



**MOTIF XF6**

**MOTIF XF7**

**MOTIF XF8**

---

**МУЗЫКАЛЬНЫЙ СИНТЕЗАТОР**

**Дополнительное руководство**

# Новые функции в MOTIF XF версии 1.40

Корпорация Yamaha обновила микропрограммы MOTIF XF до версии 1.40, добавив ряд новых функций. В данном дополнении к руководству пользователя описаны внесенные изменения.

• Названия фирм и продуктов, используемые в данном руководстве, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.

## Поддержка контроллеров серии CMC

Теперь MOTIF XF можно подключать к Steinberg CMC-PD и CMC-FD для записи образцов ритма на MOTIF XF посредством игры на CMC-PD или изменения параметров микширования с его помощью.

### ■ Подключение CMC-PD или CMC-FD к MOTIF XF

Подключите USB-кабель, поставляемый в комплекте с CMC-PD или CMC-FD, к разъему USB TO DEVICE на MOTIF XF и к разъему USB TO HOST на контроллере CMC-PD or CMC-FD.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Контроллеры CMC-PD и CMC-FD получают питание по шине от MOTIF XF через USB-кабель.

### ■ Игра на MOTIF XF с помощью контроллера CMC-PD

После подключения контроллера CMC-PD к MOTIF XF можно играть на MOTIF XF, просто нажимая на пэды CMC-PD. При ударе по пэду на MOTIF XF передаются номера MIDI-нот вместе с данными о силе нажатия, после чего звучит тембр, выбранный на MOTIF XF.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- При нажатии на клавиши MOTIF XF загорается светодиодный индикатор на пэде CMC-PD, которому назначена соответствующая MIDI-нота. (Обратите внимание: светодиодный индикатор не загорается, если локальный переключатель находится в положении «Выкл.» или в этом же положении находится внутренний переключатель выбранной дорожки.)
- С помощью компьютера можно назначить пэдам номера MIDI-нот и данные о силе нажатия. Для этого предназначен специальный редактор, поставляемый с контроллером CMC-PD.
- Кроме того, можно изменять банк пэдов, кривую силы нажатия и режим показателя силы нажатия. Подробную информацию о работе с контроллером CMC-PD см. в руководстве пользователя CMC-PD.

### ■ Управление параметрами микширования с помощью контроллера CMC-PD

С помощью контроллера CMC-PD можно управлять параметрами микширования режима Song/Pattern (Композиция/образец).

#### 1 Подключите CMC-FD к инструменту MOTIF XF.

#### 2 Выберите параметр, который требуется изменить.

Откройте экран назначения служебного контроллера, последовательно нажав кнопки [UTILITY], [F5] Control (Управление) и [SF3] Control (Управление).



В столбце CMC-Fader (CMC-фейдер) укажите целевой параметр для CMC-фейдера из числа следующих:

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Целевой параметр можно изменить с помощью контроллера CMC-FD, нажав кнопки [SHIFT]+[BANK ◀] или [SHIFT]+[BANK ▶].

#### 3 Войдите в режим Song/Pattern (Композиция/образец).

Теперь с помощью контроллера CMC-FD можно изменять параметры микширования MOTIF XF.

### ■ Операции, которыми можно управлять с помощью контроллера CMC-FD

[CHANNEL ◀] или [CHANNEL ▶]	Перемещает текущую партию на экране Mixing Play (Воспроизведение микширования) влево или вправо.
[BANK ◀] или [BANK ▶]	Изменяет целевые партии четырех фейдеров CMC-FD (с шагом в четыре партии).
Фейдер 1	Изменяет указанный параметр для партии 1, 5, 9 или 13.
[SHIFT] + фейдер 1 вверх	Используется для включения и выключения звука для партии 1, 5, 9 или 13.
[SHIFT] + фейдер 1 вниз	Используется для включения и выключения функции соло для партии 1, 5, 9 или 13.
Фейдер 2	Изменяет указанный параметр для партии 2, 6, 10 или 14.
[SHIFT] + фейдер 2 вверх	Используется для включения и выключения звука для партии 2, 6, 10 или 14.
[SHIFT] + фейдер 2 вниз	Используется для включения и выключения функции соло для партии 2, 6, 10 или 14.
Фейдер 3	Изменяет указанный параметр для партии 3, 7, 11 или 15.
[SHIFT] + фейдер 3 вверх	Используется для включения и выключения звука для партии 3, 7, 11 или 15.
[SHIFT] + фейдер 3 вниз	Используется для включения и выключения функции соло для партии 3, 7, 11 или 15.
Фейдер 4	Изменяет указанный параметр для партии 4, 8, 12 или 16.
[SHIFT] + фейдер 4 вверх	Используется для включения и выключения звука для партии 4, 8, 12 или 16.

[SHIFT] + фейдер 4 вниз	Используется для включения и выключения функции соло для партии 4, 8, 12 или 16.
[SHIFT]+[CHANNEL ►]	Используется для переключения между функцией фейдера и функцией индикатора уровня. Если активна функция индикатора уровня, на соответствующих фейдерах CMC-FD указывается входной показатель силы нажатия для каждой партии.
[SHIFT]+[BANK ◀] или [SHIFT]+[BANK ▶]	Служит для выбора предыдущего или следующего параметра фейдера CMC-FD на экране назначения служебного контроллера.

## Автоматическое подключение сетевого диска

В новой версии при включении питания происходит автоматическое подключение сетевого диска, который был подключен в прошлый раз.

### ■ Включение и выключение автоматического подключения диска

Откройте экран настройки сетевого диска, последовательно нажав кнопки [UTILITY], [F1] General (Общие) и [SF4] AutoLoad (Автозагрузка). Включите или выключите параметр автоматического подключения диска, затем сохраните изменения.

После активации функции автоматического подключения диска подключите диск, выключите питание, а затем снова включите его. MOTIF XF автоматически подключит сетевой диск.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Если последний подключенный сетевой диск найти не удастся, автоматическое подключение не будет выполнено, даже если эта функция включена.
- Если на момент отключения инструмента к нему не был подключен никакой сетевой диск, автоматическое подключение также не будет выполнено, даже если эта функция включена.

## Новая функция кнопки [PERFORMANCE CONTROL] в режиме Master (Основные настройки)

Если для режима установлено значение «Song» (Композиция) или «Pattern» (Образец), а переключатель зон (Zone Switch) находится в положении «Вкл.» в режиме Master Play (Воспроизведение в режиме основных настроек), кнопка [PERFORMANCE CONTROL] будет иметь следующие функции:

- Кнопки [1] – [8]

Каждая из кнопок включает или выключает внутренние переключатели зон 1 – 8.

- Кнопки [9] – [16]

Каждая из кнопок включает или выключает внешние переключатели зон 1 – 8.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Состояние внутренних и внешних переключателей можно проверить по соответствующим индикаторам.

# Новые функции в MOTIF XF версии 1.30

Корпорация Yamaha обновила микропрограммы MOTIF XF в версии 1.30, добавив ряд новых функций. В данном дополнении к Руководству пользователя описаны внесенные изменения.

• Названия фирм и продуктов, используемые в данном руководстве, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.

## Функция News (новости)

При подключении инструмента MOTIF XF к Интернету эта функция автоматически загружает последнюю информацию об инструменте со специального сервера компании Yamaha и отображает эту информацию на экране.

### 1 Подключите инструмент к Интернету.

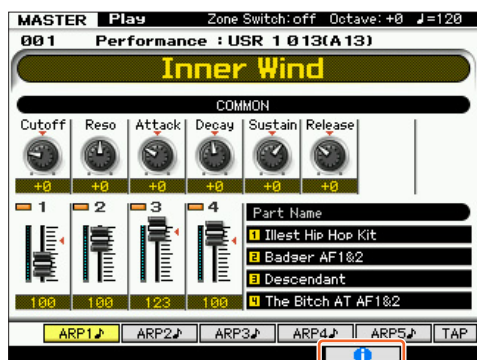
Инструкции по подключению с помощью кабеля ETHERNET см. в разделе «Сетевое подключение» Справочного руководства. Инструкции по подключению с помощью беспроводного сетевого USB-адаптера см. в подразделе «Функция MIDI в беспроводной сети» раздела «Новые функции в MOTIF XF версии 1.20» в данном руководстве. Учтите, что для параметра Configuration Mode (режим конфигурации) должно быть задано значение «infrastructure» (инфраструктура).

### 2 Включите питание.

Эта операция приведет к загрузке последней информации с сервера Yamaha.

### 3 Подтвердите отображение загруженной информации на экране.

Нажмите кнопку [F5] при отображении символа «i» в позиции [F5] на экране Play (воспроизведение) в режиме Voice (тембр), Performance (исполнение) или Master (основные настройки). Загруженная информация отображается на экране. Если эта информация состоит из нескольких страниц, страницы будут отображаться по очереди, автоматически сменяя друг друга через несколько секунд.

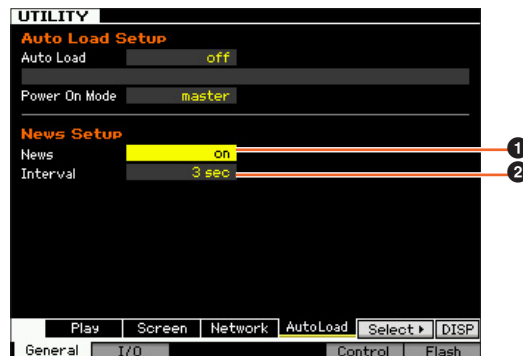


Кнопка индикатора «i»

Нажмите любую кнопку, кроме кнопок [INC/YES] и [DEC/NO], для выхода из информационного экрана. После отображения последней информации индикация «i» исчезает.

## ■ Параметры, связанные с функцией News (новости)

Нажмите [UTILITY] → [F1] General (общие) → [SF4] AudioLoad (загрузка аудио) для отображения экрана Auto Load Setup (настройка автоматической загрузки).



### ① News (новости)

Позволяет включить или выключить функцию News. По умолчанию установлено значение «on» (вкл.); однако при необходимости можно установить значение «off» (выкл.).

### ② Interval (интервал)

Интервал времени отображения каждой из страниц до загрузки следующей страницы. Этот параметр применяется, если информация состоит из нескольких страниц.

## ■ Загрузка последней информации вручную

Даже при установке для параметра News (①) значения «off» (выкл.) последнюю информацию можно загрузить, выполнив определенные операции на панели.

### 1 На экране Auto Load Setup (настройка автоматической загрузки) в режиме UTILITY (служебный) переместите курсор в поле параметра News (новости) (①) или Interval (интервал) (②).

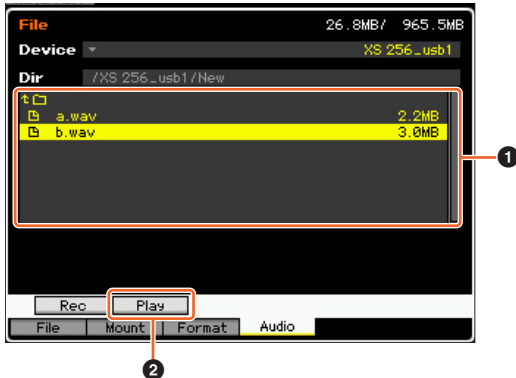
### 2 При появлении индикации «DISP» в положении [SF6] нажмите кнопку [SF6].

# Настройка скорости и точки начала для воспроизведения аудио

Теперь можно изменить скорость воспроизведения аудио в режиме File (файл) без изменения высоты звука. Кроме того, пользователь может начать воспроизведение аудио с любой нужной точки в аудиоданных.

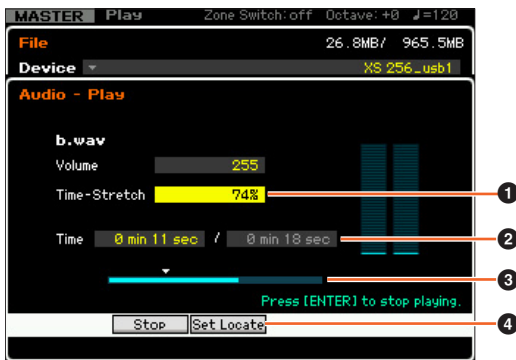
## 1 Вызовите экран Audio Playback (воспроизведение аудио) в режиме File (файл).

Нажмите кнопку [FILE], затем кнопку [F4] Audio (аудио).



Выберите любимый аудиофайл в области (1), затем нажмите кнопку [SF2] Play (воспроизведение) (2).

## 2 Задайте параметры на экране Audio Playback (воспроизведение аудио).



### Изменение скорости воспроизведения

Задайте значение параметра Time-Stretch (растяжение времени) (1) для изменения скорости воспроизведения аудио.  
50%: в два раза медленней  
100%: исходная скорость  
200%: удвоенная скорость

**ПРИМЕЧАНИЕ** Указанные здесь настройки выполняются только на экране Audio Playback (воспроизведение аудио) и не могут быть сохранены.

### Установка точки начала воспроизведения

Выполните приведенные далее инструкции для проверки параметров (2) Current playback time / Total playback time (текущее время воспроизведения / общее время воспроизведения) и (3) Current playback position (текущая позиция воспроизведения).

#### • Установка при воспроизведении (4) (3)

Как только воспроизведение достигнет нужной точки, нажмите кнопку [SF3] Set Locate (задать положение) (4). Указанная точка начала отображается в виде индикации ▼ (3).

#### • Установка при остановке (2) (3)

Переместите курсор в поле (2), затем используйте кнопки [INC/YES]/[DEC/NO] или диск данных.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Указанные здесь настройки выполняются только на экране Audio Playback (воспроизведение аудио) и не могут быть сохранены.

# Добавление совместимого приложения DAW с дистанционным управлением

Теперь можно выбрать Pro Tools в качестве типа удаленного приложения DAW.

Подробнее о выборе типа DAW см. раздел «Дистанционное управление и параметры MIDI» в Справочном руководстве.

## Общие функции для всех приложений DAW

См. раздел «Назначения для дистанционного управления» в Перечне данных.

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Невозможен выбор канала для редактирования с помощью [<]/[>].
  - Нажатие [<]/[>], [Λ]/[V] соответствует перемещению курсора в DAW.
  - Переключение формата экрана для положения в приложении DAW невозможно.

## Функции для каждого приложения DAW

### ■ Общие функции на всех страницах

Shift (сдвиг): передача команды [SHIFT].

Page List (список страниц): отображение списка страниц.

### ■ Страница Fader (фейдер)

Flip (отражение)	Pan (панорама)	◀ Channel (канал)	Channel (канал) ▶	Page List (список страниц)	
Edit (редактирование)	Mixer (микшер)	Default (по умолчанию)	◀ Bank (банк)	Bank (банк) ▶	Shift (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Edit (редактирование)	Открытие окна Edit (редактирование) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F2] Mixer (микшер)	Открытие окна Mixer (микшер) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F3] Default (по умолчанию)	Удерживая нажатой эту кнопку, нажмите кнопку [9]–[16], чтобы сбросить позиции фейдеров соответствующих каналов.
[F4] ◀ Bank (банк) [F5] Bank (банк) ▶	Прокрутка индикации дорожек на ЖК-дисплее инструмента с шагом в 8 каналов.
[SF1] Flip (отражение)	Назначение функций передач (Sends A–E) для фейдеров и регуляторов.
[SF2] Pan (панорама)	Назначение параметра панорамы любого канала для любых регуляторов инструмента.
[SF3] ◀ Channel (канал) [SF4] Channel (канал) ▶	Прокрутка индикации каналов на ЖК-дисплее инструмента с шагом в 1 канал.

### ■ Страница Send (передача)

Send D	Send E	Pan (панорама)	Assign (назначить)	Page List (список страниц)	
Send A	Send B	Send C	◀ Bank (банк)	Bank (банк) ▶	Shift (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Send A (передача A)	Назначение параметра Send A для регулятора на инструменте.
[F2] Send B (передача B)	Назначение параметра Send B для регулятора на инструменте.
[F3] Send C (передача C)	Назначение параметра Send C для регулятора на инструменте.
[F4] ◀ Bank (банк) [F5] Bank (банк) ▶	Прокрутка индикации дорожек на ЖК-дисплее инструмента с шагом в 8 каналов.
[SF1] Send D (передача D)	Назначение параметра Send D для регулятора на инструменте.
[SF2] Send E (передача E)	Назначение параметра Send E для регулятора на инструменте.
[SF3] Pan (панорама)	Назначение параметра панорамы любого канала для любых регуляторов инструмента.
[SF4] Assign (назначение)	Включение и выключение режима назначения. Когда режим включен («on»), выходные сигналы регуляторов изменяют назначения каждого канала для функций Sends A–E. Фактически назначение изменяется после выхода из этого режима.

■ Страница Window (окно)

<b>Mem-Loc</b> (местоположения в памяти)	<b>Status</b> (состояние)	<b>Alt View</b> (другой вид)	-	<b>Page List</b> (список страниц)	
<b>Edit</b> (редактирование)	<b>Mixer</b> (микшер)	<b>Transport</b> (транспорт)	◀ <b>Bank</b> (банк)	<b>Bank</b> (банк) ▶	<b>Shift</b> (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Edit (редактирование)	Открытие окна Edit (редактирование) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F2] Mixer (микшер)	Открытие окна Mixer (микшер) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F3] Transport (транспорт)	Позволяет открыть или закрыть окно Transport (транспорт).
[F4] ◀ Bank (банк) [F5] Bank (банк) ▶	Прокрутка индикации дорожек на ЖК-дисплее инструмента с шагом в 8 каналов.
[SF1] Mem-Loc (местоположения в памяти)	Позволяет открыть или закрыть окно Memory Locations (местоположения в памяти).
[SF2] Status (состояние)	Позволяет открыть или закрыть окно Status (состояние).
[SF3] Alt View (другой вид)	Позволяет открыть или закрыть окно выбранного дополнительного модуля.

■ Страница Locate (положение)

<b>RTZ</b>	<b>END</b>	<b>Loop</b> (цикл)	<b>Punch</b> (перезапись)	<b>Page List</b> (список страниц)	
<b>Edit</b> (редактиро- вание)	<b>Mem-Loc</b> (местоположения в памяти)	<b>On line</b> (в сети)	<b>IN</b> (вход)	<b>OUT</b> (выход)	<b>Shift</b> (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Edit (редактирование)	Открытие окна Mixer (микшер) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F2] Mem-Loc (местоположения в памяти)	Позволяет открыть или закрыть окно Memory Locations (местоположения в памяти).
[F3] On line (в сети)	Переключение между внутренней и внешней синхронизацией.
[F4] IN (вход)	При нажатии этой кнопки во время воспроизведения текущее положение задается как начальная точка для редактирования.
[F5] OUT (выход)	При нажатии этой кнопки во время воспроизведения текущее положение задается как конечная точка для редактирования.
[SF1] RTZ	Перемещение курсора воспроизведения в начало проекта.
[SF2] END (конец)	Перемещение курсора воспроизведения в конец проекта.
[SF3] Loop (цикл)	Включение и выключение циклического воспроизведения.
[SF4] Punch (перезапись)	Включение и выключения перезаписи.

■ Страница Plugin (подключаемый модуль)

<b>Select 1</b> (выбор 1)	<b>Select 2</b> (выбор 2)	<b>Select 3</b> (выбор 3)	<b>Select 4</b> (выбор 4)	<b>Page List</b> (список страниц)	
<b>Страница ▼</b>	<b>Страница ▲</b>	<b>Alt View</b> (другой вид)	<b>Param</b> (параметр)	<b>Assign</b> (назначить)	<b>Shift</b> (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Page (страница) ▼ [F2] Page (страница) ▲	Смена страницы в режиме Insert Parameter (параметр вставки) или режиме Insert Assign (назначение вставки).
[F3] Alt View (другой вид)	Позволяет открыть или закрыть окно редактирования выбранной вставки.
[F4] Param (параметр)	Включение и выключение режима Parameter (параметр). При включении этого режима («он») выходные сигналы от регуляторов изменяют параметры вставки. Регуляторы 1/2 соответствуют параметру 1, регуляторы 3/4 – параметру 2, регуляторы 5/6 – параметру 3 и регуляторы 7/8 – параметру 4.

Кнопки	Функции
[F5] Assign (назначение)	Включение и выключение режима Assign (назначение). При включении этого режима («он») выходные сигналы от регуляторов изменяют вставки Insert A–E. Регуляторы 1/2 соответствуют вставке Insert A или E, регуляторы 3/4 – вставке Insert B, регуляторы 5/6 – вставке Insert C и регуляторы 7/8 – вставке Insert D. Изменения применяются к вставке только после выхода из этого режима.
[SF1] Select 1 (выбор 1)	Выбор вставки Insert A или E.
[SF2] Select 2 (выбор 2)	Выбор вставки Insert B.
[SF3] Select 3 (выбор 3)	Выбор вставки Insert C.
[SF4] Select 4 (выбор 4)	Выбор вставки Insert D.

■ Страница Automation (автоматизация)

<b>Read</b> (чтение)	<b>Latch</b> (фиксация)	<b>Status</b> (состояние)	<b>Suspend</b> (приоста- новка)	<b>Page List</b> (список страниц)	
<b>Off</b> (выкл.)	<b>Touch</b> (нажатие)	<b>Write</b> (запись)	◀ <b>Bank</b> (банк)	<b>Bank</b> (банк) ▶	<b>Shift</b> (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Off (выкл.)	Удерживая нажатой эту кнопку, нажмите кнопку [PRE 1]–[PRE 8], чтобы выключить автоматизацию соответствующего канала.
[F2] Touch (нажатие)	Удерживая нажатой эту кнопку, нажмите кнопку [PRE 1]–[PRE 8], чтобы перевести автоматизацию соответствующего канала в режим Touch (нажатие).
[F3] Write (запись)	Удерживая нажатой эту кнопку, нажмите кнопку [PRE 1]–[PRE 8], чтобы перевести автоматизацию соответствующего канала в режим Write (запись).
[F4] ◀ Bank (банк) [F5] Bank (банк) ▶	Прокрутка индикации дорожек на ЖК-дисплее инструмента с шагом в 8 каналов.
[SF1] Read (чтение)	Удерживая нажатой эту кнопку, нажмите кнопку [PRE 1]–[PRE 8], чтобы перевести автоматизацию соответствующего канала в режим Read (чтение).
[SF2] Latch (фиксация)	Удерживая нажатой эту кнопку, нажмите кнопку [PRE 1]–[PRE 8], чтобы перевести автоматизацию соответствующего канала в режим Latch (фиксация).
[SF3] Status (состояние)	Отображение настроек автоматизации.
[SF4] Suspend (приостановка)	Включение и отключение автоматизации для всех каналов.

■ Страница Edit (редактирование)

<b>Undo</b> (отменить)	<b>Cancel</b> (отмена)	<b>Mode</b> (режим)	<b>Tool</b> (инструмент)	<b>Page List</b> (список страниц)	
<b>Edit</b> (редактиро- вание)	<b>Mixer</b> (микшер)	<b>Save</b> (сохранение)	◀ <b>Bank</b> (банк)	<b>Bank</b> (банк) ▶	<b>Shift</b> (сдвиг)

Кнопки	Функции
[F1] Edit (редактирование)	Открытие окна Edit (редактирование) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F2] Mixer (микшер)	Открытие окна Mixer (микшер) или отображение этого окна на переднем плане на экране компьютера.
[F3] Save (сохранение)	Перезапись проекта.
[F4] ◀ Bank (банк) [F5] Bank (банк) ▶	Прокрутка индикации дорожек на ЖК-дисплее инструмента с шагом в 8 каналов.
[SF1] Undo (отменить)	Выполнение операции Undo (отменить).
[F6] Shift + [SF1] Undo	Выполнение операции Redo (восстановить).
[SF2] Cancel (отмена)	Такая же операция, как при выборе кнопки «No» (нет) в диалоговом окне.
[SF3] Mode (режим)	Служит для изменения режима редактирования.
[SF4] Tool (инструмент)	Смена инструмента редактирования.

# Новые функции в MOTIF XF версии 1.20

Корпорация Yamaha обновила микропрограммное обеспечение MOTIF XF в версии 1.20, добавив функции беспроводной сети. В данном дополнении к Руководству пользователя описаны внесенные изменения.

- Названия компаний и продуктов, используемые в данном руководстве, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.
- Сетевое окружение, включая сетевое устройство, может оказывать воздействие на эффективность обмена данными по MIDI-интерфейсу.
- Работа других беспроводных устройств и использование таких электроприборов, как микроволновая печь, рядом с инструментом также может оказать воздействие на эффективность обмена данными по MIDI-интерфейсу.

## Функция MIDI в беспроводной сети

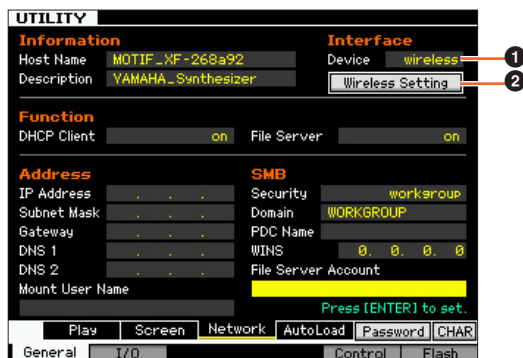
Теперь синтезатор MOTIF XF предлагает беспроводное MIDI-подключение к новым приложениям корпорации Yamaha для iPad\*. После подключения совместимого USB-адаптера беспроводной локальной сети пользователь может передавать и принимать MIDI-сообщения между XF и iPad.

\*Имеются 4 новых приложения корпорации Yamaha для iPad, расширяющие функциональные возможности синтезатора MOTIF XF, включая Keyboard Arr & Drum Pad (арпеджио клавиатуры и пэд ударных), Faders & XY Pad (фейдеры и XY-пэд), Multi Editor Essential and Voice Editor Essential (базовый мультiredктор и базовый редактор тембров) (актуально на апрель 2011 г.).

### 1 Подключите USB-адаптер беспроводной локальной сети к разъему USB TO DEVICE этого инструмента.

### 2 Настройте беспроводную сеть в режиме Utility (служебный).

Нажмите кнопку [UTILITY], [F1] General (общие), затем – [SF3] Network (сеть).



Задайте для параметра Device (устройство) (1) значение «wireless» (беспроводное), нажмите кнопку [ENTER] и дождитесь появления сообщения «Complete» (Завершено).

Переместите курсор на поле Wireless Setting (настройка беспроводной сети) (2), затем нажмите кнопку [ENTER].

### 3 Выполните настройку подключения.

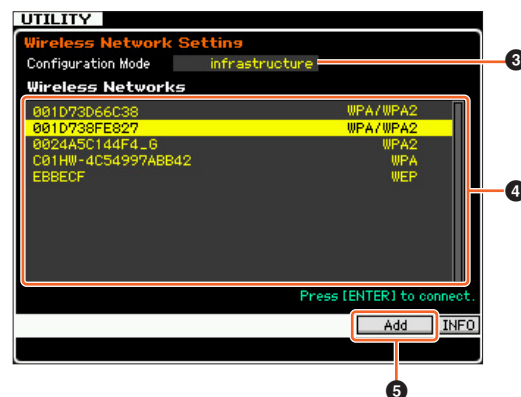
Выберите нужный метод из приведенных ниже, затем задайте соответствующие параметры.

- **Infrastructure mode (режим инфраструктуры):** обмен данными производится через точку доступа. Выберите этот режим при наличии точки доступа и необходимости связи не менее чем с двумя сетевыми устройствами.
- **Ad-hoc mode (специальный режим):** производится прямой обмен данными без использования точки доступа. Выберите этот режим при необходимости прямой связи с iPad или другими устройствами без точки доступа.

## Настройка режима инфраструктуры:

### 3-1 Выберите для параметра Configuration Mode (режим конфигурации) (3) значение «infrastructure» (инфраструктура) для отображения возможных точек доступа в поле Wireless Networks (беспроводная сеть) (4).

Выберите нужную точку доступа, затем нажмите кнопку [ENTER].



**ПРИМЕЧАНИЕ** При нажатии кнопки [SF6] INFO (информация) отображается экран Utility Information (служебная информация), позволяющий проверить информацию о сети для данного инструмента.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Секретные точки доступа (такие как Stealth Mode) не отображаются в поле Wireless Networks. В этом случае нажмите кнопку [SF5] Add (добавить) (5), затем введите значения в полях SSID, Security (безопасность), Key (ключ) или Passphrase (парольная фраза) на следующем экране.



### 3-2 В случае выбора несекретной точки доступа перейдите к шагу 3-3.

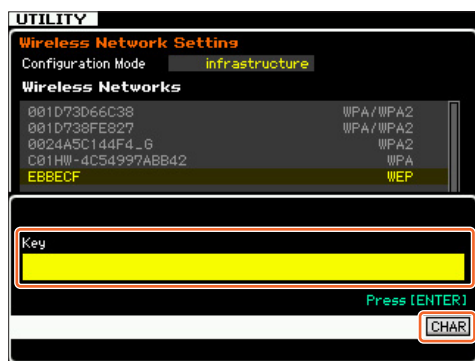
При выборе секретной точки доступа появляется один из приведенных далее экранов в зависимости от протокола безопасности этой точки доступа.

Нажмите [SF6] CHAR (символы), введите ключ или парольную фразу, затем нажмите кнопку [ENTER]. Появляется сообщение «Executing...» (Выполнение...), и инструмент начинает подключение к точке доступа. После успешного обеспечения связи появляется сообщение «Completed» (Завершено).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Ключ или парольная фраза могут быть введены с клавиатуры USB ASCII.



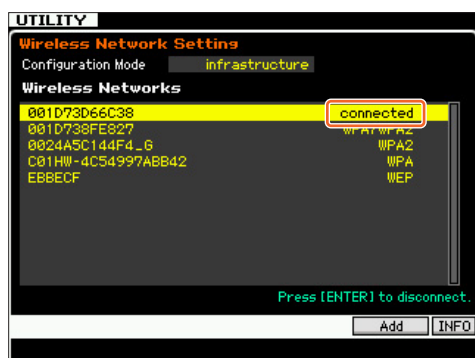
При выборе протокола безопасности WEP:



При выборе протокола безопасности WPA, WPA2 или WPA/WPA2:

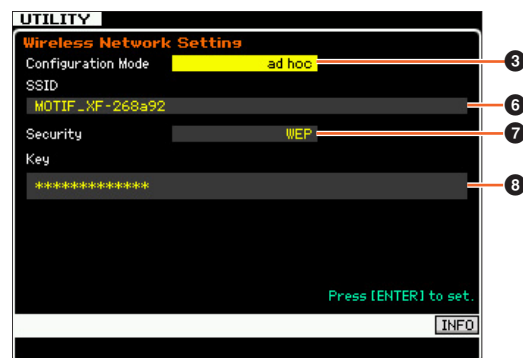


**3-3** При успешном подключении к точке доступа появляется индикация «connected» (подключено), как показано ниже.



Настройка специального режима:

**3-1** Выберите для параметра Configuration Mode (режим конфигурации) (⑤) значение «ad hoc» (специальный).



**3-2** Введите нужные символы в полях SSID (⑥) и Key (ключ) (⑧).

Задайте уникальный идентификатор SSID во избежание конфликта с каким-либо компьютером. В обычном случае не возникает необходимости менять значение SSID, используемое по умолчанию.  
В качестве начального значения для ключа задано «yamahamotifxf».

Для защиты инструмента от несанкционированного доступа через беспроводную сеть задайте для параметра Security (безопасность) (⑦) значение «WEP» и укажите значение ключа в поле Key. В качестве ключа следует задать уникальную комбинацию, неизвестную и нераспознаваемую для других лиц.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Длина значения SSID должна быть не более 32 символов.  
**ПРИМЕЧАНИЕ** В поле Key (ключ) допускается ввод символов или шестнадцатеричных чисел. При вводе символов требуется ввести от 5 до 13 символов. При вводе шестнадцатеричного числа требуется ввести от 10 до 26 шестнадцатеричных цифр. Метод ввода (символьный или шестнадцатеричный) автоматически определяется в зависимости от количества введенных знаков и самих фактически введенных знаков.

## 4 Настройте параметр MIDI.

Нажмите кнопки [UTILITY], [F5] Control (элементы управления), затем [SF2] MIDI Network (MIDI-сеть) для отображения экрана Control. На этом экране установите для параметра MIDI In/Out (вход/выход MIDI) значение «network» (сеть).

## Настройка iPad и приложений Yamaha iPad для работы в беспроводной сети

### ■ Настройка iPad

- 1 Нажмите Settings (настройки) > Wi-Fi на используемом iPad.
- 2 Задайте для параметра Wi-Fi значение «On» (вкл).
- 3 На этом экране отображаются возможные точки доступа.

При работе в режиме инфраструктуры нажмите ту же точку доступа, которая была выбрана на инструменте.

При работе в специальном режиме нажмите то же имя, которое было выбрано для SSID на инструменте.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно проверить значение SSID на инструменте, нажав кнопку [SF6] INFO (информация) в режиме Utility (служебный).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для параметра Security (безопасность) на инструменте задано значение «WEP», необходимо ввести ключ. В этом случае введите ключ, следуя инструкциям, приведенным в шаге 3-2 раздела «Настройка специального режима» данного руководства.

### ■ Настройка приложений Yamaha для iPad

- 1 Откройте приложение на iPad.
- 2 Откройте окно Utility (служебный), нажав правый верхний угол экрана.  
**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее об открытии окна Utility см. руководство пользователя соответствующего приложения.
- 3 Задайте для параметра MIDI Type (тип MIDI) значение «wireless» (беспроводной) в окне Utility.
- 4 Откройте окно Wireless MIDI Port (беспроводной MIDI-порт), нажав Wireless MIDI Port в окне Utility. В окне отображаются все доступные MIDI-порты устройств.
- 5 Нажмите нужный MIDI-порт в окне Wireless MIDI Port.

\*Apple, iPad являются товарными знаками корпорации Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.



## Функция общего доступа к файлам в беспроводной сети

---

Инструмент MOTIF XF теперь можно подключить к сети без помощи кабеля Ethernet. Можно сохранять/загружать и записывать/воспроизводить аудио с инструмента и накопителя компьютера, подключенного к той же сети.

### **1 Настройте работу в беспроводной сети, выполнив шаги 1–3 раздела «Функция MIDI в беспроводной сети».**

### **2 Настройте общий доступ к файлам с компьютером, выполнив шаги, приведенные в разделе «Сетевые параметры» справочного руководства MOTIF XF.**

Подробнее о записи и воспроизведении аудиофайлов см. соответствующий раздел «Запись/воспроизведение аудио» в руководстве пользователя данного инструмента.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При включении («On») DHCP на инструменте MOTIF XF в специальном режиме данный инструмент становится DHCP-администратором и назначает IP-адрес для компьютера.

# Новые функции в MOTIF XF версии 1.10

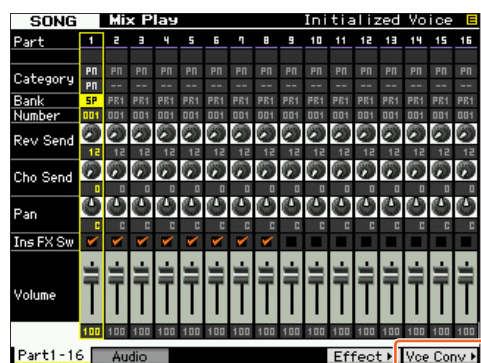
Корпорация Yamaha обновила микропрограммы MOTIF XF в версии 1.10, добавив ряд новых функций. В данном дополнении к Руководству пользователя описаны внесенные изменения.

## Редактирование и сохранение сэмплированного тембра как микшированного тембра

Теперь можно преобразовать сэмплированный тембр в микшированный тембр на экране Mixing Play (воспроизведение микширования) в режиме композиции/образца. Это позволяет в дальнейшем редактировать сэмплированные аудиосигналы как тембр.

### 1 На экране Mixing Play выберите партию, для которой назначен сэмплированный тембр.

На вкладке, соответствующей кнопке [F6], появляется надпись «VceConv».



### 2 Нажмите [F6] VceConv для преобразования сэмплированного тембра выбранной партии в микшированный тембр.

По завершении преобразования отображается окно Mixing Voice Store (сохранение микшированного тембра).

### 3 С помощью диска управления данными или кнопок [INC/YES]/[DEC/NO] выберите номер назначения операции сохранения в окне Mixing Voice Store.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Доступен только параметр MIXV (банк микшированных тембров).

### 4 Нажмите кнопку [ENTER] для отображения диалогового окна с запросом на подтверждение.

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [DEC/NO], при этом происходит возврат к исходному экрану.

### 5 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].

По завершении операции сохранения появляется сообщение «Completed» (завершено), и снова отображается экран воспроизведения микшированного тембра Mixing Voice Play. Можно удостовериться, что сохраненный микшированный тембр назначен для партии, выбранной на шаге 1.

#### ■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

После указанных выше операций обязательно выполните сохранение композиции/образца. В противном случае назначение микшированного тембра будет потеряно при отключении питания или при выборе другой композиции/образца.

## Редактирование волновой формы на дополнительном модуле расширения флэш-памяти

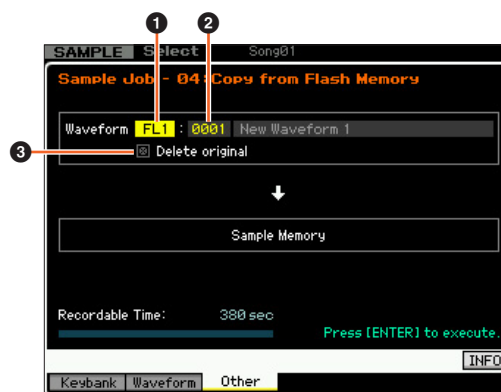
Редактирование волновой формы на дополнительном модуле расширения флэш-памяти стало возможно с помощью вновь добавленного задания Sampling Job.

### 1 На вкладке [F3] Other (прочее) экрана Sampling Job (сэмплирование – задание) выберите пункт «04: Copy from Flash Memory» (копирование из флэш-памяти), затем нажмите [ENTER].



### 2 Скопируйте волновую форму из модуля в память сэмплирования.

В поле ① выберите исходную память (FL1 или FL2). В поле ② выберите волновую форму. Установите флажок ③, если требуется удалить исходные волновые данные. После выполнения этих операций нажмите [ENTER].



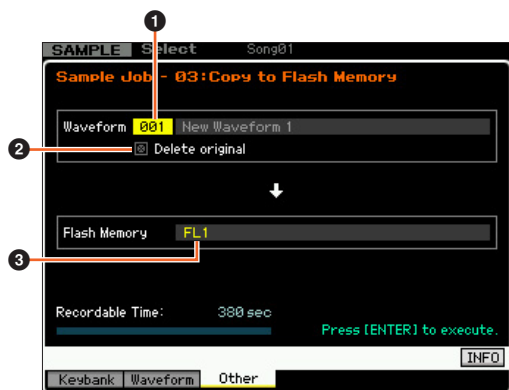
**ПРИМЕЧАНИЕ** При выполнении этой операции отменяется связь между тембрами и исходной волновой формой, а затем создается новая связь между теми же тембрами и волновой формой, скопированной в память сэмплирования.

### 3 Отредактируйте волновую форму в памяти сэмплирования, используя функции на экране редактирования Sampling Edit и задания Sampling Job.

### 4 На вкладке [F3] Other (прочее) экрана Sampling Job (сэмплирование – задание) выберите пункт «03: Copy to Flash Memory» (копирование на флэш-память), затем нажмите [ENTER].

### 5 Скопируйте отредактированную волновую форму из памяти сэмплирования в дополнительный модуль расширения флэш-памяти.

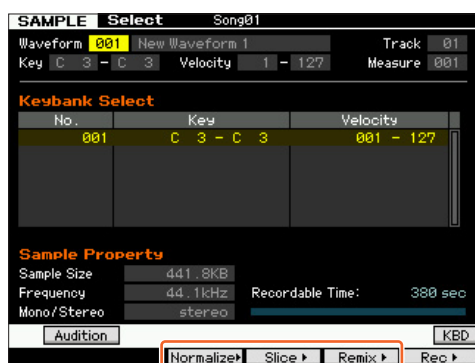
Удостоверьтесь, что в поле ① отображается номер отредактированной волновой формы. Установите флажок ②, если требуется удалить исходные волновые данные в памяти сэмплирования. В поле ③ выберите память назначения (FL1 или FL2). После выполнения этих операций нажмите [ENTER].



**ПРИМЕЧАНИЕ** При выполнении этой операции отменяется связь между всеми тембрами и отредактированной волновой формой в памяти сэмплирования, а затем создается новая связь между теми же тембрами и волновой формой, скопированной в дополнительный модуль расширения флэш-памяти.

## Дополнительные меню на экране Sampling Edit (редактирование сэмплирования)/ Sampling Main (главный экран сэмплирования)

В новой версии на экраны Sampling Edit и Sampling Main добавлены элементы управления «[F3] Normalize» (нормализация), «[F4] Slice» (срез), и «[F5] Remix» (перемешивание), позволяющие с большей легкостью вызывать соответствующие экраны.



## Увеличение объема доступной памяти в модуле расширения флэш-памяти

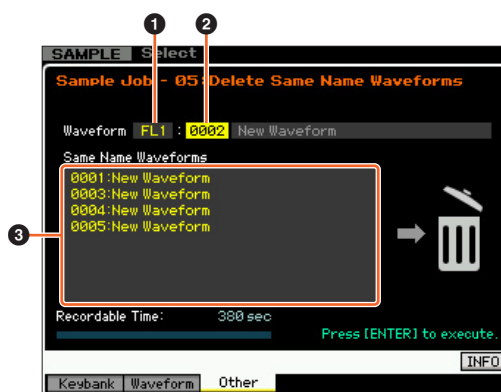
Новое задание Sampling Job теперь позволяет увеличить объем доступной памяти в модуле расширения флэш-памяти.

- 1 На вкладке [F3] Other (прочее) экрана Sampling Job (сэмплирование – задание) выберите пункт «05: Delete Same Name Waveforms» (удаление волновых форм с одинаковыми названиями), затем нажмите [ENTER].



- 2 Выберите целевую память (USR, FL1 или FL2) в поле ①, затем выберите номер волновой формы в поле ②.

На экране в разделе Same Name Waveforms (волновые формы с одинаковыми названиями) отображается список всех волновых форм с одинаковыми названиями.



### УВЕДОМЛЕНИЕ

Это задание удаляет все волновые формы с одинаковыми названиями за исключением выбранной волновой формы, даже если эти волновые формы содержат различные данные.

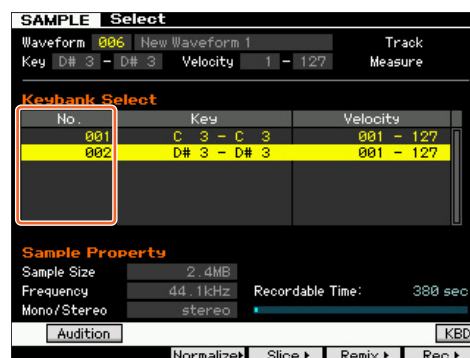
- 3 Нажмите [ENTER] для выполнения задания.

Эта операция удаляет все волновые формы с одинаковыми названиями за исключением выбранной волновой формы.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выполнении этой операции отменяется связь между тембрами и удаляемыми волновыми формами, затем создается новая связь между теми же тембрами и неудаленной волновой формой.

## Изменение назначения номера банка клавиш после сэмплирования

В новой версии изменен метод назначения номера банка клавиш по сравнению с предыдущей версией. В предыдущей версии значение «1» назначалось для банка клавиш последнего сэмплирования, а номера остальных банков клавиш увеличивались на 1. В настоящей версии для банка клавиш последнего сэмплирования назначается следующий номер.



## Загрузка файлов WAV/AIFF и назначение клавиш для каждого из них

В новой версии файлы WAV и AIFF могут одновременно загружаться в папку. Загружаемые файлы будут назначаться для клавиш в алфавитном порядке, начиная с указанной клавиши. Это позволяет с легкостью создавать собственные пользовательские волновые формы.

**1 Подключите USB-устройство хранения данных, содержащее выбранные файлы WAV/AIFF в одной папке, к разъему USB TO DEVICE.**

**2 Введите режим в соответствии с выбранным назначением этой волновой формы.**

**Если требуется назначить файлы для пользовательского тембра:**

Перейдите в режим Voice (тембр), затем выберите Drum Voice (тембр ударных) или Normal Voice (обычный тембр).

Другой способ: перейдите в режим Performance (исполнение), затем выберите исполнение, имеющее пустой пользовательский тембр.

**Если требуется назначить файлы для сэмплированного тембра:**

Перейдите в режим Song (композиция) или режим Pattern (образец).

**3 Нажмите [FILE], затем [F1] File (файл).**

**4 Настройка параметров операции Load (загрузка).**

В поле **1** выберите WAV или AIFF. В поле **2** выберите нужную папку (каталог), затем любые файлы. В поле **3** выберите начальную клавишу, для которой назначается первый файл WAV/AIFF. В поле **4** выберите память назначения для операции загрузки.

При выборе режима тембра Voice на шаге 2 в поле Element (элемент) выберите элемент, для которого будет назначена волновая форма.

При выборе других режимов на шаге 2 выберите партию, для которой будет назначена волновая форма.



**5 Для выполнения операции загрузки нажмите кнопку [F6] Load.**

**6 Подтвердите результат выполнения операции загрузки.**

**При переходе в режим Voice (тембр) или режим Performance (исполнение) на шаге 2:**

Выйдите из режима File (файл), затем сыграйте соответствующий тембр или исполнение для проверки его звучания.

### ■ УВЕДОМЛЕНИЕ

После указанных выше операций обязательно выполните операцию сохранения тембра. В противном случае тембр будет потерян при отключении питания или при выборе другого тембра.

**При переходе в режим Voice (тембр) или режим Performance (исполнение) на шаге 2:**

Выйдите из режима File (файл), выберите соответствующую партию композиции или образца, затем сыграйте на клавиатуре для проверки звучания.

### ■ УВЕДОМЛЕНИЕ

После указанных выше операций обязательно выполните операцию сохранения композиции/образца. В противном случае назначение сэмплированного тембра будет потеряно

при отключении питания или при выборе другой композиции/образца.

## Дополнительная возможность при операции загрузки файлов

В новой версии можно загрузить файл без волновых форм, даже если соответствующий файл содержит волновые формы. При выборе значения «None» (нет) для параметров FL1 и FL2 операция загрузки выполнит загрузку файла, но не волновых форм, в модуль расширения флэш-памяти.



## Поиск категорий для типов арпеджио

В новой версии можно использовать функцию Category Search (поиск категорий) для удобного поиска нужных типов арпеджио.

**1 Вызовите окно Category Search (поиск категорий) для типа арпеджио.**

Нажмите [CATEGORY SEARCH] для вызова окна Category Search для типа арпеджио на любом из следующих экранов:

- Экран [F4] Arpeggio (арпеджио) для режима воспроизведения тембра Voice Play или воспроизведения исполнения Performance Play
- Экран [F2] ARP Main (основной) или [F3] ARP Other (прочее) в режиме редактирования общих параметров тембра Voice Common Edit, редактирования партии исполнения Performance Part Edit или редактирования партии микширования Mixing Part Edit

**2 Найдите нужный тип арпеджио в окне Arpeggio Category Search (поиск категории арпеджио).**

Выберите главную категорию в поле **1**, затем подкатегорию в поле **2** для отображения списка типов арпеджио в разделе **3** Arpeggio List. Переместите курсор на нужный тип арпеджио, затем нажмите [ENTER] для завершения выбора.



Окно избранного

**[F1] Main (главная)**

Нажмите эту кнопку для перемещения курсора в столбец **1** Main.

**[F2] Sub (подкатегория)**

Нажмите эту кнопку для перемещения курсора в столбец **2** Sub.

### [F3] List (список)

Нажмите эту кнопку для перемещения курсора в раздел

③ Arpeggio List.

### [F4] Favorite (избранное)

При нажатии этой кнопки отображается окно избранного.

### [F5] Set/Clear (задать/очистить)

При нажатии производится регистрация текущего типа арпеджио в категории избранного или удаление текущего типа арпеджио из категории избранного. Необходимость регистрации любого из типов арпеджио указывается флажками в левой части списка.

### [F6] All Clear (очистить все)

При нажатии данной кнопки, а затем – кнопки [INC/YES] производится удаление всех зарегистрированных типов арпеджио из категории избранного.

### [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5

При нажатии любой из этих кнопок производится смена текущего типа арпеджио.

### [SF6] All/Filtered (все/отфильтрованные)

При нажатии происходит переключение между индикациями «All» (все) и «Filtered» (отфильтрованные).

При нажатии [SF6] All отображаются типы арпеджио текущей категории в разделе ③ Arpeggio List (список арпеджио).

При нажатии [SF6] Filtered отображаются только типы, отобранные из всех типов в разделе ③ Arpeggio List.

### Окно избранного

Отображаются типы арпеджио, записанные в категории избранного. При нажатии [F4] Category (категория) происходит возврат к экрану Arpeggio Category Search (поиск категорий арпеджио).



## Поиск категорий для волновых форм

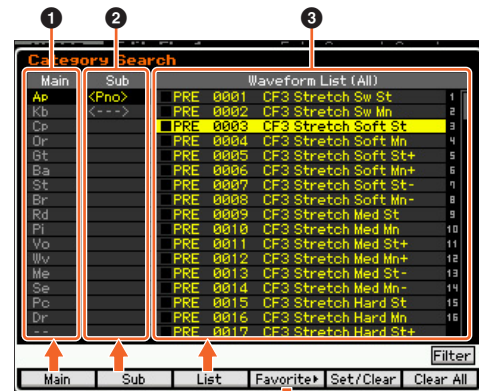
В новой версии можно использовать функцию Category Search для поиска нужных волновых форм в режиме Normal Voice Element Edit (редактирование элементов обычного тембра) и режиме Drum Key Edit (редактирование клавиш ударных)

### 1 Вызовите окно Category Search (поиск категорий) для волновых форм.

На экране [F1] Oscillator в режиме Normal Voice Element Edit или режиме Drum Voice Key Edit нажмите [CATEGORY SEARCH] для вызова окна Category Search для волновых форм.

### 2 Найдите нужную волновую форму в окне Category Search.

Выберите главную категорию в поле ①, затем подкатегорию в поле ② для отображения списка типов волновых форм в разделе ③ Waveform List (список волновых форм). Переместите курсор на нужную волновую форму, затем нажмите [ENTER] для завершения выбора.



Окно избранного

### [F1] Main (главная)

Нажмите эту кнопку для перемещения курсора в столбец ① Main.

### [F2] Sub (подкатегория)

Нажмите эту кнопку для перемещения курсора в столбец ② Sub.

### [F3] List (список)

Нажмите эту кнопку для перемещения курсора в раздел ③ Waveform List.

### [F4] Favorite (избранное)

При нажатии этой кнопки отображается окно избранного.

### [F5] Set/Clear (задать/очистить)

При нажатии производится регистрация текущей волновой формы в категории избранного или удаление текущей волновой формы из категории избранного. Необходимость регистрации любой волновой формы указывается флажками в левой части списка.

### [F6] All Clear (очистить все)

При нажатии данной кнопки, а затем – кнопки [INC/YES] производится удаление всех зарегистрированных волновых форм из категории избранного.

### [SF6] All/Filtered (все/отфильтрованные)

При нажатии происходит переключение между индикациями «All» (все) и «Filtered» (отфильтрованные).

При нажатии [SF6] All отображаются все волновые формы текущей категории в разделе ③ Waveform List. При нажатии [SF6] Filtered отображаются только волновые формы, отобранные из всех волновых форм в разделе ③ Waveform List.

### Окно избранного

Отображаются волновые формы, зарегистрированные в категории избранного.

При нажатии [F4] Category (категория) происходит возврат к экрану Waveform Search (поиск волновых форм).





## 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>".

**Для заметок**

