

L'emulazione di rete locale **LANE (LAN Emulation)** fa in modo che un'interfaccia ATM si comporti come una o più interfacce di rete distinte, consentendo di interconnettere Lan esistenti tramite un backbone ATM. Con LANE, una rete ATM funge da rete trasparente per il trasporto di informazioni ad alta velocità.

Il concetto di emulazione offre agli utenti Lan un servizio connectionless, consente di utilizzare gli indirizzi tradizionali senza convertirli in identificatori di connessione VPI/VCI e consente di fornire messaggi broadcast.

- **LEC (Lan Emulation Client):** è un'entità terminale come una workstation, un bridge o un router. Le funzioni svolte da queste entità includono l'impostazione delle connessioni di controllo verso i server LANE, la configurazione delle connessioni dati verso altri client, l'associazione fra indirizzi MAC ed indirizzi ATM, l'inoltro e la ricezione di dati
- **LES (Lan Emulation Server):** il server LES accetta i client che vogliono connettersi alla rete emulata. Ogni rete emulata ha un proprio server LES che svolge gli accoppiamenti fra indirizzi MAC ed ATM. I frame MAC vengono segmentati in celle ATM durante la loro trasmissione lungo un canale virtuale della rete ATM
- **LECS (Lan Emulation Configuration Server):** il server LECS è un database di nomi della rete Lan emulata e di indirizzi LES associati a ciascuna rete locale emulata. Il LECS assegna i vari client ad una rete lan emulata selezionando un LES che corrisponde a tale rete
- **BUS (Broadcast and Unknown Server):** questo server inoltra il traffico multicast e broadcast verso i client di una rete locale emulata. Il server BUS viene utilizzato quando un client trasmittente deve inviare un frame ad un gruppo o ad ogni stazione della rete Lan emulata.

