

# ESP32 RC-Sound

Der RC-Modellbauer  
alias Frank Verfürth

Software 0.3

Hardware 1.0

## 1 INHALT

---

2	Einleitung.....	2
3	ESP32 RC-Sound.....	2
4	Aufbau .....	2
4.1	Bauteile .....	2
4.2	Spannungsversorgung.....	3
4.3	Anschlüsse.....	3
5	Bedienung .....	4
5.1	WLAN Verbinden .....	4
6	SD-Karte .....	4
6.1	Wave Format .....	4
6.2	Ordnerstruktur .....	5
7	Weboberfläche.....	5
7.1	Menu Steuerung .....	5
7.1.1	Save .....	5
7.2	Motor Einstellung .....	6
7.2.1	Motor Mode .....	6
7.2.2	Motor EIN Modus .....	6
7.2.3	Quelle Einschalten Motor .....	6
7.2.4	Quelle Motorspeed Motor.....	6
7.2.5	Volumen.....	7
7.2.6	Drehzahl min .....	7
7.2.7	Drehzahl max.....	7
7.2.8	Motor aus Standgas in.....	7
7.2.9	Voreinstellungen.....	8

7.3	Sound Einstellung 1-8.....	8
7.3.1	Quelle Einschalten Sound.....	9
7.3.2	Volumen.....	9
7.3.3	Wiedergabe Sound.....	9
7.4	Einstellung .....	9
7.4.2	Ebenen Umschaltung Einstellungen .....	10
7.5	Debug .....	11
8	Anhang.....	11

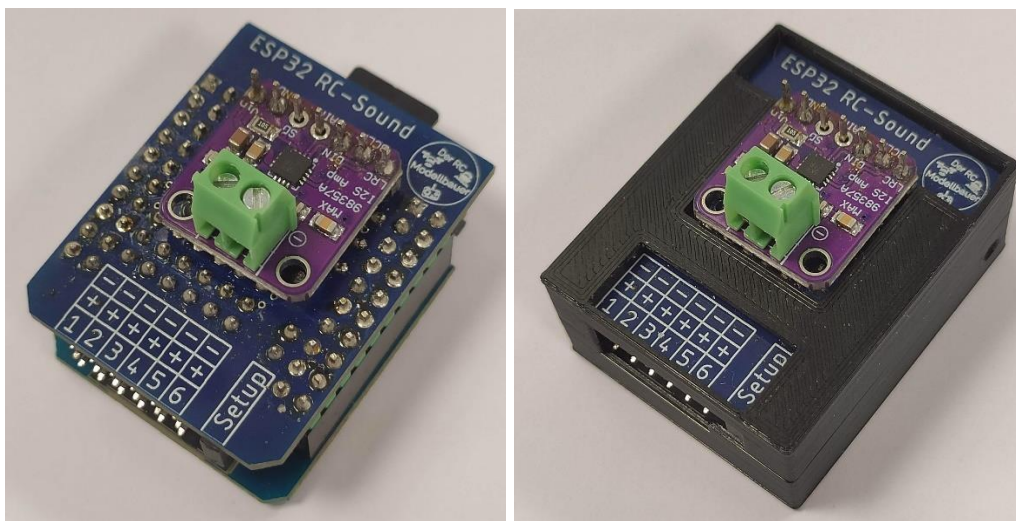
## 2 EINLEITUNG

---

- Das ESP32 RC-Sound Modul ermöglicht die Simulation von Motorsounds und kann bis zu 8 verschiedene Sounds abspielen. Diese Sounddateien werden auf einer SD-Karte gespeichert. Das Modul bietet verschiedene Ansteuerungsmethoden für den Sound bzw. Motorsound, darunter SBUS, PWM, Pin to Ground, Einkanal aus dem ESP32 SBUS-Switch sowie eine Ebenen-Umschaltung zur Kanaloptimierung. Einstellungen werden über WLAN über ein geeignetes Endgerät vorgenommen.

## 3 ESP32 RC-SOUND

---



ESP32 RC-Sound Modul rechts ohne links mit Gehäuse aus dem §

## 4 AUFBAU

---

### 4.1 BAUTEILE

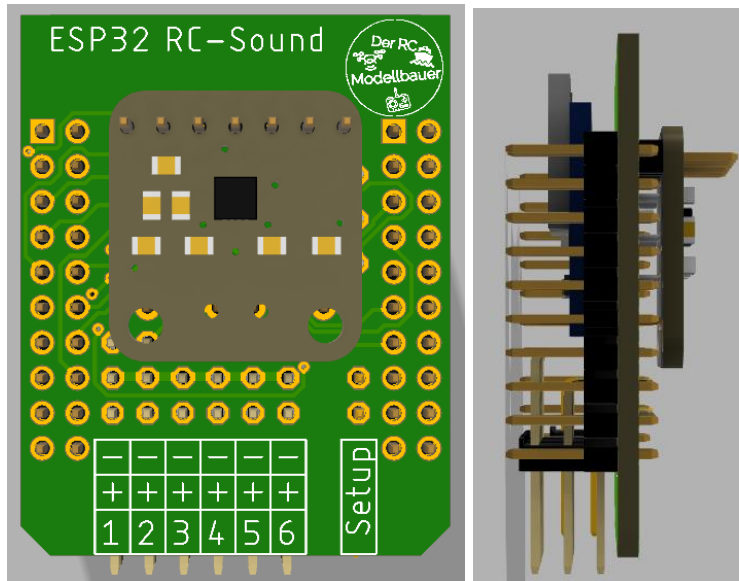
- ESP32 ESP32-Mini
- Micro SD Modul
- MAX98357A I2S 3W Klasse-D-Verstärker

## 4.2 SPANNUNGSVERSORGUNG

Das Soundmodul wird über die Servostecker an Pin 1-6 mit Spannung versorgt. Die maximale Spannung beträgt 5,3V.



## 4.3 ANSCHLÜSSE



Pin1-6 (3Polig) sind freikonfigurierbare Eingänge siehe Verschaltung. Der „-„ Pin ist mit allen anderen „-„ Pins verbunden und mit GND der Schaltung verbunden. Die „+“ Pins sind ebenfalls alle untereinander verbunden, und dienen als Spannungsversorgung der Schaltung. Die „X“ Pins sind mit Eingängen des ESP32 verschaltet. Der Setup Pin (2Polig) dient zum aktivieren des Setupmodus und kann mit einem Jumper gesteckt werden.

### 4.3.1 SBUS

Wenn im ES32 RC-Sound Modul der SBUS verwendet werden wird dieser immer an PIN1 eingelesen.

### 4.3.2 PWM

Das PWM Signale wir je nach Einstellung am entsprechend PINx eingelesen. Ist in der Konfig „PWM PIN 2 xxx“ eingesetzt wird an PIN2 ein PWM Signal eingelesen und entsprechend ausgewertet.

### 4.3.3 PIN to GND

Pin to GND ist immer nur ein Schaltbefehl. Um den entsprechend Pin zu aktivieren wird der „PINx“ mit den Pin „-„ verbunden. Dies kann über einen externen Relaiskontakt/ Mechanischer Schalter oder mit einem Negativ schaltenden Schaltmodul (ESP32 SBUS-Switch neg) erfolgen

## 5 BEDIENUNG

---

### 5.1 WLAN VERBINDEN

Das ESP32 RC-Sound Modul erstellt bei gesteckter Setupbrücke einen WLAN- Access Point mit folgenden Zugangsdaten

- SSID „ESP32 RC-Sound“
- Password „1234567890“

Nach erfolgreicher Verbindung kann die Webseite über einen Webbrowser unter der Adresse

- <http://192.168.1.1>

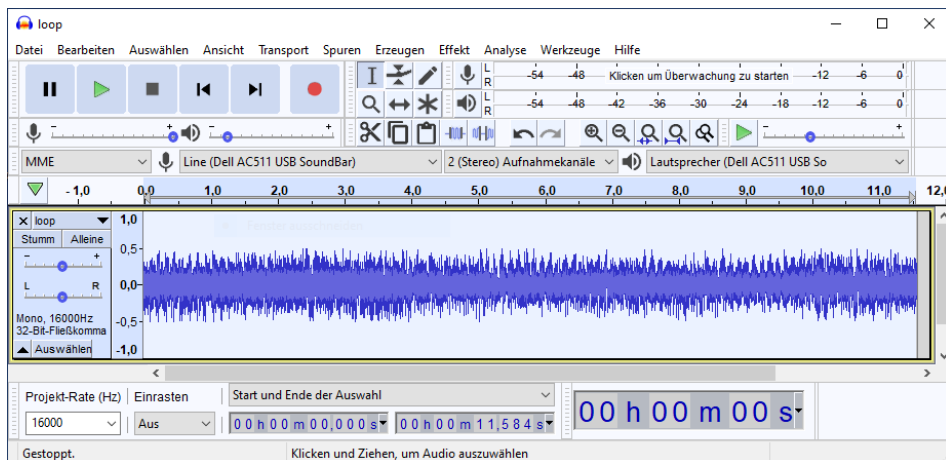
aufgerufen werden.

## 6 SD-KARTE

---












### 6.1 WAVE FORMAT

- Abtastrate von 16.000 Hz ist empfehlenswert
- Mono
- Angepasste Lautstärke (Siehe Bild ca. 0,5 Amplitude)
- Software Empfehlung <https://www.audacity.de/>



## 6.2 ORDNERSTRUKTUR

Name

-  loop.wav
-  shut.wav
-  sound1.wav
-  sound2.wav
-  sound3.wav
-  sound4.wav
-  sound5.wav
-  sound6.wav
-  sound7.wav
-  sound8.wav
-  start.wav

Die Dateien auf der SD-Karte sollten wie folgt strukturiert sein (Kleinschreibung beachten).

## 7 WEBOBERFLÄCHE

---

### 7.1 MENU STEUERUNG

# ESP32 RC-Sound

Version : 0.30

## Motor Einstellung

Back

Next

Auf jeder Seite wird oben das Webmenu angezeigt.

- Projektname „ESP32 RC-Sound“
- Version in hier „0.30“
- Auf welcher Seite man sich befindet „Motor Einstellungen“
- Mit dem Buttons Back und Next kann man sich durch das Menu navigieren.

Save

#### 7.1.1 Save

- Mit dem Save-Button werden die Einstellung gespeichert. So das nach eine Neustart des Moduls die alten Einstellungen wieder geladen werden.

## 7.2 MOTOR EINSTELLUNG

### Motor Mode

### Motor EIN Modus

#### 7.2.1 Motor Mode

- hier kann der Modus eingestellt werden, ob man eine oder zwei Richtungen hat bzw nur Vorwärts oder Vor und Zurück.

#### 7.2.2 Motor EIN Modus

- es kann Normal oder Tipbetrieb eingestellt werden.
- Normal heißt der Motorsound ist an solange der gewählte ein Einschaltbefehl ansteht.
- Tipbetrieb der Motorsound wird durch einen Impuls eingeschaltet und durch einen weiteren Impuls wieder ausgeschaltet

### Quelle Einschalten Motor

### Quelle Motorspeed Motor

#### 7.2.3 Quelle Einschalten Motor

- Hier wird der Einschaltbefehl eingestellt siehe Quellen Einschaltungen

#### 7.2.4 Quelle Motorspeed Motor

- Die Quelle für den Motorspeed (PWM oder SBUS Kanal)

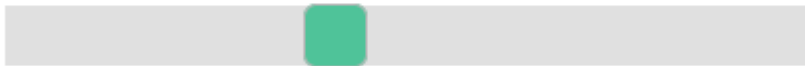
Volumen : 100



Drehzahl min : 100 %



Drehzahl max : 300 %



Motor aus Standgas in : 0 s



#### 7.2.5 Volumen

- Die Lautstärke der Motor Sounds (Standard: 100%)

#### 7.2.6 Drehzahl min

- Die Wiedergabegeschwindigkeit der loop.wav bei Standgas. 100% -> 1.0 fache Wiedergabegeschwindigkeit (Standard: 100%)

#### 7.2.7 Drehzahl max

- Die Wiedergabegeschwindigkeit der loop.wav bei Vollgas. 300% -> 3.0 fache Wiedergabegeschwindigkeit (Standard: 300%)

#### 7.2.8 Motor aus Standgas in

- Ist die Zeit die sich der Motor im Standgas befinden muss um automatisch abgeschaltet zu werden. 0 -> deaktiviert (Standard: 0s)

## Voreinstellungen

SBUS

PWM

PIN

### 7.2.9 Voreinstellungen

- SBUS alle Quellen werden auf SBUS Kanäle voreingestellt
- PWM alle Quellen werden auf PWM Kanäle voreingestellt
- PIN alle Quellen werden auf Pins voreingestellt (Motorspeed = PWM Kanal)

## 7.3 SOUND EINSTELLUNG 1-8

### ESP32 RC-Sound

Version : 0.30

### Sound 1 Einstellung

Back

Next

Die Seite „Sound x Einstellung“ gibt es für alle 8 Sounds.



## Quelle Einschalten Sound

PWM Pin Low 03 ▼

Volumen : 100



## Wiedergabe Sound

Normal ▼

### 7.3.1 Quelle Einschalten Sound

- Hier wird der Einschaltbefehl eingestellt siehe Quellen Einschaltungen

### 7.3.2 Volumen

- Die Lautstärke des Sounds (Standard: 100%)

### 7.3.3 Wiedergabe Sound

- Normal der Sound wird einmal abgespielt, danach muss er erneut an getriggert werden.
- Loop der der Sound wird solange abgespielt, bis er nicht mehr an getriggert wird.

## 7.4 EINSTELLUNG

# ESP32 RC-Sound

Version : 0.30

## Einstellung



Die Seite „Einstellung“ hier werden Special Einstellungen vorgenommen.

## Einkanal Einstellungen Einkanal Kanal

## Kompatibilitaets-Mode

### 7.4.1.1 Einkanal Einstellungen

- EinKanal Kanal der SBUS Kanal für den EinKanal (Info ESP32 SBUS-Switch)
- Kompatibilitäs-Mode für den EinKanal

## Ebenen Umschaltung Einstellungen Ebenen Umschaltung Kanal

## Ebenen Kanal

### 7.4.2 Ebenen Umschaltung Einstellungen

- Kanal für die Ebenumschaltung
- Kanal für die Ebene

## 7.5 DEBUG

# ESP32 RC-Sound

Version : 0.30

## Debug Info

Back

Next

SUBS K1: 0  
SUBS K2: 0  
SUBS K3: 0  
SUBS K4: 0  
SUBS K5: 0  
SUBS K6: 0  
SUBS K7: 0  
SUBS K8: 0

---

PWM PIN 1: 1496  
PWM PIN 2: 1474  
PWM PIN 3: 1492  
PWM PIN 4: 1501  
PWM PIN 5: 1500  
PWM PIN 6: 1500

---

Konfig Motor Start: 41  
Konfig Sound 1 Start: 42  
Konfig Sound 2 Start: 43  
Konfig Sound 3 Start: 44  
Konfig Sound 4 Start: 45  
Konfig Sound 5 Start: 999  
Konfig Sound 6 Start: 999  
Konfig Sound 7 Start: 999  
Konfig Sound 8 Start: 999  
Konfig Speed Sound 1: 20  
Konfig Eben Kanal Umschalter: 231  
Konfig Eben Kanal Wert: 231

Hier werden Debug Informationen angezeigt

- SBUS K1-K8 die ersten 8 SBUS-Kanäle falls verwendet
- PWM PIN1-6 die PWM Werte der Pins 1-6 falls verwendet
- Anzeige der Konfig aus dem EEPROM

## 8 ANHANG

---

Mehr Informationen und Videos

Stand 08.10.2023 11:38

<https://www.youtube.com/channel/UCkWFzuBmOhYu49MQkg89nMw>