



MOTIF XF6

MOTIF XF7

MOTIF XF8

SINTETIZADOR DE PRODUCCIÓN MUSICAL

Manual complementario

Nuevas funciones de MOTIF XF versión 1.50

Yamaha ha actualizado el firmware de MOTIF XF a la versión 1.50 y ha añadido una función nueva. En este suplemento del Manual de instrucciones se detalla este cambio.

Nuevos tipos de efectos adicionales

El MOTIF XF ahora ofrece los siguientes tipos de efectos nuevos.

■ Reverberación

Ahora están disponibles los siguientes tipos de reverberación nuevos.

Tipo de efecto	Descripción
HD HALL	Reverberación que simula la acústica de un auditorio con sonido de gran densidad.
HD ROOM	Reverberación que simula la acústica de una sala con sonido de gran densidad.
HD PLATE	Reverberación que simula la acústica de una unidad de reverberación de placas metálicas con sonido de gran densidad.

■ Inserción

Ya están disponibles los siguientes nuevos tipos de efectos de guitarra (en la categoría Guitar Efx). Los parámetros básicos son comunes con los tipos de efectos de distorsión existentes, pero estos nuevos tipos de efectos reproducen los sonidos de amplificador más característicos con más realismo.

Tipo de efecto	Descripción
US COMBO	Una simulación de un amplificador combinado americano
JAZZ COMBO	Una simulación de un famoso amplificador combinado
US HIGH GAIN	Una simulación de un famoso amplificador americano de ganancia alta.
BRITISH LEAD	Una simulación de un famoso amplificador apilable británico
MULTI FX	Una simulación de varios dispositivos de efectos para sonidos de guitarra.
SMALL STEREO	Efecto de distorsión estéreo para sonidos de guitarra.
BRITISH COMBO	Una simulación de un famoso amplificador combinado británico
BRITISH LEGEND	Una simulación de otro famoso amplificador legendario británico

Nuevos parámetros de efecto

Nombre de parámetro	Descripción
Balance	Determina el balance de sonido de las frecuencias bajas y altas.
Bass	Determina las características de la baja frecuencia.
Brilliant	Determina la brillantez del sonido.
Chorus	Determina el tipo de coro.
Comp. Level	Determina el nivel del compresor.
Comp. Sustain	Determina la proporción del compresor.
Comp. SW	Activa o desactiva el compresor.
Cut	Determina el corte de la frecuencia alta.
Delay Ctrl	Determina la profundidad y el nivel de retardo seleccionado Delay SW.
Delay SW	Determina el Delay o tipo Modulation.
Delay Time	Determina el tiempo de retardo.

Nombre de parámetro	Descripción
Depth	Determina la profundidad del coro o vibrato.
Distortion	Determina el grado y carácter del efecto de distorsión.
Dist EQ	Determina el tipo de ecualizador para las características de distorsión.
Dist Drive	Determina el grado del efecto distorsión.
Dist Presence	Determina las características del efecto de distorsión.
Dist SW	Determina el tipo de distorsión.
Dist Tone	Determina las características del sonido de distorsión.
Dist Type	Determina el tipo de distorsión.
Gain	Determina la ganancia de la preamplificador.
Gain Boost	Activa la ganancia del amplificador de potencia.
High Cut	Corta el sonido de la frecuencia alta.
High Damp Frequency	Determina la caída de la frecuencia alta.
High Treble	Ajusta las características de frecuencias más altas que el ajuste Treble.
LFO Speed	Determina la velocidad de modulación.
Low Cut	Corta el sonido de la frecuencia baja.
Master Volume	Determina la ganancia del amplificador de potencia.
Mic Position	Determina la distancia virtual del micrófono desde el altavoz.
Mid Cut	Corta el sonido de la frecuencia media.
Mid Sweep	Determina la frecuencia de corte en torno a la que se corta el sonido de frecuencia media.
Mid Width	Determina el ancho de las frecuencias medias que se van a cortar.
Middle	Determina las características de la frecuencia media.
Mode	Determina el tipo de preamplificador.
Normal	Determina el volumen para el ajuste de ecualizador plano.
Output	Determina el volumen de salida.
Panning	Determina la difusión del sonido de coro o vibrato.
Phaser SW	Determina el tipo del cambiador de fase.
Plate Type	Determina el tipo de la placa.
Preamp	Determina la ganancia de la preamplificador.
Presence	Fomenta el sonido de frecuencia alta.
Sensitivity	Activa la ganancia del amplificador.
Speaker Air	Refuerza las características especiales de la caja del altavoz.
Speaker Type	Determina el tipo de altavoz.
Treble	Determina las características de las frecuencias altas.
Tone Shift	Determina las características del control de tono.
Type	Determina el tipo de amplificador.
Vib Speed	Determina la velocidad del vibrato. Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Chorus está definido en "On".
Volume	Determina el volumen del preamplificador.
Wah Pedal	Determina la posición del pedal wah.
Wah SW	Determina el tipo de efecto Wah.

Effect type List (Lista de tipos de efecto)

Category (Display)	Effect Type Name	Type (HEX)		REV	CHO	InsA	InsB	InsL	Mas
		MSB	LSB						
REVERB									
REV	HD HALL	01	03	○					
REV	HD ROOM	01	13	○					
REV	HD PLATE	01	21	○					
GUITAR EFX									
GTE	US COMBO	07	40			○	○		
GTE	JAZZ COMBO	07	41			○	○		
GTE	US HIGH GAIN	07	42			○	○		
GTE	BRITISH LEAD	07	43			○	○		
GTE	MULTI FX	07	44			○	○		
GTE	SMALL STEREO	07	45			○	○		
GTE	BRITISH COMBO	07	46			○	○		
GTE	BRITISH LEGEND	07	47			○	○		

Effect Parameter List (Lista de parámetros de efecto)

■ Reverb Block (Bloque de reverberación)

[10] HD HALL

[11] HD ROOM

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Room Size	0 – 4	(0 – 4)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	High Damp Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	—			
6	High Ratio	0.0 – 1.0	(0 – 10)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	EQ Low Frequency	22Hz – 1.0kHz	(1 – 34)	3
14	EQ Low Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 18.0kHz	(28 – 59)	3
16	EQ High Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	

[12] HD PLATE

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Reverb Time	0.3s – 30.0s	(0 – 69)	4
2	Plate Type	0 – 2	(0 – 2)	
3	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	(0 – 127)	5
4	High Damp Frequency	1.0kHz – 20.0kHz	(34 – 60)	3
5	—			
6	High Ratio	0.0 – 1.0	(0 – 10)	
7	—			
8	—			
9	—			
10	—			
11	—			
12	—			
13	EQ Low Frequency	22Hz – 1.0kHz	(1 – 34)	3

No.	Parameter	Range	Value	Table No
14	EQ Low Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	
15	EQ High Frequency	500Hz – 18.0kHz	(28 – 59)	3
16	EQ High Gain	-12dB – 0dB – +12dB	(52 – 76)	

■ Cho, Var, Insertion Block (coro, variación, bloque de inserción)

Category – Guitar Efx

[1] US COMBO

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Gain Boost	Low, High	(0 – 1)	
2	Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Low Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Mid Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Mid Width	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Mid Sweep	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	High Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Balance	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
15	—			
16	—			

[2] JAZZ COMBO

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Panning	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
2	Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Distortion	Off, 0.1 – 10.0	(0 – 100)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	High Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	—			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	Chorus	Off, Chorus, Vib	(0 – 2)	
15	Vib Speed	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
16	Depth	0.0 – 10.0	(0 – 100)	

[3] US HIGH GAIN

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Type	Raw1, Vintage1, Modern1, Raw2, Vintage2, Modern2	(0 – 5)	
2	Gain	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	—			
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	

No.	Parameter	Range	Value	Table No
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

[4] BRITISH LEAD

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Type	Crunch, Hi-Gain, Lead	(0 – 2)	
2	Preamp	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Tone Shift	Normal, Loose, Tight	(0 – 2)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

[5] MULTI FX

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Comp. Sustain	Off, 0.1 – 10.0	(0 – 100)	
2	Wah SW	Off, Wah Pedal, Auto+ Full, Auto+ Mid, Auto+ Light, Auto- Full, Auto- Mid, Auto-Light	(0 – 7)	
3	Wah Pedal	0 – 127	(0 – 127)	
4	Dist SW	Off, Overdrive, Distortion1, Distortion2, Clean, Crunch, Hi-Gain, Modern	(0 – 7)	
5	Dist Drive	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Dist EQ	High Boost, Mid Boost, Mid Cut 1, Mid Cut 2, Mid Cut 3, Low Cut 1, Low Cut 2, High Cut, High/Low	(0 – 8)	
7	Dist Tone	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Dist Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, Stack, Twin, Tweed, Oldies, Modern, Mean, Soft, Small, Dip1, Dip2, Metal, Light	(0 – 12)	
12	LFO Speed	0.1Hz – 9.925Hz	(0 – 127)	39
13	Phaser SW	Off, Standard, Wide, Vibe, Tremolo	(0 – 4)	
14	Delay SW	Off, Delay M, Echo1 M, Echo2 M, Chorus M, DI Chorus M, Flanger1 M, Flanger2 M, Flanger3 M, Delay St, Echo1 St, Echo2 St, Chorus St, DI Chorus St, Flanger1 St, Flanger2 St, Flanger3 St	(0 – 16)	
15	Delay Ctrl	0 – 127	(0 – 127)	
16	Delay Time	0 – 127	(0 – 127)	

[6] SMALL STEREO

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Comp. SW	Off, On	(0 – 1)	
2	Comp. Sustain	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Comp. Level	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Dist Type	Overdrive, Distortion1, Distortion2, Clean, Crunch, Hi-Gain, Modern	(1 – 7)	
5	Dist Drive	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Dist EQ	High Boost, Mid Boost, Mid Cut 1, Mid Cut 2, Mid Cut 3, Low Cut 1, Low Cut 2, High Cut, High/Low	(0 – 8)	
7	Dist Tone	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Dist Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, Stack, Twin, Tweed, Oldies, Modern, Mean, Soft, Small, Dip1, Dip2, Metal, Light	(0 – 12)	
12	—			
13	—			
14	—			
15	—			
16	—			

[7] BRITISH COMBO

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Mode	Bright, Top Boost	(0 – 1)	
2	Normal	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	Brilliant	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	—			
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Cut	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	—			
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

[8] BRITISH LEGEND

No.	Parameter	Range	Value	Table No
1	Sensitivity	High, Low	(0 – 1)	
2	Preamp	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
3	—			
4	Bass	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
5	Middle	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
6	Treble	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
7	Presence	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
8	Master Volume	0.0 – 10.0	(0 – 100)	
9	Output	0 – 127	(0 – 127)	
10	—			
11	Speaker Type	Off, BS 4x12, AC 2x12, AC 1x12, AC 4x10, BC 2x12, AM 4x12, YC 4x12, JC 2x12, OC 2x12, OC 1x8	(0 – 10)	
12	Speaker Air	0 – 2	(0 – 2)	
13	Mic Position	Center, Edge	(0 – 1)	
14	—			
15	—			
16	—			

Effect Preset List (lista predefinida de efectos)

Category	Effect Type Name	Preset Name
Reverb	HD Hall	Large Hall
		Medium Hall
		Bright Hall
	HD Room	Room
		Power Room
	HD Plate	Large Plate
		Medium Plate
		Rattle Plate
	Guitar Efx	US Combo
Rich Clean		
Thin Clean		
Crunch		
Jazz Combo		Basic
		Warm Chorus
US High Gain		Dirty
		Riff
		Burn
		Solo
British Lead		Dirty
		Drive
		Gainer
		Hard
Multi FX		Distortion Solo
		Distortion Basic
		Overdrive Chorus
		Crunch Wah
		Oldies Delay
		Vintage Echo
Small Stereo		Distortion
		Overdrive
		Vintage Amp
		Heavy Dist
British Combo		Classic
		Top Boost
		Custom
		Heavy
British Legend		Blues
		Heavy1
		Heavy2
		Clean
	Dirty Clean	

Effect Data Assign Table (tabla de asignación de datos de efectos)

Table #39
LFO Speed

Data	Value	Data	Value
0	0.100	64	1.009
1	0.103	65	1.051
2	0.105	66	1.093
3	0.110	67	1.125
4	0.113	68	1.167
5	0.118	69	1.22
6	0.124	70	1.262
7	0.129	71	1.304
8	0.131	72	1.346
9	0.137	73	1.409
10	0.142	74	1.451
11	0.147	75	1.514
12	0.152	76	1.556
13	0.158	77	1.619
14	0.166	78	1.682
15	0.171	79	1.745
16	0.176	80	1.808
17	0.184	81	1.872
18	0.192	82	1.956
19	0.197	83	2.019
20	0.205	84	2.103
21	0.213	85	2.166
22	0.221	86	2.25
23	0.229	87	2.334
24	0.237	88	2.418
25	0.247	89	2.502
26	0.255	90	2.608
27	0.265	91	2.692
28	0.276	92	2.776
29	0.284	93	2.902
30	0.294	94	2.986
31	0.308	95	3.112
32	0.318	96	3.238
33	0.329	97	3.365
34	0.342	98	3.491
35	0.352	99	3.617
36	0.368	100	3.743
37	0.379	101	3.869
38	0.394	102	4.037
39	0.410	103	4.164
40	0.426	104	4.332
41	0.442	105	4.500
42	0.457	106	4.668
43	0.473	107	4.837
44	0.489	108	5.005
45	0.51	109	5.173
46	0.526	110	5.383
47	0.547	111	5.552
48	0.568	112	5.804
49	0.589	113	5.972
50	0.61	114	6.224
51	0.631	115	6.393
52	0.657	116	6.645
53	0.673	117	6.897
54	0.704	118	7.15
55	0.725	119	7.402
56	0.757	120	7.738
57	0.789	121	7.991
58	0.81	122	8.327
59	0.841	123	8.58
60	0.873	124	8.916
61	0.904	125	9.253
62	0.946	126	9.589
63	0.978	127	9.925

Nuevas funciones de MOTIF XF versión 1.40

Yamaha ha actualizado el firmware de MOTIF XF a la versión 1.40 y ha añadido varias funciones nuevas. En este suplemento del Manual de instrucciones se detallan estos cambios.

- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

Compatibilidad con controladores de la serie CMC

Ahora se puede conectar MOTIF XF al sistema Steinberg CMC-PD o CMC-FD, lo que le permite grabar patrones de ritmo en MOTIF XF tocando el CMC-PD o editar los parámetros de mezcla del CMC-FD.

■ Conexión del CMC-PD o CMC-FD a MOTIF XF

Enchufe el cable USB que se proporciona con el CMC-PD o el CMC-FD en el terminal USB TO DEVICE del MOTIF XF y en el terminal USB TO HOST del CMC-PD o CMC-FD.

NOTA El CMC-PD o CMC-FD recibe alimentación de bus del MOTIF XF a través del cable USB.

■ Tocar el MOTIF XF desde el CMC-PD

Tras conectar el CMC-PD al MOTIF XF, podrá tocar el teclado MOTIF XF desde el CMC-PD simplemente pulsando los pads. Al pulsarlos, los números de nota MIDI se transmiten con datos de velocidad al MOTIF XF y después suena la voz que esté seleccionada en el MOTIF XF en ese momento.

- NOTA**
- Al tocar el teclado MOTIF XF se enciende el LED del pad del CMC-PD al que está asignado el número de nota MIDI correspondiente. (Tenga en cuenta que el indicador luminoso LED no se enciende cuando el selector local se configura en desactivado o si el selector interno de la pista está igualmente configurado en desactivado.)
 - Puede utilizar un ordenador para asignar los números de nota MIDI y los datos de velocidad a los pad utilizando el editor que se incluye con el CMC-PD.
 - También puede cambiar el banco de pads, la curva de velocidad y el modo de velocidad. Para obtener más información sobre el funcionamiento del CMC-PD, consulte su Manual de instrucciones.

■ Control de los parámetros de mezcla desde el CMC-FD

Puede controlar los parámetros de la mezcla del modo canción/patrón desde el CMC-FD.

1 Conecte el CMC-FD al MOTIF XF.

2 Seleccione el parámetro que desee controlar.

Abra la pantalla UTILITY de asignación del controlador pulsando [UTILITY], [F5] Control, y después [SF3] Control.



En la columna CMC-Fader, especifique el parámetro de destino del CMC-Fader a partir de estos parámetros:

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

NOTA El parámetro de destino puede modificarse desde el CMC-FD pulsando [SHIFT]+[BANK ◀] o [SHIFT]+[BANK ▶].

3 Entre en el modo de canción o patrón.

Ahora puede controlar los parámetros de mezcla de MOTIF XF mediante el CMC-FD.

■ Operaciones que pueden controlarse desde el CMC-FD

[CHANNEL ◀] o [CHANNEL ▶]	Mueve la parte actual de la pantalla Mixing Play (Reproducción de mezcla) hacia la izquierda o hacia la derecha.
[BANK ◀] o [BANK ▶]	Cambia las partes de destino de los cuatro faders del CMC-FD por cuatro partes.
Fader 1	Edita el parámetro especificado para la parte 1, 5, 9 o 13.
[SHIFT]+Fader 1 superior	Activa o desactiva el silenciamiento para la parte 1, 5, 9 o 13.
[SHIFT]+Fader 1 inferior	Activa o desactiva el solo para la parte 1, 5, 9 o 13.
Fader 2	Edita el parámetro especificado para la parte 2, 6, 10 o 14.
[SHIFT]+Fader 2 superior	Activa o desactiva el silenciamiento para la parte 2, 6, 10 o 14.
[SHIFT]+Fader 2 inferior	Activa o desactiva el solo para la parte 2, 6, 10 o 14.
Fader 3	Edita el parámetro especificado para la parte 3, 7, 11 o 15.
[SHIFT]+Fader 3 superior	Activa o desactiva el silenciamiento para la parte 3, 7, 11 o 15.
[SHIFT]+Fader 3 inferior	Activa o desactiva el solo para la parte 3, 7, 11 o 15.
Fader 4	Edita el parámetro especificado para la parte 4, 8, 12 o 16.

[SHIFT]+Fader 4 superior	Activa o desactiva el silenciamiento para la parte 4, 8, 12 o 16.
[SHIFT]+Fader 4 inferior	Activa o desactiva el solo para la parte 4, 8, 12 o 16.
[SHIFT]+[CHANNEL ►]	Activa y desactiva la función de fader y la función de contador de nivel. Cuando la función de contador de nivel está activada, la velocidad de entrada de cada parte se indica en los faders correspondientes del CMC-FD.
[SHIFT]+[BANK ◀] o [SHIFT]+[BANK ▶]	Selecciona el parámetro CMC-FD Fader anterior o siguiente en la pantalla UTILITY de asignación del controlador.

Instalación automática de la unidad de red

En la nueva versión, al desconectar la alimentación se instalará automáticamente la unidad de red que se instaló la vez anterior.

■ Activación y desactivación de la instalación automática

Abra la pantalla Network Drive Setup (Instalación de unidad de red) pulsando [UTILITY], [F1] General y, seguidamente, [SF4] AutoLoad (Carga automática). En esta pantalla, active o desactive Auto Remount (Instalación automática) y guarde después el ajuste de Utility.

Tras activar la función de instalación automática, instale la unidad de red, apague el sistema y vuelva a encenderlo. MOTIF XF volverá a instalar automáticamente la unidad de red.

- NOTA**
- Si no se puede encontrar la última unidad de red instalada, MOTIF XF no instalará la unidad automáticamente aunque la función de instalación automática esté activada.
 - Si el instrumento se apaga sin instalar una unidad de red, MOTIF XF no instalará la unidad automáticamente aunque la función de instalación automática esté activada.

Nueva función del botón [PERFORMANCE CONTROL] en el modo maestro

Cuando el modo está definido como “Canción” o “Patrón” y la función de selector de zona está activada en el modo de reproducción maestro, el botón [PERFORMANCE CONTROL] funciona así:

- Botones [1] – [8]

Estos botones activarán o desactivarán los selectores internos de las zonas 1 a 8.

- Botones [9] – [16]

Estos botones activarán o desactivarán los selectores externos de las zonas 1 a 8.

- NOTA** El estado activado/desactivado de los selectores internos/externos puede confirmarse mediante la correspondiente luz.

Nuevas funciones de MOTIF XF versión 1.30

Yamaha ha actualizado el firmware de MOTIF XF a la versión 1.30 y ha añadido varias funciones nuevas. En este suplemento del manual de instrucciones se detallan estos cambios.

• Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

Función “News” (Novedades)

Si MOTIF XF está conectado a Internet, esta función descarga automáticamente la información más reciente acerca del instrumento desde un servidor especial de Yamaha, y la presenta en la pantalla.

1 Conecte el instrumento a Internet.

Si se conecta a través de un cable ETHERNET, consulte la sección “Conexión de red” del Manual de referencia.

Si se conecta a través de un adaptador USB-LAN inalámbrico, consulte la sección “Función MIDI de red inalámbrica” en “Nuevas funciones de MOTIF XF Versión 1.20” de este manual. Recuerde que el parámetro “Configuration Mode” debe ajustarse como “infrastructure”.

2 Encienda el instrumento.

Esta operación descargará la información más reciente desde el servidor de Yamaha:

3 Confirme la información descargada en la pantalla.

Pulse el botón [F5] si en la ubicación [F5] de la pantalla de reproducción aparece “i”, en modo Voice (Voz), Performance (Interpretación) o Master (Maestro). La información descargada aparecerá en la pantalla. Si la información ocupa varias páginas, la página cambiará automáticamente, en orden descendente, cada pocos segundos.

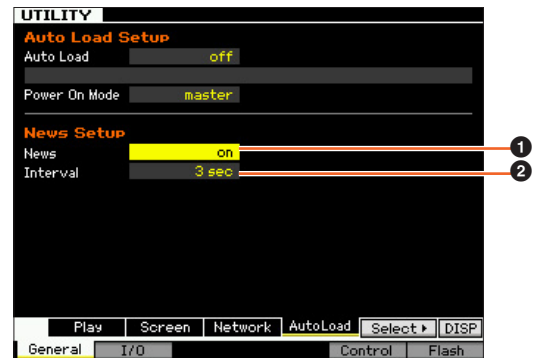


Botón indicador “i”

Pulse cualquier botón, excepto [INC/YES] y [DEC/NO], para salir de la pantalla de información. Una vez presentada la información más reciente, la indicación “i” desaparecerá.

■ Parámetros relacionados con News (Novedades)

Pulse [UTILITY] → [F1] General → [SF4] AudioLoad (Carga de audio) para abrir la pantalla Auto Load Setup (Configuración de carga automática).



① News (Novedades)

Activa o desactiva la función News. De manera predeterminada, esta función está activada (“on”), aunque puede desactivarse si se desea.

② Interval (Intervalo)

Determina cuánto tiempo se mostrará cada página antes de pasar a la página siguiente. Este parámetro resulta útil si la información consta de varias páginas.

■ Descarga manual de la información más reciente

Aunque la función News (①) esté desactivada (“off”), la información más reciente podrá descargarse mediante operaciones del panel.

1 En la pantalla Auto Load Setup (Configuración de carga automática) de UTILITY (UTILIDAD), desplace el cursor hasta News (Novedades, ①) o Interval (Intervalo, ②).

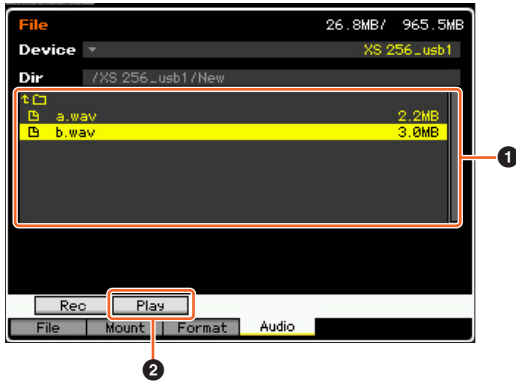
2 Si aparece “DISP” en la posición [SF6], pulse [SF6].

Ajuste de velocidad y de punto inicial de reproducción de audio

Ahora es posible cambiar la velocidad de reproducción de Audio Playback (Reproducción de audio) en modo File (Archivo) sin cambiar el tono. También es posible iniciar la reproducción de audio desde cualquier punto de los datos de audio.

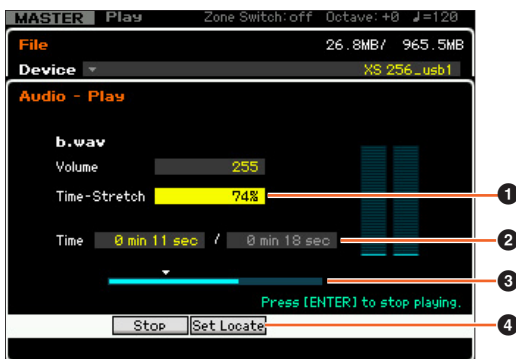
1 Acceda a la pantalla Audio Playback (Reproducción de audio) en modo File (Archivo).

Pulse [FILE] y, a continuación, [F4] Audio.



Seleccione el archivo de audio de su preferencia en el área (1) y, a continuación, pulse [SF2] Play (Reproducir, 2).

2 Establezca los parámetros siguientes en la pantalla Audio Playback (Reproducción de audio).



Para cambiar la velocidad de reproducción:

Ajuste el valor de Time-Stretch (Ampliación de tiempo, 1) para cambiar la velocidad de reproducción de audio.

- 50%: Media velocidad
- 100%: Velocidad original
- 200%: Doble velocidad

NOTA Estos ajustes están disponibles solamente en la pantalla Audio Playback (Reproducción de audio), y no es posible guardarlos.

Ajuste del punto inicial de la reproducción:

Tras comprobar 2 "Current playback time / Total playback time" (Tiempo de reproducción actual / Tiempo de reproducción total) y 3 Current playback position (Posición de reproducción actual), siga estas instrucciones.

• Ajuste durante la reproducción de (4) (3)

En cuanto la reproducción llegue al punto de su preferencia, pulse [SF3] Set Locate (Ajustar localización, 4). El punto inicial especificado aparecerá indicado como ▾ (3).

• Ajuste durante la parada (2) (3)

Sitúe el cursor en 2 y, a continuación, utilice [INC/YES]/[DEC/NO] o el dial de datos.

NOTA Estos ajustes están disponibles solamente en la pantalla Audio Playback (Reproducción de audio), y no es posible guardarlos.

Adición de un DAW compatible con mando a distancia

Ahora podrá seleccionar Pro Tools (Herramientas profesionales) en el tipo Remote DAW (DAW remoto).

Consulte información detallada acerca de la selección del tipo de DAW en la sección "Ajustes de control remoto y MIDI" del Manual de referencia.

Funciones comunes a todo el software DAW

Consulte "Asignaciones de control remoto" en la Lista de datos.

- NOTA**
- La selección de canal para editar mediante [<]/[>] no está disponible.
 - Pulsar [<]/[>], [^]/[v] es equivalente a mover el cursor en DAW.
 - No es posible cambiar el formato de visualización de la ubicación en el software DAW.

Funciones de cada software DAW

■ Funciones comunes a todas las páginas

Shift (Cambiar): Transmite el comando [SHIFT].

Page List (Lista de páginas): Muestra la Lista de páginas.

■ Página Fader (Deslizador)

Flip (Voltear)	Pan (Panorámica)	◀ Channel (Canal)	Channel (Canal) ▶	Page List (Lista de páginas)	
Edit (Edición)	Mixer (Mezclador)	Default (Predeterminado)	◀ Bank (Banco)	Bank (Banco) ▶	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Edit (Edición)	Abre la ventana Edit, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F2] Mixer (Mezclador)	Abre la ventana Mixer, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F3] Default (Predeterminado)	Si se pulsa [9] - [16] manteniendo pulsado este botón, se restablecerán las posiciones de los deslizadores de los canales correspondientes.
[F4] ◀ Bank (Banco) [F5] Bank (Banco) ▶	Permite desplazarse por el indicador de pista de la LCD del instrumento en saltos de ocho canales.
[SF1] Flip (Voltear)	Asigna las funciones de los comandos Send A - E a los deslizadores y mandos.
[SF2] Pan (Panorámica)	Asigna el parámetro Pan de cada canal a cada uno de los mandos del instrumento.
[SF3] ◀ Channel (Canal) [SF4] Channel (Canal) ▶	Permite desplazarse por el indicador de canal de la LCD del instrumento canal por canal.

■ Página Send (Enviar)

Send D (Enviar D)	Send E (Enviar E)	Pan (Panorámica)	Assign (Asignar)	Page List (Lista de páginas)	
Send A (Enviar A)	Send B (Enviar B)	Send C (Enviar C)	◀ Bank (Banco)	Bank (Banco) ▶	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Send A (Enviar A)	Asigna el parámetro Send A al mando del instrumento.
[F2] Send B (Enviar B)	Asigna el parámetro Send B al mando del instrumento.
[F3] Send C (Enviar C)	Asigna el parámetro Send C al mando del instrumento.
[F4] ◀ Bank (Banco) [F5] Bank (Banco) ▶	Permite desplazarse por el indicador de pista de la LCD del instrumento en saltos de ocho canales.
[SF1] Send D (Enviar D)	Asigna el parámetro Send D al mando del instrumento.
[SF2] Send E (Enviar E)	Asigna el parámetro Send E al mando del instrumento.
[SF3] Pan (Panorámica)	Asigna el parámetro Pan de cada canal a cada uno de los mandos del instrumento.

Botones	Funciones
[SF4] Assign (Asignar)	Activa y desactiva el modo Assign. Si el modo está activado ("on"), las salidas de los mandos modifican los destinos de cada canal de los comandos Send A – E. En realidad, el destino es modificado solamente después de salir del modo.

■ Página Window (Ventana)

Mem-Loc (Ubic. mem.)	Status (Estado)	Alt View (Vista alt.)	-	Page List (Lista de páginas)	
Edit (Edición)	Mixer (Mezclador)	Transport (Transporte)	◀ Bank (Banco)	Bank (Banco) ▶	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Edit (Edición)	Abre la ventana Edit, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F2] Mixer (Mezclador)	Abre la ventana Mixer, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F3] Transport (Transporte)	Abre o cierra la ventana Transport.
[F4] ◀ Bank (Banco) [F5] Bank (Banco) ▶	Permite desplazarse por el indicador de pista de la LCD del instrumento en saltos de ocho canales.
[SF1] Mem-Loc (Ubic. mem.)	Abre o cierra la ventana Memory Location (Ubicación en la memoria).
[SF2] Status (Estado)	Abre o cierra la ventana Status.
[SF3] Alt View (Vista alt.)	Abre o cierra la ventana del complemento seleccionado.

■ Página Locate (Localización)

RTZ	END (Fin)	Loop (Bucle)	Punch (Pinchado)	Page List (Lista de páginas)	
Edit (Edición)	Mem-Loc (Ubic. mem.)	On line (En línea)	IN (Entrada)	OUT (Salida)	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Edit (Edición)	Abre la ventana Mixer, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F2] Mem-Loc (Ubic. mem.)	Abre o cierra la ventana Memory Location (Ubicación en la memoria).
[F3] On line (En línea)	Alterna entre sincronización interna y sincronización externa.
[F4] IN (Entrada)	Al pulsar esta opción durante la reproducción, la ubicación se ajusta en esa hora al punto inicial de la edición.
[F5] OUT (Salida)	Al pulsar esta opción durante la reproducción, la ubicación se ajusta en esa hora al punto final de la edición.
[SF1] RTZ	Desplaza el cursor de reproducción al principio del proyecto.
[SF2] END (Fin)	Desplaza el cursor de reproducción al final del proyecto.
[SF3] Loop (Bucle)	Activa o desactiva la reproducción en bucle.
[SF4] Punch (Pinchado)	Activa o desactiva la grabación de pinchado de entrada.

■ Página Plugin (Complemento)

Select 1 (Selección 1)	Select 2 (Selección 2)	Select 3 (Selección 3)	Select 4 (Selección 4)	Page List (Lista de páginas)	
Page (Página) ▼	Page (Página) ▲	Alt View (Vista alt.)	Param	Assign (Asignar)	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Page (Página) ▼ [F2] Page (Página) ▲	Cambia la página en el modo Insert Parameter (Insertar parámetro) o Insert Assign (Insertar asignación).
[F3] Alt View (Vista alt.)	Abre o cierra la ventana de edición de la inserción seleccionada.

Botones	Funciones
[F4] Param (Parámetro)	Activa y desactiva el modo Parameter. Si el modo está activado ("on"), la salida de los mandos cambiará los parámetros del Insert. Los mandos 1/2 corresponden al parámetro 1, los mandos 3/4 al parámetro 2, los mandos 5/6 al parámetro 3 y los mandos 7/8 al parámetro 4.
[F5] Assign (Asignar)	Activa y desactiva el modo Assign. Si el modo está activado ("on"), las salidas del mando cambiarán los comandos Insert A – E. Los mandos 1/2 corresponden a Insert A o E, los mandos 3/4 a Insert B, los mandos 5/6 a Insert C y los mandos 7/8 a Insert D. Los cambios de Insert se aplican solamente después de salir del modo.
[SF1] Select 1 (Selección 1)	Selecciona Insert A o E.
[SF2] Select 2 (Selección 2)	Selecciona Insert B.
[SF3] Select 3 (Selección 3)	Selecciona Insert C.
[SF4] Select 4 (Selección 4)	Selecciona Insert D.

■ Página Automation (Automatización)

Read (Lectura)	Latch (Fijo)	Status (Estado)	Suspend (Suspendir)	Page List (Lista de páginas)	
Off (Desactivar)	Touch (Táctil)	Write (Escritura)	◀ Bank (Banco)	Bank (Banco) ▶	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Off (Desactivar)	Si se pulsa [PRE 1] – [PRE 8] manteniendo pulsado este botón, se desactivará la automatización del canal correspondiente.
[F2] Touch (Táctil)	Si se pulsa [PRE 1] – [PRE 8] manteniendo pulsado este botón, la automatización del canal correspondiente quedará configurada como "Touch".
[F3] Write (Escritura)	Si se pulsa [PRE 1] – [PRE 8] manteniendo pulsado este botón, la automatización del canal correspondiente quedará configurada como "Write".
[F4] ◀ Bank (Banco) [F5] Bank (Banco) ▶	Permite desplazarse por el indicador de pista de la LCD del instrumento en saltos de ocho canales.
[SF1] Read (Lectura)	Si se pulsa [PRE 1] – [PRE 8] manteniendo pulsado este botón, la automatización del canal correspondiente quedará configurada como "Read".
[SF2] Latch (Fijo)	Si se pulsa [PRE 1] – [PRE 8] manteniendo pulsado este botón, la automatización del canal correspondiente quedará configurada como "Latch".
[SF3] Status (Estado)	Muestra las opciones de configuración de la automatización.
[SF4] Suspend (Suspendir)	Activa o desactiva la automatización de todos los canales.

■ Página Edit (Edición)

Undo (Deshacer)	Cancel (Cancelar)	Mode (Modo)	Tool (Herramienta)	Page List (Lista de páginas)	
Edit (Edición)	Mixer (Mezclador)	Save (Guardar)	◀ Bank (Banco)	Bank (Banco) ▶	Shift (Cambiar)

Botones	Funciones
[F1] Edit (Edición)	Abre la ventana Edit, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F2] Mixer (Mezclador)	Abre la ventana Mixer, o bien la coloca en primer plano en la pantalla del ordenador.
[F3] Save (Guardar)	Sobrescribe el proyecto.
[F4] ◀ Bank (Banco) [F5] Bank (Banco) ▶	Permite desplazarse por el indicador de pista de la LCD del instrumento en saltos de ocho canales.
[SF1] Undo (Deshacer)	Ejecuta el comando Undo.
[F6] Shift + [SF1] Undo	Ejecuta el comando Redo (Rehacer).
[SF2] Cancel (Cancelar)	Equivale a seleccionar "No" en un cuadro de diálogo.
[SF3] Mode (Modo)	Cambiar el modo Edit.
[SF4] Tool (Herramienta)	Cambiar la herramienta Edit.

Nuevas funciones de MOTIF XF versión 1.20

Yamaha ha actualizado el firmware de MOTIF XF a la versión 1.20 y ha añadido funciones de red inalámbrica. En este suplemento del manual de instrucciones se detallan estos cambios.

- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.
- El rendimiento de la comunicación MIDI puede verse afectado por el entorno de red, incluido el dispositivo de red.
- El funcionamiento de otros dispositivos de red inalámbricos en la zona y el uso de electrodomésticos, como un microondas, en su proximidad también puede afectar al funcionamiento de la comunicación MIDI.

Función MIDI de red inalámbrica

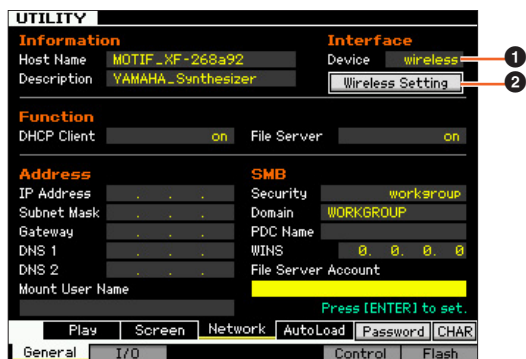
Ahora MOTIF XF ofrece conectividad MIDI inalámbrica con las nuevas aplicaciones de Yamaha para iPad*. Tras conectar un adaptador LAN inalámbrico USB, puede enviar y recibir mensajes MIDI entre el XF y el iPad.

*Hay 4 nuevas aplicaciones de para iPad de Yamaha que amplían las funciones de MOTIF XF, incluidas Keyboard Arp & Drum Pad (arpegiador con teclado y pad de percusión), Faders & XY Pad (pulsador de faders y XY), Multi Editor Essential y Voice Editor Essential (a partir de abril de 2011).

1 Conecte un adaptador de red local USB inalámbrica al terminal USB TO DEVICE del instrumento.

2 Establezca la red inalámbrica en el modo Utility (Utilidad).

Pulse [UTILITY], [F1] General y, a continuación [SF3] Network (Red).



Establezca Device (Dispositivo) (1) en "wireless" (inalámbrico), pulse [ENTER] y, a continuación, espere hasta que aparezca el mensaje "Complete" (Finalizado).

Desplace el cursor a Wireless Setting (Configuración inalámbrica) (2) y, a continuación, pulse [ENTER].

3 Configure la conexión.

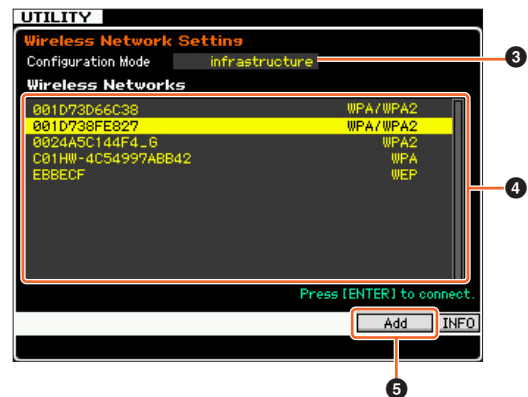
Seleccione uno de los métodos siguientes y, a continuación, establezca los parámetros relacionados.

- **Modo Infrastructure (Infraestructura):** Los datos se comunicarán a través del Access Point (punto de acceso). Seleccione este modo cuando tenga un Access Point disponible y necesita comunicar con al menos dos dispositivos de red.
- **Modo Ad-hoc:** Los datos se comunicarán directamente sin utilizar el Access Point. Seleccione este modo al comunicar con iPad u otros dispositivos directamente sin ningún Access Point.

Al configurar como Infraestructure:

3-1 En el modo Configuration (configuración) (3), seleccione "infrastructure" para recuperar los Access Points disponibles en Wireless Networks (4).

Seleccione el Access Point que desee y pulse el botón [ENTER].



NOTA Al pulsar [SF6] INFO se recupera la pantalla Utility Information (información de utilidad), lo que permite confirmar la información de red del instrumento.

NOTA No aparecerá Confidential Access Points (puntos de acceso confidenciales (como Modo Stealth (invisible)) en Wireless Networks (redes inalámbricas). En ese caso, pulse [SF5] Add (agregar) (5) y, a continuación, introduzca SSID, Security (seguridad), Key (clave) o Passphrase (contraseña) en la pantalla siguiente.



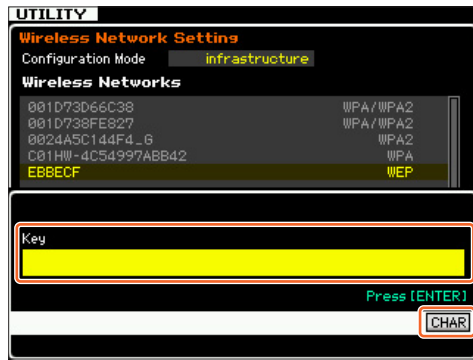
3-2 Si selecciona un Access Point sin seguridad, vaya a 3-3.

Si no es así, aparece cualquiera de las siguientes pantallas, dependiendo del protocolo de seguridad del Access Point.

Pulse [SF6] CHAR, introduzca la clave o contraseña y, a continuación, pulse [ENTER]. Aparece un mensaje "Executing..." (ejecutando...) y el instrumento inicia la conexión al Access Point. Cuando el instrumento establece correctamente la comunicación, aparece un mensaje "Completed".

NOTA Se puede introducir la clave o contraseña con un teclado ASCII USB.

Si el protocolo de seguridad es WEP:



Si el protocolo de seguridad es WPA, WPA2, o WPA/WPA2:

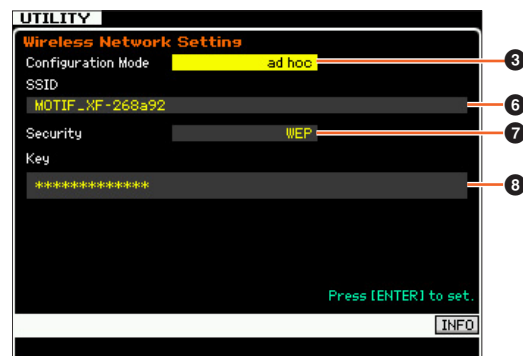


3-3 Si la conexión al Access Point es correcta, aparece el mensaje “connected” (conectado) como se muestra a continuación.



Configuración como Ad-hoc:

3-1 En el modo Configuration (ⓐ), seleccione “ad hoc”.



3-2 Introduzca los caracteres necesarios en SSID (ⓐ) y Key (ⓑ).

Defina un nombre SSID único que no vaya a producir ningún conflicto con otro ordenador. En general, el SSID predeterminado bastará, por lo que no debería ser necesario cambiarlo.

Como valor inicial de Key, se define “yamahamotifx”. Si necesita proteger el instrumento contra accesos no autorizados mediante Wireless Network, defina Security (ⓑ) como “WEP” y especifique la clave. Debería asignar una combinación única para la clave que sólo usted conozca.

NOTA SSID requiere menos de 32 caracteres.

NOTA Key requiere caracteres o números hexadecimales. La introducción de caracteres requiere de cinco a trece caracteres. La entrada de números hexadecimales requiere de diez a veintiséis cifras. El método de introducción (caracteres o hexadecimal) se determina automáticamente dependiendo del número de cifras introducidas y de la propia entrada.

4 Ajuste del parámetro MIDI.

Pulse [UTILITY], [F5] Control y, a continuación, [SF2] MIDI Network (red MIDI) para acceder a la pantalla Control.

En esta pantalla, defina el parámetro MIDI In/Out (entrada/salida MIDI) como “network”.

Configuración de las aplicaciones iPad y Yamaha iPad para Wireless Networking (conexión de red inalámbrica)

■ Configuración del iPad

1 Configuración de Tap (pulsador) > Wi-Fi en su iPad.

2 Defina Wi-Fi como “On” (activado).

3 Los puntos de acceso disponibles aparecerán en la pantalla.

En el modo Infrastructure, pulse el mismo punto de acceso que esté seleccionado en el instrumento.

En el caso del modo Ad-hoc, introduzca el mismo nombre que el SSID del instrumento.

NOTA Puede confirmar el SSID del instrumento pulsando [SF6] INFO en el modo Utility.

NOTA Cuando se ha definido la seguridad del instrumento como “WEP”, debe introducirse la clave. En este caso, introduzca la clave, tal como se explica en el paso 3-2 de “Configuración como Ad-hoc” en este manual.

■ Configuración de las aplicaciones de Yamaha iPad

1 Abra la aplicación en el iPad.

2 Abra la ventana Utility pulsando la parte superior derecha de la pantalla.

NOTA Para más información sobre la apertura de la ventana Utility, consulte el manual de instrucciones de las aplicaciones correspondientes.

3 Establezca MIDI Type como “wireless” en la ventana Utility.

4 Acceda a la ventana Wireless MIDI Port pulsando Wireless MIDI Port en la ventana Utility.

Aparecerán en la ventana todos los puertos MIDI disponibles.

5 Pulse el puerto MIDI en la ventana Wireless MIDI Port (puerto MIDI inalámbrico).

*Apple, iPad son marcas registradas de Apple Inc., registradas en los EE.UU. o en otros países.

Función Wireless Network File Sharing (uso compartido de red inalámbrica)

Ahora se puede conectar MOTIF XF a una red sin cable Ethernet. Puede guardar o cargar los archivos y grabar o reproducir audio entre el instrumento y la unidad del ordenador conectados a la misma red.

1 Configurar Wireless Networking ejecutando los pasos del 1 al 3 de “Función MIDI de red inalámbrica”.

2 Configuración de File Sharing (uso compartido de archivos) entre un ordenador ejecutando los pasos de “Network Settings” en el manual de referencia de MOTIF XF.

Para más información sobre la grabación y la reproducción de audio, consulte la sección de grabación y reproducción de audio correspondiente del manual de instrucciones del instrumento.

NOTA Si se define DHCP de MOTIF XF como “On” en el modo Ad-hoc, el instrumento será el administrador DHCP y asignará la dirección IP al instrumento.

Nuevas funciones de MOTIF XF Versión 1.10

Yamaha ha actualizado el firmware de MOTIF XF a la versión 1.10 y ha añadido varias funciones nuevas. En este suplemento del manual de instrucciones se detallan estos cambios.

Edición y memorización de una voz de muestra como voz de mezcla

Ahora puede convertir una voz de muestra en una voz de mezcla en la pantalla Mixing Play (pantalla de mezcla) del modo Song/Pattern (canción/patrón) y, a continuación, editar el audio muestreado como una voz.

- 1 En Mixing Play (pantalla de mezcla), seleccione la parte a la que se va a asignar la voz de muestra. "VceConv" aparece en la ficha correspondiente a [F6].



- 2 Presione [F6] VceConv para convertir la voz de muestra de la parte seleccionada en una voz de mezcla.

Al finalizar la conversión aparece la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezcla).

- 3 Utilice el dial de datos o [INC/YES]/[DEC/NO] para seleccionar un número de destino de memorización en la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezcla).

NOTA Solamente está disponible MIXV (banco de voces de mezcla).

- 4 Presione [ENTER] para mostrar el cuadro de diálogo de confirmación.

Para cancelar la operación de memorización, presione [DEC/NO] para regresar a la pantalla original.

- 5 Presione [INC/YES] para ejecutar la operación de memorización.

Una vez realizada la memorización, aparece un mensaje "Completed" (completado) y la operación vuelve a la pantalla Mixing Voice Play (reproducción de voz de mezcla). Puede confirmar que la voz de mezcla memorizada está asignada a la parte seleccionada en el paso 1.

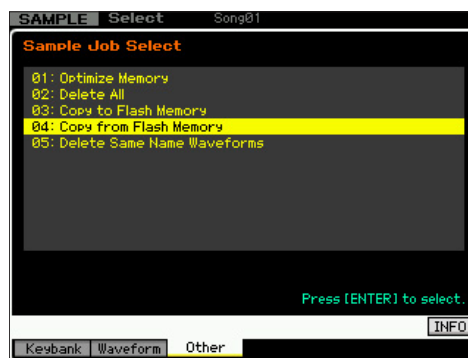
AVISO

Después de las operaciones anteriores, asegúrese de realizar la memorización de la canción o patrón. De lo contrario, la asignación de la voz de mezcla se perderá cuando se apague el instrumento o se seleccione otra voz o patrón.

Edición de una forma de onda del módulo de expansión de la memoria flash opcional

Puede editar una forma de onda del módulo de expansión de la memoria flash opcional mediante la nueva función Sampling Job (trabajo de muestreo).

- 1 En la pantalla [F3] Other (otros) del trabajo de muestreo, seleccione "04:Copy from Flash Memory" (copiar de la memoria flash) y después presione [ENTER].



- 2 Copie una forma de onda del módulo a la memoria de muestreo.

En ❶, seleccione la memoria de origen (FL1 o FL2). En ❷, seleccione una forma de onda. En ❸, seleccione si la onda original se eliminará o no. Después de realizar estas operaciones, presione [ENTER].



NOTA Esta operación cancelará el enlace entre todas las voces y la forma de onda original para, a continuación, crear un nuevo enlace entre las mismas voces y la forma de onda copiada a la memoria de muestreo.

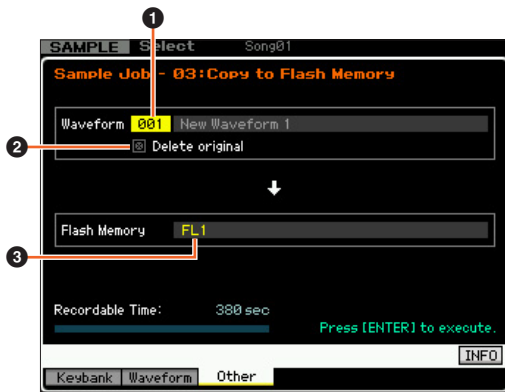
- 3 Edite la forma de onda en la memoria de muestreo mediante las operaciones Sampling Edit (edición de muestreo) y Sampling Job (trabajo de muestreo).

- 4 En la pantalla [F3] Other (otros) del trabajo de muestreo, seleccione "03:Copy to Flash Memory" (copiar a la memoria flash) y después presione [ENTER].

- 5 Copie la forma de onda editada de la memoria de muestreo al módulo de expansión de la memoria flash.

En ❶, confirme que se muestre el número de la forma de onda editada. En ❷, seleccione si la onda original de la memoria de muestreo se eliminará o no. En ❸, seleccione la memoria de

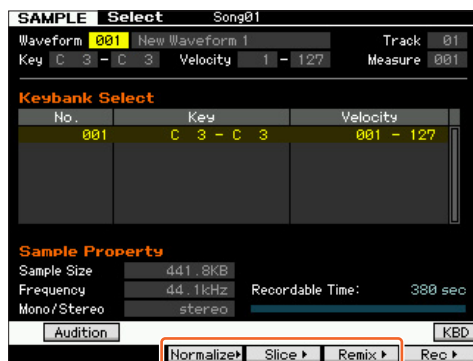
destino (FL1 o FL2). Después de realizar estas operaciones, presione [ENTER].



NOTA Esta operación cancelará el enlace entre todas las voces y la forma de onda editada en la memoria de muestreo y, a continuación, creará un nuevo enlace entre las mismas voces y la forma de onda copiada al módulo de expansión de la memoria flash.

Menús adicionales de la pantalla Sampling Edit/Sampling Main (edición de muestreo/pantalla principal de muestreo)

En esta nueva versión, las opciones “[F3] Normalize” (normalizado), “[F4] Slice” (troceado) y “[F5] Remix” (remezclado) se han añadido respectivamente a la pantalla Sampling Edit y Sampling Main para facilitar el acceso a estas pantallas.



Aumento de la memoria disponible del módulo de expansión de la memoria flash

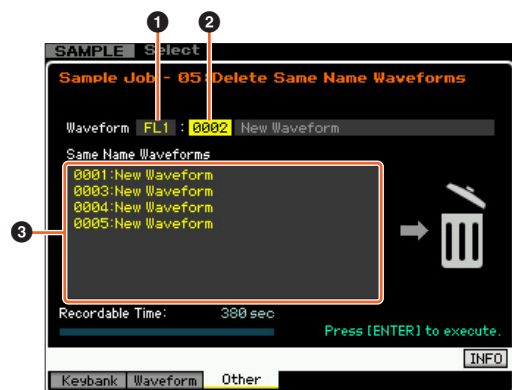
Un nuevo trabajo de muestreo permite aumentar la memoria disponible del módulo de expansión de la memoria flash.

1 En la pantalla [F3] Other (otros) del trabajo de muestreo, seleccione “05: Delete Same Name Waveforms” (eliminar formas de onda del mismo nombre) y después presione [ENTER].



2 Seleccione la memoria de destino (“USR”, “FL1” o “FL2”) en ① y, a continuación, seleccione el número de la forma de onda en ②.

Todas las formas de onda que tienen el mismo nombre aparecen en la sección “Same Name Waveforms” (formas de onda del mismo nombre) de la pantalla.



■ AVISO ■

Este trabajo eliminará todas las formas de onda del mismo nombre salvo la forma de onda seleccionada, aunque contengan datos diferentes.

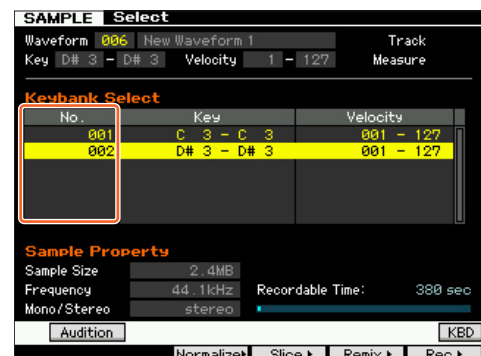
3 Presione [ENTER] para ejecutar el trabajo.

Esta operación eliminará todas las formas de onda del mismo nombre salvo la forma de onda seleccionada.

NOTA Esta operación cancelará el estado del enlace entre las voces y las formas de onda seleccionadas para, a continuación, crear un nuevo enlace entre las mismas voces y las formas de onda no eliminadas, respectivamente.

Revisión de la asignación de números Key Bank (banco de teclas) después del muestreo

El método de asignación de números Key Bank (banco de teclas) ha cambiado respecto a la versión anterior. En la versión anterior, el número “1” se asignaba al banco de teclas del último muestreo y el resto de números se incrementaba en 1. En la nueva versión, el siguiente número se asigna al banco de teclas del último muestreo.



Carga de archivos WAV/AIFF y asignación de cada uno de ellos a teclas

Esta nueva versión permite cargar archivos WAV o AIFF en una sola carpeta al mismo tiempo. Los archivos cargados se asignan a las claves en orden alfabético a partir de la tecla especificada. De este modo es más fácil crear formas de onda personalizadas.

1 Conecte el dispositivo de almacenamiento USB que contiene los archivos WAV/AIFF en una sola carpeta al terminal USB TO DEVICE.

2 Entre en el modo de acuerdo con el destino al que debe asignarse la forma de onda.

Para asignar archivos a una voz de usuario:

Introduzca el modo Voice (voz) y después seleccione una batería o una voz normal.

También puede entrar en el modo Performance (interpretación) y seleccionar una interpretación con una voz de usuario vacía.

Para asignar archivos a una voz de muestra:

Entre en el modo Song (canción) o Pattern (patrón).

3 Presione [FILE] y después [F1] File (archivo).

4 Realice los ajustes necesarios para la operación de carga.

En ❶, seleccione "WAV" o "AIFF". En ❷, seleccione una carpeta (directorio) y después alguno de los archivos. En ❸, seleccione la tecla principal a la que se asignará el primer archivo WAV/AIFF. En ❹, seleccione la memoria de destino de la operación de carga.

Al entrar en el modo Voice (voz) en el paso 2, seleccione un elemento al que la forma de onda se va a asignar. Al entrar en otros modos en el paso 2, seleccione una parte a la que la voz de usuario vacía se va a asignar.



5 Presione [F6] Load multi (carga múltiple) para realizar la operación de carga.

6 Confirme el resultado de la operación de carga. Al entrar en el modo Voice (voz) o Performance (interpretación) en el paso 2:

Salga del modo File (archivo) y reproduzca la voz o interpretación correspondiente para comprobar el sonido.

■ AVISO ■

Después de las operaciones anteriores, asegúrese de realizar la operación de memorización de voz. De lo contrario, la voz editada se perderá cuando apague el instrumento o seleccione otra voz.

Al entrar en el modo Song (canción) o Pattern (patrón) en el paso 2:

Salga del modo File, seleccione la parte de la canción o patrón correspondiente y después toque el teclado para comprobar el sonido.

■ AVISO ■

Después de las operaciones anteriores, asegúrese de realizar la operación de memorización de la canción o patrón. De lo contrario, la asignación de la voz de muestreo se perderá

cuando se apague el instrumento o se seleccione otra voz o patrón.

Opción adicional en la operación de carga de archivos

Esta nueva versión permite cargar el archivo sin las formas de onda, aunque el archivo correspondiente contenga formas de onda. Si selecciona "None" (ninguno) en "FL1" y "FL2", la operación de carga cargará el archivo, pero no las formas de onda, en el módulo de expansión de la memoria flash.



Búsqueda de categorías para tipos de arpeggios

Esta nueva versión permite utilizar la función Category Search (búsqueda de categorías) para encontrar fácilmente los tipos de arpeggios.

1 Abra la ventana Category Search (búsqueda de categoría) del tipo de arpeggio.

Presione [CATEGORY SEARCH] para abrir la ventana Category Search (búsqueda de categoría) del tipo de arpeggio desde cualquiera de las siguientes pantallas:

- Pantalla [F4] Arpeggio (arpeggio) del modo Voice Play (reproducción de voz) o Performance Play (reproducción de interpretación)
- Pantalla [F2] ARP Main (principal) o [F3] ARP Other (otros) de los modos Voice Common Edit (edición común de voz), Performance Part Edit (edición de parte de interpretación) y Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla)

2 Busque el tipo de arpeggio en la ventana Arpeggio Category Search (búsqueda de categoría de arpeggios).

Seleccione la categoría principal en ❶ y seleccione la subcategoría en ❷ para abrir los tipos de arpeggio enumerados en ❸ Arpeggio List (lista de arpeggios). Desplace el cursor al tipo de arpeggio que desee y presione [ENTER] para completar la selección.



Ventana Favorite (favoritos)

[F1] Main (principal)

Presione este botón para desplazar el cursor a la columna ❶ Main (principal).

[F2] Sub (secundaria)

Presione este botón para desplazar el cursor a la columna 2 Sub (secundaria).

[F3] List (lista)

Presione este botón para desplazar el cursor a la columna 3 Arpeggio List (lista de arpeggios).

[F4] Favorite (favoritos)

Al presionar este botón se accede a la ventana Favorite (favoritos).

[F5] Set/Clear (configurar/borrar)

Presione este botón para registrar el tipo de arpeggio actual en la categoría de favoritos o borrarlo de la categoría de favoritos. Las casillas de la izquierda permiten confirmar si cada uno de los tipos de arpeggio está registrado o no.

[F6] All Clear (borrar todo)

Al presionar este botón y después [INC/YES], todos los tipos de arpeggios registrados se eliminarán de la categoría de favoritos.

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5

Al presionar cada uno de estos botones el tipo de arpeggio actual cambiará por el seleccionado.

[SF6] All / Filtered (todos/filtrados)

Presione este botón para alternar la indicación entre "All" (todos) y "Filtered" (filtrados).

Presione [SF6] All (todos) para mostrar todos los tipos de arpeggios de la categoría actual en 3 Arpeggio List (lista de arpeggios). Presione [SF6] Filtered (filtrados) para mostrar solamente los tipos representativos elegidos entre todos los tipos en 3 Arpeggio List (lista de arpeggios).

Ventana Favorite (favoritos)

Indica los tipos de arpeggio registrados en la categoría de favoritos.

Presione [F4] Category (categoría) para volver a la pantalla Arpeggio Category Search (búsqueda de categorías de arpeggios).



Búsqueda de categorías para formas de onda

Esta nueva versión permite utilizar la función Category Search (búsqueda de categorías) para encontrar formas de onda en los modos Normal Voice Element Edit (edición de elemento de voz normal) y Drum Key Edit (edición de teclas de percusión).

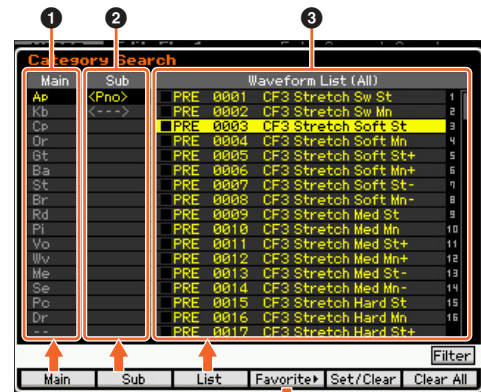
1 Abra la ventana Category Search (búsqueda de categoría) de las formas de onda.

En la pantalla [F1] Oscillator (oscilador) de los modos Normal Voice Element Edit (edición de elemento de voz normal) o Drum Voice Key Edit (edición de teclas de voz de percusión), presione [CATEGORY SEARCH] para abrir la ventana Category Search (búsqueda de categorías) de las formas de onda.

2 Busque la forma de onda que desee en la ventana Category Search (búsqueda de categorías).

Seleccione la categoría principal en 1 y seleccione la subcategoría en 2 para abrir los tipos de formas de onda

enumerados en 3 Waveform List (lista de formas de onda). Desplace el cursor a la forma de onda que desee y presione [ENTER] para completar la selección.



Ventana Favorite (favoritos)

[F1] Main (principal)

Presione este botón para desplazar el cursor a la columna 1 Main (principal).

[F2] Sub (secundaria)

Presione este botón para desplazar el cursor a la columna 2 Sub (secundaria).

[F3] List (lista)

Presione este botón para desplazar el cursor a la columna 3 Waveform List (lista de formas de onda).

[F4] Favorite (favoritos)

Al presionar este botón se accede a la ventana Favorite (favoritos).

[F5] Set/Clear (configurar/borrar)

Presione este botón para registrar la forma de onda actual en la categoría de favoritos o para borrarla de la categoría de favoritos. Las casillas de la izquierda permiten confirmar si cada una de las formas de onda está registrada o no.

[F6] All Clear (borrar todo)

Al presionar este botón y después [INC/YES], todas las formas de onda registradas se eliminarán de la categoría de favoritos.

[SF6] All / Filtered (todos/filtrados)

Presione este botón para alternar la indicación entre "All" (todos) y "Filtered" (filtrados).

Presione [SF6] All (todos) para mostrar todas las formas de onda de la categoría actual en 3 Waveform List (lista de formas de onda). Presione [SF6] Filtered (filtrados) para mostrar solamente las formas de onda elegidas entre todas las formas de onda en 3 Waveform List (lista de formas de onda).

Ventana Favorite (favoritos)

Indica las formas de onda registradas en la categoría de favoritos.

Presione [F4] Category (categoría) para volver a la pantalla Waveform Search (búsqueda de formas de onda).



mdnsresponder

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/aps/> 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>".

