

Xilinx Zynq FPGA, TI DSP, MCU 프로그래밍 및 회로 설계 전문가 과정

강사 – Innova Lee(이상훈)
gcccompil3r@gmail.com

AM5728 Sound Engineering I

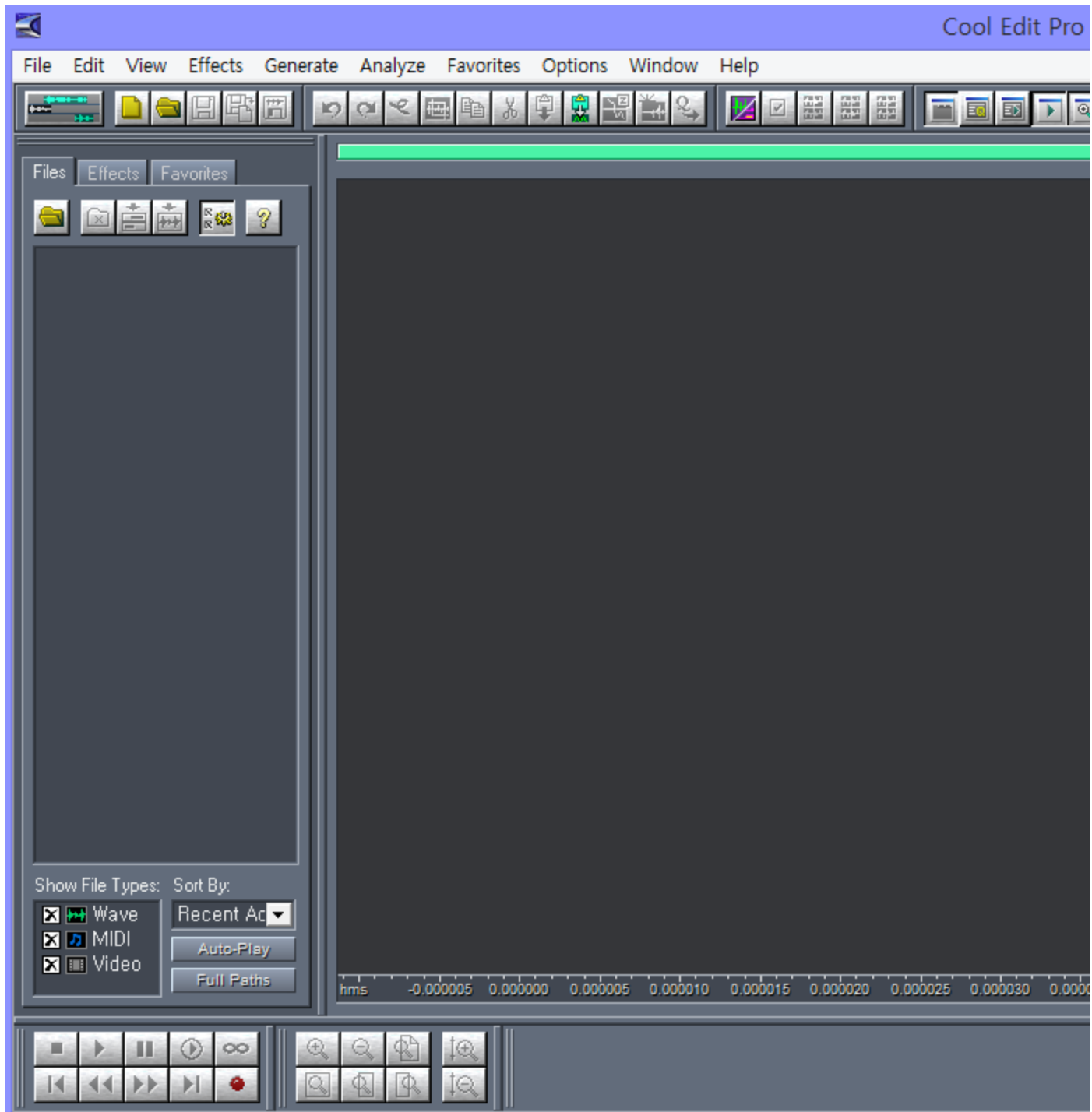
먼저 DSP Audio Out 쪽에 우퍼 스피커를 잘 연결해주도록 한다.
현재는 작은 스피커인데 기어음이나 각종 사운드를 소음 공학에 입각하여
적절하게 믹싱하여 제거하려면 어느정도 사운드 크기가 보장이 되는 것이 좋다.

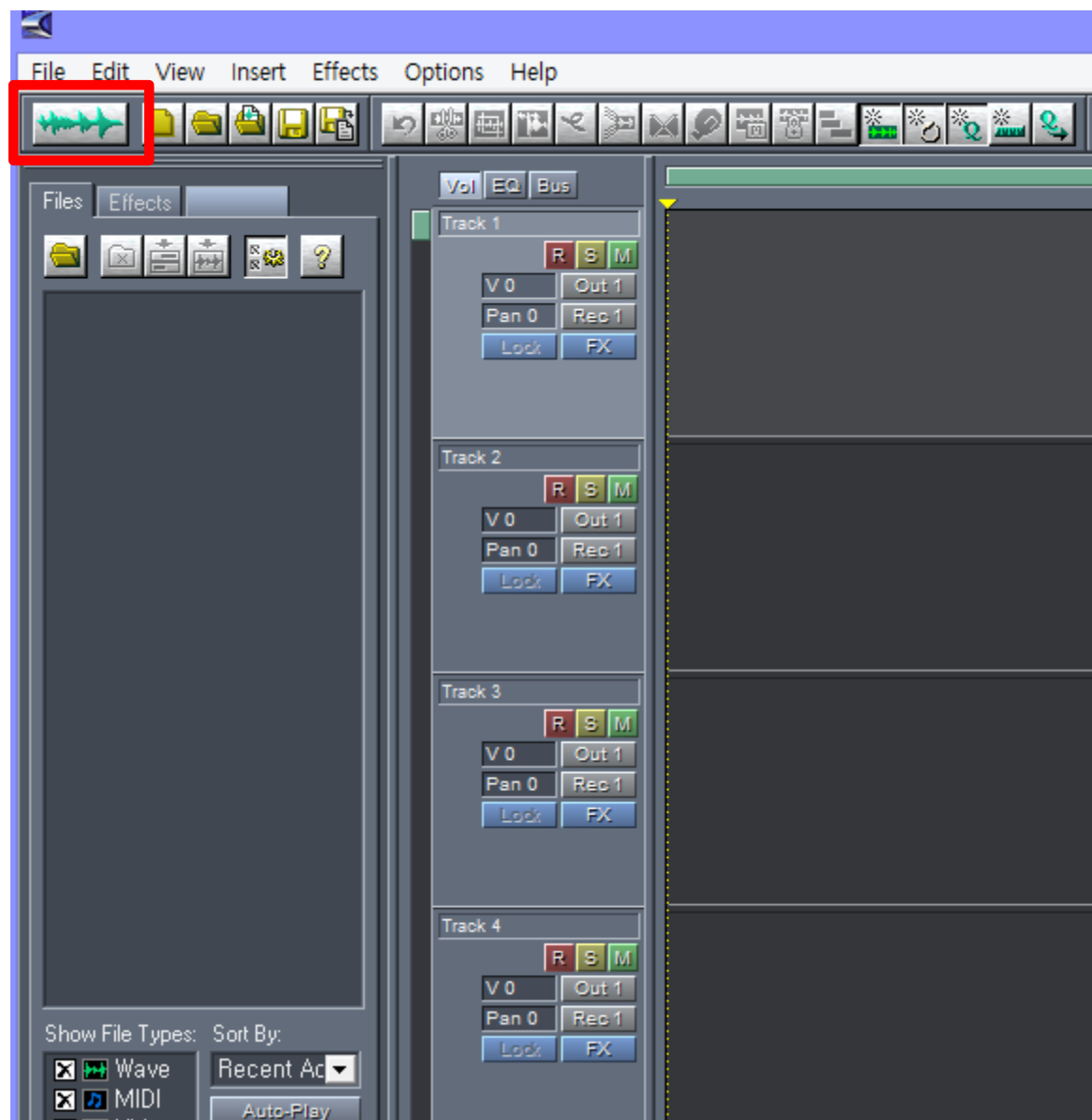


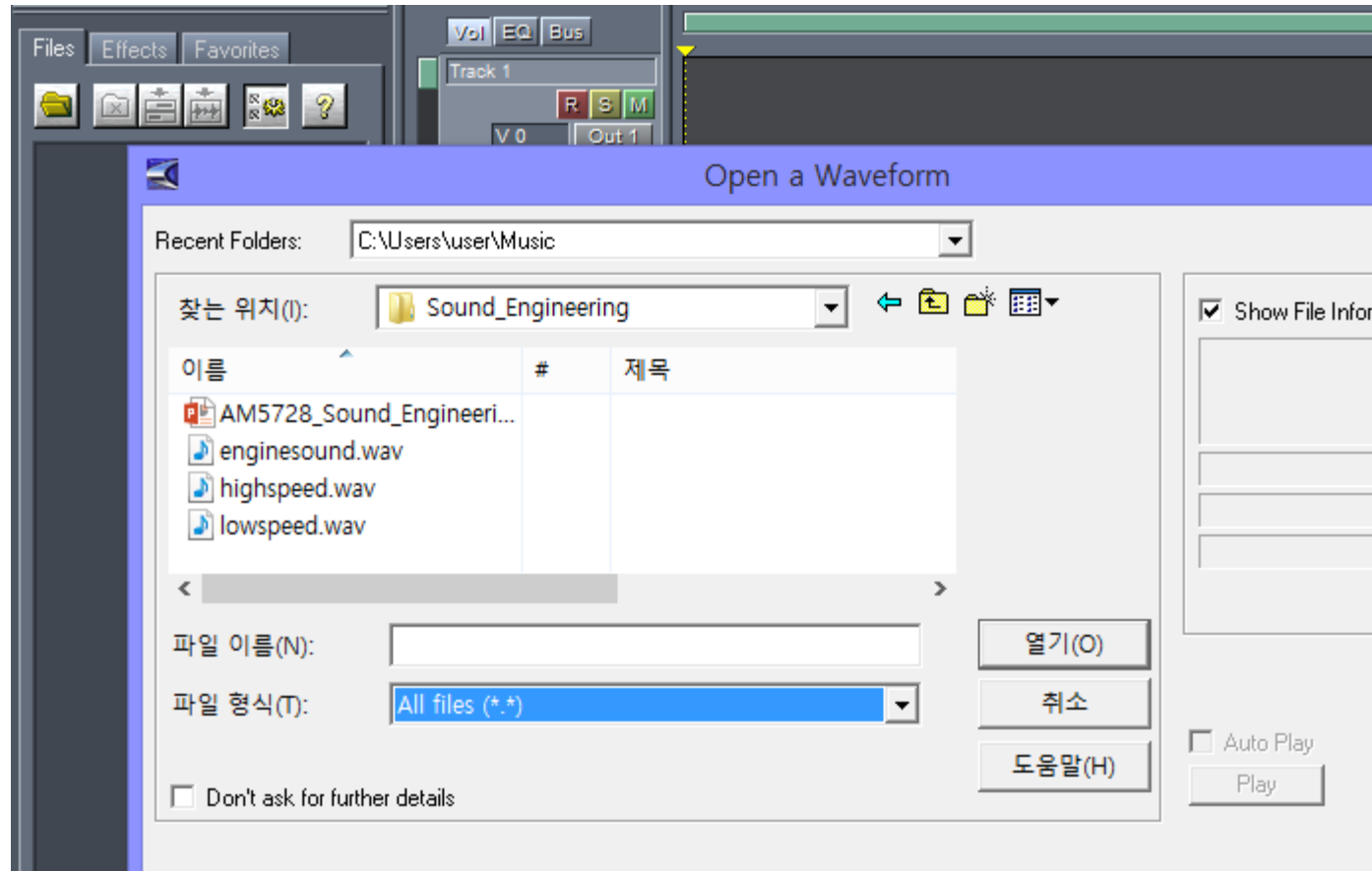
여기에 보면 사운드 엔지니어링을 수행하기 위한 추출한 웨이브 파일 3 개가 있다.

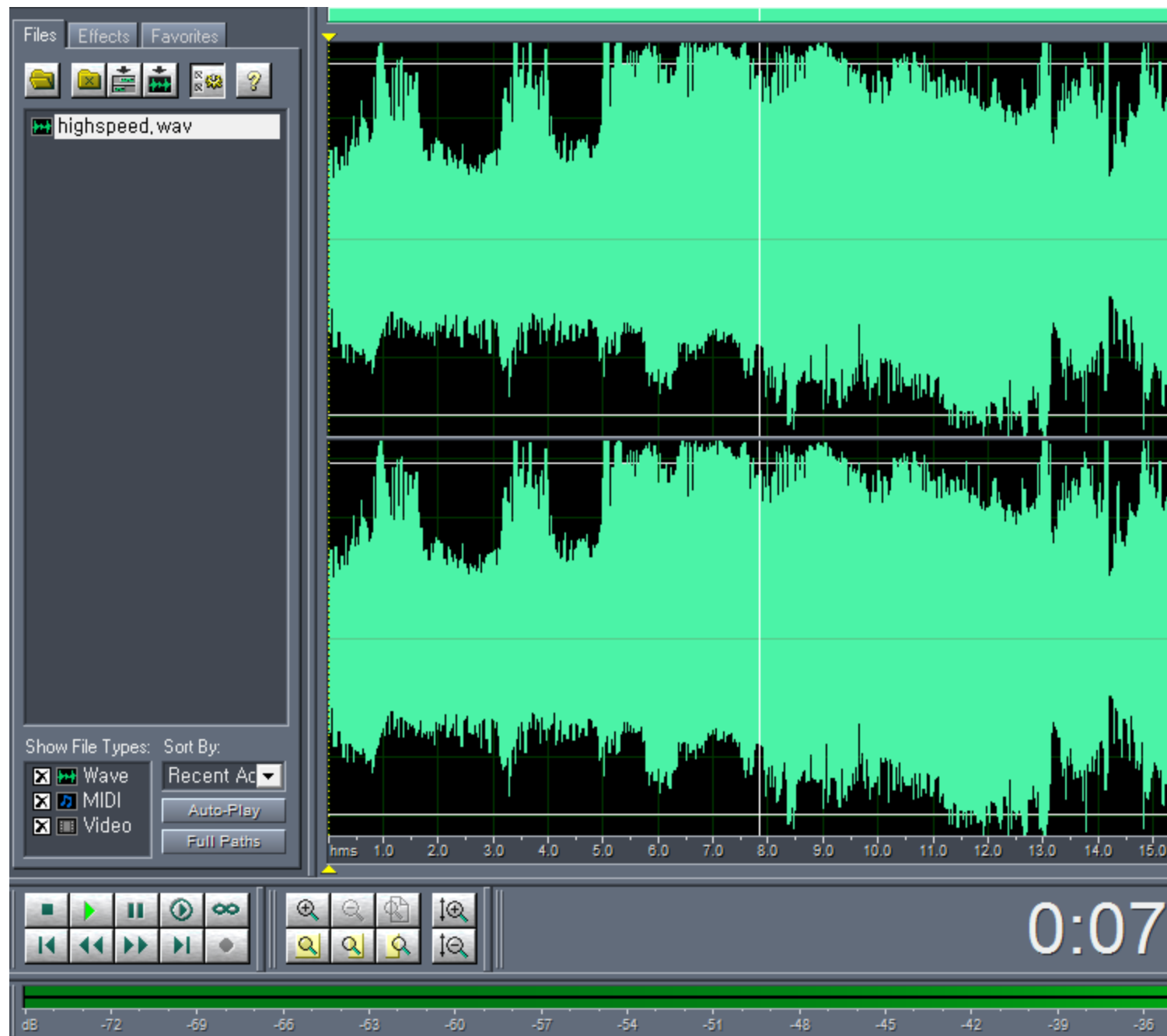
이 녀석들을 지지고 볶아서 적절한 좋은 사운드를 자동으로 생성하도록 만들어줘야 한다.
필요하다면 프로그래밍과 오디오 믹싱 툴을 병행하여 사용할 필요성도 있다.

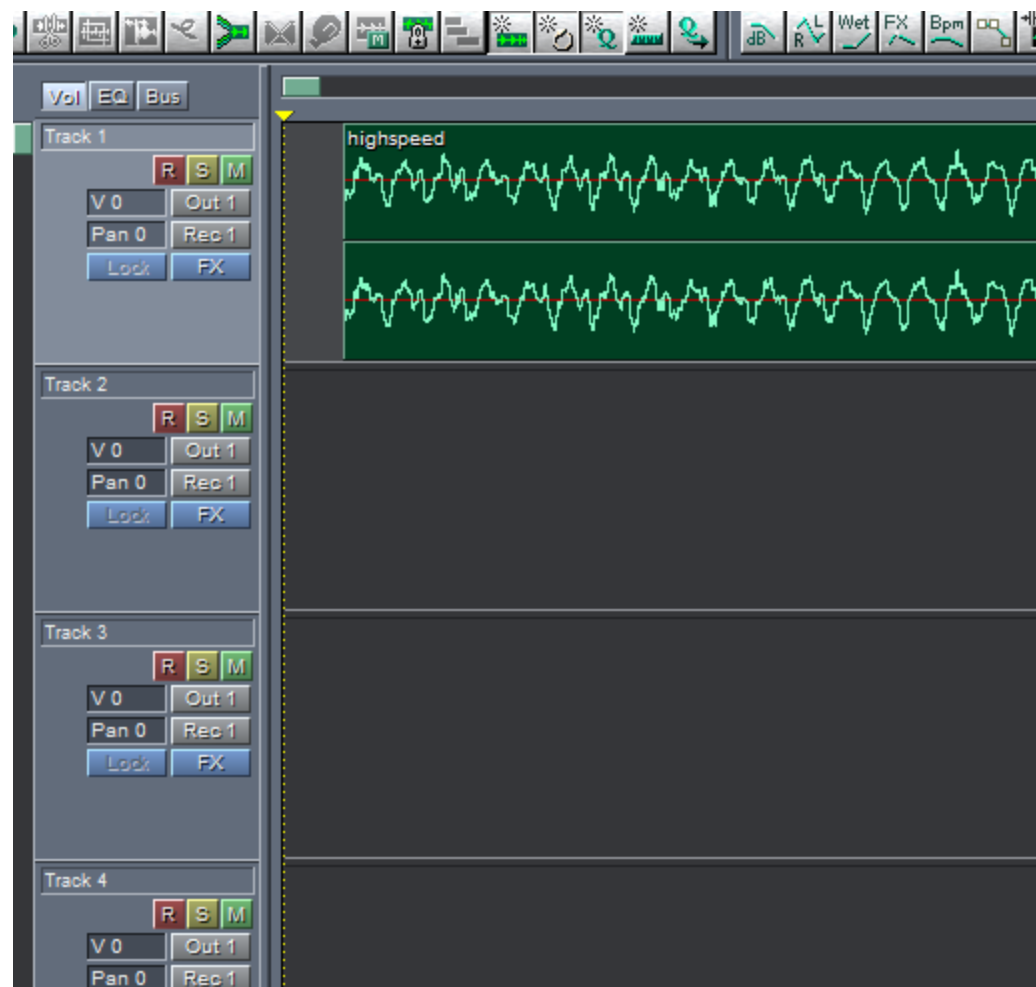
 enginesound.wav	First Sound
 fifo_can_serv.c	fix bug
 fifo_can_serv_final.c	Fix Bug
 highspeed.wav	First Sound
 lowspeed.wav	First Sound





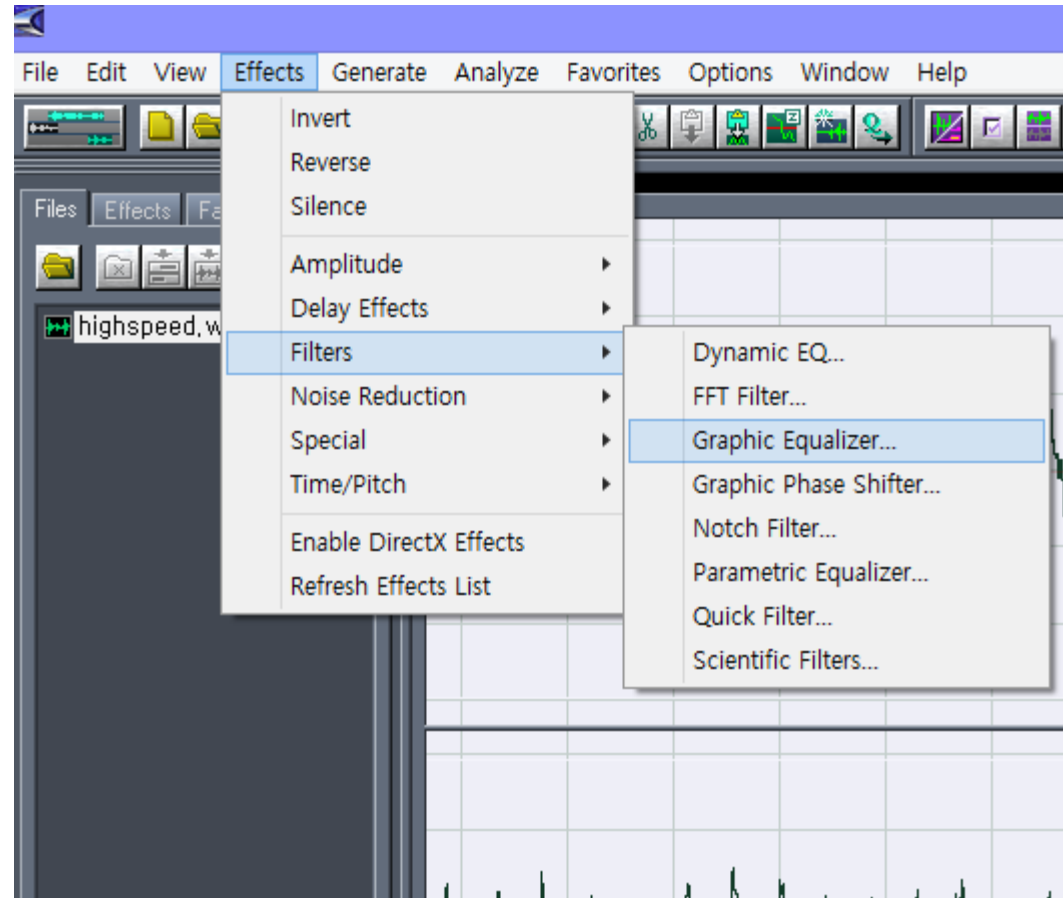








이퀄라이저등을 다양하게 활용해서 사운드를 조정할 수도 있다.



우선 차량의 엔진 사운드를 구현하기 위해 트랙에서 일정하게 가속하는 구간을 찾아보자!

