



**MOTIF XF6**

**MOTIF XF7**

**MOTIF XF8**

---

**SYNTHETISEUR DE PRODUCTION MUSICALE**

**Manuel complémentaire**

# Nouvelles fonctionnalités du MOTIF XF version 1.40

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MOTIF XF vers la version 1.40, ainsi qu'à l'ajout de nouvelles fonctions. Le présent supplément au mode d'emploi présente ces nouvelles modifications.

• Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

## Prise en charge des contrôleurs de série CMC

Il est désormais possible de relier le MOTIF XF au contrôleur Steinberg CMC-PD ou CMC-FD, ce qui permet d'enregistrer sur le MOTIF XF les motifs rythmiques produits en jouant sur le contrôleur CMC-PD ou d'éditer les paramètres de mixage à partir du contrôleur CMC-FD.

### ■ Connexion du contrôleur CMC-PD ou CMC-FD au MOTIF XF

Reliez les deux extrémités du câble USB fourni avec le contrôleur CMC-PD ou CMC-FD respectivement à la borne USB TO DEVICE du MOTIF XF et à la borne USB TO HOST de l'unité CMC-PD ou CMC-FD.

**NOTE** Le contrôleur CMC-PD ou CMC-FD est alimenté par bus par le MOTIF XF via le câble USB.

### ■ Utilisation du MOTIF XF à partir du contrôleur CMC-PD

Après avoir connecté le contrôleur CMC-PD au MOTIF XF, vous pouvez jouer sur le MOTIF XF à partir de l'unité CMC-PD simplement en frappant sur les pads. Le fait de frapper les pads entraîne la transmission des numéros de note MIDI avec les données de vélocité correspondantes sur le MOTIF XF suivie du retentissement de la voix actuellement sélectionnée sur le MOTIF XF.

**NOTE**

- Appuyez sur le clavier du MOTIF XF pour allumer le voyant DEL du pad CMC-PD auquel est affecté le numéro de note MIDI correspondant. (Notez que le voyant DEL ne s'allume pas lorsque les sélecteurs Internal Switch (Sélecteur interne) de la piste sélectionnée ou Local Switch (Sélecteur local) sont désactivés.)
- Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour affecter aux pads les numéros de note MIDI ainsi que les données de vélocité via le logiciel éditeur fourni avec le contrôleur CMC-PD.
- Vous avez également la possibilité de modifier les réglages de la banque de pads, de la courbe de vélocité et du mode de vélocité. Pour plus de détails sur le fonctionnement du contrôleur CMC-PD, consultez le mode d'emploi de ce dernier.

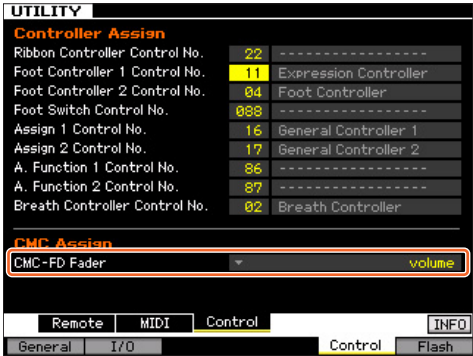
### ■ Contrôle des paramètres de mixage à partir du contrôleur CMC-FD

Vous pouvez commander les paramètres de mixage du mode Song/Pattern (Morceau/Motif) depuis le contrôleur CMC-FD.

#### 1 Connectez le contrôleur CMC-FD au MOTIF XF.

#### 2 Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez commander.

Ouvrez l'écran Controller Assign (Affectation du contrôleur) sous UTILITY (Utilitaires) en appuyant d'abord sur [UTILITY] puis sur la commande [F5] et enfin sur la commande [SF2].



Dans la colonne CMC-Fader (Fader CMC), spécifiez le paramètre cible du fader CMC parmi les paramètres suivants : 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** Vous pouvez modifier le paramètre cible depuis le contrôleur CMC-FD en appuyant sur [SHIFT]+[BANK ◀] ou [SHIFT]+[BANK ▶].

#### 3 Passez en mode Song/Pattern.

Vous pouvez à présent commander les paramètres de mixage du mode Song/Pattern depuis le contrôleur CMC-FD.

### ■ Opérations pouvant être commandées à partir du contrôleur CMC-FD

[CHANNEL ◀] ou [CHANNEL ▶]	Déplace vers la gauche ou la droite la partie actuellement sélectionnée sur l'écran Mixing Play (Reproduction de mixage).
[BANK ◀] ou [BANK ▶]	Remplace les parties cibles des quatre faders du contrôleur CMC-FD par quatre parties.
Fader 1	Modifie le paramètre spécifié pour les parties 1, 5, 9 ou 13.
[SHIFT]+Fader 1 supérieur	Active/désactive l'assourdissement pour les parties 1, 5, 9 ou 13.
[SHIFT]+Fader 1 inférieur	Active/désactive l'isolement pour les parties 1, 5, 9 ou 13.
Fader 2	Modifie le paramètre spécifié pour les parties 2, 6, 10 ou 14.
[SHIFT]+Fader 2 supérieur	Active/désactive l'assourdissement pour les parties 2, 6, 10 ou 14.
[SHIFT]+Fader 2 inférieur	Active/désactive l'isolement pour les parties 2, 6, 10 ou 14.
Fader 3	Modifie le paramètre spécifié pour les parties 3, 7, 11 ou 15.
[SHIFT]+Fader 3 supérieur	Active/désactive l'assourdissement pour les parties 3, 7, 11 ou 15.
[SHIFT]+Fader 3 inférieur	Active/désactive l'isolement pour les parties 3, 7, 11 ou 15.
Fader 4	Modifie le paramètre spécifié pour les parties 4, 8, 12 ou 16.

[SHIFT]+Fader 4 supérieur	Active/désactive l'assourdissement pour les parties 4, 8, 12 ou 16.
[SHIFT]+Fader 4 inférieur	Active/désactive l'isolement pour les parties 4, 8, 12 ou 16.
[SHIFT]+[CHANNEL ►]	Permet de basculer entre les fonctions de fader et d'indicateur de niveau. Lorsque la fonction d'indicateur de niveau est activée, la vitesse d'entrée pour chacune des parties est indiquée sur le fader correspondant du contrôleur CMC-FD.
[SHIFT]+[BANK ◀] ou [SHIFT]+[BANK ▶]	Sélectionne le paramètre de fader précédent ou suivant du contrôleur CMC-FD dans l'écran Controller Assign sous UTILITY.

## Montage automatique de l'unité de réseau

Dans la nouvelle version, la mise sous tension déclenche automatiquement le montage de l'unité de réseau précédemment montée.

### ■ Activation/désactivation de la fonction Auto Remount

Ouvrez l'écran Network Drive Setup (Configuration de l'unité de réseau) en appuyant sur [UTILITY], puis sur [F1] General (Général) et enfin sur [SF4] AutoLoad (Chargement automatique). Dans cet écran, activez (on) ou désactivez (off) la fonction Auto Remount (Remontage automatique), puis stockez le réglage Utility.

Après avoir activé la fonction Auto Remount, effectuez le montage de l'unité de réseau et procédez à la mise hors tension puis sous tension à nouveau. Le MOTIF XF exécute automatiquement le remontage de l'unité de réseau.

- NOTE**
- Si l'unité de réseau précédemment montée est introuvable, le MOTIF XF ne procédera pas au montage automatique d'une unité de réseau, même en cas d'activation de la fonction Auto Remount.
  - Si l'instrument a été mis hors tension sans qu'une unité de réseau ait été montée, le MOTIF XF ne procédera pas au montage automatique d'une unité de réseau, même en cas d'activation de la fonction Auto Remount.

## Nouvelle fonction de la touche [PERFORMANCE CONTROL] en mode Master

Lorsque le mode est réglé sur « Morceau » ou « Pattern » et que le paramètre Zone Switch (Sélecteur de zone) est activé en mode Master Play (Reproduction de piste maître), la touche [PERFORMANCE CONTROL] (Commande de performance) fonctionne comme suit :

- Touches [1] – [8]  
Chacune de ces touches active/désactive les sélecteurs Internal Switch des zones 1 – 8 correspondantes.
- Touches [9] – [16]  
Chacune de ces touches active/désactive les sélecteurs External Switch (Sélecteur externe) des zones 1 – 8 correspondantes.

**NOTE** L'état d'activation/désactivation des sélecteurs Internal Switch/ External Switch peut être vérifié par l'état du voyant correspondant.

# Nouvelles fonctionnalités du MOTIF XF version 1.30

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MOTIF XF vers la version 1.30, ainsi qu'à l'ajout de nouvelles fonctions. Le présent supplément au mode d'emploi présente ces nouvelles modifications.

• Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

## Fonction « News » (Infos)

Lorsque le MOTIF XF est relié à Internet, cette fonction télécharge automatiquement les informations les plus récentes relatives à l'instrument depuis un serveur Yamaha spécial et les affiche à l'écran.

### 1 Connectez l'instrument à Internet.

Pour procéder à la connexion via un câble ETHERNET, reportez-vous à la section « Connexion réseau » dans le Manuel de référence.

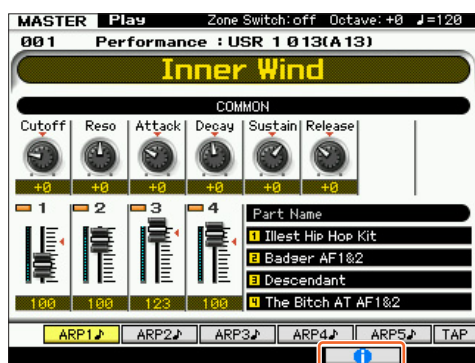
Pour effectuer la connexion à l'aide d'un adaptateur USB-LAN sans fil, consultez le paragraphe intitulé « Fonction Wireless Network MIDI » (Réseau sans fil MIDI) à la section « Nouvelles fonctionnalités du MOTIF XF version 1.20 » du présent manuel. Notez que le paramètre « Configuration Mode » (Mode Configuration) doit être spécifié sur « infrastructure ».

### 2 Mettez l'appareil sous tension.

Cette opération entraîne le téléchargement des informations les plus récentes depuis le serveur Yamaha.

### 3 Confirmez les informations de téléchargement à l'écran.

Appuyez sur la touche [F5] lorsque la mention « i » s'affiche à l'emplacement [F5] de l'écran Play (Lecture) en mode Voice (Voix), Performance ou Master (Piste maître). Les informations téléchargées s'affichent à l'écran. Si les informations s'étalent sur plusieurs pages, l'affichage des pages défilera automatiquement à des intervalles réguliers de quelques secondes.

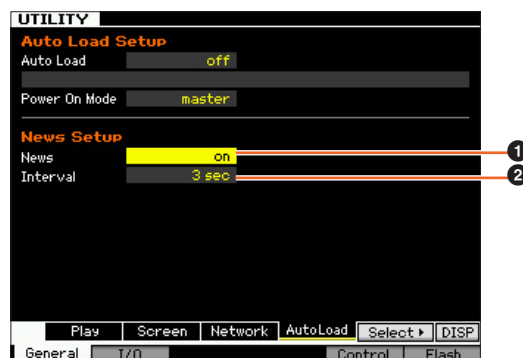


Touche du voyant « i »

Pour quitter l'écran, appuyez sur une touche autre que [INC/YES] (Augmentation/oui) ou [DEC/NO] (Diminution/non). Une fois que les dernières informations en date s'affichent à l'écran, l'indication « i » disparaît.

## ■ Paramètres liés à la fonction News

Appuyez sur [UTILITY] → [F1] General → [SF4] AudioLoad pour appeler l'écran Auto Load Setup (Configuration de chargement auto).



#### ① News

Active ou désactive la fonction News. Cette fonction est réglée sur « on » (activation) par défaut. Vous pouvez la désactiver (off) selon les besoins.

#### ② Interval (Intervalle)

Détermine la durée d'affichage d'une page avant l'apparition de la page suivante. Ce paramètre est utile lorsque les informations s'étalent sur plusieurs pages.

## ■ Téléchargement manuel des informations les plus récentes

Même lorsque la fonction News (①) est réglée sur « off » (désactivation), il est possible de télécharger les informations les plus récentes à l'aide des opérations effectuées via le panneau.

### 1 Depuis l'écran Auto Load Setup sous UTILITY, déplacez le curseur et positionnez-le sur News (①) ou Interval (②).

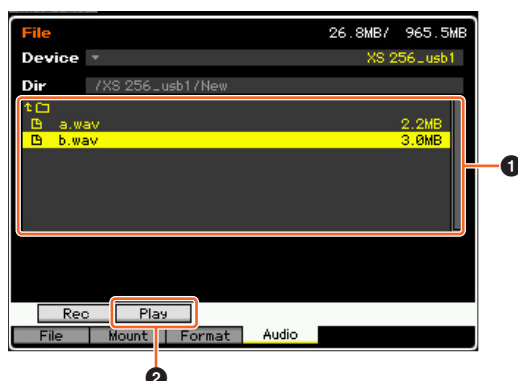
### 2 Si la mention « DISP » apparaît à l'emplacement de [SF6], appuyez sur [SF6].

## Réglages des paramètres Speed (Vitesse) et Start Point (Point de début) pour la reproduction audio

Vous pouvez à présent modifier la vitesse de lecture de la reproduction audio en mode File (Fichier) sans modifier la hauteur de ton. Vous avez également la possibilité de démarrer la reproduction audio depuis n'importe quel emplacement dans les données audio.

### 1 Appelez l'écran Audio Playback (Reproduction audio) en mode File.

Appuyez d'abord sur [FILE], puis sur [F4] Audio.



Sélectionnez un fichier audio favori dans la zone (1), puis appuyez sur [SF2] Play (2).

### 2 Réglez les paramètres dans l'écran Audio Playback.



#### Pour modifier la vitesse de lecture :

Réglez la valeur de Time-Stretch (Extension de temps) (1) afin de modifier la vitesse de reproduction audio.

50% : vitesse réduite de moitié

100% : vitesse d'origine

200% : vitesse redoublée

**NOTE** Les réglages effectués dans cette section sont disponibles uniquement dans l'écran Audio Playback et ne peuvent pas être sauvegardés.

#### Définition du point de début de la reproduction :

Lors de la vérification des valeurs en (2) « Current playback time / Total playback time » (Temps de reproduction actuelle / Temps de reproduction total) et en (3) Current playback position (Position de reproduction actuelle), suivez les instructions ci-dessous.

#### • Réglage en cours de reproduction (4) (3)

Dès que la reproduction atteint le point de localisation souhaité, appuyez sur [SF3] Set Locate (4). Le point de début spécifié s'affiche sous l'indication ▼ (3).

#### • Réglage à l'arrêt (2) (3)

Déplacez le curseur vers (2), et servez-vous des touches [INC/YES]/[DEC/NO] ou du cadran de données.

**NOTE** Les réglages effectués dans cette section sont disponibles uniquement dans l'écran Audio Playback et ne peuvent pas être sauvegardés.

## Ajout d'une application DAW compatible à l'aide de la fonction Remote Control

Vous pouvez à présent sélectionner Pro Tools pour le type Remote DAW.

Pour plus de détails sur la sélection du type DAW, reportez-vous à la section « Réglages MIDI et de commande à distance » dans le Manuel de Référence.

## Fonctions communes à tous les logiciels DAW

Reportez-vous à la section « Affectations de la fonction Remote Control » dans la Liste des données.

**NOTE**

- La sélection du canal à éditer à l'aide des touches [<]/[>] est indisponible.
- Appuyez sur [<]/[>], [^]/[v] afin de déplacer le curseur dans l'application DAW.
- Le basculement du format d'affichage de l'emplacement dans l'application DAW est indisponible.

## Fonctions des différents logiciels DAW

### ■ Fonctions communes à toutes les pages

Shift : Transmet la commande [SHIFT].

Page List : Affiche la Page List (Liste des pages).

### ■ Page Fader

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

Touches	Fonctions
[F1] Edit	Lance la fenêtre Edit ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F2] Mixer	Lance la fenêtre Mixer (Mixeur) ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F3] Default	En appuyant sur [9] – [16] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous réinitialisez les positions des faders des canaux correspondants.
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	Fait défiler l'indication de piste sur l'écran LCD de l'instrument par groupe de huit canaux.
[SF1] Flip	Affecte les fonctions des envois A – E aux faders et aux boutons.
[SF2] Pan	Affecte le paramètre Pan de chaque canal au bouton correspondant sur l'instrument.
[SF3] ◀ Channel [SF4] Channel ▶	Fait défiler l'indicateur de canal sur l'écran LCD de l'instrument canal par canal.

### ■ Page Send (Envoi)

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

Touches	Fonctions
[F1] Send A	Affecte le paramètre Send A (Envoi A) au bouton correspondant sur l'instrument.
[F2] Send B	Affecte le paramètre Send B (Envoi B) au bouton correspondant sur l'instrument.
[F3] Send C	Affecte le paramètre Send C (Envoi C) au bouton correspondant sur l'instrument.

Touches	Fonctions
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	Fait défiler l'indication de piste sur l'écran LCD de l'instrument par groupe de huit canaux.
[SF1] Send D	Affecte le paramètre <b>Send D (Envoi D)</b> au bouton correspondant sur l'instrument.
[SF2] Send E	Affecte le paramètre <b>Send E (Envoi E)</b> au bouton correspondant sur l'instrument.
[SF3] Pan	Affecte le paramètre <b>Pan</b> de chaque canal au bouton correspondant sur l'instrument.
[SF4] Assign	Active ou désactive le mode <b>Assign (Affectation)</b> . Lorsque le mode est réglé sur « on », les sorties des boutons modifient les destinations des différents canaux d'envoi <b>Send A – E</b> . La destination est en fait modifiée une fois que vous avez quitté le mode en question.

## ■ Page Window (Fenêtre)

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

Touches	Fonctions
[F1] Edit	Lance la fenêtre <b>Edit (Édition)</b> ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F2] Mixer	Lance la fenêtre <b>Mixer</b> ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F3] Transport	Ouvre ou ferme la fenêtre <b>Transport</b> .
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	Fait défiler l'indication de piste sur l'écran LCD de l'instrument par groupe de huit canaux.
[SF1] Mem-Loc	Ouvre ou ferme la fenêtre <b>Memory Location (Emplacement de mémoire)</b> .
[SF2] Status	Ouvre ou ferme la fenêtre <b>Status (État)</b> .
[SF3] Alt View	Ouvre ou ferme la fenêtre <b>Plug-in sélectionnée</b> .

## ■ Page Locate (Localisation)

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

Touches	Fonctions
[F1] Edit	Lance la fenêtre <b>Mixer</b> ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F2] Mem-Loc	Ouvre ou ferme la fenêtre <b>Memory Location</b> .
[F3] On line	Bascule entre les synchronisations interne et externe.
[F4] IN	Si vous appuyez sur cette touche en cours de reproduction, vous définirez l'emplacement sur le point de début de l'édition.
[F5] OUT	Si vous appuyez sur cette touche en cours de reproduction, vous définirez l'emplacement sur le point de fin de l'édition.
[SF1] RTZ	Déplace le curseur de reproduction en début de projet.
[SF2] END	Déplace le curseur de reproduction à la fin du projet.
[SF3] Loop	Active ou désactive la reproduction en boucle.
[SF4] Punch	Active ou désactive l'enregistrement par entrée d'insertion.

## ■ Page Plug-in

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

Touches	Fonctions
Page [F1] ▼ Page[F2] ▲	Modifie la page en mode <b>Insert Parameter (Paramètre d'insertion)</b> ou <b>Insert Assign (Affectation d'insertion)</b> .
[F3] Alt View	Ouvre ou ferme la fenêtre d'édition de l'insertion sélectionnée.

Touches	Fonctions
[F4] Param	Active ou désactive le mode <b>Parameter (Paramètre)</b> . Lorsque le mode est réglé sur « on », la sortie émise à partir des boutons modifie les paramètres de l'insertion. Les boutons 1/2 correspondent au paramètre 1, les boutons 3/4 au paramètre 2, les boutons 5/6 au paramètre 3 et les boutons 7/8 au paramètre 4.
[F5] Assign	Active ou désactive le mode <b>Assign</b> . Lorsque le mode est réglé sur « on », les sorties en provenance du bouton modifient les insertions <b>Insert A – E</b> . Les boutons 1/2 correspondent à <b>Insert A</b> ou <b>E</b> , les boutons 3/4 à <b>Insert B</b> , les boutons 5/6 à <b>Insert C</b> , et les boutons 7/8 à <b>Insert D</b> . Les changements appliqués au paramètre <b>Insert</b> s'appliquent uniquement une fois que vous avez quitté le mode en question.
[SF1] Select 1	Sélectionne <b>Insert A</b> ou <b>Insert E</b> .
[SF2] Select 2	Sélectionne <b>Insert B</b> .
[SF3] Select 3	Sélectionne <b>Insert C</b> .
[SF4] Select 4	Sélectionne <b>Insert D</b> .

## ■ Page Automation (Automatisation)

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

Touches	Fonctions
[F1] Off	En appuyant sur [PRE 1] – [PRE 8] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous désactivez l'automatisation du canal correspondant (réglage sur « Off »).
[F2] Touch	En appuyant sur [PRE 1] – [PRE 8] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous réglez l'automatisation du canal correspondant sur « Touch » (Toucher).
[F3] Write	En appuyant sur [PRE 1] – [PRE 8] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous réglez l'automatisation du canal correspondant sur « Write » (Écriture).
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	Fait défiler l'indication de piste sur l'écran LCD de l'instrument par groupe de huit canaux.
[SF1] Read	En appuyant sur [PRE 1] – [PRE 8] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous réglez l'automatisation du canal correspondant sur « Read » (Lecture).
[SF2] Latch	En appuyant sur [PRE 1] – [PRE 8] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous réglez l'automatisation du canal correspondant sur « Latch » (Verrouillage).
[SF3] Status	Affiche les réglages d'automatisation.
[SF4] Suspend	Active/désactive l'automatisation sur tous les canaux.

## ■ Page Edit

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

Touches	Fonctions
[F1] Edit	Lance la fenêtre <b>Edit</b> ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F2] Mixer	Lance la fenêtre <b>Mixer</b> ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[F3] Save	Enregistre le projet par écrasement.
[F4] ◀ Bank [F5] Bank ▶	Fait défiler l'indication de piste sur l'écran LCD de l'instrument par groupe de huit canaux.
[SF1] Undo	Exécute l'opération <b>Undo (Annuler)</b> .
[F6] Shift + [SF1] Undo	Exécute l'opération <b>Redo (Rétablir)</b> .
[SF2] Cancel	Identique à la sélection de la valeur « No » dans la boîte de dialogue.
[SF3] Mode	Change le mode <b>Edit</b> .
[SF4] Tool	Change l'outil <b>Edit</b> .

# Nouvelles fonctionnalités du MOTIF XF version 1.20

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MOTIF XF vers la version 1.20, ainsi qu'à l'ajout de nouvelles fonctions de réseau sans fil. Le présent supplément au mode d'emploi présente ces nouvelles modifications.

- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.
- Les performances des communications MIDI peuvent être affectées par l'environnement réseau, notamment par le périphérique réseau utilisé.
- Le fonctionnement d'autres périphériques réseau sans fil dans la même zone ainsi que l'utilisation d'appareils électriques tels qu'un four à micro-ondes à proximité de l'instrument peut aussi affecter les performances des communications MIDI.

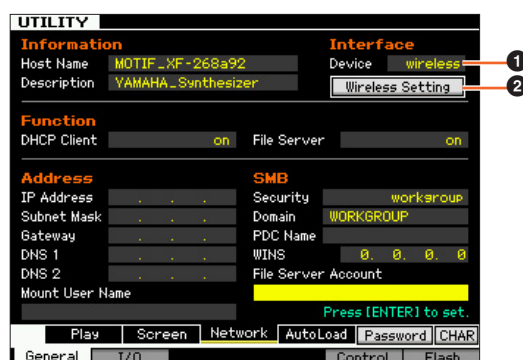
## Fonction Wireless Network MIDI (Réseau sans fil MIDI)

Le MOTIF XF offre désormais une connectivité MIDI sans fil avec les nouvelles applications iPad de Yamaha\*. Après la connexion à un adaptateur LAN sans fil USB, vous pouvez envoyer et recevoir des messages MIDI entre le MOTIF XF et l'iPad.

\*Il existe 4 nouvelles applications iPad de Yamaha qui étendent les fonctionnalités du MOTIF XF, à savoir : Keyboard Arp & Drum Pad, Faders & XY Pad, Multi Editor Essential et Voice Editor Essential (à partir d'avril 2011).

- 1 **Connectez un adaptateur LAN sans fil USB à la borne USB TO DEVICE de l'instrument.**
- 2 **Réglez la fonction Wireless Network (Réseau sans fil) en mode Utility (Utilitaires).**

Appuyez sur [UTILITY], [F1] General (Général), puis sur [SF3] Network (Réseau).



Réglez le paramètre Device (Périphérique) (1) sur « wireless » (sans fil), puis appuyez sur [ENTER] (Entrée) et attendez que le message « Completed » (Terminé) apparaisse. Positionnez le curseur sur Wireless Setting (Réglage sans fil) (2), et appuyez sur la touche [ENTER].

### 3 Procédez à la configuration de la connexion.

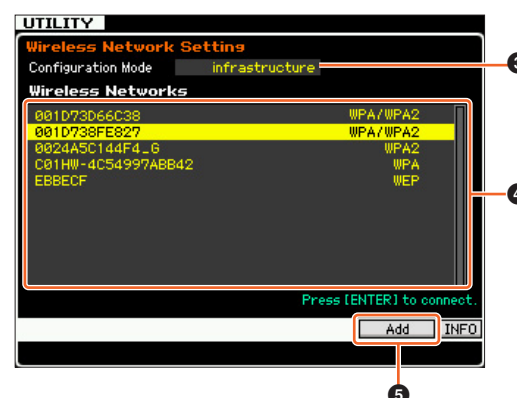
Sélectionnez le type de configuration souhaité parmi les méthodes décrites ci-après, puis réglez les paramètres en conséquence.

- **Mode Infrastructure** : les données sont communiquées via le point d'accès. Sélectionnez ce mode lorsque vous bénéficiez d'un point d'accès disponible et que vous avez besoin de communiquer avec deux ou plusieurs périphériques réseau.
- **Mode Ad-hoc** : les données sont communiquées directement sans passer par le point d'accès. Sélectionnez ce mode lorsque vous communiquez avec l'iPad ou d'autres périphériques directement sans passer par un point d'accès.

## Réglage en mode Infrastructure :

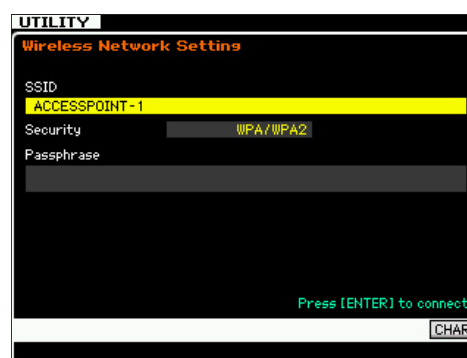
### 3-1 Sous Configuration Mode (Mode Configuration) (3), sélectionnez « infrastructure » pour appeler les points d'accès disponibles dans Wireless Networks (Réseaux sans fil) (4).

Sélectionnez le point d'accès souhaité, puis appuyez sur [ENTER].



**NOTE** Appuyez sur [SF6] INFO pour appeler l'écran Utility Information (Informations sur les utilitaires), qui vous permet de vérifier les informations réseau de l'instrument.

**NOTE** Les points d'accès confidentiels tels que Stealth Mode (Mode Furtif) n'apparaîtront pas sous Wireless Networks. Dans ce cas, appuyez sur [SF5] Add (Ajouter) (5), puis entrez les valeurs correspondant respectivement aux encadrés SSID, Security (Sécurité), Key (Clé) et Passphrase (Phrase de passe) sur l'écran suivant.



### 3-2 Si vous sélectionnez un point d'accès non sécurisé, allez à l'étape 3-3.

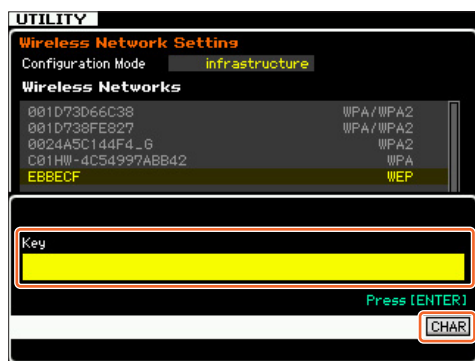
**Sinon, vous affichez l'un des deux écrans suivants, selon le protocole de sécurité du point d'accès sélectionné.**

Appuyez sur [SF6] CHAR (Caractère), entrez une valeur sous Key ou Passphrase, puis appuyez sur [ENTER]. Un message « Executing... » (Exécution en cours...) s'affiche et l'instrument tente d'établir une connexion avec un point d'accès. Lorsque l'instrument a réussi à établir la communication, le message « Completed » apparaît.

**NOTE** Il est possible d'entrer les valeurs de Key et Passphrase via un clavier ASCII USB.



Lorsque le protocole de sécurité est réglé sur WEP :



Lorsque le protocole de sécurité est réglé sur WPA, WPA2 ou WPA/WPA2 :

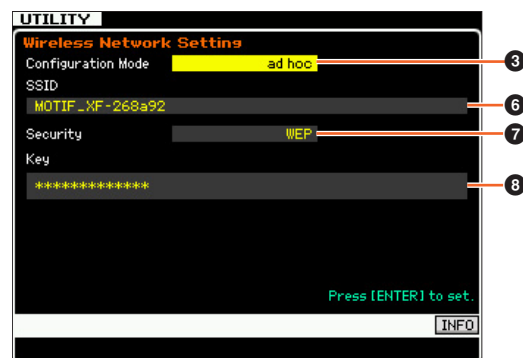


**3-3** Lorsque la connexion au point d'accès est établie, le message « connected » (connecté) s'affiche, tel qu'illustré ci-dessous.



**Réglage en mode Ad-hoc :**

**3-1** Sous Configuration Mode (❸), sélectionnez « ad hoc ».



**3-2** Entrez les caractères requis respectivement pour SSID (❹) et Key (❺).

Spécifiez une valeur unique pour SSID, qui ne soit pas susceptible d'entrer en conflit avec d'autres ordinateurs. En général, la valeur par défaut de SSID suffit, et il est rarement nécessaire de la modifier.

Quant au paramètre Key, sa valeur par défaut est « yamahamotifx ».

Si vous avez besoin de protéger votre instrument contre les accès non autorisés via Wireless Network, spécifiez le paramètre Security (❺) sur « WEP » puis réglez la valeur de Key. Vous devriez affecter au paramètre Key une combinaison unique que vous seul connaissez et êtes en mesure d'identifier.

**NOTE** La valeur saisie pour SSID ne doit pas excéder 32 caractères.

**NOTE** La valeur saisie pour Key doit comporter des caractères ou des nombres hexadécimaux. La saisie de caractères requiert cinq à treize caractères. La saisie de nombres hexadécimaux requiert dix à vingt-six chiffres. La méthode de saisie (en caractères ou nombres hexadécimaux) est automatiquement définie par le nombre de chiffres entrés et les valeurs saisies elles-mêmes.

**4** Réglez le paramètre MIDI.

Pour appeler l'écran Control (Commande), appuyez sur [UTILITY], [F5] Control, puis sur [SF2] MIDI Network (Réseau MIDI).

Sur cet écran, réglez le paramètre MIDI In/Out (Entrée/sortie MIDI) sur « network » (réseau).

## Configuration des applications iPad et Yamaha iPad pour la mise en réseau sans fil

### ■ Configuration de l'iPad

**1** Tapotez sur Settings (Réglages) > Wi-Fi sur l'iPad.

**2** Réglez Wi-Fi sur « On » (Activé).

**3** Les points d'accès disponibles sont répertoriés dans une liste à l'écran.

En mode Infrastructure, tapotez sur le même point d'accès sélectionné depuis l'instrument.

En mode Ad-hoc, tapotez sur le même nom que le SSID de l'instrument.

**NOTE** Vous pouvez vérifier le SSID de l'instrument en appuyant sur [SF6] INFO en mode Utility.

**NOTE** Lorsque le paramètre Security de l'instrument est réglé sur « WEP », il est nécessaire d'entrer la valeur sous Key. Dans ce cas, entrez la valeur de Key tel qu'expliqué à l'étape 3-2 de la section « Réglage en mode Ad-hoc » du présent manuel.

### ■ Configuration des applications iPad de Yamaha

**1** Ouvrez l'application à partir de l'iPad.

**2** Ouvrez la fenêtre Utility en tapotant sur le coin supérieur droit de l'écran.

**NOTE** Pour plus de précisions sur l'ouverture de la fenêtre Utility, reportez-vous au mode d'emploi de l'application concernée.

**3** Réglez le paramètre MIDI Type (Type MIDI) sur « wireless » dans la fenêtre Utility.



#### **4 Appelez la fenêtre Wireless MIDI Port (Port MIDI sans fil) en tapotant sur Wireless MIDI Port dans la fenêtre Utility.**

Tous les ports MIDI des périphériques disponibles sont répertoriés dans la fenêtre.

#### **5 Tapotez sur le paramètre MIDI Port (Port MIDI) dans la fenêtre Wireless MIDI Port.**

\*Apple et iPad sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

### **Fonction Network File Sharing (Partage de fichiers réseau)**

---

Le MOTIF XF peut désormais se connecter à un réseau sans utiliser de câble Ethernet. Vous pouvez sauvegarder/charger les fichiers ou enregistrer/reproduire les données audio entre l'instrument et le disque dur d'un ordinateur à condition que les deux appareils soient connectés au même réseau.

#### **1 Configurez la mise en réseau sans fil en exécutant les étapes 1 à 3 de la section « Fonction Wireless Network MIDI ».**

#### **2 Configurez le partage de fichiers entre l'instrument et l'ordinateur en exécutant les étapes de la section « Réglages réseau » dans le manuel de référence du MOTIF XF.**

Pour plus de précisions sur l'enregistrement et la reproduction de données audio, reportez-vous à la section pertinente du mode d'emploi de l'instrument.

**NOTE** Lorsque vous réglez le serveur DHCP du MOTIF XF sur « On » en mode Ad-hoc, l'instrument joue le rôle d'administrateur DHCP et attribue une adresse IP à l'ordinateur.

# Nouvelles fonctions du MOTIF XF version 1.10

Yamaha a procédé à une mise à niveau du microprogramme du MOTIF XF vers la version 1.10, ainsi qu'à l'ajout de nouvelles fonctions. Le présent supplément au mode d'emploi présente ces nouvelles modifications.

## Édition et stockage d'une voix Sample sous forme de voix Mixing

Vous pouvez désormais convertir une voix Sample (Échantillon) en une voix Mixing (Mixage) depuis l'écran Mixing Play (Reproduction de mixage) du mode Song/Pattern (Morceau/Motif), ce qui vous permet ensuite de modifier les données audio échantillonnées sous forme de voix.

### 1 Depuis l'écran Mixing Play, sélectionnez la partie à laquelle la voix Sample doit être attribuée.

La mention « VceConv » apparaît dans l'onglet correspondant à la touche [F6].



### 2 Appuyez sur [F6] VceConv pour convertir une voix échantillon de la partie sélectionnée en une voix de mixage.

Lorsque la conversion est terminée, la fenêtre Mixing Voice Store (Stockage de voix de mixage) s'affiche.

### 3 Utilisez le cadran de données ou les touches [INC/YES]/[DEC/NO] pour sélectionner le numéro de la destination de stockage dans la fenêtre Mixing Voice Store.

**NOTE** L'option MIXV (Mixing Voice Bank) (Banque des voix de mixage) est la seule disponible.

### 4 Appuyez sur [ENTER] (Entrée) pour appeler la boîte de dialogue de confirmation.

Pour annuler l'opération de stockage et revenir sur l'écran d'origine, appuyez sur la touche [DEC/NO].

### 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois l'opération de stockage effectuée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran Mixing Voice Play. Vous pouvez alors confirmer que la voix de mixage stockée est affectée à la partie sélectionnée à l'étape 1.

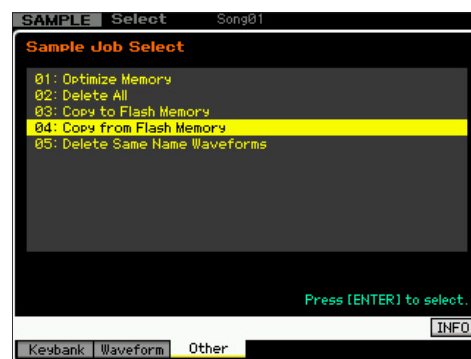
#### ■ AVIS ■

Lorsque vous avez terminé les opérations précédentes, n'oubliez pas d'exécuter les fonctions Song/Pattern Store (Stockage de morceau/motif). Autrement, l'affectation de la voix de mixage sera perdue dès que vous sélectionnez une autre fonction que Song/Pattern ou mettez l'instrument hors tension.

## Édition d'une forme d'onde sur le module d'extension de la mémoire flash en option

Vous pouvez modifier une forme d'onde sur le module d'extension de la mémoire flash en option à l'aide d'une tâche d'échantillonnage nouvelle ajoutée.

### 1 Depuis l'écran [F3] Other (Autre) en mode Sampling Job (Tâche d'échantillonnage), sélectionnez « 04:Copy from Flash Memory » puis appuyez sur [ENTER].



### 2 Copie d'une forme d'onde depuis le module vers la mémoire d'échantillonnage.

En ①, sélectionnez la mémoire source (FL1 ou FL2). En ②, sélectionnez une forme d'onde. En ③, spécifiez si vous souhaitez que l'onde originale soit supprimée ou non. Une fois ces opérations terminées, appuyez sur [ENTER].



**NOTE** Cette opération annule le lien entre l'ensemble des voix et la forme d'onde originale, puis établit un nouveau lien entre ces mêmes voix et la forme d'onde copiée sur la mémoire d'échantillonnage.

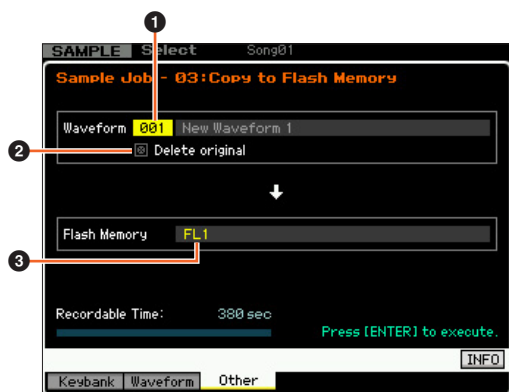
### 3 Éditez la forme d'onde dans la mémoire d'échantillonnage en utilisant les opérations Sampling Edit (Édition de l'échantillonnage) et Sampling Job.

### 4 Depuis l'écran [F3] Other en mode Sampling Job, sélectionnez « 03:Copy to Flash Memory » puis appuyez sur [ENTER].

### 5 Copiez la forme d'onde éditée depuis la mémoire d'échantillonnage vers le module d'extension de la mémoire flash.

En ①, confirmez que le numéro de la forme d'onde éditée est affiché. En ②, spécifiez si vous souhaitez que l'onde originale stockée dans la mémoire d'échantillon soit supprimée ou non.

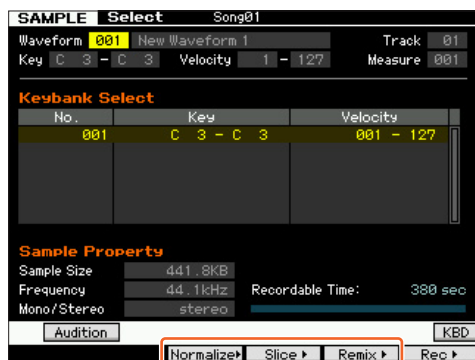
En ❸, sélectionnez la mémoire de destination (FL1 ou FL2). Une fois ces opérations terminées, appuyez sur [ENTER].



**NOTE** Cette opération annule le lien entre l'ensemble des voix et la forme d'onde éditée sur la mémoire d'échantillonnage, puis établit un nouveau lien entre ces mêmes voix et la forme d'onde copiée sur le module d'extension de la mémoire flash.

## Menus supplémentaires dans l'écran Sampling Edit/Sampling Main

Avec cette nouvelle version, les éléments « [F3] Normalize », « [F4] Slice » et « [F5] Remix » ont été ajoutés respectivement à l'écran Sampling Edit (Édition de l'échantillonnage) et à l'écran Sampling Main (Échantillonnage principal) afin de vous permettre d'appeler ces écrans plus facilement.



## Augmentation de la capacité de mémoire disponible sur le module d'extension de la mémoire flash

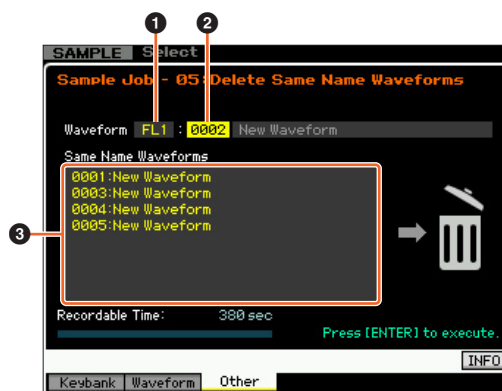
Une nouvelle tâche d'échantillonnage vous permet d'augmenter la mémoire disponible sur le module d'extension de la mémoire flash.

**1** Depuis l'écran [F3] Other en mode Sampling Job, sélectionnez « 05: Delete Same Name Waveforms » puis appuyez sur [ENTER].



**2** Sélectionnez la mémoire cible (« USR », « FL1 » ou « FL2 ») en ❶, puis sélectionnez le numéro de la forme d'onde obtenue en ❷.

Les formes d'onde disposant du même nom sont répertoriées à la section « Same Name Waveforms » (Formes d'onde portant le même nom).



### ■ AVIS ■

Cette tâche supprime toutes les formes d'onde portant le même nom, à l'exception de la forme d'onde sélectionnée, même si celles-ci contiennent des données différentes.

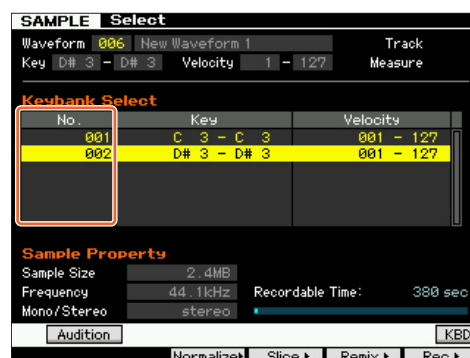
**3** Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

Cette opération supprime toutes les formes d'onde portant le même nom, à l'exception de la forme d'onde sélectionnée.

**NOTE** Cette opération annule l'état du lien entre l'ensemble des voix et les formes d'onde supprimées, puis établit un nouveau lien entre ces mêmes voix et les formes d'onde non supprimées.

## Examen de l'affectation du numéro de Key Bank après échantillonnage

La méthode d'affectation du numéro de Key Bank (Banque de notes) a été modifiée depuis la précédente version. Dans la précédente version, la valeur « 1 » avait été affectée à Key Bank durant la dernière opération d'échantillonnage et les numéros des éléments Key Bank restants avaient été augmentés de la valeur « 1 ». Dans la nouvelle version, le numéro suivant est attribué à l'élément Key Bank issu de l'opération Sampling la plus récente.



## Chargement et affectation des fichiers WAV/AIFF aux notes

Dans cette nouvelle version, vous pouvez charger simultanément des fichiers WAV ou AIFF dans un même dossier. Les fichiers chargés seront attribués aux notes dans un ordre alphabétique à partir de la note spécifiée. Cette fonction vous permet de créer facilement vos propres réglages de formes d'onde personnalisés.

- 1 Branchez le périphérique de stockage USB contenant les fichiers WAV/AIFF souhaités au sein d'un même dossier dans la borne USB TO DEVICE.
- 2 Entrez le mode selon la destination à laquelle la forme d'onde doit être affectée.

**Lorsque vous voulez affecter les fichiers à une voix utilisateur :**

Entrez le mode Voice (Voix), puis sélectionnez une voix Drum (Batterie) ou Normal.

Vous pouvez également entrer en mode Performance, puis sélectionner la Performance ayant une voix d'utilisateur vide.

**Lorsque vous voulez affecter les fichiers à une voix Sample :**

Entrez en mode Song ou Pattern.

- 3 Appuyez sur [FILE] (Fichier) puis sur [F1] File.
- 4 Effectuez les réglages nécessaires pour l'opération Load (Chargement).

En ①, sélectionnez « WAV » ou « AIFF ». En ②, sélectionnez le dossier (répertoire) souhaité puis n'importe quel fichier.

En ③, sélectionnez la note principale à laquelle le premier fichier WAV/AIFF a été affecté. En ④, sélectionnez la mémoire de destination de l'opération Load.

En passant en mode Voice à l'étape 2, sélectionnez l'élément auquel la forme d'onde doit être affectée. En passant à d'autres modes à l'étape 2, sélectionnez la partie à laquelle l'élément User Voice vide a été affecté.



- 5 Appuyez sur le multi [F6] Load pour exécuter le chargement.
- 6 Confirmez le résultat de l'opération Load.

**Lorsque vous passez en mode Voice ou Performance à l'étape 2 :**

Quittez le mode File puis reproduisez la voix ou la performance correspondante pour en vérifier le son.

### ■ AVIS ■

Lorsque vous avez terminé les opérations précédentes, n'oubliez pas d'exécuter l'opération Voice Store (Stockage de voix). Autrement, la voix est perdue dès que vous sélectionnez une autre voix ou mettez l'instrument hors tension.

**Lorsque vous accédez au mode Song ou Pattern à l'étape 2 :**

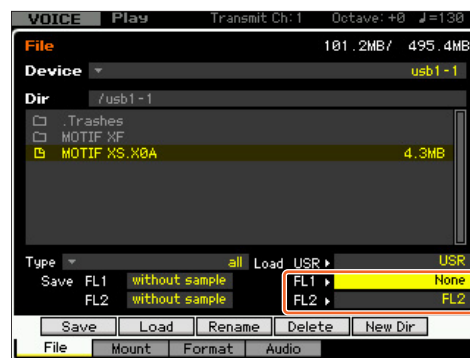
Quittez le mode File, sélectionnez la partie correspondante du morceau ou du motif, puis reproduisez-la au clavier pour en vérifier le son.

### ■ AVIS ■

Lorsque vous avez terminé les opérations précédentes, n'oubliez pas d'exécuter l'opération Song/Pattern Store. Autrement, l'affectation de la voix Sampling sera perdue dès que vous sélectionnez un autre mode Song/Pattern ou mettez l'instrument hors tension.

## Option supplémentaire disponible pour l'opération de chargement de fichier

Avec la nouvelle version, vous pouvez charger le fichier sans forme d'onde, même si le fichier correspondant contient des formes d'onde. Si vous sélectionnez « None » (Aucun) en « FL1 » et « FL2 », l'opération Load chargera le fichier sur le module d'extension de la mémoire flash, mais pas les formes d'onde.



## Recherche de catégorie appliquée aux types d'arpège

Avec cette nouvelle version, vous pouvez utiliser la fonction Category Search (Recherche de catégorie) pour rechercher les types d'arpèges souhaités.

- 1 Appelez la fenêtre Category Search pour le type d'arpège.

Appuyez sur [CATEGORY SEARCH] (Recherche de catégorie) pour appeler la fenêtre Category Search correspondant au type d'arpège sur n'importe lequel des écrans suivants :

- Écran [F4] Arpeggio en mode Voice Play ou Performance Play
- Écran [F2] ARP Main ou [F3] ARP Other en mode Voice Common Edit, Performance Part Edit ou Mixing Part Edit.

- 2 Appelez le type d'arpège souhaité dans la fenêtre Arpeggio Category Search (Recherche de la catégorie d'arpège).

Sélectionnez Main Category (Catégorie principale) en ①, puis sélectionnez Sub Category (Sous-catégorie) en ② afin d'appeler les types d'arpèges répertoriés en ③ sous Arpeggio List (Liste des arpèges). Positionnez le curseur sur le type d'arpège souhaité sous Arpeggio Type, puis appuyez sur [ENTER] afin de finaliser la sélection.



Fenêtre Favorite

### [F1] Main

Appuyez sur ceci afin de déplacer le curseur sur ❶ dans la colonne Main.

### [F2] Sub

Appuyez sur ceci afin de déplacer le curseur sur ❷ dans la colonne Sub.

### [F3] List

Appuyez sur ceci afin de déplacer le curseur en ❸ sous Arpeggio List.

### [F4] Favorite

Appuyez sur ceci pour appeler la fenêtre Favorite.

### [F5] Set/Clear

En appuyant sur ceci, vous pouvez tour à tour enregistrer ou supprimer Arpeggio Type dans/de la catégorie Favorite. Avec les cases à option répertoriées à gauche, vous pouvez confirmer si vous souhaitez ou non enregistrer les différentes valeurs d'Arpeggio Type.

### [F6] All Clear

En appuyant sur cet élément d'abord puis sur la touche [INC/YES], vous pouvez supprimer tous les types d'arpèges enregistrés dans la catégorie Favorite.

### [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5

Appuyez sur ces différents éléments pour changer la valeur de Arpeggio Type.

### [SF6] All / Filtered

Appuyez sur cet élément pour faire basculer l'indication entre « All » et « Filtered ».

Appuyez sur [SF6] All afin d'afficher tous les types Arpeggio actuellement répertoriés dans la liste Category en ❸ sous Arpeggio List. Appuyez sur [SF6] Filtered afin de n'afficher que les seuls types représentatifs de l'ensemble des types répertoriés en ❸ sous Arpeggio List.

### Fenêtre Favorite

Indique tous les éléments Arpeggio Type enregistrés dans la catégorie Favorite.

Appuyez sur la touche [F4] Category pour retourner à l'écran Arpeggio Category Search (Recherche de catégorie d'arpège).



## Recherche de catégorie pour les formes d'onde

Avec cette nouvelle version, vous pouvez utiliser la fonction Category Search pour rechercher les formes d'onde souhaitées en mode Normal Voice Element Edit (Édition d'élément de voix normale) et Drum Key Edit (Édition des touches de percussion).

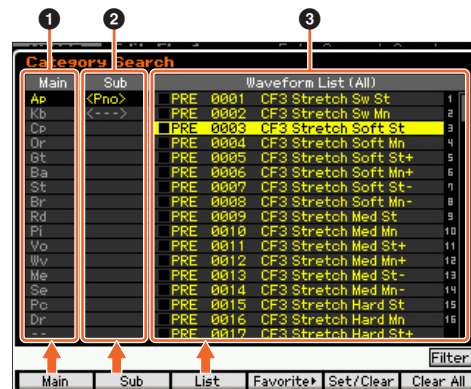
### 1 Appelez la fenêtre Category Search pour les formes d'onde.

Depuis l'écran [F1] Oscillator en mode Normal Voice Element Edit ou Drum Voice Key Edit, appuyez sur [CATEGORY SEARCH] afin d'appeler la fenêtre Category Search pour rechercher les formes d'onde.

### 2 Cherchez la valeur de la forme d'onde souhaitée dans la fenêtre Category Search.

Sélectionnez Main Category en ❶, puis sélectionnez Sub Category en ❷ afin d'appeler les types de formes d'onde

répertoriés en ❸ sous Waveform List (Liste des formes d'onde). Positionnez le curseur sur le type de forme d'onde souhaité sous Waveform, puis appuyez sur [ENTER] afin de finaliser la sélection.



Fenêtre Favorite

### [F1] Main

Appuyez sur ceci afin de déplacer le curseur sur ❶ dans la colonne Main.

### [F2] Sub

Appuyez sur ceci afin de déplacer le curseur sur ❷ dans la colonne Sub.

### [F3] List

Appuyez sur ceci afin de déplacer le curseur en ❸ sous Waveform List.

### [F4] Favorite

Appuyez sur ceci pour appeler la fenêtre Favorite.

### [F5] Set/Clear

En appuyant sur ceci, vous pouvez tour à tour enregistrer ou supprimer l'élément Waveform actuel dans/de la catégorie Favorite. Avec les cases à option répertoriées à gauche, vous pouvez confirmer si vous souhaitez ou non enregistrer les différentes valeurs de Waveform.

### [F6] All Clear

En appuyant sur ceci d'abord puis sur [INC/YES], vous pouvez supprimer tous les éléments Waveform enregistrés dans la catégorie Favorite.

### [SF6] All / Filtered

Appuyez sur ceci pour faire basculer l'indication entre « All » et « Filtered ».

Appuyez sur [SF6] All afin d'afficher tous les éléments Waveform actuellement répertoriés dans la liste Category en ❸ sous Waveform List. Appuyez sur [SF6] Filtered afin de n'afficher que les seuls éléments Waveform sélectionnés de l'ensemble des formes d'onde en ❸ sous Waveform List.

### Fenêtre Favorite

Indique les éléments Waveform enregistrés dans la catégorie Favorite.

Appuyez sur [F4] Category pour retourner à l'écran Waveform Search (Recherche de forme d'onde).





## 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>".

# Mémo

