

# iPure<sup>cz</sup>



**Tygr Albert Čuba | Test iPadOS 14 | Apple (ne)potěšil**  
**Neskutečná show | Novinky v HomeKitu**



**iPure.cz 141/2020**, čtvrtý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož  
**Redakce:** Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Michael Vita, Jiří Matějka  
**Editor:** Marek Nepožitek | **Překlad:** Ondřej Pikrt  
**Grafická úprava a sazba:** Cinemax, s.r.o., [www.cinemax.cz](http://www.cinemax.cz)  
**iPurecz**, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** [redakce@ipure.cz](mailto:redakce@ipure.cz)

# Týden poté...

Editorial ■ Marek Hajn

Je to opět za námi. Letošní konference WWDC již skončila. Jsme plni dojmů, předpokládám, že vy také. Pilně testujeme iOS 14, iPadOS 14, macOS Big Sur a další novinky. Myslím, že mnozí z vás také. Já osobně jsem to nevydržel a developerské verze jsem do iPhoneu a iPadu nahrál hned v pondělí večer, jakmile je Apple uvolnil. MacBook následoval další den. Moje dosavadní dojmy jsou veskrze pozitivní, ale to jste mohli slyšet v jednom z posledních podcastů, který jsme s Honzou Pražákem minulý týden natočili.

I v tomto čísle iPure se na novinky z WWDC podíváme. Konkrétně iPadOS 14 podrobně rozebral ve svém článku Filip. A hned vzápětí naváže Michael Vita dalším článkem s pohledem na to, co je nového v HomeKitu. Sám jsem na to zvědavý. HomeKit používám hodně a novinek a vylepšení není nikdy dost, co si budeme povídat.

Dan Březina se více rozepsal o tom, čím ho Apple minulý týden potěšil, ale také nepotěšil. A aby toho k WWDC nebylo málo, Honza Pražák rekapituluje úvodní keynote a svoje dojmy z ní. Poprvé po letech byla jiná. Byla pouze online a nebyla přenášena živě, jednalo se o předem natočený záznam. A to si bez debat zaslouží naši pozornost. Sám jsem zvědavý, jestli letošní rok nastaví nový trend, nebo se Apple vrátí k živě přenášeným konferencím, na které budou mít lidé přístup. Těžko říct. Nicméně poslední měsíce nám ukázaly, že přesun do online světa je jasný směr. Otázkou je, jestli je to dobře.

Nicméně, nejen WWDC je nadšenec živ, proto pro vás tento týden máme i něco extra. Karel si připravil skvělý rozhovor s velmi zajímavým člověkem. Principálem Třech tygrů, technologickým nadšencem a youtuberem Albertem Čubou.

Popřeji vám příjemnou zábavu s novým iPure v ruce a než se tu znovu prostřednictvím některého z dalších editorialů potkáme, jdu si hrát s novinkami, kterými nás Apple minulý týden zahrnul.





# S principálem Třech tygrů o technologiích, streamování, YouTube a divadle v roce 2020

Rozhovor ■ Karel Oprchal

**Tři tygři.** Tento youtubový kanál zná dnes snad každý druhý Čech. Improvizačnímu uskupení herců z ostravského **Divadla Mír** se v době, kdy nikdo nemohl vystupovat, povedlo něco jedinečného. Zatímco na internetu ve velkém vysílali jen zpěváci a hudební kapely, Tři tygři dokázali, že i divadlo se dá dělat po internetu, když to jinak nejde. 18 živými vysíláními, seriózy Vyplašení nebo Distanč a **mnohým dalším** bavily tváře **Divadla Mír** český YouTube, protože se tentokrát nemohly setkat osobně s tradičně vyprodaným sálem. Je mi ctí, že si **Albert Čuba**, šéf Míru, principál Třech tygrů a nadšenec do technologií, udělal čas a nechal mě, abych ho vyzpovídal, jak to všechno bylo.





mr





### **Jak se profesionální divadelní herec stane tvůrcem na YouTube?**

To má dlouhou historii. Pamatuji si přesně ten moment, kdy si mí rodiče v 90. letech koupili první kameru VHS a já jsem se poprvé podíval skrz hledáček. Byl jsem tím úplně polápen. Tu kameru jsem jim hned zabavil a už jako teenager jsem pořád něco natáčel. Stříhat se tehdy na počítači nedalo, takže jsem to složitě stříhal přes dvě videa a následně ukazoval leda rodině. Že existují stříhové programy, jsem zjistil, jakmile se koupila lepší kamera mini-DV od Canonu. Ne úplně legálně se mi povedlo dostat k Vegasu od Sony a na něm jsem se začal postupně učit. Internet jsme neměli, Vegas ale byl uživatelsky příjemný a mě to začalo hrozně bavit. Okolo tvorby videí jsem se od té doby pořád pohyboval i během hraní v Komorní scéně Aréna, než jsem si založil firmu na audiovizuální tvorbu. Začínal jsem na různých videoprezentacích, videovizitkách různých firem a dělal jsem i různý obsah na YouTube. Přestože jsem byl na YouTube aktivní někdy od roku 2008, vlna youtuberingu, jak ho známe dnes, mě minula. Začal jsem s videem dřív, než to celé začalo, a potom jsem do toho nestihl vstoupit. Důležitý faktor byla rodina a práce v divadle, jednoduše jsem se věnoval jiným věcem. I tak jsem ale tvorbu videa jako takovou nikdy neopustil.

### **Kromě vás je tu ale jen málo herců, kteří by na YouTube něco produkovali. Mám až dojem, že se od toho většina spíš distancuje. Čím to?**

Myslím, že do toho vstupuje více faktorů. Herec a bavič jsou dvě úplně odlišné věci. Ten druhý, komik či bavič, má k videotvorbě nebo YouTube obecně asi blíže než herec. Jsou to úplně jiné kategorie. Problém rozhodně není v technologiích, natočit a zveřejnit cokoli je dnes opravdu jednoduché, stačí mi kamera v telefonu nebo notebooku a být vtipný. S humorem člověk dosáhne úspěchu jednoduše. Proto se také hvězdami videa stali spíše komici, stand-up komici a další podobní. Ti pro svoji činnost nevyžadují nějaký pevný text, co napsal někdo jiný, a je to pro ně i produkčně jednoduché. Nemyslím si, že by divadelní herci měli obecně vůči YouTube averzi. Jsou to většinou profesionálové, kteří se svou prací živí a pokud dostanou nabídku, že mají jít něco natočit za určitou sumu peněz, tak půjdou a nebudou řešit, pro jakou platformu to je.

### **Uvažovali jste v Divadle Mír nad streamováním Třech tygrů, i kdyby nepřišla krize a divadla se nezavřela?**

Nad streamováním vyloženě asi ne. Určitě jsme plánovali nějaký videoobsah, ten začal konečně vznikat nezávisle na krizi už předtím na youtubovém kanále **Třech tygrů**. Již dříve jsme také začali připravovat třeba videoinscenaci **Smrt talentovaného vepře** a chceme v tom pokračovat – nastartovat



v Ostravě nějakou audiovizuální produkci. Nicméně o streamech v podobě, v jaké je znáte, jsme začali uvažovat ve chvíli, kdy se situace okolo koronaviru začala zdát vážná. Zhruba týden před uzavřením divadel (10. března 2020, pozn. red.) jsme začali mluvit o tom, že bychom měli být připraveni na úplně cokoli, co by omezilo provoz divadla. Řešením bylo rychle se přesunout do online prostoru. Ve chvíli, kdy se uzavřela divadla na Slovensku, to byla už jen otázka času, než se divadla zavřou i u nás. Když to nastalo, byli jsme do značné míry připraveni streamy spustit. Měli jsme pro to kódové označení „Jdeme na to“ a každý už věděl, co má dělat.

**Co obnáší spustit vysílání z divadla? Vy jste se rozhodli to dělat na úrovni, na několik kamer, s klavíristou... Je těžké něco takového zorganizovat?**

Záleží na čase. Když máte dost času, zjistíte, že to těžké není. Nejhorší je, když je času málo a vy to potřebujete udělat rychle. Potom spěcháte a nevíte, kterou cestou se vydat, protože těch možností je více. Záleží ale opravdu jen na vašich nárocích. Pokud chcete mít pět kamer a kvalitní zvuk kvůli zpěvákům nebo kapele, tak přidáním každého tohoto prvku se to stává složitějším a složitějším. V základní verzi ale určitě stačí prostor a iPhone. Třeba iPhone 11 má už tak kvalitní optiku a kupodivu i zvuk, že v interiéru vám stačí být připojený na mobilní síť a můžete stream spustit. Byla

to pro nás úniková cesta a asi by fungovala. Sice jsme to netestovali, ale jsem přesvědčen, že bychom v nejhorším případě mohli stream na iPhone realizovat. Možná bychom zainvestovali do externího mikrofonu. Druhou únikovou cestou bylo GoPro, které se dá s iPhonem propojit a také k vysílání použít. Hlavně ta poslední verze Max má rovněž skvělý mikrofon, systém umí jeho citlivost dynamicky měnit, když se člověk otočí od kamery a zase zpět. Pro potřeby hraní by to tedy složité ani nebylo, my jsme ale chtěli ve streamu zachovat zpěvačku a klavíristu a to už je potřeba oba nazvučit, prohnat to mixážním pultem, zpracovat a potom s obrazem poslat na internet. Hledali jsme tedy vhodný software a přišli jsme na OBS Studio, které používáme. Potřebovali jsme to, čemu ve streamech říkáme „krabička“, což je produkt od **Blackmagic Design**, který zpracuje obraz a posílá ho do počítače. Poslední překážkou byl upload, který jsme museli zvednout, ale náš provider nás podržel a jakožto sponzoři nám zvedli upload ze základní rychlosti na 50 Mb/s, což je maximum, co zvládne naše anténa, a bohatě to stačí. Záleží samozřejmě na datovém toku, 30 Mb/s by nám stačilo, ale 50 je pro naše využití optimum.

**Co se týče hardwaru, měli jste nějaké speciální požadavky třeba na počítač či kamery?**

Po rozhodnutí, jakým způsobem budou streamy probíhat, vstoupil do hry například objektiv.





Kdybychom používali mobil, tak bychom nemohli pracovat s hloubkou ostrosti, která tomu dodá ten kýžený filmový efekt. Co se zařízení na natáčení týče, postupně jsme zjistili, že pro naše účely jsou z nějakého důvodu nejlepší bezzrcadlovky od Sony. Důvodem je opět způsob, jakým ten fotoaparát dovede nahrávat zvuk. Pravděpodobně tam funguje softwarová úprava citlivosti jako u GoPro, což jsme ocenili ještě více než hloubku ostrosti. Nad tou člověk mávne rukou, ale paradoxně pro vysílání je zvuk to klíčové. Je potřeba herce dobře slyšet, třeba když tři nebo čtyři postavy vedou dialog. V našich improvizacích jsme potřebovali prostorový zvuk a nemohli jsme mít porty, protože se mezi každým skečem převlékáme. Zkusili jsme například Pocket Cinema Cameru od Blackmagic Design a ta nám nevyhovovala, protože brala surový zvuk – je to profesionální technika na záběrové natáčení a tam se předpokládá, že se zvuk bude postprodukčně upravovat. Sony Alpha jsou v tomto mnohem blíže běžnému uživateli a je i vhodnější pro naše streamy, protože se nemusíme o zvuk starat, když herec šeptá nebo křičí. Do kamery jsme napojili obyčejný externí mikrofon na 3,5mm jack a fungovalo to. Co se počítače týče, před koronakrizí jsme sestavovali střížnou konfigurovanou na balík od Adobe, tudíž jsme tu střížnu jen přesunuli do sálu do divadla a streamovali jsme přes tento PC. Posledních zhruba pět streamů jsme ale už streamovali z MacBooku, jelikož jsme od Blackmagic Design pořídili novou „krabičku“ – režii na čtyři kamerové vstupy. Při posledním streamu jsme tak mohli spustit celkem čtyři kamery – dvě statické na kapelu, jednu do zákulisí a jednu Sony Alpha pro kameramana, který s ní chodí. Data z nich pak šla přes tu režii do OBS a poté na YouTube. Technická zajímavost je, že se musí řešit latence zvuku. Tlesknutím na kameru se na začátku vyzkouší, jestli se zvuk nebo obraz nepředbíhají a přednastaví se hodnoty, aby byly po celou dobu streamu synchronní. Z hlediska hardwaru nejsme v Divadle Mír ortodoxní, v rámci audiovizuální produkce používáme Windows i Mac. Zvažujeme do budoucna i stříh a coloring v DaVinci Resolve, kde je naopak lepší optimalizace pro Mac...

**Jdou YouTube a divadlo dohromady? Může obsah na internetu divadlu jako instituci nějak pomoci? Přiblížit jej mladší generaci, přilákat diváky nebo třeba prohloubit zážitek...**

Diskuzi na toto téma jsem vedl asi půl roku zpátky s kolegy z ostatních divadel a konsenzus byl, že je to slepá cesta. Myslím, že dnes by asi každý mluvil jinak... Já jsem každopádně přesvědčen, že rozhodně! Divadlo je vedle hrobníka, porodníka a prostitute

jedna z nejstarších institucí a přežilo tak dlouhou dobu právě proto, že se dovedlo nějakým způsobem změnit. Teď je čas, aby se divadlo opět přizpůsobilo a videoobsah by rozhodně měl jít s živým divadlem ruku v ruce, ne být jen jeho podporou, jako je to doposud. Divadlo je vizuální umění a moderní herec by dnes měl zvládat jakýkoliv typ herectví – na velkém, venkovním, či komorním jevišti, ale i před kamerou. Právě proto by ta audiovizuální složka s přenosem na nějakou obrazovku měla být nedílnou součástí každého divadla. Ve výsledku to divadlu skutečně pomůže. Docela se divím, že to v České republice není zvykem... Spousta divadel má „vizuální“ účty na sociálních sítích, ale potenciál je zvláště nevyužitý. Vnímají to pouze jako doplněk, ale právě sem by se měl marketing všech divadel soustředit. Měl by se otočit poměr klasických propagačních materiálů jako letáků a brožurek ve prospěch mediálního obsahu. Rozhodně nám to neuvěřitelně pomohlo a je to cesta. Jsme pod záplavou zpráv, kdy už otevřeme a že se na nás lidé těší – to jsme nikdy předtím neměli.

### **Proč jsem na YouTube nezaznamenal streamy i jiných českých divadel?**

Částečně to mohlo způsobit to, že ostatní divadla, stejně jako Divadlo Mír, nemají práva na vysílání klasických inscenací z repertoáru. Jediná možnost je vysílat něco vlastního. Některá divadla natočila talk show či jiné jednodušší věci, ale proč YouTube nezkusilo víc divadel ve větší míře, je složitější. Páteří českého divadla jsou příspěvkové organizace. Naprostá většina českých divadel jsou příspěvkovými organizacemi daných měst a mají poměrně složitou rozhodovací strukturu. Veškeré procesy tam probíhají extrémně byrokraticky. Když se zavřela divadla, armáda zaměstnanců těchto divadel začala řešit, co se vstupenkami a hlavně ten samotný fakt, že se něco děje. V tom všem je buď vysílání nenapadlo, nebo neměli kapacitu to prosadit. Pokud to totiž chcete dělat trochu na úrovni, musíte na začátku investovat přinejmenším třicet tisíc korun. Naše prvotní výhoda byla v tom, že jsme tu techniku už měli. Skeče pro Tři tygry jsme točili už dříve a tvořili jsme, v zásadě nám chyběla jen ta „krabička“. Běžná divadla ale v naší situaci nejsou, natáčecí techniku nemívají, často nemají ani fotoaparát, protože si najímají externí fotografy... I kdyby si tedy v nějakém divadle řekli, pojďme streamovat, potřebovali by třicet tisíc. Ten, koho to napadlo, by musel jít za uměleckým šéfem a přesvědčit ho, šéf by musel přesvědčit ředitele a ředitel by musel někde v rozpočtu najít třicet tisíc. Řešilo by se, zda dělat výběrové řízení na nákup fotoaparátu, nebo

to koupit rovnou. Potom se do toho začne vměšovat plno lidí, budete muset nutit zvukaře, co tam je zaměstnaný dvacet let, aby poprvé v životě zapojil fotoaparát, když to nikdy nedělal... Řečeno trochu s nadsázkou, zkrátka to není tak jednoduché. Byrokracie těchto příspěvkových organizací je na jednu stranu dobrá, protože tvoří tu páteř českého divadla, ale na druhou stranu je velmi těžkopádná. Rychlé reakce na situace jako tato jsou úplně znemožněny. V Divadle Mír je to přesně naopak, je nás tam jenom pár. Jeden člověk dostal za úkol vstupenky a podobné záležitosti a my jsme mohli řešit, co budeme dělat. Do karet nám také hrálo, že jsme věděli, co potřebujeme, jak zpřístupnit kanál a jak všechno nastavit, nebyla to pro nás překážka. Divadla s tímto nemívají žádné zkušenosti. Hodně to souvisí s používáním různých platforem k propagaci, věnují se tomu velmi málo, často ani ne přímo sami, a tak na to nemají určené lidi. Již dříve zmíněný faktor času zde byl rozhodující. Já si tedy myslím, že důvodem, proč jsme zůstali s vysíláním sami, je kombinace byrokracie a neznalosti jak na to.

**Tři tygři jdou proti ostatním youtuberům. Jste herci, kteří tvoří obsah na internetu. Narozdíl od ostatních děláte věci cíleně, čili umíte hrát, neexperimentujete, co bude fungovat, a tím nejste „jen vtipní“, což ale podle vašich slov stačí k úspěchu. Myslíte, že kdyby se do YouTube dalo více profesionálů, zvedlo by to nějak úroveň internetové produkce? Mám na mysli, že by se od vás někdo přiučil...**

Že jsme profesionální herci, je bezpochyby velická výhoda. Ani Tři tygři na YouTube nevznikli z ničeho nic. Uskupení Třech tygrů existuje čtyři roky a my jsme pravidelně jednou měsíčně, když nebyla karanténa, chodili bavit dvě hodiny asi 170 platících diváků do Heligonky k Jarkovi Nohavicovi. To už je přes čtyřicet odehraných improvizčních představení. Točit jsme začali až potom, hodně lidí tohle překvapuje. Jistě člověk časem zjistí, co funguje, to je zkušenost. Naš úspěch na YouTube tak není jakousi náhodou, ale vyvrcholením čtyř let práce. Naše zkušenosti s audiovizuální tvorbou nám taky pomohly udělat naše skeče líbivé, podle našich představ a taky trochu odlišné od běžných videí. Z tohoto hlediska v rámci českého YouTube asi hodně vyčníváme. Pravda ale je, že u nás ve střední Evropě jsme v trendech vždycky pozadu. Americký YouTube a hlavně americké komediální kanály jsou úplně jiná liga. Tam se profíci z mainstreamu právě přesouvají a je to zcela regulérní médium, kde se mohou prezentovat. Hvězdy všech amerických late night show mají svůj kanál na YouTube, každý z nich má přes deset milionů odběratelů





a oni tam každý den sypou obsah. Saturday Night Live, klasická late night show vysílaná z New Yorku již přes třicet let, má také svůj kanál a jejich skeče jsou neuvěřitelně vtipné. Tomuto je pochopitelně velmi těžké konkurovat, protože za sebou mají celé produkční zázemí, ta show vzniká pro televize a oni to jen vystříhnou a dají na YouTube. Nejen, že pak mají další diváky a příjmy z reklam, ale je to plně profesionální dílo, které se tam objeví, a dívat se na něj může kdokoli odkudkoli. U nás něco podobného dělá jedině Jan Kraus. Myslím, že se to časem za západu dostane i k nám a profesionálové se v nějaké podobě do online světa přesunou. Končí i časy, kdy se člověk musel nejprve proslavit v televizi. Já jsem toho přímým důkazem, nikdy jsem neměl tolik natáčecích dní jako tento měsíc a to jen díky YouTube. Určitě je dobře se inspirovat v zahraničí, a pokud má člověk trochu štěstí, není důvod, aby to či ono u nás nefungovalo taky. Nevím, zda by se od nás někdo mohl přiučit, protože dnešní doba je rozstřelená a rozhodně nejde zobecnit, co funguje. Ačkoliv je pravda, že umět mluvit, tvářit se a stát před kamerou je potřeba, jsou i tací, kteří jsou prostě příjemní na pohled, jsou spontánní, a bylo jim dáno úžasně bavit lidi okolo, aniž by to studovali. Profesionálové mohou s určitými prvky záměrně pracovat, ale takoví jedinci jsou nenapodobitelní. Startovací pozici mají ale všichni stejnou. Nahraje se to na YouTube a rozhoduje divák.

**TikTok dnes strhává obrovskou pozornost. Tři tygři jsou na TikToku. Kromě oficiálního účtu tam jsou k nalezení ale i klipy a hlášky z vašich videí nahrané fanoušky. Je podle Vás TikTok cesta pro šíření hraných či hudebních scének? Jak si vedou mladí tvůrci?**

Založení **tiktokového účtu** Třem tygrům byl reguleární kalkul v dobrém slova smyslu. Moje jedenáctiletá dcera totiž TikTok má a ona za mnou začala chodit a ukazovat mi, že tam jsou Tři tygři. Fanoušci to kdovíjak stahují z YouTube, postříhají to a začnou šířit. Zpozorněl jsem, když se začaly objevovat profily „Tři tygři“, které nebyly naše. Jako reakci na to jsme vytvořili oficiální profil Třech tygrů, abychom tam takzvaně byli a aby fanoušci věděli, který účet je opravdu náš. TikTok je pro nás taková další cesta a fanouškovská tvorba nás baví. Jednak nám to pomáhá a jednak nám to ukazuje, jak které vtipy fungují. Osobně si myslím, že TikTok nějakým způsobem kreativitu podporuje. Vidím to na své dceři, kolik času tam tráví tvorbou jednoho videa. Potřebuje nějak zatancovat či něco jiného vytvořit, ten záznam zpracovat, použít filtry a další úpravy, které jsou poměrně bohaté a komplexní... Samotného mě překvapuje, kolik nástrojů TikTok nabízí, a když to občas prohlížím, tak oceňuji míru kreativity v tomto softwaru a obdivuji, co někteří uživatelé dovedou vytvořit. Ve smyslu rozvoje kreativity je TikTok asi bez problému, ale určitě se nic nemá přehánět a jako rodič občas



kontroluji, kdo jí co píše a s kým se sleduje, protože je to poměrně nebezpečná oblast. Ještě mám syna a tam je to nebezpečnější, protože on bere všechno, co se řekne na YouTube, jako axiom. Já ho nejsem schopen přesvědčit, že věci mohou být i jinak. Až když se zeptám, co by dělal, kdybych svůj názor natočil na YouTube, tak se zamyslí nad jinou variantou. Děti nemají záklopku, nedovedou informace přijmout a zpracovat je. To je nebezpečné. Když rodič ztratí přehled nad jejich aktivitou na internetu, může být hrozně překvapen nějakou reakcí svého dítěte, která může pocházet z YouTube, protože si ji to dítě zapamatovalo a bere ji za nepopíratelnou pravdu.

**Vy jste uživatelem produktů značky Apple. Na základě různých videí na kanále Divadla Mír ale vím, že ne odjakživa. Kdy jste se dostal do ekosystému, co používáte, jaké jsou vaše zkušenosti?**

Rozhodně nejsem ortodoxní a přijde mi to trochu směšné, když se ohledně značky dva lidé hádají, i když je tam určitě vždy jistá nadsázka. Moje cesta k Applu byla poměrně složitá. Můj první dotykový telefon byl iPhone 3GS, dostal jsem ho od bratrů k narozeninám. Byl jsem moc spokojený, ale pak jsem ho nějak opustil, a dokonce jsem pak měl i Razr a nějaké Androidy. Vrátil jsem se zpět v době iPhone 5 a potom šel opět někam jinam... Hodně jsem telefony střídal podle toho, co zrovna bylo zajímavé. Měnil jsem vždy zhruba po dvou letech. Jsem

docela technologicky založený člověk, moderní technologie mám rád a na značce mi nezáleží, podstatné je pro mě to, co mi ten telefon přinese zajímavého. Před současným iPhonem 11 Pro jsem měl Samsung Galaxy S10, z té jsem byl velmi nadšený, hlavně z fotoaparátů. Hodně jsem válčil s notebooky. Dlouho jsem používal notebooky s Windows, akorát potom jsem manželce asi před pěti lety koupil MacBook Air a on dodnes úplně perfektně funguje. Musím přiznat, že to se mi s žádným PC nestalo... Já jsem si během těch pěti let koupil více notebooků, a i když jsem šel do vyšší ceny a utratil za něj třeba třicet pět tisíc, tak jsem nakonec nebyl spokojený s výdrží baterie nebo přílišnou hlučností. Dopadlo to tedy tak, že jsem stejně skončil u MacBooku Pro – podvědomě jsem k tomu směřoval už dlouho. Je to první notebook, se kterým jsem opravdu spokojený, protože je dost výkonný na střih videa v DaVinci nebo Adobe Premiere, všechno funguje a baterie vydrží dlouho. Jinak jsem ale i nadšený počítačový hráč, takže mám i herní PC, které na nic jiného nepoužívám a to bych neměnil. Volím to, co zrovna na něco potřebuji a co mi vyhovuje. Nejsem ale moc nadšený z ekosystému, který se hodně těžko zase opouští. Člověk si automaticky koupí víc věcí, všechno se perfektně prováže a z toho se špatně jde pryč... Na zálohu fotek kromě iCloudu nebo Fotek od Googlu používám primárně OneDrive. Protože hodně píšu, mám Microsoft 365 a všechno se mi zálohuje tam. 





# iPadOS 14

## První dojmy

iPadOS ■ Filip Brož

Již více než týden používám první betu iPadOS 14. Nemá smysl dělat nějaké ukvapené závěry a hodnocení. Vše co aktuálně testuji, se ještě může kompletně změnit. Není žádnou novinkou, že Apple již několikrát určitou funkci v ostré verzi utnul, ač ve vývojářských betaverzích byla. Rád bych shrnul své dojmy z první bety iPadOS 14. Co se mi líbí nejvíce?



**P**okud jste sledovali úvodní keynote k vývojářské konferenci WWDC, patrně jste zaznamenali, že žádné převratné novinky se okolo iPadů nekonají. Těch jsme byli svědky loni. Letos se Apple více zaměřil na macOS a Mac obecně. O něco více novinek je dokonce i v iOS 14, což ale neznamená, že by iPadOS 14 byla o ničem. Pár věcí se najde.

### WIDGETY

Na první pohled toho moc nepoznáte, ale jakmile swipnete do strany, objeví se před vámi nové widgety. Ty sice (zatím) nejdou po vzoru iPhoneu přesunout mezi ikony, ani zde nemáme Knihovnu všech aplikací, ale aspoň můžeme vše upravovat a měnit. Stačí podržet prst na ikoně a vlevo nahoře kliknout na tlačítko plus.

Ihned můžete vybírat z nových aktivních Widgetů. Velmi se mi líbí především chytrá sada, která se různě mění během dne a událostí. Chvilí vidím svůj Kalendář, pak zase Mapy či Poznámky. Vše si lze nastavit. Stále také platí, že některé Widgety můžete mít na displeji iPadu trvale, jiné se objeví až po swipnutí. Také je zde pár nových

grafických prvků a ikony související s nabíjením zařízení.

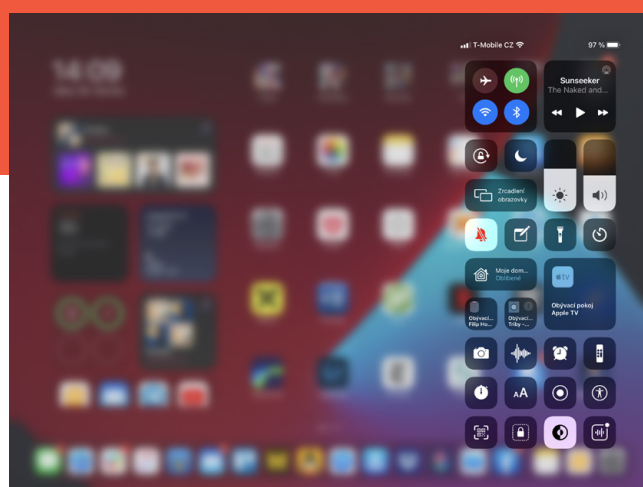
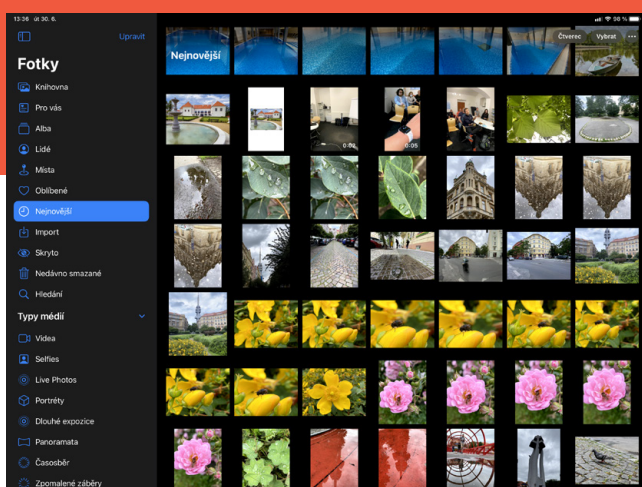
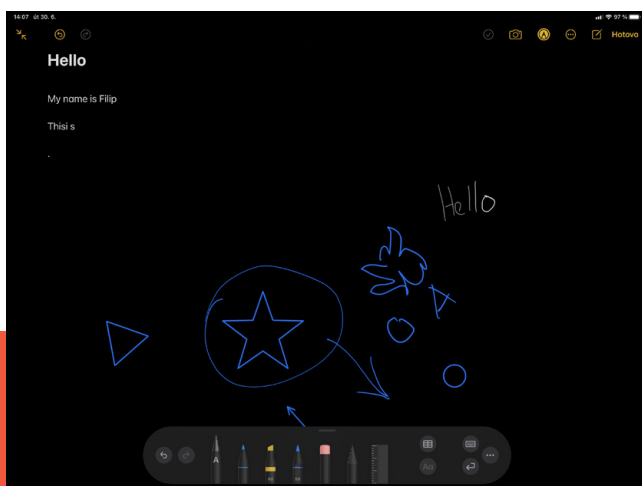
Velmi bych si přál, abych Widgety mohl umístit mezi ikony aplikací. Velký iPad k tomu úplně vybízí. Třeba to Apple v další betě představí. Také bych ocenil knihovnu aplikací, tedy přehled vše aplikace, které mám nainstalované. To vše funguje v iOS 14.

### NOVÉ HLEDÁNÍ

Apple také kompletně přepracoval hledání a Spotlight na iPadu. Více mi připomíná hledání na Macu. Přibýlo také více zdrojů, kde iPad prohledává, především pak v kombinaci se Safari. Stále fungují klávesové zkratky a hledání tak můžete spustit v jakékoliv aplikaci. Hledání samozřejmě podporuje asi největší novinku na iPadu – Scribble, tedy psaní pomocí Pencilu napříč celým systémem. O tom však ale až za chvíli.

Z pohledu hlavní plochy je to v podstatě zatím vše. Ano, máme zde novou ikonu pro Siri, která by opět měla být chytřejší. Pár drobností, především v oblasti HomeKitu, přibýlo i v Ovládacím centru. Naopak notifikace jsou stále stejné.





## DROBNOSTI V APLIKACÍCH

Apple se také zaměřil na své oblíbené aplikace a dodal jim svěží nádech a pár vylepšení. Začnu u Hudby, kde nově po vzoru macOS naleznete postranní panel. Vidíte zde nejen své playlisty, ale i knihovnu či jednotlivé sekce. Naopak dole na liště již žádný panel a nabídku neheďte, vše je na boku. Když kliknete na přehrávanou písničku, dostanete se do zobrazení přes celou obrazovku. Ihned si můžete pustit text k hudbě nebo další písničky.

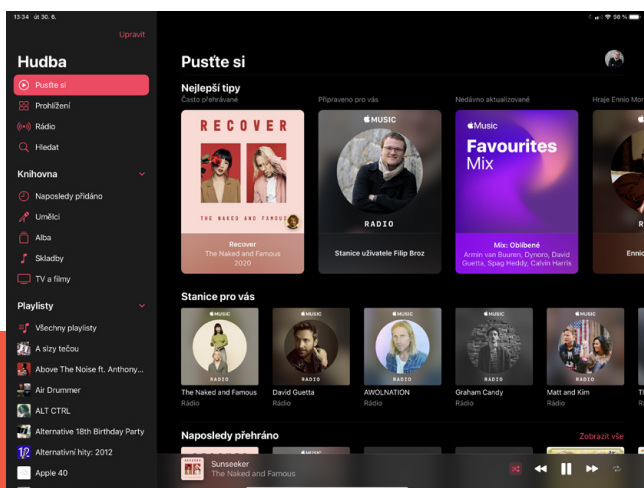
## FOTKY

Velmi podobné je to i ve Fotkách. Spodní panel se přesunul na bok, kde najdete své fotky, alba, lidi, import, hledání atd. Opět vše po vzoru macOS. V rámci Fotek také konečně můžete plnohodnotně zoomovat, tedy přiblížit si fotku, což dříve ve Fotkách v podstatě nešlo. Musel jsem to na iPadu řešit skrze jiné aplikace. Samozřejmě, boční panel můžete kdykoliv schovat a upravit pořadí.

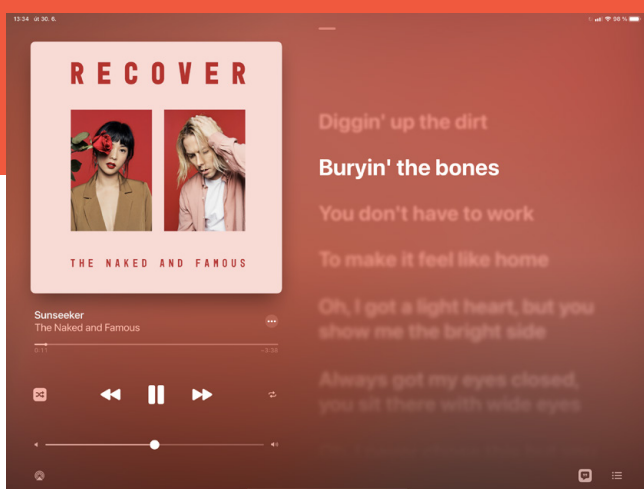
Pár drobností okolo panelů a řazení naleznete i v Připomínkách, Poznámkách nebo Mailu. Není to však nic drastického, spíše maličkosti. Trochu mě zarazí, proč Apple nechal spodní lištu u App Store nebo aplikace Kniha. I zde by se možná hodil boční panel. S tím počítá i Kalendář, kde vlevo nově vidíte možnosti pro přidávání a správu jednotlivých událostí.

## SAFARI A BEZPEČÍ NA IPADU

Webový prohlížeč Safari je na iPadu 14 podle Apple rychlejší a ještě bezpečnější. U každé stránky si můžete vyvolat skrze písmena „Aa“ tzv. Tracking Report, tedy stránky, které vás sledují, případně o vás sbírají nějaká data. Napříč celým systémem platí, že ke všemu nově dáváte souhlas – pro jednotlivé aplikace přístup k fotkám, mikrofonu či kameře. Můžete tak nově aplikaci dát souhlas jen jednou, a pak už ne. Pokud vás nějaká aplikace sleduje tzv. na pozadí, například nahrává skrze mikrofon, uvidíte to díky oranžové tečce vpravo nahoře. Celkově Apple dbá na naše bezpečí a uživatelská data, což je jen dobře.



Dodejme jen, že iPadOS 14 si nainstalujete na všechna zařízení, na kterých běžel iPadOS 13 – tedy i na staříčky iPad Air 2 z roku 2014!



spojí. V Poznámkách také můžete různě převádět text na psanou či tiskací formu. V praxi jistě oceníte i rozpoznávání tvarů. Uděláte šipku od ruky, a když chvíli podržíte prst, máte z toho grafickou šipku jak dělanou. To samé platí o dalších tvarech.

## DALŠÍ NOVINKY A PODPORA KLÁVESNICE

Myslím si, že Scribble se bude ještě vyvíjet a v dalších betaverzích se můžeme těšit na změny a novinky. To ostatně platí o celém iPadOS 14. Během WWDC se také ukázalo, že Apple počítá s plnou podporou nové klávesnice Magic Keyboard s trackpadem pro hraní her. Velmi brzy snad využijeme trackpad například pro střelbu a písmena na klávesnici pro chůzi s postavou.

## SHRNUTÍ

Celkově jsem s iPadOS 14 spokojen. Změny nejsou nijak razantní, ale rozhodně potěší. iPad je zase o krok blíže k tomu stát se plnohodnotným počítačem a papírem v jednom. Testování není rozhodně u konce. Těšit se můžete na další dojmy a podrobnou recenzi těsně před oficiálním vydáním na podzim. Dodejme jen, že iPadOS 14 si nainstalujete na všechna zařízení, na kterých běžel iPadOS 13 – tedy i na staříčky iPad Air 2 z roku 2014!

První beta je také překvapivě velmi stabilní, což se samozřejmě může změnit. Stále platí pravidlo, že byste neměli betu dávat na své jediné zařízení. Nikdy nevíte, co se může pokazit. 

## PSÁNÍ S APPLE PENCIL – SCRIBBLE

Největší novinkou je funkce Scribble (rukopis), která mi udělala obrovskou radost (mrkněte na [mé video a ukázkou](#)). Nově můžete Apple Pencil použít napříč celým systémem. Vše zatím funguje jen v angličtině, ale je velmi pravděpodobné, že se dočkáme podpory českého jazyka. Neměl by to být takový problém. Na druhou stranu i s angličtinou je Scribble zábava.

Psát můžete nejen v aplikacích, především v Poznámkách, ale i zmíněném hledání. Vyvoláte swipnutím hledání a Pencilem napíšete slovo Numbers a ihned můžete aplikaci otevřít. Psát můžete i do hledání v Safari, a to včetně jednotlivých webů. Na iPure si otevřu hledání a napíšu v angličtině klíčové slovo – například iPhone, iPad nebo cokoliv jiného. Psát můžete slova, ale i celé věty.

Nejlépe si to můžete vyzkoušet v Poznámkách. Scribble podporuje i pár šikovných funkcí, které možná znáte z aplikace Nebo. Když zaškrtnete písmeno či slovo, tak zmizí. Když udělám čáru ze shora dolů nebo opačně tak se slovo rozpojí nebo naopak





# Jak mě Apple (ne)potěšil

Magazín ■ Daniel Březina

Celá WWDC 2020 je už za námi a na řadě je bilancování a podrobné představování novinek. Určitě jste slyšeli o většině novinek z úvodní keynote, ovšem už o pár hodin později jsme se my, vývojáři, dozvěděli další novinky. A já moc nejásal.



**P**okud jste neslyšeli náš první koncil v podcastu iPure, tak si ho ještě **poslechněte**. V něm jsem zmiňoval svá přání a teď je na čase krátká rekapitulace. Důležité je na začátku zmínit, že vycházím z první beta-verze systémů a je dost možné, že pár věcí se ještě v průběhu léta změní. Osobně jsem měl mnohem víc přání, které také budou rozebrána v článku.

### APPLE NEUMÍ MULTIMÉDIA

Jedním z mých přání byly změny ve všech třech multimediálních aplikacích, které Apple nabízí. Jsou to aplikace Hudba, Podcasty a TV. Na začátku si odbudu aplikaci TV. V té nepozoruji žádné změny. Apple pořád míchá svůj vlastní obsah ze služby Apple TV+ s filmy z iTunes Store. Má teorie je, že Apple čeká, až bude na Apple TV+ dostatek obsahu. Snad za rok se dočkáme změny k lepšímu. A také seriálu Foundation...

Přiznám se, že aplikaci Podcasty jsem už úplně přestal používat. Rád zůstávám u předinstalovaných aplikací, ale aplikaci Podcasty jsem musel odstranit. Takový bordel se opravdu nedá vydržet. V nové verzi operačních systémů iOS a iPadOS udělal Apple malé vylepšení UI. Nyní máte lepší přehled o nových epizodách z vašich odebíraných podcastů a o tom, jaký další podcast si můžete

poslechnout. Je pěkné, že to Apple vylepšil, ale pořád má na čem pracovat a já jsem rád, že jsem věnoval svůj čas a upravil si podcastovou aplikaci Overcast podle svých představ.

Poslední z aplikací je Hudba. U ní jsem si stěžoval na dvě věci. Jedna se týká uživatelského rozhraní. Sekce Pro vás se změnila na Pusťte si. V této sekci vám aplikace nabízí umělce, playlisty a rozhlasové stanice, které by se vám mohly líbit. Samozřejmě na základě vaší historie v aplikaci. Podle mě to je přehlednější a hlavně se vytratil důvod mé druhé stížnosti, a sice nedostatečné přizpůsobení mému hudebnímu vkusu. Aplikace mi teď nabízí skvělé playlisty, nové, zajímavé umělce a radio pouze pro mě. Ode mě palec nahoru.

### NOVÉ ROZLOŽENÍ OBRAZOVKY

Všichni o tom mluví. Widgety přišly do iOS, jak uživatelé chtěli. Apple to odůvodnil tím, že konečně přišel na způsob, jak mít data ve widgetu v reálném čase bez zátěže pro baterii iPhone. Musím uznat, že to celkem oživilo domovskou obrazovku. Prozatím je na výběr několik předinstalovaných widgetů. Velké hodnocení si budu troufat udělat někdy v zimě, až to bude podporovat větší počet aplikací. Zatím používám čtvercový widget s počasím a jeden smart Stack, kde mám hudbu, kalendář a připomínky.





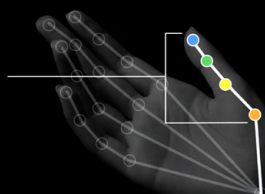
## Hand landmarks: thumb

Tip of the thumb (TIP)

Interphalangeal joint (IP)

Metacarpophalangeal joint (MP)

Carpometacarpal joint (CMC)



handLandmarkRegionKeyThumb

```
handLandmarkKeyThumbTIP
handLandmarkKeyThumbIP
handLandmarkKeyThumbMP
handLandmarkKeyThumbCMC
```



Docela dost se mi zamlouvá novinka v podobě knihovny aplikací. Před iOS 14 jsem měl tři obrazovky, kde byly důležité aplikace seřazené podle používání. Ty jsem teď částečně zredukoval. Pak jsem měl asi čtyři nebo pět obrazovek náhodně poskládaných aplikací, kam jsem v podstatě vůbec nechodil. Jsem rád, že se teď z pěti „odpadních“ obrazovek stala jedna knihovna. A je mi jedno, jak jsou v ní aplikace seřazené, protože do ní nechodím. Hlavní obrazovka se mi tak pročistila, a když potřebuju něco, co nepoužívám denně, využiji Spotlight.

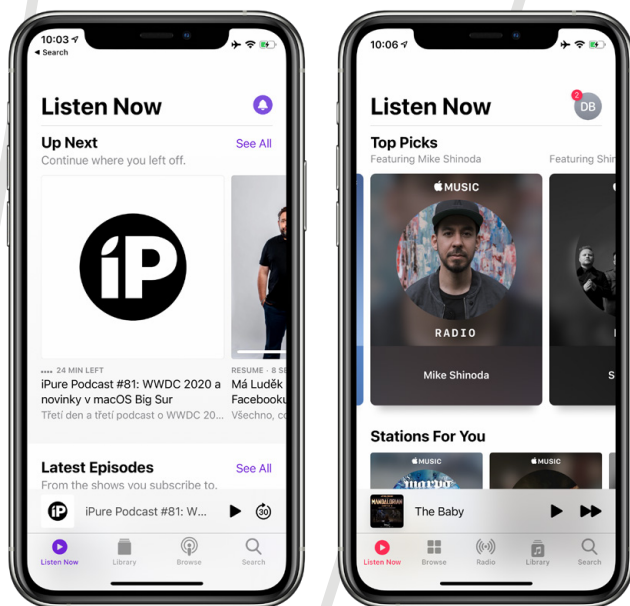
V podstatě mi jsou volné i jakékoliv novinky v aplikaci Mapy. Aplikaci sice používám často pro navigování, ale je mi celkem jedno, jak detailní jsou podklady. Při navigování poslouchám hlavně hlas, případně se dívám na nejbližší odbočku. To, že u nás nebudou (zatím) podporované cyklomapy, mě tolik netrápí. Na kole jezdím rád, buď v místech, kde to znám nebo se orientuji, a když je nejhůř, tak raději použiju aplikaci [Mapy.cz](https://www.mapy.cz). A elektro auto nevlastním, takže absence nových funkcí v České republice mi taky nevadí. Jediné co mi vadí, je absence funkce Look over, z důvodů uvedených v další části článku.

## ROZŠÍŘENÁ REALITA SE NEROZŠÍŘILA

Jsem velký fanoušek rozšířené reality. Moc mě baví a jsem rád za každou novinku. Ovšem iOS 14 mě v tomto ohledu velmi zklamal. Mým velkým přáním bylo trackování rukou, dlaní a prstů a následná interakce s digitálními objekty ve 3D prostoru. Tuto funkci už nabízí například VR headset Oculus Quest a dle mého názoru to je poslední hlavní funkce, která Applu chybí. Letos jsem se nedočkal, ale...

Apple vypustil v rámci svého frameworku Vision trackování dlaní a prstů. Framework Vision slouží k detekci tváří, lidí a objektů z kamery. Můžete to znát například z aplikace Fotoaparát, když namíříte na nějakou osobu. Aplikace zjistí, že míříte na tvář a automaticky na ní zaostří. Nově tento framework umí trackovat právě dlaně a prsty, včetně rozlišení jednotlivých článků prstů. Ovšem vývojáři dostanou opět jen informaci o tom, kde se prsty nachází v rámci 2D prostoru obrazovky. Jakoukoliv interakci s 3D objektem si musí velmi pracně programátor obstarat sám.

Trackování zatím není moc přesné, můj iPhone 11 Pro měl velký problém, i když jsem měl prsty přímo před kamerou. Doufám, že to je kvůli tomu, že se jedná o betaverzi. Pro mě to je příslib do budoucna



a věřím, že za rok se dočkáme už plnohodnotné podpory trackování dlaní v prostoru.

Největší novinkou v rozšířené realitě je letos ukotvení digitálních objektů podle pozice. Jako programátor určím, kde v reálném světě má být objekt ukotven a když tam uživatel přijde, objekt se mu objeví. Zní to skvěle a hned vás napadne spousta námětů na různé cestovatelské aplikace. Ovšem problém je s podporou. Využití samotné GPS je v tomto případě nepřesné. Aplikace potřebují znát naprosto přesnou polohu a GPS má v tomto ohledu velkou odchylku. Systém tomu pomůže detekcí okolí z fotoaparátu. Pamatujete na funkci Look over v Mapách? Apple má nově k dispozici 3D data některých měst. A ty použije k přesné detekci místa, kde má být digitální objekt umístěn. To znamená, že my máme v Čechách ještě nějakou dobu pěknou smůlu.

Zároveň jsem se nedočkal téměř žádných novinek v samotném vývoji pro rozšířenou realitu. Apple minulý rok vydal aplikaci **Reality Composer** pro jednoduchý vývoj AR scén. Z mého pohledu se spíš jednalo o jakousi betaverzi a nástřel toho, jak bude vypadat budoucí vývoj. Letos jsem doufal v nějaký větší update a doufal jsem, že nám Apple řekne, jakým směrem se v tomto ohledu chce vyvíjet.

Update přišel. Aplikace nyní bude podporovat LiDAR skener v iPadu Pro 2020. Ano, to je vše. To je novinka ve verzi 1.5.

## PROFESIONÁLOVÉ, KDE JSTE?

Minulý rok jsem měl obrovskou radost z představení nového Macu Pro, i když jsem věděl, že si ho nejspíš nikdy nekoupím. Stačilo mi ale, že to Apple opravdu myslí s profesionály vážně a pořád tu pro ně je. Samozřejmě jsem byl potěšen také MacBookem Pro 16. Letos jsem doufal v další podobnou novinku. Nemuselo jít o velký, drahý stroj určený malému procentu uživatelů. Klidně bych byl spokojen s malým pomrknutím směrem k vývojářům. Třeba v podobě nové myši, která by neničila ruce.

Dá se argumentovat tím, že přechod z procesorů Intel na Apple Silicon je profesionální novinka. A ano je. Je to skvělá zpráva a moc se na to těším a jsem zvědavý, jak moc z toho budeme těžit. Ovšem čeká nás to až za delší dobu a moc detailů z uživatelského hlediska jsme se nedozvěděli. Pevně doufám, že si Apple připravuje půdu na spoustu nových profesionálních aplikací, jak pro iPad, tak pro Mac.

Jako uživatel MacBooku Pro a iPadu Pro často používám funkci Sidecar. Ale mám z ní stejný pocit jako z aplikace Reality Composer. Je to skvělá funkce, ale přijde mi zatím nedotažená. A co jsme se letos dozvěděli? Nic. Ani zmínka. Z mého pohledu se jedná o jednu z nejzásadnějších novinek loňského roku a Apple tady mlčí. A zrovna u této funkce se nedá říct, že je hotová a nepotřebuje další vylepšení. Snad se dočkáme za rok. To už bychom tu měli mít první stroje s Apple Silicon a třeba to pomůže k lepšímu propojení iPadu a Macu.

## NEDOCENĚNÝ ROČNÍK?

Letošní ročník byl divný ze všech pohledů. Díky známé celosvětové situaci jsme se dočkali skvěle zpracované keynote. Přednášky pro vývojáře byly kratší a výstižnější. Návrat ke starému formátu v tomto případě nedává smysl, byl by to krok zpět. Ovšem je potřeba do toho zapojit živou interakci a shledání vývojářů. Jsem moc zvědavý, jak se s tím Apple popasuje.

Co se týče uživatelských novinek, tak jsme jich (hlavně u nás v Čechách) moc nedostali, ale ty co máme, úplně změní každodenní používání. Vývojářských novinek bylo letos také dost, ale větší na se netrefila do mé oblasti. Řekl bych, že loni jsem se dost namlsal u smršťe novinek a letos jsem dostal „jen“ klasickou dávku. Připomíná mi to iOS 6 nebo iOS 11. Novinek bylo pár, ale kvalitních a do teď na ty verze vzpomínáme jako na jedny z nejlepších. Až s odstupem času uvidíme, co řekneme o letošní verzi. **iP**





# Neskutečná show

Magazín ■ Jan Pražák

Vývojářská konference 2020 se zapíše do historie. Nejen kvůli představeným softwarovým vylepšením, ale především jako skvělá show, která baví. Přestože ji už dávno nesledují pouze vývojáři a nadšenci, umí nám každoročně zpříjemnit jeden červnový podvečer.

**P**řemýšlel jsem nad letošní WWDC ze dvou úhlů pohledu. Prvním je samotná keynote. Ač se jednalo o předtočený záznam, od začátku do konce diváky vtáhl do děje. Byl nabitý akcí, skvěle nasvícený s vynikající kamerou, a především byl po celou dobu stabilní.

Každoročně sledují úvodní prezentaci celotýdenní konference miliony lidí. Letos Apple použil nejen své stránky, aplikaci Developer, aplikaci Apple Events v Apple TV ale i stream na YouTube. Vše si pečlivě připravil, abychom nepřišli ani o chvilku z této dvouhodinové jízdy. Nesmíme také zapomenout, že v současné době jsou nároky na využití internetu daleko vyšší. Pandemie koronaviru se však Applu v tomto ohledu nedotkla. Přenos byl plynulý a kvalitní.

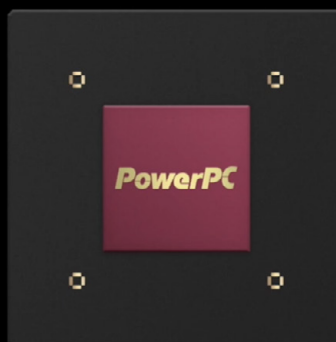
### JAK NA TO?

Celý předcházející týden jsem také přemýšlel, jakým způsobem k nám Apple bude promlouvat. Bude se jednat o klasické ztlumení světel s ikonickým pozadím a standardní prezentací? Vůbec ne. Apple nás vzal do prostor, kde by za normálních okolností probíhalo veškeré dění. Trochu to ale obrátil vzhůru nohama.

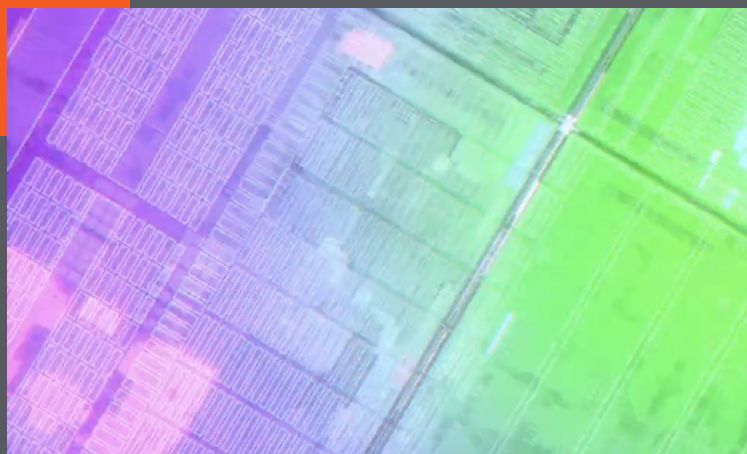
Už při příchodu Tima Cooka na jeviště divadla Steva Jobse bylo jasné patrné, že se nebude jednat o nic tradičního. Když odhlédnu od tématu rasismu, kterým CEO firmy otevřel celý program, bylo evidentní, že je něco jinak.

Abychom jako diváci získali pocit, že jsme ve středu dění, kamera nebyla otočená klasicky z hlediště ale opačným směrem. Tim tak měl za sebou mnoho světel, které z této události činila ještě intimnější záležitost. Nešlo o suché prezentování (pokud by se toto spojení v souvislosti s Apple vůbec dalo použít) nových řečníků, ani toho, kolik se podařilo vydělat peněz za poslední rok a ani nový čip nebyl pojat jako „One more thing...“.





# Apple Silicon



## „CAN'T INNOVATE ANYMORE MY A...”

Řečníci měli vymezená místa, odkud předávali části programu. Mluvili rychle, aby svou část ve vymezeném čase stihli odříkat. Možná jste si všimli drobností, kdy se oči řečníků nestihly přesunout ze čtecího zařízení přímo do kamery. Její přechody a pohyb nesmíme také opomenout. Také použití velkých obrazovek za řečníky a předání informace o každém systému z jiné místnosti byl super nápad. Až bych se skoro přiznal, že bych podobný hybrid rád viděl i v dalších letech.

Tou druhou rovinou je změna v podání něčeho nového a především historicky důležitého. Naposledy podobné oznámení o přechodu na procesory (tenkrát z PowerPC na Intel) proběhlo v roce 2005 – také na vývojářské konferenci. Následně další dva roky trvalo, než se postupně všechny čipy v celé produktové řadě obměnily. Tedy samozřejmě vedle prvotního vývoje a velké práce inženýrů a vývojářů.

## SURFAŘSKÝ RÁJ

Operační systém macOS Big Sur je samostatnou kapitolou pro sebe. Mnoho menších vylepšení, ale především také kompletně nový vzhled. Dobře, možná ne úplně kompletní. Ale upřímně – kdo bral doopravdy za velkou změnu design v Mac OS X

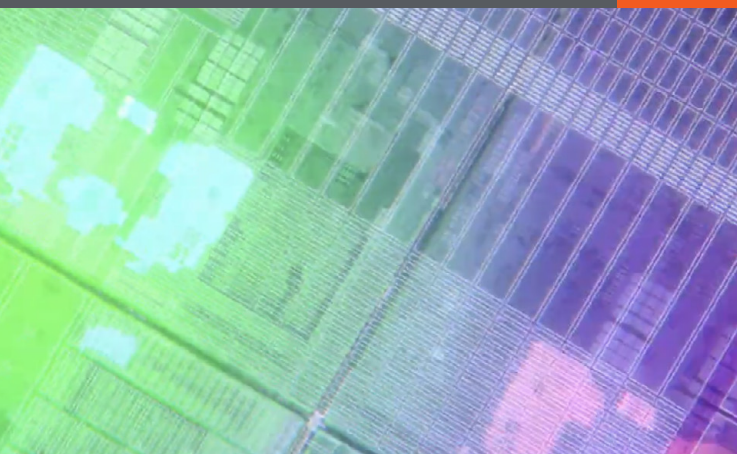
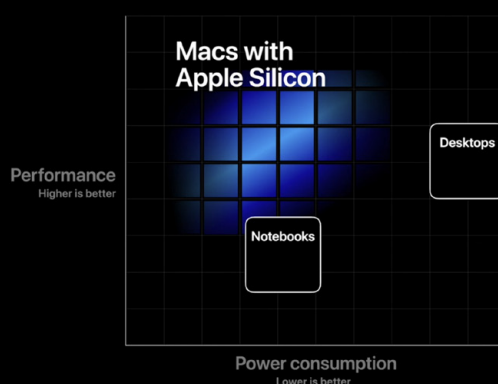
Yosemite (10.10)? Vždyť tenkrát byl posun k uživatelskému rozhraní mobilního iOS tak polovičatý, že se to snad za změnu ani nedalo považovat. Dodnes si myslím, že se tehdy Apple posunul pouze částečně.

Možná ta změna proběhla především z důvodu spojení s vizuálním vzhledem iOS 7, který se dostal k uživatelům na konci roku 2013. Zato v podzimní aktualizaci, která právě prochází klasickým letním testováním, můžeme vidět opravdový radikální řez. Možná ne úplně nejšťastnější, když se podíváme na předvedené ikony (nebo indikátor stavu baterie), ale jinak je kompletně nový. U aplikací můžeme doufat, že Apple s dalšími betaverzemi upustí od stínování ikon.

Kde to ale Apple jinak trefil přesně, je rozdělení aplikací (s bočním panelem) a v oblasti symbolů. Nebo když se vám nově „knoflíky“ zvýrazní jen ve chvíli, kdy přes ně přejedete kurzorem myši. Tam si zaslouží velkou pochvalu. Proto je rok 2020 opravdu přelomovým historickým mezníkem. A k němu se neméně těsně váže Apple Silicon. Proč?

## HISTORICKÉ PŘECHODY

V roce 2005 popisoval Steve Jobs, s humorem jemu vlastním, že Apple zažil dva velké přechody. Z Motoroly 68040 na PowerPC a z Mac OS 9 na Mac OS X. Možná jen neměl pravdu s tím, že druhý



V roce 2005 běžel iMac na procesoru od Intelu. Podobně iMac, na kterém Craig Federighi předváděl letošní novinky, poháněl čip A12Z Bionic z nejnovější generace iPadu Pro.

jmenovaný systém s námi bude dalších 20 let. Proto je letošní řez tak výjimečný.

V případě procesorů jsou totiž výkon a energetická náročnost spojené nádoby. Před 15 lety byl Intel skvělý. Od té doby ale uplynulo hodně vody, a nespokojenost v oblasti energeticky nevyvážených čipů od Intelu dala Apple možnost reagovat.

Proto Tim Cook mluvil letos v červnu o třech velkých přechodech v historii Apple. Přičemž ta čtvrtá právě začíná. Zajímavým detailem v prezentaci Johnyho Sroujho bylo zobrazení iPhone 4 místo úplně prvního iPhone z roku 2007. Proč tomu tak bylo? Totiž až telefon z roku 2010 obsahoval AppleM vyráběný čip A4. Do té doby Apple používal různé dodavatele pro srdce chytrého telefonu.

## ZÁŘIVÁ BUDOUCNOST

Sice nám John na grafu neukázal přesné místo, kde budou Macy s novým čipem okupovat místo na výsluní počítačů, ale ukázal přibližný odhad.

Podle něj by měly být výkonnější, ale zároveň mít nižší spotřebu energie než současné modely. Mohli bychom se tak dočkat opravdových herních zážitků i na běžných MacBoocích. Opět najdeme analogii mezi předváděnými počítači. V roce 2005 běžel iMac na procesoru od Intelu. Podobně iMac, na kterém Craig Federighi předváděl letošní novinky, poháněl čip A12Z Bionic z nejnovější generace iPadu Pro.

Možná, že někoho napadlo, jestli pak Apple nebude naprosto uzavřený ve všech směrech. Možné to je. Pokud však vezmeme v úvahu poslední roky, kdy svůj mobilní systém čím dál více otevíral vývojářům třetích stran, budoucnost nevypadá bledě.

Proto můžeme rok 2020 označit za neskutečnou show. Historický okamžik, kdy i za náročných pandemických okolností, bylo radostí shlédnout vývojářskou konferenci z pohodlí domovů. Apple i bez osobní účasti vývojářů demonstroval další posun vpřed. My se pouze můžeme těšit na to, co pro nás chystá v následujících letech. 





# HomeKit 2020

Magazín ■ Michael Vita

Tak ani já jsem to nevydržel. Od roku 2015, kdy jsem vyzkoušel poslední betu iOS a watchOS, jsem každý následující rok odolal. Zařekl jsem se, že bety testovat již nebudu. Letos jsem neodolal – novinky v HomeKitu jsem prostě musel vyzkoušet.





**P**oslední má beta byla ta první pro watchOS. Byla hrozná, baterie hodinek vydržela pár hodin, systém byl pomalý a téměř nepoužitelný. Bohužel, ale nebylo možné vrátit se zpět. A tak jsem pár měsíců nosil na ruce jen drahý náramek. To mě utvrdilo v tom, že další neostrou verzi systému nikdy více. Poučení, které stále platí – na testování nepoužívejte zařízení denní potřeby. Za těch pár let se, ale u nás doma nahromadila různá jablíčka, která se v podstatě nepoužívají. Stroje sice stále výrobcem podporované, ale jejich aktuální cena je natolik nízká, že nemá smysl prodávat. K dispozici je tak hned několik zařízení, na kterých lze nové systémy vyzkoušet. I když Apple na úvodní online prezentaci konference WWDC 2020 věnoval HomeKitu jen několik minut, stačilo to, aby mě dostatečně navnadil.

### APLIKACE DOMÁCNOST

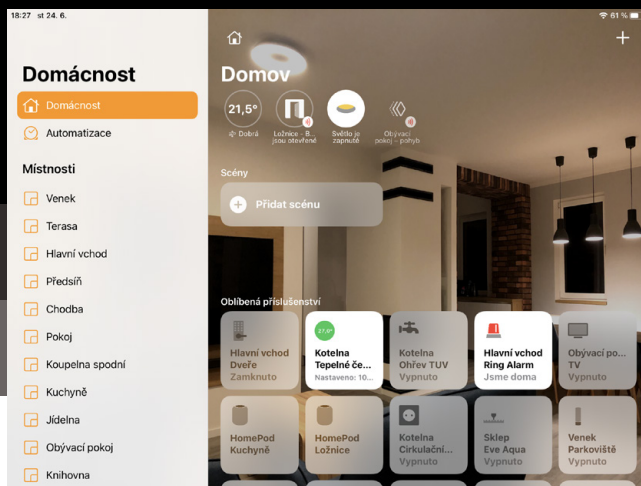
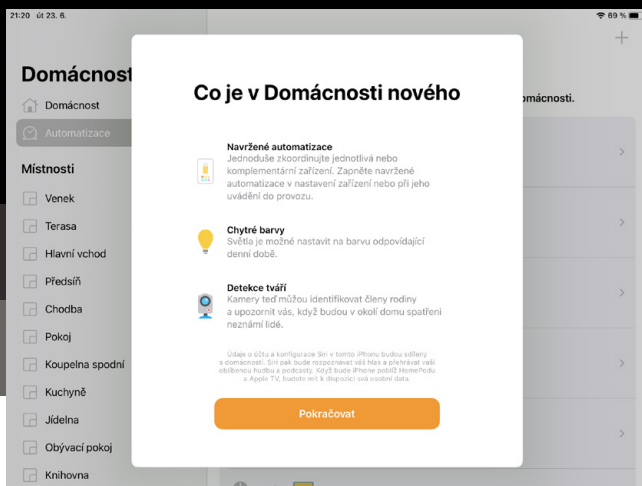
Po instalaci bety a spuštění aplikace domácnost, vás uvítá obrazovka oznamující tři základní novinky. Navržené automatizace, chytré barvy světel a rozpoznávání tváří. Po potvrzení okna však zjistíte, že Apple přepracoval i samotnou aplikaci domácnost.

Uživatelé iPadOS si v landscape poloze ihned všimnou bočního panelu se seznamem místností. Do toho panelu se přesunula původní spodní lišta, včetně

položky automatizací. Ve svislé poloze iPadOS (i v iOS) je toto menu skryto a vyvolává se celkem nevzhledným textovým tlačítkem Domácnost.

Vedle něj je stará známá ikonka domečku, přes kterou je dostupné nastavení domácnosti. Zbavení se spodní lišty je určitě správným krokem. Nové automatizace si nevytváříte tak často, aby bylo třeba mít jejich nabídku neustále na očích. Pokud máte v domácnosti více (stovky) zařízení, tak jste si pravděpodobně na domovskou stránku vložili ty důležité a jednotlivé místnosti „navštěvujete“ jen zřídka. Proto odstranění spodní lišty ničemu nevaadí. Navíc se u menších iPhoneů ušetřilo drahocenné místo na obrazovce. Co naopak místo sebere, je seznam oblíbených scén. Já osobně oblíbené scény nepoužívám. Mám jich vytvořených nespočet, ale buď se aktivují na základě automatizací, či hlasovými povely. Pro ruční vyvolání mám osobní zkratky vytažené do widgetů anebo na plochu. V krajním případě zavítám do konkrétní místnosti aplikací Domácnost. Úvodní stránka tak poskytovala více místa na oblíbené příslušenství. V iPadOS a iOS 14 je volné místo určené pro oblíbené scény zabráno položkou Přidat scénu. Uživatel je tak nucen si přeci jenom několik scén do oblíbených zařadit a místo zaplnit. Předpokládám, že se jedná jen o drobnost, která bude další verzí opravena.





Opravy a doplnění se dozajista dočká i oznamovací centrum. To je doplněno o pár položek z domácnosti. Rychlým přístupem přes centrum se tak dostanete k seznamu příslušenství. Ten ale nelze editovat. Systém mi do centra vyskládal pár pohybových senzorů a teplotní čidlo. Položky jsou tak pro mě nepoužitelné. Větší smysl ale dává tlačítko oblíbené, které otevře další podmenu s oblíbeným příslušenstvím a scénami. Navíc se lze jednoduše rychle přepnout do jiné místnosti. Načítání tohoto menu je mnohem rychlejší než načtení aplikace Domácnost. A tak jsem si na tento způsob ovládání velmi rychle zvykl.

## ÚVODNÍ PŘEHLED

Kde se však udála největší změna, je úvodní přehled na domovské obrazovce. Dříve byl tento přehled řešen textově na tři řádky. Informací tak nebylo sděleno mnoho. Rozdělen však nebyl špatně. Informoval o počtu rozsvícených světel a aktuálních teplotách. Poslední řádek, byl univerzální a zobrazoval například stav zapnutého televizoru, alarmu nebo otevřených dveří. Jakémukoliv příslušenství bylo možné v nastavení povolit, aby se zobrazovalo v tomto přehledu.

Když jste si s nastavením vyhráli, dosáhli jste dobrého výsledku – ve třech řádcích jste měli rychlý přehled o tom nejdůležitějším. Mě toto zobrazení velice vyhovovalo. Apple se však rozhodl to změnit a přejít na grafické zobrazení pomocí ikon. Při správném seskupení to ušetří hodně místa, a tak se do stejného prostoru vejde víc informací. Myšlenka to je dobrá, ale aktuální provedení trochu pokulhává.

V případě naší domácnosti, bylo v přehledu povoleno zobrazení jen dvou teplot – venkovní a v jídelně. Obě teploty se v textové variantě přehledu

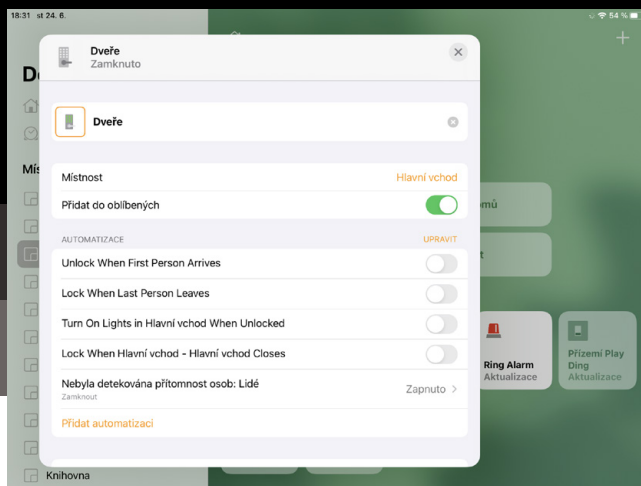
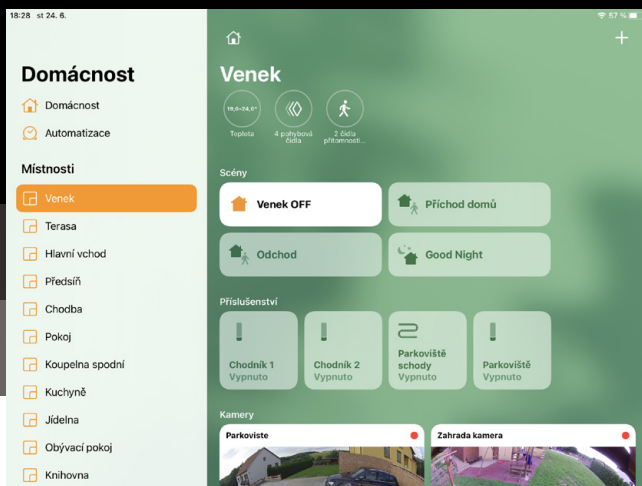
zobrazí včetně popisu, kde byly naměřeny. Zobrazí se samozřejmě i v iOS 14, ale společně. Uvnitř ikonky pak máte zobrazen rozsah např. 15,0–22,0 °C. Přehledové okno je nově přeneseno i do všech místností a hlavně dostalo i novou funkci. Vtahuje do sebe konkrétní příslušenství. A to tak, že vám toto příslušenství zmizí z místnosti. To je velmi nešťastné řešení.

Příklad z kotelny – naše tepelné čerpadlo má asi 10 teplotních senzorů. Jejich hodnoty si vyčítám přes HomeBridge a posílám do HomeKitu. Nový systém všechny tyto teploty vyjme z místnosti a zobrazí je jako jednu položku s rozsahem v horním přehledu. Abyste se dozvěděli konkrétní čísla, musíte přehledovou ikonku otevřít. Do horního přehledu jsou takto násilně přesunuta nejen teplotní čidla, ale i měření vlhkosti, kvality vzduchu, okení a dveřní kontakty, pohybové senzory a senzory přítomnosti lidí. A tak nám nezbyvá než doufat v to, že toto chování půjde nějak nastavit. Třeba stejně, jako když v iOS 13 došlo ke sloučení různých měřených veličin jedním senzorem pod jedno zařízení. To Apple časem v jedné z dalších aktualizací umožnil rozdělit na samostatné prvky.

Na druhou stranu, abych nový úvodní přehled jen nekritizoval – ikon do přehledu systém vyskládá tolik, kolik je potřeba. V seznamu se dá jednoduše listovat, a tak lze získat rychlý přehled skutečně o všem. Konkrétní prvky je možné z tohoto přehledu přímo ovládat. Například kliknutím na ikonku informující o tom, že zámek dveří je odemčen, dojde k jeho uzamčení. A to je velmi příjemná funkce, na kterou si rychle zvyknete.

## CHYTRÉ BARVY

Night Shift je tu s námi již řadu let. Poprvé nám jej Apple představil spolu se systémem iOS 9 v roce



2016. Časem se tuto užitečnou funkci naučily i Macy. Night Shift podle hodin a geografické polohy zařízení určuje, kdy zapadá slunce. Podle toho pak automaticky posouvá barevnost displeje k teplejším barvám. Ráno displej zase nastaví na normál.

Pamatuji si, když jsem si tuto funkci poprvé aktivoval a jak moc to bylo nepříjemné. Dnes mi dělá velké problémy používat zařízení, které ji nemá. O to větší radost mám z toho, že se Night Shift rozšíří z displejů zařízení přímo do našich domovů. A to díky HomeKitu a chytrým žárovkám. Seznam podporovaného zařízení zatím není k dispozici, ale

Možnost nastavení ovladačů přímo v domácí aplikaci (a přeskočit tak nastavení v aplikaci Hue) již HomeKit umí dlouho. I toto je malý příklad toho, jak Apple pracuje. Postupně uvolňuje různé drobné funkce, které pak s odstupem začínají dávat větší a větší smysl. Uvidíme, zda nová funkce bude uvažována jen v samotné aplikaci Home anebo ji v rámci HomeKitu bude možné aktivovat i aplikací třetí strany. Znáám řadu lidí, kteří nativní aplikaci nepoužívají a jedou na jiných free či placených aplikacích, které naopak nabízí řadu jiných funkcí – převážně složitější a podmíněné automatizace. Night

Night Shift podle hodin a geografické polohy zařízení určuje, kdy zapadá slunce. Podle toho pak automaticky posouvá barevnost displeje k teplejším barvám. Ráno displej zase nastaví na normál.

pravděpodobně se bude jednat o všechna světla, u kterých je možné měnit chromatickou teplotu.

Nastavení bude probíhat až v aplikaci Domácí, nikoliv v aplikaci výrobce daného produktu. U nastavení žárovky se nabízí ve volbě barev nová položka, která zastupuje právě funkci Night Shift. Ke zprovoznění funkce bude třeba nastavit Night Shift jako vybranou barvu žárovky při zapnutí ovladačem (tlačítkem). V případě systému Hue, bude stávající komunikace o něco košatější. Vyvolaný požadavek z ovladače přes ZigBee doputuje do HueBridge, který jej předá do domácího centra HomeKitu. To jej přijme a na základě aktuální denní doby vybere ideální teplotu světla. O tomto bude zpět informovat bránu Hue, která poté aktivuje koncové zařízení. To, že toto řešení bude fungovat spolehlivě a rychle, si na nás již Apple vyzkoušel.

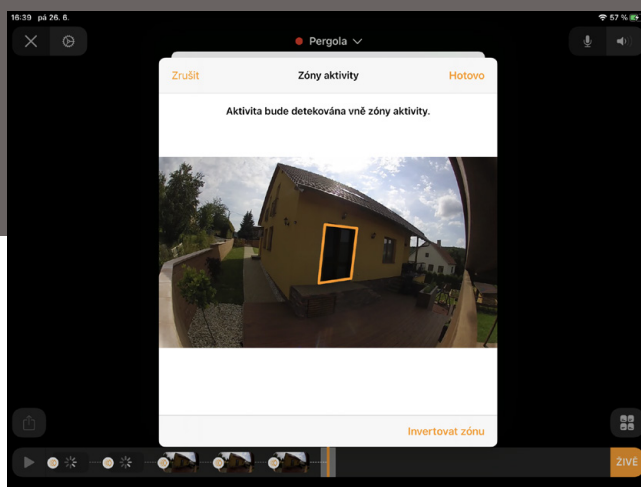
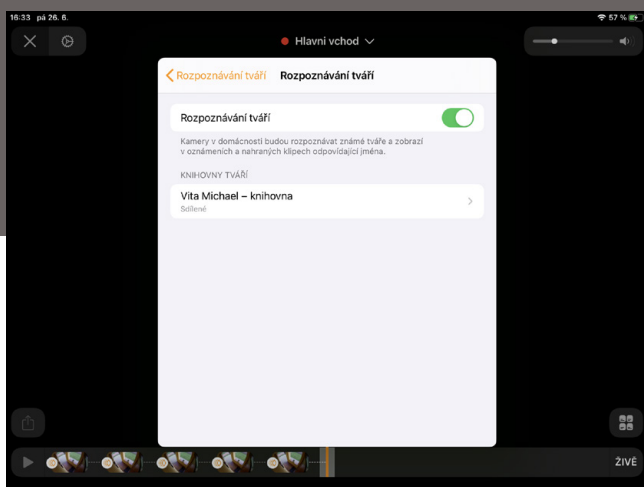
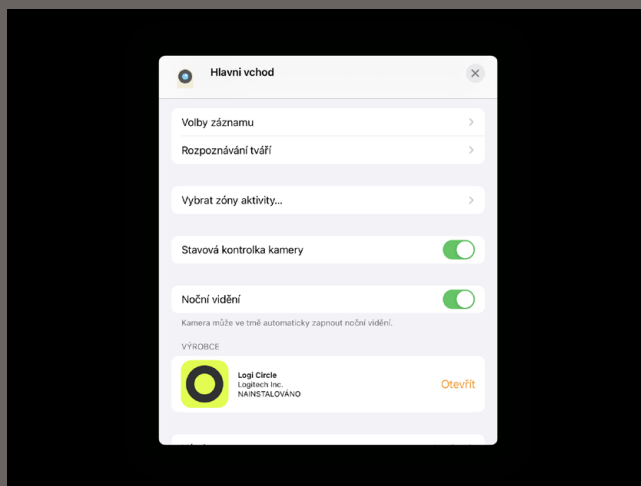
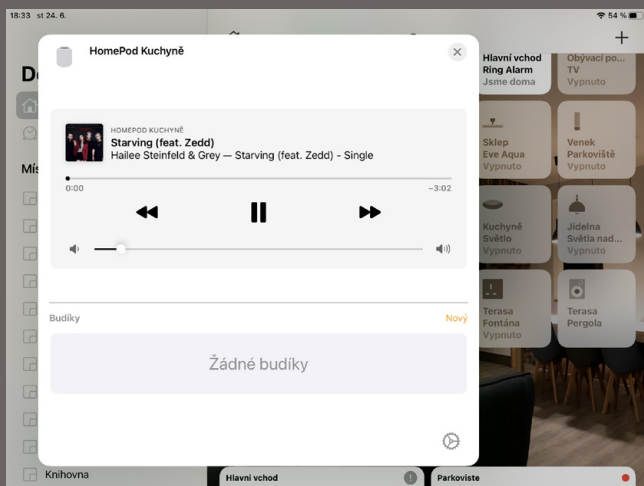
Shift by tak mohl být důvodem je přinutit opět používat (alespoň částečně pro nastavení) i nativní aplikaci Domácí.

Pokud byste si chtěli chytré barvy v HomeKitu vyzkoušet už nyní, tak máte zatím smůlu. V aktuálních betách dostupná není. Vzhledem k tomu, že funkce je vázána i na samotné domácí centrum, kterým v mnoha případech je jen HomePod, je možné, že se jí dočkáme až při ostrém startu systému iOS 14. HomePod totiž nemá beta program.

## DOPORUČENÉ AUTOMATIZACE

Malá změna programu a ušetří spoustu klikání – mluvíme o doporučených automatizacích. Pokud jste v aktuálním systému chtěli přidat zařízení do nějaké automatizace, bylo třeba najít a otevřít danou automatizaci. V ní pak zvolit možnost Přidat nové





příslušenství a pak hledat to, které má být přidáno. Samozřejmě, automatizace nenastavujete každý den, ale pokud si s HomeKitem přeci jen hrajete a máte téměř tři stovky prvků, je to hledání poněkud otravné.

Čtrnáctkový systém vám vhodnou automatizaci chytře nabídne sám. A to hned dvakrát. Poprvé při prvním párování. To je výrazně jednodušší než kdy dříve. Postačí například novou žárovku zapojit a s iPhone se k ní přiblížit. Ten ji hned rozpozná a nabídne k připojení. Stejným způsobem se párují AirPods a HomePod. Párování lze samozřejmě vyvolat i ručně přes plus v aplikaci domácnost. Po připojení nového zařízení se nabídne menu s doporučenými automatizacemi. Například pokud přidáte novou žárovku na chodbu, kde je již umístěné pohybové čidlo, systém automaticky nabídne automatizaci navázanou právě na toto čidlo. Stejným způsobem doporučuje i scény.

U zařízení, které je již připojené, stačí jít do jeho nastavení. Zde se nově nabízí právě doporučené

automatizace a scény. V obou těchto případech se však nejedná jen o nabídku již existujících, ale systém nabídne i takové, o kterých si myslí, že by se mohly hodit. Na první pohled jen malá úprava aplikace Domácnost skutečně dokáže ušetřit zdoluhavé hledání. Škoda jen, že se více nezpracovalo na automatizacích samotných, které toho umí pořád stejně málo. A tak je čas od času potřeba sáhnout například i do aplikace Eve pro nastavení podmíněných nebo jinak složitějších akcí.

## TVOS A MALÉ DROBNOSTI

Není to tak dávno, kdy jsme na Twitteru vedli debatu o tom, zda má nebo nemá smysl mít možnost ovládat HomeKit z Apple TV. Diskuze začala tweetem o tom, že je divné, proč Apple TV jakožto centrum domácnosti nemá možnost ji ovládat. Dokonce proběhla i anketa, která dopadla zcela nerozhodně. Půlka respondentů by ovládání využila, druhá nikoliv. S příchodem nového tvOS tak tuto možnost mít budeme, ale ne zcela plnohodnotnou. Přístup



Po připojení nového zařízení se nabídne menu s doporučenými automatizacemi. Například pokud přidáte novou žárovku na chodbu, kde je již umístěné pohybové čidlo.

do domácnosti vyvoláte dlouhým stisknutím tlačítka TV/plocha. Objeví se známé okno s volbou přepnutí aktuálního uživatele nebo nastavení AirPlay. Nově je i zde umístěna ikonka domácnosti. Po jejím otevření se zobrazí připojené kamery a oblíbené scény. Náhledové okno kamery je možné otevřít přes celou obrazovku. Bohužel ovládání konkrétního příslušenství k dispozici není. Pokud chcete plnohodnotně řídit svou domácnost z televize, nezbývá stále než využívat aplikací třetích stran.

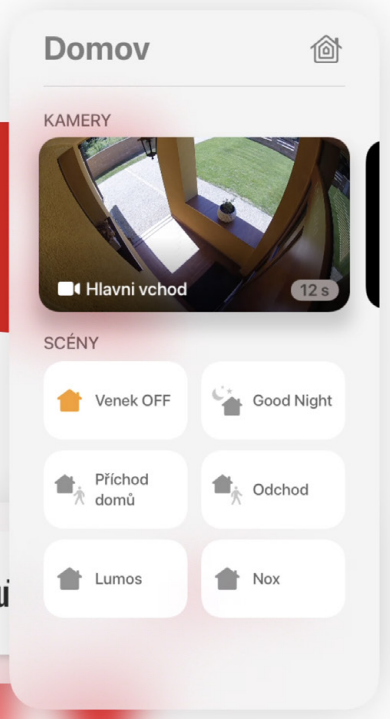
Nejzajímavější novinkou v systému tvOS jsou tak notifikace zvonku. Představte si situaci, kdy sedíte před televizí a sledujete svůj oblíbený seriál. Najednou někdo zazvoní. Díky novému systému nemusíte hledat iPhone, abyste se podívali, kdo stojí u dveří. V části obrazovky se automaticky zobrazí okno s živým náhledem kamery zvonku. Apple

nám na prezentaci předvedl, že i Siri v Apple TV umí s HomeKitem spolupracovat. Stačí ji požádat, aby například zobrazila signál z konkrétní kamery, a ona to ochotně provede. Ochota ale končí za hranic podporovaných zemí, u nás si Siri v Apple TV stále aktivovat nemůžeme.

Další drobné změny lze najít v aplikaci Domácnost. Nastavení budíků u HomePodu je o něco rychlejší, jelikož se přesunulo přímo pod ovladač hudby a není tak třeba vstupovat do samotného nastavení zařízení. Zvětšilo se tlačítko pro aktivaci mikrofону v živém náhledu kamery. To bylo dříve umístěno v pravém horním rohu vedle ovladače hlasitosti. Nyní jej Apple přemístil do středu spodní části obrazovky, hned nad časovou osu. Tlačítko je větší, ve žluté barvě a více nabádá k použití. Já jsem komunikaci přes kamery



# NETFLI



nikdy moc nepoužíval, možná mi tahle úprava pomůže to změnit.

## ROZPOZNÁNÍ TVÁŘÍ

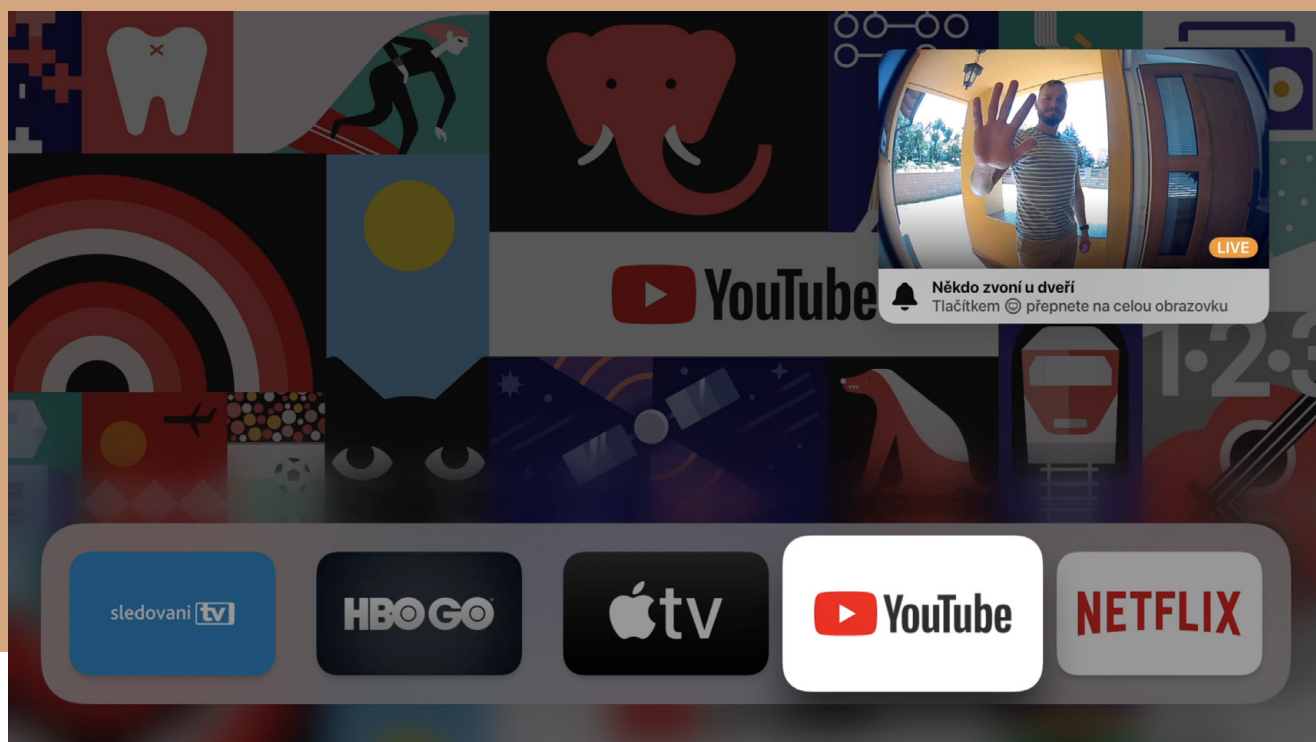
V jedné diskuzi na Facebooku jsem napsal, že funkce rozpoznání tváří je pro mě ono legendární „one more think“ celého letošního WWDC. A přitom se opět jedná o funkci, která vás nebude nic stát – vše potřebné již doma máte. Pokud tedy používáte HomeKit Secure Video. Všechny kamery, které tento způsob zabezpečené komunikace podporují, dostanou i tuto novou funkci. HomeKit Secure Video funguje tak, že veškerý obraz, který kamera zaznamenává, se kompletně zpracuje u vás doma v domácím centru. Zde se rozstříhá, označí, co záznam obsahuje (pohyb lidí, zvířat nebo vozidel), zašifruje a odešle na server Applu.

Do samotného procesu zpracování, který probíhá v reálném čase, vstoupí nová funkce rozpoznání

obličeje. A podle čeho bude lidi poznávat? Podle vaší knihovny fotografií, ve které se umělá inteligence několik let učila rozpoznávat tváře. Uživatelé jí pomáhali, označovali své kamarády a rodinu. Na oplátku čas od času vytvořil systém nějaké pěkné vzpomínkové video. Všichni jsme tak přispěli k tomu, že si Apple věří natolik, aby tuto novou funkci uvolnil. V nastavení libovolné kamery připojené přes HomeKit secure video tak stačí povolit funkci rozpoznání tváří a vybrat z které fotoknihovny bude systém čerpat. Dále musí mít kamera nastavenou reakci jen na specifický pohyb a samozřejmě vybrán minimálně pohyb lidí. HomeKit automaticky nastaví domácí centrum s betou systému jako primární. A to je poslední podmínka k tomu, aby funkci šlo používat.

Pakliže jsou povolena oznámení z kamery, notifikace „Byla detekována přítomnost osob“ se změní na „Kamera zachytila“ a jméno osoby. Je to sice zajímavá funkce, ale mnohem větší smysl dává ve spojení se zvonkem. Jakmile někdo zazvoní, systém přes kameru zvonku rozpozná, o koho jde, a zašle notifikace o zvonění, včetně jména toho, kdo je za dveřmi. Podmínkou je ale zvonek podporující HomeKit Secure Video. A to je problém. Jediným kdo jej nabízí, je Robin. Cena je dost vysoká – cca 16 tisíc korun. Snad bude tato nová funkce motivací pro to, aby zvonků k HomeKitu na trhu přibýlo.

Díky novému systému nemusíte hledat iPhone, abyste se podívali, kdo stojí u dveří. V části obrazovky se automaticky zobrazí okno s živým náhledem kamery zvonku.



## AKTIVNÍ ZÓNY

Poslední novinka se taktéž týká kamer s podporou HomeKit Secure Video. V nastavení kamery je možné si vytvořit zóny, se kterými bude kamera dále pracovat. Upraví se reakce pohybového senzoru, který je v HomeKitu kamerou vytvořen. Ten bude spínán jen v případě zaznamenání pohybu ve vytvořené zóně. Stejně tak funguje i samotný obrazový záznam. To oceníte, když kamera zabírá rušnou ulici. Odpadne tak otravné přeskakování hromady nepotřebných videí ve chvíli, kdy hledáte nějakou konkrétní situaci, a nezajímá vás, že soused 10× projel kolem vaší domku.

Aktivních zón si můžete u každé kamery vytvořit víc. Skvělou funkcí je možnost jejich inverze. Reakce bude vyvolaná při pohybu vně nastavené oblasti. Já jsem tak konečně vyřešil problém spínání venkovních světel kolem domu, ve chvíli otevření dveří na balkon (kamera zabírá mimo zahradu i právě toto místo). Aktivní zóny v kombinaci s možností automatického vyloučení pohybů vozidel a zvířat tak vytváří ideální spojení. Díky němu uživatel získá videozáznam a reakce je na ty momenty, které opravdu chce. Pro zprovoznění novinky musí být primárním domácím centrem zařízení se čtrnáctkovým systémem.

## HOMEPOD

Aktualizací se dočkal i HomePod. Vzhledem k tomu, že pro něj neexistuje beta program,

musíme si na novinky počkat do podzimu.

Jablečný chytrý reproduktor nově začne podporovat streamovací služby třetích stran. Končí tak fixace pouze na Apple Music a bude možné využívat například konkurenční Spotify. Tímto krokem výrobce pravděpodobně očekává zlepšení prodeje, ale těžít z něj dozajista budou i stávající uživatelé. Uvidíme, zdali se podpora přenesení i do automatizací v rámci HomeKitu.

Zajímavější novinkou je propojení HomePodu s funkcí rozpoznání tváří. HomeKit nejenže rozpozná osobu, která právě zvoní, ale Siri přes HomePod dokonce řekne kdo to je. Opět se tak jedná o ukázkou toho, jak se jednotlivé produkty Applu a jejich funkce krásně doplňují.

Ač bylo při WWDC věnováno HomeKitu opravdu jen několik minut, novinek v chytré domácnosti je oproti předchozím systémům, skutečně dost. Jedná se ale o funkce, které dávají smysl, pokud máte HomeKit nasazený plošně. Málokdo ocení Night Shift, pokud má doma dvě barevné žárovky. Ale u domu, kde jsou všechna světla chytrá, to má velký význam. A to je směr, kterým se Apple nyní vydal. Již nebudeme svědky toho, kdy na každé keynote došlo k oznámení podpory dalších produktů. Budeme dostávat nové a nové funkce, které budou naše domovy dělat skutečně chytrými. Teď už nezbývá jen doufat, že přibude výrobců nabízejících podporované příslušenství. 



# NEXT

