

nero
simply enjoy™



Příručka
Nero WaveEditor



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 pokračující ustanovení o záručních právech. Společnost Nero AG nenesie 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 aktivčního 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 ochranného 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 Media-Streaming, 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 logo 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 společnosti 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 logo 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 společnosti 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 nezačínají 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	4
1.1	O příručce	4
1.2	O této aplikaci	4
2	Spuštění programu	5
2.1	Konfigurace	5
2.1.1	Nastavení zařízení	5
2.1.2	Možnosti editoru	6
2.1.3	Nastavení formátu zvuku	11
3	Uživatelské rozhraní	15
3.1	Hlavní okno	15
3.1.1	Lišta nabídek	15
3.1.2	Oblast panelu nástrojů	17
3.1.3	Oblast zobrazení	18
3.1.4	Nero MediaBrowser	19
3.2	Okno Nastavení formátu vzorků	22
3.3	Okno Zjištění přestávky	23
3.4	Okno Generátor testovacích tónů	24
3.5	Filtry	26
3.5.1	Nástroje	27
3.5.2	Efekty	32
3.5.3	Vylepšení	44
4	Přehrávání zvukového souboru	49
5	Nahrávání zvukového souboru	50
5.1	Okno Nahrávací pult	50
5.2	Nahrávání zvukového souboru	51
6	Úprava zvukového souboru	53
6.1	Úprava struktury zvukového souboru	53
6.2	Úprava hlasitosti zvukového souboru	54
6.3	Použití ostatních možností vylepšení	55
7	Technické informace	56
7.1	Systémové požadavky	56
7.2	Podporované formáty a kodeky	56
7.2.1	Zvukové formáty a kodeky	56
8	Slovníček pojmů	57
9	Indexu	58
10	Kontakt	61







1 Úspěšný start

1.1 O příručce

Tato příručka je určena pro všechny uživatele, kteří se chtějí naučit používat aplikaci Nero WaveEditor. 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 podtržené.
[...]	Označuje klávesové zkratky pro zadávání příkazů.

1.2 O této aplikaci

Nástroj Nero WaveEditor umožňuje nahrávat hudbu a upravovat zvukové soubory pomocí různých filtrů a metod vylepšování zvuku. Tyto optimalizované zvukové soubory můžete poté vypálit pomocí aplikace Nero Burning ROM nebo Nero Express.

Aplikace Nero WaveEditor umožňuje upravovat zvukové soubory v reálném čase bez poškození původního souboru. Díky internímu referenčnímu zvukovému formátu se ukládá historie úprav, takže změny lze také vrátit. S úpravami souborů vám pomohou různé efekty (např. vícehlas, zpoždění, vibrato nebo dozvuk), množství nástrojů (např. stereo procesor, ekvalizér, odstraňovač šumu), propracované zlepšovací algoritmy (extrapolace pásma, potlačení šumu, odstraňovač praskání), jakož i různé filtry a nástroje v rámci Nero WaveEditor.



2 Spuštění programu

Při spouštění aplikace Nero WaveEditor postupujte následovně:

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

➔ Otevře se okno aplikace Nero WaveEditor.



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

➔ Spustili jste aplikaci Nero WaveEditor.

2.1 Konfigurace

Nástroj Nero WaveEditor můžete konfigurovat tak, aby odpovídal vašim potřebám. K tomu účelu máte k dispozici možnosti **Nastavení zařízení**, **Možnosti editoru** a **Nastavení formátu zvuku**.

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

2.1.1 Nastavení zařízení

V **Nastavení zařízení** Nero WaveEditor je možné provést stanovení pro zvukové vstupy a výstupy.

K tomuto oknu se dostanete prostřednictvím tlačítek **Možnosti** > **Nastavení zařízení** na liště nabídek.



Okno Nastavení zařízení

V okně **Nastavení zařízení** jsou k dispozici následující rozbalovací nabídky:

Vstupní zařízení	Specifikuje zvukové zařízení pro zvukový vstup (např. mikrofon).
Výstupní zařízení	Specifikuje zvukové zařízení pro zvukový výstup (např. reproduktory).

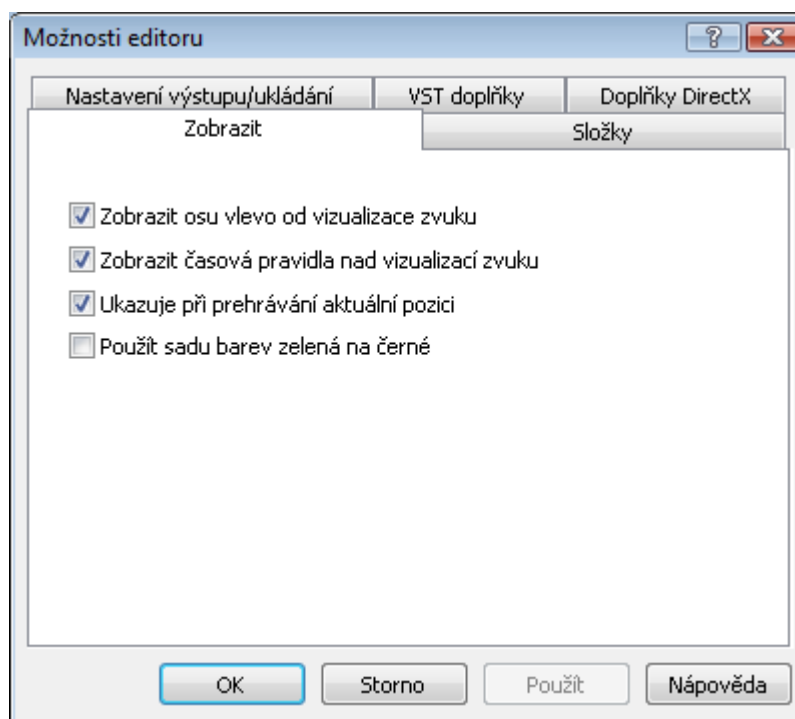


2.1.2 Možnosti editoru

V okně **Možnosti editoru** v programu Nero WaveEditor je možné provést nastavení výstupu a ukládání, jakož i stanovit aspekty zobrazení a doplňků na různých záložkách.

Do tohoto okna se můžete dostat pomocí **Možnosti > Možnosti editoru** na liště nabídek.

2.1.2.1 Záložka Zobrazit



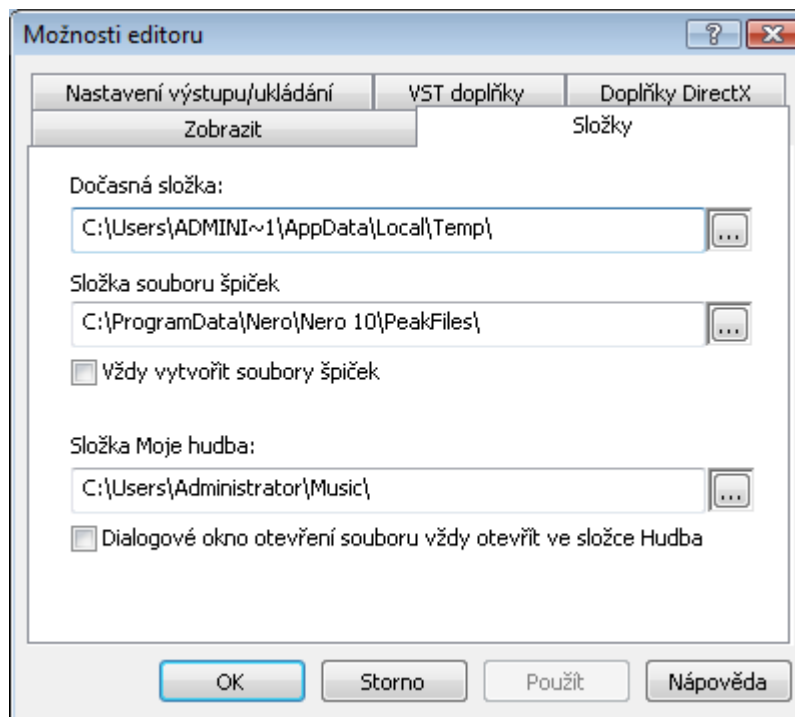
Záložka Zobrazit

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

Zobrazit osu vlevo od vizualizace zvuku	Vlevo od souboru s vlnovým zobrazením zvukového souboru zobrazuje osu procent. Procentní osa zobrazuje zarovnání frekvencí jak v kladné, tak záporné části procent.
Zobrazit časová pravidla nad vizualizací zvuku	Nad souborem s vlnovým zobrazením zvukového souboru zobrazuje časovou osu. Časová osa zobrazuje dobu trvání zvukového souboru v hodinách, minutách, sekundách a milisekundách.
Ukazuje při přehrávání aktuální pozici	Využívá černé čáry pro zobrazení pozice přehrávání ve zvukovém souboru.
Použít sadu barev zelená na černé	Zobrazuje soubory s vlnovým zobrazením zeleně a pozadí černě. Dle výchozího nastavení se soubory s vlnovým zobrazením zobrazují modře a pozadí bíle.



2.1.2.2 Záložka Složky




Záložka Složky

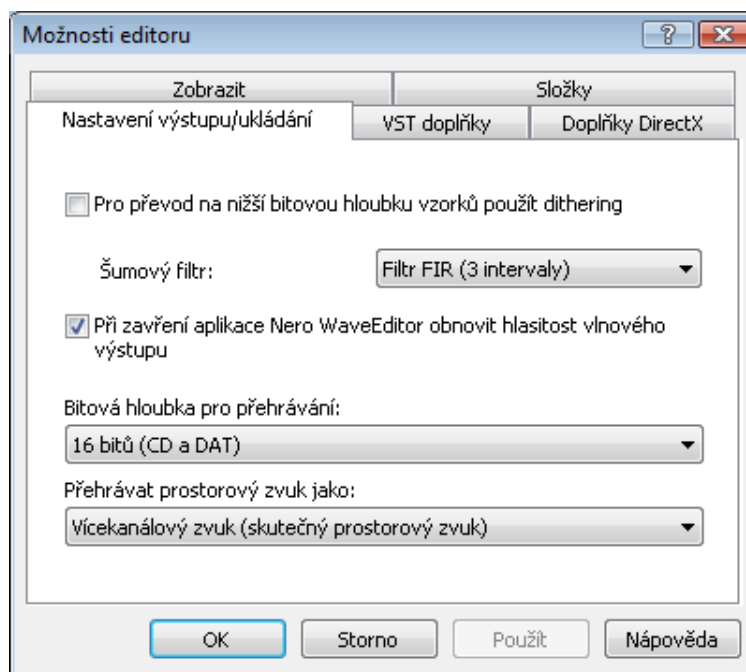
Na záložce **Adresáře** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zadávací pole Dočasný adresář	Určuje složku, do které se ukládají dočasné soubory. Složka by se měla nacházet na jednotce s dostatečným místem na ukládání.
Zadávací pole Adresář souboru s vlnovým zobrazením	Specifikuje složku, do které se ukládají soubory s vlnovým zobrazením. Soubory s vlnovým zobrazením jsou soubory vyrovnávací paměti, které Nero WaveEditor využívá pro rychlejší otevření zvukových souborů. Složka by se měla nacházet na jednotce s rozsáhlým místem na ukládání.
Zaškrtnutí políčko Vždy vytvořit soubory s vlnovým zobrazením	Při otevření zvukového souboru vždy vytváří nový soubor s vlnovým zobrazením. Jinak se soubory s vlnovým zobrazením ukládají dočasně do adresáře a odtud se opět vyvolávají.
Zadávací pole Složka Moje hudba:	Specifikuje výchozí složku, do které se ukládají soubory.
Zaškrtnutí políčko Dialogové okno otevření souboru vždy otevřít ve složce Hudba	Při otevření dialogového okna Otevřít systém vždy nejdříve zobrazí složku, která je uvedena v textovém poli Složka Moje hudba .



<p>Tlačítko</p> 	<p>Otevírá okno, ve kterém lze vybrat složku pro příslušné soubory.</p>
---	---

2.1.2.3 Záložka Nastavení uložení/výstupu



Záložka Nastavení uložení/výstupu

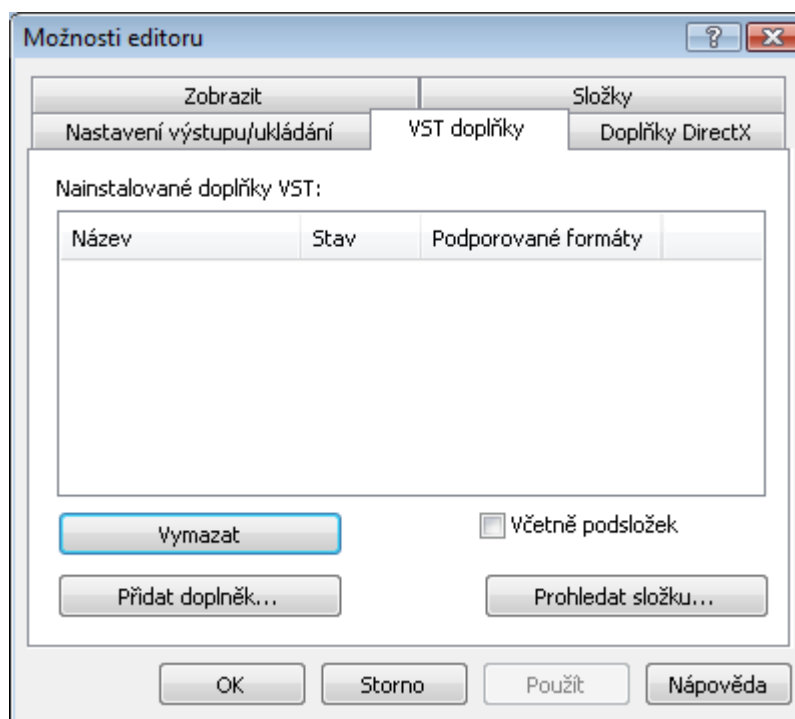
Na záložce **Nastavení uložení/výstupu** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

<p>Zaškrtačací políčko Pro převod na nižší bitovou hloubku vzorků použít dithering</p>	<p>Překrývá zvukové chyby, které vzniknou při převodu na menší bitovou hloubku s bílým šumem, který je těžko rozpoznatelný lidským sluchem. Pokud není k dispozici dithering, je při převodu na menší bitovou hloubku možné slyšet jasné slyšitelné interference.</p>
<p>Rozbalovací nabídka Šumový filtr</p>	<p>Specifikuje typ potlačení šumu. IIR filtr (2. řada): 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. Druhá řada 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.</p>



Zaškrťovací políčko Při zavření aplikace Nero WaveEditor obnovit hlasitost vlnového výstupu	Obnovuje hlasitost zvukového souboru Nero WaveEditor při uzavření.
Rozbalovací nabídka Bitová hloubka v průběhu přehrávání	Specifikuje bitovou hloubku v průběhu přehrávání načteného zvukového souboru.
Rozbalovací nabídka Přehrávat prostorový zvuk jako	Specifikuje způsob přehrávání zvuku s prostorovým zvukem. Vícekanálový zvuk: přehrává prostorový zvuk pomocí všech kanálů. Stereo pomocí Nero HeadPhone (virtuální prostorový zvuk): přehrává audio s prostorovým zvukem filtrované jako stereo s virtuální efektem prostorového zvuku vytvořeného pro sluchátka. Stereo s Nero VirtualSpeakers (virtuální prostorový zvuk): přehrává audio s prostorovým zvukem filtrované jako stereo, přičemž virtuální zvukový efekt je vytvářen pro reproduktory.

2.1.2.4 Záložka VST Doplnky



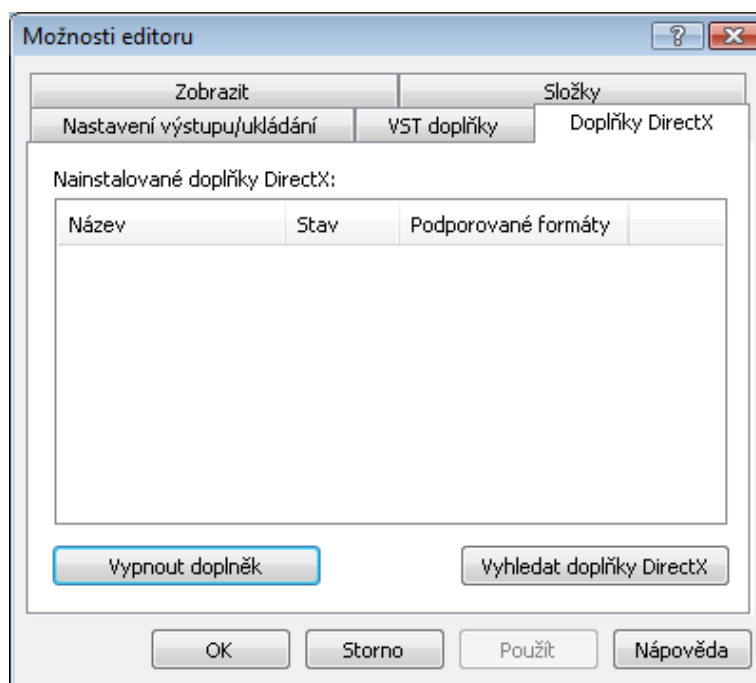
Záložka VST Doplnky



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

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.
Zaškrtnuté 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.

2.1.2.5 Záložka Doplnky DirectX



Záložka Doplnky DirectX

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

Část zobrazení Nainstalované doplňky DirectX	Zobrazuje aktuálně nainstalované doplňky DirectX.
--	---



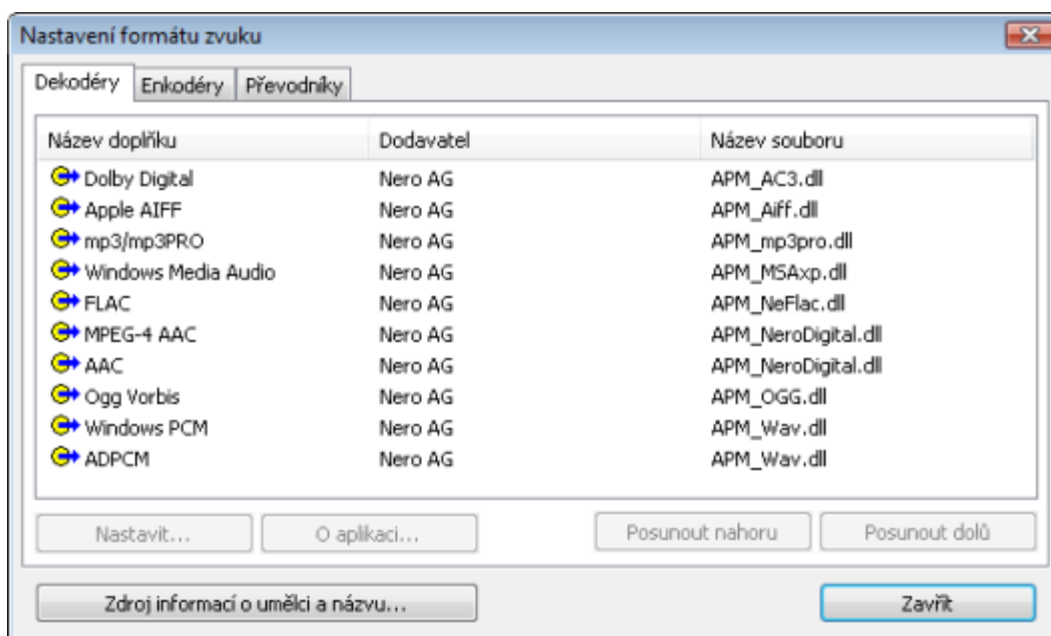
Tlačítko Vypnout doplněk	Vypíná označené doplňky DirectX.
Tlačítko Vyhledat doplňky DirectX	Provádí intenzivní vyhledávání DirectX doplňků.

2.1.3 Nastavení formátu zvuku

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

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

2.1.3.1 Záložka Dekodéry



Záložka Dekodéry

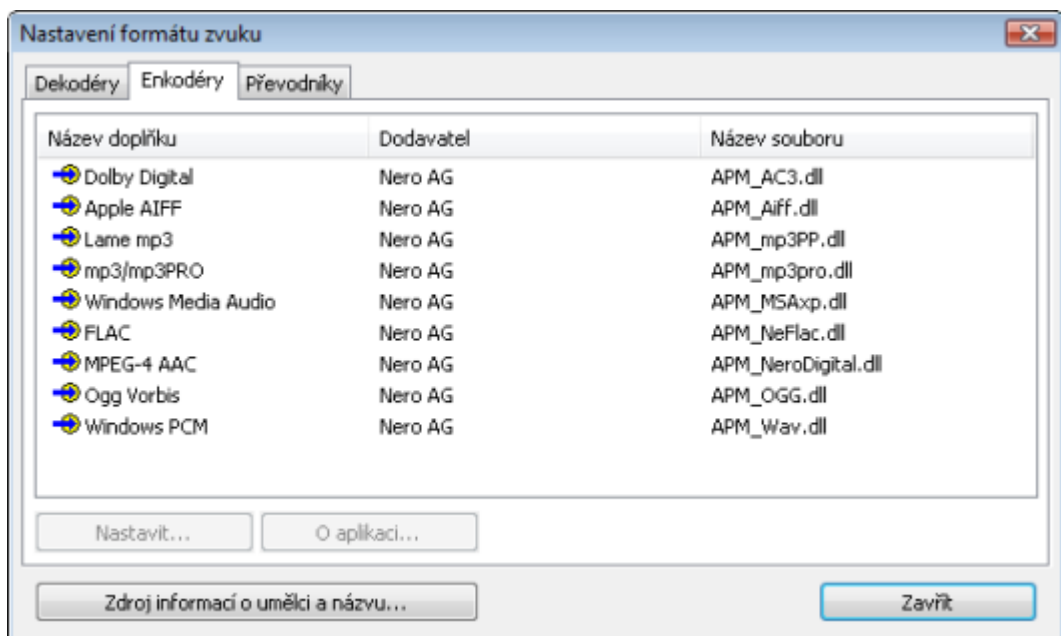
Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **Dekodéry**:

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 informace o interpretovi/názvu , ve kterém můžete specifikovat zdroj, ze kterého se budou načítat informace o interpretovi a názvu.

2.1.3.2 Záložka Kodéry



Záložka Kodéry

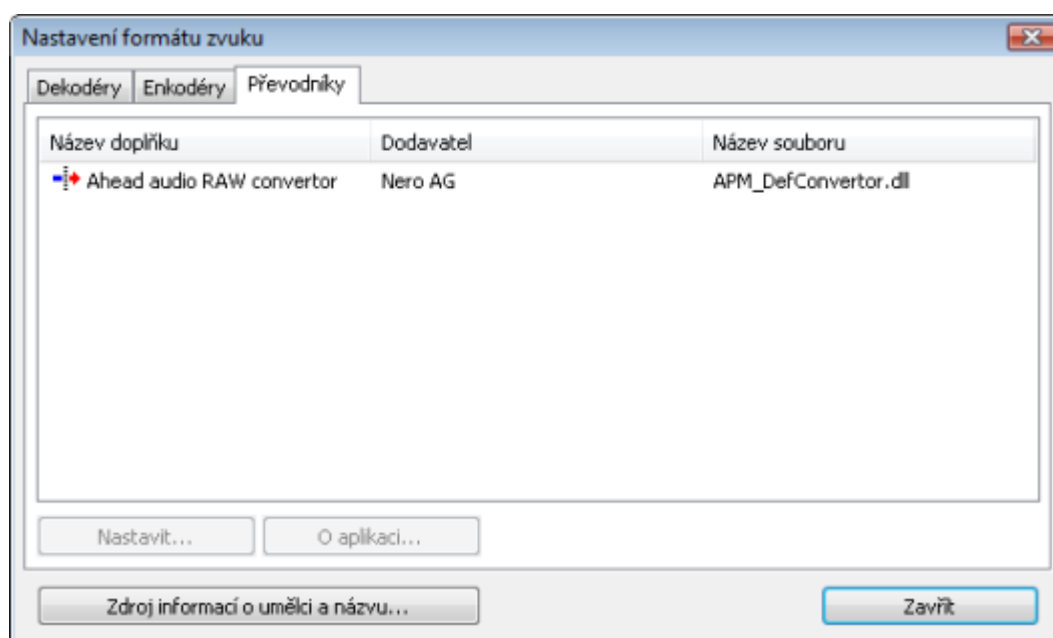
Následující možnosti nastavení jsou dostupné na záložce **Kodéry**:

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.

2.1.3.3 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.



<p>Tlačítko Zdroj informací o interpretovi a názu</p>	<p>Otevírá okno Získat informací o interpretovi/názvu, ve kterém můžete specifikovat zdroj, ze kterého se budou načítat informace o interpretovi a názvu.</p>
--	--



3 Uživatelské rozhraní

3.1 Hlavní okno

Po spuštění nástroje Nero WaveEditor se zobrazí hlavní okno. Je rozděleno na lištu nabídek, panel nástrojů a různá zobrazení nacházející se ve spodní části.

Otevřený soubor je oblasti zobrazení souboru standardně zobrazen jako vlnový průběh. Je také možné změnit zobrazení na spektrogram či zobrazení vlnky.



Hlavní okno

3.1.1 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.
Úpravy	Otevírá nabídku Upravit , která obsahuje funkce úprav pro soubory v obrazovce výběru jako dělení, kopírování a vymazávání, které již znáte ze systému Windows. Zvukový soubor můžete také různými způsoby měnit, vkládat soubory a rozdělit stopy a aktivovat automatické zjišťování přestávek.




Zobrazit	Otevírá nabídku Náhled , která nabízí možnost individuální úpravy lišty nabídky a panelu nástrojů a zvětšení či zmenšení náhledu projektu. Můžete rovněž změnit náhled zvukového souboru, zobrazit a skrýt okna a zobrazit informace o načteném zvukovém souboru.
Zvuk	Otevírá nabídku Audio , která nabízí možnost nahrávání, přehrávání a zastavování přehrávání zvukových souborů.
Hlasitost	Otevírá nabídku Hlasitost s možností změny hlasitosti otevřeného zvukového souboru. Rovněž si můžete vybrat některou z metod Postupného zesílení a Postupného zeslabení .
Nástroje	Otevírá nabídku Nástroje s možností upravovat otevřený zvukový soubor pomocí škály různých nástrojů.
Efekty	Otevírá nabídku Efekty s možností upravovat otevřený zvukový soubor pomocí škály různých efektů.
Vylepšení	Otevírá nabídku Vylepšení s možností úpravy zvuku otevřeného zvukového souboru.
Doplňky	Otevírá nabídku Doplňky s možností provádět nastavení pro doplňky DirectX a VST.
Okna	Otevírá nabídku Okna , která umožňuje současné uzavření všech oken.
Možnosti	Otevírá nabídku Nastavení s možností nastavit program.
Nápověda	Otevírá nabídku Nápověda , která nabízí možnost vyvolání online nápovědy a prohlížení čísla verze a jiných registračních údajů.

3.1.1.1 Metody postupného zeslabení a zesílení

V položce lišty nabídek **Hlasitost > Postupně zeslabit** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

	Sinusové postupné zeslabení.
	Exponenciální postupné zeslabení.
	Lineární postupné zeslabení.



	Logaritmické postupné zeslabení.
---	---








V položce lišty nabídek **Hlasitost > Postupně zesílit** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

	Sinusové postupné zesílení.
	Exponenciální postupné zesílení.
	Lineární postupné zesílení.
	Logaritmické postupné zesílení.








3.1.2 Oblast panelu nástrojů

Oblast panelů nástrojů může být tvořena až třemi panely nástrojů: **Standardní panel nástrojů**, **Panel nástrojů Transport** a **Panel vertikálního zvětšení**. Tuto oblast si můžete přizpůsobit výběrem požadovaných panelů nástrojů v nabídce **Zobrazit**.







Na **Standardním panelu nástrojů** jsou k dispozici následující tlačítka:

	Vytváří zvukový soubor.
	Otevírá existující zvukový soubor.
	Spustí nástroj Nero MediaBrowser, který slouží ke snadnému vyhledávání, prohlížení a otevírání mediálních souborů a jejich přidávání do projektu.
	Ukládá zvukový soubor.
	Vyjme vybranou část a uloží ji do schránky.
	Zkopíruje vybranou část a uloží ji do schránky.
	Vloží obsah schránky na vybrané místo.



	Zruší poslední akci.
	Znovu provede poslední akci, kterou jste zrušili.
	Vybere celý zvukový soubor.
	Zvětší zvukový soubor.
	Zmenší zvukový soubor.
	Zvětší zvukový soubor tak, aby se zobrazila určitá část tak, aby zaplnila obrazovku.
	Zmenšuje zvukový soubor tak, aby se zobrazil celý projekt.

Na **Panelu nástrojů Transport** jsou k dispozici následující tlačítka:

	Otevře se okno Nahrávací pult .
	Přehrává zvýrazněnou část zvukového souboru.
	Přehrává celý zvukový soubor.
	Pokud klepnete na tlačítko Přehrát , začne přehrávat zvukový soubor ve smyčce.
	Zastavuje přehrávání zvukového souboru.
	Pozastaví přehrávání zvukového souboru. Tato funkce je k dispozici pouze při přehrávání zvukového souboru.

Na **Panelu vertikálního zvětšení** je k dispozici následující rozbalovací nabídka:

Vertikální zvětšení	Umožňuje vybrat faktor vertikálního zvětšení zvukového souboru.
----------------------------	---

3.1.3 Oblast zobrazení

V dolní části okna lze prostřednictvím nabídky **Zobrazit** otevřít různá zobrazení.



Část zobrazení



V nabídce **Zobrazit** jsou k dispozici následující položky:

Ukazatele úrovně	Otevírá okno Transport , jehož levá strana zobrazuje zvuk místnosti. Na pravé straně okna můžete také reprodukovat zvukový soubor, měnit jeho hlasitost a používat reproduktory.
Spektrální analyzátor	Otevírá okno Spektrální analyzátor , ve kterém se v průběhu přehrávání graficky zobrazují frekvence zvukového souboru.
Historie úprav	Otevírá okno Historie úprav , ve kterém se nachází seznam kroků úprav zvukového souboru. Můžete se rovněž vrátit do kterékoliv fáze úprav a obnovit původní stav zvukového souboru.
Stavový řádek	Zobrazuje Stavový řádek , který ukazuje délku trvání vybraných zvukových pasáží a celého zvukového souboru v dolní části obrazovky.


3.1.4 Nero MediaBrowser

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

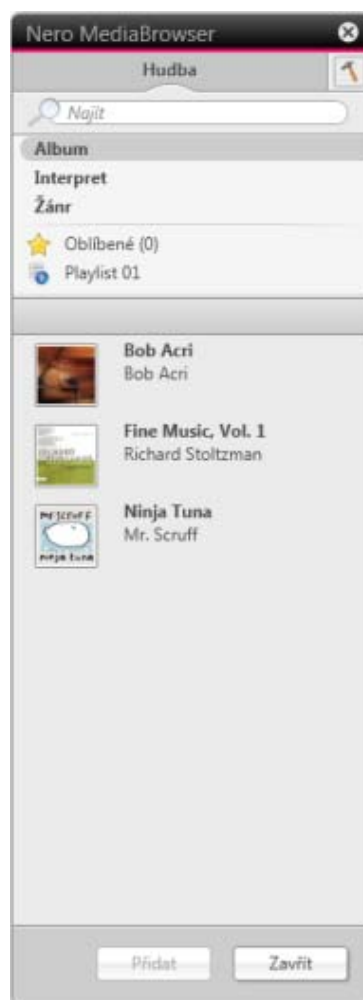
Pomocí aplikace Nero MediaBrowser můžete přistupovat ke knihovně médií obsahující všechny mediální soubory, které byly indexovány aplikací Nero Kwik Media. Aplikace Nero MediaBrowser byla navržena, aby umožňovala přístup z několika aplikací Nero.



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 WaveEditor.

Aplikace Nero MediaBrowser zobrazuje pouze mediální soubory, které lze použít v odpovídajícím projektu Nero WaveEditor. 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 Obličej	Zobrazuje všechny fotografie, v nichž byly zjištěny a pojmenovány obličej osoby, v abecedním pořadí. Nepotvrzené a nepojmenované obličej nejsou zobrazeny. Obličej 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 uživatelem 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 Obličej 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.

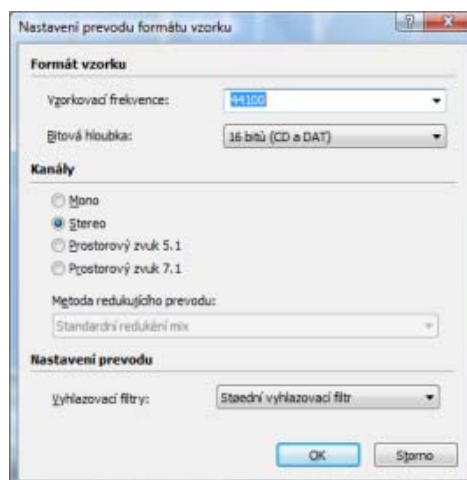
Okno **Možnosti** otevřete klepnutím na tlačítko  v horním panelu úloh. Možnosti se vztahují přímo na Nero Kwik Media. Zobrazí se následující možnost nastavení:

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  .
-----------------	---

3.2 Okno Nastavení formátu vzorků

Nástroj Nero WaveEditor vám umožňuje převést formát vzorku.

Okno **Nastavení převodu formátu vzorků** můžete otevřít pomocí nabídky **Úpravy > Převod formátu vzorku** v liště nabídek.



Okno Nastavení převodu formátu vzorků



V oblasti **Formát vzorků** jsou k dispozici následující rozbalovací nabídky:

Vzorkovací frekvence	Nabízí k výběru různé <u>vzorkovací frekvence</u> . Výchozí frekvence je 44100 Hz (CD) .
Bitová hloubka	Nabízí k výběru různé <u>bitové hloubky</u> . Výchozí nastavení je 16bitová (CD a DAT) .

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

Tlačítka možností Kanály	Nabízí k výběru různé výstupní typy. Výběrem prostorového zvuku 5.1 a 7.1 máte možnost vytvořit zvukový soubor s prostorovým zvukem s pěti nebo sedmi kanály.
Rozbalovací nabídka Metoda převodu se snížením kvality	Převádí zvukový soubor s prostorovým zvukem na normální stereo zvukový soubor s umělým prostorovým zvukem pro sluchátka nebo stereo zvukový soubor s umělým prostorovým zvukem pro reproduktory. K dispozici pouze pro zvukové soubory s prostorovým zvukem.

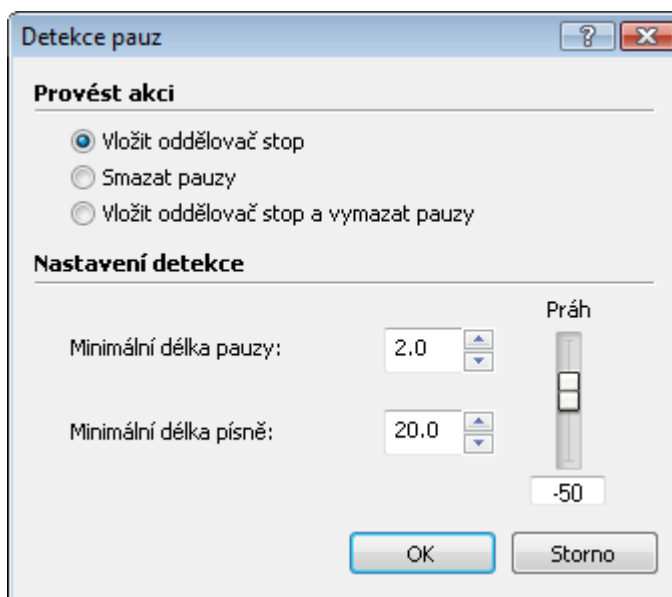
V oblasti **Nastavení převodu** je k dispozici následující rozbalovací nabídka:

Filtry ochrany proti chybě vzorkování	Nabízí různé druhy filtrů proti chybě vzorkování.
--	---

3.3 Okno Zjištění přestávky

Nástroj Nero WaveEditor umožňuje provést automatické zjištění přestávky u zvukového souboru.

Okno **Zjištění přestávky** můžete otevřít pomocí nabídky **Úpravy > Zjištění přestávky** v liště nabídek.



Okno Zjištění přestávky

V oblasti **Akce k provedení** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Vložit oddělovač stop	Vloží oddělovače stop do zjištěných přestávek
Smazat přestávky	Smaže zjištěné přestávky.
Vložit oddělovač stop a vymazat přestávky	Smaže zjištěné přestávky a nahradí je oddělovači stop.

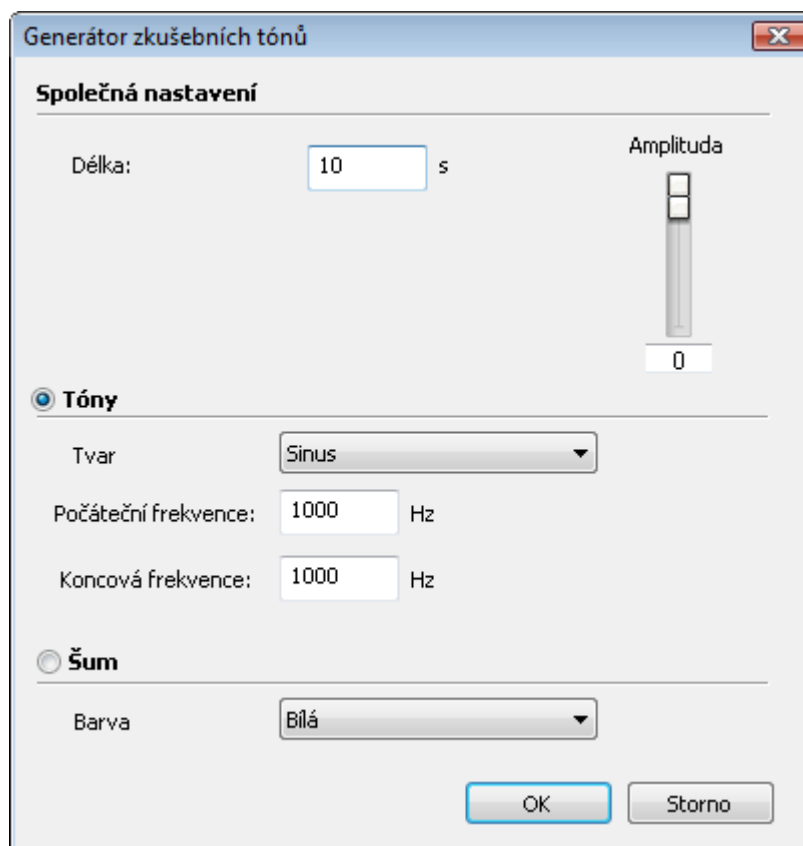
V oblasti **Nastavení zjištění** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zadávací pole Minimální délka přestávky:	Definuje minimální délku přestávky ve zvukovém souboru, má-li být zjištěna automaticky. Číslo se uvádí v sekundách.
Zadávací pole Minimální délka písňe	Definuje minimální délku písňe, pokud má být rozpoznána jako celá píseň. Číslo se uvádí v sekundách.
Posuvník Práh	Definuje práh pro hlasitost, po kterém jsou stopy zvukového souboru zjištěny jako přestávky.

3.4 Okno Generátor testovacích tónů

Okno **Generátor testovacích tónů** vám umožňuje vkládat do zvukového souboru testovací signál.

K tomuto oknu se dostanete prostřednictvím nabídky **Úpravy > Vložit testovací signál** na liště nabídky.



Okno Generátor testovacích tónů

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

Zadávací pole Délka	Specifikuje dobu trvání testovacího signálu v sekundách.
Posuvník Amplituda	Specifikuje amplitudu testovacího signálu jak pro zvuk, tak pro šum.

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

Přepínač Tóny	Definuje, že testovací signál se reprodukuje jako tón. Aktivuje rovněž část obsahující možnosti nastavení formy vlnění, počáteční frekvenci a koncovou frekvenci testovacího signálu.
Rozbalovací nabídka Tvar vlnění	Specifikuje formu vlnění, jakou by měl testovací signál mít.
Zadávací pole Start	Specifikuje počáteční frekvenci testovacího signálu.



Zadávací pole Koncová frekvence	Specifikuje koncovou frekvenci testovacího signálu.
---	---






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

Přepínač Šum	Definuje, že testovací signál se reprodukuje jako šum. Aktivuje rovněž část, která definuje typ šumu.
Rozbalovací nabídka Barva	Specifikuje typ šumu. Bílá je hlasitý šum, Růžová středně hlasitý šum a Hnědá tichý šum.

3.5 Filtry

Zvuk audio souboru můžete měnit různými způsoby. Pro tento účel jsou na liště nabídek k dispozici položky **Nástroje**, **Efekty** a **Vylepšení**.

Ve všech oknech pro změnu zvuku jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Tlačítko 	Přehrává zvukový soubor změněný filtrem.
Tlačítko 	Zastavuje přehrávání.
Rozbalovací nabídka Aktivní kanály	Nabízí k výběru aktivní kanály. Kanály můžete samostatně zapínat a vypínat.
Tlačítko Obejít	Uchovává změny filtru po dobu trvání aktivace. To umožňuje střídavě poslouchat neupravený soubor a upravenou verzi.
Tlačítko Zpracovat offline	Zpracovává změny zvukového souboru offline. To umožňuje přehrávání upraveného souboru se slabším procesorem bez třesení.
Rozbalovací nabídka 	Nabízí k výběru jak předem definované, tak i osobně vytvořené, profily.
Tlačítko 	Vytváří nový profil se stávajícím nastavením.
Tlačítko 	Odstraňuje vybraný profil.



3.5.1 Nástroje

3.5.1.1 Deesser

Nástroj **Deesser** se používá pro odfiltrování nepříjemných sykavých zvuků (sykavek) z nahrané řeči a písní.

V části **Deesser** jsou k dispozici následující posuvníky:

Práh	Specifikuje úroveň, po které se šum potlačí, jako hodnotu v dB. Pokud je hodnota velmi nízká, dojde k potlačení veškerého tichého šumu.
Zeslabení	Specifikuje rozsah, v jakém se má šum utlumit, pokud není zcela odfiltrován.

V části **Doba reakce** jsou k dispozici následující posuvníky:

Doba útoku	Specifikuje jak dlouho musí šum trvat, aby došlo k jeho zjištění.
Doba uvolnění	Specifikuje, po jak dlouhou dobu se bude šum filtrovat.

3.5.1.2 Dynamický procesor

Nástroj **Dynamický procesor** můžete používat na úpravu poměru mezi vstupní a výstupní hlasitostí. To umožňuje například zdůraznit tiché zvuky a tím zvukovému souboru propůjčit větší dynamiku.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Charakteristiky	Zobrazuje poměr vstupní hlasitosti a výstupní hlasitosti. V tomto případě osa y představuje výstup a osa x vstup.
Posuvník Doba útoku	Specifikuje dobu, která musí uplynout, než je efekt zcela slyšet.
Posuvník Doba uvolnění	Specifikuje dobu, která musí uplynout, než již efekt není slyšet.
Zaškrtnutí políčko Film	Zpracovává veškeré kanály prostorového zvuku pro stejnou část. Toto lze aktivovat pouze pokud se zpracovává zvukový soubor prostorového zvuku.



3.5.1.3 Ekvalizér

Nástroj **Ekvalizér** vám umožňuje zdůraznit určité **frekvence**, specifikovat amplitudu a šířku pásma.

K dispozici je následující graf:

Graf frekvenční odezvy	Zobrazuje frekvenční odezvu. Osa y představuje amplitudu a osa x frekvenci.
-------------------------------	---

V oblasti **Nastavení filtru** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Rozbalovací nabídka Filtr	Vybírá filtry. Čísla v rozbalovací nabídce Filtry představují čtverce v Grafu frekvenční odezvy zleva doprava.
Posuvník Střední frekvence	Označuje rozdělení úchopových značek na ose x. Hodnoty (v Hz) středních frekvencí můžete také zadat do polí.
Posuvník Šířka pásma	Označuje, zda vlnový rozsah střední frekvence stoupá nebo klesá prudce či pomalu. Hodnoty můžete nastavit mezi 0,1 a 3 oktávy pomocí vytáčecího kroužku.
Posuvník Zisk	Specifikuje zesílení signálu na ose y na křivce diagramu.

V oblasti **Nízké polohy** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtnutí políčko Nízké polohy	Zvyšuje nebo snižuje nízké frekvence.
Posuvník Střih	Umožňuje, aby se filtr spustil po určité frekvenci.
Posuvník Zisk	Specifikuje míru zvýšení nebo snížení.

V oblasti **Vysoké polohy** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtnutí políčko Vysoké polohy	Zvyšuje nebo snižuje vysoké frekvence.
Posuvník Střih	Umožňuje, aby se filtr spustil po určité frekvenci.
Posuvník Zisk	Specifikuje míru zvýšení nebo snížení.



3.5.1.4 Karaoke filtr

Nástroj **Karaoke filtr** filtruje **frekvence** ze zvukového souboru, které jsou v obou kanálech stera stejné. U starších nahrávek je to obvykle hlas. Pokud je však hlas rovnoměrně rozložen do obou kanálů, můžete provést jemné ladění.

K dispozici jsou následující posuvníky:

Hlasová stereováha	Specifikuje kanál a intenzitu, s jakou se hlas filtruje.
Kompensace zisku	Zvyšuje hlasitost zvukového souboru, který se ztišil kvůli použití filtru.

Oblast **Pásmo frekvence hlasu** specifikuje pásmo frekvence hlasu. K dispozici jsou následující posuvníky:

Dolní frekvence	Specifikuje dolní limit frekvence pro hlas. Tím je obvykle hodnota 100 Hz.
Horní frekvence	Specifikuje horní limit frekvence pro hlas. Tím je obvykle hodnota 8000 Hz.

3.5.1.5 Šumová brána

Nástroj **Šumová brána** potlačuje tiché části v přenosu signálu. Pomáhá to například bránit vzniku šumu. Šumová brána patří do kategorie dynamických procesorů.

K dispozici jsou následující posuvníky:

Práh	Specifikuje minimální hodnotu v dB, pod kterou se zvukový soubor ztiší. Jinými slovy, brána se uzavře, pokud je hodnota v dB příliš nízká.
Doba útoku	Specifikuje dobu v milisekundách potřebnou na opětovné otevření brány, t.j. pro obnovení zvukového souboru poté, co úroveň překročila práh.
Doba uvolnění	Specifikuje dobu v milisekundách potřebnou na uzavření brány, tj. pro ztišení zvukového souboru poté, co úroveň klesla pod práh.

V oblasti **Režim kanálu** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Propojený	Je-li zatrženo tlačítko volby Propojený , šumová brána se objeví pro oba kanály, jakmile překročí práh jeden či oba kanály.
Nezávislý	Je-li zatrženo tlačítko volby Nezávislý , šumová brána otevírá nebo uzavírá oba kanály nezávisle po dosažení prahu. Týká se pouze pro zvukových souborů ve formátu stereo.



3.5.1.6 Ladění výšky

Nástroj **Ladění výšky** mění výšky, např. hlas, na krátkou dobu tak, aby bylo možné opravit nesprávně zpívané tóny.

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

Zaškrťovací políčko Korekce	Opravuje nesprávné zvuky.
Lišta Upraveno	Zobrazuje úroveň korekce v procentech podle pohybu zelené šipky.
Posuvník Reference	Specifikuje referenční zvuk používaný pro korekci.
Posuvník Vázání	Specifikuje, jako dlouho se bude zvuk upravovat. Čím nižší je hodnota, tím kratší bude doba úpravy nesprávného zvuku.
Rozbalovací nabídka Měřítko	Nabízí k výběru různé stupnice. V Evropě nejčastěji používaná stupnice je rovnoměrně temperovaná chromatická stupnice .

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

Zaškrťovací políčko Vibrato	Přidává zvukové změny, jak výšek, tak spodních poloh. To způsobuje „vibraci“ zvuku.
Posuvník Frekvence	Označuje frekvenci změny zvuku.
Posuvník Hloubka	Označuje intenzitu změny zvuku.

3.5.1.7 Stereo procesor

Nástroj **Stereo procesor** vám umožňuje manipulovat se stereo zvukem.

Část **Výstup levého** specifikuje intenzitu výstupu levého reproduktoru. K dispozici jsou následující posuvníky:

Vstup levého	Specifikuje intenzitu levého vstupního signálu pro levý reproduktor.
Vstup pravého	Specifikuje intenzitu pravého vstupního signálu pro levý reproduktor.



Část **Výstup pravého** specifikuje intenzitu výstupu pravého reproduktoru. K dispozici jsou následující posuvníky:

Vstup levého	Specifikuje intenzitu levého vstupního signálu pro pravý reproduktor.
Vstup pravého	Specifikuje intenzitu pravého vstupního signálu pro levý reproduktor.

V oblasti **Nastavení sterea** jsou k dispozici následující posuvníky:

Offset fáze	Kompenzuje rozdíly v době běhu mezi levým a pravým kanálem.
Rozšíření sterea	Mění mono nahrávky tak, aby zněly jako stereo nahrávky. Toto nastavení umožňuje u stereo nahrávek pocít ještě širšího prostoru.

3.5.1.8 Časová korekce

Nástroj **Časová korekce** mění rychlost přehrávání, nikoliv však výšky.

V oblasti **Faktor změny časové osy** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Přepínač Procento	Mění rychlost přehrávání v procentech. Změnu lze nastavit buď na posuvníku nebo zadat do pole vstupů.
Přepínač Tempo (BPM)	Mění rychlost přehrávání v rytmu za minutu (BPM). Změnu lze zadat do pole vstupů.
Rozbalovací nabídka Optimalizace	Specifikuje typ hudby zvukového souboru, který se má změnit tak, aby optimalizoval změny rychlosti pro tento soubor.

3.5.1.9 Transponovat

Nástroj **Transponovat** mění výšky. Délku zvukového souboru lze změnit nebo uchovat. Je možné upravit délku zvukového souboru pro rychlejší přehrávání.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Posuvník Interval	Mění výšky ve zvukovém souboru.
Posuvník Jemné ladění	Umožňuje jemné ladění v případě, že ponechaná délka zvukového souboru způsobuje zkreslení.
Zaškrtnutí políčko Uchovat původní délku	Uchovává původní délku zvukového souboru.



3.5.2 Efekty

3.5.2.1 Sbor

Efekt **Sbor** vytváří ozvěnový efekt, který při použití spolu s nahraným hlasem vytváří zvuk, jakoby v pozadí zpíval sbor.

V části **Modulace** jsou k dispozici následující posuvníky:

Hloubka	Specifikuje míru změny výšek.
Frekvence	Specifikuje <u>frekvence</u> změny výšek (kmity).

V oblasti **Prodleva** jsou k dispozici následující posuvníky:

Prodleva	Specifikuje prodlevu, s jakou se přehrává kopie ve srovnání s původním signálem.
-----------------	--

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

Zaškrtačací políčko Průchod nízkých	Aktivuje filtr průchodu nízkých frekvencí.
Posuvník Průchod nízkých	Omezuje frekvence nad specifikovanou hodnotou v Hz a umožňuje, aby nízké frekvence pod specifikovanou hodnotou prošly téměř nefiltrované.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Efekt	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity kopírovaného signálu.
Suchý signál	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity původního signálu.

V oblasti **Sbor** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Mono/Stereo	Propůjčuje zpracované části zvukového souboru zvuk „podobný mono“ respektive „podobný stereo“.
--------------------	--


3.5.2.2 Konvoluční dozvuk

Efekt **Konvoluční dozvuk** přenáší podmínky konvolučního dozvuku referenčního souboru a upravuje zvukový soubor na příslušné podmínky dozvuku.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Tlačítko Vybrat impulsní reakci	Umožňuje otevřít zdrojový soubor pro impulsní reakci, ze které se generuje odrazový efekt pro zvukový soubor určený k úpravě.
---	---



Graf Zisk impulsní reakce	Zobrazuje signál impulsní reakce.
Graf Zisk	Zobrazuje limit frekvence pro odraz. Osa y křivky v grafu specifikuje zisk odrazového efektu, zatímco osa x zobrazuje frekvenci.
Tlačítko 	Přepíná mezi lineární a logaritmickou stupnicí omezení grafiky frekvence.
Posuvník Úvodní prodleva	Specifikuje délku času, který zvuk potřebuje, aby se odrazil od překážky, a tím uvádí intenzitu ozvěny.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity původního signálu.
Efekt	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity kopírovaného signálu.

3.5.2.3 Prodleva

Efekt **Prodleva** vytváří ozvěnu pomocí kopie původního signálu, která se přehrává s prodlevou.

V části **Prodleva** jsou k dispozici následující posuvníky:

Doba prodlevy	Specifikuje prodlevu při přehrávání kopírovaného signálu.
Zpětná vazba	Specifikuje, kolik kopií původního signálu se vytvoří.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity původního signálu.
Efekt	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity kopírovaného signálu.



3.5.2.4 Zkreslení

Efekt **Zkreslení** se používá pro kytary. To znamená, že nahrávky akustické kytary lze zkreslit tak, aby zněly jako elektrická kytara.

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

Rozbalovací nabídka Metoda	Nabízí různé možnosti zkreslení, např. starý megafon.
Posuvník Jednotka	Označuje intenzitu interference.
Posuvník Tvrdość	Specifikuje tvrdość zkreslení. Její hodnotu lze upravit pouze, pokud byly vybrány položky Trubice , Rozmazání3 a Proměnlivá mez v rozbalovací nabídce Metoda .

V oblasti **Předběžná filtrace** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtačací políčko Předběžná filtrace	Filtruje původní signál před zkreslením.
Posuvník Dolní mez	Specifikuje dolní limit pásma frekvence pro původní signál.
Posuvník Horní mez	Specifikuje horní limit pásma frekvence pro původní signál.

V oblasti **Následná filtrace** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtačací políčko Následná filtrace	Filtruje zkreslený signál.
Posuvník Dolní mez	Specifikuje dolní limit pásma frekvence pro upravovaný signál.
Posuvník Horní mez	Specifikuje horní limit pásma frekvence pro upravovaný signál.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity původního signálu.
Efekt	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity kopírovaného signálu.



3.5.2.5 Doppler

Efekt **Doppler** simuluje zdroj hluku míjející posluchače a výsledné speciální sluchové funkce.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf	Zobrazuje cíl a koncový bod pohybu zdroje hluku. Posluchač se nachází uprostřed grafu. Vzor pohybu lze změnit pomocí rovných linek v grafu.
Posuvník Průměr	Specifikuje průměry dosahu pohybu.
Posuvník Délka	Specifikuje dobu trvání pohybu.

3.5.2.6 Flanger

Efekt **Flanger** je kytarový efekt, který deformuje zvuk přehráváním kopie původního signálu filtrované pásmem s prodlevou. Kopie se mění pomocí modulace, takže zvuk je zkreslený charakteristickým způsobem.

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

Posuvník Hloubka	Upravuje kopírovaný signál a specifikuje míru změny výšek.
Posuvník Frekvence	Upravuje kopírovaný signál a specifikuje frekvenci změny výšek.

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

Posuvník Suchý signál	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity původního signálu.
Posuvník Efekt	Mixuje původní signál s kopírovaným signálem s uvedením intenzity kopírovaného signálu.
Zaškrtačací políčko Stereo flanger	Poskytuje zpracované části zvukového souboru silnější zvuk „podobný stereu“.

3.5.2.7 Hlasitost

Efekt **Hlasitost** zvyšuje hlasitost zvukového souboru bez zvýšení maximální hodnoty amplitudy (hodnota 1) zvýšením amplitudy jiných částí ve zvukovém souboru. Soubor je tedy celkově hlasitější, aniž by překročil hodnotu amplitudy 1.

K dispozici je následující posuvník:

Dosažený zisk	Specifikuje míru zesílení.
----------------------	----------------------------



3.5.2.8 Nízká kvalita

Efekt **Nízká kvalita** vytváří efekty interference, tzv. chyby kvantifikace, snížením přenosové rychlosti. Pokud dojde k dramatickému snížení přenosové rychlosti, lze slyšet šum. Pokud dojde ke snížení vzorkovací frekvence, zní zvukový soubor plytce a méně podrobně.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Bitová hloubka/ vzorkovací frekvence	Zobrazuje změnu na dvou posuvnících pod grafem.
Posuvník Bitová hloubka	Specifikuje <u>bitovou hloubku</u> . Například zvukové CD mají bitovou hloubku 16.
Posuvník Vzorkovací frekvence	Specifikuje <u>vzorkovací frekvenci</u> . Zvukové CD mají vzorkovací frekvenci 44 100 Hz.

3.5.2.9 Modulace

Efekt **Modulace** umožňuje samostatné změny amplitudy a frekvence.

V oblasti **Modulace amplitudy** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrťovací políčko Modulace amplitudy	Aktivuje možnosti nastavení pro modulaci amplitudy.
Graf Modulační signál	Zobrazuje amplitudu zvukového signálu.
Posuvník Frekvence	Specifikuje frekvenci signálu.
Posuvník Rozsah amplitudy	Specifikuje hlasitost signálu.
Rozbalovací nabídka Modulační signál	Vybírá formu signálu, která se zobrazí v grafu modulace amplitudy.
Zaškrťovací políčko Ladit hrany	Vyvažuje různé koncové a počáteční hodnoty. Aktivuje se pouze pro signály vlastní výroby.

V oblasti **Modulace frekvence** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrťovací políčko Modulace frekvence	Aktivuje možnosti nastavení pro modulaci frekvence.
Graf Modulační signál	Zobrazuje frekvenci zvukového signálu.



Posuvník Frekvence	Specifikuje frekvenci signálu.
Posuvník Hloubka	Specifikuje hloubku signálu.
Rozbalovací nabídka Modulační signál	Vybírá formu signálu, například sinusoida, která se zobrazí v grafu modulace frekvence.
Zaškrtávací políčko Ladit hrany	Vyvažuje různé koncové a počáteční hodnoty. Aktivuje se pouze pro signály vlastní výroby.

Mix mixuje původní signál s modulovaným signálem amplitudy a modulovaným signálem frekvence.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Uvádí intenzitu původního signálu.
Modulovaná amplituda	Specifikuje intenzitu signálu s modulovanou amplitudou.
Modulovaná frekvence	Specifikuje intenzitu signálu s modulovanou frekvencí.

3.5.2.10

Zvukové odrazy

Efekt **Zvukové odrazy** umožňuje vytvoření několika kopií původního signálu a jeho přehrávání s prodlevou. To vytváří odrazový efekt.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Tlačítka Aktivní odraz	Nabízí k výběru několik kopií. Každé tlačítko představuje jednu kopii.
Graf Zisk	Graficky zobrazuje kopie.
Posuvník Prodleva	Specifikuje intervaly, v jakých se mají kopie přehrávat.
Posuvník Zisk	Specifikuje hlasitost/intenzitu kopií.
Posuvník Váha	V případě stereo souborů to označuje reproduktor, ze kterého jsou kopie slyšet.



V oblasti **Zpětná vazba** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Rozbalovací nabídka Typ	Nabízí k výběru různé filtry pro kopírované signály.
Posuvník Zisk zpětné vazby	Specifikuje hlasitost kopií, které se přehrávají po uplynutí doby uvedené pomocí posuvníku prodlevy .

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s upravenými kopiemi s uvedením intenzity původního signálu.
Efekt	Mixuje původní signál s upravenými kopiemi s uvedením intenzity upraveného signálu.

3.5.2.11

Fázovač

Efekt **Fázovač** je kytarový efekt, který deformuje zvuk přehráváním kopie původního signálu filtrované pásmem s prodlevou.

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

Rozbalovací nabídka Modulační funkce	Poskytuje různé formy signálu.
Posuvník Frekvence	Specifikuje frekvenci kopírovaného signálu.

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

Posuvník Dolní limit	Specifikuje dolní limit pásma frekvence.
Posuvník Horní limit	Specifikuje horní limit pásma frekvence.
Posuvník Šířka pásma	Zobrazuje šířku pásma signálu.
Zaškrtnávací políčko Stereo flanger	Poskytuje zpracované části zvukového souboru silnější zvuk „podobný stereu“.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s upravenou kopií s uvedením intenzity původního signálu.
---------------------	---



Efekt	Mixuje původní signál s upravenou kopií s uvedením intenzity upraveného signálu.
--------------	--

3.5.2.12

Ohnutí tónu

Efekt **Ohnutí tónu** mění ohnutí v délce zvukového souboru pomocí „křivky rychlosti“. Délku zvukového souboru lze změnit nebo uchovat.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Výška	Zobrazuje výšku po délce zvukového souboru.
Posuvník Rozsah výšky	Nastavuje osu Y v grafu Výška . Čím vyšší je hodnota, tím výrazněji se výšky změní.
Zaškrťovací políčko Uchovat délku	Uchovává délku zvukového souboru. Osa X v grafu výšek (výstupní délka) je zafixována.

3.5.2.13

Pseudorevers

Efekt **Pseudorevers** neobrací celý zvukový soubor, ale rozděluje ho na malé sekvence. Tyto se přehrávají opačně v sekvenci se směrem dopředu. Tímto způsobem je obsah zvukového souboru stále rozpoznatelný, poskytuje mu však efekt obráceného přehrávání.

V oblasti **Délka trvání obrácení** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Délka trvání obrácení	Označuje, jak dlouhé frekvence by se měly přehrávat obráceně.
------------------------------	---

3.5.2.14

Analogová nahrávka

Efekt **Analogová nahrávka** přidává zvukovému souboru efekt, který ho uměle dělá starším.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Zaškrťovací políčko Syčení	Přidává ke zvukovému souboru šum.
Posuvník Úroveň	Specifikuje intenzitu šumu.
Zaškrťovací políčko Retro rádio	Lehce zkresluje zvuk zvukového souboru, podobný efektu starého rádia.
Posuvník Úroveň	Specifikuje intenzitu efektu zkreslení.



Zaškrťovací políčko Klepání	Přidává efekt škrábání a praskání jako na staré nahrávce.
Posuvník Klepání	Specifikuje frekvenci a intenzitu praskání jako u staré nahrávky.
Posuvník Praskání	Specifikuje frekvenci a intenzitu praskání jako u vinylové nahrávky.
Tlačítka možností Zdroj	Nabízí volbu různých typů nahrávek.
Zaškrťovací políčko Bzučení	Přidává nízkofrekvenční bručení ke zvukovému souboru.
Posuvník Úroveň	Označuje intenzitu bručení.
Posuvník Harmonické tóny	Specifikuje počet harmonických tónů <u>frekvence</u> .
Posuvník Sklon	Specifikuje prudkost přechodu mezi horními a dolními polohami. Díky tomuto nastavení zní šumivý zvuk „škrábavě“.
Tlačítka možností Frekvence	Specifikuje frekvenci bručení.

3.5.2.15

Odraz

Efekt **Odraz** simuluje zvukové odrazy v prostoru.

K dispozici jsou následující posuvníky:

Doba odrazu	Specifikuje dobu trvání odrazu.
Velikost místnosti	Specifikuje velikost imaginární místnosti, která odraz způsobí.
Jas	Specifikuje jas odrazu.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s upravenou kopií s uvedením intenzity původního signálu.
Efekt	Mixuje původní signál s upravenou kopií s uvedením intenzity upraveného signálu.



3.5.2.16 Zadrhávání

Efekt **Zadrhávání** nabízí možnost úpravy rytmu zvukového souboru.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Délka ticha	Zobrazuje délku ticha na ose y a délku signálu na ose x.
Posuvník Délka ticha	Specifikuje délku ticha nebo opakování.
Posuvník Délka signálu	Specifikuje délku signálů, které se mají opakovat.

V oblasti **Režim** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Ztišit	Přehrává zvukový soubor v režimu zadrhávání Ztišit . Soubor se přehrává po dobu nastavenou posuvníkem Délka signálu a mlčí po dobu nastavenou posuvníkem Délka ticha . Soubor si uchovává původní délku.
Natáhnout	Přehrává zvukový soubor v režimu zadrhávání Natáhnout . Soubor se přehrává po dobu nastavenou posuvníkem Délka signálu a mlčí po dobu nastavenou posuvníkem Délka ticha . Délka souboru se mění, protože po tichu na příslušném místě souboru se opět spustí přehrávání tam, kde se přerušilo.
Opakovat	Přehrává zvukový soubor v režimu zadrhávání Opakovat . Soubor se přehrává po délku času nastavenou pomocí posuvníku Délka signálu . Stejná část zvukového souboru se následně přehraje znovu po délku času nastavenou posuvníkem Délka přestávky . Ta se opakuje, dokud není dosaženo konce vybrané části zvukového souboru.

3.5.2.17 Šíření v prostoru

Efekt **Šíření v prostoru** je k dispozici pouze, pokud upravujete zvukový soubor s prostorovým zvukem 5.1 nebo 7.1). To nabízí možnosti nastavení prostorového zvuku.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Posuvník Šíření	Uvádí míru šíření.
Zaškrťovací políčko Přední kanály	Zvětšuje oblast šíření v prostoru tak, aby zahrnoval přední kanály.
Zaškrťovací políčko Boční kanály	Zvětšuje oblast šíření v prostoru tak, aby zahrnoval boční kanály.



Zaškrťovací políčko Kanály prostorového zvuku	Zvětšuje oblast šíření v prostoru tak, aby zahrnoval kanály prostorového zvuku.
---	---

3.5.2.18

Prostorový odraz

Efekt **Prostorový odraz** umožňuje přidání odrazových efektů ke zvukovému souboru a mění zvuk tak, jakoby byl nahrán za odlišných prostorových podmínek.

V oblasti **Rozměry místnosti** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Graf Rozměry místnosti	Zobrazuje změny rozměrů místnosti.
Posuvník Šířka	Mění šířku místnosti.
Posuvník Hloubka	Mění hloubku místnosti.
Posuvník Výška	Mění výšku místnosti.

V oblasti **Rozměry místnosti** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Posuvník Tlumení vzduchu	Specifikuje míru tlumení vzduchem v rámci místnosti.
Rozbalovací nabídka Materiál povrchu	Specifikuje charakteristiky povrchových materiálů místnosti (např. koberec).

V části **Výstup** jsou k dispozici následující posuvníky:

Brzké odrazy	Označuje vzdálenost mezi zvukovým zdrojem a posluchačem.
Pozdní odrazy	Označuje odraz zvukového zdroje v místnosti.
Suchý zisk	Uvádí intenzitu původního signálu.

3.5.2.19

Změna hlasu

Efekt **Změna hlasu** umožňuje manipulaci s hlasem ve zvukovém souboru.

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

Graf Mapování obálky	Mění vstupní a výstupní frekvenci zvukového souboru. Přímé linky můžete měnit pomocí úchopových značek. Osa y v grafu představuje výstupní frekvenci a osa x vstupní frekvenci.
--------------------------------	---



Posuvník Transpozice	Posouvá prvky, které tvoří hlas.
--------------------------------	----------------------------------

V části **Výška** jsou k dispozici následující posuvníky:

Interval	Mění výšky ve zvukovém souboru.
Jemné ladění	Umožňuje ladění v případě, že ponechaná délka zvukového souboru způsobuje zkreslení v důsledku změn intervalu a výšek.

V oblasti **Čas** jsou k dispozici následující informace:

Natáhnout	Specifikuje, zda se má délka zvukového souboru měnit nebo zda se má uchovat původní délka.
------------------	--

V oblasti **Režim** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Normální	Ponechává hlas ve zvukovém souboru beze změny. Použijí se pouze předchozí nastavené efekty.
Robotický hlas	Přidává kvalitu hlasu robota k již aktivovaným efektům.
Šepot	Přidává kvalitu šeptání k již aktivovaným efektům.

3.5.2.20

Kvákadlo

Efekt **Kvákadlo** umožňuje deformaci nahrávky kytary.

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

Posuvník Frekvence modulace	Specifikuje <u>frekvenci</u> modulace.
Rozbalovací nabídka Modulační funkce	Vybírá formu signálu, která se zobrazí v obraze modulace signálu.

V části **Mix** jsou k dispozici následující posuvníky:

Suchý signál	Mixuje původní signál s upravenou kopií s uvedením intenzity původního signálu.
Efekt	Mixuje původní signál s upravenou kopií s uvedením intenzity upraveného signálu.



V části **Filtr** jsou k dispozici následující posuvníky:

Dolní limit	Definuje dolní limit pro frekvenci.
Horní limit	Definuje horní limit pro frekvenci.
Šířka pásma	Definuje šířku pásma frekvence.
Zpětná vazba	Specifikuje počet kopií signálu.

3.5.3 Vylepšení

3.5.3.1 Extrapolace pásma

Vylepšení **Extrapolace pásma** umožňuje zdůraznění či potlačení určitých frekvencí.

V oblasti **Spektrální remixér** jsou k dispozici následující posuvníky:

Vysoká frekvence	Označuje intenzitu vysokých frekvencí.
Suchý signál	Uvádí intenzitu původního signálu.
Nízká frekvence	Označuje intenzitu nízkých frekvencí.

V části **Filtr** jsou k dispozici následující posuvníky:

Vysoká frekvence	Označuje <u>frekvenci</u> , nad kterou budou frekvence zesíleny.
Nízká frekvence	Označuje frekvenci, pod kterou budou frekvence zesíleny.

3.5.3.2 Odstranění šumu kamery

Vylepšení **Odstranění šumu kamery** omezuje bručení a další šumy v pozadí, zejména z nahrávek kamery.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Úroveň redukce šumu	Zobrazuje signál grafickou formou.
Posuvník Úroveň redukce	Specifikuje rozsah, v jakém budou odfiltrovány rušivé zvuky.

3.5.3.3 Korekce DC offsetu

Korekce DC offsetu zlepšuje nahrávky ze špatně kalibrovaných zařízení (nevycentrovaných kolem nulového bodu).



3.5.3.4 Odstranění praskání

Vylepšení **Odstranění praskání** umožňuje odstranění šumů zvukového souboru, jako je cvakání či praskání.

V oblasti **Odstranění praskání** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrťovací políčko Odstranění praskání	Odstraňuje rušivé zvuky jako je praskání, které mohou být způsobeny škrábanci na nahrávkách.
Posuvník Práh zjištění	Označuje, jak silné rušivé zvuky musí být rozpoznány a odfiltrovány.
Posuvník Maximální délka	Označuje maximální délku času, po který budou rušivé zvuky filtrovány.
Zaškrťovací políčko Vysoká kvalita	Nabízí vyšší kvalitu filtrování. Toto nastavení je však silně závislé na procesoru.

V oblasti **Odstranit praskání** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrťovací políčko Odstranit praskání	Odstraňuje rušivé zvuky jako je praskání, které mohou být způsobeny prachem nebo zvuky jehly, ze zvukového souboru.
Posuvník Práh zjištění	Označuje, jak silné rušivé zvuky musí být rozpoznány a odfiltrovány.
Posuvník Úroveň redukce	Specifikuje rozsah, v jakém budou odfiltrovány rušivé zvuky.
Zaškrťovací políčko Automatická obnova	Automaticky nastavuje optimální hodnoty pro oblasti Odstranění praskání a Odstranit praskání . Zatrhněte zaškrťovací políčka, která se mají upravit, a zatrhněte pole Automatické obnovení .

3.5.3.5 Korekce ořezávání

Vylepšení **Korekce ořezávání** přidává špičky amplitudy, které byly vyšší než příslušná hodnota a proto byly při importu do Nero WaveEditor ořezány.

K dispozici jsou následující posuvníky:

Práh zjištění	Specifikuje hlasitost, při které by se měly opět připojit odstraněné špičky amplitudy.
Úprava zisku	Opět připojuje odstraněné špičky amplitudy. Tato procentní hodnota by neměla být nastavena příliš vysoko, protože jinak by se špičky opět odstranily po uložení souboru.



3.5.3.6 Potlačit bručení

Vylepšení **Potlačit bručení** potlačuje bručivé zvuky ve zvukovém souboru.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Redukce bručení	Zobrazuje čtyři filtry vrubu.
Tlačítko Automatické zjištění bručení	Automaticky nastavuje optimální hodnoty všech filtrů.


V oblasti **Nastavení filtru odstranění bručení** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Tlačítka možností Filtr	Nabízí čtyři různé filtry vrubu. Tyto lze definovat pomocí posuvníků. Čtyři filtry vrubů lze propojit také s tlačítkem volby Propojit filtry . V takovém případě se změny posuvníku uplatní na všechny filtry.
Posuvník Frekvence	Specifikuje frekvenci bručení, která se má filtrovat.
Posuvník Zisk	Specifikuje rozsah, v jakém má být bručení potlačeno.
Posuvník Šířka	Specifikuje, zda rozsah filtru vrubu stoupá či klesá prudce či mírně.

3.5.3.7 Vlastní filtr

Vylepšení **Nástroje filtru** vám umožňuje definovat vaše vlastní zvukové filtry.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Zaškrtačací políčko Uživatелеm definovaná reakce filtru	Aktivuje možnost změny grafu pomocí ovládacích bodů.
Graf Uživatелеm definovaná reakce filtru	Umožňuje vám definovat vlastní filtr pomocí nastavitelných křivek.
Tlačítko 	Přepíná mezi lineární a logaritmickou stupnicí omezení grafiky frekvence.

V oblasti **Pásmový filtr** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Zaškrtačací políčko Pásmový filtr	Přidává filtr pásmové prostupnosti, který umožňuje překročení určitého rozsahu frekvence.
---	---



Posuvník Horní limit	Specifikuje horní limit frekvence pro filtr pásmové prostupnosti.
Posuvník Dolní limit	Specifikuje dolní limit frekvence pro filtr pásmové prostupnosti.


V oblasti **Filtry vrubu** jsou k dispozici následující zaškrtačací políčka:

Střed	Vkládá až tři filtry vrubu a zarážky pásmové prostupnosti, které brání překročení konkrétního rozsah frekvence. Pomocí posuvníků můžete určit frekvenci jednotlivých filtrů vrubu.
--------------	--

3.5.3.8 Redukce šumu

Vylepšení **Redukce šumu** potlačuje rušivý šum ve zvukovém souboru.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Graf Profil odečtu spektra	Mapuje rušivý signál.
Tlačítko 	Přepíná mezi lineární a logaritmickou stupnicí omezení grafiky frekvence.
Posuvník Získat plochu	Specifikuje úroveň omezení šumu, pokud se některé šumy mají uchovat.
Posuvník Úroveň redukce	Specifikuje úroveň omezení šumu.

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

Přepínač Automatická analýza šumu	Automaticky analyzuje zvukový soubor s ohledem na šum.
Tlačítko Zastavit	Upravuje křivku šumu v profilu odečtu spektra a využívá ji jako referenční signál.
Přepínač Upravitelná křivka šumu	Vkládá v profilu odečtu spektra do křivky šumu ovládací body; tyto lze použít na úpravu křivky.
Přepínač Otisk šumu	Toto se automaticky aktivuje po implementaci analýzy šumu po prvním vyvolání potlačení šumu. Křivku šumu vytvořenou pomocí analýzy šumu lze upravovat.



Tlačítko Zbytkový výstup	Přehrává pouze signál šumu.
------------------------------------	-----------------------------


3.5.3.9 Analýza šumu

Vylepšení **Analýza šumu** využívá označenou část ve zvukovém souboru jako referenční zvuk šumu. Tento referenční zvuk se pak použije pro potlačení šumu.








4 Přehrávání zvukového souboru

Chcete-li přehrát zvukový soubor, postupujte následovně:

1. Klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.
➔ Otevře se okno.
2. Vyberte zvukový soubor, který si přejete v systému souborů otevřít a klepněte na tlačítko **Otevřít**.
➔ Kanály zvukového souboru se zobrazí jako soubor s vlnovým zobrazením.



Můžete také otevřít a vložit zvukový soubor pomocí Nero MediaBrowser. Pokud chcete zobrazit Nero MediaBrowser, klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.


3. Chcete-li přehrát celý zvukový soubor, klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.
4. Pokud jste vybrali určitou část zvukového souboru a chcete ji přehrát, klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.
5. Chcete-li soubor přehrát bez přerušení, klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.
6. Chcete-li zastavit přehrávání, klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.
➔ Přehráli jste zvukový soubor.

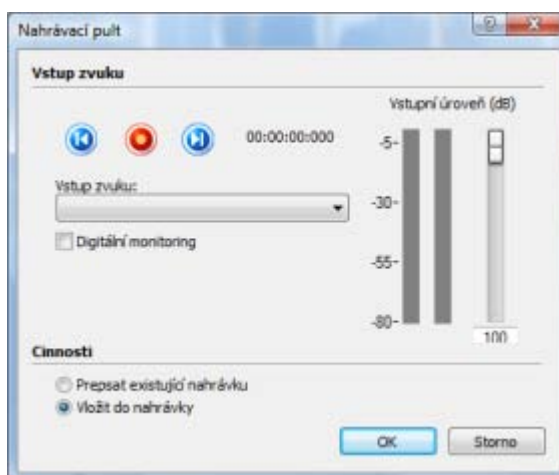


5 Nahrávání zvukového souboru

Nástroj Nero WaveEditor můžete použít k nahrávání zvuku z rozpoznaného zařízení. Nahrávání lze sledovat v okně **Nahrávací pult**.





5.1 Okno Nahrávací pult

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



Okno Nahrávací pult

V části **Zvukový vstup** okna **Nahrávací pult** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Tlačítko 	Vrací se na začátek nahrávky tak, aby mohla být přepsána.
Tlačítko 	Nahrát zvukový soubor.
Tlačítko 	Pozastavuje nahrávání. K dispozici pouze během nahrávání.
Tlačítko 	Přechází na konec nahrávání tak, aby tam nahrávání pokračovalo.
Rozbalovací nabídka Vstup zvuku	Specifikuje zvukový vstup.
Zaškrtnuté políčko Digitální monitoring	Zapne zvuk ze zdroje zvuku, takže uslyšíte, co nahráváte.



Posuvník Úroveň vstupu	Uvádí hlasitost nahrávky. Hlasitost nahrávky by se měla nacházet v žluté oblasti.
----------------------------------	---

V oblasti **Akce** jsou k dispozici následující tlačítka volby:

Přepsat existující nahrávku	Přepisuje stávající nahrávku nebo zvukový soubor, který je otevřený v Nero WaveEditor.
Vložit do nahrávky	Vkládá nahrávku do zvukového souboru v bodě, kde je umístěna značka.



Rozdíly možností nahrávání mezi systémy Windows XP a Windows Vista/Windows 7

V systému Windows XP je zvuková karta považována za jedno zařízení. Proto vám výběr jednoho zařízení umožní přístup ke všem možnostem vstupu v okně **Nahrávací pult**.

V systémech Windows Vista a Windows 7 jsou jednotlivé možnosti vstupu považovány za samostatná zařízení. Proto je třeba v okně **Nastavení zařízení** nejdříve vybrat možnost vstupu ze zvukové karty.





Poté bude položka **Hlavní hlasitost** v okně **Nahrávací pult** představovat vstupní zařízení vybrané v okně **Nastavení zařízení**.

Viz také

 [Nastavení zařízení →5](#)

5.2 Nahrávání zvukového souboru

Chcete-li nahrát zvukový soubor, postupujte následovně:

1. Klepněte na tlačítko  na panelu nástrojů.
→ Otevře se okno **Nahrávací pult**.
2. Proveďte požadovaná nastavení nahrávání.
3. Chcete-li zahájit nahrávání, klepněte na tlačítko .
→ Proces nahrávání se spustí.
4. Chcete-li přerušit nahrávání, klepněte na tlačítko .
→ Proces nahrávání se přeruší. Můžete jej obnovit klepnutím na tlačítko .
5. Chcete-li nahrávku vložit do zobrazení souboru, klepněte na tlačítko **OK**.
→ Kanály nahrávky se v zobrazení souboru zobrazí jako soubor s vlnovým zobrazením.
→ Nahráli jste zvukový soubor.



Pokud během nahrávání v okně **Nahrávací pult** klepnete na tlačítko **Storno**, nahrávání se zastaví a okno **Nahrávací pult** se zavře. Vaše nahrávka nebude uložena. Chcete-li nahrávání pouze přerušit, klepněte na tlačítko **||** místo na tlačítko **Storno**.



6 Úprava zvukového souboru

Nástroj Nero WaveEditor nabízí různé možnosti úprav zvukových souborů. Můžete v něm provádět změny struktury souboru (například vkládáním rozdělení stopy), měnit hlasitost zvukového souboru (například pomocí normalizace) nebo uplatňovat jiná vylepšení (například převod formátu vzorku).

Musí být splněny následující podmínky:

- Otevřený zvukový soubor se zobrazí v zobrazení souboru.



Upravovat můžete buď celý zvukový soubor nebo jen jeho určitou část. Chcete-li upravit určitou část zvukového souboru, zvýrazněte ji v zobrazení souboru.

6.1 Úprava struktury zvukového souboru


Chcete-li upravit strukturu zvukového souboru, postupujte následovně:

1. Pokud si přejete automaticky zjistit ticho v písničkách tak, abyste ho mohli při přehrávání zvukového souboru přeskočit:
 1. Klepněte na možnost **Úpravy > Zjištění přestávky** na liště nabídek.
→ Otevře se možnost **Zjištění přestávky**.
 2. Proveďte požadovaná nastavení a klepněte na tlačítko **OK**.
2. Pokud si přejete vložit rozdělení stopy do zvukového souboru tak, abyste mohli přeskočit přímo na tento bod, klepněte na nabídku **Úpravy > Vložit rozdělení stopy** na liště nabídek.
3. Pokud si přejete uložit jednotlivou stopu vytvořenou vložením rozdělení stopy jako soubor:
 1. Klepněte na nabídku **Úpravy > Uložit stopy jako soubory** na liště nabídek.
→ Zobrazí se okno **Uložit stopy jako samostatné soubory**.
 2. Vyberte stopu, kterou si přejete uložit, pojmenujte ji a vyberte požadovaný formát souboru.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
4. Chcete-li do zobrazení souboru vložit další zvukový soubor, abyste vytvořili prolnutí mezi oběma soubory:
 1. Klepněte na možnost **Úpravy > Vložit soubor** na liště nabídek.
→ Otevře se okno.
 2. Vyberte požadovaný zvukový soubor a klepněte na tlačítko **Otevřít**.
→ Zvukový soubor se vloží do zobrazení souboru.



Chcete-li určit místo vložení zvukového souboru, klepněte na toto místo a poté vyberte možnost **Úpravy > Vložit soubor**.



Můžete také otevřít a vložit zvukový soubor pomocí Nero MediaBrowser. Pokud chcete zobrazit Nero MediaBrowser, klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.



Prolnutí

Metoda prolínání umožňuje kombinovat zvukové soubory bez přerušení zvuku. Při použití prolínání se hlasitost prvního zvukového souboru na konci jeho přehrávání se postupně zeslabí a hlasitost druhého zvukového souboru na začátku jeho přehrávání se postupně zesílí. Vznikne tak hladký zvukový přechod mezi soubory.

→ Upravili jste strukturu zvukového souboru.

6.2 Úprava hlasitosti zvukového souboru

Chcete-li upravit hlasitost zvukového souboru, postupujte následovně:

1. Pokud si přejete zvýšit či snížit hlasitost označené části zvukového souboru:

1. Klepněte na nabídku **Hlasitost > Změna hlasitosti** v liště nabídek.
→ Otevře se okno **Změna hlasitosti**.
2. Posuvník **Změna hlasitosti** posuňte na požadované místo.
→ Nastavená hodnota dB se zobrazí na zobrazovacím panelu.
3. Klepněte na tlačítko **OK**.



Zvýšení hlasitosti zvyšuje všechny frekvence zvukového souboru o specifikovanou hodnotu v dB. Zeslabení hlasitosti snižuje veškeré frekvence o specifikovanou hodnotu v dB.

2. Pokud si přejete ztišit označenou část zvukového souboru, klepněte na nabídku **Hlasitost > Ztišit** na liště nabídek.

→ Změna hlasitosti označené části se graficky zobrazí v zobrazení souboru.

3. Pokud si přejete normalizovat frekvence označené části zvukového souboru na konkrétní hodnotu v dB:

1. Klepněte na nabídku **Hlasitost > Normalizovat** v liště nabídek.
→ Otevře se okno **Normalizovat**.
2. Posuvník **Normalizovat na** posuňte na požadované místo.
→ Nastavená hodnota dB se zobrazí na zobrazovacím panelu.
3. Klepněte na tlačítko **OK**.

4. Pokud si přejete postupně zesílit nebo zeslabit označenou část zvukového souboru, klepněte na nabídku **Hlasitost > Postupné zesílení** nebo **Postupné zeslabení** na liště nabídek a vyberte požadovanou metodu.

→ Změna hlasitosti označené části se graficky zobrazí v zobrazení souboru.

→ Upravili jste hlasitost zvukového souboru.



6.3 Použití ostatních možností vylepšení

Chcete-li u zvukového souboru použít možnosti vylepšení, postupujte následovně:

1. Chcete-li převést formát vzorku:
 1. Klepněte na nabídku **Úpravy > Převod formátu vzorku** v liště nabídek.
→ Otevře se okno **Nastavení převodu formátu vzorků**.
 2. Proveďte požadovaná nastavení a klepněte na tlačítko **OK**.
2. Pokud si přejete přehrát zvýrazněnou část zvukového souboru obráceně, klepněte na nabídku **Úpravy > Obráceně** na liště nabídek.
3. Chcete-li do zvýrazněné součásti zvukového souboru vložit testovací signál:
 1. Klepněte na nabídku **Úpravy > Vložit testovací signál** v liště nabídek.
→ Otevře se okno **Generátor testovacích tónů**.
 2. Proveďte požadovaná nastavení a klepněte na tlačítko **OK**.
→ testovací signál se přidá do zobrazení souboru.
 3. Nyní definujte rozsah testovacího signálu posunutím zelených šipek v dolní části zobrazení souboru.
 4. Chcete-li provést postupné zeslabení nebo zesílení zvukového souboru před testovacím signálem nebo po něm, posuňte modrozelené šipky na konci testovacího signálu v horní části zobrazení zleva doprava.
4. Chcete-li zvýraznit určitou část s přesností na milisekundy:
 1. Klepněte na nabídku **Úpravy > Definovat značky ručně** v liště nabídek.
→ Otevře se okno **Definovat značky ručně**.
 2. Definujte značky dle potřeby v oblasti **Začátek výběru** a **Konec výběru** a klepněte na tlačítko **OK**.
5. Chcete-li změnit zvýrazněnou část zvukového souboru pomocí nástrojů pro optimalizaci, efektů nebo vylepšení:
 1. Klepněte na položku **Nástroje, Efekty** nebo **Vylepšení** na liště nabídek.
→ Otevře se odpovídající okno.
 2. Proveďte požadovaná nastavení a klepněte na tlačítko **OK**.
→ Upravili jste zvukový soubor.

Viz také

 **Filtry** →26



7 Technické informace

7.1 Systémové požadavky

Aplikace Nero WaveEditor 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 a kodeky

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)
- Free Lossless Audio Codec (FLAC)



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.

Normalizace

Normalizace v audio technologii znamená proces, kterým se analogové a/nebo digitální zvuková data zesilují na jednotnou hladinu hlasitosti.

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

Chyba kvantifikace.....	36
Šíření v prostoru.....	41
Šířka pásma.....	28, 43
Škrábance.....	40
Špičky amplitudy.....	45
Šumová brána.....	29
Šumový filtr.....	8
Adresář.....	7
Adresáře.....	7
Analogová nahrávka.....	39
Analýza šumu.....	47
Automatické zjištění přestávky.....	23
Bitová frekvence.....	36
Bitová hloubka.....	8, 23, 36
Deesser.....	27
Digitální monitoring.....	50
Dithering.....	8
Doba reakce.....	27
Dočasná složka.....	7
Doplněk DirectX.....	10
Doplněk VTS.....	10
Doppler.....	35
Dynamický procesor.....	27
Efekt	
Analogová nahrávka.....	39
Doppler.....	35
Efekt zkreslení.....	34
Fázovač.....	38
Flanger.....	35
Hlasitost.....	35
Konvoluční dozvuk.....	32
Kvákadlo.....	43
Modulace.....	36
Nízká kvalita.....	36
Odraz.....	40
Ohnutí tónu.....	39
Prodleva.....	33
Prostorový odraz.....	42
Pseudorevers.....	39
Sbor.....	32
Šíření v prostoru.....	41
Zadrhávání.....	41
Zkreslení.....	34
Změna hlasu.....	42
Zvukové odrazy.....	37
Efekty.....	26
Efekty interference.....	36
Ekvalizér.....	28
Extrapolace pásma.....	44
Filtry vrubu.....	46
FIR filtr.....	8
Flanger.....	35
Formát vzorků.....	22
Generátor zkušebních tónů.....	24
Historie úprav.....	19
Hlasová stereováha.....	29
Hlavní okno.....	15
IIR filtr.....	8
Karaoke filtr.....	29
Konfigurace.....	6, 11
Dekodér.....	11
Kodér.....	12
Konfigurace.....	5
Možnosti.....	5
Možnosti editoru.....	6
Nastavení zařízení.....	5
Nastavení zvukového formátu.....	11
Převodník.....	13
Konvence, příručka.....	4
Korekce DC offsetu.....	44
Korekce ořezávání.....	45
Kvákadlo.....	43
Lišta nabídek.....	15
Mapování obálky.....	42
Materiál povrchu.....	42



Měřítka	
Impulsní reakce.....	32
Lineární.....	32
Logaritmické	32
Metody postupného zesílení	17
Metody postupného zeslabení	16
Mezní frekvence	29
Místo na ukládání.....	7
Modulace.....	36
Modulace amplitudy	36
Modulace frekvence	36
Možnosti	6, 11
Konfigurace.....	5
Možnosti editoru.....	5
Nastavení formátu zvuku.....	5
Nastavení zařízení	5
Nahrávací pult	50
Nahrávání	
Zvukový soubor.....	51
Následná filtrace	34
Nastavení formátu zvuku	
Dekodér	11
Kodér	12
Převodník.....	13
Nastavení výstupu/ukládání.....	8
Nastavení zařízení	5
Vstup zvuku	5
Vstupní zařízení	5
Výstup zvuku	5
Výstupní zařízení	5
Nástroj	
Časová korekce	31
Deesser	27
Dynamický procesor.....	27, 29
Ekvalizér	28
Karaoke filtr.....	29
Ladění výšky.....	30
Stereo procesor	30
Šumová brána.....	29
Transponovat.....	31
Výška.....	30, 31
Nástroje	26
Nástroje filtru	46
Nero MediaBrowser	19
Nero WaveEditor	4
Hlavní okno.....	15
Nízká frekvence	44
Nízká kvalita.....	36
Normalizace	54
Odraz.....	40
Odstranění praskání.....	45
Odstranění šumu kamery.....	44
Ohnutí tónu	39
Ochrana proti chybě vzorkování	23
Panel nástrojů	15, 17
Pásmo frekvence	29
Postupné zesílení	
Exponenciální	17
Lineární.....	17
Logaritmické.....	17
Sinusové	17
Postupné zeslabení	
Exponenciální	16
Lineární.....	16
Logaritmické.....	17
Sinusové	16
Potlačení šumu	8
Potlačit bručení	46
Práh.....	29
Praskání	40
Prodleva	33, 37, 38
Program	
Spuštění programu.....	5
Prostorový odraz	42
Prostorový zvuk.....	9, 41
Předběžná filtrace	34
Přehrávání	
Zvukový soubor.....	49
Přenos signálu	29
Příručka, konvence	4
Pseudorevers	39
Redukce šumu	47
Rovnoměrně temperovaná chromatická stupnice	30
Rozsah frekvence	28
Rušivý šum	
Filtr.....	45
Rychlost přehrávání	31
Sbor.....	32



Složka pro soubory s vlnovým zobraze- ním	7	Zastavení pásmové propustnosti	46
Sluchátka Nero.....	9	Zjištění přestávky	23
Smyčka	49	Změna hlasu	42
Spektrální analyzátor	19	Zobrazení	15, 19
Start		Zobrazení souboru	15
Prostřednictvím nabídky Start	5	Zobrazení zvuku.....	15
Stavový řádek	19	Zvuk	
Stereo procesor.....	30	Změnit.....	26
Střední frekvence	28	Zvukové odrazy	37
Systémové požadavky	56	Zvukový soubor	
		Filtr.....	26
Tempo (BPM).....	31	Nahrávání	51
Tlumení vzduchu.....	42	Provedení zjištění přestávek	23
Transponovat	31	Přehrát	49
Transport.....	19	Přehrát část.....	49
		Změna zvuku	26
Ukazatele úrovně	19		
Úpravy			
Zvukový soubor.....	53		
Úroveň vstupu	50		
Úvodní prodleva	32		
Vibrato	30		
Vícekanálový zvuk	9		
Virtuální prostorový zvuk.....	9		
Virtuální reproduktory Nero.....	9		
Vstup	27		
Vylepšení	26		
Analýza šumu	48		
Extrapolace pásma	44		
Korekce DC offsetu.....	44		
Korekce ořezávání	45		
Nástroje filtru.....	46		
Odstranění praskání.....	45		
Odstranění šumu kamery.....	44		
Odstranit praskání.....	45		
Potlačit bručení	46		
Redukce šumu	47		
Rušivé šumy	45		
Vysoká frekvence.....	44		
Výstup	27		
Vzorkovací frekvence.....	23, 36		
Zadrhávání.....	41		



10 Kontakt

Nero WaveEditor je produkt společnosti Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 18

76307 Karlsbad

Německo

Internet: www.nero.com

Nápověda: <http://support.nero.com>

Fax: +49 724 892 8499

Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800

Glendale, CA 91203-2335

USA

Internet: www.nero.com

Nápověda: <http://support.nero.com>

Fax: (818) 956 7094

E-mail: US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8F-B, 1-2-2
Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku

Yokohama, Kanagawa

Japonsko 224-0003

Internet: www.nero.com

Nápověda: <http://support.nero.com>

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