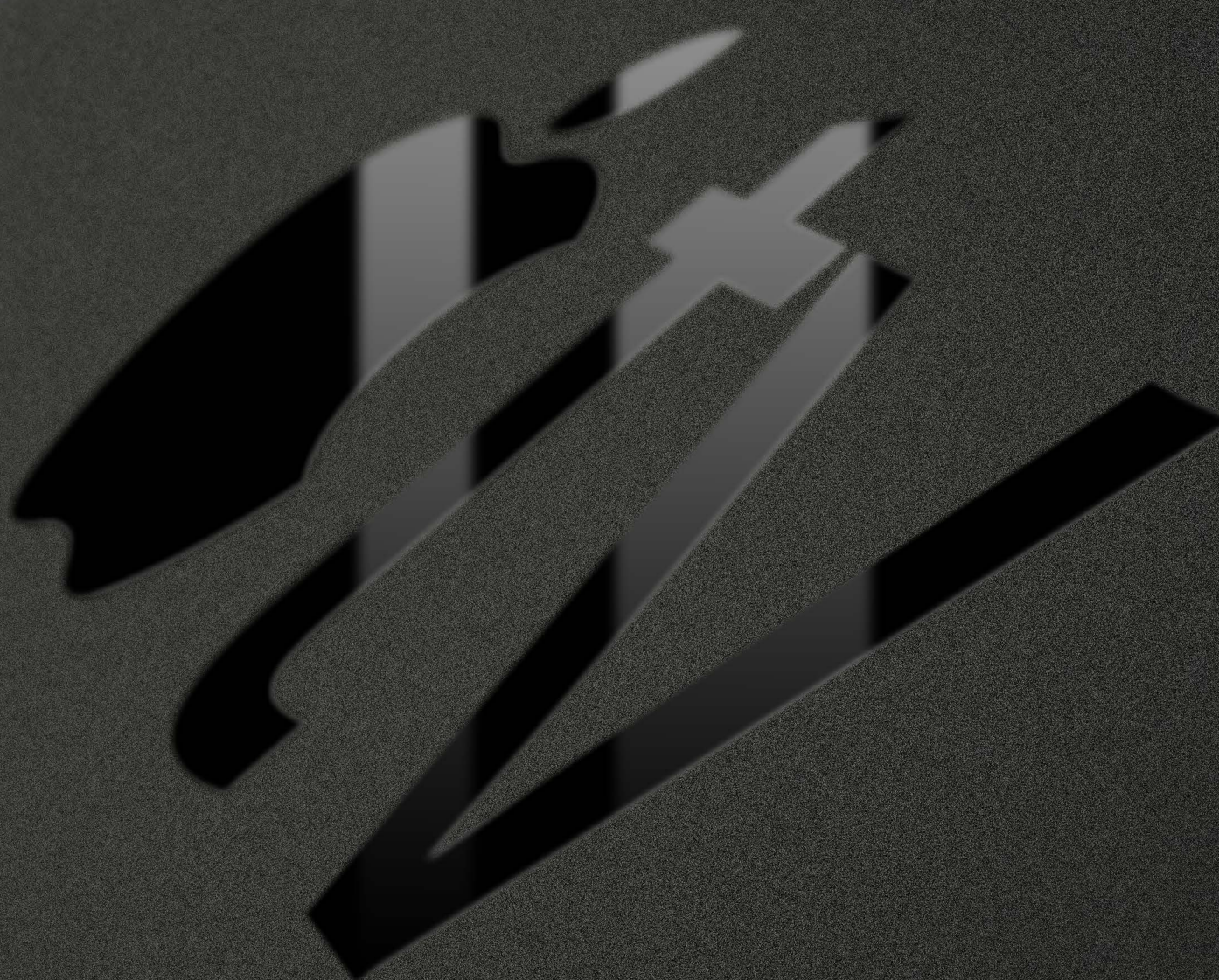


MyApple

magazyn

11

Nr 11/2015(11)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl



Apple TV

testy urządzenia i aplikacji

iMac Retina 5K
Najlepszy Mac w historii

iPhone, iPhone, iPhone... finanse



MyApple magazyn

Nr 11/2015(11)
ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Betchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493
fax: 042 299 6333

kontakt: magazyn@myapple.pl

 /MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerański

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świętek, Max Pijanowski, Kinga Zielińska,
Michał Maślowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Świątki, Rafał Pawłowski

Korekta
Agnieszka Kozerańska

Layout i skład:
Radek Szwarz - ideeconcept.pl

Aplikacja iOS:
Michał Gapiński

Okładka: ideeconcept.pl - inspiracja: Sunbzy

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.



Wybory! Budzą skrajne emocje i to niezależnie od tego, jakie decyzje mają zostać podjęte. Krew zaczyna wrzeć, osoby o często skrajnie odmiennych poglądach biorą się za tły, padają irracjonalne oskarżenia i bardzo mocne słowa, czasem wręcz obraźliwe, co jeszcze bardziej podgrzewa atmosferę. Dzieje się tak od wielu lat i wcale nie potrzeba do tego polityki. Wystarczy klub sportowy, marka samochodu, a nawet wydawać by się mogło tak prozaiczne przedmioty jak model komputera, telefonu komórkowego czy najnowsza generacja Apple TV. W tym ostatnim wypadku staramy się pomóc Wam w podjęciu decyzji dotyczącej zakupu tego urządzenia. Mam przy tym świadomość, że w pewnym stopniu przyjmujemy przy tym rolę adwokata diabła.

Wspomnieć wypada, że to nie koniec kontrowersji. Zbliża się bowiem premiera urządzenia, które już teraz - choć można je zobaczyć niemal wyłącznie na zdjęciach - zbiera bardzo skrajne opinie. Mowa oczywiście o iPadzie Pro.

Zdecydowanie mniej wielkich emocji wzbudzą inne wprowadzone w ostatnich tygodniach czy miesiącach urządzenia Apple, jak iPad mini 4 czy odświeżone modele komputerów iMac. Między innymi także o nich przeczytacie w tym numerze MyApple Magazynu.

Zapraszam do lektury

Krystian Kozerański
MyApple Magazyn

Apple TV

czarna skrzynka...

Krystian Kozerański _____ 4

Gry i aplikacje

na Apple TV

Krystian Kozerański _____ 15

Jesteście graczami?

Dokupcie gamepada

Michał Mastowski _____ 28

iMac 27 Retina 5K

Najlepszy Mac w historii Apple

Dennis Sellers _____ 29

iPad mini 4

test

Jacek Zięba _____ 32

iPhone, iPhone.... i reszta

Wyniki Apple za 4Q'15

Michał Mastowski _____ 35

Powrót do teraźniejszości

Przesiadka z iPhone'a 5 na 6s

Grzegorz Świątek _____ 40

W sortowni poczty

- Mail.app

Daniel Świątko _____ 44

Pegatron

- najciemniej pod latarnią

Max Pijanowski _____ 47

Skok Phila Shillera...

o Wifi zwanym AirPort

Jaromir Kopp _____ 50

Czy umiesz mówić „nie”?

Kinga Zielińska _____ 54

Polskie kino



Apple TV

- czarna skrzynka, która namiesza na rynku



Krystian Kozerański

Ze wszystkich tegorocznych premier, jakie zafundowało nam Apple, to właśnie na nową generację przystawki telewizyjnej czekałem najbardziej. Przyznać muszę, że z taką ekscytacją jak na nowe Apple TV nie czekałem ani na zegarek Apple Watch, ani na nowy model iPhone'a, choć w przypadku obu tych urządzeń wiązało się to z wyprawą do Berlina i godzinami spędzonymi w kolejce. Nawet premiera Apple Music nie wzbudziła we mnie tylu emocji, co właśnie prezentacja, a następnie premiera nowej, czwartej już generacji tej przystawki telewizyjnej.



Z pewnością niektórzy z czytelników wiedzą, że na nowe Apple TV czekałem już od ponad roku. Nie ukrywam, że odliczając minuty do kolejnych prezentacji nowych produktów i usług, jakie w tym czasie miały miejsce, liczyłem, że to właśnie tego dnia Apple pokaże to urządzenie. Trochę to trwało, ważne jednak, że się doczekałem.

Od kilku dni nowe Apple TV stoi obok mojego telewizora. I choć mowa tutaj bardziej o ewolucji niż rewolucji, to jednak - w moim przypadku, ale też innych polskich użytkowników - to właśnie nowe funkcje świadczą o wartości tego urządzenia. Na obecną chwilę bowiem zabrakło pewnych, wydawać by się mogło podstawowych elementów systemu, znanych z poprzedniej generacji tego urządzenia.

Kiedy patrzę na oba te urządzenia, czarne Apple TV i biały AirPort Time Capsule, przypominają mi się plotki, które mówiły, że w nowej generacji tego pierwszego znajdzie się też router WiFi. Kto wie, może nie byłoby to głupie.

Co kryje w sobie czarne pudełko?

Pod względem wyglądu zmiany nie są wielkie, choć jednak znaczące. Gdy spojrzeć z góry - nowe Apple TV nie różni się niczym od dwóch poprzednich swoich generacji. Nadal jest to czarna kostka o zaokrąglonych narożnikach. Na przedniej ścianie dalej znajdziemy białą diodę informującą o pracy urządzenia. Jest ono jednak wyraźnie wyższe od modelu trzeciej i drugiej generacji, co zdradza bardziej rozbudowaną konstrukcję i nowe możliwości.

Zmienił się układ portów. Poza gniazdem zasilania, gniazdem sieciowym i portem HDMI pojawiło się także gniazdo USB typu C. Służy ono głównie potrzebom serwisowym, pozwala także na podłączenie urządzenia do komputera, np. celem nagrania w programie Quick Time wideo prezentującego np. postępy w wybranej grze.

Apple zrezygnowało z optycznego portu audio, co spotkało się w sumie z umiarkowaną krytyką. Wiele nowoczesnych amplitunerów wyposażonych jest już w gniazda HDMI, pozwalające na podłączenie ich pomiędzy źródłem, w tym wypadku Apple TV, a właściwym telewizorem.

Urządzenie wyposażono oczywiście także w moduł transmisji WiFi, choć ja osobiście

podłączam je do AirPort Time Capsule kablem, tym bardziej że oba urządzenia stoją obok siebie. Mam przy tym pewność, że nic, co jest przesyłane do Apple TV, nie ulegnie większym zakłóceniom.

Pojawiły się głosy krytyki, że Apple TV czwartej generacji nadal wyświetla obraz w rozdzielczości 1080p, a nie w 4K. Ja nie mam z tym problemu, bo po prostu nie posiadam takiego telewizora.

Kiedy patrzę na oba te urządzenia, czarne Apple TV i biały AirPort Time Capsule, przypominają mi się plotki, które mówiły, że w nowej generacji tego pierwszego znajdzie się też router WiFi. Kto wie, może nie byłoby to głupie. Z drugiej strony Apple musiałoby przygotować różne wersje hybrydowe swoich urządzeń, a mnożenie produktów w przypadku tej firmy skończyło się bardzo źle w połowie lat 80. ubiegłego wieku.

Wyraźnym skokiem jakościowym jest zastosowanie w omawianym urządzeniu procesora A8, w który wyposażone są iPhone'y 6 i 6 Plus oraz iPady Air 2 i mini 4. To w zupełności wystarczy, by poradzić sobie z wymagającymi gramami wyświetlanymi na telewizorze. Pojawiły się jednak głosy krytyki, że Apple TV czwartej generacji nadal wyświetla obraz w rozdzielczości 1080p, a nie w 4K. Ja nie mam z tym problemu, bo po prostu nie posiadam takiego telewizora. Podejrzewam też, że większość użytkowników tego urządzenia nie będzie na ten fakt specjalnie narzekać.

Pilot zdalnego sterowania

Jedną z chyba najbardziej rzucających się zmian w stosunku do poprzednich generacji jest znajdujący się w komplecie zupełnie nowy pilot. Wyposażono go w port podczerwieni. Służy on jednak głównie do regulacji natężenia dźwięku w telewizorze, podczas gdy komunikacja z Apple TV odbywa się przez Bluetooth. Nie trzeba więc celować pilotem w urządzenie. Nowością jest też wbudowany akumulator ładowany za pośrednictwem gniazda Lightning. W komplecie znalazł się odpowiedni kabel. W porównaniu z pilotami poprzedniej generacji na najnowszym pojawiło się kilka nowych klawiszy. Wśród nich wspomnieć wypada przycisk Home, który przenosi użytkownika z dowolnego miejsca do głównego widoku. Nie zmieniło się za to działanie przycisku Menu, którego naciśnięcie powoduje powrót do poprzedniego widoku lub poziomu menu. Nowy pilot wyposażony został także w przyciski regulacji natężenia dźwięku telewizora. Pojawił się też przycisk aktywujący Siri, który w przypadku korzystania z Apple TV w Polsce uruchamia wyszukiwarkę.



... odczułem brak wsparcia dla nowego Apple TV w aplikacji Remote dla iOS - oferowała ona możliwość skorzystania z klawiatury ekranowej i wygodne wpisanie danych logowania. Mam wrażenie, że w nowym Apple TV ten proces jest trudniejszy niż w modelu poprzedniej generacji.

Pilot Apple TV czwartej generacji posiada także gładzik, który pozwala na wygodną nawigację pomiędzy różnymi elementami interfejsu systemu tvOS. Służy on także jako przycisk akceptacji danego wyboru. Korzystanie z pilota z gładzikiem przypomina mi pod pewnymi względami aplikację Remote dla iPhone'a, pozwalającą na sterowanie poprzednią gene-

racją Apple TV. Niestety nie współpracuje ona z jego najnowszą wersją.

Gładzik sprawdza się także jeśli chodzi o przeskakiwanie, a raczej płynne przechodzenie do wybranej sceny podczas odtwarzania filmu. Wcześniej nie było to ani wygodne, ani intuicyjne. Niestety ten wykonany ze szkła element stosunkowo łatwo może ulec uszkodzeniu podczas upadku, a przecież piloty mają tendencję do spadania ze stołu, z podłokietnika fotela itp. W sieci pojawiło się już zdjęcie tego urządzenia z rozbitym gładzikiem.

Nowy pilot służyć może także jako kontroler gier instalowanych na Apple TV. W tym wypadku przy uruchomieniu takiej aplikacji na ekranie pojawi się rysunek z informacją o tym, jak należy z niego korzystać.

Konfiguracja

Pierwsze uruchomienie właściwie każdego produktu Apple wymaga jego konfiguracji. W przypadku nowego Apple TV proces ten jest niezwykle prosty. Po podłączeniu urzą-



dzenia do telewizora i do sieci elektrycznej pozostaje zalogować się do sieci WiFi (jeśli nie zostało ono podłączone kablem do routera), wybrać język i lokalizację. System zapyta następnie o wybór sposobu dalszej konfiguracji, m.in. dodania kont iCloud i w iTunes Store. Można to zrobić ręcznie, można też wykorzystać do tego celu iPhone'a. Przy włączonym Bluetooth w telefonie wystarczy przyłożyć go do Apple TV. Nie wiem, czy chodzi tutaj o zastosowanie technologii beaconów, czy NFC (wszak w moduł taki iPhone'y są wyposażone), faktycznie jednak Apple TV szybko reaguje i kopiuje informacje o wspomnianych kontach. Hasła do nich i tak trzeba będzie jednak wprowadzić ręcznie, za pomocą pilota.

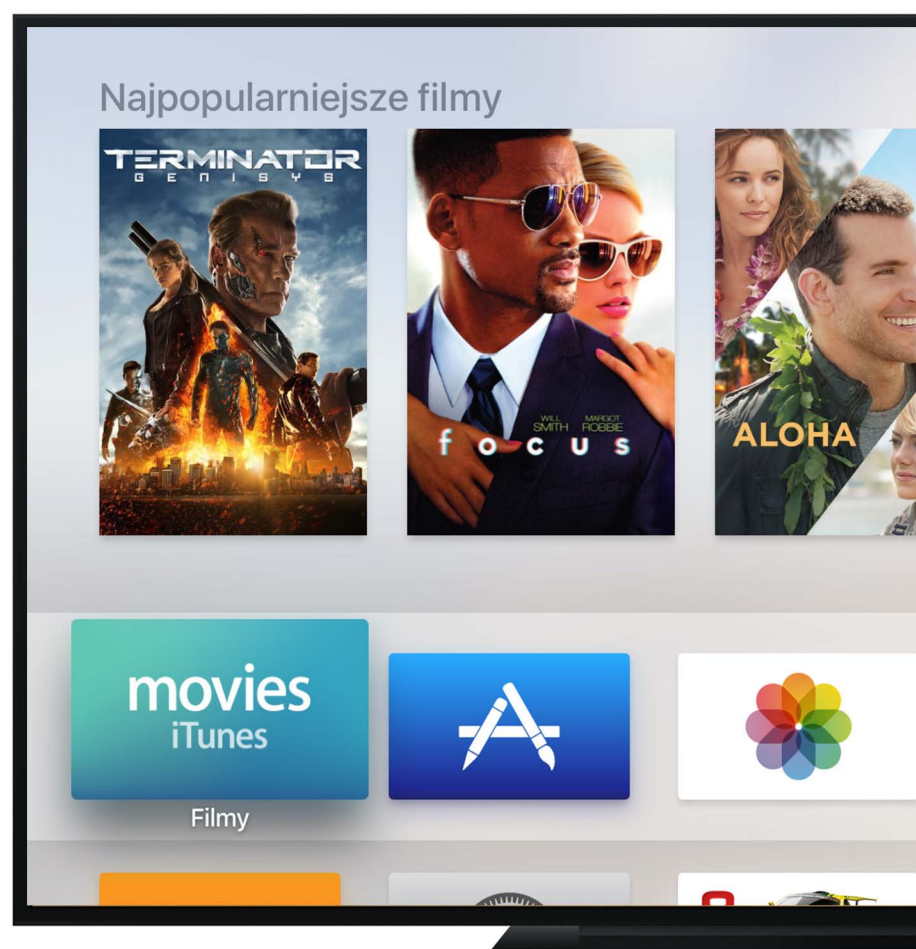
W tej sytuacji odczułem brak wsparcia dla nowego Apple TV w aplikacji Remote dla iOS. Poza funkcją gładzika - podobną do tego, w jaki wyposażony jest najnowszy pilot - oferowała ona także możliwość skorzystania z klawiatury ekranowej i wygodne wpisanie danych logowania. Mam wrażenie, że w nowym Apple TV ten proces jest trudniejszy niż w modelu poprzedniej generacji. Nawigacja pomiędzy poszczególnymi literami za pomocą gładzika niespecjalnie się w tym wypadku sprawdza. Dziwi mnie to, że z jednej strony Apple ułatwia konfigurację nowego urządzenia z wykorzystaniem iPhone'a, a z drugiej strony utrudnia korzystanie z niego, nie aktualizując wspomnianej aplikacji. Liczę na to, że prędzej czy później doczeka się ona nowej wersji, która współpracować będzie z Apple TV czwartej generacji.

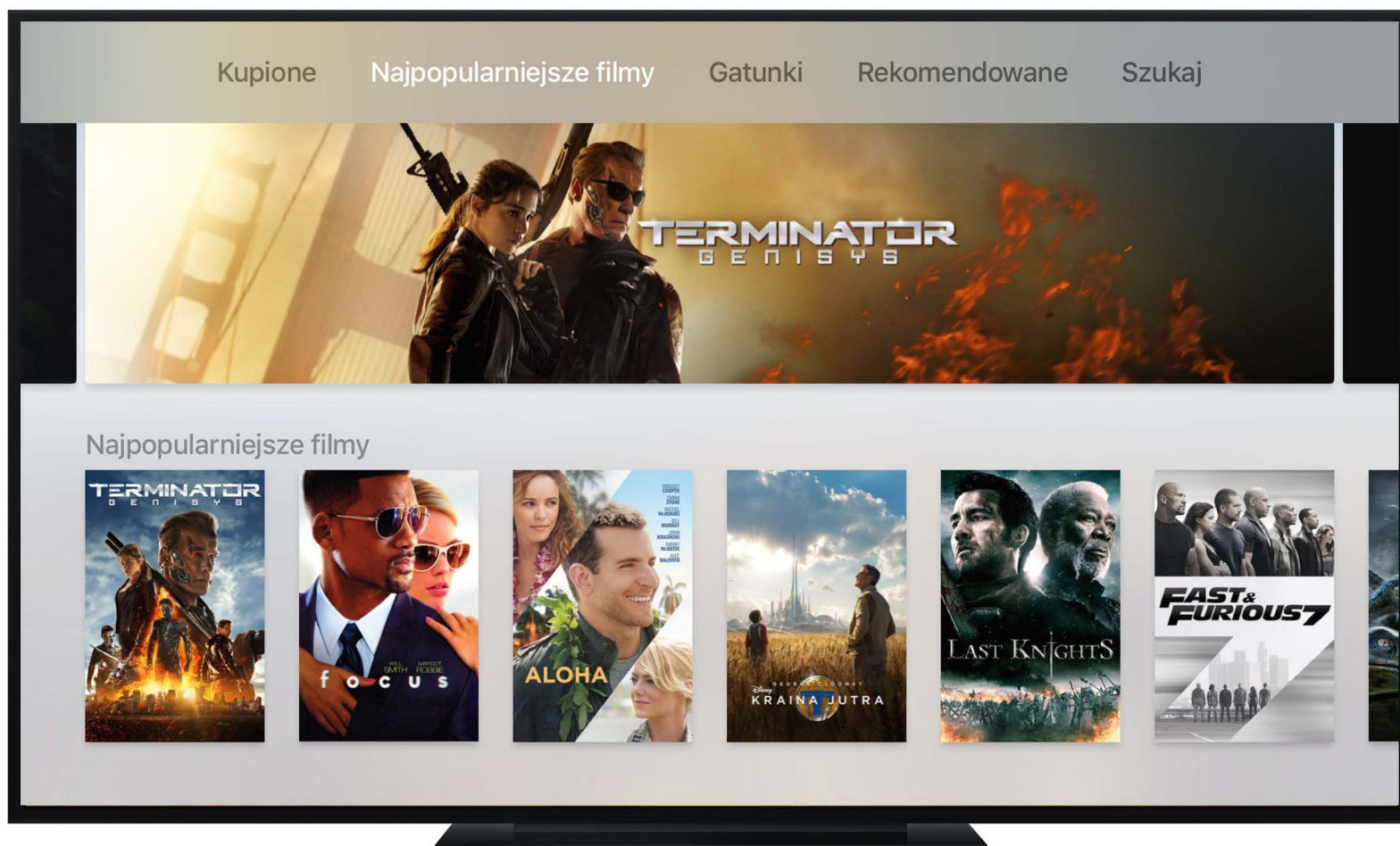
Apple TV bez TV

Podstawową funkcją wszystkich modeli Apple TV był dostęp do działającej w ramach iTunes Store usługi VOD. W Apple TV także polski użytkownik miał dotąd możliwość wypożyczania filmów, które pobierane były do pamięci podręcznej. To m.in. dla tej funkcji kupiłem Apple TV trzeciej generacji, a w iTunes Store

zostawiłem niemałą sumę pieniędzy. Od zawsze irytował mnie fakt, że urządzenie to pozwala mi tylko na wypożyczanie filmów. Kupić je mogłem tylko w iTunes na komputerze i udostępniać je za pomocą funkcji Biblioteki Domowej. Nigdy nie zrozumiałem, co kierowało Apple w tej kwestii. Dla mnie było to zwyczajnie zaprzeczenie filozofii tej firmy. Zamiast ułatwić, po prostu utrudniała i w pewnym stopniu psuła przyjemność z oglądania filmów. Te, które kupiłem w iTunes na moim MacBooku Air, muszę trzymać na dysku tego komputera. Owszem, mogę je oglądać na Apple TV, ale komputer musi być w tej samej sieci, no i być włączony. Nie mogę go zamknąć, kiedy np. moje dzieci oglądają Minionki czy Wielką Szóstkę.

W Apple TV czwartej generacji ma się to zmienić. W aplikacji Filmy pojawiła się zakładka Kupione. Czy znajdę tam filmy, które kupiłem na MacBooku? Tego nie wiem, co gorsza, w chwili gdy piszę te słowa, użytkownicy z Polski nie mogą nawet wypożyczać na nim filmów.





Kiedy uruchomiłem i skonfigurowałem to urządzenie, zainstalowałem pierwsze gry i programy, postanowiłem sprawdzić, jak wygląda kwestia wypożyczania i kupowania filmów. Przecierałem oczy ze zdumienia - w nowym Apple TV nie było aplikacji Filmy. Pojawiała się ona (wraz z inną - Seriale) tylko po zalogowaniu się do amerykańskiego iTunes Store. Owszem, mam tam konto, ale od lat z niego nie korzystam, co więcej, nie mogę do niego podpiąć żadnej karty kredytowej. Logując się do polskiego sklepu, w którym kupiłem między innymi programy i gry dostępne na tym urządzeniu, byłem automatycznie odcięty od filmów. Część z nich pojawiała się w wyszukiwarce, ale nie można było ich otworzyć.

Obawiałem się, że w związku ze zmianą sposobu dystrybucji polegającej m.in. na możliwości kupowania filmów bezpośrednio na Apple TV, firma wycofała się z udostępniania ich w krajach, w których kwestie praw autorskich być może nie były do końca uregulowane. W polskiej sieci, na blogach technologicz-

nych i Twitterze podniosła się wrzawa, że oto Apple wprowadziło na nasz rynek produkt odarty - czy wręcz wykastrowany - ze swojej podstawowej funkcji VOD.

Wszystko wskazuje jednak na to, że był to zwykły błąd. Aplikacja Filmy pojawiła się we wtorek wieczorem kilka dni po premierze. Na ten moment pozwalała ona jedynie przeglądać bibliotekę. Same filmy były jeszcze niedostępne. W chwili, w której niniejszy numer MyApple Magazynu trafi na Wasze urządzenia, z pewnością wszystko będzie działać już jak należy. Niesmak jednak pozostał. Apple skupiło się na najważniejszych rynkach, nie dbając o szczegóły w przypadku innych krajów. Okazało się, że problem nie dotyczył tylko Polski. Aplikacja Filmy nie była dostępna także w innych krajach po zalogowaniu się do lokalnego sklepu iTunes Store.

Udostępnianie filmów na żądanie nie musi ograniczać się do iTunes Store. To także aplikacje, które - zainstalowane w systemie tvOS - mogą dać użytkownikom dostęp do ogrom-

nej biblioteki różnego rodzaju materiałów wideo. Wspomnę tylko o programie Filmoteki Narodowej Kanady, w którym znaleźć można masę świetnych i do tego darmowych produkcji dokumentalnych. Czekam też na pojawienie się polskich aplikacji, jak choćby Player.pl czy TVP Rozrywka, które dadzą użytkownikom Apple TV czwartej generacji dostęp do naszych rodzimych produkcji.

Miałem nadzieję, że Apple przygotuje specjalną wersję aplikacji Zdjęcia dla iOS, dzięki której będzie można dokonywać korekty fotografii bezpośrednio na ekranie telewizora. Niestety spotkał mnie zawód. Apple TV czwartej generacji oferuje jedynie dostęp do głównego strumienia zdjęć i strumieni udostępnianych.

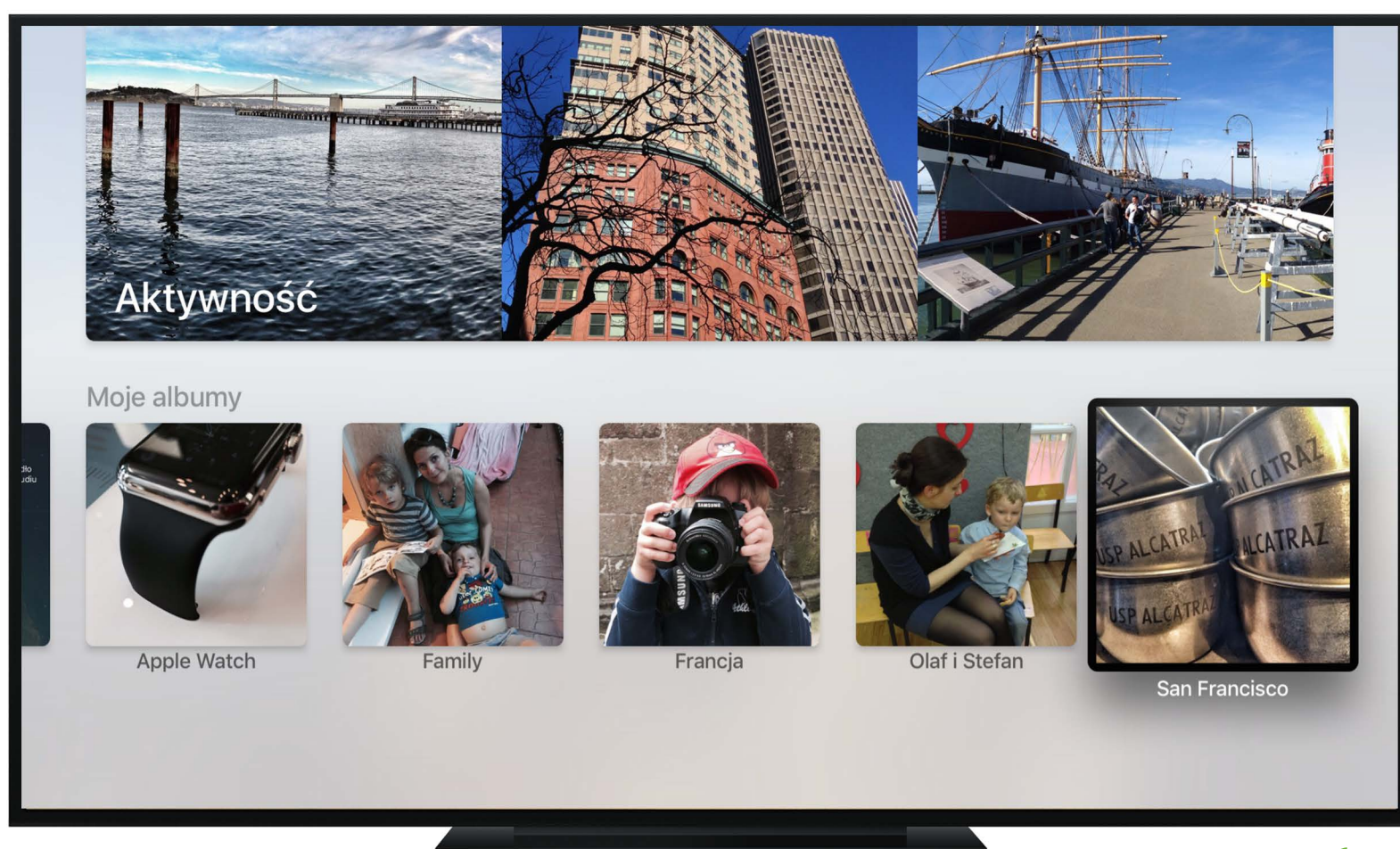
Zdjęcia

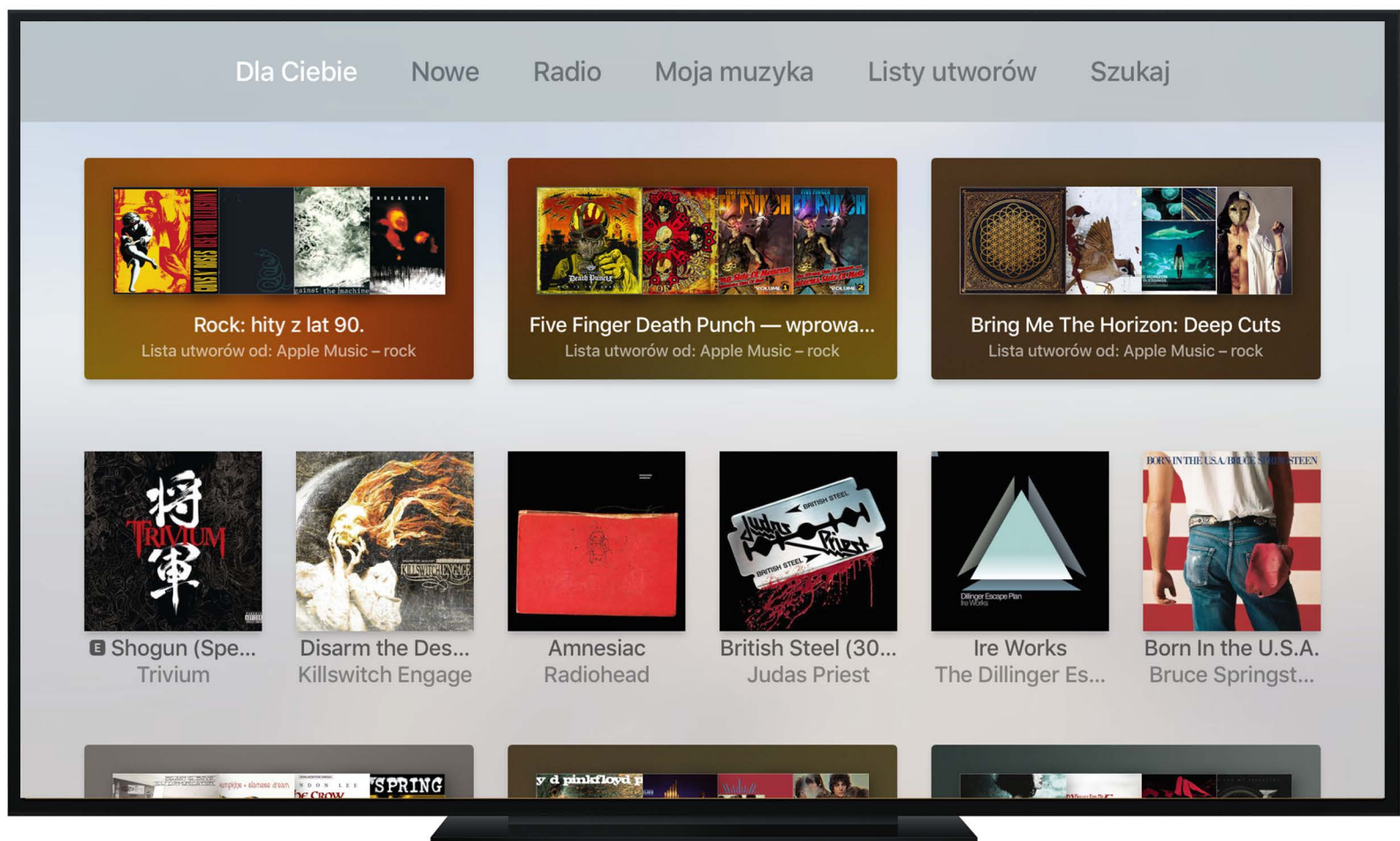
Czekając na nowe Apple TV, liczyłem, że pojawi się na nim dostęp do całej biblioteki zdjęć w iCloud. Miałem też nadzieję, że Apple przygotuje specjalną wersję aplikacji Zdjęcia dla iOS, dzięki której będzie można dokonywać korekty fotografii bezpośrednio na ekranie telewizora. Niestety spotkał mnie zawód.

Apple TV czwartej generacji oferuje jedynie dostęp do głównego strumienia zdjęć i strumieni udostępnianych. Obecnie nie ma możliwości przeglądania całych zbiorów, a co dopiero mówić o ich edycji. Apple wyraźnie się tutaj nie popisało.

Apple Music

Apple TV stanowi bez wątpienia element kina domowego, czy generalnie sprzętu RTV, który podłączony może być nie tylko do telewizora, ale także - za pośrednictwem HDMI - do amplitunera. Dostęp do usługi Apple Music zamienia to urządzenie w niewielkich rozmiarów multimedialną wieżę stereo. Multimedialną w pełnym tego słowa znaczeniu.





W Apple Music można bowiem nie tylko słuchać muzyki, ale i obejrzeć teledyski. Co więcej, muzyka odtwarzana na tym urządzeniu świetnie komponuje się z przepięknymi wygaszaczami ekranu.

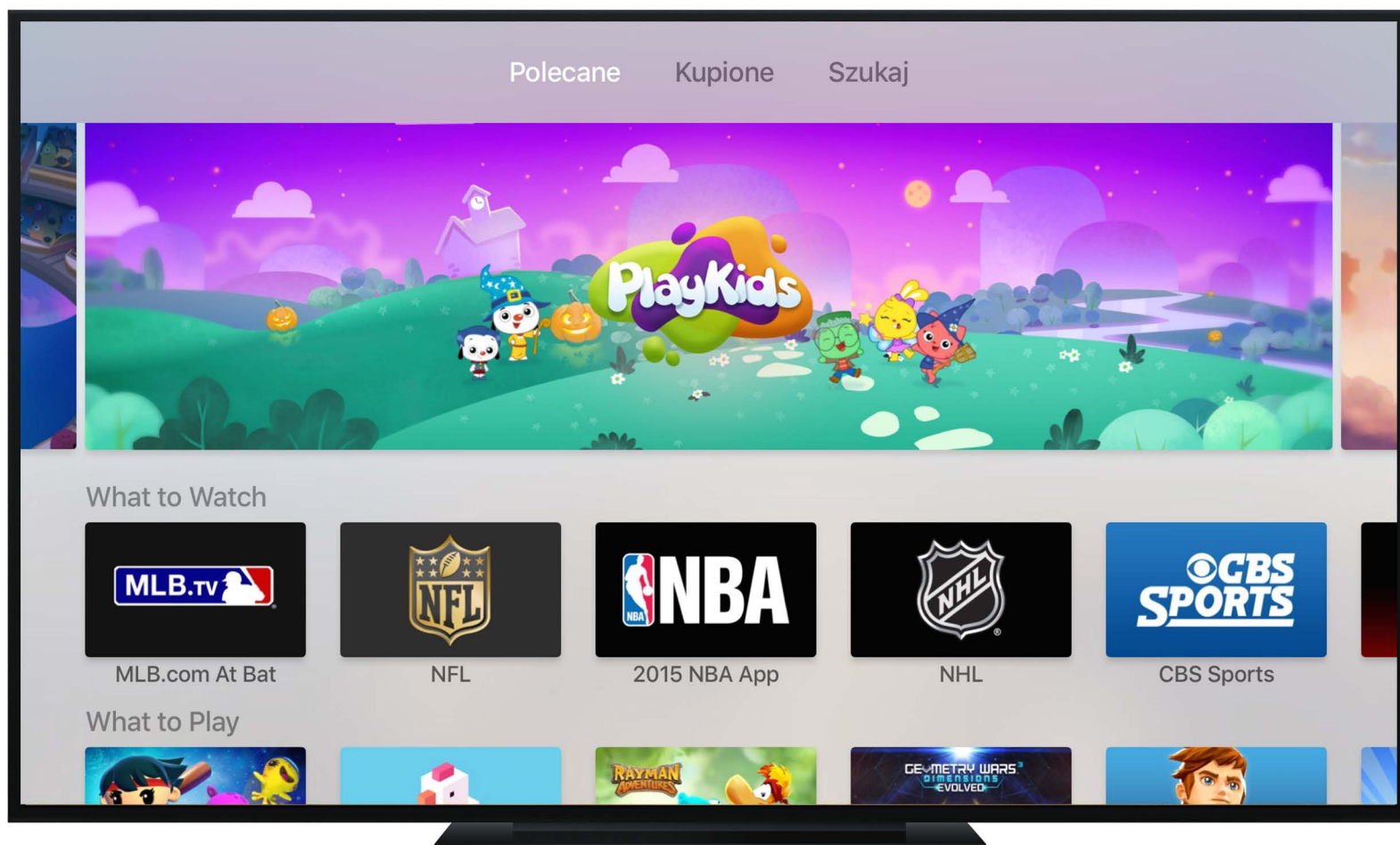
Być może dla wszelkiej maści purystów moja deklaracja wzbudzi odrazę, ale od dwóch dni słucham muzyki tylko za pośrednictwem Apple Music w Apple TV podłączonym do telewizora. Co więcej, Apple Music na ekranie telewizora wygląda zdecydowanie lepiej niż na ekranie iPhone'a, iPada i MacBooka.

Polecam zwłaszcza ścieżkę dźwiękową do filmu „Łowca Androidów” (Blade Runner) autorstwa Vangelisa i wygaszacz przedstawiający wieczorne czy też nocne panoramy Nowego Jorku i San Francisco. Wygaszacze ekranu pasują też świetnie do muzyki zespołu Tangerine Dream.

Być może dla wszelkiej maści purystów moja deklaracja wzbudzi odrazę, ale od dwóch dni słucham muzyki tylko za pośrednictwem Apple Music w Apple TV podłączonym do telewizora.

Co więcej, Apple Music na ekranie telewizora wygląda zdecydowanie lepiej niż na ekranie iPhone'a, iPada i MacBooka. Panoramiczny widok polecanych składanek czy nowości jest zdecydowanie bardziej czytelny.

Apple TV oferuje dostęp do niemal wszystkich funkcji tej usługi z wyjątkiem serwisu społecznościowego Connect, czego mi osobście brakuje.



App Store, czyli konsola nie tylko z grami

Stali czytelnicy wiedzą, że to, na co najbardziej czekałem, to możliwość instalowania programów i gier. W istocie Apple TV to niewielka konsola z grami i programami stworzona idealnie na moje potrzeby. Porównanie nowego Apple TV z dużymi konsolami wzbudza ogromne - moim zdaniem niepotrzebne - emocje. Należę do tych osób, które nie potrzebują na co dzień PlayStation 4 czy Xboksa. Gram za to stosunkowo często w gry dla iOS na iPhone przesyłającym obraz i dźwięk za pośrednictwem Apple TV na telewizor, przy użyciu podłączonego przez Bluetooth kontrolera gier. Teraz mogę grać - i od kilku dni gram - bezpośrednio na Apple TV.

Przeciwnicy takiego rozwiązania mogą oczywiście „kontratakować Wiedźminem”. Nie każdy jednak gra w takie gry i nie każdy potrzebuje od razu dużej konsoli. Zarówno mi, jak i mojemu starszemu synowi, wystarczają w zupełności takie pozycje jak Oceanhorn, Transistor,

Xenoverk czy Rayman Adventures. Pewnie, że nie są to gry tak rozbudowane, jak wspomniany już Wiedźmin, jednak przynajmniej niektóre z nich pojawiły się wcześniej także na dużych konsolach.

W App Store na Apple TV dostępnych jest już około tysiąca aplikacji. To dużo jak na pierwszy tydzień. Niestety sporo tam jest programów i gier, które śmiało można określić mianem śmieci. Na szczęście znaleźć można także dobre gry i programy. Prócz wcześniej wspomnianych pozycji wymieniałbym tu Asphalt 8: Airborn, Badland, Alto's Adventure, Crossy Road, Almost Incredible czy Disney Infinity Star Wars. Ta ostatnia gra to właściwie grywalne demo - zawiera bowiem tylko jeden etap: atak na Gwiazdę Śmierci podczas Bitwy o Yavin (Epizod IV: Nowa nadzieja). Część z wymienionych tytułów pokazuje potencjał, jaki drzemie w nowym Apple TV. Warto też wspomnieć, że już teraz zapowiedziane są kolejne, np. Gameloft zamierza wydać najnowszą, piątą część Modern Combat.

Gry dla Apple TV ukazują się zarówno w wersji przeznaczonej tylko na to urządzenie, jak i uniwersalnej. W tym ostatnim przypadku tytuły, które kupiliśmy lub pobraliśmy wcześniej na iPhone'ie lub iPadzie, pojawią się w zakładce kupione w App Store na tym urządzeniu. Podobnie - uniwersalna gra kupiona na Apple TV będzie dostępna za darmo do pobrania na urządzeniach z iOS. Są jednak tytuły, za które przyjdzie nam zapłacić jeszcze raz.

... dopracowania wymaga jeszcze sklep App Store. Wyszukiwanie nowych programów to proces irytujący i czasochłonny, a podział na kategorie występuje tylko w widoku kupionych już aplikacji. Brakuje mi też dostępu do sklepu z poziomu aplikacji iTunes na komputerze czy choćby w wersji webowej...

Zauważyłem też, że gry przygotowane z myślą o Apple TV mają wyraźnie lepszą grafikę od gier dla urządzeń z iOS, z których obraz wyświetlany jest na telewizorze przez AirPlay. Wynikać to może zarówno z zamierzonych działań deweloperów, jak i z braku kompresji. Obraz przesyłany przez WiFi mimo wszystko ulega pewnym zniekształceniom.

Apple wprowadziło 200-megabajtowy limit wielkości programu lub gry zainstalowanej na Apple TV. Nie oznacza to wcale, że jej faktyczny rozmiar musi tyle wynosić. Maksymal-

nie 200 megabajtów może mieć podstawa, zainstalowana na stałe. Pozostała część pobierana jest do pamięci masowej i trzymana w niej tak długo, jak długo będzie potrzebna lub jak długo wystarczy na nią miejsca. W przypadku gier z rozbudowaną grafiką jednorazowe pobranie dodatkowych danych zajmuje od jednej do kilku minut.

Użytkownik może w każdej chwili podejrzec, ile każda z zainstalowanych aplikacji lub gier zajmuje miejsca w pamięci masowej. Ma także możliwość szybkiego jej odinstalowania.

Wśród aplikacji godnych uwagi wymienię już wcześniej program dający dostęp do zbiorów Filmoteki Narodowej Kanady. Jest także kilka innych, które warto zainstalować, jak choćby PCalc, czyli kalkulator na dużym ekranie, czy Speedtest - popularny program do mierzenia prędkości transferu danych w sieci.

Samemu dopracowania wymaga jeszcze sklep App Store. Wyszukiwanie nowych programów to proces irytujący i czasochłonny, a podział na kategorie występuje tylko w widoku kupionych już aplikacji. Brakuje mi też dostępu do sklepu z poziomu aplikacji iTunes na komputerze czy choćby w wersji webowej, przez przeglądarkę internetową.

Nowe Apple TV świetnie współpracuje z kontrolerami gier. Dodawanie urządzenia jest banalnie proste. Co więcej, gry, które pozwalają na zabawę za pomocą kontrolera, są bardzo wyraźnie oznaczone. Apple zezwala na podłączenie maksymalnie dwóch tego typu akcesoriów. Nie ukrywam, że znacznie łatwiej się gra, sterując np. bohaterem czy pojazdem za pomocą tradycyjnego kontrolera, niż korzystając z pilota. Zabawa przy użyciu tego ostatniego, wyposażonego w akcelerometr i żyroskop, jest moim zdaniem zdecydowanie mniej wygodna, choć oczywiście da się w ten sposób grać na Apple TV w każdą grę dostępną w App

Store. Apple wymaga jednak od deweloperów, by ci zapewnili możliwość zabawy za pomocą dołączonego do zestawu pilota bez potrzeby dokupywania dodatkowego kontrolera.

... ostatecznie to właśnie najnowsza wersja tego urządzenia ma szansę namieszać na rynku przystawek telewizyjnych. Szukając smart TV, co bardziej świadomi ich użytkownicy będą wybierać urządzenie, które działa w tym samym środowisku i które zapewni im dostęp do często tych samych aplikacji, które mają na swoim telefonie czy tablecie.

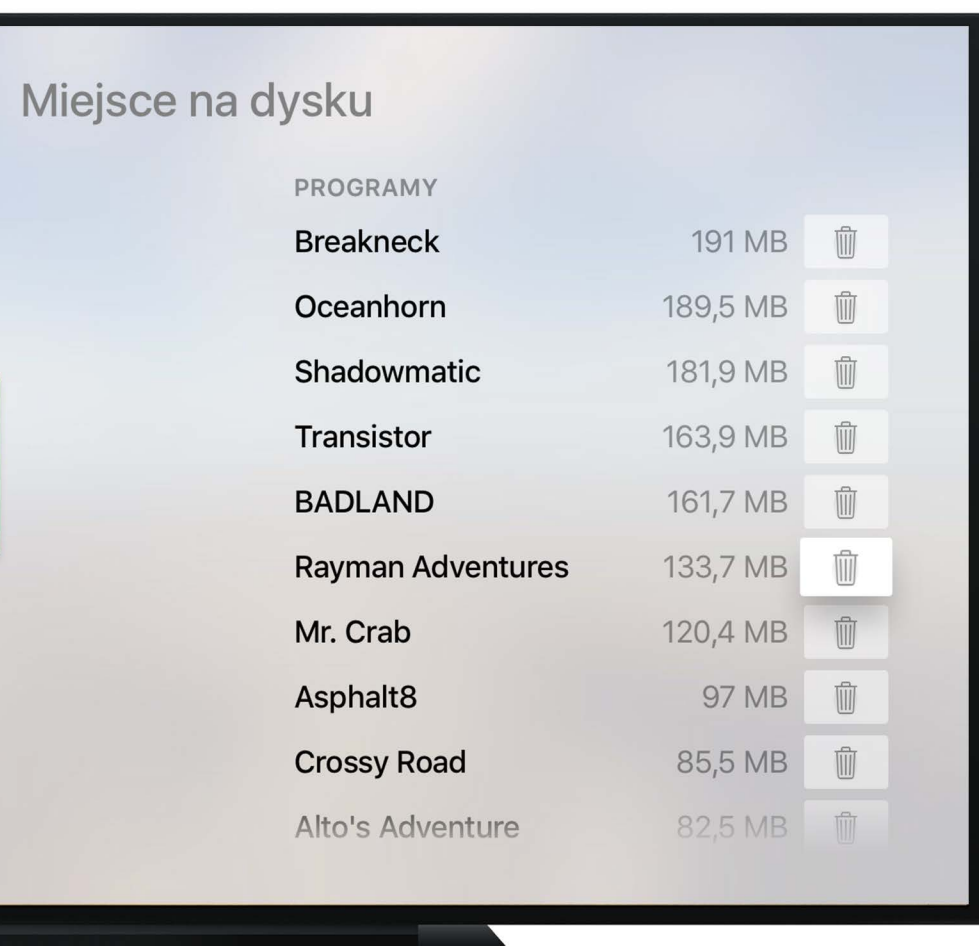
Rewolucja czy ewolucja?

Trudno mówić o rewolucji w przypadku produktu, którego pierwsza wersja pojawiła się na rynku osiem lat temu (styczeń 2007 roku). Przystawka telewizyjna, służąca dotąd do wypożyczania i strumieniowania filmów, zyskała wreszcie funkcje, na które czekałem od dawna. To przede wszystkim możliwość instalowania i uruchamiania na niej różnych aplikacji, ale także dostęp do usługi Apple Music. Urządzenie wreszcie stało się tym, czym powinno być już dawno - domowym hubem, komputerem przeznaczonym dla rozrywki, opartym na zmodyfikowanej wersji iOS.

Jest to na pewno produkt bardzo ciekawy, o ogromnym - nieporównywalnym ze starszym jego modelem - potencjale. Podczas wrześniowej prezentacji Tim Cook wspominał, że przyszłością telewizji (czyli TV) będą aplikacje. To prawda, która szczególnie dotyczy tego małego urządzenia.

Pamiętać trzeba, że podobne funkcje oferują produkty konkurencji, np. Amazon Fire TV czy Roku. Nie są one może dostępne na rynku polskim, ale też nasze rodzime poletko to przecież margines zainteresowania dla tego typu przedsiębiorstw, o czym niestety Apple boleśnie przypomniało pierwszym polskim posiadaczom nowego Apple TV (opisane wyżej problemy z dostępem do filmów).

Jestem jednak zdania, że ostatecznie to właśnie najnowsza wersja tego urządzenia ma szansę namieszać na rynku przystawek telewizyjnych i zdominować go (na rynek konsol gier przyjdzie jeszcze czas). Pamiętać trzeba, jak dużo iPhone'ów Apple sprzedaje. Szukając smart TV, co bardziej świadomi ich użytkownicy będą wybierać urządzenie, które działa w tym samym środowisku i które zapewni im dostęp do często tych samych aplikacji, które mają na swoim telefonie czy tablecie.



Ilustracje: Apple.com i prywatne archiwum Autora

Najlepsze aplikacje i gry dla Apple TV



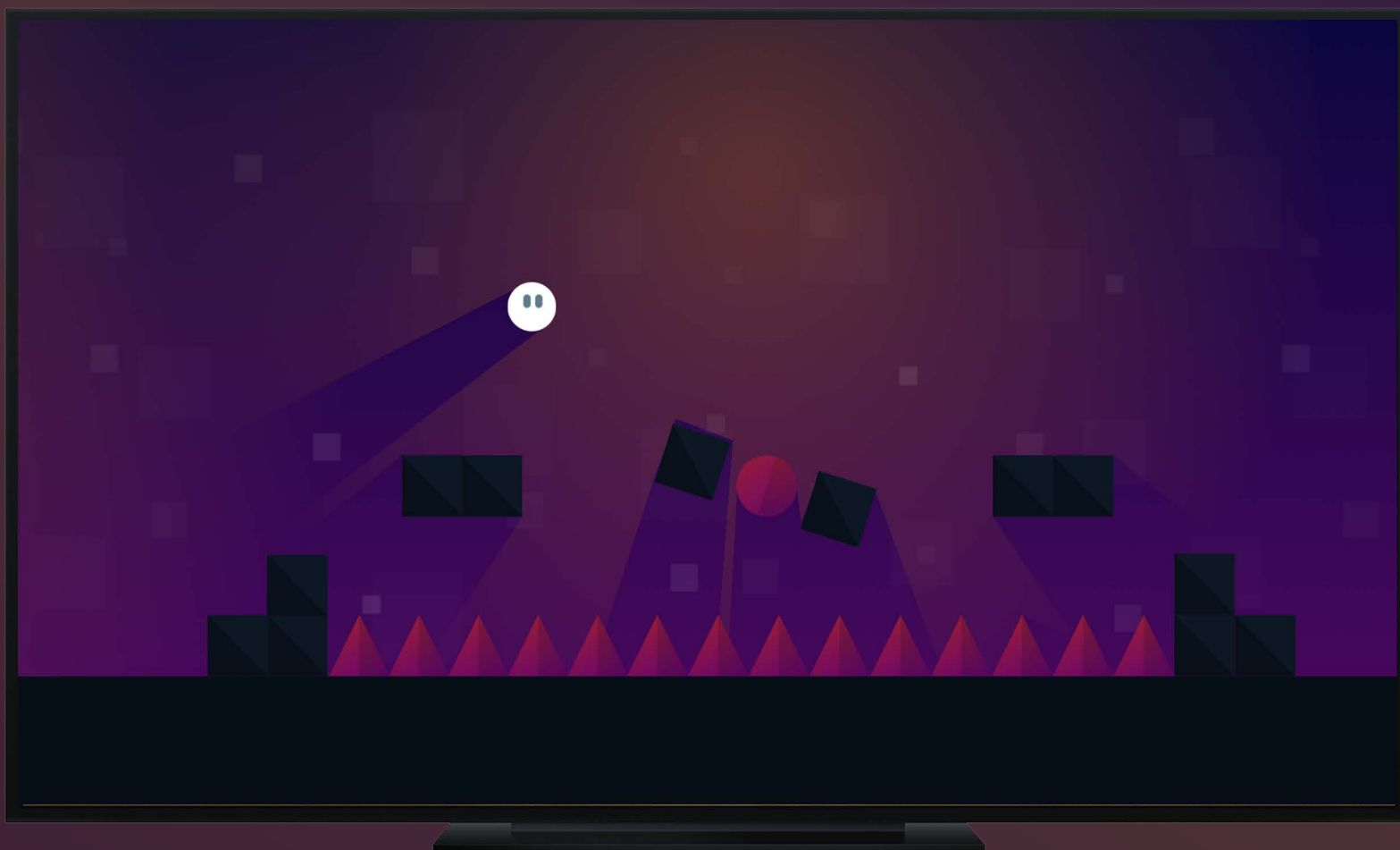
Krystian Kozerański

Apple TV nie jest już zwykłą przystawką telewizyjną przeznaczoną wypożyczania filmów. To już proste domowe centrum rozrywki, pozwalające na słuchanie muzyki, pełniące także funkcję prostej konsoli gier. I choć od premiery tego urządzenia minął tydzień, to już teraz w App Store znaleźć można gry i programy warte zakupu czy pobrania. Oto wybrane przeze mnie tytuły.





Almost Impossible!



O tej grze pisałem niedawno na blogu. To prosta w formie platformówka wzorowana na klasycznych pozycjach dla komputerów 8-bitowych z lat 80. ubiegłego wieku i nawiązująca do nich zarówno grafiką, jak i ścieżką dźwiękową. Należy sterować białą piłeczką,

tak by nie zetknąć się z czyhającymi na nią śmiercionośnymi pułapkami. Tytuł gry nawiązuje do coraz trudniejszych, niekiedy niemal niemożliwych do przejścia poziomów (jest ich w sumie 50).



Asphalt 8: Airborne



To na obecną chwilę jedyne sensowne wyścigi samochodowe dostępne na Apple TV. Nie jest to oczywiście pozycja dla miłośników możliwie największego realizmu. W Asphalt 8: Airborne chodzi o efektywne poślizgi, czyli drift, a przede wszystkim o różnego rodza-

ju powietrzne akrobacje, od przeskakiwania nad przepaścią po kręcenie beczek po wybiciu się samochodu ze specjalnie przechylonej na bok rampy. Gra ma świetną grafikę, która pokazuje potencjał drzemący w tym urządzeniu.

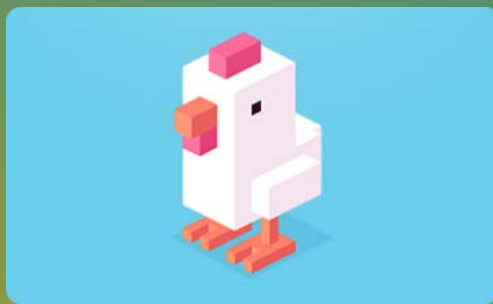


Badland

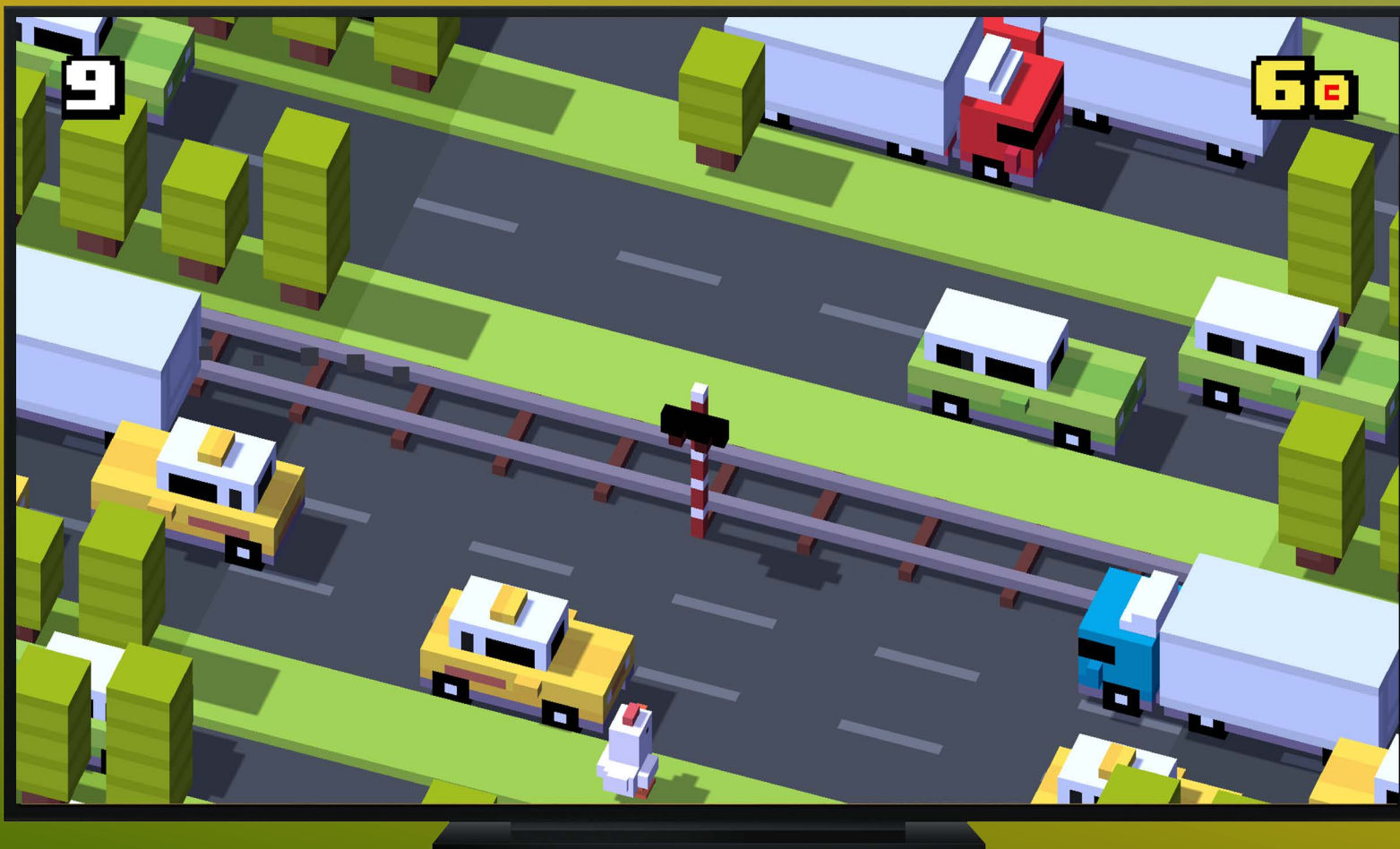


Badland to jedna z ładniejszych gier dla urządzeń z iOS, a obecnie także dla Apple TV. Gracz steruje w niej dziwnym włochatym stworzeniem latającym, które musi pokonać trasę najeżoną masą różnego rodzaju niebezpiecznych maszyn czy roślin. Otoczenie jest co prawda kolorowe i piękne, jednak zetknięcie z nim grozi natychmiastową śmiercią. Podobnie jak opisana powyżej Almost

Impossible!, Badland to połączenie platformówki z tzw. side scrollerem (gdzie wszystko, co dzieje się na ekranie, przesuwa się z lewej strony na prawą). Nie jest to gra nowa, co nie przeszkadza jej zachować świeżość nawet po kilku latach. [Jej pełną recenzję znajdziecie na moim blogu w serwisie MyApple.](#)



Crossy Road



Mówi się, że gry z lat 70. czy 80. ubiegłego wieku nigdy się nie starzeją i faktycznie coś w tym jest. Dowodem na to jest Crossy Road, będąca rozwinięciem wiekowej już gry Frogger, w której gracz miał za zadanie przeprowadzić tytułową żabę przez bardzo ruchliwą ulicę czy rzekę. W Crossy Road trzeba zrobić dokładnie to samo, tyle że tym razem bohaterami są inne zwierzęta. Gra - dostęp-

na od kilku miesięcy na urządzenia mobilne z iOS - w wersji dla Apple TV oferuje tryb zabawy dla dwóch graczy, z których jeden jako kontrolera wykorzystuje iPhone'a z uruchomioną Crossy Road w trybie kontrolera. Gracze mogą współpracować ze sobą, mogą jednak także sobie wzajemnie przeszkadzać, walczyć, a nawet wypychać się nawzajem pod nadjeżdżające pojazdy.



Disney Infinity 3.0 Edition - Star Wars Battle of Yavin



Ta gra, choć jest właściwie demem ograniczonym tylko do jednej misji, to gratka dla fanów „Gwiezdných wojen”, pokazująca jednocześnie możliwości Apple TV jako konsoli. Gracz wciela się w Luke’a Skywalkera pilotującego myśliwiec X-Wing, atakujący wraz ze swoją „Eskadrą Łotrów” Gwiazdę Śmierci w bitwie o Yavin – planetę, na księżycu której rebelianci zbudowali swoją bazę. Tak jak w filmie „Gwiezdne wojny: Część IV – Nowa nadzieja”,

gracz w kolejnych etapach musi zniszczyć zbudowane na powierzchni stacji kosmicznej wieżyczki strzeleckie, pokonać przeszkody, lecąc w charakterystycznym kanionie, osłaniać swoich towarzyszy i starać się unikać ognia myśliwców Imperium, w tym tego sterowanego przez Dartha Vadera. Misję kończy wystrzelenie pocisków, które przez tunel wentylacyjny trafią do reaktora zasilającego Gwiazdę Śmierci.



Does Not Commute



Z pewnością wszyscy posiadacze prawa jazdy doskonale wiedzą, czym są tzw. „murzynki” - to plany sytuacyjne, przedstawiające pewne zdarzenia, jakie mogą zaistnieć na drodze i skrzyżowaniu. Kursant lub osoba podająca się egzaminowi musi określić, który samochód pojedzie pierwszy. Gra Does Not Commute kojarzy mi się właśnie z takimi „murzynkami”. Z tą jednak różnicą, że tutaj poruszamy się po mieście różnymi pojazdami. Wszystkie musimy przeprowadzić z punktu a do punktu b. Zadanie jest proste tylko z pozoru. Każdy kolejny pojazd włącza się do ru-



Oceanhorn



To ulubiona gra dla iOS moja i mojego syna. Gracz wciela się w niej w postać chłopca, który musi rozwiązać zagadkę zniknięcia swojego ojca, stawiając przy tym czoła żyjącej w głębinach bestii oceanu zwanej Oceanhorn, przy okazji odkrywając kolejne wyspy i zamieszkujące je ludy, należące kiedyś do królestwa Arcadii. Na bohatera czekać będą różnego rodzaju zadania. Często będzie musiał stawić czoła pomniejszym potworom, uwalniając poszczególne części dawnego królestwa od złych mocy. Czasem będzie musiał na zlecenie napotkanych osób lub istot

poszukać jakichś przedmiotów, które pomogą w otwarciu dróg do kolejnych miejsc. Jak w niemal każdej grze RPG bohater zbiera punkty doświadczenia, które pozwalają mu awansować na wyższy poziom. Pokonani w walce przeciwnicy zostawiają po sobie złote monety, za które może on kupić eliksiry lub broń i bomby przydające się do rozbijania zatorów z kamieni czy skrzynek.

Oceanhorn często porównywane jest z należącą już do klasyki gatunku grą Legend Of Zelda.



Rayman Adventures



Serii gier platformowych dla dzieci, których bohaterem jest tytułowy Rayman, nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. W tej części jego przygód ma on za zadanie odzyskać jaja wykradzione ze świętego lasu. Tak jak poprzednie gry z tej serii, tak i ta jest typową platformówką. Bohater skacze pomiędzy ko-

lejnymi platformami, wspina się po murach lub drzewach, a nawet w pewnym stopniu lata jak helikopter dzięki niewielkiemu śmigłu, zbierając przy tym monety, uwalniając przyjaciół i walcząc z wrogami. Gra ma piękną dwuwymiarową grafikę i bardzo dobrą ścieżkę dźwiękową.

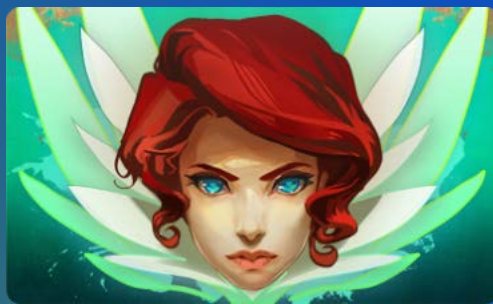


Shadowmatic



Shadowmatic to popularna zabawa w cienie. Gracz musi tak manipulować oświetlonym przedmiotem, by rzucany przez niego na ścianę cień ułożył się w jakiś rozpoznawalny kształt, np. czajnika, pionka szachowego, figurki amora czy karateki. Kiedy rzucane cienie tworzą niemal idealny obraz, gracz przechodzi do kolejnego etapu. Każdy z elementów rzucających cień może być obraca-

ny w dowolnym kierunku i wokół własnej osi. Można także obracać wszystkimi elementami jednocześnie. Na dole ekranu umieszczono wskaźnik, którego punkty rozbłyskują w miarę układania się cieni w odpowiedni sposób. Gra oferuje siedemdziesiąt tego typu łamigłówek oraz dziewięć różnych miejsc, w których odbywa się cała zabawa.



Transistor



To jedna z ładniejszych gier RPG nie tylko dla Apple TV. Wydana pierwotnie na duże konsole, trafiła następnie na urządzenia z iOS, a z nich na najnowszą, czwartą generację tego urządzenia. Łączy ona w sobie elementy gier turowych i hack and slash. Akcja osadzona jest w cyberpunkowych realiach miasta zwanego Cloudbank, w którym o wszystkim, włącznie z pogodą, decyduje głosowanie.

Tytułowy Transistor to obdarzony inteligencją miecz o licznych dodatkowych (jakby to już było mało) właściwościach. Posługuje się nim bohaterka imieniem Red, znana w tym mieście piosenkarka, która straciła głos, kiedy zaczęła zadawać niewygodne pytania. Uzbrojona w tą dość nietypową broń rusza szukać na nie odpowiedzi.



Speedtest

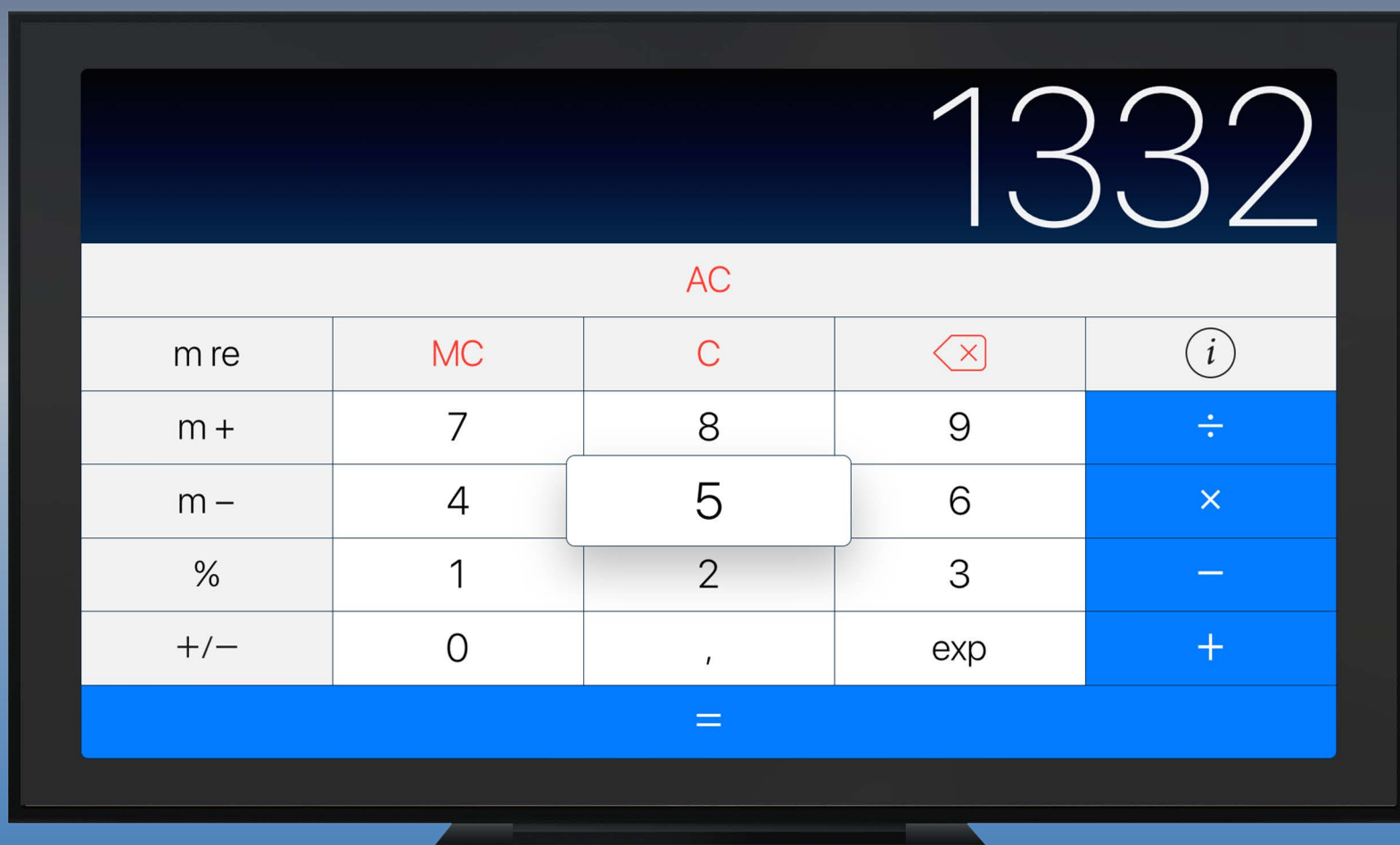


To od lat popularna aplikacja dostępna zarówno w wersji webowej dla dużych komputerów, jak i aplikacji dla urządzeń mobilnych.

Teraz prędkość przesyłania danych oraz pingi sprawdzić można także na Apple TV.

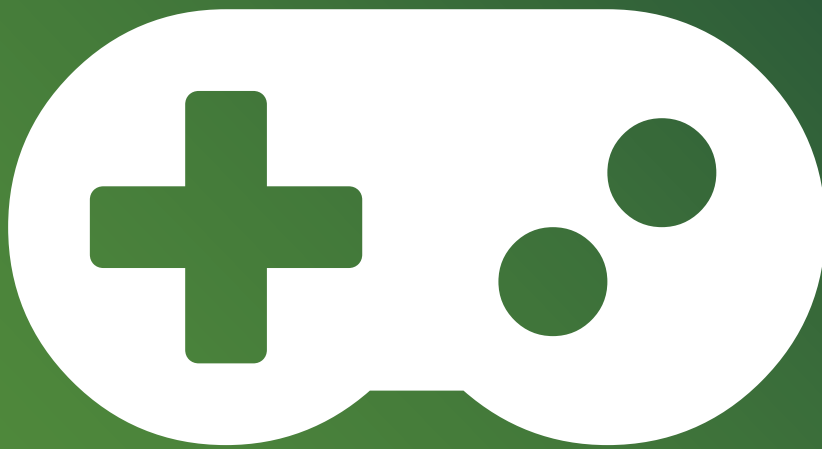


PCalc



Kalkulator to takie urządzenie, którego często, kiedy jest właśnie potrzebne, nie ma pod ręką. Rozwiązaniem tego problemu są oczywiście aplikacje kalkulatora dla smartfonów. Jedną

z bardziej popularnych dla iOS jest PCalc. Teraz można z niej korzystać także na Apple TV.



Jesteście graczami?

Do Apple TV koniecznie dokupcie gamepada!



Michał Maśłowski

Są gry, do których ekran dotykowy jest wręcz wymarzony. Nie wyobrażam sobie, bym grał np. w Cut the Rope w jakikolwiek inny sposób niż palcem na ekranie iPhone'a czy iPada. Niektóre gry wręcz by nie powstały, gdyby nie rewolucja zapoczątkowana przez Apple, która dała światu ogromne telefony i tablety z dotykowym ekranem.

Jest jednak cała kategoria gier, w które gra się na ekranie smartfona po prostu koślawo. Są to gry, które aż proszą, aby wygodnie rozsiąść się w fotelu przed telewizorem i pograć w nie za pomocą gamepada na konsoli. Do tej kategorii zaliczyłbym przede wszystkim wyścigi samochodowe oraz różnego rodzaju strzelanki, ale nie tylko.

Kupiłem nowe Apple TV i próbowałem pograć w promowanego Raymana za pomocą dołączonego pilota. Jakie wrażenia? Nie da się tak grać. Jest to niewygodne, nieintuicyjne i irytujące. Po kilku minutach zrezygnowany sięgnąłem po pada, którego na szczęście zapobiegawczo kupiłem. I co się okazuje? Gra się świetnie! Pograłem także w kilka innych gier, między innymi w wyścigi Asphalt 8. Za każdym razem próba używania pilota od Apple TV wywoływała jedynie niepotrzebne zdenerwowanie. Kto to wymyślił, żeby tego czegoś używać do gier?! Wszakże do gier powinniśmy używać dedykowanego gamepada, co i Wam bardzo polecam, jeżeli zamierzacie kupić nowe Apple TV i używać głównie jako konsoli.



Test

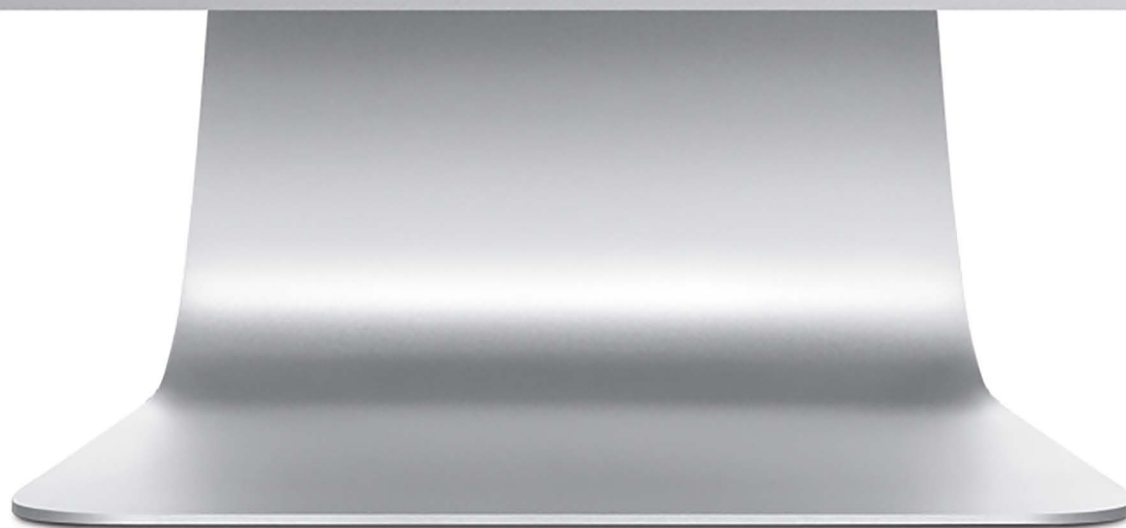


Najlepszy Mac w historii Apple

- najnowszy 27-calowy iMac Retina 5K



Dennis Sellers



Najnowsza wersja iMaca Retina 5K to najlepszy Mac w historii Apple. Gdy zaczniecie na nim pracować, to dzięki jego wspaniałemu ekranowi nie będziecie chcieli już zasiąść przed żadnym innym komputerem.

Filmy puszczone z dysków Blue-ray wyglądają na ekranie iMaca wspaniale. Pamiętać jednak trzeba, że filmy i strony, które nie są przystosowane do wyświetlaczy Retina, będą wyglądać topornie.

Najnowsze wcielenie tej maszyny to bez dwóch zdań najlepszy komputer stacjonarny. Jest tańszy od Maca Pro, oferując proporcjonalnie więcej za tę cenę. Można go też rozbudować, czego nie da się zrobić na przykład z Makiem mini. Wydajność ekranu Retina jest wystarczająca dla wszystkich, także dla wymagających użytkowników. Posiadam podstawowy model z procesorem Intel Core i5 Skylake taktowanym zegarem 3,3 GHz, kartą graficzną AMD Radeon R9 M395 oraz 2-terabajtowym Fusion Drive. Zwiększyłem jednak dwukrotnie standardową ilość pamięci RAM (więcej o tym poniżej). Komputer pracuje cicho i wydajnie bez żadnych czkawek.

Oczywiście najważniejszym jego elementem jest ekran. iMac Retina 5K posiada ekran o rozdzielczości 5120 na 2880 pikseli. To dwukrotność pionowej i poziomej rozdzielczości 27-calowego monitora Thunderbolt Display (który już dawno powinien być zaktualizowany).

Z 14,7 miliona pikseli tekst jest bardzo wyraźny, filmy niewyobraźalnie żywe, a na zdjęciach można zobaczyć niesamowitą ilość detali. I tak na przykład edytorzy wideo mogą podglądać film w pełnej rozdzielczości 4K (Ultra

HD), czyli 3840 na 2160 pikseli, wciąż posiadając masę miejsca na ekranie na otaczające go elementy interfejsu użytkownika, jak linie czasu i paski narzędziowe programu do jego obróbki.



Ci, którzy kochają filmy, muszą pamiętać, że film w rozdzielczości full HD zajmuje jedynie część ekranu, będąc wyświetlanym w pełnej rozdzielczości 1080p. Filmy puszczane z dysków Blue-ray wyglądają na ekranie iMaca wspaniale, ale, by je odtworzyć, potrzebny będzie zewnętrzny napęd MCE Super-BluDrive lub MCE Mac Complement - napęd Blue-ray wyposażony dodatkowo w 2-terabajtowy dysk twardy. Pamiętać jednak trzeba, że filmy i strony, które nie są przystosowane do wyświetlaczy Retina, będą wyglądać topornie.

To, co mnie najbardziej irytuje w nowym iMacu, to mizerne 8 GB pamięci RAM, w które jest on wyposażony, podczas gdy to 16 GB powinno być standardem. Oczywiście dołożenie pamięci nie stanowi problemu. Zdaniem Apple w iMacu Retina 5K można rozbudować ją do 32 GB, a firma OWC uważa nawet, że komputer ten przyjmie i 64 GB.

W najnowszym iMacu Apple ulepszyło i tak już niesamowity ekran Retina 5K. Zwiększono o 25% przestrzeń barw. Jest on w stanie pokazać więcej kolorów, dzięki czemu obrazy są żywe jak nigdy wcześniej. Zastosowano w nim bardziej zaawansowane czerwono-zielone fosforowe diody LED, dające lepszy balans i wspomnianą już większą przestrzeń. Dodatkowo każdy z wyświetlaczy jest indywidualnie kalibrowany w fabrykach Apple, a wbudowane w system OS X oprogramowa-

nie do zarządzania kolorami dba o to, by były one odpowiednio odwzorowywane w poszczególnych aplikacjach.

Chociaż barwy, szczególnie czerwienie i zieleń, są bardziej żywe, to przeciętny użytkownik nie zauważy poprawy jakości obrazu do momentu, kiedy z bliska nie porówna ekranów iMaców z 2014 i 2015 roku. Za to profesjonaliści zajmujący się obróbką zdjęć i filmów będą zachwyceni tymi zmianami. Będą jednak musieli pracować na obrazach i filmach zapisanych w formacie DCI-P3. Wspiera go już teraz aplikacja Zdjęcia w El Capitan, umożliwiając zapis w tym formacie. Ma to jednak sens właściwie tylko w przypadku zdjęć najwyższej jakości, np. tych zrobionych cyfrową lustrzanką.

Głośniki w nowym iMacu - tak jak w starszym modelu - są bardzo dobre, oczekiwałbym jednak od nich więcej. Chętnie zobaczyłbym iMaca ze skierowanymi do przodu głośnikami stereo, [jak w fantastycznej wizji Kurta Merkiego Juniora](#), artysty i fana Apple.

To, co mnie najbardziej irytuje w nowym iMacu, to mizerne 8 GB pamięci RAM, w które jest on wyposażony, podczas gdy to 16 GB powinno być standardem. Oczywiście dołożenie pamięci nie stanowi problemu. Zdaniem Apple w iMacu Retina 5K można rozbudować ją do 32 GB, [a firma OWC uważa nawet, że komputer ten przyjmie i 64 GB](#). Przyczepię się jeszcze do braku portów Thunderbolt 3 i USB typu C, a to przecież Apple ostro promuje oba standardy, zwłaszcza ten drugi wprowadzony niedawno w 12-calowych MacBookach.

To jednak tylko drobne narzekania. Tym iMakiem Apple zbliżyło się moim zdaniem do perfekcji, a przynajmniej do czegoś, co można nazwać perfekcyjnym Makiem.

Ilustracje: materiały Apple

iPad mini 4



Jacek Zięba



Zeszłoroczna premiera iPada mini trzeciej generacji zawiodła wielu miłośników mniejszego tabletu Apple. Urządzenie nie zaoferowało klientom niczego nowego, poza rozszerzoną paletą dostępnych kolorów oraz czytnikiem Touch ID. Przyszłość całej linii tych urządzeń stanęła pod znakiem zapytania. Większe iPhone'y zaczęły zaspokajać potrzeby użytkowników związane z dużym ekranem, a sprzedaż iPadów poszybowała w dół. Czy to koniec iPada mini? Nic bardziej mylnego! Najnowszy model stał się lżejszy, cieńszy i szybszy. Teraz już wiem, że żaden smartfon nie jest w stanie go mi zastąpić.



Powierzchnia antyodblaskowa sprawdza się świetnie, gdyż zamienia silne punkty światła na lekko fioletową poświatę, która nie przeszkadza w korzystaniu z urządzenia. Niestety warstwa oleofobowa, która teoretycznie ma zapobiegać zostawianiu odcisków palców, co najwyżej redukuje to zjawisko.

Zmiany względem poprzedników można za- uważać już na pierwszy rzut oka w samej bryle urządzenia. O ile zmiana grubości z 7,5 do 6,1 mm nie sprawia w użytkowaniu du- żej różnicy, to obniżenie masy o 30 gramów poskutkowało tym, że iPad mini 4 jest wręcz niewyobrażalnie lekki. Ciężko uwierzyć, że in- żynierom Apple udało się stworzyć produkt o tak rewelacyjnym stosunku wymiarów do wagi. Skoro już o liczbach mowa, to warto nadmienić, iż urządzenie jest o 3,2 mm dłuż- sze od poprzednika. Może to rodzić problemy związane z użytkowaniem starszych etui. Po- dobnie jak w przypadku poprzedniego mode- lu przycisk Home został wzbogacony o czytnik

linii papilarnych Touch ID pierwszej generacji. Za jego pomocą możemy odblokować urzą- dzenie w wyjątkowo szybki sposób, a także wykorzystać jego możliwości w licznych apli- kacjach.

Rozdzielczość ekranu Retina już trzeci raz z rzędu pozostała bez zmian i wynosi 2048 na 1536 pikseli, co daje 326 pikseli na cal. Wyświetlacz został jednak pokryty powierzch- nią antyodblaskową i oleofobową. Ta pierw- sza sprawdza się świetnie, gdyż zamienia silne punkty światła na lekko fioletową po- światę, która nie przeszkadza w korzystaniu z urządzenia. Niestety warstwa oleofobowa, która teoretycznie ma zapobiegać zostawia- niu odcisków palców, co najwyżej reduku- je to zjawisko. Sam 7,9-calowy ekran Retina jest wystarczająco jasny i dość dobrze oddaje kolory, choć jego odwzorowanie czerni z pew- nością nie usatysfakcjonuje osób, które miały już styczność z najnowszymi matrycami OLED. Żałuję jedynie, że Apple nie zmniejszyło prze- strzeni między ekranem a przednią szybą, tak jak ma to miejsce w iPadzie Air 2.

Sercem urządzenia jest zmodyfikowany chip A8, któremu ze względu na 2 GB RAM i ulep- szone GPU bliżej do układu A8X niż jego nieco słabszej wersji, którą znajdziemy w iPhone'ach 6. Dwurdzeniowy procesor, któ- ry współpracuje z koprocesorem, został wy- produkowany przez TSMC w 20-nanometro-

wym procesie technologicznym i 64-bitowej architekturze. Charakteryzuje się on taktowaniem zegara do 1,5 GHz. Podsumowując, CPU jest o 30% szybsze względem poprzednika, a GPU o 60% szybsze. Najbardziej odczuwalne w codziennym użyciu jest jednak podwojenie dostępnej pamięci RAM. 2 GB pozwalają na otwarcie wielu programów i kart przeglądarki w tle, co znacznie zwiększa wygodę korzystania z iPada. W teście Geekbench iPad mini 4 uzyskał 1716 punktów przy operacjach jednowątkowych i 3121 przy wielowątkowych. Dla iPada mini 2 i 3 te wyniki to odpowiednio 1367 oraz 2443, zaś dla iPada Air 2 - 1831 oraz 4542.

Zmniejszenie wymiarów urządzenia wymusiło na producencie zastosowanie mniejszej baterii. W iPadzie mini 4 znajdziemy więc akumulator o pojemności 19,1 Wh, a nie 23,4 Wh, jak to miało miejsce wcześniej.

Relatywnie małe wymiary iPada mini 4 pozwalają na wykorzystanie go jako aparatu. Z tyłu znajdziemy pięcioelementowy obiektyw kamery iSight z 8-megapikselową matrycą BSI i przysłoną f/2,4. Tabletem możemy kręcić filmy w 1080p przy 30 fps i wideo w zwolnionym tempie w 120 fps. Z przodu urządzenia znalazła się kamera FaceTime HD pozwalająca na robienie zdjęć o rozdzielczości 1,2 megapiksela i nagrywanie w 720p.

Standardowo już iPad jest dostępny w trzech wersjach kolorystycznych - srebrnej, złotej i gwiazdnej szarości. Ponadto możemy go kupić w opcji WiFi lub Wi-Fi + Cellular.



W urządzeniu zastosowano kartę sieciową w standardzie 802.11 ac, wykorzystującą technologię MIMO. Znalazł się tutaj także energooszczędny moduł Bluetooth. Jak zapewnia Apple, przez WiFi możemy pobierać dane z prędkością do 866 Mb/s, zaś w przypadku LTE do 150 Mb/s.

Zmniejszenie wymiarów urządzenia wymusiło na producencie zastosowanie mniejszej baterii. W iPadzie mini 4 znajdziemy więc akumulator o pojemności 19,1 Wh, a nie 23,4 Wh, jak to miało miejsce wcześniej. Mimo wszystko połączenie bardziej energooszczędnego procesora oraz systemu iOS 9 sprawia, że czas pracy na baterii pozostał bez zmian i wynosi nadal około 9 godzin przy standardowej pracy.

iPad mini 4 to świetne urządzenie, które przywróciło mi wiarę w mniejsze tablety. Jego poręczność, wymiary i waga doskonale współgrają z ekranem, którego wymiary są wystarczające dla większości codziennych zastosowań. iPad nie zastąpi mi komputera Mac, ale też iPhone nie zastąpi mi iPada, mimo iż to właśnie ze smartfona częściej korzystam.

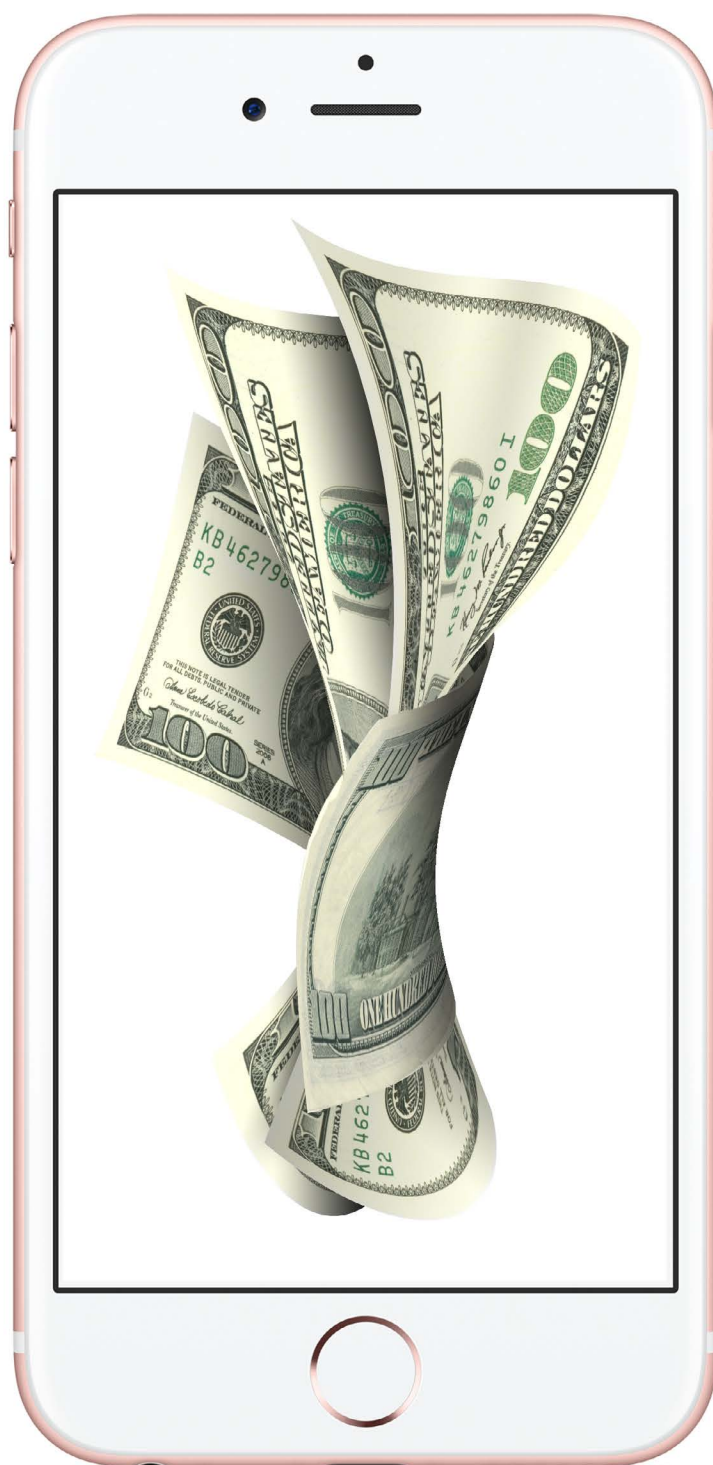
Dziękuję firmie SAD za udostępnienie sprzętu do testów.

Ilustracje: materiały Apple i archiwum Autora

iPhone, iPhone, iPhone i reszta, czyli wyniki Apple za czwarty kwartał 2015 roku



Michał Maśłowski



Finanse Apple są tematem numer jeden wśród amerykańskich inwestorów. Na żadne inne wyniki nie czekają oni z takim napięciem jak na te osiągnięte przez giganta z Cupertino.

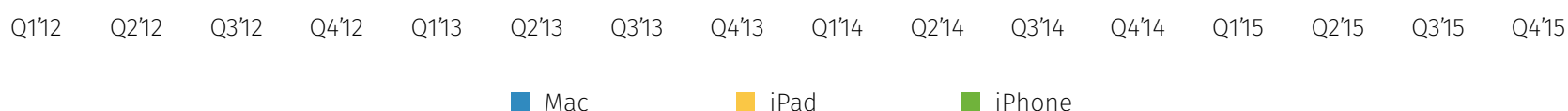
80 mln. szt.

60 mln. szt.

40 mln. szt.

20 mln. szt.

0



Rys. 1. Sprzedaż poszczególnych produktów (mln. szt.)
źródło: investor.apple.com

Wynika to z jednej prostej rzeczy. Apple jest największą giełdową spółką na świecie, zostawiając w tyle pozostałe amerykańskie spółki różnicą setek miliardów dolarów. To od zachowania kursu tej firmy najbardziej zależy koniunktura na NASDAQ, czyli na giełdzie w Stanach Zjednoczonych, gdzie notowane jest Apple. Wszyscy najpierw patrzą na Apple, a dopiero potem na całą resztę. Aktualna kapitalizacja tej firmy to 666 mld USD. Dla porównania drugi w kolejności jest Alphabet (dawny Google), a jego wartość na giełdzie to 489 mld USD. Kapitalizacja giełdowa innych znanych gigantów technologicznych jest następująca: Microsoft jest warty 420 mld USD, Amazon 293 mld USD, Facebook 287 mld USD, Cisco 146 mld USD, IBM 135 mld USD, a przykładowo Twitter raptem niecałe 20 mld USD.

27 października bieżącego roku Apple podało wyniki finansowe za czwarty kwartał 2015 roku (trzeci kwartał roku kalendarzowego). Te, jak zwykle, są rekordowe.

Przychód spółki wyniósł 51,5 mld, a zysk 11,1 mld dolarów. Rok temu w analogicznym okresie Apple miało przychód 41,1 mld dolarów

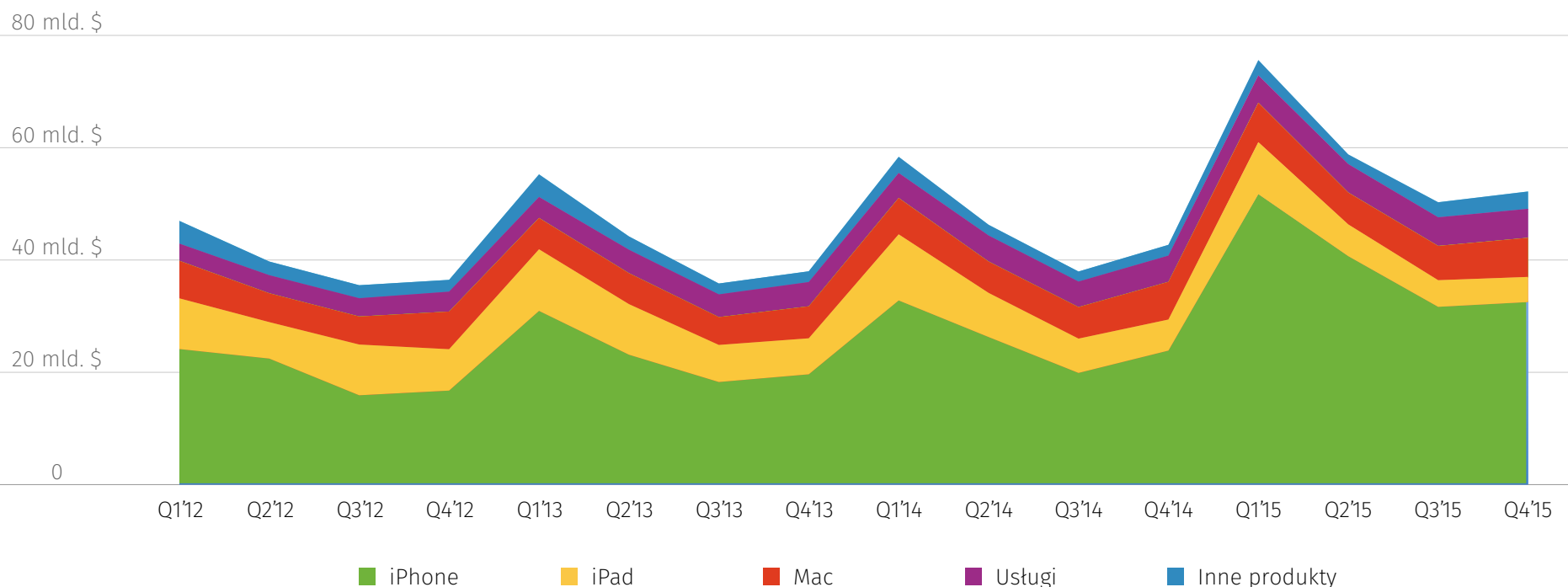
i zysk 8,5 mld. Marża brutto wyniosła 39,9% wobec 38% rok temu.

Apple sprzedało następujące ilości produktów:

- **iPhone** - 48 mln sztuk (39,2 mln rok temu),
- **iPad** - 9,9 mln sztuk (12,3 mln rok temu),
- **Komputery Mac** - 5,7 mln sztuk (5,5 mln rok temu).

Z punktu widzenia akcjonariuszy spółki o wiele ważniejsze od liczby sprzedanych produktów są wielkości finansowe. Wyżej wymienione ilości sprzedanego sprzętu przełożyły się na następujące przychody:

- **iPhone** - 32,2 mld USD (rok temu 23,6 mld USD),
- **iPad** - 4,3 mld USD (rok temu 5,3 mld USD),
- **Komputery Mac** - 6,9 mld USD (rok temu 6,6 mld USD),
- **Usługi**, czyli iTunes, App Store, Mac App Store, płatny iCloud itp. - 5 mld USD (rok temu 4,6 mld USD)
- **Pozostałe produkty**, czyli Apple Watch, Apple TV, Beatsy i inne akcesoria - 3 mld USD (rok temu 1,9 mld USD).



Rys. 2. Przychody według linii produktów (mld. USD)
źródło: investor.apple.com

Wszystko zależy od iPhone'a

Co tu dużo mówić. Apple stoi w zasadzie na jednym produkcie - iPhone. Aż 62,5% przychodów zapewnia sprzedaż najpopularniejszego smartfona na świecie. A to i tak nie są rekordowe udziały sprzedaży iPhone'a w strukturze przychodów Apple. W drugim kwartale tego roku (pierwszym kwartale roku kalendarzowego) ten udział wynosił aż 69%!

Można zaryzykować tezę, że spółka znakomicie by sobie poradziła, gdyby od jutra przestała produkować wszystkie pozostałe produkty - iPady, iPody (ktoś jeszcze o nich pamięta?), Maki, Apple Watche, Beatsy itd. Oczywiście nie robi tego, bo każdy z wymienionych produktów to wciąż przynajmniej miliardowy interes (choć w przypadku iPodów nie jest to takie pewne).

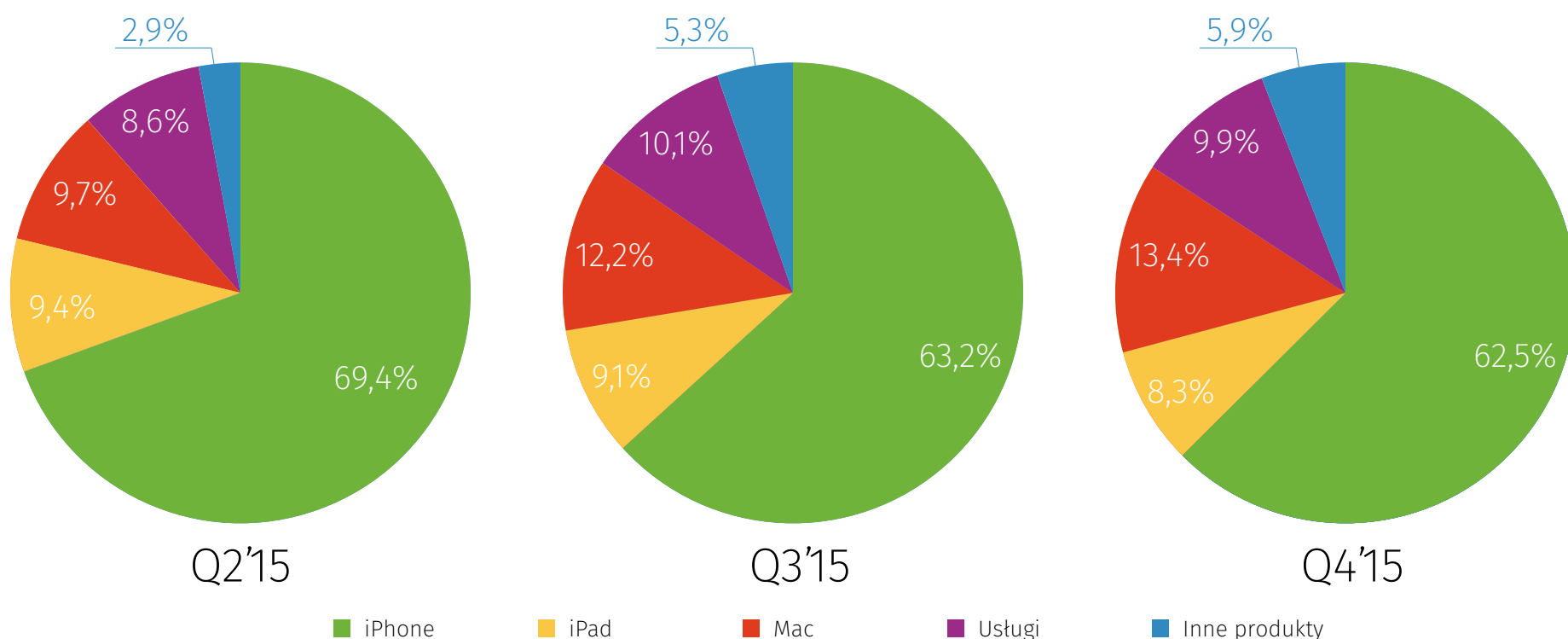
Ta siła iPhone'a, która zostawia tak nieprawdopodobnie duży ślad w przychodach Apple, jest z drugiej strony przekleństwem dla spółki. Odchylenie w jedną ze stron nie jest

dobrze, a uzależnienie Apple od sukcesu tylko jednego produktu z pewnością jest powodem bólu głowy Tima Cooka. Wyobraźmy sobie bowiem sytuację, że na przykład kolejny iPhone się Apple nie uda. Co wtedy? Reakcja inwestorów byłaby zapewne paniczna. Na szczęście w Apple dobrze o tym wiedzą. Wszystko mogą popsuć, może im nie wyjść kolejny iPad, kolejny MacBook, mogą nawet nie sprzedać więcej ani jednego Apple Watcha, ale kolejnego iPhone'a po prostu nie mogą popsuć.

Co z tym iPadem?

Po raz pierwszy od 2011 roku Apple sprzedało w jednym kwartale mniej niż 10 mln iPadów. Systematyczny spadek sprzedaży iPadów możemy obserwować od około 2 lat. Wówczas to załamała się krzywa wzrostu tego jakże obiecującego produktu.

Tak jak jeszcze dwa-trzy lata temu wydawało się, że iPad może być sukcesem na miarę iPhone'a, tak dzisiaj widać, że ta historia jest nie do powtórzenia. Z jednej strony bowiem użytkownicy zostali wyposażeni w telefony



Rys. 3. Struktura przychodów Apple w ostatnich 3 kwartałach 2015 r.
źródło: investor.apple.com

z dużymi ekranami, a więc w sposób naturalny stracili zainteresowanie takim produktem jak tablet (już niezależnie od tego, czy iPadem, czy produktem konkurencji). Z drugiej strony coraz mniejsze, lżejsze i bardziej mobilne komputery też nie pomagają sprzedaży iPada. Dodatkowo jego cykl życia okazał się być dłuższy niż pierwotnie zakładano. To okres bliżej 3-4 lat niż około 2 lat, jak to ma miejsce w przypadku iPhone'a.

Czy sprzedaż iPada kiedyś zniknie i zostanie ukryta razem z iPodami w kategorii „Pozostałe produkty”? Nie sądzę. Zapewne ustabilizuje się ona na poziomie kilku milionów sztuk kwartalnie. Chyba że Apple na nowo wymyśli ten produkt i po raz kolejny świat oszaleje na jego punkcie. Przypomnijmy, że następny kwartał będzie pierwszym, w którym dostępny będzie w sprzedaży iPad Pro. Czy wpłynie on znacząco na sprzedaż całej kategorii produktów? Wątpię. To zbyt drogie i zbyt niszowe urządzenie, aby mówić o tym, że może ono pomóc sprzedaży iPada. To tak jakby twierdzić, że Mac Pro ma duże znaczenie w ogólnej sprzedaży komputerów Mac. Znaczenie oczywiście ma, ale raczej marginalne.

Rekord sprzedaży Maców

W tym kwartale Apple ustanowiło rekord sprzedaży komputerów Mac. Wynik 5,7 mln sztuk jest najwyższy w historii. Pomaga temu z pewnością dopracowana linia produkcyjna. Na wystrzał sprzedaży w tym kwartale z pewnością miał wpływ nowy MacBook. Choć słówko wystrzał jest tu użyte może na wyrost. To po prostu systematyczny wzrost.

Sprzedaż Maców też podlega sezonowości. Widać wyraźnie, że w trzecim i czwartym kwartale roku kalendarzowego jest ona wyższa niż w pierwszej połowie roku. Tradycyjnie najwyższa jest w czwartym kwartale (czyli w pierwszym kwartale roku obrotowego dla Apple). Tymczasem już w ostatnim kwartale sprzedaż Maców przebiła tę z pierwszego kwartału 2014 roku (czwartego kwartału roku kalendarzowego) o około 200 tys. sztuk. Wartościowo sprzedaż ta jest niższa o około 60 mln dolarów, ale trend jest w miarę widoczny. Przy jego zachowaniu w bieżącym kwartale już wszystkie rekordy sprzedaży komputerów, zarówno te ilościowe, jak i wartościowe, powinny zostać pobite.

Kto wie, czy najbliższy kwartał nie będzie pierwszym od lat, kiedy to wyniki Apple spadną. Jest to aktualnie bardziej prawdopodobne, niż było kiedykolwiek w ostatnich latach.

Co ciekawe, wartość sprzedaży Maców już od trzech kwartałów jest wyższa od wartości sprzedaży iPadów i nic nie zapowiada, aby miało się to zmienić na korzyść tych drugich. Wręcz przeciwnie, widać, że te nożyce będą się jeszcze bardziej rozwierać. Maki rosną i się rozpędzają, a sprzedaż iPadów systematycznie maleje.

Sprzedaż pozostałych produktów rośnie,

czyli gdzie jest Apple Watch?

Apple nie ujawnia struktury sprzedaży w grupie tzw. „Pozostałych produktów”. Nie wiemy więc, ile sprzedało się schowanych w tej kategorii iPodów, produktów Beats, Apple Watchy, Apple TV i innych akcesoriów.

Możemy jedynie domniemywać, że sprzedaż iPodów raczej nie wzrosła, mimo odświeżenia linii. To ginący produkt, którego sprzedaż może nigdy nie zniknie, ale w skali takiego przedsiębiorstwa jak Apple pozostanie na śladowym poziomie. Produkty Beats, Apple TV? Wydaje się, że raczej w ostatnim kwartale również nie dały podstaw do jakiegoś znaczącego wzrostu. Dopiero od tego kwartału kolejnym czynnikiem wzrostu może być sprzedaż Apple TV. Tymczasem w ostatnich trzech miesiącach sprzedaż w tej kategorii wzrosła do 3,05 mld USD (z 2,64 mld USD). Wygląda na to, że za cały ten wzrost (albo przynajmniej za jego większość) odpowiada Apple Watch.

Z kolei w ostatnich dwóch kwartałach wzrost sprzedaży w tej kategorii to aż 1,3 mld USD! Widać wyraźnie, że wieloletni trend spadkowy w kategorii „Pozostałe produkty” został zatrzymany. W ostatnim kwartale przychód z tych produktów był największy od pierwszego kwartału 2013 roku. Wtedy to jeszcze jako tako sprzedawał się iPod. Od tamtej pory dołożono do tej kategorii sprzedaż Beatsów (około 250 mln USD kwartalnie przychodu), a od niespełna dwóch kwartałów doszedł Apple Watch. Wygląda więc na to, że przychód ze sprzedaży Apple Watcha to około 1 miliarda dolarów. Nieźle!

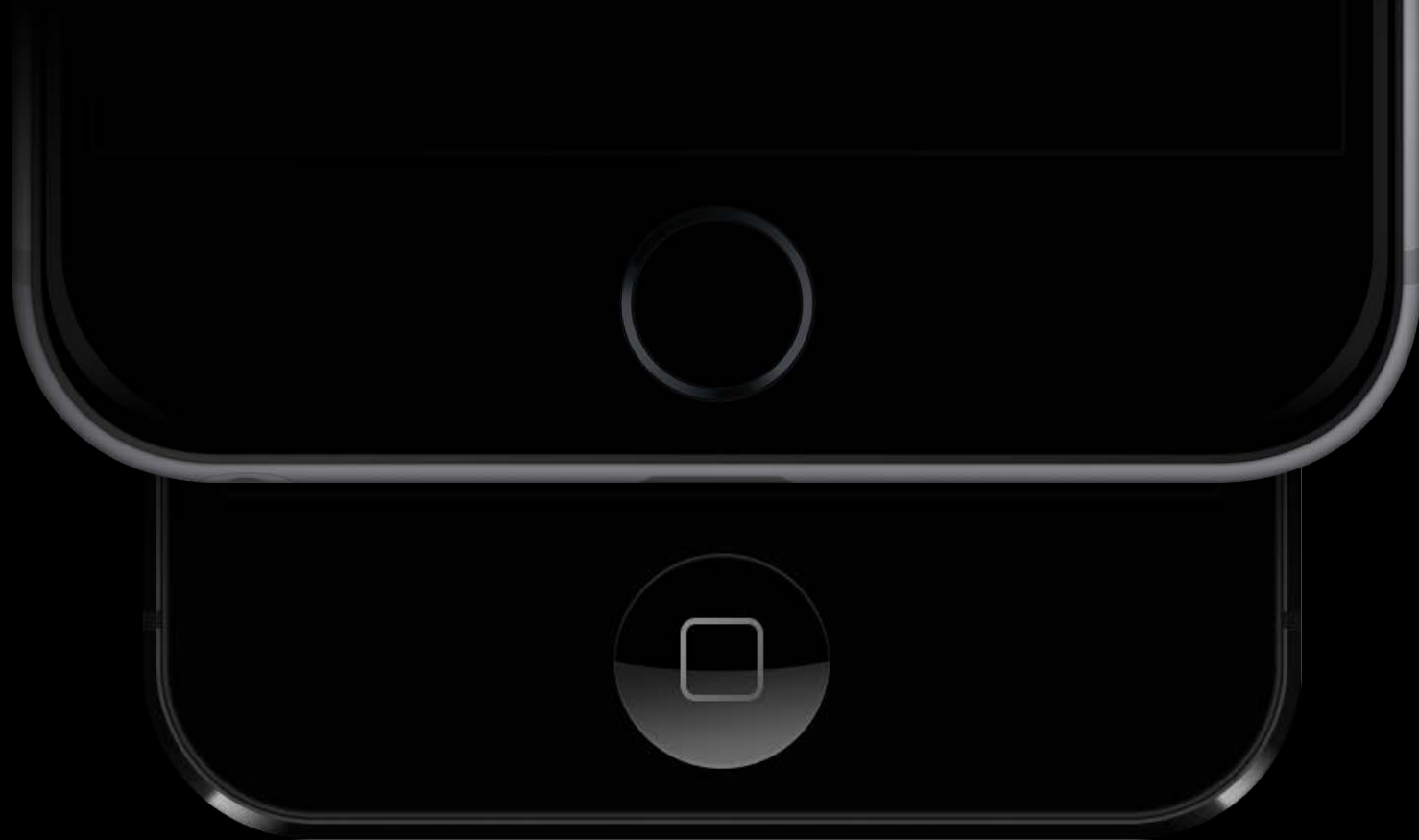
Dalszy wzrost nieznaczny i pod znakiem zapytania

Wyniki Apple należy mimo wszystko określić jednym słowem - oszałamiające. Zdolność tej spółki do generowania gotówki szokuje inwestorów co kwartał. Najbardziej niesamowita jest powtarzalność i przewidywalność tego, co Apple pokazuje. Co kwartał wyniki, porównując do analogicznego kwartału rok wcześniej, są lepsze. Marsz w górę Apple odbywa się nieprzerwanie od kilku lat. Spółka nie ogłosiła gorszych kwartalnych wyników bodajże od 2007 roku, a więc od debiutu na rynku iPhone'a. Ta seria wydaje się nieprawdopodobna, ale zapewne kiedyś się skończy. Być może stanie się tak nawet w przyszłym kwartale, na który Apple samo zapowiedziało przychody między 75,5 mld a 77,5 mld USD. Rok temu, a więc w pierwszym kwartale roku obrotowego 2014, miało przychody 74,5 mld USD. Przy realizacji tej prognozy na dolnym krańcu tego przedziału ewentualny wzrost wyniesie zaledwie nieco ponad 1%. Taki wynik nie jest już trudno przestrzelić. Kto zatem wie, czy najbliższy kwartał nie będzie pierwszym od lat, kiedy to wyniki Apple spadną. Jest to aktualnie bardziej prawdopodobne, niż było kiedykolwiek w ostatnich latach.

Ilustracje: Ideeconcept.pl / wykresy na podstawie analiz Autora

Powrót do teraźniejszości, czyli przesiadka na iPhone'a 6s

 Grzegorz Świątek



Był wtorek, 20 października. Jak to zazwyczaj bywa, około godziny 15:00 wychodziłem z pracy, kiedy z głośnika mojego iPhone'a 5 zabrzmiał dźwięk informujący o nadejściu wiadomości SMS. Sięgnąłem do kieszeni i po wyjęciu z niej telefonu okazało się, że nadawcą SMS-a jest info@orders.apple.com. Dodam, że od kilku dni czekałem na dostawę nowego smartfona z logo nadgryzionego jabłka na obudowie. Treść wspomnianej wiadomości, którą zachowałem na potrzeby napisania niniejszego wstępu, brzmi: „To już dziś! Produkty należące do zamówienia (...) powinny zostać dziś dostarczone”.

Dostłownie po chwili zadzwonił pracownik firmy kurierskiej i powiadomił mnie o przesyłce. Niecałe dwie godziny później paczkę miałem już w swoich rękach. W chwili, gdy piszę ten tekst, z iPhone'a 6s korzystam dopiero od tygodnia, postanowiłem jednak podzielić się wrażeniami dotyczącymi przesiadki z iPhone'a 5 na 6s i spróbować rozwiązać wątpliwości tych, którzy zastanawiają się, czy nadszedł już czas na zmianę.

Gdy rok temu Tim Cook zaprezentował nową konstrukcję iPhone'ów, dość szybko znalazłem się po stronie tych, którzy twierdzili, że większy ekran nie jest potrzebny... O ile nadal uważam, że ekran o przekątnej 5,5 cala jest po prostu za duży na moje dłonie, to ten, w który wyposażony został model 6s, wcale taki nie jest.

Nie będzie to kolejna recenzja nowego smartfona od Apple, ponieważ tych w sieci jest już mnóstwo. Postaram się skupić na różnicach między dwoma wspomnianymi urządzeniami i moich subiektywnych odczuciach na ich temat.

Ogólne wrażenie

Pierwsza różnica to oczywiście wielkość obu urządzeń. Jednym z powodów, dla których nie zdecydowałem się na zakup poprzedniej

generacji iPhone'ów, był właśnie fakt, że zostały one powiększone, co było podobno ukłonem w stronę rynków azjatyckich. Przyznam, że czekałem na model „6c”, który oferowałby 4-calowy ekran w połączeniu z wydajnością porównywalną do większych wersji. Gdy rok temu Tim Cook zaprezentował nową konstrukcję iPhone'ów, dość szybko znalazłem się po stronie tych, którzy twierdzili, że większy ekran nie jest potrzebny. Moje zdanie na ten temat zmieniało się za każdym razem, gdy miałem okazję trzymać w ręce iPhone'a 6 lub 6 Plus. O ile nadal uważam, że ekran o przekątnej 5,5 cala jest po prostu za duży na moje dłonie, to ten, w który wyposażony został model 6s, wcale taki nie jest. To dobry kompromis między wygodną obsługą, a powierzchnią ekranu. Warto dodać, że zmiana urządzenia na większe wymusza jednak nowy sposób jego trzymania. Do tej pory, opierając iPhone'a 5 na małym palcu, mogłem bez problemu sięgnąć do górnej krawędzi ekranu. Z moją wielkością dłoni w przypadku 6s jest to niemożliwe, a nowy sposób chwytania jest mniej pewny. Warto zaopatrzyć się w etui, które będzie mniej śliskie niż aluminiowa obudowa telefonu.

Kolejną różnicą jest waga urządzeń. 31 gramów to oczywiście niewiele. Różnica delikatnie wyczuwalna jest dopiero, gdy sięgam po poprzedni model. Jest ona jednak tak mała, że nie warto o tym więcej pisać. To samo dotyczy grubości nowego urządzenia. Różnica widoczna jest, gdy położymy oba modele obok siebie. Po włożeniu nowego iPhone'a w etui staje się niezauważalna.

Bardziej istotna z punktu widzenia pierwszych dwóch, trzech dni użytkowania iPhone'a 6s jest zmiana położenia przycisku power/sleep. Nie ukrywam, że przez taki właśnie okres czasu próbowałem usypiać nowe urządzenie, kierując swój palec na jego górną krawędź. O ile do samej zmiany lokalizacji przycisku udało mi się dość szybko przyzwyczaić, to jeszcze do tej pory zdarza mi się przyciszyć lub podgłościć iPhone'a, zamiast go uśpić.



Nowe funkcje i rozwiązania techniczne

Zacznę od ekranu. Ten w iPhone 6s Apple nazywa Retina HD. Według specyfikacji technicznej główne różnice to rozdzielczość, współczynnik kontrastu oraz zastosowanie w nowym modelu technologii dual-domain, zapewniające szerszy zakres kątów widoczności. Nie chcę jednak wchodzić w szczegóły. To, co najpierw rzuca się w oczy, to wrażenie, że ikony aplikacji znajdują się tuż pod taflą szkła, która chroni wyświetlacz. W iPhone 5 wydaje się, że tafla ta jest dużo grubsza. Bardziej wprawne oko zauważy również wspomniany wyższy kontrast, szczególnie gdy spoglądać będzie na oba urządzenia jednocześnie. Wyższa rozdzielczość wynika z powiększenia powierzchni ekranu. Liczba pikseli na cal nie uległa zmianie. Przy okazji warto wspomnieć, że ekran zyskał szósty rząd ikon.

Spowodowało to, że mimo wyciągnięcia niektórych z nich z folderów nadal mieszczą się na dwóch ekranach. Powodem zmniejszenia liczby ikon w „katalogach” jest oczywiście funkcja 3D Touch. Możliwość korzystania z niektórych funkcji aplikacji systemowych i coraz większej liczby tych tworzonych przez niezależnych deweloperów z poziomu ekranu początkowego za pośrednictwem właśnie 3D Touch sprawia, że chowanie ikon w folderach generuje niepotrzebne tapnięcia w ekran oraz znacznie obniża radość korzystania z tej funkcji. Niewielka liczba aplikacji wspierająca to rozwiązanie sprawia, że nie stało się ono moją ulubioną nowością. Z 3D Touch korzystam najczęściej przy okazji obsługi aplikacji Telefon, gdy chcę zadzwonić do osoby z listy ulubionych, oraz w aplikacji Mail, gdy podglądam nowe wiadomości. Moim zdaniem funkcja ta ma bardzo duży potencjał, który wykorzystany zostanie w najbliższym czasie przez twórców programów.

Nie pamiętam, jak długo na jednym ładowaniu pracował nowy iPhone 5, ale 6s daje radę

Następną olbrzymią zmianą jest Touch ID. Końiec z wpisywaniem kodu w celu odblokowania ekranu i hasła Apple ID podczas zakupów w App Store. Do tego przyzwyczać się można w kilka minut. Czytnik linii papilarnych drugiej generacji jest niezwykle szybki. Po prostu naciskam przycisk Home, a urządzenie jest już odblokowane. Niedawno w sieci pojawiły się informacje o tzw. „Touch ID gate”. Niektórzy użytkownicy twierdzili, że czytnik jest zbyt szybki, a naciśnięcie przycisku Home nie pozwala na odczytanie powiadomień, gdyż od razu skutkuje odblokowaniem telefonu. Mi osobiście to nie przeszkadza. W celu sprawdzenia powiadomień wciskam home/sleep, a szybkie Touch ID uważam za ogromny plus. Z mojego punktu widzenia ważne było to, by zaprogramować swoje oba kciuki i oba palce wskazujące. Nie zrobiłem tego od razu i szybko zaczęło mnie irytować, że urządzenie nie reaguje na każde moje dotknięcie.

Dość mocno lansowaną przez Apple zmianą są także możliwości obu kamer. Póki co na mnie nie robi to większego wrażenia. Nie mam żyłki fotografa, więc nie zagłębiając się w tematy związane ze światłem przestony i lokalnym mapowaniem tonalnym, ale przyznać trzeba, że zdjęcia są - jak to się fachowo określa - „ładniejsze”. Na uwagę nawet największego laika zasługuje jednak możliwość nagrywania wideo w zwolnionym tempie. Nie oferował tego iPhone 5. Dzięki takiej opcji można wczuć się w rolę operatorów kamer dających podobne, a w zasadzie lepsze możliwości, które znane są z programów emitowanych na kanale Discovery. Mi daje to olbrzymią radość.

Ważna jest również wydajność. Dzięki nowym procesorom iPhone 6s jest znacznie szybszy od iPhone'a 5. Przy przesiadce na wydajniejsze urządzenie trudno zauważyć różnicę. Widoczna staje się ona dopiero wtedy, gdy do ręki weźmiemy „starego” smartfona. Co więcej, koprocesor M9 pozwala na korzystanie z funkcji „Hey Siri”, gdy telefon nie jest podłączony do zasilania zewnętrznego. Regularnie korzystam z niej podczas jazdy samochodem. iPhone 5 nie dawał takiej możliwości. Dzięki M9 aktywna jest wreszcie aplikacja Zdrowie, ale ze względu na gabaryty oraz cenę nowego smartfona nie korzystam z niego podczas treningów. Wykresy obrazujące wykonaną w danym dniu liczbę kroków dają jednak do myślenia. Widząc je, zdecydowałem, że będę odtąd znacznie więcej chodzić. Będzie to dobrym dodatkiem do treningów biegowych.

Ostatnim aspektem, który chciałem porównać, jest bateria. Nie pamiętam, jak długo na jednym ładowaniu pracował nowy iPhone 5, ale 6s daje radę. Czas użycia od ostatniego pełnego naładowania dochodzi do 8 godzin, co w „starym” iPhone’ie było niemożliwe. Wpływa na to z pewnością bardziej energooszczędny procesor i jeszcze bardziej oszczędny koprocesor, który w miarę możliwości przejmuje zadania układu A9, oraz oczywiście większa pojemność baterii. Ważne jest jednak, że w ostatecznym rozrachunku daje to niezwykle zadowalające wyniki.

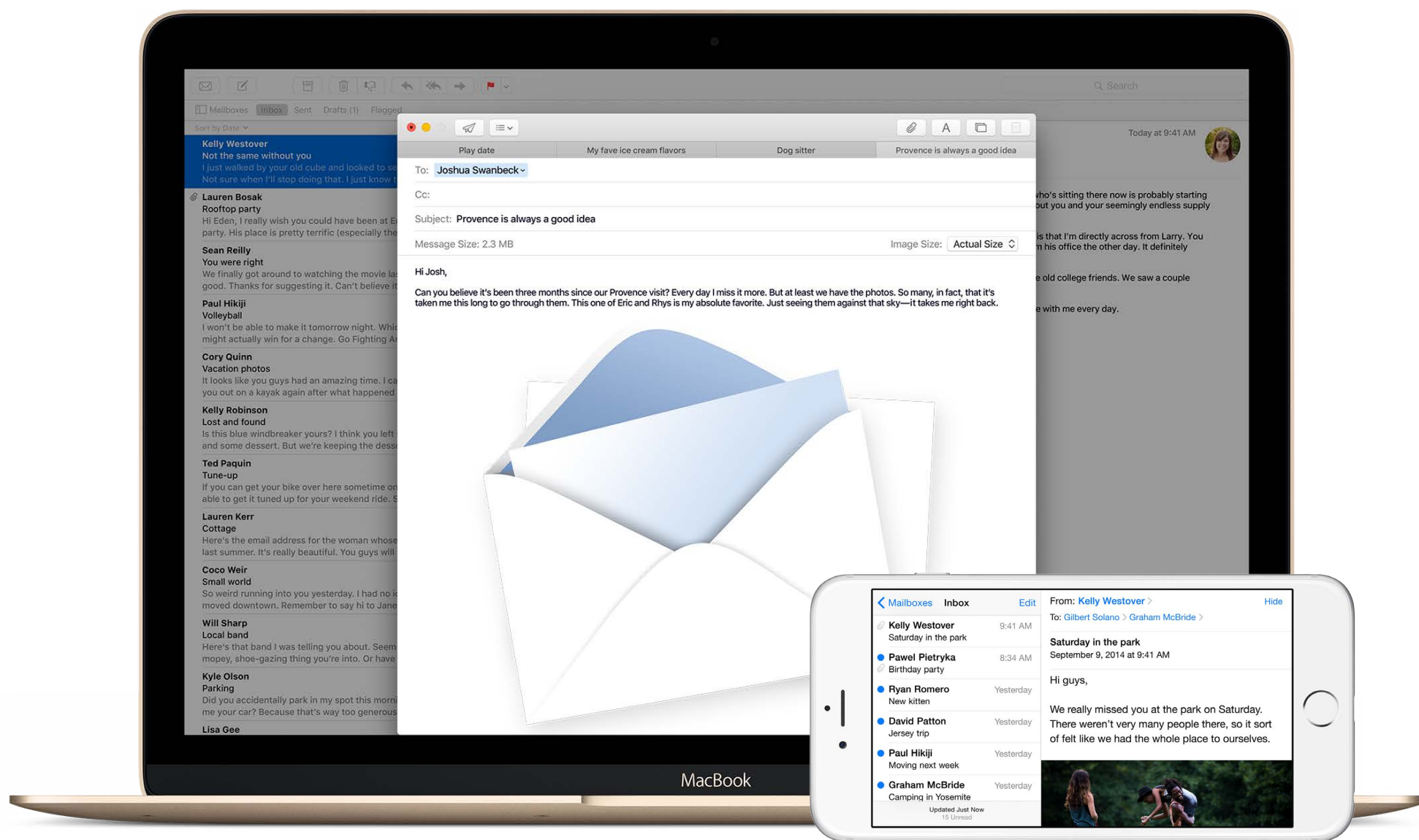
Przechodząc do podsumowania stwierdzam, że plotki o tym, iż Apple się kończy, są mocno przesadzone. Nowemu iPhone’owi nie można odmówić innowacyjności, przede wszystkim jednak jest to niezwykle płynnie działające i dające ogromną przyjemność z użytkowania urządzenie. Po tygodniu trudno dostrzec mi jego wady. Jestem pewien, że takie zauważę, ale póki co nie jestem w stanie ich zdefiniować.

Ilustracje: iPhone 5 i iPhone 6s, screenshoty z archiwum Autora

W sortowni poczty

część 5 — Mail.app

 Daniel Świątły



Możecie zapytać – dlaczego i po co opisywać coś, co wszyscy znamy tak dobrze? I czemu już koniec? Wszak jeszcze zostało kilka aplikacji wartych omówienia. Mailbox. Boxer. Dispatch...

Choć jestem apple'owym dinozaurem, zdaję sobie sprawę, że nic nie trwa wiecznie – a szczególnie krótki bywa los odważnych aplikacji...

Od początku założyłem, że szukam rozwiązania kompletnego, pracującego na podobnych zasadach zarówno w środowisku iOS, jak i OS X. Nieliczne propozycje ze sklepu z aplikacjami odpowiadają temu kryterium. Obiecują bardzo wygodne i interesujące sposoby pracy z pocztą, ale tylko w systemie iOS. Gdy rozciągnięte zostają na cały ekosystem urządzeń Apple – jak opisywany wcześniej Mail Pilot – trudno nie mieć poczucia niedosytu i wrażenia obcowania z produktem albo niekompletnym, albo z trudem radzącym sobie z ograniczeniami systemu iOS. Mailbox, powiecie, jeszcze on. Przyznam, szykowałem się, by poświęcić mu osobny artykuł. Szybko jednak wycofałem się z tego pomysłu. Wersja komputerowa jest wciąż w fazie beta i pełna widocznych błędów, aż strach w ogóle ją uruchamiać. Mobilna zaś pozostaje w takim wypadku bytem osobnym, który ciężko spiąć w jednolity sposób pracy z programem pocztowym używanym w komputerze. Można to zrobić, najlepiej z Airmail 2, ale chodziło o to, by znaleźć rozwiązanie łatwe, przyjazne i dla leniwych. Tym samym musiałem przyznać, że – przynajmniej w moim wypadku – najlepiej sprawdzają się rozwiązania klasyczne. I choć przemawia do mnie idea odkładania listów na później, realizuję ją właśnie w sposób tradycyjny, ignorując rozwiązania zamknięte i właściwe tylko dla jednej aplikacji.

Powód jest prozaiczny i tak stary, jak internet i wojna systemów operacyjnych. Choć jestem apple'owym dinozaurem, zdaję sobie spr-

wę, że nic nie trwa wiecznie – a szczególnie krótki bywa los odważnych aplikacji – i wolę uniknąć problemów z dostępem do danych w przypadku zmiany platformy lub konieczności sprzątnia bałaganu spowodowanego fantazją twórców oprogramowania. A w zasadzie każda z testowanych przeze mnie aplikacji utworzyła w skrzynkach pocztowych zestaw folderów na przekór zastanym ustawieniom i preferencjom. Zrobił to także Airmail 2, którego obecnie używam, ale na nim szybko i prosto można wymusić, by respektował istniejący stan rzeczy i nie dodawał do kont własnych tworów. Wygląda na to, że próbuję zgodzić ze sobą dwie różne postawy. Poszukiwawczą – bo wyrażam chęć zmian i gotów jestem przyjąć lepszy sposób pracy, odmienny niż dotychczasowy; tradycyjną – bo odrzucam takie modyfikacje, które burzą stan rzeczy, do którego zdążyłem przywyknąć i którego nie mógłbym odtworzyć bądź zreplikować.

Jak więc używam Mail.app?

Najprościej, jak się da.

Przede wszystkim nie trzymam całej poczty w skrzynce odbiorczej. Są w niej jedynie listy aktualne – bieżące sprawy, wątki, dokumenty, informacje. Gdy się zdezaktualizują, przenoszę je do archiwum. Co to daje? Przede wszystkim komfort optyczny. Widzę tylko to, co wymaga uwagi i dotyczy spraw w toku. Skrzynka odbiorcza jest więc sama z siebie swoistą listą rzeczy do zrobienia, a odesłanie poczty do archiwum – sposobem na oznaczenie rzeczy jako wykonanych. Wiem, że są zwolennicy oznaczania listów jako nieczytanych, by były wyróżnione w skrzynce. Nie przepadam za tą metodą, więc jeśli wiem, że do danej sprawy wrócę nawet po przeniesieniu jej do archiwum, flaguję taką wiadomość. Komputerowa wersja Mail.app pokazuje na pasku ulubionych stosowną zakładkę i wszystkie oznaczone w taki sposób e-maile widoczne są w jednym spisie niezależnie od konta i folderu, w którym się znajdują. Nieco wię-

cej kłopotu sprawia Mail.app w iOS – w Sygnalizowanych uwzględnione są tylko listy ze skrzynki odbiorczej. Można jednak dodać folder do listy skrzynek. Tu niespodzianka – na koncie iCloud nie ma osobnych teczek z oflagowanymi wiadomościami. Swego czasu mocno mnie to zdziwiło. Nauczony doświadczeniem przekazuję taki list do prywatnej skrzynki Gmail i wówczas oznaczam. A te czka „Oznaczone gwiazdką” jest w przypadku kont Google widoczna i można ją bez problemu umieścić na liście skrzynek. Widać w niej wszystkie oflagowane wiadomości, nawet archiwalne.

W widoku skrzynek mam uaktywnione pokazywanie wiadomości z załącznikami. Gdy bieżących spraw jest sporo i skrzynka odbiorcza przytyje, bo jeszcze nie można zarchiwizować listów, możliwość szybkiego dostępu tylko do tych e-maili, które mają załączniki, bardzo ułatwia sprawę.

W systemach poprzedzających iOS 9 największą wadą Mail.app był utrudniony sposób dodawania do listów zdjęć lub plików. Teraz nie jest to problem. Można dołączyć wszystko to, co zostało wcześniej umieszczone w chmurze. Nie tylko iCloud, ale i Dropbox czy Google Drive. A także w podfolderach aplikacji, np. Documents czy PDF Expert. Całkowicie odpowiada to moim potrzebom. Zdarza się, że muszę komuś przestać kilkanaście zdjęć z telefonu. Korzystam przy takich okazjach z dedykowanej temu działaniu receptury aplikacji Workflow – Mail More Pics. Nie muszę więc używać innego klienta poczty tylko do tego celu.

Mail.app nie posiada tak rozbudowanej integracji z kalendarzem jak np. Outlook, ale rozpoznaje słowa i terminy w treści listów. Dzięki temu dodanie zdarzeń zajmuje moment. Brakuje natomiast możliwości podglądu terminarza lub dołączenia do e-maila harmonogramu zajęć. Cóż, korzystam w takich

przypadkach z metody topornej – ustawiam widok listy i robię zrzut ekranu. Ani to subtelne, ani geekowskie, ale proste i skuteczne.

Pozostaje kwestia powiadomień. W domyślnych ustawieniach Mail.app reaguje na każdy list, ważny lub nieważny. Brzęczy, wibruje i spamuje Centrum Powiadomień. Na szczęście można tej histerii nieco zaradzić, dopisując ważnych nadawców poczty do listy VIP lub manipulując ustawieniami powiadomień dla poszczególnych kont. To szczególnie istotne podczas spotkań – nie rozprasza dźwięki lub wibracje – albo jeśli nosimy na nadgarstku sprytny zegarek. Niestety, metoda z listą VIP wyklucza błyskawiczne powiadomienie o wiadomości istotnej od osoby nieznaanej, ale coś za coś. Prawdopodobnie każdy z nas ma do potencjalnie istotnej korespondencji skrzynkę, którą monitoruje na bieżąco lub wręcz przeciwnie – sprawdza ją tylko w określonych porach, żeby nie zwariować.

Co jeszcze przemawia za Mail.app? Prostota i integracja z systemem operacyjnym. Apple stopniowo wprowadza nowości, ale z każdą kolejną aktualizacją poprawia niedoróbki i dokłada opcje. Gdy spojrzę wstecz, na kilka ostatnich odsłon iOS i OS X, muszę przyznać, że domyślna aplikacja poczty – Mail.app – jest jedyną, na którą można liczyć i której można zaufać. Wiele alternatyw albo nie wytrzymało tempa zmian – Thunderbird, Uni-box, albo zmieniało się zbyt wolno – Outlook. Niektóre przestały istnieć, na przykład Sparrow. W świecie mobilnym jeszcze gorzej – pojawiają się nowe propozycje, ale po pewnym czasie zostają wchłonięte przez dużych graczy lub po prostu padają ofiarą stale ewoluującego rynku aplikacji. Gdy rozważyć takie okoliczności, można dojść do wniosku, że najlepszym rozwiązaniem dla naszych skrzynek pocztowych jest oparcie ich o fundament tradycyjny, ale pewny. A w tej kategorii Mail.app nie ma konkurencji.

ilustracja: materiały Apple / ideeconcept.pl

Pegatron

- najciemniej pod latarnią



Max Pijanowski



Przed Tobą telewizor Philipsa, wyłączasz PlayStation 4 i odkładasz pada na kanapę, równocześnie spoglądając na swój smart zegarek. Tak, nie zauważyłeś upływu ostatnich kilku godzin, dlatego szybko sięgasz po tablet Surface od Microsoftu, by sprawdzić, ile lajków zdążyło zebrać Twoje ostatnie selfie wykonane smartfonem Motoroli. Mimochodem zauważasz post udostępniony przez znajomego: „Pegatron fałszuje dane. Robotnicy pracują ponad 60 godzin tygodniowo”. Niestety, rozładowana bateria nie pozwala Ci przeczytać do końca, o co chodzi, ale wiesz, że informacja dotyczy Apple, a Ty, o czym nie wspomniałem, nienawidzisz tej firmy. Dlatego zanim przed snem oddasz się lekturze kolejnego eBooka na swoim Kindle’u, sięgasz po laptop z logo HP i przeglądasz tę informację do końca. Teraz już wiesz, że możesz spać spokojnie, bo dobrze wybrałeś swoje urządzenia, rezygnując z tych wytwarzanych w nieludzkich warunkach przez Apple. Ok, obudź się.

... pokazano linię produkcyjną iPhone'a, przy której testujący gotowe smartfony pracownicy zasypiali ze zmęczenia.

Choć sam od wielu lat używam iPhone'ów, to gdybym miał poświęcić kilkanaście godzin na przyglądanie się temu, jak one wyglądają, też bym zasnął.

W ostatnim czasie za sprawą raportu organizacji China Labor Watch kolejny raz powrócił temat złych warunków pracy w fabrykach podwykonawców firmy z Cupertino. Badania przeprowadzone w szanghajskich zakładach Pegatron, w których montowane są iPhone'y i iPady, ujawniły, iż 58% zatrudnionych tam osób pracuje więcej niż 60 godzin tygodniowo, czyli ponad maksymalny czas pracy, na jaki pozwala Apple. Choć oficjalnie nadgodziny wyrabiane są dobrowolnie, to w praktyce są obowiązkowe, ponieważ wymuszają je niskie płace oraz wymaga tego sam pracodawca. Oczywiście dokumenty kontroli warunków i czasu pracy, które podwykonawcy mają obowiązek przedstawiać Apple, były przez firmę Pegatron fałszowane. Pracownicy byli zmuszani m.in. do podpisywania oświadczeń o odbyciu 24-godzinnych obowiązkowych kursów BHP, podczas gdy w rzeczywistości były one trzy razy krótsze, a odpowiedzi do testu kończącego takie szkolenie udostępniano im wcześniej.

Nie była to pierwsza tego typu sytuacja związana z tym podwykonawcą. Wspomniana organizacja China Labor Watch w okresie od marca do lipca 2013 roku przeprowadziła dochodzenie w trzech fabrykach tej firmy: Pegatron i Riteng w Szanghaju oraz Avy

w Suzhou, zatrudniających łącznie 70 tysięcy pracowników. Ujawniło ono co najmniej 86 różnych form łamania praw pracowniczych, m.in. zbyt długie godziny pracy, niskie zarobki, nieprzestrzeganie umów i praw kobiet, zatrudnianie nieletnich, złe warunki zakwaterowania i pracy, zanieczyszczanie środowiska, trudności w braniu urlopów oraz nadużycia w zakresie ochrony zdrowia i bezpieczeństwa, a nawet przypadki znęcania się nad zatrudnionymi tam osobami. Z dwustu wywiadów z ówczesnymi i byłymi pracownikami Pegatronu można się dowiedzieć chociażby o tym, że po wyczerpującym dniu pracy zakwaterowani w 12-osobowych pokojach pracownicy muszą czekać w kolejce, aby wziąć szybki i zimny prysznic w jednej z dwóch tuzinów kabin oddanych do użytku dla setek pracowników, czy też o tym, że łamane są nawet chińskie regulacje dotyczące 8-godzinnego dnia pracy kobiet w ciąży.

Najgłośniejszym echem odbił się film dokumentalny pod tytułem „Apple's broken promises”, wyemitowany przez kanał BBC One pod koniec ubiegłego roku, w którym przedstawiono zarejestrowany ukrytą kamerą materiał o warunkach pracy w zakładach firmy Pegatron. W dokumencie pokazano linię produkcyjną iPhone'a, przy której testujący gotowe smartfony pracownicy zasypiali ze zmęczenia. Trudno im się dziwić. Choć sam od wielu lat używam iPhone'ów, to gdybym miał poświęcić kilkanaście godzin na przyglądanie się temu, jak one wyglądają, też bym zasnął.

Powyższe raporty utrwaliły obraz firmy Pegatron jako wyzyskującego na wszelakie sposoby pracowników producenta urządzeń Apple. To fakt i zgadzam się w pełni z tym stwierdzeniem, tyle że nie tylko urządzeń Apple, a urządzeń elektroniki użytkowej różnych producentów.

Firma Pegatron powstała w styczniu 2008 roku wskutek podziału tajwańskiego Asusa na trzy odrębne przedsiębiorstwa. Jest ona

jedną z firm typu ODM (z ang. Original Design Manufacturer), czyli przedsiębiorstw, których produkty ostatecznie będą nosiły logo innej firmy. W przypadku opisywanego podwykonawcy Apple, zajmuje się on wielkoseryjną produkcją płyt głównych, kart graficznych, laptopów i netbooków, smartfonów, tabletów, konsol do gier, telewizorów czy dekode-rów. Nie wszystkie z wymienionych urządzeń posiadają swoje odpowiedniki opatrzone odpowiednim przedrostkiem „i” lub „Mac”, dlatego utożsamianie praktyk firmy Pegatron wyłącznie z produkcją dla Apple jest bardzo wygodne dla innych producentów. W ten sposób, pozostając w cieniu Apple, teoretycznie odsuwają od siebie oskarżenia o wykorzystywanie zatrudnianych w fabrykach Pegatronu pracowników, a że każdy skandal wokół firmy z Cupertino przykuwa uwagę, często ta sztuka im się udaje.

Wolicie PlayStation czy Xboxa? Nieważne, bo zarówno najnowsza generacja, jak i poprzednie modele tych konsol powstają w fabrykach Pegatronu. Pomimo iż nie są to urządzenia tak powszechne jak smartfony, to ich sprzedaż liczona jest również w dziesiątkach milionów sztuk. W lipcu bieżącego roku szef działu Xboxa w Microsoftzie Phil Spencer udzielił wywiadu magazynowi Edge, w którym stwierdził, że firma z Redmond sprzedała więcej konsol Xbox One niż Xbox 360 w okresie 1,5 roku od premiery, czyli ponad 11,6 miliona sztuk. Natomiast firma Sony, prezentując wyniki finansowe na koniec drugiego kwartału 2015 roku, pochwaliła się liczbą 25,3 miliona sprzedanych egzemplarzy PlayStation 4, a według prognoz japońskiego producenta do 31 marca 2016 roku konsola trafi już do 38,8 miliona klientów. Czy mimo wszystko ktoś napisze artykuł o tym, w jakich warunkach składa się konsole nowej generacji? Nie, bo nikogo to nie zainteresuje. Medialnym liderem wśród obiektów narzekań jest firma Apple.

Wszystkie wymienione na początku tego tekstu urządzenia zostały wyprodukowane

przez firmy ODM. Pegatron wytwarza także wspomniane komputery z logo HP oraz kolejny produkt Microsoftu - tablet Surface. Telewizory Philips - to już tylko przyklejane na obudowie logo tej marki, gdyż od 2011 roku ich produkcją zajmuje się chiński koncern TPV Technology. Czytniki Kindle dla firmy Amazon, smartfony dla Motoroli oraz część wspomnianych konsol powstaje w fabrykach tajwańskiej firmy Foxconn. Jej samej oraz warunkom pracy zatrudnionych w niej osób mógłbym poświęcić osobny tekst, bo tak samo jak w przypadku Pegatrona utożsamia się ją wyłącznie z Apple, zapominając przy tym, iż Foxconn - prócz urządzeń z logo nadgryzionego jabłka - wytwarza 40% elektroniki użytkowej dla klientów na całym świecie.

Pomimo iż działalność Pegatronu i pozostałych podwykonawców firmy Apple nie ogranicza się jedynie do wytwarzania urządzeń tej marki, to jednak właśnie ona jest obarczana winą za wszystkie wykryte tam nieprawidłowości. Firma z Cupertino, jako jedna z niewielu, stara się angażować w działania mające na celu poprawienie warunków pracy u swoich dostawców poprzez ustalanie norm, publikowanie corocznych raportów na ten temat i przeprowadzanie licznych audytów. Przynosi to pewne rezultaty, mimo wszystko jest to zbyt mało, aby firma przestała być oskarżana o wykorzystywanie pracowników w chińskich fabrykach. Ma to co prawda pewne uzasadnienie, gdyż jakkolwiek temat dotyczący Apple - a zwłaszcza przedstawiający tę firmę w negatywnym świetle - automatycznie przyciąga do niego większą uwagę odbiorców. Wspomniana organizacja China Labor Watch podkreśla olbrzymi wpływ mediów na poprawę warunków pracy w fabrykach firm Pegatron i Foxconn, jaka nastąpiła po publikacjach na ten temat. Być może, gdyby dostało się nie tylko Apple, zmian byłoby jednak więcej.

Ilustracje: ideeconcept.pl

Jak zmusić Phila Schillera do skoku, czyli o WiFi zwanym AirPort



Jaromir Kopp



Pierwszy raz o sieci bezprzewodowej przeczytałem w CRN (Computer Reseller News) na przełomie 1998 i 1999 roku. Była to wtenczas całkowita nowość granicząca z Science Fiction.

Pisano o zaletach sieci bezprzewodowej, jakimi były głównie... uwaga... brak przewodów i - co się z tym wiąże - elastyczność w rozlokowaniu komputerów. Jako wady podawano zasięg, prędkość transmisji ograniczoną do 2 Mb/s i cenę. Standard 802.11b pozwalający na transfer do 11 Mb/s został ustalony dopiero na początku 1999 roku.



WiFi powstało w zasadzie tylko 16 lat temu, a żyje już pokolenie ludzi, dla którego brak WiFi jest jedną z najbardziej przerażających rzeczy.

Od razu zapragnąłem czegoś takiego, bo od dziecka fascynowała mnie bezprzewodowa komunikacja, co skutkowało elektronicznymi eksperymentami z nadajnikami radiowymi na cewce, kondensatorze i tranzystorze czy innymi prymitywnymi „krótkofalówkami”. Nadmienię, że wtedy, gdy bawiłem się w tworzenie „Elektronicznych zabawek” (tytuł popularnej w latach 80. XX w. książki), na posiadanie krótkofalówki czy innych nadajników, nawet do sterowania modeli, należało mieć państwowe zezwolenie.

Teraz, gdy zacząłem odświeżać informacje do tego artykułu, naszła mnie myśl, że to aż zadziwiające... WiFi powstało w zasadzie

tylko 16 lat temu, a żyje już pokolenie ludzi, dla którego brak WiFi jest jedną z najbardziej przerażających rzeczy.

Ale wróćmy do 1999 roku. Oczywiście na marzeniach o sieci bezprzewodowej się skończyło. Miałem wtedy dwa Macintoshe w domu połączone kablem Ethernet przeciągniętym za meblami, a o WiFi (choć nie jestem pewien, czy już takiej nazwy używano) zdążyłem zapomnieć. Ale od czego jest niezawodne Apple, które oczywiście „niczego nie wymyśliło”, a jedynie sprawia, że czyjeś pomysły stają się dostępne, wygodne w użyciu i popularne.

W czerwcu 1999 roku na Macworld Conference & Expo w Nowym Yorku światło dzienne ujrzał przenośny odpowiednik iMaca, czyli iBook, zwany obecnie „muszelką” lub w Polsce częściej „mydelniczką”. Swoje przezwiska zawdzięcza kolorowej i częściowo przezroczystej obudowie oraz sposobowi zamykania. Nie miał zatrzasków, a w pozycji zamkniętej utrzymywały go ukryte sprężyny. Był też wyposażony w poręczny uchwyt, a obudowa sprawiała wrażenie bardzo odpornej na uszkodzenia i taką też była. Już kilka razy w żartach nazwa-



tem iBooka protoplastą obecnego MacBooka Retina. Łączy je pewna cecha: tylko jeden port USB. Choć iBook szokował formą i przyzwoitymi parametrami, w tym długą pracą na baterii, to nie te aspekty zdecydowały, że przeszedł do historii.

Do legendy przeszedł sposób zaprezentowania bezprzewodowej technologii na konferencji Apple. Phil Schiller skoczył z dość dużej wysokości na przygotowaną matę, trzymając w rękach iBooka, który pobierał pliki z internetu.

AirPort,

czyli bezprzewodowa rewolucja trafiająca pod strzechy.

iBook był pierwszym na świecie masowo dostępnym komputerem z kartą WiFi zwaną przez Apple: AirPort. AirPort był dostępny jako opcja, ale jego cena nie szokowała. Wyglądał jak zwykła karta PCMCIA, lecz nie był zgodny z tym złączem i miał dodatkowe gniazdka na kable antenowe. Anteny były zamocowane już wewnątrz każdego iBooka standardowo. Oczywiście Apple nie zapomniało o własnej stacji bazowej, nazwanej AirPort Base Station. Miała ona formę spłaszczzonego stożka i trochę przypominała latający spodek – UFO.

Do legendy przeszedł sposób zaprezentowania bezprzewodowej technologii na konferencji Apple. Otóż Phil Schiller skoczył z dość

dużej wysokości (około 4 metry) na przygotowaną matę, trzymając w rękach iBooka, który pobierał pliki z internetu. Możecie ten skok znaleźć w internecie, wpisując frazę np. „Phil Schiller jumping with iBook”. Warto to zobaczyć.

W Polsce panoszył się wtedy Linksys ze swoimi Access Pointami WAP11, a potem słynnymi routerami WRT54g. Nie będzie nadużyciem, jeśli napiszę, że właśnie w znacznej mierze dzięki nim internet w Polsce trafił pod strzechy. Wystarczyło, że jedna osoba w okolicy miała dostęp do internetu SDI lub Neostredę, a już (nie bardzo legalnie) całe grono jego znajomych również miało internet.

Minął niespełna rok od tej premiery, kiedy w moje progi zawitał pierwszy komputer z AirPort, czyli WiFi. Praktycznie wszystkie nowe modele komputerów Apple od 1999 roku mogły być rozbudowane o kartę AirPort lub miały ją już w standardzie. Moje pierwsze bezprzewodowe połączenie zostało nawiązane pomiędzy iMakiem G3 „slot loading”, który zakupiłem już z zainstalowaną kartą AirPort, oraz PowerBookiem G3, do którego kartę dokupiłem. Stacja bazowa była za droga,

ale na szczęście można było przełączyć komputerową kartę AirPort w tryb stacji bazowej lub nawiązywać połączenia „ad hoc”.

Pamiętam, jak ze znajomym wychodziliśmy przed blok sprawdzać zasięg AirPort. Choć iMac stał za betonową ścianą, to udawało się utrzymać połączenie nawet 100 metrów od bloku. Należy pamiętać, że komputery miały wtedy zainstalowane dość spore anteny, WiFi 802.11b dzięki mniejszej prędkości transmisji było bardziej odporne na błędy i, co chyba najważniejsze, w okolicy tylko ja jeden miałem WiFi – nikt więc nie zakłócał transmisji.

Rok 2001 to już prawdziwy boom technologii bezprzewodowych. W Polsce panoszył się wtedy Linksys ze swoimi Access Pointami WAP11, a potem słynnymi routerami WRT54g. Nie będzie nadużyciem, jeśli napiszę, że właśnie w znacznej mierze dzięki nim internet w Polsce trafił pod strzechy. Wystarczyło, że jedna osoba w okolicy miała dostęp do internetu SDI (stały 128 Kb/s) lub Neostredę (640 Kb/s), a już (nie bardzo legalnie) całe grono jego znajomych również miało internet, opłacając jedno łącze wspólnie. Podobnie w miejscach, gdzie nie można było zainstalować internetu od monopolisty TPSA ze względu na brak okablowania, WiFi szło z pomocą. Do wspomnianych WRT czy WAP Linksysa podłączało się ogromne anteny, uzyskując zasięg nawet wielokilometrowy. Sam do teraz jako lokalny SPI w ten sposób wnoszę kaganek oświaty... ups... dostarczam internet do kilkudziesięciu posesji zapomnianych przez Orange w mojej wsi. I tak oto „bezprzewodowe” marzenia z dzieciństwa się spełniły.

Ilustracje: grafika - ideeconcept.pl,
iBook „Clamshell” - Carl Berkeley,
Airport Base Station - MacStudio Reklamy z Wrocławia

Czy umiesz mówić „nie”?



Kinga Zielińska

Życie codzienne, w ciągłym biegu, ze stałymi schematami działania, rutyna, stająca się czymś tak naturalnym, że zapominamy, jak to jest nie planować i działać z dnia na dzień. Niestety od jakiegoś czasu żyję w takim „kieracie” - wakacje planuję i rezerwuję rok wcześniej, wiem, co podam rodzinie na obiad w nadchodzącym tygodniu, wiem, jak spędzę kolejne dwa, trzy weekendy. W pracy, oprócz standardowych działań, mam zaplanowane operacje, magazyn, zakupy i płatności do końca roku. Nawet mój synek działa już w ciągu tygodnia według pewnych utartych wzorców - wie, kiedy w przedszkolu są posiłki, czas zabawy, dodatkowe zajęcia. W weekendowy poranek potrafi zadać mi pytanie: „Jaki mamy na dzisiaj plan?”.

Powiecie, że to straszne, ale zastanówcie się, jak wiele z Was działa według takich samych standardów? Kalendarz papierowy lub elektroniczny jest nam bliższy niż ulubiona książka, piosenka czy kanał TV. Rezerwujemy, potwierdzamy, odrzucamy, przesuwamy, scalamy, wciskamy, wykreślamy. Defragmentujemy nasze godziny, dni, tygodnie, byle wycisnąć z przetadowanego życiem czasu ostatnie skrawki swobody. Czas ucieka tak szybko, że aż szkoda nie planować, by czegoś nie stracić. A gdzie ten spontan, zapomnienie, chwila relaksu? Kiedy to było ostatnim razem, a może nigdy?

Każdemu jednak raz na jakiś czas w duszy zagra coś takiego, by zostawić to wszystko w cholerę, zrobić coś innego, niestandardowego, nie myśleć o tym, że trzeba pojechać tu, zadzwonić tam, kupić, wyklikać, podpisać albo wystać. Zrobić coś twórczego, coś, w trakcie czego odkryjemy swoją uśpioną gdzieś głęboko artystyczną duszę. Gdzie nikt nie ma prawa powiedzieć, że tak się nie robi, bo to moje małe dzieło sztuki i wara wszystkim od niego! Łatwo powiedzieć, ale stwórzmy coś! Czy poukładanie w szafie ubrań według kolorów to już sztuka? Zależy jaka szafa i ile ich jest, ale mimo to nie brzmi to jak coś wyjątkowo twórczego. To może spróbujemy dzieła stworzonego w kuchni? Owszem, rodzina doceni, zje i... zapomni. Fajne, ale trochę zbyt tradycyjne. Mam wrażenie, że w ten właśnie sposób wyrażały siebie (i robią to nadal) nasze babcie i mamy, zapraszając nas na domowe obiady, do których oczywiście nic nie mam, bo jest to swego rodzaju przepiętna miłością do bliskich twórczość, którą sama również często uprawiam.

Kiedys było trudniej być artystą, dzisiaj dzięki internetowi i mediom jesteśmy w stanie zarówno bardzo szybko zaistnieć, jak i zniknąć. Każdy z nas może tworzyć, musi tylko znaleźć na to chęci i czas. Moja artystyczna dusza obudziła się, gdy zaczęłam robić zdjęcia iPhone'em. Gdy łapię w obiektyw jakiś ulotny moment, gdy edytuję to zdjęcie, dzielę się

nim z innymi, którym się to podoba. Wtedy jestem z tego po prostu dumna. A najważniejsze dla mnie w tym jest to, że cały czas się uczę, że jeszcze nie zrobiłam tego swojego najlepszego zdjęcia. Mam więc pełne prawo pstrykać, obrabiać i tworzyć. Mogę nasycać kolory, prześwieślać, zmieniać perspektywę, dorzucić stado ptaków czy gościa z siekierą. Robiąc zdjęcie, a następnie tworząc końcowy kadr, mamy w głowie wizję naszego dzieła, które u kogoś innego może być kompletnie różne. Najlepszym przykładem tego, że ten sam obraz każdy widzi inaczej, była organizowana jakiś czas temu przez Grupę Mobilni „Akcja-fotokreacja”. Gosia Radziszewska, jedna z członkiń Grupy, tak ją wspomina: „Akcja-fotokreacja miała siedem edycji i polegała na tym, że jeden z członków Grupy Mobilni udostępniał swoje zdjęcie bez żadnej obróbki naszym obserwatorom, zachęcając ich do twórczej interpretacji. Zasady tej zabawy były od samego początku nastawione na »edity« i faktycznie ich rozpiętość była duża: od korekty kontrastu, kadrowania, nasycenia barw po bardziej śmiałe propozycje - nakładanie kilku fotografii, dodawanie elementów, których w oryginale nie było, odwrócenie kolorów czy pór dnia/nocy. Brałam udział w tej zabawie zarówno jako uczestnik, jak i osoba, która oddaje swoje zdjęcie do wolnej obróbki i bardzo miło to wspominać, ale właśnie jako »zabawę w fotomontaż«.”

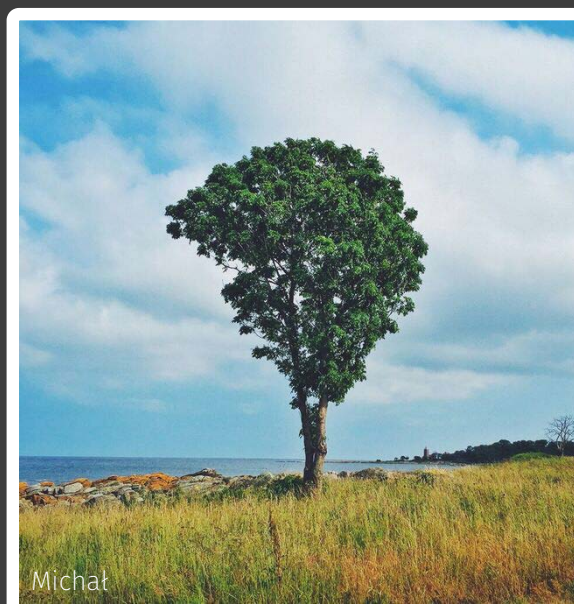
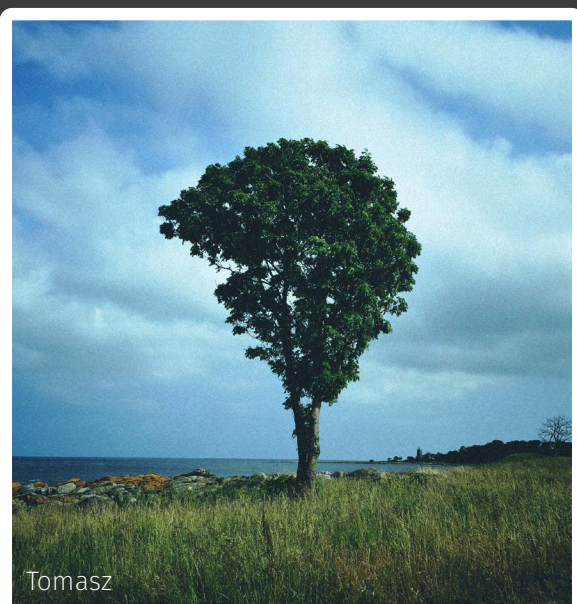
Ta zabawa była doskonałym przykładem tego, jak różni ludzie odmiennie postrzegają ten sam utwór artystyczny, w tym wypadku zdjęcie, co bezpośrednio przekłada się na to, jak patrzymy na otaczający nas świat i jak go odbieramy w danej chwili. Tę samą fotografię można zinterpretować inaczej latem i zimą, gdy jesteśmy zmęczeni i wypoczęci, głodni czy najedzeni, przebywając w samotności leśnych ostępów lub na zatłoczonej plaży. Złożoność kryteriów, którymi kierujemy się w ocenach i osądach, wykracza daleko poza to, co jest w stanie opisać jakakolwiek współczesna dziedzina nauki.

Rzadko udaje się zrobić zdjęcie, które od razu nam się podoba, dlatego najczęściej przed pokazaniem naszych ujęć świata sięgamy po jakieś narzędzia do ich edycji po to, by „dociągnąć” je do pewnego „zamysłu artystycznego”. Gosia podchodzi do tego etapu pracy nad zdjęciami tak: „Owszem nasz »zamyśl artystyczny« może zakładać znaczącą modyfikację oryginalnego kadru, ale czyż nie przekraczamy wówczas granic fotografii, wchodząc na terytorium grafiki, sztuki plakatu czy fotomalarstwa cyfrowego? Trzeba być świadomym celu, dla którego coś tworzymy. To powinna być intencjonalnie obrana droga, a nie efekt przypadku. Myślę, że gdzieś tu przebiega właśnie granica między dziełem sztuki a kiczem, ale oczywiście wszystko zależy od kontekstu, w którym umieścimy daną pracę.”

Tu dochodzimy do odwiecznego problemu estetyki - ile to dość? Istnieją ogólnie przyjęte normy estetyczne, które wyznaczają to, co podoba się tzw. większości ludzi. To one właśnie decydują o tym, że np. na Instagramie jedno zdjęcie potrafią zebrać setki polubień, podczas gdy inne muszą się zadowolić kilkunastoma. Ale czy to na pewno oznacza, że ta druga grupa to ujęcia gorsze? Otóż nie. Poruszając się w obrębie wspomnianych norm, znajdujemy się w bezpiecznym obszarze artystycznym, nie opuszczamy naszej strefy komfortu. Podświadomie „czujemy”, co spodoba się ludziom i w tę stronę kierujemy nasz „zamyśl”. Ale czy krążąc wśród tych przyjętych norm, jesteśmy tak naprawdę w stanie stworzyć coś nowego i interesującego? Helmut Newton powiedział kiedyś: „W fotografii są dwa brzydkie słowa: sztuka i dobry smak”. Z kolei Madonna w The Power of Goodbye śpiewa o tym, że „tworzenie zaczyna się z chwilą, gdy nauczysz się mówić »nie«”. Trudno się z tymi myślami nie zgodzić, bo tak naprawdę, jeśli przyjrzeć się istocie fotografii, można ją sprowadzić do jednej bardzo prostej zasady: przekształcania świata z takiego, jakim jest, w taki, jakim chcielibyśmy, żeby był. Wszelkimi dostępnymi środkami i metodami, niekoniecznie zgodnymi ze sztuką, dobrym smakiem i godzeniem się z normami estetyki.

Niedawno przeczytałam o tym, że Steve Jobs pod koniec niemal każdego dnia pytał Jonathana Ive’a: „Ile razy powiedziałaś dzisiaj »nie«?”. W ten sposób starał się skupić uwagę przyjaciela na pomysłach absolutnie najważniejszych, najlepszych, pozostawiających wszystkie przeciętne oraz „takie sobie” daleko w tyle. Może to właśnie jest metoda na dokonywanie w swojej twórczości takich wyborów, które zagwarantują efekt końcowy najwyższej próby? Mówmy sobie „nie” za każdym razem, gdy chcemy kolejny raz nałożyć ten sam popularny filtr, bądź gdy kusi nas, by skadrować zdjęcie w podobny sposób, w jaki robiliśmy to dziesiątki razy wcześniej. Mówmy „nie” dotychczasowym nawykom i rutynie, zadziałajmy czasem niestandardowo - pojedźmy do pracy autobusem, umówmy się z klientem czy dostawcą w miejscu publicznym, wróćmy do domu inną niż zazwyczaj drogą, przechodząc po drodze jeden przystanek pieszo. Przewstawmy biurko w pracy lub meble w domu, więcej czytamy, a notujemy pisząc i rysując odręcznie. Zróbmy zakupy w innym niż zawsze sklepie, wkładając do koszyka nieznany nam dotąd owoc. Wybierzmy się do muzeum malarstwa, obejrzyjmy czarno-biały film. Kupmy choćby najmniejszy zestaw klocków Lego i codziennie budujmy z niego coś innego. Poznajmy nowych ludzi, a co najważniejsze, ufajmy na co dzień swojej intuicji - ona nigdy się nie myli, w odróżnieniu od rad innych ludzi.

Zamiast robić rzeczy tak jak zawsze i tak jak inni, wybierajmy inną ścieżkę, stańmy się artystami naszego życia z nowymi obrazami w aparacie i wizjami w głowie. Mówmy sobie częściej „nie”, by odkryć swoją artystyczną duszę. Pamiętajmy, że nie zawsze musimy iść utartymi, sprawdzonymi i bezpiecznymi drogami. Nawet gdy za zakrętem czai się nieznane, to właśnie pokonanie go może wnieść do naszego życia coś nowego i zaskakującego. Coś, czego nie da się zaplanować w żadnym kalendarzu.



W trakcie pracy nad artykułem zaprosiłam kolegów redakcyjnych do zabawy w mini Akcję-fotokreację. **Jak Wam się wydaje, czy potrafią powiedzieć „nie”?** :)





szybka
Szybka
.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple



już 40 000 napraw!

**Zapraszamy
za dwa tygodnie**

