



# Nohama na zemi míříme vysoko

Magazín ■ Karel Oprchal

Je to za námi. Jen před několika okamžiky skončila úvodní keynote každoroční vývojářské konference WWDC, na níž Apple pravidelně oznamuje přinejmenším novou generaci svých operačních systémů. Tento rok to ale bylo skutečně nabitě, a to možná paradoxně nikoliv softwarovými, nýbrž hardwarovými novinkami. Apple nám tak konečně dal odpověď na mnoho otázek, které ve veřejném prostoru visely již poměrně dlouho.



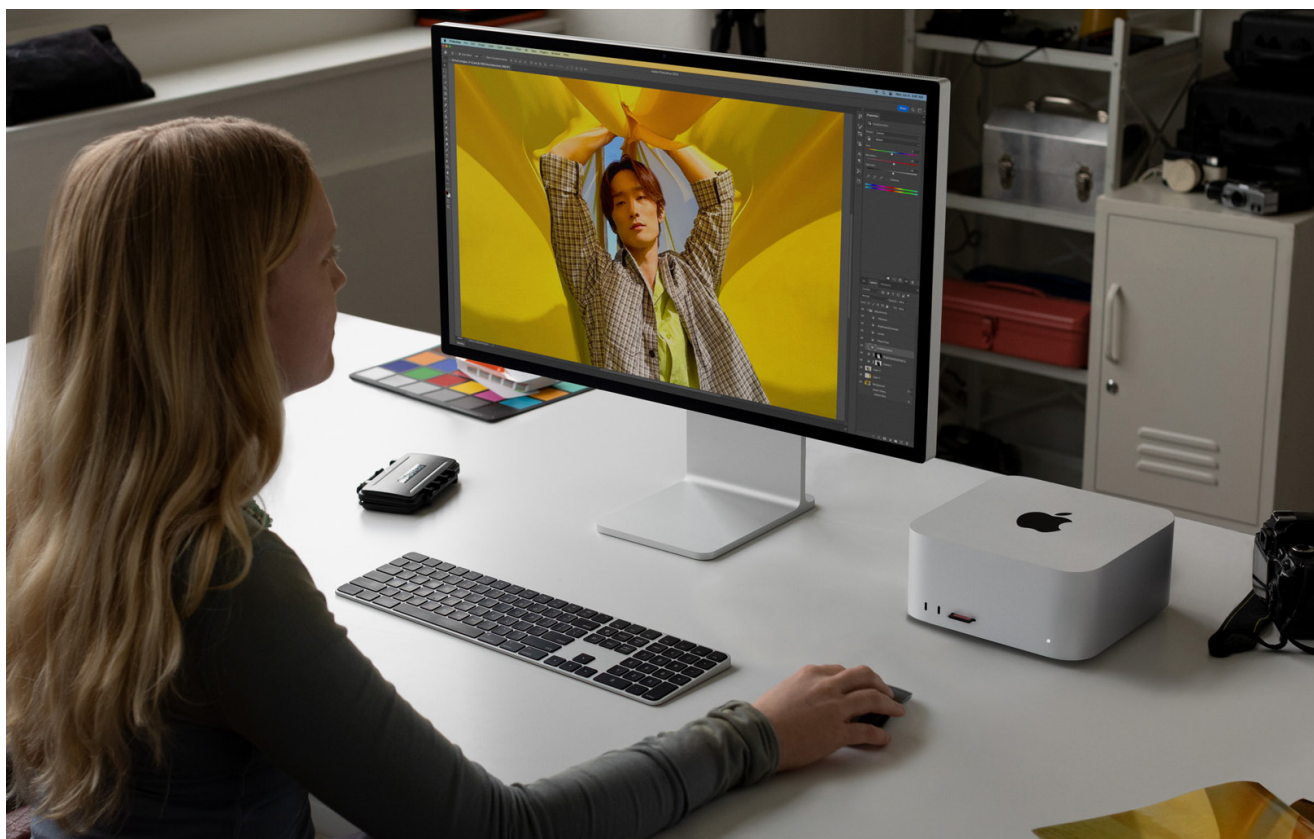
**D**nes se společně opět ohlédneme za tím, jak Apple svou červnovou konferenci koncipoval, co stojí za povšimnutí, co nám to říká a jak na tom Apple prostě je. Jako první skutečnost by se rozhodně slušelo zmínit zajímavý postřeh, že zatímco ostatní společnosti se už vrátily k fyzickým konferencím a nedělá jim problém vystupovat k lidem živě z pódia, Apple od kovidových změn přešel na digitální prezentace a vzhledem k tomu, že se jich drží i v roce 2023, můžeme předpokládat, že to tak zůstane i nadále. Vstoupili jsme do nové éry, kdy sice máme Divadlo Steva Jobse, v němž se měla taková oznámení odehrávat, ale budeme ho využívat jen jako kulisu pro mnohem složitější a poutavěji zpracované keynotes, než jen frontální odprezentování novinek z hezky postaveného pódia.

Apple pravděpodobně vyhodnotil, a můžete se o tom přesvědčit ve všech mých článcích hodnotících poslední konferenci, že připravit si konferenci tímto způsobem dopředu jim dává možnost si mnohem více hrát, mohou mnohem lépe pracovat s obrazem, světlem, denní dobou, také animacemi apod., plus zřejmě i prezentující jsou pod mnohem menším tlakem. Sice je pořád uvidí stamiliony lidí na internetu, ale je rozdíl, zda živě nebo z pečlivě připraveného záznamu. Každý se může více uvolnit, je

možné dát větší prostor vtípkům Craiga Federighiho a má to jednoduše skvělý šmrnc. Na jednu stranu tak přicházíme o nadšené reakce publika a lidský kontakt členů komunity, který všem konferencím dodává tu návykovou atmosféru, ale Apple to prostě umí natočit a celková úroveň prezentace je zase vyšší. Je to holt buď jedno, nebo druhé, mísit to dohromady by působilo zmateně.

## SOFTWARE ZPOMALUJE, HARDWARE TÁHNE

Obsahově byla letošní WWDC aspoň pro mě velmi zajímavá. Apple se letos neomezil výhradně na software, kterému je WWDC primárně určena, nýbrž se tentokrát rozhodl novinky z jedné či druhé oblasti nechat vyloženě prolnout. Mohlo to tak působit trochu netradičně, ačkoli rozhodně dynamicky, že prezentující nám hned v prvních pěti minutách předtočeného vysílání vpálil úplně nový produkt – 15" MacBook Air. Je ale důležité si uvědomit, že trh se napříč celým spektrem ochlazuje a zajímavé nové produkty se na trh uvádějí jen s těžší. Především tím pak trpí software, který v principu nabízí více a více funkcí, jejichž reálná každodenní využitelnost klesá. Zaplnit tradičně dlouhou vývojářskou konferenci jen těmi pár systémovými novinkami, které Apple letos uvedl, by opravdu nestačilo, a tak Apple obrátí

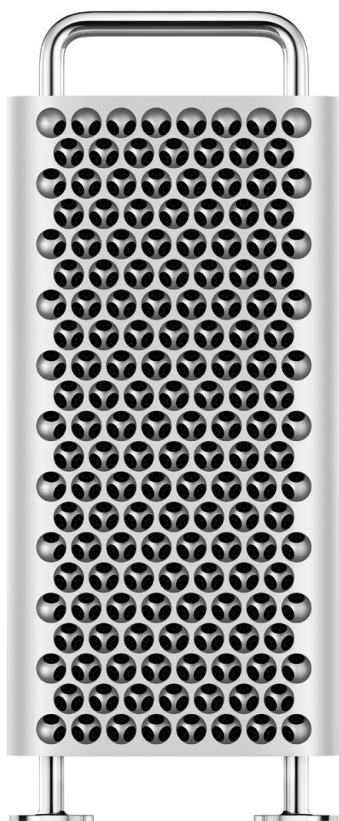


pozornost k fyzickým produktům. Je koneckonců především výrobcem hardwaru a software si vyrábí výhradně pro sebe proto, aby kvalita jeho hardwaru netroskotala na operačních systémech třetích stran – situaci na Androidu všichni známe.

Existovaly spekulace o tom, zda produkt s touto úhlopříčkou vznikne či nikoli, a nakonec se spekulanti nespolekli. Já tyto články z principu nečtu, ale titulům se člověk nevyhne, takže nejsem teď schopn s jistotou říci, zda byl předpovědán MacBook Air či Pro s úhlopříčkou 15 palců, nicméně už v tom máme jasno. Apple rozšířil svou počítačovou nabídku o nový produkt, který v ní doposud ještě nikdy nestál, a ač může svou konfigurací budít kontroverze, jsem přesvědčen, že půjde neskutečně na dračku. Jistě víte, že osobně nejsem cílvkou pro MacBook, náramně si užívám svůj iPad Pro a neměnil bych. Dokonce se poslední dobou učím používat Stage Manager a začíná se mi zamlouvat, o čemž možná přijde článek... Je ale každopádně potřeba uznat, že počítač tohoto typu v nabídce Applu chyběl. Apple není tím výrobcem, co by se vyžíval ve výrobě obřích počítačů, ale na trhu jsou „slabé“ počítače s podobnými úhlopříčkami, takže se hodí, aby Apple nechyběl ani v této kategorii. Že je nový MacBook Air tak dobrý produkt, zakládám na tom, že ho do budoucna považuji za perfektní počítač např. pro

mého otce. Ten si 16" MacBook Pro s Intellem koupil jen proto, že má velký displej a dobře se mu na něm pracuje z domova, ale výkon profesionálního stroje rozhodně nepotřebuje. Hodí se mu pouze dedikovaná grafická karta na připojení dvou monitorů s vysokým rozlišením, ale to už dnes není problém u žádného počítače. Apple Silicon je tak výkonný, že aspoň jeden 6K monitor utáhne i základní MacBook Air, a mít na práci právníka MacBook Pro s čipy M2 Max a Ultra je skutečný overkill, ba dokonce ještě víc. Veliký notebook se základním – a stále extrémně našlapaným hardwarem – je ideální cesta pro mnoho uživatelů, kteří jednoduše primárně chtějí velký displej. Kroutil jsem hlavou, ale nakonec musím smeknout, nový Air se mi skutečně líbí.

Stejně tak se mi líbí i další produkty z řad počítačů. Jistě jste zaznamenali upgrade Macu Studio a Macu Pro, z nichž první je tu s námi už rok (čas neuvěřitelně letí) a je nově nabízen s čipy M2 Max a novým čipem M2 Ultra, který byl tento týden představen poprvé. Konkrétní čísla ještě samozřejmě nemáme, ale čekat můžeme dvojnásobný výkon oproti M2 Max a veliký nárůst oproti všem čipům M1, samozřejmě za přítomnosti nižší spotřeby energie a lepší integrace. Jinak zůstal Mac Studio nezměněn, je stejně kompaktní a unikátní jako doposud. Velikou radost bude však svým novým



Nový Mac Pro? K dispozici je „základní“ verze s 24 jádry CPU a 60 jádry GPU (ten je i v Macu Studio), plus plnotučná verze s 24 jádry CPU a 76 jádry GPU.

majitelům dělat „zbrusu nový“ Mac Pro, jemuž byl rovněž vestavěn čip z dílny Apple, a to výhradně M2 Ultra. K dispozici je verze „základní“ s 24 jádry CPU a 60 jádry GPU (ten je i v Macu Studio) plus verze plnotučná s 24 jádry CPU a 76 jádry GPU za příplatek rovných 30 tisíc korun. Kromě této možnosti konfigurace si při objednávce samozřejmě volíte velikost paměti, stylová kolečka a příslušenství, jinak nic. Jak ale víme, Mac Pro je i přes přítomnost čipu ARM stále vyráběn jako uživatelsky konfigurovatelný stroj, tudíž jeho základní deska nabízí 6 volně přístupných sběrnic PCI Express 4. generace pro připojení různých rozšíření včetně paměti. Mít v Macu Pro např. 8 TB prostoru tak nebude muset uživatele přijít na obřímých 66 tisíc korun navíc. Uff... Jsem přesvědčen, že jakmile budou příští týden první kusy dorážet do redakcí po celém světě, dozvíme se přesnější informace, o kterých bude opět co psát. Doposud se můžeme kochat a vy

už můžete zvažovat, zda a který z nových produktů vás nejvíce zaujal.

## ROZŠÍŘENÝ SVĚT

A že byla letošní WWDC možná především o novém hardwaru, to dokazuje 45minutový blok na konci vysílání věnovaný výhradně jedné dlouho skloňované novince – Apple Vision Pro. Produktu po dlouhé době tak unikátnímu a fascinujícímu, že nad ním budou lidi kroutit hlavou ještě dlouho po spuštění prodeje příští rok. Nebudu zde komentovat mnoho detailů, do hloubky se mu bude věnovat kolega Filip v následujícím článku, řekněme si jen toto. Projekt Vision Pro je dalším přesným ztělesněním toho, co Apple umí nejlépe. Nepřepálit start, vymyslet jasný koncept, který má hlavu a patu, vymyslet mu příběh, najít mu cílovou skupinu – díru na trhu – a v pravý čas ho pustit ven. Pokud jste se Vision Pro doposud moc nezabývali, není to jen tak

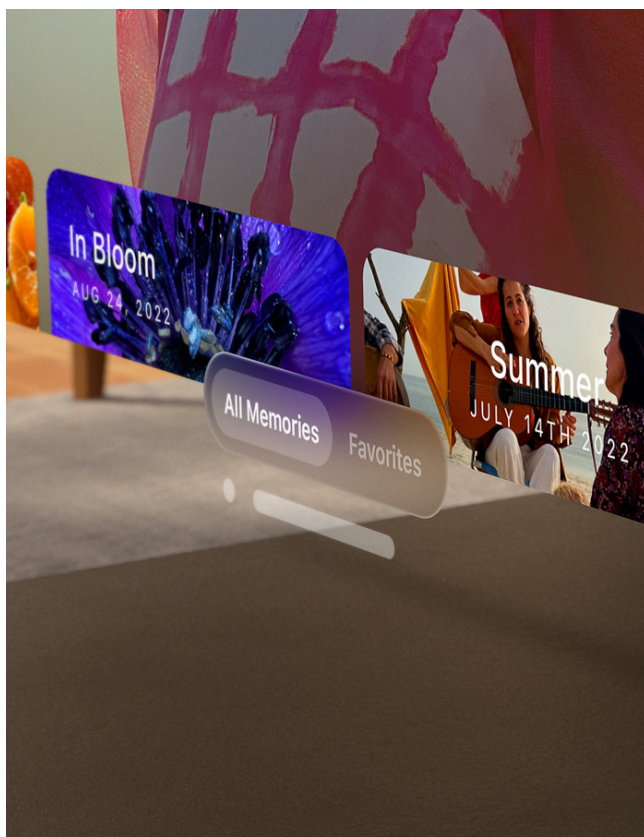


ledajaký produkt virtuální reality, tak ho Apple ani nenazývá. Je to nástroj/počítač pro rozšířenou realitu, posouvající hranice možného na úplně novou úroveň. Koneckonců o tom vypovídá i neskromná cenovka 3499 dolarů, tedy zhruba 80 tisíc korun. Možná jste s tím počítali, možná nikoli, ale Apple není zvyklý dělat věci napůl, třebaže svým způsobem. Apple Vision Pro je vybaven řadou unikátních senzorů pro ovládání gesty, novými bezpečnostními prvky, skvělými displeji a optikou i pro lidi s brýlemi, je vyroben z prémiových materiálů a běží na dvou čípech, které mu propůjčují nevídaný výkon nejen na zařízení tohoto typu.

Co je ovšem na Vision Pro z mého pohledu nejlepší, je jeho předpokládatelná integrace do ekosystému a takřka perfektní schopnost skutečně rozšířit realitu, ne ji popřít. Vision Pro běží na vlastním operačním systému s názvem visionOS, který vychází z iOS, iPadOS a macOS, aby poskytl nejlepší uživatelské rozhraní pro zařízení rozšířené reality. Podobně jako v případě AI, kde Apple nevěří v jazykové modely a „inteligentní“ počítač, i v případě reality se Apple vydává proti proudu pionýrů jako Meta a odmítá virtuální realitu. Apple evidentně nechce, a bylo by to velmi zvláštní, aby se uživatelé prostřednictvím jeho zařízení ubírali do nebezpečných a neprobádaných vod odkázání

se na počítač, podle Applu má počítač, jimž Vision Pro bezpochyby je, být stále nástrojem k seberealizaci, tvoření, výrobě, práci, nemá být naším otrokářem a chleboďárcem. Vždy se mi to na Applu líbilo a o to víc mě těší, že svým pondělním konečným ohlášením projektu Vision Pro opět zdůraznili toto své přesvědčení.

visionOS v budoucnosti poroste a bude dokonalejší, podobně jako samotné brýle Vision Pro budou dostávat pravidelné upgrady s lepším hardwarem a dokonalejšími technologiemi. Vždy to ale bude produkt sloužící lidem k práci i zábavě, aby se mohli kochat a dělat věci jinak, budou-li chtít. Pokud ne, zůstanou na Macu a to je také v pořádku, Apple nepoužívá rétoriku Marka Zuckerberga a nemyslí si, že jediným smysluplným řešením budoucnosti je zabydlet se v Metaversu. Chvála bohu... Stejně jako watchOS i visionOS dostane vlastní App Store, kde se budou shromažďovat nově vznikající aplikace pro tuto novou platformu včetně verzí současných aplikací určených pro použití v rozšířené realitě. Apple se postupně opětovně stane lídrem na trhu s hardwarem i softwarem, protože pochopitelně nikdo nebude schopen na žádné chytré brýle dodat takové množství kompatibilních a odladěných aplikací jako Apple. Od prvního dne bude také spolehlivě fungovat ovládání plochy vašeho Macu skrze



visionOS, takže bude možné dělat veškerou práci klasicky u počítače i v rozšířené realitě, dokud toho nebudou brýle schopny samy – výkon by i na lehkou kreativní práci měly už teď. Budou vznikat další API i nad rámec těch současných, visionOS bude stále komplexnější, bude adoptovat různé funkce ostatních operačních systémů a ty zase jeho, a tím bude vznikat celkově lepší a jednodušší zážitek z používání všech produktů Apple, podobně jako toto spojování teď probíhá napříč Apple Watch, iPhone, iPadem a Macem např. v oblasti widgetů a zamykací obrazovky. Nemůžeme teď dohlédnout, kam až nás tato cesta zavede, ale bude vzrušující, inovativní, a ostatní výrobci budou teď mít těžkou hlavu, jak Apple aspoň trochu dorovnat. Vstupujeme do nové éry a Apple je náš vrátný.

### SHOW SE VŠÍM, CO K TOMU PATŘÍ

Apple toto pondělí odvedl skvělou práci. Spíš by se hodilo říct, že za poslední roky. WWDC 2023 je opět výsledkem několikaleté práce a ladění těch nejmenších detailů, aby výsledný produkt dával smysl. Není nutné se tu rozepisovat o detailech jednotlivých platform, jelikož jim je věnován dostatek pozornosti jak ve zbývajících článcích tohoto čísla, tak se k nim budeme pravidelně vracet i v budoucnosti, protože i když velkých novinek nebylo představeno

mnoho, malých úprav je hodně a rozhodně stojí za analýzu. Jsou ryze applovské, posouvají používání našich zařízení zase o kousek dále a hlavně těží ze spolupráce zařízení, což je Applu největší výhodou.

Zásadnější je v mém článku vyhodnotit celou keynote a dívat se na obecnější rysy, které nám mimoděk říkají něco víc. Vyčíst mezi řádky, kam Apple směřuje, a myslím, že to je právě z jeho produktů spíše než z operačních systémů vidět nejlépe. Apple zdárně obhájí svoji pozici, šlape si hrdě dále svoji vlastní cestou, protože je přesvědčen, že je to tak správné, a dělá to se stylem a elegancí. Tým pamětníků v čele s Timem Cookem a Craigem Federighim, vizionářem a největším maskotem světa technologií, kterého svět kdy viděl, je kotvou Applu a moudře ho provádí rozbouřenými vodami konkurenčního boje tak, aby nezaspal dobu, ale zároveň aby neztratil svého ducha, kterého mu vdechnul Steve Jobs. Letošní WWDC měla opět švih a svou grafikou à la chromatická aberace už od začátku naznačovala, že přijde něco s optikou, tedy AR. Třešničkou na dortu pak byly Craigovy vtípky zdůrazňující jeho superschopnosti a příkladná hra na tříkrkou kytaru uvádějící novinky ze soudku Audio & Home. Prostě bylo na co se dívat. Konstatuji, že máme radost, a už se nemůžu dočkat, co pro nás Apple chystá dál. 