



MOTIF XF6

MOTIF XF7

MOTIF XF8

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

追加機能説明書

MOTIF XF Version 1.40 新機能

このたび、MOTIF XFではファームウェアのバージョンアップにより、いくつかの機能が追加されました。
ここでは、付属の取扱説明書に対して追加または変更となる点についてご説明します。

・以下に掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

CMCシリーズ コントローラーへの対応機能追加

Steinberg社のCubase/Nuendo用コントローラー「CMCシリーズ」のCMC-PDとCMC-FDを本体に接続して使えるようになりました。
CMC-PDのパッドでMOTIF XFにリズムパターンを入力したり、CMC-FDのフェーダーでミキシングパラメーターの調整ができます。

CMC-PDまたはCMC-FDとMOTIF XFを接続する
CMC-PDまたはCMC-FDに同梱されているUSBケーブルで接続します。
CMC-PDまたはCMC-FDのUSB TO HOST端子とMOTIF XFのUSB TO DEVICE端子を接続します。

NOTE CMC-PDまたはCMC-FDへはMOTIF XF本体からUSBケーブル経由で電源が供給されます。

CMC-PDでMOTIF XFを鳴らす

CMC-PDとMOTIF XFを接続してCMC-PDのパッドをたたくと、パッドから送信されるMIDIノートナンバーとMIDIベロシティーでMOTIF XFが鳴ります。
本体の鍵盤を弾いたときと同じ音色で鳴ります。

- NOTE**
- ・ MOTIF XFの鍵盤を押鍵したとき、押鍵したノートと同じMIDIノートナンバーが割り当てられたCMC-PDのパッドのLEDが点灯します。(ただし、Local Switchがオフまたは選択トラックのInternal Switchがオフのときは点灯しません。)
 - ・ 各パッドへのMIDIノートナンバー /ベロシティーの割り当ては、CMC-PDに同梱されているCMC-PDエディターを使ってコンピュータ上で行ないます。
 - ・ パッドのバンク切り替え、ベロシティーカーブの切り替え、ベロシティーモードの切り替えも可能です。詳細はCMC-PDの取扱説明書をご覧ください。

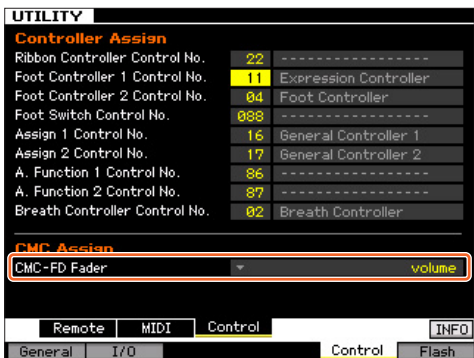
CMC-FDでMOTIF XFのミキシングパラメーターを調整する

ソングモード/パターンモードのミキシングプレイ画面のパラメーターを操作できます。

1 CMC-FDとMOTIF XFを接続します。

2 コントロールするパラメーターを選択します。

MOTIF XFで[UTILITY] → [F5] Control → [SF3] Controlと押し、ユーティリティのCMC Assign画面を開きます。



CMC-FD Faderにパラメーターを設定します。

以下のパラメーターが選択できます。

Volume, Pan, Reverb Send, Chorus Send, Dry Level, Assignable Knob 1 Value, Assignable Knob 2 Value, Cutoff Frequency, Resonance, AEG Attack Time, AEG Decay Time, AEG Sustain Level, AEG Release Time, FEG Attack Time, FEG Decay Time, FEG Sustain Level, FEG Release Time, FEG Depth, Portamento Time

NOTE パラメーターはCMC-FDから[SHIFT]+[BANK ◀]または[SHIFT]+[BANK ▶]と操作して直接切り替えることもできます。

3 ソング/パターンモードに入ります。

以上でCMC-FDからMOTIF XFのミキシングパラメーターを調整できます。

CMC-FDからの操作一覧

[CHANNEL ◀]または[CHANNEL ▶]	ミキシングプレイ画面の選択パートを1つ前、または後ろに移動。
[BANK ◀]または[BANK ▶]	CMC-FDの4つのフェーダーすべての対象パートを4つ前、または後ろに移動。
Fader 1	パート1、5、9、13の対象パラメーターの値を変更。
[SHIFT]+Fader 1上	パート1、5、9、13のミュートオン/オフ。
[SHIFT]+Fader 1下	パート1、5、9、13のソロオン/オフ。
Fader 2	パート2、6、10、14の対象パラメーターの値。
[SHIFT]+Fader 2上	パート2、6、10、14のパートのミュートオン/オフ。
[SHIFT]+Fader 2下	パート2、6、10、14のパートのソロオン/オフ。
Fader 3	パート3、7、11、15の対象パラメーターの値を変更。
[SHIFT]+Fader 3上	パート3、7、11、15のミュートオン/オフ。
[SHIFT]+Fader 3下	パート3、7、11、15のソロオン/オフ。
Fader 4	パート4、8、12、16の対象パラメーターの値を変更。
[SHIFT]+Fader 4上	パート4、8、12、16のミュートオン/オフ。
[SHIFT]+Fader 4下	パート4、8、12、16のソロオン/オフ。
[SHIFT]+[CHANNEL ▶]	フェーダー機能とレベルメーター機能の切り替え。レベルメーター機能では、各パートに入力されるノートオンのベロシティーがCMC-FDのフェーダーに表示されます。
[SHIFT]+[BANK ◀]または[SHIFT]+[BANK ▶]	UTILITY CMC Assign画面のコントロール対象パラメーター設定をデクリメントまたはインクリメント。

ネットワークドライブ自動マウント機能追加

電源を入れたときに、前回マウントしていたネットワークドライブを自動的にマウントできるようになりました。

ネットワークドライブ自動マウント機能を設定する

[UTILITY] → [F1] General → [SF4] AutoLoadと押し、ユーティリティのNetwork Drive Setup画面を開きます。
開いた画面でAuto Remountを設定し、設定を保存します。
以上で設定は完了です。

Auto Remountをオンにした状態でネットワークドライブをマウントしてから電源を切り、電源を入れなおすと、マウントしていたネットワークを自動的にマウントします。

- NOTE**
- 本体の電源を入れたときに、前回マウントしたネットワークドライブがない場合は、Auto Remountがオンでも自動マウントはしません。
 - ネットワークドライブをマウントしない状態で電源を切ると、次回電源を入れたときにAuto Remountがオンになっても自動マウントをしません。

マスターモードでの[PERFORMANCE CONTROL]ボタンへの機能追加

マスターモードで次の状態の場合、

Play	
Mode	SongまたはPattern
Zone Switch	on (オン)

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押すと、

[1]～[8]ボタン	Zone 1～Zone 8のInternal Switchオン/オフ切り替え
[9]～[16]ボタン	Zone 1～Zone 8のExternal Switchオン/オフ切り替え

操作ができます。

- NOTE** [1]～[16]ボタンの点灯/消灯によりZoneごとのInternal SwitchとExternal Switchのオン/オフ状態が確認できます。

MOTIF XF Version 1.30 新機能

このたび、MOTIF XFではファームウェアのバージョンアップにより、いくつかの機能が追加されました。ここでは、付属の取扱説明書に対して追加または変更となる点についてご説明します。

・以下に掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

News (ニュース)機能の追加

この機能により、MOTIF XFをネットワーク接続をしておけば、この製品に関する最新情報がヤマハの専用サーバーから自動的にダウンロードされ、本体画面に表示させることができます。

1 ネットワークに接続します。

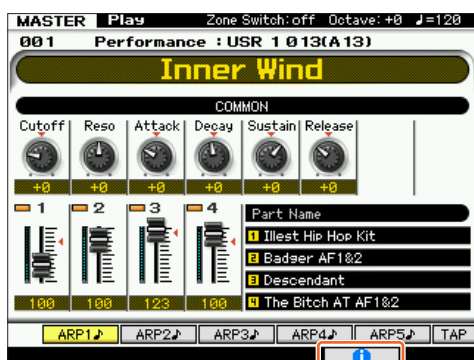
有線で接続する場合は、リファレンスマニュアルの「ネットワーク接続」をご覧ください。
無線で接続する場合は、本マニュアルの「MOTIF XF Version 1.20新機能」にある「ワイアレスMIDI機能の追加」をご覧ください。また、「Configuration Mode」は「infrastructure (インフラストラクチャー)」に設定してください。

2 電源を入れます。

このとき、ヤマハの専用サーバーから最新情報が自動的にダウンロードされます。

3 画面上で情報を確認します。

ボイス/パフォーマンス/マスターモードのPlay画面の[F5]に「I」マークが表示されたら、[F5]ボタンを押します。ダウンロードされた最新情報が画面上に表示されます。情報が複数ページある場合は、数秒ごとに自動でページが切り替わります。

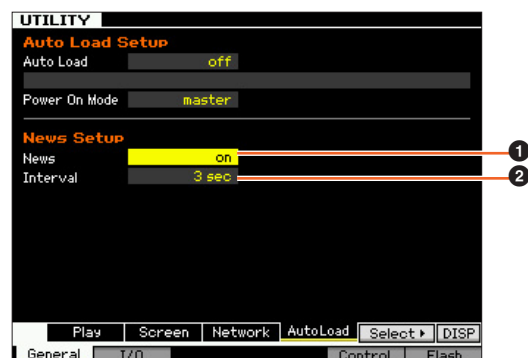


「I」マークのボタン

最新情報の表示は、[INC/YES]、[DEC/NO]以外のボタンを押すことで消えます。また一度、最新情報を表示したら、「I」表示は消えます。

■ News (ニュース)機能関連の設定

[UTILITY] → [F1] General → [SF4] AudioLoadを順次押すことで、ユーティリティのAuto Load Setup画面を開きます。



① News (ニュース)

News (ニュース)機能をオン/オフできます。初期設定では「on」(オン)ですが、この機能が不要な場合は「off」(オフ)にします。

② Interval (インターバル)

最新情報の画面表示が複数ページある場合、自動切替するまでの各ページの表示時間を設定します。

■ 最新情報をボタン操作でダウンロードする

News (ニュース)が「off」(オフ)の場合でも、パネル上のボタン操作で最新情報のダウンロードができます。

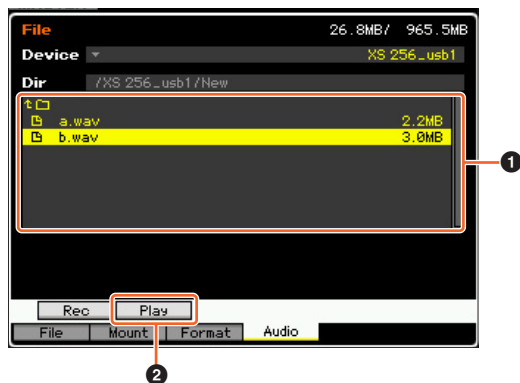
1 ユーティリティのAutoLoad画面で、News (①) または Interval (②)にカーソルを移動します。

2 [SF6]に「DISP」表示が現われたら、[SF6]ボタンを押して最新情報を表示します。

ファイルのオーディオ再生にタイムストレッチと途中から再生開始する機能を追加

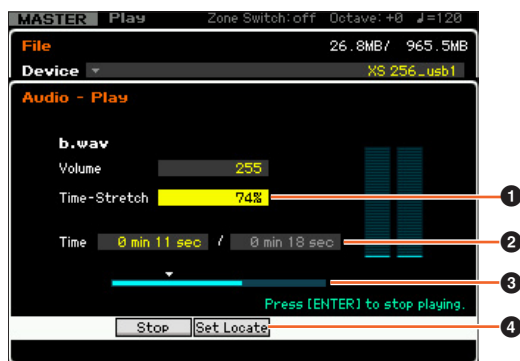
ファイルのオーディオ再生で、音程を変えずに再生速度を変更できるようになりました。
また、オーディオデータの任意の位置から再生開始ができるようになりました。

- 1 ファイルモードからオーディオ再生画面を開きます。
[FILE] → [F4] Audioを押し、オーディオ画面を開きます。



①で再生可能なオーディオファイルを選び、[SF2] Play (②)を押してオーディオ再生画面を開きます。

- 2 オーディオ再生画面で設定します。



オーディオ再生速度を変更する

Time-Stretch (①)の値を調整してオーディオの再生速度を変更します。

50%~200%の範囲で変更できます。

50%: 通常の半分のスピードで再生

100%: 通常の再生スピード

200%: 通常の倍のスピードで再生

NOTE ここでの設定は、オーディオ再生画面を表示しているときだけ有効で、保存することはできません。

再生開始位置を設定する

②「現在の再生位置 / 全体の再生時間」、③現在の再生位置を見ながら、下記操作で設定します。

・再生中に設定(④)(③)

再生を開始させたい位置に来たら、[SF3] Set Locateボタンを押します。設定された再生開始位置は、▽(③)のマークで確認できます。

・停止中に設定(②)(③)

カーソルを②に移動し、[INC/YES]/[DEC/NO]またはダイヤルを使って設定します。

NOTE ここでの設定は、オーディオ再生画面を表示しているときだけ有効で、保存することはできません。

リモートコントロールDAWの追加

リモートコントロールするコンピュータのDAWアプリケーションにPro Toolsを追加しました。
DAWの選びかたについてはリファレンスマニュアルの「リモートコントロールDAWの種類を設定する」をご覧ください。

DAWソフトウェア共通の機能

データリストの「リモートコントロール機能一覧」をご覧ください。

- NOTE**
- [<]/[>]ボタンで値を変更するチャンネルを選ぶ機能はありません。
 - 本体の<[/>、[/V]ボタンは、DAW上のカーソル移動になります。
 - [EFFECT BYPASS INSERTION]ボタンでのロケーション表示形式の切替はできません。

DAWソフトウェアごとの機能

■ 全ページ共通

Shift: ショートカットキー [SHIFT]を出力します
Page List: ページリストを表示します。

■ Fader (フェーダー) ページ

Flip	Pan	◀ Channel	Channel ▶	Page List	
Edit	Mixer	Default	◀ Bank	Bank ▶	Shift

ボタン	機能
[F1] Edit	エディットウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F2] Mixer	ミキサーウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F3] Default	押しながら[9]~[16]を押すと対応するチャンネルのフェーダーの位置を初期値に戻します。
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	表示トラックを8チャンネル単位で切り替えます。
[SF1] Flip	フェーダーとノブにSend A~Eの設定機能を割り当てます。
[SF2] Pan	各チャンネルのパン設定機能をノブに割り当てます。
[SF3] ◀ Channel [SF4] Channel ▶	表示トラックを1チャンネル単位で移動します。

■ Send (センド) ページ

Send D	Send E	Pan	Assign	Page List	
Send A	Send B	Send C	◀ Bank	Bank ▶	Shift

ボタン	機能
[F1] Send A	Send Aの設定機能をノブに割り当てます。
[F2] Send B	Send Bの設定機能をノブに割り当てます。
[F3] Send C	Send Cの設定機能をノブに割り当てます。
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	表示トラックを8チャンネル単位で切り替えます。
[SF1] Send D	Send Dの設定機能をノブに割り当てます。
[SF2] Send E	Send Eの設定機能をノブに割り当てます。
[SF3] Pan	各チャンネルのパン設定機能をノブに割り当てます。
[SF4] Assign	アサインモードのオン/オフを切り替えます。 モードがオンのときはノブの出力がSend A~Eのそれぞれのチャンネルの出力先の変更になります。出力先の変更は、モードを抜けると確定します。

■ Window (ウィンドウ) ページ

Mem-Loc	Status	Alt View	-	Page List	
Edit	Mixer	Transport	◀ Bank	Bank ▶	Shift

ボタン	機能
[F1] Edit	エディットウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F2] Mixer	ミキサーウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F3] Transport	トランスポートウィンドウの開閉を切り替えます。
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	表示トラックを8チャンネル単位で切り替えます。
[SF1] Mem-Loc	メモリーロケーションウィンドウの開閉を切り替えます。
[SF2] Status	ステータスウィンドウの開閉を切り替えます。
[SF3] Alt View	選択されているプラグインウィンドウの開閉を切り替えます。

■ Locate (ロケート) ページ

RTZ	END	Loop	Punch	Page List	
Edit	Mem-Loc	On line	IN	OUT	Shift

ボタン	機能
[F1] Edit	エディットウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F2] Mem-Loc	メモリーロケーションウィンドウの開閉を切り替えます。
[F3] On line	内部同期/外部同期を切り替えます。
[F4] IN	再生中に押すと現在のロケーションを編集開始位置に設定します。
[F5] OUT	再生中に押すと現在のロケーションを編集終了位置に設定します。
[SF1] RTZ	プレイバックカーソルをプロジェクトの先頭に戻します。
[SF2] END	プレイバックカーソルをプロジェクトの最後に移動します。
[SF3] Loop	ループプレイバックのオンオフを切り替えます。
[SF4] Punch	パンチイン録音のオンオフを切り替えます。

■ Plugin (プラグイン) ページ

Select 1	Select 2	Select 3	Select 4	Page List	
Page ▼	Page ▲	Alt View	Param	Assign	Shift

ボタン	機能
[F1] Page ▼ [F2] Page ▲	インサートパラ미터モードまたはインサートアサインモードでページを切り替えます。
[F3] Alt View	選択しているインサートのエディット画面の開閉を切り替えます。
[F4] Param	パラ미터モードのオンオフを切り替えます。モードがオンときはノブの出力はインサートパラ미터の変更になります。ノブ1/2がパラ미터1、ノブ3/4がパラ미터2、ノブ5/6がパラ미터3、ノブ7/8がパラ미터4にそれぞれ対応します。
[F5] Assign	アサインモードのオンオフを切り替えます。モードがオンときノブの出力はインサートA~Eを変更します。ノブ1/2がインサートAまたはE、ノブ3/4がインサートB、ノブ5/6がインサートC、ノブ7/8がインサートDにそれぞれ対応します。インサートの変更は、モードを抜けると確定します。
[SF1] Select 1	インサートAまたはEを選択します。
[SF2] Select 2	インサートBを選択します。
[SF3] Select 3	インサートCを選択します。
[SF4] Select 4	インサートDを選択します。

■ Automation (オートメーション) ページ

Read	Latch	Status	Suspend	Page List	
Off	Touch	Write	◀ Bank	Bank ▶	Shift

ボタン	機能
[F1] Off	押したまま[PRE 1]~[PRE 8]を押すと対応するチャンネルのオートメーションがオフになります。
[F2] Touch	押したまま[PRE 1]~[PRE 8]を押すと対応するチャンネルのオートメーションが「Touch (タッチ)」になります。
[F3] Write	押したまま[PRE 1]~[PRE 8]を押すと対応するチャンネルのオートメーションが「Write (ライト)」になります。
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	表示トラックを8チャンネル単位で切り替えます。
[SF1] Read	押したまま[PRE 1]~[PRE 8]を押すと対応するチャンネルのオートメーションが「Read (リード)」になります。
[SF2] Latch	押したまま[PRE 1]~[PRE 8]を押すと対応するチャンネルのオートメーションが「Latch (ラッチ)」になります。
[SF3] Status	オートメーションの現在の設定を表示します。
[SF4] Suspend	全チャンネルのオートメーションの有効、無効を切り替えます。

■ Edit (エディット) ページ

Undo	Cancel	Mode	Tool	Page List	
Edit	Mixer	Save	◀ Bank	Bank ▶	Shift

ボタン	機能
[F1] Edit	エディットウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F2] Mixer	ミキサーウィンドウを起動、または最前面に表示します。
[F3] Save	プロジェクトを上書き保存します。
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	表示トラックを8チャンネル単位で切り替えます。
[SF1] Undo	編集を取り消します。
[F6] Shift + [SF1] Undo	リドゥー (やり直し) を実行します。
[SF2] Cancel	ダイアログで「いいえ」を押すのと同じです。
[SF3] Mode	エディットモードを切り替えます。
[SF4] Tool	エディットツールを切り替えます。

MOTIF XF Version 1.20 新機能

このたび、MOTIF XFではファームウェアのバージョンアップにより、ワイヤレスネットワーク機能が追加されました。ここでは、付属の取扱説明書に対して追加または変更となる点についてご説明します。

- ・以下に掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。
- ・お客様がご利用になるネットワーク機器の性能や特性などで、MIDI通信に影響が出る場合があります。
- ・他の無線通信機器が通信を行なっている場合や、電子レンジなどの電気器具をご利用の場合にも、MIDI通信に影響が出る場合があります。

ワイヤレスMIDI機能の追加

ヤマハ製のiPadアプリケーション*とワイヤレスでMIDI通信が可能になりました。市販のUSBワイヤレスLANアダプターをMOTIF XFに接続し、これらのiPadアプリを使用することで、MOTIF XFの機能をさらに拡張することができます。

*「Keyboard Arp & Drum Pad」、[Faders & XY Pad]、[Multi Editor Essential]、[Voice Editor Essential] (2011年4月現在)

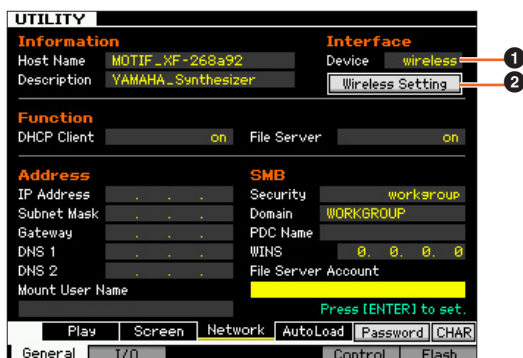
1 USBワイヤレスLANアダプターをMOTIF XFのUSB TO DEVICE端子に装着します。

NOTE 対応USBワイヤレスLANアダプターの情報は以下のURLを参照してください。

http://www.yamahasynth.com/jp/support/hardware_compatibility/

2 ワイヤレスネットワークの設定を行ないます。

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Networkを押し、ユーティリティのNetwork画面を開きます。



Device (1)を「wireless」に設定して[ENTER]を押し、「Complete」が表示されるまで待ちます。Wireless Setting (2)が表示されるので、そこにカーソルを移動し、[ENTER]を押します。

3 通信の方式を決めます。

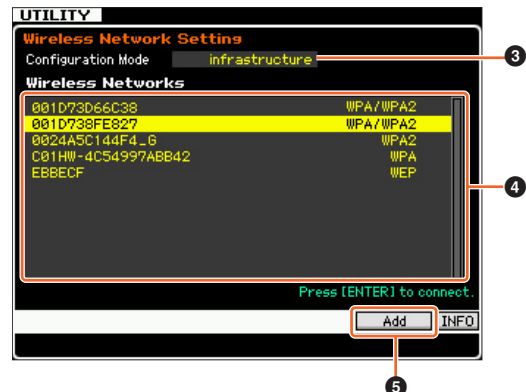
通信方式は以下の2通りがあります。

- ・無線アクセスポイントを中継点として他機と通信を行なう (インフラストラクチャー)：無線アクセスポイントが存在し、複数のネットワーク機器と通信する場合はこちらを選択してください。
- ・無線アクセスポイントを介さずに直接他機と通信を行なう (アドホック)：iPadなどと1対1で直接通信する場合はこちらを選択してください。

インフラストラクチャーで通信を行なう場合の設定

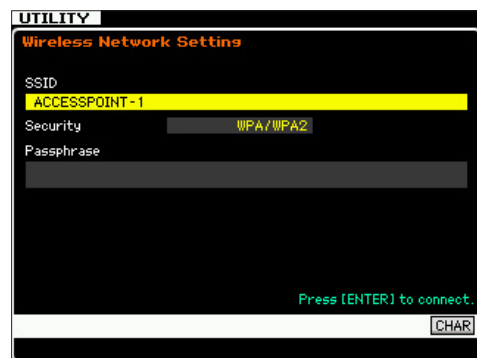
3-1 Configuration Mode (3)を「infrastructure」にします。

これにより、Wireless Networks (4)にアクセスポイント一覧が表示されます。中継点にするアクセスポイントを選択して[ENTER]を押します。



NOTE [SF6] INFOを押すと本体のネットワーク情報を確認できます。

NOTE アクセスポイントがSSIDを公開していないため、アクセスポイント一覧に表示されない場合は、[SF5] Add (5)を押し、以下の画面でアクセスポイントのSSID、Security、KeyまたはPassphraseを入力してください。

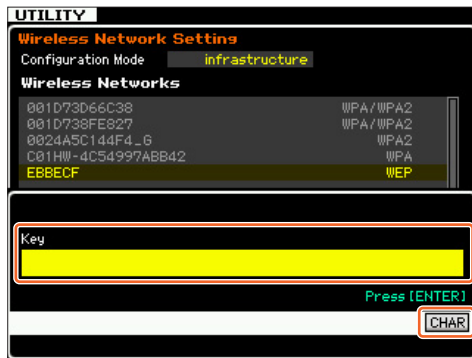


3-2 選択したアクセスポイントのセキュリティ方式がオフの場合は、すぐに接続を開始しますので、3-3に進んでください。

アクセスポイントでセキュリティが設定されている場合は、そのセキュリティ方式により、いずれかの画面が表示されます。

[SF6] CHARを押して、アクセスポイントのKeyまたはPassphraseを入力し、[ENTER]を押します。これにより、「Executing...」を表示しアクセスポイントに接続を開始します。接続処理が終了すると「Completed。」が表示されます。

NOTE KeyまたはPassphraseは、USB ASCIIキーボードで入力することもできます。



セキュリティ方式がWEPの場合



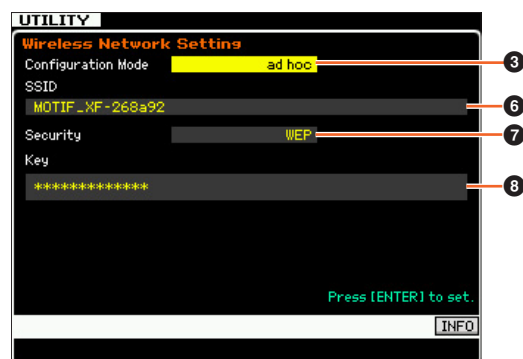
セキュリティ方式がWPA、WPA2、WPA/WPA2の場合

- 3-3** アクセスポイントへの接続が成功すると、下の画面のように「connecting...」から「connected」に表示が変わります。



アドホックで通信を行なう場合の設定

- 3-1** Configuration Mode (③)を「ad hoc」にします。



- 3-2** SSID (⑥)とKey (⑧)を入力します。

SSIDは、他のコンピューターと重複しない名前を設定してください。特に必要がなければ、初期値から変更する必要はありません。

Security (⑦)は「WEP」または「off」にします。不特定の人から本体へアクセスされたくない場合は、セキュリティをWEPにし、Keyを設定してください。Keyには「yamahamotifxf」が初期値として設定されています。Keyには、ご自身しかわからないユニークな値を入力することをお勧めします。

NOTE SSIDは文字入力で、32文字以内です。

NOTE Keyは、文字入力もしくは16進数入力です。文字入力の場合は5文字もしくは13文字、16進数入力の場合は10桁もしくは26桁入力になります。文字および16進数入力は、入力されたキーおよび入力されたキーの数によって自動判定します。

4 MIDIの設定をします。

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDIを押し、ユーティリティのControl画面を開きます。

MIDI In/Outを「network」に設定します。

iPadとヤマハ製アプリケーションの設定

■ iPadの設定

- 1** iPadで、設定 > Wi-Fi をタップし、Wi-Fiネットワーク画面を開きます。

- 2** Wi-Fi を「オン」にします。

アクセスポイントの一覧が画面に表示されます。

- 3** インフラストラクチャーの場合は、MOTIF XFと同じアクセスポイントをタップします。

アドホックの場合は、MOTIF XFのSSID名をタップします。

NOTE MOTIF XFのSSIDは、Utilityモードで[Sf6] INFOを押すと確認できます。

NOTE MOTIF XF本体のセキュリティが「WEP」に設定されている場合は、Keyの入力を求められます。本マニュアル「アドホックで通信を行なう場合の設定」の手順3-2で設定したKeyを入力してください。

■ アプリケーションの設定

- 1** iPadでアプリケーションを起動します。

- 2** アプリケーション画面右上をタップしてUtility画面を開きます。

NOTE Utility画面の開き方はアプリケーションのマニュアルをお読みください。

- 3** Utility画面のMIDI Typeを「wireless」に設定します。

- 4** Utility画面のWireless MIDI Portをタップして、Wireless MIDI Port画面に切り替えます。

この画面に接続可能な機器ポートが表示されます。

- 5** Wireless MIDI Port画面で接続したい機器ポートをタップします。

以上で設定は終了です。

*iPadは米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。

ワイヤレスでコンピューターにアクセスし、 ファイル共有する機能の追加

本体と同じネットワークに接続されているコンピューターとの間で、ワイヤレスでファイルのロード/セーブやオーディオレコード/プレイができるようになりました。

1 「ワイヤレスMIDI機能の追加」の手順1から3に従います。

2 MOTIF XFリファレンスマニュアルの「ネットワークの接続」にある手順に従います。

オーディオレコード/プレイにつきましては、取扱説明書の「鍵盤演奏をオーディオ録音/再生する」にある手順をお読みください。

NOTE 通信方式がアドホックの場合に、上記手順でDHCPをONにするとMOTIF XFがDHCPサーバーになり、接続したコンピューターにIPアドレスを自動で割り当てます。

MOTIF XF Version 1.10 新機能

このたび、MOTIF XFではファームウェアのバージョンアップにより、いくつかの機能が追加されました。
ここでは、付属の取扱説明書に対して追加または変更となる点についてご説明します。

サンプルボイスをミキシングボイスに変換する機能の追加

ソングモード/パターンモードのミキシングプレイ画面で、サンプルボイスをミキシングボイスに変換することにより、サンプリングしたオーディオに音色と同じ編集ができるようになりました。

1 ミキシングプレイ画面で、サンプルボイスが割り当てられているパートを選択します。

[F6]ボタンに該当する位置に「VceConv」が表示されます。



2 [F6] VceConvを押すと、サンプルボイスがミキシングボイスへ変換されます。

変換終了後、ミキシングボイスストア画面に切り替わります。

3 変換されたミキシングボイスの保存先を設定します。

ミキシングボイスストア画面で、データダイアル、または[INC/YES]/[DEC/NO]を使って、ミキシングボイスナンバーを設定します。

NOTE 保存先のバンクはMIXV (ミキシングボイスバンク)に限られます。

4 [ENTER]を押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、[DEC/NO]を押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

5 [INC/YES]を押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ミキシングプレイ画面に戻ります。
手順1で選択されていたパートには、ストアしたミキシングボイスが割り当てられています。

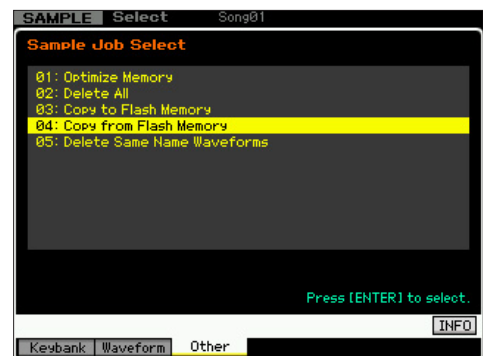
■ 注記 ■

この操作のあと、ソングまたはパターンのストアを必ず行なってください。ストアを実行しないと、パートへのミキシングボイス割当てが消えてしまいます。

フラッシュメモリーエクспанションモジュール上のウェーブフォームを編集する機能の追加

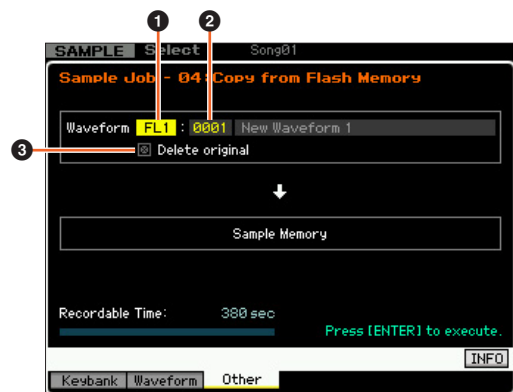
新しく追加されたサンプリングジョブにより、フラッシュメモリーエクспанションモジュール上のウェーブフォームを編集できるようになりました。

1 サンプリングジョブの[F3] Other (アザー)画面で「04: Copy from Flash Memory」を選択し、[ENTER]を押します。



2 フラッシュメモリーエクспанションモジュールのウェーブフォームを、サンプリングメモリーにコピーします。

①でコピー元(FL1またはFL2)、②でウェーブフォームナンバーを選択し、③で編集前のオリジナル波形を削除するかどうかを設定し、[ENTER]を押します。



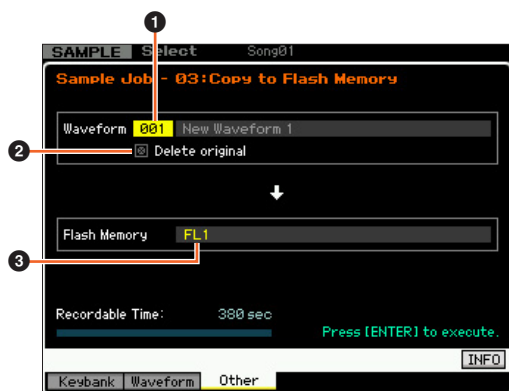
NOTE この操作に伴い、指定されたウェーブフォームを使用しているMOTIF XF本体上の全ボイスのウェーブフォーム参照先も自動的に変更されます。

3 サンプリングエディットやジョブを使って、サンプリングメモリーにコピーしたウェーブフォームを編集します。

4 サンプリングジョブの[F3] Other (アザー)画面で「03: Copy to Flash Memory」を選択し、[ENTER]を押します。

5 サンプリングメモリー上の編集済みウェーブフォームを、フラッシュメモリーエクспанションモジュールにコピーします。

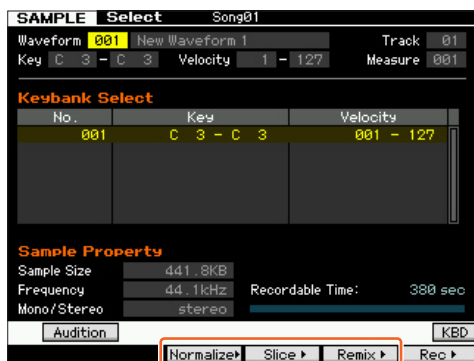
①に編集中のウェーブフォームナンバーが表示されていることを確認、②でサンプリングメモリー上のオリジナル波形を削除するかどうかを設定、③でコピー先(FL1またはFL2)を選択したあと、[ENTER]を押します。



NOTE この操作に伴い、指定されたウェーブフォームを使用している MOTIF XF 本体上のすべてのボイスのウェーブフォーム参照先も自動的に変更されます。

サンプリングエディット/サンプリングメイン画面からの切替画面を追加

サンプリングエディットとサンプリングメイン画面に、[F3] Normalize (ノーマライズ)、[F4] Slice (スライス)、[F5] Remix (リミックス)が追加され、各画面が呼び出しやすくなりました。



フラッシュメモリーエクспанションモジュールの空き容量を増やす機能を追加

フラッシュメモリーエクспанションモジュール上のメモリー空き容量を増やせるようになりました。

1 サンプリングジョブの[F3] Other (アザー) 画面で「05: Delete Same Name Waveforms」を選択し、[ENTER]を押します。



2 ①でジョブの実行対象(USR、FL1またはFL2)を、②でウェーブフォームナンバーを指定します。

これにより、指定されたメモリーにある、同じウェーブフォーム名のウェーブフォームナンバーが最大8個、

③ Same Name Waveformsに表示されます。



■ 注記 ■

ウェーブフォームの内容が違ってても、名前が同じだとジョブ実行により、データ削除されるので、ご注意ください。

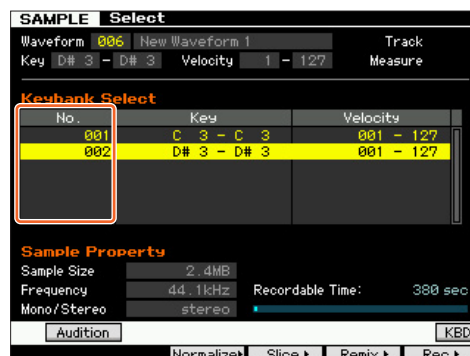
3 [ENTER]を押してジョブを実行します。

これにより、指定されたウェーブフォームナンバー以外の同じ名前のウェーブフォームが削除されます。

NOTE 削除されたウェーブフォームを使用している MOTIF XF 本体上のすべてのボイスは、②で指定したウェーブフォームを使用するよう自動的に変更されます。

サンプリング順とキーバンクナンバーの関係を変更

サンプリングで作られるキーバンクナンバーの付け方を変更しました。従来は、最後のサンプリングでできたキーバンクナンバーに1を割り当て、既存の番号をすべて後ろにずらす方式でした。本バージョンからは逆の方式(サンプリングした順に後ろのナンバーが割り当てられる方式)になりました。



WAV/AIFFを鍵盤に自動的に割り当ててロードする機能の追加

同一フォルダーにあるすべてのWAVまたはAIFFファイルを、まとめてロードできるようになりました。ロードされた各ファイルは、ファイル名のアルファベット順に、指定したキーから順に自動割当されるので、お好みのウェーブフォームを作成しやすくなりました。

- 1 ロードしたいWAVまたはAIFFファイルを1つのフォルダー内にまとめたUSB記憶装置を、USB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 ロードにより作られるウェーブフォームの割当先に応じたモードに入ります。

ユーザーボイスに割り当てたい場合：

ボイスモードに入り、ドラムボイスかノーマルボイスを選びます。または、パフォーマンスモードに入り、空のユーザーボイスを割り当てたパフォーマンスを選びます。

サンプルボイスに割り当てたい場合：

ソングモードまたはパターンモードに入ります。

- 3 [FILE]ボタン、[F1] Fileボタンを押します。

- 4 ロードに必要な設定をします。

① TypeをWAVまたはAIFFにし、②でいずれかのWAVまたはAIFFファイルを選択します。次に③ Keyで先頭のキーを指定し、④ Loadでロード先メモリーを設定します。

また、ボイスモードからファイルモードに入った場合はウェーブフォームを割り当てるエレメントを選択し、その他のモードから入った場合はユーザーボイスを割り当ててあるパートを選択します。



- 5 [F6] Load multi (ロードマルチ)を押してロードを実行します。

- 6 ロードの実行結果を確認します。

手順2でボイスモード/パフォーマンスモードに入った場合：ファイルモードを抜けて、該当ボイス/パフォーマンスの音を、鍵盤を弾いて確かめます。

■ 注記 ■

ボイスモードの場合は、ボイスのストアを必ず行なってください。ストアを実行しないと、ボイスが消えてしまいます。

手順2でソングモード/パターンに入った場合：

ファイルモードを抜けて、該当ソング/パターンの該当パートの音を、鍵盤を弾いて確かめます。

■ 注記 ■

この操作のあと、ソングまたはパターンのストアを必ず行なってください。ストアを実行しないと、パートへのサンプルボイス割当が消えてしまいます。

ウェーブフォームを含むファイルロードへの機能追加

ウェーブフォームを含むファイルをロードする場合に、ウェーブフォームだけを除外してロードできるようになりました。画面のFL1、FL2で「None」を選んでからロードを実行すると、FL1/FL2に対してウェーブフォームはロードされません。



アルペジオタイプのカテゴリサーチ機能を追加

アルペジオタイプを、カテゴリサーチ機能を使って選択できるようになりました。

- 1 アルペジオカテゴリサーチ画面へ切り替えます。

ボイスプレイ/パフォーマンスプレイのArpeggio画面、またはボイスコモンエディット/パフォーマンスパートエディット/ミキシングパートエディットのARP Main/ARP Other画面のときに[CATEGORY SEARCH]を押します。

- 2 アルペジオカテゴリサーチ画面でアルペジオタイプを選択します。

① Mainでメインカテゴリを、② Subでサブカテゴリを決めると、③ Arpeggio Listに対応したアルペジオタイプが表示されます。[ENTER]でアルペジオタイプを決定します。

①、②、③ではカーソルを[↑]/[↓]、[INC/YES]/[DEC/NO]、データダイアルで上下に移動できます。



Favorite画面へ

[F1] Main (メイン)ボタン

カーソルを ① Mainに移動します。

[F2] Sub (サブ)

カーソルを ② Subに移動します。

[F3] List (リスト)

カーソルを ③ Arpeggio Listに移動します。

[F4] Favorite (フェーバリット)

Favorite画面へ切り替わります。

[F5] Set/Clear (セット/クリア)

カーソルで選択されているアルペジオタイプのフェーバリットスイッチがオンになります。フェーバリットスイッチがオンの場合はオフになります。

[F6] All Clear (オールクリア)

アルペジオタイプについているすべてのフェーバリットスイッチがオフになります。このボタンを押すと確認画面になります。[INC/YES]を押すと実行され、[DEC/NO]か[EXIT]を押すともとの画面に戻ります。

[SF1] ARP1~[SF5] ARP5

ARP1~ARP5を切り替えます。

[SF6] All (オール)またはFiltered (フィルタード)

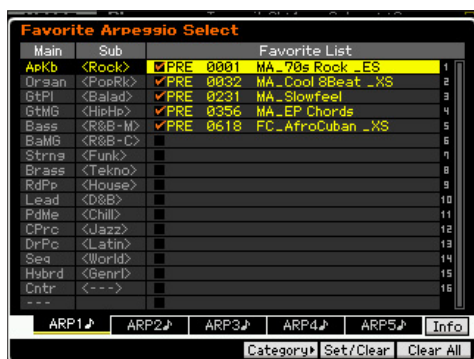
AllとFilteredはボタンを押すごとに切り替わります。

[SF6] Allを押すと、カテゴリーに該当するすべてのアルペジオタイプが ③ Arpeggio Listに表示されます。

[SF6] Filteredを押すと、類似タイプが省略されて代表のタイプだけが表示されます。

Favorite画面

[F4] Category (カテゴリー)を押すとアルペジオカテゴリー検索画面に切り替わります。



ウェーブフォームのカテゴリー検索機能を追加

ノーマルボイスエレメントとドラムキーのウェーブフォームが、カテゴリー検索機能を使って選択できるようになりました。

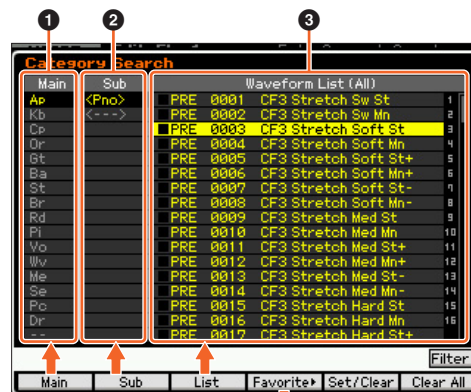
1 ウェーブフォームカテゴリー検索画面へ切り替えます。

ドラムキーエディットかノーマルボイスのエレメントエディットのOscillator画面のときに[CATEGORY SEARCH]を押します。

2 カテゴリー検索画面でウェーブフォームを選択します。

① Mainでメインカテゴリーを、② Subでサブカテゴリーを決めると、③ Waveform Listに対応したウェーブフォームが表示されます。[ENTER]でウェーブフォームを決定します。

①、②、③ではカーソルを[↑]/[↓]、[INC/YES]/[DEC/NO]、データダイアルで上下に移動できます。



Favorite画面へ

[F1] Main (メイン)

カーソルを ① Mainに移動します。

[F2] Sub (サブ)

カーソルを ② Subに移動します。

[F3] List (リスト)

カーソルを ③ Waveform Listに移動します。

[F4] Favorite (フェーバリット)

Favorite画面へ切り替わります。

[F5] Set/Clear (セット/クリア)

カーソルで選択されているウェーブフォームのフェーバリットスイッチがオンになります。フェーバリットスイッチがオンの場合はオフになります。

[F6] All Clear (オールクリア)

ウェーブフォームについているすべてのフェーバリットスイッチがオフになります。このボタンを押すと確認画面になります。[INC/YES]を押すと実行され、[DEC/NO]か[EXIT]を押すともとの画面に戻ります。

[SF6] All (オール)またはFiltered (フィルタード)

AllとFilteredはボタンを押すごとに切り替わります。

[SF6] Allを押すと、カテゴリーに該当するすべてのウェーブフォームが ③ Waveform Listに表示されます。

[SF6] Filteredを押すと、類似タイプが省略されて代表のタイプだけが表示されます。

Favorite画面

[F4] Category (カテゴリー)を押すとウェーブフォームカテゴリー検索画面に切り替わります。



APPLE PUBLIC SOURCE LICENSE

Version 2.0 – August 6, 2003

Please read this License carefully before downloading this software. By downloading or using this software, you are agreeing to be bound by the terms of this License. If you do not or cannot agree to the terms of this License, please do not download or use the software.

Apple Note: In January 2007, Apple changed its corporate name from “Apple Computer, Inc.” to “Apple Inc.” This change has been reflected below and copyright years updated, but no other changes have been made to the APSL 2.0.

1. General; Definitions. This License applies to any program or other work which Apple Inc. (“Apple”) makes publicly available and which contains a notice placed by Apple identifying such program or work as “Original Code” and stating that it is subject to the terms of this Apple Public Source License version 2.0 (“License”). As used in this License:
 - 1.1 “Applicable Patent Rights” mean: (a) in the case where Apple is the grantor of rights, (i) claims of patents that are now or hereafter acquired, owned by or assigned to Apple and (ii) that cover subject matter contained in the Original Code, but only to the extent necessary to use, reproduce and/or distribute the Original Code without infringement; and (b) in the case where You are the grantor of rights, (i) claims of patents that are now or hereafter acquired, owned by or assigned to You and (ii) that cover subject matter in Your Modifications, taken alone or in combination with Original Code.
 - 1.2 “Contributor” means any person or entity that creates or contributes to the creation of Modifications.
 - 1.3 “Covered Code” means the Original Code, Modifications, the combination of Original Code and any Modifications, and/or any respective portions thereof.
 - 1.4 “Externally Deploy” means: (a) to sublicense, distribute or otherwise make Covered Code available, directly or indirectly, to anyone other than You; and/or (b) to use Covered Code, alone or as part of a Larger Work, in any way to provide a service, including but not limited to delivery of content, through electronic communication with a client other than You.
 - 1.5 “Larger Work” means a work which combines Covered Code or portions thereof with code not governed by the terms of this License.
 - 1.6 “Modifications” mean any addition to, deletion from, and/or change to, the substance and/or structure of the Original Code, any previous Modifications, the combination of Original Code and any previous Modifications, and/or any respective portions thereof. When code is released as a series of files, a Modification is: (a) any addition to or deletion from the contents of a file containing Covered Code; and/or (b) any new file or other representation of computer program statements that contains any part of Covered Code.
 - 1.7 “Original Code” means (a) the Source Code of a program or other work as originally made available by Apple under this License, including the Source Code of any updates or upgrades to such programs or works made available by Apple under this License, and that has been expressly identified by Apple as such in the header file(s) of such work; and (b) the object code compiled from such Source Code and originally made available by Apple under this License
 - 1.8 “Source Code” means the human readable form of a program or other work that is suitable for making modifications to it, including all modules it contains, plus any associated interface definition files, scripts used to control compilation and installation of an executable (object code).
 - 1.9 “You” or “Your” means an individual or a legal entity exercising rights under this License. For legal entities, “You” or “Your” includes any entity which controls, is controlled by, or is under common control with, You, where “control” means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.
2. Permitted Uses; Conditions & Restrictions. Subject to the terms and conditions of this License, Apple hereby grants You, effective on the date You accept this License and download the Original Code, a world-wide, royalty-free, non-exclusive license, to the extent of Apple’s Applicable Patent Rights and copyrights covering the Original Code, to do the following:
 - 2.1 Unmodified Code. You may use, reproduce, display, perform, internally distribute within Your organization, and Externally Deploy verbatim, unmodified copies of the Original Code, for commercial or non-commercial purposes, provided that in each instance:

- (a) You must retain and reproduce in all copies of Original Code the copyright and other proprietary notices and disclaimers of Apple as they appear in the Original Code, and keep intact all notices in the Original Code that refer to this License; and
 - (b) You must include a copy of this License with every copy of Source Code of Covered Code and documentation You distribute or Externally Deploy, and You may not offer or impose any terms on such Source Code that alter or restrict this License or the recipients’ rights hereunder, except as permitted under Section 6.
 - 2.2 Modified Code. You may modify Covered Code and use, reproduce, display, perform, internally distribute within Your organization, and Externally Deploy Your Modifications and Covered Code, for commercial or non-commercial purposes, provided that in each instance You also meet all of these conditions:
 - (a) You must satisfy all the conditions of Section 2.1 with respect to the Source Code of the Covered Code;
 - (b) You must duplicate, to the extent it does not already exist, the notice in Exhibit A in each file of the Source Code of all Your Modifications, and cause the modified files to carry prominent notices stating that You changed the files and the date of any change; and
 - (c) If You Externally Deploy Your Modifications, You must make Source Code of all Your Externally Deployed Modifications either available to those to whom You have Externally Deployed Your Modifications, or publicly available. Source Code of Your Externally Deployed Modifications must be released under the terms set forth in this License, including the license grants set forth in Section 3 below, for as long as you Externally Deploy the Covered Code or twelve (12) months from the date of initial External Deployment, whichever is longer. You should preferably distribute the Source Code of Your Externally Deployed Modifications electronically (e.g. download from a web site).
 - 2.3 Distribution of Executable Versions. In addition, if You Externally Deploy Covered Code (Original Code and/or Modifications) in object code, executable form only, You must include a prominent notice, in the code itself as well as in related documentation, stating that Source Code of the Covered Code is available under the terms of this License with information on how and where to obtain such Source Code.
 - 2.4 Third Party Rights. You expressly acknowledge and agree that although Apple and each Contributor grants the licenses to their respective portions of the Covered Code set forth herein, no assurances are provided by Apple or any Contributor that the Covered Code does not infringe the patent or other intellectual property rights of any other entity. Apple and each Contributor disclaim any liability to You for claims brought by any other entity based on infringement of intellectual property rights or otherwise. As a condition to exercising the rights and licenses granted hereunder, You hereby assume sole responsibility to secure any other intellectual property rights needed, if any. For example, if a third party patent license is required to allow You to distribute the Covered Code, it is Your responsibility to acquire that license before distributing the Covered Code.
3. Your Grants. In consideration of, and as a condition to, the licenses granted to You under this License, You hereby grant to any person or entity receiving or distributing Covered Code under this License a non-exclusive, royalty-free, perpetual, irrevocable license, under Your Applicable Patent Rights and other intellectual property rights (other than patent) owned or controlled by You, to use, reproduce, display, perform, modify, sublicense, distribute and Externally Deploy Your Modifications of the same scope and extent as Apple’s licenses under Sections 2.1 and 2.2 above.
4. Larger Works. You may create a Larger Work by combining Covered Code with other code not governed by the terms of this License and distribute the Larger Work as a single product. In each such instance, You must make sure the requirements of this License are fulfilled for the Covered Code or any portion thereof.
5. Limitations on Patent License. Except as expressly stated in Section 2, no other patent rights, express or implied, are granted by Apple herein. Modifications and/or Larger Works may require additional patent licenses from Apple which Apple may grant in its sole discretion.
6. Additional Terms. You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations and/or other rights consistent with the scope of the license granted herein (“Additional Terms”) to one or more recipients of Covered Code. However, You may do so only on Your own behalf and as Your sole responsibility, and not on behalf of Apple or any Contributor. You must obtain the recipient’s agreement that any such Additional Terms are offered by You alone, and You hereby agree to indemnify, defend and hold Apple and every Contributor harmless for any liability incurred by or claims asserted against Apple or such Contributor by reason of any such Additional Terms.

7. Versions of the License. Apple may publish revised and/or new versions of this License from time to time. Each version will be given a distinguishing version number. Once Original Code has been published under a particular version of this License, You may continue to use it under the terms of that version. You may also choose to use such Original Code under the terms of any subsequent version of this License published by Apple. No one other than Apple has the right to modify the terms applicable to Covered Code created under this License.
 8. NO WARRANTY OR SUPPORT. The Covered Code may contain in whole or in part pre-release, untested, or not fully tested works. The Covered Code may contain errors that could cause failures or loss of data, and may be incomplete or contain inaccuracies. You expressly acknowledge and agree that use of the Covered Code, or any portion thereof, is at Your sole and entire risk. THE COVERED CODE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT WARRANTY, UPGRADES OR SUPPORT OF ANY KIND AND APPLE AND APPLE'S LICENSOR(S) (COLLECTIVELY REFERRED TO AS "APPLE" FOR THE PURPOSES OF SECTIONS 8 AND 9) AND ALL CONTRIBUTORS EXPRESSLY DISCLAIM ALL WARRANTIES AND/OR CONDITIONS, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES AND/OR CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, OF SATISFACTORY QUALITY, OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OF ACCURACY, OF QUIET ENJOYMENT, AND NON INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. APPLE AND EACH CONTRIBUTOR DOES NOT WARRANT AGAINST INTERFERENCE WITH YOUR ENJOYMENT OF THE COVERED CODE, THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE COVERED CODE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS, THAT THE OPERATION OF THE COVERED CODE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE COVERED CODE WILL BE CORRECTED. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY APPLE, AN APPLE AUTHORIZED REPRESENTATIVE OR ANY CONTRIBUTOR SHALL CREATE A WARRANTY. You acknowledge that the Covered Code is not intended for use in the operation of nuclear facilities, aircraft navigation, communication systems, or air traffic control machines in which case the failure of the Covered Code could lead to death, personal injury, or severe physical or environmental damage.
 9. LIMITATION OF LIABILITY. TO THE EXTENT NOT PROHIBITED BY LAW, IN NO EVENT SHALL APPLE OR ANY CONTRIBUTOR BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF OR RELATING TO THIS LICENSE OR YOUR USE OR INABILITY TO USE THE COVERED CODE, OR ANY PORTION THEREOF, WHETHER UNDER A THEORY OF CONTRACT, WARRANTY, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), PRODUCTS LIABILITY OR OTHERWISE, EVEN IF APPLE OR SUCH CONTRIBUTOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES AND NOTWITHSTANDING THE FAILURE OF ESSENTIAL PURPOSE OF ANY REMEDY. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OF LIABILITY OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THIS LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. In no event shall Apple's total liability to You for all damages (other than as may be required by applicable law) under this License exceed the amount of fifty dollars (\$50.00).
 10. Trademarks. This License does not grant any rights to use the trademarks or trade names "Apple", "Mac", "Mac OS", "QuickTime", "QuickTime Streaming Server" or any other trademarks, service marks, logos or trade names belonging to Apple (collectively "Apple Marks") or to any trademark, service mark, logo or trade name belonging to any Contributor. You agree not to use any Apple Marks in or as part of the name of products derived from the Original Code or to endorse or promote products derived from the Original Code other than as expressly permitted by and in strict compliance at all times with Apple's third party trademark usage guidelines which are posted at <http://www.apple.com/legal/guidelinesfor3rdparties.html>.
 11. Ownership. Subject to the licenses granted under this License, each Contributor retains all rights, title and interest in and to any Modifications made by such Contributor. Apple retains all rights, title and interest in and to the Original Code and any Modifications made by or on behalf of Apple ("Apple Modifications"), and such Apple Modifications will not be automatically subject to this License. Apple may, at its sole discretion, choose to license such Apple Modifications under this License, or on different terms from those contained in this License or may choose not to license them at all.
 12. Termination.
 - 12.1 Termination. This License and the rights granted hereunder will terminate:
 - (a) automatically without notice from Apple if You fail to comply with any term(s) of this License and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of such breach;
 - (b) immediately in the event of the circumstances described in Section 13.5 (b); or
 - (c) automatically without notice from Apple if You, at any time during the term of this License, commence an action for patent infringement against Apple; provided that Apple did not first commence an action for patent infringement against You in that instance.
 - 12.2 Effect of Termination. Upon termination, You agree to immediately stop any further use, reproduction, modification, sublicensing and distribution of the Covered Code. All sublicenses to the Covered Code which have been properly granted prior to termination shall survive any termination of this License. Provisions which, by their nature, should remain in effect beyond the termination of this License shall survive, including but not limited to Sections 3, 5, 8, 9, 10, 11, 12.2 and 13. No party will be liable to any other for compensation, indemnity or damages of any sort solely as a result of terminating this License in accordance with its terms, and termination of this License will be without prejudice to any other right or remedy of any party.
 13. Miscellaneous.
 - 13.1 Government End Users. The Covered Code is a "commercial item" as defined in FAR 2.101. Government software and technical data rights in the Covered Code include only those rights customarily provided to the public as defined in this License. This customary commercial license in technical data and software is provided in accordance with FAR 12.211 (Technical Data) and 12.212 (Computer Software) and, for Department of Defense purchases, DFAR 252.227-7015 (Technical Data – Commercial Items) and 227.7202-3 (Rights in Commercial Computer Software or Computer Software Documentation). Accordingly, all U.S. Government End Users acquire Covered Code with only those rights set forth herein.
 - 13.2 Relationship of Parties. This License will not be construed as creating an agency, partnership, joint venture or any other form of legal association between or among You, Apple or any Contributor, and You will not represent to the contrary, whether expressly, by implication, appearance or otherwise.
 - 13.3 Independent Development. Nothing in this License will impair Apple's right to acquire, license, develop, have others develop for it, market and/or distribute technology or products that perform the same or similar functions as, or otherwise compete with, Modifications, Larger Works, technology or products that You may develop, produce, market or distribute.
 - 13.4 Waiver; Construction. Failure by Apple or any Contributor to enforce any provision of this License will not be deemed a waiver of future enforcement of that or any other provision. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter will not apply to this License.
 - 13.5 Severability. (a) If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision of this License, or portion thereof, to be unenforceable, that provision of the License will be enforced to the maximum extent permissible so as to effect the economic benefits and intent of the parties, and the remainder of this License will continue in full force and effect. (b) Notwithstanding the foregoing, if applicable law prohibits or restricts You from fully and/or specifically complying with Sections 2 and/or 3 or prevents the enforceability of either of those Sections, this License will immediately terminate and You must immediately discontinue any use of the Covered Code and destroy all copies of it that are in your possession or control.
 - 13.6 Dispute Resolution. Any litigation or other dispute resolution between You and Apple relating to this License shall take place in the Northern District of California, and You and Apple hereby consent to the personal jurisdiction of, and venue in, the state and federal courts within that District with respect to this License. The application of the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods is expressly excluded.
 - 13.7 Entire Agreement; Governing Law. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the subject matter hereof. This License shall be governed by the laws of the United States and the State of California, except that body of California law concerning conflicts of law.
- Where You are located in the province of Quebec, Canada, the following clause applies: The parties hereby confirm that they have requested that this License and all related documents be drafted in English. Les parties ont exigé que le présent contrat et tous les documents connexes soient rédigés en anglais.
- EXHIBIT A.
- "Portions Copyright © 1999-2007 Apple Inc. All Rights Reserved.
- This file contains Original Code and/or Modifications of Original Code as defined in and that are subject to the Apple Public Source License Version 2.0 (the 'License'). You may not use this file except in compliance with the

License. Please obtain a copy of the License at <http://www.opensource.apple.com/apsl/> and read it before using this file.

The Original Code and all software distributed under the License are distributed on an 'AS IS' basis, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, AND APPLE HEREBY DISCLAIMS ALL SUCH WARRANTIES, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, QUIET ENJOYMENT OR NON-INFRINGEMENT. Please see the License for the specific language governing rights and limitations under the License."

dhcp

Copyright © 1996, 1998, 1999 The Internet Software Consortium.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of The Internet Software Consortium nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE INTERNET SOFTWARE CONSORTIUM AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE INTERNET SOFTWARE CONSORTIUM OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) 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 USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This software has been written for the Internet Software Consortium by Ted Lemon <mellon@fugue.com> in cooperation with Vixie Enterprises. To learn more about the Internet Software Consortium, see "<http://www.vix.com/isc>". To learn more about Vixie Enterprises, see "<http://www.vix.com>".

Memo

