

iPure^{cz}



Final Cut Pro #6 | Editor Ulysses | Novinky v přístupnosti
Další funkce OS | Stage Manager a iPadOS 17



iPure.cz 295/2023, sedmý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Jan Netolička, Karel Boháček,
Martin Adámek, Jakub Michlovský, Jakub Dressler, Michal Rada, Radim Kroulík
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

100

Editorial ■ Jakub Dressler



Jsem rád, že jste otevřeli toto vydání iPure. I dnes vás čeká mnoho zajímavého čtení. Ve světě technologií se sice začíná mluvit o okurkové sezóně, ale doufám, že u nás jen tak nezačne. Znovu vás čeká pět našich článků, a nejen to. Pokud jste si nevšimli, tak i podcasty se docela rozjely. Kolega Radim se činí. Takže se nemusíte bát. S námi nuda nebude!



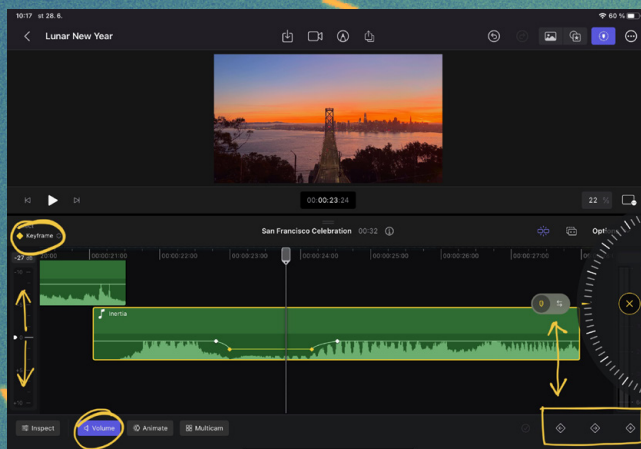
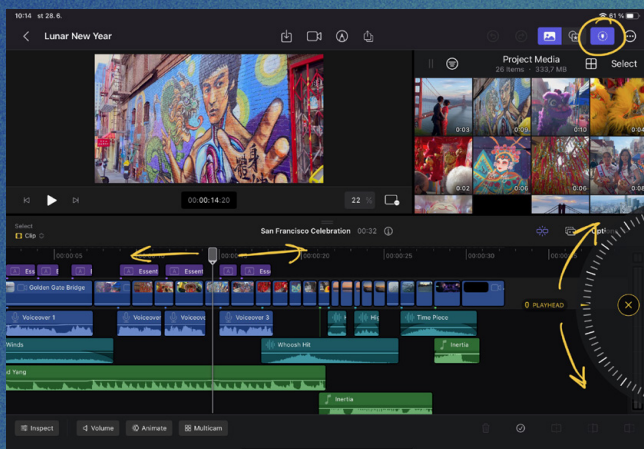




Final Cut na iPadu #6 Jog Wheel

Návod ■ Honza Březina a Kamil Chudačák

Dnes se podíváme detailně na tzv. Jog Wheel. Jedná se o nový nástroj, který zjednodušuje práci s časovou osou a je asi nejvýraznější novinkou verze pro iPad.



Myšlenka Jog Wheelu není samozřejmě úplně nová. Od doby, kdy se přeshlo z filmových pásů na kazety a digitální řešení, využívají střížny podobný ovladač v různých fyzických formách. Dnes lze fyzický „Jog Wheel“ koupit i jako příslušenství k jakékoliv aplikaci pro stříh včetně Final Cutu na Macu.

Nicméně, Apple se rozhodl přenést tento nástroj ve virtuální podobě do iPadové verze Final Cutu, a výrazně tak zpřesnit a zrychlit práci na relativně malém displeji. Pojďme se podívat, jak se s ním pracuje a k čemu slouží.

ORIENTACE V ČASOVÉ OSE

Základní funkcí Jog Wheelu je pohyb přehrávací hlavy po časové ose. Aktivuje se tlačítkem vpravo nahoře, kdy se zobrazí malé plovoucí okno s ikonkou Jog Wheelu. V této fázi můžete nástroj přesunout kamkoliv po pravé nebo levé straně displeje. Po kliknutí na ikonku se zobrazí půlkruh, kterým můžete točit a v závislosti na směru a rychlosti se pohybuje přehrávací hlava po časové ose. Rychlý pohyb prolétne celou časovou osu za několik sekund, pomalé otáčení pak umožní procházet videa snímek po snímku s vysokou přesností.

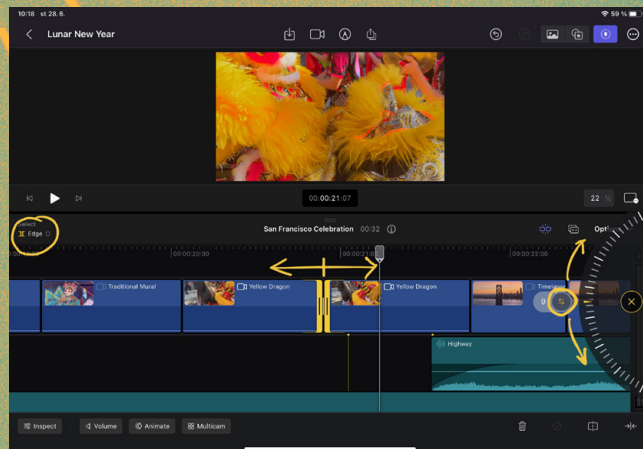
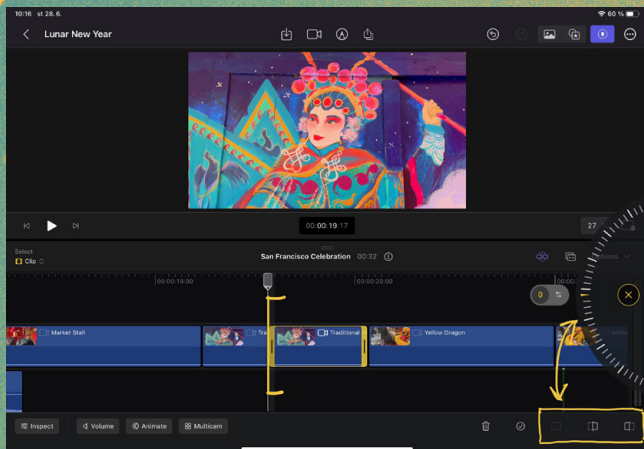
Jog Wheel funguje stejným způsobem i při prohlížení dat v Browseru. Uvnitř kola se navíc zobrazí

další dvě šipky, díky kterým můžeme rychle označit počátek nebo konec klipu, který budeme vkládat do časové osy. Kliknutím na křížek můžeme Jog Wheel opět vypnout.

STŘIH S JOG WHEELEM

Vzhledem k tomu, že ovládání je díky tomuto nástroji velice přesné, budete Jog Wheel využívat pravděpodobně nejvíce při samotném stříhu. Záběr v časové ose je nutné označit (žlutě se zvýrazní) a otáčením kola najdeme místo, kde uděláme stříh. Vpravo dole (defaultně pod Jog Wheellem) najdeme pět ikon – odstranění výběru, výběr více klipů, stříh, odstranění začátku a odstranění konce. Použitím třetího tlačítka stříh, provedeme stříh na místě, kde je umístěna přehrávací hlava. Obecně je rychlejší používat rovnou odstranění konce nebo začátku.

Najedeme-li Jog Wheellem na hranu žlutě označeného klipu, můžeme přepnout vedle kola na režim **NUDGE**. V tom nehýbete přehrávací hlavou, ale pohybujete hranou klipu – tzn., že ho zkracujeme, nebo prodlužujeme. V seznamu nástrojů lze dále přepnout na **EDGE**. V tomto režimu posunujete celý klip po časové ose. V desktopové verzi bychom tuto operaci nazvali **TRIM**. V mnoha situacích tuto operaci provedete pravděpodobně prstem, avšak, když už je Jog Wheel aktivní, je intuitivní použít jej.



HLASITOST A KEYFRAMES

Kromě orientace v časové ose je Jog Wheel jedním způsobem, jak lze editovat keyframy ve Final Cutu na iPadu. Konkrétně keyframy hlasitosti či dalších vlastností, jako je průhlednost, pozice objektů nebo třeba zvětšení. Rychlejší a více přirozený posun keyframů by asi byl přímo prstem nebo Apple Pencilem. Z nějakého důvodu to však vývojáři z Cupertino aktuálně neumožnili a wheel je jedinou možností, jak s nimi pracovat.

Jak to tedy v praxi funguje? Pokud chci ztlumit část zvukové stopy, musím nejprve podržet prst nad daným klipem a vybrat **EXPAND AUDIO COMPONENTS**. Dole kliknu na tlačítko **Volume** a přepnu na nástroj **KEYFRAME**. Jog Wheellem naviguji na místo, kam

Kdybych chtěl klíčové body přesouvat, je potřeba přehrávací hlavu přesně posunout na daný bod nebo mezi nimi přepínat vpravo dole pomocí ikon s šipkami.

chci přidat keyframe a ten přidám ikonkou keyframe se symbolem +, která se nechází vpravo dole na kraji displeje. Následně mohu v tomto bodě ztlumit posuvníkem hlasitosti vlevo.

V případě, že bych chtěl klíčové body přesouvat, je potřeba přehrávací hlavu přesně posunout na daný bod nebo mezi nimi přepínat vpravo dole pomocí ikon s šipkami. Pro jejich posun vedle kola opět aktivujete režim **NUDGE** a následně můžete s keyframy libovolně pohybovat. Podobným způsobem mohu editovat ostatní vlastnosti videa pod tlačítkem **ANIMATE**. Jediná změna je ta, že hodnoty měním v Inspectoru u mnou vybraných vlastností.

VERDIKT NAD JOG WHEELEM

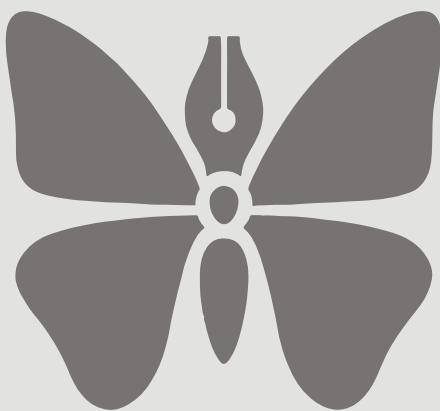
Pro mnoho operací je rychlý, intuitivní a přirozený. Zejména pro orientaci v časové ose a prohlížení dat v Browseru. U střihu klipů už bude záležet na osobních preferencích, zda upřednostníte prst, Apple Pencil nebo Jog Wheel. Co se týká keyframů, tam bohužel aktuálně nemáte na výběr a musíte využít Jog Wheel. Měli bychom pochopení, kdybychom klíčové body nemohli upravovat prstem kvůli možné nepřesnosti. Proč ale nefunguje Apple Pencil, který je extrémně přesný, to opravdu nechápeme. 

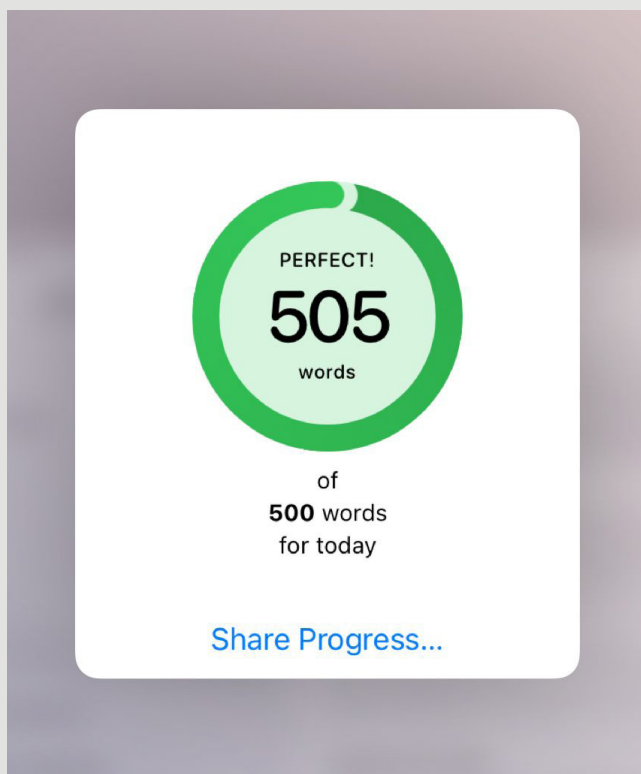
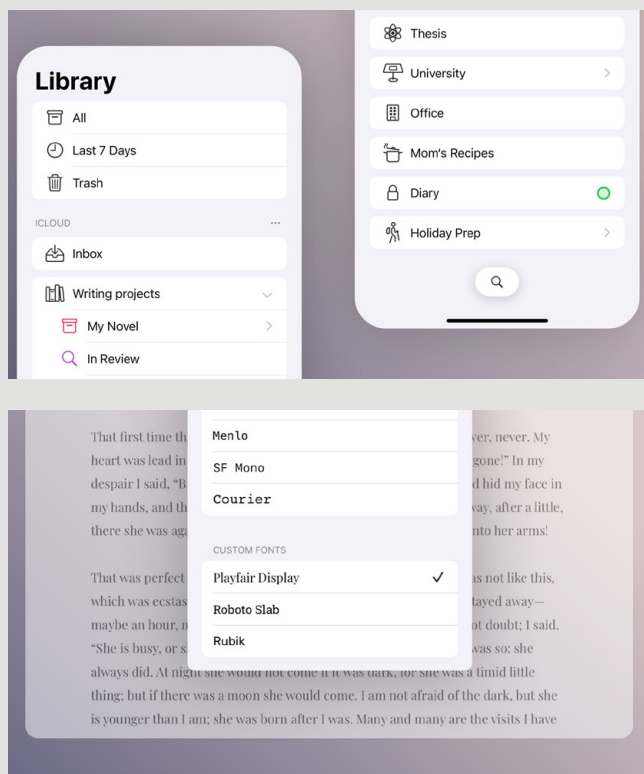
Ulysses

Editor pro ty náročnější

Recenze ■ Martin Adámek

Textové editory, tak to je pro mě jedno z vděčných témat pro tento magazín. Nějaký ten text čas od času na svém iPhoneu, iPadu či Macu píšeme každý a je jen na nás, jaký editor si k tomu zvolíme. Jedná se pouze o kratší texty pro vlastní potřebu? Pak si vystačíme s nativními Poznámkami.





Píšeme obsáhlejší texty? Pak sáhne-
me po nativních Pages. Nevyhovují nám
ani Poznámky ani Pages? Pak zavítá-
me na App Store a v nekonečné nabíd-
ce budeme hledat optimální editor. A o jedné takové
alternativě jsem zde psal v dubnovém čísle iPure.
Jednalo se o textový editor Bear, který jsem označil
za přímého konkurenta aplikace Ulysses. Zda se
mnou budete souhlasit či nikoliv, tak to už nechávám
na vás. Samozřejmě, že každý máme jiná měřítko
a podle toho si dané aplikace vybíráme. A budu-li
hodnotit svými měřítky, tak zatímco Bear jsem
označil za alternativu k aplikaci Ulysses, tak Ulysses
jsou pro mě obstojnou alternativou k Pages.

PRVNÍ POHLED NA ULYSSES

Jednou z věcí, která se mi na Ulysses zamlouvá, je
velmi přívětivé uživatelské prostředí. Jednoduché,
intuitivní, co víc si přát. Možná jen tu češtinu,
která zde chybí. Pokud však zvládnete pár základních
výrazů a frází v angličtině, tak zjistíte, že při práci
s Ulysses si plně vystačíte s těmito základy. Ulysses
se integruje do iCloudu, takže ke svým textům,
dokumentům a projektům máte přístup prakticky
z jakéhokoli svého zařízení Apple. Vše si ale můžete
ukládat také pouze lokálně a veškeré své písemnosti
tak můžete mít například pouze ve svém

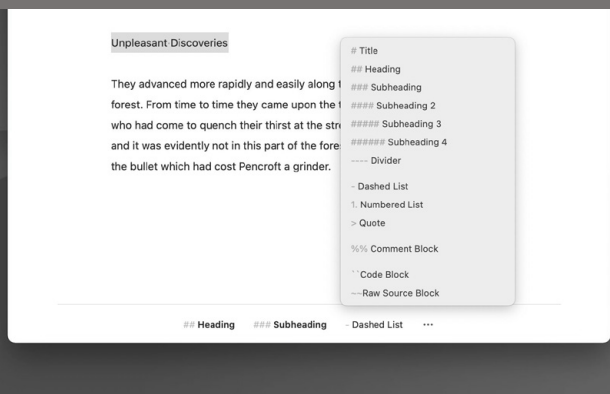
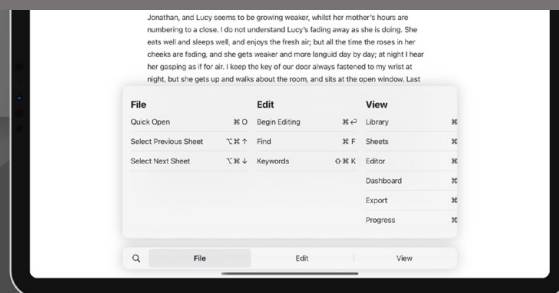
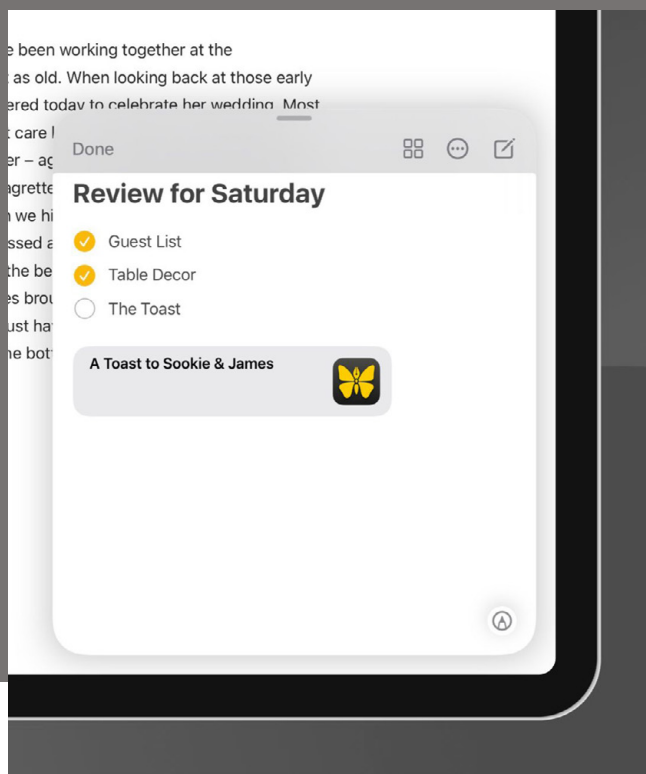
iPadu. Konfiguraci uživatelského prostředí provádíte
v nastavení, které se nachází hned na úvodní obrazovce.

ZÁKLADEM JE KNIHOVNA

Vše, co v Ulysses vytvoříte, se ukládá do jediné
knihovny. V této knihovně si pak můžete dále vytvářet
různé skupiny, filtry či projekty. Co se týče vytvořených
dokumentů, tak ty si můžete zobrazit buď všechny
najednou anebo si nechat zobrazit pouze dokumenty,
na nichž jste pracovali v posledních 7 dnech. Právě k
tomu slouží na úvodní obrazovce položky **ALL** a **LAST 7 DAYS**.
Dále zde máte přehled všech vámi vytvořených
tématických skupin/složek, takže podle potřeby víte,
kam jít. K dispozici je zde také tlačítko **QUICK OPEN**
neboli **RYCHLÉ OTEVŘENÍ**. Stačí napsat klíčové slovo
či řetězec znaků, a dokument je nalezen raz dva.

VYTVÁŘÍME DOKUMENT

S uživatelským prostředím jsme již seznámeni,
nastává tedy čas pro tvorbu prvního dokumentu.
Dokumenty můžeme vytvářet pouze v daných skupinách/
složkách. V základu je zde vytvořena skupina **INBOX**,
my si však můžeme vytvořit skupiny vlastní a v nich
pak dané dokumenty psát. Za tímto účelem je zde
tlačítko **SECTION ACTIONS**. Aktivujeme



jej, vybereme položku **NEW GROUP**, následně si nově zakládanou skupinu pojmenujeme, můžeme přidat také patřičnou ikonu, a je hotovo. Píšu-li v Ulysses veškeré články pro iPure, pak je nasnadě, že s tímto názvem jsem si vytvořil i patřičnou složku. A jak vytvořit nový dokument? Ve zvolené složce stačí aktivovat tlačítko **PŘIDAT**, tam následně vybrat položku **NEW SHEET**, a můžeme začít psát.

PŘÁCE S TEXTEM

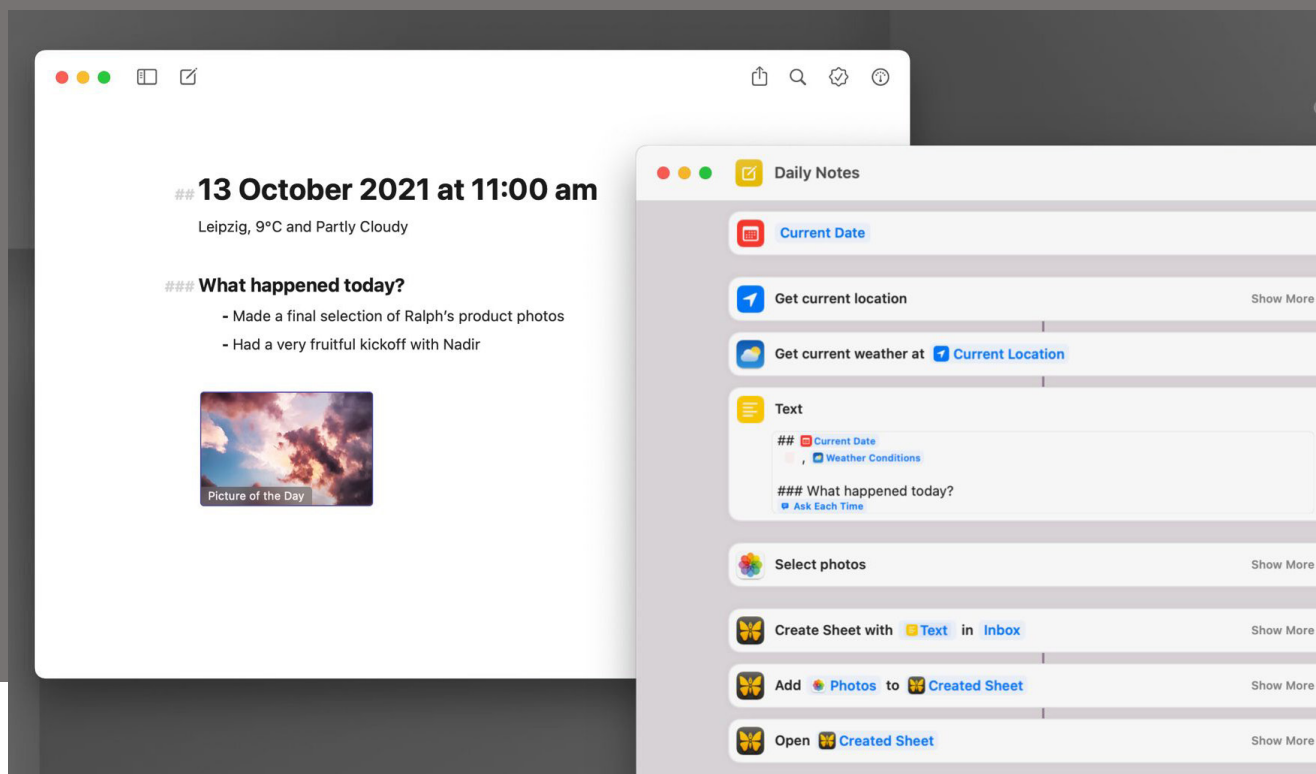
Pro psaní zde máme k dispozici celou řadu formátovacích prvků. Díky nim tak můžeme text zarovnávat dle potřeby, volit jeho formát, úroveň nadpisů, tvořit seznamy, vkládat citace, odkazy a to je jen zlomek z široké nabídky možností formátování. Samozřejmostí je také podpora značkovacího

jazyka Markdown, takže pokud jste obeznámeni alespoň s jeho základy, pak o to snazší formátování textu pro vás může být. Statistika o aktuálně psaném textu si pak můžete zobrazit aktivací tlačítka **DASHBOARD**. Jakmile tak učiníte, uvidíte, kolik máte napsaných znaků včetně mezer, znaků bez mezer, slov, vět, odstavců, řádků a stran. Užitečným pomocníkem zde může také být položka **ADD GOAL**. Ta slouží ke stanovení určitého cíle. Jako cíl si můžeme stanovit buď počet znaků v daném dokumentu anebo termín, do kdy máme mít daný dokument vytvořen. Stanovený cíl pak během psaní vidíme a máme tak přehled, kolik desítek či stovek znaků nám ještě k vytouženému cíli chybí, anebo zda nám tak náhodou termín uzávěrky již neklepe na dveře.

PŘÁCE S DOKUMENTY

Máme-li dokument vytvořen, můžeme s ním dále všelijak pracovat. Samozřejmostí je jeho sdílení. K tomu slouží tlačítko **MORE** a z následné nabídky vybereme tlačítko **SHARE**. Jakmile tak učiníme, můžeme si vybrat, zda daný dokument chceme někomu nasdílet přes AirDrop, Zprávy, Mail, WhatsApp a celou řadu dalších komunikačních kanálů či sociálních sítí. Pod tlačítkem **MORE** je však skryta taky možnost exportování dokumentu. Zde

Pomocníkem může být položka **Add Goal**. Ta slouží ke stanovení určitého cíle, kterým může být buď počet znaků v dokumentu anebo termín dokončení.



si můžeme vybrat, v jakém formátu daný dokument chceme exportovat. Na výběr je zde HTML, ePub, DOCX, PDF, Plain Text, Rich Text, Markdown, TextPack a Publishing. Ulysses tak nabízí celou řadu formátů, a vy tak své dokumenty můžete šířit i mezi „neplí“ komunitu. Pokud už je pro vás nějaký dokument bezpředmětný, přesunete jej do koše a koš jednou za čas vysypete.

SPOJOVÁNÍ DOKUMENTŮ

Ulysses vám nabízí také možnost jednotlivé dokumenty spojovat. Ve vybrané složce aktivujete opět tlačítko **MORE**, a následně poklepete na tlačítko **SELECT SHEETS**. Poté si vyberete požadované dokumenty, a je jen na vás, co s danými dokumenty provedete. Můžete je duplikovat, kopírovat, přesunout, exportovat anebo právě spojit. Rozhodnete-li se tyto dokumenty spojit v jeden, budou samostatné dokumenty ze složky přesunuty do koše a namísto nich bude ve složce nově vytvořen dokument s obsahem oněch dokumentů. Obdobný postup je i v případě jejich exportu. Zde si vyberete formát, do něhož dané dokumenty chcete exportovat a následně způsob, jakým chcete dokumenty exportovat. Zvolíte-li formát PDF a pro export vyberete Mail, pak daný adresát obdrží jediný dokument PDF, v němž budou obsaženy vámi vybrané dokumenty. V případě

Dokument můžeme sdílet přes AirDrop, Zprávy, Mail, WhatsApp a celou řadu dalších komunikačních kanálů či sociálních sítí.

exportu všechny dokumenty zůstávají ve složce na svém místě a ve struktuře složky se nic nemění.

KOLIK ZA ULYSSES?

Ulysses je bezesporu aplikací povedenou, je však také aplikací placenou. A jak hluboko budete muset do své peněženky sáhnout? Roční předplatné je ve výši 979 Kč, měsíční pak za částku 139 Kč. Je zde však týdenní zkušební doba, takže víc než dost času na její důkladné vyzkoušení a následné rozhodnutí, zda těch 979 Kč ročně stojí za to obětovat. Aplikace nabízí opravdu ohromný potenciál a já se v této recenzi snažil vypíchnout pouze to nejdůležitější. Ulysses toho však nabízí mnohem víc a věřte, že pokud se s ní seznámíte, a patříte-li k náročnějším pisálkům, pak těch 979 Kč rádi obětujete. 



Co nového v inkluzi u Applu?

Magazín ■ Michal Rada

Ještě před samotnou konferencí WWDC se Apple snažil představit novinky v oblasti přístupnosti a inkluze. Pokouší se tak reagovat na vzrůstající kritiku uživatelů s postižením a nutno přiznat, že bohužel dost nešťastně. To ale nic nemění na tom, že několik dost podstatných novinek tu je, a tak se na ně pojd'me podívat.



Přístupnost (nově označovaná jako inkluze) byla pro Apple vždy chloubou. V realitě to sice tak růžové, jak nám ukazuje marketing Applu, není, ale co už. Poslední dva roky se na firmu snáší, nutno říci oprávněná, kritika od uživatelů s postižením. Systémy a aplikace jsou neodladěné, nové aplikace Applu mají do přístupnosti daleko a testování betaverzí s voiceoverem je docela peklo, na Macu Apple ustrnul někdy v roce 2019 a od té doby nehnul prstem. Zkrátka opravdových důvodů ke kritice je docela dost. Bohužel, Apple místo opravy těchto nedostatků přidává další neodladěné funkce. A tak sice nemohu Apple ani v nejmenším za přístupnost pochválit, na druhou stranu si můžeme prohlédnout, co je nového.

INKLUZE? COŽE?

Ti pozornější si možná všimli, že letos to není jen o přístupnosti (accessibility) ale o inkluzi (inclusiveness). Má tenhle rétorický posun nějaký význam? Popravdě má a skvěle to ukazuje, jak vlastně Apple funguje.

Zatímco accessibility je vnímána jen pro lidi s postižením (což je samozřejmě naprosto špatně), inkluze jde mnohem a mnohem dál. Abyste pochopili ten rozdíl, ukážeme si to na jednom krásném a dost aktuálním příkladu. Dále budeme mluvit

o funkci Osobní hlas, která je samozřejmě použitelná především pro lidi, kterým jejich přirozený hlas odchází. Ale to není všechno, trochu ve stínu zůstává další velký přínos, a to její využitelnost pro cizince mluvící jiným jazykem. Představte si, že jste Japonce a potřebujete se v Anglii domluvit anglicky. Pokud nechcete trávit desítky hodin učním správné výslovnosti, může se vám tahle funkce hodit. Stačí se totiž naučit vyslovovat jen pár desítek vět pro tvorbu vašeho hlasu v anglickém jazyce a „tradá“, od té doby se vám bude slovně v angličtině komunikovat nesrovnatelně lépe. Tohle se hodí jak turistům, tak ale třeba i lidem s příšerným přízvukem, že?

Funkce inkluze tedy využívají to, co už je hotové pro přístupnost, a snaží se to využít jiným, ale stejně užitečným způsobem. A to je i mně velice sympatické. Takže za tenhle posun palec nahoru.

CO JE NOVÉHO?

Apple ještě před konferencí WWDC v rámci oslav mezinárodního dne přístupnosti představil na tisítkovce pár novinek v oblasti přístupnosti, které hodlá postupně integrovat do nových verzí svých systémů, a měly by tak být všechny k dispozici ještě letos.

Asi největší pozornost médií i influencerů vzbudila funkce Personal Voice (Osobní hlas), která vám



Největší pozornost médií vzbudila funkce Personal Voice, která vám s využitím AI umožní vytvořit si vlastní syntetický hlas, který zní přirozeně.

s využitím AI umožní vytvořit si vlastní syntetický hlas, který zní jako váš přirozený hlas. Všichni mylně označují tuhle funkci za naprostou novinku, pochopitelně tomu tak není. Kupříkladu Acapella (dnes je součástí Microsoftu) má funkci My own voice už několik let a zejména pro angličtinu, španělštinu a čínštinu jsou na internetu k dohledání i specializované služby, které vám také umí vytvořit váš hlas a přečíst jím jakýkoliv text. A takhle funguje i Personal voice u Apple. Přímou na zařízení načtete do mikrofonu několik desítek vět (zatím funguje jen v angličtině) a po několika hodinách se podle vašich vzorků sestaví celý umělý hlas, který se přidá do hlasů ve vašich systémech. A pak ho můžete použít pro jakékoliv čtení v jakékoliv aplikaci. Tedy ve stávající betaverzi to bohužel nefunguje s Voiceoverem, ale to Apple rychle

opraví. Použití je mnoho, od pomoci lidem s laryngitidou, přes podporu lidí, kteří ze zdravotních důvodů ztrácí vlastní hlas, až po vyložení morbidní využití, jako je nahrání hlasu umírajícího člena rodiny, který se vám pak bude celý život připomínat alespoň čtením textů ve vašem jablečném zařízení. A v kombinaci s generativní umělou inteligencí, na což už i pro jablčka existuje mnoho aplikací, to teprve bude to pravé psycho.

Ve stínu téhle novinky je toho ale trochu víc, co stojí za pozornost. Zajímavá je třeba funkce rozšíření takzvaného live textu, kdy nově, pokud bude zapnuté zpřístupnění s voiceoverem, bude snímání kamery umět v reálném čase číst texty z různých povrchů a předmětů, třeba z tlačítek nebo obalů, což dosud vyžadovalo aplikaci třetích stran. S tím souvisí ještě jedna funkce a to Point and sny, kdy kamera bude sledovat prst uživatele a podle toho, na co zrovna ukáže, či k čemu se prst nevidomého přiblíží, přečte danou informaci. Abyste si to dovedli představit, mělo by to fungovat tak, že pokud třeba nevidomý bude chtít zazvonit u baráku na konkrétní zvonek, prostě jen bude posouvat prst po tabuli se zvonky a jmenovkami a iPhone mu bude v aplikaci Lupa číst jmenovku zvonku, na kterém má prst. Užitečné? Uvidíme, třeba rozpoznávání obličejů v Lupě se moc neujalo, přestože je s námi už dva



roky. Pro lidi se zrakovým postižením je zde samozřejmě zase spousta designových novinek jako je zvýšení kontrastu aktivních tlačítek v rozhraní aplikací anebo přizpůsobení textu jen u některých ovládacích prvků v aplikacích – dosud se totiž zvětšení a ztučnění písma aplikovalo na vše, což k přehlednosti rozhraní moc nepřispělo.

Pro neslyšící je zde zase schopnost reálného přepisu takřka jakékoliv řeči do textu, teď nově i na videu, nebo třeba v hovoru FaceTime, anebo možnost nastavit si rozpoznání vašich vlastních důležitých zvuků, nyní obsahuje funkce rozpoznání zvuku jen těch asi 20 předdefinovaných. Skvělé bude i nové API rozhraní pro notifikace neslyšícím vibracemi, notifikací či blikáním, které nyní mohou využít vývojáři aplikací, takže například aplikace pro

Pro neslyšící je zde schopnost reálného přepisu takřka jakékoliv řeči do textu (teď nově i na videu, nebo ve FaceTime) a rozpoznávání důležitých zvuků.

zvonky, zámky, ale třeba i pro myčky nádobí budou moci neslyšícímu oznamovat důležité věci. A když už jsme u toho API, tak na WWDC se také představily změny v rozhraní API takzvaných Visual Sound, tedy vizuální náhrady zvuků v aplikacích, což se třeba u her může rozhodně hodit.

Další skupinou jsou lidičky s různými problémy mozku, kterým třeba vadí blikání či rychlé změny obrazu. Apple nově umožní zabránit blikání v jakémkoliv videu (teď funguje jen pro pořady v aplikaci TV plus) a tak si problematické blikání budou moci uživatelé vypnout třeba i v Netflixu a vše bude fungovat v reálném čase. Hovoří se i o Phonetic Notification, což by měla být mimo jiné i možnost, aby takové lidi při sledování obrazovky systém zvukem či vibrací upozornil, pokud by na obrazovce mohlo být něco, co by jim činilo problémy, a umožní jim tak rychle odvrátit pohled. Řeknete si, kravina, ale tohle je zrovna velice užitečná funkce.

No když už jsme u toho pohledu na obrazovku, iPhone a iPad (Mac zjevně díky jiným kamerám bez Face ID nikoliv) budou umět upozorňovat uživatele, že kouká do obrazovky příliš zblízka a nebo na takzvané mžourání, kdy se snaží zaostření oka nahradit blízkostí nebo různým přivíráním víček, což z dlouhodobého hlediska zrak kazí.

ONE MORE THING...

No a v duchu Apple jsem si nechal jeden bonbónek na konec. Vyloženu chuťovkou totiž bude funkce Live Transcribe na novém AR headsetu Vision PRO. O ní média moc nepíší a to je obrovská škoda, protože díky ní bude mít headset pro neslyšící lidi neuvěřitelný přínos. Představte si to tak, že se budete dívat přes display brýlí, pokud ale neslyšíte, tak jediná možnost jak zjistit, co kdo říká, je odezírání. A to už právě nebude pravda, protože Vision PRO s touto funkcí bude umožňovat jakoby otitulkovat, co kdo ve vašem okolí říká. Prostě se jen budete dívat na daného člověka a všechno co on řekne, se vám přepíše do titulků na displeji. Bomba, co? V aplikacích na iPhonech už tohle funguje, ale co si budeme povídat, držet neustále mobil v ruce a zaměřovat jeho kamery na lidi je dost nepohodlné, teď jen bude stačit utratit ty prachy za Vision PRO a rázem máte skryté titulky vždy a všude. No a kdo nebude mít na Vision, ten si tuhle funkci bude moci vyzkoušet alespoň v hovorech přes FaceTime, kde bude také k dispozici.

Toto samozřejmě bude fungovat jen v jazycích podporovaných pro reálný přepis, tedy zatím pouze v angličtině, a i když se češtiny asi nikdy od Apple nedočkáme, divil bych se, kdyby toho třeba konkurenční Microsoft s jeho aplikací, jež už dnes perfektně s češtinou funguje, nevyužil. 



Na co už Applu nezbyl čas

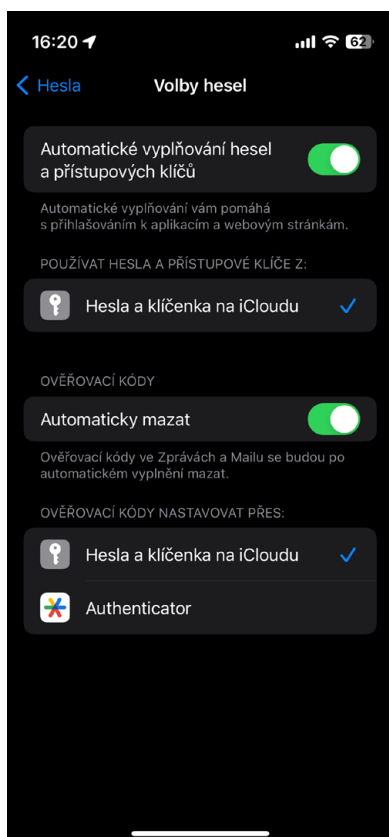
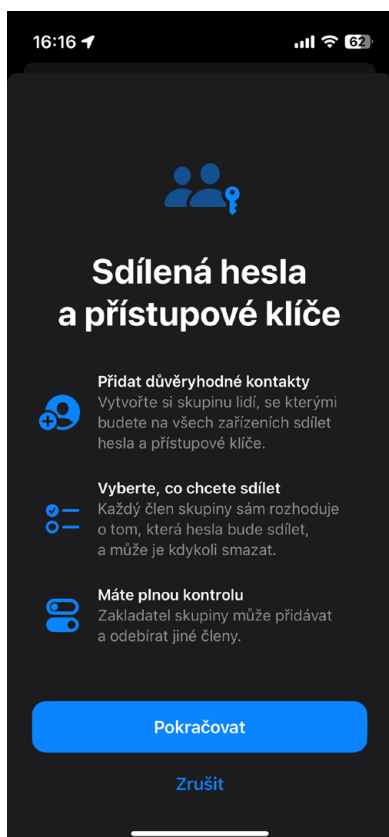
Magazín ■ Jakub Dressler

Už několik týdnů si můžete na stránkách našeho časopisu číst o novinkách operačních systémů. Ty hlavní, které Apple představil na prezentaci, jsme rozebrali nejen na těchto stránkách, ale i v našem redakčním podcastu. Dneska bych se ale chtěl zaměřit na ty, které nebyly zmiňovány na prezentaci.

 perační systémy (iOS, watchOS a iPadOS) testuji už tři týdny. To znamená, že jsem si nechal nainstalovat už druhou betaverzi všech tří. Jsem rád, že se v iOS objevily nové věci, jako je NameDrop. Ta animace je absolutně úžasná. Rozhodně těším, až tohle budu praktikovat. Ono to ale není jen o posílání své vlastní vizitky. Applu konečně došlo, že čip NFC v iPhoneu může být i k něčemu jinému než jsou platby. Pokud chcete někomu poslat nějaký soubor, ale neuvídíte jeho zařízení ve výběru, tak budete moci přiložit telefony k sobě a soubor by se měl poslat.

Novinkou nové aktualizace jsou i nové reakce ve FaceTime. Ty se nově objeví, pokud ukážete na kameru palec nahoru nebo znázorníte svými rukama srdíčko. Je to poměrně zábavná věc. Když jsme to ale testovali doma, tak jsme zjistili, že pokud nejsou na obou zařízeních betaverze iOS, tak si reakci neužijeme. A to není jediná funkce, která je takto podporována.

Pro mě osobně bylo velkým překvapením to, když jsem náhodou objevil možnost si uložit hlasovou zprávu do Diktafonu. Jak dlouho jsem prahnul po této možnosti. Žádný messenger mi tuto možnost ještě nenabídl, takže jsem opravdu moc rád, že to konečně umožňují iMessages.



Potěšily mě i Mapy. Offline mapy jsem si hned stáhnul do iPadu, který mám ve verzi wi-fi. Objem dat je přiměřený. Na mé okolí to vychází okolo 150 MB dat. Navigace funguje i v režimu offline a na výběr máte z Průzkumu okolí, Auto a Veřejné dopravy – prostě ideál.

Další věcí, která je v podstatě ihned viditelná, je to, že vás iPhone vyzve u každé aplikace, která má přístup k vašim fotografiím déle jak 6 měsíců, jestli nechcete své rozhodnutí nějak přehodnotit. My jsme si už zvykli na to, že můžeme omezit přístup k fotografiím nejružnějším aplikacím nebo jim povolit plný přístup k našim knihovnám. Čas od času se ale váš názor může změnit, takže je dobře, že vám to iPhone připomene sám. Co dalšího Apple uvede?

Safari se dočká i drobných vylepšení, která zvýší bezpečnost vašeho soukromí. Prvním je vyžadování Face ID pro odemknutí anonymního prohlížení.

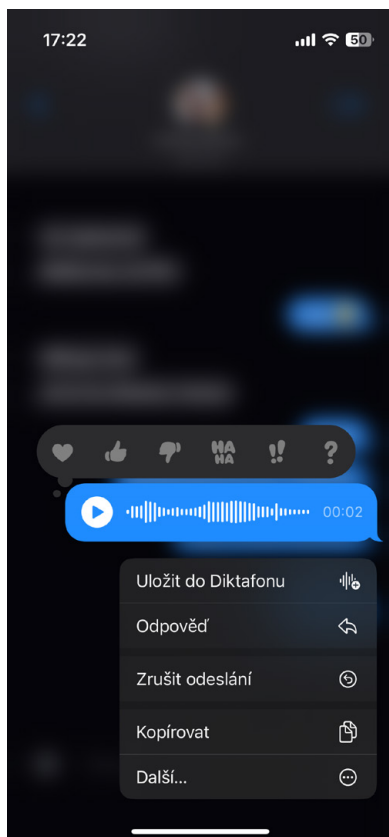
SAFARI

Safari se dočká nejen redesignu, ale i drobných vylepšení, která zvýší bezpečnost vašeho soukromí. První z nich se jmenuje **PRO ODEMKNUTÍ ANONYMNÍHO PROHLÍZENÍ VYŽADOVAT FACE ID**. Je automaticky zapnutá, takže vás nejspíš překvapí, jakmile otevřete Safari. Ověření bude vyžadováno vždy, když Safari zavřete nebo zamknete celý telefon.

Další najdete v **NASTAVENÍ – SAFARI – POKROČILÉ – POKROČILÁ OCHRANA PŘED SLEDOVÁNÍM A FINGERPRINTINGEM**. Jedná se vlastně o další část války mezi Apple a vývojáři. Safari by mělo odhalit sledovací části stránek a odstranit je v reálném čase. Díky tomu se provozovatel stránek dostane k méně informacím, než tomu bylo doteď.

PING MY WATCH

Ping My Watch je funkce, kterou si nepamatuji, že by Apple zmiňoval na své prezentaci. Jedná se o věc, kterou ocení nejen fanoušek. Pokud se vám stává, že nemůžete najít hodinky, tak iOS 17 vám dává novou možnost, jak je najít. Princip je stejný jako když hledáte iPhone skrze hodinky. Nejdřív ale musíte do **NASTAVENÍ** a možnost si přidat. Poté v **OVLÁDACÍM CENTRU** najdete možnost **PŘEHRÁT ZVUK NA HODINKÁCH**. Zvuk je stejný jak na iPhone, tak na Apple Watch. Já jsem rád za tuto funkci, i když ji nejspíš nikdy nevyužiji, protože



hodinky mám buďto na ruce nebo na nabíječce. Když ale vidím, co dokážou dělat děti mých přátel s Apple Watch, tak mi to rázem přijde jako skvělé vylepšení.

HESLA

Když si otevřete **HESLA** v **NASTAVENÍ**, tak vás čeká hned několik překvapení. Jedno je samozřejmě sdílení hesel s rodinou. To není novinka, to Apple zmiňoval už ve své prezentaci. Jedná se o velmi užitečnou věc, zvláště když vezmeme v úvahu to, že se vše bude sdílet bezpečně a bez zbytečných rizik. Pokud ale chcete v tuto chvíli sdílet svoje hesla, tak pamatujte na to, že i druhá strana musí mít nainstalovanou betu iOS 17.

Nevšiml jsem si ale toho, že by Apple ukazoval svoje další vylepšení. Ta najdete ve **VOLBÁCH HESEL**. Zde najdete nové nastavení. Pro mě bylo velmi příjemné, když jsem zjistil, že si mohu nastavit, aby iPhone automaticky mazal ověřovací kódy ihned po jejich vyplnění ze Zpráv nebo Mailu. To je rozhodně krok vpřed. Další novinkou je to, že si můžete nastavit, jestli chcete ověřovací kódy nastavovat přes Klíčenku na iCloudu nebo přes řešení třetích stran.

KÓDY QR

Pokud to náhodou někdo nevěděl, tak díky aplikaci **FOTOAPARÁT** můžete snímat **KÓDY QR** a otevírat odkazy obsažené v nich. Apple tento proces zjednodušil.

Přestože jsou zatím všechny verze pro betatestování stabilní a vše funguje (alespoň v mém případě) tak, jak má, rozhodně vám nedoporučuji jejich instalaci.

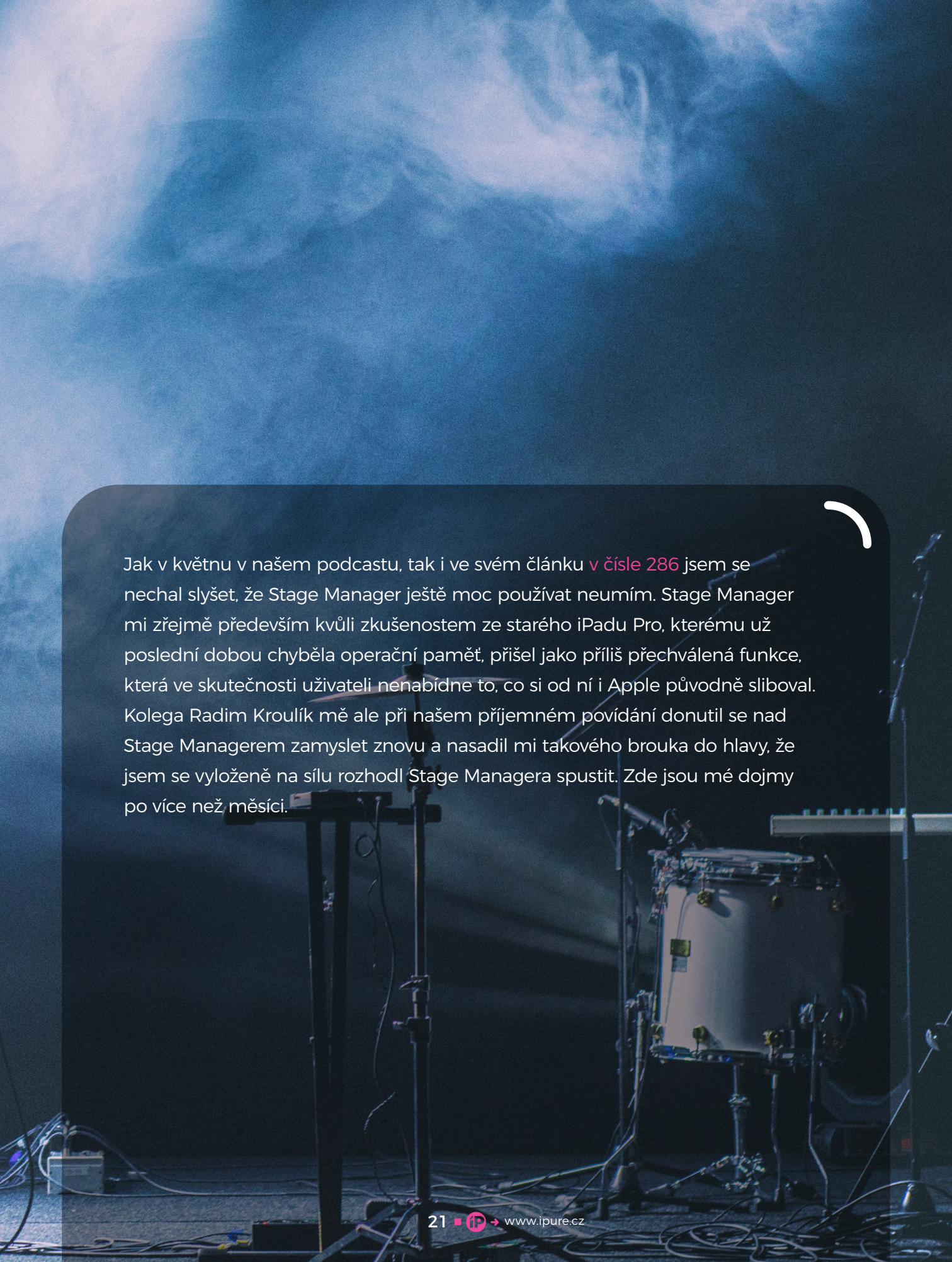
Předtím jste totiž měli odkaz hned pod rámečkem, který ohraničil QR. Nově se tento odkaz ukáže nad bílým tlačítkem, kterým fotíte. To znamená, že odkaz nebudete muset lovit po obrazovce a jednoduše jej otevřete i za předpokladu, že držíte telefon v jedné ruce.

Objevování nových operačních systémů je velmi zábavné. Ale přesto, že jsou zatím všechny verze pro betatestování stabilní a vše funguje (alespoň v mém případě) tak, jak má, rozhodně vám nedoporučuji jejich instalaci. Obzvláště ne betaverzi watchOS, protože hodinky nemají žádný fyzický port a jejich oprava je tudíž o to těžší. Ale je to na vás. Pokud chcete znát naše postřehy a zážitky z testování, pusťte si poslední tři díly redakčního podcastu. Tam se každému z operačních systémů důkladně věnujeme. 

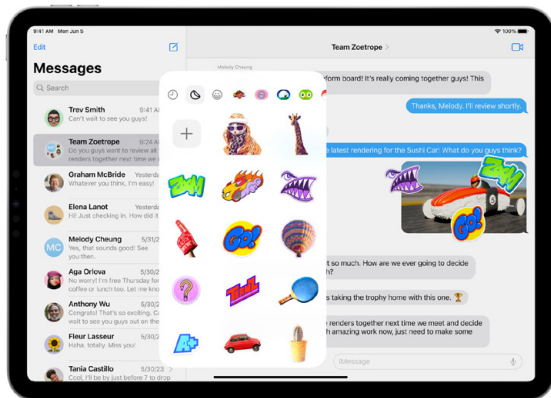
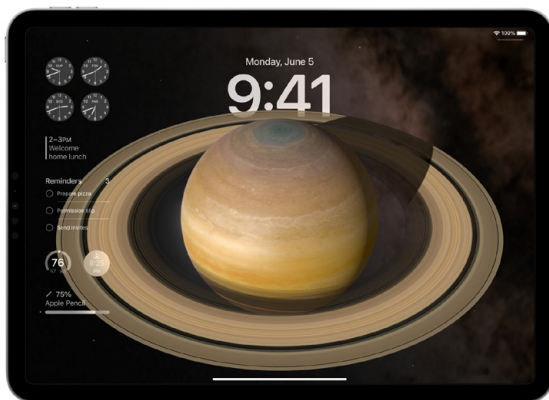
Stage Manager

Naučil jsem se ho
používat?

Magazín ■ Karel Oprchal



Jak v květnu v našem podcastu, tak i ve svém článku v čísle 286 jsem se nechal slyšet, že Stage Manager ještě moc používat neumím. Stage Manager mi zřejmě především kvůli zkušenostem ze starého iPadu Pro, kterému už poslední dobou chyběla operační paměť, přišel jako příliš přechválená funkce, která ve skutečnosti uživateli nenabídne to, co si od ní i Apple původně sliboval. Kolega Radim Kroulík mě ale při našem příjemném povídání donutil se nad Stage Managerem zamyslet znovu a nasadil mi takového brouka do hlavy, že jsem se vyloženě na sílu rozhodl Stage Managera spustit. Zde jsou mé dojmy po více než měsíci.

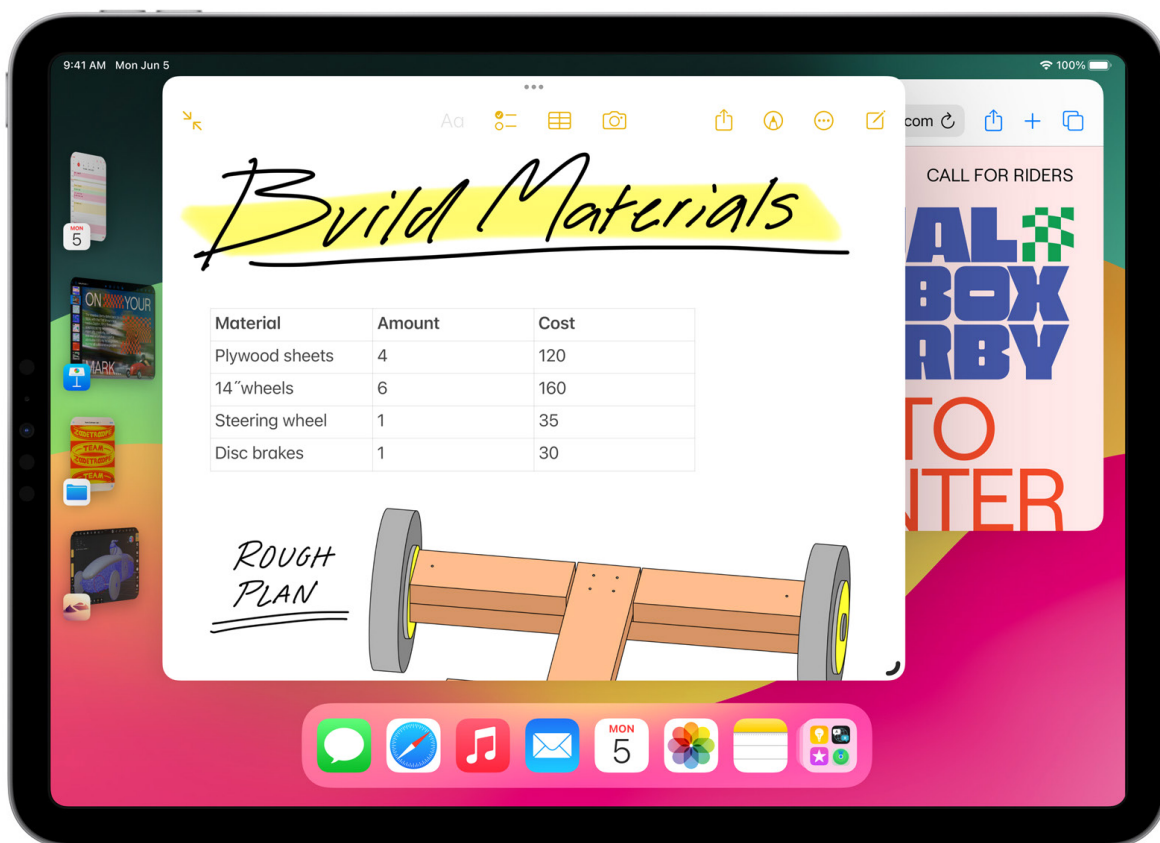


Jak už před pár týdny **detaillně vysvětlil Filip Brož**, k zapnutí Stage Managera vlastně stačí jen přejít do ovládacího centra a klepnout na jeho ikonu. V nastavení si pak můžete upravit, zda se vám má při otevření oken v tomto módu zobrazit Dock nebo poslední aplikace po levé straně, a tím je to vlastně hotovo. Byl jsem skeptický, protože Apple sice povolil Stage Manager i na některých starších modelech, ale zrovna tato funkce na mě na mém iPadu Pro 2018 působila jako trochu příliš graficky náročná, a tak to nemělo ten šmrnc a plynulost jako klasický multitasking na iPadu, který umožňuje mít buď dvě okna rovnoměrně vedle sebe (velikost dvou iPadů mini na výšku vedle sebe), nebo rozdělení 2:1, případně navíc ještě pár oken v režimu Slide Over. Práce se Stage Managerem je ale úplně odlišná, okna se vám v principu neustále překrývají, abyste mohli na relativně malém displeji iPadu vidět co nejvíce v rámci každé aplikace, ale zároveň těžili z možnosti aplikace jednoduše přepínat sem a tam, klidně i čtyři v rámci jednoho „jeviště“. Proto potřebujete hodně RAM. Je to tedy zcela jiný koncept nežli na Macu, kde byl Stage Manager uveden jako zjednodušující nástroj pro plochu kreativce zaneřádkovanou i desítkami menších či větších oken, v nichž by se po čase ani čert nevyznal.

ZPRVU JEDNO VELKÉ DILEMA

Na jednu stranu jsem se tedy potýkal s problémem, že se zapnutým Stage Managerem nemohu mít dvě plně viditelná okna vedle sebe, na druhou stranu však díky té stejné funkci vidíte obě okna větší (akorát přes sebe), což vám nakonec umožňuje pracovat s jakoby větší pracovní plochou. Ta je jenom navrstvena na sebe místo roztažena do prostoru, jako by to bylo na nějakém velkém monitoru. Je to docela dilema a člověk si na to musí opravdu zvykat, možná i déle než by chtěl...

Kdybych se totiž i na Stage Manageru rozhodl upravit velikost otevřených oken tak, že by byla umístěna rovnoměrně vedle sebe, což jde, přicházel bych vždy o část efektivní plochy displeje, protože více oken na jedné ploše v režimu Stage Manager nefunguje v celoobrazovkovém režimu. To umí jen jedno okno. Stage Manager dvě a více oken automaticky skládá přes sebe a navrhuje jejich layout i velikost, což se vše dá následně upravit, a ano – celkem volně a pohodlně. V iPadOS 17 má pak toto ovládání být ještě méně restriktivní. Naopak v klasickém multitaskingu i obě okna vedle sebe pracují v celoobrazovkovém módu, čímž plně využijete celý displej, akorát že jen pro dvě okna. Se Stage Managerem je to prostě celé úplně naopak a je potřeba to trochu vstřebat, neb se jedná o úplně jiný



přístup k práci s okny... Když už jsem ale byl v tom a Radim mě tak nahlodal, nebylo cesty zpět. Začal jsem Stage Manager aktivně používat.

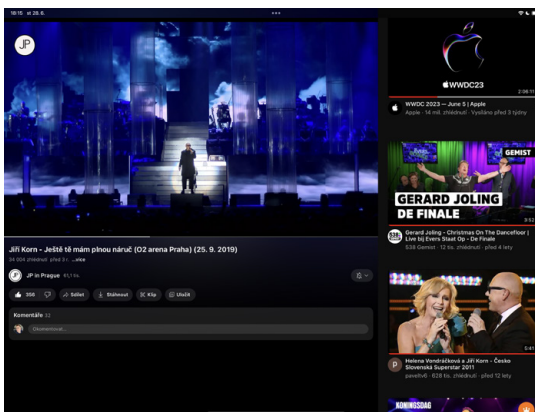
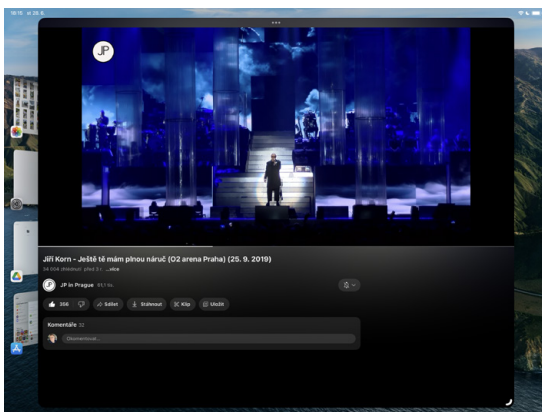
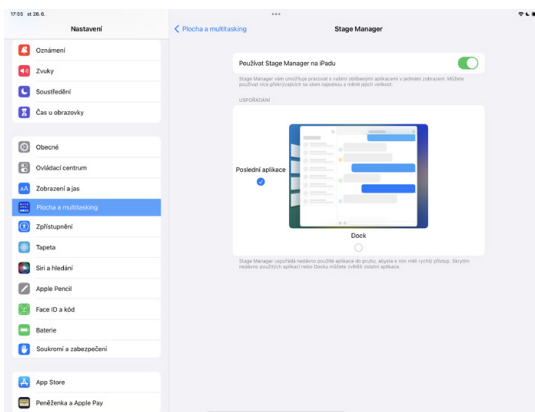
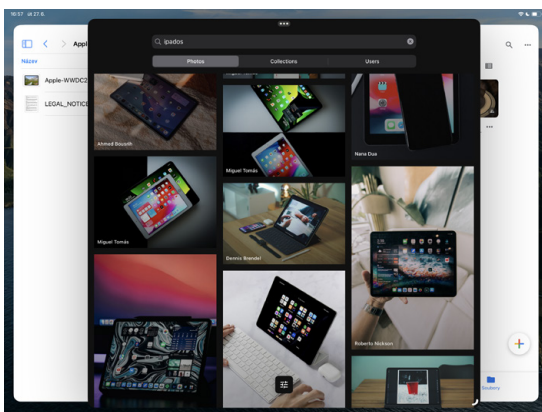
SÍLA ZVYKU

Musím teď již s jistým odstupem uznat, že i když jsem se k prvotnímu použití Stage Manageru musel trochu nutit, nakonec se s ním dá žít docela obstojně. Rozhodně bych souhlasil s tím, že je to úplně jiný přístup, jak ovládat váš iPad, než když zvolíte klasickou cestu celoobrazovkového režimu a další otevřené aplikace otvíráte přes plochu nebo potažením nahoru do přepínače aplikací. Nedá se ale jednoznačně říct, že je Stage Manager horší než standardní režim, je jen velmi jiný a vyžaduje trochu jiné uvažování. Pro své využití jsem zvolil nastavení s posledními aplikacemi a skrytým dockem, aby nebyla maximální užitečná část plochy tolik zaneřáděna nástroji, které většinu času nepotřebuju. Dock se

dá navíc posunem od spodní strany displeje vytáhnout, takže se po tam uložených aplikacích sahá tak jako tak velmi jednoduše.

Vlevo zobrazené poslední aplikace, respektive jejich skupiny, jsou nicméně skvělá věc. Neměl jsem zatím možnost toto maximálně využít, většinou jsem si vystačil jen s pár aplikacemi na jednom, maximálně dvou virtuálních jevištích, ale pokud si jejich layout dobře nastavíte a především máte-li dostatečně výkonný iPad, může vám Stage Manager otevřít nové možnosti práce a být u toho i velmi praktický. Nepopírám, že je potřeba si „nachodit“ jisté cesty a uvědomit si všechny možnosti, ale jde to. Tato virtuální pódia navíc mohou klidně zapadnout dál do historie, ale pořád budou nakonfigurovaná. Pokud jste tedy zvyklí mít vždy společně otevřené určité aplikace, nebo to chcete jen zkusit, Stage Manager na iPadu vám to umožní, podobně jako na Macu. Ano, nechat společně otevřené dvě aplikace jde i v klasickém

Jedná se o úplně jiný přístup k práci s okny... Když už jsem ale byl v tom a Radim mě tak nahlodal, nebylo cesty zpět. Začal jsem Stage Manager aktivně používat.



módu, ale Stage Manager je v tomto ohledu trochu pohodlnější, především díky tomu, že se mezi těmito skupinami aplikací díky vlevo zobrazené historii lépe přepíná a všechno máte tak nějak lépe na očích.

Tím, že samostatně používané aplikace v režimu Stage Manager mohou a nemusí fungovat výlučně v celoobrazovkovém režimu, mi začaly také mnohem větší význam dávat ty tři tečky uprostřed horního okraje každé aplikace. Zvykl jsem si totiž v mnoha případech nepoužívat režim zcela zaplněné obrazovky, místo čehož si momentálně používanou aplikaci jen pomocí šipky v dolním rohu roztáhnu na maximum, čímž jakoby na celé obrazovce pořád je, ale umožňuje mi to nějak více dýchat a víc mě to vybízí k přidání dalšího okna, pokud ho potřebuji nebo jen chci někam nahlédnout. Pokud aplikaci navíc

zmenšíte z celoobrazovkového režimu na její největší možnou velikost jako okna, v podstatě narušíte poměr stran, tudíž tolik nehrozí, že by přešla do nějakého hybridního režimu a tím se změnilo její ovládání. Nefunguje to např. v případě YouTube (viz obrázek), ale to se zřejmě jakožto aplikaci k sledování videí výlučně na celé obrazovce dá odpustit. Aplikace spíše určené k sdílení podia s ostatními jsou k tomu však povolnější a tak se dá s tímto aspektem pracovat právě i s pomocí těch tří teček, které jsem díky Stage Manageru začal více využívat k volbě celoobrazovkového režimu, přidání dalších aplikací na jednu plochu i k jejich následné minimalizaci do pozadí, pokud dojdou k názoru, že jejich přítomnost na jevišti už nepotřebuji. Pokud aplikace nepoužívám v celoobrazovkovém režimu, ale v režimu roztaženého okna, spíše mě tak napadnou způsoby, jak Stage Manager využít a kdy.

Zvykl jsem si nepoužívat režim zcela zaplněné obrazovky, místo čehož si momentálně používanou aplikaci jen pomocí šipky v dolním rohu roztáhnu na maximum.

IPADOS 17 NEPŘINESE ŽÁDNÉ DRAMA

Dá se říct, že Stage Manager je pohodlně využitelnou funkcí, pokud mu dáte čas a jste ochotní zkusit pracovat možná trochu jinak. Pokud na iPadu moc času netrávíte, asi můžete i nadále žít bez Stage Manageru a nic vám ke štěstí chybět nebude. Jestli se ale snažíte si z iPadu udělat pojezdovou kancelář jako já a chcete mít v jednom momentě



zobrazených několik aplikací najednou a mezi nimi obratně přepínat, nic jiného než Stage Manager vám stejně nezbyvá. Mně to ale např. teď při ukončování pololetí a uzavírání známek opravdu pomohlo, když jsem si zobrazil Disk a Tabulky od Googlu i Safari najednou a ta tři okna jen ladně vyplouvala z pozadí a zase se ztrácela podle toho, kterou aplikaci jsem zrovna potřeboval. Nemusel jsem přepínat tam a zpátky z jedné aplikace do druhé a třetí, měla-li by být vždy zobrazena pouze jedna a já pracoval se třemi. Na počítači bych to tak taky nedělal a proto je skvělé pro tyto situace mít na iPadu možnost takovou konfiguraci vytvořit, abych mohl víc práce udělat pryč a nemusel se k ní pak speciálně vracet doma. Pokud si navíc zobrazíte několik aplikací najednou, iPad ví, že s nimi pracujete, a tak je nebude zavírat ve snaze uvolnit výkon jiným, to je další výhoda.

Jak jsme ale s Radimem částečně předpovídali v podcastu, nový operační systém moc změn v používání iPadu nepřinese. iPadOS 17 uvede na iPad novou zamykací obrazovku s widgety a dalšími možnostmi personalizace jako na iPhoneu, v tom jsem se trefil přesně, přibudou další funkce uvedené plošně do všech systémů jako vylepšení aplikace Zprávy, Poznámky, Freeform, FaceTime nebo vyhledávání Spotlight, ale Stage Manager zůstane v principu

stejný. Apple pouze uvádí, že uživatel získá větší kontrolu nad umístěním oken na ploše a jejich rozměry, což je rozhodně fajn, ale žádná revoluce to taky nebude. Ti, kdo využívají externí displeje s iPadem, pak určitě ocení, že Stage Manager přidá podporu vestavěných kamer externích monitorů. To je ovšem také jen malý upgrade.

Jestliže tedy sdílíte jistou nechuť Stage Manager používat nebo si k němu stále nedovedete najít cestu, iPadOS vás v tomto ohledu neposune nikam dál. Já jsem zvědavý, jak se do budoucna vyřeší Radimem zmiňovaný problém ovládání oken s upravenou velikostí v režimu Stage Manager, protože se údajně může občas stát, že ty tři tečky sloužící k ovládání oken překrývají další ovládací prvky používané aplikace, což celkově významně ovlivňuje to, jak se vám s iPadem pracuje... Vývojáři na tu větší variabilitu ale určitě dostanou další API a Stage Manager stejně koncem tohoto roku vstoupí do své teprve druhé sezony, takže se určitě ještě dočká vylepšení a drobných změn, které komfort používání jistě zvýší. Já jsem pro tuto chvíli rád, že se mi povedlo svou práci na iPadu trochu zrevidovat, určitě vás k tomu vybízím také a kdoví, třeba nás Apple nakonec něčím příjemně překvapí a nejen kontroverzní Stage Manager dostane druhý dech. 

NEXT

