

iPure.cz



Apple **Watch SE** | Jak na **Automator** | **iPad 8.** generace
Výběr her z **Apple Arcade** | Další **triky v iMovie**



iPure.cz 153/2020, čtvrtý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Michael Vita, Jiří Matějka, Jan Netolička
Editor: Marek Nepožitek | **Překlad:** Ondřej Pikrt
Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Létu odzvonilo

Editorial ■ Jan Pražák

Stejně rychle, jako se loučíme s letní pohodou při grilování, vítáme chladnější rána se zamlženými okny u auta. Sice si na novou generaci iPhoneů musíme ještě počkat, ale i tak Apple začal pěkně zostra. Pár novinek tady s námi je.

V dnešním čísle se na některé podíváme trochu podrobněji. Čeká nás iPad osmé generace a Apple Watch SE. Filip udělal průzkum ve světě Automatoru, o kterém jsme vám dosud nepři- nesli žádné informace. Dan, náš VR nadšenec, tentokrát zabrousil na roční zhodnocení herní služby Apple Arcade. Ani video tentokrát nevy- necháme a přinášíme vám opět něco ze světa iMovie – tentokrát se zaměříme na přecho- dy mezi klipy. Podzimní počasí nás pomalu bude zvát na Pumpkin Spice Latte, a my vám proto rádi přinášíme klidné čtení magazínu iPure, třeba v mém oblíbeném formátu ePub.





AW

Speciální hodinky

Magazín ■ Jan Pražák

Apple představil v minulém týdnu několik aktualizací svých produktových řad a spolu s tím i pár novinek. Uvědomuje si, že aby se dostal k ještě více zákazníkům, musí prolomit některé své bariéry.

Proto jsme se například dočkali oznámení plánu Family Setup, který pomáhá rodičům udržovat přehled o všech členech rodiny, a to i bez nutnosti vlastnit iPhone. To bylo Applu dlouho vytýkáno. Teď tak mohou rodiče mít jasnou představu nad tím, kde jejich ratolesti jsou, případně jak svůj čas tráví. A protože se jedná o hodinky a ne větší herní plochu, mohou se tak děti více soustředit třeba na vypracování úkolů a nebýt rozptylovány hraním her.

Family Setup se dostane k uživatelům ve chvíli instalace nového systému watchOS 7, který vyšel stejně jako ostatní systémy den po prezentaci – 16. září. Zahrnuje však mnoho dalších vylepšení, o kterých ještě budeme psát samostatně.

PRŮNIK MNOŽINAMI

Já bych se dnes chtěl více zaměřit na speciální edici. Jako vždy mne přitahuje kombinace nového hardwaru a staršího vzhledu. I když nové Apple Watch SE jsou skoro k nerozeznání od prémiových Series 6 (pokud bychom porovnávali stejné barevné provedení), v mnohém budou velkým úspěchem jako iPhone SE první nebo druhé generace.

VSE

A



Apple totiž při tvorbě těchto speciálních verzí nechce slevit ze svého standardu kvalitních produktů. Proto si v mnohém ničím nezadají s vlajkovou lodí svého segmentu. A tak tu máme Apple Watch SE s novým heslem: SKVĚLÁ KOMBINACE DESIGNU, FUNKCE A CENY. Stejně jako u protějšku mezi mobilními telefony se i s těmito hodinkami Apple snaží cílit na nové publikum.

CÍLOVKA

První skupinou mohou být ti, kteří dosud do hodinek neinvestovali kvůli vyšší ceně přesahující deset tisíc korun. I když vždy byla dostupná i starší a levnější řada, hodně uživatelů často preferuje nové zařízení, které je svěžší a neztrácí mnoho na funkcích vlajkového modelu. Teď však mají hlavní model a SE jasně oddělené cenové hladiny.

Druhou skupinou jsou děti. I když pro mnoho rodičů bude určitě zajímavá cena u zlevněných Series 3 (5 790 Kč), SE nabízí vyšší výkon a větší displej. Vlastně jsou to takové přejmenované Series 4 s atraktivnější cenou. Budgetová linie Fitbitu (Sense a Versa) dostává tvrdou ránu.

DESIGN

Vzhledově se tedy jedná o dva roky staré Series 4. Přichází s větším displejem oproti původnímu designu Apple Watch – o 30 % větší než nejlevnější model v nabídce Series 3. Prodávají se ve dvou velikostech: 40 a 44 mm.

K tomu máte na výběr ze tří barev hliníkového těla (stříbrná, vesměrně šedá a zlatá) a nespočtu různých typů řemínků. U řemínků bych krátce zmínil dva nové.

Tím prvním je navlékací řemínek, který je vyroben ze silikonové gumy a postrádá jakýkoliv způsob zapínání. Druhá novinka z recyklované příze a silikonových vláken se navléká podobně jednoduše. Oba řemínky najdete již v českém Apple Online Store za cenu 1 290 Kč, respektive 2 690 Kč.

Vzhledem k pandemii vznikla trochu komplikace s vyzkoušením nových řemínků. Provlékačky modely mají nově hodnocení na škále od 1 do 12 u silikonového a 1–9 u pleteného. Apple však připravil velmi pěkné PDF, na kterém si po vytisknutí můžete sami vyzkoušet, která velikost vám bude přesně sedět.



CO CHYBÍ?

Krátce jen zapřemýšlejme nad rozdílem mezi novými Series 6 a SE. Co vlastně oželíte v případě koupě cenově středně postaveného modelu? Nebudete mít modrou, červenou a růžovou barvu těla hodinek, stále zapnutý displej, senzory EKG a hladiny kyslíku v krvi.

Dostanete prakticky Apple Watch Series 4 s výkonem Series 5 za cenu dříve uvedených Series 3. To je hlavní tahák. Pokud bez výše zmíněných 4 věcí nedokážete žít, je pro vás připravena šestá série.

CO DÁL?

Co můžeme očekávat do budoucna? Vzhledem k tomu, že v nabídce zůstala i starší Series 3, tak cena SE nejspíš klesne při příštím představení Series 7. Nabídka se zjednoduší, zákazníci si budou moci lépe vybrat a vývojářům zmizí současné vrásky kvůli škálování 4 velikostí displejů.

Je tak šance, že Apple Watch SE nastolí nový režim, podobně jako u iPhoneů, kdy dostanete stále skvělé zařízení bez několika nových funkcí za podstatně nižší cenu. Už teď **při pohledu**

na srovnání hodinek vypadají Series 3 jako zastaralé zařízení.

PÁR MYŠLENEK V POCHODU

Zaujalo mě, že si Apple nezjednodušil názvosloví, když k tomu měl ideální příležitost. Když už uvádí nové levnější hodinky s označením SE, proč tento přídomek nedostal i základní iPad? Přehlednost především. Podobně jako u iPhoneů víme, co kupujeme, když si vybereme model SE. Nepřicházíme o tolik od prémiového modelu, ale zároveň tím šetříme svou kapsu.

Také je zajímavé, že u modelů Air (MacBook, iPad) používá Apple stejný grafický přístup. Slovo na pozadí produktu, které má vyzdvihovat lehké zařízení, schopné zvládnout obsáhlou práci. Jen srovnajte hlavní stránky těchto produktů – **iPad** a **MacBook**.

Všichni, kteří čekali na vhodnější dobu ke koupi Apple Watch, letos určitě jásají. Cenově dostupné, našlapané výkonem s možnostmi přizpůsobení, které tu dosud nebyly. Tento tah se firmě velmi podařil a uvidíme, zda splní svůj cíl – dostat co nejvíce hodinek k co nejširšímu počtu zákazníků. **IP**

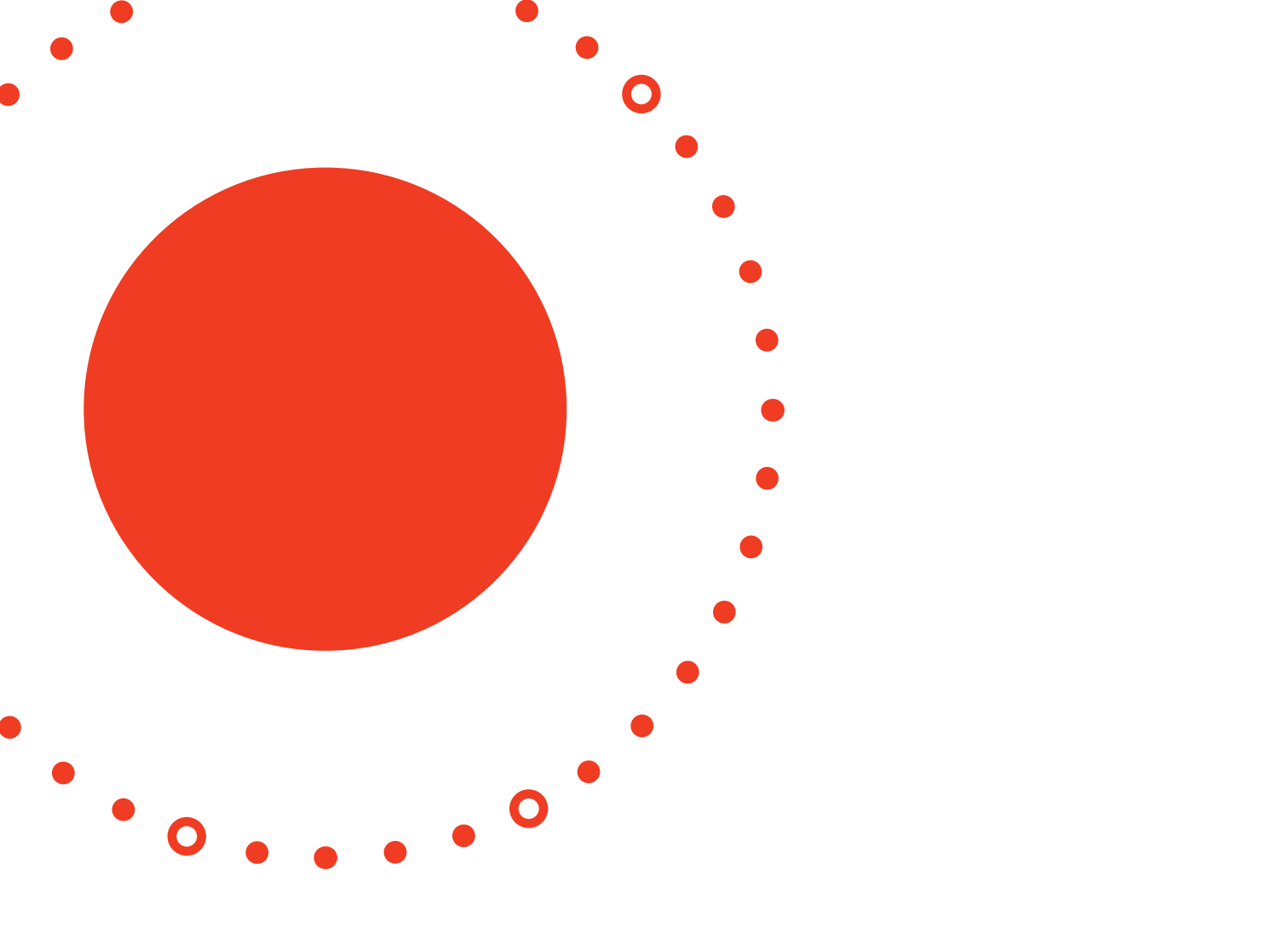


Jak na Automator pro macOS?

Návod / macOS ■ Filip Brož

Kolikrát jsem tu otázku už slyšel. „Jak funguje na MacBooku Automator?“ K čemu vůbec slouží? Za bezmála tři roky existence magazínu iPure, jsme o Automatoru nenapsali ani čárku. Možná jsme se obávali, že je to komplikovaný a zbytečný nástroj. Sám jsem se mu roky vyhýbal, až nedávno jsem potřeboval na Macu udělat nějaké hromadné úpravy a akce.

A Automator mi přišel více než vhod. Mám pro vás pár jednoduchých tipů a triků, jak s ním začít pracovat.



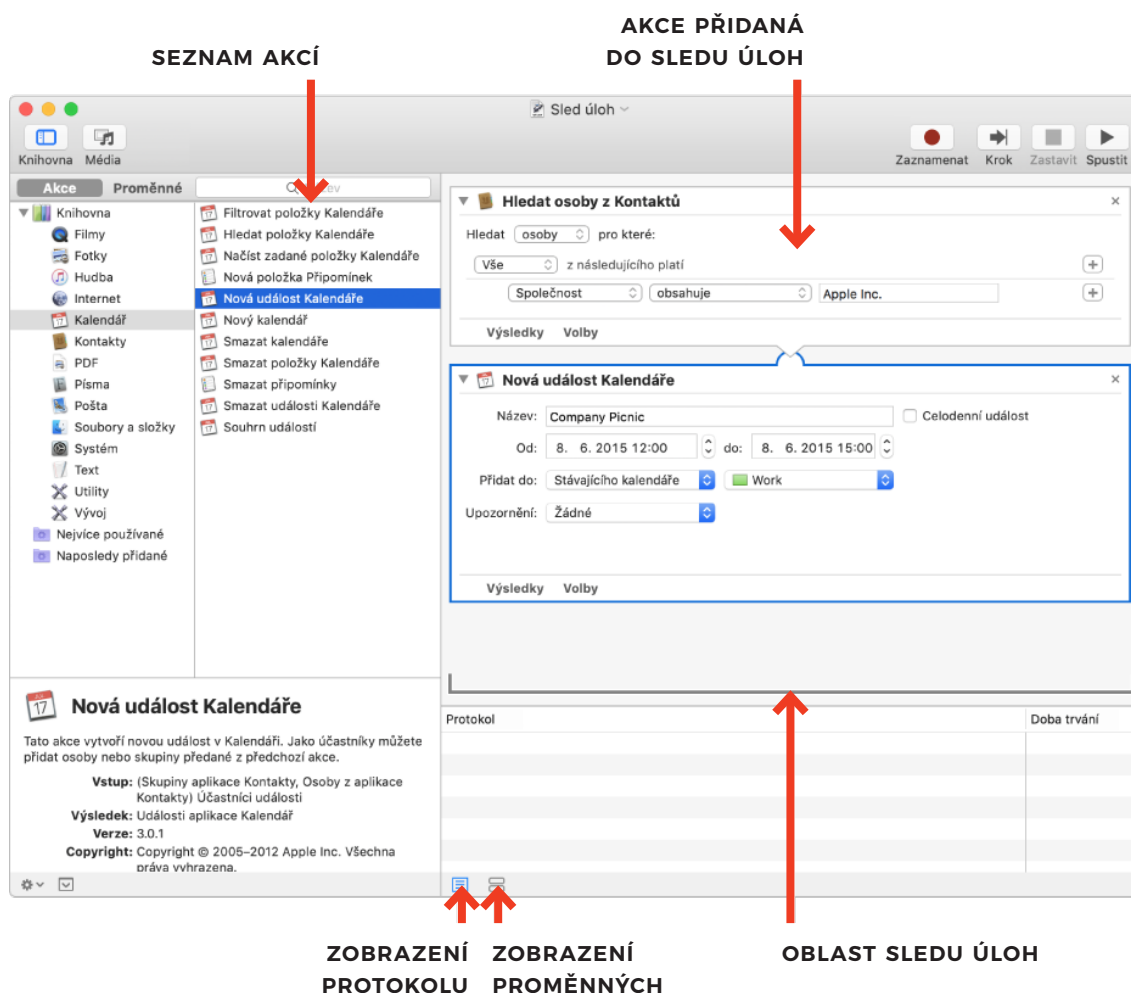
Pomocí Automatoru můžete automatizovat většinu toho, co na počítači děláte. Automator umožňuje vytvářet automatizované úlohy bez znalosti složitých programovacích nebo skriptovacích jazyků – stačí ze stovek akcí dostupných v knihovně Automatoru sestavit sledy úloh. Tyto akce mohou pracovat s nejrůznějšími aplikacemi a součástmi systému macOS. Sled úloh může být naprosto jednoduchý jen s jedinou akcí, nebo může obsahovat řadu akcí vykonávajících sérii složitých úkolů. Vše záleží jen na tom, co zrovna potřebujete.

ZAČÍNÁME

Aplikaci Automator hledejte ve svém počítači s macOS. Pak ji stačí jen spustit. Využít můžete hledání skrze Spotlight. Při prvním spuštění stačí jen kliknout na nový dokument, případně z horní nabídky vybrat **SOUBOR – Nový**. Následně musíte vybrat vhodný typ sledu úloh, tedy toho, co vlastně chcete dělat.

ZÁKLADNÍ VÝBĚR

- **Sled úloh** – sada úloh, které lze spustit v aplikaci Automator.
- **Aplikace** – samostatný sled úloh, který lze spustit tak, že jej otevřete nebo na něj přetáhnete soubory či složky.
- **Rychlá akce** – sled úloh, který lze přidat do oken Finderu, na Touch Bar a do nabídky Služby.
- **Tiskový plug-in** – sled úloh, který je k dispozici v dialogovém okně Tisk.
- **Akce složky** – sled úloh připojený ke složce ve Finderu. Pokud do složky přidáte nějaké soubory, spustí se sled úloh a tyto soubory se použijí jako jeho vstup.
- **Upozornění Kalendáře** – sled úloh, který se spustí v okamžiku, kdy nastane určitá událost v kalendáři.
- **Plug-in Přenosu obrázků** – sled úloh, který je k dispozici v aplikaci Přenos obrázků na Macu.
- **Příkaz pro diktování** – sled úloh, který se spustí v okamžiku, kdy se použije diktování.



Jakmile vyberete vhodný sled prací, můžete do něj přidávat jednotlivé akce.

PŘIDÁNÍ AKCÍ

Akce jsou v Knihovně Automatoru seskupené do kategorií podle aplikace nebo typu souboru či dat. Každá akce představuje jeden krok ve sledu úloh. Podobně jako u aplikace Zkratky pro iOS a iPadOS, i tady je nutné předem vědět, co chcete dělat. Je velmi obtížné si jen tak hrát a přidávat akce, když nevíte, jaký má být výsledek. Ve výsledku je to jako lego. Skládáte jednotlivé úkoly na sebe. Příklady pro vyhledávání:

- **Zobrazení všech dostupných akcí.** Kliknutím na rozbalovací trojúhelníček rozbalte Knihovnu a uvidíte kompletní nabídku dle kategorií.
- **Zobrazení akcí souvisejících s určitou kategorií.** Vyberte kategorii ve sloupci Knihovna.
- **Hledání určité akce.** Zadejte slovo do vyhledávacího pole. Pokud v knihovně kliknete na některou kategorii a pak do vyhledávacího

pole zadáte hledaný termín, jsou vyhledány pouze akce související s touto kategorií.

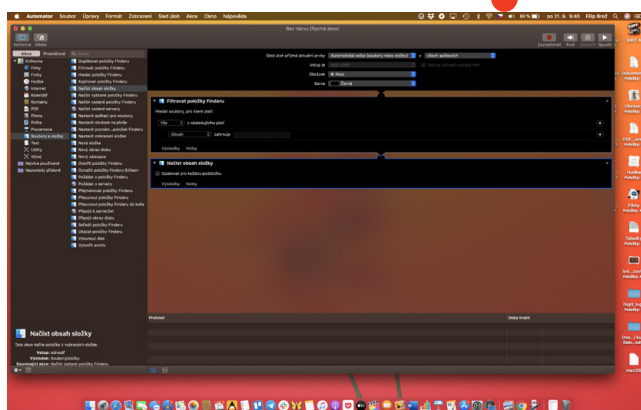
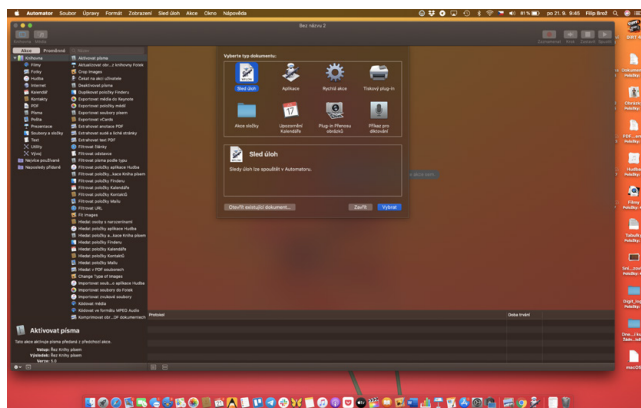
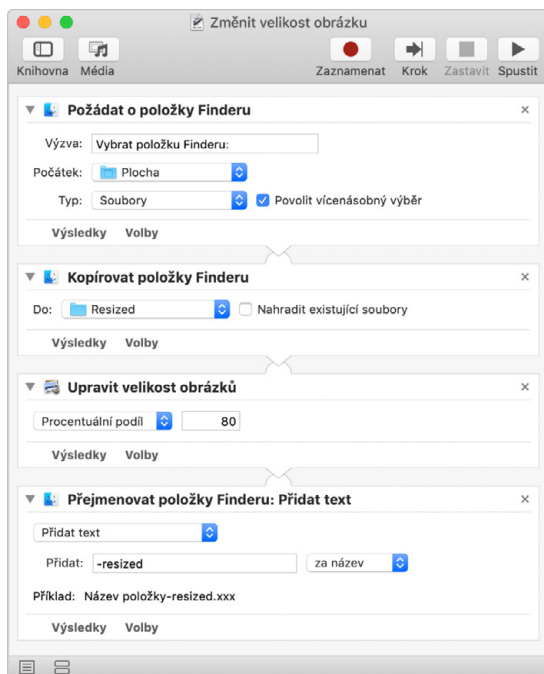
- **Záznam vlastní akce.** Klikněte na tlačítko Záznam a proveďte úlohu, kterou chcete automatizovat. Jakmile budete hotovi, klikněte na tlačítko Zastavit. Chcete-li do sledu úloh přidat některou akci, dvakrát na ni klikněte.

Sled úloh můžete kdykoliv uložit kliknutím na **SOUBOR – ULOŽIT**. Ke své práci se tak můžete vrátit, vše máte uložené i na iCloudu.

SESTAVUJEME SLED ÚLOH

Celá vaše automatizace se skládá z jednotlivých akcí. Akce Automatoru provádí jeden krok postupu. Ve sledu úloh jednotlivé akce kombinujete a sestavujete z nich posloupnost kroků. Automator obsahuje knihovnu s různými akcemi, z nichž můžete vytvářet vlastní automatizované úlohy.

Při provádění složitějších úloh s více kroky akce často přijímají informace neboli vstupní data z předchozí akce. Akce vstup zpracuje a výsledek pak předá na vstup následující akce. Ty mohou



Jakmile máte hotovo, stačí kliknout na tlačítko. Pokud jste „programovali“ správně, obdržíte kýženou automatizaci – dávkově upravíte nějaké fotky či jiná média.

obsahovat pole, místní nabídky, zaškrtačací políčka a tlačítka, jimiž lze vybírat různé volby určující chování dané akce.

Některé akce přijímají vstup pocházející odjinud než ze sledu úloh. Vstup může akci poskytnout například aplikace a může jím být mimo jiné kontakt nebo položka vybraná ve Finderu.

Vím, že to zní trochu složité, ale v praxi je to prosté. Když chcete zautomatizovat například nějakou činnost okolo Fotek, budete pracovat s akcemi, které se nacházejí v Knihovně pod záložkou Fotky. Stačí jen dvakrát kliknout, a akce se vám vždy přidá do editoru vpravo. Následně jednotlivé akce musíte upravit a skládat jen na sebe. Jako zmíněné kostičky lega.

Jakmile máte hotovo, stačí kliknout na tlačítko SPUSTIT. Pokud jste „programovali“ správně,

obdržíte kýženou automatizaci, například dávkově oříznete a upravíte nějaké fotky, soubory či jiná média.

DOSTUPNÝ VŠUDE

Pokud některý sled úloh používáte velmi často – například pokud přidáváte vodoznak k velkému počtu obrázků, či jinou akci – a chcete si jeho použití co nejvíce usnadnit, můžete vytvořit sled úloh typu Rychlá akce. Ten je pak přístupný v oknech Finderu, nabídce Služby nebo na Touch Baru. Stačí jen v první nabídce vybrat typ Rychlá akce a nastavit jednotlivé kroky dle potřeby.

ZKOUŠET A ZASE ZKOUŠET

Automator není až tak složitý, pokud víte, co chcete udělat či si usnadnit. Vřele vám doporučuji aplikaci spustit a lehce si ji osahat. Jakmile budete vědět, kde se co nachází, hned se vám bude lépe přemýšlet o tom, co naprogramovat. Využít lze i skriptovací jazyk a mnoho dalších pokročilých způsobů, o kterých bych se rád zmínil v dalším pokračování. 



5 6 7 8

Poprvé, podruhé, potřetí...

Magazín ■ Karel Oprchal



iPad 8. generace byl představen na obsahově krapet netradiční zářijové keynote. Stalo se tak zhruba tři a půl roku poté, co modelová řada iPad (univerzální model bez druhového jména) přešla po vzoru iPadu Air na takřka bezrámečkový svěží design. iPad 5. generace byl tehdy společně s iPady Pro jedinou volbou, pokud jste chtěli iPad. iPady Air a mini ležely v zapomnění. V březnu roku 2018 však Apple úplně otočil a nastolil nový režim a jasnou strategii – za každou cenu zásobit všechny lidi tablety, protože v tabletech je budoucnost. Vnímám, že letos přišlo vyvrcholení tohoto příběhu.

Marná sláva. Psát v tomto článku o úžasných nových specifikacích zbrusu nového modelu pro studenty, školáky a nenáročné uživatele, napsal bych jeden odstavec. Každý iPad od 5. generace v roce 2017 do 8. generace v roce 2020 byl naprosto identický, od baterie po fotoaparáty. V roce 2017 zvolil Apple pro svůj cenově příznivý iPad takovou konfiguraci, která je po léta dostatečným kompromisem právě pro tři výše zmíněné cílové skupiny zákazníků. A to stačí. Od té doby jen dvakrát vyměnil procesor a jednou zvětšil displej, aby se dosáhlo několikaleté podpory do budoucna a dokonalé propojenosti v rámci ekosystému. Pojdme si to rozebrat.

OD PROFESIONÁLŮ K AMATÉRŮM

Apple mezi roky 2015 a 2017, kdy postupně vydal modely iPad Pro 12,9" (2015), iPad Pro 9,7" (2016), a pak dohromady iPady Pro 10,5" a 12,9" (2017), zjistil, že stylus, který prý dle ortodoxní filozofie Steva Jobse k tak přesnému dotykovému zařízení nikdy nepatřil, poskytne de facto jakémukoli uživateli neuvěřitelný potenciál. Historickým přelomem v historii iPadu bylo právě rozhodnutí z března 2018, kdy se na pozitivitou nabitě konferenci o vzdělávání dostal Apple Pencil prostřednictvím levnějšího iPadu i k běžnému uživateli. Vzhledem k ceně



iPadu se pochopitelně jedná o drahý gadget, protože ceny 1. ani 2. generace Apple Pencil doposud nijak neklesly, na druhou stranu jde skutečně o efektivní nástroj pro toho, kdo práci s iPadem myslí vážně. Já si iPad bez tužky už neumím představit.

Bohužel, Apple Pencil nebyl prvním případem propůjčení vzhledu nebo rozšíření kompatibility na více zařízení, což jsem jako trend naťuknul ve svém [posledním článku](#) o zářijovém eventu. Na jaře 2016 Apple vměstnal výkon prvního iPadu Pro do 9,7" těla patřícího původnímu iPadu Air 2 z roku 2014. Jak jsem uvedl, od roku 2017 pak tento vzhled adoptovaly rovněž všechny iPady. Na novém iPadu Pro 10,5" (září 2017) Apple o nějakých 5–10 mm protáhl obě strany, aby se vešel s větším displejem, a identické, 6,1 mm uzounké šasi s mírně oholenými komponentami pak použil pro reinkarnovaný iPad Air 2019, který vstal z mrtvých po neuvěřitelných pěti letech! Původní, 7,5 mm tlustá verze tohoto

šasi z roku 2013 byla plně využívána iPady 5. generace a iPady 6. generace s tužkou. iPad 7. generace umožnil vstupnímu tabletu přejít na protažené strany, ovšem v Applu větší tloušťky stále využívají, aby mohli stále instalovat levnější nelaminované displeje. Výsledkem jsou iPady 7. a 8. generace, které odlišuje pouze starý čip A10 Fusion a ještě zcela moderní čip A12 Bionic v letošním modelu.

Pokud to vezmeme kolem a kolem, iPady vypadají od roku 2013 úplně stejně. iPad Pro sice už dva roky kráčí vlastní cestou a iPad Air ho letošním rokem evidentně začíná následovat, ale nemyslím si, že se u levných iPadů v brzké době dočkáme nového vzhledu. Možná někdy přijde to o rok mladší a tenčí šasi, ale dokud Apple nebude muset (stejně jako u iMacu), tak bude klidně vydávat nové modely i v 10 let starém vzhledu. iPady nikdy nebyly tak fancy zařízení jako iPhone a všechno okolo něj. iPady a Macy jsou mnohem více funkční zařízení,

Pokud to vezmeme kolem a kolem, iPady vypadají od roku 2013 stále stejně. Nemyslím si, že se u levných iPadů v brzké době dočkáme nového vzhledu.



kteřá mají delší podporu, člověk si je déle ponechá, a proto jde obecně spíš o lepší vnitřní výbavu než hru na oko. A dodat výkon, to Apple umí...

EKOSYSTÉM

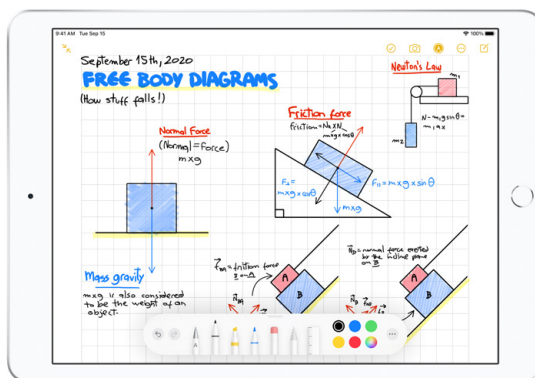
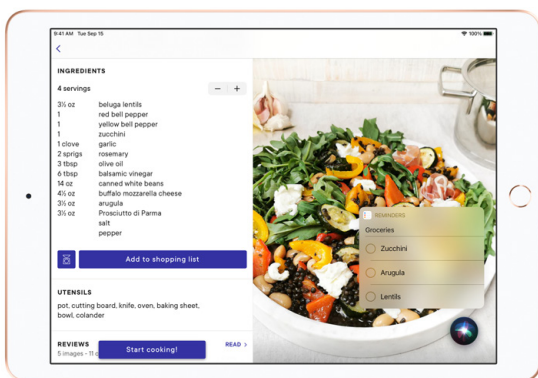
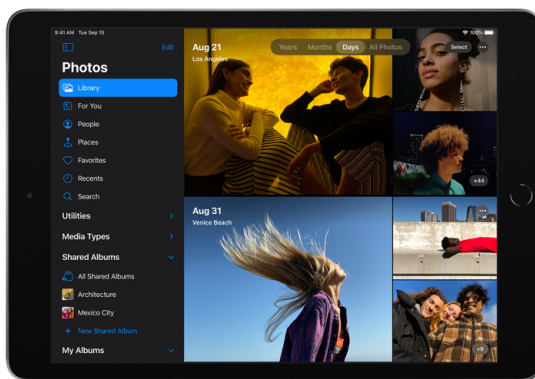
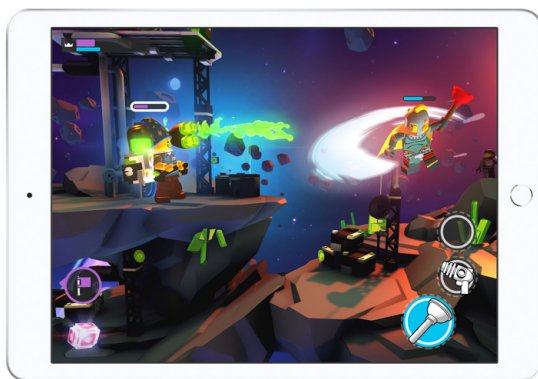
Nebyla to však jen tužka, která se v roce 2018 stala hlavním prodejním atributem nového iPadu. V březnu 2018 v případě studentského iPadu možná ano, ale to už existoval skvělý iOS 11, který přinesl dock a další obrovská zjednodušení pro pořádnou práci na iPadu. My, denní uživatelé iPadů Pro, jsme koncem roku 2017 slavili a po březnové keynote nám bylo jasné, že okolo iPadu to začne pořádně vřít. O půl roku později Apple usadil všechny své zákazníky brutálním iPadem Pro 12,9" a 11", který neskuptečným hardwarem a nádherným novým designem přinesl novou éru do světa tabletů. iOS 12 dal iPadu zase trochu víc šanci se projevit a Apple nabral ještě větší náskok před potenciální konkurencí, kterou ani tehdy neměl a stále nemá. V březnu 2019 došlo týden před představením Apple TV+ a Apple Arcade k tichému obnovení nabídky a na Apple Storu se objevily nové iPady mini a iPady Air s podporou tužky, čímž byla první fáze splněna. Nabídka tabletů byla po letech kompletní.

Nové iPady bylo třeba dostat ven právě před představením streamovacích služeb logicky proto, že

iPad je pro mnoho rodin domácím zařízením či snad počítačem, na kterém mohou společně nebo po jednom sledovat své oblíbené pořady a hrát hry.

iPad je pro mnoho rodin domácím zařízením či snad počítačem, na kterém mohou společně nebo po jednom sledovat své oblíbené pořady a hrát hry, případně si pak iPadů koupit víc, každému podle gusta. Apple se přizpůsobuje trhu a ideálním řešením, které bude neustále přinášet zisk, je dát lidem i hardware, na kterém ho budou konzumovat. Neraď bych zapomněl – v roce 2019 přišel iPadOS, který završil samostatnost iPadu jako pracovního stroje a vyčlenil jej od ostatních.

V tento moment však započala klíčová druhá fáze, která je podle mě teď také kompletní. Když máte mezi většinou produktů navzájem kompatibilní nabíjecí kabely a na všech podporu základního příslušenství – tužky, musíte postupně sladit i ten zbytek. Klávesnice a chytré obaly. Mějte při



tom pořád na paměti, že do něčeho, co jsem doposud vypsal a ještě vypíšu, kromě iPadů Pro v roce 2018, Apple nemusel investovat bezmála nic. Všechno už měl na skladě dávno před tím, než se rozhodl, jak to dál zpeněží. Čipy původně vyvíjené pro iPhone končí ještě několik let v iPadech, v době, kdy je iPhone o dvě generace dál. Původní Apple Pencil,

zmizel z trhu, nebylo potřeba ani jeho příslušenství. Všechny tablety přešly na protáhlejší půdorys iPadu Pro 10,5", tudíž jak jemu, tak iPadu Air 2019 i iPadům 2019 a 2020 (7. a 8. generace), už přísluší jen tyto doplňky. Kruh se uzavřel právě iPadem Air 2020, který pobírá všechny výhody šasi iPadu Pro, ale není iPadem Pro. Můžete ho tedy mít už pouze

Apple Pencil, jako výsada profesionálního iPadu, dnes může ležet v batohu každého školáka. Šasi bylo vyvinuto dokonce už před 8 lety.

jako výsada profesionálního iPadu, dnes může ležet v batohu každého školáka, šasi bylo vyvinuto dokonce už před 8 lety a v případě nového iPadu Air je to jen další znovupoužití – tentokrát designu 11" iPadu Pro 2018. V případě příslušenství je situace naprosto totožná. Nemyslím, že by Apple prodával málo tužek nebo Smart Keyboards, ale nemuset nic vymýšlet a prodávat jich najednou mnohem víc je přece neskutečný nápad. Tak se rázem začalo prodávat veškeré příslušenství pro menší iPady Pro 9,7" a 10,5" k iPadům 2018 (6. generace) a Air 2019. Následně pak, když malý iPad 2018 s 9,7" displejem

s Apple Pencil 2. generace, za který si připlatíte, a máte možnost se dokonce pořádně hýčkat a nekoupit si jen Smart Keyboard Folio, ale rovnou i levitující Magic Keyboard!

ZÁVĚREM

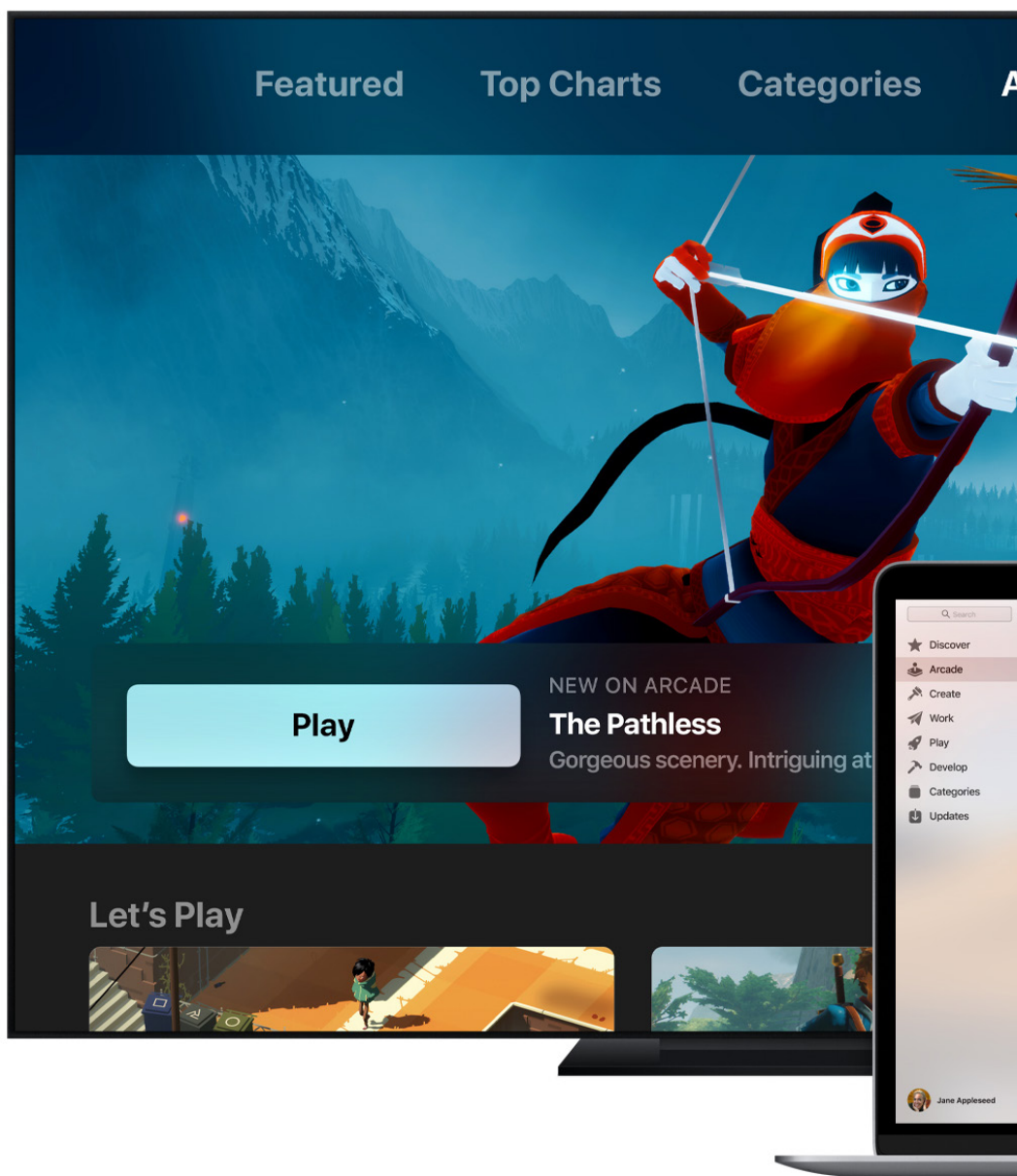
A tak jsme tady. Moderní tablety s novými čipy, nějaké příslušenstvím kompatibilním napříč celou nabídkou, přehledný design i názvy, co víc si přát. Nejlevnější iPad od roku 2018, co napáchal pořádný humbuk, dorostl do pořádného pracovního a studijního stroje, iPad mini je stále pro nadšence



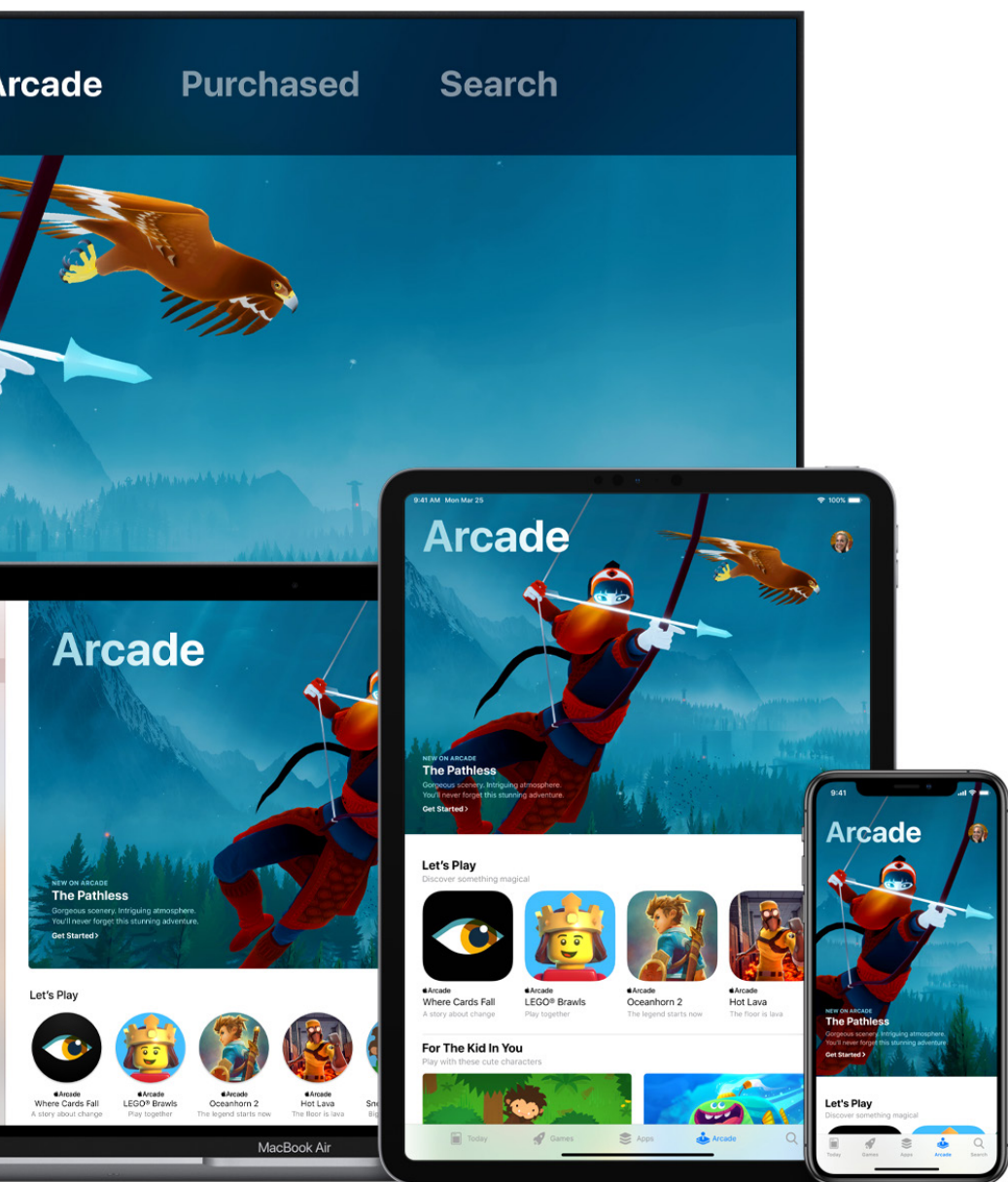
a iPad Air je teď v mých očích mnohem blíže iPadu Pro, než by bylo zdravé. To se ale určitě brzy změní, protože Apple vydáním nových iPadů Pro 2020 s čipy A12Z trochu zlevnil a podle toho, co se šušká, se zase dočkáme naprostého unikátu, který v roce 2021 vytvoří jasnou mezeru mezi Air a Pro. Přesto ale mají iPady Pro navrch a my teď stojíme před nejlepší nabídkou tabletů, kterou si lze představit. Skvělý výkon za dostupné peníze s předplatnými a aplikacemi, z nichž si nemůžete nevybrat. Nabídka okolo iPadu je úplná. Všechno už zřejmě bylo vymyšleno, tudíž se svět omezil na hraniční vývoj jednoho prémiového produktu

a postupnou implementaci této investice do ostatních modelových řad. Myslím, že tomu se říká průmysl. Stejně jako automobilky stavějí své vozy na platformách a jejich jemných modifikacích, i Apple, pokud chce přežít, musí spíš než do jednoho modelu investovat do platformy, která ho ponechá dále mnohem déle, než za rok starý iPhone 11 Pro Max. To všechno je od Applu velmi rozumné a já opakuji, že se divím, proč tuto strategii nevyužívá nikdo jiný. Zřejmě jim jde jen o hrubé prodeje a ne o dlouhodobou konkurenceschopnost a životnost. Oni prodávají telefony, zatímco Apple kompletní službu. V tom to zřejmě bude. 





Černý kůň mezi službami



Magazín ■ Daniel Březina

Herní služba od Applu je mezi námi rok. Služby ohlášené minulý rok, mezi které patří právě Apple Arcade, Apple TV+ nebo Apple Card, obecně nemají jednoduchý život. Je to především

způsobené tím, že začínají na zelené louce. Je velmi těžké se najednou vmísit mezi konkurenci jako je Netflix nebo Steam, případně Xbox. Ale Apple měl vždy rád výzvy.



V Creaks poznáváme starou dobrou Amanitu. Jde o adventuru, kde řešíte různé hlavolamy a úkoly, a do toho se kocháte úžasným vizuálním ztvárněním a zvukem.

Apple Arcade si od počátku nesla označení „služba pro děti“. K dispozici bylo pár náročnějších titulů, zbytek ale byly jednoduché hry, které zvládly zabavit i ty nejmenší. Pojďme se podívat na klady a zápory celé služby a také na to, jestli dává smysl, aby Apple provozoval vlastní herní službu. A mám pro vás také tipy na zajímavé kousky.

HERNÍ BUDOUCNOST

Apple nikdy nedělal primárně herní hardware. Vždy se snažil mířit na kreativní odvětví. Co se týče softwaru, tak macOS také není herní operační systém. V minulosti jsme se dočkali zajímavých nových her pro iOS, případně skvělých konverzí starších počítačových klasik. A najednou se Apple vytáhl s herní službou.

Za poplatek 139 Kč dostanete sbírku různých her, které můžete hrát napříč všemi produkty (vyjma Apple Watch). Aby vývojář mohl vydat hru na Apple Arcade, musíte být vybrán – vytvořit a vydat hru na Apple Arcade nemůže kdokoli.

Nejprve musí podat žádost, v ní vyplnit informace o hře, případně ukázat hotovou verzi, a Apple se sám rozhodne, jestli ho pustí do služby. Tento krok není vůbec neobvyklý. Podobně si vývojáře vybírá většina poskytovatelů herního obsahu. Fungují tak herní konzole jako PlayStation nebo Xbox, ale i skvělá platforma pro indie hry Nintendo Switch. Jako zákazník máte jistotu, že za svoje peníze dostanete zajímavé hry.

Proč jsem v nadpisu označil Apple Arcade černým koněm mezi službami? Obecně herní průmysl neuvěřitelně roste. V médiích neustále čteme o tom, jak filmy vydělávají obrovské peníze a s nimi hvězdní herci dostávají pěkná procenta ze zisku. Herní průmysl je ale o řád výš. A neustále roste. Nyní nás čeká doba streamovací, kdy nebude záležet na tom, jak výkonné zařízení máme, všechno výpočetní výkon bude probíhat na serverech. První vlaštovkou je služba Xbox Game Pass Ultimate, kdy na telefonech můžete hrát konzolové tituly. Dá se předpokládat, že tam Apple také směřuje. Nebo že by měl nějaký nový trumf v rukávu?



Zároveň je zajímavé sledovat, co Apple říká veřejnosti a co říká vývojářům. Na WWDC 2020 jsme všichni hltili novinky o přechodu na Apple Silicon. Vlastní procesory mají přidat vyšší výkon do našich Maců. V úvodní keynote nám bylo sděleno, že naše oblíbené aplikace jako balík iWork, Final Cut Pro X nebo Photoshop poběží rychleji než kdy dřív. Ovšem v prezentaci pro vývojáře, která následovala jen pár hodin po veřejné keynote, už Apple zmiňoval primárně herní odvětví. Na Macu poběží hry plynuleji než kdy dřív a vývojáři mohou těžit z toho, že různé herní enginy v čele s Unity jsou už na přechod připravené. Za posledních několik let jsem neviděl, aby Apple přidával hernímu vývoji takový význam.

PLUSY A MINUSY

Je skvělé, že Apple přidal celou službu přímo do App Store. Není potřeba žádná speciální a zbytečná aplikace. Ano mířím tím na Game Center v iOS 5. Je zajímavé na tomto místě srovnat Apple Arcade a Apple TV+. Obě dvě služby jsou integrované do již existujících aplikací. Jedna má v aplikaci dedikovanou celou

jednu sekci a nedochází tak k mísení s jiným obsahem. Druhá služba naopak je vmísena mezi jiný obsah a není tak jasné, co už mám předplacené a co si musím dokoupit. Jedna služba má krásně zpracovaný přehled podle žánrů, případně podle data vydání, druhá... Druhá služba svůj obsah tak nějak náhodně rozhodí po celé aplikaci.

Správně jste si asi vydedukovali, že první služba byla vždy Apple Arcade. Nechápu, jak může Apple dovolit, aby dvě velmi podobné služby měly tak rozdílná UI/UX. Apple Arcade je ukázkou skvělého rozřazení obsahu a celkově jednoduché dostupnosti. Když se ponoříte hlouběji do aplikace, dozvíte se také, jaké hry můžete v blízké budoucnosti čekat, případně zajímavé tipy k jednotlivým hrám.

Abych ale nebyl jen pozitivní. U nadcházejících titulů bych si rád přečetl, kdy daná hra vyjde. Jasně, není to zásadní chyba, jen by to dodalo jasnější přehled o nabídce celé služby. Dál bych si rád přečetl informace o vývojářích. Něco podobného Apple dělá v App Store, kdy jednou za čas vyjde článek popisující vývojáře se zajímavými aplikacemi.



LEGO Builder's Journey má konečně úplně jiný koncept. Ve hře využíváte dostupné kostky lega k tomu, abyste se dostali z bodu A do bodu B.

Byl bych rád, kdyby toto bylo u každého vývojáře, který má hru na Apple Arcade. Nemusí to být životopis vývojáře, může to být klidně i článek o tom, jak vývoj probíhal, jaké překážky musel překonat atd. Přineslo by to větší pouto k dané hře a hráč by si ji pak více užil.

ZNÁMÁ JMÉNA

Nemusíme ani chodit daleko pro první známé jméno. Na Apple Arcade totiž najdete dvě hry od českého herního studia Amanita Design. První z nich je, z pohledu dosavadní tvorby studia, spíše menší hra pro zkrácení dlouhé chvíle. Jmenuje se Pilgrims a jedná se o interaktivní zážitek, kdy se rozhodujete, jak bude jeden z mnoha krátkých příběhů pokračovat. Druhou zmiňovanou je aktuální novinka Creaks a tady už poznáváme starou dobrou Amanitu. Jedná se opět o adventuru, kde řešíte různé hlavolamy a úkoly, a do toho se ještě kocháte úžasným vizuálním ztvárněním a zvukem.

Skvělou hru přineslo i studio Gameloft. Jmenuje se Ballistic Baseball a jedná se o relativně jednoduchý,

ale návykový baseballový simulátor. Můžete hrát jak proti umělé inteligenci, tak i proti ostatním hráčům v režimu PvP. Pokud máte rádi dlouhodobější záležitosti, můžete si zvolit i vlastní kariéru a objevovat kouzlo tohoto populárního sportu.

Pro mě je velkým překvapením hra LEGO Builder's Journey. Všichni známe hry od Lega. Začalo to před více jak 15 lety vydáním skvělé adventury LEGO Star Wars, ovšem pak se celý koncept opakoval a opakoval. Jediné co se měnilo, byla témata. Star Wars se změnilo na Indiana Jonese, Jurský park, Harryho Pottera nebo Pána prstenů. Před pár lety vyšla hra LEGO Worlds, která připomínala Minecraft, ale nebyla tak úspěšná. Na iOS jsou hry s touto tematikou primárně určené pro děti. Většina zmíněných adventur už není k dispozici, protože nebyly aktualizovány pro novější systémy. A nyní vyšla hra LEGO Builder's Journey. Konečně úplně jiný koncept, než na který jsme byli zvyklí. Ve hře využíváte dostupné kostky lega k tomu, abyste se dostali z bodu A do bodu B. A to vše ve skvělé grafice a se skvělým zvukem.



Čerstvou novinkou je puzzle A Monster's Expedition. Procházíte malými ostrůvky. K přechodu můžete využít například stromy, které si sami pokácíte.

INDIE INSPIRACE

Nezávislá herní scéna sílí. Před pár týdny jsem psal o [nezávislých hrách](#), které můžete hrát na macOS. Jednou z nich byla hra The First Tree. Ta zatím není dostupná pro iOS, ale hra se už testuje a je dost možné, že bude dostupná právě skrz Apple Arcade. Tak jako další indie hry.

Vážně skvělá je skákačka Neversong od vývojáře Thomase Brushe. Hrajete v ní za postavku Peeta, který se po probuzení z kómatu snaží najít svou přítelkyni. Postupem času se dozvídáte informace o Peetově minulosti, nebo taky to, proč vás pronásledují zombie. Hra opět krásně vypadá a na iPhonu se skvěle ovládá. Zajímavé je, že ve službě nemá dobré hodnocení. V komentářích si lidi stěžují, že hra padá, ovšem mně se to ani jednou nestalo.

Velmi čerstvou novinkou je puzzle A Monster's Expedition od britského nezávislého vývojáře Alana Hazeldena. Ve hře procházíte malými ostrůvky a snažíte se dostat na další skrytý v mlze. K přechodu můžete využít například

stromy, které si sami pokácíte. Opět velmi jednoduchý nápad, který se ale podařilo udělat zajímavým způsobem. Tím, jak procházíte různé ostrovy, se mění okolní prostředí. Buď jste na klasickém zeleném ostrově, nebo v zasněžené krajině. A jinde zase budete v tropické oblasti. Celá hra se skvěle a jednoduše ovládá a je dost možné, že s ní strávíte dlouhé chvíle. Rébusy nejsou složité, ale dokáží zabavit.

Nemám pravidelné předplatné. Využil jsem měsíc zdarma hned, jak služba vyšla. Další měsíc hraní jsem si pořídil v zimě, ale to ještě nabídka nebyla tak pestrá. Nyní mám poprvé za sebou dva měsíce v řadě a chybí mi už jen kousek k tomu, aby mi služba zůstala na delší dobu. Většinou jde o povedené a nápadité hry. Celé službě ale chybí výrazný a hlavně unikátní titul. Xbox má Minecraft, Nintendo Switch má Legend of Zelda: Breath of the Wild nebo Super Mario Odyssey a VR má Beat Saber. Apple Arcade by měla co nejrychleji najít ten jeden unikátní kus, který zajistí službě místo vedle ostatních. Hodně štěstí. 

Vše,  **co jste**
kdy chtěli vědět
o přechodech
v iMovie,  ale
neměli jste koho
se zeptat

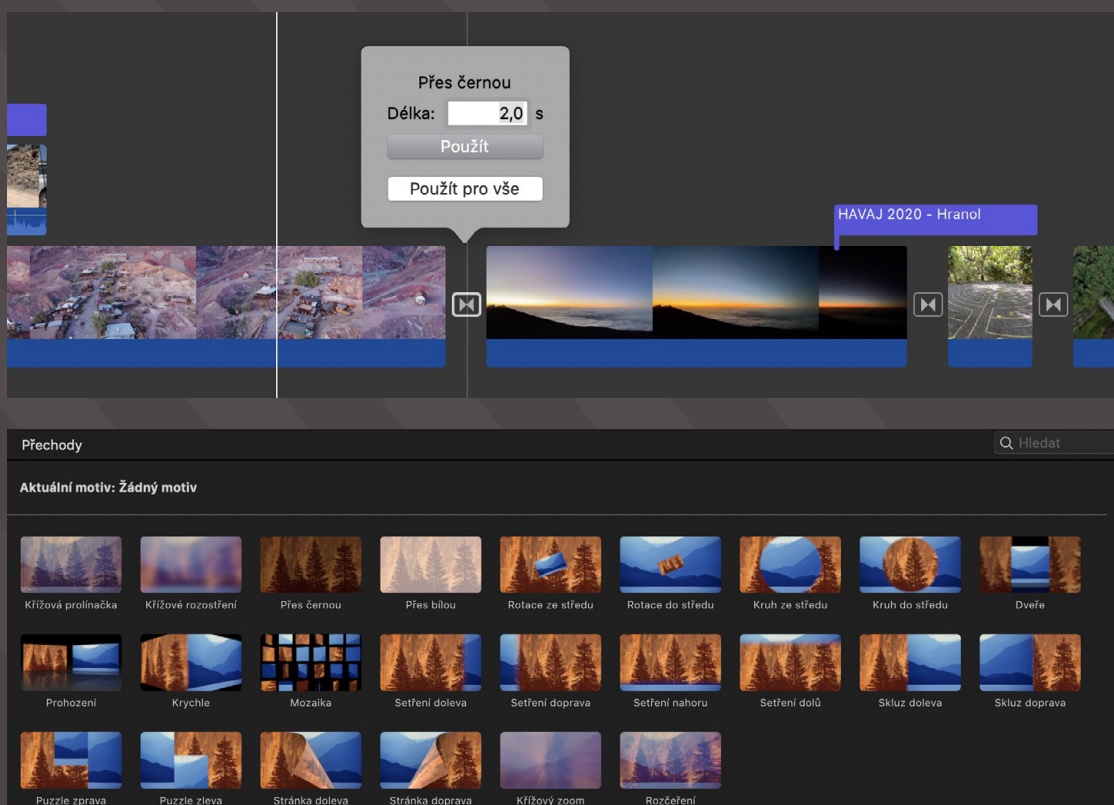
Návod ■ Honza Březina



V dnešním pokračování minisérie o střihu videa v iMovie se podrobně podíváme na přechody. Zdánlivě jednoduchý nástroj umožňující nahradit ostrý střih efektem zajišťujícím přechod mezi dvěma videoklipy má drobná zákoutí, o kterých možná ani nevíte.

Než se dostaneme k samotnému nastavení přechodů, měli bychom si říct, kdy a proč vlastně přechody používat. S tím, jak se střih videa zrychlil, podobně jako naše životy, mohlo by se zdát, že přechodům odzvonilo. Mezi mladou generací jsou nejpoblázněnější videa s délkou 15 sekund až jedna minuta, která nedávají mnoho prostoru pro sofistikovaný střih. Nicméně vizuální podoba je často důležitější než obsah videa samotného, což přechody vrací zpět do hry. Co víc, stále existují tradiční video formáty, kam přechody prostě patří. Takže umíráček zatím nezvoní. Obecně vzato se používají přechody ze tří různých základních důvodů.

Asi nejčastější je použití v situaci, kdy nám dva po sobě následující záběry na sebe vizuálně nenasazují a ostrý střih působí rušivě. Přechodem tedy maskujeme nějakou formu nesouladu. Důvody mohou být různé. Scény mají různou světelnou nebo barevnou atmosféru, linie ve scéně jsou příliš nesourodé nebo třeba kvalita záznamu je viditelně různá. Cílem přechodu je nedat divákovi možnost porovnat bezprostředně vizuální podobu obou záběrů. Většinou volíme pro tento účel decentní formy přechodu, které nemají poutat pozornost, pouze vyřešit technický problém.



Druhým důvodem bývá děj samotný. Pomocí přechodu se můžeme posunout v dějové linii, ukončit jednu z dějových linek, uzavřít kapitolu a otevřít další. V takovém případě volíme většinou výrazné přechody, které dostatečně rázným způsobem diváka nasměrují tam, kam potřebujeme. Zároveň nám tyto výrazné dějové předěly mohou pomoci s celkovou stylizací a vizuálním působením našeho díla.

A třetí situací, kdy se střiháči uchylují k použití přechodů, je maskování střihu ve statických záběrech. Představte si situaci, kdy kamera je na stativu a snímá scénu stále stejným způsobem. Z nějakého technického důvodu se uvnitř dlouhého záběru rozhodnete vystříhnout nějakou část, která se nemá ve výsledném videu objevit. Pokud bychom toto vystřížení udělali pomocí ostrého střihu bez přechodu, dojde k viditelnému skoku v záběru, který na diváky většinou působí rušivě. Proto se místo ostrého střihu většinou použije prolnutí, které zjemní přechod a sníží tak rušivost střihu.

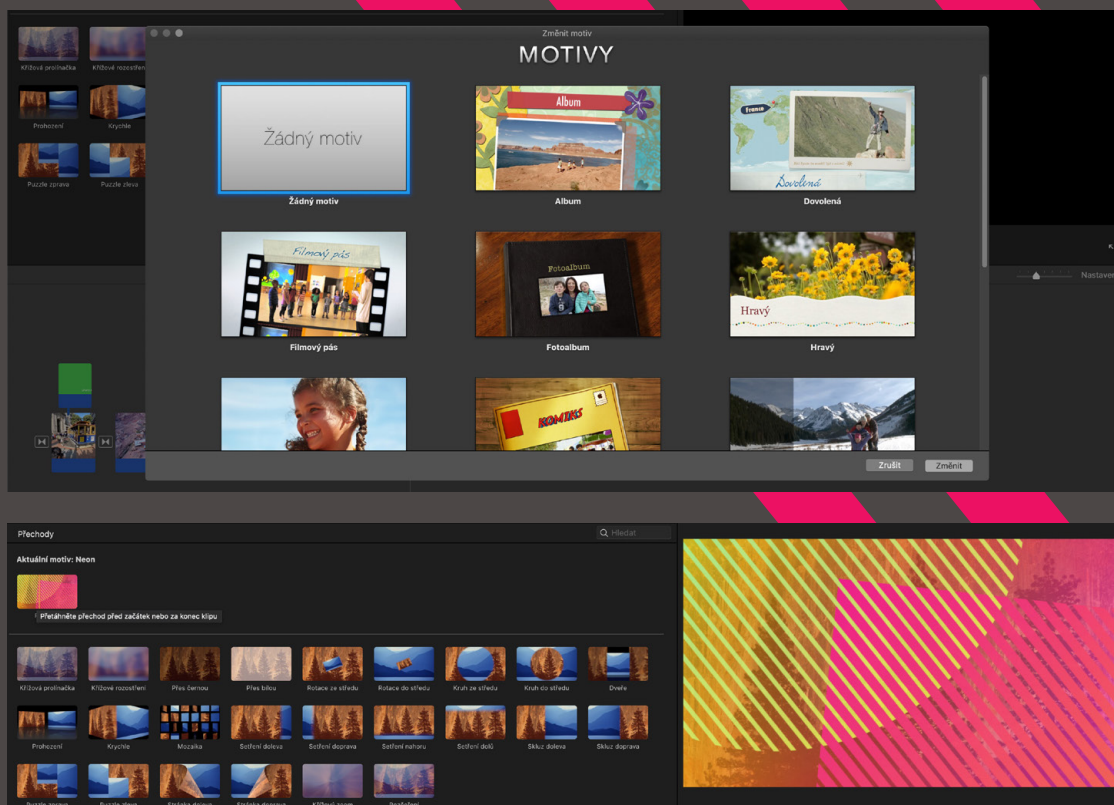
Z ČEHO VYBÍRÁME?

Stejně jako u titulků je i seznam dostupných přechodů v iMovie pevně dán. Když si otevřete záložku Přechody, najdete zde přesně 24 různých typů přechodů a jde o seznam konečný. Nelze ani vytvářet

nové, vlastní přechody, ani instalovat přechody vytvořené někým jiným. Taková rozšíření nabízí až Final Cut Pro X.

K dispozici jsou čtyři různé prolínačky, celkem osmnáct různých geometrických přechodů, křížový zoom a rozčerení simulující dopad kapky na hladinu. Je škoda, že Apple již dlouhé roky nerozšířil ani nemodernizoval tento seznam, protože dnes jsou populární přechody založené na barevné či obrazové difrakci, parciální efekty, fraktálové efekty apod. Ty jsou ale pro iMovie asi příliš výpočetně náročné, a tudíž se je Apple rozhodl nezařadit do nabídky.

Nicméně, přeci jen existuje cesta, jak se dostat k dalším přechodům! Ty jsou totiž součástí jednotlivých motivů Ukázek! Možná jste si všimli, že když místo Filmu založíte Ukázkou, tak předpřipravené scénáře obsahují animované přechody, které běžně v seznamu přechodů při práci se standardní časovou osou nenajdete. Nicméně i pro práci s filmem je můžete vyvolat. Stačí si otevřít v menu Okno – VÝBĚR MOTIVŮ nebo použít klávesovou zkratku CMD+6 a vybrat jeden z osmnácti motivů. Na časové ose se nic nezmění, ale na záložce Přechody se objeví nové přechody, které Apple připravil speciálně pro daný motiv. Získáte tak přístup k desítkám běžně nedostupných přechodů.



JAK SE PŘECHODY POUŽÍVAJÍ?

Asi vás nepřekvapí, že přechod se na časovou osu umísťuje přetažením myši na časovou osu, stejně jako jakýkoliv jiný prvek. Důležité je ale jeho umístění. Pokud vložíte přechod mezi dva záběry, vytvoří se přechod z jednoho videa do druhého. Pokud přechod trvá sekundu, tak se použije 1/2 sekundy z prvního videa a 1/2 sekundy z druhého. Celková výsledná délka filmu se tedy nezmění. Pokud máte již stříh udělaný na hudbu, tak se vložením přechodu nerozbije. Jen musíte počítat s tím, že vám z jednotlivých záběrů přechod ukousne malý kousek děje.

Dále můžete přechod umístit před první záběr vašeho filmu nebo za poslední záběr. Vzniká tak to, čemu se v angličtině říká intro a outro, tedy zahájení a ukončení celého filmu.

Na rozdíl od Final Cut Pro X jde používat přechody pouze v hlavní časové ose. U záběrů vložených do druhé video stopy, ani u titulků přechody používat nejde, protože jsou aplikovány automaticky.

NASTAVENÍ PŘECHODŮ

Když už máme přechod umístěný na časové ose, stačí na něj dvakrát poklepat myší, a otevře se jeho nastavení. To je velice jednoduché, protože jediným parametrem je délka přechodu, kterou můžete nastavit v desetinách sekundy. Standardní délka

je 1 nebo 2 sekundy podle typu přechodu. V praxi poměrně často přechody zkracuji, takže pracuji s délkami od 0,5 do 1 sekundy opět v závislosti na typu přechodu a záběrech.

Šikovnou funkcí je tlačítko **POUŽÍT PRO VŠECHNY**, které umožňuje použít při nastavování délky přechodu nastavenou hodnotu pro všechny přechody ve filmu najednou. Ano, Apple vám dává nástroj, jak sjednotit délku přechodů pro celý projekt a ví proč. Čím víc různých přechodů a různých délek použijete, tím více bude výsledek působit pouťovým a neprofesionálním dojmem. Cílem snažení není předvést „Kočka stylem“ všechny dostupné přechody a efekty, ale řešit konkrétní zadání tak, jak jsme si jej popsali v úvodu.

TIPY NA ZÁVĚR

U většiny projektů, na kterých pracuji, se snažím přechody použít decentně, nenásilně a v omezeném množství. Pokud je v projektu třeba 20 stříhů, přechod aplikuji typicky jen na 5 až 6 místech. Většinou kombinuji prolínáčku, která je nejméně nápadná, a jeden výrazný přechod v celém projektu. Prolínáčka patří tam, kde se snažím zamaskovat nepříjemný přechod mezi záběry, výrazný přechod pak na místa, kde odděluji dějové linie a chci naopak upoutat pozornost diváka. 

NEXT

