nero
simply enjoy™

Příručka
Nero SoundTrax

Informace o autorských právech a ochranných známkách

Tento dokument a veškerý její obsah je chráněna mezinárodními autorskými právy a dalšími právy na ochranu duševního vlastnictví a je majetkem společnosti Nero AG a jejích dceřiných společností, poboček nebo držitelů licencí. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto dokumentu nesmí být reprodukována, přenášena ani přepisována bez výslovného písemného svolení společnosti Nero AG. Všechny obchodní názvy a ochranné známky nebo názvy služeb jsou majetkem svých příslušných vlastníků. Uvedené ochranné známky jsou uváděny výslovně pouze pro informační účely. Společnost Nero AG v maximální možné míře odmítá veškeré nároky překračující ustanovení o záručních právech. Společnost Nero AG nenese žádnou odpovědnost za správnost obsahu tohoto dokumentu. Obsah dodaného softwaru a tohoto dokumentu může být změněn bez předchozího upozornění. Některé aplikace sady Nero Suites vyžadují technologie vyvinuté třetími stranami. Některé z těchto technologií jsou v této sadě zahrnuty jakou zkušební verze. Pro neomezené používání je třeba tyto technologie aktivovat online (bezplatně) nebo odesláním aktivačního faxu. Společnost Nero se zavazuje poté vydat data nezbytná pro aktivaci technologií třetích stran, aby bylo možné sadu Nero 11 *nebo* Nero 11 Platinum *využívat neomezeně. Pro neomezené používání sady je proto nutné mít připojení k Internetu nebo fax.*

Pokud nejste držitelem autorských práv nebo nemáte svolení od jejich držitele, může duplikování, reprodukce, pozměňování nebo distribuce materiálů chráněných autorským právem představovat porušení národních nebo mezinárodních zákonů na ochranu autorských práv. Pokud si nejste jisti svými právy, kontaktujte svého právního poradce.

Copyright © 2011 Nero AG a držitelé licencí. Všechna práva vyhrazena.

Nero, Nero BackItUp, Nero Burn, Nero Burning ROM, Nero CoverDesigner, Nero Digital, Nero Express, Nero Kwik Media, Nero Kwik Backup, Nero Kwik Blu-ray, Nero Kwik Burn, Nero Kwik DVD, Nero Kwik Faces, Nero Kwik Mobile Sync, Nero Kwik Play, Nero Kwik Photobook, Nero Kwik Places, Nero Kwik Sync, Nero Kwik Themes, Nero Kwik Video Tuner, Nero MediaBrowser, Nero MediaStreaming, Nero Recode, Nero RescueAgent, Nero SmartDetect, Nero Simply Enjoy, Nero SmoothPlay, Nero StartSmart, Nero SoundTrax, Nero Surround, Nero Video, Nero Video Express, Nero WaveEditor, Burn-At-Once, LayerMagic, Liquid Media, SecurDisc, logo SecurDisc, Superresolution a UltraBuffer jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Nero AG.

Gracenote, CDDB, MusicID, MediaVOCS, logo a logotyp Gracenote a logo „Powered by Gracenote" jsou registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Gracenote v USA a jiných zemích. Vyrobeno na základě licence od společnosti Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic a symbol dvojitého D jsou registrované ochranné známky společnosti Dolby Laboratories, Inc. Důvěrné neveřejné dílo. Copyright 2011 Dolby Laboratories. Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno na základě licence pod americkým patentem č.: 5 956 674; 5 974 380; 6 487 535 a dalšími americkými a světovými patenty, které již byly vydány nebo čekají na vydání. DTS, symbol DTS, a DTS spolu se symbolem jsou registrované ochranné známky a DTS Digital Surround, DTS 2.0+ Digital Out a loga DTS jsou ochranné známky společnosti DTS, Inc. Produkty zahrnují také software. © DTS, Inc. Všechna práva vyhrazena. AVCHD a logo AVCHD, AVCHD Lite a logo AVCHD Lite jsou ochranné známky společností Panasonic Corporation a Sony Corporation. Facebook je registrovaná ochranná známka společnosti Facebook, Inc. Yahoo! a Flickr jsou registrované ochranné známky společnosti Yahoo! Inc. My Space je ochranná známka společnosti MySpace, Inc. Google, Android a YouTube jsou ochranné známky společnosti Google, Inc. Apple, Apple TV, iTunes, iTunes Store, iPad, iPod, iPod touch, iPhone, Mac a QuickTime jsou ochranné známky společnosti Apple Inc. registrované v USA a v dalších zemích. Blu-ray Disc, Blu-ray, Blu-ray 3D, BD-Live, BONUSVIEW, BDXL, AVCREC a loga jsou ochranné známky společnosti Blu-ray Disc Association. Logo DVD je ochranná známka společnosti Format/Logo Licensing Corp. registrovaná v USA, Japonsku a dalších zemích. Bluetooth je ochranná známka vlastněná společností Bluetooth SIG, Inc. Logo USB je ochranná známka společnosti Universal Serial Bus Implementers Corporation. ActiveX, ActiveSync, Aero, Authenticode, Bing, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, MSN, Outlook, Windows, Windows Mail, Windows Media, Windows Media Player, Windows Mobile, Windows.NET, Windows Server, Windows Vista, Windows XP, Windows 7, Xbox, Xbox 360, PowerPoint, Silverlight, logo Silverlight, Visual C++, tlačítko Start systému Windows Vista a logo Windows jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation v USA a dalších zemích. FaceVACS a Cognitec jsou registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Cognitec Systems GmbH. DivX a DivX Certified jsou registrované ochranné známky společnosti DivX, Inc. DVB je registrovaná ochranná známka společnosti DVB Project. NVIDIA, GeForce, ForceWare a CUDA jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti NVIDIA. Sony, Memory Stick, PlayStation a PSP jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Sony Corporation. HDV je ochranná známka společností Sony Corporation a Victor Company of Japan, Limited (JVC). 3GPP je ochranná známka institutu ETSI (European Telecommunications Standards Institute). Tento program obsahuje software vyvinutý sdružením OpenSSL Project pro použití se součástí OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)\Open SSL: copyright (C) 1998-2005 The OpenSSL Project. Všechna práva vyhrazena. Tento program obsahuje šifrovací software, který napsal Eric Young (eay@cryptsoft.com)\Tento program obsahuje software, který napsal Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)\Šifrovací software v Open SSL: copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Všechna práva vyhrazena. Adobe, Acrobat, Reader, Premiere, AIR a Flash jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Adobe Systems, Incorporated. AMD Athlon, AMD Opteron, AMD Sempron, AMD Turion, AMD App Acceleration, ATI Catalyst, ATI Radeon, ATI, Remote Wonder a TV Wonder jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Advanced Micro Devices, Inc. Linux je registrovaná ochranná známka společnosti Linus Torvalds. CompactFlash je registrovaná ochranná známka společnosti SanDisk Corporation. UPnP je registrovaná ochranná známka společnosti UPnP Implementers Corporation. Ask a Ask.com jsou registrované ochranné známky společnosti IAC Search & Media. IEEE je registrovaná ochranná známka institutu The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. Philips je registrovaná ochranná známka společnosti Koninklijke Philips Electronics.N.V. InstallShield je registrovaná ochranná známka společnosti Macrovision Corporation. Unicode je registrovaná ochranná známka společnosti Unicode, Inc. Check Point je registrovaná ochranná známka společnosti Check Point Software Technologies Ltd. Labelflash je ochranná známka společnosti Yamaha Corporation. LightScribe je registrovaná ochranná známka společnosti Hewlett-Packard Development Company, L.P. Intel, Intel Media SDK, Intel Core, Intel XScale a Pentium jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Intel Corporation v USA a dalších zemích. MP3 SURROUND, MP3PRO a odpovídající loga jsou ochranné známky společnosti Thomson S.A.

Další názvy produktů a značek mohou být ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků a neznačí spojitost se sponzorstvím nebo souhlasem vlastníků.

Společnost Nero AG si vyhrazuje právo měnit specifikace bez předchozího upozornění. Použití tohoto produktu je podmíněno přijetím podmínek licenční smlouvy s koncovým uživatelem při instalaci softwaru. www.nero.com

Nero AG, Im Stoeckmaedle 18, 76307 Karlsbad, Německo

Index

1	Úspěšný start	5
1.1	O příručce	5
1.2	O této aplikaci	5
2	Spuštění programu	6
2.1	Terminologie	6
2.2	Konfigurace	6
2.2.1	Nastavení projektu	7
2.2.2	Předvolby	9
2.2.3	Nastavení zařízení	15
2.2.4	Nastavení formátu zvuku	16
3	Uživatelské rozhraní	20
3.1	Šablony	20
3.2	Projekty prostorového zvuku	21
3.3	Hlavní okno	21
3.3.1	Lišta nabídek	22
3.3.2	Panel nástrojů	23
3.3.3	Oblast Hlavní stopa	24
3.3.4	Část Přiřaditelné efekty	24
3.3.5	Část Stopy	25
3.3.6	Část Projekt	25
3.3.7	Část Zobrazení stopy	26
3.3.8	Nero MediaBrowser	26
3.4	Sledy efektů	29
3.4.1	Doplňky	29
3.4.2	Nástroje	30
3.4.3	Efekty	30
3.4.4	Vylepšení	32
3.5	Nero SoundBox	32
3.5.1	Editor rytmu	34
3.5.2	Sekvencer	35
3.5.3	Text na řeč	36
3.5.4	Prostředí	36
3.6	Nero ScratchBox	37
3.6.1	Gramofony	37
3.6.2	Mixovací pult	38
3.6.3	Část Nástroje	39
4	Import a nahrávání	41
4.1	Nahrávání zvuku	41
4.1.1	Nahrávací pult	41
4.1.2	Nahrávání zvukového souboru	42
4.1.3	Nahrávání z desky nebo z kazety	43
4.2	Importování ze zvukového CD	47

5	Úpravy stopy	49
5.1	Vkládání klipů	49
5.2	Přidávání sekcí do stopy	49
5.3	Použití prolínání	50
5.3.1	Vytvoření prolínání	51
5.3.2	Úpravy vlastností prolínání	51
5.4	Použití efektů a možností vylepšení	52
5.5	Vytvoření klipu Nero ScratchBox	53
5.6	Vytvoření křivky hlasitosti	54
5.7	Změna rozdělení zvuku v prostoru	55
5.8	Vytvoření křivky stereováhy	55
5.9	Vytvoření sledu efektů	56
5.10	Vytvoření nebo použití šablony sledu efektů	56
5.11	Vytvoření skupiny efektů	57
5.12	Přidání křivky skupiny efektů do stopy	58
6	Export a vypalování	59
6.1	Export projektu do zvukového souboru	59
6.2	Vypálení projektu na disk CD	59
7	Technické informace	61
7.1	Systémové požadavky	61
7.2	Podporované formáty	61
7.2.1	Zvukové formáty a kodeky	61
8	Slovníček pojmů	62
9	Indexu	63
10	Kontakt	67

1 Úspěšný start

1.1 O příručce

Tato příručka je určena pro všechny uživatele, kteří se chtějí naučit používat aplikaci Nero SoundTrax. Je založena na procesech a vysvětluje způsob dosažení konkrétních cílů krok za krokem.

Pro co nejlepší používání tohoto dokumentu si povšimněte následujících konvencí:

	Označuje varování, podmínky či pokyny, které je třeba plně dodržovat.
	Označuje doplňující informace či rady.
1. Start...	Číslo na začátku řádku poznačuje požadavek na akci. Tyto akce proveďte v uvedeném pořadí.
	Označuje průběžný výsledek.
	Označuje výsledek.
[OK]	Označuje části textu či tlačítka, která se objevují v rozhraní programu. Zobrazují se tučně.
(viz...)	Označuje odkazy na další kapitoly. Jsou provedeny ve formě odkazů a zobrazují se červeně a podtrženě.
[…]	Označuje klávesové zkratky pro zadávání příkazů.

1.2 O této aplikaci

Nero SoundTrax je profesionální aplikace pro tvorbu zvukových CD. Místo jednoduché kompilace zvukových souborů do playlistu můžete nyní mixovat nebo měnit obsah zvukových souborů. K dispozici je několik průvodců, kteří vám pomohou kopírovat vaše LP desky či kazety do počítače v pouhých několika krocích. Díky mnoha šablonám nebude náročný ani projekt zahrnující formáty 5.1. Surround nebo 7.1 Surround: jednoduše vyberte šablonu a Nero SoundTrax ji otevře společně s příslušnými stopami. Navíc zabudovaná funkce Nero ScratchBox nabízí příjemné uživatelské funkce pro mixování a scratching.

2 Spuštění programu

Při spouštění aplikace Nero SoundTrax postupujte následovně:

1. Vyberte nabídku **Start** (ikona Start) > (**Všechny**) **Programy** > **Nero** > **Nero 11** > Nero SoundTrax.

➡ Otevře se okno aplikace Nero SoundTrax.

Aplikaci Nero SoundTrax lze také spustit z **Uvítací aplikace**.

➡ Spustili jste aplikaci Nero SoundTrax.

2.1 Terminologie

Pro Nero SoundTrax jsou specifické následující podmínky:

- **Klip** znamená jednotlivý zvukový soubor.
- **Stopa** znamená jednou zvukovou stopu. Stopa může obsahovat několik po sobě jdoucích klipů. Každá stopa má vlastní nastavení hlasitosti a efektů.
- **Kanál** znamená zvukovou informaci, která je obsažená v klipu, např. levý a pravý kanál.
- **Projekt** znamená proces přidávání existujících zvukových souborů, úpravu těchto souborů a jejich export v podobě konečného zvukového souboru. Projekt je možné uložit s veškerými provedenými změnami v projektovém souboru a později je možné ho znovu otevřít. Projektový soubor má příponu *.npf (Nero project file - projektový soubor Nero). Projektové soubory samotné neobsahují zvukové soubory, ale pouze odkazy na použité zvukové soubory, jakož i nastavení mixu a efektů.

Shrnutí

Cílem projektu je vytvořit upravenou zvukovou kompilaci sestávající z více stop. Tyto stopy naopak obsahují několik klipů, ve kterých je zvuk zaznamenán ve více kanálech.

2.2 Konfigurace

Nero SoundTrax můžete nakonfigurovat tak, aby odpovídala vašim potřebám. K tomuto účelu slouží části **Předvolby**, **Nastavení projektu**, **Nastavení zařízení** a **Nastavení zvukového formátu**.

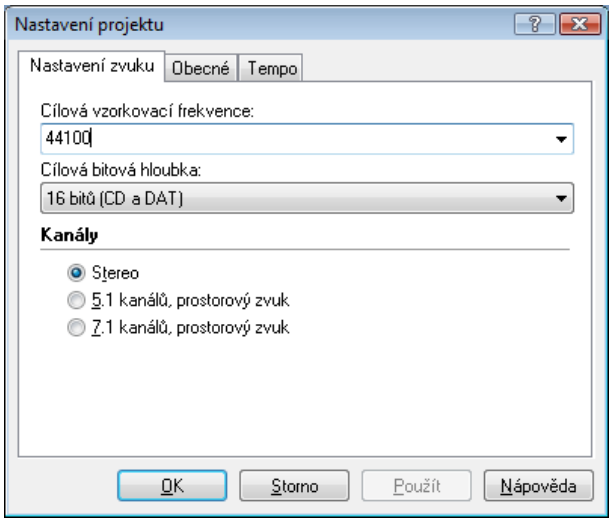
Jednotlivá okna nastavení jsou k dispozici v položce **Možnosti** na liště nabídek.

2.2.1 Nastavení projektu

V okně Nero SoundTrax **Nastavení projektu** je možné na různých kartách provést nastavení zvuku a obecná nastavení, jako je název projektu a jméno interpreta. Navíc je možné definovat tempo a takt vašeho hudebního projektu.

Do tohoto okna se dostanete přes **Možnosti** > **Nastavení projektu** na liště nabídek.

2.2.1.1 Karta Nastavení zvuku



Karta Nastavení zvuku

Na kartě **Nastavení zvuku** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Rozbalovací nabídka **Cílová vzorkovací frekvence**	Specifikuje vzorkovací frekvenci. Vzorkovací frekvence je frekvence snímání signálu za časový interval. Výchozí frekvence je **44100**.
Rozbalovací nabídka **Cílová bitová hloubka**	Stanovuje bitovou hloubku. Bitová hloubka uvádí přesnost s jakou se zachytávají vibrace. Výchozí nastavení je **16bitová (CD a DAT)**.

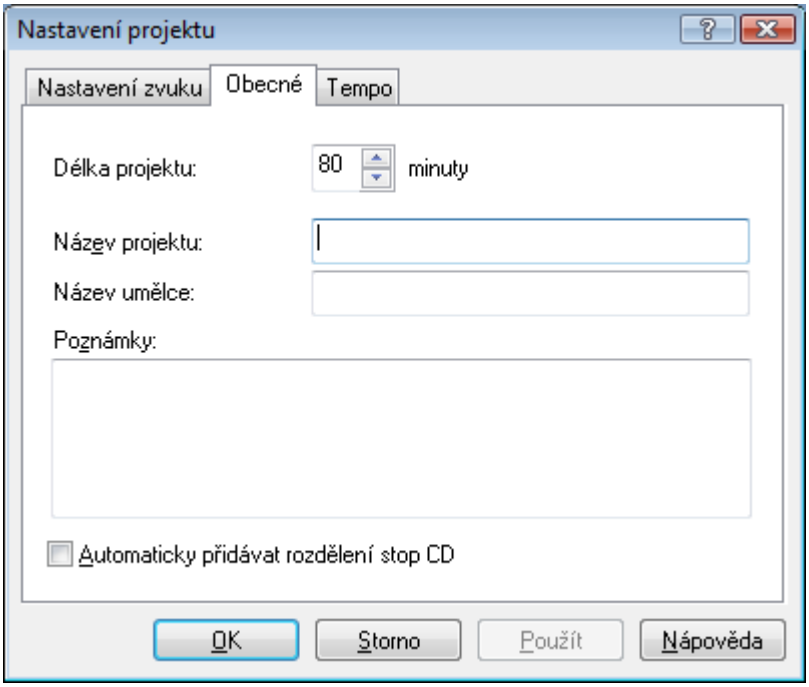
V oblasti **Kanály** se specifikuje počet kanálů dostupných v oblasti stop. K dispozici jsou následující přepínače:

Stereo	2kanálový zvuk. Toto nastavení je výchozí.
5.1 kanálů, prostorový zvuk	6kanálový prostorový zvuk
7.1 kanálů, prostorový zvuk	8kanálový prostorový zvuk

Viz také

Projekty prostorového zvuku →21

2.2.1.2 Karta Obecné

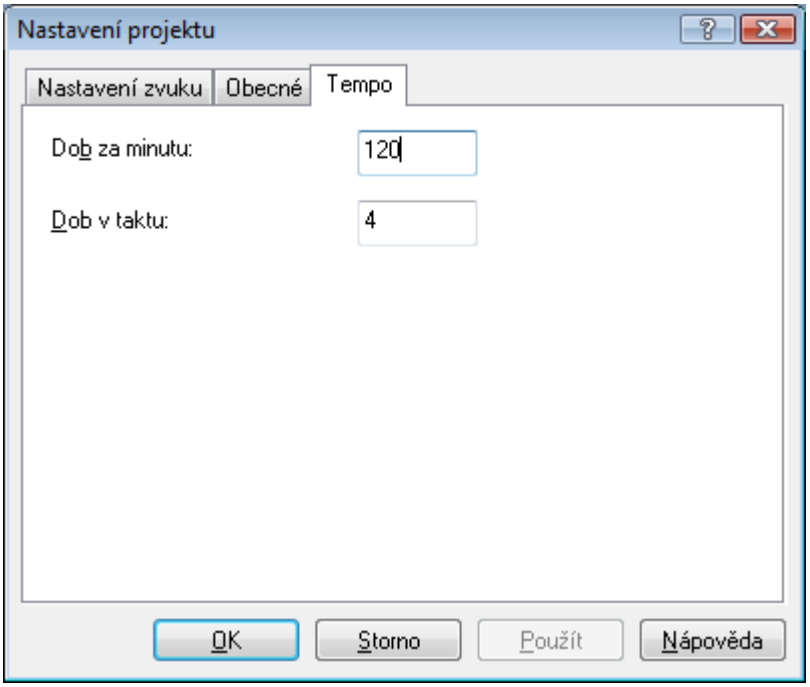


Karta Obecné

Na kartě **Obecné** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zadávací pole **Délka projektu**	Specifikuje délku projektu v minutách.
Zadávací pole **Název projektu**	Specifikuje název projektu.
Zadávací pole **Jméno interpreta**	Specifikuje jméno interpreta.
Zadávací oblast **Poznámky**	Uvádí poznámky k projektu.
Zaškrtávací políčko **Automaticky přidávat rozdělení stop CD**	Přidává krátkou přestávku mezi dva zvukové klipy ve stejné stopě.

2.2.1.3 Karta Tempo a měření



Karta Tempo a měření

Na kartě **Tempo a měření** jsou k dispozici následující zadávací pole:

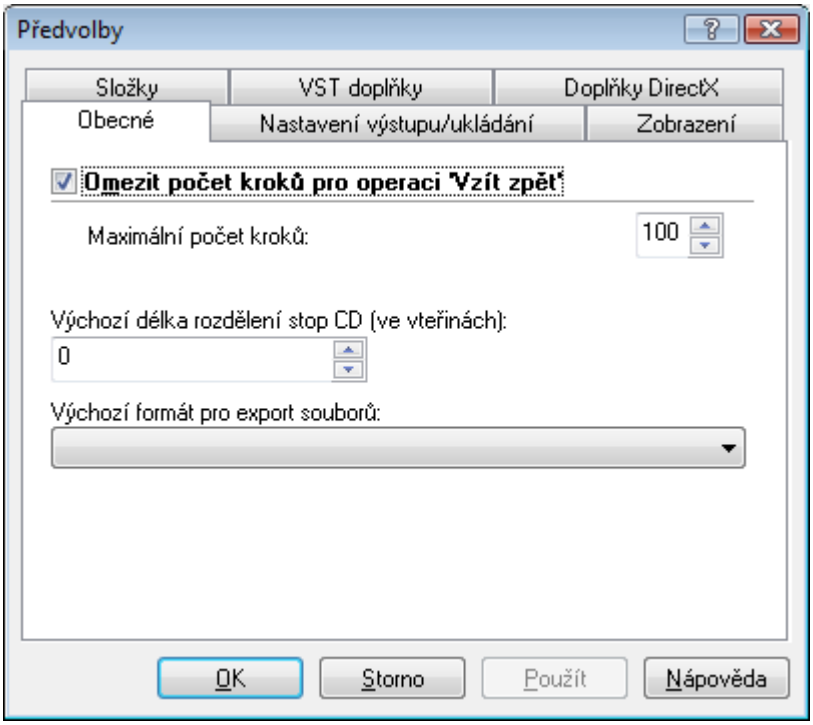
Tempo (BPM)	Specifikuje tempo projektu, t.j. počet dob za minutu.
Dob v taktu	Uvádí počet dob v taktu pro projekt.

2.2.2 Předvolby

V okně Nero SoundTrax **Předvolby** lze definovat nastavení výstupu a ukládání, jakož i stanovit aspekty zobrazení a doplňků na různých kartách. Navíc je možné provést obecná nastavení jako je standardní formát exportu a složka, do které se hudební soubory uloží.

Do tohoto okna se dostanete přes **Možnosti** > **Předvolby** na liště nabídek.

2.2.2.1 Karta Obecné

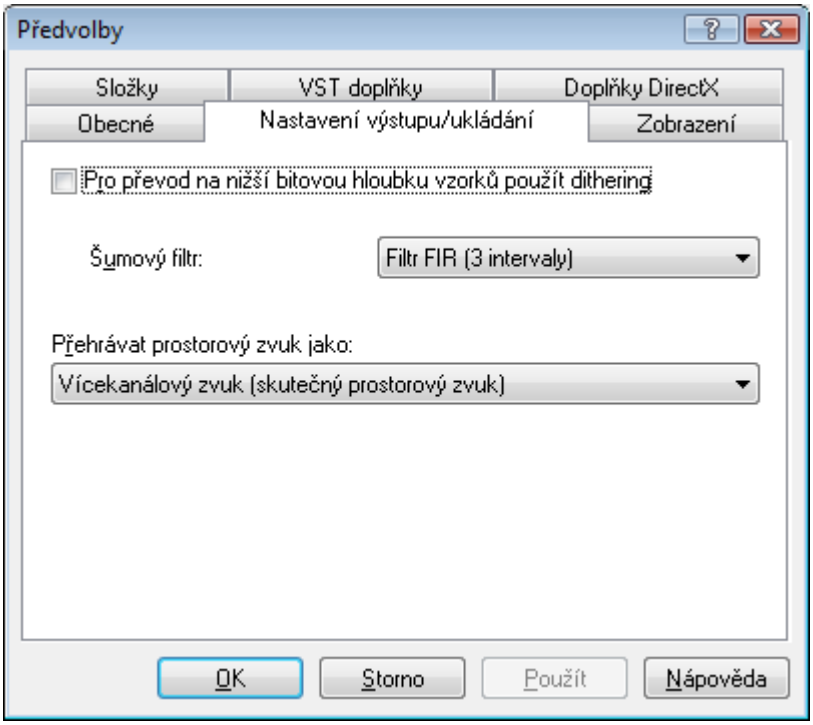


Záložka Obecné

Na kartě **Obecné** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtávací políčko **Omezit počet kroků pro operaci 'Vzít zpět'**	Omezuje počet kroků, které lze vrátit zpět na specifikovanou hodnotu.
Pole vstupů **Maximální počet kroků zpět**	Specifikuje počet kroků, které lze vrátit zpět na specifikovanou hodnotu.
Pole vstupů **Výchozí délka rozdělení stop CD (v sekundách)**	Specifikuje délku přestávky nového rozdělení CD stopy.
Rozbalovací nabídka **Výchozí formát pro export souborů**	Specifikuje formát souboru, ve kterém Nero SoundTrax exportuje zvukový soubor dle výchozího nastavení.

2.2.2.2 Záložka Nastavení uložení/výstupu



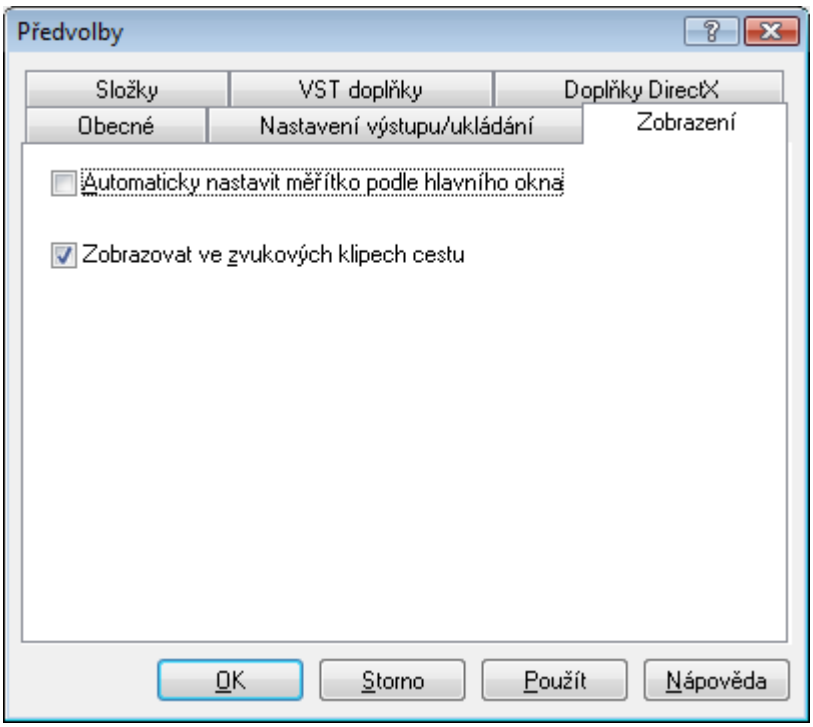
Karta Nastavení uložení/výstupu

Na kartě **Nastavení uložení/výstupu** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtávací políčko **Pro převod na nižší bitovou hloubku vzorků použít dithering**	Zapíná potlačení šumu, které zabezpečuje při převodu vyšší kvalitu zvuku.
Rozbalovací nabídka **Šumový filtr**	Specifikuje typ potlačení šumu. **IIR filtr (2. řádu)**: Nekonečná doba trvání reakce impulzu. Využívá IIR filtr. IIR filtry mohou nabízet nekonečně dlouhou a spojitou reakci impulzu. Obecně dosahují vyšší subjektivní kvality zvuku než FIR filtry, avšak mají vyšší hladiny interferenční energie mimo slyšitelné rozmezí. Druhý řád znamená, že jsou zeslabené o 12 dB. **FIR filtr (3 zátky)**: Filtr konečné reakce impulzu. Využívá FIR filtry. FIR filtry mají reakci impulzu se zaručenou konečnou délkou. Ve výchozím nastavení je políčko zaškrtnuto.

Rozbalovací nabídka **Přehrávat prostorový zvuk jako**	Specifikuje způsob přehrávání prostorového zvuku. **Vícekanálový zvuk (skutečný prostorový zvuk)**: Přehrává prostorový zvuk pomocí všech kanálů. **Stereo pomocí Nero Headphone (virtuální prostorový zvuk)**: Přehrává prostorový zvuk filtrovaný jako stereo s virtuálním efektem prostorového zvuku vytvořeného pro sluchátka. **Stereo s virtuálními reproduktory Nero (virtuální prostorový zvuk)**: Přehrává prostorový zvuk filtrovaný jako stereo, přičemž virtuální zvukový efekt je vytvářen pro reproduktory.

2.2.2.3 Záložka Zobrazit

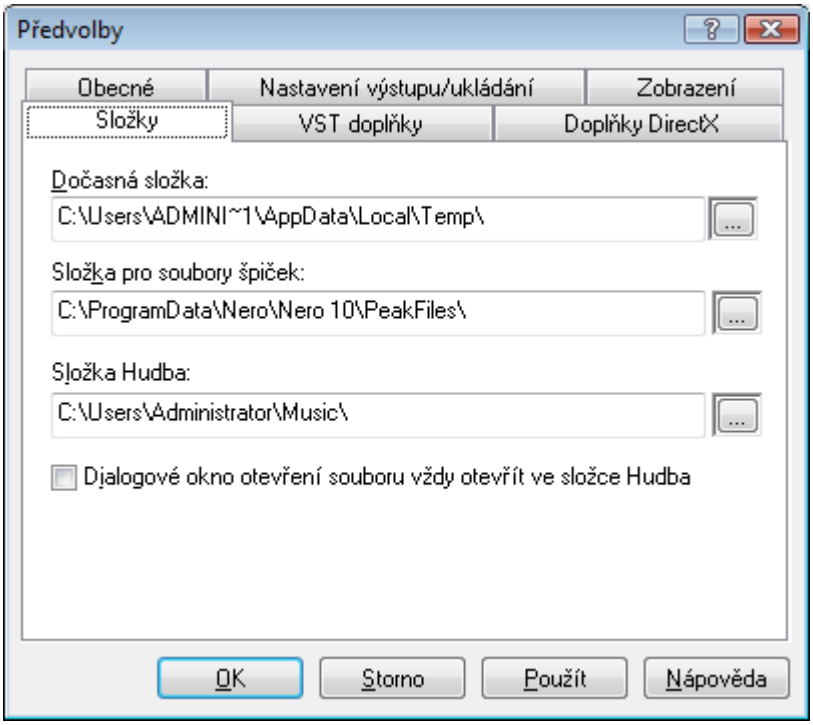


Záložka Zobrazit

Na záložce **Zobrazit** jsou k dispozici následující zaškrtávací políčka:

Automaticky nastavit měřítko podle hlavního okna	Automaticky zvětšuje zobrazení stopy tak, aby její výška zaplnila hlavní okno.
Zobrazovat ve zvukových klipech cestu	Vedle názvu souboru zobrazuje cestu ke klipu v zobrazení stopy.

2.2.2.4 Karta Složky

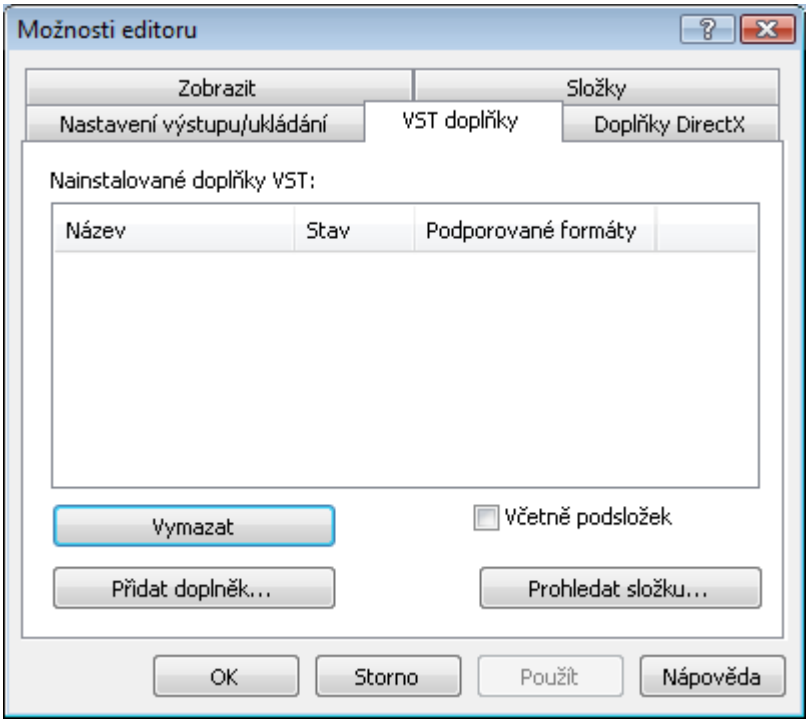


Karta Složky

Na kartě **Složky** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Pole vstupů **Dočasná složka**	Určuje složku, do které se ukládají dočasné soubory. Složka by se měla nacházet na jednotce s dostatečným místem na ukládání.
Pole vstupů **Složka pro soubory s vlnovým zobrazením**	Specifikuje složku, do které se ukládají soubory špiček. Soubory špiček jsou soubory vyrovnávací paměti, které sada Nero používá k rychlejšímu otevírání zvukových souborů Nero SoundTrax. Složka by se měla nacházet na jednotce s dostatečným místem na ukládání.
Pole vstupů **Složka Moje hudba**	Specifikuje složku **Moje hudba**.
Tlačítko	Otevírá dialogové okno, ve kterém lze vybrat složku pro příslušné soubory.
Zaškrtávací políčko **Dialog pro otevírání souborů vždy začíná ve složce „Moje hudba“**	Při otevření dialogového okna **Otevřít** systém vždy nejdříve zobrazí složku, která je uvedená v zadávacím poli **Složka Moje hudba**.

2.2.2.5 Záložka VST Doplňky

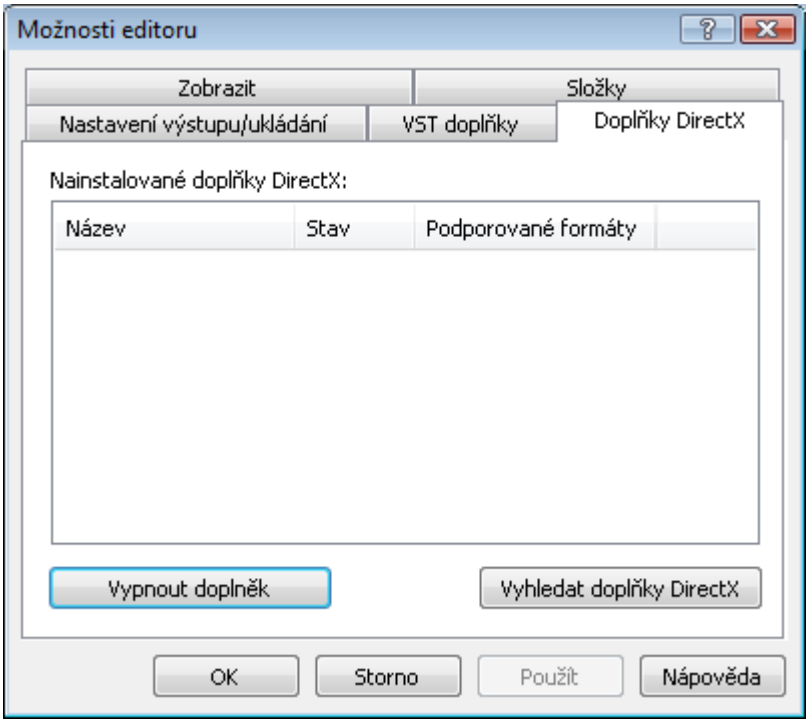


Záložka VST Doplňky

Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **VST Doplňky**:

Část zobrazení **Nainstalované VST doplňky**	Zobrazuje aktuálně nainstalované VST doplňky.
Tlačítko **Vymazat**	Vymazává vybrané VST doplňky.
Tlačítko **Přidat doplněk**	Otevírá dialogové okno **Otevřít**. Nainstaluje nové doplňky VST.
Zaškrtávací políčko **Včetně podsložek**	Vyhledává nové VST doplňky ve specifikované složce a podsložkách.
Tlačítko **Prohledat složku**	Otevírá dialogové okno **Otevřít**. Vyhledává nové VST doplňky ve specifikované složce.

2.2.2.6 Záložka Doplňky DirectX



Záložka Doplňky DirectX

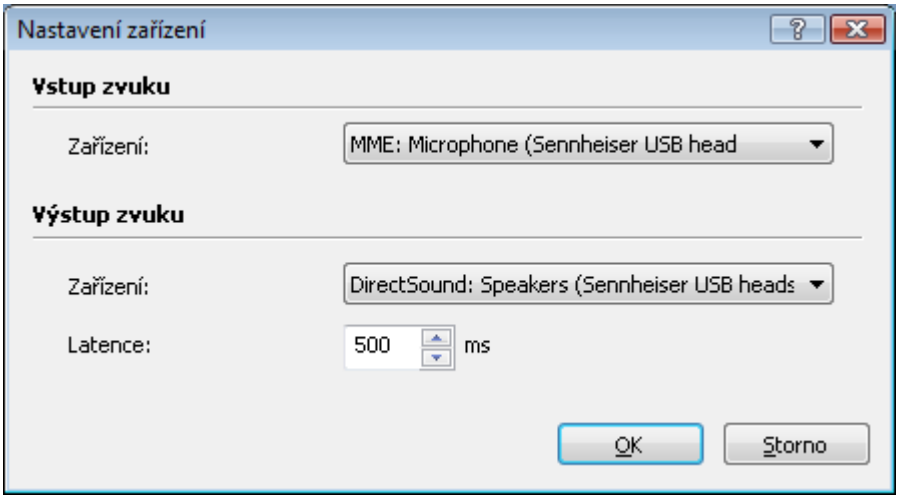
Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **Doplňky DirectX**:

Část zobrazení **Nainstalované doplňky DirectX**	Zobrazuje aktuálně nainstalované doplňky DirectX.
Tlačítko **Vypnout doplněk**	Vypíná označené doplňky DirectX.
Tlačítko **Vyhledat doplňky DirectX**	Provádí intenzivní vyhledávání DirectX doplňků.

2.2.3 Nastavení zařízení

V okně **Nastavení zařízení** aplikace Nero SoundTrax se definují nastavení zvukového vstupu a výstupu.

Do tohoto okna se dostanete přes **Možnosti** > **Nastavení zařízení** na liště nabídek.



Okno Nastavení zařízení

V oblasti **Zvukový vstup** je k dispozici následující rozbalovací nabídka:

Zařízení	Specifikuje zvukové zařízení pro zvukový vstup.

V oblasti **Zvukový výstup** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

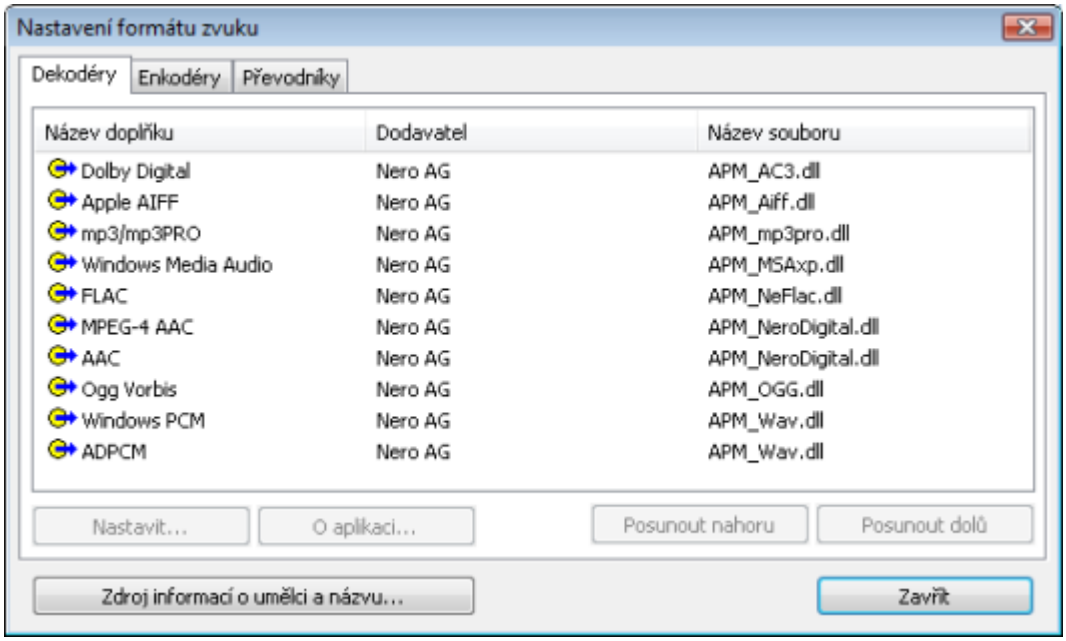
Rozbalovací nabídka **Zařízení**	Specifikuje zvukové zařízení pro zvukový výstup.
Pole vstupů **Latence**	Specifikuje čas prodlevy zvukové karty za účelem převodu zvukového signálu ze vstupu na kartu na výstup karty.

2.2.4 Nastavení formátu zvuku

V okně **Nastavení zvukového formátu** aplikace Nero SoundTrax se na několika kartách nastavují různé definice dekodérů, kodérů a převodníků.

Do tohoto okna se dostanete přes **Možnosti** > **Nastavení zvukového formátu** na liště nabídek.

2.2.4.1 Záložka Dekodéry

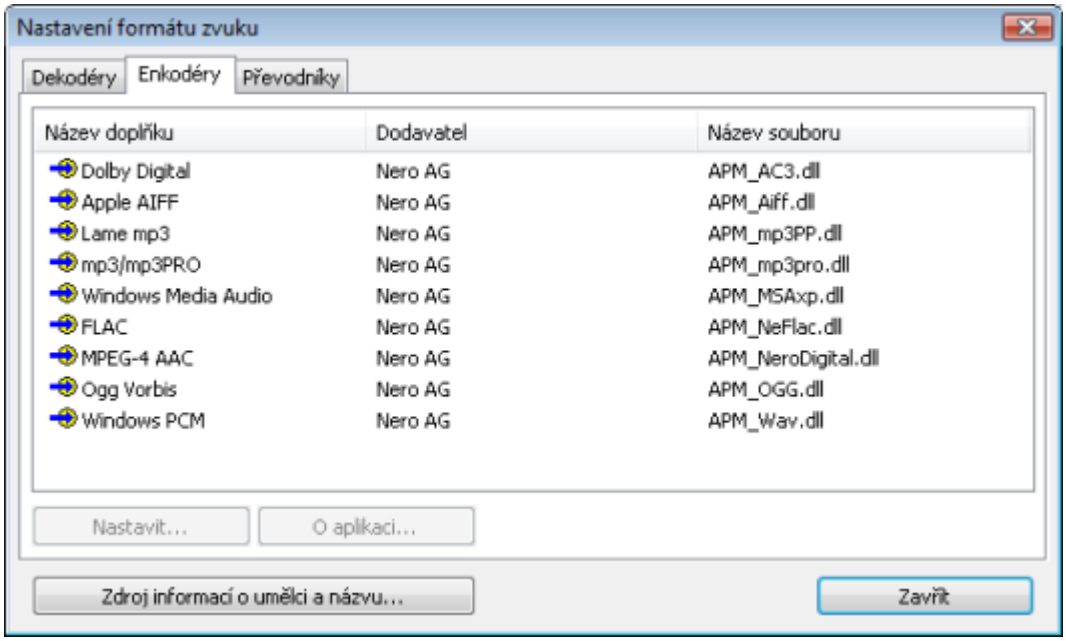


Záložka Dekodéry

Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **Dekodéry**:

Část zobrazení **Dekodérové doplňky**	Zobrazuje dostupné dekodéry.
Tlačítko **Nastavit**	Otevře se okno, ve kterém je možné provést následující nastavení pro vybraný dekodér. Toto tlačítko není k dispozici pro všechny dekodéry.
Tlačítko **O aplikaci**	Otevírá dialogové okno **O zařízení**, ve kterém jsou zobrazeny informace o vybraném dekodéru. Toto tlačítko není k dispozici pro všechny dekodéry.
Tlačítko **Posunout nahoru**	Přesouvá dekodér nahoru o jednu položku.
Tlačítko **Posunout dolů**	Přesouvá dekodér dolů o jednu položku.
Tlačítko **Zdroj informací o interpretovi a názvu**	Otevírá okno **Získat informací o interpretovi/názvu**, ve kterém můžete specifikovat zdroj, ze kterého se budou načítat informace o interpretovi a názvu.

2.2.4.2 Záložka Kodéry

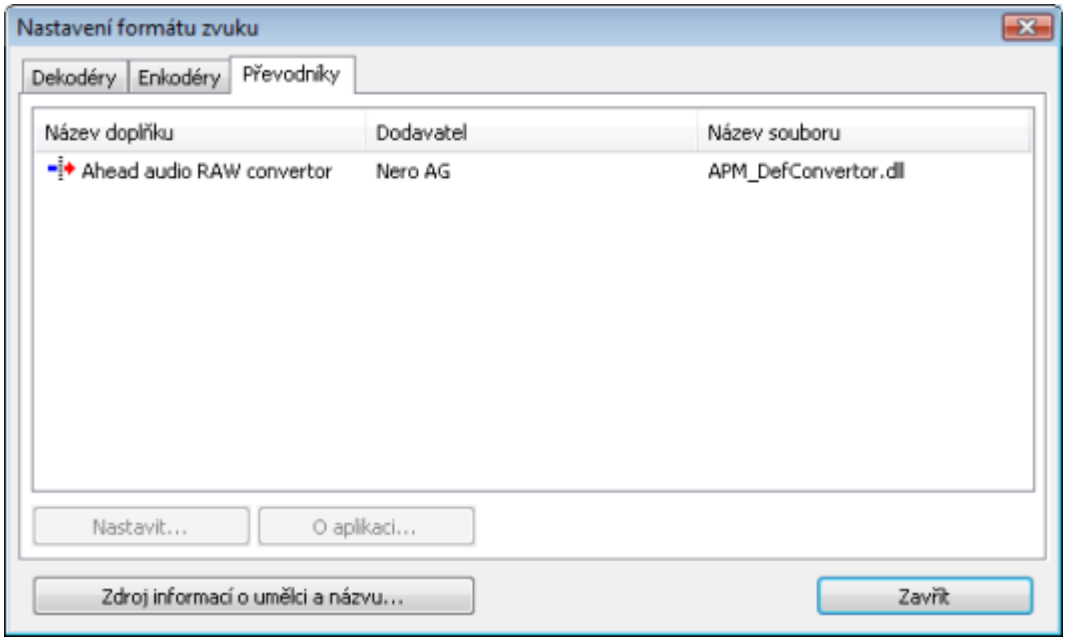


Záložka Kodéry

Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **Kodéry**:

Část zobrazení **Kodérové doplňky**	Zobrazuje dostupné kodéry.
Tlačítko **Nastavit**	Otevře se okno, ve kterém je možné provést následující nastavení pro vybraný kodér. Toto tlačítko není k dispozici pro všechny kodéry.
Tlačítko **O aplikaci**	Otevírá okno **O zařízení**, ve kterém si můžete prohlížet informace o vybraném kodéru. Toto tlačítko není k dispozici pro všechny kodéry.
Tlačítko **Zdroj informací o interpretovi a názvu**	Otevírá okno **Získat informací o interpretovi/názvu**, ve kterém můžete specifikovat zdroj, ze kterého se budou načítat informace o interpretovi a názvu.

2.2.4.3 Záložka Převodníky



Záložka Převodníky

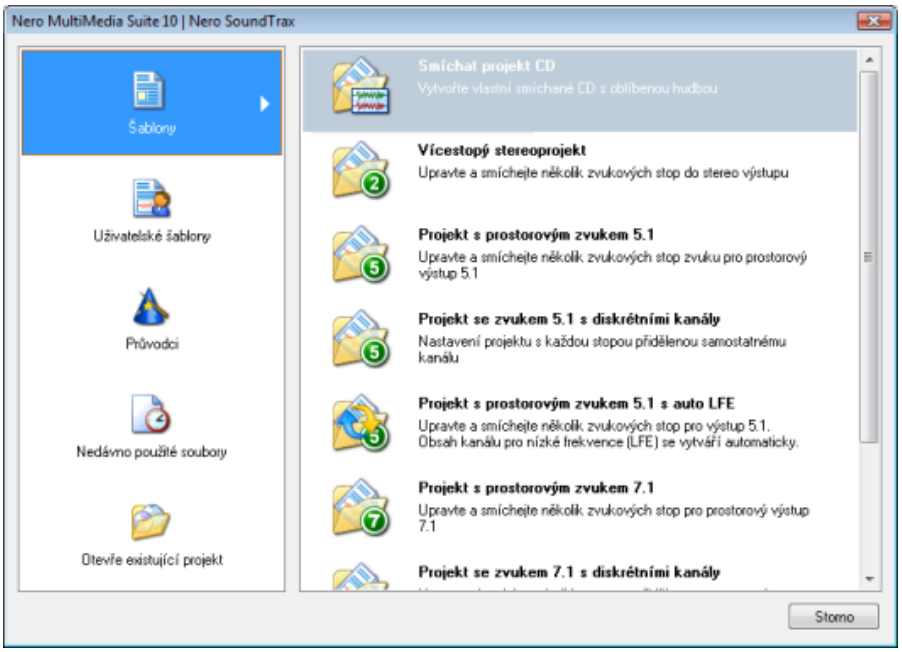
Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **Převodníky**:

Část zobrazení **Převodníkové doplňky**	Zobrazuje dostupné převodníky.
Tlačítko **Nastavit**	Otevře se okno, ve kterém je možné provést následující nastavení pro vybraný převodník. Toto tlačítko není k dispozici pro všechny převodníky.
Tlačítko **O aplikaci**	Otevírá okno **O zařízení**, ve kterém si můžete prohlížet informace o vybraném převodníku. Toto tlačítko není k dispozici pro všechny převodníky.
Tlačítko **Zdroj informací o interpretovi a názvu**	Otevírá okno **Získat informací o interpretovi/názvu**, ve kterém můžete specifikovat zdroj, ze kterého se budou načítat informace o interpretovi a názvu.

3 Uživatelské rozhraní

3.1 Šablony

Při spuštění aplikace Nero SoundTrax se otevře okno, ve kterém můžete vybrat šablony projektu.



Okno výběru úlohy

K dispozici jsou následující ikony nabídky:

Šablony	Nabízí šablony pro často používané projekty jako je CD mix, stereo a projekty prostorového zvuku.
Uživatelské šablony	Nabízí uživatelské šablony pro projekty.
Průvodci	Otevře průvodce pro nahrávání LP desky nebo kazety. Průvodci aplikace Nero SoundTrax umožňují nahrávat hudbu z LP desek a kazet a rychle a jednoduše ji vypálit na disk CD. Průvodci nabízejí filtry, které můžete používat pro odstraňování rušení jako je škrábání, a dosáhnout tak optimální kvality záznamu.
Nedávno použité soubory	Zobrazí nedávno použité soubory.
Otevřít existující projekt	Otevírá okno **Otevřít**, které nabízí přístup k existujícím projektům.

Viz také

Nahrávání z desky nebo z kazety → 43

3.2 Projekty prostorového zvuku

Pomocí aplikace Nero SoundTrax můžete vytvářet projekty se zvukem 5.1 a 7.1 surround. Tato čísla odpovídají přehrávání se systémem surround s 5 nebo 7 reproduktory a subwooferem.

Vedle těchto dvou různých typů projektů prostorového zvuku nabízí aplikace Nero SoundTrax výběr řady reproduktorů:

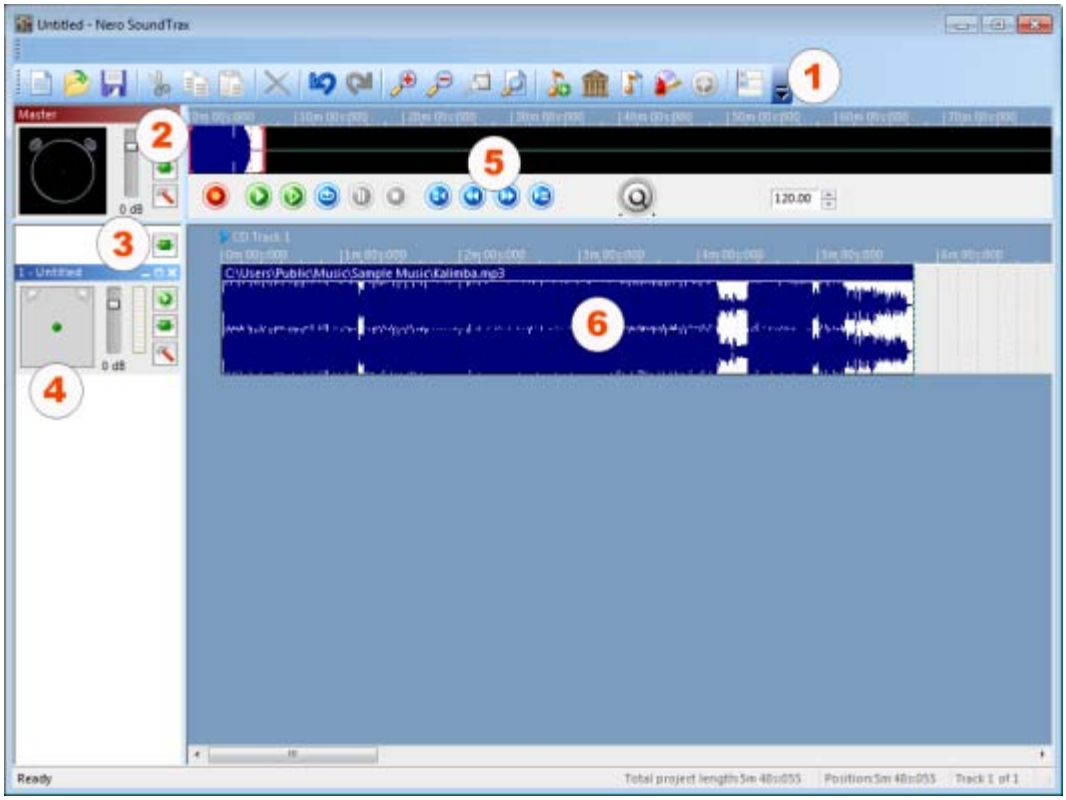
- Projekty, u kterých se bude na všechny reproduktory zasílat jedna zvuková stopa.
- Projekty, u kterých bude každému reproduktoru zasílán samostatný kanál.

Navíc můžete do projektu přidat automaticky generovaný LFE kanál.

Jednotlivé stopy v projektu s prostorovým zvukem můžete upravovat úplně stejně jako každou jinou stopu.

3.3 Hlavní okno

Hlavní okno se otevře po spuštění aplikace Nero SoundTrax a výběru šablony. Jedná se o výchozí bod pro všechny úlohy prováděné pomocí aplikace Nero SoundTrax.



Hlavní okno

Hlavní okno je rozdělené na následující části:

1	Lišta nabídek a panel nástrojů
2	Nastavení **hlavní** stopy
3	**Přiřaditelné efekty**
4	Stopy
5	Projekt
6	Zobrazení stopy

3.3.1 Lišta nabídek

Na liště nabídek jsou k dispozici následující nabídky:

Soubor	Otevírá nabídku **Soubor**, která obsahuje funkce souboru, jako je otevření, ukládání a zavírání, které již znáte ze systému Windows. Navíc lze vkládat a otevírat šablony a CD stopy a stopy vytvořené pomocí aplikace Nero SoundTrax lze exportovat jako zvukové soubory.
Úpravy	Otevírá nabídku **Upravit**, která obsahuje funkce úprav pro soubory v zobrazení stopy jako dělení, kopírování a vymazávání, které již znáte ze systému Windows. Navíc můžete vázat noty stop vytvořených pomocí Nero SoundTrax.
Zobrazit	Otevírá nabídku **Zobrazit**, která umožňuje jednotlivě nastavit lištu nabídek a panel nástrojů, a zvětšit nebo zmenšit zobrazení projektu. Navíc můžete měnit časový formát projektu.
Vložit	Otevírá nabídku **Vložit**, která umožňuje vkládat zvukové soubory, zvukové smyčky a klipy SoundBox a ScratchBox do stop vytvořených pomocí aplikace Nero SoundTrax. Navíc můžete importovat stopy ze zvukových CD, generovat automatické LFE stopy, přidávat efekty do sledu efektů a vytvářet přiřaditelné skupiny efektů.
Zvuk	Otevírá nabídku **Zvuk**, která umožňuje nahrávat, importovat a přehrávat zvukové soubory.
Stopy	Otevírá nabídku **Stopy**, která umožňuje vkládat a mazat stopy. Můžete rovněž přidávat do stopy různé křivky efektů a měnit vlastnosti stop.
Nástroje	Otevírá nabídku **Nástroje**, která umožňuje vypalovat disky CD, otevírat další aplikace Nero a vybírat průvodce pro nahrávání analogových zvukových stop.
Možnosti	Otevírá nabídku **Možnosti**, která umožňuje zadat obecná a speciální nastavení pro projekt, pro připojená zařízení a pro formát zvuku.

Nápověda	Otevírá nabídku **Nápověda**, která umožňuje otevírat online nápovědu a zobrazit číslo verze a další registrační údaje.

3.3.2 Panel nástrojů

Na panelu nástrojů jsou k dispozici následující tlačítka:

	Vytváří nový projekt.
	Otevírá existující projekt.
	Ukládá projekt.
	Vyjme vybranou část a uloží ji do schránky.
	Zkopíruje vybranou část a uloží ji do schránky.
	Vloží obsah schránky na vybrané místo.
	Vymazává vybrané klipy.
	Zruší poslední akci.
	Znovu provede poslední akci, kterou jste zrušili.
	Zvětší projekt.
	Zmenší projekt.
	Zvětší projekt tak, aby se zobrazila určitá část projektu tak, aby zaplnila obrazovku.
	Zmenšuje projekt tak, aby se zobrazil celý projekt.
	Vkládá novou stopu za vybranou stopu.
	Spustí nástroj Nero MediaBrowser, který slouží ke snadnému vyhledávání, prohlížení a otevírání mediálních souborů a jejich přidávání do projektu.
	Otevírá okno **Otevřít** a vkládá do vybraného bodu zvukový soubor.
	Vypaluje projekt na CD. Toto tlačítko je k dispozici, jen pokud projekt obsahuje alespoň jeden klip.
	Otevírá vybraný klip pro úpravu. Pokud je klip zvukový soubor, pak se otevře Nero WaveEditor. Pokud se jedná o klip typu SoundBox nebo ScratchBox, otevře se příslušný nástroj. Toto tlačítko je k dispozici pouze pokud je vybrán klip.

	Zarovnává vybrané klipy na stejnou počáteční pozici; použije se počáteční pozice nejvíce vlevo. Toto tlačítko je k dispozici jen pokud je vybráno více klipů.
	Otevírá nabídku **Přidat nebo odebrat tlačítka**, která umožňuje přizpůsobit panel nástrojů přidáváním či odebíráním tlačítek.

3.3.3 Oblast Hlavní stopa

Oblast **Hlavní** umožňuje definovat nastavení, která budou platit pro všechny stopy vložené do projektu.

V oblasti **Hlavní** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Část zobrazení 	Zobrazuje rozložení prostorového zvuku.
Posuvník 	Zarovnává hlasitost veškerých stop v rámci projektu.
Tlačítko 	Otevírá okno **Editor sledu efektů - Hlavní**. Zde můžete vytvořit sled efektů, které lze přiřadit všem stopám.
Tlačítko 	Otevírá okno **Nastavení projektu**.

3.3.4 Část Přiřaditelné efekty

V části **Přiřaditelné efekty** můžete vytvořit sledy efektů, které můžete později přiřadit jednotlivým stopám.

V oblasti **Přiřaditelné efekty** je k dispozici následující tlačítko:

	Otevře se okno **Přiřaditelné skupiny efektů**. Zde můžete vytvářet a upravovat skupiny efektů.

3.3.5 Část Stopy

V oblasti strop se zobrazí vložené stopy. Můžete zde také upravovat nastavení stopy.

V oblasti stop jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zadávací oblast	Mění prostorový zvuk, t.j. rozdělení hlasitosti mezi jednotlivé kanály/reproduktory.
Posuvník	Upravuje hlasitost stopy.
Pole zobrazení	Zobrazuje úroveň hlasitosti.
Tlačítko	Spouští/zastavuje přehrávání stopy.
Tlačítko	Otevírá okno **Editor sledu efektů - Stopa**. Zde můžete vytvářet a upravovat sledy efektů pro stopu.
Tlačítko	Otevírá okno **Nastavení stopy**. Zde můžete upravovat nastavení stopy.

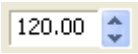
3.3.6 Část Projekt

Část Projekt je rozdělená na část frekvence a panel nástrojů.

V části frekvence se přes sebe zobrazují frekvence všech stop. Zde je možné změnit zobrazení projektu pomocí červených hranatých závorek.

V části Projekt jsou k dispozici následující tlačítka:

	Otevírá okno **Nastavení nahrávání**.
	Přehrává projekt od bodu, ve kterém je umístěn kurzor.
	Přehrává projekt od začátku.

	Přehrává projekt nebo vybranou část v nekonečné smyčce.
	Přerušuje přehrávání projektu.
	Zastavuje přehrávání.
	Nastavuje kurzor na začátek projektu.
	Rychle přesouvá kurzor zpět.
	Rychle přesouvá kurzor vpřed.
	Nastavuje kurzor na konec projektu.
	Upravuje hlasitost.
	Specifikuje tempo v jednotkách BMP.

3.3.7 Část Zobrazení stopy

V části Zobrazení stopy se zobrazují frekvence kanálu vložených zvukových klipů. Zvukové klipy jsou zobrazeny samostatně a barevně odlišeny.

Otevírá kontextovou nabídku klepnutím pravým tlačítkem myši v zobrazení stopy.

Klepnutím na zvukový klip se otevře kontextová nabídka. Zde můžete klipy vymazávat, vybírat, kopírovat a dělit. Navíc můžete otevírat Nero WaveEditor, vybírat výstupní kanály a skupiny klipů.

Klepnutím na stopu otevřete kontextovou nabídku stopy. Zde můžete vložit různé typy klipů, vymazat je, kopírovat a deaktivovat. Můžete také vkládat efekty a zřetězené efekty, rozdělení stop, informace o CD a štítky.

3.3.8 Nero MediaBrowser

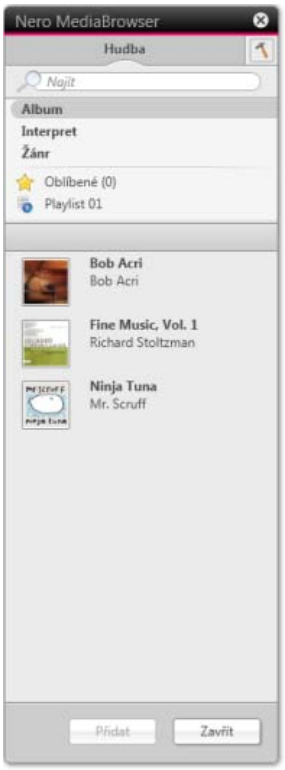
Nero MediaBrowser je nástroj, který můžete použít ke snadnému vyhledávání, prohlížení a otevírání mediálních souborů a jejich přidávání do vašeho projektu.

Pomocí aplikace Nero MediaBrowser můžete přistupovat ke knihovně médií obsahující všechny mediální soubory, které byly indexovány aplikací Nero Kwik Media. Aplikace Nero MediaBrowser byla navržena, aby umožňovala přístup z několika aplikací Nero.

Aplikace Nero MediaBrowser a knihovna médií jsou dodávány s aplikací Nero Kwik Media a jsou instalovány společně. Podrobnější informace naleznete v příručce Nero Kwik Media.

Aplikaci Nero MediaBrowser lze otevřít prostřednictvím ikony . Přestože můžete ikonou aplikace Nero MediaBrowser volně pohybovat po pracovní ploše, je součástí Nero SoundTrax.

Aplikace Nero MediaBrowser zobrazuje pouze mediální soubory, které lze použít v odpovídajícím projektu Nero SoundTrax. Chcete-li do projektu přidat mediální soubory, v aplikaci Nero MediaBrowser vyberte mediální soubory a klepněte na tlačítko **Přidat**.



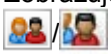
Nero MediaBrowser

Panel úloh procházení je výchozí bod pro procházení aplikace Nero MediaBrowser. Kategorie (**Fotografie a videa**, **Hudba** a **Projekty**) jsou stejné jako v nástroji Nero Kwik Media. Každá z kategorií nabízí **panel pro vyhledávání**. V daný okamžik je možné vyhledávat pouze v rámci jedné kategorie. Jakmile klepnete na jednu z kategorií, níže se zobrazí odpovídající oblast procházení.

Pro každou kategorii jsou dostupná různá zobrazení: Klepnutím na jednu z položek v horní části seznamu (např. **Časová osa**) se zobrazí stejné zobrazení, jako když klepnete na odpovídající karty v aplikaci Nero Kwik Media. Klepnutím na jednu z kolekcí v dolní části seznamu zobrazíte obsah kolekce vytvořené v aplikaci Nero Kwik Media. Pokud v aplikaci Nero MediaBrowser klepnete na jednu z položek seznamu, v oblasti obsahu níže se zobrazí odpovídající obsah.

V oblasti obsahu lze používat **dynamický posuvník**. Pokud přetáhnete jezdec v určitém směru, zahájíte nepřetržitý posun ve zvoleném směru. Rychlost posunu lze nastavit vzdáleností přetažení jezdce od středu posuvníku. Pokud jezdec uvolníte, vrátí se zpět do středové polohy a posun se zastaví.

Pro kategorii **Fotografie a videa** jsou k dispozici tato zobrazení:

Položka **Časová osa**	Zobrazí všechny fotografie a videa v chronologickém pořadí podle data vytvoření.
Položka **Obličeje**	Zobrazuje všechny fotografie, v nichž byly zjištěny a pojmenovány obličeje osob, v abecedním pořadí. Nepotvrzené a nepojmenované obličeje nejsou zobrazeny. Obličeje jsou seskupeny do stohů. K jednotlivým stohům lze přistupovat poklepáním. Je třeba nainstalovat aplikaci Nero Kwik Faces.
Kolekce **Označené**	Zobrazí se aktuálně označený obsah. Týká se položky **Označené** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce **Album**	Zobrazuje obsah inteligentních alb a uživatele vytvořených alb. Týká se položky **Alba fotografií a videí** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce **Skupina osob**	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených skupin osob. Pomocí ikony  můžete přepínat mezi zobrazením celé fotografie a pouze obličejů. Týká se položky **Obličeje** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media. Je třeba nainstalovat aplikaci Nero Kwik Faces.

Pro kategorii **Hudba** jsou dostupná následující zobrazení:

Položka **Album**	Zobrazí všechny zvukové skladby v abecedním pořadí podle alba.
Položka **Interpret**	Zobrazí všechny zvukové skladby v abecedním pořadí podle interpreta.
Položka **Žánr**	Zobrazí všechny zvukové skladby v abecedním pořadí podle žánru.
Kolekce **Označené**	Zobrazí se aktuálně označený obsah. Týká se položky **Označené** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce **Playlist**	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených playlistů. Týká se položky **Playlist** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.

Pro kategorii **Projekty** je dostupné toto zobrazení:

Položka **Časová osa**	Zobrazí všechny projekty v chronologickém pořadí podle data vytvoření.

Kolekce **Prezentace**	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených prezentací. Týká se položky **Prezentace** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce **Fotoalbum**	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených fotoalb. Týká se položky **Fotoalba** v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.

Okno **Možnosti** otevřete klepnutím na tlačítko v horním panelu úloh. Možnosti se vztahují přímo na Nero Kwik Media. Zobrazí se následující možnost nastavení:

Knihovna	Zobrazí oblast nastavení **Správce knihoven**. Od začátku jsou k dispozici tři výchozí složky (výchozí složky systému Windows) pro **Fotografie**, **Hudbu** a **Videa**, a to v oblasti **Sledované složky nebo jednotky**. Pokud chcete přidat vlastní složky médií, klepněte na tlačítko **Přidat** a vyberte požadovanou složku v navigačním stromu. Aktualizace knihovny bude provedena při spuštění aplikace Nero Kwik Media. Chcete-li odstranit složku ze seznamu sledovaných složek, klepněte na tlačítko .

3.4 Sledy efektů

V aplikaci Nero SoundTrax jsou efekty uspořádány ve sledu efektů. Ke konkrétní stopě nebo hlavní stopě můžete přiřadit sledy efektů, které se skládají z několika efektů. Efekty se aplikují postupně (např. redukce šumu, změna hlasitosti, efekt dozvuku). Po vytvoření sledu efektů ho můžete uložit jako šablonu sledu efektů.

Je rovněž možné definovat sledy efektů a přiřadit je ke stopám ve formě křivek skupiny efektů. V případě křivky skupiny efektů můžete upravit intenzitu skupiny efektů po celé délce stopy.

Při skládání sledu efektů dohromady můžete vybírat z doplňků, nástrojů, efektů a vylepšení. Okno **Editor sledu efektů** můžete otevřít prostřednictvím tlačítka v oblasti hlavní stopy nebo v oblasti stopy.

3.4.1 Doplňky

V položce **Doplňky** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Nastavení DirectX	Otevírá okno **Předvolby** s kartou **Doplňky DirectX**.
Nastavení VST	Otevírá okno **Předvolby** s kartou **VST doplňky**.

3.4.2 Nástroje

V položce **Nástroje** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Deesser	Automaticky snižuje hladinu sykavek v nahrávkách hlasu či písní.
Dynamický procesor	Odpovídá fyzickému termínu hlasitosti (vnímání hlasitosti).
Ekvalizér	Vyrovnává zvukové frekvence a umožňuje úpravu zvukové kvality nízkých a vysokých not (zvukový design).
Karaoke filtr	Odfiltrovává frekvence, které jsou na obou stopách naprosto identické. V písních jsou často vokály stejné u obou stop a proto se odstraní.
Šumová brána	Potlačuje měkké segmenty v přenosu signálu. Používá se například na utlumení hluku v pozadí.
Ladění výšky	Kromě jiného se ladění výšky používá na změnu rychlosti přehrávání a výšky.
Stereo procesor	Specifikuje nastavení pro levý a pravý zvukový kanál a vytváří umělé stereo.
Časová korekce	Specifikuje nastavení pro rychlost přehrávání.
Transponovat	Mění výšky hudebních pasáží a jejich rychlost přehrávání.

3.4.3 Efekty

V položce **Efekty** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Sbor	Přidává několik mírně zkreslených signálů k původním signálům.
Konvoluční dozvuk	Používá konvoluci pro převod vykreslení skutečného zvuku do zvukových signálů pomocí počítačového systému.
Prodleva	Vysílá jednu nebo více zpožděných kopií vstupního signálu, čímž dosahuje efektu ozvěny.
Zkreslení	Zkresluje signál. Často se používá pro elektronické kytary.
Doppler	Simuluje zdroj hluku míjející posluchače a výsledné speciální sluchové funkce.
Flanger	Kopíruje vstupní signál a vrací kopii (fázově posunutou) do originálu. Hlavní rozdíl vůči podobnému efektu fázovače je zpětná vazba kopírovaného signálu do vstupu. Zpětnou vazbu lze jemně doladit.

Hlasitost	Popisuje poslechovou hlasitost. Pomocí tohoto efektu je možné zvýšit vnímanou hlasitosti bez překročení maximální možné amplitudy.
Nízká kvalita	Simuluje nízkou vzorkovací frekvenci, tudíž generuje nízkou kvalitu zvuku.
Modulace	Moduluje signál pomocí volitelných ovládacích signálů. Podporuje modulaci amplitudy, jakož i modulaci frekvence.
Zvukové odrazy	Vyvolává jednotlivé ozvěny nebo jednotlivé odrazy a popisuje počet současně možných ozvěn. Jedná se o efekt prodlení na páskách.
Fázovač	Kopíruje a filtruje vstupní signál pomocí měnícího se filtru zastavení pásky. Následně se reprodukovaný signál fázově posune do původního signálu. Je podobný efektu flangeru.
Ohnutí tónu	Mění výšku v délce zvukového souboru pomocí „křivky rychlosti“. Délku zvukového souboru lze změnit nebo uchovat.
Pseudorevers	Vyvolává dojem, že soubor se přehrává pozpátku tím, že obrací pouze části; avšak ve skutečnosti se soubor přehrává správným směrem.
Analogová nahrávka	Nabízí několik možností efektů zadáním efektů interference, jako je umělé stárnutí zvuku.
Odraz	Propůjčuje souboru odrazový efekt.
Zadrhávání	Vytváří opakovací efekt pomocí výpadků nebo opakování.
Šíření v prostoru	Nabízí rozšířené možnosti nastavení prostorového zvuku. Je k dispozici pouze při úpravách projektu s prostorovým zvukem.
Prostorový dozvuk	Mění zvuk místnosti. Hudebnímu souboru je možné uměle přidat různá prostředí. Je možné specifikovat hloubku, šířku a výšku místnosti, materiál povrchu místnosti, jakož i jiné parametry.
Změna hlasu	Modifikuje hlas v hudebním kousku. Například můžete měnit výšky.
Kvákadlo	Primárně se používá na ovlivnění zvuku elektrických kytar. Termín kvákadlo popisuje zvuk vyvolaného efektu.

3.4.4 Vylepšení

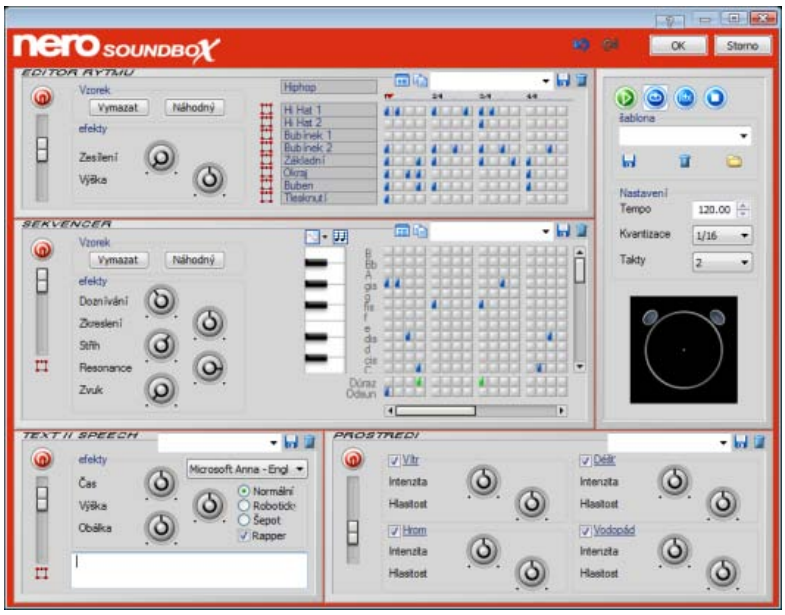
V položce **Vylepšení** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Extrapolace pásma	Umožňuje vytvoření vysoce a nízce frekvenčních harmonií.
Odstranění šumu kamery	Odstraňuje (nebo zeslabuje) šumivé zvuky, které často vznikají u video kamer s grafickým zobrazením.
Korekce DC offsetu	Automaticky odstraňuje DC komponenty, které mohou poškozovat reproduktory.
Odstranění praskání	Odstraňuje lupání. Intenzitu lze manuálně upravit.
Korekce ořezávání	Odstraňuje parazitické zvuky a zkreslení vyplývající z digitální, jakož i analogové saturace.
Potlačit bručení	Odstraňuje bručení.
Vlastní filtr	Soubor filtrů, které potlačují zpětnou vazbu a nepravidelnosti.
Redukce šumu	Omezuje nežádoucí zvuky při ukládání analogového signálu.

3.5 Nero SoundBox

Pomocí Nero SoundBox můžete vytvářet zvukové klipy. V částech **Editor rytmu**, **Sekvencer** a **Prostředí**. Můžete také zadat text v části**Text na řeč**, ve které bude počítačový hlas hovořit v synchronizaci s hudbou a a přidávat do zvukového klipu zvuky v pozadí.

Okno Nero SoundBox můžete otevřít prostřednictvím položky **Vložit** > **Klip SoundBox** na liště nabídek.



Nero SoundBox

Obecné komponenty se opakují v různých částech rozhraní Nero SoundBox. Navíc jsou obecná nastavení k dispozici v rozhraní Nero SoundBox a vztahují se na všechny části v rámci SoundBox.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Tlačítko	Zapíná a vypíná část.
Krokovací ovladač	Specifikuje intenzitu efektů.
Posuvník	Uvádí hlasitost efektů.
Část zobrazení	Označuje alokaci prostorového zvuku. Tento prvek se zobrazí po klepnutí na tlačítko .
Rozbalovací nabídka	Nabízí k výběru různé profily a šablony.
Tlačítko	Vyvolá kompletní vzor vybraného profilu do nového okna.
Tlačítko	Zkopíruje obsah (rytmus, melodii) do vybrané míry.
Část zobrazení	Specifikuje rytmický vzor. Vzor je rozdělený do čtyř měr.
Tlačítko	Ukládá šablonu nebo profil. Tyto lze kdykoliv opět použít.
Tlačítko	Vymazává šablonu nebo profil.
Tlačítko	Spouští přehrávání klipu SoundBox.

Tlačítko	Přerušuje přehrávání klipu Nero SoundBox.
Tlačítko	Zopakuje celý klip Nero SoundBox.
Tlačítko	Zopakuje pouze aktivní část klipu Nero SoundBox.
Tlačítko	Zastavuje přehrávání klipu Nero SoundBox.
Zadávací pole **Tempo**	Uvádí tempo klipu Nero SoundBox.
Rozbalovací nabídka **Kvantizace**	Rozděluje míru na podčásti.
Rozbalovací nabídka **Takty**	Zobrazí až 4 sloupce vzorku, který lze posléze upravit. Takže stejná míra se ne vždy přehrává ve stejném pořadí.
Část zobrazení	Graficky zobrazuje alokaci zvuku v místnosti.

3.5.1 Editor rytmu

V **Editor rytmu** můžete vytvářet rytmy různých hudebních směrů. Vzorek udává počet rytmů jednotlivých bicích nástrojů na takt.

V části **Vzorek** jsou k dispozici následující tlačítka:

Tlačítko **Vymazat**	Vymaže vzor.
Tlačítko **Náhodný**	Náhodně vybere vzor.

V části **Efekty** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Krokovací ovladač **Zesílení**	Uvádí intenzitu vybraného profilu.
Krokovací ovladač **Výška**	Ovlivňuje výšky profilu.
Rozbalovací nabídka **Hudební směr**	Speficikuje hudební směr. V závislosti na hudebním směru se mění položky pod nabídkou. Následně zobrazí bicí nástroje, které jsou obvyklé pro volbu. V kontextové nabídce jednotlivých bicích nástrojů můžete nahradit konkrétní nástroje za jiné.

3.5.2 Sekvencer

V části **Sekvencer** lze upravovat jednotlivé tóny.

Vzorek uvádí tóny v jednotlivých sloupcích. Potřebujete-li si tóny poslechnout před jejich vložením do vzorku, můžete klepnout na klávesnici a tón si poslechnout.

V části vzorku **Důraz** můžete jediným klepnutím na políčko v měřidle vzorku přiřadit tón. Poklepání změní políčko na zelené a způsobí, že tón změní svou úroveň frekvence lineárně po dobu délky tónu místo jediným krokem.

V části vzorku **Klouzání** můžete tónu přidat vlastnosti a upravit základní tón tak, aby plynule přecházel v další tón a aby změna tónu nebyla patrná. Takto je konec výšky „klouzavého“ tónu stejný jako u následujícího tónu.

V části **Vzorek** jsou k dispozici následující tlačítka:

Vymazat	Vymaže vzor.
Náhodný	Náhodně vybere vzor.

V části **Efekty** jsou k dispozici následující krokovací ovladače:

Doznívání	Definuje délku tónu.
Zkreslení	Zkreslí tón a vytvoří dojem hlasitějšího tónu.
Střih	Označuje frekvenci, do které bude tón generován. Čím vyšší hodnotu nastavíte, tím vyšší budou frekvence v generovaném tónu.
Resonance	Propůjčuje tónu větší resonanci.
Zvuk	Mění zvuk pomocí různých parametrů.

V části **Sekvencer** jsou k dispozici následující tlačítka:

	Graficky zobrazuje tóny.
	Přepíná mezi polyfonií a monofinií. Polyfonie přehrává více tónů najednou. Monofonie vybírá jednu výšku na časovou jednotku.
	Otevírá rozbalovací nabídku, ve které je možné vybrat soubory wave s charakteristickými zvuky nástrojů. K dispozici je basa, kytara, klavír, flétna a saxofon.

3.5.3 Text na řeč

V části **Text na řeč** můžete zadat do textového pole text.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Krokovací ovladač **Čas**	Mění rychlost přehrávání.
Krokovací ovladač **Výška**	Ovlivňuje výšky hovoru.
Krokovací ovladač **Obálka**	Mění formát hlasu bez změny výšek. Čím vyšší hodnotu nastavíte, tím výše se posune formát hlasu.
Přepínače **Normální, Robot, Šepot**	Určuje hlasitost přehrávání.
Zaškrtávací políčko **Rapper**	Specifikuje typ výslovnosti
Zadávací pole **Jsem pole…**	Specifikuje text, který se mění v hovor.

3.5.4 Prostředí

V části **Prostředí** můžete vybrat profily a tyto zavést jako zvuky v pozadí pro váš zvuk.

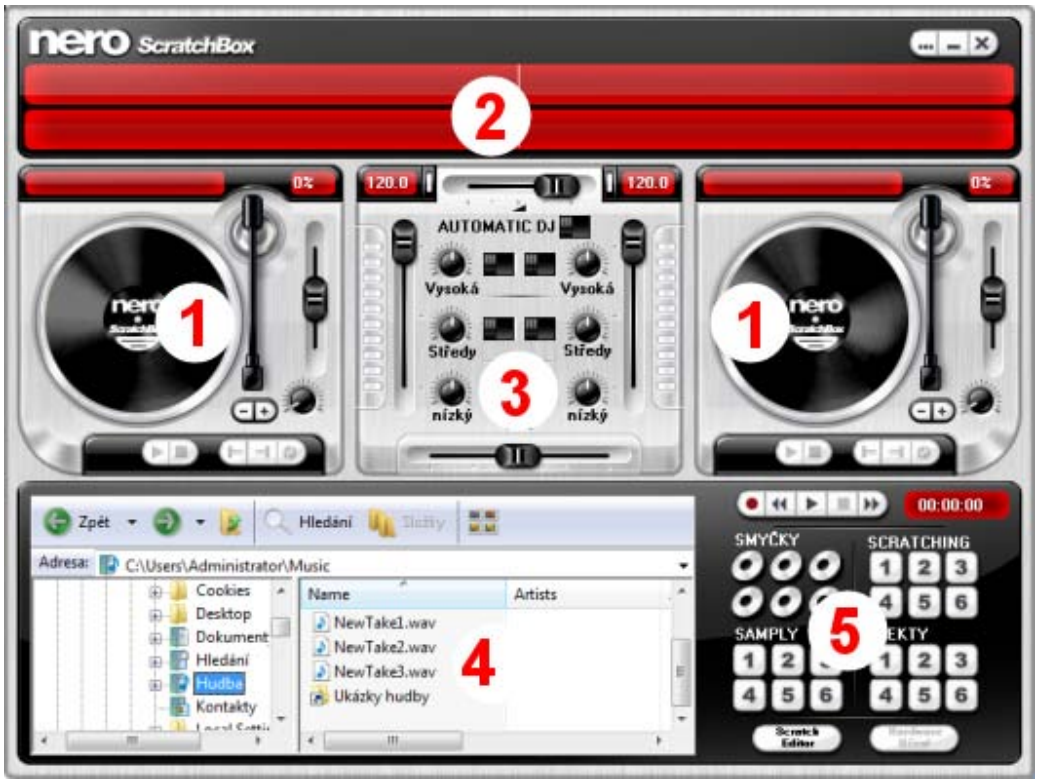
K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Krokovací ovladač **Intenzita/hlasitost**	Uvádí hlasitost a intenzitu zvuků v pozadí.
Rozbalovací nabídka	Vybírá existující profil. Posuvníky **Intenzita** a **Hlasitost** se přizpůsobí tak, aby odpovídaly importovanému profilu.

3.6 Nero ScratchBox

Pomocí Nero ScratchBox můžete do stopy vložit zvukový klip. Okno Nero ScratchBox můžete otevřít prostřednictvím položky **Vložit** > **Klip ScratchBox** na liště nabídek.

Nero ScratchBox se skládá ze dvou virtuálních gramofonů (1), na kterých lze přehrávat zvukové soubory. To znamená, že můžete např. profesionálně mixovat zvukové soubory v mixovacím pultu (3), upravovat zvukové soubory pomocí různých efektů v oblasti nástrojů (5), a provádět scratching zvukových souborů.



Nero ScratchBox

V části pro výběr souborů (4) můžete vybrat soubory, které chcete na gramofonech přehrávat. V části volby souboru se zobrazí známá struktura složek systému Windows. V zobrazení souboru špiček (2) se zvukový soubor zobrazí jako soubor špiček.

3.6.1 Gramofony

Na gramofonech můžete přehrávat a upravovat zvukové soubory. K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Tlačítko ▶	Spouští přehrávání zvukového souboru.
Tlačítko ■	Zastavuje přehrávání zvukového souboru.

Tlačítko	Pozastaví přehrávání zvukového souboru.
Tlačítko	Specifikuje počáteční bod smyčky.
Tlačítko	Specifikuje koncový bod smyčky.
Tlačítko	Přehrává specifikovanou smyčku ve zvukovém souboru.
Krokovací ovladač	Mění rychlost přehrávání na začátku a konci zvukového souboru.
Tlačítko	Krátce zpomalí přehrávání. Funkce simuluje ruční držení LP desky.
Tlačítko	Krátce zrychlí přehrávání. Funkce simuluje ruční zrychlení LP desky.
Pole zobrazení	Zobrazí název zvukového souboru.
Posuvník	Mění rychlost přehrávání zvukového souboru.
Pole zobrazení	Zobrazuje jaká procentuální hodnota se používá pro specifikaci rychlejšího či pomalejšího přehrávání zvukového souboru.

3.6.2 Mixovací pult

Na mixovacím pultu můžete změnit přehrávání zvukových souborů na gramofonech.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Posuvník	Rozhoduje o hlasitosti celkového zvukového výstupu.
Pole zobrazení	Uvádí „Tempo (BPM)“.

	Rozsvítí se pokud měření jednoho ze zvukových souborů odpovídá měření druhého zvukového souboru a oba soubory se dají harmonicky mixovat.
Posuvník	Uvádí hlasitost přehrávání příslušného gramofonu.
Měřítko	Graficky zobrazuje přehrávání.
Tlačítko **Automatic DJ**	Spouští automatické prolínání dvou zvukových souborů.
Krokovací ovladač	Upravuje intenzitu výšek, středních a nízkých poloh.
Tlačítko	Postupně zesiluje nebo zeslabuje výšky, střední polohy a dolní polohy.
Posuvník	Mixuje přehrávání obou gramofonů.

3.6.3 Část Nástroje

V části Nástroje můžete vybrat vzorové efekty a přehrát je na gramofonech. Navíc můžete přehrávání gramofonů nahrávat, následně upravovat škrábance přidané k nahrávce v Nero ScratchEditor a nahrávat akce na mixovacím pultu.

V oblasti Nástroje jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Tlačítko	Nahrává přehrávání obou zvukových souborů. Každá zvuková akce po stisknutí tohoto tlačítka se zaznamená.
Tlačítko	Rychlé přehrávání nahrávání.
Tlačítko	Převíjení nahrávání.

Pole zobrazení	Označuje časový průběh záznamu.
Tlačítko	Zobrazuje smyčku.
Tlačítko	Zobrazuje vzorové zvuky, škrábance a efekty.
Tlačítko **Rozpoznat hardware**	Navazuje spojení mezi ovládacím prvkem na hardwaru DJ a ovládacím prvkem ScratchBox. Toto tlačítko je aktivní jen pokud je připojen hadrware DJ.
Tlačítko **ScratchEditor**	Otevře okno **Nero ScratchEditor**. V Nero ScratchEditor uvidíte pro každý gramofon křivku. Při normální rychlosti přehrávání je křivka lineární ve 100 % osy y. Škrábance se zobrazují v křivkách jako kladné či záporné odchylky v % škále. Záporné odchylky znamenají, že se zvukový soubor během této doby přehrává dozadu, kladné odchylky znamenají, že se zvukový soubor přehrává rychleji. Osa x tedy popisuje bod v čase a osa y rychlost přehrávání zvukového souboru v daném časovém bodě.

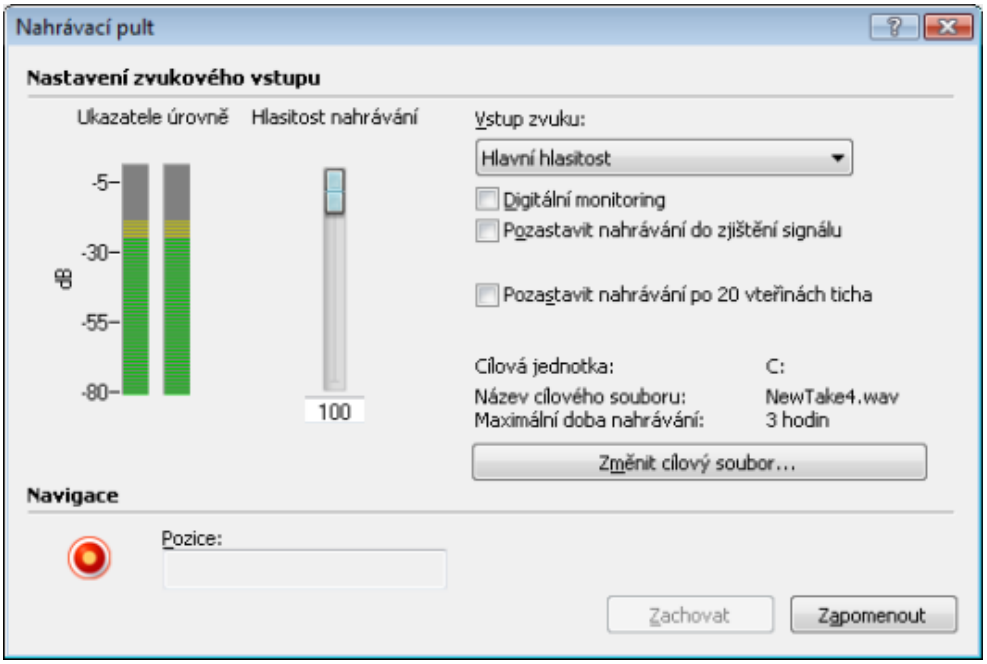
4 Import a nahrávání

4.1 Nahrávání zvuku

Nero SoundTrax umožňuje nahrávat zvuk z různých externích zdrojů připojených ke zvukové kartě (např. mikrofonu, gramofonu nebo kazetového magnetofonu). Nahrávání lze sledovat v okně **Nahrávací pult**.

4.1.1 Nahrávací pult

Okno **Nahrávací pult** můžete otevřít klepnutím na tlačítko na panelu nástrojů.



Okno Nahrávací pult

V části **Nastavení zvukového vstupu** okna **Nahrávací pult** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Graf **Ukazatele úrovně**	Zobrazuje hlasitost nahrávání v dB.
Posuvník **Hlasitost nahrávání**	Uvádí hlasitost nahrávky.
Rozbalovací nabídka **Vstup zvuku**	Specifikuje zvukový vstup.
Zaškrtávací políčko **Digitální monitoring**	Zapne zvuk ze zdroje zvuku, takže uslyšíte, co nahráváte.

Zaškrtávací políčko **Pozastavit nahrávání do zjištění signálu**	Pozastaví nahrávání do doby, kdy bude na vybraném zvukovém vstupu detekován signál.
Zaškrtávací políčko **Pozastavit nahrávání po 20 sekundách ticha**	Pozastaví nahrávání, pokud nebyl na vybraném zvukovém vstupu detekován signál po dobu 20 sekund.
Tlačítko **Změnit cílový soubor**	Otevře okno **Uložit jako**, ve kterém můžete změnit cílovou jednotku, název cílového souboru a formát cílového souboru. Tlačítko je dostupné pouze před zahájením nahrávání.

V oblasti **Navigace** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Tlačítko	Nahrává zvukový soubor.
Pole zobrazení **Pozice**	Zobrazuje pozici nahrávání.
Tlačítko **Zachovat**	Zavře okno **Nahrávací pult** a vloží nahrávku do zobrazení stop.
Tlačítko **Zapomenout**	Zavře okno **Nahrávací pult**. Nahrávka nebude uložena.

4.1.2 Nahrávání zvukového souboru

Musí být splněny následující podmínky:

▲ Nahrávací zařízení, např. mikrofon, je připojeno ke vstupu zvukové karty.

Chcete-li nahrát zvukový soubor, postupujte následovně:

1. Klepněte v hlavním okně na tlačítko .
   ➡ Otevře se okno **Nastavení nahrávání**.
2. Vyberte požadovanou bitovou hloubku v rozbalovací nabídce **Rozlišení**.
3. Pokud se přejete nahrávat v mono, zrušte zaškrtnutí políčka **Stereo nahrávání**.
4. Pokud chcete změnit složku, do které bude uložen nahraný soubor, klepněte na tlačítko a vyberte požadovanou složku pro uložení cílového souboru.
5. Klepněte na tlačítko **OK**.
   ➡ Otevře se okno **Nahrávací pult**.
6. V rozbalovací nabídce **Vstup zvuku** vyberte vstup nahrávání.
7. Pokud chcete slyšet, jak se změnila kvalita zvuku při změně hlasitosti nahrávání, zaškrtněte políčko **Digitální monitoring**.

8. Na nahrávacím zařízení spusťte přehrávání.
9. Posuňte posuvník **Hlasitost nahrávání** tak, až se ukazatel v části **Měřidlo úrovně** posune primárně do žluté oblasti.
10. Pokud chcete pozastavit nahrávání do chvíle, kdy bude na nahrávacím vstupu detekován signál, zaškrtněte políčko **Pozastavit nahrávání do zjištění signálu**.
    Pokud chcete pozastavit nahrávání, jestliže nebyl na nahrávacím vstupu detekován signál po dobu 20 sekund, zaškrtněte políčko **Pozastavit nahrávání po 20 sekundách ticha**.
11. Pokud chcete změnit cílový soubor, klepněte na tlačítko **Změnit cílový soubor**, a vyberte požadovanou složku pro uložení zvukového souboru.
12. Klepněte na tlačítko .
    ➡ Spustí se nahrávání.
13. Nahrávání zastavíte klepnutím na tlačítko .
14. Klepněte na tlačítko **Ponechat**.
    ➡ Nahrávka se vloží do zobrazení stop.
    ➡ Nahráli jste zvukový soubor.

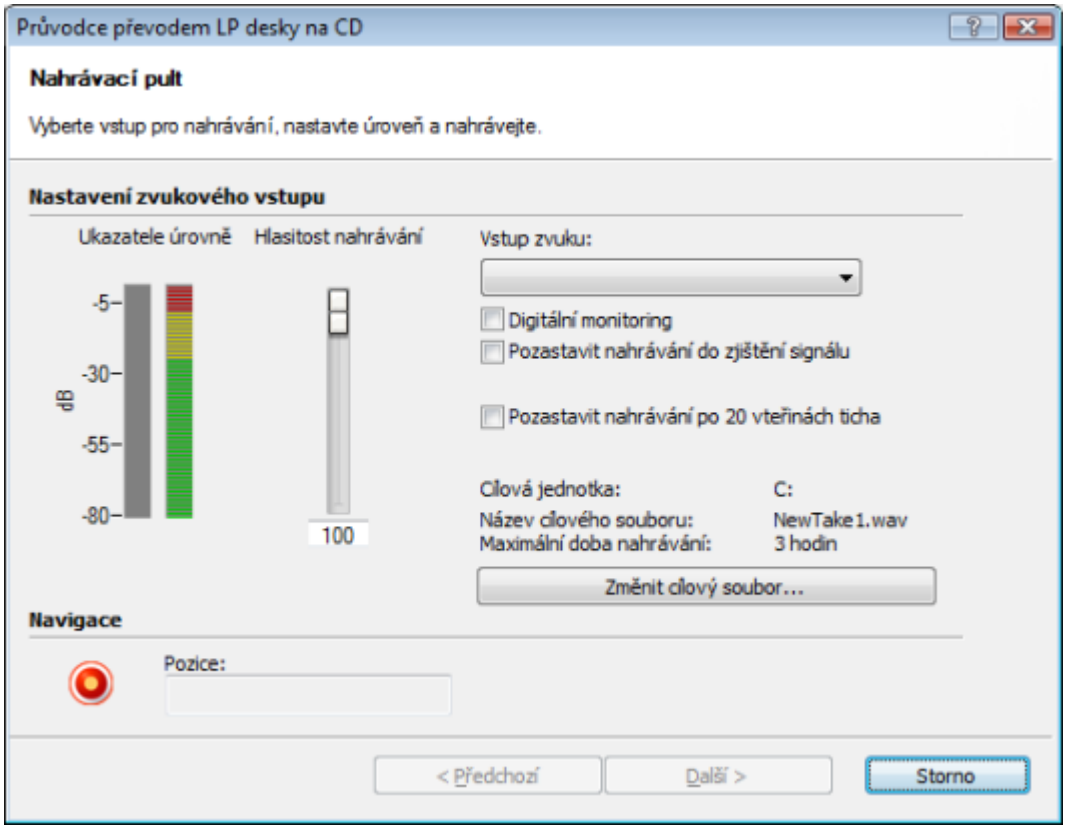
4.1.3 Nahrávání z desky nebo z kazety

Musí být splněny následující podmínky:

▲ Gramofon nebo kazetový magnetofon musí být připojen ke vstupu zvukové karty.

Chcete-li nahrávat z LP desky nebo kazety postupujte následovně:

1. Klepněte na liště nabídek na **Nástroje** > **Průvodci** > **Průvodce nahráváním z LP na CD**/**Průvodce nahráváním z kazety na CD**.
   ➡ Otevře se okno **Průvodce nahráváním z LP na CD** nebo **Průvodce nahráváním z kazety na CD** s obrazovkou **Nahrávací pult**.



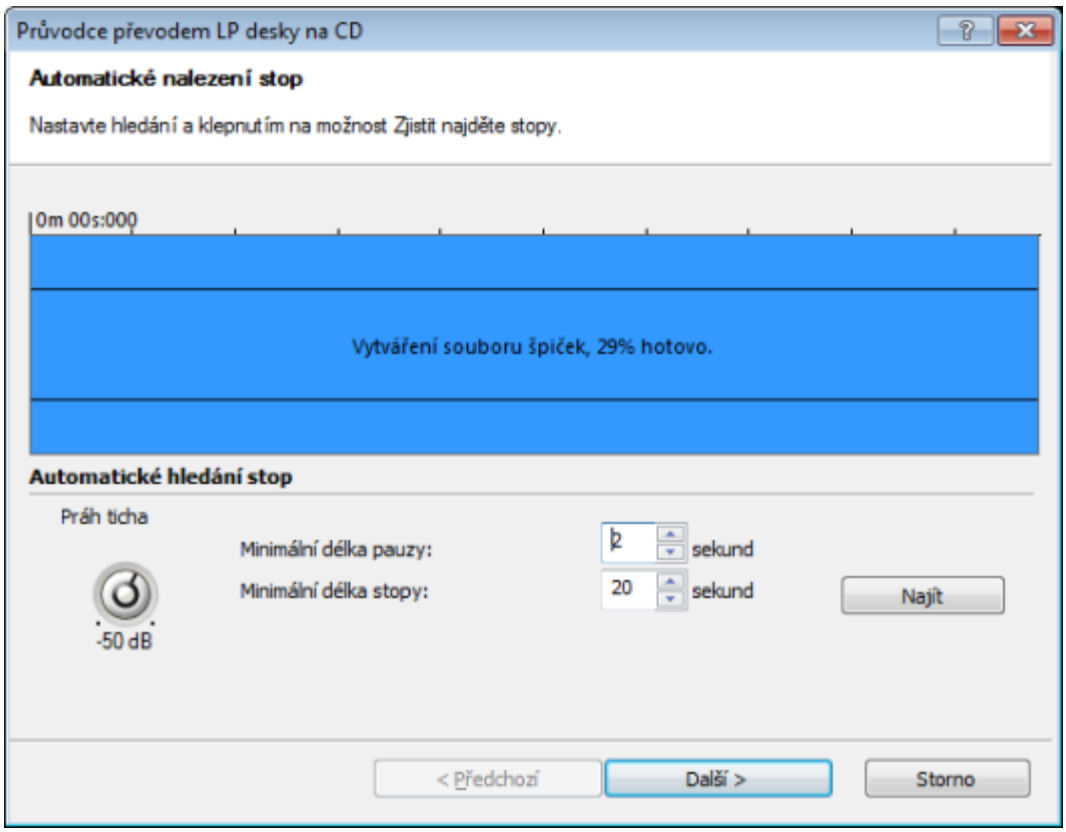
Obrazovka Nahrávací pult

2. Pokud chcete slyšet, jak se změnila kvalita zvuku při změně hlasitosti nahrávání, zaškrtněte políčko **Digitální monitoring**.
3. Na nahrávacím zařízení spusťte přehrávání.
4. Posuňte posuvník **Hlasitost nahrávání** tak, až se ukazatel v části **Měřidlo úrovně** posune primárně do žluté oblasti.

Pokud se měřidla hladiny nacházejí převážně v červené oblasti, pak bude kvalita audia snížena.

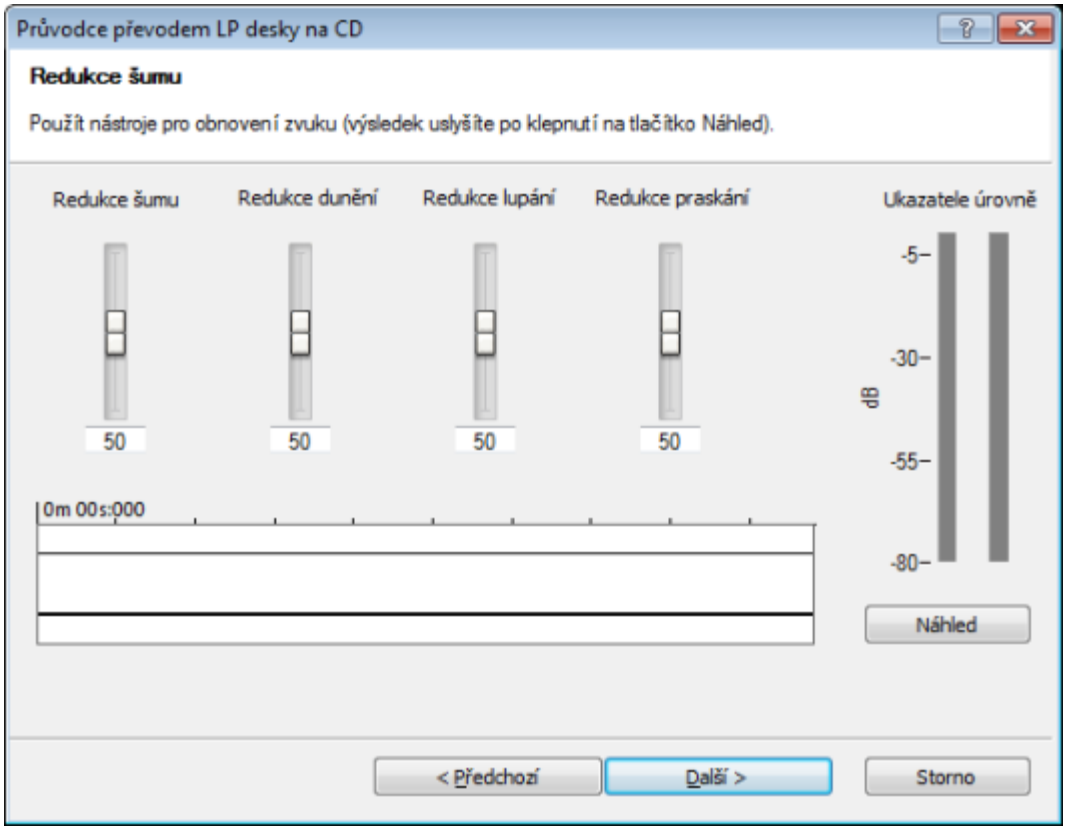
5. Pokud chcete pozastavit nahrávání do chvíle, kdy bude na nahrávacím vstupu detekován signál, zaškrtněte políčko **Pozastavit nahrávání do zjištění signálu**.
   Pokud chcete pozastavit nahrávání, jestliže nebyl na nahrávacím vstupu detekován signál po dobu 20 sekund, např. protože se kazeta převinula na konec strany, zaškrtněte políčko **Pozastavit nahrávání po 20 sekundách ticha**.
6. Pokud chcete změnit cílový soubor, klepněte na tlačítko **Změnit cílový soubor**, a vyberte požadovanou složku pro uložení zvukového souboru.
7. Klepněte na tlačítko .
   ➡ Spustí se nahrávání.
8. Pro zastavení nahrávání klepněte na tlačítko .

9. Klepněte na tlačítko **Další**.
   ➡ Zobrazí se obrazovka **Automatické zjištění stopy**.



Obrazovka Automatické zjištění stopy

10. Otáčejte krokovacím ovladačem **Práh ticha**, dokud nedosáhnete hodnoty pauzy (v dB).
11. Do textového pole **Minimální doba trvání přestávky** zadejte minimální dobu trvání přestávky.
    ➡ Nero SoundTrax zjistí pasáže ve zvukovém souboru a automaticky vloží přestávky.
12. Do textového pole **Minimální doba trvání přestávky** zadejte minimální dobu trvání přestávky, kterou by měla stopa mít.
13. Klepněte na tlačítko **Vyhledat**.
    ➡ V záznamu se automaticky vyhledají stopy. Nalezené stopy se zobrazí na příslušné obrazovce.
14. Klepněte na tlačítko **Další**.
    ➡ Zobrazí se obrazovka **Redukce šumu**.

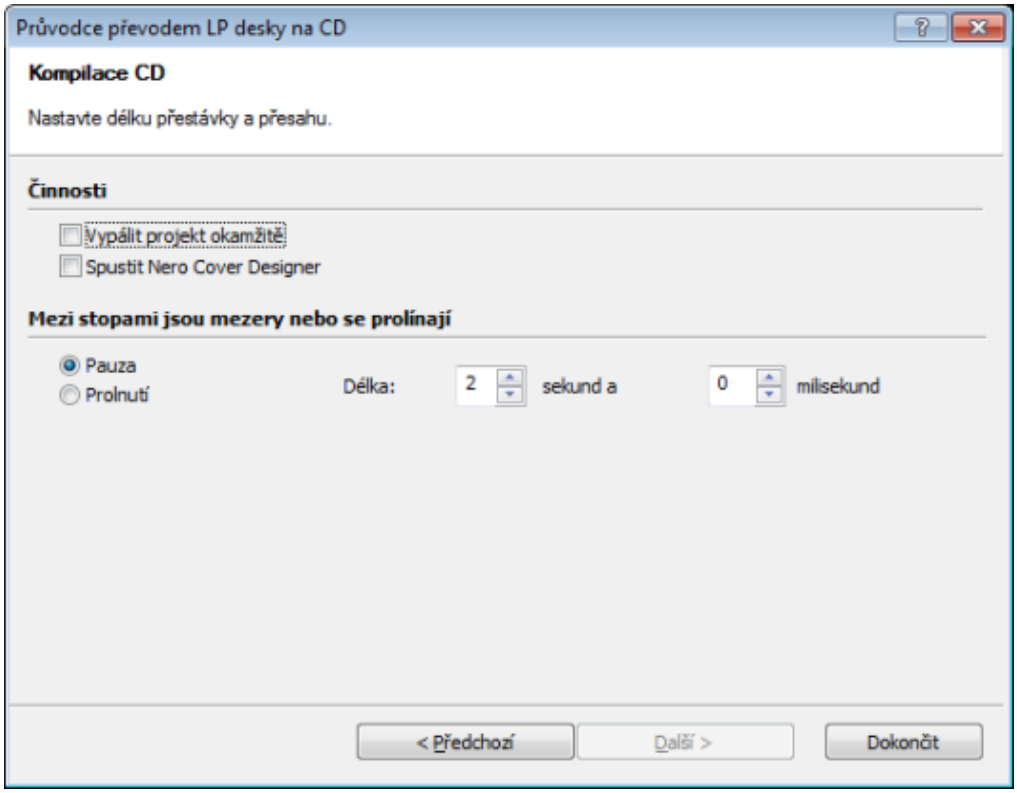


Obrazovka Redukce šumu

15. Posuňte posuvník **Odstranění šumu** až do dosažení požadované hranice pro odstranění šumu v pozadí jako je pískot, praskání a bručení.
16. Posuvník **Úroveň odstínění hluku** posuňte až do dosažení limitní hodnoty pro odstranění nízkofrekvenčních signálů, které vznikají při nahrávání LP desek.

> Filtr odstranění hluku může vymazat také basové frekvence, které jsou součástí nahrávky. Proto limitní hodnotu posuvníku nenastavujte příliš vysoko.

17. Posuvník **Úroveň odstranění klepání** posuňte až do dosažení mezní hodnoty pro odstranění klepání, které vzniká při nahrávání LP desek.
18. Posuvník **Úroveň odstranění praskání** posuňte až do dosažení limitní hodnoty pro odstranění praskání v pozadí, které vzniká při nahrávání LP desek.
19. Klepněte na tlačítko **Náhled**.
    ➡ Záznam se přehraje s potlačením šumu.
20. Pro zastavení náhledu klepněte na tlačítko **Stop**.
21. Klepněte na tlačítko **Další**.
    ➡ Zobrazí se obrazovka **CD kompilace**.



Obrazovka CD kompilace

22. Pokud si přejete projekt vypálit okamžitě, zaškrtněte políčko **Okamžitě vypálit projekt**.
23. Pokud si přejete spustit Nero CoverDesigner, zaškrtněte políčko **Spustit Nero CoverDesigner**.
24. Pokud chcete vložit mezi jednotlivé stopy přestávky, vyberte přepínač **Přestávka** a zadejte do příslušných textových polí dobu trvání v sekundách a milisekundách.
    Pokud chcete, aby stopy plynule navazovaly, vyberte přepínač **Prolínání**.
25. Klepněte na tlačítko **Dokončit**.
    ➡ Nahráli jste LP desku nebo kazetu.

4.2 Importování ze zvukového CD

Pro importování CD stop ze zvukového CD postupujte následovně:

1. Do jednotky CD vložte zvukové CD.
2. Klepněte na liště nabídek na **Zvuk** > **Import ze zvukového CD**.
   ➡ Otevře se okno **Import ze zvukového CD**.
3. V rozbalovací nabídce **Zařízení CD-ROM** vyberte jednotku, do které jste vložili zvukové CD.
4. Pokud chcete zadat cílovou složku, do které budou uloženy importované zvukové soubory, klepněte na tlačítko ... a vyberte v adresářovém stromu požadovanou složku pro uložení importovaných stop CD.

5. V poli seznamu vyberte všechny CD stopy, které si přejete importovat.

Ve výběrovém seznamu můžete vybrat více položek, pokud během klepání na položky budete držet stisknutou klávesu Shift.

6. Klepněte na tlačítko **OK**.

➡ Importovali jste CD stopy ze zvukového CD.

5 Úpravy stopy

Nero SoundTrax umožňuje upravovat stopy vkládáním zvukových klipů a použitím různých efektů a možností vylepšení.

Musí být splněny následující podmínky:

- Vložili jste stopu do oblasti zobrazení a změnili jste vlastnosti stopy podle potřeby, tedy jste ji připravili pro další úpravy.

Do oblasti zobrazení stop je ve výchozím nastavení vložena jedna stopa. Pokud byla tato stopa odstraněna nebo pokud chcete vložit další stopy, klepněte na liště nástrojů na **Stopy** > **Vložit stopu**.

5.1 Vkládání klipů

Pro vložení klipu do stopy postupujte následovně:

1. Chcete-li vložit zvukový klip nebo zvukovou smyčku do stopy, postupujte následovně:
   1. V oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na **Vložit zvukové soubory** / **Vložit zvukové smyčky**.
      ➥ Otevře se okno.
   2. Vyberte zvukový soubor, který si přejete vložit.
   3. Klepněte na tlačítko **Otevřít**.
      ➥ Zvukový soubor se vloží do stopy jako soubor špiček.
2. Pokud si přejete nahrát zvukový soubor a okamžitě ho vložit do stopy jako zvukový klip, postupujte takto:
   1. V oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Nahrát zvukový klip**.
   2. Proveďte požadovaná nastavení a po dokončení nahrávání klepněte na tlačítko **Zachovat**.
      ➥ Zvukový klip se automaticky vloží do stopy.
3. Pokud si přejete vložit klip ScratchBox nebo SoundBox:
   1. V oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Vložit klip ScratchBox** / **Vložit klip SoundBox**.
      ➥ Otevře se příslušné okno.
   2. Vytvořte klip a zavřete okno.
      ➥ Klip se automaticky vloží do stopy.
      ➥ Do stopy jste vložili klip.

5.2 Přidávání sekcí do stopy

Pomocí aplikace Nero SoundTrax můžete do zvukových stop přidávat sekce vkládáním rozdělení stop CD, indexů CD a jmenovek. Tyto možnosti jsou zvláště užitečné, pokud chcete ve svém projektu vytvořit samostatné zvukové soubory a vypálit je na disk CD, místo abyste uložili nebo vypálili celý projekt jako jeden velký zvukový soubor.

Chcete-li přidat do stopy sekce, postupujte následovně:

1. Pokud si přejete vložit rozdělení CD stopy:
   1. Definujte pozici, na kterou chcete vložit rozdělení stopy CD, klepnutím na příslušné místo v oblasti zobrazení stop.
   2. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Vložit rozdělení stopy CD**.
      ➥ Rozdělení stopy CD se vloží do stopy.
   3. Pokud chcete upravit vlastnosti rozdělení stopy CD, klepněte pravým tlačítkem na ikonu stopy CD a klepněte na položku **Vlastnosti**.
      ➥ Otevře se okno **Vlastnosti rozdělení stopy**.
   4. Definujte požadovanou přesnou pozici rozdělení stopy a délku pauzy před danou stopou CD a zadejte do příslušných zadávacích polí informace o**titulu** a **interpretovi**.
   5. Klepněte na tlačítko **OK**.
      ➥ Upravili jste vlastnosti rozdělení stopy CD.
2. Pokud si přejete vložit index CD, postupujte takto:
   1. Definujte pozici, na kterou chcete vložit index CD, klepnutím na příslušné místo v oblasti zobrazení stop.
   2. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Vložit index CD**.
      ➥ Index CD se vloží do stopy.
   3. Pokud chcete upravit vlastnosti indexu CD, klepněte pravým tlačítkem na ikonu indexu CD a klepněte na položku **Vlastnosti**.
      ➥ Otevře se okno **Vlastnosti indexu**.
   4. Definujte přesnou pozici indexu CD.
   5. Klepněte na tlačítko **OK**.
      ➥ Upravili jste vlastnosti indexu CD.
3. Pokud si přejete vložit jmenovku, postupujte takto:
   1. Definujte pozici, na kterou chcete vložit jmenovku, klepnutím na příslušné místo v oblasti zobrazení stop.
   2. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Vložit jmenovku**.
      ➥ Otevře se okno **Vlastnosti jmenovky**.
   3. Definujte přesnou pozici jmenovky a do zadávacího pole **Titul** zadejte titul.
   4. Klepněte na tlačítko **OK**.
      ➥ Jmenovka se vloží do stopy.
      ➥ Do stopy jste přidali sekce.

5.3 Použití prolínání

Aplikace Nero SoundTrax umožňuje vytvořit prolínání dvou zvukových souborů (tj. kombinování těchto zvukových souborů bez přerušení zvuku). Prolínání vytváří hladké přechody mezi zvukovými soubory a jsou tedy vynikajícím nástrojem pro vytváření zvukových mixů.

5.3.1 Vytvoření prolínání

Chcete-li vytvořit prolínání dvou zvukových souborů, postupujte následovně:

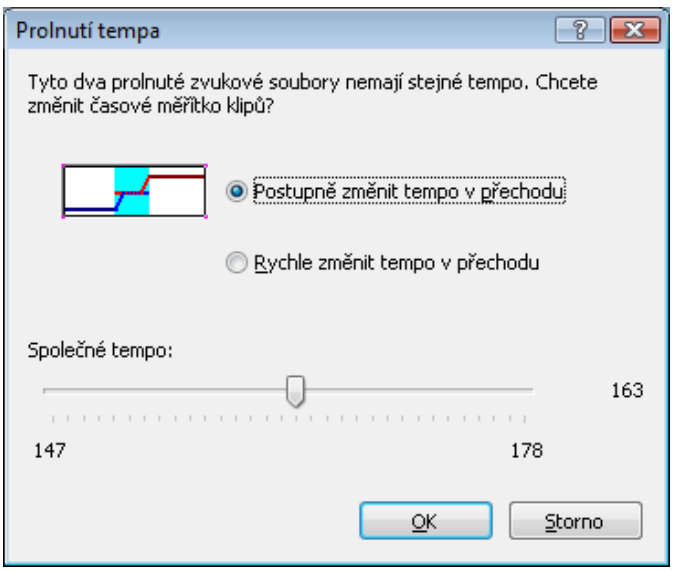
1. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Vložit zvukové soubory**.
   ➡ Otevře se okno.
2. Vyberte zvukový soubor, který si přejete vložit.
3. Klepněte na tlačítko **Otevřít**.
   ➡ Zvukový soubor se vloží do stopy jako soubor špiček.
4. Vložte druhý zvukový soubor do stejné stopy.
5. Přetáhněte druhý zvukový soubor na první.
   ➡ V oblasti, kde se oba zvukové soubory překrývají, se zobrazí červené X.
   ➡ Vytvořili jste prolínání dvou zvukových souborů.

5.3.2 Úpravy vlastností prolínání

Po vytvoření prolínání můžete upravit vlastnosti oblasti prolínání (tj. oblasti překryvu obou zvukových souborů).

Chcete-li upravit vlastnosti prolínání, postupujte následovně:

1. V oblasti prolínání klepněte pravým tlačítkem na červené X.
   ➡ Otevře se kontextová nabídka.
2. Pokud chcete použít určitou metodu prolínání, klepněte na ni.
3. Pokud chcete, aby se v oblasti prolínání shodovala tempa obou zvukových souborů, postupujte následovně:
   1. Klepněte na položku **Shodná tempa**.
      ➡ Otevře se okno **Tempo prolínání**.



2. Pokud chcete vytvořit hladký přechod mezi dvěma zvukovými soubory, zvolte přepínač **Postupně měnit tempo s přechodem**.
3. Pokud chcete vytvořit spíše patrný přechod mezi dvěma zvukovými soubory, zvolte přepínač **Široká škála temp s přechodem**.
4. Pokud chcete tempo definovat ručně (v bpm) v oblasti prolínání, posuňte posuvník **Běžné tempo** do požadované pozice.
5. Klepněte na tlačítko **OK**.
   ➡ Upravili jste vlastnosti prolínání.

5.4 Použití efektů a možností vylepšení

Chcete-li použít efekty a možnosti vylepšení, postupujte následovně:

1. Pokud si do stopy přejete vložit křivku hlasitosti nebo stereováhy, postupujte následovně:
   1. Na liště nabídek klepněte na položku **Stopy** > **Přidat křivku hlasitosti** nebo **Přidat křivku stereováhy**.
      ➡ Křivka se vloží do stopy.
   2. Pokračujte v úpravách stopy.
2. Pokud si do stopy přejete vložit změnu zvuku:
   1. V části stop nalevo klepněte na tlačítko **Upravit sled efektů**.
      ➡ Otevřete se okno **Editor sledu efektů**.
   2. Přidejte do sledu efektů požadovanou změnu zvuku.
3. Pokud si přejete upravit sled efektů pro stopu:
   1. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Upravit sled efektů**.
      ➡ Otevřete se okno **Editor sledu efektů - Stopa**.
   2. Upravte sled efektů pro stopu
4. Pokud si do stopy přejete přidat přiřaditelnou křivku skupiny efektů:
   1. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Přidat křivku přiřaditelných efektů**.
      ➡ Otevřete se okno **Přidat křivku skupiny efektů**.
   2. Vyberte jednu z křivek skupiny efektů a klepněte na tlačítko **OK**.
      ➡ Do stopy se vloží křivka skupiny efektů.
5. Pokud chcete stopu vypnout, klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Vypnout stopu**.
   ➡ Stopa se vypne. Špičkový soubor bude skrytý.
   ➡ Upravili jste stopu.

5.5 Vytvoření klipu Nero ScratchBox

Pro vytvoření klipu Nero ScratchBox postupujte následovně:

1. V dolním levém rohu aplikace Nero ScratchBox vyberte v systému souborů zvukový soubor.
2. Přetáhněte soubor na jeden z gramofonů.
   ➡ Název zvukového souboru se zobrazí v poli nad gramofonem.
3. Pokud chcete definovat smyčku ve zvukovém souboru, postupujte takto:
   1. Spustťe přehrávání zvukového souboru.
   2. V požadovaném počátečním bodě smyčky klepněte na tlačítko .
   3. V požadovaném konečném bodě smyčky klepněte na tlačítko .
   4. Klepnutím na tlačítko přehrajete definovanou smyčku.
4. Pokud si přejete krátce snížit nebo zvýšit rychlost přehrávání, klepněte na gramofonu na tlačítko **Mínus** nebo **Plus**.
5. Pokud si přejete trvale zvýšit rychlost přehrávání, posuňte posuvník na gramofonu nahoru.
   ➡ Zvýšení rychlosti se zobrazí v červeném poli nad posuvníkem jako procentní hodnota.
6. Pokud si přejete trvale snížit rychlost přehrávání, posuňte posuvník na gramofonu dolů.
   ➡ Snížení rychlosti se zobrazí v červeném poli nad ovladačem jako procentní hodnota.
7. Pokud si přejete zpomalit postupné zesílení a zeslabení na začátku či konci přehrávání zvukového souboru, otočte posuvník na gramofonu doprava.
8. Pokud si přejete zcela filtrovat výšky, střední polohy nebo spodní polohy zvukového souboru, stiskněte spínač pro příslušný tón doprava.
   ➡ Spínač se rozsvítí červeně.
9. Pokud si přejete automaticky prolnout dva zvukové soubory, posuňte posuvník **Automatický DJ** na mixovacím pultu doprava.
10. Pokud si přejete manuálně prolnout dva audio soubory, posuňte spodní posuvník na mixovacím pultu ve směru požadovaného gramofonu.
11. Pokud si přejete změnit hlasitost jednoho z přehrávání, posuňte vertikální posuvník na příslušné straně.
12. Pokud si přejete změnit hlasitost pro oba zvukové soubory, posuňte posuvník na mixovacím pultu.
13. Pokud si přejete přehrát smyčku z části Nástroje, přetáhněte ikonu smyčky na gramofon.
14. Pokud si přejete použít vzorové škrábání z části Nástroje, klepněte na požadované očíslované tlačítko.
    ➡ Škrábance 1 - 3 se použijí na levém gramofonu, škrábance 4 - 6 se použijí na pravém gramofonu.
15. Pokud chcete použít vzorový zvuk nebo efekt, klepněte na požadované očíslované tlačítko v levém nebo pravém dolním rohu části Nástroje.

16. Pokud chcete přehrávání nahrát, klepněte na tlačítko a spusťte přehrávání zvukových souborů.
    ➡ Veškeré kroky, které provedete v průběhu nahrávání, se také zaznamenají.
17. Nahrávání zastavíte klepnutím na tlačítko .
18. Pokud si přejet provést následné zpracování škrábání ve vašem záznamu:
    1. Klepněte na tlačítko **Nero ScratchEditor** v části Nástroje.
       ➡ Otevře se okno **Nero ScratchEditor**.
    2. Škrábání změňte klepnutím na křivku přehrávání příslušného gramofonu a poté přesunutím páček, které se v důsledku škrábání objeví.
    3. Zavřete okno **Nero ScratchEditor**.
       ➡ Změny se uloží.
       ➡ Vytvořili jste klip Nero ScratchBox.

5.6 Vytvoření křivky hlasitosti

Křivka hlasitosti vám umožňuje měnit hlasitost po délce stopy.

Pro vytvoření křivky hlasitosti postupujte následovně:

1. Vyberte stopu, jejíž hlasitost chcete změnit.
2. Klepněte na liště nabídek na **Stopy** > **Přidat křivku hlasitosti**.
   ➡ Na stopě se zobrazí křivka hlasitosti. Na levé straně stopy se pro hlasitost zobrazí škála od 0 do 100.
3. Posuňte počáteční bod křivky, t.j. čtverečkové políčko v levém rohu, na požadovanou počáteční hlasitost.
4. Klepněte na bod v křivce hlasitosti, kde chcete změnit hlasitost, a posuňte čtvereček nahoru nebo dolů.
5. Předchozí kroky opakujte dokud na křivce hlasitosti nestanovíte veškeré požadované body.
6. Pokud si přejete vymazat konkrétní bod křivky, pravým tlačítkem klepněte na bod křivky a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Odstranit bod křivky**.
7. Pokud si přejete přesněji definovat nastavení pro bod křivky:
   1. Pravým tlačítkem klepněte na bod křivky a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Upravit bod křivky**.
      ➡ Otevře se okno **Upravit bod křivky**.
   2. V části **Pozice časové linky** zadejte požadovanou polohu bodu křivky do zadávacích políček **Min.** a **Sek.**
   3. V části **Hodnota** zadejte požadovanou hlasitost v decibelech do textového pole **Hlasitost**.
   4. Klepněte na tlačítko **OK**.
      ➡ Vytvořili jste křivku hlasitosti a přidali jste ji do stopy.

5.7 Změna rozdělení zvuku v prostoru

V aplikaci Nero SoundTrax lze během přehrávání stopy přiřadit reproduktorům různé úrovně výstupu. Tím se změní zvukový střed místnosti, takže zvuk „putuje“. Za tímto účelem jsou ve stopě vytvořeny klíčové body, takže lze pohyb zvuku opět použít při následujícím přehrávání.

Chcete-li změnit rozložení zvuku v prostoru, postupujte následovně:

Obecně: čím dále posunete bod od reproduktoru, tím měkčí bude zvuk takového reproduktoru. Čím blíže posunete zelený bod k reproduktoru, tím bude zvuk hlasitější.
Zvuk z pravého reproduktoru zesílíte posunutím bodu doprava a zvuk z levého reproduktoru zesílíte posunutím bodu doleva.
Pokud umístíte bod do rohu nad jeden z reproduktorů, bude zvuk vycházet pouze z tohoto reproduktoru a ostatní reproduktory budou úplně ztlumeny. Stejného efektu dosáhnete poklepáním na jeden z reproduktorů tak, aby se jeho barva změnila na žlutou.

1. V poli **Rozdělení zvuku v prostoru**, které se nachází v části Stopa, klepněte na zelenou tečku, podržte stisknuté tlačítko myši a tečku posuňte.
   ➡ V oblasti zobrazení stop je pohyb tečky označen klíčovými body. Tyto klíčové body se skládají z tečkované čáry a diamantu na vrcholku linky.
2. Pokud chcete posunout klíčový bod ve stopě, klepněte na diamant v horní části klíčového bodu a posuňte ho doprava či doleva.
3. Pokud chcete klíčový bod ve stopě vymazat, klepněte na diamant v horní části klíčového bodu a stiskněte klávesu **Delete** na klávesnici.
   ➡ Změnili jste rozložení zvuku stopy v postoru.

5.8 Vytvoření křivky stereováhy

Křivka stereováhy umožňuje měnit hlasitost v jednotlivých kanálech po celé délce stopy. Například pro stereo můžete na počátku zesílit levý kanál oproti pravému a tím simulovat pohyb.

Pro vytvoření křivky stereováhy postupujte následovně:

1. Vyberte stopu, jejíž rozdělení hlasitost chcete změnit.
2. Klepněte na liště nabídek na **Stopy** > **Přidat křivku stereováhy**.
   ➡ Na stopě se zobrazí křivka stereováhy. Na levé straně stopy se pro hlasitost zobrazí škála od 0 do 100. Výchozím bodem křivky je 0, která představuje konzistentní rozložení hlasitosti.
3. Posuňte počáteční bod křivky, tj. čtverečkové políčko v levém rohu, na požadované počáteční rozdělen í
4. Klepněte na bod v křivce hlasitosti, ve kterém chcete změnit rozdělení hlasitosti, a posuňte čtvereček nahoru nebo dolů.
5. Předchozí kroky opakujte, dokud na křivce stereováhy nestanovíte veškeré požadované body.

6. Pokud si přejete vymazat konkrétní bod křivky, pravým tlačítkem klepněte na bod křivky a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Odstranit bod křivky**.
7. Pokud si přejete přesněji definovat nastavení pro bod křivky:
   1. Pravým tlačítkem klepněte na bod křivky a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Upravit bod křivky**.
      ➥ Otevře se okno **Upravit bod křivky**.
   2. V části **Pozice časové linky** zadejte požadovanou polohu bodu křivky do zadávacích políček **Min.** a **Sek.**
   3. V části **Hodnota** zadejte do textového pole **Stereováha** požadovanou stereováhu v procentech.
   4. Klepněte na tlačítko **OK**.
      ➥ Vytvořili jste křivku stereováhy a přidali jste ji do stopy.

5.9 Vytvoření sledu efektů

Pro vytvoření sledu efektů postupujte následovně:

1. Pokud chcete vytvořit sled efektů pro všechny stopy, klepněte na liště nabídek na **Vložit** > **Efekt do** > **Hlavní sled efektů**.
2. Pokud chcete vytvořit sled efektů pro konkrétní stopy, klepněte na liště nabídek na **Vložit** > **Efekt do** > **Sled efektů stopy**.
   ➥ Otevřete se okno **Editor sledu efektů**.
3. Klepněte na tlačítko **Přidat** a ze zobrazené nabídky vyberte požadovaný efekt.
   ➥ V závislosti na vybraném efektu se zobrazí různé ovládací prvky.
4. Definujte další nastavení dle potřeby.

   Následná nastavení se liší v závislosti na vybraném efektu a nejsou popsány podrobněji.
5. Předchozí kroky zopakujte, dokud nepřidáte všechny požadované efekty.
6. Klepněte na tlačítko **Zavřít**.
7. Chcete-li odstranit sled efektů, klepněte pravým tlačítkem ve volné oblasti stopy, a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Upravit sled efektů stopy**.
   ➥ Vytvořili jste sled efektů.

5.10 Vytvoření nebo použití šablony sledu efektů

Chcete-li vytvořit vlastní šablonu sledu efektů nebo použít předdefinovanou, postupujte následovně:

1. Chcete-li vytvořit sled efektů pro všechny stopy, klepněte na liště nabídek na **Vložit** > **Efekt do** > **Hlavní sled efektů**.
   Pokud chcete vytvořit sled efektů pro konkrétní stopu, klepněte na liště nabídek na **Vložit** > **Efekt do** > **Sled efektů stopy**.
   ➥ Otevřete se okno **Editor sledu efektů**.

2. Klepněte na tlačítko **Přidat** a ze zobrazené nabídky vyberte požadovaný efekt.
   ➡ V závislosti na vybraném efektu se zobrazí různé ovládací prvky.
3. Pokud chcete použít předdefinovanou šablonu, vyberte ji v rozbalovací nabídce v levém dolním rohu okna.
4. Pokud si přejete vytvořit vlastní šablonu:
   1. Definujte další nastavení a efekt dle potřeby.
   2. V rozbalovací nabídce v levém dolním rohu okna zadejte název šablony.
   3. Klepněte na tlačítko ➕ .
      ➡ Uložili jste šablonu efektu.
5. Pokud si přejete vymazat šablonu:
   1. V rozbalovací nabídce v levém dolním rohu okna vyberte šablonu.
   2. Klepněte na tlačítko ➖ .
      ➡ Vymazali jste šablonu.

   ➡ Nastavení vybrané šablony se uloží po zavření okna **Editor sledu efektů**.
      ➡ Vytvořili jste vlastní šablonu efektů nebo jste vybrali předdefinovanou.

5.11 Vytvoření skupiny efektů

Pro vytvoření a úpravu skupiny efektů postupujte následovně:

1. Klepněte na liště nabídek na **Vložit** > **Efekt do** > **Přiřaditelné skupiny efektů**.
   ➡ Otevře se okno **Přiřaditelné skupiny efektů**.
2. Klepněte na tlačítko **Přidat skupinu**.
   ➡ Nová skupina se zobrazí v tabulce.
3. Vyberte nově vytvořenou skupinu.
4. Klepněte na tlačítko **Upravit sled**.
   ➡ Otevřete se okno **Editor sledu efektů - Stopa**.
5. Klepněte na tlačítko **Přidat** a ze zobrazené nabídky vyberte požadovaný efekt.
   ➡ V závislosti na vybraném efektu se zobrazí různé ovládací prvky.
6. Definujte další nastavení dle potřeby.

   Následná nastavení se liší v závislosti na vybraném efektu a nejsou popsány podrobněji.
7. Předchozí kroky zopakujte, dokud nepřidáte všechny požadované efekty.
8. Klepněte na tlačítko **Zavřít**.
9. Pokud chcete odstranit skupinu efektů, vyberte požadovanou skupinu v tabulce a klepněte na tlačítko **Odstranit**.
   ➡ Upravili jste skupinu efektů.

5.12 Přidání křivky skupiny efektů do stopy

Je třeba splnit následující požadavek:

▲ Musí být již vytvořena skupina efektů.

Pro přidání skupiny efektů do stopy postupujte následovně:

1. Vyberte stopu, které chcete přiřadit křivku skupiny efektů.
2. Klepnutím pravým tlačítkem v oblasti zobrazení stop otevřete kontextovou nabídku a klepněte na položku **Stopy** > **Přidat křivku přiřaditelných efektů**.
   ➡ Otevřete se okno **Přidat křivku skupiny efektů**.
3. Vyberte požadovanou skupinu efektů.
4. Klepněte na tlačítko **OK**.
   ➡ Ve stopě se zobrazí křivka skupiny efektů. Na levé straně stopy se pro hlasitost zobrazí škála od 0 do 100.
5. Posuňte počáteční bod křivky, tj. čtverečkové políčko v levém rohu, na požadované počátečné rozdělení.
6. Klepněte na křivku skupiny efektů v bodě, kde chcete změnit efekt, a posuňte čtvereček nahoru nebo dolů na požadovanou intenzitu.
7. Předchozí krok opakujte, dokud na křivce skupiny efektů nestanovíte veškeré požadované body.
8. Pokud si přejete vymazat konkrétní bod křivky, pravým tlačítkem klepněte na bod křivky a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Odstranit bod křivky**.
9. Pokud si přejete přesněji definovat nastavení pro bod křivky:
   1. Pravým tlačítkem klepněte na bod křivky a v zobrazené kontextové nabídce vyberte položku **Upravit bod křivky**.
      ➡ Otevře se okno **Upravit bod křivky**.
   2. V části **Pozice časové linky** zadejte požadovanou polohu bodu křivky do zadávacích políček **Min.** a **Sek.**
   3. V části **Hodnota** zadejte požadovanou hlasitost v decibelech do textového pole **Hlasitost**.
   4. Klepněte na tlačítko **OK**.
      ➡ Do stopy jste přidali křivku skupiny efektů.

6 Export a vypalování

6.1 Export projektu do zvukového souboru

Chcete-li uložit projekt jako zvukový soubor, postupujte následovně:

1. Klepněte na liště nabídek na **Soubor** > **Export do zvukového souboru**.
   ➡ Otevře se okno **Uložit jako**.
2. Vyberte složku, do které chcete zvukový soubor uložit.
3. Zadejte požadovaný název souboru do zadávacího pole **Název souboru** a vyberte zvukový formát pro ukládaný soubor.

   Následná nastavení se liší v závislosti na vybraném efektu a nejsou popsány podrobněji.
4. Pokud si přejete provést další nastavení zvukového formátu, postupujte takto:
   1. Klepněte na tlačítko **Možnosti**.
      ➡ Otevře se okno.
   2. Definujte další nastavení dle potřeby.
   3. Klepněte na tlačítko **OK**.
5. Klepněte na tlačítko **Uložit**.
   ➡ Uložili jste projekt jako zvukový soubor.

6.2 Vypálení projektu na disk CD

Pro vypálení zvukového CD postupujte následovně:

1. Klepněte na liště nabídek na **Nástroje** > **Vypálit na CD**.
   ➡ Otevře se okno **Vypalovačka Audio CD**.
2. Vložte do vypalovačky zapisovatelný disk.
3. V rozbalovací nabídce **Zařízení** vyberte vypalovačku, do které jste vložili zapisovatelný disk.

   Projekt můžete také uložit jako obraz disku, pokud ho nechcete hned vypálit na CD. V tom případě vyberte v rozbalovací nabídce místo položky **Zařízení** položku **Image Recorder**. Obraz disku můžete vypálit později pomocí Nero Burning ROM nebo Nero Express.
4. Pokud si přejete provést simulaci za účelem kontroly, zda dokáže vypalovačka CD vypálit, zatrhněte zaškrtávací políčko **Před vypalováním provést simulaci**.
   ➡ Před vypálením program zkontroluje, zda jsou soubory vybrané pro vypalování k dispozici.
5. Pokud si před vypalováním přejete provést test rychlosti, zaškrtněte políčko **Před vypalováním testovat maximální rychlost**.
   ➡ Před vypalováním program zkontroluje, zda je vypalovačka schopna provést vypalovací relaci při vybrané rychlosti vypalování.

6. Nechcete-li normalizovat hlasitost, zvolte možnost **Nenormalizovat** v části **Normalizace úrovně hlasitosti**.
   Pokud chcete normalizovat hlasitost jednotlivých stop na disku CD, zvolte možnost **Normalizovat každou stopu samostatně**.
   Pokud chcete normalizovat hlasitost celého disku CD, zvolte možnost**Normalizovat vše**.
7. Pokud jste se rozhodli pro normalizaci, posuňte posuvník **Úroveň normalizace** na požadovanou hodnotu decibelů.
8. Pokud si přejete přidat CD text, zadejte požadovaný titul a interpreta do části **Název a CD text**.

   Přehrávače CD, které podporují funkci CD text, zobrazí na displeji název CD, název zvukového souboru a jméno interpreta.

9. Pokud si přejete přidat informace o stejném interpretovi ke všem stopám:
   1. Klepněte na tlačítko **Vybrat vše**.
   2. Klepněte na tlačítko **Vlastnosti**.
      ➡ Otevře se okno **Vlastnosti stop CD**.
   3. Do příslušného zadávacího políčka zadejte společné interprety CD stopy.
   4. Klepněte na tlačítko **OK**.
10. Pokud si přejete přidat názvy a interpreta ke konkrétním stopám:
    1. Požadovanou stopu vyberte v části **Seznam stop CD**.
    2. Klepněte na tlačítko **Vlastnosti**.
       ➡ Otevře se okno **Vlastnosti stop CD**.
    3. Do příslušného zadávacího políčka zadejte název stopy CD.
    4. Do příslušného zadávacího políčka zadejte interpreta stopy CD.
    5. Klepněte na tlačítko **OK**.
    6. Tyto podkroky zopakujte pro každou stopu, pro kterou si přejete přidat název a interpreta.
11. Klepněte na tlačítko **OK**.
12. Pokud jste jako cílovou vypalovačku zvolili Image Recorder, otevře se okno **Uložit jako**:
    1. Vyberte požadovanou složku a do zadávacího políčka **Název souboru** zadejte název požadovaného souboru.
    2. Klepněte na tlačítko **Uložit**.

    ➡ Otevře se okno **Průběh vypalování**. Nyní můžete sledovat průběh vypalování na ukazateli průběhu.
13. Pokud chcete uložit nebo vytisknout protokol průběhu vypalování, klepněte na tlačítko **Uložit** nebo **Tisk**.
    Pokud nechcete uložit nebo vytisknout protokol průběhu vypalování, klepněte na tlačítko **Zrušit**.

    ➡ Vypálili jste zvukový disk CD.

7 Technické informace

7.1 Systémové požadavky

Aplikace Nero SoundTrax je součástí produktu Nero, který jste nainstalovali. Požadavky aplikace na systém jsou stejné jako požadavky produktu. Podrobné požadavky na systém tohoto produktu a všech dalších produktů Nero naleznete v části Podpora na webových stránkách www.nero.com.

7.2 Podporované formáty

7.2.1 Zvukové formáty a kodeky

- Advanced Audio Coding (AAC) - pouze import
- Audio Interchange File Format (AIFF, AIF)
- Dolby Digital (AC3) - pouze import
- MP3 / mp3PRO (MP3)
- Moving Picture Experts Group-1 Audio Layer 3 (MP3)
- Moving Picture Experts Group-4 (MP4)
- Nero AAC Codec (MP4)
- OGG Vorbis (OGG, OGM)
- Resource Interchange File Format WAVE (WAV, WAVE)
- Windows Media Audio (WMA)
- Soubor Nero WaveEditor (NWF)
- Soubor projektu Nero SoundTrax (NPF)

8 Slovníček pojmů

Bitová hloubka

Bitová hloubka uvádí přesnost s jakou se zachytávají oscilace. Čím vyšší je hodnota, tím přesnější je čtení a tím vyšší je kvalita audia.

FIR filtr

Filtr je systém, který spojuje vstupní signál s funkcí přenosu a tento změněný signál poskytuje na svém výstupu. V případě filtru s konečnou reakcí impulzu (FIR filtr) se výstupní signál vytváří z několika částečných hodnot vstupního signálu ze zásobníku.

Frekvence

Frekvence označuje počet oscilací elektrického nebo magnetického pole za vteřinu. U audio souborů to znamená, že s rostoucí výškou se zvyšuje frekvence. Jednotkou je Hertz (Hz). Největší bod oscilace se nazývá amplituda.

IIR filtr

Filtr je systém, který spojuje vstupní signál s funkcí přenosu a tento změněný signál poskytuje na svém výstupu. Filtr s nekonečnou reakcí impulzu (IIR filtr) využívá vstupní hodnoty, jakož i hodnoty ze zásobníku výstupního signálu.

LFE kanál

Kanál Efektu nízké frekvence se používá na přenos nízkofrekvenčního zvuku prostřednictvím speciálního nízkofrekvenčního kanálu, jehož vlnový rozsah je speciálně omezen. Vlnový rozsah je omezen na báze a tím na frekvence mezi 20 Hz a 100 Hz. LFE kanál se používá při různých zvukových systémech s více kanály. Kvůli svému omezenému vlnovému rozsahu se nepovažuje za plnohodnotný kanál v označení zvukových systémů s více kanály, ale jako přídavek označeny jako "1" (např. 5.1).

potlačení šumu

Potlačení šumu je proces, při kterém je šum digitálního signálu silně koncentrován do určitých frekvenčních rozsahů. Šum je tak přemístěn do frekvenčních rozsahů, které jsou irelevantní pro následné zpracování signálu. Tyto frekvenční rozsahy lze následně zeslabit pomocí různých filtrů a tak potlačit šum.

Vzorkovací frekvence

Vzorkovací frekvence označuje frekvenci, s jakou je vytvářen vzorek signálu za časový interval. Měří se ve vzorkovacích hodnotách za vteřinu. Čím vyšší je frekvence vzorkování, tím přesnější je měření a vyšší kvalita zvuku.

9 Indexu

Časová korekce 30
Část Zobrazení stopy 26
Šablona sledu efektů 29
  Odstranit 57
  Vytvořit 57
Šablony
  Vybrat 20
Šablony projektu
  Vybrat 20
Škrábance 40, 53
Šumová brána 30
Šumový filtr 11

Alokace zvuku 55
Amplituda 30
Analogová nahrávka 30

Bicí nástroje 34
Bitová hloubka 7, 11
Bod křivky
  Odstranit 54, 56, 58
  Úpravy 54, 56, 58

CD text 60

Deaktivovat
  Stopa 52
Deesser 30
Digitální monitoring 42, 44
Dob v taktu 9
Dočasná složka 13
Doplněk DirectX 15
Doplněk VTS 14
Doplňky
  DirectX 29
  Doplňky DirectX 29
  Nastavení DirectX 29
  Nastavení VST 29
  VST 29
  VST doplňky 29
Důraz 35
Dynamický procesor 30

Editor rytmu 32, 34
Efekty 24, 30
Ekvalizér 30
Export
  Formát souboru 10
  Zvukový soubor 59
Extrapolace pásma 32

Fázovač 30
Filtr odstranění hluku 46
FIR filtr 11
Flanger 30
Frekvence 25, 35

Gramofony 37, 53

Hlasitost 30
Hlavní 24
Hlavní okno 21
Hlavní stopa 24
Hudební směr 35

IIR filtr 11
Image Recorder 59
Import
  Zvukové CD 47
Index CD 50

Kanály 6
Karaoke filtr 30
Kazeta
  Nahrávání 43
Klíčový bod
  Odstranit 55
  Úpravy 55
Klip 6
  Nero ScratchBox 53
Klip Nero ScratchBox
  Vytvořit 53

Komponenty
Obecné ... 33
Obecné části ... 33
Konfigurace ... 7, 9, 15, 16, 22
Dekodér ... 17
Kodér ... 18
Konfigurace ... 6
Nastavení ... 6
Nastavení projektu ... 6, 7
Nastavení zařízení ... 6, 15
Nastavení zvukového formátu ... 6, 16
Předvolby ... 6, 9
Převodník ... 19
Konvence, příručka ... 5
Konvoluční dozvuk ... 30
Korekce DC offsetu ... 32
Korekce ořezávání ... 32
Křivka hlasitosti ... 52
Vytvořit ... 54
Křivka skupiny efektů ... 29, 52, 58
Přidat ... 58
Křivka stereováhy ... 52
Vytvořit ... 55
Kvákadlo ... 30

Ladění výšky ... 30
LFE kanál ... 21
LFE stopa ... 22
Lišta nabídek ... 21, 22

Místo na ukládání ... 13
Mixovací pult ... 37, 38
Modulace ... 30
Monofonie ... 36
Možnosti ... 6, 7, 9, 15, 16, 22

Nahrávání
Kazeta ... 43
LP ... 43
Nahrávání ... 43
Pásek ... 43
Zvukový soubor ... 42
Nápověda ... 23
Nastavení
Obecné ... 33
Nastavení formátu zvuku
Dekodér ... 17
Kodér ... 18
Převodník ... 19
Nastavení hlavní stopy ... 21
Nastavení nahrávání ... 42
Nastavení projektu ... 6, 24
Nastavení uložení/výstupu ... 11
Nastavení zařízení ... 6
Zvukový vstup ... 16
Zvukový výstup ... 16
Nastavení zvukového formátu ... 6
Nastavení zvuku ... 7
Nástroje ... 30, 37, 39
Nero MediaBrowser ... 26
Nero Scratch Editor ... 39, 40
Nero ScratchBox ... 37, 49
Klip ... 53
Nero ScratchEditor ... 54
Nero SoundBox ... 32, 49
Nero SoundTrax ... 5
Nízká kvalita ... 30

Obecná nastavení ... 33
Odraz ... 30
Odstranění praskání ... 32
Odstranění šumu kamery ... 32
Odstranit
Bod křivky ... 54, 56, 58
Klíčový bod ... 55
Sled efektů ... 56
Šablona sledu efektů ... 57
Online nápověda ... 23

Panel nástrojů ... 21, 23
Polyfonie ... 36
Potlačení šumu ... 11
Potlačit bručení ... 32
Prodleva ... 30
Program
Spuštění programu ... 6
Projekt ... 21, 25
Otevřít ... 20
Otevřít projekt ... 20
Projekty prostorového zvuku ... 21

Prostorový dozvuk 30
Prostorový zvuk..... 12, 24, 25, 33, 55
Prostředí..... 32, 36
Průvodci 20, 22, 43
Předvolby 6
Přidat
Křivka skupiny efektů 58
Příručka, konvence 5
Přiřaditelné efekty 21, 24
Přiřaditelné skupiny efektů..... 24
Pseudorevers..... 30

Redukce šumu 32, 45
Rozdělení stopy 50
Rozdělení stopy CD 50
Rozdělení zvuku v prostoru 55
Rozpoznat hardware..... 40
Rychlost přehrávání 53

Sbor..... 30
Scratch Editor..... 40
ScratchBox..... 37, 53
ScratchEditor..... 39, 54
Scratching 37
Sekvencer 32, 35
Skupina efektů 57, 58
Odstranit 57
Úpravy 57
Vytvořit..... 57
Skupiny efektů..... 24
Skutečný prostorový zvuk 12
Sled efektů 25, 52, 57
Sledy efektů 29, 30, 32, 56
Doplněk 29
Doplňky..... 29
Efekty..... 29
Nástroje 29
Odstranit 56
Vylepšení 29
Vytvořit..... 56
Složka pro soubory s vlnovým zobrazením 13
Smyčka 37, 40, 49, 53
Soubor špiček 37
SoundBox..... 32

Start
Prostřednictvím nabídky Start 6
Stereo nahrávka..... 42
Stereo procesor..... 30
Stopa..... 6
Deaktivovat 52
Stopy 21, 25
Středový bod zvuku..... 55
Systémové požadavky 61

Tempo (BPM)..... 9
Tempo a měření..... 9
Terminologie 6
Text na řeč 32, 36
Transponovat 30

Úpravy
Bod křivky 54, 56, 58
Klíčový bod 55
Skupina efektů 57
Uživatelské šablony 20

Virtuální prostorový zvuk..... 12
Vlastní filtr..... 32
Vložit
Index CD..... 50
Jmenovka 50
Klip ScratchBox..... 49
Klip SoundBox 49
ScratchBox..... 49
SoundBox 49
Vybrat
Šablony..... 20
Šablony projektu 20
Vylepšení..... 32
Vypálit
Zvukové CD 59
Výška..... 34
Vytvořit
Kanály..... 55
Klip Nero ScratchBox 53
Křivka hlasitosti 54
Křivka stereováhy..... 55
Skupina efektů 57
Sled efektů..... 56
Stereo 55
Šablona sledu efektů..... 57
Vzorkovací frekvence..... 7, 30

Vzorové zvuky 40

Zadrhávání 30
Zkreslení 30
Změna hlasu 30
Zobrazení souboru špiček 37
Zobrazení stopy 21
Zvuková stopa 6
Zvukové CD
- Import 47
- Vypálit 59

Zvukové odrazy 30
Zvukový soubor 6
- Export 59
- Nahrávání 42

Zvukový vstup 16
Zvukový výstup 16

10 Kontakt

Nero SoundTrax je produkt společnosti Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 18	**Internet:**	www.nero.com
76307 Karlsbad	**Nápověda:**	http://support.nero.com
Německo	**Fax:**	+49 724 892 8499

Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800	**Internet:**	www.nero.com
Glendale, CA 91203-2335	**Nápověda:**	http://support.nero.com
USA	**Fax:**	(818) 956 7094
	E-mail:	US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8F-B, 1-2-2 Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku	**Internet:**	www.nero.com
Yokohama, Kanagawa	**Nápověda:**	http://support.nero.com
Japonsko 224-0003		

Copyright © 2011 Nero AG a držitelé licencí. Všechna práva vyhrazena.