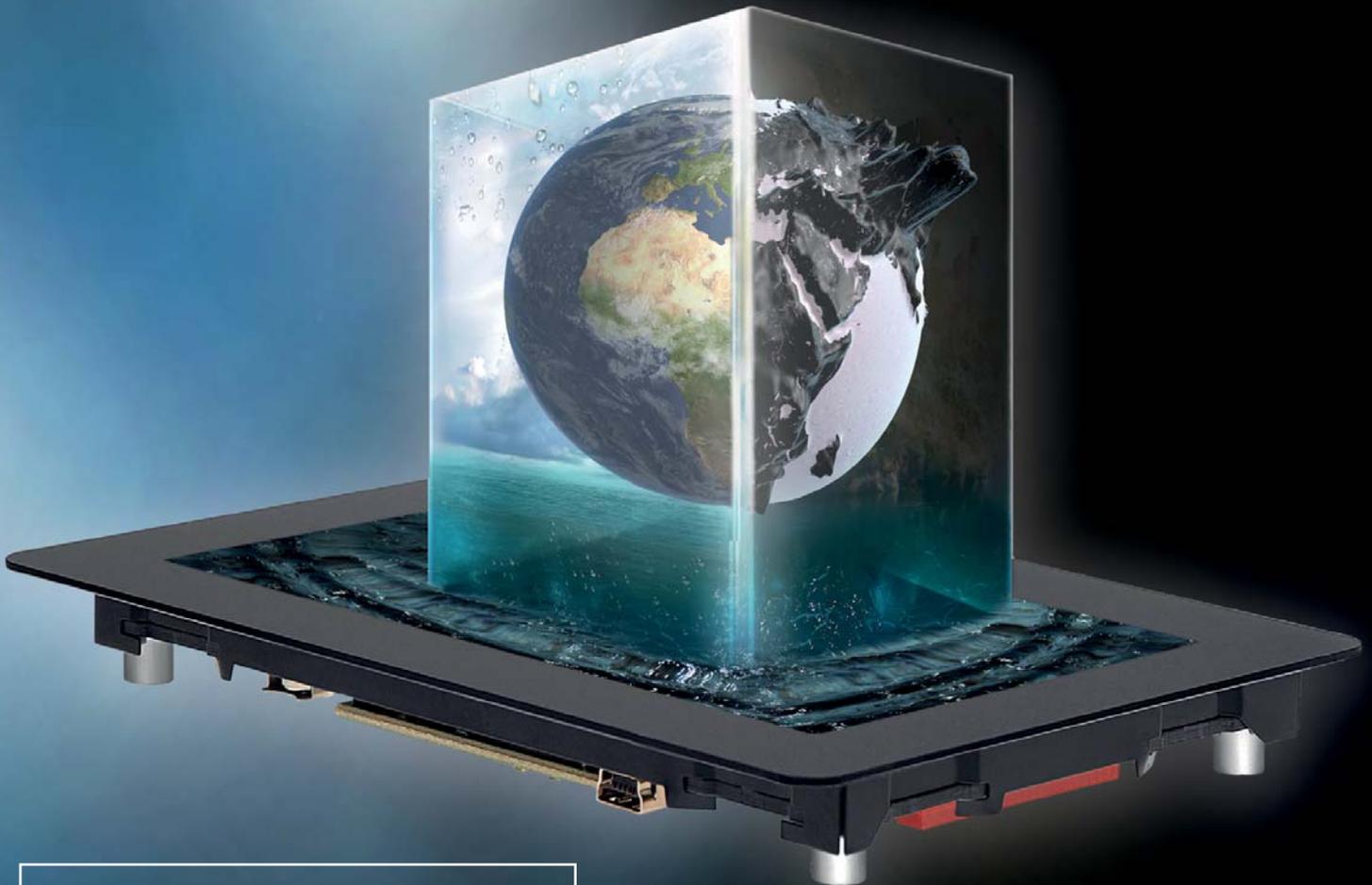




EA uniTFT050 - 5" MULTIFUNCTION TFT



- Resistiv oder PCAP (Multitouch)
- objektorientierter Bildschirmaufbau
- Vektorisierte Zeichensätze:
ASCII und Unicode
- Extrem schneller Bildaufbau mit
bis zu 50fps
- Alpha Blending, bewegte Objekte
- 7 Interfaces:
USB, 2xI²C, 2xSPI, 2xRS-232

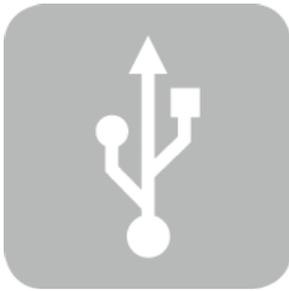


Search for "UNITFT"



SPIELERISCH MIT OBJEKTEN JONGLIEREN

TFT-Displays sind in der Industrie- und Medizintechnik wie auch im privaten Bereich nicht mehr wegzudenken. Farbdisplays vereinfachen die Bedienung und werten jedes Gerät auf. Gerade optisch profitieren kleine wie große Applikationen vom Einsatz eines Farbdisplays. Wichtig ist dabei ein ansprechendes Bildschirmlayout - was zählt sind Übersichtlichkeit und modernes Design. Hier setzt das neue Konzept der neuen uniTFT-Displays von ELECTRONIC ASSEMBLY an. Es stehen eine Reihe graphisch ansprechender Objekte zur Verfügung, welche mit einfachsten Mitteln an den individuellen Bedarf angepasst werden können. Mit dem grafischen Editor werden mühelos Bildschirmseiten per Drag-and-Drop Operation erstellt. Die Eigenschaften der einzelnen Objekte sind jederzeit editierbar, Aktionen (z.B. für Touchtasten) erstellbar.



USB UND ANDERE SCHNITTSTELLEN

Das neue EA uniTFT hält diverse Schnittstellen zur Aussenwelt bereit. Zum Flashen und Debuggen oder auch für den normalen Betrieb ist ein USB-Interface vorhanden. Auch eine SPI, RS-232 und I²C-Bus Schnittstelle befinden sich onBoard. Sollen externe Geräte oder Aktoren bedient werden, kann das über 3 weitere, als Master deklarierte Schnittstellen SPI, RS-232 und I²C-Bus erfolgen. 4 Analogeingänge und ein PWM-Ausgang ermöglichen das Verarbeiten von analogen Signalen, 16 digitale I/O's (auf bis zu 128 erweiterbar) übernehmen vielfältige Steuerungsaufgaben. Ein Videoeingang liefert Bilder, welche direkt auf dem Display angezeigt oder auf der integrierten micro SD-Karte (bis zu 32 GB) abgespeichert werden können.

OBJEKTE, VARIABLEN, RECHENOPERATIONEN

Alle nur erdenklichen Objekte können beliebig platziert, bewegt und wieder gelöscht werden. Schriften sind verlustfrei zoom- und drehbar, eigene Windows-Zeichensätze werden direkt im Display abgelegt. Dank automatischer ASCII- und Unicode- Umschaltung werden flexibel die unterschiedlichsten Systeme unterstützt; Chinesische Zeichen eingeschlossen.

Elegante Effekte zum Ein- und Ausblenden oder Hereinfliegen sind bereits integriert. Über Stylesheets lassen sich durchgängig einheitliche Designs erstellen. Bilder können als JPEG, PNG oder SVG (auch transparent) eingebunden werden, Sound ist in Form von MP3 abspielbar. Zusammen mit der integrierten, batteriegepufferten Zeitbasis lassen sich Ereignisse zusammen mit einem Zeitstempel dokumentieren oder auch Abläufe völlig autark ohne externem Rechner steuern.

Bezeichnung	Befehlscode	Beschreibung
Rechteck(abgerundet)	#GRR Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor, Width, Height, Radius, BorderWidth, Angle	Definiert abgerundetes Rechteck in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor(0..9), Width(Pixel), Height(Pixel), Radius(Pixel), BorderWidth(0..100) und Angle(0..360)
Polyline zeichnen	#GPL Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, PosX2, PosY2, PosX3, PosY3	Definiert Polyline in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar und den entsprechenden PosX sowie PosY Punkten. Letzter Punkt wird automatisch mit Startpunkt verbunden.
Polygon(gefüllt)	#GPF Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, PosX2, PosY2, PosX3, PosY3	Definiert gefülltes Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar und den entsprechenden PosX sowie PosY Punkten. Letzter Punkt wird automatisch mit Startpunkt verbunden.
Polyline/Polygon addieren	#GPA Object-Id, PosX, PosY, PosX2, PosY2	Addiert zusätzliche PosX und PosY zu Object-Id
Polypath Segment	#GPP Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Segment1, Segment2	Definiert gefülltes Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX und PosY sowie den folgenden Segmenten. Dadurch sind runde Formen möglich.
Polygon(geometrisch)	#GGP Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor, Radius, NumberCorners, BorderWidth, Angle	Definiert Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius(Pixel), NumberCorners, Borderwidth(0..100) und Angle(0..360) Beispiel:
Polygon(Stem)	#GGS Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, CountPoints, BorderWidth, Angle	Definiert sternförmiges Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), CountPoints, Borderwidth(0..100) und Angle(0..360)
Kreis/Ellipse	#GET Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, BorderWidth, Angle	Definiert kreis- bzw. ellipsenförmiges Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), Borderwidth(0..100) und Angle(0..360)
Bogen	#GEA Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, StartAngle, StopAngle, BorderWidth, Angle	Definiert gebogenes Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), StartAngle(0..360), StopAngle(0..360), Borderwidth(0..100) und Angle(0..360)
Pie	#GEP Object-Id, Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, StartAngle, StopAngle, Angle	Definiert Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-ar, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), StartAngle(0..360), StopAngle(0..360) und Angle(0..360)



DAS TOUCHPANEL: RESISTIV ODER MULTITOUCH PCAP

Dank der hohen Integration ist es ein Leichtes, eine simple und eingängige Benutzerführung zu erstellen. Eine Vielzahl hilfreicher Funktionen unterstützen darin den Programmierer. Individuelle Tastengrößen und -anordnungen sind möglich. Auch Einstellungen mit einem Schieberegler oder Drehregler sind schnell realisiert. Die umfassende Funktionalität macht dieses Display zu einem kompletten, vielseitigen HMI, welches gleichzeitig extrem kompakt aufgebaut ist. Das resistive Touchpanel lässt sich auch mit einem Stift oder mit Handschuhen bedienen; die PCAP-Version funktioniert auch noch hinter einer 4 mm dicken Glasscheibe oder mit dünnen Handschuhen und ist gleichzeitig multitouch-fähig.

UNISKETCH FÜR WINDOWS

Mit einem speziell auf die Möglichkeiten dieses Displays abgestimmten Grafik-Tool entstehen im Handumdrehen Bildschirmlayouts und Bedienoberflächen. Die Eigenschaften eines Objektes sind wie auch die standardisierten Stylesheets schnell und einfach angepasst.



Der Temperaturbereich des Displays ist für -20..+70°C ausgelegt. Eine lange Verfügbarkeit und der hohe Qualitätsanspruch zeugen von den Zielmärkten Industrie, Automotive und Medizin.

