

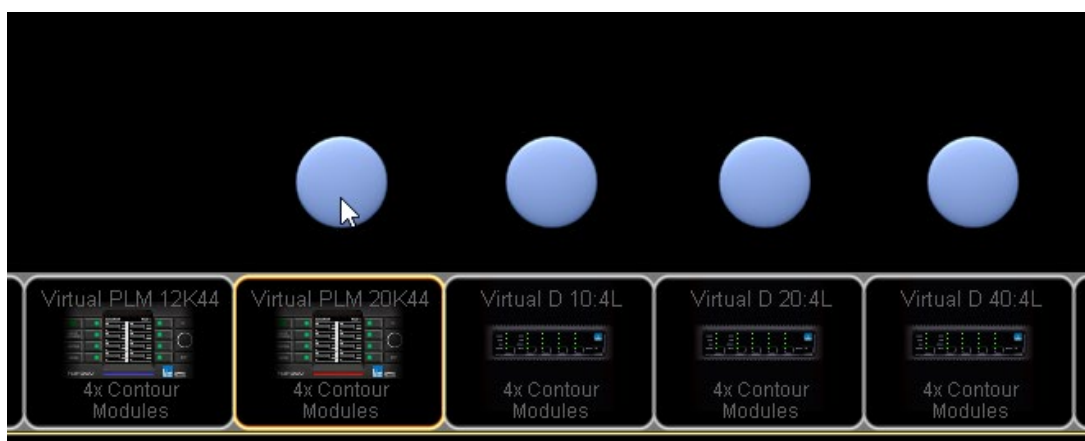
A vertical blue line on the left side of the page, extending from the top of the main text area to the bottom.

LAB.GRUPPEN

Lake Controller Virtual Frames Customization Guide v7.0.0

Virtual Frame について

Lake Controller のバーチャルフレームを使用すると、本体にアクセスすることなく、システムを最初から作成および設計できます。Module メニューに入り、バーチャルフレーム内にリストされている製品のいずれかをドラッグすることにより、すべての Lake 対応製品から好きなだけフレームをワークエリア上で編集することができます。



実際のシステムに接続する際には、【Module】メニューにある【Replace Frame】ファンクションを使用して、バーチャルフレームを本体に置き換えることができます。【Batch Replace】ファンクションを使用して複数のバーチャルフレームを一度に置き換えることも可能です。これにより、ユーザーはシステム内のバーチャルフレームのリストを、選択したネットワーク（オンラインフレーム）に接続された本体と置き換えることができます。

バーチャルフレームを使用すると、Module と Frame の設定を構成し、グループへの割り当ても含めて、オンライン/オフラインのフレームを一つのシステムファイルに保存することができます。

バーチャルフレームのカスタマイズ

Lake Controller で提供されるバーチャルフレームはすべて、アプリケーションにバンドルされているシステムファイルから個々の設定を呼び出します。これらは Lake Controller が適切に起動するために必要なファイルですが、グループへの割り当ても含めて、オンライン/オフラインのフレームを一つのシステムファイルに保存することができます。これには、すべてのモジュール設定（ラベルや DSP 構成など）およびフレーム設定（入力および出力ルーティングなど）が含まれます。

*注意

各バーチャルフレームシステムファイルには、正しく 1 つのフレームが含まれている必要があります。ファイルに複数のフレームが含まれている場合、最初に検出されたフレームが、バーチャルフレームとして使用されます。グループはサポートされません。

バーチャルフレームデフォルトファイル (Virtual Frame Default Files)

下記のファイルは、Lake Controller のインストールディレクトリにあります

C:\Program Files (x86)\Lake\Lake Controller 7.0.0\data\system:

Product (Mode)	File name
LM 26	
2x Contour	LM26.csc
4x Mesa	LM26MESA.csc
LM 44	
2x Contour	LM44.csc
4x Mesa	LM44MESA.csc
MY8-LAKE	
4x Contour	MY8-LAKE.csc
2x Contour + 4x Mesa	MY8-LAKEMESA.csc
8x Mesa	MY8-LAKEMESAMESA.csc
PLM 10000Q	PLM10000Q.csc
PLM 14000	PLM14000.csc
PLM 20000Q	PLM20000Q.csc
20000DP	20000DP.csc
D10:4L	D10.csc

D20:4L	D20.csc
D40:4L	D40.csc
D80:4L	D80.csc
D120:4L	D120.csc
D200:4L	D200.csc
PLM5K44	PLM5K44.csc
PLM12K44	PLM12K44.csc
PLM20K44	PLM20K44.csc

バーチャルフレームのデフォルトファイルを作成

これらのデフォルトファイルは通常の Lake Controller システムファイルであるため、これらのいずれかを変更または作成するには対応するファイルを上書き保存します。最初に Lake Controller がインストールされていること、およびオンラインフレームが Lake Update を使用して一致するファームウェアに更新されていることを確認してください。

オンラインフレームからの作成

既存のオンラインフレームから新しいバーチャルフレームを作成するには、以下の手順に従います。

1. オンラインフレームを使用して Lake ネットワークに接続します。
2. Lake Controller を起動し、適切なネットワークアダプターを選択し、最後のシステムファイルをロードしないことを選択します。これにより、空のシステムが起動して、バーチャルフレームシステムファイル作成の問題が回避されます
3. 【Module】メニューから、バーチャルフレームを作成するオンラインフレームを見つけて、それをワークエリアにドラッグします。
4. Module ファイル（Speaker Presets）を呼び出して、フレームの設定にすべての調整を行います。
5. 編集が終了しましたら、【Module】メニューに移動し、【Copy/Paste/Replace】メニューに入ります。フレーム内のモジュールを選択し、【Make Virtual Frame】をクリックします。
6. 次に、**上記の表から適切な製品のファイル名を使用して**、システムファイルとして保存します。
7. Lake Controller を終了します。



8. システムファイルフォルダー(C:\Users\<User name>\Documents\Lake\Lake Controller 7.0.0\SystemFiles) に移動し、(6) で保存したファイルをコピーして、バーチャルフレーム・デフォルトファイルフォルダー (C:\Program Files (x86)\Lake\Lake Controller 7.0.0\data\system) にペーストし、対応するファイルを上書きします。
9. Lake Controller を新たに起動して、バーチャルフレームを試します。

既存のバーチャルフレームを変更

既存のバーチャルフレームを変更するには、以下の手順に従います。

1. Lake Controller を起動し、適切なネットワークアダプターを選択し、最後のシステムファイルをロードしないことを選択します。これにより、空のシステムが起動して、バーチャルフレームシステムファイル作成の問題が回避されます
2. 変更するバーチャルフレーム製品をワークエリアにドラックして編集できる状態にします。
3. モジュールファイル (Speaker Presets) を呼び出して、フレームの設定にすべての調整を行います。
4. 次に、**上記の表から適切な製品のファイル名を使用して**、システムファイルとして保存します。
5. Lake Controller を終了します。
6. システムファイルフォルダー(C:\Users\<User name>\Documents\Lake\Lake Controller 7.0.0\SystemFiles) に移動し、(4) で保存したファイルをコピーして、バーチャルフレーム・デフォルトファイルフォルダー (C:\Program Files (x86)\Lake\Lake Controller 7.0.0\data\system) にペーストし、対応するファイルを上書きします。
7. Lake Controller を新たに起動して、バーチャルフレームを試します。

ディストリビューション (配布について)

上記の手順でカスタマイズしたバーチャルフレームを他のユーザーが使用できるようにするには、各ユーザーが Lake Controller v7.0.0 をインストールした後で、対応するファイルを各個別のインストールフォルダーにコピーする必要があります。これは、インストールフォルダー全体を zip ファイル等で配布できます。

Lake Controller の新しいバージョンに保存したバーチャルフレームは、V7.0.0 以前のバージョンでは使用出来ません。

旧バージョンのバーチャルフレームシステムファイルは、常に新しいバージョンのプログラムで使用できません。