

# iPure<sup>cz</sup>



Poctivý **iPad Air 4** | **Střípky** z dvanáctky | Nejlepší úhoz  
Oculus **Quest 2** | Novinky v **macOS Big Sur**



**iPure.cz 161/2020**, 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, Karel Boháček  
**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)

# Nenudíme se!

Editorial ■ Filip Brož

Už vám někdo říkal, jak je letošní podzim náročný pro technologické novináře? Myslím si, že ano.

Na druhou stranu pořád lepší, než kdyby se nedělo nic.

Sotva dopíšeme jednu recenzi, už abychom chystali další – aktuálně na nový MacBook Air s procesorem M1, který již testujeme. V novém čísle si však můžete přečíst pohled Honzy Březiny na nový iPad Air 4. V nabídce je také Honza Pražák a jeho střípky z dvanáctky, či Karlova volba klávesnic.

Danek vám sdělí své zkušenosti a pocity z nového VR headsetu Oculus Quest 2 od Facebooku a já se naopak zaměřil na TOP novinky z macOS Big Sur.

Spoiler: V dalším čísle se můžete těšit na souhrnnou recenzi a také jeden pořádný telefon. No, říkal jsem vám to. Nenudíme se a doufáme, že vy také ne. Přeji vám příjemnou zábavu a inspirativní čtení.





# iPad Air 4. generace

## Nejupřímnější z tabletů od Applu

Recenze ■ Honza Březina

Přestože jsem velice spokojeným uživatelem 12,9" iPadu Pro 2020, musím přiznat, že dva týdny s menším novým iPadem Air byly osvěžující změnou. V přímém srovnání jsem si uvědomil, kolik kompromisů dělám s velkým iPadem, abych získal pár drobných výhod navíc. Nemohu si pomoci, ale iPad Air se stal nejupřímnějším a asi nejlépe vybalancovaným tabletem na trhu.

**V**ím, hodnocení čehokoli je z principu vždy subjektivní. Záleží na tom, co potřebujete, a také na vašich očekáváních. Zatímco jednoho uživatele může hodnocený produkt nadchnout, jiného zklame třeba jen pro to, že od něj očekával něco jiného. Proto, prosím, berte následující řádky jako zcela subjektivní pohled Honzy Březiny, který sice vychází z mnohaleté zkušenosti, ale pořád je to pouze mé osobní hodnocení. Věřím ale, že má smysl porovnávat vlastní pohled a očekávání s hodnoceními druhých a vybírat si informace, které jsou zajímavé nebo přínosné.

### DESIGN A KONSTRUKCE NA 1\*

Letošní iPad Air vychází z konstrukce a designu iPadu Pro. Apple se vrátil k ostrým hranám a minimalistickému industriálnímu designu, který mám já osobně spojen zejména s iPhone 5. Z dlouhodobého používání iPadu Pro mohu zodpovědně prohlásit, že mě osobně toto provedení extrémně vyhovuje, a navíc se mi i líbí víc než zaoblené hrany. Je to velmi subjektivní, ale tablet s ostrými hranami se mi lépe drží, méně klouže a je praktičtější i z pohledu stojánků a dalšího příslušenství.

Co víc, v přímém srovnání 10,9" iPadu Air a 12,9" iPadu Pro jsem si opět uvědomil, jak obrovskou roli

hraje u tabletu hmotnost. 460 gramů, které váží Air, je neuvěřitelně příjemných při držení v ruce ve srovnání s 643 gramy velkého iPadu Pro. Řeklo by se necelých 200 gramů, ale po 10 minutách práce je to obrovský rozdíl. iPad Pro z tohoto důvodu mám vždy položený na dlani, abych snížil páku, kterou musím vzdorovat gravitaci. iPad Air jsem bez problémů držel „za hranu“ zařízení a nepřipadal mi těžký. Možná vám to přijde nepodstatné, ale držení za hranu je mnohem stabilnější a bezpečnější. Například, když jedete ve vlaku, autě apod.

Došlo mi, že právě hmotnost je jedním z důležitých důvodů, proč jsem si k velkému iPadu Pro pořídil právě Magic Keyboard – abych jej při delší práci nemusel držet v ruce a přitom byl stabilní.

K designu ještě jedna poznámka. Výrazněji zaoblené rohy, hliník s jemnými barvami a fotoaparát s jednou čočkou, elegantně zapuštěnou do šasi, vypadají skvěle. Co bych dal za možnost koupit si iPad Pro v zelené barvě a nově vyladěném designu. Snad se dočkám v příštím roce.

### 10,9" VS 12,9" - NA VELIKOSTI ZÁLEŽÍ

Protože na iPadu zpracovávám fotografie, což je moje obživa, a protože jej používám místo počítače na cestách, tedy skoro 1/2 veškerého času, zvolil jsem velký iPad Pro. Pokud chcete na tabletu



opravdu seriózně a dlouhodobě pracovat, považuji 12,9" displej za realistické minimum a ocenil bych i větší úhlopříčku. Když potřebujete vedle sebe otevřít dvě tabulky v Numbers a skutečně s nimi pracovat, je 11" málo. Pokud profesionálně upravujete fotografie, stříháte video, skládáte hudbu, děláte výkresy, kreslíte nebo třeba potřebujete zkontrolovat dvoustranný layout časopisu, je velký iPad Pro k nezaplacení. Miluji velký displej a ještě jednou opakuji, že z pohledu komfortu práce bych zcela jistě ocenil každý další palec navíc.

A pak je zde druhý pohled – mobilita. Tablety vznikly jako řešení do terénu, zařízení, se kterým budete moct pracovat kdekoli, kdykoli a nebudete potřebovat stůl, kancelář a vozík na přepravu. V tomto ohledu se mi opět potvrdilo, že pro mě je úhlopříčka kolem 11" prostě ideálem. iPad mini jsem nikdy nechtěl a nikdy mi nevyhovoval. Jeho výhody u mě zastane velký iPhone. iPad Pro 12,9" je prostě velký, neskladný a v mnoha situacích nešikovný. Když na něj přidáte Magic Keyboard, tak je dokonce větší, tlustší a těžší než MacBook Air, což zcela popírá filosofii tabletů. Uvědomuji si, že v tomto ohledu dělám velmi bolestivý kompromis a život s iPadem Air jsem si neuvěřitelně užíval.

Právě ideální velikost, hmotnost a konstrukce jsou pro mě jedním z hlavních důvodů, proč chápu

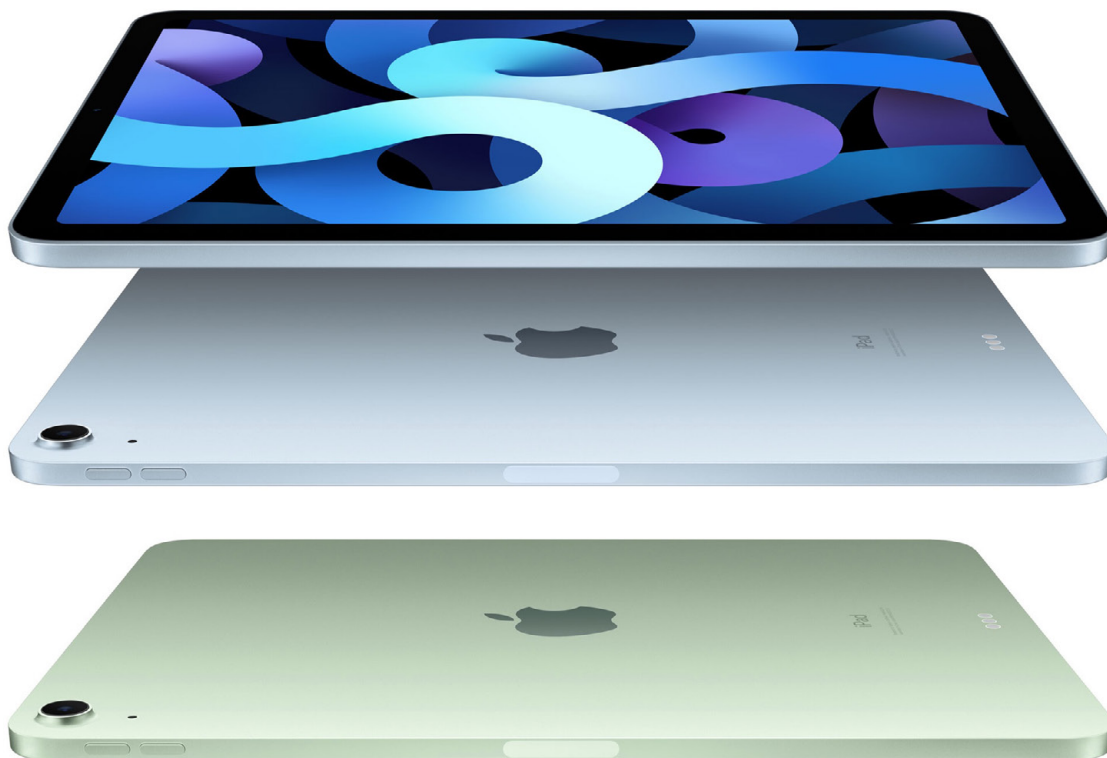
nový iPad Air jako nejunpřímnější tablet v nabídce Applu. Nehraje si na počítač, zůstává tabletem se všemi výhodami a nevýhodami.

### VYVÁŽENÁ VÝBAVA

Zejména ve srovnání se základním iPadem nebo staršími iPady Air vyniká u nového Airu upřímná snaha Applu přinést tablet bez funkčních kompromisů. Nahrazení konektoru Lightning modernějším USB-C otvírá iPadu Air zcela nové možnosti. Rychlejší nabíjení, možnost připojit jakékoli externí zařízení aniž by se objevila hláška, že chybí energie pro napájení a rychlý přenos dat ocení každý, kdo chce používat tablet často a intenzivně. Lightning je absolutně fajn, pokud používáte iPad jen na konzumaci obsahu. Pokud na něm chcete pracovat, přináší jen starosti a problémy.

Bezdrátové nabíjení a vyšší přesnost Apple Pencil 2 jsou podobný příběh. Pokud chcete tužku používat často, jsou praktické, ergonomické a bezproblémové. Pokud tužku nepotřebujete nebo použijete jednou za týden pro podepsání nějakého dokumentu, pak neoceníte nic z toho, co získáte tím, že nový Air přešel na Pencil 2.

Smart konektor a možnost používat Magic Keyboard nebo Smart Keyboard Folio jsou třetím upřímně důležitým vylepšením, pokud to s iPadem




iPad Air mě v ničem neomezoval. Rozdíl mezi operační pamětí, různými procesory nebo displeji je velmi malý a poznáte jej pouze v nejnáročnějších aplikacích.

myslíte vážně. Víím, že klávesnice od Applu jsou pekelně a neobhajitelně drahé, ale práce s nimi je z mého pohledu pořád o kousek lepší, komfortnější a zdravější než s čímkoli jiným, co jsem testoval.

Na druhou stranu je zde samozřejmě řada oblastí, kde Apple ušetřil nějaký peníz, aby byl Air levnější než Pro. Na nich je dobře vidět v čem se liší zacílení obou modelů. iPad Pro je pro ty uživatele, kteří chtějí nebo potřebují nekompromisně to nejlepší. Takže Air můžete mít s maximálně 256GB úložištěm zatímco Pro až s 1 TB. „Pročko“ má o trochu víc operační paměti, což Air dohání novějším procesorem. Oba iPady mají špičkový displej se stejnou jemností a barevným gamutem, ale Pro má vyšší maximální jas. iPad Pro má čtyři reproduktory, zatímco Air „jen“ dva. Pro se otevírá pomocí FaceID, u Airu najdete Touch ID nově schované do zapínacího tlačítka. A největší rozdíl je ve fotoaparátech. Zatímco Pro má 3 objektivy a k tomu LiDAR, Air si vystačí s jedním.

#### PRO KOHO ANO A PRO KOHO NE?

Po dvou týdnech používání iPadu Air mohu s klidným srdcem říct, že jsem si připadal komfortně a hlavně mě Air v ničem neomezoval. Rozdíl mezi operační pamětí, různými procesory nebo displeji je velmi malý a poznáte jej pouze v nejnáročnějších aplikacích. Zda potřebujete špičkový fotoaparát, nebo ne, je u tabletu velmi dobrá otázka. Za sebe musím trochu smutně konstatovat, že u tabletu jej prakticky nepoužívám, protože fotím iPhone. Naopak větší úložiště a možnost koupit 12,9" verzi jsou pro mě důvodem, proč zůstávám věrným iPadu Pro přes všechny nevýhody spojené s rozměry a hmotností. Prostě potřebuji tablet, který dokáže nahradit počítač, a to s co nejmenším množstvím kompromisů. Pokud ale chcete tablet s tou nejpříjemnější tabletovou uživatelskou přívětivostí, mohu nový iPad Air rozhodně doporučit. 

# Střípky z dvanáctky

Magazín ■ Jan Pražák

iPhone 12 a 12 Pro jsou tu s námi přes měsíc, a tak bylo na čase se nad nimi více zamyslet. Ze všeho nejvíce se jedná o přelomové kousky – jak z pohledu designu, tak také pokud jde o vyplnění jednotlivých segmentů na trhu.

**O** designu by se dalo hovořit hodiny, ale konkrétně v tomto případě se jedná o velice specifickou část vzhledu nějakého zařízení. Přemýšlel jsem totiž nad tím, jak asi se příprava jednotlivých modelů v Cupertino odehrává. A taky nad tím, jak se odehrávala v historii.

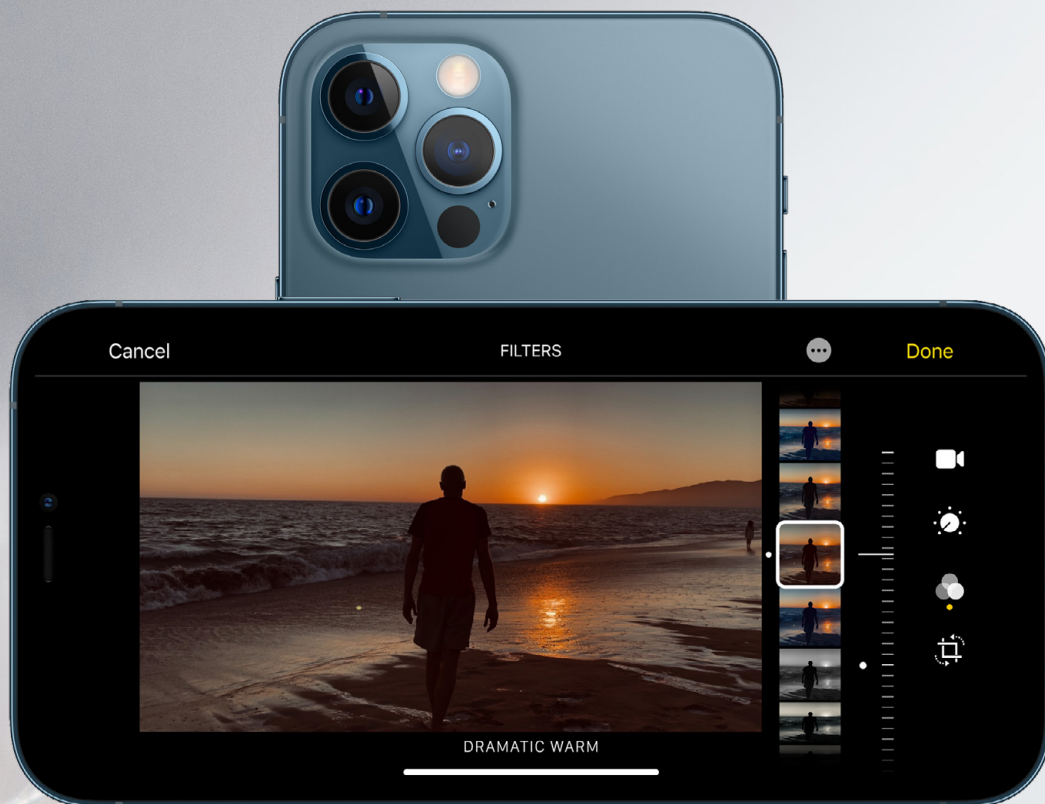
## MALÉ ZAČÁTKY

Když Steve Jobs ukazoval v roce 2007 první iPhone, nikdo si nestěžoval na chybějící možnosti velikostí nebo barev. Což teprve kapacit. A tak nikoho nepřekvapilo použití hliníku ani úhlopříčka 3,5". Tehdy se jednalo o přelomový kousek, proto všichni spíše chválili, než aby si stěžovali.

Modely 3G a 3GS usnadnily výrobu použitím levnějšího plastového materiálu, který navíc byl příhodnější pro budoucí změny v příjmu signálu. S tímto nešvarem se naopak potýkala jeho další generace. Aféra „antenna gate“ poukazovala na výpadky při telefonování nebo kompletní ztrátu signálu u iPhone 4.

Přes tyto problémy ale nový model na druhou stranu přinesl nový design, materiál, a také úchvatný displej Retina. Dle mého je to stále převratný kousek, protože v prvních letech se tolik výrobců iPhone smálo, ale následně si





uvědomili, že je potřeba dohnat ztrátu. Displej, kde lidské oko nerozpoznalo jednotlivé pixely, tuto ztrátu jen navyšovalo. iPhone 4S kromě Siri velké změny (ano, už je s námi skoro 10 let) nepřinesl.

iPhone 5 následně patřil k těm oblíbenějším. Chybu antén vyřešili inženýři použitím hliníku a poprvé navýšili rozměr telefonu. Stále ale skvěle padl do ruky, protože zvětšení se týkalo pouze výšky, ne šířky zařízení. V tehdejší době bylo jasné patrné, že si Apple uvědomuje, jaké zařízení je perfektní pro lidské ruce.

## ÉRA ZVĚTŠOVÁNÍ

Pak s ročníky 6 (2014) až 8 (2017) nastala éra zvětšování. Dvě verze nabízely displeje o velikosti 4,7" a 5,5" a naposledy tyto rozměry převzala druhá generace SE. A tady už je to zajímavé. Nechci totiž teď porovnávat obrazovku zařízení jako spíše jeho celkovou velikost. První generace přinesly rukám majitelů prakticky stejný rozměr. O trochu vyšší řada 5/5C/5S/SE nabobtnala pouze do výšky, ale v ruce se držela pohodlně i nadále. Díky použitému materiálu ani jejich zvětšení nepůsobilo tak problematicky. U větších bratříčků se zachovaly rozměry každého jednotlivého modelu, jak 6, 7, 8, tak i 6 Plus, 7 Plus, 8 Plus.

To ale neplatí o nejnovějších modelech, které používají biometrické ověření obličeje pomocí Face ID. V prvních letech se nám do rukou dostaly tři velikosti displejů: 5,8" OLED (X, XS a 11 Pro), 6,1" LCD (XR, 11) a 6,5" OLED (XS Max a 11 Pro Max). Když položíte na stůl všechny tyto verze, nedokážete určit běžnou, střední a velkou velikost.

iPhone s 5,8" displejem se jednou rukou vůbec nedrží tak pohodlně jako původní řady z let 2007–2017. Kdo nemá velké dlaně a prsty, často má problém odepsat na zprávu jen jednou rukou. Místo úchopu celého zařízení s volným palcem vám tyto novější generace s Face ID leží na bříšku dlaně a většina těla telefonu vám přesahuje z ruky.

## VŠE JE TO O POCITECH

Pokud se na téma velikosti zařízení podíváme ještě z hlediska pocitu, zjistíme něco zajímavého. Zákazníci se často rozhodovali podle velikosti obrazovky, podle ceny a také podle rozměrů – podle toho, jaký měli pocit, když telefon drželi. To u nových modelů nemusí. 12 i 12 Pro sdílejí stejné rozměry, liší se hmotností. Nově tedy volba není o displeji nebo rozměrech, ale pouze o vnitřní výbavě a ceně. Díky změně designu tak velikost přes 6 palců není problémem pro ty, kteří považovali 5,8" za maximum. Zúžení rámečků a snížení celkové

To, co jsme z letošních modelů kromě velikosti vyzorovali, je hmotnost zařízení. iPhone 12 je o 25 gramů lehčí než 12 Pro. Kromě komponentů ve fotoaparátu je to poznat také z materiálů.



střední velikosti dodává v rukách pocit, že i přes větší displej držíte vlastně menší zařízení.

Pro ty, kdo chtějí ještě menší zařízení, se toto téma dá aplikovat i na iPhone 12 mini. Dokud jej známe pouze z propagačních materiálů, těžko popíšu své vlastní pocity z dlouhodobějšího užívání. Rozhodně by málokoho napadlo, že zařízení s 5,4" (12 mini) bude menší než současný model se 4,7" (SE 2. generace). O to větší šok vás možná čeká, až ho vezmete do ruky.

Když tuto historickou část shrnu, nejsem si jistý, že Apple při formování telefonů bral jako první faktor velikost obrazovky. Celé to na mě spíš působí tak, že inženýři v podzemních kobkách Apple Parku vezmou častěji zařízení do ruky a teprve dle toho, jak na ně působí, začnou připravovat displej. iPhone X tak jako první nasadil novou laťku – telefon, který není ani malý, ani velký. Tak se dostal k širokému publiku.

### BAREVNÉ PEŘÍČKO

To, co jsme z letošních modelů kromě velikosti vyzorovali, je hmotnost zařízení. iPhone 12 je o 25 gramů lehčí než 12 Pro. Kromě komponentů ve fotoaparátu je to poznat také z materiálů. Hliník je prostě lehčí než ocel. To není zanedbatelný prvek našeho pocitového rozboru.

Co mě však zaujalo daleko více, jsou barvy. Trochu nerozumím tomu, proč má Apple několik druhů modré – iPhone 12, iPhone 12 Pro a iPad Air (2020). Kromě toho je na místě říct, že tichomořská modrá u dražších modelů působí jako modrá jednou převýkaná. Naopak z iPhone 12 modrou poznáte nejen zblízka, ale bude zářit do dálky.

Trochu za to mohou použité materiály, protože druhým rokem po sobě se snaží udělat z prémiové řady po stranách lesklou hračku s matnými zády. Když chcete odlišit dvě cenově různé řady, nějaký rozdíl musí být i ve vzhledu, a nejen co do vybavení. Možná i proto jsme od iPhone 5 neměli pořádný prémiový iPhone v bílé barvě, ale vždy jen stříbrné.

### LÁKAVÉ NA POHLED

Pokud bych si vypůjčil biblický příklad první ženy Evy, často se nám lidem některé věci líbí hlavně proto, jak vypadají. Záleží nám na tom, jestli jsou pro nás boty nebo auto dostatečně lákavé. Pokud naše oči dlouhodobě souhlasí, velmi rychle si mozek převezme pocit a vytvoří z něj myšlenku. Konec roku 2020 bude jednoznačně patřit i našemu rozhodování mezi modely, které se nám jednoduše budou líbit.

Osobně mám pocit, že lesklejší záda pomáhá jí dodávat zařízení určitý šmrnc a exkluzivitu



ale také se lépe drží před možným pádem. Když máte suché ruce v zimě nebo naopak zpocené prsty v létě, hladký povrch mne nikdy nezklamal. Možná je to opět o pocitu, který může mít každý z nás jiný. Také proto existuje tolik dostupných pouzder a krytů z nejrůznějších materiálů.

Letošní rozdíl mezi oběma kategoriemi není tak propastný. Pokud si vzpomenete na rozdíl mezi XR a XS nebo loňskými 11 a 11 Pro, nejednalo se o tak hezké telefony. Tlustší rámečky modelů XR a 11, i obrazovka LCD už na první pohled ukazovaly na méně vzhledné zařízení. Také se jednalo o trochu větší „pádlo“ oproti XS a 11 Pro. Tento rok se rozdíl stírají. iPhone 12 i 12 Pro působí jako sobě rovné co se vzhledu týče a na zákazníkově je pouze výběr barvy, případně velikosti úložišť.

## MAGNETY JSOU ZPĚT

Drobnost, kterou Apple představil, budou mnozí z nás kvitovat. Poté, co jsme přišli o milovaný MagSafe u MacBooků, nám Apple udělal radost. Obecně bezdrátové nabíjení má jednu zásadní vadu – nemůžete telefon při nabíjení používat. Respektive můžete, ale není to rozhodně nic pohodlného. Možná i z toho důvodu jsem (klidně i doma)

raději použil pouzdro Smart Battery Case, než abych položil telefon na podložku.

MagSafe na iPhonu jde však v tomhle směru dál. I když právě bezdrátově nabíjí (a ne úplně závratnou rychlostí), stále můžete telefon používat. Spíš bych MagSafe bral jako bezdrátový Lightning než jako bezdrátovou nabíjecí podložku.

Možná tento doplněk pomůže tomu, abyste se ráno neprobouzeli s vybitým iPhonem jen proto, že jste jej na podložku nepoložili správně. **Samozřejmě jsou i výjimky, kdy tento neduh může signalizovat chybu baterie.**

## ZABALIT A ODESLAT

Drobnou příjemnou změnou je také krycí fólie na nových telefonech. Nově na ní najdete drobné signalizační značky se symboly tlačítek. Zároveň poprvé není kompletně průhledná. Balící mechanismus je však pro Apple stejně důležitý jako samotný produkt. Možná si vzpomenete, že **druhá generace iPhonu SE dostala samostatnou reklamu**, na které bylo vidět, jak jsme jako uživatelé nadšení, když sloupáváme krycí fólii.

Letos je opravdu malých drobností hodně a přitom se nejedná o poslední produkt v pandemickém roce. Můžeme si i tak letos užívat nových produktů a jejich možností. **IP**

# Perfektní úho

Z

Recenze ■ Karel Oprchal

Po nějaké době vždy nevyhnutelně přijde čas na změnu. V mém případě změna v oblasti elektroniky nastala letos vlivem pandemie, kdy jsem po pěti letech obměnil svůj počítač. S jídlem ale roste chuť a já nezůstal pouze u herního počítače. Postupně jsem podlehl a přikoupil i herní monitor a klávesnici, aby můj OMEN nebyl pod stolem sám. Herní klávesnice stejné značky ale znamenala přechod z nízkého na klasický dlouhý zdvih kláves. Který je lepší?

**A**ť už píšete často delší texty nebo jen odpovídáte na maily, je jasné, že volba klávesnice je zcela zásadní pro komfort vašeho psaní. Klávesnic je na trhu obrovské množství snad od každého výrobce a dají se pořídit od pár stovek korun po vysoké tisíce. Pokud odhlédneme od pokročilých parametrů, že klávesnice by měla být solidně zkonstruovaná, neprohýbat se a že klávesy by měly být stabilní s příjemným odporem a zpětnou vazbou, jsou zde dva základní typy klávesnic. Klávesnice s dlouhým a klávesnice s krátkým zdvihem kláves, neboli s vysokým a nízkým profilem. Klávesnice s vysokým profilem byly odjakživa využívány u stolních počítačů a nízký profil patřil původně notebookům, kam se vysoké klávesy jednoduše nemohou vejít. To už ale dlouho není pravidlem a dokonce bych řekl, že se od těch „klasických“ klávesnic ustupuje a trendem se i pro uživatele PC staly právě plošší klávesnice s krátkým zdvihem. Ani po nuceném přechodu z kancelářské klávesnice na mechanickou herní však nejsem přesvědčen o tom, že by jeden typ byl pohodlnější než druhý. Rozhodujícím faktorem tak bude možná vzhled nebo zvyk z notebooků, které se dnes používají mnohem více než desktopy, protože ceny jednotlivých typů klávesnic se v běžných relacích zhruba do 3 000 Kč nijak neliší.

## NEBE A DUDY

K tzv. mechanické klávesnici jsem přešel z bezdrátové kancelářské klávesnice od HP, která byla nízkého



profilu s rozložením jen trochu širším než Magic Keyboard od Applu. Za kombinaci těchto klávesnic jsem byl rád, protože přecházet z jedné na druhou nepředstavovalo téměř žádný problém. Obě klávesnice byly nízké, tiché, s podobnou velikostí kláves, takže až na mírně delší zdvih v případě HP jsem při střídání nemusel na nic myslet. Mechanická herní klávesnice ale představuje obrat o 180 stupňů.

Klávesnice se nazývá mechanická z toho důvodu, že pod každou klávesou se nachází fyzický mechanický spínač, který má přesně definovaný profil, odpor i průběh stisku od začátku stlačení až po doraz úplně dole. Pro každou fázi stisku je v newtonech definována síla potřebná na vykonání stisku do konkrétní hloubky a každý typ spínače má na své dráze kalibrovaný bod, kde se už spínač sepne a zaznamená stisk. Jen pro zajímavost uvedu, že spínačů je několik druhů v závislosti na typu stisku. Rozlišujeme tzv. lineární, taktilní a „klikací“ spínače. Ten třetí druh nemá oficiální název, ale je potřeba jej rozlišit, i když se technicky jedná o vyhraněnější formu taktilního spínače. **Lineární spínače** nabízejí nejjednodušší stisk a jsou prý i nejméně únavné při dlouhém psaní. **Taktilní spínače** zavádí někde na své dráze o mírný zoubek, který vytvoří odpor, a na zaznamenání stisku je tedy potřeba klepnout trochu více. Tento typ je prezentován jako zlatý střed mezi měkkými a naopak tvrdými a rznými klikacími klávesnicemi. Třetí typ, **klikací**, se liší od taktilních klávesnic velikostí zoubku,

který už de facto vytvoří zábranu a stisk kláves tak vyžaduje překonat relativně značný odpor. Ten může být i dvakrát větší v porovnání s lineárním spínačem. Výsledkem je charakteristické a hlasité klikání, jehož hlasitost a razance rostou s odporem spínače od lineárních po klikací. Všechny mechanické klávesnice ale poskytují zcela nenahraditelnou zvukovou odezvu, kterou si jako uživatel musíte zamilovat, jinak takovou klávesnici upřímně řečeno neustojíte. Obecně také platí, že mechanické klávesnice by měly být ze všech typů nejdolnější, což je vykoupeno právě jejich obecně výše posazenou startovací cenou.

Spínače vyrábí několik firem, z nichž nejpopulárnější je pravděpodobně německá značka Cherry MX, která svého času přišla s unikátním paten-tem mechanismu klávesnicových spínačů. Ten ale v posledních letech vypršel a s výrobci napodobujícími Cherry MX se roztrhl pytel. Kdo z nich dovede vyrobit nejlepší klávesnicový spínač, je čistě na uživatelích, protože každý z nás má o perfektní klávesnici své představy a za perfektní kliknutí považuje něco jiného. Ovšem myslím si, že na jakémsi elementárním pocitu kvality, který vychází z výše uvedených parametrů, se asi shodneme všichni. Pokud jako já přejdete z „notebookové“ klávesnice na plnohodnotnou **mechanickou klávesnici**, v prvních dnech zažijete šok. Klávesy budou mít na první stisk zcela nepřirozeně vysoký zdvih a jejich zužující se tvar velmi pravděpodobně způsobí, že jejich



dotyková plocha bude o několik (možná i desítek) procent menší, než na kterou jste byli doposud zvyklí. Půdorys kláves je ale pochopitelně identický, prostě je nutné jít prsty při psaní o kousek dál než doposud. Zaznamenal jsem však, že i přes nesrovnatelně delší, čtyři milimetry vysoký profil spínačů **Cherry MX Red** není paradoxně potřeba do klávesnice instinktivně mlátit a snažit se klávesy domáčkňout. Díky tomu, že se jedná o lineární spínače, nejměkčí z nabídky Cherry MX, zaznamenají kontakt už v polovině trasy – tedy po dvou milimetrech. Technicky je tak možné po klávesách jen jemně přejíždět prsty podobně jako v případě notebookových klávesnic, i když to výška a vzdálenost kláves ne vždy dovolí. Přejít na tento typ spínačů je ale bezpochyby nejjednodušší, pokud si člověk potřebuje na mechanické klávesnici teprve zvyknout.

## MINIMALISMUS

Ve zbytku článku se pokusím co nejlépe vyjádřit své pocity z dlouhodobého používání minimalistické **Magic Keyboard** od Applu v porovnání s robustní mechanickou klávesnicí, které pro mě za podobnou cenu představují absolutní protipóly toho, co od klávesnice může člověk očekávat. Nebudu se zde zabývat klávesnicí od HP, kterou jsem nahradil, protože zdaleka nedosahovala kvalit ani ceny Magic Keyboard, se kterou jsem velice spokojený a na níž si psaní užívám. Navíc jsem vzhledem k zaměření tohoto magazínu přesvědčen, že s nějakou

formou Magic Keyboard má téměř každý z vás osobní zkušenost.

Magic Keyboard za cenu necelých tří tisíc korun (verze bez numerické klávesnice) mechanickou klávesnicí není, přestože se pod každou klávesou nachází relativně sofistikovaný nůžkový mechanismus.

**Stejná technologie** se nachází jak ve fyzické klávesnici, tak v kterémkoli současném MacBooku. Tam je ale trochu novější, a proto má o nějakou tu desetinu milimetru kratší zdvih. Oproti samostatné klávesnici jsou jednotlivé klávesy vybaveny speciálními svítícími proužky pro bílé podsvícení. Prostor každé klávesy je také zespodu potažen černým těsněním, které má světlo odstínit, aby klávesy nesvítily po obvodu, nýbrž jen skrz písmena. V roce 2015 se Apple rozhodl jít vlastní cestou a vyvinout zcela unikátní motýlkové spínače pod každou klávesu, aby mohla vzniknout neuvěřitelně tenká, kompaktní a hypoteticky i spolehlivá nová verze Magic Keyboard. To se ale bohužel nepodařilo a v MacBooku je standardem opět mírně ztenčená verze nůžkového mechanismu ze samostatné klávesnice.

Klávesy každé Magic Keyboard tak nabízí zhruba milimetrový zdvih, což je extrémně málo, ale zároveň to díky skvělé konstrukci stačí na to, aby chom měli z každého úhzu solidní zpětnou vazbu. Ta kvůli ještě kratšímu zdvihu nebyla u odepсанé motýlkové klávesnice tolik přítomná. Tak krátký zdvih však v každém případě významně zkrátí dobu potřebnou ke stisku každého tlačítka, čímž



se hypoteticky zrychlí psaní. Ke stisku také není potřeba vynaložit tolik úsilí a tím, že jsou klávesy ploché, mohou být i široké, takže je možné je mačkat na kterémkoli místě, což zase snižuje nároky na vaši přesnost. Nůžkový mechanismus pod klávesami je rovněž pevný a je rozprostřený pod celou klávesou, takže jsou klávesy stabilní, neviklají se a klávesnice působí (nijak překvapivě) velice kvalitně. Posledním aspektem kláves je jejich zvuk, který je pro klávesnici charakteristický, ale je i jemný a nerušší. Některé nekvalitní notebookové klávesnice znějí dutě a je slyšet spíše takové měkké plastové mačkání než jasné domáčknutí tlačítka. Na klávesnici se dá díky jejímu extrémně nízkému profilu psát skoro neslyšně, akustika se neprojevuje, prsty stačí jednotlivé klávesy jen hladit a úhozy jsou velice pohodlné. Samozřejmě bychom mohli hodnotit i strukturu tlačítek a jejich povrch, ale v tomto ohledu mi nepřijde, že by Magic Keyboard nějak vynikala, klávesám jako takovým nemám co vytknout.

Podstatná je kromě mechanismu kláves ale i konstrukce celé klávesnice. Magic Keyboard nabízí šasi z hliníku a plastu, které se ani nehne a působí premiovým dojmem. Právě to robustní tělo klávesnice přispívá celkovému dojmu, který z klávesnice při psaní máme. Magic Keyboard se žádným směrem neprohýbá, s přehledem tak pojme jemné i silnější úhozy a při psaní v ní má člověk naprostou jistotu. Právě kombinace tak akorát dlouhého zdvihu a pevného šasi přináší správnou hardwarovou odezvu, chcete-li

zpětnou vazbu, a jasný vjem, že jsme zmáčkli tlačítko. Na tom všem závisí naše pohodlí při psaní a ovládání počítače. Pochopitelně se s takovou klávesnicí dají bez problému hrát i hry. Při hraní se člověk na klávesnici nedívá a řídí se hlavně hmatem, kde je ten pocit ze zmáčknuté klávesy důležitý. A ten tady dostanete. V neposlední řadě je Magic Keyboard bezdrátová, což je výhoda z hlediska pořádku na stole, a díky obrovské integrované baterii a téměř nulové spotřebě to nepředstavuje vůbec žádnou překážku.

### JAKO OPAKOVACÍ PUŠKA

Toto přívlastko mi problesklo hlavou, když jsem začal poprvé psát na své nové klávesnici a postupně jsem se s ní seznamoval. Mechanická klávesnice je brutální, násilný, nelítostný a zcela přesný kus hardwaru skutečně určený nadšencům, kteří vědí, proč si ji pořizují. Na rozdíl od Magic Keyboard se zdaleka nejedná o minimalistický produkt, dobře vyrobená klávesnice váží kilogram a včetně kabelu zabírá odpovídající prostor na vašem stole. Existují ale ovšem i klávesnice bezdrátové, které z hlediska rychlosti nejsou v ničem horší, jen je riziko, že je člověk zapínáním RGB osvětlení docela rychle vybijí – rozhodně rychleji než Magic Keyboard. Za šílenou hmotnost opět může hliník a plast v šasi, které klávesnici propůjčuje jak luxusní vzhled, tak nekompromisní pevnost, kterou při psaní i hraní her skutečně využijete. O klávesnici se dá prsty v zápalu hry opírat vši silou a ona poskytuje perfektní oporu. Co si nedovolím



k jemné Magic Keyboard, tomu zde dám volný průchod. Největší rozdíl je při psaní textů, kdy člověk musí trefovat klávesy pod úplně jiným úhlem, než na jaký jsme u nízkých klávesnic zvyklí. V tom spočívá největší problém a překážka, kterou musí každý při psaní na vysoké klávesnici překonat. Po nějaké době si ale člověk zvykne a najede zase na své klasické tempo psaní, takže si nemyslím, že by tvar kláves měl být právě tím rozhodujícím faktorem ovlivňujícím rychlost psaní. Koneckonců, právě díky perfektní odezvě kláves jsou mechanické klávesnice vyhledávány mnohými lidmi, kteří dávají dohromady veliké množství textu a chtějí si zvolit odpovídající pevnost a dráhu kláves. Rozhodně se nejedná jen o produkt pro závislé hráče.

Vůbec nepochybuji o tom, že by Magic Keyboard nebyla přesnou klávesnicí, její konstrukce i chod kláves mluví za sebe, ale nemohu jinak, psaní na mechanické klávesnici je úplně jiný zážitek. Ne lepší, ne horší, jednoduše úplně odlišný. Zatímco je Magic Keyboard skvělou uživatelskou klávesnicí, se kterou se má dát operovat co nejjednodušším způsobem bez náročného učení, mechanická klávesnice je jako skalpel. Díky naprosto nekompromisnímu čtyřmilimetrovému zdvihu, jehož dráha je pevně stanovená, má člověk pod rukama naprosto přesný nástroj s perfektní odezvou. Každá klávesa při stisku zaklapne a odráží se zpět a já přesně cítím, co se mi pod prsty odehrává. Právě ta délka a precizní kalibrace jednotlivých spínačů uživatele zásobí

nevysychajícím tokem informací o každém jednotlivém stisku. Každá klávesa, byť je celkem měkká a nevyžaduje žádné brutální stisknutí, je naprosto přesná s pevným a solidním dorazem na konci. Působí to na mě podobným dojmem jako výstřel z opakovací pušky, prsty vnímáte každý milimetr každého úhozu a je to podobně uspokojující, jako natáhnout závěr. Tedy za předpokladu, že jste si zvolili spínače, které vám sedí, a aspoň víte, jak zní natažení závěru opakovací pušky. Díky své bytelné konstrukci dávají obě porovnávané klávesnice uživateli skvělou zpětnou vazbu, jen ta přítomnost mechanických spínačů a jejich precizní chod posouvají celý zážitek mnohem dál. Na to z klávesnic s nízkým profilem vůbec nejsme zvyklí a ani to od nich z podstaty věci nemůžeme čekat.

Že se jedná zážitek podobný výstřelu z opakovací pušky, napovídá i zvukový doprovod, který každý úhoz do klávesy doprovází. Mechanické klávesnice jsou extrémně hlučné, s Magic Keyboard se to vůbec nedá rovnat. Pokud se díváte po nějaké mechanické klávesnici do vaší sdílené kanceláře, rychle na to zapomeňte, jinak vás kolegové pravděpodobně vyženou. Co jsem tak vyzoroval, každého, kromě jejího majitele, ten kravál vždy neuvěřitelně otravuje. Charakteristické pevné klapání ale k robustním klávesnicím jaksí patří a musí se s tím počítat. V tomto ohledu si myslím, že jsou na tom lineární klávesnice nejlépe, protože se jejich zvuk nejvíce blíží hlasitějším notebookovým nebo dobrým nízkoprofilovým





externím klávesnicím. Jsou hlasitější, ale ne tak násilné. To nezaměnitelné klikání taktilních a klikacích klávesnic je většinou až tím, co většina lidí hodnotí rušivě, a já to asi chápu. Jen si představte někoho vedle vás tisíckrát za minutu cvaknout s propiskou... Slyšel jsem i příjemnější věci. Pokud přesně nevíte, jak zní taková mechanická klávesnice, nabízím toto [video](#), kde v čase 4:35 nastává dvacet vteřin trvající symfonie několika zvuků různých mechanických klávesnic. Bohužel, ať už se jedná o vysokoprofilové či nízkoprofilové mechanické spínače, jichž pár také existuje, oproti Magic Keyboard jsou hlučné všechny.

### HMATATELNÉ ROZDÍLY

Apple i výrobci kvalitních mechanických klávesnic se zjevně snaží dosáhnout podobného cíle dvěma zcela odlišnými cestami. V jednom případě tu máme ultra tichou, skladnou a esteticky nerušivou klávesnici, v druhém případě pak hlučnou, nepraktickou a vyzývavou klávesnici, z nichž obě nabízí unikátní písářský a potenciálně i hráčský zážitek. Obě tedy mohou sloužit stejným účelům a mohou tak být i zaměnitelné. Jediná věc, v níž herní klávesnice vyloženě bodují, je prohloubený tvar kláves, díky kterému mám i poslepu při hraní jistotu, že jsem zmáčkl jedno konkrétní tlačítko a ne dvě. Odstraní prach a případně jiné nečistoty z ploché Magic Keyboard je také o poznání jednodušší, než je vyfukovat zpod kláves, nedej bože je muset vyloupnout a pak nasazovat zpět... Podle čeho si tedy vybrat?

Obě mohou sloužit stejným účelům a mohou tak být i zaměnitelné. Jediná věc, v níž herní klávesnice vyloženě bodují, je prohloubený tvar kláves.

Myslím, že jediné osobní preference a možná větší odolnost mohou být rozhodujícím faktorem. Pokud si chcete koupit kvalitní klávesnici, máte na to rozpočet a nepotřebujete herní mechanickou klávesnici, můžete se klidně obrátit na Apple a obejít se s Magic Keyboard. Pokud vám v něčem nevyhovuje a chcete nějakou dobrou nízkoprofilovou klávesnici, určitě bych doporučil si ji nějak vyzkoušet – při její ceně nestojí za to riskovat, že vám nebude vyhovovat. V případě, že byste naopak uvítali krásně klikající a extrémně odolnou mechanickou klávesnici, protože oceníte tu precizní techniku, stačí si zvolit parametry spínače a podle nich vybrat výrobce, nebo si opět jednotlivé klávesnice vyzkoušet. Třeba Logitech má spínače vlastní a jsou skvělé. **Testů** mechanických spínačů je na internetu celá řada a díky přesně daným parametrům a technickým specifikacím se podle nich dá spolehlivě řídit. Pak už bude záležet jen na vašich pocitech. **IP**



# Oculus Quest 2

## Nejlepší kompromis

Recenze ■ Daniel Březina

Nejlepším loňským produktem je podle mého soudu headset na virtuální realitu Oculus Quest. Cenově dostupná virtuální realita, u které nebylo třeba žádného dodatečného nastavení. Prostě jste si nasadili brýle na hlavu, vzali ovladače do ruky a šli jste hrát a objevovat. Nástupce se pak pro mě stal nejočekávanějším produktem letošního roku.





**Z**ažil jsem v praxi postupné vylepšování iPhonu i iPadu. Každá další iterace byla lepší a lepší téměř bez kompromisu, a když už nějaký byl, byl to kompromis velmi malý. Celý vývoj těchto zařízení mi nastavil laťku očekávání opravdu vysoko. Jak je na tom další verze populárního headsetu, který má přivést lidi k virtuální realitě?

### **SAMOZŘEJMĚ LEPŠÍ A RYCHLEJŠÍ**

Asi každý očekává od další verze jakéhokoliv technologického produktu, že bude rychlejší, výkonnější, prostě lepší. Z hlediska parametrů tomu je samozřejmě i u Oculus Quest 2. **První Oculus Quest** měl v sobě mobilní procesor Qualcomm Snapdragon 835. Tento procesor byl primárně určen pro mobilní telefony a běžely na něm třeba Samsung Galaxy S8 nebo Google Pixel 2. Oba mobily byly na trhu od roku 2017. První Oculus Quest tak v sobě měl dva roky staré procesory.

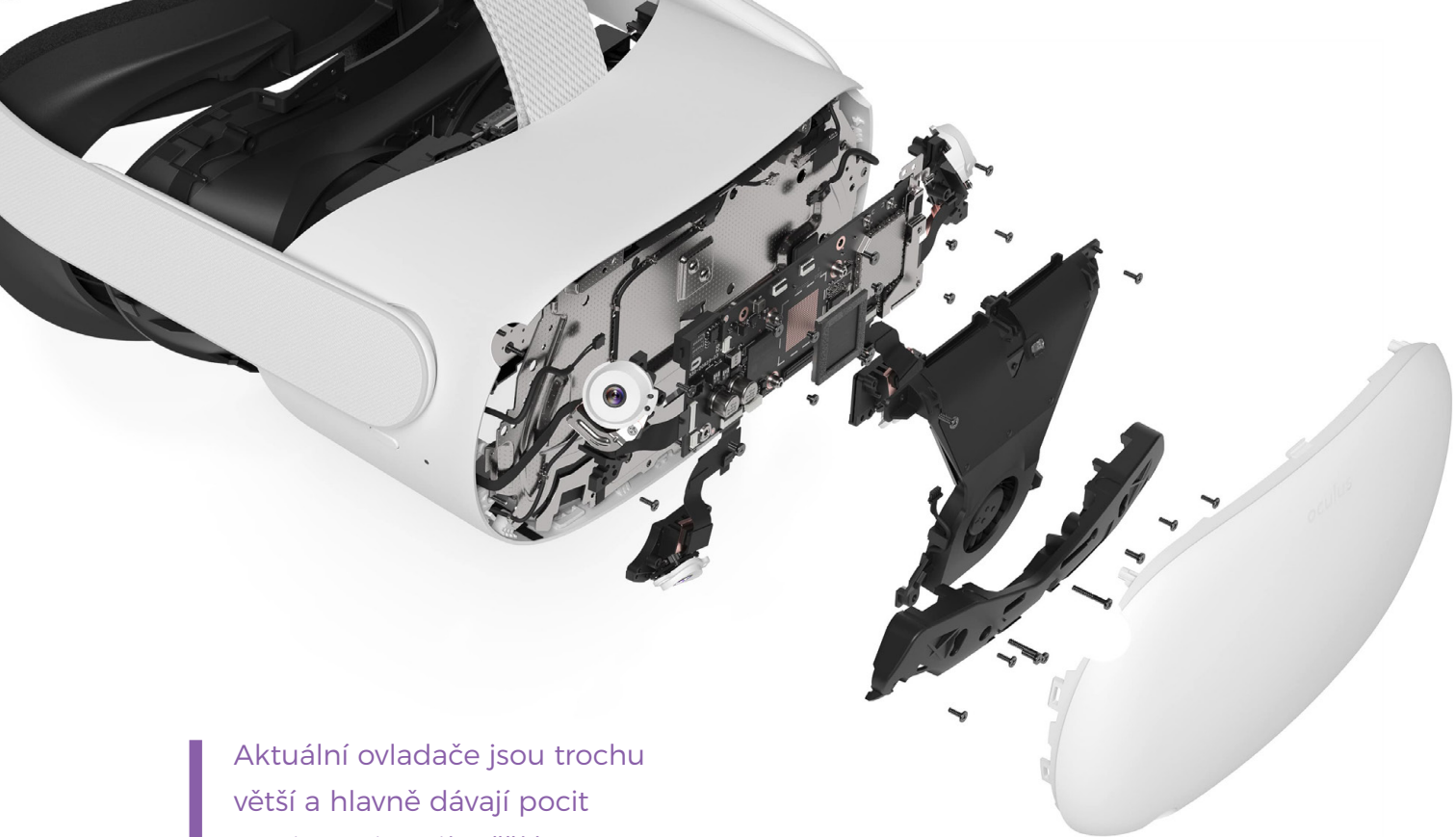
Oculus Quest 2 už v tomto ohledu není „odpadní“ zařízení, které dostalo to, co zbylo. Nově je Quest 2 poháněn procesorem Snapdragon XR 2, který je určen primárně pro virtuální realitu. Quest 2 je prvním z produktů, které mají mít tento speciální

procesor. Ten se samozřejmě vyznačuje tím, že zvládne všechno lépe, rychleji a úsporněji, než jeho mobilní předchůdce. A samozřejmě, že se procesor více zaměřuje na zpracování dat a výpočtů pro strojové učení.

Headsety z řady Quest se vyznačují tím, že na jejich provoz nepotřebujete žádnou další výpočetní jednotku (počítač, herní konzoli) a také nepotřebujete žádné další snímací kamery rozmístěné po místnosti. Brýle mají vše v sobě. Je tak velmi důležité, aby byly výkonné. V první verzi jsem měl trochu problém u slavné české hry Beat Saber. Při sekání kostek do rytmu hudby na nejvyšší obtížnost se mi často stávalo, že brýle nezvládly vyhodnotit dva seky blízko sebe. Když se tedy jednalo o level, kde byly kostky hodně rychle za sebou, neměl jsem moc šanci ho dát na 100 %. Tady vidím největší zlepšení. V podstatě u každého levelu na obtížnost Expert nebo Expert+ jsem si vylepšil osobní rekord.

### **KONEČNĚ POŘÁDNÉ OVLADAČE**

Mé velké výtky u prvního Questu směřovaly k ovladačům. Na ovladačích najdete joystick, dvě kontextová tlačítka, dvě tlačítka pro akce na ukazovák a prostředník a tlačítko Menu. Dvě nejpoužívanější



Aktuální ovladače jsou trochu větší a hlavně dávají pocit masivnosti. Mají vyšší hmotnost a konečně je z nich cítit, že držíte něco, co vydrží.

tlačítka, tlačítka akce pro ukazovák a prostředník, byla obyčejná plastová a po pár zmáčknutí vrzala. Bohužel to tak zůstalo.

Co také bohužel zůstalo, je napájení ovladačů. Stále je potřeba do každého ovladače vložit jednu tužkovou baterii AA. U prvního Questu jsem baterie měnil jednou za 3–4 dny. U Questu 2 se výdrž zlepšila a baterie měním jednou za týden.

Co ale považuji za zásadní vylepšení, je pocit z ovladačů. Aktuální ovladače jsou trochu větší a hlavně dávají pocit masivnosti. Mají vyšší hmotnost a konečně je z nich cítit, že držíte něco, co vydrží. K lepšímu pocitu masivnosti přispívá i mnohem silnější haptická odezva. Když jste ve virtuálním světě a světelným mečem sekáte virtuální kostku, cítíte v ruce, že jste do něčeho opravdu sekli. Velký palec nahoru.

### PRVNÍ KOMPROMISY

Samozřejmě se také zlepšilo rozlišení displeje. Původní Quest měl rozlišení 1 440 × 1 600 na každé oko, nová verze nabízí 1 832 × 1 920. První Quest měl obnovovací frekvenci 72 Hz, což má i tato verze. Ovšem Quest 2 zvládne i obnovovací frekvenci 90 Hz (standard pro VR) a postupně se na to začínají připravovat i první hry včetně Beat Sabera.

Bohužel u displeje se objevují první kompromisy. První Quest měl dva OLED displeje. Pro každé oko jeden. Quest 2 má jeden LCD panel. Díky většímu rozlišení a výkonnějšímu procesoru vypadají hry skvěle, ovšem u některých je dost vidět horší černá barva. Řeč je třeba o sérii her Star Wars: Vader Immortal.

Vyšší rozlišení je skvěle vidět na textech. U nich jste si na prvním Questu mohli připomenout doby před iPhone 4 a před displeji Retina. Na Questu 2 jsou texty krásně ostré a dobře čitelné. Lepší je i sledování YouTube nebo Netflixu. Ovšem i zde záleží na obsahu. Opět mi dost vadila „vybledlá“ černá, zlaté displeje na iPhone 11.

### MATERIÁLY, MATERIÁLY, MATERIÁLY

Oculus Quest 2 oproti svému předchůdci celkem výrazně zhubl. Nově má přibližně 500 g. Zhubl tedy o necelých 100 g. A je to opravdu znát. Tím, že máte veškerou hmotnost vpředu, představuje i pár gramů výrazný rozdíl. Jak toho docílili? Samozřejmě zmenšením, ale velkou zásluhu na tom mají i zvolené materiály. Hlavní část těla je stále plastová, ale změnila se vnitřní výplň.

Quest 1 měl vnitřek vyplněn molitany potaženými textilem. Bylo to velmi příjemné na dotek a působilo to celkem exkluzivním dojmem. Ovšem při hraní v teplých dnech jste se začali brzy potit. Novinka má také molitany po obvodu vnitřní části, ovšem nyní nejsou potaženy žádnou látkou. Je to podobné, jako u brýlí na lyže. A je to hrozné. Po pár minutách se začnete potit a začnou se vám mlžit čočky. Nedovedu si představit hraní v letních dnech.

A nyní nejhorší věc na celém Questu 2, která dokáže pěkně zneprjemnit zážitek. První Quest měl gumové pásy přes hlavu, které držely tvar a nastavovaly se přes suchý zip. Headset pak krásně držel, nikde neřezal, a hlavně nikde netlačil. Novinka má stejné textilní pásy jako již zmíněné brýle na lyže a velikost se nastavuje vzadu přes plastové přezky. Tyto dva malé kusy plastu neuvěřitelně tlačí zezadu do hlavy a po pár minutách je to k nevydržení.

Naštěstí se k Oculus Quest 2 prodává příslušenství. Konkrétně je to pás Elite Strap, který přináší spoustu výhod. Jednak je velmi příjemný na hlavě a jednak přebírá část váhy z předku dozadu – podobně jako třeba hrudní pásy u batohů. Tady bych řekl, že se Oculus inspiroval u Applu. Toto příslušenství je totiž celkem drahé, v Čechách se prodává za přibližně 1 600 Kč a neřekl bych, že má takovou hodnotu.


## FINÁLNÍ VERDIKT

Je Oculus Quest 2 lepší? Ano je. Je to nejlepší all-in-one headset na trhu. Zčásti i proto, že v tomto segmentu v podstatě žádná konkurence není. Je tam vidět přirozený vývoj vpřed a určitě přivede spoustu lidí k virtuální realitě. Už jen proto, že základní cena v USA klesla z 399 USD na 299 USD za základní

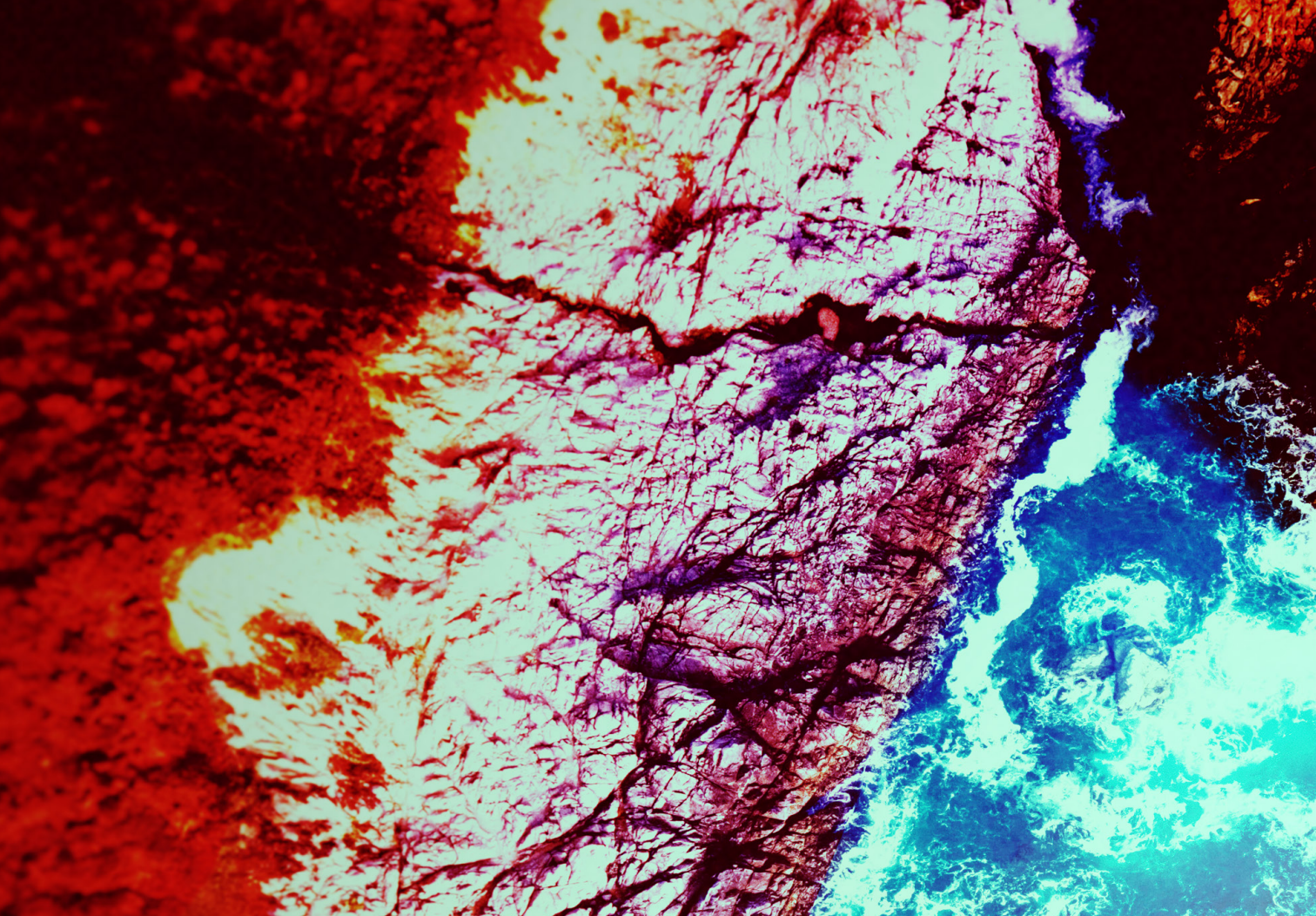
Novinka má také molitany po obvodu vnitřní části, ovšem nyní nejsou potaženy žádnou látkou. Je to podobné, jako u brýlí na lyže. A je to hrozné.

verzi s 64GB úložištěm. První Quest se prodával ještě s úložištěm 128 GB. Quest 2 ale má větší úložiště a nabízí 256 GB. To mi zatím připadá zbytečné. Základní úložiště 64 GB je dostačující, ovšem 128 GB by byla mnohem lepší volba. Snad příště.

Bohužel jsem od Oculus Quest 2 čekal mnohem víc. Není tady žádná extrémně výrazná změna oproti Quest 1. Ať už softwarová nebo hardwarová. Neexistují žádné speciální hry pro demonstraci výkonnějšího procesoru a grafiky. Vše si zahrajete jak na Questu, tak i na Questu 2. Uvidíme v budoucnu, až bude plně podporována obnovovací frekvence 90 Hz. Je ale možné, že tou dobou už bude na trhu Quest 3.

Tím pádem bych neřekl, že Oculus Quest 2 musí mít každý. Ten, kdo má původní Quest, může být stále spokojen. V terminologii iPhonu byl Quest 1 novinka a Quest 2 je vylepšená verze „S“. Když už si ale chcete koupit headset pro virtuální realitu, je Oculus Quest 2 skvělá volba. Nečekejte nic prémiového, nečekejte Playstation 5. Pak budete spokojeni. Já bych byl velmi spokojen, kdyby tu byla (opět řečí iPhonu) klasická verze Oculus Quest 2 a verze Oculus Quest 2 Pro. Tady je vidět, jak jsem Applem rozmazlen. 



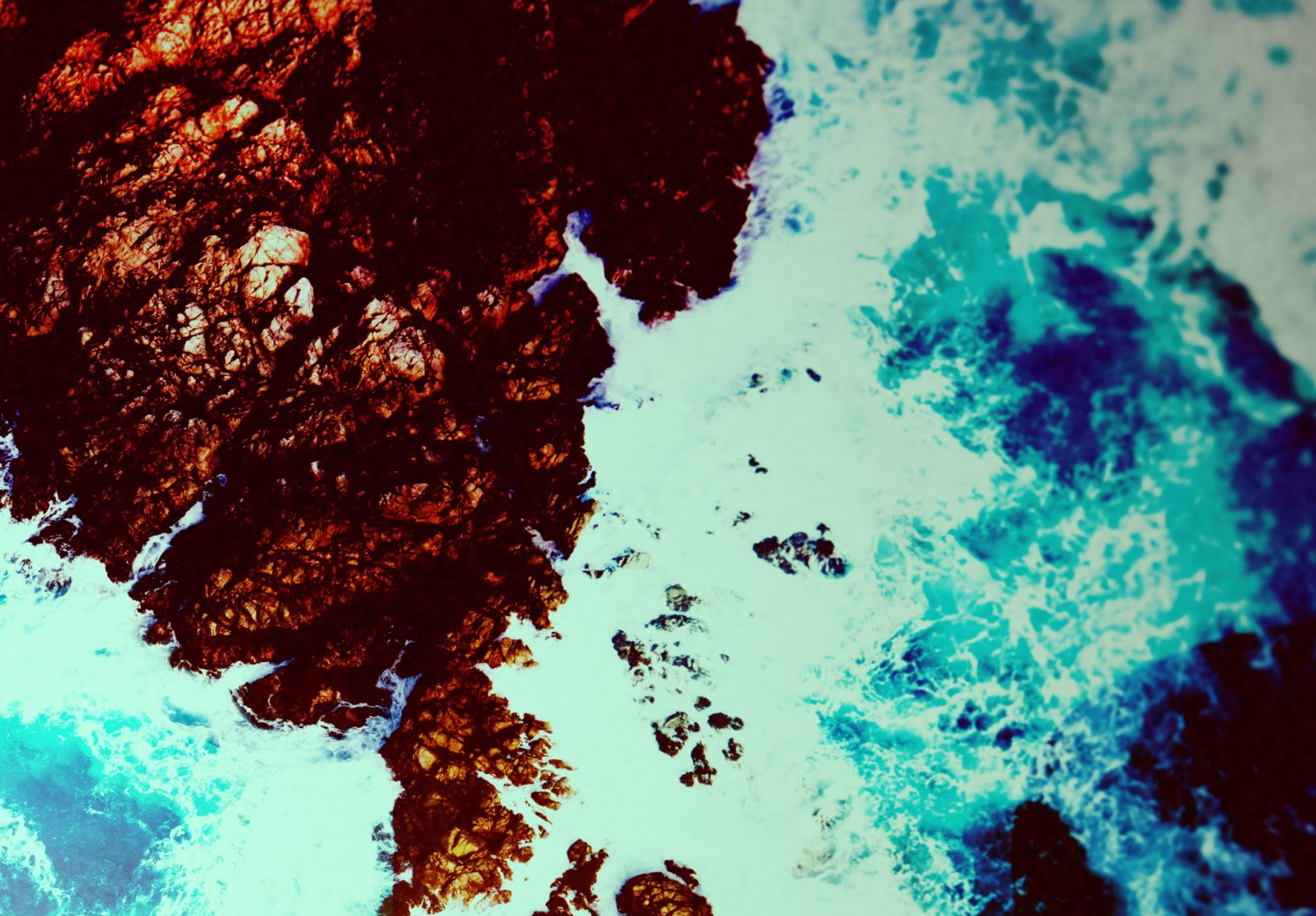


# macOS Big Sur

TOP novinky, které musíte vyzkoušet

Magazín ■ Filip Brož

Trvalo to nezvykle dlouho, ale konečně jsme se dočkali a nový operační systém macOS Big Sur je tu pro všechny uživatele. Jedenáctý systém toho nabízí opravdu hodně.



**P**o delší době přišly designové změny a celý systém je připraven pro nové čipy M1. Nechme stranou hodnocení celého systému, ale pojďte se společně se mnou podívat na nejužitečnější novinky, které se svým macOS Big Sure musíte vyzkoušet.

### OVLÁDACÍ CENTRUM

Po vzoru iOS a iPadOS tu máme přepracované Ovládací centrum. Najdete ho vpravo nahoře pod ikonkou dvou válců s tečkou. Po kliknutí ihned můžete zapínat/vypínat Wi-Fi připojení, Bluetooth, AirDrop, režim Nerušit nebo například ovládat Hudbu. Co však možná netušíte, je, že když chytne nějakou funkci, například režim Nerušit, tak si ho můžete přetáhnout i do pravého horního řádku nabídek. Po kliknutí na některou z nabídek také uvidíte nové možnosti. Schválně to zkuste.

### POMOC, NEVIDÍM PROCENTA BATERIE!

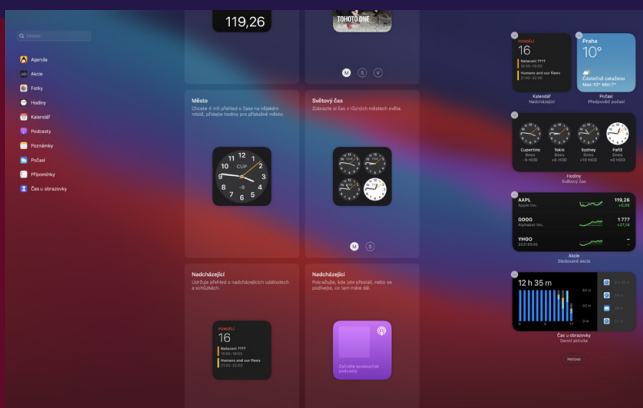
Ano, tohle byla moje první reakce, když jsem viděl novou ikonu stavu své baterie. Kde jsou sakra moje procenta? Úleva přišla, když jsem si rozkliknul **PŘEDVOLBY SYSTÉMU – DOCK A ŘÁDEK NABÍDEK** a vlevo vybral **BATERIE** a kliknul na procenta. Ufff!

### PŘEPRACOVANÉ SAFARI

Užitečné novinky najdeme i v Safari. Nově si můžete kompletně přizpůsobit hlavní obrazovku po kliknutí na novou stránku. Jednoduše klikněte na ikonu plus a hned uvidíte své záložky, historii, návrhy Siri či seznam četby. Vpravo dole se pak nachází ikona pro další nastavení. Můžete změnit, které funkce budou na hlavní obrazovce viditelné anebo si nastavit úplně nové pozadí.

Safari má samo o sobě také nově zabudovaný tracker na blokování reklam. Nahoře vedle řádku





pro zadávání adresy vidíte ikonu štítu. Schválně si otevřete nějakou stránku a následně klikněte na štít. Tak co, kolik trackerů bylo zachyceno? S iPure to prosím nezkoušejte.

## NÁHLEDY OTEVŘENÝCH STRÁNEK

Také se občas ztrácíte v otevřených stránkách a záložkách? Víte o tom, že když myši najedete na otevřený panel nějaké stránky tak se během pár sekund objeví malý náhledový obrázek?

## ROZŠÍŘENÍ PRO SAFARI

Asi jste už někdy slyšeli o Rozšíření pro Safari. Vůbec poprvé však tyto užitečné appky dostaly své vlastní místo v App Store. Spusťte **APP STORE – KATEGORIE – ROZŠÍŘENÍ PRO SAFARI**. Snadno si můžete doinstalovat další blokátory reklam, překladače či chytré čtečky.

## IKONICKÝ ZVUK PŘI STARTU POČÍTAČE

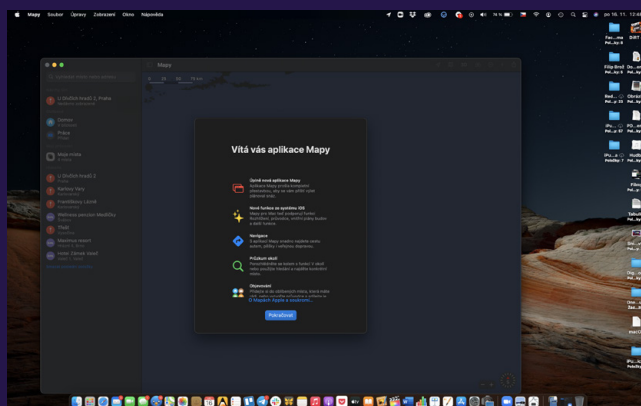
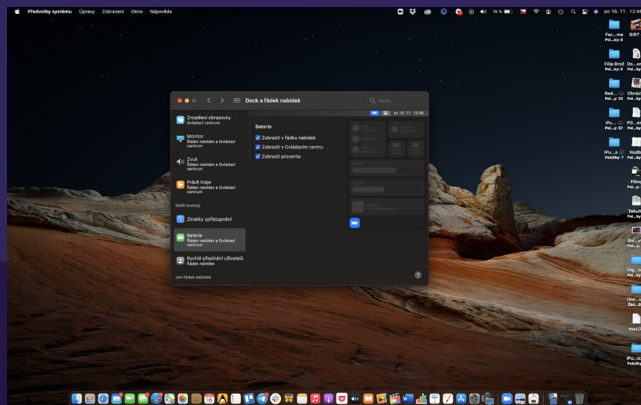
Kdo si ještě vzpomíná na starý dobrý zvuk při zapínání Macu? Apple nám tuto funkci vrátil zpátky. Stačí spustit **PŘEDVOLBY SYSTÉMU – ZVUK – ZVUKOVÉ EFEKTY** a zaškrtnout volbu **PŘEHRÁT ZVUK PŘI STARTU**.

Poprvé na macOS se notifikace konečně objevují jako na iOS ve vlákních a tematicky dle aplikací. Už nemusíte složitě hledat. Vše je hezky na očích.

## NOVÉ WIDGETY

Máte na iPhone a iPadu rádi Widgety? V plné parádě a ve vylepšené formě si je můžete užít i na Macu. Stačí je jen spustit (osobně využívám gesta dvou prstů směrem z pravé strany na trackpadu) a pak dole kliknout na **UPRAVIT**. Následně si můžete zvolit oblíbené aplikace a velikost Widgetu. Vše lze samozřejmě přizpůsobit a srovnat. Když už píšu o Widgetech, musím zmínit i Notifikace. Ty se konečně jako na iOS objevují ve vlákních a tematicky dle aplikací. Už nemusíte složitě hledat. Vše je hezky na očích.





## NOVÉ ZPRÁVY

iOS 14 (iPadOS 14) má s macOS Big Sur hodně společného. Nejinak tomu je i u Zpráv. Konverzace si můžete připnout nahoru, stačí jen na dané zprávě táhnout směrem doprava a zvolit špendlík. Osobně jsem si tuto funkci zamiloval. Mám tam lidi, kterým píšu nejčastěji. Vše je pak skrze iCloud synchronizované a vypadá všude stejně.

V rámci Zpráv můžete upravit své Memoji, odpovídat ve vláknecích či si pojmenovat a připnout skupinové Zprávy a rozhovory. Nechybí ani hledání příloh či různé nálepky a aplikace pro „hezčí“ komunikaci. No však víte, co myslím – gifs a podobné mileniálské vychytávky.

iPadOS 14 má s macOS Big Sur hodně společného. Konverzace si můžete připnout nahoru, stačí jen na dané zprávě táhnout směrem doprava a zvolit špendlík.


## NOVÉ EDITAČNÍ MOŽNOSTI VE FOTKÁCH

Máte rádi Fotky? S Big Sur je budete mít ještě radši. V rámci úprav a editace zde najdete nové funkce a možnosti. Ke každé fotce také můžete přidat svá vlastní klíčová slova a následně podle nich vyhledávat. Samozřejmostí je vlastní označování lidí na fotkách.

## NOVÉ MAPY

Kompletně přepracované jsou i Mapy od Applu. Opět zde najdete své oblíbené funkce ze systému iOS doplněné o pár novinek, například plánování cyklistických tras či zcela nové podklady. Celkově je zřejmé, že Apple své mapy neustále vylepšuje. V rámci Map si můžete vytvářet své oblíbené sbírky a místa, vlastní průvodce nebo plánovat výlety.

## TOHLE NENÍ VŠE

Tím to rozhodně nekončí, naopak. Již v příštím čísle se můžete těšit na naši recenzi celého systému jako takového. V nejbližší době pak přineseme další články a návody, jak na macOS Big Sur. Chystáme také pokročilejší návody pro „power users“. 

# NEXT

