

iPure.cz



Sportujeme kdykoli | **GeForce NOW** | **HomePod mini**
Intel v problémech | **Mapy a pozadí** v iMovie



iPure.cz 167/2021, pátý 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
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Nový rok je tu

Editorial ■ Filip Brož

Vítám vás u prvního čísla iPure v roce 2021. Doufám, že jste si během svátků dostatečně odpočinuli. Já jsem část vánočních svátků strávil v karanténě, a měl jsem dostatek času na sebe a přemýšlení. Covid mi v pozitivním slova smyslu poskytl čas na to se zastavit!

Neměl jsem chuť ani energii na čtení nebo sledování filmů. Místo toho jsem jen ležel a přemýšlel. Nečekejte, že mě napadl nějaký úžasný článek nebo nový projekt. Spíše jsem si urovnal priority a přemýšlel o novém roce. Pamatujte si, že krize v jakémkoliv slova smyslu sebou nese i náboj změny. Dal jsem si tak pár osobních předsevzetí. Mimo jiné i pracovat na iPure jako celku.

I letos vám chceme přinášet kvalitní a jedinečný obsah, který nebude pouhým překladem zahraničních článků. Důležitý vždy byl a bude vlastní názor a přidaná hodnota v podobě návodu či workflow. Doufám, že se nám to podařilo i v tomto čísle.

Přeji vám inspirativní čtení.





Sportujeme kdykoli

Recenze ■ Jan Pražák

Na přelomu roku si mnoho lidí dává předsevzetí, že se začnou více hýbat a cvičit. Přece jen – vánoční svátky dají tělu docela zabrat. Ačkoli odpočinek po celoročním shonu potřebujeme, určitě není na škodu své tělo pravidelným tréninkem zlepšovat.

Ono je to jako se vším ostatním. Když něco děláte pravidelně, zlepšujete se v tom a zároveň vás to víc baví. Ať to vztáhneme třeba na vaření, řízení automobilu nebo právě sport. V roce 2020 navíc většina z nás více využívala pro cvičení domácí prostředí.

Tak jsme se často vrátili k aplikacím, které by nás motivovaly k práci na nás samotných. Denně nás tak možná otravovala notifikacemi, abychom nezapomněli, že je čas se svým tělem něco dělat.

Proč vůbec používat aplikaci? K čemu jsou dobré? A když už se rozhodnu pro aplikaci, kterou vybrat? Vždyť jich je tolik! Letos k nim navíc přibyla (ovšem ne v ČR, pouze pro majitele US Apple ID) i služba Fitness+ z dílny Apple. Proto jsme toto téma otevřeli v našem podcastu na začátku prosince. Víme, že ne všichni naši čtenáři rádi poslouchají podcasty, a tak jsme vás nechtěli připravit o informace týkající se sportu, případně domácího tréninku.

VYBÍRÁNÍ JE NEJHORŠÍ

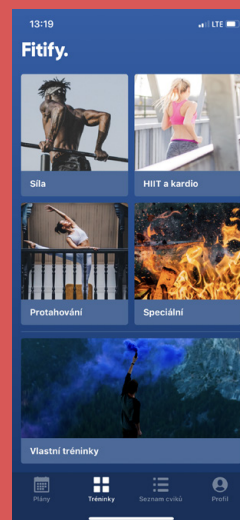
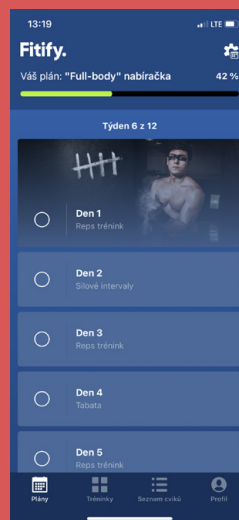
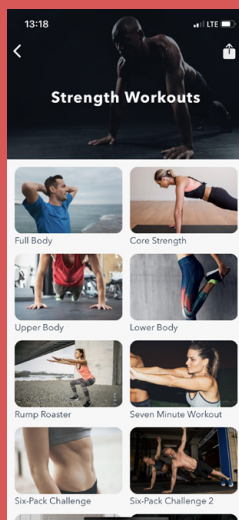
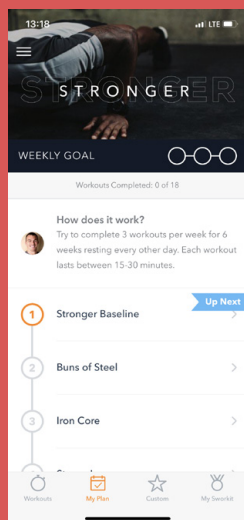
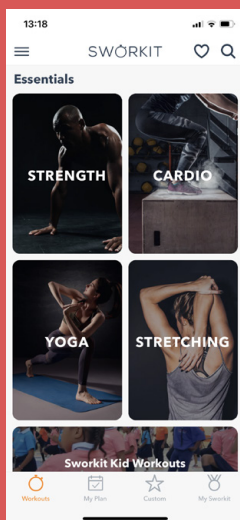
Sami asi víte, že když si chcete v dnešní době vybrat službu nebo produkt, často je to náročné. Někdy z důvodu skvělé konkurence, jindy z důvodu velmi malých odlišností mezi službami nebo produkty. Sám jsem například na přelomu listopadu a prosince

hledal vhodné elektrické kartáčky a ve výběru jsem se často ztrácel.

Jednoduše nežijeme v době, kdy bychom měli na výběr jen ze dvou druhů šunky. Podobně to je s aplikacemi na cvičení. Začínal jsem postupně. Sice každý týden (kromě pandemického období) trávím čas futsalovým tréninkem, ale tělo to nespasí. Chtěl jsem, abych sám se sebou byl spokojen a zároveň se za každý špek nemusel omlouvat své peněžence při nákupu série nových 40 košil ve větší velikosti.

Začal jsem zlehka. Vybral jsem si aplikaci **Seven**. Říkal jsem si, že sedm minut na cvičení denně najdu a pomůže mi to udržet si kondici. Má velmi jednoduchý a přehledný design. Může se stát, že vaše drahá polovička bude už aplikaci znát, stejné studio má totiž v portfoliu i aplikaci pro sledování menstruačních cyklů – **Cycles**.

Líbí se mi, že Seven nemá moc zbytečností okolo. Jednoduché čtyři záložky, abyste se mohli zaměřit na samotné cvičení. Postupně si vytvoříte návyk, abyste si neomlouvali, když se vám cvičit nechce a začnete sbírat odznáčky. Pravdou je, že free verze vám možná stačit nebude. Pak je tu předplatitelský plán, který zahrnuje i více cviků, vytvoření konkrétního plánu nebo osobní přístup trenérů. Při roční platbě vás vyjde na 124 Kč měsíčně.



ČÍM VÍC PROUŽKŮ...

Říká se, že když člověk dostane víc, chce postupně čím dál více. Od hmotných věcí po zážitky. Stejně to bylo u mě – free verze mi nestačila, prémiové funkce jsem si nedokázal za měsíční cenu ospravedlnit, a tak jsem hledal dál. Další období jsem byl věrný aplikaci **Sworkit**.

I když je pravda, že vzhledově to pro mne byl krok zpět, dostal jsem nepřehledné množství funkcí. Možnosti nastavení délky cvičení, délky přestávky a cviků, daleko náročnější cviky než předtím, a ještě navíc s přizpůsobenými plány. Přiznávám, že Sworkit mi dal daleko víc do těla a svaly bolely ze začátku déle než u Seven. Také jsem cvičil delší dobu a častěji.

Když nastala doba předplatných, Sworkit přišel ze začátku s výrazně vyšší cenou. Dnes už to tak jednoznačné není. O to víc, že při mém nedávném

Mám dobrý pocit, když úspěšně dokončím každý den. Líbí se mi, že jsou tréninky časově přesné a většinou tak vím, že mi cvičení nezabere více než 20 minut.

návratu k aplikaci jsem dostal prémiový účet zdarma – za věrnost.

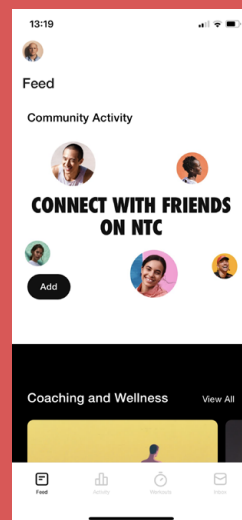
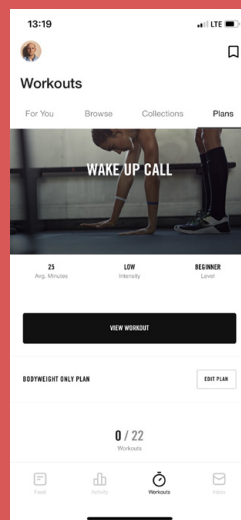
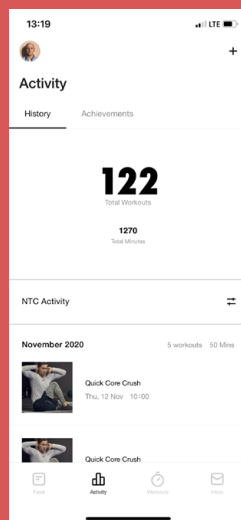
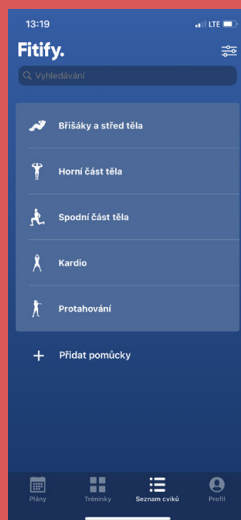
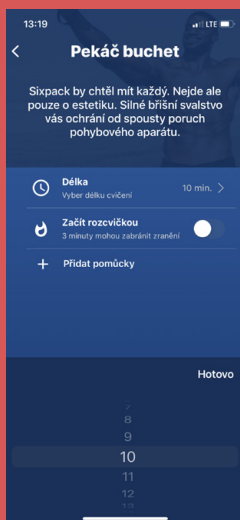
V současnosti nabízí mnohem více typů cvičení – pro těhotné ženy, děti, ale i pro rehabilitující osoby po úrazech. Vzhled se sice zásadně neproměnil, ale i tak se při pohybu aplikací neztratíte a cvičení pro vás bude radostí.

BOHYNĚ NIKÉ

Mám velmi rád značku odkazující na bohyni vítězství dle řecké mytologie – Nike. Vždy se mi líbila jejich obuv i sportovní oblečení a v dětství jsem si kopačky vybíral spíš podle idolů než podle typu nohy. Dodnes mi však náklonnost k Nike vydržela.

V době pandemie navíc zpřístupnili aplikaci **Nike Training Club** zcela zdarma včetně všech tréninkových cvičení nebo plánů. Vzhledově se jedná o naprostý minimalismus, čistý a vzdušný. Plány jsou zajímavé, i když jen na 4týdenní období.

Nemusíte platit za žádné funkce navíc a přitom ji dobře propojíte s hlavní aplikací Nike, kde můžete nakupovat vybavu pro domácí i venkovní tréninky. Pro někoho můžete být i zajímavé, že vám Nike přináší zprávy od známých sportovců. Můžete tak třeba trénovat podle cviků, které denně dělá fotbalista Cristiano Ronaldo. V neposlední řadě můžete najít recepty pro zdravější stravování.



Obecně se mi líbí celkové propojení ekosystému Nike, a pokud se nic nezmění, nejspíš u ní dlouhodobě zůstanu. I když si můžu plán přizpůsobit i možným zahrnutím běhu, občas na mne vyskočil trénink o 45 a více minutách, což není můj ideál. Proto jsem se zkusmo podíval po další variantě.

BUĎ FIT

Na začátku podzimu mě zaujala česká tvorba. Podíval jsem se na zoubek aplikaci **Fitify**, která nabízí mnoho způsobů využití. Mnoho fitness plánů, cardio, aerobic nebo HIIT. Vzhled je jednoduchý a plán mi zatím přijde nej přesnější.

Každý týden mě podvědomě tlačí k tomu, abych cvičil dle svého cíle – alespoň 5x týdně. Mám vždy dobrý pocit, když úspěšně dokončím každý den. Líbí se mi, že jsou tréninky časově přesné a většinou tak vím, že mi cvičení nezabere více než 20 minut. Můžu s tím dopředu počítat a v případě změny jej kdykoli upravit.

Prozatím zkouším verzi zdarma, která mě ale dosud nijak nelimitovala. Necvičím s žádným náčiním, takže mi práce s vlastní vahou vyhovuje. Jestli však budu do budoucna chtít přidat více možností, placené verzi za 189 Kč měsíčně se nebráním.

Líbí se mi, že se vývojáři i v našich končinách nebojí velké konkurence a přichází s vlastními nápady. Aplikaci mám rád, protože je jednoduchá


a opět jsem si připomněl zvyky při posilování a zlepšování kondice.

NEBOJÁCNÉ PLUS

Otázkou je, jak dlouho tyto aplikace budou na trhu, když proti nim začne bojovat **Fitness+**. I když má pomalejší start (konec roku 2020), bude mít velkou výhodu u spokojených uživatelů produktů Apple, kteří chtějí zůstat v ekosystému.

A to i přesto, že služba nebyla spuštěna celosvětově, ale jen ve vybraných lokalitách. Zdraví je velkým tématem posledních let (a v pandemickém čase o to více) a každý, kdo chce svou kondici udržovat v nejlepší formě, bude mít jednoduché rozhodování.

Nejedná se totiž o malý obsah (jako Apple TV+), nebo specifickou část trhu (jako hráčská komunita v Apple Arcade) ani o zpravodajství v hezkém kabátku (Apple News+). Jedná se o zdraví lidí a s ním se pojí úplně jiné principy. Věřím, že **Fitness+** bude trhákem na poli služeb, které Apple nabízí. O to víc, že je součástí nejdražšího balíčku Apple One (zatím ne v ČR).

Osobně jsem doufal ve sportovní aplikaci z dílny Apple, ale nikdy bych nečekal, že se do ní Apple tolik zabere a udělá z ní předplatné. Je to logické, protože i trenéři ve **Fitness+** potřebují zaplatit své účty. Mají k dispozici skvělé studio a velké jméno, které je zaštití. Doufejme, že si ji jednou budeme moci vyzkoušet i u nás. 



Změna herního prostředí

Recenze ■ Daniel Březina

Žádný hráč počítačových her si přece nekoupí Mac. Mac není určen pro hraní her. Na Mac přece nejde nic nainstalovat. Na iOS jsou pouze hry pro děti nebo Candy Crush. Tohle nyní přestává platit. I na 10 let starém MacBooku Air může běžet Cyberpunk 2077 mnohem lépe než na PlayStation 4 Pro. A MacBook se ani nezahřeje.



Pojďme se podívat na herní službu GeForce NOW, kterou si můžete vyzkoušet na MacBooku, iPhoneu nebo iPadu a dokonce i na googlovském „psacím stroji“ Chromebooku. Proč je tento typ služby revoluční a naopak, proč není služba zatím určená pro všechny hráče?

CO JE GEFORCE NOW

Zní to neuvěřitelně, ale první beta verze GeForce NOW byla spuštěna v roce 2013. Tehdy pod názvem NVIDIA GRID. V té době se jednalo o „Netflix“ pro hry. Po dobu předplatného jste měli přístup k omezené knihovně her, které jste mohli hrát na serverech NVIDIA. Změna přišla v roce 2017 a služba změnila jak jméno (finální GeForce NOW), tak i hlavní nabídku.

Od roku 2017 už služba není netflixem pro hry, ale je to spíš vzdálený a hlavně aktuální počítač. To znamená, že si přes službu můžete zahrát vámi zakoupené hry, které jsou službou podporovány. Všechny výpočty se provádí na serverech, vaše zařízení pouze přijímá obraz, a tím pádem se vůbec nezahřeje. Služba se synchronizuje s vaším účtem na Steamu nebo Epic Store, a vy tak získáte přehled o tom, jaké hry si můžete zahrát. A navíc máte k dispozici také synchronizaci uložených dat a postupů.

VYSOKÉ NÁROKY

Doba se změnila. Doteď jsme byli limitováni naším hardwarem. Abychom si spustili hru nebo i náročnou aplikaci, potřebovali jsme výkonný stroj (počítač, tablet...). To pro GeForce NOW neplatí. Klient GeForce NOW není v podstatě nic jiného než webová stránka. Tím pádem jsme nyní limitováni rychlostí připojení k internetu.

Jak už jsem zmínil, klient GeForce NOW je internetová stránka. Což je ideální pro kompatibilitu u starších Maců. Klient podporuje všechny Macy, na kterých běží alespoň macOS Yosemite – počítač tedy musí být z roku 2009 nebo novější. To je opravdu skvělý boost pro starší zařízení. Hru pak můžete ovládat buď klasicky pomocí klávesnice a myši nebo můžete připojit herní ovladač. U iOS je to však trochu složitější.

Na iOS nenajdete klienta v App Store. Musíte jít do Safari a zadat stránku <https://beta.play.geforce-now.com>. V ní najdete návod jak si přidat stránku jako záložku na domovskou stránku vašeho iPhoneu. Tím, že se jedná o počítačové hry, tak nejsou uzpůsobené pro hraní na dotykových zařízeních. K iPhoneu tak musíte mít připojený herní ovladač, a budete si tak moct zahrát jen hry, které se hrají ovladačem. Aktuálně jsou podporovány ovladače pro PlayStation 4, vybrané ovladače Logitech a některé ovladače pro Xbox.



Internetové připojení je alfou a omegou celého zážitku z hraní. Ideální je hrát s připojením přes ethernetový kabel. To znamená, že pro novější MacBooky je potřeba redukce. Minimální požadovaná rychlost internetu se udává 120 Mb/s. V takovém případě vám hra poběží v rozlišení 720p při 60 fps. Při rychlosti 200 Mb/s a vyšší dostanete rozlišení 1080p při 60 fps. V případě, že nemáte ethernetový kabel, je potřeba router s 5GHz sítí.

Já službu zkoušel bez ethernetového kabelu. Aktuálně mám rychlost připojení 1 Gb/s, tedy výsoko nad minimálními požadavky. Router jsem nejprve nastavil na 2,4 GHz. Služba hlásila, že mám velmi pomalé připojení a že hraní nebude ideální. Hra se sekala a často vypadávaly jednotlivé snímky. Latence byla zároveň velmi vysoká a grafika vypadala příšerně. Po nastavení routeru na 5 GHz vše fungovalo, jak mělo, a já si mohl užívat hru.

CENOVÉ ROZMEZÍ

Nejsem hráč počítačových her – preferuji hraní na konzolích. Tím pádem nevím, kde se pohybují ceny opravdu výkonných herních počítačů. Při letmém prohlédnutí nabídky jsem viděl ceny od 30 000 Kč až po 80 000 Kč. S tím, že komponenty v počítači, primárně grafická karta, časem zastarávají a musí se pořizovat nové. Prvotní

investice je vysoká a cena takového stroje bude v čase už jen klesat.

GeForce NOW si můžete ve velmi omezeném režimu vyzkoušet zdarma. Tady dávám velký palec nahoru. Dostáváte šanci si zjistit, jak na tom je vaše internetové připojení. A pokud nejste vášnivý hráč, můžete hrát takřka zadarmo. Jaká jsou omezení? Pokud jste velmi náročný hráč, budete zklamáni z toho, že v bezplatné verzi nedostanete funkci RTX. Jedná se o způsob renderování v reálném čase, kdy můžete získat úžasné detaily. Skvělou [ukázkou je oficiální video](#). Z mého pohledu je to krásná věc, ale klidně se bez ní obejdu.

Zásadním omezením v bezplatné verzi je možnost přístupu k serverům. U bezplatné verze můžete hrát pouze hodinu v kuse a navíc musíte čekat, než se na vás dostane řada. Délka čekání závisí na denní době. V šest ráno se do hry dostanete okamžitě, v šest večer můžete čekat klidně i 30–40 minut. Po vypršení jedné hrací hodiny se pak musíte znovu postavit do virtuální fronty a počkat, než na vás přijde řada.

GeForce NOW dále nabízí dvě možnosti předplatného. V měsíčním předplatném Founders (139 Kč) dostanete onu zmíněnou funkci RTX a přednostní přístup k serverům. Zároveň můžete hrát hru nepřetržitě šest hodin. Bohužel v době psaní článku



byla kapacita tohoto členství vyčerpána. Nyní si tedy můžete koupit pouze členství Founders na šest měsíců za 695 Kč. Neumím si představit, že bych hrál nějakou hru v kuse šest a více hodin. Ovšem spousta lidí (nejspíš aktivních hráčů) si na časové omezení na různých fórech stěžovala. Pokud jste zvyklí hrát hry celý den, buď si budete dávat po šesti hodinách krátké pauzy, nebo pro vás služba zatím není.


VYPLATÍ SE?

Jak jsem psal výše, abyste si mohli zahrát AAA hry typu Cyberpunk 2077 v celé jejich kráse, potřebujete výkonný herní počítač za nemalé peníze. Naproti tomu zde máte službu, na které si v lehce omezeném režimu můžete tuto skvělou hru zahrát hned a dokonce i na iPhoneu. A to klidně i zdarma, pokud neberu v potaz cenu samotné hry.

Když jsem si před 10 lety jako student říkal, co si koupím až budu pracovat a vydělávat, herní počítač byl na předních pozicích. Postupem času mě to opustilo, protože jsem nechtěl řešit to, jaké komponenty do něj dát, kdy je aktualizovat a podobně. Raději jsem si koupil PlayStation 4 a Nintendo Switch. GeForce NOW je pro mě skvělá služba, která mi dává možnost zahrát si celou sérii Zaklánače na Macu nebo na iPhoneu.

Protože službu vlastní a provozuje NVIDIA, výrobce grafických karet, můžu se spolehnout na to, že jejich hardware bude vždy aktuální. Tady se dá použít appleovské „It just works“, prostě to funguje. Pamatuji si, jak jsem před více než 15 lety byl zklamáný z toho, že náš domácí počítač neutáhne GTA: San Andreas. Nyní by mě to netrápilo.

Abych nebyl pouze nadšený, palec dolů si služba zaslouží za propojení se Steamem. Celého klienta jsem musel několikrát restartovat, než se mi podařilo propojit můj účet v NVIDIA s účtem na Steamu. Otázka je, na koho tady svádět vinu. Je to ale věc, kterou uděláte jednou a pak už se o ni nemusíte starat. Někoho také může zarazit omezená [nabídka podporovaných her](#). Proč není v seznamu podporovaných česká indie hra Mashinky?

Jsem velmi zvědavý na to, jak se bude služba dál rozvíjet a jestli na ni budou hráči hromadně přecházet. V aktuální situaci jsem nebyl schopný vyzkoušet službu na iPhoneu přes připojení 5G. Tady bych ještě pár měsíců počkal. Protože je služba zdarma, nic vám nebrání v tom si ji hned vyzkoušet. A pokud jste fanoušky Fortnite, může vás těšit, že Epic Games pracují na verzi hry, kterou budete moci ovládat na dotykových obrazovkách – bez nutnosti mít připojený herní ovladač. Které další hry budou následovat? 



HomePod mini

Recenze ■ Filip Brož

Již více než dva týdny mi doma dělá společnost nový reproduktor z dílny Applu – HomePod mini. Doplnil tak staršího a většího bratříčka v mé chytré domácnosti. Původně jsem si myslel, že je nechám u sebe, ale nakonec jsem je rozdělil. Proč jsem to udělal? A jak jsem s novým HomePodem mini spokojen? Je to vhodný reproduktor pro všechny?



Na HomePod mini jsme čekali hodně dlouhou dobu, a to nemyslím kurýra, který mi ho přivezl z Německa. Stále platí, že HomePod (ať už velký či malý) není u nás oficiálně k dispozici. Je to pořád stejná písnička – nemáme českou Siri, a tím pádem není u nás pro HomePod podpora ani servis. To však neznamená, že si ho nemůžete pořídit.

Jak jsem již uvedl, na HomePod mini jsme čekali dlouho. Všichni jsme volali po malém kompaktním reproduktoru, skrze který budeme moct ovládat chytrou domácnost, Siri a pouštět si hudbu. Konkurence podobných reproduktorů má již celou řadu – například Amazon či Google.

HOMEPOD MINI NENÍ PRO VŠECHNY

Hned na začátek musím uvést, že HomePod mini rozhodně není pro všechny uživatele. V první řadě zdůrazňuji, že HomePod mini není klasický reproduktor s Bluetooth. Nelze se k němu vzdáleně připojit a začít poslouchat. Je to stejné jako u velkého HomePodu. Spojení probíhá pouze pomocí stabilní WiFi a protokolu AirPlay. Mini tak rozhodně není přenosný reproduktor. Je určen pro domácí či

kancelářské použití. Nejlépe prostě položit a nechat být. Žádné přenášení.

Obecně je HomePod patrně jediným produktem v jablečném ekosystému, díky kterému si uvědomíte, jak moc jste závislí na Applu a jeho službách. Pokud totiž nemáte Applu Music či iTunes Match, rychle zjistíte, že HomePod nebude pro vás to pravé ořechové. Hudbu ze Spotify či vlastního archivu lze sice spustit skrze AirPlay, ale není to ono. Rázem se vytrácí jednoduchost použití a mluvení na Siri. Bez aktivního předplatného v Apple Music totiž nemůžete Siri a HomePodu říct, ať vám přehraje nějakou konkrétní skladbu či žánr. Jste odkázáni na AirPlay a streamování hudby z jiného zařízení.

JEDNODUCHÝ SETUP

HomePod mini doslova vypadl z oka svému staršímu sourozenci. Umí vše, co velký HomePod a k tomu dostal do vínku pár vylepšení, především lepší odezvu na Siri a novější protokoly pro komunikaci. Na horní straně je panel LED, na kterém vidíte barevnou odezvu Siri a dotykový panel pro ovládání. Začnu však u párování a prvního spuštění.



Vše hravě zvládnete doslova během minuty. Stačí HomePod vybalit a pomocí elektrického USB-C adaptéru, který je součástí balení, připojit do zásuvky. Integrovaný kabel je opletený a dostatečně dlouhý. Následně stačí přiložit iPhone či jiné podporované zařízení Apple a ihned se pustí párování. Skrze zařízení si HomePod načte vaše Apple ID, přístup na WiFi a povolíte můžete i osobní žádosti.

HomePod umí číst vaše zprávy, říct vám, jaké události máte v kalendáři, poznámkách či nastavit budík. Nic z toho neprobíhá v češtině. Musíte tak svoji agendu vést v cizím jazyce. Samozřejmě k dispozici je i plejáda dalších jazyků vedle angličtiny. Skrze HomePod můžete i telefonovat či vyřizovat jiné hovory. Stačí si ho jen nastavit jako výstupní zdroj.

To samé platí o výstupu na televizi. S Apple TV můžete HomePod snadno a rychle spárovat a zvuk filmu poslouchat přes chytrý reproduktor. Pokud si pořídíte dva malé HomePody, můžete je spárovat navzájem a použít si stereofonní zvuk, tedy pravý a levý kanál. Bohužel, velký a malý HomePod nespárujete do sterea, pouze jako AirPlay reproduktory. Ve výsledku tak oba HomePody (malý i velký) mohou

hrát stejnou hudbu, ale každý dle svých parametrů a výkonu. Nejde o stereo, pouze o více reproduktorů v AirPlay. Stereofonní soustavu vytvoříte vždy jen ze stejných typů HomePodů.

Již nyní je evidentní, že HomePod má spousty „ale“ a nevýhod. Na druhou stranu, pokud jste zarytí fanoušci Applu a máte Apple Music, budete nadšeni. Odezva HomePodu mini je naprosto dokonalá. Můžete požádat o jakoukoliv písničku, playlist nebo žánr, a Siri vám vyhoví. Skrze HomePod také ovládám svou chytrou domácnost, především světla.

INTERKOM

Novinkou je také interkom, kdy můžete pomocí jakéhokoliv zařízení Apple mluvit vzdáleně do HomePodu. Funguje to jako vysílačka. V rámci aplikace Domácnost něco řeknete a váš hlas se ozve v HomePodu. Je to hezká funkce, ale upřímně? V praxi jsem to použil asi jednou. Možná s tím akorát tak mohou strašit děti.

JAK HRAJE?

Asi nejdůležitější otázka, kterou si jistě pokládáte. Uvnitř HomePodu mini naleznete totožná střeva



jako ve velkém bratrovi, avšak všechno v menším počtu. I v prckovi je adaptivní ekvalizér, který se učí hrát dle akustiky místnosti. Rozhodně nečekejte tak hutný a kvalitní zvuk, jako u velkého HomePodu. Musíte vzít v potaz, že HomePod mini se mi vejde do dlaně. Je opravdu titěrný.

I přesto všechno mě výsledný zvuk vůbec neuráží, naopak je velmi příjemný. Na ozvučení naší ložnice dostačuje více než dobře. Kdykoliv mohu říct, co má zahrát, nebo pustit hudbu skrze AirPlay. Také k němu připojuji MacBook či iPad Pro, když pracuji nebo sleduji film. Zvuk z HomePodu bude vždy lepší než z reproduktorů vašeho zařízení.

Celkově slyším z HomePodu vše, co potřebuji – slušné basy, příjemné výšky i střeďy. Záleží na hudbě a hlasitosti. Fajn je i výstup z filmu či dokumentu. Dokonce jsem zkoušel i audioknihy a není to špatné. Rozhodně to však není žádné audiofilské terno. Pořád je potřeba vzít v úvahu velikost přístroje.


CO VÍCE CHTÍT?

S HomePodem mini jsem spokojen, protože jsem cílová skupina. Mám předplatné na Apple Music a chci reproduktor do místnosti. Pokud hledáte

přenosný reproduktor, tak na HomePod zapomeňte. Stejně tak pokud nemáte Apple Music a chcete bezdrátový reproduktor, což HomePod v určitém slova smyslu není. Nelze do něj poslat konkrétní hudbu skrze Bluetooth. Vše funguje jen přes WiFi.

Pokud si pořídíte dva malé HomePody mini, můžete si vytvořit velmi slušný stereo zvuk, který je rozhodně fajn k filmu ve vaší televizi. Na druhou stranu pokud hledáte kvalitní zvuk, tak vám spíše doporučím pořídit starší a větší HomePod. A bude vám bohatě stačit i jeden.

HomePod mini můžete v zahraničí pořídit od 99 dolarů. Pokud ho chcete, doporučuji vám Německo a nějaké zásilkové služby. Případně i u nás jej lze sehnat skrze různé obchody, ale čekací doba je více než dlouhá, což platí aktuálně i o zahraničí.

HomePod mini splňuje všechny mé požadavky. Malý, chytrý reproduktor, přes který mohu pustit hudbu a ovládat Domácnost. Čas od času využívám i Siri pro nějakou tu konverzaci v angličtině. Do HomePodu jsou také integrovány Podcasty, rádio TuneIn a pár dalších služeb. Můžete si tak nechat zahrát své oblíbené stanice. Tak co, přesvědčil jsem vás? 



Intelu zvoní hrana

Magazín ■ Karel Oprchal

Upřímně řečeno, první myšlenkou, která mě napadla, jakmile jsme se v listopadu dozvěděli, že Apple do dvou let opustí Intel, byla obava, co si teď Intel počne. Ne že bych měl obavy o společnost, která má jmění zhruba v hodnotě čtvrt bilionu amerických dolarů... Všichni ale víme, že Intel vyrábí čipy pouze pod vlastní značkou a že Apple patřil k největším odběratelům. Pro tak drastický krok musel mít pořádný důvod!



Ať hledáte, jak hledáte, na trhu nenajdete hráče podobného Applu. Se stejným renomé, stejným kvantem prodaných produktů, stejně stabilní fanouškovskou základnou. Proto odchod od Intelu vysílá o tomto výrobcí do světa hned několik nechvalných zpráv. Zaprvé nejsou konkurenceschopní a stagnují, zadruhé nemají vizi, zatřetí přišli o svého nejvřehlasnějšího zákazníka, a začtvrté není důvod, proč by to nezvládly ostatní značky, když to dovede Apple. Trh má totiž jednu vlastnost, která ho vystihuje a zároveň představuje obrovský problém pro většinu podnikatelů. A sice, že se mění ze dne na den. Co dnes funguje, může být zítra technologií starou jak lidstvo samo. Intel zaspal, usnul na vavřínech, poslední roky se topil v opojení, že jsou největším výrobcem čipů na planetě a neexistuje nikdo, kdo by je mohl ohrozit. Pokud nepředpokládáte, že se vám něco může stát, jednoho dne vám vaše pýcha doslova sublimuje pod nohama. Zmizí a vy najednou skončíte v propadlišti dějin. O to spíš, když si sama společnost, které dodáváte své produkty, ten stejný hardware dovede pro sebe jinde vyrobit lépe – jako si Apple už dlouhá léta vyrábí čipy do svých telefonů, tabletů, hodinek i sluchátek včetně bezpečnostních čipů T pro Mac s procesorem Intelu. To přece značí, že s architekturou čipů od Intelu bylo už



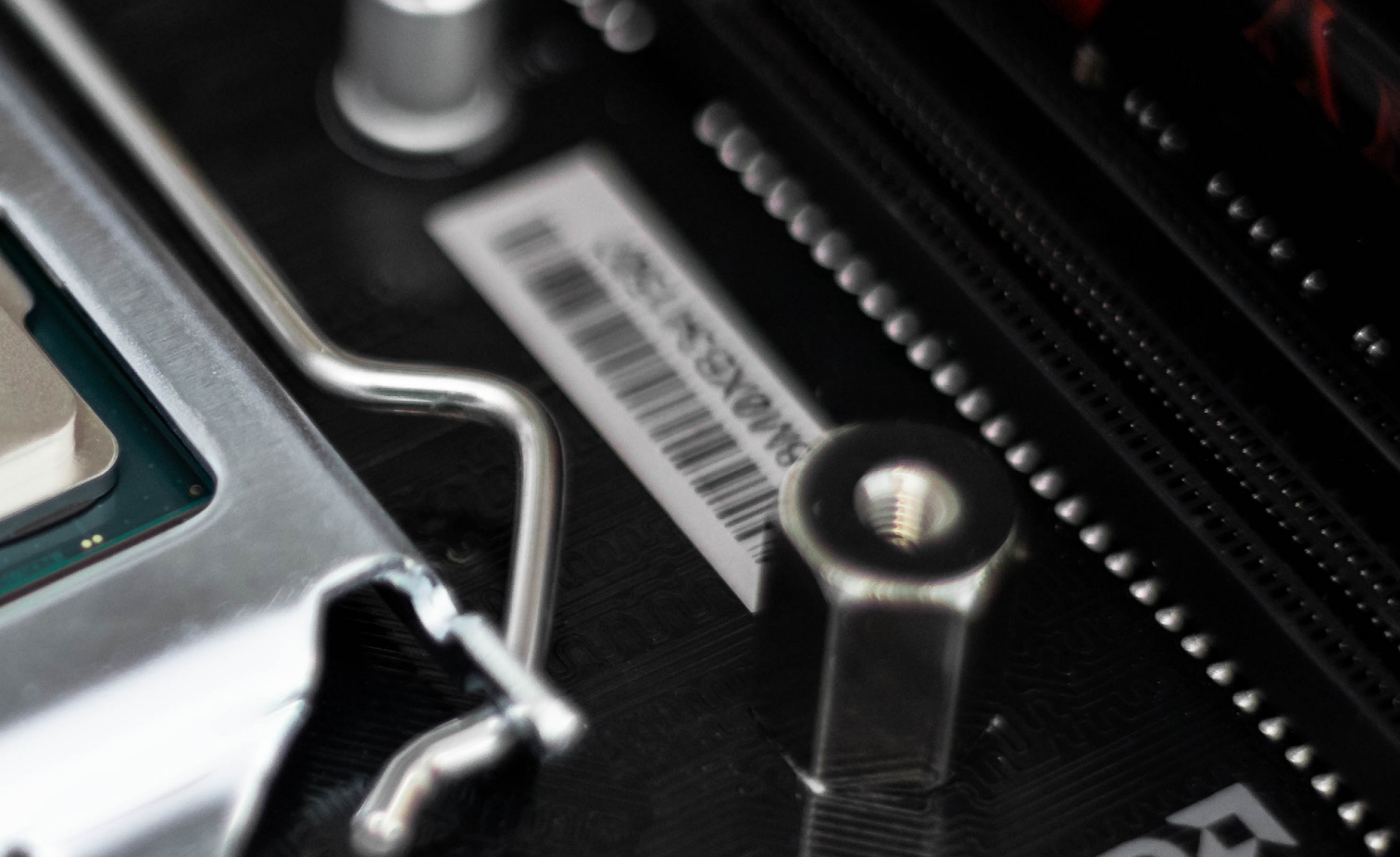
dlouho něco v nepořádku, když bylo jejich zabezpečení potřeba lepit po svém... Bylo to tedy jen otázkou času, než se Apple rozhodl nad Intelem zlomit hůl úplně.

MONOPOL V PŘÍMÉM PŘENOSU

Intel byl přednostním dodavatelem procesorů pro počítače od Applu celých 15 let a najednou se stalo, že Apple „zčistajasna“ koncem roku 2020 oznámil výrobu vlastních a mnohem lepších čipů – lepších snad ve všech směrech. Co se z toho dá vyčíst? Toto rozhodnutí, které se před námi a zjevně i před vedením Intelu zjevilo jako blesk z čistého nebe, znamená, že Apple musel být nespokojený s prací inženýrů v Intelu už několik let, generaci procesorů za generací, kdy bylo jasné, že jsou stále horší. Problém spočíval v tom, že tu nebyl nikdo jiný, od koho by se dal čipy brát. Pokud chcete externí komponenty, musí je někdo pod svým jménem vyrobit. Samsung nebo TSMC (taiwanská společnost, která vyrábí všechny čipy navržené Apple), poskytují továrny pro komponenty jiných značek. Stejně to je třeba s panely OLED, které si Apple nechává podle svých představ vyrobit od LG, atd. Takové kontrakty jsou běžné a existují, když existuje výrobce, který se na něco specializuje, a dovede vám zakázkově vyrobit potřebné produkty lépe, než byste to dovedli sami.

V Intelu se ale už desítky let zabývají výhradně vývojem a prodejem vlastního „křemíku“. Celá desetiletí udávali trhu tempo, neměli konkurenci. Byli jednoduše nejlepší, to se jim upřít nedá, a proto bral Apple hotové čipy přímo od nich. Prostě vyhovovaly potřebám, až do posledních let nebylo potřeba nikoho pověřovat výrobou. Do posledních let, kdy vývojové oddělení Intelu zamrzlo na 14 nm, zatímco ostatní společnosti, Applem počínaje, neustále snižovaly rozteče tranzistorů a dále ladily své architektury. Zašlo to tak daleko, kdy se Tim Cook pár let zpátky podíval na web Intelu a řekl si asi toto: „My v roce 2020 představíme mobilní procesory s 5nm architekturou a Intel bude pořád u těch předtopných 14 nm.“ a obratem zadal svým lidem úkol vymyslet, kdo jiný pro ně bude vyrábět lepší čipy. A bylo to jediné správné rozhodnutí – v době, kdy padlo, mnohem prozřetelnější, než bychom si kdy bývali mysleli. Nám spotřebitelům, i zbytku technologického světa to trvalo skutečně až do roku 2020, než jsme si uvědomili, že to s Intelem takhle dál nejde. A bude hůř.

Intel zaměstnává desítky tisíc lidí; je to obří nadnárodní společnost, která má patent na několik zásadních technologií určujících, jak počítače po celém světě fungují (třeba x86). Je mimochodem neuvěřitelné, že se proti tomu nikdo nepostavil ve jménu



ochrany zdravého trhu. Je nezdravé, když musíte nevyhnutelně přijít do styku s nějakou firmou, když chcete vyrobit vlastní produkt. Intel regulérně ovládá trh s tradičními procesory. I proto existuje na světě pouze jedna jediná firma (AMD), která používá licencované technologie Intelu, aby vyrobila konkurenční hardware. A opravdu jim to jde. Nikdo jiný na to nemá kapitál nebo jiné předpoklady. AMD oproti gigantickému Intelu zaměstnává jen pár tisíc lidí a hodnota společnosti se pohybuje okolo 6 miliard dolarů – je tedy několikrát menší než Intel, přesto se velmi obstojně drží. Problémem pro Apple i celý spotřebitelský segment bylo, že AMD až do minulého roku nenabízelo hardware vyloženě srovnatelný ani s Intelem (procesory), ani s NVIDIA (grafické čipy/karty). Pokud jste chtěli to nejlepší na hraní her nebo náročnou práci, byl tu pro vás přes všechny ty nářky pouze Intel a NVIDIA. Nicméně, jak jsme si řekli dřív, co není, může být. Poté, co AMD málem zkrachovalo, vyměnilo vedení, do pozice CEO dosadilo šílenou Dr. Lisu Su, bývalou inženýrku, která tam je jako ryba ve vodě, a ejhle, AMD je během pár krušných let zpátky v sedle. Silnější než kdy dřív.

ZAMLŽENÁ BUDOUCNOST

Abyste správně chápali, firmy jako Apple vědí velice přesně, co vydají, s několikaletým předstihem.

To dělá z Cooka tak skvělého manažera. Ten cit už v zárodku podchytil situaci a nasměroval Apple tím správným směrem – tedy v tomto případě co nejdál od Intelu, který si sedí na uších a má klapky přes oči jako dostihový kůň. Chyba, kterou Intel musel udělat už před několika lety, tedy že přestal aktivně inovovat, se projevila až v roce 2020. Pro přesnost si řekněme, že Apple se rozhodl opustit Intel už kolem roku 2015, aby se to mohlo začít dít v roce 2020. Vzhledem k tehdejšímu nejistému stavu AMD, které ještě mělo daleko ke své architektuře Zen a vůbec to s nimi nevypadalo dobře, musel Apple prokázat tu kuráž a jít do vlastní výroby, do navrhování vlastních čipů úplně od základu. Aby v roce 2020 vypadaly tak, jak si chlapci a slečny z Cupertino představovali. Musel prokázat tu kuráž, o níž velmi rádi všichni vtipkují a na jejímž základě si z Applu dělají legraci. Jenže ta kuráž umožňuje dělat kroky, které zajišťují neustálý růst. Jejich vlastní čipy stejně už tehdy měly takové parametry, že použití CPU od Intelu by do budoucna bylo spíš ke škodě než k chlubení. Jediným možným řešením bylo rozšířit portfolio a vyrábět čipy i pro Mac, aby byl výkonostní rozdíl mezi iPadem a Macem zase znát.

Co se děje teď? Apple se rozhodl odejít od Intelu v momentě, kdy jim ještě všichni věřili, že jsou nejlepší. Každý se tehdy chlubil, že má čip od Intelu.

I já jsem letos na jaře kupoval svůj herní počítač s tím, že musím jít alespoň do Intel Core i7. Všechny herní počítače jsou „lepší“, když jsou opatřeny nálepkou Intel Inside. Ne snad? Už moc ne, ale byl to silný prodejní atribut. Výrobci počítačů s Windows nic nenadělají, musejí pracovat s tím, co jim nabídnou. Rozhodne až zákazník, co si vybere. A já mohu říct, že můj další počítač bude mít procesor od AMD a moc se na něj těším! Teď jsem ale za svůj Intel 9. generace ještě docela rád, protože v době koupě byly k dispozici pouze čipy AMD s ještě ne tak skvělou 2. generací architektury Zen. Zákazník tedy narozdíl od velkých korporací žije přítomností, kupuje, co je na trhu. Apple, NVIDIA, Microsoft nebo Amazon plánují. Ve svých myšlenkách musejí už teď žít v alespoň roce 2025. A jak víme, pokud chcete omezit emise, jako Apple, který se chce do roku 2030 stát **plně uhlíkově neutrálním**, musíte žít i 10 let popředu. Proto to bylo od Applu neuvěřitelně zodpovědné, když ze svých plánů odřízl Intel už před několika lety, kdy nikdo z nás netušil, co se stane.

A já si nemyslím, že třeba Microsoft nevěděl, co nastane. Jen na ty velké činy neměl onu patřičnou pánskou partii, kterou má Apple odkazem Steva Jobse nadprůměrně vyvinutou... Microsoft totiž se svými produkty Surface také patří k předním odběratelům Intelu, byť s mnohem menším odbytem. On ale před lety nezačal vyjednávat s žádným novým dodavatelem kvůli ukončení spolupráce s Intellem a teprve teď se začíná proslýchat, že snad i on půjde ve šlépějích Applu. Nechci tvrdit, že Apple zas a opět určuje kurz celého odvětví, ale v podstatě to tak je. Intel už vloni uvedl nové mobilní čipy 11. generace (Tiger Lake), jejichž desktopoví sourozenci (Rocket Lake) přijdou na svět letos, které řeší některé neduhy posledních generací. Především se jedná o lepší vestavěnou grafickou jednotku (IGP) zvanou Intel Xe Graphics, jež skutečně nabízí neporovnatelně lepší výkon oproti bývalým grafikám Iris a UHD, a nové, svěží logo. Úplně si ale nemyslím, že to pomůže. 11. generace stojí na tom stejném 14nm základě jako několik předchozích generací a lepší výkon se řeší zase jen vyššími taktovacími frekvencemi jak základního kmitočtu, tak kmitočtu boostu. Už procesory 10. generace (Comet Lake) směle překračují 5 GHz, což však zní strašně fajn jen do doby, než **Linus Sebastian** otestuje novou řadu procesorů AMD 5000, která ve všech ohledech překoná 10. generaci Intelu a přitom zůstane na mnohem nižších frekvencích a zvládne vyprodukovat mnohem méně tepla. Pak se člověk jen podívá, kdeže udělali „soudruzi z NDR“ (čtěte Intelu) chybu...

Takže pojďme se vrátit na začátek a podívat se z ptačí perspektivy, kde teď Intel je. Evidentně není

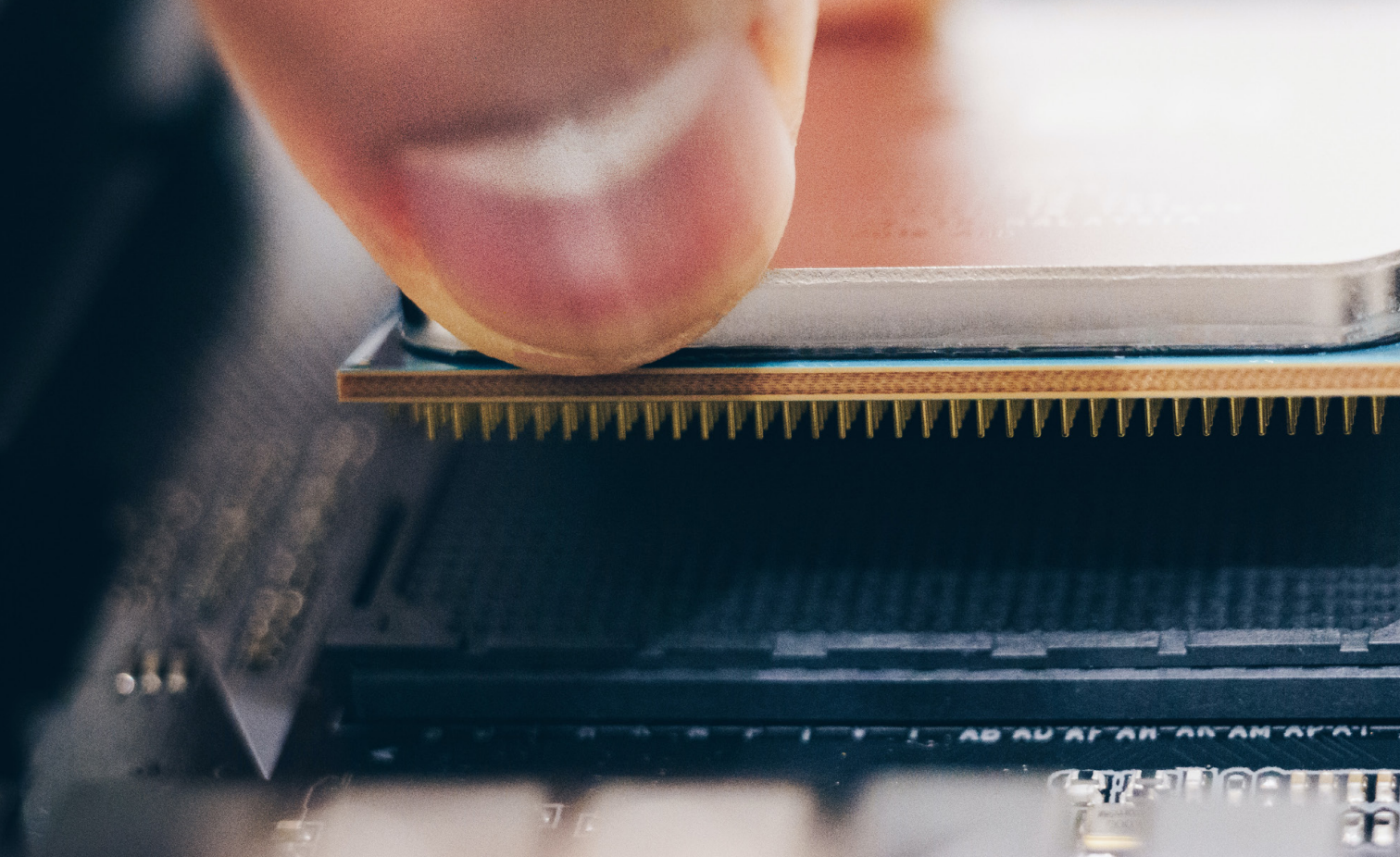




konkurenceschopný a stagnuje už několik let, čehož je tzv. Apple Silicon Transition důkazem. Vizi rozhodně nemá, protože peníze tečou dobře (nebo alespoň do půlky tohoto roku to tak bylo), a tak i procesory pro sezónu 2021 mohou být stavěné na 14nm křemíkových plástvích, o které už několik let nikdo nestojí. Vize chybí, protože zjevně investují naproti minimum do vývoje pořádných technologií zpracování čistého křemíku, aby z výrobní linky konečně vypadlo něco, co patří do dnešního světa. Stále se točí okolo 14 nm, ke kterým se dopracovali před lety, přestože AMD má dávno 7 nm, Samsung je na 8 nm a pionýrský tandem Apple + Qualcomm razí 5 nm. Vždyť to je do nebe volající! Že odchodem Applu přišli o lukrativní kšeft, k tomu není co dodat. Zdánlivě jistě napajedlo rázem vyschlo, což se dramaticky projeví na obratu Intelu, ale zdaleka ne tolik, jako následky tohoto vyschnutí. Čtvrtým bodem, který jsem na začátku uvedl, je otestování, že přechod na procesory jiného dodavatele lze ve zdraví přežít. Apple vplul do neprobádaných vod a díky tomu, že se připravoval dost dlouho, to krásně zvládne. Je to učebnicový návod pro ostatní, aby se nebáli vystoupit ze své komfortní zóny momentálních příjmů a místo odběru nekvalitních součástí vymysleli řešení, které umožní výrobu pro uživatele lepších produktů. To by měla být prioritou každého byznysmena – ne vlastní komfort, který třeba Microsoft zjevně upřednostňuje, ale dobře zaplacený profit zákazníka. Všichni až na Apple se bojí dělat kroky, které naruší momentální rovnováhu. Razí cestu, že co funguje, není třeba měnit. Apple plave proti proudu a říká, že co teď funguje, je třeba časem stejně vyměnit. A s Intelem jim už došla trpělivost – neudržel krok se samotným odběratelem.

JAKO FÉNIX Z POPELA

Dá se tak vlastně říct, že se Intel u Applu moc neohrával – pouhých 10 let. Zbytek času Apple plánoval, jak se jich zbaví. A bylo to jen díky dominantní pozici Intelu, že se od nich nešlo odpoutat dřív. To se musí Intelu nechat, jsou největší a nikdo jim to ještě dlouho nevezme. Proč tu o tom všem ale vlastně píšu? Minulý týden vyšla zpráva, že jeden z investorů napsal vedení Intelu dost ostrý dopis se slovy, že by se měli začít konečně zajímat o vývoj trhu a zájmy svých akcionářů a udělat taková strategická opatření, aby vývoj firmy místo růstu nevedl k postupnému zániku, zatímco ostatní výrobci polovodičů převezmou kormidlo. Může se zdát drzé, že nějací makléři „fušují“ do práce inženýrům, jenže takový je kapitalismus. Jednou jsou činní na veřejném akciovém trhu a jejich akcii si může každý



nakoupit podle libosti. A čím větší máte někde podíl, tím větší máte zájem na profitu takové firmy. Koneckonců si za to Intel může sám. Do vedení neumístil techniky, ale korporátní úředníky a ekonomy, kteří oboru nerozumí. Není to jako vedení Applu, Amazonu, AMD, NVIDIA a každé jiné rozumné společnosti, kterou zastupují lidé z oboru, co mají reálný zájem na dobrých produktech, ne jen na černých číslech. Dobře se k tomu opět vyjadřuje Linus v [posledním streamu](#) (33:20) na svém kanále a já vřele doporučuji si to poslechnout, pokud ovládáte angličtinu.

Intel na tento dopis reagoval slovy, že si s investorem rád sedne ke stolu a probere jejich návrhy. Musí se uznat, že hodnota akcií vlastněných společností Third Point Management představuje jen zhruba 0,05 % hodnoty celého Intelu, ale i to jim zřejmě dává právo vyjádřit se a dokonce vyhrožovat, že příštím srazu s investory navrhnou nové personální složení představenstva. A jistě, abyste vstali z popela, musíte předtím shořet. Na tak katastrofické scénáře je vzhledem k 250miliardové hodnotě Intelu ještě brzy, ale věci mohou nabrat rychlý spád a i takové peníze mohou zmizet mrknutím oka. Je to neviditelná ruka trhu a nikdy nesmíte přestat být ostražití, což Intel už několik let není. [Všechny námitky](#), které Third Point LLC uvedli, nejsou nic

než pravda a při jejich čtení nestačíte třeštit oči, do jaké šlamastiky se Intel dostal. Ten tlak, pod kterým Intel je, vidím i jako laik a nepotřebuji na to profesionální podnikové analýzy.

Faktem je, že třeba podle průzkumu Steamu (nejrozšířenější herní platformy) rok co rok stoupá počet majitelů čipů od AMD. Během pár let spadl podíl Intelu ze $\frac{3}{4}$ na zhruba $\frac{2}{3}$ a to tempo se zvyšuje. Je vidět, že management Dr. Lisy Su funguje skvěle; už minulé čipy architektury Zen 1. a 2. generace rozvířily doposud klidné vody nadvlády Intelu a 3. generace je jednoduše fantastická. S takovou AMD za chvíli převezme vedení i mezi hráči, kteří ještě nedávno volili především Intel, a pokud otevřete recenze, víc a víc autorů doporučuje do vašeho dalšího PC procesor od AMD, protože ten jediný je moderní a tak energeticky šetrný, jak bychom si to v roce 2021 přáli. Rozdělení, že Intel patří hráčům a AMD profesionálům, už dávno není pravda. Chvála AMD vyskakuje zpoza každého rohu a impérium Intelu se třítí pod rukama. Recenzenti volají po verzích existujících laptopů s procesory od AMD místo Intelu a výrobci jako HP nebo Dell na to začínají slyšet. Aktualizují celé produktové řady, rozšiřují nabídku svých počítačů vybavených procesory Ryzen a všichni jsou z toho šťastní. Intel tedy nejen přišel o Apple, ale ztrácí ochotu zákazníků kupovat




Intel nepřišel jen o Apple. HP nebo Dell aktualizují celé produktové řady a rozšiřují nabídku svých počítačů vybavených procesory AMD Ryzen.

počítače s jejich procesory, a navíc ho plánují opustit další korporace. Nejhorší na tom je, že ti všichni přejdou na vlastní procesory architektury ARM, které jsou po vzoru Applu mnohem lepší než obstarožní architektura x86, na níž Intel sedí jak na zlatém vejci.

Architektura ARM přitom patří firmě ARM, kterou v akvizici v roce 2020 vzala pod svá křídla sama NVIDIA. Peníze Microsoftu nebo Amazonu tak brzy přestanou téct Intelu a začnou téct do kapsy CEO NVIDIA Jensenovi, který se společně se Samsungem, TSMC a dalšími východoasijskými továrnami bude podílet na nadcházejícím úspěchu architektury ARM. Vedení ve výpočetní technice tak neztrácí pouze Intel, ale z politického hlediska i USA jako takové, jelikož všichni přední světoví výrobci polovodičů se začínají rodit v Asii, nikoliv v Severní Americe. AMD, byť vlivná americká společnost,

je stále malým výrobcem v porovnání s Intelem a samotná konkurence asijských výrobců nevyváží. Intel tady v žádném případě nemá růžové vyhlídky a já jsem zvědavý, jak z toho největší procesorový výrobce vybrusí, jestli vůbec...

Já v tom mám jasno. Intel Core i7-9700F je mým posledním procesorem tohoto výrobce. V případě grafické karty určitě zůstanu u NVIDIA, důvody jsme si vysvětlili [zde](#), ale Intel moji přízeň ve světle tak skvělých čísel procesorů od AMD každým dnem ztrácí. Přispívá tomu i fakt, že moderní hry už začínají procesor zatěžovat na všech jádrech a vláknech, což dřív neplatilo, takže i v tom je přístup AMD (přidávat jádra a vlákna) do budoucna lepší. A protože to každý ví, tak vám v tuto chvíli do vaší našlapané sestavy nedoporučím vlajkový Intel 10. generace, pokud na to moc nespěcháte. Procesory od AMD jsou teď pochopitelně vyprodané... Ostatně, nemůžete si koupit ani nejnovější grafickou kartu, takže bych to tak jako tak odložil až na léto. Je mi docela líto, že také odejdu od Intelu, ale na druhou stranu se těším, protože s tímto tempem bude 4. a 5. generace architektury Zen od AMD naprosto bombastická. Lpět na značce je slepé a já mám rád změnu, takže situace si obměnu výrobce procesoru vylouženě žádá. 



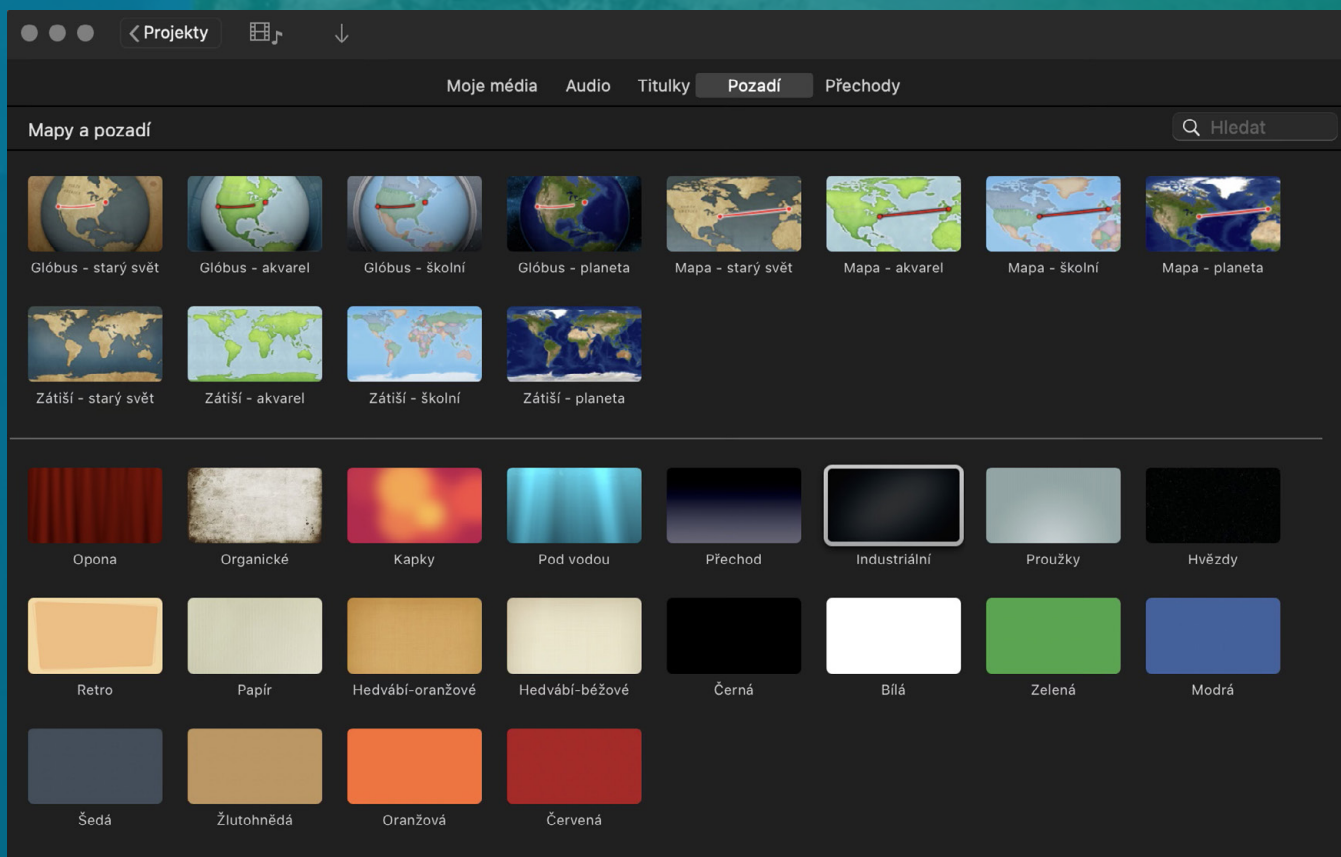
Jak na **animované mapy a pozadí** v iMovie

Návod ■ Honza Březina



iMovie je bezplatný nástroj na střih videa, od kterého většina uživatelů mnoho nečeká. Je pravdou, že nabízí omezený počet video stop a řadu parametrů má fixně přednastavenou od Applu. To ale neznamená, že v něm nenajdete funkce, které jsou opravdu užitečné. Dnes si ukážeme, k čemu jsou takzvaná Pozadí.

Co jsou pozadí? Pozadí jsou buď statické obrázky, nebo animace, které, jak název napovídá, mohou sloužit jako pozadí pro titulky nebo pro scény s využitím Barevného klíčového obrazu v obraze. Hodí se vždy, když potřebujete nějaký motiv, který nahradí běžné video. Zejména animovaná pozadí působí velmi efektně a přitom je můžete použít doslova na několik kliknutí myši.



JAK SE POZADÍ POUŽÍVÁJÍ?

Když chcete přidat některý z těchto prvků, musíte se nejprve vlevo nahoře přepnout ze záložky **Moje média** do záložky **Pozadí**. Najdete zde celkem 12 různých typů map a dvacítku pozadí, z nichž část je animovaných.

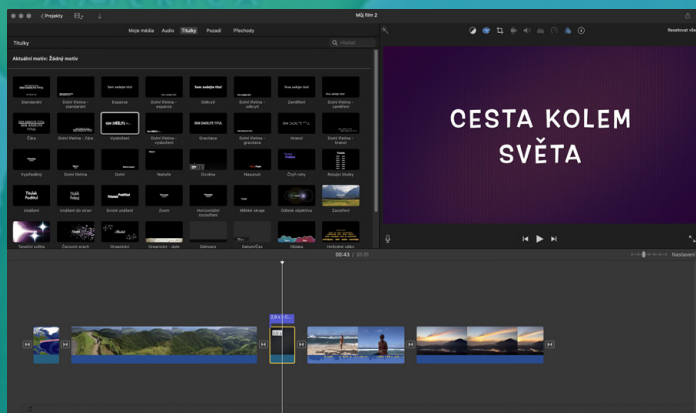
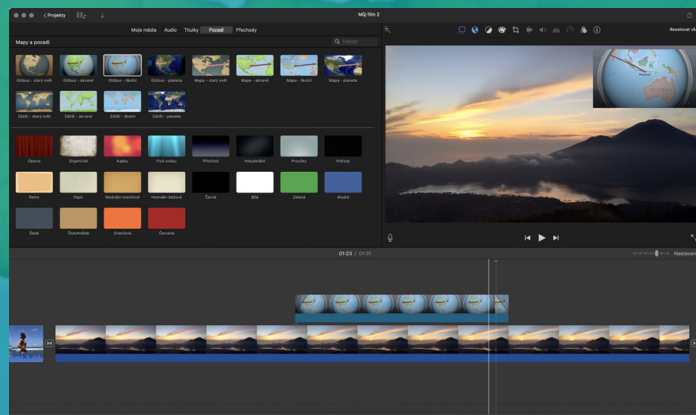
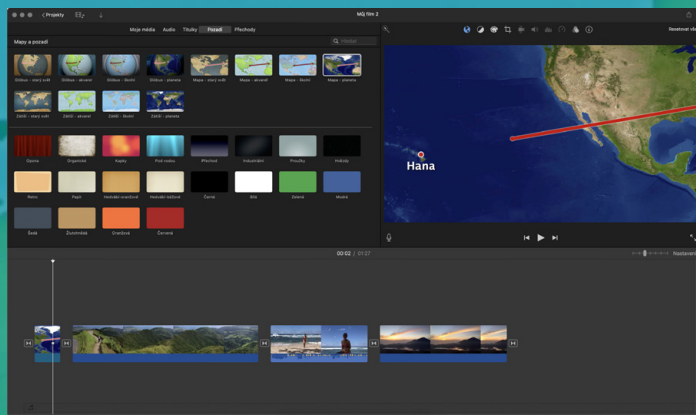
Stačí si vybrat, co se vám nejvíce hodí do vašeho konceptu, a přetáhnout myši na časovou osu tam, kde se má dané pozadí nebo mapa použít. Pozadí můžete vkládat jak do hlavní časové osy, tak do obrazové vrstvy nad hlavní osou. Dají se tak použít v případě **Klíčování** nebo **Obrazu v obraze** jak v horní, tak ve spodní vrstvě.

V praxi to znamená, že například v hlavní časové vrstvě běží video z dovolené nebo rozhovor s cestovatelem a přes **Obraz v obraze** vložíte do okna mapu zobrazující trasu, o které hovoříte.

PRÁCE S MAPAMI

Pro generování map je potřeba, aby byl počítač připojený k internetu, protože se používají mapy uložené na serverech Applu. Když vložíte na časovou osu mapu, která zobrazuje cestu z bodu A do bodu B, objeví se nad náhledovým oknem vpravo nahoře možnost zadat počátek a cíl cesty. Ikona zeměkoule se oficiálně jmenuje **Nastavení map**. Zadat jdou větší města, letiště, přístavy a podobné významnější body. Mapy umějí najít i národní parky, některé památky apod.

V případě map iMovie bohužel neumí zobrazit mapu obsahující víc než dva body. Naštěstí na sebe můžete navázat několik map za sebe. První bude z bodu A do B, druhá z B do C a tak dále. Pokud mezi mapami necháte ostrý stříh, plynule na sebe navážou.



Stejně jako u fotografií platí, že na časové ose můžete libovolně upravit délku zobrazení mapy či pozadí zatažením myši za začátek nebo konec.

Stejně jako u fotografií platí, že na časové ose můžete libovolně upravit délku zobrazení mapy či pozadí zatažením myši za začátek nebo konec. Standardní délka je 3 sekundy. Ale všechny animace se přizpůsobí případné změně, kterou uděláte. Technicky vzato může být animace libovolně dlouhá.

ANIMOVANÁ POZADÍ

Animovaná pozadí nemají žádná nastavení. Takže po jejich umístění na časovou osu máte možnost nastavit pouze jejich délku. Nicméně přidáním Vyvážení barev, Korekce barev nebo Flitrů můžete i animovaná pozadí zesvětlit, ztmavit, přebarvit nebo změnit jejich kontrast. Můžete z nich dělat výřezy nebo použít Ken Burns efekt pohybu kamery.

V praxi tak můžete vytvořit stovky různých kombinací barevných pozadí a nemusíte se bát, že by se vám stále opakovala stejná pozadí.

Animovaná i statická pozadí se nejčastěji používají pod titulky v situacích, kdy by bylo video pod titulky rušivé, nebo když máte málo materiálu.

ZÁVĚR

Je samozřejmě škoda, že iMovie nenabízí větší možnost personalizace pozadí nebo jejich přidávání například stažením z internetu. Na druhou stranu to dává Applu plnou kontrolu nad funkcí iMovie a jeho nenáročností na výkon počítače. I na starších Macích totiž zvládá plynule animovat všechny druhy pozadí, které nabízí.

Zajímá vás stříh videa? [Vyzkoušejte náš video kurz nebo elektronickou knihu Jak na iMovie.](#)

NEXT

