

iPure.cz





iPure.cz 304/2023, 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

Už je to tady, už je to tady...

Editorial ■ Marek Hajn

... po dlouhé době na mě vyšel editorial, a on je to ten poslední před další Keynote. Ach jo. Ale já si řekl: „Ne!“ Nebudu ji tady rozebírat. Nebudu se pouštět do toho bláznivého kolotoče spekulací na základě úniků kdoví odkud a podobně. Chci se na Keynote těšit.

Chci být překvapený a nadšený. Ne zklamaný, protože jsem už dávno před eventem věděl, co Apple představí. Upřímně, postavil bych všechny ty, kteří se na únicích a jejich dalším šíření podílí, do řady, dal jim pruhovaný mundúr, každému lopatu nebo krumpáč, posadil je do autobusu a odvezl je do dolu, aby dělali něco smysluplného. 😊

Ale tak to prostě je. Úniky tu byly a budou, ať se nám to líbí, nebo ne. A svým způsobem z toho profitují i výrobci. Alespoň se o nich mluví a píše. Informace, že něco chystají, se takhle dostane nejspíš k většímu počtu potenciálních zákazníků. A tak mi nezbývá než si zakrýt oči a zacpat uši a pár týdnů před Keynote se snažit tyhle zprávy nevnímat. Nechci se připravit o překvapení, nebo dokonce „One more thing“.





Samsung Galaxy Z Flip 5 **První dojmy**

Recenze ■ Marek Hajn

Minule jsme se společně podívali na větší z letošních novinek od Samsungu. „Větší“ myšleno z pohledu fyzických rozměrů. Protože menší model, Flip 5, na který se mrkneme dneska, prošel mezigeneračně více změnami než jeho větší brácha Fold 5. Takže větší novinkou je vlastně on.



Před pár lety jsem se nechal kamarády tak trochu vyhecovat a pořídil tehdejší Fold 2. Byl to pokus, který na začátku nebyl bez komplikací, ale nakonec se povedl a od té doby má tenhle velký skládací model jasné místo v mém každodenním workflow. Nedám na něj dopustit, ale to už víte.

Nebudu popisovat každou funkci a každý neduh nového Flip 5. Je to Samsung jako každý jiný. Android 13 s nadstavbou OneUI. Pro někoho překážka, pro někoho výhoda. Časem se společně podíváme i na ekosystém Samsungu jako takový. Více do hloubky, abychom si ukázali, jak funguje propojení telefonů, hodinek, sluchátek, tabletů a dalších zařízení, které Samsung vyrábí, a jak do toho celého kolotoče zapadají počítače s Windows.

Co je ale dnes důležité, je koncepce věčka s ohebným displejem. Takže se zaměřím na to, proč ano, proč ne. Jaké jsou výhody a nevýhody a co bude dál.

První moderní věčko jsem koupil o rok později než první Fold. Byl to Flip 3. Ten už měl oproti předchozí generaci o něco větší displej, ale i tak bych mu říkal spíše notificační okénko. Na nic jiného se totiž reálně použít nedal. Flip 3 jsem používal pár týdnů a pak šel o dům dál. Prostě to z mnoha různých důvodů nebylo ono. Respektive mám ještě jeden kousek v šuplíku „na horší časy“ či co, takže

mohu i porovnat, jak velký kus cesty Samsung ušel k současnému modelu.

O rok později jsem zkusil Flip 4. Dodnes vlastně ani nevím proč, protože byl až na drobnosti stejný jako Flip 3 a když mi nevyhovoval ten, proč by jen o kousek vylepšený model měl? Zkoušel jsem pár týdnů používat kombinaci Fold 4 a Flip 4. Nicméně ani to nevydrželo a Flip 4 šel z domu. Možná se ptáte proč. Co mi na předchozích Flipech vadilo, že jsem je používal jen chvíli? A v čem je Flip 5 tak jiný, že si teď myslím, že to letos bude jiné? Vezmu to postupně.

Jak jsem psal, Flip 3 a Flip 4 byly v zavřeném stavu použitelné tak maximálně na kontrolu notifikací. Reálně se s nimi nic moc více dělat nedalo. Ano, na tom malém displeji byly jakési widgety pro ovládní hudby, pohled na kalendář a podobně. Ale stejně nakonec bylo nutné pro téměř cokoli telefon otevřít. Otevírat a zavírat věčko je na jednu stranu frajeřina, na druhou je to občas dost otravné, protože pokud si nenajdete nějaký grif, jak telefon otevřít jednou rukou, budete potřebovat obě, a to ne vždy je pohodlné. Znáte to. Máte dítě v ruce. Nesete nákup. Jedete na kole. Těch scénářů, kdy máte volnou jen jednu ruku, je milion a jeden.

Měli jste v minulosti věčko? Jakékoliv. Prostě klasické věčko s malým displejem v horní



Flip 5 není nutné otvírat tak často, jak jsem si původně myslel, nebo jak jsem měl zkušenost s předchozími modely. Nově je tu větší vnější displej.

polovině a mechanickou klávesnicí v dolní polovině. Měl jsem jich několik a rád na ně vzpomínám. Motorola Razr nebo Samsung S500 budiž příkladem za všechny, oba s poutkem na ruku. Frajersky jsem je nosil pověšené na zápěstí, ale schované v dlani.

Tyhle bylo jednoduché otevřít a zavřít jednou rukou. Flip je jednoduché zavřít jednou rukou. A to klapnutí, se kterým se zavře, je takové příjemně uspokojující. Otevřít ho jednou rukou jsem se zatím nenaučil. Mám obavu z toho, že udělám nehtem rýhu do displeje. Možná je to neopodstatněná obava, ale je tam.

A to je první překážka pohodlnému používání. Zvyknou si na neustálé otevírání a zavírání? U Foldu mi to nevadí. Naopak. Jenže Flip je prostě zcela jiné zařízení. Je to ten telefon, který vyndáte z kapsy, rychle něco uděláte a zase ho zandáte zpět. Ani ne tak to zavření, ale otevření telefonu je krok navíc.

Ale připustíme, že je to o zvyku. Zvyknou si? Uvidíme za pár týdnů.

Nicméně Flip 5 není nutné otvírat tak často, jak jsem si původně myslel, nebo jak jsem měl zkušenost s předchozími modely. Nově je tu větší vnější displej. Ten má úhlopříčku 3,4 palce a rozlišení 720 × 748 pixelů. Jen tu připomenu, že první iPhone měly dlouho úhlopříčku 3,5 palce a Steve nám tvrdil, že je to naprosto optimální velikost. 😊

Nový vnější displej je tak velká změna, že kompletně staví na hlavu moje předchozí zkušenosti s věčnými ohebnými displeji. Samsung připravil sérii nových widgetů, které usnadní práci s telefonem. Stejně tak roletka s ovládáním prvků jako je Wi-Fi, Bluetooth, svítidla a podobně. Ale hlavně prostřednictvím oficiálního nástroje Good Lock, který je ke stažení v Galaxy Store, si můžete nastavit možnost spuštění jakékoliv aplikace na vnějším displeji. Ne jen ty, které Samsung povolil.



Co to znamená v každodenní praxi? Kromě notifikací, měsíčního kalendáře s výpisem událostí, počasí a Spotify používám na vnějším displeji ovládní domácnosti skrz Google Home, správu dětských telefonů skrz Family Link, kalkulačku, Zero, Garmin Connect, Oura, rychlý pohled na úkoly v Todoist a hlavně Telegram, WhatsApp a Zprávy. Není to plnohodnotná zkušenost, protože aplikace se otevírají ve svém standardním rozložení, takže je potřeba posouvat se nahoru a dolů, nicméně vždy udělám, co potřebuji. A odpovídání na zprávy je takhle rychlejší a pohodlnější než kdy dříve.

První neduh bychom tedy měli vyřešený. Po třech týdnech nemám pocit, že by mě používání věčka jakkoli zdržovalo nebo obtěžovalo. Naopak. Užívám si výhod malého telefonu, který nepřekáží v kapse,

Užívám si výhod malého telefonu, který nepřekáží v kapse, schová se do dlaně a vypadá dobře. Na vnějším displeji udělám, co potřebuji.

schová se do dlaně a vypadá dobře. Na vnějším displeji udělám, co potřebuji, a vždy mám po ruce velký displej s úhlopříčkou 6,7 palce.

Jaká další omezení oproti běžnému telefonu, respektive telefonu běžné konstrukce, stojí za zmínku?

Baterie. Kapacita 3700 mAh není žádná sláva a jako vždy, záleží jen na tom, jak telefonem používáte. A moje využití během dne zahrnuje i nějaký ten čas strávený v autě. To znamená telefon připojený kabelem k Android Auto, tedy i průběžné nabíjení. Zatím jsem se nedostal do situace, že bych potřeboval s telefonem vydržet od rána do večera. Nemám pochyb, že by to asi zvládl, ale pokud ne, vždy ho v případě nouze mohu trochu přizivit skrz reverzní nabíjení Foldu 5.

Tím největším omezením je tedy nejspíš fotoaparát. Jen dvě čočky a jen 12 Mpx není něco, na co bych byl zvyklý. Neříkám, že Flip 5 fotí špatně. Nicméně přechod na něj z kombinace iPhone 14 Pro Max a Samsung Galaxy S23 Ultra je trochu šok. Najednou je potřeba nad focením trochu více přemýšlet a i když nový procesor Qualcomm Snapdragon 8 Gen 2 for Galaxy odvádí velmi slušnou práci v oblasti postprocessingu fotografií, nezachrání vás v každé situaci. Večerní scény nebo fotky, na kterých chcete zachytit pohyb, jsou



daleko od toho, co pořídí iPhone nebo vlajkový Samsung.


Nicméně jako vždy platí, že nejlepší foťák je ten, který máte u sebe, a v posledních dvou týdnech jsem na Instagramu a Threads narazil na srovnání fotografií z Flip 5 a dalších telefonů a opět se mi ukázalo, že to také není o tom, jaký máte foťák, ale jaké máte oko a ruce. Jsou mezi námi prostě tací, kteří dokáží vykouzlit krásné fotky z čehokoliv. Já se k nim bohužel neřadím, takže musím spoléhat na kvalitní techniku. A s Flip 5 v kapse se necítím tak v pohodě jako s iPhonem nebo S23 Ultra. U těch jsem měl jistotu, že vyplivnou super fotku téměř za jakékoliv situace.

Procházel jsem si tedy fotografie, které jsem za poslední dva týdny Flipem pořídil a upřímně, nejsou špatné. Ono dneska téměř všechno fotí dobře, hlavně za dobrého světla. A Samsung přidává navrch režimy jako Single Take nebo Pro, které výsledku hodně pomůžou. Ale je to, jak jsem psal. Chce to nad focením trochu více přemýšlet.

A jinak je Flip 5 Samsung jako každý jiný. Máme tu všechny výhody a nevýhody systému OneUI. Drobnosti a detaily, na které jsem již zvyklý, a které mi u jiných telefonů chybí. Provázání do ekosystému Samsungu. Spolupráce s Windows. Skvělá sluchátka a tak dále a tak dále. Jak jsem

Neříkám, že Flip 5 fotí špatně. Nicméně přechod na něj z kombinace iPhone 14 Pro Max a Samsung Galaxy S23 Ultra je trochu šok.

psal na začátku, k tomu se v některém z dalších čísel iPure ještě vrátím.

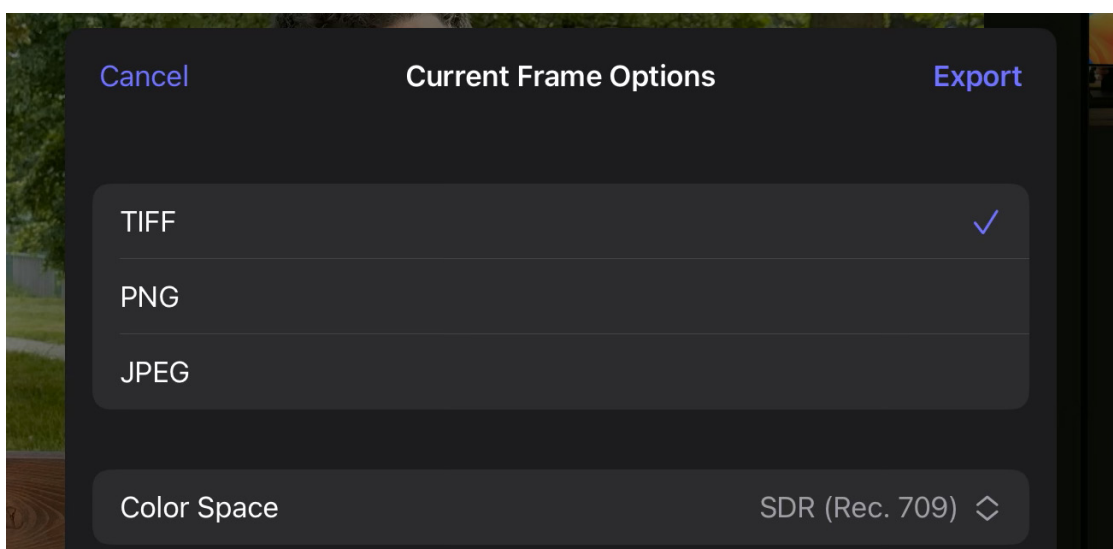
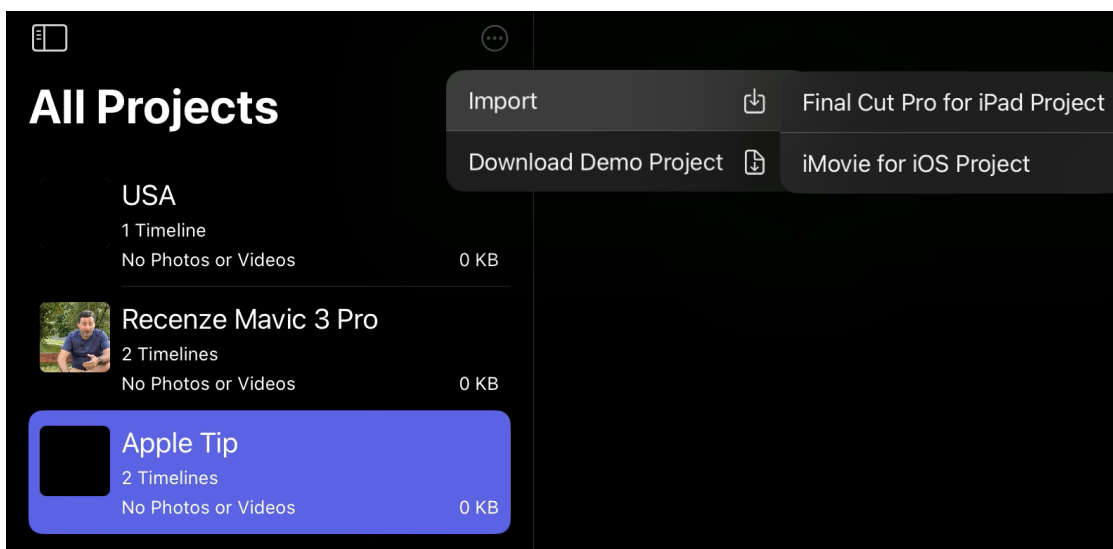
Když to shrnu, tak tou největší změnou oproti všemu ostatnímu ohebnému, co jsem doposud zkoušel, je právě velký vnější displej. Přijde vám to málo? Vězte, že tahle novinka konečně posouvá věčko od Samsungu do fáze použitelnosti v zavřeném stavu. Samsung to, naštěstí, nebude mít jednoduché, protože k dostání je také nová Motorola RAZR 40 Ultra. Věčko stejné koncepce, také s velkým vnějším displejem. Pokud tedy pokukujete po stylovém telefonu, výběr stále není moc široký. Jsou na trhu i starší kousky, které mají menší vnější displej. Pokud vám jde o cenu. Pokud ale chcete horkou novinku s velkým displejem, na výběr moc nemáte. Ale lepší dva telefony než jeden. 



Final Cut Pro na iPadu #14 **Export videa a projektu**

Návod ■ Honza Březina a Kamil Chudačik

Dostali jsme se na konec našeho seriálu a čeká nás export projektu z iPadu. Podíváme se nejen na to, jak vyexportovat hotové video, ale i na přenos projektu na Mac.



V našem seriálu jsme se dostali na konec. Určitě by se našla spousta drobností, o kterých bychom ještě mohli psát, ale snažili jsme se seriál udržet přímocharý a maximálně praktický. Nicméně nemusíte se bát, že vás ošidíme. Budeme s Kamilem pokračovat v psaní a v připravované knize probereme každý drobný detail aplikace. Dnes se zaměříme na poslední zásadní krok, a tím je export.

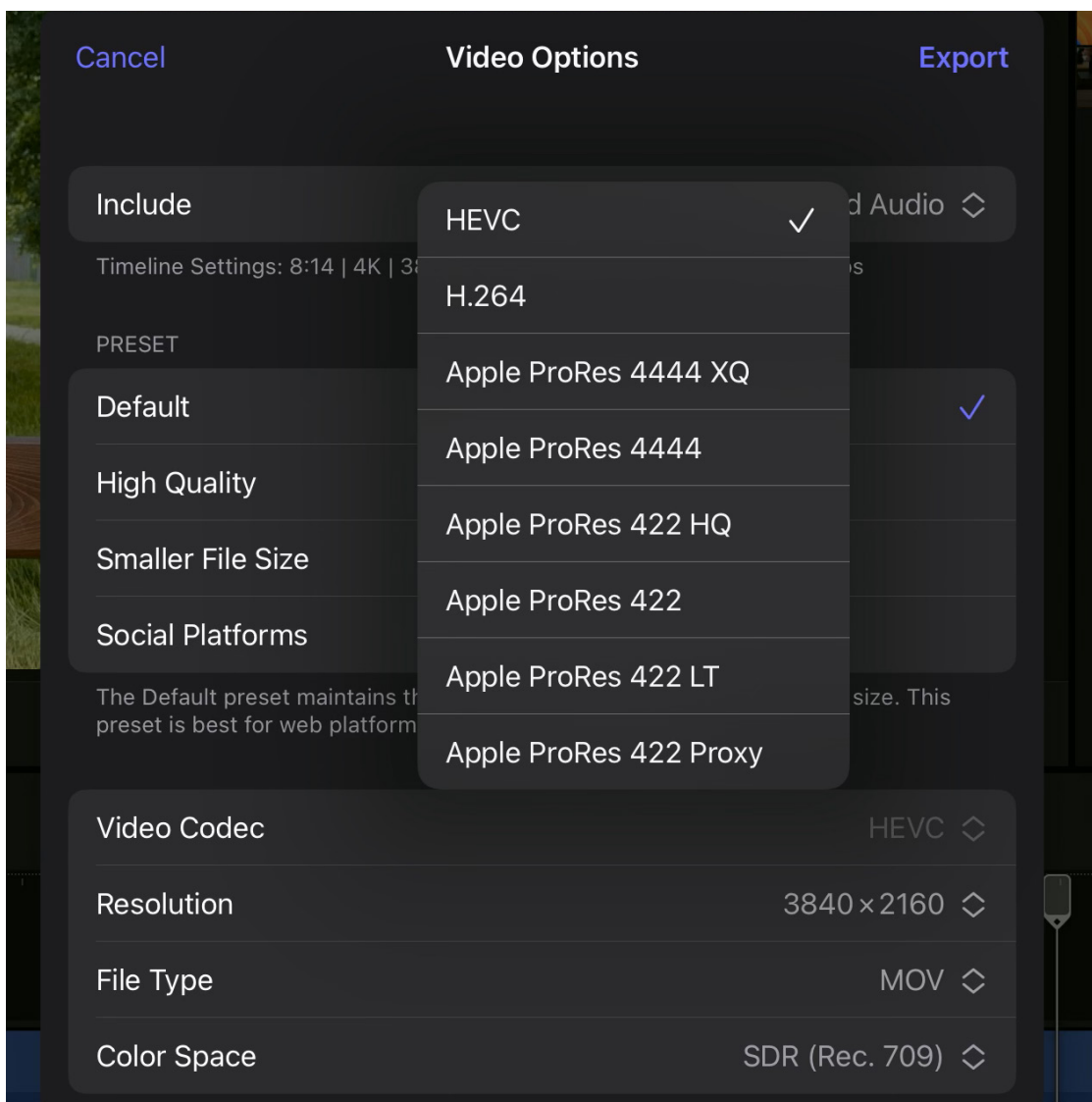
PŘENOS PROJEKTU NA MAC

Nejprve se podívejme na přenos projektu z tabletu do počítače. Ptáte se proč? Protože se můžete dostat do situace, kdy si s iPadem prostě nevystačíte, a Final Cut na Macu nabízí víc funkcí. Může jít o Motion Tracking, pokročilé kolorování nebo využití řady plug-inů. Převod tímto směrem je naštěstí možný. Logicky pak obráceně – tedy z Macu

na iPad – to možné není, protože tabletová verze je jednodušší.

Když narazíte na potřebu přenosu, je postup poměrně jednoduchý. Stačí ve zvoleném projektu kliknout nahoře uprostřed na ikonu Sdílení a vybrat **FINAL CUT PRO FOR IPAD PROJECT**. Aplikace se vás zeptá, zda chcete přibalit k projektu i všechna zdrojová data (**INCLUDE ALL MEDIA**). Pokud je máte pouze v iPadu, tak je nezbytné je přibalit, protože samotný projekt by byl pouze textovým souborem (XML) s popisem střihu. Pokud ale máte zdrojová média ještě na kartách, může být rychlejší nebo pohodlnější stáhnout je do Macu a k projektu je nepřibalovat.

Pak kliknete na **EXPORT** a po zabalení projektu se objeví klasický systémový dialog, ve kterém vyberete jak poslat projekt do Macu. Osobně nejčastěji používám **AIRDROP**, což jde i u překvapivě rozsáhlých projektů. Další možností je **SAVE TO FILES**, tedy



uložení a volba externího disku. K iPadu připojíte externí disk nebo SSD, uložíte na něj projekt, disk přepojíte k Macu a projekt otevřete ve Final Cutu. Samozřejmě můžete využít i cloud, e-mail nebo třeba iMessage. Záleží jen na velikosti.

Na Macu stačí na projekt poklepat ve Finderu, a otevře se ve Final Cutu. Podmínkou je pouze mít nainstalovanou dostatečně aktuální verzi aplikace.

EXPORT HOTOVÉHO MATERIÁLU

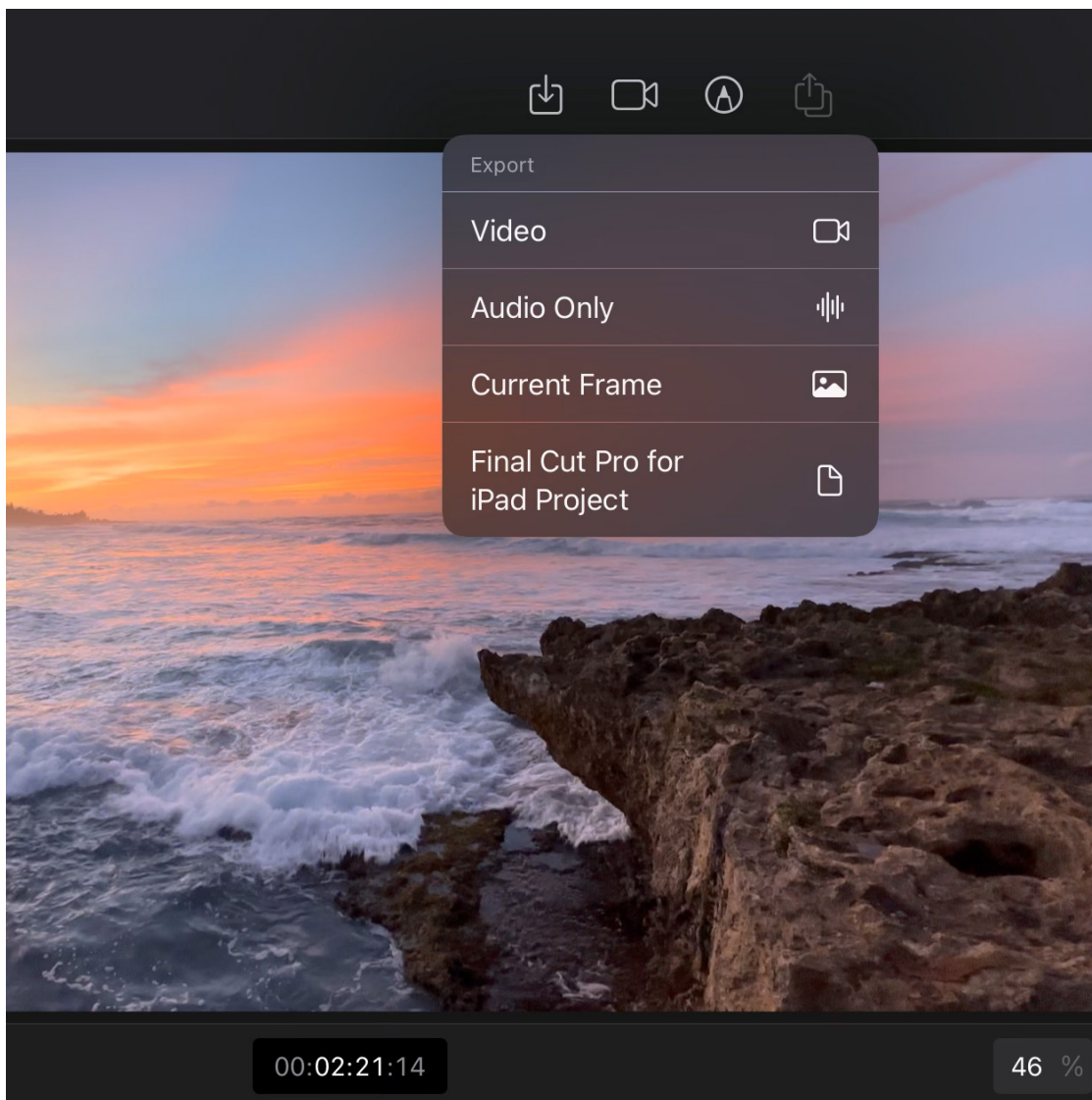
Když chcete vyexportovat hotové video nebo audio, postup je podobný. Opět kliknete na sdílení a zvolíte buď **AUDIO ONLY** pro podcast verzi nebo **VIDEO** pro obraz se zvukem. U audia je na výběr z formátů AAC, WAV a AIFF. U videa je nastavení víc.

Na prvním řádku volíte, zda jde o kombinaci obrazu a zvuku (**VIDEO AND AUDIO**) nebo jen obraz (**VIDEO ONLY**). Následně můžete využít buď jeden ze tří

přednastavených presetů nebo nastavit ručně kodek, rozlišení, typ souboru a barevný prostor. Osobně nejčastěji exportuji do H.264, ve rozlišení 4K do souboru MP4 ve standardních barvách (SDR/Rec.709). Ale Final Cut na iPadu podporuje i novější kodek HEVC či několik variant ProRes, MOV a HDR/HLG.

Rychlost exportu záleží jak na tom, jaký máte iPad, tak i na projektu samotném. Například iPady Pro s procesorem M2 mají skvělou akceleraci videí ProRes, a díky tomu takový materiál umí velmi rychle kódovat a dekodovat.

Zde je potřeba zdůraznit, že v průběhu exportu nesmíte z Final Cutu vyskočit, protože by jej po krátké chvíli iPadOS uspal a export přerušil. Řešením je přepnout iPad do Stage Manageru a překrýt okno Final Cutu jiným. Pak můžete v době exportu klidně dělat na něčem jiném, a když okno nezavřete, export poběží.



NÁHLED

Poslední možností exportu je Current Frame neboli uložení náhledového obrázku, který je otiskem videa z místa, kde právě stojíte přehrávací hlavou. Takže nejprve si na časové ose najdete vhodný záběr, přesně umístíte přehrávací hlavu a následně provedete sdílení. Nastavit můžete tři formáty (JPEG, PNG a TIFF) a barevný prostor (SDR/HDR).


ZÁLOHOVÁNÍ PROJEKTU

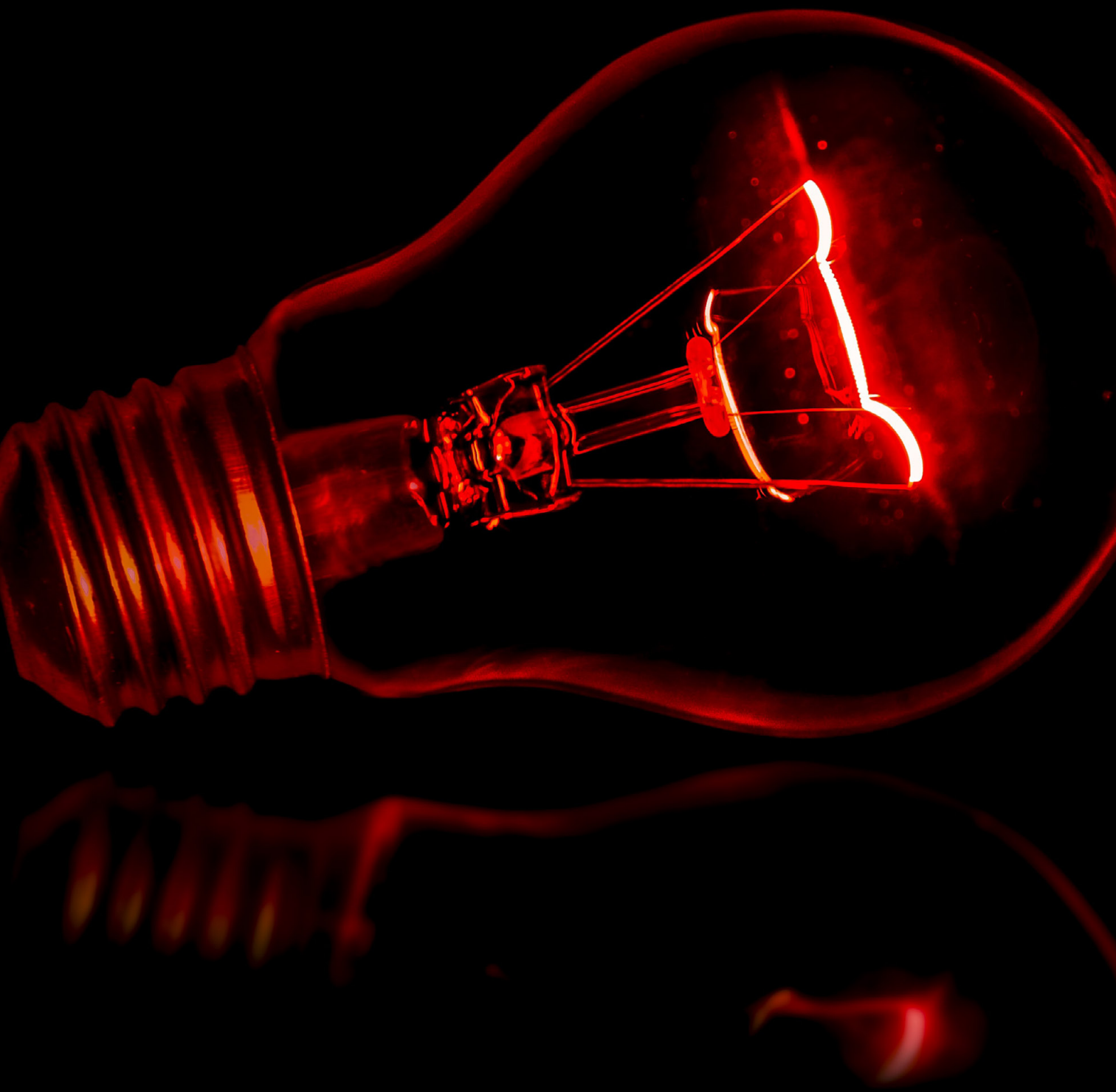
Po exportu zůstává celý projekt a všechna zdrojová data v iPadu a většinou zabírají enormní množství místa, protože nejde stříhat z externích médií. To se dá samozřejmě řešit tím, že po exportu smažete projekt i se zdrojovými daty. Tím ale ztratíte možnost v budoucnu cokoli v projektu změnit.

Naštěstí můžete využít export projektu, který jsme si ukázali v případě přenosu dat na Mac

a vyexportovaný projekt zálohovat na nějaké externí médium. Pokud se k němu budete potřebovat někdy v budoucnu vrátit a něco opravit, můžete jej zpět naimportovat. Stačí jít do přehledu projektů (ALL PROJECTS), kliknout na tři tečky, vybrat IMPORT PROJECT a zvolit FINAL CUT PRO FOR IPAD PROJECT. Na stejném místě se importují i projekty vyexportované z iMovie pro iPad.

ZÁVĚR

Final Cut Pro na iPadu jistě čeká ještě dlouhá cesta k dokonalosti. Je mnoho oblastí, kde plně nevyužívá potenciál iPadů ani jejich výkon. Na druhou stranu jde o stabilní, přímočarou aplikaci pro stříh videa, která skvěle zapadá do celého video ekosystému Applu. 



Náhodné tipy #12

Návod ■ Jakub Dressler

Už několik měsíců testuji betaverze operačních systémů. Když si ale instalujete novou verzi těchto testovacích betaverzí, tak se může stát, že se něco pokazí a telefon, tablet nebo hodinky vám začnou špatně fungovat. Mně se to stalo...

5G NEBO LTE?

A tím se dostáváme k prvnímu tipu. Ten se totiž může hodit nejen ve chvíli, kdy se vám iPhone přenastaví. Já jsem si toho zprvu ani nevšiml. Telefon fungoval dobře. Jen se začal rychleji vybíjet. To není nic neobvyklého, ale přece jen jsem byl zvědavý, proč se to děje. Procházel jsem nastavení, indikátory aktivity, ale nic jsem nenacházel. Nakonec jsem si všimnul nepatrného rozdílu oproti mé běžné obrazovce – místo LTE mi na displeji svítilo 5G.

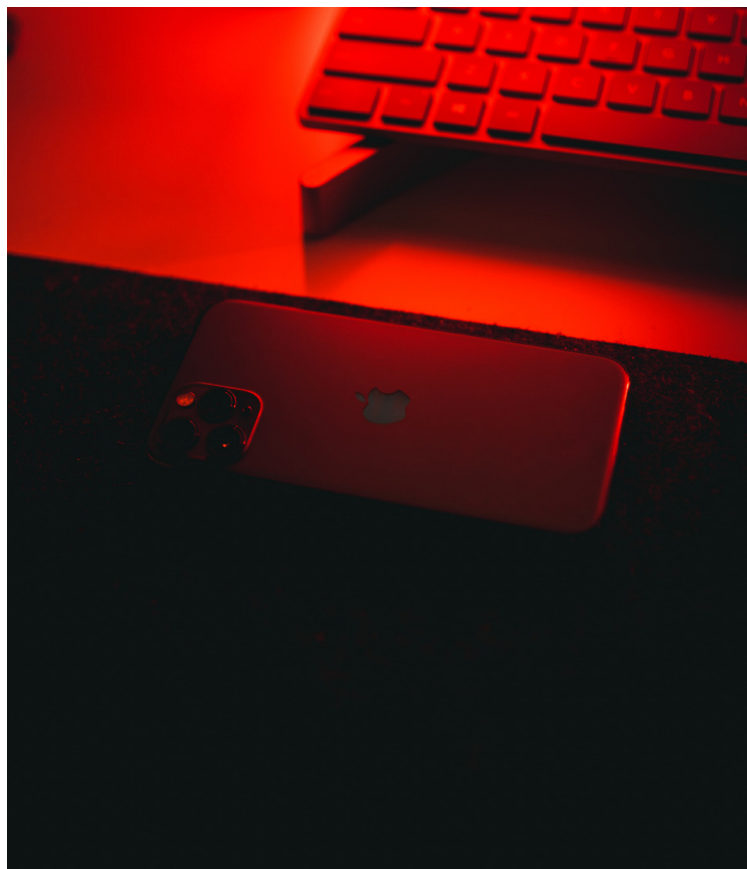
Můj telefon dokáže využívat síť 5G. Když iPhone 13 mini vyšel, tak můj tarif u operátora nebyl

nastavený na využívání nejnovější generace mobilního internetu. Sice na obrazovce svítilo 5G, ale do telefonu proudily data přes LTE. Takže jsem si to vypnul. Telefon jsem měl nastavený tak, aby využíval jen síť LTE a nesnažil se přepínat na 5G. Teď se mi to ale asi resetovalo a iPhone se začal chovat (v této konkrétní oblasti) jako nově nastavený.

Náprava byla jednoduchá. Pokud chcete přenastavit preference sítí, tak jděte do **NASTAVENÍ** a najděte **MOBILNÍ DATA**. Tam klikněte na **VOLBY DAT** a **HLAS A DATA**. Máte na výběr ze tří možností: **AUTOMATICKÁ 5G**, **5G JE ZAPNUTÁ** nebo **LTE**. Pokud chcete nastavení tak, aby iPhone vždy a za všech okolností využíval 5G, tak zvolte možnost 5G je zapnutá. Pokud ale chcete využívat módu, který Apple s velkou pompou představoval na prezentaci iPhoneů před dvěma lety, tak zvolte Automatická 5G. iPhone bude využívat síť 5G pouze v případě, že to bude potřeba. Díky tomu bude šetřit baterii.

JDEME SPÁT

Ti z vás, kteří mají problémy se spánkem, vědí, že modré světlo není pro náš organismus tím nejlepším světlem, pokud se chystáme spát. Přes den toto světlo přirozeně přijímáme ze Slunce.



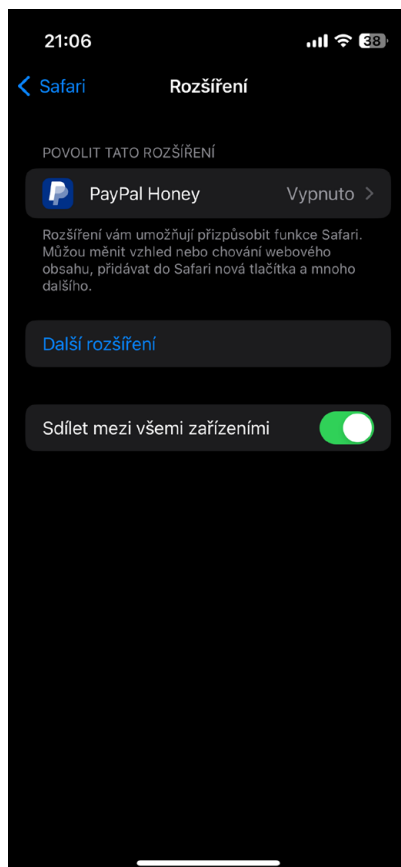
Civilizace ale šla dál a technologie se posunuly. Jen naše tělo na to reaguje jinak. Před desítkami let bylo obvyklé, že šel člověk spát takzvaně se slepicemi. Ale dnes máme možnost si den prodloužit díky umělému osvětlení, televizím nebo jiné technice. Proto je důležité pamatovat na to, že je dobré připravit svoje tělo na spánek. Do této přípravy, která by podle odborníků měla trvat nejméně 90 minut, se počítá i to, jak moc se vystavujeme modrému světlu. To znamená, že bychom se měli vyhýbat všem emitentům bílého nebo modrého světla. Tato zařízení totiž dokáží způsobit, že hladina našeho melatoninu nestoupá, což je v tomto případě špatně. To je cena za lidský pokrok. Před

Měli bychom se vyhýbat všem emitentům bílého nebo modrého světla, které způsobuje, že nám nestoupá hladina melatoninu, což je v tomto případě špatně.

dvaceti lety lidé používali telefony s jednobarevným displejem, například zeleným nebo žlutým, a ten byl pro naše tělo v tomto ohledu lepší. Pokud jsme dlouhodobě vystavováni působení světla těsně před spánkem, tak se to může odrazit na našem zdraví. Co vám pomůže, pokud potřebujete pracovat nebo využívat techniku i v těch 90 minutách před spánkem?

Řešení je jednoduché. Apple má mód Night Shift. Tento režim využívá vaši polohu a informace o čase k tomu, aby přepínal váš displej do teplejších tónů. Ráno by měl být zase normální. Nevýhodou je, že má tento režim vliv pochopitelně na barvy. Zapnout ho můžete jednoduše přes **OVLÁDACÍ CENTRUM**. Vedle ovládání hlasitosti uvidíte sloupec se symbolem slunce. Když podržíte prst na tomto sloupci, tak dole uvidíte možnost zapnutí režimu **NIGHT SHIFT**. Nastavit si detailně tento režim můžete v **NASTAVENÍ – ZOBRAZENÍ A JAS – NIGHT SHIFT**. Můžete využít nejen rozvrhů, ale najdete i nastavení toho, jak moc chcete upravit teplotu barev.

Můžete ale udělat ještě víc. Už jste určitě slyšeli o takzvaném teplém světle. O něm jsem vlastně psal v odstavcích výše. To způsobuje,



že se mozek lépe připraví na spánek. V podstatě můžeme říct, že čím teplejší barvy na displeji budou, tím lépe. Samozřejmě nejlepší by bylo, kdybychom zařízení odložili úplně. Co tedy můžeme udělat dál?


Pokud si nechcete koupit speciální brýle, které dokáží modré světlo odfiltrovat, tak si můžete nastavit displej tak, aby byl co nejvíce červený. Jak? Jděte do **NASTAVENÍ – ZPŘÍSTUPNĚNÍ – DISPLEJ A VELIKOST TEXTU – FILTRY BAREV**. Když zapnete funkci **FILTRY BAREV**, tak zvolte **BAREVNÉ TÓNOVÁNÍ** a nahore zvolte červenou barvu. To je ale docela zdlouhavá cesta. Můžete si nastavit zkratku. Když půjdete do **NASTAVENÍ – ZPŘÍSTUPNĚNÍ – ZKRATKA ZPŘÍSTUPNĚNÍ** a dáte si **FILTRY BAREV** na první místo, tak dosáhnete toho, že pokud stisknete třikrát tlačítko zapínání, tak se vám displej automaticky přepne do červené barvy.

ROZŠÍŘENÍ SAFARI

Už nějakou tu dobu můžeme využívat rozšíření nativního prohlížeče Safari. Dříve byl Apple kritizován za to, že tuto možnost jeho prohlížeč nemá. Bylo by dobré si toto připomenout, protože se obáváme, že o tom spousta lidí neví. Asi nejjednodušší

způsob, jak si nainstalovat nebo spravovat svá rozšíření, je využít **NASTAVENÍ**. Tam pod agendou **SAFARI** najdete oddíl **OBEČNÉ** a v něm **ROZŠÍŘENÍ**. Zde je seznam všech aplikací, které máte v telefonu, a u kterých můžete využít i rozšíření. V tomto seznamu si můžete vybrat, které budou aktivní a které ne. Tlačítko **DALŠÍ ROZŠÍŘENÍ** je užitečné hlavně pro ty z vás, kteří rádi objevují nové věci. Pošle vás totiž na stránku App Storu, která je zaměřena na rozšíření pro Safari. Stačí kliknout na **INSTALOVAT**, stejně jako to děláte běžně v App Storu. Poslední nastavení se týká toho, jestli chcete sdílet rozšíření mezi zařízeními.

ZÁVĚR

Už za několik dní tady budou oficiální verze nových operačních systémů a já se opravdu hodně těším, až si v **NASTAVENÍ** budu moci změnit aktualizace. Jsem opravdu moc zvědavý, co na ně řeknete vy, naši čtenáři. Já jsem si na ně opravdu hodně rychle zvyknul. Jen mi pořád chybí aplikace **JOURNAL**. Na tu si asi budeme muset počkat a doufám, že ne dlouho. Doufám taky, že se vám další náhodné tipy líbily a shledáváte je zajímavými. Za tři týdny se můžete těšit na další! 



Organizace práce v Mailu

Magazín ■ Radim Kroulík

Je pro vás e-mail důležitý pracovní nástroj? V takovém případě se může hodit znát pokročilé funkce aplikace Mail. Může vám to ušetřit spoustu promarněného času.



V 301. čísle nám kolega Jakub Dressler **vysvětlil**, proč používat aplikaci Mail od Applu. K tomu jsme následně natočili **iPure Podcast**, kde jsme základní výhody aplikace probrali. Diskuzí jsme ale došli k tomu, že Jakub používá aplikaci Mail jako nenáročný uživatel. Určitě je spousta uživatelů, kteří jsou na tom podobně jako Jakub a stačí jim základní funkce. S mírnou nadsázkou potřebují pouze přijmout a odeslat zprávu.

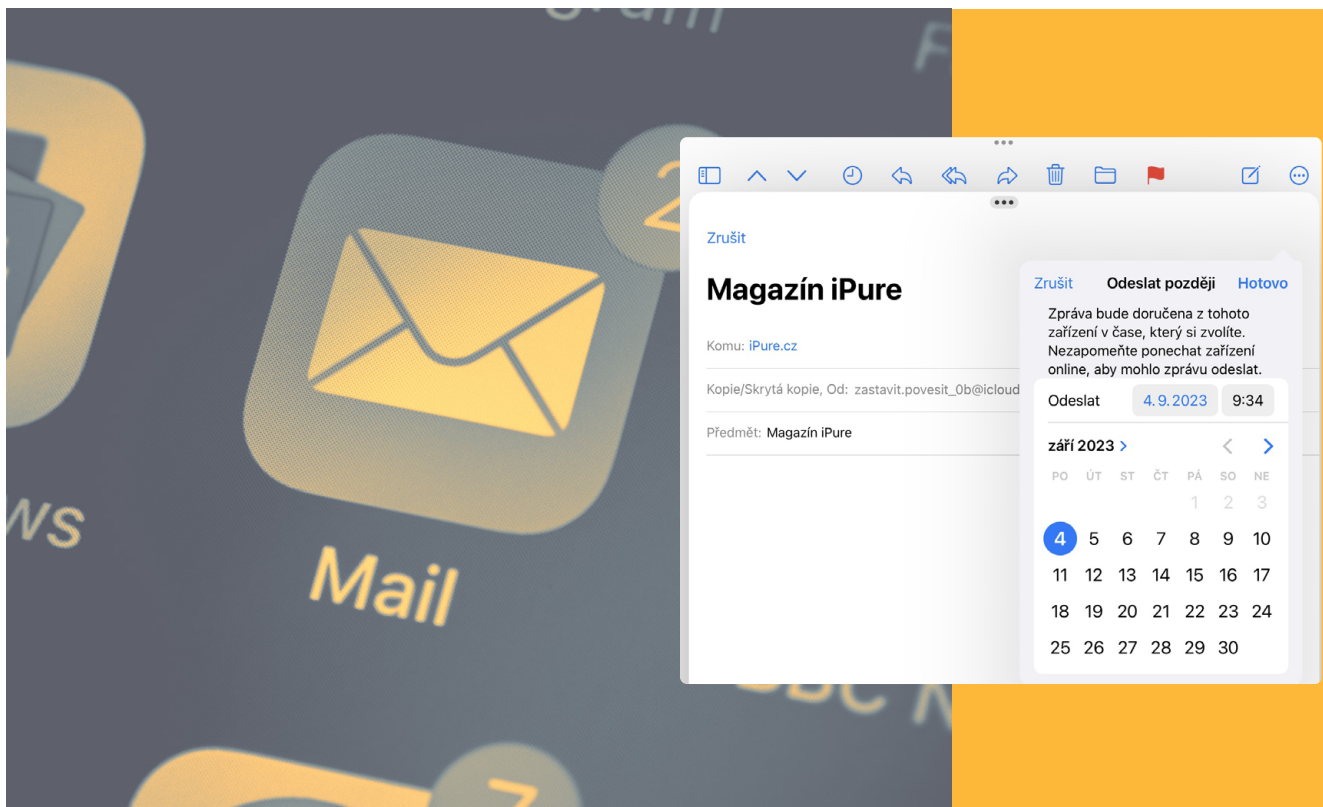
Dříve rozhodně platilo, že aplikace Mail od Applu sází především na svou jednoduchost. Ostatně jednoduchost je osvědčená strategie Applu. Nebo alespoň byla. Prakticky všechny nativní aplikace nám v průběhu let značně nabraly na váze. Výhodou je, že se už tolik nemusíme poohlížet po aplikacích třetí stran, které nabízí větší množství funkcí. Nevýhodou pak logicky je určitá ztráta jednoduchosti. V lepším případě jednoduchost zůstává, ale najednou zjistíme, že z dané aplikace nedokážeme využít její potenciál. O řadě funkcí totiž ani nemusíme vědět, že existují. Mail od Applu není výjimkou.

Nebudu tvrdit, že dokážu využít všechny funkce, které Mail nabízí. Zároveň je zbytečné oslňovat čtenáře skrytými funkcemi, které nemají velké praktické uplatnění. Pokročilé funkce, které chci ukázat, lze rozdělit do dvou kategorií. Funkce, které pomáhají s organizací

mailů. A funkce, díky kterým se můžete vyhnout nepříjemným situacím. V následujících řádcích budeme uvažovat nad situací, kdy je pro vás Mail jedním z klíčových pracovních nástrojů. Obdržení a posílání mailů se tak denně pohybuje ve vyšších desítkách. Pro zjednodušení budu vše popisovat pro iPad a iPhone. Mac samozřejmě má všechny tyto funkce také, ale vzhledem k odlišnému operačnímu systému a ovládání tu jsou drobné odlišnosti v nastavování.

NASTAVENÍ SCHRÁNEK

Pokud trávíte spoustu pracovního času vyřizováním e-mailů, tak chcete být maximálně efektivní. Ať už nastavením uživatelského rozhraní, abyste měli vše důležité po ruce. Případně se vám určitě někdy stalo, že jste hledali starší mail a trvalo vám nepříjemně dlouhou dobu, než jste ho našli. Pravděpodobně jste si u hledání nadávali, proč jste si nedali větší práci s nastavením. Osobně používám čtyři pracovní e-mailové adresy a dvě soukromé. Samozřejmě s velmi rozdílnou frekvencí používání. Abych se v záplavě mailů „neutopil“, tak se maximálně snažím si aplikaci Mail nastavit tak, aby byla užitečným pomocníkem. Nebudu lhát, nastavování a udržení systému po delší čas je pro mě náročné. Nakonec se ale vždy potvrdí, že organizovanost práce zefektivní a naopak.



Vše začíná u nastavení seznamu schránek. Především na iPhone a iPadu je dobré si seznam poštovních schránek dobře nastavit. Kliknutím na **UPRAVIT** se dostanete na volbu, která schránka se má zobrazit a v jakém pořadí. Defaultně jsou na začátku seznamu příchozí schránky všech vašich e-mailových adres a následně jsou jednotlivé adresy seřazeny za sebou se všemi schránkami jako **ODESLANÉ**, **KONCEPTY** nebo **NEVYŽÁDANÉ**. Tlačítko **UPRAVIT** dále umožní přidat další schránky jako je **VIP**, **OZNAČENÉ**, **PŘIPOMENOUT** nebo **MAILY S PŘÍLOHOU**. Tyto speciální schránky si navíc můžete posunout na libovolné místo v seznamu. Jako první schránku tak můžete mít schránku pouze s dnešními e-maily a na druhém místě schránku **VŠE PŘÍCHOZÍ**. Osobně mám na prvním místě **VŠE PŘÍCHOZÍ** a následují všechny příchozí schránky jednotlivých e-mailových adres. Ze speciálních schránek mám zapnuté **VIP**, **OZNAČENÉ**, **PŘIPOMENOUT** a **K DOŘEŠENÍ**. Pokud

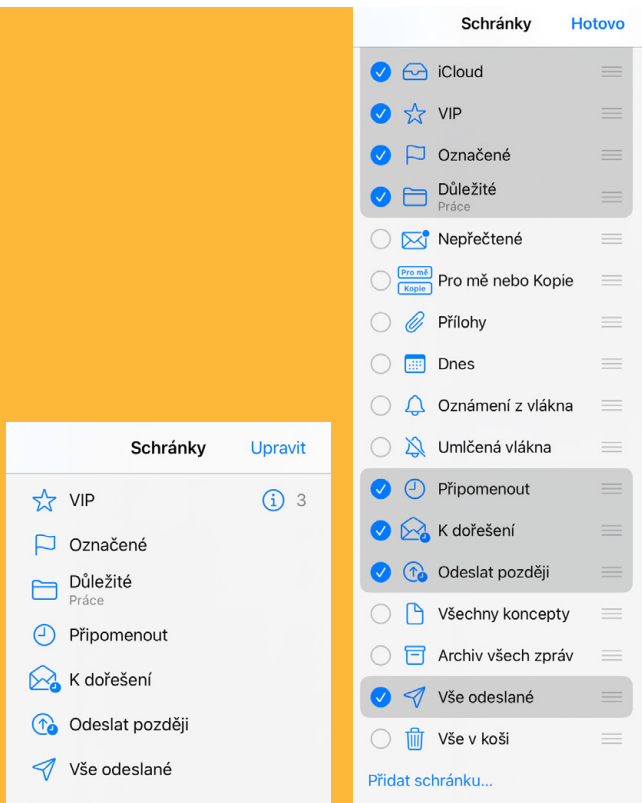
pracujete v rámci mailové adresy se složkami, tak i konkrétní složku si můžete vytáhnout do popředí pořadí schránek. Stačí dát **UPRAVIT – PŘIDAT SCHRÁNKU** a následně vybrat z jaké adresy a jakou složku chcete přidat. Na prvním místě tak můžete mít například svou pojmenovanou složku z pracovní adresy.

SPECIÁLNÍ SCHRÁNKY

Každý uživatel pracuje se schránkou příchozích a odeslaných mailů. Co ale umí speciální schránky? Ve schránce **VIP** si nastavíte seznam lidí a při výběru této schránky uvidíte e-maily pouze od těchto osob. Můžete si tak nastavit rodinné příslušníky, pokud často řešíte rodinné záležitosti po mailu. Případně, pokud pracujete v menším (ale i větším) týmu, lze vybrat kolegy.

Asi jste se někdy setkali se situací, kdy vám přišel email, ale v danou chvíli jste na něj nechtěli nebo

Platilo, že aplikace Mail od Applu sází především na jednoduchost. Ostatně to je osvědčená strategie Applu. Nebo alespoň byla. Prakticky všechny nativní aplikace nám v průběhu let značně nabraly na váze.



nemohli reagovat. Zároveň nechcete zapomenout dotyčnému odpovědět. V takovém případě se hodí funkce **PŘIPOMENOUT**. Přejedete po e-mailu doprava a zobrazí se vám možnost, kdy se má mail připomenout. Kromě přednastavených variant (za hodinu a zítra), si můžete zvolit vlastní den a čas. Osobně tuto funkci používám v situaci, kdy dostanu důležitý pracovní mail o víkendu. Nemusím se tak stresovat tím, abych nezapomněl odpovědět. Jakmile totiž mail otevřu po pár hodinách nebo dnech, tak tento email už by pravděpodobně byl někde hluboko „v propadlišti dějin“. Jakmile nastane čas připomenutí, tak se email dostane na první pozici, a přijde vám notifikace. Ve schránce **PŘIPOMENOUT** pak máte přehled.

Jestliže nechcete trávit čas hledáním emailů, tak doporučuji funkci **OZNAČENÍ**. Hodí se u e-mailů, u kterých víte, že se k nim budete z jakéhokoliv důvodu vracet. Přejedete po mailu doleva, a buď můžete rychle přidat značku, anebo dát **DALŠÍ** a vybrat z různých barev značek. Takové značky si pak můžete libovolně pojmenovat. Vše se navíc synchronizuje napříč zařízeními, takže značky uvidíte na Macu i v iPadu nebo iPhone. Můžu si tak vytvořit značku „**DŮLEŽITÉ**“ a každý e-mail, kde je velká šance, že se k němu budu chtít vrátit, si označím. Další značkou může být například „**ODPOVĚDĚT**“. Můžete si tak v MHD rychle roztrdit e-maily na ty, na které budete chtít v klidu

v kanceláři odpovědět, a nemusíte se tak následně znovu prohrabávat příchozími e-maily. Čím sofistikovanější systém si na značky vymyslíte, tím více zvýšíte šanci rychlého vyhledání konkrétního e-mailu.

ODESLAT POZDĚJI je nová funkce, která svým názvem napovídá o své užitečnosti. Možná píše- te důležitý mail a nechcete ho odeslat v jednu hodinu ráno. Na iPadu a iPhone stačí podržet šipku pro odeslání a dostanete se do nabídky pozdějšího odeslání. Vybrat si pak můžete libovolný den a čas. Při častém používání této funkce se pak může hodit schránka, kde máte všechny emaily k pozdějšímu odeslání na jednom místě.


Z podobné kategorie je funkce **K DOŘEŠENÍ**. Zatím nemám úplně vyzkoušené, že by to fungovalo sto-percentně, ale základní princip je jednoduchý. Když napíšete e-mail s otazníkem, tak Mail pochopí, že byste na tento email měli dostat odpověď. Jestliže se tak po třech dnech nestane, tak dostanete podobnou upomínku jako u funkce **PŘIPOMENOUT**, a také na toto můžete mít vlastní schránku, kde budou všechny e-maily k dořešení.

Dalším užitečným pomocníkem je **FILTR**, který je v levém dolním rohu znázorněn symbolem tří vodorovných čárek v kolečku. Při kliknutí se defaultně vyfiltrují nepřečtené emaily, ale můžete si nastavit filtr podle vlastních preferencí. Když kliknete na modrý nápis **Nepřečtené**, tak se vám zobrazí možnosti filtru. Můžete do filtru zahrnout poštu jen z vybraných emailových adres, vybrat pouze emaily se značkou, případně jen mailly s přílohami nebo od VIP kontaktů.

ZRUŠIT ODESLÁNÍ

Znáte to. Napíšete e-mail a ihned po odeslání si uvědomíte, že jste udělali chybu. Buď pravopisnou, nebo jste zapoměli přidat přílohu, na kterou v textu odkazujete. Jestliže si vzpomenete včas, tak odeslání mailu můžete zrušit. Tato funkce se na iPadu a iPhone nachází v **NASTAVENÍ**. Následně vyberte **MAIL** a úplně dole je výběr **LHŮTA PRO ZRUŠENÍ ODESLÁNÍ**. Na výběr máte 10, 20 nebo 30 sekund, případně můžete tuto funkci vypnout.

ZÁVĚR

Aplikace Mail není pouze pro nenáročného uživatele. Především novinky z posledních let posunuly tuto aplikaci mnohem blíže ke konkurenci a v kombinaci s jednoduchostí a provázáním do celého ekosystému je to pro mě ideální volba. Ať už budete používat jakoukoliv aplikaci, tak rozhodujícím faktorem v dobré organizaci bude především vaše ochota si aplikaci dobře nastavit, a potom především dodržovat nastavený systém. 

Podzimní technologická **nadílka od NVIDIA**

Magazín ■ Karel Oprchal

msi



Neděje se to příliš často, že by vám někdo dal něco zadarmo, a to ještě roky poté, co jste u něj nakoupili. Přesto se ale jako každé září roztrhl pytel nejen s novinkami všeho druhu – je přece Techtember – a tak je radno mít oči na stopkách a vyhlížet, s čím na vás ten či onen výrobce vyskočí. Jedním z největších zabijáků letošního září, respektive již konce srpna, je nicméně NVIDIA.

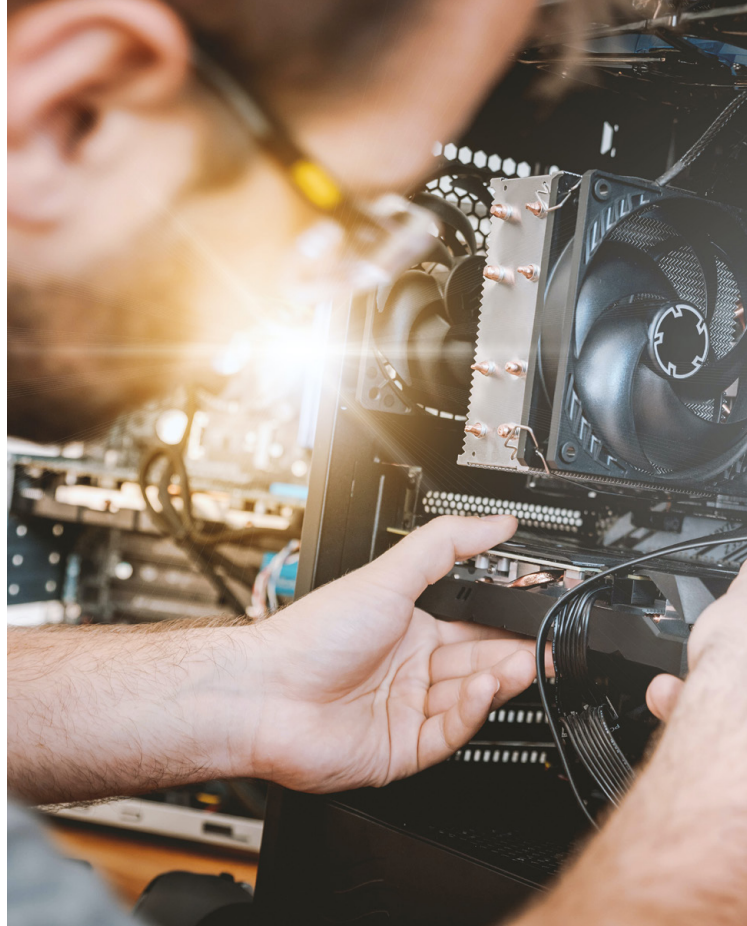
V minulosti jsem se na této platformě již několikrát věnoval situaci na trhu s grafickými kartami, směřování celého byznysu herního průmyslu, cenám i svým zkušenostem. Jsem příležitostný hráč, patřím do týmu NVIDIA a i když nehraju moc často, rád si to dopřeju. Můj počítač je momentálně starý 4 roky a pořídil jsem si jej na jaře roku 2020; je vybaven 4 generace starým procesorem a 2 generace starou grafickou kartou, ještě navíc z vůbec první generace karet pokoušejících se nabídnout hráčům solidní ray tracing. Dá se tak objektivně označit za relativně starý kousek a řeklo by se, že abych mohl i nadále pořádně hrát nejlepší tituly, měl bych se pomalu zamýšlet nad obměnou, ne? Kdyby to byla pravda, neměl bych důvod psát tento článek. 😊 Skutečnost je taková, že nejenže je můj počítač i za ty roky schopen podat stejný výkon – on se dokonce zlepšil.

Je rozhodně pravdou, že se svět herních počítačů během posledních let dramaticky posunul, ale toho nebylo dosaženo jen slepým zvyšováním výkonu ždímáním posledních zbytků potenciálu Moorova pravidla. Řekl bych, že nejen v případě NVIDIA na tom má největší podíl skutečná inovace a obrovské investice do technologií budoucnosti, tedy především schopností vestavěné umělé inteligence, kterou u NVIDIA známe pod pojmem DLSS, tedy Deep Learning Super

Sampling. Ta je přítomna na všech grafických kartách od řady 20 dále, tedy až do dnešní řady 40, a byla za ty roky pravidelně upravována a rozvíjena tak, aby hráčům poskytla co nejlepší grafický zážitek, aniž by za to museli obětovat hrozné množství výkonu. Toho však ostatně – jak se ukazuje – tradičním renderováním už ani nemá smysl chtít dosáhnout. Jak jsme si vysvětlili již dávno, tzv. Moorův zákon dávno neplatí a jedinou cestou vpřed je začít šlapat jinou cestu, sofistikovanější.

DOBŘE UTRACENÉ PENÍZE

Než se dostaneme hlouběji do DLSS a pověnujeme se jeho nejnovější iteraci, zdůrazněme si, že to samozřejmě není jen jedna funkce, co dělá takový zázrak. Kromě neustálého výzkumu DLSS se NVIDIA zabývá také zlepšením dosavadního stavu poskytovaných technologií (již zmiňovaný ray tracing) a také rozšiřováním a dalším laděním funkcí již dříve vydaných karet (např. funkce Reflex), čímž jako jedna z mála firem vdechne nový život i jiným než zbrusu novým produktům. Prostřednictvím nových ovladačů se připravuje prostor na (lepší) implementaci nejnovějších technologií do jednotlivých her, čímž vzniká úkol pro vývojáře je obratem zpracovat, a ti se ho velmi rádi zhostí. Výsledkem je, že seznam her kompatibilních s posledními novinkami od NVIDIA roste v podstatě



denně, protože se díky brutálnímu tlaku NVIDIA na celý herní průmysl dostává zpětně i na starší tituly, které jsou s větší či menší pompou přepracovávány a obohacovány o to či ono. Může se tak jednoduše stát, že hra, která vám jednou jela relativně špatně, po přechodu na nové ovladače a po její aktualizaci pojede velmi přijatelně, protože si všechno prostě sedne. V případě nových titulů využívajících všech nových funkcí mezi prvními to pak je běžné, že si

nebo říjnu, ty se vám v zařízení zobrazí či nikoliv zřejmě pouze na základě systémových parametrů. Tak to bylo v případě funkce [Apple Music Sing](#) přidané loni v zimě do iOS 16, jejíž nepřítomnost na hardwaru určitého stáří jsem odůvodnil tezí, že funkce pracuje pouze na Neural Enginu určitého výkonu. Ty velké aktualizace jako režim Film, Fotografické styly nebo třeba možnost upravit hloubku rozostření (bokeh) zachycených portrétů jsou ale přímo příklady těch

Koncepční rozdíl mezi přístupy Applu a NVIDIA je v tom, že Apple málokdy umožňuje starším zařízením adoptovat nejnovější funkce, protože si je často schraňuje jen pro nejnovější hardware.

něco ze začátku ne úplně dobře sedne, aby se to zase vrátilo do normálu s dalším ovladačem.

Ostatně tuto situaci známe dobře i z iOS nebo macOS, kde nové funkce někdy potřebují trochu [času na aklimatizaci](#). Koncepční rozdíl mezi přístupy Applu a NVIDIA je zde v tom, že Apple málokdy umožňuje starším zařízením adoptovat nejnovější funkce, protože si je často schraňuje jen pro nejnovější hardware. Něco jiného je to s dílčími novinkami přidanými do systémů během roku a ne na začátku sezóny v září

funkcí, které byly exkluzivní pouze tehdy nejnovějšímu iPhone, ač by určitě bylo hardwarově dosažitelné tyto funkce přihodit i majitelům starších modelů. Apple se to prostě rozhodl – z marketingových důvodů – neudělat a my si nad tím můžeme vždy hlavu ukrotit, hateři se můžou smíchy za břicho popadat, ale Apple to tak stejně zase udělá. A ano, je to úspěšná strategie, většina lidí nad tím takhle neuvažuje a jak vidí, že nový iPhone má nějakou cool novou funkci, která na starším není, hned si ho jdou pořídit, třebaže

Funkce DLSS

Technologie Super Resolution a Deep Learning Anti-aliasing

(všechny grafické karty GeForce RTX)

Frame Generation

(grafické karty GeForce RTX řady 40)

Ray Reconstruction

(všechny grafické karty GeForce RTX)

DLSS 3.5

DLSS 3

DLSS 2

tu funkci nikdy nevyužijí. Díky této vyvolané exkluzivité si Apple bez reklamy zařídí obrovskou publicitu a ještě umocní ten hype, který okolo každého nového iPhoneu přirozeně vzniká. NVIDIA až na jeden případ razí (aspoň zatím) opačný směr.

NATIVNÍ ROZLIŠENÍ JE LOŇSKÝ SNÍH

Zatímco schopnost sledovat paprsky světla a s jejich pomocí v reálném čase osvětlit virtuální prostor je

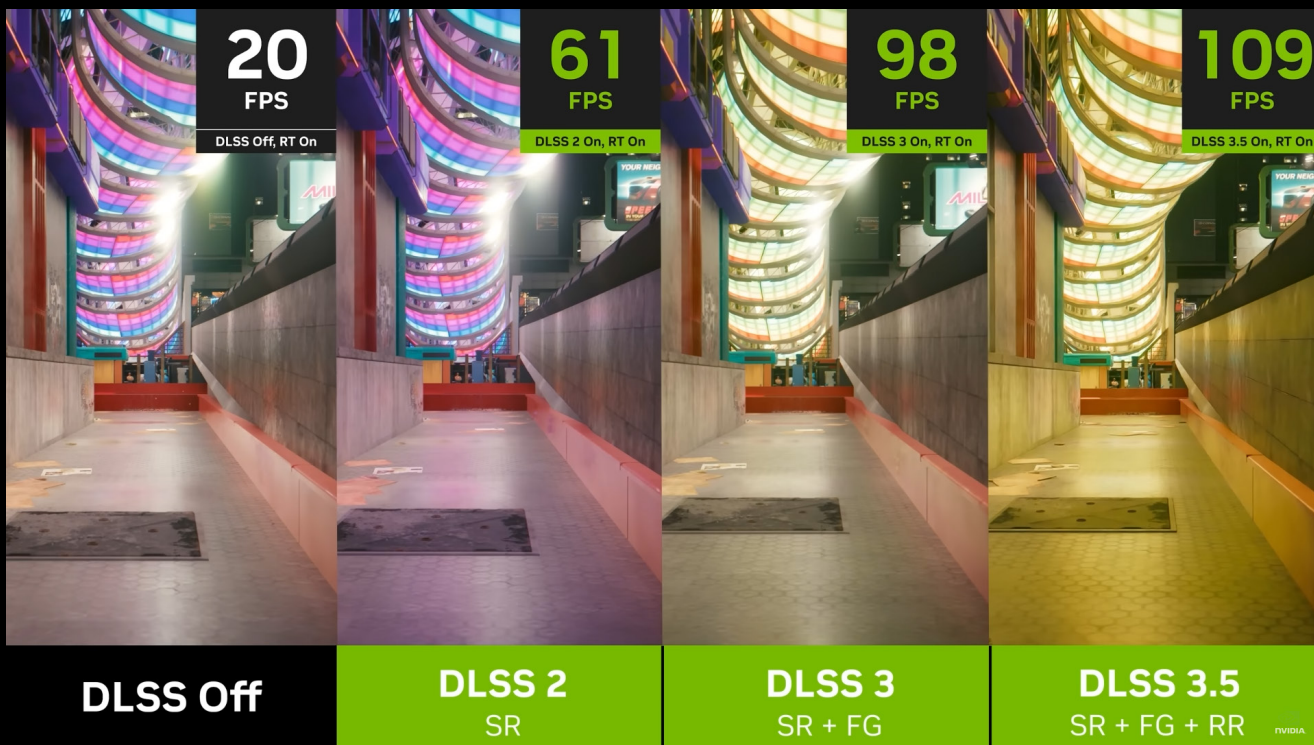
4. generace, zatímco moje grafická karta má jen pár jader 2. generace, ale to NVIDIA nebrání, aby právě díky přítomnosti de facto stejných jader nerozšířila funkcionalitu i starších grafických karet, které navíc jsou a ještě dlouho budou nejen kvůli ceně mnohem rozšířenější než karty řady 40. Omezovat kdejakou funkci pouze na nejnovější grafické karty, jejichž cena je už tak skoro úchylná a co vyžadují nahradit snad polovinu hardwaru vašeho počítače, skončí-

Nejnovější řada grafických karet GeForce RTX 40 je pro umělou inteligenci vybavena obrovským množstvím jader Tensor 4. generace.

otázka hlavně na kvalitu a množství tzv. jader RT (tedy stále do jisté míry otázka surového výkonu), zvýšení výkonu umělé inteligence může být dosaženo také tím, že ji naučíte nové věci nebo že ji zdokonalíte. Nemusíte tak ani nutně chtít, aby uměla něco nového, stačí, když bude stávající činnosti provádět lépe, efektivněji a s lepšími výstupy. To je přesně případ výše zmiňovaného DLSS. Nejnovější řada grafických karet GeForce RTX 40 je pro umělou inteligenci vybavena obrovským množstvím jader Tensor

li by v NVIDIA tak, že by se novinky v podstatě vůbec nedostaly k veřejnosti a vývojáři by je do her implementovali zbytečně. Na druhou stranu to taky poukazuje na fakt, že hardware vydaný byť před několika lety ještě zdaleka nemusí být na vrcholu svého potenciálu, což jsem ostatně komentoval již výše. Je to mnohdy jen o snaze vývojářů.

Abych vás už nenapínal – o co že se tentokrát jedná? Poté co NVIDIA společně s kartami RTX řady 40 představila **DLSS 3.0**, herní svět se



zhroutil. DLSS už dávno není jen chytrým, obráceným supersamplingem, ale stává se z něj stěžejní nástroj k drastickému vylepšení nativně generovaného obrazu, protože velmi výkonná jádra Tensor jsou pod taktovkou velmi složitého algoritmu schopna kompenzovat nedostatky jader RT a CUDA, která se v kartách NVIDIA starají o renderování scény. DLSS 1.0 a 2.0 původně znamenali stále lepší přístup k vyhlazování obrazu nikoliv pomocí samplingu v rozlišení vyšším než je nativní, nýbrž v poměrově nižším rozlišení, kdy byl obraz následně roztažen do rozlišení zobrazovacího zařízení právě pomocí dedukce umělé inteligence – co si AI myslí, že tam bude patřit, to tam zobrazí. Tím NVIDIA dosáhla drastického snížení nároků na výpočetní výkon grafické karty, protože GPU mohla začít generovat snímky o nižším rozlišení (čímž se zvýšily FPS) a o jejich přívětivý vzhled se začala starat AI.

DLSS 3.0 je ale posun na úplně jinou úroveň. Je to největší novinka od DLSS 1.0. Jak můžete vidět na přiloženém obrázku, NVIDIA přišla na způsob, jak nechat AI domýšlet si nejen části jedné scény, aby kompenzovala nižší renderovací rozlišení, ale celé další snímky, kterými by mohla prokládat snímky skutečně vyrenderované jádry CUDA a RT a tak uměle zvýšit počet snímků za sekundu. Na papíře geniální nápad, realita chce ještě pár let ladit, ale přijetí bylo bohužel nevlídné – DLSS 3.0 je dostupné pouze na kartách řady 40. Je to pochopitelné, na takovou funkci je potřeba pouze ten nejvyšší výkon, ale lidé takovou zprávu nenesli nejlépe. Zcela pochopitelně se lekli, především majitelé nejdražších karet řady 30, že s nimi NVIDIA zahrála odpornou hru a obrala je o jejich peníze, aby o pár měsíců vydala novou generaci karet s exkluzivní novou funkcionalitou, která z jejich drahých grafických karet udělá podložku pod hrnek. Je proto jasné, jakou radost opět dostala hráčská komunita, když

NVIDIA přišla na způsob, jak nechat AI domýšlet si nejen části jedné scény, aby kompenzovala nižší renderovací rozlišení, ale celé další snímky.

RAY RECONSTRUCTION GENERATES BETTER IMAGE QUALITY



DLSS Off
Overdrive Mode




DLSS 3.5
Overdrive Mode With Ray Reconstruction

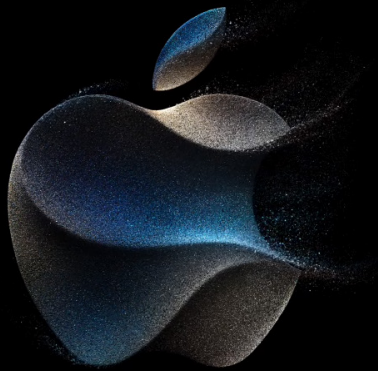
NVIDIA

Nově budou jádra Tensor pomocí velmi složitého AI modelu dokreslovat původní, v nízkém rozlišení renderovanou scénu, s minimálním množstvím nežádoucích artefaktů.

NVIDIA v srpnu oznámila, že nadcházející aktualizace DLSS 3.5 bude dostupná pro úplně všechny a graficky bude možná ještě zásadnější než tzv. Frame Generation, kterou se pyšnilo DLSS 3.0. Nově budou totiž jádra Tensor pomocí velmi složitého AI modelu umět dokreslit původní, v nízkém rozlišení renderovanou scénu, s minimálním množstvím nežádoucích artefaktů, čímž bude u her, které to implementují, bez ztráty výkonu dosaženo dramaticky lepšího obrazu za potenciálně lepší plynulosti. Vidět to můžete opět na přiloženém obrázku, kde je odraz v kaluži renderován v reálném čase s nejvyšší mírou realističnosti, kterou jsme doposud ani s ray tracingem v nativním rozlišení nemohli spatřit. DLSS 3.5 do nativního obrazu v podstatě dodává další detailní informace (odtud název Ray Reconstruction), které z nějakého důvodu (špatný úhel světla, nevhodná lokace pixelů, malé rozlišení apod.) v původním snímku chybí, není možné je jakkoli dodat, a je tak potřeba je dopočítat.

NOVÁ ÉRA

Jinými slovy bude obraz bez DLSS 3.5 vždycky vypadat hůře, což se doposud až na plynulost obrazu nemohlo stát. DLSS vždy představovalo mírný kompromis, obětovat malou část kvality obrazu za skvělou plynulost, na níž nikdy nebyla kvalita obrazu závislá. To se ale s příchodem DLSS 3.5 zcela mění, DLSS nově – a zcela správně na všech kartách RTX – představuje nepostradatelný nástroj moderního hraní, AI konečně dostává pádný argument být nedílnou součástí světa počítačových her a umožňuje NVIDIA zvětšit už tak astronomický náskok před AMD a Applem, jež se navzdory svým nedávným počínům nijak nepřibližují celkovému potenciálu, který NVIDIA nabízí. Dobrá práce a skvělá motivace pro ostatní! Teď už nezbývá než počkat na konec září, kdy se velkého updatu dočká můj oblíbený Cyberpunk 2077, a my tak budeme konečně moci vyzkoušet DLSS 3.5 na vlastní oči. 



NEXT →