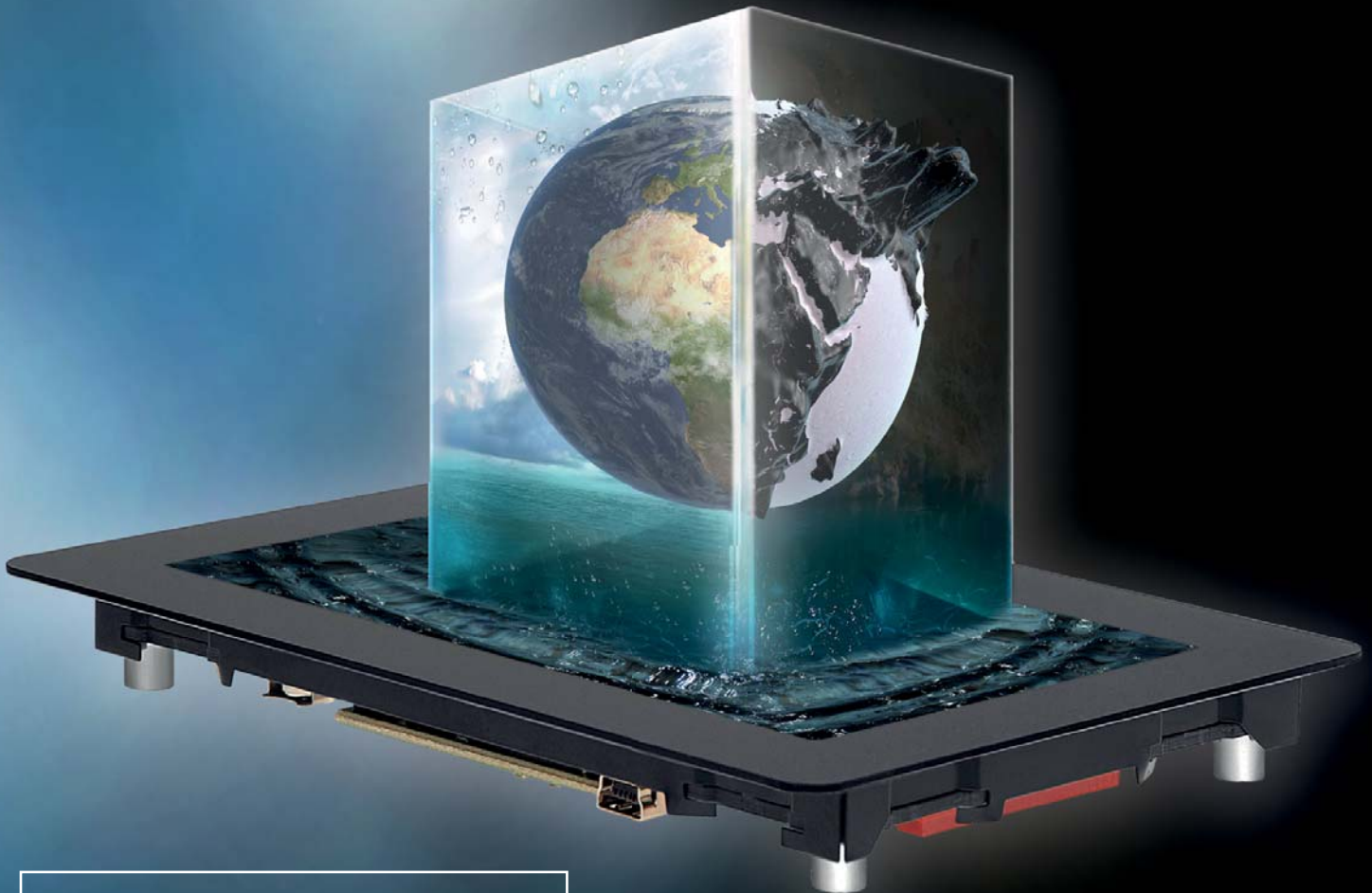




EA uniTFT - 5" 7" 10.1" MULTIFUNCTION TFT



- 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

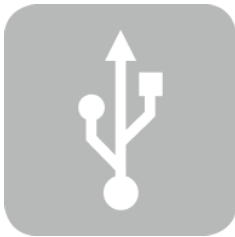


Search for "UNITFT"



SPIELERISCH MIT OBJEKTEN JONGLIEREN

TFT-Displays sind in der Industrie- und Medizintechnik wie auch im privaten Bereich nicht mehr wegzudenken. Sie vereinfachen die Bedienung und werten automatisch das Gerät auf. Auch optisch profitieren kleine und größere 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. Sie erstellen damit Oberflächen wie auf einem Tablet oder Smartphone. Dazu 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 und Aktionen (z.B. für Touchtasten) erstellbar. Ein sanftes Erscheinen oder seitliches Hereinwandern von Objekten erzeugt beim Anwender ein intuitives Gefühl der Nähe und Leichtigkeit in der Bedienung.



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, die 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 einzeln bewegt und auch wieder individuell gelöscht werden. Schriften sind verlustfrei zoom- und drehbar, die Zeichensätze sind direkt im Display abgelegt. Dank automatischer ASCII- und Unicode-Umschaltung werden 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 direkt abspielbar. Dank der integrierten, batteriegepufferten Zeitbasis lassen sich Ereignisse zusammen mit einem Datumsstempel dokumentieren oder auch Abläufe völlig autark ohne externem Rechner steuern.

auch wieder individuell gelöscht werden. Schriften sind verlustfrei

Bezeichnung	Befehlscode	Beschreibung
Rechteck(abgerundet)	#GRR Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor, Wdh, Height, Radius, BorderWidth, Angle	Definiert abgerundetes Rechteck in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor(0..9), Width(Pixel), Height(Pixel), Radius(Pixel), BorderWidth(0..100) und Angle(0..360)
Polylinie zeichnen	#GPL Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, PosX2, PosY2, PosX3, PosY3	Definiert Polylinie in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er und den entsprechenden PosX sowie PosY Punkten.
Polygon(gefüllt)	#GPF Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, PosX2, PosY2, PosX3, PosY3	Definiert gefülltes Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er und den entsprechenden PosX sowie PosY Punkten. Letzer 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-er, PosX, PosY, Segment1, Segment2	Definiert gefülltes Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, PosX und PosY sowie den folgenden Segmenten. Dadurch sind runde Formen möglich.
Polygon(geometrisch)	#GPP Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor, Radius, NumberCorners, BorderWidth, Angle	Definiert Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius(Pixel), NumberCorners, BorderWidth(0..100) und Angle(0..360)
Polygon(Stem)	#GGS Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), CountPoints, BorderWidth(0..100) und Angle(0..360)	Definiert sternförmiges Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), CountPoints, BorderWidth(0..100) und Angle(0..360)
Kreis/Ellipse	#GET Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, BorderWidth, Angle	Definiert kreis- bzw. ellipsenförmiges Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), BorderWidth(0..100) und Angle(0..360)
Bogen	#GEA Object-Id, Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, StartAngle, StopAngle, BorderWidth, Angle	Definiert gebogenes Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, 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-er, PosX, PosY, Anchor, Radius1, Radius2, StartAngle, StopAngle, Angle	Definiert Polygon in Object-Id in Abhängigkeit von Drawstyle-er, PosX, PosY, Anchor(0..9), Radius1(Pixel), Radius2(Pixel), StartAngle(0..360), StopAngle(0..360) und Angle(0..360)

DAS TOUCHPANEL: 5“ - 7“ - 10,1“ RESISTIV ODER PCAP



Dank der hohen Integration ist es ein Leichtes, eine simple und eingängige Benutzerführung zu erstellen. Eine Vielzahl hilfreicher Funktionen unterstützen 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 und ist auch mit dünnen Handschuhen bedienbar.

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.

