

| 358

iPure^{cz}



iPhone **16 Plus** | Král multitaskingu | iPhone **16 Pro Max**
Nové ovládací centrum | Technologie za **AirPody**



iPure.cz 358/2024, osmý ročník | **Zakladatel:** Filip Brož | **Šéfredaktor:** Radim Kroulík
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, Michal Henych, Kamil Chudačík
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Tak trochu zapomenuté Apple Watch

Editorial ■ Radim Kroulík

Nové iPhone, Apple Watch a AirPods jsou již u prvních majitelů. Po prvních dnech mi přijde, že technologická bublina řeší téměř výhradně nové iPhone s krátkou odbočkou o tom, jak jsou AirPods 4 skvělé. Při projíždění X nebo YouTube pochopitelně vévodí iPhone a skoro je mi až líto Apple Watch, které jsou zatím tak trochu ve stínu.

Velké překvapení to ale není. Základní modely iPhone zatím sklízí chválu a řada Pro vždy nabízí zajímavý rozbor posledních technologických vychytávek, které Apple v daný rok nabízí. K tomu si přidejme to, že Apple Watch Ultra dostaly pouze novou barvu a výroční verze Apple Watch jsme se také nedočkali. K tomu se nevyplnily ani rumory o levnější variantě hodinek, které měly cílit především na děti. Předpokládám, že kdyby Apple vytáhl na poli hodinek stejný trumf jako v případě iPhone X, tak by dostaly více prostoru na výsluní.

My se k Apple Watch určitě ještě dostaneme, ale také toto číslo se věnuje především novým iPhoneům. Filip Brož podal první dojmy z iPhone 16 Pro Max a Jakub Dressler se podělil o zážitky spojené s přechodem z iPhone mini na iPhone 16 Plus.

Na své si v tomto čísle přijdou ale i čtenáři, které nechávají nové iPhone chladnými. Karel Oprchal se zaměřil na kompletně přepracované ovládací centrum v iOS 18, Michal Rada pokračuje s článkem o technologiích v AirPodech a já jsem se podíval na rozdíly mezi multitaskingem na iPadu a na Macu a na to, proč iPad nabízí lepší řešení.

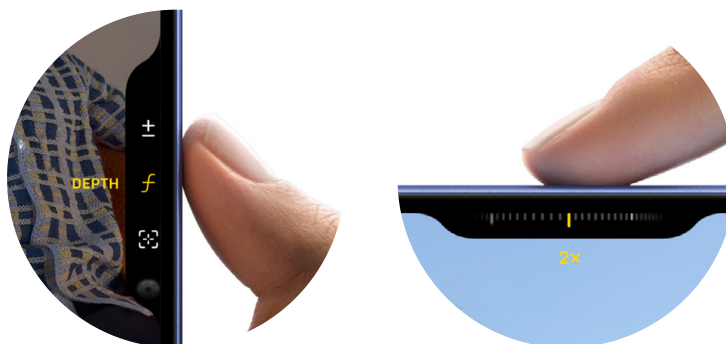
Jako vždy přeji příjemné čtení!





Vyměnil jsem Davida za Goliáše

Magazín ■ Jakub Dressler



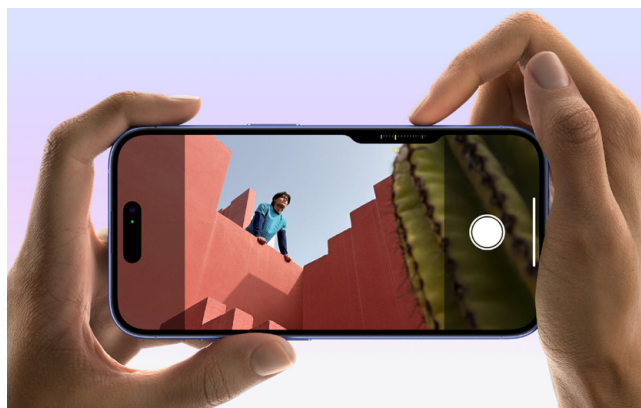


Koupil jsem si iPhone 16 Plus! Já vím, že jsem psal, jak jsem z něj zklamaný. Skutečnost je taková, že jsem sice zklamaný z Camera Control, ale jinak mě telefon celkem oslovil. A chci být připravený na budoucnost. A ta, ať k nám do Česka přijde nebo ne, je v iPhonu 16. generace!

Stále mám rozporuplné pocity z tlačítka na ovládání kamery. Ale zjistil jsem dvě základní věci, o kterých bych se měl rozhodně zmínit. Za prvé, není to čistě haptické tlačítko. Je totiž mechanické s haptickou plochou. A za druhé, otevření fotoaparátu je opravdu rychlé. Přirozenost a rychlost, s jakou jsem se naučil otvírat fotoaparát (ve svislé poloze telefonu), je neuvěřitelná. Nerad to uznávám, ale je to tak. A to si plně uvědomuji, že teď mám 5 způsobů, jak zapnout foťák: Siri, akční tlačítko, swipe zprava doleva, tlačítko na uzamčené obrazovce a nové tlačítko Camera Control. Zatím to cítím tak, že se rozhodně jedná o designový krok dozadu, ale když už tam to tlačítko je, tak mu dám šanci. V dalších článcích, které budou zaměřeny na moje zkušenosti, se tomu rozhodně budu věnovat více. Jsou ale i jiné novinky, které mě nadchly. Které?

Z MINI NA PLUS

Jak jistě většina z našich čtenářů již ví, byl jsem hrdý majitel iPhonu 13 mini. Dokonce jsem se nechal slyšet, že si nekoupím nový iPhone, dokud Apple nepřijde s novou verzí svého nejmenšího telefonu. Tento rok se ale ve mně něco zlomilo, naskytla se příležitost, a já zatoužil po změně. A tak jsem si předobjednal iPhone 16 Plus – když už, tak ať to stojí za to.



První, co mě samozřejmě šokovalo, byla velikost. Možná vám to připadne zvláštní, ale dejte si vedle sebe 13 mini a 16 Plus. Je to neskutečný nepoměr. Už jsem si odvykl mít tak velký telefon. Měl jsem sice iPhone XS, ale jsou to už tři roky! Odvykl jsem si držet telefon oběma rukama, protože by mi spadl. Samozřejmě jde jen o zvyk. Když jsem poprvé držel iPhone XS, poté co jsem měl iPhone 7, tak mi taky přišel „až zbytečně velký“.

Tady bych se opět vrátil ke Camera Control. Já mám ruce poměrně malé, takže, pokud držím telefon vodorovně, ani náhodou nedosáhnou na tlačítko ovládání fotoaparátu. A i když ho držím oběma rukama, tak mi to nepřijde přirozené. Ale to bych řešil v dalším článku. Pokud ho držím svisle, tak je můj palec přímo na tomto tlačítku. Což má své výhody i nevýhody. Například když chci

První, co mě samozřejmě šokovalo, byla velikost. Možná vám to připadne zvláštní, ale dejte si vedle sebe 13 mini a 16 Plus. Je to neskutečný nepoměr.

něco rychle vyfotit, tak to trvá mé hlavě déle (než si uvědomí, co má pod palcem) než telefonu. To se podle mě bude hodit u slíbené vizuální podoby Apple Intelligence. Nevýhodou, i když vlastně jen tak pomyslnou, je, že když telefonuji, tak tlačítko mačkám bezděky. To ale až tak nevádí, protože pokud nemáte telefon odemčený skrze Face ID, tak je tlačítko neaktivní a po jeho zmáčknutí se nic nestane.

ACTION BUTTON

Další tlačítko, které se nově objevilo v mém životě, je Action Button. Tohle tlačítko u mě budí ještě více kontroverze než tlačítko kamery. Přijde mi mnohem užitečnější v mém způsobu užívání iPhone, ale znovu se jedná o tlačítko navíc. Ke všemu se jedná o tlačítko jen na jedno použití. Někdo by mohl namítnout, že si tam můžu dát zkratku, ve které bude obsaženo více akcí, ale pro základního uživatele se jedná o tlačítko jen na jednu akci. Dřív jsem to neřešil, protože se mě to netýkalo, ale teď jsem nucen popřemýšlet nad nějakým využitím. Přesto všechno je mi užitečným pomocníkem – zbavilo mě jedné ikony na ploše, protože jsem si na tlačítko dal zkratku, která mi tuto aplikaci otevře. A stejně jako je tomu u Camera Control – to tlačítko tam je, takže se jej naučím používat. Nakonec to možná bude přirozenější než tlačítko na focení.



DYNAMIC ISLAND

Zato mám čistou a nefalšovanou radost z Dynamic Islandu. Pro mnohé z vás je to už několik let zavedená věc. Já ji mám necelých 24 hodin a udivuje mě, jak super to je. Fotbal, letenky, hudba nebo parkování – cokoliv, na co si vzpomenu, tam je! To je přesně ten směr, který chci u Applu vidět. Softwarové řešení „problému“, které je absolutně geniální. Potřebovali schovat kameru a Face ID a vyřešili to neskutečně dobře. Věřím, že právě tento prvek si oblíbím ze všeho nejvíce. Musím si ještě udělat nějaký průzkum, jak jej co nejvíce využívat, popřípadě které aplikace jej využívají, ať z něj vytěžím maximum.


ZKLAMÁNÍ NEBO NE?

Když jsem psal o tom, že jsem zklamaný z nových iPhoneů, bylo to proto, že jsem si myslel, že jsme se konečně dočkali doby, kdy iPhone tlačítka mít nebude. Nové vizuální efekty kolem tlačítek, které Apple přidal do nového operačního systému, si totiž mnozí vysvětlovali tak, že nový iPhone už nebude mít fyzická tlačítka, ale jen dotykové plochy. A potom přišlo další fyzické tlačítko. Vlastně dvě. Toto zklamání nebo spíše nenaplněné očekávání mi celý dojem úplně zkazilo.

A co mě tedy zaujalo natolik, že jsem si nový iPhone 16 Plus koupil? Už od minulého roku jsem se těšil

Nové vizuální efekty kolem tlačítek v iOS 18 si mnozí vysvětlovali tak, že nový iPhone už nebude mít fyzická tlačítka, ale jen dotykové plochy.

na Dynamic Island. S blížící se dovolenou se lepší fotoaparát taky rozhodně hodí. Nový čip A18 přináší výrazné zlepšení, a to i bez Apple Intelligence. Navíc musím přiznat, že mě zajímalo, nakolik budu používat Camera Control, který spousta lidí považuje za gamechanger. No a v neposlední řadě mě už nebavilo neustále nabíjet. 16 Plus má baterii téměř jako 16 Pro Max, a to jsem chtěl.

Teď budu testovat, kolikrát něco vyfotím s novým tlačítkem, a jestli si tedy budu sypat popel na hlavu a omlouvat se Applu na stránkách iPure. Myslím, že bude zajímavé sledovat vývoj v oblasti preferencí v souvislosti s velikostí. Manželka mi prorokuje přesun od iPadu k iPhone, což bych nerad, protože svůj iPad mám opravdu rád. Ale jsem zvědavý, k jakému zařízení se budu intuitivně obracet. Bude to opravdu zajímavý týden! 



Apple Pencil Pro 75%
#CORECORE * A TRE
TRE * A TREND RESEARCH REPORT #CORECORE * A TRE

#CORECORE A Trend Research Report



LEAVE NAMES
OFF FOOTER

DRAFT V2

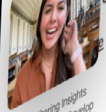
COMMUNICATIONS
INTERIM REPORT

LETICIA IBARRA AND
FLEUR L'ASSEUR

COMMS 200
PROF. ANTEZANA

1. Trend Cycles

Presentation Notes



1. Clothing Insights
 2. How Trends Develop
 3. Mass Adoption
 4. The Trend Life Cycle
- The report should demonstrate concrete evidence gathered to support our thesis, alongside insights and analysis.

@Fleur, can you add your next steps below?

NEXT STEPS

- Add copy to intro page
- Add photo above

- "In the past, a trend would return approximately every 20 years—think of the way the 1920s revived aesthetics from the 1870s, or the resurgence of grunge during the indie era of the 2010s. Somewhere along the way, this 20-year logic broke down. Trends are returning faster than ever."
- "In the typical cycle, a trend reaches its peak, becomes passé, and dissolves from collective memory."

@Leticia, can you add your next steps below?

- Place new assets
 - Add imagery to the life cycle section
 - More photos examples to support
- NEXT STEPS

iPad králem multitaskingu?

Magazín ■ Radim Kroulík

Uživatelé iPadů v nemalém množství volají po možnosti spustit na svém tabletu macOS. Údajně je to řešení k tomu, aby se z iPadu stala plnohodnotná náhrada počítače. Já se nyní vydám opačným směrem. iPad podle mého názoru nyní nabízí nejlepší multitasking a některé možnosti bych rád viděl i na Macu.

Po přečtení titulku a úvodu se některým uživatelům iPadu nebo Macu možná otevře kudla v kapse. Multitasking na iPadu je tak trochu kontroverzní téma a je často terčem kritiky uživatelů. Kritici mohou ve své rétorice pokračovat i po letošním novém updatu na iPadOS 18, protože nedávno vydaná verze operačního systému nenabízí žádnou změnu.

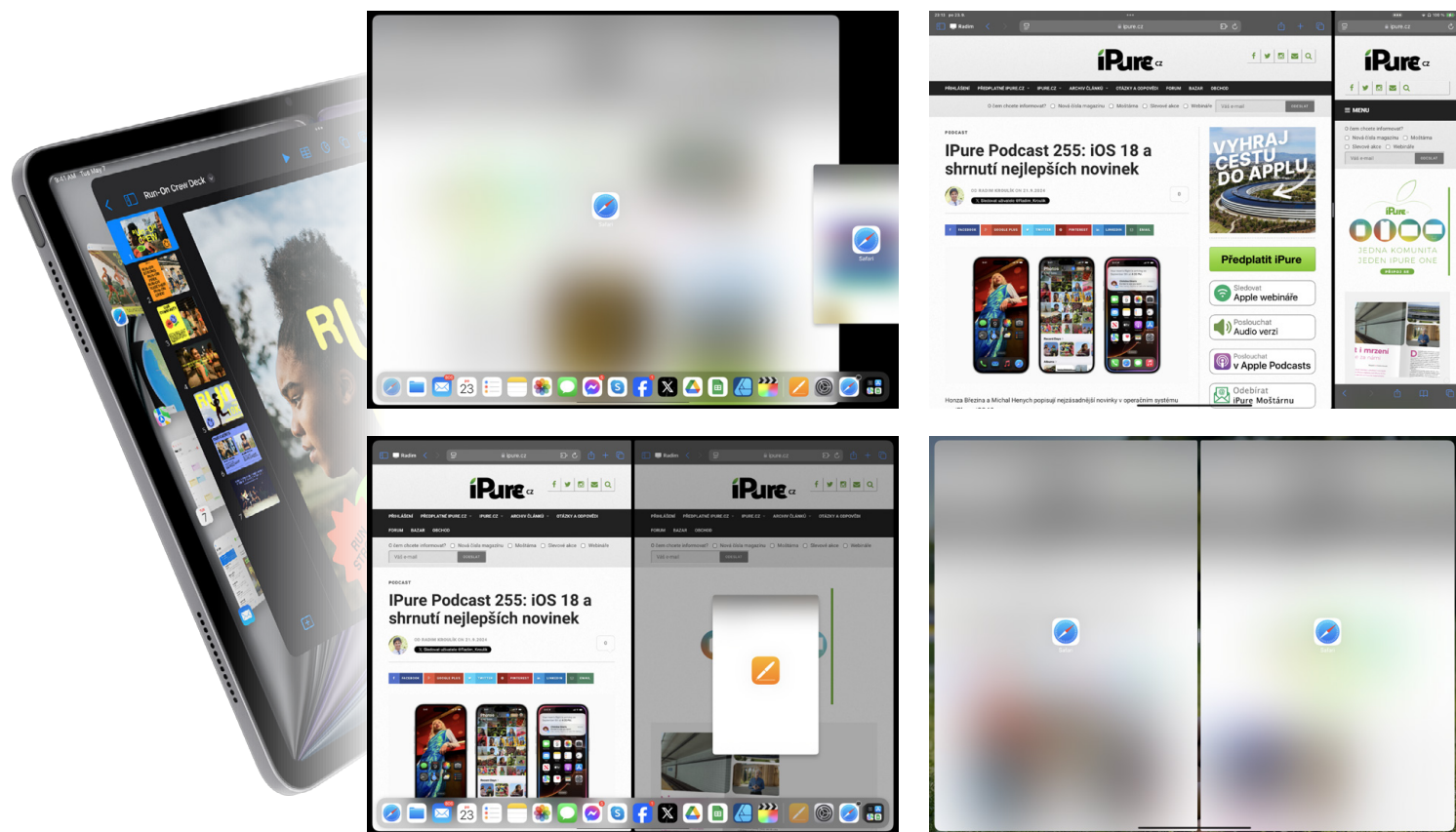
Po letošním přechodu z 11palcového iPadu na 13palcový si začínám všimnout toho, že mi řešení multitaskingu neuvěřitelně vyhovuje. Nemluvíím ovšem o Stage Manageru. Ten měl podle mě zůstat

pouze na Macu a na iPadu pouze při připojení externího monitoru. Mluvíím o již poměrně historickém multitaskingu. Dvě aplikace vedle sebe s možností třetí aplikace v režimu Slide Over.

STROP VYUŽITELNOSTI

Kolik oken a aplikací dokážete reálně využít na jedné ploše? Odpovědi se pravděpodobně budou lišit, a to nejen podle preferencí daného člověka, ale také zařízení, která používá. Obecně platí poučka, že čím větší displej, tím větší je produktivita práce. Myslím, že existuje strop, kdy toto zvětšování přestane platit, respektive efekt dalšího zvětšování již nepřinese takový benefit v produktivitě, tak jako v případě skoku z iPhone mini na 13palcový iPad.

Můj strop využitelnosti se zastaví přibližně u třech oken. Je v zásadě jedno, jestli se jedná o iMac s 24" nebo 13" iPad. Na iMacu není problém úhlopříčka a určitě by se vešlo v rozumné velikosti více oken. Na stolním počítači tak narážím spíše na to, že již není aplikace nebo okno, které bych potřeboval mít otevřené a byl nadále efektivní pro danou činnost, kterou chci právě vykonat. Zkrátka nečerpám z tolika různých zdrojů. Většinou pracuji s dvěma okny vedle sebe a maximum jsou tři. Pokud výjimečně potřebuji další okno, tak je již samostatně zvlášť na další straně.



Při tomto workflow se ukazuje iPad jako král. Dále si ukážeme, že je až zvláštní, že některé věci, které by na iPadu a Macu mohly fungovat stejně, tak fungují jinak a je to paradoxně iPad, který nabízí rychlejší a efektivnější způsoby práce s více aplikacemi. Na Macu používám Stage Manager, takže to není úplně porovnávání jablka s jablkem, ale to stejně u Macu a iPadu není nikdy dost dobře možné.

SPLIT VIEW A MISSION CONTROL

Možností, jak dostat dvě aplikace vedle sebe, je na iPadu hned několik. iPad od počátku hrál prim v jednoduchosti a rychlosti. Troufám si i tvrdit, že pokud chcete dostat dvě aplikace vedle sebe, tak budete na iPadu rychlejší než na Macu.

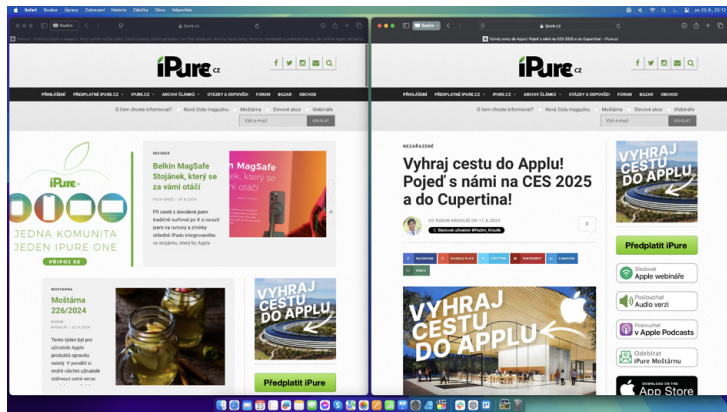
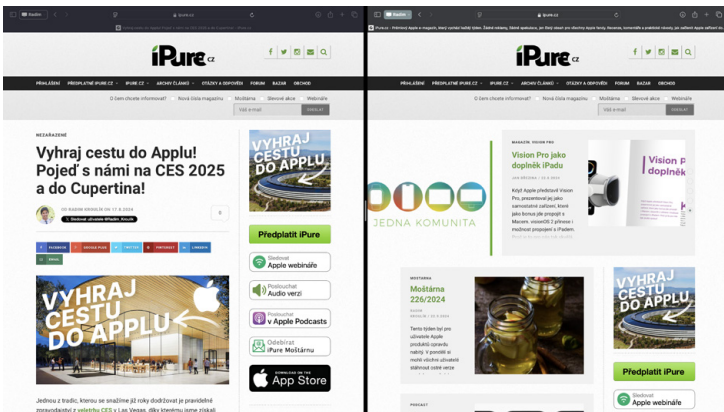
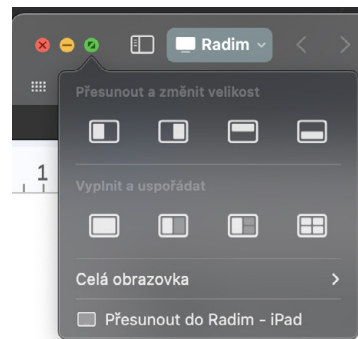
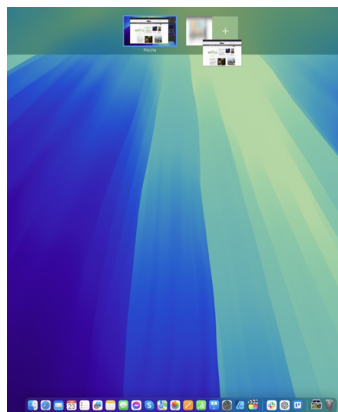
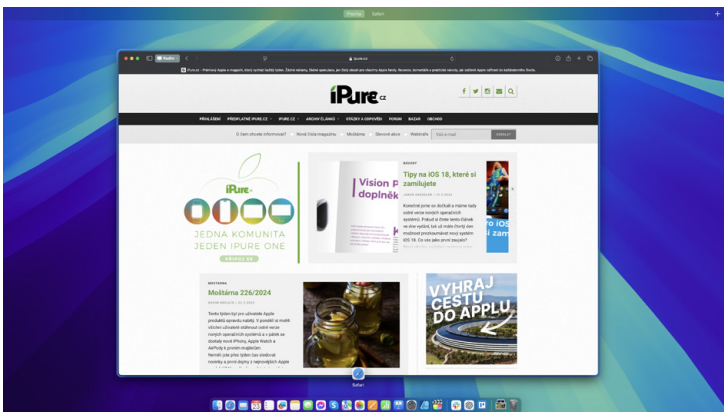
Triviální příklad, na který můžete denně narazit několikrát. Jste v Safari, kde máte otevřených více panelů a potřebujete si dát dvě stránky vedle sebe do dvou oken. Na iPadu chytíte panel a začnete ho posouvat k boční hraně zařízení a než se nadějete, tak máte vedle sebe ve Split View dvě okna Safari a vyplníte i poslední pixel displeje. Zároveň máte možnost si zvolit pouze řešení Slide Over, takže vám jedno okno zůstane přes celý displej a jako

další vrstva se v okraji objeví druhé okno, které můžete rychlým gestem schovat pryč.

Stejným způsobem si na Macu neporadíte a je jedno, jestli máte Stage Manager nebo ne. Po přesunutí panelu Safari na okraj displeje se nestane nic. Vám nezbyvá než přejít na horní okraj displeje a počkat až se otevře Mission Control a nahore v přehledu aplikací podržíte myš na náhled Safari, a tím aktivujete Split View. K výsledku se tedy dostanete, ale někdy trvá až nepřírozeně dlouho, než se do Mission Control tímto způsobem dostanete.

Lze to urychlit klávesou F3, která je dedikovaná pro Mission Control, ale to znamená, že jednou rukou budete ovládat myš/trackpad pro přesunutí panelu a druhou rukou klávesu. Začíná se z toho stávat trochu hra na klavír, a zde tedy vede iPad.

Proč si Mac nepřevzal možnost aktivovat Split View stejným způsobem jako na iPadu? Nevím, určitě by to šlo. Stejně tak se lze ptát i u opačného omezení. Na Macu si poměr těchto dvou oken můžete upravovat libovolně. Na iPadu máte možnost jen půl na půl nebo můžete z jednoho okna udělat poměrně úzkou nudli, a nic mezi. V době Stage Manageru na iPadu už si nemyslím, že existuje reálné omezení, proč by nešlo libovolně upravovat poměr oken.



Také iPad má něco jako Mission Control, tedy přehled všech otevřených aplikací a i zde funguje rychlá možnost spojení dvou aplikací do práce ve Split View. Toto tedy umí i Mac a jsou to v podstatě jediné podobnosti v rámci vytváření Split View. I zde si trůfám tvrdit, že iPad funguje rychleji a hravěji oproti těžkopádnějšímu Macu. Ale alespoň zde Mac tuto možnost nabízí.

DOCK A SPOTLIGHT


Multitasking iPadu vede v rychlosti i v případě, kdy chcete otevřít dvě různé aplikace. Řekněme, že k Safari chcete otevřít Pages. Pokud mám aplikaci na iPadu v Docku, tak vytáhnu Dock a aplikaci přetáhnu k okraji displeje. Rychlé a elegantní. Proč to neumí Mac? Pokud chytíte ikonu aplikace z Docku, tak se otevření aplikace nekoná. Tímto způsobem si buď odstraníte aplikaci z Docku, nebo si vytvoříte zástupce aplikace na ploše.

Problém u iPadu nenastane ani v případě, že danou aplikaci v Docku nemáte. Stačí otevřít Spotlight přes klávesovou zkratku Cmd+mezerník a název aplikace napsat. Ikonu aplikace pak chytíte a postupujete stejně. Spotlight má samozřejmě i Mac, tak to musí fungovat také, že? Ne, nefunguje. Sice uvidíte ikonu aplikace, ale chycení a přemístění myši vás k otevření aplikace v multitaskingu nedostane.

SEQUOIA SICE ZLEPŠUJE, ALE NEŘEŠÍ VŠE

Při Stage Manageru na Macu se práce s okny dočkala zlepšení díky novému operačnímu systému macOS Sequoia. Nový systém totiž nabízí propracovanější práci s více okny na jedné ploše. Je to určitě zlepšení oproti předchozím systémům, ale můj argument v souboji iPadu a Macu to nemění. Výše zmíněné možnosti z iPadu totiž nemá ani macOS Sequoia. O novinkách v novém systému na Mac si řekneme někdy příště.

Neměl bych opomenout ani to, že kromě Split View na iPadu můžete pracovat s třetí aplikací přes Slide Over, což se hodí, když potřebujete třetí okno a zvláště pokud toto třetí okno potřebujete jen zřídka a nechcete, aby vám zbytečně zabíralo prostor na displeji. Mac ani tuto možnost nenabízí.

Snad jsem vám předložil dostatečné argumenty k tomu, abyste vzali multitasking iPadu na milost. Tím neříkám, že iPad je bezchybné zařízení, které ve všech případech nahradí Mac. Stále se setkávám s činnostmi, které jsou naopak na iPadu až nesnesitelně neefektivní či nejdou vůbec a přecházím k Macu. Multitasking ale není tím problémem a Mac by si v řadě případů mohl vzít z mladšího bráchy příklad. 



iPhone 16 Pro Max

Zase o chlup lepší

Porsche 911

Recenze ■ Filip Brož

Rok se s rokem sešel a opět tu máme jablečné dny, aneb čas na nové iPhony. Nový iPhone každý rok je taková moje „guilty pleasure“. Ač chceme nebo ne, iPhone je stejně většinou zařízení, které během dne používáme ze všeho nejvíce, alespoň u mě to platí. Opět jsem vsadil na největší model – iPhone 16 Pro Max 512 GB tentokrát v pouštní titanové barvě. Jaké jsou mé první dojmy?



Normálně část balení vynechávám, ale tentokrát jsem byl lehce překvapen. Vůbec poprvé nejsou v balení samolepky s logem Apple. Můžete si je samostatně dokoupit. Sice jich mám doma hodně, ale i tak je to překvapivý krok. Nevím, zda je to důsledek ekologie a honby za statusem kompletně klimaticky neutrální firmy, i tak je to celkem smutné. Jeden „papír“ navíc snad už nehraje roli.

Ostatně celé balení je velmi minimalistické a hodně zmenšené. V balení je jen kabel, základní sada návodů a iPhone přelepený samolepkou. Žádné igelity, jen papír.

PROČ PORSCHE 911?

Modely Pro jsou již od jedenácté generace naprosto totožné. iPhone je něco jako Porsche 911. Stále stejně dokonalé, jen drobná vylepšení. Z pohledu

designu se tak toho moc nezměnilo, až na rozměry předního displeje a nové boční tlačítko pro fotografování. Na zadní straně jsou stále stejné čočky, port USB-C pro nabíjení a přenos dat či mikrofony a reproduktory. Vše je jen o chlup lepší. Sám bych přirovnal iPhone 16 Pro Max k takové variantě „S“. Větší změny očekávám v následujícím roce.

PŘEDNÍ DISPLEJ

Začnu u předního displeje, kde při zachování stejných rozměrů dokázal Apple zvětšit úhlopříčku displeje o 0,2". Na první pohled možná drobný detail, ale věřte mi, že je to opravdu znát, zvláště když si vedle sebe položíte iPhone 15 Pro Max a letošní novinku. Podíl na tom mají i tenčí rámečky, pouze 1,15 mm oproti 1,55 mm u iPhone 15 Pro. Opět drobný detail, který ale hraje důležitou roli. Takhle

Balení je velmi minimalistické a hodně zmenšené. V balení je jen kabel, základní sada návodů a iPhone přelepený samolepkou. Žádné igelity, jen papír.



Podíl na větším displeji mají i tenčí rámečky – pouze 1,15 mm oproti 1,55 mm u iPhone 15 Pro. Detail, který ale hraje důležitou roli. Takhle tenké rámečky totiž nemá žádný chytrý telefon napříč trhem.

tenké rámečky totiž nemá aktuálně žádný chytrý telefon napříč trhem.

Tohle tak může být první argument, proč pořídit nový iPhone 16 Pro Max, a to i klidně pokud zrovna jako já vlastníte loňský model. Na přední straně je pak stále panel Super Retina XDR s technologií ProMotion s dynamickou obnovovací frekvencí až 120 Hz. V ostrém slunečním svitu pak můžete s iPhonem svítit až 2000 nitů. Minimální úroveň je pouhý 1 nit.

POUŠTNÍ TITAN

Apple každý rok společně s novým modelem Pro uvede i nějakou novou barvu. Letos padla volba na pouštní titan. Ten jsem zvolil i já a velmi mě baví, jak při různých světelných podmínkách mění svoji barvu. Aktuálně ho používám bez obalu, jelikož Apple uvedl pouze silikonové

obaly, které jsem si ještě nestihl osahat. Možná ho budu používat tak, jak je, protože pouštní barva je opravdu hezká. iPhone 16 Pro má konstrukci z titanu třídy 5 s novým, elegantním, mikrotryskáním upraveným povrchem. Titan má vynikající poměr pevnosti k hmotnosti, a proto jsou tyto modely neuvěřitelně bytelné a zároveň mimořádně lehké. Ostatně rozdíl mezi iPhonem 16 Pro Max a iPhone 16 Pro není takřka žádný, jen rozměry a baterie.

Pokud jde o vnitřní konstrukci, iPhone 16 Pro díky dílčí termální struktuře ze stoprocentně recyklovaného hliníku a optimalizaci zadního skla pro lepší odvádění tepla udrží až o 20 procent vyšší souvislý výkon než iPhone 15 Pro. První testy také ukazují, že se iPhone mnohem méně zahřívá. Samozřejmostí stále zůstává ochrana proti prachu, vodě či polití.



SPOUŠŤ FOTOAPARÁTU

Největší novinkou je pak boční tlačítko spouště fotoaparátu. Zatím se ho učím používat a zvykáme si na sebe, ale už teď vím, že když se mi celý proces zautomatizuje, bude to super. Tlačítko funguje velmi podobně jako trackpad na MacBooku. Jedním stisknutím kdykoliv a kdekoliv vyvoláte fotoaparát. Dalším stisknutím pořídíte fotku, dvojitým stisknutím zahájíte natáčení videa. Tlačítko má haptickou odezvu, takže dvojitým „poklepáním“ nebo spíše přitlakem, otevřete menu, kde si můžete vybrat z nových funkcí – nastavení expozice, hloubky ostrosti, zoomu, volby čočky, stylů nebo nových tónů. U každého prvku pak můžete posouvat prstem po tlačítku a volit intenzitu.

Upřímně si myslím, že to chce hodně cviku. Zatím jsem si nejvíce oblíbil nové styly a tradiční změnu zoomu. Ostatně u stylů je hodně patrné, že Apple cílí na profesionální fotografy, kteří si

během samotného procesu mohou vytvářet vlastní rukopis barev a odstínů. Stačí jen prstem v rámečku nastavit ten nevhodnější. Je to takový color grading od Applu. Díky výkonu čipu A18 Pro se styl hned zobrazuje v živém náhledu. Vše lze dodatečně upravit ve Fotkách.

48 MPX

iPhone 16 Pro přidává do profesionální fotosoustavy druhý 48Mpx fotoaparát – nový ultraširokouhlý fotoaparát má automatické zaostřování a vyspělejší quad-pixelový snímač pro 48Mpx ProRAW a fotky ve formátu HEIF se supervysokým rozlišením.

Teleobjektiv se pak ustálil na ohnisku 120 mm a 5násobném přiblížení. Stále platí, že jeden iPhone 16 Pro Max vydá za několik objektivů, které máte neustále s sebou. Digitální zpracování a výkon jsou opravdu úžasné. Snímky i z větší vzdálenosti jsou stále ostré a kvalitní.

Stále platí, že jeden iPhone 16 Pro Max vydá za několik objektivů, které máte neustále s sebou. Digitální zpracování a výkon je opravdu úžasný. Snímky i z větší vzdálenosti jsou stále ostré a kvalitní.



Jedním stisknutím kdykoliv a kdekoliv vyvoláte fotoaparát.

Dalším stisknutím pořídíte fotku, dvojitým stisknutím

zahájíte natáčení videa.

ZVUK A VIDEO

Novinkou je také natáčení videa ve 4K při 120 fps. Vše lze opět upravit v aplikaci Fotky. iPhone 16 Pro taky představuje obrovský skok v kvalitě zvuku, protože má čtveřici studiových mikrofonů na ještě lepší nahrávání. Ty díky nižší hladině vlastního šumu snímají zvuk s větší věrností. Nové zachycování prostorového zvuku nechá videa při poslechu z AirPodsů znít daleko působivěji.


Apple také do útrob nových iPhoneů přidal větší baterii. Zatím nepozorují nijak výrazný rozdíl. Chce to ještě nějaký čas na testování, ale papírové předpoklady mluví jasně. Až 33 hodin přehrávání videa na iPhone 16 Pro Max.

NOVÝ IOS 18

Mnoho novinek je také spojeno s novým operačním systémem iOS 18. Sice se v rámci EU nedočkáme

všech novinek v oblasti umělé inteligence, i tak si stále můžete upravit plochu, widgety, využít vylepšené aplikace a další funkce. I to nový iPhone 16 Pro Max posune kupředu, což ale úplně stejně udělá i s vaším starším telefonem.

KOUPIT?

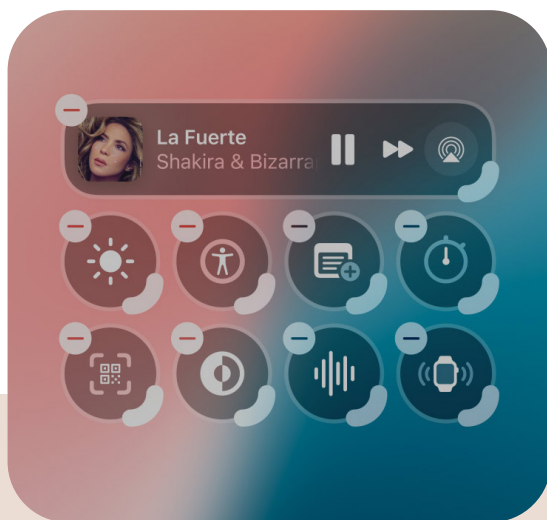
Tradiční otázka? Pořídit nebo počkat? Každý si na to musí odpovědět sám a rozhodujícím faktorem jsou samozřejmě finance. Pokud máte starší iPhone, budete nadšeni. Pokud máte loňský model, změn není mnoho, ale poznáte je ihned. Největší novinkou je boční tlačítko a s ním spojené fotografické funkce a větší displej ruku v ruce s menšími rámečky. Nový čip A18 je také devízou nových iPhoneů, ale upřímně nepocituji, že by byl iPhone nějak razantně rychlejší. Vše běží stále velmi dobře. Nové iPhone 16 Pro a 16 Pro Max můžete zakoupit na stránkách [iStores.cz](https://www.iStores.cz). 



Jak se vám líbí?

Návod ■ Karel Oprchal

Minulý týden se veřejnosti konečně zpřístupnila letošní vydání iOS a iPadOS 18, macOS Sequoia či watchOS 11. Jako uživatel, kterého se především týkají novinky v iOS a iPadOS, jsem ale nepociťoval téměř žádné nadšení z letošních novinek, protože kosmetické změny typu tónovaných ikon na ploše a přidání nových efektů do iMessage opravdu považuji za druhořadé. Jedna změna nicméně přeci jen prolomila mou vybudovanou apatii – plně konfigurovatelné ovládací centrum.



Proměna ovládacího centra nepřichází v roce 2024 poprvé. Ovládací centrum patří k těm částem operačních systémů, které za dobu své existence prošly asi největším vývojem. Pokud patříte k dlouholetým uživatelům iPhone, určitě si pamatujete to staré ovládací centrum u dolní hrany displeje na iOS 6, možná dokonce verze systémů, které jej vůbec neměly. První obrovská změna ovládacího centra přišla s iOS 7, který představil úplně novou vizáž celého operačního systému, a po nějakých posunech ovládacích prvků ovládacího centra sem a tam se ovládací centrum utábořilo u pravého horního rohu – s přícho-dem iPhone X, který měl poprvé v displeji výřez.

Dnes se ovládací centrum v systému pořád nachází na témtže místě, jen už máme místo výřezu v displeji díru a okolo ní více prostoru. V případě iPhone SE se ovládací centrum pochopitelně stále nachází dole nad Touch ID, protože Apple se rozhodl jeden z výřezů na iPhone X okolo nového Face ID využít ke skrytí ovládacího centra, čímž se jakoby pokusil opodstatnit existenci výřezů, které na první pohled mnohým přišly odporné. Od spodní hrany displeje se též začaly zavírat aplikace a zpřístupňovat přepínač aplikací, takže spodní pozice pro ovládací centrum už nepřipadala v úvahu. Letošní zásah do ovládacího centra pak ale rozhodně patří tomu nejlepšímu, co

se Apple s jakoukoli základní částí operačního systému kdy rozhodl udělat.

UŽ BYLO NA ČASE

Jistě se bude ozývat plno hlasů z řad Androidů, že konfigurovatelné ovládací centrum už dávno měli a že jsme je zase okopírovali, ale mně je tohle jedno. Všichni víme, že jedině Apple umí novinky zapracovat tak, aby byly skutečně plošně využívány a měly efekt, a my už jsme se taky smířili s tím, že design většiny uživatelských prostředí dnešních telefonů se inspiruje u iPhone, především co se uzamčené obrazovky týče. iOS se ukazuje být nejlépe čitelný, nejpřehlednější na první pohled a nejergonomičtější. Takže tento argument nebudeme brát v potaz, myšlenky proudí odjakživa oběma směry a je to tak přirozené. Apple taky není vhodné kárat za to, že ovládací centrum odložil stranou, jelikož myslím, že jak jsem naznačil výše, Apple ovládací centrum postupně ladil v podstatě od začátku, a konfigurovatelné začalo ve skutečnosti být už dávno, jen skrze sekci **NASTAVENÍ**. Pořadí položek v **NASTAVENÍ** odpovídalo pořadí ovládacích prvků v ovládacím centru, ale nedalo se manipulovat se všemi (ovládání hudby, možnosti připojení) a rozhodně se nedala měnit jejich velikost. To všechno je dnes možné.



Co Apple v podstatě udělal, je přidání něčeho jako nové rolovací plochy s ovládacími prvky nad plochu s aplikacemi a widgety. Zásadní proměnou ovládacího centra je jeho možnost obsahovat i několik stránek s ovládacími prvky (např. **ZPŘÍSTUPNĚNÍ**), které vám mohou ušetřit strastiplnou pouť do **NASTAVENÍ**. Nabídka ovládacích prvků se pak ale nijak zásadně nezměnila, pokud mě paměť nešálí – vyvstává tu opět otázka, co převratného byste chtěli do ovládacího centra ještě přidávat. Prvky jako **NASKENOVAŤ KÓD**, **VELIKOST TEXTU**, **ASSISTIVE TOUCH** nebo **PŘIZPŮSOBNĚNÍ SLUCHÁTEK** už byly přístupné i skrze ovládací centrum v iOS 17. Převratná tu musí být forma, jakou s ovládacím centrem manipulujete. A k tomu se Apple právě postavil podobně jako k ploše s aplikacemi a widgety.

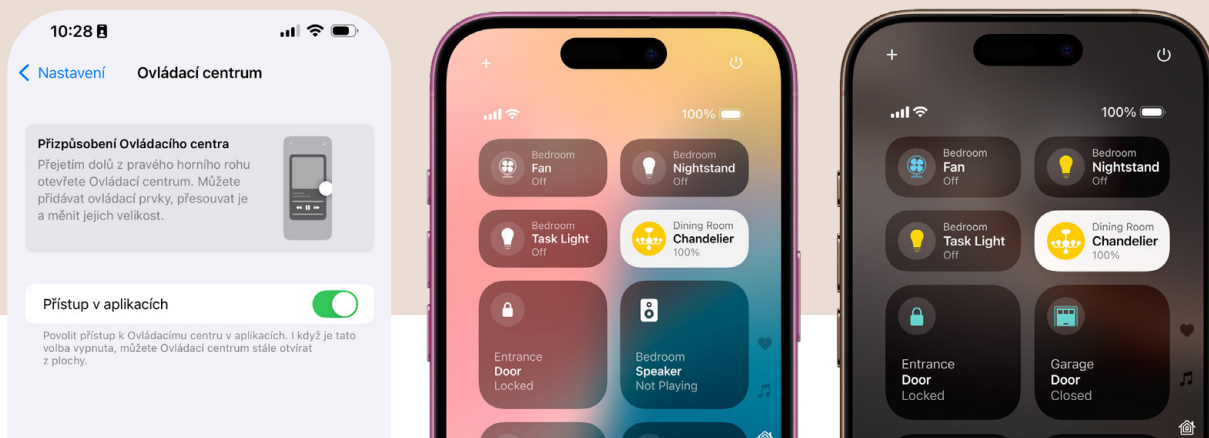
Když čerstvě po instalaci iOS 18 nebo iPadOS 18 sjedete prstem od pravého horního rohu dolů (neplatí pro iPhone SE), zobrazí se vaše známé, již dříve nakonfigurované ovládací centrum v novém zobrazení s celkem třemi přednastavenými stránkami. Na první stránce jsou vaše ovládací prvky, jak je znáte, druhá stránka je hudba a třetí stránka jsou sítě a připojení. **Tlačítkem plus** vlevo nahoře můžete vstoupit do módu úprav ovládacího centra, tlačítko vypnutí vpravo nahoře vám pomůže vypnout zařízení bez použití Home Button. Dlouhé podržení

ovládacího prvku pro spuštění úprav ovládacího centra zde samozřejmě nefunguje, protože mnoho tlačítek po podržení zobrazí více možností, na rozdíl od aplikací na ploše. Nové ovládací centrum je tedy něco jako výběr Top 10 největších hitů z **NASTAVENÍ**.

RUKOPIS VISION PRO

Ještě než začneme, musím se vyjádřit k novému kulatému designu, který mi též svojí průhledností a barevností náramně připomíná visionOS. Ne že by to bylo vyložene stejné, ale podobně jako se Apple letos rozhodl předělat aplikaci Fotky, i nové ovládací centrum mi přijde inspirované právě visionOS. Je na tom zase vidět, jak se Apple snaží propojit všechny systémy dohromady jedním společným designovým jazykem, který je napříč ekosystémem neustále ovlivňován jakýmikoli změnami v jednotlivých systémech. Je vidět, jak některé změny působí ze začátku kostrbatě, ale pak se to vždycky usadí a najde si to své místo. A já za moderním ovládacím centrem vidím letos právě visionOS.


Co se tedy stane, když se rozhodnete upravovat ovládací centrum? U každého ovládacího prvku se zobrazí **minus** pro odstranění a **tučně znázorněný roh** se dá chytit pro roztažení. Každý ovládací prvek tak nabízí nějaké možnosti úprav vlastní velikosti, ty se ovšem liší tlačítko od tlačítka a je potřeba si to sám



vyzkoušet, kam až vás systém pustí a co vlastně zjistíte, že chcete. Obecně se ale pohybujeme na mřížce 4 na 8 políček, takže do té se ovládací prvky vždycky musí vlézt. Základní směr úpravy velikosti ovládacích prvků je doprava a pak dolů, tedy od jednoho políčka přes dvě políčka vodorovně po 4 políčka do čtverce. Tím většina ovládacích prvků končí, nejsou opatřeny žádným zvláštním textem nebo nějakou grafikou, ale jsou tu též prvky, nebo spíš sady prvků, které se dají expandovat přes celou stranu. A to jsou právě ty další dvě přednastavené plochy s hudbou a sítěmi. Když tyto prvky odstraníte, odstraníte s nimi i celou stránku a vůbec nic se nestane. Pokud se vám zachce je mít zpět, stačí je přidat na novou stránku, která je vždy na konci k dispozici, a roztáhnout na maximum. Trochu jsem z toho měl zprvu obavu, ale Apple opět nezklamal. Je to dobře vymyšlené.

Osobně jsem se rozhodl své ovládací centrum na iPhone i na iPadu uchopit prakticky a ergonomicky a nechal jsem si tam více méně ta stejná tlačítka, jen jsem je popřesouval. Nejpoužívanější ovládací prvky jako zámek orientace, tichý režim, nastavení jasu a hlasitosti nebo hudbu jsem umístil dolů, aby byly lépe dosažitelné palcem. Méně používané ovládací prvky, což jsou v podstatě všechny zbývající, jsem nechal nahoře ve stejném pořadí jako dříve, protože po těch tak často nesahám. Rozhodl

Rozhodl jsem se ovládací centrum na iPhone i na iPadu uchopit prakticky a ergonomicky a nechal jsem si tam více méně ta stejná tlačítka, jen jsem je popřesouval.


jsem se na popud Applu věnovat možnostem připojení celou jednu stránku, takže mi tyto prvky zmizely z první strany, ale ovládání hudby jsem přece jenom nechal na první straně a její celostránkový ovladač na druhé straně jsem odstranil. Jsem člověk, který nechává všechna nastavení jako mobilní data, Wi-Fi, AirDrop apod. neustále zapnuté, takže mi nevadí, že mám tato nastavení až na druhé straně. Pokud ale patříte mezi ty, kteří se potřebují často z mobilních dat odpojovat, můžete si toto nastavení samostatně umístit mezi ovládací prvky hned na první stranu. Jedinou změnou, na kterou jsem si musel zvyknout, bylo nové zavírání ovládacího centra klepnutím a ne přjetím po ploše nahoru, protože přjetím se dnes dostanete na druhou stránku ovládacího centra. To je ale jen malý detail. 

AirPody

ANC a režim propustnosti
jsou složitější, než se zdá

Technologie ■ Michal Rada

Jsmo technologický magazín a zdá se, že témata vysvětlující technologie na pozadí, vás baví. Minulý týden jsem psal o AirPods Pro jako o naslouchátkách a dnes na to trochu navážu. Poodhalíme si, proč je tak důležité mít v takových sluchátkách pokročilý čip a co vlastně dělá, když se nenudí.



AirPody jsou takový docela výkonný počítač, respektive dva počítače, protože fungují obě sluchátka nezávisle na sobě. Apple se chlubí, kolik statisíců změn zvuku umí za vteřinu. Prostou matematikou se pak dostáváme k subjektivnímu výkonu čipu neuvěřitelných 3,4 MHz. Ano, čtete správně. A ve skutečnosti to musí být ještě přibližně 50× víc, aby to dávalo smysl. To na takový malý čip není vůbec špatné. Ale dost nudné matematiky. Pojďme se podívat na to, co všechno takový čip ve sluchátkách musí řešit.

KONEKTIVITA A FUNKCE

Základním předpokladem sluchátek je, aby něco hrála. Ale to něco musí odněkud dostat. Jedna věc je posílání signálu z telefonu a druhá jeho dekodování a předzpracování. Jsme v moderní době, a tak samozřejmě všechno je šifrované. Asi by se vám nelíbilo, kdyby někdo mohl snadno odposlechnout to, co se posílá mezi telefonem a sluchátkem. Od samotného udržování připojení až přes zpětnou vazbu do telefonu, jestli bylo vše dekodováno správně, o to vše se stará čip a sada protokolů. Nejde jen o samotný protokol Bluetooth, to si představte spíš jako koleje, po kterých to má všechno jezdit. Co tam ale bude jezdit, to už je na poměrně složitou dohodu mezi

telefonem a sluchátkem. Navíc je zde ten problém, že sice každé sluchátko musí fungovat samostatně, ale zároveň se pár sluchátek musí chovat vůči telefonu jako jedno zařízení. Málokdo ví, že v rámci téhle konektivity probíhá také velice intenzivní komunikace mezi jednotlivými sluchátky, samozřejmě s výjimkou modelu Max, kde jde skutečně o jednu konektivitu, kdy si sama sluchátka jako kus hardware řeší zbytek. U pecek či špuntů to takhle jednoduše nejde, ale naštěstí jsou už pryč ty doby, kdy bylo jedno sluchátko hlavní a druhé jen napojené na to první.

Celé je to složité a vydalo by to na samostatný článek, takže to pomalu opusíme. A to jsme se vůbec nebavili o kodecích a o kontrole síly signálu, dopočítávání chyb v přenosu a dalších věcech.

Samostatnou kapitolou je pak aktualizace software. Update se může instalovat dvěma způsoby, a to buď přes krabičku (to by ovšem musela být sama připojená do telefonu, což je jen u Pro druhé generace a nových Pro). Nebo přenosem aktualizace do každého sluchátka a synchronizací instalace mezi oběma sluchátky ve stejném okamžiku. Opravdu se totiž nechcete dostat do situace, kdy v jednom sluchátku je novější firmware než ve druhém, což se vám opravdu u sluchátek Sony nebo Bose někdy může stát.



ZVUK

Fajn, máme připojeno a jdeme si něco pustit. Signál zvuku je ryze digitální a přenáší se jedním z podporovaných kodeků. Kodek je nejen to, co běhá bezdrátově mezi telefonem a sluchátky, ale především software ve sluchátku, který data dekoduje a dále zpracovává. Kupříkladu moderní ztrátové kodeky musí být schopny dopočítat až pětiprocentní chybu v přenosu a to tak, aby to uživatel pokud možno vůbec nepoznal. Těch dat vzduchem totiž plyne docela velké množství a při přenosu se může stát ledacos. Kromě obvyklého zhoršení, nebo dokonce výpadku signálu, jde i o samotné chyby přenosu, kdy telefon sice data posílá, ale do sluchátka nedojdou všechna. Přestat v takovém případě hrát by bylo opravdu otravné a u prvních verzí sluchátek TWS to způsobovalo velké problémy a nekomfort. Takže sluchátko musí být samo schopno domyslet si to, co nestihlo přijmout (zjednodušeně řečeno).

A i když zvuk dojde správně, moderní AirPody (i jiná sluchátka) ho jen tupě nepustí do reproduktorků. Výhoda nových generací TWS je právě v tom, že umí zvuk přizpůsobit. Ať už konkrétnímu uchu (viz kalibrace zvuku), tak ale třeba i situaci (automatická hlasitost nebo automatická regulace, jak to umí AirPody Pro při adaptivním zvuku). To samo zabere spoustu počítání, protože to musí být

v reálném čase (aby byl zvuk plynulý). Dáme si takový příklad. Pokud třeba některá skladba má hodně basů a pak následuje jemný jazz, výhoda přizpůsobování zvuku je v tom, že uchu se zdá, že přechod v basech a výškách je plynulý. Srovnajte si to třeba se starými drátovými sluchátky, kde přepnutí „tuctuctuc“ skladby na jazz je jako rána pěstí do ucha. Možná jste si toho sami ani nevšimli, ale i tady vám sluchátka zvuk upraví, aby to bylo co nejlepší pro vaše uši. Úplně jiná liga to je pak při nastavení ekvalizéru v systému, kdy sice telefon sám už zvuk upravuje, ale také posílá do sluchátek informaci o nastavení ekvalizéru a čip ve sluchátku podle toho zvuk ještě dále upravuje.

Prostorový zvuk, to je pak samostatná kapitola. Nejde totiž jen o to, aby se u sluchátek na obou stranách měnila hlasitost, aby to vypadalo, jako že zvuk jde zleva nebo zprava. Moderní sluchátka včetně AirPodů k tomu přidávají opravdovou prostorovost. Zamysleli jste se někdy nad tím, jak je možné, že ze dvou sluchátek slyšíte prostorový 3D zvuk jako kdybyste měli 5 a více reproduktorů, včetně zvuku jakoby zepředu či zezadu? O tohle vše se v AirPodech také stará čip. Kdybyste to totiž nechali na telefonu, výsledek by vzhledem k rychlosti sice mohl být také trochu prostorový, ale rozhodně ne v reálném čase. Sami si to můžete vyzkoušet třeba na telefonech




Samsung s jejich přizpůsobeným zvukem anebo na Macu, pokud si stáhnete třeba aplikaci Boom pro úpravu zvuku, ta se snaží o prostorový zvuk posílaný z počítače do sluchátek. A věřte, že se to se zapnutím prostorového zvuku přímo ve sluchátkách prostě vůbec nedá srovnat.

SLYŠÍM, NESLYŠÍM

Další a výpočetně ze všech těchto oblastí nejnáročnější je pak ANC a propustnost neboli adaptivní zvuk. Tady to počítání procesoru rozdělme na dvě samostatné věci. První je samotné propouštění pozadí do sluchátek. Zatímco u režimu propustnosti se jako pozadí přehrávaného zvuku posílá pokud možno co nejméně zkreslený a zesílený zvuk z mikrofonů, a vy máte tak pocit, že na hlavě sluchátka vlastně vůbec nemáte, u ANC je tomu naopak a jako pozadí se posílá reverzní zvuk z mikrofonu, čímž se vám v uchu vyruší zvuk z okolí. Ostatně psal jsem o tom tuším někdy před rokem. Tohle musíte udělat minimálně tolikrát za vteřinu, kolikrát vám sluchátko do ucha pouští zvuk. Ve skutečnosti to musí být ale minimálně dvakrát tolik, aby mix pozadí a zvuku z telefonu zněl přirozeně. A pak je tu ještě úprava reverzního či propustného zvuku jako taková, kdy například ANC musí podle technických norem propouštět tzv. attention sounds

neboli zvuky, o kterých byste měli vědět. To je také dost náročné na výpočet a vezměte si k tomu, že AirPody Pro mají, na každém sluchátku, tuším, celkem 8 mikrofonů, některé jdou i dovnitř, aby sluchátko vědělo, co vám do ucha posílá a dokázalo to porovnat s tím, co vám tam posílat chce. Díky tomu mimochodem fungují všechny ty personalizace nastavení zvuku, nebo třeba i test uchycení nástavců.

Říkal jsem, že u těch režimů jsou ale dvě věci. Tou druhou je pro někoho překvapivě, samotný zvuk. Kdybyste totiž posílali naprosto přesně stejný zvuk bez jakékoliv úpravy za situace, kdy máte zapnuté ANC, kdy máte režimy vypnuté, nebo naopak když chcete režim propustnosti, znělo by to strašně nepřirozeně. A proto čip také neustále počítá potřeby změny zvuku při mixu s pozadím, aby to příšerně neznělo. Tohle si zase můžete vyzkoušet sami, pokud nevěříte. Najděte si nahrávku nějakého stálého jednoduchého tónu o stejné frekvenci, doporučuji buď kolem 200 Hz, nebo naopak nad 1500 Hz, a ten si na deset vteřin pusťte do ucha ve sluchátkách, když máte zapnuté ANC, pak se rychle přepněte do režimu propustnosti a takhle to dělejte několikrát za sebou. Ucho si všimne rozdílů a vy si jich poněkoličkáte všimnete také. A přitom to má být stejný tón, ale díky čipu sluchátek není. 

NEXT

