

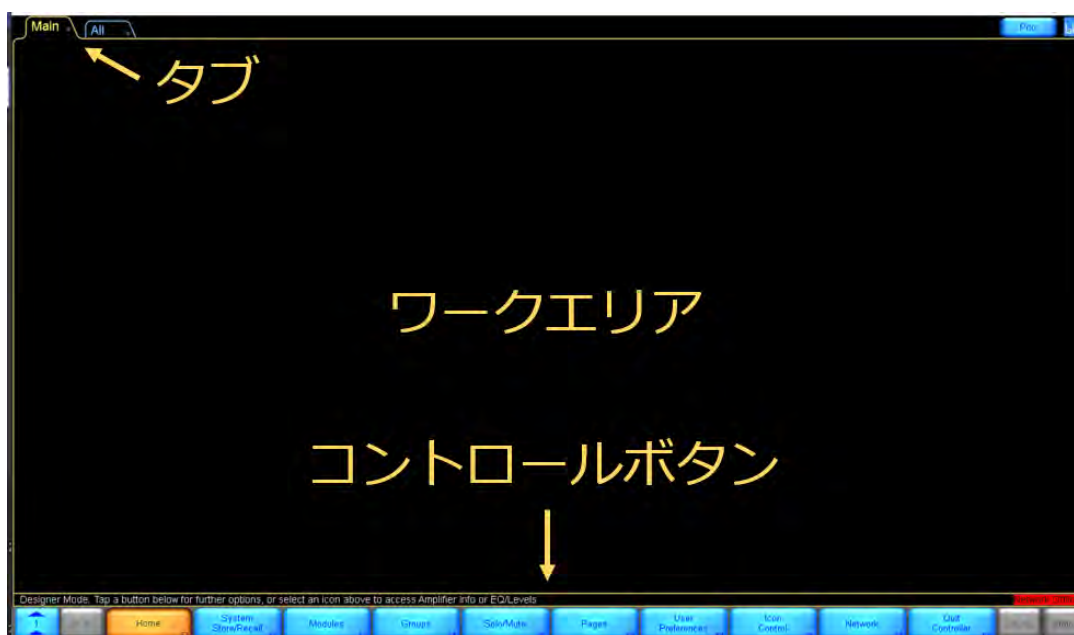
システム全体のコンフィグレーションのストア/リコールについて

Lake ソフトウェアの System Store/Recall では複雑なシステム・コンフィグレーションを保存/読み込みが出来ます。これにより Lake デバイスの組み合わせをまったく異なる環境でも再現することができます。

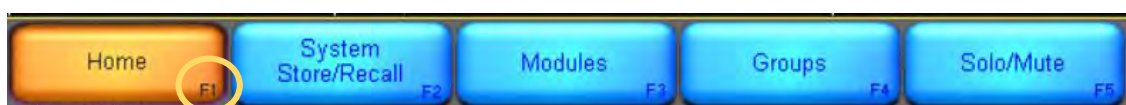
目次

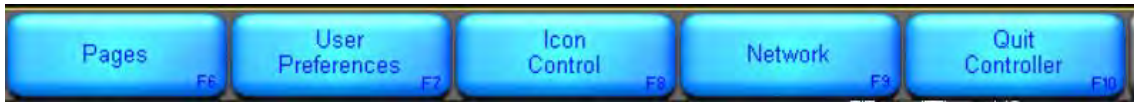
1. Lake ソフトウェアの各操作部の名称について
2. System Store（保存）について
3. System Recall（読み込み）について
4. System Preset（デバイスへの保存）について

1. Lake ソフトウェア上の各操作部の名称について



コントロールボタンは F1～F10 のファンクションボタン（キーボードから）でアクセスすることができます。





Lake Controller でファンクションの表示が無い場合には以下の箇所まで移動して、Keyboard Shortcut を ON にしてください。

【User Preference】 > 【Keyboard Shortcut】



コントロールボタンの基本的な見方

青色	選択可能
オレンジ色	選択中
灰色	選択不可



2. System Store（保存）について

Lake Software には2種類のプリセット保存方法があります。

1つはモジュール単体でのプリセットの保存

もう1つは複数の Lake デバイスにまたがるワークエリア上で設定したシステム・コンフィグレーション

今回はシステム・コンフィグレーション（システムファイル）の保存方法について紹介してゆきます。

ワークエリア内にはイベントで使用するための複数の Lake デバイスとグループを表示することができます。



□ システム・コンフィグレーション・ファイルを保存する手順

1. コントロールボタンの【System Store/Recall】（F2）を押します。
2. 【Store System】（F7）を選択してシステム・コンフィグレーション・ファイルを保存し

ます。



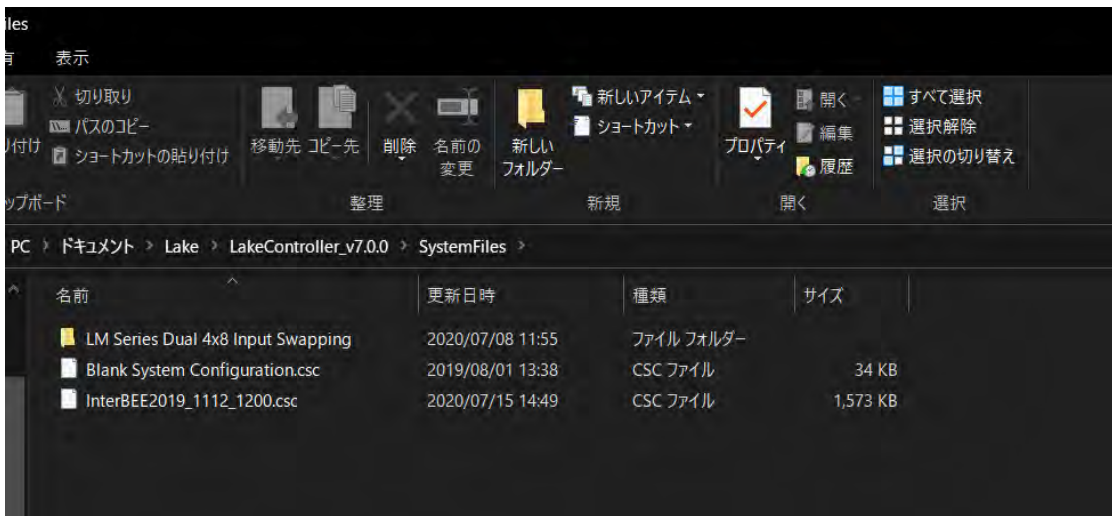
3. 名前を入力して保存（OK）すると、ファイルが作成されます。



上記で保存されたファイルは Windows PC 内のドキュメントフォルダに保存されます。
 C:¥Users¥ユーザー名¥Documents¥Lake¥LakeController_利用中のバージョン¥SystemFiles

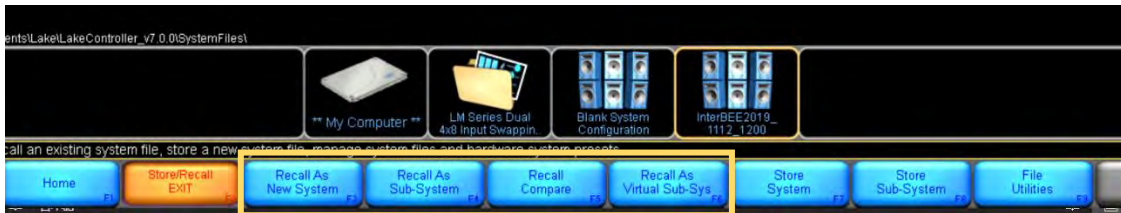
異なる PC で同じシステムファイルを使用したい場合には、PC 上に保存されている csc ファイルをコピーして上記フォルダにペーストしてご利用ください。

補足：Lake Controller はバージョン毎にフォルダが作成されますので、新しいバージョンをインストールした場合には新しいバージョンのフォルダが作成されます。



3. System Recall（読み込み）について

続いて Recall（読み込み）ですが、複数の方法がありますので、それぞれ解説してゆきます。



Recall As New System

・アクティブな（オンラインの）デバイスのシステム・コンフィグレーションを上書きして保存されたシステム・コンフィグレーションの状態をリコールします。一番多く利用されている Recall ボタンです。

Recall As Sub-System

・サブシステムとは、現在ワークエリアに表示されているデータに追加した形でシステム・コンフィグレーションを読み込みます。複数にまたがるイベント等でシステムの追加などが必要になる場合に利用します。

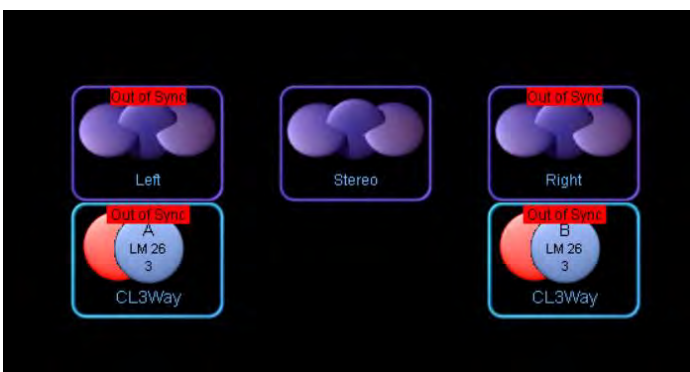
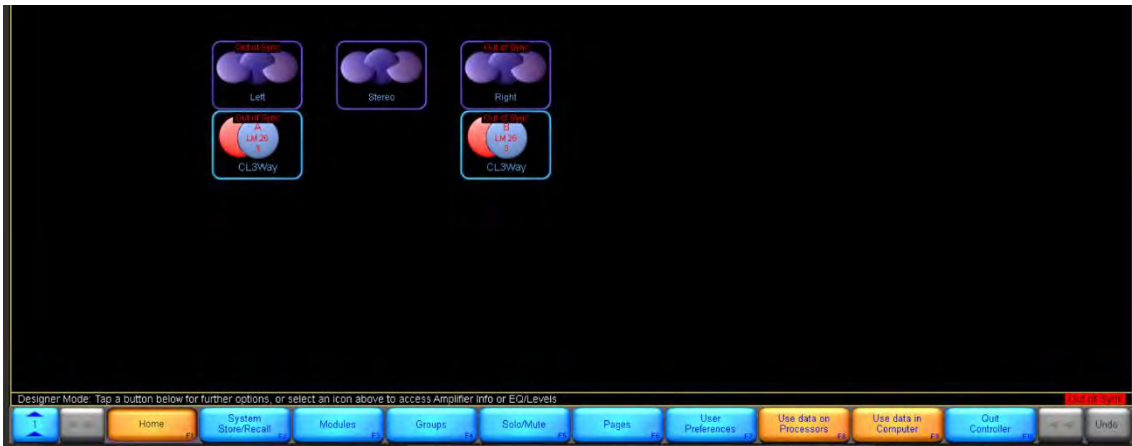
Recall Compare

・選択したシステム・コンフィグレーションファイルとアクティブな（オンラインの）デバイスのシステム・コンフィグレーションを比較します。

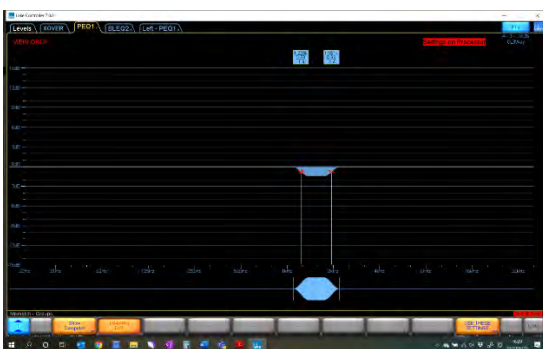
最終的な設定をしたモジュールとは違うファイルかどうかを確認する際に有効なリコール方法となります。

Use Data on Processors（本体の現在の情報を有効にする）もしくは Use Data in Computer（パソコン上に保存したシステムプリセットの内容を有効にする）を使用するかを選択します。

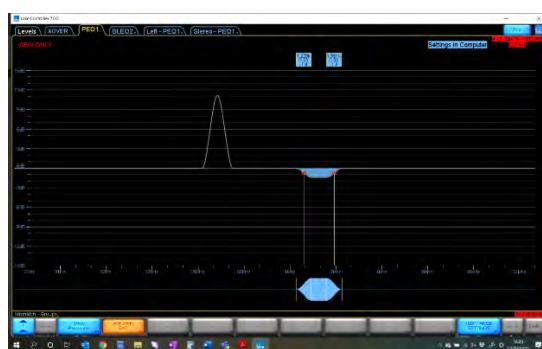
例として下記の状態は現在ワークエリア上にあるモジュールの設定がリコールをしたいコンフィグレーションと設定内容（Group も含まれます）が異なっている状態です。



下記の例では Group EQ が反映されている方が PC 内に保存されているプリセットデータ (Setting in Computer) で、Group EQ が含まれない方が Lake デバイス (Setting on Processor) のデータです。



Lake デバイスのデータ



PC 内に保存されているプリセットデータ

リコールを決定する前に EQ 画面から違いを確認することができますので、間違えたプリセットを読み込むことを防ぐことができる機能です。

Recall As Virtual Sub-System

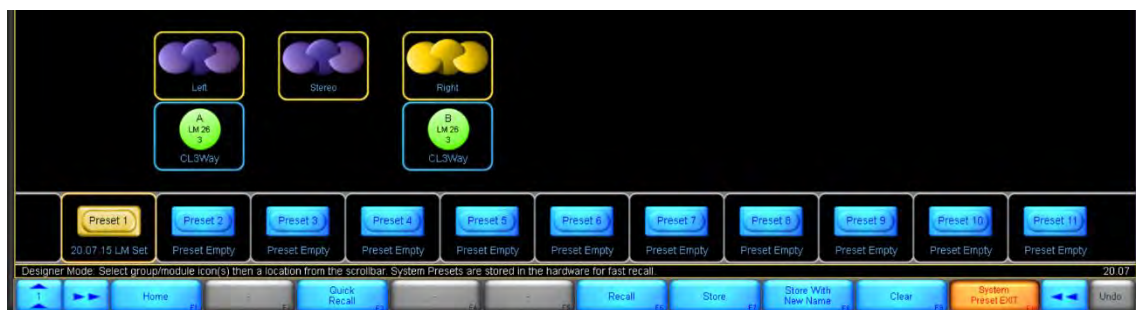
サブシステムがバーチャル・フレームとして、現在ワークエリア上にあるコンフィギュレーションに追加された形でリコールされます。バーチャル・フレームはオフラインで作成したファイルと同様に表示することが出来るので、ハードウェアが無い状態でもコンフィギュレーションの変更が可能です。

4. System Preset（デバイスへの保存）について

続いては Lake デバイスに保存する方法をご紹介します。

【System Store/Recall】 (F2) > 【System Preset】 (F10)は Lake デバイスにコンフィギュレーションを保存する方法です。

System Preset は Lake デバイスに保存されますが、複数のデバイスにまたがる情報も一緒に保存できます。



ライブハウスや公共ホールなどの固定設備として導入されている Lake デバイスを運用する場合には System Preset として本体に保存をしておくことで、Lake Controller を起動させなくても必要な設定を呼び出すことができます。

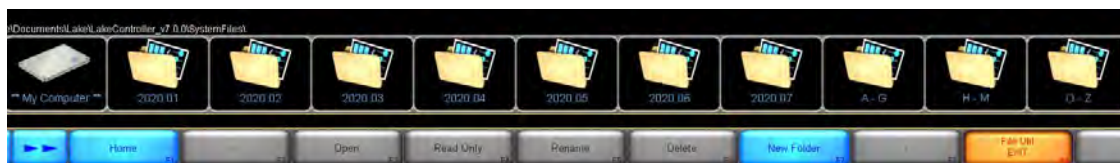
い

システム・コンフィギュレーションはイベントごとに異なるセッティングを素早くリコールしたり、エンジニアが入れ替わること多いライブハウスでのエンジニア毎のコンフィギュレーションを保存しておくことができるので管理の省力化にもつながります。

ファイルはフォルダ毎に保存することもできるので、日付で区分けをしたり、名前（エンジニア、バンド名）で分けたりすることもできます。



フォルダは【File Utilities】(F9)から【New Folder】(F7)で作成することも出来ます。



Windows エクスプローラーから新規フォルダとして作成も可能です。

