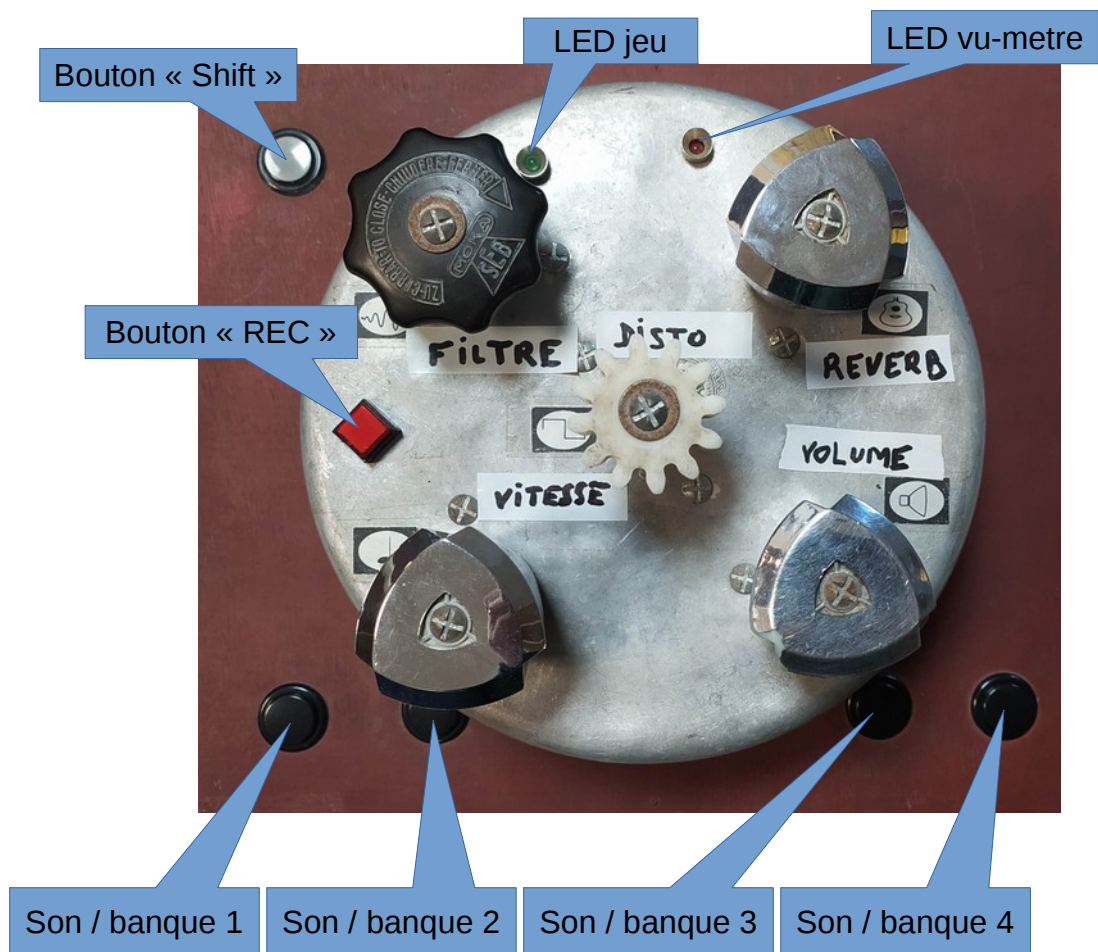


LAM-KEP

manuel d'utilisation

1) légende

La figure suivante explicite le nom des contrôles non munis de légendes :



On dénombre donc :

- 5 contrôles de réglage rotatifs :

- filtre
- vitesse
- disto
- reverb
- volume

- 4 boutons poussoirs **son / banque** « 1 » « 2 » « 3 » « 4 »
- 1 bouton rouge à LED « **REC** »
- 1 bouton « **Shift** »
- 1 LED verte « **Jeu** »
- 1 LED rouge « **Vu-mètre** »

2) jouer

Tout d'abord, sélectionner la banque 1, 2, 3 ou 4 à l'aide du bouton **Shift** et de l'un des 4 boutons de **son / banque** :

- appuyer sur **Shift** (et le maintenir appuyé)
- puis appuyer sur l'un des 4 poussoirs **son / banque**, correspondant à la banque qu'on veut jouer.
- lâcher le **Shift**

Par la suite, les 4 boutons de **son / banque** 1/2/3/4 servent à déclencher les 4 sons de la banque sélectionnée.

Lorsqu'on appuie sur un bouton, la lecture du son correspondant est lancée. Si le bouton est relâché, la lecture est arrêtée. Si le bouton est maintenu appuyé alors que le son arrive à sa fin, la lecture est automatiquement relancée.

On peut utiliser les 4 boutons de **son** indépendamment et simultanément.

Lorsqu'au moins 1 bouton de **son** est appuyé, la led verte « **Jeu** » s'allume.

Lorsque le niveau sonore est significatif, la LED rouge « **vu-mètre** » s'allume.

Les 5 réglages rotatifs modifient le rendu sonore des sons joués :

- le « **filtre** » permet de supprimer les fréquences aiguës ; le son original est obtenu au réglage maximum. Plus le réglage est bas, et plus les fréquence hautes sont supprimées.
- la « **vitesse** » permet de modifier la vitesse de lecture. Au dessus de la moitié de la course du réglage, le son est lu à l'endroit (la vitesse est positive). En dessous, le son est lu à l'envers (vitesse négative). La vitesse originale est à peu près au $\frac{3}{4}$ de la course totale.
- la « **disto** » permet d'enrichir le contenu harmonique par effet de distorsion. Elle permet aussi de faire ressortir les sons faibles. Le son normal (sans distorsion) est obtenu pour le réglage minimum.
- la « **reverb** » ajoute une résonance (réverbération) analogue à l'effet qu'apporterait le fait de jouer le son dans un grand espace réverbérant. A noter que la « longueur » de la réverbération peut être modifiée en gardant le bouton Shift appuyé et en changeant le réglage « reverb ».
- le « **volume** » permet de jouer plus ou moins fort.

3) enregistrer

Il est possible d'enregistrer sa performance, afin de pouvoir la ré-écouter par la suite.

Pour lancer l'enregistrement, appuyer sur **Shift** et simultanément sur **REC**. Le bouton **REC** clignote alors rapidement, attendant le début du jeu ; l'enregistrement commence réellement lors du premier appui sur un bouton « son » (le bouton **REC** clignote alors plus lentement).

L'enregistrement s'arrête en appuyant de nouveau sur le bouton **REC** (le bouton **REC** s'éteint). Il est alors sauvegardé dans la banque courante, sous le nom de fichier « rec.wav ».

ATTENTION : on ne peut sauvegarder qu'un seul enregistrement pour chaque banque.

Si un enregistrement existe pour la banque courante, on peut le réécouter en appuyant sur le bouton **REC** (il est alors possible d'arrêter la lecture en appuyant de nouveau sur le **REC**).

4) utiliser ses propres banques de sons

- Débrancher le LAMKEP.

- Insérer une clef USB contenant à sa racine un dossier LAMKEPDATA, contenant 4 dossier « bank0 », « bank1 », « bank2 » et « bank3 », contenant chacun 4 fichiers son nommés « 0.wav », « 1.wav », « 2.wav » et « 3.wav ». Ces fichiers doivent être au format wav, stéréo, 16bit, 44100Hz.

- Brancher le LAMKEP.

Les 4 banques du LAMKEP seront maintenant celles de la clef USB. Les enregistrements lors de cette session sont sauvegardés sur la clef, dans le dossier correspondant à la banque sélectionnée lors de l'arrêt de l'enregistrement.

Structure de la clef USB :

