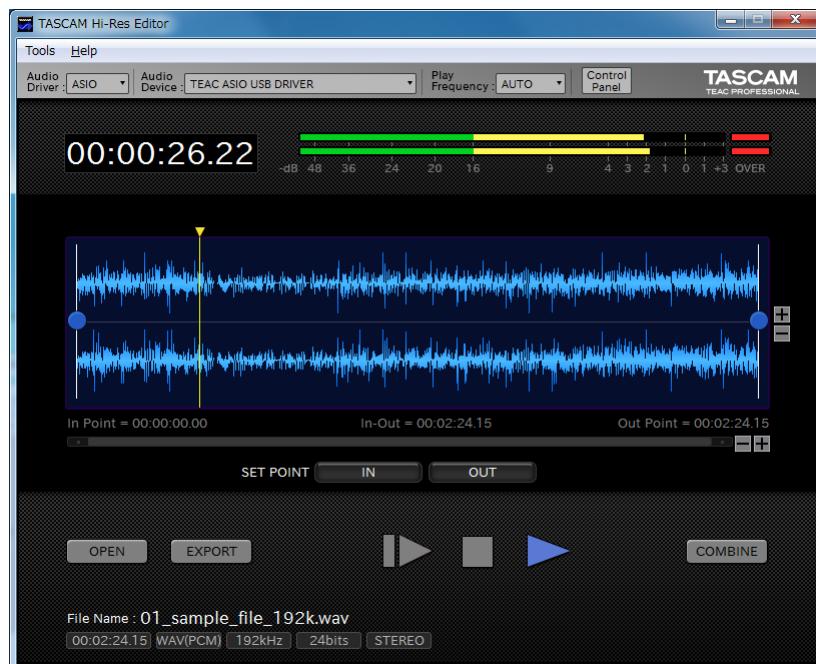


TASCAM

Hi-Res Editor

Hochauflösender Editor für DSD- und PCM-Audiodateien



Benutzerhandbuch

Lizenzvereinbarung für Endverbraucher

WICHTIG:

Bitte lesen Sie diese Lizenzvereinbarung sorgfältig durch, bevor Sie die Software verwenden. Das Nutzungsrecht an der Software wird nur dann gewährt, wenn Sie den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmen. Installieren Sie die Software nicht, wenn Sie der Lizenzvereinbarung nicht zustimmen. Sollten Sie die Software bereits installiert haben, dürfen Sie sie nicht weiter nutzen und müssen Sie deinstallieren. Das unbefugte Vervielfältigen oder Verteilen der Software oder Teilen davon ist strafbar. Verstöße werden sowohl straf- als auch zivilrechtlich verfolgt und können schwere Strafen und Schadenersatzforderungen zur Folge haben.

Diese Lizenzvereinbarung mit eingeschränkter Gewährleistung ist ein rechtlich verbindlicher Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürlicher oder juristischer Person) und TEAC Corporation („TEAC“) für diese SOFTWARE, die das Computerprogramm und die elektronische Dokumentation umfasst.

1. Gewährung von Nutzungsrechten

TEAC gewährt Ihnen ein nicht ausschließliches und nicht übertragbares Recht zur Nutzung der SOFTWARE.

2. Rechte an geistigem Eigentum, Handelsmarke

Sämtliche Eigentums- und Urheberrechte an der SOFTWARE (einschließlich aller Kopien davon) sind Eigentum von TEAC oder einem Zulieferer von TEAC. Die SOFTWARE ist durch japanisches Urheberrecht, internationale Verträge und die jeweilige nationale Gesetzgebung geschützt. Darüber hinaus erkennen Sie an, dass in der SOFTWARE verwendete Logos und/oder Marken Handelsmarken Dritter sein können, die entsprechend den jeweiligen Gesetzen geschützt sind. Wenn Sie ein solches Logo oder eine solche Marke als Handelsmarke verwenden, müssen Sie eigenverantwortlich eine Genehmigung des Rechteinhabers einholen. TEAC übernimmt keine Haftung für einen solchen Gebrauch.

3. Einschränkungen

Sie dürfen keine Kopien der SOFTWARE an Dritte weitergeben. Sie sind nicht berechtigt, die SOFTWARE zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekomprimieren, zu disassemblieren, es sei denn, dass (und nur insoweit) es durch das anwendbare Recht ungeachtet dieser Einschränkung ausdrücklich gestattet ist. Sie dürfen die SOFTWARE nicht vermieten oder verleihen. Außer für Sicherungs-zwecke dürfen Sie keine Kopien der SOFTWARE erstellen.

4. Ende des Vertrags

Ihre durch diese Lizenzvereinbarung erhalten Rechte enden mit der Vernichtung sämtlicher Kopien der SOFTWARE. Ungeachtet sonstiger Rechte und Ansprüche kann TEAC diese Vereinbarung kündigen, sofern Sie gegen die darin getroffenen Bestimmungen und Bedingungen verstößen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien der SOFTWARE zu zerstören.

5. Eingeschränkte Gewährleistung

Die Software wird ohne ausdrückliche oder stillschweigende Mängelgewähr zur Verfügung gestellt, einschließlich der unterbre-chungsfreien, fehlerfreien Verwendung oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

6. Keine Haftung für Folgeschäden

Soweit es das geltende Recht zulässt, haftet TEAC nicht für konkrete, beiläufig entstandene, mittelbare Schäden oder Folgeschäden jeglicher Art (einschließlich, und ohne Beschränkungen, den Schäden, die aus Nutzungsaufall, Betriebsunterbrechung, Datenverlust oder einem anderen Ertragsverlust hervorgehen), die sich aus Nutzung oder Unfähigkeit zur Nutzung der SOFTWARE ergeben, selbst wenn TEAC auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde. Da der Ausschluss oder die Beschränkung der Haftung für Neben- und Folgeschäden in einigen Ländern nicht erlaubt ist, trifft die obige Einschränkung möglicherweise nicht auf Sie zu.

7. Verstöße Ihrerseits gegen die Rechte Dritter

Wenn Sie Werke Dritter wie Fotografien, Bilder, Musik, Filme, Computerprogramme, Datenbanken und andere Arbeiten verwenden, können das Urheberrecht, weitere Gesetze sowie Lizenzvereinbarungen zwischen Ihnen und dem Rechteinhaber zu Einschränkungen beim Kopieren, Verändern oder Nutzen des jeweiligen Werkes führen. Achten Sie bei der Verwendung der SOFTWARE darauf, dass solche Rechte Dritter gewahrt werden, insbesondere wenn Sie Material kopieren oder verändern. Unter keinen Umständen haftet TEAC für Rechtsverletzungen, die durch Sie verursacht wurden.

8. Verschiedenes

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen von Japan. Diese Vereinbarung gilt nicht für die Bibliothek und die digitalen Schriften, die mit der SOFTWARE verbunden sind und auf die die SOFTWARE zugreift. Die Bibliothek unterliegt LGPL 2.1, die digitalen Schriften unterliegen der „IPA Font License Agreement v1.0“.

Falls Sie Fragen zu dieser Vereinbarung haben oder sich aus anderen Gründen an TEAC wenden möchten, schreiben Sie bitte an folgende Adresse:

TEAC CORPORATION

Ochiai 1-47, Tama-shi, Tokyo 206-8530, Japan

Internet-Website: <http://www.teac.co.jp>

Inhaltsverzeichnis

Lizenzvereinbarung für Endverbraucher.....	2
Überblick.....	3
Hinweise zur Benutzung dieses Handbuchs	3
Informationen zum Markenrecht.....	4
Voraussetzungen für die Verwendung.....	4
Unterstützte Formate.....	4
Systemvoraussetzungen (Windows)	4
Systemvoraussetzungen (Mac OS X)	4
Die Bedienelemente und ihre Funktionen.....	5
Die Hauptseite auf dem Display	5
Eine Audiodatei laden.....	6
Das Audiogerät für die Wiedergabe auswählen	6
Eine Audiodatei wiedergeben	6
Eine andere Wiedergabeposition ansteuern.....	6
Für die Wiedergabe verfügbare Abtastraten	7
Mit IN- und OUT-Punkt einen Abschnitt markieren.....	8
IN- und OUT-Punkte setzen	8
Umwandeln und exportieren	8
Eine Audiodatei exportieren	9
Ein-/Ausblendungen nutzen	9
Für den Export verfügbare Einstellungen	9
Zwei Audiodateien zusammenfügen.....	10
So fügen Sie zwei Audiodateien zusammen	10
Hinweis zu Software, die unter der LGPL-Lizenz steht	11
Hinweis zu Software unter der IPA Font License.....	13

Tascam Hi-Res Editor ist eine Anwendung, die es ermöglicht, hochauflösende Audiodateien im DSD- und PCM-Format, die auf einem Tascam DA-3000 oder anderen Recorder erstellt wurden, umzuwandeln und zu bearbeiten.

Überblick

- Ermöglicht das Editieren hochauflösender Audiodateien im DSD- und PCM-Format
- Unterstützt das DSD-Format mit 2,8 MHz, 5,6 MHz und 11,2 MHz
- Unterstützt das PCM-Format mit Abtastraten von 44,1 kHz bis 384 kHz und einer Auflösung von 16 Bit, 24 Bit oder 32 Bit
- Unterstützt Dateiformate mit einem oder zwei Kanälen (Mono, Stereo)
- Kompatibel mit Windows und Mac
 - Windows: Windows-Standard (WASAPI), ASIO 2.1
 - Mac: Core Audio
- Native Wiedergabe des DSD-Formats und damit die direkte Umwandlung von DSD nach Analog ist mit einem TEAC UD-501 oder einem anderen DSD-kompatiblen Audiogerät möglich



Direct Stream Digital

- Wellenformanzeige erleichtert es, mittels IN- und OUT-Punkt markierte Abschnitte in einem anderen Format zu speichern (zu exportieren)
- Beim Export können an den IN- und OUT-Punkten kurze Ein-/Ausblendungen hinzugefügt werden (optional)
Audiodateiformat (PCM ↔ DSD)
- Zwei Audiodateien können nahtlos zusammengefügt werden
- Die Bearbeitung ist allein mit einem Computer möglich

Hinweise zur Benutzung dieses Handbuchs

Wir verwenden in diesem Handbuch die folgenden Konventionen:

- DSD-Dateien (.dsf/.dff) und PCM-Dateien (.wav) werden manchmal allgemein als Audiodateien bezeichnet.
- Auf dem Computer angezeigte Meldungen erscheinen in folgender Schrift: *OPEN*.
- Hervorzuhebende Informationen kennzeichnen wir wie folgt:

Anmerkung

Ergänzende Erklärungen und Hinweise zu besonderen Situationen.

Informationen zum Markenrecht

Die folgenden Informationen werden aus rechtlichen Gründen im Originaltext wiedergegeben.

- TASCAM is a trademark of TEAC Corporation, registered in the U.S. and other countries.
- Windows 8 and Windows 7 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
- Mac, Mac OS and Mac OS X are trademarks of Apple Inc.
- ASIO is a trademark and software of Steinberg Media Technologies GmbH.



- "DSD" is a registered trademark.
- Other company names, product names and logos in this document are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Voraussetzungen für die Verwendung

Unterstützte Formate

■ Audiodateiformate

DSD: DSF (.dsf), DSDIFF (.dff)
PCM: WAV (.wav)

■ Dateitypen

Stereo, Mono

■ Abtastraten

DSD: 2,8 MHz, 5,6 MHz, 11,2 MHz
PCM: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz

■ Bitbreite der Quantisierung

DSD: 1 Bit
PCM: 16 Bit, 24 Bit, 32 Bit Fließkomma

Systemvoraussetzungen (Windows)

■ Unterstützte Betriebssysteme

Windows 7 SP1 oder höher (32 Bit, 64 Bit)
Windows 8, Windows 8.1 (32 Bit, 64 Bit)

Anmerkung

Der Betrieb unter Windows XP oder Windows Vista ist nicht möglich.

■ Hardware-Anforderungen

Windows-kompatibler Computer

■ Prozessor (CPU)

Intel Core i-Serie oder höher empfohlen

■ Arbeitsspeicher

2 GB oder mehr (mindestens 4 GB empfohlen)

■ Freier Speicherplatz auf der Festplatte

Mindestens 150 MB

■ Bildschirmauflösung/Farben

1024 × 768 (XGA) oder mehr (mindestens 1280 × 800 empfohlen)
True Color (32 Bit) empfohlen

■ Erforderliche Hardware

Windows-kompatibles Audiointerface oder Soundkarte (WASAPI oder ASIO 2.1 oder höher)

Systemvoraussetzungen (Mac OS X)

■ Unterstützte Betriebssysteme

OS X Yosemite (10.10.1 oder höher)
OS X Mavericks (10.9.5)

■ Unterstützte Modelle

Mac mit Intel Core i-Serie oder Core M

■ Arbeitsspeicher

2 GB oder mehr (mindestens 4 GB empfohlen)

■ Freier Speicherplatz auf der Festplatte

Mindestens 150 MB

■ Bildschirmauflösung

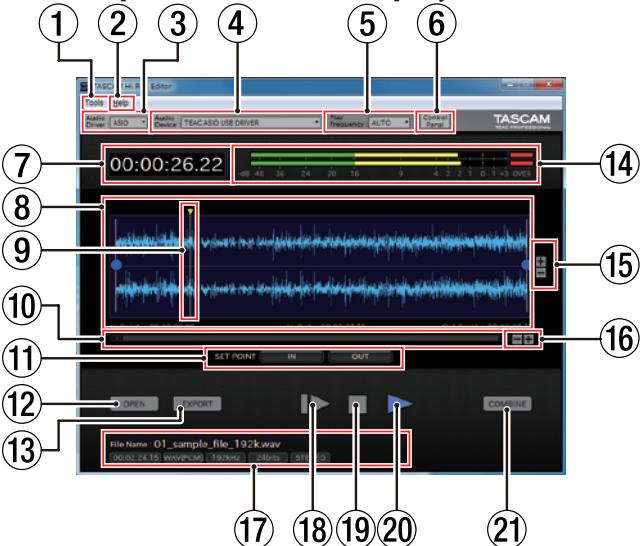
1024 × 768 (XGA) oder mehr (mindestens 1280 × 800 empfohlen)

■ Erforderliche Hardware

Audio Interface mit Unterstützung von Core Audio

Die Bedienelemente und ihre Funktionen

Die Hauptseite auf dem Display



① Tools

Öffnet das *TOOLS*-Menü.

OVER Indicator: Bestimmt die Anzeigedauer der Übersteuerungsanzeige.

Option	Bedeutung
<i>Holds 2 sec.</i> (Voreinstellung)	Die <i>OVER</i> -Anzeige erlischt nach zwei Sekunden.
<i>Holds Until Clicked</i>	Die <i>OVER</i> -Anzeige erlischt nicht von selbst. Klicken Sie auf die entsprechende <i>OVER</i> -Anzeige, um sie zurückzusetzen.

② Help

Öffnet das Hilfemenü.

Manual: Wählen Sie Japanese (Japanisch) oder English (Englisch), um das Handbuch in der entsprechenden Sprache zu öffnen.

About: Die unten aufgeführten Optionen stehen zur Auswahl. Wählen Sie die entsprechende Option, um die zugehörigen Informationen anzuzeigen.

Option	Bedeutung
<i>This application</i>	Öffnet einen Dialog mit der Softwareversion und Copyright-Informationen zum Hi-Res Editor.
<i>Licenses</i>	Öffnet eine Seite mit Lizenzinformationen zu den verwendeten Open-Source-Software.

Anmerkung

Auf dem Mac wird die Softwareversion im Ordner *Anwendungen* unter „About TASCAM Hi-Res Editor“ angezeigt. Der Menüpunkt „Licenses“ befindet sich im Help-Menü.

③ Auswahlfeld für den Audiotreiber (nur Windows)

Wählen Sie hier den Audiotreiber für die Wiedergabe.

④ Auswahlfeld für das Audiowiedergabegerät

Wählen Sie hier das Audiogerät für die Wiedergabe.

⑤ Auswahlfeld für die Wiedergabeabtastrate

Wählen Sie hier die Abtastrate für die Wiedergabe.

Wenn Sie hier *AUTO* wählen, wird die geladene Datei mit ihrer eigenen Abtastrate wiedergegeben.

⑥ Schaltfläche Control Panel (nur für ASIO-Audiotreiber unter Windows)

Wenn Sie ASIO als Audiotreiber ausgewählt haben, können Sie mit dieser Schaltfläche das Einstellungsfeld für das Audiowiedergabegerät aufrufen, das Sie unter *Audio Device* ausgewählt haben.

⑦ Laufzeitanzeige

Zeigt die verstrichene Wiedergabezeit an.

Bei gestopptem Transport können Sie einen Zeitwert eingeben, um zur entsprechenden Wiedergabe position zu springen. (Siehe „Unterstützte Formate“ auf Seite 4.)

⑧ Wellenformanzeige

Zeigt die Wellenform der geladenen Audiodatei an.

Hier werden auch die Punkte IN und OUT angezeigt. (Siehe „Mit IN- und OUT-Punkt einen Abschnitt markieren“ auf Seite 8.)

⑨ Cursor

Dieser Balken zeigt die aktuelle Wiedergabe position auf der Zeitleiste an. Klicken Sie in die Wellenform, um den Cursor an die entsprechende Stelle zu bewegen. (Siehe „Eine andere Wiedergabe position ansteuern“ auf Seite 6.)

⑩ Bildlaufleiste

Wenn Sie in die Wellenform hineingezoomt haben, ziehen Sie die Bildlaufleiste nach links oder rechts, um die Wellenform entsprechend zu verschieben.

⑪ Schaltflächen SET POINT (IN/OUT)

Hiermit setzen Sie den jeweiligen Punkt (IN oder OUT) an der Cursorposition. (Siehe „Mit IN- und OUT-Punkt einen Abschnitt markieren“ auf Seite 8.)

⑫ Schaltfläche OPEN

Öffnet einen Dialog zum Laden einer Audiodatei. (Siehe „Eine Audiodatei laden“ auf Seite 6.)

⑬ Schaltfläche EXPORT

Öffnet einen Dialog, in dem Sie Umwandlungsoptionen auswählen und den gewählten Bereich als Audiodatei exportieren können. (Siehe „Umwandeln und exportieren (**hier schreiben Sie wieder output, meinen aber exportieren“ auf Seite 8.)

⑭ Pegelanzeigen

Zeigen die Audiopegel während der Wiedergabe an.

Wenn im *Tools*-Menü unter *OVER Indicator* die Option *Holds Until Clicked* ausgewählt ist, klicken Sie auf eine leuchtende *OVER*-Anzeige am rechten Ende dieser Pegelanzeigen, um sie auszuschalten.

⑮ Zoom-Schaltflächen (+/-) für die Amplitude der Wellenformanzeige

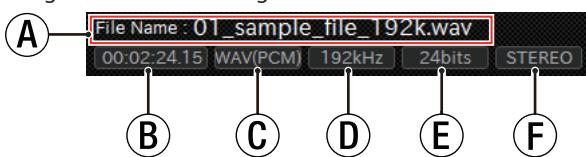
Nutzen Sie diese Schaltflächen, um die vertikale Achse (die Amplitude) der Wellenformanzeige zu verkleinern oder zu vergrößern.

⑯ Zoom-Schaltflächen (+/-) für die Zeitachse der Wellenformanzeige

Nutzen Sie diese Schaltflächen, um die (horizontale) Zeitachse der Wellenformanzeige zu verkleinern oder zu vergrößern.

⑯ Dateiinformationen

Zeigt Informationen zur geladenen Audiodatei an.



- | | |
|---------------|---------------------|
| Ⓐ Dateiname | Ⓓ Abtastrate |
| Ⓑ Laufzeit | Ⓔ Bitrate |
| Ⓒ Dateiformat | Ⓕ Anzahl der Kanäle |

⑰ Schaltfläche ▶▶

Startet die Wiedergabe am IN-Punkt.(Siehe „Mit IN- und OUT-Punkt einen Abschnitt markieren“ auf Seite 8.)

⑲ Schaltfläche ■

Stoppt die Wiedergabe der Audiodatei.

⑳ Schaltfläche ▶

Startet die Wiedergabe an der Cursorposition.

㉑ Schaltfläche COMBINE

Hiermit rufen Sie einen Dialog auf, mit dem Sie zwei Dateien zu einer zusammenfügen können. (Siehe „Zwei Audiodateien zusammenfügen“ auf Seite 10.)

Eine Audiodatei laden**■ Mithilfe der Schaltfläche OPEN**

Klicken Sie auf die Schaltfläche *OPEN*, und wählen Sie dann die gewünschte Datei für die Wiedergabe aus.

■ Durch Ziehen

Ziehen Sie einfach die gewünschte Audiodatei in das Fenster des Hi-Res Editor.

Das Audiogerät für die Wiedergabe auswählen

1. Verbinden Sie das Audiogerät für die Wiedergabe mit dem Computer.
2. Klicken Sie auf das Auswahlfeld *Audio Driver*, und wählen Sie den Audiotreiber, den Sie verwenden wollen.
Auswahlmöglichkeiten: ASIO (Voreinstellung), WASAPI
Unter *Audio Device* stehen nun die Audiogeräte zur Auswahl, die mit dem eingestellten Audiotreiber kompatibel sind.
3. Klicken Sie auf das Auswahlfeld *Audio Device*, und wählen Sie das Audiogerät, das Sie für die Wiedergabe verwenden wollen.

Anmerkung

*Welche Optionen im Auswahlfeld *Audio Device* verfügbar sind, hängt davon ab, welche Treiber auf dem verwendeten Computer installiert sind.*

Eine Audiodatei wiedergeben

1. Laden Sie eine DSD- oder PCM-Datei für die Wiedergabe (Audioausgabe).
(Siehe „Eine Audiodatei laden“ auf Seite 6.)
2. Überprüfen Sie, ob unter *Audio Device* das gewünschte Audiogerät für die Wiedergabe ausgewählt ist.
(Siehe „Das Audiogerät für die Wiedergabe auswählen“ auf Seite 6.)
3. Wählen Sie unter *Play Frequency* die gewünschte Abtastrate entsprechend des gewählten Wiedergabegeräts aus.
Einzelheiten hierzu siehe „Für die Wiedergabe verfügbare Abtastraten (**ist ja nur eine setting“ auf Seite 7).

Eine andere Wiedergabeposition ansteuern**■ Mithilfe der Zeitanzeige**

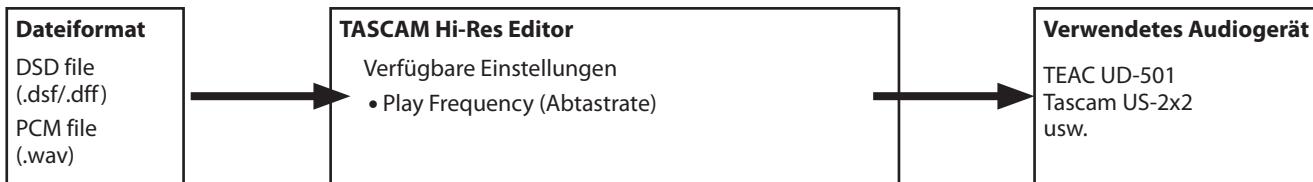
Klicken Sie in die Zeitanzeige und geben Sie die gewünschte Wiedergabeposition direkt ein.

■ Mithilfe des Cursors

Klicken Sie in die Wellenform, um den Cursor an die entsprechende Stelle zu bewegen.

Für die Wiedergabe verfügbare Abtastraten

Welche Abtastraten unter *Play Frequency* ausgewählt werden können, hängt von dem Format der geladenen Audiodatei und dem verwendeten Audiogerät für die Ausgabe ab. Hier ein Überblick:



Dateiformat	Verwendetes Audiogerät	Art der Wiedergabe bzw. Audioausgabe	Verfügbare Wiedergabeabtastraten (Play Frequency)
DSD file (.dsf/.dff)	Audiogerät, dass DSD- und PCM-Daten wiedergeben kann (TEAC UD-501 usw.)	Wiedergabe im DSD-Format ohne Umwandlung	Wählen Sie AUTO (oder die Abtastrate, die im Bereich der Dateiinformationen unten angezeigt wird).
		Wiedergabe im DSD-Format mit einer anderen Abtastrate	Wählen Sie eine andere als die im Bereich der Dateiinformationen angezeigte Abtastrate aus. Auswahlmöglichkeiten: 2,8 MHz, 5,6 MHz, 11,2 MHz
		Umwandeln in das PCM-Format und Wiedergabe im PCM-Format	Wählen Sie die gewünschte Abtastrate aus. Auswahlmöglichkeiten: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz
PCM file (.wav)	Audiogerät, dass DSD- und PCM-Daten wiedergeben kann (TEAC UD-501 usw.)	Umwandeln in das PCM-Format und Wiedergabe im PCM-Format	Wählen Sie die gewünschte Abtastrate aus. Für ein WASAPI-Gerät nehmen Sie die Einstellung in der Windows-Systemsteuerung vor. Auswahlmöglichkeiten: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz
		Umwandeln in das DSD-Format und Wiedergabe im DSD-Format	Wählen Sie die gewünschte Abtastrate aus. Auswahlmöglichkeiten: 2,8 MHz, 5,6 MHz, 11,2 MHz
		PCM-Wiedergabe ohne Umwandlung	Wählen Sie AUTO (oder die Abtastrate, die im Bereich der Dateiinformationen unten angezeigt wird).
PCM file (.wav)	Audiogerät, dass nur PCM-Dateien wiedergeben kann (Tascam US-2x2, WASAPI-Gerät usw.)	Wiedergabe im PCM-Format mit einer anderen Abtastrate	Wählen Sie eine andere als die im Bereich der Dateiinformationen angezeigte Abtastrate aus. Auswahlmöglichkeiten: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz
		PCM-Wiedergabe ohne Umwandlung	Wählen Sie AUTO (oder die Abtastrate, die im Bereich der Dateiinformationen unten angezeigt wird).
		Wiedergabe im PCM-Format mit einer anderen Abtastrate	Wählen Sie eine andere als die im Bereich der Dateiinformationen angezeigte Abtastrate aus. Für ein WASAPI-Gerät nehmen Sie die Einstellung in der Windows-Systemsteuerung vor. Auswahlmöglichkeiten: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz

Mit IN- und OUT-Punkt einen Abschnitt markieren

Durch das Setzen der Punkte IN und OUT verhält sich der Hi-Res Editor wie folgt:

- Bei der Wiedergabe und beim Export wird nur der Bereich zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt ausgegeben. (Siehe „Umwandeln und exportieren“ auf Seite 8.)
- Um die Wiedergabe am IN-Punkt zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche ▶.
- Die Wiedergabe endet automatisch am OUT-Punkt.

IN- und OUT-Punkte setzen

■ Mithilfe der Markierungen auf der Wellenformanzeige

Ziehen Sie die blauen Punkte auf der linken und rechten Seite, um den IN- und den OUT-Punkt festzulegen.

■ Mithilfe der Schaltflächen SET POINT (IN/OUT)

Klicken Sie auf die Schaltfläche // beziehungsweise OUT, um den entsprechenden Punkt an der Cursorposition zu setzen.

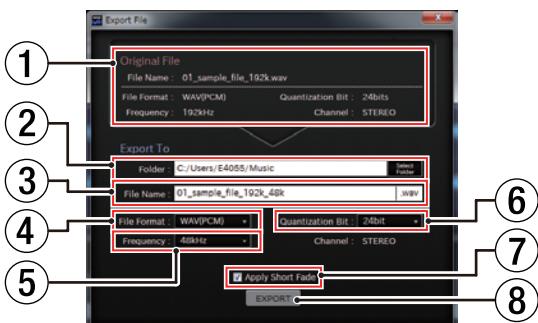
Umwandeln und exportieren

Für den Export einer Datei können Sie ein Format und eine Abtastrate unabhängig von Format und Abtastrate der geladenen Datei auswählen. Wenn in das PCM-Format exportiert werden soll, können Sie zudem die Auflösung (Bittiefe der Quantisierung) festlegen. Einzelheiten hierzu siehe „Für den Export verfügbare Einstellungen“ auf Seite 9.

Bei der Wiedergabe und beim Export wird nur der Bereich zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt ausgegeben.

- Um nur einen Teil der geladenen Datei zu exportieren: Wählen Sie den zu exportierenden Bereich mithilfe der Punkte IN und OUT aus.
- Um die gesamte geladene Datei zu exportieren: Setzen Sie den IN-Punkt an den Anfang und den OUT-Punkt an das Ende der geladenen Datei. (Direkt nach dem Laden einer Datei befinden sich die Punkte bereits an diesen Stellen.)

Sobald Sie auf die Schaltfläche EXPORT klicken, erscheint der folgende Dialog:



① Informationen der Originaldatei

Zeigt Informationen zur geladenen Audiodatei an.

② Ausgabeordner

Der Ordner, in den die Datei exportiert wird.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Select Folder, um einen anderen Ordner auszuwählen.

③ Dateiname

Geben Sie hier ein, welchen Namen die exportierte Audiofile erhalten soll.

④ Dateiformat

Wählen Sie hier, welches Format die exportierte Audiodatei erhalten soll.

Auswahlmöglichkeiten: WAV (PCM), DSDIFF (DSD), DSF (DSD)

⑤ Abtastrate

Wählen Sie hier, welche Abtastrate die exportierte Audiodatei erhalten soll. Welche Optionen verfügbar sind, hängt vom ausgewählten Dateiformat ab.

Dateiformat	Verfügbare Abtastraten
WAV (PCM) (Voreinstellung)	44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz
DSDIFF (DSD) DSF (DSD)	2,8 MHz, 5,6 MHz, 11,2 MHz

⑥ Quantisierung

Wählen Sie hier, welche Quantisierungs-Bitrate die exportierte Audiodatei erhalten soll.

Welche Optionen verfügbar sind, hängt vom ausgewählten Dateiformat ab.

Dateiformat	Verfügbare Bitraten
WAV (PCM)	16 Bit, 24 Bit, 32 Bit Floating Point
DSDIFF (DSD) DSF (DSD)	1 Bit (fest)

⑦ Apply Short Fade

Wählen Sie hier, ob Überblendungen eingefügt werden sollen. (Siehe „Ein-/Ausblendungen nutzen“ auf Seite 9.)

⑧ Schaltfläche EXPORT

Startet den Export der Audiodatei.

Eine Audiodatei exportieren

1. Laden Sie die Audiodatei, die Sie umwandeln möchten.
(Siehe „Eine Audiodatei laden“ auf Seite 6.)
2. Um nur einen Teil der Datei zu exportieren, wählen Sie den Bereich mithilfe der Punkte IN und OUT aus.

Anmerkung

Um die gesamte geladene Datei zu exportieren, setzen Sie den IN-Punkt an den Anfang und den OUT-Punkt an das Ende der geladenen Datei. Direkt nach dem Laden einer Datei befinden sich die Punkte bereits an diesen Stellen.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche EXPORT.
Der Exportdialog erscheint.
4. Wählen Sie, in welchem Audiodateiformat, mit welcher Abtastrate und mit welcher Auflösung die Audiodatei exportiert werden soll.
Einzelheiten hierzu siehe „Unterstützte Formate“ auf Seite 4.
5. Wählen Sie, ob kurze Ein-/Ausblendungen hinzugefügt werden sollen.
(Siehe „Ein-/Ausblendungen nutzen“ auf Seite 9.)
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche EXPORT.

Eine Fortschrittsanzeige erscheint und der Export beginnt. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint der Hinweis „Completed.“ (Fertig).

7. Klicken Sie auf OK.

Anmerkung

- Die exportierte Datei kann deutlich größer sein als die Originale Datei. Wenn Sie Dateien exportieren, um sie auf einem anderen Gerät wiederzugeben, stellen Sie sicher, dass die maximale Dateigröße und andere Grenzen des Geräts nicht überschritten werden.
- Aufgrund von Beschränkungen des Dateiformats können keine PCM-Dateien (.wav) erstellt werden, die größer sind als 4 GB.

Ein-/Ausblendungen nutzen

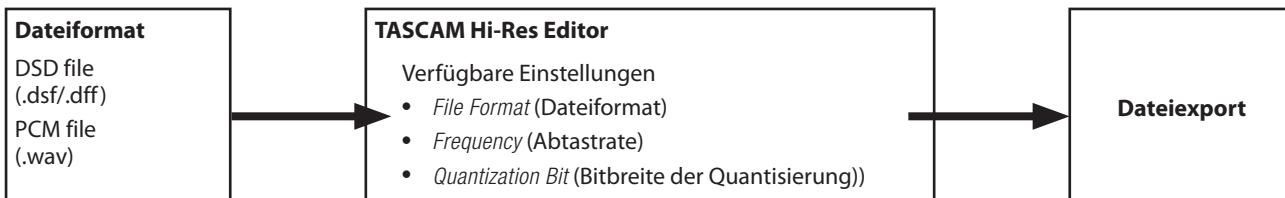
Nach der Installation des Hi-Res Editor ist diese Funktion standardmäßig aktiviert. (Das Feld *Apply Short Fade* ist mit einem Häkchen markiert.)

Wenn das Feld markiert und damit die Funktion eingeschaltet ist, werden am Anfang und Ende der exportierten Datei kurze Ein-/Ausblendungen eingefügt.

Wenn Sie dies nicht wünschen, entfernen Sie das Häkchen vor dem Export.

Für den Export verfügbare Einstellungen

Je nach Format der geladenen Datei können Sie beim Export zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen, für die unterschiedliche Einstellungen zur Verfügung stehen. Die folgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick:



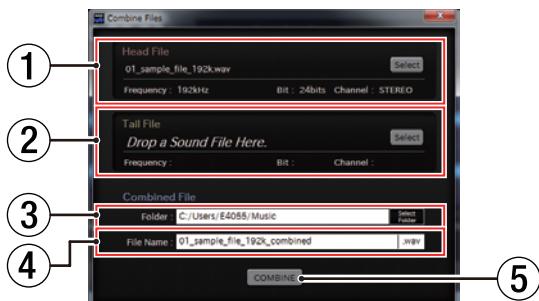
Dateiformat	Exportmöglichkeiten	Erforderliche Einstellungen
DSD file (.dsf/.dff)	Export in das DSD-Format ohne Umwandlung (z. B. Zuschneiden einer Datei)	Wählen Sie unter <i>File Format</i> entweder DSDIFF (DSD) oder DSF (DSD). Wählen Sie unter <i>Frequency</i> denselben Wert, den die geladene Datei hat.
	Export in das DSD-Format mit anderer Abtastrate	Wählen Sie unter <i>File Format</i> entweder DSDIFF (DSD) oder DSF (DSD). Wählen Sie unter <i>Frequency</i> einen anderen Wert als den der geladenen Datei. Auswahlmöglichkeiten: 2,8 MHz (Voreinstellung), 5,6 MHz, 11,2 MHz
	Export in das PCM-Format	Wählen Sie unter <i>File Format</i> die Option WAV (PCM). Wählen Sie unter <i>Frequency</i> und <i>Quantization Bit</i> die gewünschte Abtastrate beziehungsweise Auflösung. Verfügbare Abtastraten: 44,1 kHz, 48 kHz (Voreinstellung), 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz Verfügbare Auflösungen: 16 Bit, 24 Bit (Voreinstellung), 32 Bit Float
PCM file (.wav)	Export in das DSD-Format	Wählen Sie unter <i>File Format</i> entweder DSDIFF (DSD) oder DSF (DSD). Wählen Sie unter <i>Frequency</i> die gewünschte Abtastrate. Auswahlmöglichkeiten: 2,8 MHz (Voreinstellung), 5,6 MHz, 11,2 MHz
	Export in das PCM-Format ohne Umwandlung (z. B. Zuschneiden einer Datei)	Wählen Sie unter <i>File Format</i> die Option WAV (PCM). Wählen Sie unter <i>Frequency</i> und <i>Quantization Bit</i> dieselben Werte, die die geladene Datei hat.
	Export in das PCM-Format mit anderer Abtastrate und Auflösung	Wählen Sie unter <i>File Format</i> die Option WAV (PCM). Wählen Sie unter <i>Frequency</i> und <i>Quantization Bit</i> die gewünschte Abtastrate beziehungsweise Auflösung. Verfügbare Abtastraten: 44,1 kHz, 48 kHz (Voreinstellung), 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz, 352,8 kHz, 384 kHz Verfügbare Auflösungen: 16 Bit, 24 Bit (Voreinstellung), 32 Bit Float

Zwei Audiodateien zusammenfügen

Sie können den Tascam Hi-Res Editor dazu nutzen, zwei Audiodateien zu einer einzigen Datei zusammenzufügen.

Beide Dateien müssen dasselbe Dateiformat, dieselbe Abtastrate und dieselbe Auflösung (Quantisierungs-Bitrate) haben.

Sobald Sie auf die Schaltfläche *COMBINE* klicken, erscheint der folgende Dialog:



① Informationen zur ersten Datei

Hier werden Informationen zu der Datei angezeigt, die zum vorderen Teil der zusammengefügten Datei wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche *SELECT*, um eine Datei auszuwählen.

② Informationen zur zweiten Datei

Hier werden Informationen zu der Datei angezeigt, die zum hinteren Teil der zusammengefügten Datei wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche *SELECT*, um eine Datei auszuwählen.

③ Ausgabeordner

Der Ordner, in dem die zusammengefügte Datei gespeichert wird.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Select Folder*, um einen anderen Ordner auszuwählen.

④ Dateiname

Geben Sie hier ein, welchen Namen die zusammengefügte Datei erhalten soll.

⑤ Schaltfläche COMBINE

Startet das Zusammenfügen der Dateien.

So fügen Sie zwei Audiodateien zusammen

- Ziehen Sie die erste der beiden Audiodateien in den Bereich *Head File* des Hi-Res Editor.

Sie können auch auf die Schaltfläche *SELECT* klicken, um eine Datei auszuwählen.

- Ziehen Sie die zweite Audiodatei in den Bereich *Tail File* des Hi-Res Editor.

Auch hier können Sie stattdessen die Schaltfläche *SELECT* nutzen.

- Geben Sie einen Ordner an, in dem die zusammengefügte Datei gespeichert wird.

- Geben Sie einen Dateinamen für die zusammengefügte Datei an.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *COMBINE*.

Während des Vorgangs erscheint eine Fortschrittsanzeige.

Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint der Hinweis „Completed.“ (Fertig).

- Klicken Sie auf *OK*.

Anmerkung

- Durch das Zusammenfügen entsteht eine größere Datei. Wenn Sie die Datei auf einem anderen Gerät wiedergeben möchten, stellen Sie sicher, dass die maximale Dateigröße und andere Grenzen des Geräts nicht überschritten werden.
- Aufgrund von Beschränkungen des Dateiformats können keine PCM-Dateien (.wav) erstellt werden, die größer sind als 4 GB.

Hinweis zu Software, die unter der LGPL-Lizenz steht

Tascam Hi-Res Editor nutzt die folgende Software, die unter der LGPL lizenziert ist.

- Qt LGPL Edition

<http://qt-project.org/downloads>

Wenn Sie den Quellcode erhalten wollen, rufen Sie bitte die folgende URL auf und füllen das Formular zur Registrierung auf.

- <http://www.teac.co.jp/support/opensource/index.html>

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihnen Fragen zu Qt und Ähnlichem nicht beantworten können.

Im Folgenden finden Sie den Originaltext der GNU Lesser General Public License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

The Qt Toolkit is Copyright (C) 2014 Digia Plc and/or its subsidiary(-ies).
Contact: <http://www.qt-project.org/legal>

You may use, distribute and copy the Qt GUI Toolkit under the terms of
GNU Lesser General Public License version 2.1, which is displayed below.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts
as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence
the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your
freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public
Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change
free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some
specially designated software packages—typically libraries—of the
Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You
can use it too, but we suggest you first think carefully about whether
this license or the ordinary General Public License is the better
strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use,
not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that
you have the freedom to distribute copies of free software (and charge
for this service if you wish); that you receive source code or can get
it if you want it; that you can change the software and use pieces of
it in new free programs; and that you are informed that you can do
these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid
distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these
rights. These restrictions translate to certain responsibilities for
you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis
or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave
you. You must make sure that they, too, receive or can get the source
code. If you link other code with the library, you must provide
complete object files to the recipients, so that they can relink them
with the library after making changes to the library and recompiling
it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the
library, and (2) we offer you this license, which gives you legal
permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that
there is no warranty for the free library. Also, if the library is
modified by someone else and passed on, the recipients should know
that what they have is not the original version, so that the original
author's reputation will not be affected by problems that might be
introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of
any free program. We wish to make sure that a company cannot
effectively restrict the users of a free program by obtaining a
restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that
any patent license obtained for a version of the library must be
consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the
ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser
General Public License, applies to certain designated libraries, and
is quite different from the ordinary General Public License. We use
this license for certain libraries in order to permit linking those
libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using
a shared library, the combination of the two is legally speaking a
combined work, a derivative of the original library. The ordinary
General Public License therefore permits such linking only if the
entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General
Public License permits more lax criteria for linking other code with
the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it
does Less to protect the user's freedom than the ordinary General
Public License. It also provides other free software developers Less
of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages
are the reason we use the ordinary General Public License for many
libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain
special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to
encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes
a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be
allowed to use the library. A more frequent case is that a free
library does the same job as widely used non-free libraries. In this
case, there is little to gain by limiting the free library to free
software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free
programs enables a greater number of people to use a large body of
free software. For example, permission to use the GNU C Library in
non-free programs enables many more people to use the whole GNU
operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating
system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the
users' freedom, it does ensure that the user of a program that is
linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run
that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and
modification follow. Pay close attention to the difference between a
"work based on the library" and a "work that uses the library". The
former contains code derived from the library, whereas the latter must
be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other
program which contains a notice placed by the copyright holder or
other authorized party saying it may be distributed under the terms of
this Lesser General Public License (also called "this License").
Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data
prepared so as to be conveniently linked with application programs
(which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work
which has been distributed under these terms. A "work based on the
Library" means either the Library or any derivative work under
copyright law: that is to say, a work containing the Library or a
portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated
straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is
included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for
making modifications to it. For a library, complete source code means
all the source code for all modules it contains, plus any associated
interface definition files, plus the scripts used to control compilation
and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not
covered by this License; they are outside its scope. The act of
running a program using the Library is not restricted, and output from
such a program is covered only if its contents constitute a work based
on the Library (independent of the use of the Library in a tool for
writing it). Whether that is true depends on what the Library does
and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's
complete source code as you receive it, in any medium, provided
that you conspicuously and appropriately publish on each copy an
appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact
all the notices that refer to this License and to the absence of any

warranty; and distribute a copy of this License along with the
Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy,
and you may at your option offer warranty protection in exchange for a
fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion
of it, thus forming a work based on the Library, and copy and
distribute such modifications or work under the terms of Section 1
above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices
stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no
charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a
table of data to be supplied by an application program that uses
the facility, other than as an argument passed when the facility
is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that,
in the event an application does not supply such function or
table, the facility still operates, and performs whatever part of
its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has
a purpose that is entirely well-defined independent of the
application. Therefore, Subsection 2d requires that any
application-supplied function or table used by this function must
be optional: if the application does not supply it, the square
root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If
identifiable sections of that work are not derived from the Library,
and can be reasonably considered independent and separate works in
themselves, then this License, and its terms, do not apply to those
sections when you distribute them as separate works. But when you
distribute the same sections as part of a whole which is a work based
on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of
this License, whose permissions for other licensees extend to the
entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote
it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest
your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to
exercise the right to control the distribution of derivative or
collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library
(or with a work based on the Library) on a volume of
a storage or distribution medium does not bring the other work under
the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public
License instead of this License to a given copy of the Library. To do
this, you must alter all the notices that refer to this License, so
that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2,
instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the
ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify
that version instead if you wish.) Do not make any other change in
these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for
that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all
subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of
the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or
derivative of it, under Section 2) in object code or executable form
under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany
it with the complete corresponding machine-readable source code, which
must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a
medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy
from a designated place, then offering equivalent access to copy the
source code from the same place satisfies the requirement to
distribute the source code, even though third parties are not

compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.
EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT

WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Hinweis zu Software unter der IPA Font License

Tascam Hi-Res Editor nutzt das folgende „Digital Font Program“, das unter der IPA Font License lizenziert ist.

- IPA Fonts
<http://ipafont.ipa.go.jp/>

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihnen Fragen zu IPA Fonts und Ähnlichem nicht beantworten können.

Im Folgenden finden Sie den Originaltext der IPA Font License.

IPA Font License Agreement v1.0

The Licensor provides the Licensed Program (as defined in Article 1 below) under the terms of this license agreement ("Agreement"). Any use, reproduction or distribution of the Licensed Program, or any exercise of rights under this Agreement by a Recipient (as defined in Article 1 below) constitutes the Recipient's acceptance of this Agreement.

Article 1 (Definitions)

1. "Digital Font Program" shall mean a computer program containing, or used to render or display fonts.
2. "Licensed Program" shall mean a Digital Font Program licensed by the Licensor under this Agreement.
3. "Derived Program" shall mean a Digital Font Program created as a result of a modification, addition, deletion, replacement or any other adaptation to or of a part or all of the Licensed Program, and includes a case where a Digital Font Program newly created by retrieving font information from a part or all of the Licensed Program or Embedded Fonts from a Digital Document File with or without modification of the retrieved font information.
4. "Digital Content" shall mean products provided to end users in the form of digital data, including video content, motion and/or still pictures, TV programs or other broadcasting content and products consisting of character text, pictures, photographic images, graphic symbols and/or the like.
5. "Digital Document File" shall mean a PDF file or other Digital Content created by various software programs in which a part or all of the Licensed Program becomes embedded or contained in the file for the display of the font ("Embedded Fonts"). Embedded Fonts are used only in the display of characters in the particular Digital Document File within which they are embedded, and shall be distinguished from those in any Digital Font Program, which may be used for display of characters outside that particular Digital Document File.
6. "Computer" shall include a server in this Agreement.
7. "Reproduction and Other Exploitation" shall mean reproduction, transfer, distribution, lease, public transmission, presentation, exhibition, adaptation and any other exploitation.
8. "Recipient" shall mean anyone who receives the Licensed Program under this Agreement, including one that receives the Licensed Program from a Recipient.

Article 2 (Grant of License)

The Licensor grants to the Recipient a license to use the Licensed Program in any and all countries in accordance with each of the provisions set forth in this Agreement. However, any and all rights underlying in the Licensed Program shall be held by the Licensor. In no sense is this Agreement intended to transfer any right relating to the Licensed Program held by the Licensor except as specifically set forth herein or any right relating to any trademark, trade name, or service mark to the Recipient.

1. The Recipient may install the Licensed Program on any number of Computers and use the same in accordance with the provisions set forth in this Agreement.
2. The Recipient may use the Licensed Program, with or without modification in printed materials or in Digital Content as an expression of character texts or the like.
3. The Recipient may conduct Reproduction and Other Exploitation of the printed materials and Digital Content created in accordance with the preceding Paragraph, for commercial or non-commercial purposes and in any form of media including but not limited to broadcasting, communication and various recording media.
4. If any Recipient extracts Embedded Fonts from a Digital Document File to create a Derived Program, such Derived Program shall be subject to the terms of this agreement.
5. If any Recipient performs Reproduction or Other Exploitation of a Digital Document File in which Embedded Fonts of the Licensed Program are used only for rendering the Digital Content within such Digital Document File then such Recipient shall have no further obligations under this Agreement in relation to such actions.
6. The Recipient may reproduce the Licensed Program as is without modification and transfer such copies, publicly transmit or otherwise redistribute the Licensed Program to a third party for commercial or non-commercial purposes ("Redistribute"), in accordance with the provisions set forth in Article 3 Paragraph 2.
7. The Recipient may create, use, reproduce and/or Redistribute a Derived Program under the terms stated above for the Licensed Program: provided, that the Recipient shall follow the provisions set forth in Article 3 Paragraph 1 when Redistributing the Derived Program.

Article 3 (Restriction)

The license granted in the preceding Article shall be subject to the following restrictions:

1. If a Derived Program is Redistributed pursuant to Paragraph 4 and 7 of the preceding Article, the following conditions must be met :
 - (1)The following must be also Redistributed together with the Derived Program, or be made available online or by means of mailing mechanisms in exchange for a cost which does not exceed the total costs of postage, storage medium and handling fees:
 - (a)copy of the Derived Program; and
 - (b)any additional file created by the font developing program in the course of creating the Derived Program that can be used for further modification of the Derived Program, if any.
 - (2)It is required to also Redistribute means to enable recipients of the Derived Program to replace the Derived Program with the Licensed Program first released under this License (the "Original Program"). Such means may be to provide a difference file from the Original Program, or instructions setting out a method to replace the Derived Program with the Original Program.
 - (3)The Recipient must license the Derived Program under the terms and conditions of this Agreement.
 - (4)No one may use or include the name of the Licensed Program as a program name, font name or file name of the Derived Program.
 - (5)Any material to be made available online or by means of mailing a medium to satisfy the requirements of this paragraph may be provided, verbatim, by any party wishing to do so.
2. If the Recipient Redistributions the Licensed Program pursuant to Paragraph 6 of the preceding Article, the Recipient shall meet all of the following conditions:
 - (1)The Recipient may not change the name of the Licensed Program.
 - (2)The Recipient may not alter or otherwise modify the Licensed Program.
 - (3)The Recipient must attach a copy of this Agreement to the Licensed Program.
3. THIS LICENSED PROGRAM IS PROVIDED BY THE LICENSOR "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTY AS TO THE LICENSED PROGRAM OR ANY DERIVED PROGRAM, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE LICENSOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXTENDED, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO; PROCUREMENT OF SUBSTITUTED GOODS OR SERVICE; DAMAGES ARISING FROM SYSTEM FAILURE; LOSS OR CORRUPTION OF EXISTING DATA OR PROGRAM; LOST PROFITS), HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE INSTALLATION, USE, THE REPRODUCTION OR OTHER EXPLOITATION OF THE LICENSED PROGRAM OR ANY DERIVED PROGRAM OR THE EXERCISE OF ANY RIGHTS GRANTED HEREUNDER, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.
4. The Licensor is under no obligation to respond to any technical questions or inquiries, or provide any other user support in connection with the installation, use or the Reproduction and Other Exploitation of the Licensed Program or Derived Programs thereof.

Article 4 (Termination of Agreement)

1. The term of this Agreement shall begin from the time of receipt of the Licensed Program by the Recipient and shall continue as long as the Recipient retains any such Licensed Program in any way.
2. Notwithstanding the provision set forth in the preceding Paragraph, in the event of the breach of any of the provisions set forth in this Agreement by the Recipient, this Agreement shall automatically terminate without any notice. In the case of such termination, the Recipient may not use or conduct Reproduction and Other Exploitation of the Licensed Program or a Derived Program: provided that such termination shall not affect any rights of any other Recipient receiving the Licensed Program or the Derived Program from such Recipient who breached this Agreement.

Article 5 (Governing Law)

1. IPA may publish revised and/or new versions of this License. In such an event, the Recipient may select either this Agreement or any subsequent version of the Agreement in using, conducting the Reproduction and Other Exploitation of, or Redistributing the Licensed Program or a Derived Program. Other matters not specified above shall be subject to the Copyright Law of Japan and other related laws and regulations of Japan.
2. This Agreement shall be construed under the laws of Japan.

TASCAM

Hi-Res Editor

TEAC CORPORATION

Phone: +81-42-356-9143
1-47 Ochiai, Tama-shi, Tokyo 206-8530, Japan

<http://tascam.jp/>

TEAC AMERICA, INC.

Phone: +1-323-726-0303
1834 Gage Road, Montebello, California 90640, USA

<http://tascam.com/>

TEAC MEXICO, S.A. de C.V.

Phone: +52-55-5010-6000
Río Churubusco 364, Colonia Del Carmen, Delegación Coyoacán, CP 04100, México DF, México

<http://teacmexico.net/>

TEAC UK Ltd.

Phone: +44-8451-302511
2 Huxley Road, Surrey Research Park, Guildford GU2 7RE, UK

<http://tascam.eu/>

TEAC EUROPE GmbH

Phone: +49-611-71580
Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

<http://tascam.eu/>

TEAC SALES & TRADING (SHENZHEN) CO., LTD

Phone: +86-755-88311561~2
Room 817, Block A, Hailrun Complex, 6021 Shennan Blvd., Futian District, Shenzhen 518040, China

<http://tascam.cn/>