

Cílem této práce je rozebrat a implementovat některé metody používané v programech pro zpracování zvuku. Práce se skládá ze dvou částí. Teoretická část obsahuje popis jednotlivých metod, postupů a datových struktur používaných v této oblasti. Popisuje proces vzorkování zvuku, strukturu WAVE formátu a vysvětluje principy základních digitálních audio filtrů. Praktická část je tvořena implementací některých rozebíraných metod v programu pro vizuální editaci zvuku. Vlastní program nazvaný AEditor umožňuje zobrazování editované stopy v hlavním okně aplikace, její přehrávání, editaci a aplikaci digitálních filtrů s možností náhledu nastavení filtru v reálném čase.