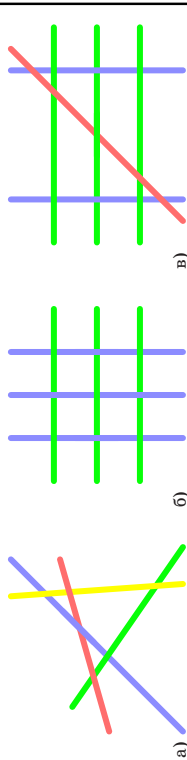
Nyní se píše rok 2020 a PDF získaná $\TeX$ em stále neobsahují původní zdrojové kódy. Tohoto zlepšování se Karel nedočkal. Rozloučím se s vámi, drazí pozůstalí, ukážou z tohoto časopisu ze stran 31 a 143. Chybí nám všem. Je to rána! Byl to borec.



220. Король обошёл шахматную доску, побывав на каждом поле ровно один раз и вернувшись последним ходом на исходное поле. (Король ходит по обычным правилам: за один ход он может перейти по горизонтали, вертикали или диагонали на любое соседнее поле.) Когда нарисовали его путь, последовательно соединив центры полей, которые он проходил, получилась замкнутая ломаная без самопересечений. Какую наименьшую и какую наибольшую длину может она иметь? (Сторона клетки равна единице.) **А.В. Кильмов.**

VII Весовицкая олимпиада. Решение — в №4-1974. Статьи И.Ф. Лурьева «Прошли горы над протоптой дорогой 2000 года. Статьи Г.В. Васильева «Вспомни Фигаро» Писка «Двадцатилетняя дорога 1974 года

1085.* Несколько попарно скрещивающихся прямых, расположенных в пространстве, спроецировали на горизонтальную плоскость. Их проекции изображены так, чтобы в точках пересечения было видно, какая точка расположена выше, а какая ниже:



Могла ли получиться проекция, изображённая на рисунке? **С.Л. Табачников.** Решение — в №4-1986. Комментарий — в статье О.Д. Виро и Ю.В. Протопоповой «Система проективизации прямых» протопой номера 1988 года, в статье С.Л. Табачникова «Знакомые пространства и линия М1085» истопой номера 1989 года и в статье А. Сметанова «Был рай о пятидесяти прямых» единичного номера 1989 года

```
for tkn within tex_pct:
  if textual tkn:
    fnt_str:=fontpart tkn; txt_str:=textpart tkn; txt_wd:=0;
    for glp_idx=0 upto (length txt_str-1):
      sub_str:=substring (glp_idx, glp_idx+1) of txt_str;
      pth_num[glp_num]:=0;
      for sub_tkn within glyph ASCII sub_str of fnt_str
        scaled (fontsize fnt_str/1000) xscaled xpart tkn
          yscaled ypart tkn shifted (txt_wd+xpart tkn, ypart tkn):
            glp_pth[glp_num][pth_num[glp_num]]:=pathpart sub_tkn;
            addto glp_pct doublepath glp_pth[glp_num][pth_num[glp_num]];
            pth_num[glp_num]:=pth_num[glp_num]+1;
      endfor
      glp_num:=glp_num+1; txt_wd:=txt_wd+
        (xpart tkn)*xpart urcorner (sub_str infont fnt_str);
    endfor
  fi
endfor
numeric bg_wd, bg_hg; picture bg_pct; bg_wd:=1280; bg_hg:=300;
bg_pct:=nullpicture;
addto bg_pct contour origin--(bg_wd, 0)--(bg_wd, bg_hg)--(0, bg_hg)--cycle;
numeric fg_wd, fg_hg; transform fit_trn;
fg_wd:=xpart(urcorner glp_pct-llcorner glp_pct); fg_hg:=ypart(urcorner
  glp_pct-llcorner glp_pct);
fit_trn:=identity shifted -.5[llcorner glp_pct, urcorner glp_pct]
  scaled .9min(bg_wd/fg_wd, bg_hg/fg_hg) shifted +.5[llcorner bg_pct,
  urcorner bg_pct];
color bg_clr, fg_clr; pen fg_pen; numeric dot_scl; bg_clr:=white;
fg_clr:=black; fg_pen:=pencircle scaled 2; dot_scl:=4;
numeric duration, fps, f_num; duration:=10; fps:=25; f_num:=fps*duration;
for idx=0 upto (f_num/2-1):
  beginfig(idx)
    draw bg_pct withcolor bg_clr; drawoptions (withcolor fg_clr);
    for i=0 upto glp_num-1:
      for j=0 upto pth_num[i]-1:
        path pth; numeric tim; pth:=glp_pth[i][j] transformed fit_trn;
        tim:=arctime 2(arclength pth)/f_num*idx of pth;
        draw subpath (0, tim) of pth withpen fg_pen;
        draw point (tim) of pth withpen fg_pen scaled dot_scl;
      endfor
    endfor
    drawoptions ();
  endfig;
endfor
end.
```

Pomocný soubor je 010-metapost.tex:

```
\documentclass{article}
\usepackage{animate}
\usepackage{graphicx}
```

```
\begin{document}
\animategraphics[width=0.75\textwidth, controls=all,
poster=last]{10}{010-3}{000}{124}
\end{document}
```

Spouštíme:

```
$ mpost 010.mp
$ lualatex 010-metapost.tex
$ lualatex 010-metapost.tex
```

2.2. PSTricks v2.97 a nespočet jeho balíčků

Galerie najdeme na stránkách programu:

<http://tug.org/PSTricks/main.cgi?file=packages>

Na animace se často krát používá pomocný balíček multido, ukázky ze světa PSTricks najdeme přímo v balíčku animate. Z galerie vypíchneme:

<https://tug.org/PSTricks/main.cgi?file=Animation/gif/gif>

<https://tug.org/PSTricks/main.cgi?file=Animation/basics>

melusine.eu.org/syracuse/pstricks/pst-solides3d/animations

\$ texdoc multido animate

Zvláštní kategorii tvoří server s blogy <http://pstricks.blogspot.com>. Narazil jsem na celou řadu zajímavých balíčků, např. xint. Na serveru je představena celá řada vznikajících a pracovních balíčků. Zmíním vybrané.

Dle vzoru <https://geargenerator.com> vzniká balíček pst-gears, v poslední verzi v0.6. Verze pro 2D je ke stažení na:

manuel.luque.free.fr/pst-gears-2020/pst-gear-2020-v0.6.zip

drive.google.com/drive/folders/1zyXX3w52sm9YPM4wKsd3acJhbcCVs4o

Verze pro 3D, pst-gears3d, ve verzi v3, je dostupná na:

<http://manuel.luque.free.fr/gearsIIID/pst-gearsIIID-v3.zip>

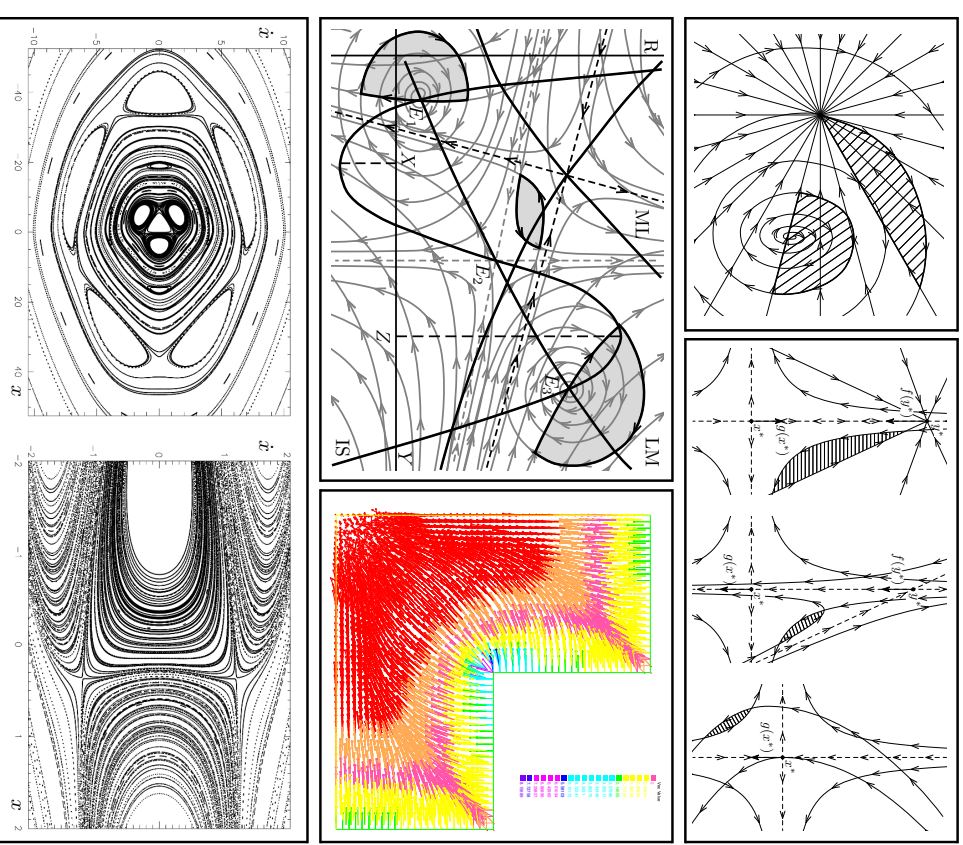
drive.google.com/open?id=1sS1Vv2rqbFhCkYX_VvZ5oKLIIMXdrV2

Zaujal mě i balíček pst-crayon, v3.1, ze kterého si přebereme ukázkou.

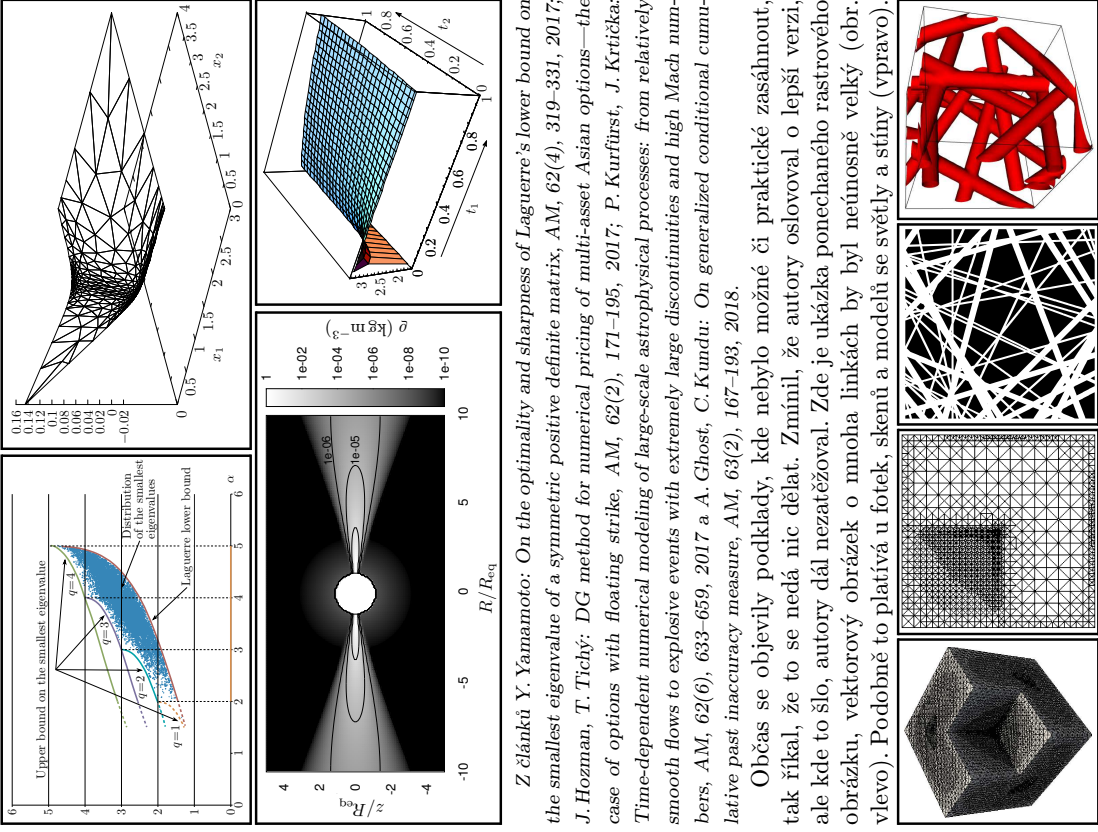
https://drive.google.com/open?id=0Bw5_RBu0n8-qbkhxVGN1REVRUGs

Soubor 020.tex vypadá takto:

Podklady nám chodily naskenované v ruce, přes kresby v $\text{\TeX}$ u, až po nejpříjemnější výstupy z výpočetních a simulačních nástrojů. Jednalo se o celou řadu oborů. Zde je několik extra „vypěčených“ ukázek pro potěšení oka čtenáře.



Z článků B. Volná: Chaotic behaviour of continuous dynamical system generated by Euler equation branching and its application in macroeconomic equilibrium model, *MB*, 140(4), 437–445, 2015 (tři obrázky); X. Hu, P. Huang, X. Feng: A new mixed finite element method based on the Crank-Nicolson scheme for Burgers' equation, *AM*, 61(1), 27–45.



Z článků Y. Yamamoto: On the optimality and sharpness of Laguerre's lower bound on the smallest eigenvalue of a symmetric positive definite matrix, AM, 62(4), 319–331, 2017; J. Hozman, T. Tichý: DG method for numerical pricing of multi-asset Asian options—the case of options with floating strike, AM, 62(2), 171–195, 2017; P. Kurfürst, J. Krčička: Time-dependent numerical modeling of large-scale astrophysical processes: from relatively smooth flows to explosive events with extremely large discontinuities and high Mach numbers, AM, 62(6), 633–659, 2017 a A. Ghost, C. Kundu: On generalized conditional cumulative past inaccuracy measure, AM, 63(2), 167–193, 2018.

Občas se objevily podklady, kde nebylo možné či praktické zasáhnout, tak říkal, že to se nedá nic dělat. Zmínil, že autory oslovoval o lepší verzi, ale kde to šlo, autory dál nezatěžoval. Zde je ukázka ponechaného rastrového obrázku, vektorový obrázek o mnoha linkách by byl neúnosně velký (obrázku vlevo). Podobně to platívá u fotek, skenů a modelů se světlou a stínou (vpravo).

Po dvou obrázcích z článků Fei Xu, Hehu Xie: A full multigrid method for semilinear elliptic equation, AM, 62(3), 225–241, 2017 a D. Jeulin: Iterated Boolean random varieties and application to fracture statistics models, AM, 61(4), 363–386, 2016.

```
\documentclass [pstricks]{standalone}
\usepackage{pst-plot,pst-3d,pst-gears,pst-node}
\usepackage[noessages]{fp} \makeatletter
\define@key [psset]{\theta1}{\def \psk@thetaA{\#1}}
\define@key [psset]{\theta2}{\def \psk@thetaB{\#1}}
\psset{theta1=90,theta2=90}
\def \psElasticFixedTwoWheels{\pst@object{\psElasticFixedTwoWheels}}
\def \psElasticFixedTwoWheels@i{\begin{SpecialObj}
\FPset{\ZA}{\psk@ZA}\FPset{\ZB}{\psk@ZB} \FPset{\module}{\psk@module}
\FFeval{\RA}{\ZA*\module/2}\FFeval{\RB}{\ZB*\module/2} \FFeval{\OB}{\RA+\RB}
\FFeval{\RAP}{\RA*2-2.5*0.2/2} \FFeval{\RBP}{\RB*2-2.5*0.2/2}
\FPset{\OMEGAA}{-1} \FFeval{\OMEGAB}{(-\OMEGAA)*\ZA/\ZB}
\FPset{\ANGLE}{\psk@wheelrotation} \FFeval{\ANGLERad}{\ANGLE*\FPpi/180}
\FFeval{\nombrePoints}{trunc(2*\ANGLE+5,0)}
\FFeval{\thetaA}{\psk@thetaA*\FPpi/180}
\FFeval{\thetaB}{\psk@thetaB*\FPpi/180}
\FFeval{\xA}{0.9*\RAP*cos(\thetaA+\OMEGAA*\ANGLERad)}
\FFeval{\yA}{\sin(\thetaA+\OMEGAA*\ANGLERad)*\RAP*0.9}
\FFeval{\xB}{\cos(\thetaB+\OMEGAB*\ANGLERad)*\RBP*0.9}
\FFeval{\yB}{\sin(\thetaB+\OMEGAB*\ANGLERad)*\RBP*0.9}
\FFeval{\xM}{(\xA+\xB)/2} \FFeval{\yM}{(\yA+\yB)/2}
\ThreeDput[normal=0 0 1](0,0,0){\psgrid[subgriddiv=0,gridlabels=0pt]
\rput(0.05,-0.05){\pstgears[circles=false,polarangle=90,fillstyle=solid,
color=black,color2=black]}
\pstgears[circles=false,polarangle=90,fillstyle=solid]
\parametricplot[linestyle=red,plotpoints=\nombrePoints,algebraic,
linewidth=0.1]{0}{\ANGLERad}{
(\RAP*0.9*cos(\thetaA+\OMEGAA*\t)+\RBP*0.9*cos(\thetaB+\OMEGAB*\t))/2}
(\RAP*0.9*sin(\thetaA+\OMEGAA*\t)+\RBP*0.9*sin(\thetaB+\OMEGAB*\t)+\OB)/2}
\psline{-->}(0,0)(0,0) \psline{-->}(0,0)(0,0)
\pscircle[linestyle=dotted](0,0){\RA} \pscircle[linestyle=dotted](0,\OB){\RB}
\ThreeDput[normal=0 0 1](\xA,\yA,0){\psline[linewidth=0.1]{-->}(0,0)(0,1)
\pnode(0,1){P1}}
\ThreeDput[normal=0 0 1](\xB,\yB,0)
{\psline[linewidth=0.1]{-->}(0,0)(0,1)\pnode(0,1){P2}}
\ThreeDput[normal=0 0 1](\xM,\yM,0){\pnode(0,1){P3} \pnode(0,0){P4}}
\psline[linestyle=blue](P1)(P2) \psline[linestyle=red]{-->}(P3)(P4)
\psdot[linestyle=blue](P3)
\end{SpecialObj}}\ignorespaces} \makeatother
\begin{document}
\multido{i=0+45}{17}{\begin{pspicture}(-5,-5)(5,6)
\psElasticFixedTwoWheels[ZA=35,ZB=10,m=0.15,viewpoint=-1 -2 2,
arrowinset=0,arrowsize=0.2,wheelrotation=i,linewidth=0.025,
color=yellow,color2=green]
\end{pspicture}}
\end{document}
```

Pomocný soubor je 020-pstricks.tex:

```
\documentclass{standalone}
\usepackage{animate}
```

```

\usepackage{graphicx}
\begin{document}
\animategraphics[width=0.5\textwidth,control=all,poster=last]{1}{020}{1}{1}
\end{document}

```

Spouštíme:

```

$ latex 020.tex
$ dvips 020.dvi
$ ps2pdf 020.ps
$ lualatex 020-pstricks.tex
$ lualatex 020-pstricks.tex

```

2.3. Asymptote v2.65

V galerii programu <https://asymptote.sourceforge.io/> je blok animací:

<https://asymptote.sourceforge.io/gallery/animations>

Zaujala mě galerie P. Ivaldiho na <http://asy.marris.fr/asymptote/animations/index.html>.

Zde je ještě jedna galerie [http://www.piprime.fr/developpeur/asymptote/animation-asy_asy](http://www.piprime.fr/asymptote/s_animacemi-http://www.piprime.fr/developpeur/asymptote/animation-asy_asy).

Vybíral jsem následující ukázkou.

http://www.piprime.fr/1208/animation_asymptote-fig0090/

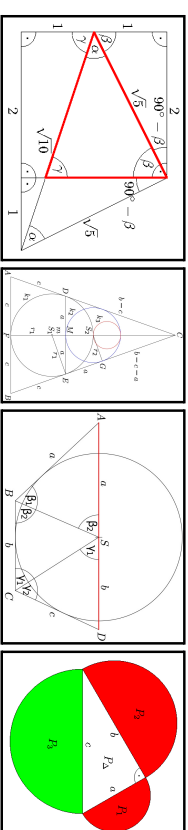
Dočasně jsem skrz generování gifů vyhodil bezpečnostní pravidla:

```

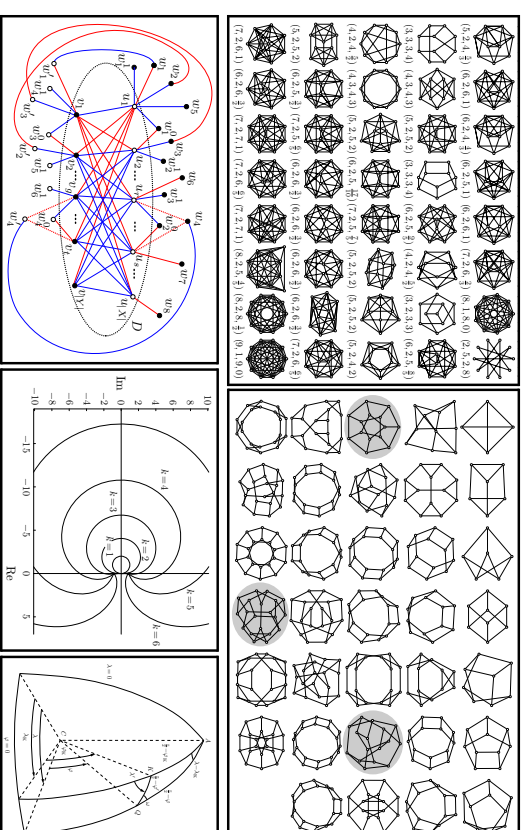
$ cd /etc/ImageMagick-6/
$ sudo mv policy.xml policy-old.xml

```

Z první ruky mohu potvrdit, že častokrát i ve dvě ráno. Zde je několik obrázků ze současného projektu *Matematika pro poučení i pro zábavu*, ze sekce Zábavných úloh, <http://matikadomu.math.cas.cz/>.

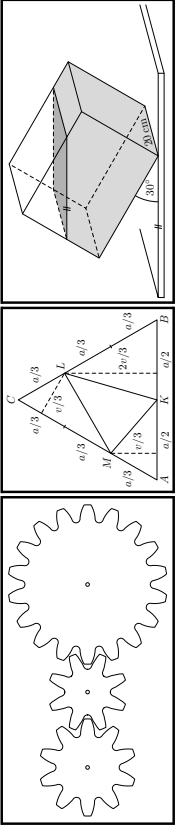


Nejtěžší sazební úkoly vyplývaly z časopisů ústavu: *Czechoslovak Mathematical Journal* (dále CMJ, založen 1951, <http://cmj.math.cas.cz/>), *Applications of Mathematics* (AM, založen 1956, <http://am.math.cas.cz/>) a *Mathematica Bohemica* (MB, založen 1872, <http://mb.math.cas.cz/>).

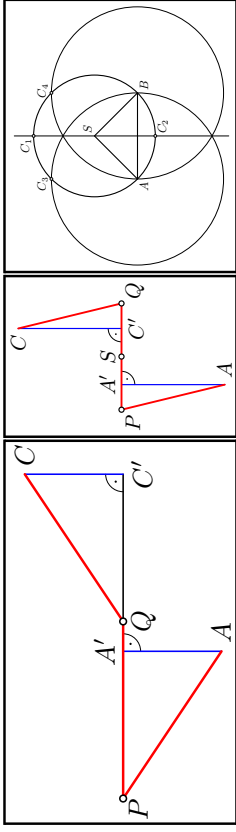


Z článků J. C. Huražová, T. Madaras: *More on betweenness-uniform graphs*, *CML*, 68(2), 293–306, 2018 (dva obrázky); J. Yun Xue, S. Meiqin Wei, T. Yan Zhao: *Proper connection number of bipartite graphs*, *CML*, 68(2), 307–322, 2018; M. Vlasák: *Time discretizations for evolution problems*, *AM*, 62(2), 135–169, 2017 a T. Bayer, M. Kočandlová: *Reconstruction of map projection, its inverse and re-projection*, *AM*, 63(4), 455–481, 2018.

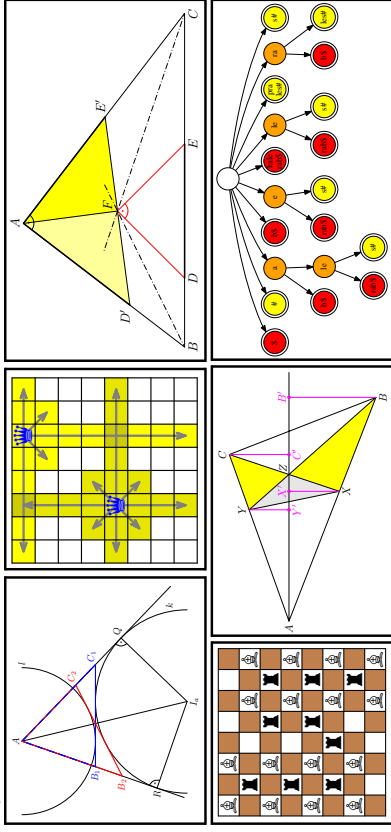
U některých grafů nerad uznal, že jsou příliš těžké na překreslení bez vstupních dat, tak se snažil o sazební jednotu popisů v grafu či alespoň o sazbu popisů os.



Vždy se pečlivě snažil průniky křivek a důležité body zvýraznit prázdným kolečkem, to byl jeho podpis. Značka kvality.



Užití barev se neštilil. Zde je několik dalších obrázků v barvě z těch samých ročníků.



MÚ AV ČR ³

<http://www.math.cas.cz/>

Karlova domovina byl Matematický ústav AV ČR. I zde šířil povědomí o TeXu, METAPOSTu, a jak mi potvrdili jeho kolegové, vždy každému rád poradil.

³Za pomoc jmenovitě děkuji Zdence Črkalové, Martinu Jarníkové, Jiřímu Rákosníkově a Tomáši Vějchodskému.

Soubor 030. asy vypadá takto:

```
size(0,10cm); import graph3; import animation; import solids;
currentlight.background=black; settings.render=0;
animation A; A.global=false; int nbpts=500; real q=2/5; real pas=5*2*pi/nbpts;
int angle=4; real R=0.5; pen p=rgb(0.1,0.1,0.58); triple center=(1,1,1);
transform3 T=rotate(angle,center,X+0.25*Y+0.3*Z);
real x(real t){return center.x+R*cos(q*t)*cos(t);}
real y(real t){return center.y+R*cos(q*t)*sin(t);}
currentprojection=orthographic(1,1,1);
currentlight=(0,center.y-0.5,2*(center.z+R));
triple U=(center.x+1.1*R,0,0), V=(0,center.y+1.1*R,0);
path3 xyz=plane(U,V,(0,0,0)); path3 xz=rotate(90,X)*xy;
path3 yz=rotate(-90,Y)*xy; triple[] P; path3 curve; real t=-pi;
for (int i=0;i<nbpts;++i){t+=pas;triple
M=(x(t),y(t),z(t));P.push(M);curve=curve.M;}
draw(surface(xyz).grey); draw(surface(xz).grey); draw(surface(yz).grey);
triple xyc=(center.x,center.y,0); path3 cle=shift(xyc)*scale3(R)*unitcircle3;
surface scle=surface(cle); draw(scle, black);
draw(rotate(90,X)*scle, black); draw(rotate(-90,Y)*scle, black);
draw(surface(sphere(center,R)),p); triple
vcam=1e5*currentprojection.camera-center;
for (int phi=0; phi<360; phi+=angle) {bool[] back,front; save();
for (int i=0; i<nbpts; ++i) {P[i]=T*P[i];bool test=dot(P[i]-center,vcam)>0;
front.push(test);}
curve=T*curve; draw(segment(P.front,operator ..), paleyellow);
draw(segment(P,!front,operator ..),0.5*(paleyellow+p));
draw((planeproject(xyz)*curve)~ (planeproject(xz)*curve)~
(planeproject(yz)*curve), paleyellow); A.add(); restore();}
A.movie(options="-density 350 -resample 96 -quality 100 -depth 8 -strip");
```

Pomocný soubor je 030-asymptote.tex:

```
\documentclass{article}
\usepackage{animate}
\usepackage{graphicx}
\begin{document}
\animategraphics [width=0.5\textwidth,controls=all,poster=last]{1}{_030+}{0}{89}
\end{document}
```

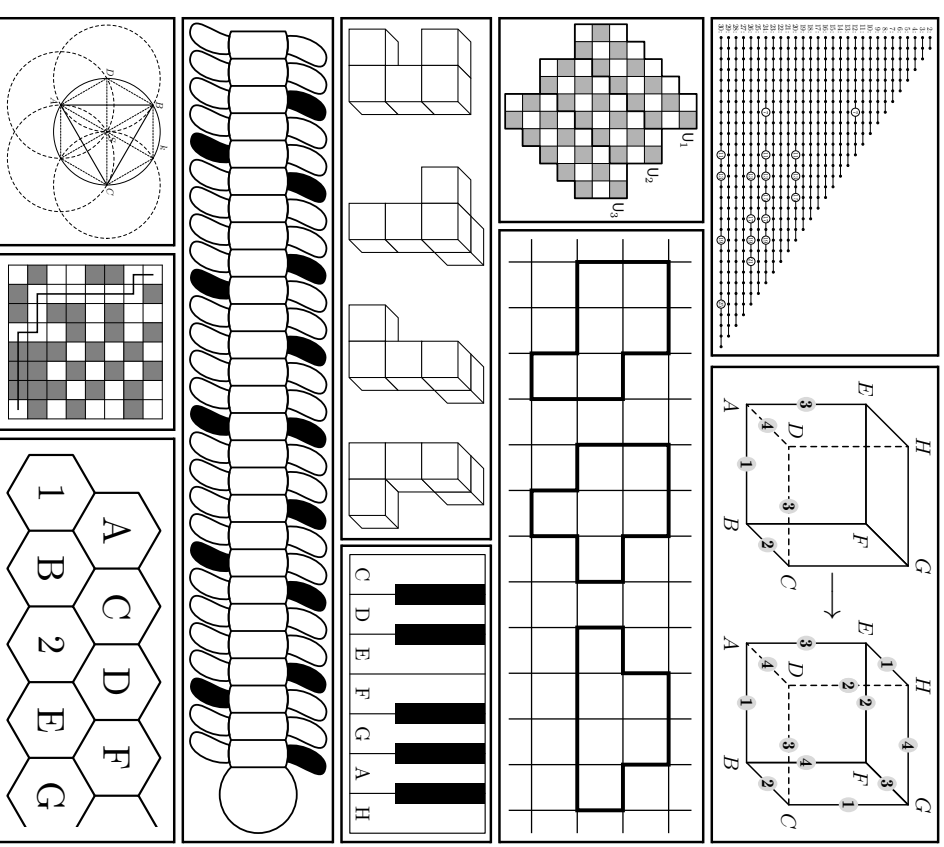
Spouštíme:

```
$ asy -vk 030. asy
$ for soubor in `find -iname _030\*.eps`; do
> core=${soubor%.eps}
> echo $soubor; ps2pdf $soubor
> pdfcrop --hires $score; mv $core-crop.pdf $score.pdf
> done
$ lualatex 030-asymptote.tex
$ lualatex 030-asymptote.tex
```

Matematická olympiáda ²

<http://www.matematickaolympiada.cz/>

Karel patřil k národním vítězům v letech 1971–1973, později k aktivním organizátorům a tvůrcům úloh. Zde je několik ukázek obrázků z ročníků 65 až 69. Pérovky (černobílé obrázky, ty bez barev a šedé) měl nejraději.



²Za pomoc, jmenovitě děkuji Jaromíru Šimšovi.

2.4. TikZ v3.1.5b

TikZ si získal nemalou oblibu. Má rozsáhlou dokumentaci.

`$ texdoc tikz`

Největší galerie, tzv. TeXsample, se skládá z příspěvků mnoha uživatelů.

<http://www.texample.net/tikz/examples/tag/animations/>

Zde jsem vybral některé animace z oblasti matematiky a statistiky.

www.texample.net/tikz/examples/sine-and-cosine-functions-animation

www.texample.net/tikz/examples/animated-set-intersection

www.texample.net/tikz/examples/animated-definite-integral

www.texample.net/tikz/examples/convolution-of-two-functions

www.texample.net/tikz/examples/animated-distributions

TikZ samotný však není vhodný nástroj na 3D grafy, neumí skrývat nevíděné části, není na to primárně stavěný. S tím do velké míry pomáhá balíček pgfplots, aktuálně ve verzi v1.17, a pomocný balíček pgfplotstable.

`$ texdoc pgfplots pgfplotstable`

Za zmínku stojí galerie, sourozence TeXsample, server <http://pgfplots.net>. Spojil jsem tyto dvě odkazy, 3D graf a animaci.

pgfplots.net/tikz/examples/bivariate-normal-distribution

tex.stackexchange.com/questions/266125/animate-a-pgfplots-3d-plot

Soubor 040.tex vypadá takto:

Odepsal mi: „Pavliku, Tys hracicka :-) Zdravim, Karel“. Tak se se mnou virtuálně rozloučil, to byl od něj poslední email, náhodou vyšel na den mých narozenin.

Karel mi bude chybět, s ním odchází velký kus $\text{\TeX}$ ového umění. Narozdíl od Knutha, který si od komunity drží odstup, Karel vždy poradil a pomáhal. Rozloučím se s ním náhledy z jeho tvorby a překreslování, které jsem rozdělil do několika bloků dle místa jeho působení. Je to střípek z jeho obří práce da Vinciho záběru.

Vždy si rád vzpomenu na pana doktora z poslední $\text{\TeX}$ perience, jak nás s křídou v ruce u černé školní tabule, o jejíž instalaci nás poprosil $\text{\TeX}$ pert Petr Olšák, léčí ze záلودnosti $\text{\TeX}$ ového světa.



Nakladatelství Prometheus a **JČMF**

<http://prometheus-nakl.cz/>

<https://www.jcmf.cz/>

Karel sázel nejružnější knihy, učebnice a sbírky úloh. Snažil se vše sázet jen v Plain $\text{\TeX}$ u a ve svých makrech. $\text{\LaTeX}$ neměl rád a do $\text{\ConTeX}$ tu se nestihl zamilovat. Na obrázky používal METAPOST s řadou udělátek, pomůcek a konverzních skriptů.

Mne zaujal odstavec z roku 2006 v *Rozhledech matematicko-fyzikálních*, Vol. 81, No. 2, 44–47. Jedná se o poměrně zajímavý obrázek na nakreslení umístěný v pozadí odstavce. Zároveň je to náhled na styl jeho psaní.

Přípravu a zdárný průběh celé akce zajišťovali organizátoři z řad členů *Mexické matematické společnosti* za podpory mexického ministerstva školství, vlády státu Yucatán, tamních univerzit a desítek sponzorů. Našromážděné finanční prostředky umožnily ubytovat všechny soutěžící, vedoucí družstev i členy výborů a hodnotitelské komisi v areálu luxusních hotelů nedaleko centra yucatánské metropole, založené španělskými dobyteli roku 1542 na místě mayského města *Tihó*. Mexičtí hostitelé připravili výborné podmínky pro vlastní soutěž i zajímavý doprovodný program, jehož vrcholem byl celodenní výlet ke zříceninám mayského města *Chichén Itzá*. Závěr olympiády mírně narušil příchod hurikánu *Emily*, který však nakonec Méridu minul zhruba o 80 km a v samotném městě se projevil jen silnějším větrem.

¹Za pomoc jmenovitě děkuji Aleně Šolcové.

```
\documentclass{article} \pagestyle{empty}
\usepackage{pgfplots}
\pgfplotsset{width=8cm, height=6cm, compat=1.17}
\pgfplotsset{colormap={whitered}{color(0cm)=(white);
color(1cm)=(orange!75!red)}}
\begin{document}
\foreach \malAngle in {40,50,...,400}{\newpage
\begin{tikzpicture}[
declare function = {mu1=1;}, declare function = {mu2=2;},
declare function = {sigma1=0.5;}, declare function = {sigma2=1;},
declare function =
{fnormal(\m,\s)=1/(2*\s*sqrt(pi))*exp(-(x-\m)^2/(2*\s^2));},
declare function = {bivar(\ma,\sa,\mb,\sb) = 1/(2*pi*\sa*\sb) *
exp(-((x-\ma)^2/\sa^2 + (y-\mb)^2/\sb^2))/2;}]
\draw (-1.5cm,-1cm) rectangle (9.5cm,5cm);
\begin{axis}[colormap name=whitered, view={\malAngle}{66},
enlargelimits=false, grid=major, domain=-1:4, y domain=-1:4, samples=26,
xlabel=$x_1$, ylabel=$x_2$, zlabel={\textcolor{red}{$z$}}, colorbar, colorbar
style={at={(1.25,0.4)}}, anchor=east, height=2cm, title ={\textcolor{red}{$(x_1,x_2)$}}]
\addplot3 [surf] {bivar(mu1,sigma1,mu2,sigma2)};
\addplot3 [domain=-1:4,samples=31, samples y=0, thick, smooth]
(x,4,{fnormal(mu1,sigma1)});
\addplot3 [domain=-1:4,samples=31, samples y=0, thick, smooth]
(-1,x,{fnormal(mu2,sigma2)});
\draw [black!50] (axis cs:-1,0,0) -- (axis cs:4,0,0);
\draw [black!50] (axis cs:0,-1,0) -- (axis cs:0,4,0);
\node at (axis cs:-1,0,18) [pin=165:$\textcolor{red}{P(x_1)}$] {};
\node at (axis cs:1.5,4,0.32) [pin=-15:$\textcolor{red}{P(x_2)}$] {};
\end{axis}
\end{tikzpicture}}
\end{document}
```

Pomocný soubor je 040-tikz.tex:

```
\documentclass{article}
\usepackage{animate}
\usepackage{graphicx}
\begin{document}
\animategraphics [width=0.75\textwidth, controls=all, poster=last] {10}{040}{-}{-}
\end{document}

Spouštíme:
$ lualatex 040.tex
$ lualatex 040.tex
$ pdfcrop -- hires 040.pdf
$ mv 040-crop.pdf 040.pdf
$ lualatex 040-tikz.tex
$ lualatex 040-tikz.tex
```

3. Okular v20.04-1: zobrazení animace

Vznik animace je jedna věc, jak je zobrazit v pdf je věc druhá.

Velký problém ve svobodném světě softwaru je, jak takové pdf s animacemi zobrazit. Adobe zrušilo podporu Readeru pro Linux v dubnu 2013 u verze 9.5.5 pro 32bitové počítače. Foxit Reader sice animace vzniklé z balíčku animate umí zobrazit, ale také jen mimo Linux. Prakticky stejně je na tom prohlížeč PDF-XChange Viewer.

U odlehčených prohlížečů pdf (xpdfreader, mupdf, okular, evince) jsme neměli šanci. Uživatel Linuxu to musí obcházet: mít 32 a 64bitových aplikací, Wine, přes virtuální stroj či zobrazením pdf na stroji bez Linuxu.

Poměrně velký mezník znamená Google Summer of Code 2019, kdy João Netto rozšiřuje Okular a animace vzniklé přes animate lze spustit.

`https://community.kde.org/GSoC/2019/StatusReports/Jo%3A%3A3oNetto`

Ani po velkém úsilí, se mi nepodařilo ze zdrojových kódů

```
$ git clone https://cgit.kde.org/okular.git
```

dostát takovou verzi, která by si s tím poradila (Ubuntu 18.04, Ubuntu 20.04, Debian 10). Nepodařilo se mi to ani přes

```
$ sudo snap install --edge okular
```

Můj nejlepší odhad je, že je nevhodná verze knihovny programu Poppler.

Ovšem nahlédneme-li na zariadení nové verze 20.04.1 u distribucí `https://okular.kde.org/download.php` máme vyhráno. Nastartujeme-li Ubuntu 20.10, Arch či Gentoo, vše běží jako po másle přímo z linuxového repozitáře.

Opatrně! Je zde však řešení i pro starší distribuce. Na Xubuntu 18.04 jsem v `/etc/apt/sources.list` přidal

zpátky. Z ničeho nic mi táta podává mobil, že mám hovor. A hle, Karel, že si odbočil na prohlídku zříceniny, že je tma, a že neví, jak se dostat zpět na rekreaci středisko Jestřábí na Růsáve.

— Pane Horáku, vidíte někde nějaká světla?

— Vidím.

— Tak jděte za tím světlem, buď je to naše chata či začátek vesnice a z tama my vás už vyzvedneme autem. Volejte.

— Dobře, já to tedy zkusím.

Mám ještě jednu vzpomínku, se kterou se rád podělím. Karel byl kavalír, džentlmen a věděl vždy, kdy už stačí. Na ConTeXt mítinku na Mlýně Brejlov u Týnce nad Sázavou jsem Karlovi nabízel ořechovku od táty.

— Mám tu vzorek z roku 2008. Dáte si?

— Ochutnám.

— Mám tu ještě vzorek z roku 2007.

— Neměl bych, ale to ještě ochutnám.

— Nedáte si ještě? Mám tu ještě vzorky z let 2005 a 2006. Táta každý rok trochu experimentoval.

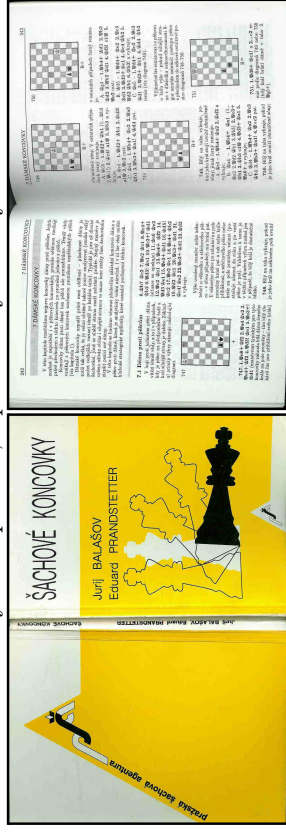
— Ne, ne, opravdu děkuji, ale mně už stačí. Mám akorát. Ale vyňdře tatínkovi, že je výborná, že se mu podařila.

Trochu mě mrzí, že Karel nedorazil ani jednou do Žiliny na konferenci OSSConf, kde vznikla za víc jak desetiletí zajímavá TeXová sekce s příjemným posluchačstvem. Pro mne to bylo volné pokračování české konference TeXperience na Slovensku. Ovšem s tou výhodou, že člověk může nahlédnout do jiných sekcí: vývoj opensource software, OSS ve vzdělávání, opendatové, openhardware, open GISové, ale i do 3D tisku. TeXperience byla pro kolegy ze Slovenska vždy docela z ruky. Říkával, že se obává, že by lidé nerozuměli jemu a on jim. Byl by příjemně překvapený.

Předposlední email od Karla mi dokázal, že je to bojovník. Podrobně mi popsal co a kde mu z těla doktoři vedou, a že je upoután na lůžku doma a čeká mezi chemoterapiemi. Psal, že má prostor díky koronární ráně dokončit své projekty, bez ohledu na to, jak léčba zhoubného nádoru na slinivce, který zablokoval žlučovéody, dopadne. Psal jsem mu, že držím palce a můj poslední email byl náhled na animaci pro Zdeňka Wagnera o matematické gnostice. To by pro METAPOST byla trochu síla. Příkládám pár vzorků z animace.



Podobně výrazně se zapsal do šachy, kde vytvořil potřebná makra pro Jaroslava Poláška a bylo možné se proklikávat z PostScriptu do zdrojového souboru, což nyní umí u PDF například TeX works. Ukázku zmínil v článku *Do šachu s TeX em!* ve Zpravodaji Československého sdružení uživatelů TeX Xu, Vol.1, No.3, 25–26, 1991, <https://www.cstug.cz/bulletin/pdf/bul1913.pdf>. Příkladem obálku a ukázku sazby z knihy Jurij Balašov, Eduard Prandstetter: *Šachové koncovky*, Pražská šachová agentura, 1991, neb Karel tvořil i obálky vedle plakátů, diplomů a výsledkových listin.



S jistotou však mohu říci, že Karel nevynechal jedinou konferenci TeX perience, kterou jsem organizoval za mého působení ve Zlíně. Při každém setkání se mne ptal, jestli se neplánuje další ročník. Podobně mě Karel inspiroval, jestli jsem už nepokročil se sazbou knihy českých erbů měst, o které jsem mu vyprávěl, jak ji plánuji vysázet a jaká data už mám. Těšil se na ni hodně.

Díky mé zálibě v kresbě a překreslování grafů a obrázků mi Karel nabídl práci na Matematickém ústavě AV ČR na pozici technického sazeče. Jako jeho učeň jsem nahlédl víc do Plain TeX u, byť jsem si u úprav šablon spíše rval vlasy. Karel obdivoval práci Donalda E. Knutha, Petra Olšáka, Zdenka Wagnera, Karla Pišky, Jana Kuly, Honzy Šustka, holandských a polských TeX kistů. Jeho záberu u PostScriptu se málokdo vyrovnal. To bylo Karlovo! Jednou mi hrdě prozradil, že přímo ve velké tiskárně sedl ke stroji a v textovém editoru zasáhl do tiskového podkladu, aby se mohlo začít vyrábět. Jednalo se o změnu barevného prostoru v postscriptovém souboru.

A znovu jsem díky Karlovi nahlédl víc do METAPOSTu . Karel byl vždy trochu smutný, když jsem ho přemlouval k $\text{L}^{\text{A}}\text{TeXu}$ či TikZu . Uznal, že pro méně zkušené uživatele TeX Xu je to lepší, ale že je potřeba stejně jít do jádra. Co mě však potěšilo, že z učně jsem se stal mistrem pro učně Karla u $\text{Lua}(\text{TeX})$. Osobně i emailově jsme řešili různé vychytávky a úpravy textů přes Lua . Ať už se jednalo o úpravy malých či zásahy do velkých souborů.

Jednu z krásných vzpomínek mám, když jsme Karla ztratili během výletu na TeX perience. Karla nikde a přitom všichni ostatní už byli z výletu dávno

deb <http://cz.archive.ubuntu.com/ubuntu/groovy/main/universe> a ostatní vstupní body jsem si zakomentoval. Pak jsem si vzal na pomoc nástroj *aptitude* a po určité době hledání a řešení konfliktů balíčků se mi podařilo nainstalovat. Sledujte však pozorně, co chce nástroj odinstalovat, aby to nebyla většina linuxové distribuce.

```
$ sudo apt update
$ sudo aptitude install okular
```

Několik postřehů. Animace nejedou přes prezentační režim, ale dá se ze Settings skryt Toolbar, Navigation Panel a Page Bar a přejít do celobrazovkového režimu přes $\text{Ctrl}+\text{Shift}+\text{F}$.

Po nakliknutí Show Forms úvodní mávající smajlík balíčku animate se rozběhne až po zarolování na jinou stranu a zpět. Naopak při Hide Forms zůstává stále aktivní.

Vylepšený Okular nabízí zobrazení pdf, ps, djvu, tiff, chm i formátu epub. Může se hodit i na zobrazení textových souborů, například datových, aux a log souborů při běžné práci. U svých experimentů jej používám i na zobrazení dvi souborů.

Na zobrazení swf či 3D objektů v prohlížeči pdf si ve svobodném softwarovém světě ještě počkáme, doporučuji prozatím Adobe Reader.

4. Vstup do světa xml

Formát xml jako rozšíření html asi netřeba blíží představovat. Vyřešil starší problém strukturování dat nad rámec dat v tabulce řádky krát sloupce na straně jedné a relačních databází na straně druhé. S xml se potkáme u MathML a především CONTeXt tomu věnoval velkou pozornost.

<http://pragma-ade.com/show-man-7.htm>

<http://pragma-ade.com/general/manuals/xml-mkiv.pdf>

Zájemce o tuto problematiku odkazují na knihu Dana Lynche z roku 2020 *The Art of Digital Publishing*, <https://mathapedia.com/books/31>, kapitolu 6 The Mathematical Web.

U grafiky přichází formát svg, textový formát pracující v mezích xml. Především program Inkscape zaznamenal velkou oblibu ve světě open source, svg používá jako nativní formát s možností importu a exportu do pdf, včetně možnosti přes příkazový řádek a parametr `--export-pdf`. Ve světě TeX Xu byla grafika vždy trochu pozadu a plní trochu jiné úkoly než na které jsou grafici a animátoři zvyklí. TikZ umí načíst svg. Jisté usnadnění dávají balíčky *svg*, *svg-extract*, starší balíček *svg-inkscape* a *tikzsvg*, v době psaní tohoto článku ještě nebyl zařazen do TeX Live.

```
$ texdoc svg-svg-extract svg-inkscape
$ firefox https://ctan.org/pkg/tikzsvg
```

Nyní se nám podaří otevřít pdf přes Inkscape, nabídne nám možnosti přes knihovnu Poppler/Cairo či přes upravenou variantu knihovny Poppler. Pokud navolíme Internal Import a odškrtneme Replace PDF fonts by closest-named installed fonts, dá se s obrázkem pracovat, byť texty se nedají editovat, jsou z nich křivky.

Jaromír Antoch tuto cestu podrobněji zkoušel a u některých starších příspěvků se text jakoby rozsype. Dávám to za vinu starším písmům ještě v rastrovém formátu. Asi by si to zasloužilo ještě bádání.

TikZ umí vygenerovat SVG, viz kapitola 10.2.4 v manuálu verze 3.1.5b, závisí však na nástroji dvissvg.

```
$ texdoc tikz
```

5. dvissvg v2.9.1

Na následující testy jsem si připravil zatěžkávací dokument, pracovní soubor 100-pisma.tex. Znaký s diakritikou, rastrové emodži a kousek japonské básně jako zástupce jazyků ČJKV.

```
\documentclass{article}
\usepackage{emoji}
\begin{document}\pagestyle{empty}
\huge\noindent
0, náhlý déšť již zvířil prach a cílá laň teď běží s houfcem gazel
k úkrytům.\emoji{baby}\emoji{sparkling-heart}\emoji{speck-no-evil-monkey}
鳥啼く声す夢覚ませ見よ明け渡る 東を空色染えて 沖つ辺に 帆船群れゐぬ 霰の中
\end{document}
```

Jeden ze starších pokusů jak získat svg je nástroj pdf2svg. To bude pro mne srovnávací dokument.

```
$ sudo apt install pdf2svg
```

Spouštíme a dostáváme první obrázek ze čtyř dále v textu.

```
$ lualatex 100-pisma.tex
$ pdf2svg 100-pisma.pdf 100-pisma-pdf2svg.svg
```

Nástroj dvissvg má domovskou stránku <https://dvissvg.de>.

```
$ man dvissvg
$ info dvissvg
```

**SBOHEM, DRAHÝ KARLE, SBOHEM!
ADIEU, MONSIEUR KAREL, ADIEU!**

Pavel Striž

E-mail: pavel@striz.cz

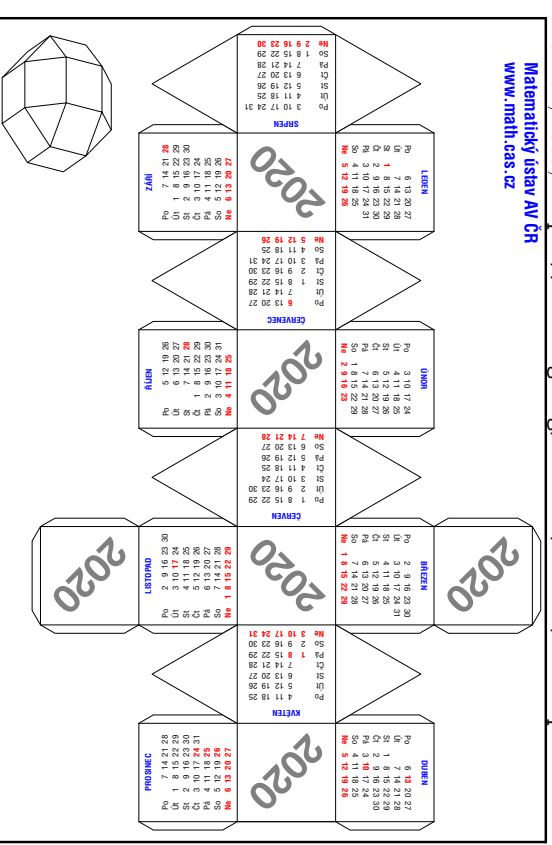
Karel Horák se s námi rozloučil 22. srpna 2020 ve svých ranných 66 letech.

Setkávání se s panem doktorem

Pravděpodobně každý z vás má v okolí osobu, u které si nevzpomenete, kdy a kde se s ní poprvé setkal, ať už osobně či zprostředkovaně.

To je můj případ u Karla Horáka, mj. spolužáka Jaromíra Antocha. Ať marně přemýšlím, nevím, jestli jsem jeho jméno zahlédl poprvé u některé z tisíců sbírek úloh, nebo jako jeden z úspěšných soutěžících či členů komise u matematických olympiád, nebo jako jeden z předsedů Cs. sdružení uživatelů TeXu, či jako jeden z účastníků BachoTeXů, EuroTeXů či ConTeXt mítinku.

Rada TeXistů se s jeho prací poprvé setkala přes jeho kalendář. Zde je jedna ukázka. Je to dělané na koleně přes METAPOST. Začal s ním na přelomu tisíciletí (tipuji od padesátin) a skončil u 17 stran. Lze změnit rok a vše se přepočítá a překreslí. Napsal o nich příspěvek *Geometric Diversions with TeX, METAFONT and METAPOST* do časopisu TUGboat, Vol. 24, No. 3, 449–452, 2003, <https://www.tug.org/TUGboat/tb24-3/horak.pdf>.



„Mně se to líbilo a potvrdilo mi to, že stojíš, jde-li to, dělat věci nad základem, který bývá stálý, zatímco balíčky vymárají se svými tvůrci...“

Jaromír Antoch

Nesmrtelná slova. Vykreslit je do kamene!

4. Co dodat závěrem?

Tohle vše máme opět k dispozici zadarmo, se zdrojovými kódy na přípravu čehokoliv a na dosah klávesnice.

Jo, abych nezapomněl: Donald E. Knuth alias DEK alias 高德纳 byl v září 2019 v Brně na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity u příležitosti 25. výročí založení fakulty. Je tam přednáška, fotky ad.

www.fi.muni.cz/events/2019-celebrations-of-25-years-of-fi.html

V tu dobu jsem ve stavech zoufalství sázel cosi v jakémsi $\text{\TeX}$ u, tak jsem přednášku, diskuze a varhanní koncert vynechal. Možná by mi „Grand Wizard“ poradil. Kdovi!



Zleva: Jan Šustek, Jiří Rybička, DEK, Petr Sojka a Tomáš Hála

U písem si musíme dát pozor a případně zvolit přepínač `-n` (bez zařazení písem). Zde je ukázka rozdílu při aplikaci na ukázkový dokument z <http://ctan.math.illinois.edu/macros/latex/contrib/media4svg/example/>.

```
$ dvilualatex beamer-example.tex
$ dvilualatex beamer-example.tex
$ dvisvgm --bbox=papersize --font=format=woff2 --zoom=-1 --page=-
beamer-example.dvi
# $ dvisvgm -n --bbox=papersize --font=format=woff2 --zoom=-1 --page=-
beamer-example.dvi
```

Rozdíl mezi 3. a případným 4. příkazem je viditelný. Došlo k náhradě písem a umístění glyfů nesedí. I kdyby vše sedělo, zdrojový kód svg je prakticky ručně needitovatelný.

Player control

The standard player controls (option 'controls') take a lot of space of the media display. Therefore, it is not recommended to enable them. Nevertheless, they can be used for a quick and dirty mouse button click, and through the keyboard as summarized in the table.

Click on the media display to start playback. To pause playback, press the left mouse button on the media display. Release it to resume playback. To pause playback permanently, press the left mouse button on the media display and move the mouse out while keeping the button pressed.

Command	Shortcut	Comment
Toggle Play/Pause	Space	Seek back 1%
Decrease volume	↓	Seek back 10%
Unmute audio	Ctrl + ↑	Seek forward 10%
Mute audio	Ctrl + ↓	Seek to beginning
Toggle Full-Screen	F11	Seek to end

Player control

The standard player controls (option 'controls') take a lot of space of the media display. Therefore, it is not recommended to enable them. Nevertheless, they can be used for a quick and dirty mouse button click, and through the keyboard as summarized in the table.

Click on the media display to start playback. To pause playback, press the left mouse button on the media display. Release it to resume playback. To pause playback permanently, press the left mouse button on the media display and move the mouse out while keeping the button pressed.

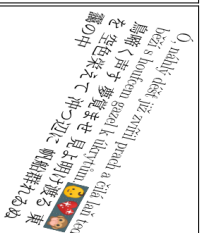
Command	Shortcut	Comment
Toggle Play/Pause	Space	Seek back 1%
Decrease volume	↓	Seek back 10%
Unmute audio	Ctrl + ↑	Seek forward 10%
Mute audio	Ctrl + ↓	Seek to beginning
Toggle Full-Screen	F11	Seek to end

Kdyby nástroj nemohl dohledat písma GhostScriptu, užívá se parametr `--libs`. Pokud užijeme náhradu písma, je dobré zvolit parametr `-e` na přesný výpočet bounding boxu glyfů. Je to podobné jako u nástroje `pdfcrop`. Můžeme zvolit cestu `tex→dvi→xdv→svg`, ale i `tex→pdf/ps→svg`.

Dokumentace doporučuje užít další parametry: `--font=format=woff` nebo `woff2` na nastavení formátu písma, `--zoom=-1` aby se nezasahovalo do veličosti stran, `--page=1,-` pro volbu všech stran, jinak se bere jen první strana, `--optimize` pro optimalizaci výsledného svg, a případně i `-z / --precision=1` na nastavení počtu desetinných míst. Na zobrazení svg doporučuji v prohlížeči Chrome, Chromium a Opera, Firefox se zdá být pomalejší.

U našeho zatěžkávácho dokumentu spouštíme:

```
dvilualatex 100-pisma.tex
dvisvgm -n --zoom=-1 --page=- -o 100-pisma-prespdf1.svg --pdf 100-pisma.pdf
dvisvgm --font=format=woff2 --exact --zoom=-1 --page=- -o
100-pisma-spismy.svg 100-pisma.dvi
dvisvgm -n --zoom=-1 --page=- -o 100-pisma-prespdf2.svg --pdf
--transform="R20,w/3,2h/5 T1cm,1cm S2.3" 100-pisma.pdf
```

Ó, náhlý déšť již zvířil prach a člá laň ted běží s houfem gazel k úkrytům. 🐘🐘🐘 鳥啼く声す 夢覚ませ 見よ明け渡る 東 を 空色来えて 沖つ辺に 帆船群れゐぬ 霧の中	Ó, náhlý déšť již zvířil prach a člá laň ted běží s houfem gazel k úkrytům. 🐘🐘🐘 鳥啼く声す 夢覚ませ 見よ明け渡る 東 を 空色来えて 沖つ辺に 帆船群れゐぬ 霧の中
Ó, náhlý déšť již zvířil prach a člá laň ted běží s houfem gazel k úkrytům. 🐘🐘🐘 鳥啼く声す 夢覚ませ 見よ明け渡る 東 を 空色来えて 沖つ辺に 帆船群れゐぬ 霧の中	

První řádek nám vysází dokument do dvou (1. obrázek i identický výsledek nástrojem pdf2svg), druhý převodem písem do vektorových křivek, třetí se pokusí o vysázení s náhradou písem a poslední příkaz je ukážka geometrické transformace celé stránky. Zde jsou náhledy. Je vidět, že nástroj má nějakou záradu u pozadí rastrových emodži, jinak je výsledek uspokojivý při převodu písem do křivek.

6. animate + divsvgm

Ve světě JavaScriptu se dějí neslutné věci.

Prezi

<https://www.w3.org/TR/SVG11/animate.html> [animate.js d3.js](https://www.w3.org/TR/SVG11/animate.html#animate-d3) <https://css-tricks.com/animate-calligraphy-with-svg/> <https://github.com/plexus/svg-slides> <https://github.com/Moerphy/dizzy.js> <https://sozi.baierouge.fr>

Za běžných okolností si lze pdf převést na rastrové obrázky a lze s nimi na webu dělat cokoliv. Ale jak přijde na užití hypertextových odkazů, vložení videí a animací, je lepší jít jinou cestou.

Rudolf Blaško se mne ptal, jestli by dokázal svou 2D animaci z Asymptote dostat do animovaného svg. Nemí tedy na škodu podívat se na možnost vygenerovat animaci z TeXu. Představím vám jednu z možných cest spolupráce TeXu a JavaScriptu.

Vezmeme druhý obrázek z článku Rudolfa Blaška, animace ve 2D připravená v Asymptote. Pracovní soubor `animacka.tex`, jakože součást knihy.

```
\documentclass[standalone]
\usepackage{fontspec}
\begin{document}
```

```
%! mpost zoonek.mp
prologues := 3;
outputtemplate := "%j-%c.svg";
outputformat := "svg";
beginfig(32)
  u:=1cm; pair A,B,C,D,E,F,G;
  A := (-u,u); B := (0,u); C := (u,u); D := (-u,0); E := (0,0); F := (u,0);
  draw A--D; draw A--E; draw A--F;
  draw B--D; draw B--E; draw B--F;
  draw C--D; draw C--E; draw C--F;
  dotlabel.top(btex $a$ etex, A); dotlabel.top(btex $b$ etex, B);
  dotlabel.top(btex $c$ etex, C); dotlabel.bot(btex $a'$ etex, D);
  dotlabel.bot(btex $b'$ etex, E); dotlabel.bot(btex $c'$ etex, F);
endfig;
bye.
```

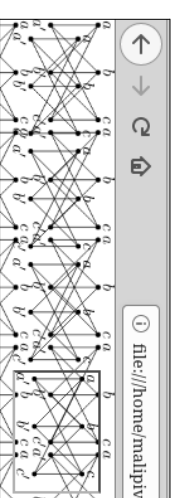
Spustil jsem poté:

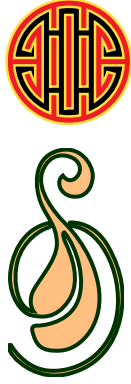
```
$ mpost zoonek.mp
$ inkscape zoonek-32.svg &
$ firefox zoonek-32.svg &
```

První řádek vygeneruje soubor `zoonek-32.svg`, druhý řádek soubor otevře pro případnou úpravu a poslední řádek otevře soubor přímo v prohlížeči. Za pomoci webové nápovědy jsem zkusil vložit obrázek do webové stránky `index.htm` a tu si pak přes `firefox index.htm` otevřít. Jedná se o čtyři základní způsoby vložení svg plus pátnou cestu přes kaskádový styl CSS jako opakující se obrázek v pozadí. Snad se v náhledu zorientujete. Určitě existuje nespočet dalších způsobů, nechávám hlubší bádání na čtenáři.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head><meta charset="UTF-8"/>
<style>body{background-image: url(zoonek-32.svg);}</style>
</head>
<body>

<object type="image/svg+xml" data="zoonek-32.svg"></object>
<embed type="image/svg+xml" src="zoonek-32.svg" />
<iframe src="zoonek-32.svg" width="70px" height="50px"></iframe>
</body>
</html>
```





2.12. Za pozornost ještě stojí

Již bez ukázek upozorňuji na další nástroje a balíčky.

- **xindex** od Herberta Voße je na Lua_{TeX}u založený rejstříkový procesor. Je to aktivní vývojář, hlavně kolem projektu PSTricks a autor mnoha knih a dokumentace balíčků.
- **tex4ebook** je na Lua_{TeX}u založený balíček na převod z L^AT_EXu do elektronické knihy od českého vývojáře Michala Hofticha.
- **lwarp** je podobně smýšlející projekt na převod z L^AT_EXu do HTML5 od Briana Dunny.
- Nelze zapomenout na neustále vylepšovaný obří nástroj na přípravu seznamu literatury **biblatex** s jeho balíčky.
- V neposlední řadě balíček **ocgx2**, který je nástupcem balíčků **ocgx** a **ocg-p** od Alexandra Grahna, mj. autora balíčků **media9**, **animate** a nového experimentálního balíčku **media4svg**.
- O nástroji **dvisvgm**, který se užívá v pozadí balíčku **media4svg** či nástroje Manim na matematické animace, ještě uslyšíme, protože plánují vedle převodu z dvi do svg i převod pdf do svg.

3. METAPOST ztracen a nalezen

METAPOST nahradil METAFONT na kresbu. Pamatuji si své začátky nad příklady Vincenta Zoonekynda (archiv). Dnes je METAPOST integrován do Con_{TeX}tu přímo jako knihovna, zájemce odkazují na Con_{TeX}t Garden.

Jaromír Antoch se mne ptal, jestli by dokázal dostat vektorovou podobu svých kreseb na webové stránky. Když opomineme rastr, formát pdf samotný či konverzi do jiných formátů, tak stojí za pokus to vyzkoušet přímo v METAFOSTu. V minulých letech se totiž do zásahů pustil Taco Hoekwater, jeden z jeho nápadů byl rozšířit výstup do svg.

Vzal jsem si do parády ukázkou č. 32 od Vincenta Zoonekynda, upravil jsem ji dle návodu v dokumentaci **texdoc metapost**, str. 5, do následující podoby. Jen jsem v proměnné **outputtemplate** místo **mps** užil **svg**:

```
\begin{asy}
real cc=1.5,u=5,v=3,rv=u/v,rm=1,rt=2*u,rp=rv-rm;int n=90;
import graph; usepackage("animate"); settings.tex="lualatex";
defaultpen(.25);import animation; size(0cm,6.cm);
pair wheelpoint(real t){return (rp*cos(t*rm/rv)+cc*cos(rp*t/rv),
    rp*sin(t*rm/rv)-cc*sin(rp*t/rv));}
guide wheel(guide g=nullpath,real a,real b,int n){real width=(b-a)/n;
for(int i=0;i<n;++i){real t=a+width*i;g--wheelpoint(t);} return g;}
real tinterval=0*rt*pi,t1=0,t2=t1+tinterval;
draw(circle((0,0),rv),olive+.75); real t1=8.8*pi/3; animation a; pair
z1=wheelpoint(t1);dot(z1,red);real dt=(t2-t1)/n;
for(int i=0;i<n;++i){save();
    real t=t1+dt*i,kx=rp*cos(rm*t/rv),ky=rp*sin(rm*t/rv);
    filldraw(circle((kx,ky),cc),.2paleblue+white,.2paleblue+white+.5);
    draw((0,0)--(rv*cos(rm*t/rv),rv*sin(rm*t/rv)),lightblue);
    if (t>0){filldraw((kx,ky)--arc((kx,ky),rm,180*rm*t/rv/pi,
        -180*rp*t/rv/pi)--cycle,white+.75blue+opacity(.25),drawpen=lightblue);}
    draw(circle((0,0),rv),olive+.75);label("$k$",(-.6*rv,-.75*rv),SW,olive);
    draw(circle((0,0),rp),dotted+blue+white);
    draw(circle((0,0),rp-cc),yellow+.35red);
    draw(circle((0,0),rp+cc),yellow+.35red);
    label("$k$", (rv+.25,0),N);draw((-rv-.25,0)--(rv+.25,0));
    label("$y$", (0,rv+.25),W);draw((0,-rv-.25)--(0,rv+.25));
    draw(wheel(0,10*pi,.8*n),dotted+red);draw(circle((kx,ky),rm),blue+.75);
    label("$k$", (kx-.6,ky-.75),SW,blue);draw((kx,ky)--wheelpoint(t),black+.625);
    dot((kx,ky));dot(wheelpoint(t),red+black);
    draw(wheel(t1,t,8*max(1,i)),red+.5);
    dot(wheelpoint(0),red+black);draw(wheel(0,t1,8*n),red+.5);
    a.add();restore();}
label("\scriptsize$t="+string(t,7)+"$",(0.3*rv,-rv),SE,blue);
erase(); label(a.pdf(delay=250,"buttonsize=10pt, controls, loop,
    palindrome", multiplay=false));
\end{asy}
\end{document}
```

Získáme soubor **animacka-1.asy**, když si zavoláme:

```
$ lualatex animacka.tex
```

Tento soubor podsuneme Asymptote:

```
$ asy -vv animacka-1.asy
```

Získáme předešlým soubor **animacka-1.pdf**.

Připravíme si pomocný soubor **jadro.tex**. Ten nám pomůže s výrobou vrstveného dvi se značkami pro **dvisvgm**.

```
\documentclass[dvisvgm]{standalone}
\usepackage[palindrome, controls=all]{animate}
\usepackage{graphicx}
\begin{document}
```

```
\animategraphics{8}{_animacka-1}{1}{1}
\end{document}
```

Spustíme:

```
$ dviualatex jadro.tex # nebo: lualatex --output-format=dvi jadro.tex
$ dviualatex jadro.tex
```

Vzniká nám soubor `jadro.dvi`. Ten už převedeme do `svg`.

```
$ dvisvgm --exact --zoom=1 --page=- jadro.dvi
```

Ten již můžeme otevřít, např. přes

```
$ firefox jadro.svg
$ google-chrome jadro.svg
$ chromium jadro.svg
$ opera jadro.svg
```

Pokud bychom si naopak přáli zařadit `jadro.svg` na webovou stránku, mustr by vypadal jako v tomto pracovním souboru `webovka.html`:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
</head>
<body>
<object width="400px" type="image/svg+xml" data="jadro.svg"></object>
</body>
</html>
```

7. svganimation

Je tu ještě jiná možnost. A to získat sérii nezávislých `svg`, jeden `svg` soubor vzniklý z jednoho snímku či jedné strany pdf dokumentu. To bychom u naší ukázký předchozí kapitoly získali z mnohastránkového pdf takto:

```
$ dvisvgm --pdf --exact --zoom=1 -o "%f-%0p" --page=- _animacka-1.pdf
```

Parametr `-o` nám zajistí název souboru bez dodatečných nul. Nástrojů bychom naši nespočet, mě zaujal projekt na Syracuse:

`https://melusine.eu.org/syracuse/G/svganimation`

Zde je několik ukávek:

`https://melusine.eu.org/syracuse/G/svganimation-examples`

První úkol je nástroj stáhnout. Lze to přes tlačítko *tree snapshot* z

`https://melusine.eu.org/syracuse/G/git/?p=svganimation.git;a=tree`

Pro automatizéry z příkazového řádku:

```
$ wget -O EmojiOneMozilla.ttf https://github.com/mozilla/positron/blob/master/
browser/fonts/EmojiOneMozilla.ttf?raw=true
$ wget -O AppleColorEmoji.ttf https://github.com/polyv/fonts/blob/master/
macfonts/Apple%20Color%20Emoji/Apple%20Color%20Emoji.ttf?raw=true
```

```
$ texdoc emoji emojicite
```

```
%! lualatex mal-emoji.tex
\documentclass{standalone}
\usepackage{emoji}
\begin{document} \fontsize{19}{19}\selectfont
\def\mallist#1{\%
\setemojifont{NotoColorEmoji.ttf}\emojif{#1}% Předvolené
\setemojifont{NotoEmoji-Regular.ttf}\emojif{#1}%
\setemojifont{EmojiOneMozilla.ttf}\emojif{#1}%
\setemojifont{TwemojiMozilla.ttf}\emojif{#1}%
\setemojifont{AppleColorEmoji.ttf}\emojif{#1}%
\mallist{joy} \mallist{kiss-mark} \mallist{t+1}
\end{document}
```



2.11. Balíček `pgfornameant`

Na odlehčenou zmínku ještě jeden balíček, který je připravován přes `TikZ` a dává tak možnost zasáhnout do různých kreseb a udělat z nich malbu. Autorem je Alain Matthes, ornament vlevo na další straně. Velkou inspirací ke vzniku byl balíček `pgfornameant-han` z roku 2018 od LianTze Lim (林達枝) a Chenman Zhang (张晨南), viz ornament vpravo.

```
$ texdoc pgfornameant pgfornameant-han
```

```
%! lualatex mal-pgfornameant.tex
\documentclass[margin=1pt]{standalone}
\usepackage[dvipsnames]{xcolor}
\usepackage{pgfornameant}
\usepackage{pgfornameant-han}
\begin{document}
\tikzset{pgfornameantstyle/.style={draw=green!20!black, fill=orange, fill
opacity=.5, scale=0.7, ultra thick}}%
\tikznode{\pgfornameant{3}};
\tikzset{pgfornameantstyle/.style={draw=Goldenrod, fill=red, line width=1pt}}
\tikznode[fill=black, circle, draw=Red, line width=2pt, inner
sep=-8pt]{\pgfornameant[scale=0.25]{56}};
\end{document}
```



```

\documentclass{standalone}
\usepackage{planets}
\begin{document}
\begin{tikzpicture}[scale=0.7]
\planet[surface=moon, phase=new, centerx=0]
  \node at (0, 0) {new};
\planet[surface=moon, phase=first crescent, centerx=2]
  \node[align=center] at (2, 0) {first \ crescent};
\planet[surface=moon, phase=first half, centerx=4]
  \node[align=center] at (4, 0) {first \ half};
\planet[surface=moon, phase=waxing gibbous, centerx=6]
  \node[align=center] at (6, 0) {waxing \ gibbous};
\planet[surface=moon, phase=full, centerx=8]
  \node[align=center] at (8, 0) {full};
\planet[surface=moon, phase=waning gibbous, centerx=10]
  \node[align=center] at (10, 0) {waning \ gibbous};
\planet[surface=moon, phase=last half, centerx=12]
  \node[align=center] at (12, 0) {last \ half};
\planet[surface=moon, phase=last crescent, centerx=14]
  \node[align=center] at (14, 0) {last \ crescent};
\end{tikzpicture}
\end{document}

```



2.10. Balíček emoji

Program HarfBuzz (GitHub) umí vykreslovat písma jako třeba známější program Pango. První pokusy o zařazení do TeX_U jsem viděl u Michala Hofficha, novější je pokus u Lua modulu od Deepaka Joiseho. Další testy lze nalézt v článkách v TUGboatu od Khaleda Hosnyho (GitHub) či v MAPS od Kaie Eignera (GitHub). Pro nás smrtelníky se jedná o užití barevných a exotických písem. Do LuaTeX_U knihovnu zařadil Luigi Scarso a tým LuaTeX_U.

V Plain $\text{\TeX}$ se užívá `luahbtex` a v $\text{\LaTeX}$ `lua $\text{\LaTeX}$ -dev`. To bylo nutné ještě v $\text{\TeX}$ Live 2020 stačí opět užívat `lua $\text{\LaTeX}$` . $\text{\LaTeX}$ Xový formát jsem užíval u všech zmíněných ukázek této zprávy.

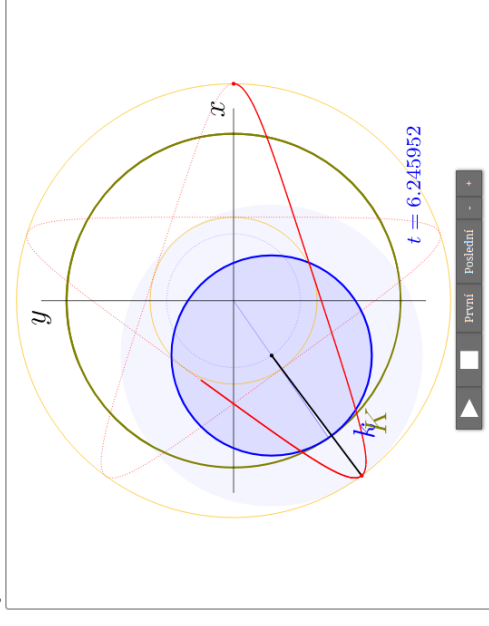
Zde vstupuje do popředí balíček emoji od Xiangdong Zeng (曾祥东). Na některá písma mě navedla dokumentace, některá jsem si stáhl. První a poslední písma jsou rastrová, zbytek jsou písma vektorová. Druhé písmo není v balíčku je předvolené první písmo. Pokus o rozšíření citací o emoji zkusil Leon Sixt v úsměvném balíčku emoji.

```
$ curl -o svanimation.tgz "https://melusine.eu.org/syracuse/G/git/\
?p=svanimation.git;a=snapshot;h=HEAD;sf=tgz"
# nebo místo curl -o užij wget -O
$ tar xvf svanimation.tgz
$ cd svanimation-HEAD-9fed6b5/ # v mém konkrétním případě
```

Nahlédl jsem na ukázky, vytvořil potřebné složky a nakopíroval 91 souborů `_animacka-1-*.svg`.

```
$ cd ellipsographie/
$ mkdir animacka-1
$ cp animation.html animacka-1.html
$ cp <zdroj>/_animacka*.svg animacka-1/
```

V souboru `animacka-1.html` jsem upravil co bylo potřeba: popisky, otevření prvního souboru, rozsah animace, rychlost ap. Upravit popisky se dá v souboru `./SVGPlayerOne.js`. Zde je ukázka. Kvůli rozsahu zdrojový kód nepřikládám. Asi by stačila knihovna `jQuery` v Pythonu a obecná šablona by za chvilky byla hotová.



Koho by tato oblast zajímala víc, nežť jsou takové osobě inspirací nápady na <https://tex.stackexchange.com/questions/473936>.

8. *Hello, world!* od balíčku media4svg v0.4

Jeden z posledních experimentů v `TeX`ovém světě je balíček `media4svg`, který umožňuje při exportu do `svg` uložit audio a videostopy. Dokumentace je ještě

v textové formě, nikoliv v pdf. Jedná se o jistý pokus generování snímků jako u pdf přes beamer nebo nástroj typu `powerline`.

```
$ youtube-dl -o linus.mp4 https://www.youtube.com/watch?v=CvVJPr-a7Ebk
$ ffmpeg -i linus.mp4 -vn linus.mp3
```

```
deformace i s videem jako perlička Perlíčka. dvivsgm -n -transform="R20,w/3,2h/i
T1cm,lcm S2,3" export-media.dvi
```

9. Náhled na interaktivitu závěrem: `latex2html`

Když opomínáme GeoGebra a další vhodné nástroje, zde je zajímavý experiment, na který bych rád poukázal.

`https://tex.stackexchange.com/questions/145262/how-to-create-pstricks-animations-on-the-web-page-with-interactive-control-panel` `https://github.com/pyramation/LaTeX2JS`

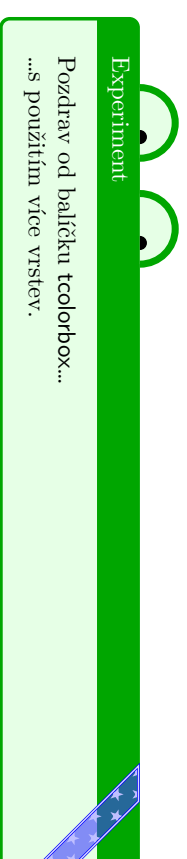
Ono asi mělo dojít na nápad Petra Olšáka zmíněný na jedné konferenci TeXperience, že by měl TeX převést do C++ knihoven. Škoda, že se takový nápad a podobné pokusy neuchytily, pomohlo by programátorským polyglotům v přechodech mezi TeXem a dalšími jazyky.

2.8. Balíček `tcolorbox`

Storn v dokumentaci balíčku `mercatormap` masivně používá tento balíček, jehož je i autorem. Ačkoliv balíček znám a je vhodný především do prezentací, různých poznámek do knih a skriptů, na plakátky a obálky knih, přecejenom na něm autor dále pracuje a stojí za připomenutí. Já jsem si z obří dokumentace čítající přes 500 stran vytáhl žabihho prince, nu, spíš obyčejnou žabu.

```
$ texdoc tcolorbox

%! luatex mal-tcolorbox.tex
\documentclass{standalone}
\usepackage{tikz}
\usepackage{tcolorbox}
\usetikzlibrary{patterns}
\tcbuselibrary{skins, hooks}
\tcbset{frogbox/.style={enhanced, colback=green!10, colframe=green!65!black,
  enlarge top by=5.5mm, overlay={\foreach \x in {2cm,3.5cm} {
\begin{scope}[shift={([xshift=\x]frame.north west)}]
\path[draw=green!65!black, fill=green!10, line width=1mm] (0,0) arc
(0:180:5mm);
\path[fill=black] (-0.2,0) arc (0:180:1mm);
\end{scope}}}}
\tcbset{ribbon/.style={overlay app={\path[fill=blue!75!white, draw=blue,
double=white!85!blue, preaction={opacity=0.6, fill=blue!75!white}], line
width=0.1mm, double distance=0.2mm, pattern=fivepointed stars, pattern
color=white!75!blue] ([xshift=-0.2mm, yshift=-1.02cm]frame.north east)
-- ++(-1,1) -- ++(-0.5,0) -- ++(1.5,-1.5) -- cycle;}}}
\begin{document}
\begin{tcolorbox}[frogbox, ribbon, title=Experiment]
Pozdrav od balíčku tcolorbox...
...s použitím více vrstev.
\end{tcolorbox}
\end{document}
```



2.9. Balíček `tikz-planet`

S úsměvem píš, že s příchodem Lua (z portugalského měsíc) se hodí takový balíček. Zde je ukázka vysázení fázi Měsíce.

```
$ texdoc tikz-planet
%! luatex mal-tikz-planet.tex
```

Přes tento balíček se mi nepodařilo získat mapy z `mapy.cz` ani ze serveru `freemap.sk`. V pozadí se očekává na dotaz png soubor, obdrží html. Český server sice API má na `api.mapy.cz`, ale nikoliv s touto možností. Slovenský server také umí, ale k png se musí člověk proklikat v rámci exportu mapy. Napsal jsem to vývojářům jako tip na rozšíření, kdyby se náhodou nudili, neb minimálně Sturm v dokumentaci píše, že rád nový mapový server do dokumentace svého balíčku zařadí.

Přikládám mapovou ukázkou, v poznámkách v kódu je nefunkční část rozhraní na `mapy.cz`, na slovenský server by to bylo obdobné, to pro případ, že by to v budoucnu fungovalo. Je potřeba `TeX`ovat s parametrem `--shell-escape` (Unix), případně `--enable-write18` (Microsoft Windows). Za běhu se dočasné soubory ukládají do složek mapy a tiles.

```
$ texdoc mercatormap getmap

%! luatex --shell-escape mal-mercatormap.tex
\documentclass{standalone}
\usepackage{mercatormap}
\marmapset{python=python3}
\mrcactivatescript
\begin{document}
\begin{tikzpicture}
\mrcmap[type=reference, latitude=49.14549, longitude=16.99913, flex reference
  scale=250000, source=topplusopen p250, target=wmmap, tex
  width=0.9\linewidth, tex height=3cm]{mapa-bucovice}
\mrcdrawmap
\node[below, font=\bfseries\sffamily] at (mrcmap.south) {Bučovice, rodiště
  autora zprávy};
\end{tikzpicture}
%%\mrcnewsupplysource{mapycz}{
% url={https://en.mapy.cz/zakladni?x={x}&y={y}&z={z}},
% attribution={mapycz},
% attribution print={mapycz},
% basename=tiles/mapycz}
\end{document}
```



Bučovice, rodiště autora zprávy

PRVNÍ KONTAKT S PROGRAMEM MANIM THE FIRST ENCOUNTER WITH MANIM

Pavel Stríž

E-mail: pavel@striz.cz

Abstrakt: Tento článek tvoří úvod do práce s programem Manim (matematické animace) založeném na Pythonu s podporou `TeX`u. Jedná se především o řešení zdrojů, tipy, triky a řešení některých problematických partií. Program vytváří a spravuje Grant Sanderson alias 3blue1brown a Ben Eater. Původně to byl soukromý projekt pomáhající jim programově vytvořit náročnější videa, nyní se jedná o otevřený software.

Klíčová slova: Animace, Manim, Python, `TeX`.

Abstract: This article is an introduction to work with Manim software (Mathematical Animation Engine), which is a Python-based program with support of `TeX`. The paper consists mainly of research of sources, tips, tricks and solution to some problematic parts. Software is being developed and maintained by Grant Sanderson alias 3blue1brown and Ben Eater. It was initially a private project supporting them programmatically create complex videos. Now, it's an open-source software.

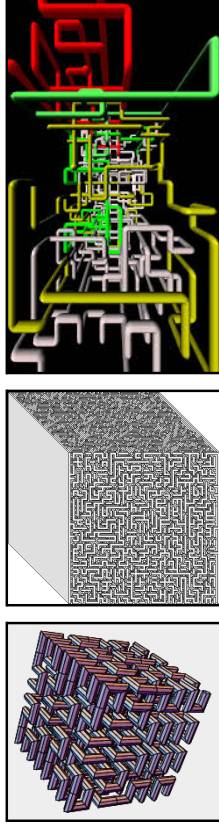
Keywords: Animation, Manim, Python, `TeX`.

Motto: Python se má rád, je to tam jedno selfi za druhým!

1. Mohou za to kvaterniony

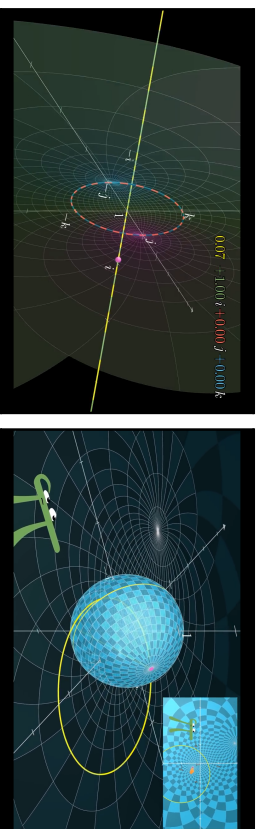
Někdy v roce 2018 jsem otevřel jeden ze starých problémů, a to jak vykreslit nekonečnou trubku, ale tak, aby se vzájemně nekřížila. Je to trochu obdoba Hilbertovy křivky (vlevo) či tvorba bludišť, např. v programu Daedalus (uprostřed). Zájemce odkazují na demo (Xubuntu 20.04, obrázek vpravo):

```
$ sudo apt install xscreensaver xscreensaver-gl
$ xscreensaver &
$ sleep 8; xscreensaver-command -demo 39
```



Podávalo se mi to vyřešit v Blenderu, ale tehdy dokumentace ke kvaternionům (rozšíření komplexních čísel pro 3D) byla strohá, hledal jsem doplňující materiály. Zaujalo mě video [youtube.com/watch?v=d4EGgYm0Bg8](https://www.youtube.com/watch?v=d4EGgYm0Bg8) s detaily na eater.net/quaternions, ale co víc, na fóru byla zmínka, že video bylo vytvořené v programu Manim. Tak jsem se do toho víc ponořil, neb mi název programu nic neřikal.

Zde je pár ukázek od tvůrců ze zmíněného videa:

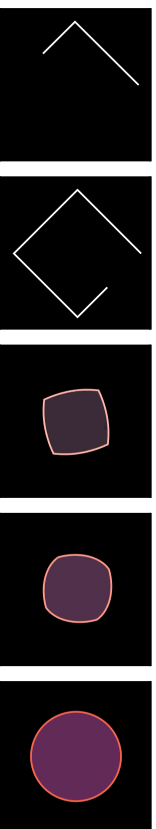


2. Hello World! aneb Manim animuje čtverec na kolečko

Jedná se o vyvíjený program na matematické animace a je docela programátorský oríšek dát vše do latě (instalaci, rozběhnutí ukázek, vlastní tvorba). Bral jsem to však za součást učení se.

Program lze nainstalovat přes `pip3` (`manimlib`), `virtualenv`, `docker`, `anaconda`, ale hlavně přímo. Detaily jsou na github.com/3b1b/manim.

```
$ git clone https://github.com/3b1b/manim.git
$ cd manim
$ sudo -H pip3 install -r requirements.txt
$ python3 manim.py example-scenes.py SquareToCircle -pl
```



Pokud vše proběhne v pořádku spustí se vám video, kdy se bílý čtverec změní na barevné kolečko a to pak zmizí.

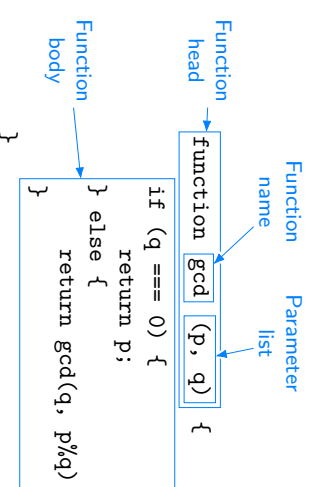
Problém jsem měl s instalací knihovny pycairo, to jsem vůči manuálu vyřešil přes:

```
$ sudo apt install python3-cairo
$ sudo -H pip3 install manimlib --ignore-installed pycairo
```

```

\begin{document}
\begin{tikzpicture}[remember picture]
\codeBlock{
\Part{functionHead}{function \Part{functionName}{gcd}
\Part{paramList}{(p, q)} \{\ \[2.5pt]
\Part{\umPoint{mostLeft}}{if (q == 0) \{\ \
\Part{prabf}{return p; \}
\Part{}} else \{\ \
\Part{prabf}{return gcd(q, p\q)};\extremPoint{mostRight}} \}
\Part{\umPoint{mostBottom}}{\} \}
\}% end of \codeBlock
\fi\extremFunctionBody}{(mostLeft) (mostRight) (mostBottom)}
\codeAnnotation{functionHeadText}{-1,3}{function \head}
\codeAnnotation{functionBodyText}{-1,1}{function \body}
\codeAnnotation{functionNameText}{(1,4){function \name}
\codeAnnotation{functionNameText}{(3,4){Parameter \list}
\dras[->, annotation] (functionHeadText) -- (functionHead);
\dras[->, annotation] (functionBodyText) -- (functionBody);
\dras[->, annotation] (functionNameText) -- (functionName);
\dras[->, annotation] (paramListText) -- (paramList);
\end{tikzpicture}
\end{document}

```



2.7. Balíček mercatormap

V roce 2018 na konferenci OSSConf v Žilíně Aleš Kozubík představil z pohledu uživatele balíček `getmap`. Ten pracuje s `OpenStreetMap`. Tehdy to byl nový balíček i pro mne a příjemné překvapení. Letos jsem organizátory předběl, protože jsem jako první objevil tento balíček. Je to ceně hlavně z pohledu propojení dvou sekcí: `TeXové` a `GISácké`. Autorem je Thomas F. Sturm. Je potřeba mít `Python3` a několik balíčků, v mém případě to bylo:

```
$ sudo apt install python3
$ sudo -H pip3 install Pillow requests
```


2.5. Balíček xlop

Autorem je Jean-Côme Charpentier. Balíček nám pomáhá se sazbou základních aritmetických operací a schémat. Zdeněk Wagner mi psal, že autor pestrádá v dokumentaci informací, že schéma pro násobení, které se stále učíme na základních školách, vytvořil někdy v 8. století podle indických knih perský matematik napsal. Na pomoc s arabštinou jsem si vzal balíček `arabluatex` od Roberta Alessiho s renovovaným písmem Amiri od Khaleda Hosnyho.

Historická vsuvka. Díky překládům Al-Chorezmího spisů se seznamujeme s algebrou, číslem nula a nejspíše i s x pro neznámou psáno tehdy jako **X** (arabsky aš-šái, doslova věc). Ve středověku bylo jméno Al-Chórezmi latini-zované na Al-Gorizmi, které bylo základem slova algoritmus.

```
$ texdoc xlop arabluatex amiri
%! lualatex mal-xlop.tex
\documentclass[varwidth,border={0 0 2pt}]{standalone}
\usepackage{xlop}
\begin{document}
\opdiv[style=text]{124}{7},\lquad\opdiv[style=text]{124}{7},\lquad
\opdiv[period,style=text,equalssymbol=\approx$,hrulewidth=0.5pt,
vruleperiod=0.7]{150}{7}\par\medskip\href{opada012.3427}{f5.2773}
\lquad\opmul[displayshiftintermediary=all]{453}{1001205}
\end{document}
```

$$124 \div 7 \approx 17.71428571, \quad 124 = 7 \times 17 + 5, \quad 150 \div 7 \approx 21.428571 \dots$$

$$\begin{array}{r} \times \\ \times 1001205 \\ \hline 453 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2265 \\ 906 \dots \\ 453 \dots \\ \hline 17.62 \end{array}$$

2.6. Balíček codeanatomy

Již v dobách ranných bylo možné najít typografické vychytávky na sazbu algoritmů, zdrojových kódů a pseudokódů. Tento balíček zvyrazňuje části kódu s možností je popsat. TeXujeme dvakrát. Autorem je Hồng-Phúc Bùì.

```
$ texdoc codeanatomy
%! lualatex mal-codeanatomy.tex
\documentclass{standalone}
\usepackage{codeanatomy}
```

Druhý rádek mi v roce 2020 nejel, stále se mi snažil vnútit `pycairo`, a to při instalaci spadne, tak jsem užil první rádek z předchozího skriptu, v `requirements.txt` jsem zakomentoval rádek s `pycairo` a doinstaloval jen další závislosti:

```
$ sudo -H pip3 install -r requirements.txt
```

Touto cestou užívám starší `pycairo` verze 1.16.2 a `Manim` z pracovního adresáře, vše dále představené běží.

3. Hluběji u spuštění z příkazového řádku

Nápovědu lze získat přes `python3 -m manim --help`. Ukázky jsou realizovány přes třídy, jejich seznam jsem si nechal vypsat přes `cat <soubor.py> | grep <třída či class>`. Obvykle vidíme `Scene`, `GraphScene`, `ThreeDScene` a `SVGMOBJect`.

Vytvoření videa se realizuje přes:

```
python3 -m manim <soubor.py> [třídy] [parametry]
```

Třídy oddělujeme mezerami. Bez zadání třídy vyběhne nabídka a zadáme čísla oddělená čárkou. Ne všechny třídy jsou takto spustitelné.

Nejběžnější volitelné parametry jsou následující:

- `-p` = preview, otevření souboru po dokončení,
- `-l` | `-m` | bez parametru = velikost videa, low | medium | high,
- `-t` = transparent, pozadí bude průhledné,
- `-c` = color, pozadí bude mít specifickou barvu,
- `-r` = resolution, rozlišení v pixelech, výška čárka délka,
- `-s` = save the last frame, uloží z videa jen poslední snímek,
- `--liveness` | `--to-twitch` = živé vysílání,
- `-h` | `--help` = nápověda.

Výsledky se ukládají do adresáře `media/video`, pak do složky dle názvu skriptu, následuje složka výška `p rychlost`, např. `480p15` znamená `480` pixelů je výška obrazu v rychlosti `15` snímků/vteřinu. Vzniká série malých videí, které se v závěru spojí do velkého souboru `mp4`.

Generované TeXové soubory, `xdv` a `svg` lze nalézt v adresáři `media/TeX`.

4. Inspirativní zdroje

Mezi tutoriály v angličtině řadíme `talkingphysics.wordpress.com/2019/01/08/getting-started-animating-with-manim-and-python-3-7` s pod-

půvnymi soubory na github.com/zimmermant/manim-tutorial. Velkou inspirací jsou i zdrojové kódy na github.com/Solara570/demo-solara. Další tutoriál lze nalézt na github.com/malnotra5/Manim-Tutorial, obsáhlý v čínštině pak na github.com/cai-hust/manim-tutorial-CN.

Kdo dává přednost videotutoriálům, nechte nahlédnout na [youtube.com/channel/UCxiWCEdx7ay8bSEUgJ0C6A](https://www.youtube.com/channel/UCxiWCEdx7ay8bSEUgJ0C6A) s podpůrnými soubory na github.com/Elteoremadebeethoven/animationsWithManim.

Za poklad ke zkoumání však lze považovat přímo ve složce `manim` adresář `from_3b1b`, speciálně adresář `old`. Řada kódů však nejede na první dobrou, neb autoři Manim připravovali a upravují. Nechávaným otevřeným projektům, je to spleť překlepů, programátorských háků a háčků v Pythonu.

V češtině v akad. roce 2017/2018 proběhl seminář od Mírky Olšáka, <http://www.olsak.net/mirek/manim/>, od března 2020, možná v souvislosti s koronavirem, vznikají příklady anglických videí, www.youtube.com/channel/UC1hMS2rX780X1dZ87QLkxxA.

5. Otázky a odpovědi

Představím některé běžné situace a jejich řešení.

5.1. Jak řešit diakritické znaky?

Jinými slovy, lze zasáhnout do preamble $\TeX$ ové šablony? Šablona je uložena v souboru `manimlib/tex-templates.tex`, po záložce souboru jsem jej upravil do této podoby:

```
\documentclass[preview]{standalone}
\usepackage[czech]{babel}
\usepackage[utf8]{luainputenc}
\usepackage[IL2]{fontenc}
\usepackage{amsmath, amsymb}
\usepackage{halloweenmath, tikz, fdsymbol}
\renewcommand\rmdefault{cmr}
\renewcommand\sfdefault{cms}
\begin{document}
YourTextHere
\end{document}
```

V pozadí se užívá `latex` s převodem do `svg`. Přepnul jsem si na `lualatex` s jedním parametrem navíc v `manimlib/utills/tex-file-writing.py`:

```
commands = [
    "lualatex",          # byl "latex",
    "-output-format=dvi", # přidáný řádek
```

```
\begin{document}
\num{1+2i}, \num{.3e45}, \si{kg.m.s^{-1}},
\si{\kilogram\metre\per\second}, \si{\joule\per\mole\per\kelvin},
\si{\per-mode=fraction}\{cancel{\kilogram\metre\per\cancel{\kilogram\per\second}},
\si{\kilogram\tothefourth}, \si{\quartic\metre}, \par \num{1e2/3e4j},
\ang{6;7;6.5}, \ang[angle-symbol-over-decimal]{45.697},
\SI{100}{\mebi\byte}, \SI[prefixes-as-symbols=false]{30}{\kibi\bit},
\SI{1.234}{\metre}, \SI[locale = DE]{6.789}{\metre}
\end{document}
```

$1 \pm 2i$, 0.3×10^{45} , kg m s^{-1} , $\text{J mol}^{-1} \text{K}^{-1}$, $\frac{\text{kg m}}{\text{kg s}}$, kg^4 , m^4 ,
 $1 \times 10^2/(3 \times 10^4)$, $6^{\circ}7'6.5''$, 45.697 , 100 MiB , $30 \times 2^{10} \text{ bit}$, 1.234 m , 6.789 m

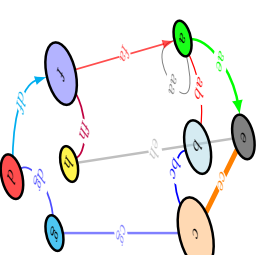
2.4. Balíček `tikz-network`

Na sazbu obrázků z teorie grafů existuje nespočet nástrojů, např. `tikz-graph`. U tohoto balíčku od Jürgena Hackla mne zaujaly vstupy ve 3D. V pracovním adresáři jsem si nalinkoval pomocné soubory a ukázky se rozběhly.

```
$ mkdir data
$ cd data
$ ln -s <cesta>/texmf-dist/doc/latex/tikz-network/data/ml_vertices.csv .
$ cd ..

$ texdoc tikz-network

%! lualatex mal-tikz-network.tex
\documentclass{standalone}
\usepackage{tikz-network}
\begin{document}
\begin{tikzpicture}[multilayer=3d]
\Vertices{data/ml_vertices.csv}
\Edges{data/ml_edges.csv}
\end{tikzpicture}
\end{document}
```



2.2. Balíček witharrows

Od Pantignyho vznikl ještě jeden podobně zaměřený balíček. Tento je vhodný na popis úprav matematických vztahů. V dokumentaci je řada překlepů, chce to ještě vychytat.

```
$ \texdoc witharrows

%! lualatex mal-witharrows.tex
\documentclass{article} % se standalone balíček zlobil
\pagestyle{empty}
\usepackage{witharrows}
\begin{document}
\def\ee{\mathrm{e}} \def\ii{\mathrm{i}}
\begin{DispWithArrows*}[displaystyle, wrap-lines]

$$S_n = \frac{1}{n} \left( \sum_{k=0}^{n-1} \left( e^{i \frac{\pi}{2n}} \right)^k \right)$$


$$= \frac{1}{n} \Re \left( \frac{1 - \left( e^{i \frac{\pi}{2n}} \right)^n}{1 - e^{i \frac{\pi}{2n}}} \right)$$


$$= \frac{1}{n} \Re \left( \frac{1 - i}{1 - e^{i \frac{\pi}{2n}}} \right)$$

\end{DispWithArrows*}
\end{document}
```

$$\begin{aligned}
 S_n &= \frac{1}{n} \Re \left(\sum_{k=0}^{n-1} \left(e^{i \frac{\pi}{2n}} \right)^k \right) && \text{sum of terms of a geo-} \\
 &&& \text{metric progression of} \\
 &&& \text{ratio } e^{i \frac{2\pi}{n}} \\
 &= \frac{1}{n} \Re \left(\frac{1 - \left(e^{i \frac{\pi}{2n}} \right)^n}{1 - e^{i \frac{\pi}{2n}}} \right) && \text{This line has been} \\
 &= \frac{1}{n} \Re \left(\frac{1 - i}{1 - e^{i \frac{\pi}{2n}}} \right) && \text{wrapped automatically.}
 \end{aligned}$$

2.3. Balíček siunits

Přes balíček nicematrix jsem narazil na balíček siunits od Josepha Wrighta. Užíval jsem balíčky siunits a pgplotstable, tohle je pravděpodobný následující na sazbu jednotek a tabulek s čísly.

```
$ \texdoc siunits pgplotstable

%! lualatex mal-siunits.tex
\documentclass[width]{standalone}
\usepackage{cancel}
\usepackage[binary-units]{siunits}
\DeclareSIPrePower\quartic{4}
\DeclareSIPostPower\tothefourth{4}
```

Náš kód v souboru ukazky/ahoj-svete.py by mohl vypadat takto:

```
from manimlib.imports import *
class AhojSvete(Scene):
    def construct(self):
        svetu = TextMobject("Ahoj, světe!")
        self.play(Write(svetu))
        self.wait()
```

Spouštíme: python3 -m manim ukazky/ahoj-svete.py -p



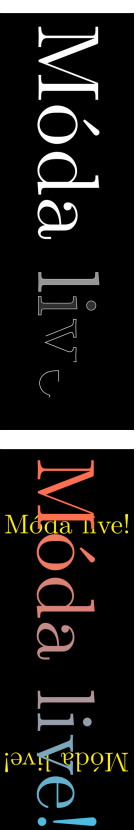
5.2. Lze zařadit TikZ?

Lze, ale síla linek se v svg nebere v potaz. Chce to experimentovat u konkrétního kódu. Zde je ukázka animace pro divadelní hru v souboru ukazky/moda-live.py, která nebyla použita, sloužila k testovacím účelům obrazovek a motorů. Je vidět složitější animace, vsunutí textu do TikZu, u proměnných užívám r"", abych nemusel zdvojit zpětná lomítka.

```
from manimlib.imports import *
class Modalive(Scene):
    def construct(self):
        text=r"\begin{tikzpicture}\node[draw=none]{Móda
        live!};\end{tikzpicture}"; modalive=TextMobject(text);
        modalive.scale(6); obdelnik=[ ""]*5
        obdelnik[0]=TextMobject(text); obdelnik[0].scale(2);
        obdelnik[0].to_edge(DOWN); obdelnik[0].set_color(YELLOW);
        obdelnik[0].rotate(PI)
        obdelnik[1]=TextMobject(text); obdelnik[1].scale(2);
        obdelnik[1].to_edge(UP); obdelnik[1].set_color(YELLOW)
        obdelnik[2]=TextMobject(text); obdelnik[2].scale(2);
        obdelnik[2].to_edge(LEFT); obdelnik[2].set_color(YELLOW);
        obdelnik[2].rotate(PI/2)
        obdelnik[3]=TextMobject(text); obdelnik[3].scale(2);
        obdelnik[3].to_edge(RIGHT); obdelnik[3].set_color(YELLOW);
        obdelnik[3].rotate(-PI/2)
        self.wait(1); self.play(Write(modalive), run_time=20); self.wait(1);
        self.play(FadeOut(modalive), run_time=5); self.wait(1)
        for x in [1,3,0,2]: self.play(Write(obdelnik[x]), run_time=2)
        modalive.set_color_by_gradient(RED,BLUE); self.wait(1);
        self.play(GrowFromCenter(modalive), run_time=5); self.wait(1);
        self.play(Transform(obdelnik[0], modalive), Transform(obdelnik[1],
        modalive), run_time=3); self.wait(1); self.play(Transform(obdelnik[2],
        modalive), Transform(obdelnik[3], modalive), run_time=3)
        for x in range(4): self.remove(obdelnik[x])
        self.play(FadeOut(modalive), run_time=5); self.wait(1);
        srdce=TextMobject(r"${\varheartsuit}$"); srdce.scale(20);
```

```
srcde.set_color(RED); srcde.rotate(-45);
self.play(GrowFromCenter(srcde), run_time=5); self.play(FadeOut(srcde),
run_time=2); self.wait(1); self.play>ShowCreation(modalive),
run_time=40); self.wait(1); self.play(FadeOut(modalive), run_time=5);
self.wait(1)
```

```
Animace: python3 -m manim ukazky/moda-live.py -p
```



5.3.3. Lze animovat matematiku?

Pozornější T_EXisté si všimni, že v preambuli šablony je balíček `halloweenmath`, nyní jej použijeme v souboru `ukazky/rovnice.py`.

```
from manimlib.imports import *
class Rovnice(Scene):
    def construct(self):
        sum1=TextObject(r"%$\sum_{i=0}^n\{a^{i-1}b^{-i}=(a+b)^n$%")
        sum1.scale(2); sum1.to_edge(UP); sum1.set_color(WHITE);
        self.play(Write(sum1), run_time=3); self.wait(1)
        sum2=TextObject(r"%$\matrix{n}{i}\{a^{i-1}b^n\choose i\}$")
        sum2.to_edge(DOWN); sum2.set_color(WHITE);
        self.play(ReplacementTransform(sum1.copy(), sum2), run_time=6);
        self.wait(4)
```

```
Animace: python3 -m manim ukazky/rovnice.py -p
```

$$\sum_{i=0}^n \binom{n}{i} q^i (q+v)^{n-i-i} = q^n (q+v)^n$$

5.4. Lze animovat kandži?

Asi nejrychlejší způsob je si v manimlib/constants.py zapnout ChineseTeX:

TEX_USE_CTEX = True # False

Tím si zjistíme, že budeme užívat `xelatex` a `TeX`ovou šablonu `manimib/ctex-template.tex`. Tu jsem si po odzálohování upravil do této podoby:

2.1. Balíček nicematrix

TiZ vedle grafiky navrhl i sadbu tabulek a matice jako skládání pojmenovaných užití (angl. nodes). Balíček nicematrix rozšiřuje vizuální možnosti. Upravuje styl výpustků s možností se napojovat mezi uzly. Dokument se sází třikrát. Prvně se zjišťují rozměry pro knihu, TiZu fit a poté se vše správně umístí přes tisk. Autorem balíčku je François Pantigny.

[illegible]

$$\begin{array}{c}
 C_j \\
 \left[\begin{array}{ccccccc}
 b_{11} & \cdots & b_{1j} & \cdots & b_{1n} \\
 \vdots & & \vdots & & \vdots \\
 b_{n1} & \cdots & b_{nj} & \cdots & b_{nn}
 \end{array} \right]
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{c}
 L_i \\
 \left[\begin{array}{ccccccc}
 a_{11} & \cdots & a_{1k} & \cdots & a_{1n} \\
 \vdots & & \vdots & & \vdots \\
 a_{n1} & \cdots & a_{nk} & \cdots & a_{nn}
 \end{array} \right]
 \end{array}$$

TEXLIVE 2020: NOVINKY V TEXOVÉM SVĚTĚ TEXLIVE 2020: NEWS IN THE WORLD OF TEX

Pavel Stríž

E-mail: pavel@striz.cz

Motto: *In the Beginning Was the Number*
Jean-Côme Charpentier @ TeXový balíček xlop

1. Instalace

Už mnoho let používám TeXLive na Xubuntu a snažím se každý rok o novou instalaci. Vše vyzkoušet a prozkoumat.

Z webových stránek <http://tug.org/texlive/acquire-netinstall.html> či přímo si stáhnou a rozbalím instalační skript do pracovního adresáře.

```
$ wget http://mirror.ctan.org/systems/texlive/tlnet/install-tl-unx.tar.gz
$ tar xvf install-tl-unx.tar.gz
$ cd install-tl-20200425 # změnit na aktuální časovou známku
$ ./install-tl
```

Obvykle nemám žádný problém a instaluji, u této verze se mi nepodařilo aktivovat `tlmgr update`, tak jsem si před instalací navolil adresář `~/texlive/2020`.

Po instalaci se rozšiřuji či upravuji systémové cesty (`MANPATH`, `INFOPATH` a především `PATH`), obvykle v souboru `~/bashrc`. Po úpravě souboru si volám `source ~/bashrc`, případně si otevřu nové terminálové okno.

Ověříme spustitelnost přes `which tex` nebo `tex --version`.

Aktualizace balíčků se realizuje přes `tlmgr update --self --all`.

Dokumentace balíčku se volá přes: `texdoc <balíček>`.

Je svátek 8. 5. 2020 a TeXLive 2020 mi nainstaloval 3999 balíčků.

2. Novinky

Není možné podchytit všechny novinky, ale přecejenom některé balíčky vyčnívají či by mohly pomoci.

ConTeXt je samostatná kategorie, viz <https://wiki.contextgarden.net>, za LuaTeX sleduji <https://ctan.org/topic/luatex> a za LaTeX3 pak <https://ctan.org/topic/expl3>. Nové zprávy na ctan.org lze sledovat na <https://ctan.org/topic/expl3>. Nové zprávy na ctan.org lze sledovat na ctan.org, témata jsou rozříděna na ctan.org [topics/highscore](https://ctan.org/topics/highscore). Reálné TeXové problémy a odpovědi TeXistů hledejte na komunitním serveru <https://tex.stackexchange.com/> (zkracováno TeX.SE).

```
\documentclass[preview]{standalone}
\usepackage{amsmath,amsymb}
\usepackage[UTF8]{ctex}
\begin{document}
YourTextHere
\end{document}
```

Jednoduchá ukázka by mohla vypadat takto:

```
from manimlib.imports import *
class Japonstina(Scene):
    def construct(self):
        sum1=TextMobject(r"今日は何曜日ですか。")
        sum1.scale(2.5); sum1.to_edge(UP); sum1.set_color(RED);
        self.play(Write(sum1), run_time=3); self.wait(1)
        sum2=TextMobject(r"3日です。")
        sum2.scale(6); sum2.to_edge(DOWN); sum2.set_color(RED)
        self.play(ReplacementTransform(sum1.copy(),sum2),run_time=5); self.wait(2)
```

Animaci získáme přes: `python3 -m manim ukazky/japonstina.py -p`



5.5. Lze animovat výstupy z teorie grafů?

Na pomoc jsem si vzal knihovnu `manimx` a vypnul jsem si užití CTeXu:

```
TEX_USE_CTEX = False
```

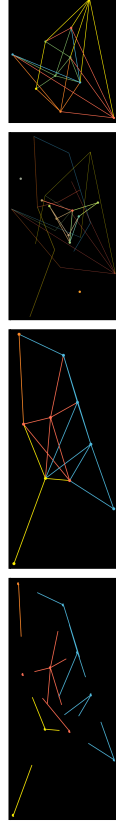
Doinstaloval jsem si potřebné:

```
$ git clone https://github.com/raijatvd/manimx
$ sudo -H pip3 install networkx==2.3
```

V `manimx/example.py` jsem zasáhl do jednoho řádku tímto způsobem, protože `manim.py` načítám z pracovního adresáře:

```
import manimx.manimx.manimx as mnx
```

Ukázka: `python3 -m manim manimx/example.py RandomGraphs -p`



5.6. Lze animovat diagramy?

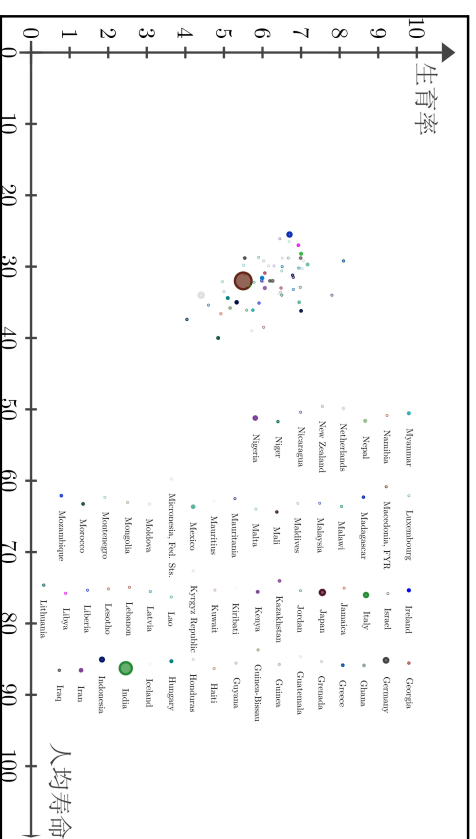
Jako poslední ukázkou jsem vybral extrémní případ knihovny Danim.

```
$ git clone https://github.com/graviton1221/Danim
$ sudo -H pip3 install pandas
```

V Danim/BubbleChart/bubblechart.constant.py jsem \\ upravil na /, jak pracuji pod Linuxem. A ještě jednou jsem si zapnul CTeX.

Každý popisek se generuje do zvláštního $\TeX$ ového souboru, vznik animace tedy trvá: `python3 -m manim Danim/BubbleChart/BubbleChartAnimation.py`

Ukázka z 19. veřejných videí v inverzních barvách kvůli tisku bulletinku.



6. Co s programem Manim neumím?

Co jsem nepotřeboval a nezkoušel jsem do hloubky je živý přenos přes protokol tcp (parametr `--livenessream`) s podporou pro Twitch přes parametry `--to-twitch` a `--with-key`. Hashovací klíč jsem našel na `twitch.tv` pod uživatelem; Settings; Channel and Videos a pak Primary Stream key (Copy nebo Show).

Práce se soubory svg je nativní, zde jsou obilbené figúrky předcházejících (PiCreature, Stickman a Linus). Lze si vytvořit vlastního průvodce. Nezkoušel jsem, byť návod existuje, <https://talkingphysics.wordpress.com/2018/08/14/working-with-svg-files-manim-series-part-12/>.



Vzniká podpora pro JavaScript, viz github.com/JazonJiao/Manim.js. Přes JavaScript bych na animace volil spíš d3.js.org.

Vzniká též webové rozhraní, viz github.com/eulertour/eulerv2. To mi přišlo ve webovém prohlížeči extrémně pomalé.



Pokud chcete nahlédnout na animace zmíněné v článku, a programátorské a $\TeX$ ové věci si nezkoušet, navštivte můj skromný kanál na YouTube:

youtube.com/playlist?list=PLnD-4Ssyh8y0Q108n9L8WJ3wV3u2p9V09



Co zmínit závěrem? Je to jiný svět, snad jsem vám hlavu nezamotal víc než je zdrávo, mám totiž před sebou víc otázek než odpovědí, i tak však přeji hezké bádání s nástrojem Manim!

- Můžeme užít Lua $\LaTeX$ a libovolné písmo přes balíček fontspec?
- Lze získat animaci jako sérii souborů svg?
- Může se objekt pohybovat po libovolné křivce, např. po spirále?
- Je možné (de)aktivovat vyhlazování písem?
- Jak lze ideálně zařadit grafiku z programů METAPOST a PSTricks?
- Jak by to bylo se zařazením 3D objektů (Asymptote, Blender)?
- Lze vložit grafické výstupy z programů typu MapleMath a R?
- Lze vložit do vznikající animace video? Například ve videu o kvaternionech je pohyb ruky, tedy to lze, ale jak ...

Je vidět, že 3bluelbrown je učitel tělem i duší a nutí nás přemýšlet a programátorsky hledat a experimentovat. Ne nadarmo byl 13.3.2020 Grant Sanderson pozván jako řečník do TEDxBerkeley (https://youtube.com/watch?v=s_L-fp8gDZY) s tématem *What Makes People Engage With Math*, minimálně jako duševní kantorská podpora v době koronaviiru.

... if you have a soul, you have to know why, right?

— Grant Sanderson @ 00:13:04, 159265