

# iPure<sup>cz</sup>



Apple **WWDC 2023** | Apple **Vision Pro** | **iOS a iPadOS**  
Novinky ve **watchOS a tvOS** | **Final Cut** na iPadu (2)



# Ready Player One se stává skutečností

Editorial ■ Filip Brož

Máme za sebou další vývojářskou konferenci WWDC. Největší rozruch jistě vzbudila úvodní Keynote, kde Apple kromě nových operačních systémů a MacBooků, představil své brýle pro mixovanou realitu – Apple Vision Pro. O všem se můžete detailně dočíst uvnitř tohoto čísla.

Neodpustím si však komentář, že starý dobrý Apple je zpět. Zapamatujte si tento týden! Je to historický milník, který ve světě technologií má stejnou hodnotu jako představení prvního Macintoshe, iPodu či iPhoneu. Stále je to starý dobrý Apple, který určuje trendy. Žádné levné materiály a kostičky pixelů. Naopak tu máme vlastní 4K kino v každém oku, 23 milionů pixelů a dotažený systém, který se bude postupně vyvíjet.

První generace nebude pro všechny. Bude to jako s iPhoneem... Mnoho lidí již teď ohrnuje nos, ale za 10 let bude mít nějaké brýle každý. Záměrně píšu nějaké, jelikož se do hry brzy vrhne i konkurence. Bude to mít ale těžké, Apple si nechal patentovat více než 5 tisíc nápadů. Tohle bude ještě jízda, a to jsme stále ve stanici. Příští rok, kdy Apple Vision Pro vyjde v USA, budeme moudřejší.

Fajn zábavu.





# Nohama na zemi míříme vysoko

Magazín ■ Karel Oprchal

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





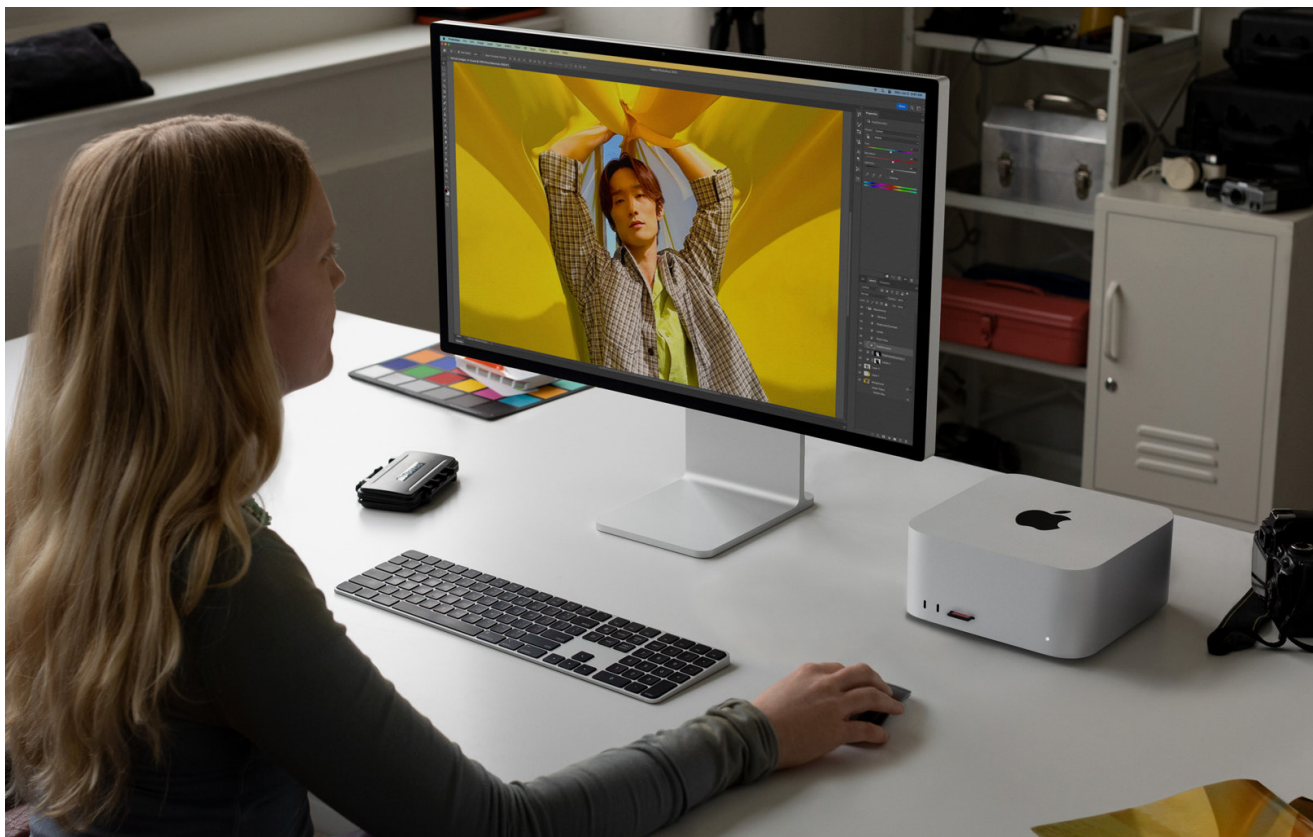
**D**nes se společně opět ohlédneme za tím, jak Apple svou červnovou konferenci koncipoval, co stojí za povšimnutí, co nám to říká a jak na tom Apple prostě je. Jako první skutečnost by se rozhodně slušelo zmínit zajímavý postřeh, že zatímco ostatní společnosti se už vrátily k fyzickým konferencím a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

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

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

## SOFTWARE ZPOMALUJE, HARDWARE TÁHNE

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



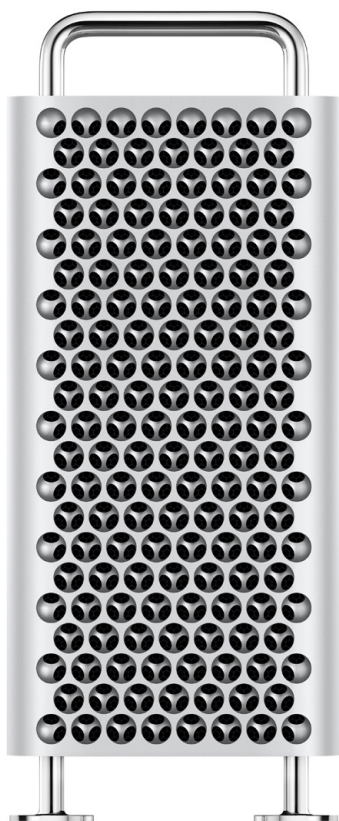
pozornost k fyzickým produktům. Je koneckonců především výrobcem hardwaru a software si vyrábí výhradně pro sebe proto, aby kvalita jeho hardwaru netroskotala na operačních systémech třetích stran – situaci na **Androidu** všichni známe.

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

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

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





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

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

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

## ROZŠÍŘENÝ SVĚT

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



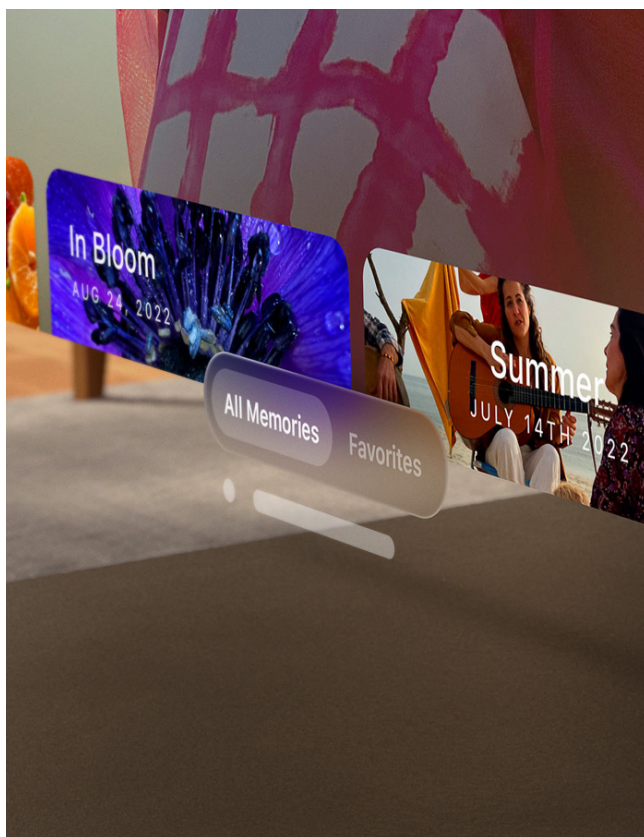
ledajaký produkt virtuální reality, tak ho Apple ani nenazývá. Je to nástroj/počítač pro rozšířenou realitu, posouvající hranice možného na úplně novou úroveň. Koneckonců o tom vypovídá i neskromná cenovka 3499 dolarů, tedy zhruba 80 tisíc korun. Možná jste s tím počítali, možná nikoli, ale Apple není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

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

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

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






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

### SHOW SE VŠÍM, CO K TOMU PATŘÍ

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

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

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

# ONE MOR





E



THING...

# One More Thing: Apple Vision Pro

Magazín ■ Filip Brož

Historie se opakuje. Tim Cook podruhé v životě použil během prezentace větu „One More Thing...“ Poprvé tak učinil v roce 2015 při uvedení Apple Watch. V pondělí na úvodní vývojářské konferenci ji vyslovil podruhé, kde představil brýle pro virtuální/rozšířenou realitu – Apple Vision Pro. Apple nám opět ukázal směr pro několik dalších let.

**O**brýlích od Applu se šušovalo již mnoho let. Apple si nechal schválit neuvěřitelných 5 tisíc patentů, aby mohl své brýle vyvinout. Po tomto týdnu nemůže nikdo říct, že Apple už není tím, čím býval. Kdo nostalgicky vzpomíná na éru Steva Jobse, musí být nadšen. Kalifornský gigant nám představil, jakým způsobem budeme konzumovat, komunikovat či pracovat. Datum letošní konference si dobře zapamatujte. Jedná se opravdu o důležitý milník, jako bylo mimo jiné představení prvního Macu, iPodu či iPhoneu.

Apple Vision Pro je zcela nový headset pro mixovanou realitu – virtuální a rozšířenou. Co to v praxi znamená? Nasadíte si brýle a můžete se plně ponořit do virtuální reality, kterou jistě znáte z Oculus Quest, nebo naopak přepnout do průhledného režimu a promítnout si Excel, Mail nebo Safari na stůl ve svém obýváku. K tomu si otevřete MacBook, spustíte v dalším okně Final Cut Pro a vedle ještě Zprávy či FaceTime. Ano, takhle nějak budeme jednou fungovat.

Nutné je podotknout, že to nebude hned. Brýle Apple Vision Pro nebudou vůbec levné (stát budou okolo 80 tisíc korun) a začnou se





začátkem příštího roku prodávat zatím jen v USA. Další trhy budou postupně přibývat. První generace brýlí nebude pro masy. Většina lidí možná ani nezaregistruje, že vůbec něco takového vyšlo. Troufám si však říct, že do 10 let bude mít podobné brýle doma každý. Jistě se toho rychle chytí i konkurence a Apple se opět stal tím hlavním motorem masivního rozšíření. Jak jsem řekl, nebude to hned, ale bude to stát za to.

### **NESKUTEČNÝ HARDWARE**

Jak řekl Tim Cook – probouzíme se do nové reality. Žádný plast, levné materiály a roztříštěné pixely. V každém oku budete mít doslova vlastní 4K kino a více než 23 milionů pixelů! Apple opravdu tvrdě makal, aby tyhle brýle mohl představit. Jádrem

je sklo a ultra lehké materiály, které jsou hodně podobné mimo jiné AirPods Max. Brýle musí být lehké, prodyšné a dobře padnoucí. V tomto směru Apple myslel i na lidi s dioptrickými brýlemi, kde bude ve spolupráci se značkou Zeiss nabízet čočky pro korekci.

Velmi pohodlně a dynamicky tvarovatelné vypadá i zadní polstrování, které vám bude obepínat hlavu. Uvnitř headsetu se pak nachází neuvěřitelných 12 kamer, pět senzorů a šest mikrofonů pro prostorový zvuk. Ten je hodně podobný systému AfterShokz, tedy nic v uších a vše hraje přes spánkovou kost přímo do ucha.

Součástí brýlí je prostorový skener LiDAR, zbrusu nový čip R1 a výkonný M2, který spolupracuje ruku v ruce se senzory a kamerami. K brýlím můžete připojit bezdrátové klávesnice

Probouzíme se do nové reality. Žádný plast, levné materiály a roztříštěné pixely. V každém oku budete mít doslova vlastní 4K kino a více než 23 milionů pixelů!



Jako filmovým trikem se objeví vaše oči, a vy můžete pohodlně navázat oční kontakt. Následně se můžete zpět ponořit do sledování filmu, hraní her z Apple Arcade, či psaní e-mailu.

Apple, Trackpad či podporované ovladače od PlayStation a Xboxu.

Součástí brýlí je i „permanentní powerbanka“ s kabelem, která dle prvních parametrů vydrží na jedno nabití okolo 2 hodin. Jednoduše zacvaknete puk k brýlím jako na Apple Watch a powerbanku s kabelem dáte do kapsy či na stůl.

### **ŽÁDNÝ OVLADAČ - JEN VAŠE RUCE A OČI**

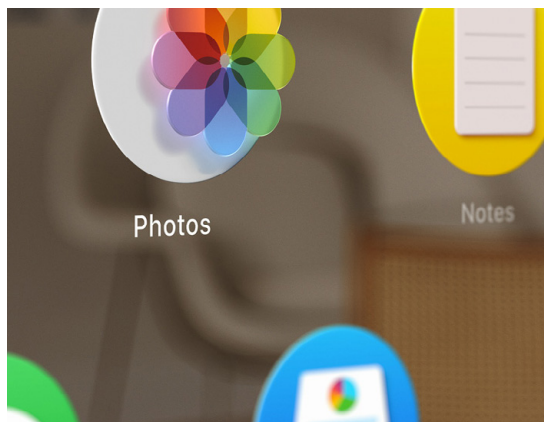
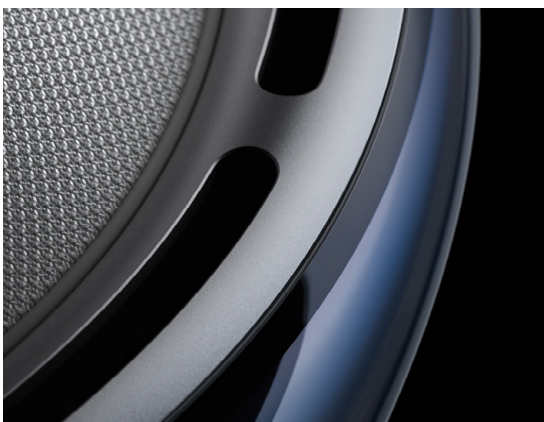
Důležité je říct, že k headsetu nepotřebujete žádný další ovladač. Vše budete ovládat pomocí svých očí a gest. Brýle zachytí místo, kam se díváte a stisknutím prstu provedete akci či swipe nahoru/dolů. Vše bude samozřejmě ruku v ruce s bezpečností, kdy vše, co se stane ve vašich brýlích, zůstane ve vašich brýlích. Ani při brouzdání

Safari se nemusíte obávat, že by „marketáči“ viděli, na co zrovna koukáte.

Apple také myslel na okolní prostředí a pocit izolace. Jakmile si nasadíte „lyžařské brýle“ od Applu a náhodou k vám přijde vaše dcera či kolega, jako filmovým trikem se objeví vaše oči, a vy můžete pohodlně navázat oční kontakt. Následně se můžete zpět ponořit do sledování filmu, hraní her z Apple Arcade, či psaní e-mailu. K dispozici bude samozřejmě i virtuální klávesnice a Siri.

### **DATA A APLIKACE**

Během mnoha let, díky AR/VR API a vývojářům, získal Apple ohromné množství dat a mnoho aplikací je již plně připravených pro Apple Vision Pro. Základem všeho však bude váš účet na iCloud a data, která máte v iPhoneu či iPadu. Ve virtuálním



prostoru se můžete těšit na všechny své oblíbené aplikace – Fotky, Poznámky, Safari, Mail, Freeform, či FaceTime a Zoom. V zásadě to, co nyní děláme a tvoříme na iPhonu, Macu a iPadu, se přesune do virtuální/rozšířené reality, a to v plné palbě a rozlišení. Vše je dokonale ostré a plynulé.

Součástí prezentace je i velká spolupráce s Disney, kdy celý streamovací kanál Disney+ bude od prvního dne spuštění součástí Apple Vision Pro. Díky korunce, kterou známe z AirPods Max si kdykoliv můžete vytvořit virtuální prostředí a sledovat svůj film ve vlastním kině, z jezera ve Švýcarsku či někde v Alpách. Prostě virtuální realita a Ready Player One jako vyšitý.


Ve svém prostředí můžete na sebe skládat pracovní okna, vyřizovat hovory skrze Teams, Zoom či Webex. Díky kamerám nebude chybět ani váš avatar v životní podobě pro FaceTime hovory. A co teprve hry. Apple nám ukázal, že aktuálně budou podporované pouze tituly z Apple Arcade, ale jistě se díky podpoře a spolupráci s Unity brzy dočkáme dalších velkých titulů.

S brýlemi Vision Pro se můžete i vzdělávat. V životní velikosti si promítnete model lidského srdce, Formuli 1 či stavební stroje. Edukace vašich

dětí nebyla nikdy zábavnější. Součástí bude i vlastní App Store, kde již od začátku bude dostupných mnoho a mnoho aplikací, které nyní používáme v zařízeních Apple. A co teprve porno průmysl...

### **BUDE TO CHTÍT ČAS...**

Apple Vision Pro bude jako první iPhone. Mnoho lidí již teď krouží hlavou, že je nesmysl pracovat někde ve virtuálních oknech, ač mám kontakt s realitou. Za pár let to bude zcela běžná věc. Jak jsem již uvedl – Apple nám ukázal nový směr a při pohledu na konkurenci, je to sakra dobrý směr! Takhle dokonalý hardware jsme na očích ještě nikdy neměli. Vjem je v zásadě naprosto stejný, jako realita okolo nás. Jen si tam přinesete své oblíbené aplikace, filmy, hry nebo excelové tabulky.

Je jasné, že na začátku bude dominovat konzumace. Většina lidí bude hlavně koukat na filmy a seriály, které ruku v ruce s kvalitou 4K a prostorovým zvukem nebudou mít chybu. Postupně přidáme nějaké aplikace, zprávy či konferenční hovory. Pro mnoho lidí u nás bude samozřejmě limitem angličtina. Nečekejme, že něco bude lokalizované, dokud se to u nás nezačne oficiálně prodávat, což bohužel bude asi chvíli trvat. Tak či tak se máme na co těšit. 



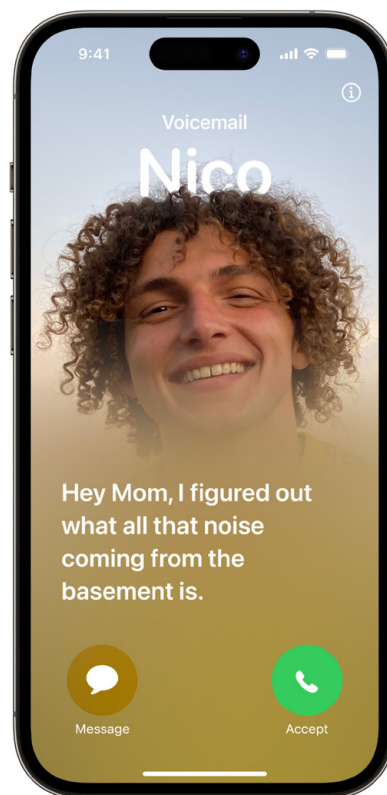


# Novinky v iOS a iPadOS

Magazín ■ Jakub Dressler







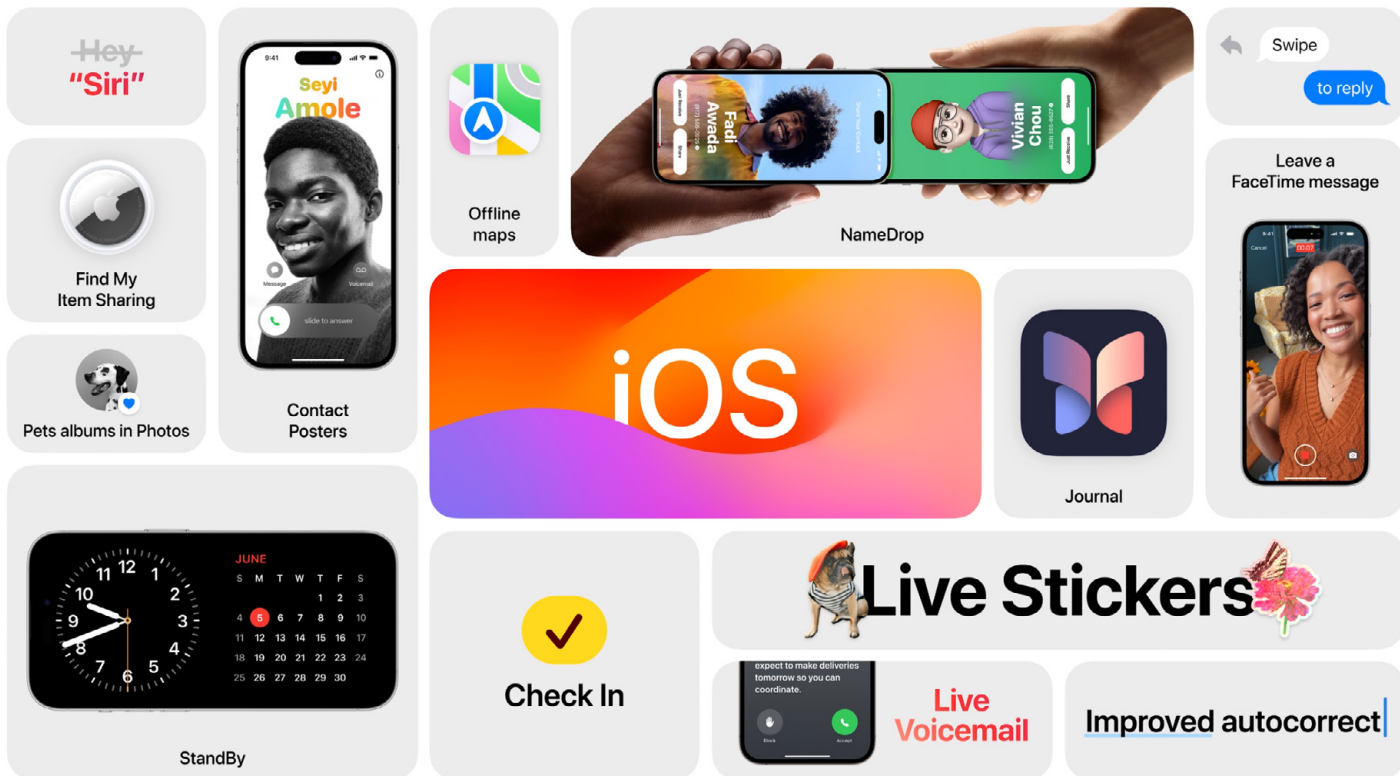
Je to k nevíře, ale uběhl celý rok od poslední vývojářské konference WWDC v Cupertino. Už celé měsíce nás média a sociální sítě zásobovaly všemožnými spekulacemi a úniky. Já jsem se snažil věnovat těmto zprávám co nejméně pozornosti, ale přesto se ke mně některé dostaly. Ale to je vše minulost. Pojdme se podívat na budoucnost, alespoň na tu, která nás čeká v následujících dvanácti měsících!

**A**pple začal svoji prezentaci pěkně zost-  
ra. „Některé věci umí jen Apple,“ řekl  
hned na úvod Tim Cook. Potom odpálili  
první bombu s novým MacBookem Air.  
A já si jen říkal, jestli nové operační systémy pro ta  
nejvyužívanější zařízení – iPhone a iPad – budou  
stejně bombastické nebo ne.

## IOS

První, co nám Craig Federighi z operačního systému pro iPhone ukázal, bylo přepracované rozhraní pro aplikaci TELEFON. Ta se totiž dočkala vylepšení. Budete si moci vytvářet „vylepšené“ kontaktní informace u lidí, které máte v telefonním seznamu. Nově si můžete ke kontaktu přidat „vymazlenou“ portrétní fotku a když vám člověk bude volat, tak uvidíte krásnou designovou obrazovku s jeho fotografií, vámi zvoleným fontem nebo filtrem. Pokud nemáte fotografii, můžete využít jeho avatara.

Další novinkou, kterou se bude moci chlubit váš iPhone, je LIVE VOICEMAIL. Jedná se o funkci, která vám bude ukazovat písemný přepis toho, co říká člověk na druhé straně do hlasové schránky, přímo na obrazovce. Vy se poté můžete rozhodnout, jestli chcete přijmout hovor nebo ne. Jestli bude tato funkce přístupná v Česku a jak moc ji budeme využívat, je zatím otázkou.



Zajímavější funkcí, alespoň pro mě, jsou VIDEO ZPRÁVY, které budete moci posílat přes FaceTime, pokud bude druhá strana zaneprázdněna. Takže, pokud s člověkem potřebujete mluvit nebo jen chcete, aby mu neutekla nějaká výjimečná chvíle, budete mít nově možnosti i přes FaceTime.

iMESSAGES se dočkají dalších menších vylepšení. K jednomu z nejlepších bude určitě patřit tlačítko, které vás přesune v konverzaci k poslední přečtené zprávě – místo scrollingu po obrazovce telefonu. Další funkcí, která mě oslovila a u jiných aplikací vůbec není nebo je placená, je přepis hlasové zprávy do textu. Apple přidá i nové funkce pro práci s nálepkami. Budete si moct vytvářet svoje vlastní nálepky, například ze svých fotek. Když jsem před rokem psal, že vytváření nálepek kopírováním objektů z fotek, je hloupost, tak teď mi to dává větší smysl. Nově si totiž můžete vytvořit vaši nálepku a ta se vám uloží, takže ji budete moci používat pořád dokola.

NAMEDROP je funkce, která mě opravdu oslovila. Rád totiž používám svoji vizitku, kterou najdete hned na vrchu vašeho telefonního seznamu. Je tam fotka, všechny informace, které chcete, aby druhá strana věděla – jednoduše velmi užitečná věc. Nově můžete využít NameDrop, což bude jednodušší způsob, jak předat všechny tyto informace. Apple to prezentoval

tak, že postačí iPhony k sobě přiložit a data se pošlou. Dojde tedy k zjednodušení procesu.

Dočkáme se i vylepšené AUTOKOREKCE, která bude nově více intuitivní a bude vám nabízet relevantnější slovo a dokonce i celé sousloví. Vypadá to docela dobře, hlavně nový design autokorekce. Doufám, že tato funkce si bude rozumět s češtinou.

Dlouho diskutovanou aplikací je JOURNAL. Jedná se o aplikaci, kam si budete moci zapisovat informace o vašem dni, přidávat k záznamům hudbu, kterou jste ten den poslouchali, fotografie, které jste ten den pořídili, nebo polohu, kde jste se nacházeli. Deník si rozhodně vyzkouším. Nejsem zvyklý si psát deníček, takže jsem zvědavý, jestli to Apple změní.

STANDBY je další novinkou iOS. Jedná se vlastně o funkci Apple Watch, které když jsou na nabíječce, tak vám ukazují hodiny a úroveň nabití. Podobné to bude s vaším iPhone. Až na to, že si budete moci upravovat zobrazované informace podle vaší potřeby. Fotky, kalendář nebo jen hodiny – možností bude hodně.

## IPADOS

iPadOS se dočkal dalších designových novinek. Zásadní pro tento rok bude to, že si budete upravovat plochu, hlavně tu uzamčenou, tak jako na iPhone. Asi vám nemusím dlouze vysvětlovat, o co se



Já jsem potěšen, ale na druhou stranu jsem trošku zklamáný.  
Myslel jsem, že těch vylepšení bude víc.


jedná, jelikož asi všichni máte na svém telefonu nějaké **WIDGETY** NA **UZAMČENÉ OBRAZOVCE**. Živé aktivity budou nově také na iPadu – od sportovních zápasů až po minutky. Widgety budou v levé části uzamčené obrazovky, živé aktivity tradičně dole. Widgety, které máte na pracovní ploše, se také dočkají vylepšení. Pustit jednotlivé písničky přímo z plochy, rozsvítit světla nebo pracovat s Připomínkami? To vše uděláte přímo ve widgetu.

Minulý rok se iPad dočkal Počasí, tento rok je to **ZDRAVÍ**. Ano, novinka je to příjemná, ale já bych raději ocenil nový design nebo rozšířenější práci s daty. Ale třeba je to první krok, který povede k tomu, co všichni tak moc chceme.

Vylepšení se dočká práce s **PDF**. iPad automaticky rozpozná pole, kam budete doplňovat informace, nabídne podpis z uložených podpisů (nebo si vytvoříte nový) a jedním kliknutím nasdílete soubor PDF zpět člověku, který vám jej poslal. Nebo si

vložíte PDF do Poznámek a budete pracovat s kama-rádem v knihovně, tak jako ve videu. Vše bude rychlé a váš spolupracovník bude okamžitě moci využívat vašich úprav.

Rozhodně se dočkáme dalších informací. Apple tak trošku spěchal, ale to vám objasní více Filip Brož. A co já? Já jsem potěšen, ale na druhou stranu jsem trošku zklamáný. Myslel jsem, že těch vylepšení bude víc. Rozhodně vítám mnoho z toho, co Apple představil, protože se nejedná o množství novinek, které jsou revoluční, ale jedná se o vylepšení již existujících funkcí. A pokud bude vše fungovat ještě lépe, tak to bude super.

Doufám, že jste si WWDC užili a dala vám přesně to, v co jste doufali. Podle mě se tento rok nebude tolik mluvit o operačních systémech, protože tady máme zajímavější věci na recenzování a testování. Ale nebojte se, na operační systémy se rozhodně podíváme podrobněji v některém z dalších článků! 



# Widgety hlavní funkcí desáté verze watchOS

Magazín ■ Radim Kroulík

Nechce se tomu ani pořádně věřit, ale operační systém Apple Watch už má v názvu dvojcifernou číslovku. Apple na WWDC představil novinky ve watchOS 10. Kromě Snoopyho na ciferníku se dočkáme i výraznějších změn.







**K**evin Lynch zahájil prezentaci slovy: „Slavíme tento velký milník novým způsobem prohlížení informací, a to rychle z jakéhokoliv ciferníku.“ Následně přišla praktická ukáзка. Rychlý přístup k informacím dostanete točením korunky. Rázem zmizí ciferník s portrétem a objeví se widget z aplikace Počasí. Po dalším točení korunky se nad sebe vejdou dva widgety a takto můžete rotovat dál.

Apple slibuje, že díky strojovému učení vám budou nabízeny relevantní widgety podle denní doby. Organizaci widgetů (tzv. Smart stack) známe z iPhoneů i iPadů a nyní tento způsob komunikace se zařízením dostáváme do hodinek.

Pokud se vám blíží schůzka, tak velmi pravděpodobně budete mít widget z kalendáře na prvním místě. Při nastaveném odpočtu to bude informace o zbývajícím čase, která se objeví při točení korunky jako první. Záleží, které aplikace zrovna používáte. Při poslechu hudby nebo podcastu budete mít rychlý přístup k ovládní. Apple věří, že dokáže widgety chytře servírovat, ale při dlouhém podržení můžete widgety organizovat ručně.

### GLANCES SE VRACÍ!

Připadá vám to celé povědomé? Byl to právě Kevin Lynch, který při úplně prvním představení Apple

Watch v roce 2014 ukazoval na pódiu funkci zvanou Glances. Po přejetí prstu z dolního okraje displeje se uživatel dostal k rychlým informacím, aniž by musel otevírat danou aplikaci. Funkce Glances v operačním systému dlouho nevydržela a dalo by se tak říct, že nyní hlásí návrat v nové podobě.

V podstatě všechny aplikace doznají drobných změn. Apple na svých stránkách razí heslo: „Aplikace, které nenechají žádný roh nedotknutý.“ Zvláště Apple Watch Ultra si určitě zaslouží úpravu aplikací, které využijí větší displej. A u rozměrů displejů Apple Watch rozhodně není prostor pro plýtvání místem.

### NOVINKY PRO CYKLISTY

V aplikaci Cvičení dostaly na Keynote největší prostor cyklistika s pěší turistikou. Pokud máte na kole správné příslušenství, tak do hodinek dostanete informace o frekvenci šlapání a v kombinaci se senzorem na měření tepu a pohybu vám Apple dodá informace o tzv. funkčním prahovém výkonu. Ten vyjadřuje teoreticky maximální výkon, který je cyklista schopen udržet jednu hodinu. Loni nám Apple dodal zóny tepové frekvence a wattový výkon při běhu. Nyní se pouští do hlubší analýzy pro cyklisty. Informace z hodinek se při cyklistice zároveň dostanou do vašeho iPhoneu, takže pokud jezdíte



s iPhoneem upevněným na řídítkách, tak dostanete všechny hodnoty na displej.

### KOMPAS A MAPY

V turistice se Apple zaměřil především na kompas a mapy. Na místech, kde je špatný signál, se určitě bude hodit funkce, která automaticky na hodinkách v kompasu ukáže místo, na kterém jste naposled měli mobilní signál. V Česku už takových míst moc není, ale pokud jste někdy byli například v parcích ve Spojených státech, tak absence signálu je naprosto běžnou záležitostí. Kompas získal nový rozměr a informace o jednotlivých bodech dostanete také v souvislosti s nadmořskou výškou.

Novinkou, bohužel ze začátku na nějakou dobu pouze ve Spojených státech, budou topografické mapy. Zařazení topografických map by rozhodně měl být game changer v turistice. Přestože existují řešení topografických map pro Apple Watch

od třetích stran, tak drtivá většina uživatelů používá primárně nativní aplikace a my můžeme jen doufat, že se tyto mapy objeví brzy také v Česku.

### ZDRAVÍ

V oblasti zdraví se Apple vrhl na dvě nové oblasti – psychické zdraví a zrak. V aplikaci Všímavost budete mít možnost zadávat své pocity a stav mysli. K dispozici by měl být i standardizovaný dotazník, který se zabývá rizikem deprese.

U zraku se chce Apple zaměřit na boj s krátkozrakostí, kterou trpí třicet procent lidí. Pomoc má delší pobyt na denním světle a správná vzdálenost, ze které sledujete svá zařízení.

### ZÁVĚR

Prezentace novinek ve watchOS určitě chtěla vzbudit dojem, že se můžeme těšit na úplně přepracovaný způsob ovládání a interakce s Apple Watch. Rychlý přístup

Pokud máte na kole správné příslušenství, tak do hodinek dostanete data o frekvenci šlapání. Získáte tak informaci o tzv. funkčním prahovém výkonu.



Přeprogramované je ovládací centrum a nově můžete nastavit vzpomínky jako spořič obrazovky, ale hlavní novinkou je FaceTime pro Apple TV.

k informacím u hodinek určitě dává smysl a vylepšení této činnosti je pro Apple logickou prioritou. Robustní aplikace plné možností a funkcí nedávají na hodinkách příliš smysl. Stačí zkusit držet delší dobu zdviženou ruku s hodinkami. Rychlost je klíčová a Apple věří, že nám watchOS 10 nabídne skvělé řešení.


### NOVINKY PRO APPLE TV?

Apple v nabitě prezentaci našel čas také na tvOS. Přeprogramované je ovládací centrum a nově můžete nastavit vzpomínky jako spořič obrazovky, ale hlavní novinkou je FaceTime pro Apple TV. K tomu Apple využil funkci, kterou představil v loňském roce, a to Fotoaparát v Kontinuitě. Při spuštění aplikace na Apple TV použijete iPhone nebo iPad pro natočení vašeho obrazu. V prezentaci byla ukázka toho, že půjde zvednout hovor na iPhone a při přiblížení k Apple TV se hovor přesunul do televize. Pro praktické využití tak bude za potřebí držák v blízkosti

Apple TV. Tuto funkci nabízí Apple i dalším aplikacím jako je Zoom nebo Webex.

Pokud často ztrácíte ovladač od Apple TV, tak nyní ho budete moci najít stejně jako AirTag. Já už několik let používám pro Apple TV výhradně iPhone nebo iPad, ale hledání ztraceného ovladače určitě trápí hodně uživatelů.

Další novinku s tvOS využijete na cestách. Ve vybraných hotelech budete moci jednoduše využít hotelovou Apple TV, a to přes jednoduché naskenování QR kódu. Nepředpokládám ale, že by zrovna toto bylo u nás v Česku běžnou praxí.

Dalších novinek jsme se v tvOS nedočkali a na první pohled tak uživatelské rozhraní bude naprosto totožné s tím, co známe doposud. Osobně jsem doufal, že by se Apple mohl odhodlat k většímu přeprogramování tvOS a tím jen utvrdit, že oblast streamingu je pro něj důležitá. Služba Apple TV+ si buduje velmi dobré jméno a aplikace TV by si zasloužila vylepšení. Tak snad příště. 



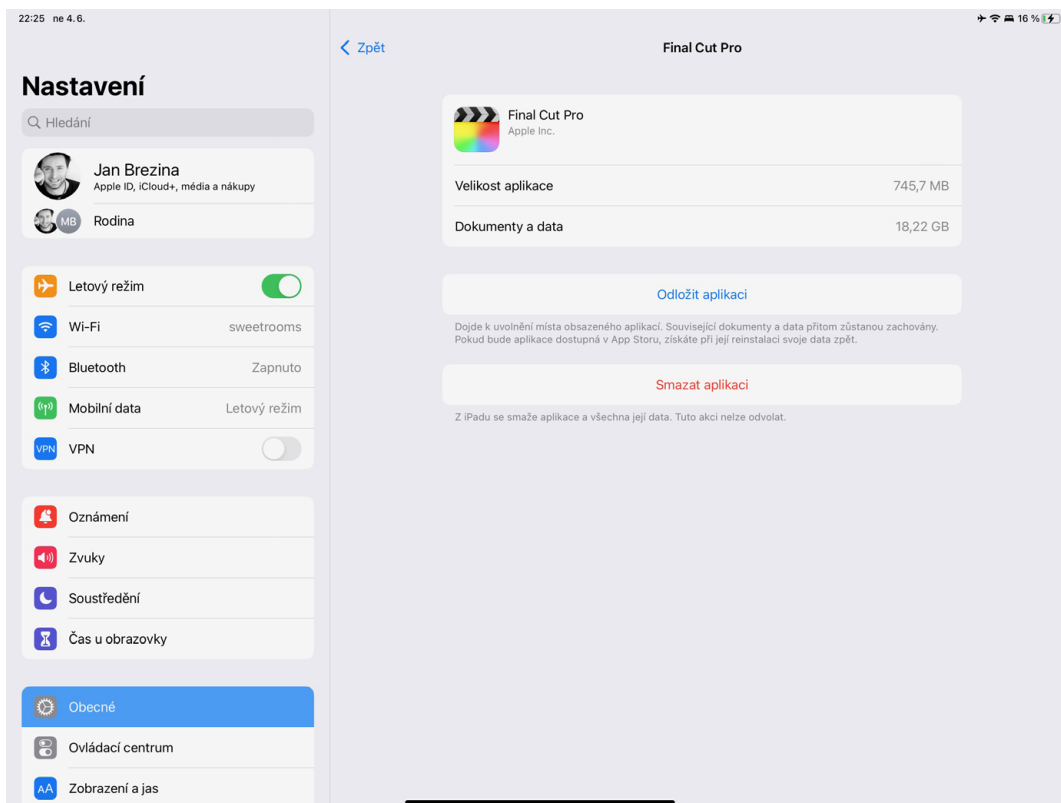


# Final Cut na iPadu #2 Organizace dat

Návod ■ Honza Březina a Kamil Chudačík

Druhý díl seriálu o Final Cut Pro na iPadu věnujeme organizaci zdrojových dat a tipům, jak si správně připravit své projekty pro práci, abyste se v nich vyznali a neztráceli čas.





**F**inal Cut na Macu i iPadu má základní filosofii práce se zdrojovými daty stejnou, ale v jednotlivostech se poměrně významně liší. Apple se z nám neznámého důvodu rozhodl přejmenovat na iPadu Library (knihovna) na Project (projekt) a Project na Timeline (časová osa), což může a nemusí naznačovat budoucí směřování nástroje Final Cut. Pojdme se ale podívat krok za krokem, jak dnes práce se zdrojovými daty na iPadu vypadá.

## VŠE MUSÍ BÝT FYZICKY ULOŽENO V IPADU

První velký rozdíl mezi stolní verzí a tabletem je v tom, že Final Cut na iPadu vyžaduje, aby všechna zdrojová data byla po dobu celé práce na projektu uložena fyzicky v úložišti tabletu. To může znamenat pro řadu střihačů poměrně zásadní problém, pokud mají omezenou kapacitu úložiště. iPad s kapacitou 256 GB nebo nižší se pro práci s Final Cutem stává velmi limitujícím nebo zcela nevhodným podle toho, jak velké projekty hodláte stříhat.

Z externích médií, jako jsou HDD, SSD, čtečky paměťových karet či cloudové služby, můžete data importovat, ale musíte je do zařízení zkopírovat. Pokud máte zdrojová data uložena v systémové knihovně fotografií (Apple Fotky), tak i odsud se budou fotografie a videa kopírovat přímo do Final

Cutu, takže minimálně v době importu budou v iPadu dokonce dvakrát. Proč to tak je?

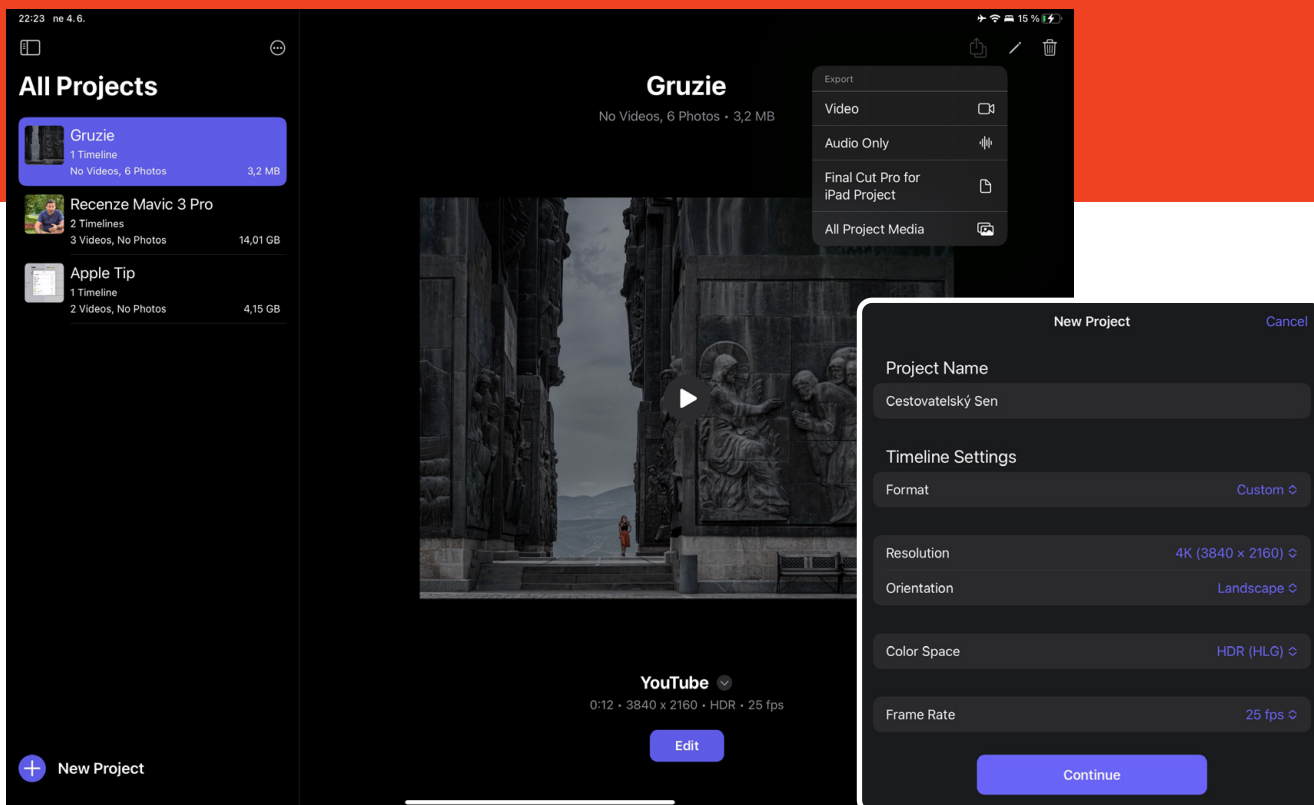
V iPadOS je velmi časté, že si aplikace ukládají pracovní data do svého interního úložiště, aby je měla plně pod kontrolou a hlavně s garantovanou rychlostí přístupu. Systémová knihovna fotografií je skvělým nástrojem pro běžnou práci s fotografiemi, ale zejména při optimalizaci úložiště může být pro stříh videa velmi problematická. Prakticky všechny aplikace, například LumaFusion či DaVinci Resolve, si z knihovny také kopírují data „k sobě“, aby nad nimi získaly plnou kontrolu.

Proč se tvůrci v tomto okamžiku rozhodli nepodporovat stříh přímo z externích médií, není zřejmé. Může jít o dočasné omezení, protože konkurence v podobě LumaFusion nebo DaVinci Resolve to umí. Takže to bezesporu technicky zvládnout jde. Final Cut je přeci jen v první verzi, takže se můžeme v budoucnosti dočkat výrazných změn.

Může ale jít i o strategické rozhodnutí. Zejména pokud by chtěl Apple doplnit Final Cut o nějakou formu cloudové synchronizace, bylo by interní uložení všech dat prakticky nezbytné. Až čas ukáže, co nás čeká.

## PROJEKTY

To, čemu se na iPadu říká projekty, jsme na Macu zvyklí označovat jako knihovny. Jde tedy o kontejner,



či chcete-li úložiště, do kterého se ukládají jak zdrojová data (fotografie a videa), tak jednotlivé časové osy a pracovní soubory (cache). Představte si to tak, že každý projekt je oddělené pracoviště, ve kterém jsou jednak uloženy všechny součástky, ale zároveň zde probíhá i samotná výroba videa.

Když spustíte Final Cut Pro na iPadu, vše začíná založením prvního projektu. Logicky můžete mít rozpracovaných více projektů najednou, ale musíte mezi nimi přepínat. Není možné v jednom projektu používat data z jiného, protože jsou prostě uložena jinde. Pokud chcete z jedněch zdrojových dat vytvořit víc různých videí, řeší se to založením více časových os (Timelines) uvnitř jednoho projektu.

Časová osa je ve svém důsledku textový soubor ve formátu XML, do kterého se zapisuje provedený střih. Časová osa neobsahuje samotné zdrojové fotografie ani videa, pouze postup, jak z nich sestavit výsledek. Z toho logicky plyne, že založení časové osy nezabírá v iPadu skoro žádné místo. Použití stejného videa v rámci více časových os také nezpůsobuje jeho kopírování, ani nezabírá další místo. Zdrojová data se při importu jednou zapíší do projektu a z časových os se na ně jen odkazuje.

V aplikaci můžete kdykoli skočit na úvodní obrazovku šipkou v levém horním rohu. V levém sloupci se zobrazí seznam rozpracovaných projektů (All Projects) a v pravé části náhled vybraného projektu.

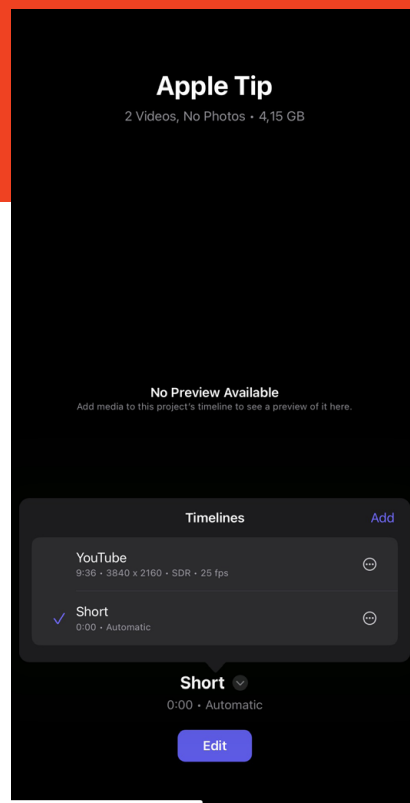
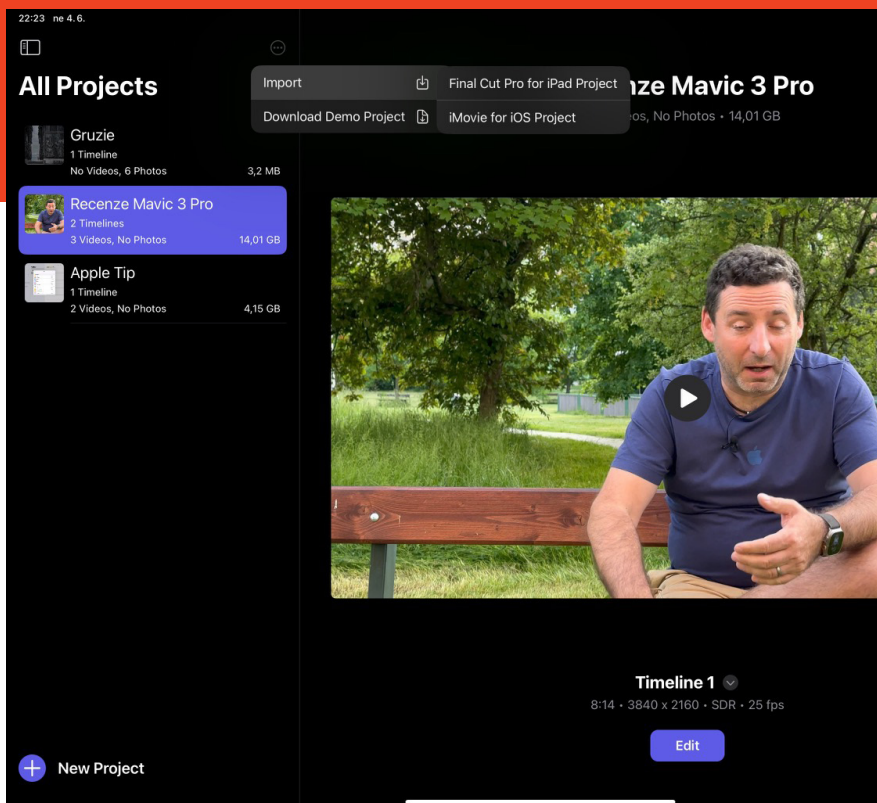
## ZALOŽENÍ PROJEKTU A ČASOVÝCH OS

Tlačítkem + NEW PROJECT v levém dolním rohu se zakládá nový projekt. Stačí zadat jeho jméno a rozhodnout se, zda formát časových os bude automaticky určován dle vloženého obsahu nebo jej chcete zadat ručně. Pokud vyberete CUSTOM FORMAT, tak můžete natvrdo nastavit rozlišení, orientaci, barevný prostor a počet snímků za sekundu. Všechna následně vložená videa v projektu se přepočítají na tyto hodnoty.

Rozlišení můžete nastavit ručně až do 4096 × 4096 bodů nebo volit mezi 4K, 1080p a 720p. Na rozdíl od iMovie umí Final Cut pracovat s projekty na šířku i výšku a podporuje SDR (Rec. 709) a HDR pouze v provedení HLG. Na rozdíl od LumaFusion či DaVinci Resolve není možné volit jiné varianty. Ani rozsah počtu snímků za sekundu od 23 po 60 není nijak oslnivý. Prostě jde o první verzi.

Jakmile vytvoříte projekt, založí se Timeline1 a vy rovnou jdete importovat a stříhat. Až se rozhodnete založit druhou časovou osu, tak se musíte vrátit na úvodní obrazovku a v projektu kliknout na šipku vedle názvu časové osy a zde můžete pomocí tlačítka ADD založit další. Kdy se to může hodit? Typicky, když připravujeme několik různých verzí videa. Kratší a delší, na šířku a na výšku, různé barevné varianty apod.





Když u časové osy kliknete na tři tečky, můžete ji i duplikovat, což výrazně může šetřit čas, pokud jedna verze vychází z té předchozí.

Časové osy na stejném místě můžeme i mazat, ale vždy musí v projektu zůstat minimálně jedna časová osa.

## EXPORT PROJEKTU

Rozpracované nebo dokončené projekty je možné exportovat. V prvním případě typicky proto, abychom je mohli přenést do Macu a tam udělat to, co iPad neumí. V druhém případě chceme zálohovat hotový projekt na externí médium, abychom jej mohli následně z iPadu smazat, a uvolnit tak část úložiště.

Pokud na úvodní obrazovce v projektu kliknete na ikonu sdílení vpravo nahoře, objeví se čtyři možnosti. **EXPORT VÝSLEDNÉHO VIDEO** a **EXPORT POUZE AUDIO** jsou určeny pro vytvoření výsledného obsahu a neexportují projekt samotný. Volba **FINAL CUT PRO FOR IPAD PROJECT** umožňuje vzít celý projekt (časové osy i zdrojové materiály) a udělat kopii na zvolené místo. Jedná se vždy o kopii projektu, který dál v aplikaci zůstává.

**EXPORT ALL PROJECT MEDIA** vyexportuje pouze zdrojová data zvoleného projektu v původní podobě a formátu tak, jak byla importována. Neexportují se časové osy ani žádné z provedených úprav. To

se může hodit, pokud se rozhodnete použít zdrojový materiál v jiné aplikaci a už jej máte pouze v projektu.

## IMPORT PROJEKTU

Když můžete celý projekt exportovat, logicky jej můžeme i importovat zpět. Tři tečky nad seznamem projektů nabízejí možnost stáhnout z internetu vzorový projekt (**Download Demo Project**) anebo importovat projekt. Importovat jdou jak **Final Cut Pro** projekty, tak projekty vyexportované z **iMovie pro iPad**. Naopak není možné oficiálně importovat knihovny/projekty vytvořené na počítači. To bude možné díky aplikaci **Transfer Toolbox**, která je aktuálně ve fázi schvalování pro App Store.

## POTENCIÁL DO BUDUCNA

Přejmenování knihoven na projekty je drobnost, která vás může v počátku zmást, ale nijak neomezuje při práci. To, že projekty musí být uloženy v iPadu, je nepříjemné a doufáme, že se to v budoucnu změní. Stejně tak by bylo fajn, kdyby **Final Cut Pro** podporoval víc formátů, vyšší rozlišení apod. A hlavně by bylo úžasné, kdybychom se jednou dostali do stavu, kdy by šlo i knihovnu nebo projekt vytvořené či upravené na počítači znovu otevřít na iPadu bez aplikací třetích stran. **IP**

