

iPure^{cz}



Fotíme s **15 Pro Max** | Co bude dál? | Náhodné **tipy** (13)
 Promarněný **potenciál** | **Chytré hodinky?** Nikdy.



iPure.cz 308/2023, 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

Počasí

Počasí v říjnu 2023 je zatím opravdu šílené (šíleně teplé). Za roky, co vlastním iPhone, jsem vyzkoušel mnoho a mnoho aplikací na předpověď počasí. V tomto editoriale je v krátkosti shrnu.

Editorial ■ Jan Netolička

IN-POČASÍ

Výběr začnu oblíbenou klasikou. Česká aplikace In-Počasí nabízí spolehlivou předpověď počasí na budoucí hodiny i dny s možností zobrazení map s radarovými snímky, bohaté možnosti přizpůsobení, a v neposlední řadě také podporu widgetů pro zamčenou obrazovku iPhone.

VENTUSKY

Z dílny českých tvůrců pochází i aplikace Ventusky. Kromě tradiční a velmi přesné předpovědi nabízí aplikace Ventusky mapy s radarovými snímky, údaje o pocitové teplotě, předpověď srážek a bouřek a spoustu dalšího.

METEORADAR

Aplikace Meteoradar se bude hodit zejména těm, kteří v rámci předpovědi počasí raději sledují mapy s radarovými snímky namísto tradičních tabulek a čísel. Meteoradar vedle klasické předpovědi nabízí nejrozličnější radarové mapy s pestrou paletou užitečných informací.

YR.NO

Platforma Yr.no je mezi lidmi čím dál více populární. V aplikaci Yr.no najdete spolehlivou, aktuální a přesnou předpověď se spoustou užitečných informací, mapy srážek, nebo třeba nejrozličnější grafy.

Tak koukněte, jak bude zítra,
a užijte si čtení!





iPhone 15 Pro Max z pohledu fotografa

Recenze ■ Honza Březina

Chytré telefony umí mnoho věcí. A kromě jiného se pro většinu populace staly hlavním nebo dokonce jediným fotoaparátem. Apple si to uvědomuje a iPhone 15 Pro Max přináší každému trochu té fotografické radosti.



Je až neuvěřitelné, jak rychle a jak dramaticky změnily chytré telefony svět fotografie. Pamatuji dobu filmovou, dobu digitální, dobu kdy každý chtěl DSLR, a dnes většina lidí fotí mobilem. Důvodů je celá řada a jsou veskrze logické. V první řadě fotoaparát tak nějak „dostáváte zdarma“ k mobilu, a tak fotí lidé, kteří by jinak fotoaparát možná ani nevlastnili nebo používali jen příležitostně. Mobil jsme se naučili mít stále u sebe a nejlepší fotoaparát je ten, který držíte v ruce. Takže pohotovost a dostupnost zde bezesporu hrají jednu z klíčových rolí. Ale to hlavní je určitě jednoduchost. Chytré telefony mají obrovský výpočetní výkon a výrobci, kteří za nimi stojí, jsou IT firmy, které se nebojí použít algoritmy místo skla a křemíku. A tak na jedno zmáčknutí snímek nejen zaznamenají, ale zároveň i automaticky zpracují, dnes s využitím strojového učení či AI. Na druhé stisknutí můžete svou fotografii poslat rodině, kamarádům nebo do celého světa. Žádné nastavování, žádné importování, žádné zpracování. Vše takřikajíc instantně.

Z výše popsaného je celkem jasné, že pro běžného nefotografa, tedy člověka, který chce jen zaznamenat vizuální vzpomínku, je mobil ideálním nástrojem. Ale i fotografové sahají po chytrých telefonech čím dál častěji. Většinou kvůli velice jednoduchému a přitom kvalitnímu záznamu videa, ale

i ve fotografii mají chytré telefony co nabídnout. Třeba skvělý makro režim, nebo různé sekvenční či časosběrné režimy apod.

Takže výrobci chytrých telefonů – s Applem v čele – pochopili, že lepší fotoaparát dobře prodává skoro komukoli, a tak není divu, že i nové iPhone 15 v této oblasti mají pro každého něco. Já bych se rád v tomto článku zaměřil primárně na iPhone 15 Pro Max, protože ten potěší všechny. Od laiků až po profesionály.

NOVÉ HDR 5 PRO MASY

První novinkou je 5. generace automatického HDR. Režim High Dynamic Range se v případě iPhoneů aktivuje automaticky u všech vysoce kontrastních scén. Nová generace HDR, kterou najdeme u iPhoneů 15, nejde cestou „silnějšího efektu HDR“, ale naopak se snaží o „přirozenější výsledek“. Barvy nejsou tolik satureované, přechody jsou plynulejší, mraky na obloze už nejsou tolik obtažené konturami a celkově se opravdu povedlo dosáhnout přirozenějšího výsledku. Pozor, pokud milujete „pouťově“ barevné a kontrastní fotky, tak vás může paradoxně HDR 5 trochu zklamat. Apple touto cestou nejde – na rozdíl od některých asijských konkurentů. Ale existuje řada aplikací třetích stran, které vám i na iPhone umožní fotit omalovánky.

< Zpět Výchozí profesionální formát

HEIF Max (do 48 Mpx)

ProRAW 12 Mpx

ProRAW Max (do 48 Mpx) ✓

Vyberte výchozí profesionální formát. Ovládacím prvkem fotoaparátu ho můžete zapínat a vypínat. Dlouhým stisknutím ovládacího prvku zobrazíte další formáty.

Přibližná velikost souborů:

- 5 MB pro HEIF v rozlišení 48 Mpx
- 25 MB pro ProRAW v rozlišení 12 Mpx
- 75 MB pro ProRAW v rozlišení 48 Mpx

< Formáty Fotografický režim

12 Mpx

24 Mpx ✓

Přibližné velikosti souborů fotek:

- 2 MB v rozlišení 12 Mpx
- 3 MB v rozlišení 24 Mpx

< Fotoaparát Hlavní fotoaparát

DALŠÍ OBJEKTIVY

28 mm ☒

35 mm ☒

Klepnutím na tlačítko přiblížení „1x“ přepnete mezi 24mm objektivem a dalšími.

VÝCHOZÍ OBJEKTIV

Standardně používat 24 mm – 1x ✓

Standardně používat 28 mm – 1.2x

Standardně používat 35 mm – 1.5x



AUTOMATICKÝ PORTRÉTNÍ REŽIM

Další velice příjemnou novinkou je možnost zapnout automatický portrétní režim. U starších telefonů a verzí systému jste se před focením museli rozhodnout, zda fotíte v režimu Foto nebo Portrét. V druhém případě se uložila i 3D mapa scény a softwarově se rozmazalo pozadí za dominantním objektem. Když jste na režim Portrét zapoměli, měli jste smůlu, protože data o hloubce se neuložila.

Nově iPhone umí automaticky rozpoznat scénu, pro kterou je portrétní režim vhodný a automaticky uložit i dodatečná data umožňující se až po focení rozhodnout, zda chcete malou hloubku ostroty využít nebo ne. A to je pro mě úplně skvělá pojistka, ať už jste začátečníci nebo pokročilí fotografové. Myslím si, že je to ideální ukázka toho, jak pohotový může chytrý telefon být.

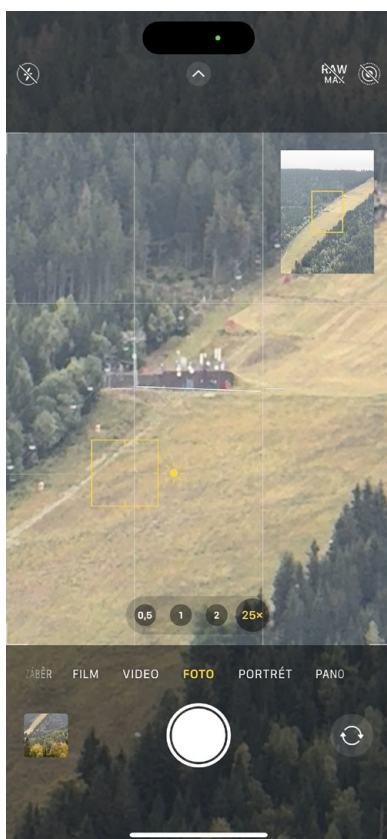
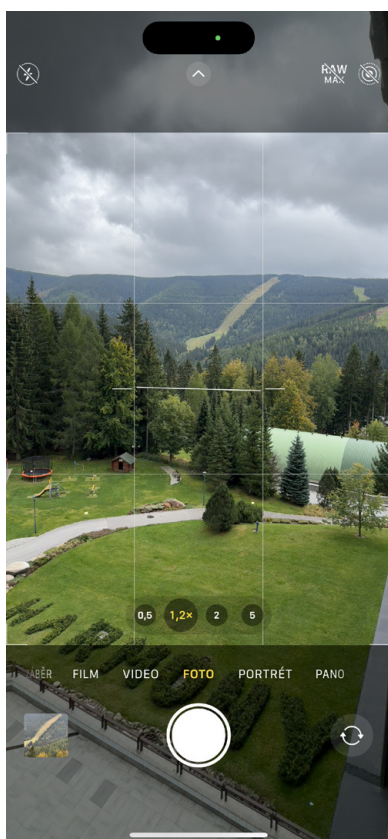
12, 24 NEBO 48 MEGAPIXELŮ?

Již předchozí generace iPhonů nabízela na základním ohnisku volbu mezi 12 a 48Mpx rozlišením. Apple v tomto zašel dál a nově si uživatel může přednastavit, jestli preferuje úsporných 12 Mpx nebo bohatších 24 Mpx pro běžné fotky. A pak náročným uživatelům dává na výběr mezi 48Mpx snímky ve formátu Apple ProRAW a HEIF nebo 12Mpx ProRAW. Každý si tak může vybrat podle svých potřeb a nemusí to nutně znamenat až takový nárůst množství dat.

ACH TA OHNISKA

Co se týče objektivů a ohnisek, udělal nám v tom Apple zase slušný guláš. Základní modely 15 a 15 Plus mají dva objektivy. Ultraširokoúhlý (0,5x) s rozlišením 12 Mpx, a pak základní (1x) s rozlišením až 48 Mpx, ze kterého umí dělat výřez na 2x zoom.

Nově si uživatel může přednastavit, jestli preferuje úsporných 12 Mpx nebo bohatších 24 Mpx. Nároční uživatelé volí mezi 48Mpx snímky v Apple ProRAW a HEIF nebo 12Mpx ProRAW.



Jsem opravdu rád, že se Apple vydal cestou nahrazování „zoom režimů“ ohniskovými vzdálenostmi. Jako fotografovi je mi mnohem bližší nastavovat 24 mm, 28 mm a 35 mm.

Model iPhone 15 Pro má tři objektivy a nabízí fyzicky režimy 0,5x, 1x a 3x s tím, že opět je zde 2x zoom udělaný výřezem ze 48Mpx snímače.

A model 15 Pro Max má také tři objektivy, ale nabízí režimy zoomu 0,5x, 1x a 5x fyzicky s tím, že pomocí výpočtů přidává ještě 1,2x, 1,5x a 2x. Přibyla tedy ohniska odpovídající 28 a 35 mm, a naopak chybí 3x zoom, který se dělá digitálně. Koneckonců digitálně můžete zoomovat zcela plynule až do 25x zoomu.

Jsem opravdu rád, že se Apple vydal cestou nahrazování „zoom režimů“ ohniskovými vzdálenostmi. Jako fotografovi je mi mnohem bližší nastavovat 24 mm, 28 mm a 35 mm. Škoda jen, že zůstal na půl cesty a u ostatních ohnisek se dál nastavuje „zoom“. Za ideální bych považoval možnost volby uživatele. Běžným laikům bude pravděpodobně víc vyhovovat označení v násobcích, fotografům pak ohniska.

Celé to mimochodem znamená zajímavé dilema pro ty, kdo se rozhodují mezi verzí Pro a Pro Max. Někomu

může mnohem víc vyhovovat 3x zoom, tedy cca 72mm ohnisko, a někdo naopak ocení delší 5x zoom tedy cca 120 mm. Každé ohnisko nabízí trochu jinou perspektivu a nejde jednoduše říct, že jedno je lepší než druhé.

VIDEO JAKO TŘEŠNIČKA NA DORTU

Aby toho nebylo málo, tak díky USB-C budou umět nově iPhone Pro a Pro Max nahrávat videa v ProRES 4K/60 přímo na připojené externí úložiště, což bezesporu běžného uživatele nebude zajímat, ale pro profesionály to může znamenat zajímavé zjednodušení workflow. Podrobněji bych se rád videonovinkám věnoval v samostatném článku.

ZÁVĚR

Nové iPhone přináší po fotografické stránce každému něco. A vzhledem k dalším vylepšením si myslím, že pokud rádi fotíte a rozhodli jste se fotit mobilem, tak jde o opravdu skvělou volbu. 



iPhony máme, co dál?

Magazín ■ Radim Kroulík

Je začátek října a zákazníci mohou horlivě objednávat a následně čekat na nové iPhony. Apple má za sebou druhou letošní keynote. Čeká nás ještě jedna?
A dočkáme se do konce roku aktualizace dalších produktů?

u tajemného Applu existují jistoty. Mezi ně patří vývojářská konference WWDC a zářijové představení iPhonů. Vedle těchto zavedených prezentací Apple často zařazoval také jarní a ještě jednu po iPhonech. V roce 2020 jsme měli dokonce tři podzimní keynote.

Letos nám Apple zatím předvedl dvě prezentace. Na WWDC byl kromě nových operačních systémů představen MacBook Air 15" a především Vision Pro. Na zářijové keynote hrály hlavní roli iPhony s komparzem v podobě Apple Watch. Apple tradičně rozesílá informace a pozvánky přibližně 14 dní před samotnou akcí. Pokud je na programu říjnová prezentace, tak bychom se měli dočkat informací velmi brzy. Zároveň absence jakýchkoliv informací v současné době neznámá z pohledu nadcházejících prezentací vůbec nic. Apple už do konce roku nemusí přijít ani s jednou, a také může mít v rukávu schované ještě dvě.

Historie nám toho bohužel také moc nenapoví. Kromě zavedených prezentací na WWDC a pravidelného představení iPhonů se harmonogram keynote rok od roku výrazně liší. Což je poměrně logické. Operační systémy a iPhony společně s Apple Watch jsou v podstatě jediné události, které běží v pravidelném ročním cyklu. Už nyní můžeme s velkou mírou jistoty říct, že Apple příští červen představí

nové operační systémy a v září novou řadu iPhonů a Apple Watch. Zároveň operační systémy a iPhony stále tvoří hlavní část byznysu Applu. Stačí se podívat na čtvrtletní finanční výsledky. O těch za poslední čtvrtletí jsme psali v čísle 301. iPhony generují téměř polovinu všech příjmů a Apple si nemůže dovolit vynechat pravidelný update.

ČEKÁNÍ NA IPAD

Finanční výsledky nám ale ukazují, že zákazníci momentálně vyčkávají s nákupem iPadů. Dvacetiprocentní meziroční pokles v prodeji dává Applu jasnou informaci. Současná produktová řada iPadů není atraktivní. iPady Pro mají stejný design už od roku 2018 a pomalý vývoj této vlajkové lodi mezi iPady podtrhl Apple loni, když novou řadu zveřejnil v polovině října pouze tiskovou zprávou a zveřejněním krátkého promo videa na YouTube. Když se podíváme na změny oproti předcházející verzi, tak není překvapením, že Apple neuspořádal samostatnou keynote. Nový iPad dostal čip M2 a funkci Hover pro Apple Pencil, která přináší interakci s iPadem už 12 milimetrů od displeje.

K tomu Apple zveřejnil novou základní řadu iPadu 10. generace, který se vizuálně i cenou přiblížil iPadu Air. Nový model se rychle „proslavil“ především kompatibilitou s Apple Pencil první generace



a adaptérem pro USB-C. K základnímu iPadu připravil Apple novou klávesnici Magic Keyboard Folio s cenou 7 490 Kč. Vzhledem k vyšší ceně za iPad i za klávesnici řada odborníků doporučovala pro nenáročného uživatele iPad předchozí 9. generace.

Na jaře loňského roku vydal Apple také přes tisícovou zprávu iPady Air. Dočkáme se do konce roku aktualizací? Všechny poslední generace iPadů již mají USB-C, takže motivace přechodu z Lightningu na jednotný konektor tu není. Upravený design by ale minimálně řadě Pro slušel. Šablonou může být letošní iPhone. Ano, na první pohled se jedná stále o podobné zařízení, ale změně je celá řada. Podle prvních ohlasů to vypadá, že iPhone 15 Pro dokázal uživatele nadchnout, což v posledních letech nebylo nutně pravidlem. Zvláště u uživatelů, kteří

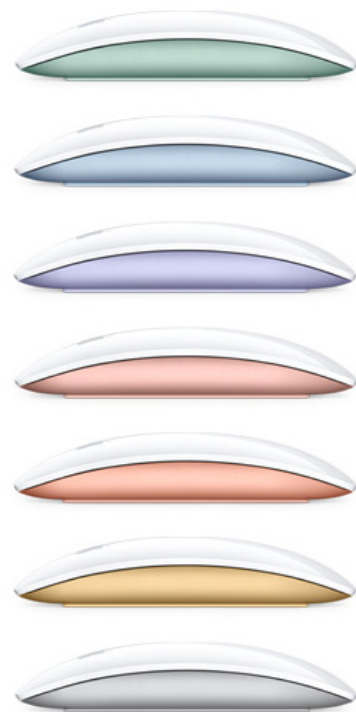
se rozhodli skočit z předchozího modelu. Podobné nadšení by iPad Pro potřeboval jako sůl. Podle mého názoru se Applu podařilo dobře nastavit u nových iPhoneů rozdíly mezi funkcemi a cenami. Průvodce s rozdíly jsme vám přinesli v předchozím čísle. U iPadů mi nabídka momentálně nepřipadá tak přehledná. Kromě nadšení z novinek by nebyla na škodu větší přehlednost napříč jednotlivými produkty.

NOVÝ IMAC?

Podzim může také patřit Macům. Applu se letos podařilo ukončit přechod na vlastní čipy Silicon, když na WWDC představil Mac Pro. Společně s ním byla představena nová verze Mac Studio, takže tyto dva stroje mají na nějakou dobu vystaráno. Stejně tak představený MacBook Air 15" se s největší pravděpodobností letos novinky nedočká. Čip M2 je tu s námi od června 2022 a poslední novinky se dočkal společně s Mac Pro v podobě M2 Ultra.

Stojí některý z Maců netrpělivě ve frontě na aktualizaci? Jednoznačným kandidátem na aktualizaci je iMac, který byl představen na jaře 2021 a je posledním Macem, který v sobě má čip M1, ostatní stroje už jedou na M2. Je možné, že by iMac úplně přeskočil generaci s M2 a počkal si až na nový M3? Možné to je, ale v takovém případě

Bez zásadních změn v iPadech totiž nebude mít Apple dostatek materiálu, aby plnohodnotnou keynote utáhl.



bychom si na novou řadu nejspíš museli ještě nějakou dobu počkat.

Další Macy mohou ještě nějakou dobu zůstat v současné podobě. Logickým skokem vpřed by byl přechod na čip M3, ale ten by momentálně nedával smysl. Proč? Apple při představení Vision Pro ukázal, že tento revoluční produkt bude mít čip M2. Jelikož Vision Pro má jít do prodeje až někdy na začátku příštího roku, tak mi přijde nepravděpodobné, že by před tím například MacBook Pro dostal nový procesor. Jen těžko by se pak vysvětlovalo, proč nejdražší a nejnovativnější produkt neobsahuje nejnovější čip. Že by Vision Pro nakonec obsahoval M3, se mi zdá také nepravděpodobné s ohledem na červnovou prezentaci.

PODZIMNÍ KEYNOTE

Jak by mohla vypadat podzimní keynote? Zásadní říznutí do iPadů, aktualizace iMaců, a AirPods Max. Apple by také poprvé od uvedení mohl sáhnout do AirTagů. Za zmínku by mohlo stát také příslušenství, a to nejen z pohledu přechodu na USB-C. Velký ohlas by určitě měla nová generace Magic Mouse se zbrusu novým systémem nabíjení, které by umožnilo myš nabíjet a používat současně.

To už bychom ale asi chtěli moc. Vraťme se zpět na zem, a to k iPadům. Bohužel značným limitem

Macy mohou ještě nějakou dobu zůstat v současné podobě. Logickým skokem vpřed by byl přechod na čip M3.

současných iPadů není hardware, ale software. Příležitost k nadchnutí uživatelů Apple prováhal i na vývojářské konferenci, která přinesla spíše kosmetické změny. Nebyl bych proti zjednodušení nabídky. Pokud si iPhone vystačí s řadou Pro a tou základní, tak by podobné rozdělení mohl mít i iPad. Řekl bych, že právě budoucnost iPadů bude hlavním určujícím faktorem toho, jestli se ještě letos dočkáme prezentace. Bez zásadních změn v iPadech totiž nebude mít Apple dostatek materiálu, aby plnohodnotnou keynote utáhl.

Dočkáme se v letošním roce další oficiální události? Kdybych si měl vsadit, tak bych řekl, že spíše ne. Naopak jako velmi pravděpodobný scénář bych viděl zveřejnění nové generace některého z produktů přes tiskovou zprávu a video. 



Náhodné tipy #13

Návod ■ Jakub Dressler

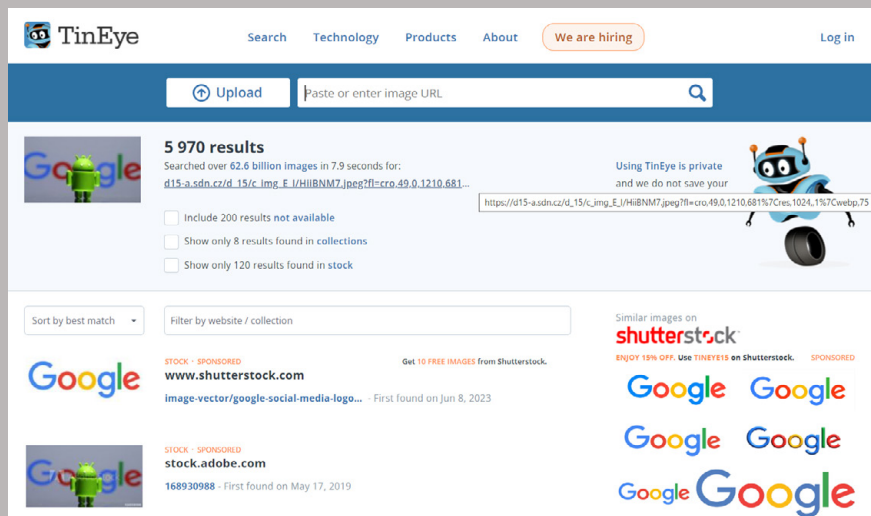
Už jste někdy uvažovali nad tím, jestli je fotka u nějaké zprávy pravá? Nechce si někdo hrát s fakty? Někdy je náročné zjistit, kde je pravda. A co když vám spadne telefon do vody? Jak správně postupovat? Dočkali jsme se novinek v oblasti vyzvánění od Applu? To vše vás čeká v těchto náhodných tipech!

Měl jsem pro vás připravený ještě jeden tip, ale potom jsem si poslechl náš redakční podcast, a tam o něm mluvil kolega Radim. Takže jej nebudu uvádět jako jeden z hlavních tří tipů. Ale pro ty z vás, kdo jste se ještě nedostali k tomuto dílu podcastu, se o něm můžu na začátku zmínit.

Jde o to, že mnohé z vás překvapily určité designové změny v novém iOS. Najdeme je i v iMessage, kde přibyl nové tlačítko plus, pod kterým najdete vše, co jste dříve měli na liště nad klávesnicí. Dříve jste jedním kliknutím mohli otevřít fotografie a hned je sdílet skrze zprávu. Teď musíte kliknout na plus, vybrat Fotografie a potom odeslat... I když to vlastně není úplně tak pravda. Když podržíte prst na tlačítku plus o něco déle, tak se dostanete rovnou do fotografií. Takže to až tak velká změna nakonec není. Je nutno dodat, že na iPadu tato „zkratka“ nefunguje, což znamená, že na to Apple zapomněl, nebo to nehodlá do iPadOS přidat.

TINEYE

TinEye se vám může hodit kdykoliv, když si chcete ověřit pravost fotografie. V dnešní době se vám může často stát, že se u článku, zprávy nebo na profilu



na sociální síti objeví fotografie, která má navodit určitý dojem často takový, jaký máte mít. Internet je plný dezinformací, a proto je potřeba si zprávy, popřípadě i fotografie, ověřovat. A právě k tomu se vám může hodit rozšíření TinEye pro webové prohlížeče Chrome, Firefox, Edge nebo Opera.

Po instalaci tohoto rozšíření do prohlížeče můžete jednoduchým způsobem zjistit, na jakých stránkách nebo v jakých článcích se daná fotografie ještě objevila. Stačí na obrázek kliknout pravým tlačítkem myši a vybrat možnost Search Image on TinEye. Aplikace vám potom ukáže všechny výsledky hledání. Tímto způsobem si můžete ověřit nejen fotky u zpravodajských serverů, ale i na sociálních sítích nebo na seznamovacích platformách.

Po instalaci TinEye do prohlížeče můžete jednoduchým způsobem zjistit, na jakých stránkách nebo v jakých článcích se daná fotografie ještě objevila.

Pokud se někdo chce vydávat za někoho jiného, tak může klidně použít fotku, která mu nepatří. A díky TinEye se vám podaří podvodné fotografie odhalit.

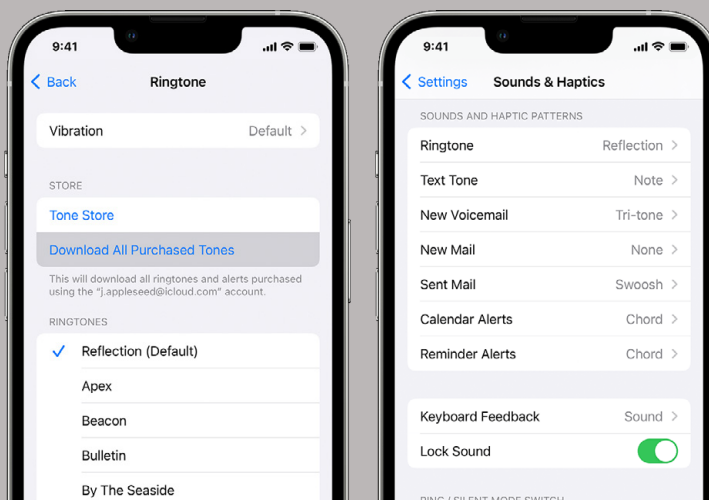
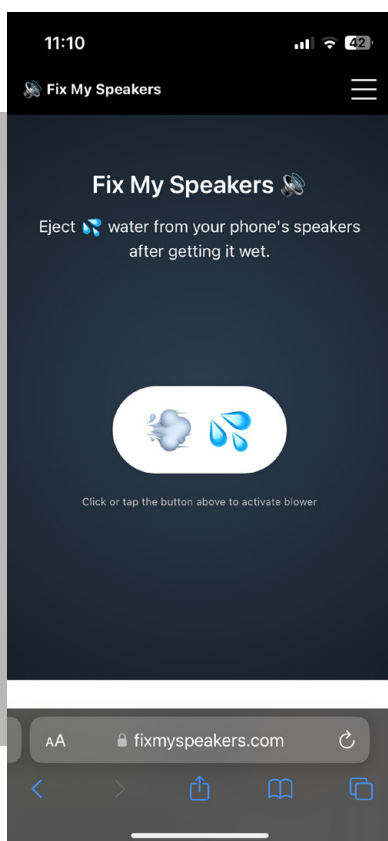
A vy, kdo používáte jen Safari, můžete využít stránky tineye.com. Ta vám poslouží stejně dobře. Po vložení odkazu nebo nahrání obrázku z paměti zařízení dostanete stejné výsledky.

VODA V REPRODUKTORU

Můj další tip se také týká webové stránky. Ta totiž napodobuje funkci, kterou mají Apple Watch ve svém OVLÁDACÍM CENTRU – ZAMKNUTÍ VE VODĚ. Ta vám zamkne obrazovku, takže nereaguje dotyková část hodinek. Po jejím vypnutí se hodinky skrze sérii tónů pokusí odstranit vodu, která mohla zůstat v reproduktorech.

Tuto funkci ale nemá váš iPhone nebo iPad. Proto můžete využít služeb stránky fixmyspeakers.com. Je to stejně jednoduché jako u Apple Watch. Stačí stránku otevřít a kliknout na hlavní tlačítko. Co můžete udělat ještě?

Samozřejmě i Apple se věnuje této problematice. Vylití tekutin na telefon je zcela běžné. Můj telefon už zažil nejen vodu, ale i limonádu nebo pivo. Pokud jste na telefon vylili něco jiného než vodu, tak Apple doporučuje místo opláchnout vodou a vytřít



hadříkem, který nezanechává chloupky. iPhone je dobré držet Lightningem (nově portem USB-C) dolů. Můžete telefonem jemně narážet do dlaně tak, aby se přebytečná tekutina dostala ven. Můžete využít i ventilátor nebo fén. Je ale potřeba pamatovat, že vzduch, který bude proudit, musí být vždy studený!

NOVÉ VYZVÁNĚNÍ

Vlastnímu vyzvánění jsme se v iPure věnovali už mnohokrát. Honza Březina natočil video do iPhone Akademie a Honza Netolička napsal zajímavý článek. Toto téma je stále pro mnohé aktuální. Nemají na ruce Apple Watch, a tak nemají svůj iPhone neustále v Tichém režimu. Navíc nabídka vyzvánění přímo v iPhone nebyla tak rozmanitá. Ale tomu už

tak není. Apple přidal do nabídky okolo 20 nových vyzvánění.

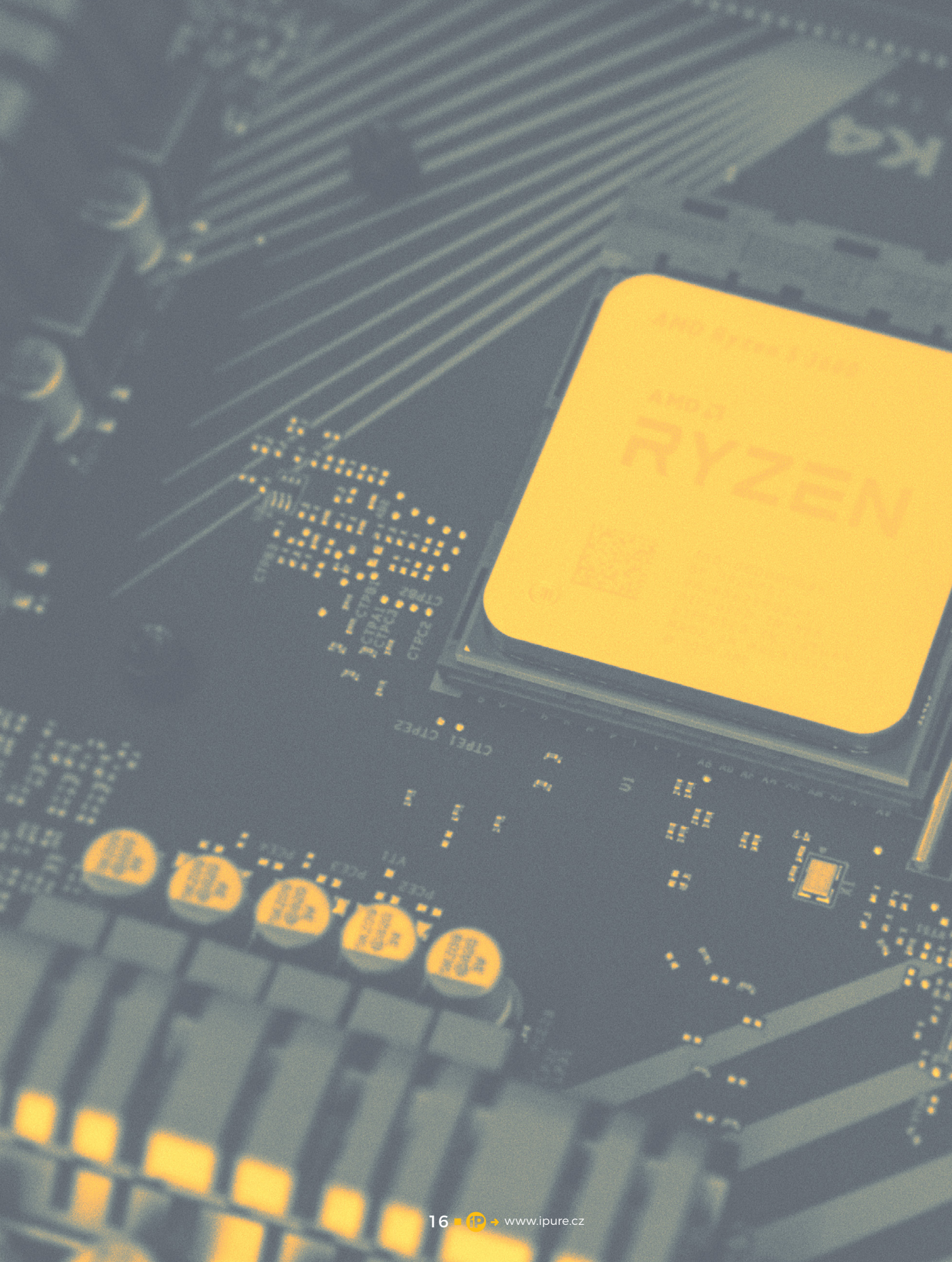
První novinky se týkají kategorie **KLASICKÉ**, která je úplně dole v nabídce: **KONSTELACE**, **MIHOTÁNÍ**, **OSVĚTLENÍ** nebo **SOVA**. Mezi základní nabídku se zařadila tato vyzvánění: **BALDACHÝN**, **CESTA**, **ČTVRTKA**, **HORSKÁ BOUDA**, **KONVICE**, **MIMOŘÁDNÁ ZPRÁVA**, **MLÉČNÁ DRÁHA**, **NÁKLON**, **ODLET**, **ROZBŘESK**, **ROZLOŽENÝ AKORD**, **RTUŤ**, **SEMENÁČEK**, **SUP**, **ŠKÁDLENÍ**, **ÚDOLÍ** nebo **ÚKRYT**.

Zajímalo by mě, které se vám líbí nejvíce. Mě žádné nepřesvědčilo natolik, abych si změnil svoje vyzvánění, které mám nastavené už několik let, ale uvažuji nad změnou svého budíku, který využívá stejné melodie.

ZÁVĚR

Tato část roku mě baví asi nejvíce. Ze začátku se totiž objevují zprávy o hlavních novinkách zařízení i jejich operačních systémech. Později se ale začínají objevovat i ty méně známé nebo zcela skryté funkce, které jsou ale neméně zajímavé. Konkrétně mě napadá upozornění **VZDÁLENOSTI OD OBRAZOVKY** nebo měření **POHYBU NA SLUNEČNÍM SVĚTLE**. O těchto funkcích se nezmiňuje ani Apple, ani blogeri ve svých článcích nebo videích. Právě těmto méně výrazným funkcím se snad budeme věnovat někdy v budoucnu. 

Pokud nemáte na ruce Apple Watch, a nemáte tak svůj iPhone neustále v Tichém režimu, vězte, že systémová nabídka vyzvánění nebyla nikdy tak rozmanitá.



| Promarněný potenciál

Magazín ■ Karel Oprchal

Zásadní rozdíl mezi počítači s Windows a Macem je pochopitelně míra optimalizace. Windows je divoké prostředí otevřené v podstatě pro kohokoli, do jednoho systému můžete namontovat miliony kombinací různého hardwaru a verzí softwaru a vždycky to nějak pojede. Jenže jak? Pro Apple je taková nejistota noční můrou, není přece možné dopustit, abyste nacpali desetitisíce korun do prémiových komponentů a pak od nich ani nedostali očekávaný výkon...



Na Windows se nám v posledních letech rozmohl takový nešvar. Že si člověk musí se systémem občas umět pohrát, aby zajistil, že všechno bude fungovat dle očekávání, to jsme už dávno věděli. Nevěděli jsme však, že na pozadí probíhá několik zásadních změn, především co se přístupu k výrobě her a aplikací týče, které zcela mění pravidla hry, a je tak způsobeno, že si hardware nevede tak dobře, jak i výrobce deklaruje. Narazil jsem nedávno [na video](#) jednoho youtubera, který se této problematice věnuje asi jako první a v podstatě mě uklidnil, že na tom nejsem zase tak špatně, jak bych si původně na základě recenzí her i jiných počítačů mohl myslet. Jeho zjednodušeným sdělením je, že je v podstatě nepodstatné, jakou dnes máte grafickou kartu nebo jaký máte procesor, pokud máte aspoň šest až osm jader a je z posledních let, protože výkon grafické karty, na níž má při hraní her záležet v podstatě nejvíce, bude procesorem vždycky omezován, ať už jeho výkon bude jakýkoli. Mnoho vašich moderních her tím pádem nemá skoro nikdy šanci běžet tak, jak by měla, protože vás systém nějakým způsobem drží zpátky a vy se budete i na nejdražších strojích potýkat s nevytíženým hardwarem a zbytečně nízkým FPS. A může za to pohodlnost.

UNIVERZÁLNÍ ENGINE

Pohodlnost vývojářů, abychom byli přesní... Určitě jste slyšeli o tom nadšení okolo [Unreal Engine 5](#), který je zdarma dostupný komukoli online a má svou úžasnou paletou nástrojů umožnit do her implementovat nádhernou práci se světlem, pokročilou fyziku objektů, kolizi i vykreslování textur ve velmi vysokém rozlišení. Zní to fantasticky, ale jak uvádí i autor přiloženého článku, zpracovat fyziku, lom světla nebo vykreslování textur by při vývoji her měli dělat především sami vývojáři, nikoliv programátoři nabízející univerzální mustr, na který jen stačí naroubovat pár dalších věcí a hra je hotová. Je samozřejmě pravdou, že vyvinout vlastní herní engine je pro studio finančně velmi náročné, na druhou stranu nikdo neříká, že se dá jeden engine použít jen na jeden projekt a že to s sebou nenese mnoho výhod. Unreal Engine 5 je totiž prefabrikát, který umožňuje vývojářům začít stavět na nějakých základech, které jsou dostatečně dobré na to, aby se některými částmi vývoje hry prostě nemuseli vůbec zabývat. Vykoupeno je to ale právě tím, že Unreal Engine 5 je univerzální, tudíž se nemusí úplně dobře potkat jak s vaším hardwarem, tak se zbytkem vlastního softwaru, který je na něm postaven.

Když je herní engine otevřený, očekává se, že bude fungovat na co největším množství zařízení



po celém světě, jeho cílem je nabídnout určitou technologii masám. Jak ale víme, velmi podobně na tom jsou Windows, které se celou svou existencí snaží balancovat mezi nejnovějšími i velmi starými stroji a na všech běžet zhruba podobně, a s ohledem na inovaci a optimalizaci je to spíš přítěž... Otevřený herní engine ve výsledku znamená, že pokud si postavíte počítač, který za normálních okolností funguje obstojně, vůbec to nemusí znamenat, že i hra napsaná na otevřeném herním engine

a upozoroval, že po celou dobu hraní běžela grafická karta jen na zhruba 60 %, podobně tak i CPU. Utilizace grafické karty se sice v jiných moderních hrách lišila, ale na 99–100 % – což by bylo ideální – se dostala málokdy. To značí, že někde v systému je blok, který kartě brání podat vyšší výkon.

A důvod? To je těžké určit, když ani moderní, správně chlazený 12jádrový procesor není schopen kartě nachystat dost dat a poskytnout takové podmínky, aby se mohla pořádně protáhnout. Víím, že

Ani na obstojně sestaveném počítači nemusí hra vytvořená v otevřeném herním engine ve výsledku běžet tak jako hra, jejíž engine si vývojář vyrobil sám.

na něm poběží tak, jako hra, jejíž engine si vývojář vyrobil sám. Váš počítač může zrovna postrádat nejnovější BIOS nebo nemáte tak rychlou RAM, jak by to systému vyhovovalo, a už může dojít k brzdění. Nejhorší na tom je, že dopídit se výsledku je v podstatě nemožné. Můžete se sami podívat na příložené video, kde je testován například nový Spiderman. Uživatel hry spustil na počítači s kartou NVIDIA RTX 3080 a 12jádrovým herním procesorem od AMD

není slušné ukazovat prstem, ale vzhledem k tomu, že se tentýž scénář neopakuje při hraní všech her na stejném systému, nastává podezření, že některé hry začínají po procesoru chtít i to, co původně měla na starost pouze grafická karta. Krom toho zřejmě nedostatečně využívají hardwarové akcelerace některých funkcí přímo na kartě, jako např. způsob vyhlazování DLSS. Mnoho věcí, jako právě fyzika nebo světlo, již nebývají otázkou dobře napsaného



Hry bohužel jen málokdy pracují s několika jádry najednou... 12 nebo 16 jader herního procesoru tím pádem nemusí pro vaše hraní znamenat skoro žádnou výhodu.

a aktualizovaného ovladače grafické karty, ale výkonu jednoho vlákna na vašem procesoru. Hry totiž bohužel jen málokdy pracují s několika jádry najednou... 12 nebo 16 jader herního procesoru tím pádem nemusí pro vaše hraní znamenat skoro žádnou výhodu, jen vyhozené peníze navíc a vyšší spotřebu elektrické energie.

ROSTOU NÁROKY, ALE SÍLA PROBLÉMY NEŘEŠÍ

Stačilo by přitom, aby se na vydání her tolik netlačilo a trh se vrátil zpět ke kvalitě a stabilitě. Máme tu sice extrémní případy jako Cyberpunk 2077, který i po 10 letech vývoje technicky vzato nebyl hotov a až dnes máme k dispozici de facto finální verzi s aktualizovanou grafikou,

optimalizovaným chodem, vyladěnou kompatibilitou s nejmodernějším hardwarem a odstraněnými bugy, ale kolik takových megaprojektů je? CD Projekt Red pro něj použil svůj vlastní REDengine 4, stejně jako vývojáři Control, Red Dead Redemption 2 nebo Tomb Raider dali přednost vlastním enginům. A překvapivě jsou to i tyto hry, které se chlubí příkladnou optimalizací i velmi pokročilými grafickými prvky, aniž by za to váš procesor musel platit daň. Je sice pravda, že se to úplně netýká vývojářů Cyberpunku, kteří se rozhodli využít potenciál výkonných procesorů a umožnit hře pracovat klidně i s osmi jádry najednou, aby mohly všechny pohyblivé elementy včetně celého modelu města být načítány v reálném čase a najednou, ale ti takto hru vždy avizovali. Cyberpunk nikdy neměl být nenáročným titulem. Troskotají proto ty hry, které mají zřejmě menší rozpočet, možná jsou i zdarma, a správně by měly jet ve stovkách fps, ale nedostanou se tam, protože sama architektura hry jim háže klacky pod nohy...

Dalším důležitým faktorem je to, že vývojáři chtějí využít surového výkonu soudobých komponentů a tak si dovolí vybavit hry texturami v detailu, čímž velikost dnešních her šíleně roste, a ono je pak na procesoru a vašem úložišti, aby

Supervýkonné čipy



Až 12jádrové CPU
Až 19jádrové GPU
Až 32 GB jednotné paměti
Propustnost paměti 200 GB/s



12jádrové CPU
Až 38jádrové GPU
Až 96 GB jednotné paměti
Propustnost paměti 400 GB/s

se k těmto datům co nejrychleji dostaly a připravily je pro grafickou kartu k zobrazení. Čím více dat musí protéct, tím náročnější je zajistit, aby se data zbytečně nikde nezdržovala. A k tomu se hodí vlastní herní engine, který přesně ví, co má dělat. Může se totiž bohužel zdát, že problém nezmi-zí, i když počítač vybavíte nejlepším vybavením či upravíte nastavení grafiky, aby systém nemusel tolik pracovat. Tento jev se v minulosti tolik neobjevoval a je to vidět právě u kvalitních titulů starších 5 let, které jsou mnohem stabilnější než dnešní hry. Další vidle do toho házejí nové funkce Windows jako API DirectX 12 Ultimate, kladoucí navíc další nároky na optimální herní engine, který místo uvádění vlastních mechanismů využívá to, co je již zabezpečeno v operačním systému.

Díky jednoduchosti a jednodu-
tvárnosti všech počítačů Apple
je pro vývojáře extrémně
jednoduché vytěžit z hardwaru
a API maximum.

Kolem a kolem by mělo teď být jasné, že vyrobit skutečně funkční program je běh na dlouhou trať, co vyžaduje opravdu hodně trpělivosti a pečlivosti, kterou dnes herní vývojáři do jisté míry outsourcují někam jinam výměnou za výsledek, který by často klidně mohl být lepší.

Úplně jiná atmosféra panuje u Apple, kde člověk v podstatě vždycky pracuje s vyladěným programem. Díky jednoduchosti a jednotvárnosti všech počítačů, co Apple vyrábí, je pro vývojáře extrémně jednoduché vytěžit z hardwaru a API maximum, navíc ještě když jsou teď systémy kompletně integrovány díky přítomnosti Apple Silicon. Systém nebo aplikace mají okamžitý přístup k veškerému arzenálu, který mají k dispozici, o čemž se vývojářům pro Windows nemůže ani zdát. Jsem si jistý, že je jejich tajným snem moci vyvíjet stejně graficky propracované hry pro tak optimalizovaná zařízení, jako jsou Macy, ale život bohužel není fér. Pokud se něco zázrakem nezmění, budou se vývojáři a programátoři navždy štourat v kódu a rozhodovat se mezi utopením strašných peněz ve vlastním řešení, které přinese kýžený výsledek, nebo půjdou lehkou cestou a tomu všemu se vyhnou, čímž sice možná zvýší produktivitu své práce, ale podstupují riziko horších výsledků a pravděpodobně připravují hráče o herní zážitky. 

Proč bych si už nekoupil chytré hodinky?

Magazín ■ Jan Netolička

Chytré hodinky (nejen Apple Watch) jsem používal několik let. Avšak v lednu jsem své poslední chytré hodinky Apple Watch SE nadobro sundal ze svého zápěstí. A zcela upřímně, vůbec mi nechybí.

Mám o několik starostí méně – nemusím myslet na nabíjení a další nabíječku, nemám strach o rozbití, více se soustředím (nejen) na práci, protože mi něco neustále nebrní na zápěstí a zároveň jsem hodinky prodal za podobnou cenu, za kterou jsem si je původně pořídil. Pojďme si body, které mi na hodinkách vadily, rozebrat do hloubky.

ČASTÉ NABÍJENÍ A MIZERNÁ VÝDRŽ

Jako by nestačilo, že musíme iPhony nabíjet každý den. Apple Watch jsou bohužel další zařízení, na které jsem musel myslet. A obecně platí, že čím chytřejší hodinky, tím méně vydrží – a Apple Watch jsou poměrně chytré. ☹

Třeba se vám časem synchronizuje nabíjení hodinek a telefonu. Když ne, tak máte na ruce neustále vybité hodinky, čehož jsem si všiml třeba až v kanceláři. Hodinky jsem využíval především na měření spánku – v tu chvíli jsem je musel nabíjet jak před spaním, tak ihned po probuzení.

Alternativa? Některé modely Garmin mají na displeji vrstvu určenou pro solární nabíjení, zázraky od ní nečekejte, přesto je to jeden z mála bonusů, který podporuje delší výdrž hodinek na jedno nabití. Jinak platí přímá úměra – čím více funkcí, tím rychleji se hodinky vybíjejí. Tzv. „polochytré“





hodinky s uzavřenou verzí systému vydrží často i řádově déle, než hodinky s watchOS či s Wear OS, jenže jste zase omezeni jejich funkcemi. Prakticky si tedy vybíráte mezi delší výdrží a funkcemi či způsobem využití hodinek, což není zrovna dvakrát jednoduchý výběr.

I samotné nabíjení hodinek má svá úskalí. Apple Watch mají svou vlastní nabíječku, a jakmile jsem si ji do batohu nezabalil, tak jsem byl nakonec bez nich. U konkurence se mi líbí, že některé modely chytrých hodinek nabijete i ze zad některých smartphonů.

S výdrží se dá bojovat i pomocí hybridních hodinek, jenže jejich displej už je jen černobílý, a celý produkt přichází o wow efekt. Hodinky mají delší výdrž na jedno nabití, ale i tentokrát je to o kompromisu. Pokud však chcete hodinky využívat opravdu na maximum, a vychutnat si u nich vše, co se dá, vše začíná a končí u hodně neslavné výdrže.

NEUSTÁLÉ NOTIFIKACE NA ZÁPĚSTÍ

Když vám pípne notifikace, nemusíte sahát do kapsy a odemykat telefon. Stačí kouknout na zápěstí, a víte, na čem jste – tohle byl můj hlavní argument při nákupu chytrých hodinek. Jenže... Jakmile mi hodinky pípnou 60× za hodinu, už to taková paráda není. Samozřejmě jsem měl většinu notifikací i tak vypnutých, ale některé jsem z principu měl zapnuté, abych si nošení hodinek obhájil – kdyby sloužily pouze na sport, sáhnu po náramku.

Ke všem notifikacím můžeme připočíst častá upozornění na vaši neaktivitu. Při dodělávání tabulky v excelu či dopisování zprávy není nic otravnějšího než hodinky, které neznají aktuální kontext, a vyloženě vás „otravují“, abyste se hned teď protáhli a šli se projít.

Hodinky nezajímá, že prezentace měla být odeslaná už před deseti minutami. A to ještě nebereme v potaz několik zpráv, na které musíte hned teď

I samotné nabíjení hodinek má svá úskalí. Apple Watch mají svou vlastní nabíječku, a jakmile jsem si ji do batohu nezabalil, tak jsem byl nakonec bez nich.



Chytré hodinky nejsou levná záležitost. Má vlastně smysl investovat několik tisíc do hodinek, pokud víte, že je nebudete využívat na maximum?

odpovědět. Pípnutí na mobilu byste zřejmě neřešili, ale pípnutí na hodinkách – to už řešit musíte. Notifikace mě naopak rozptýlí a následná činnost mi trvá ještě déle.

Stejně jako hovory. Mít na hodinkách reproduktor a mikrofon je bonus, který vám umožní ze zápěstí vyřizovat hovory. Málokdo však ví, že je to hodně velká „nouzovka“. Chodit na ulici s hodinkami s hlasitým poslechem před pusou? To zřejmě raději sáhnete po telefonu. Stačí trochu nečistot v mikrofonu či reproduktoru, a z hovoru nic nebude. Z hodinek jsem volal nejčastěji z auta, ale kvůli kvalitě zvuku to nebylo pro obě strany moc příjemné.

POŘIZOVACÍ CENA

Já si pořídil nejlevnější Apple Watch na trhu, avšak jak jsou na tom další modely? Při koupi chytrých hodinek se může jednat o investici,

která se rovná minimálně slušně vybaveným smartphonům střední třídy. Např. Apple Watch Ultra stojí 22 tisíc, Galaxy Watch 5 Pro vyjdou na 12 tisíc, zatímco Garmin Fenix 7 Pro se solárním nabíjením vyjdou na minimálně na 16 tisíc. A to se u Garminu konkrétně držíme spíše při zemi, protože zvláště u této značky si můžete pořídit specializované hodinky pro golfisty, plavce nebo horolezce. A ceny tady přirozeně stoupají ještě výše.

Chytré hodinky nejsou levná záležitost. Jedná se o jednorázový výdaj, který, snad mimo Apple Watch, rychle ztrácí na ceně. Má vlastně smysl investovat několik tisíc do hodinek, pokud víte, že je nebudete využívat na maximum?

Apple Watch a ostatní chytré hodinky mají samozřejmě i světlé stránky, o kterých jsme zde již psali nesčetněkrát. Mým cílem bylo vám ukázat i temnější stranu života s chytrými hodinkami. 



NEXT →