

Enseignes et afficheurs à LED

Afficheurs matriciels

Afficheurs matriciels

Pierre-Yves Rochat

- Notion de pixel
- Caractéristique des afficheurs
- Matrices de LED
- Commandes par registres
- Programmation
- Génération et rafraîchissement

Pierre-Yves Rochat

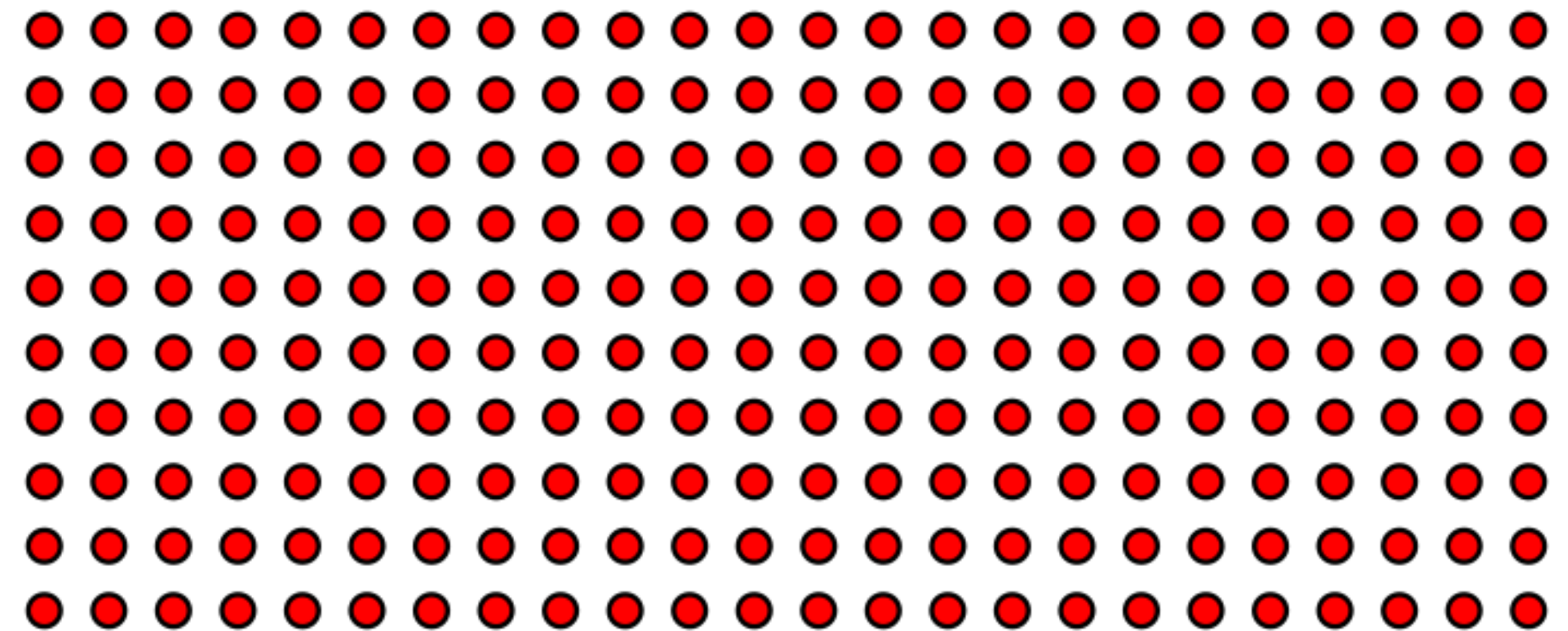
- Notion de pixel
- Caractéristique des afficheurs
- Matrices de LED
- Commandes par registres
- Programmation
- Génération et rafraîchissement

Notion de pixel

- **Afficheur** : dispositif électronique permettant de présenter visuellement des données

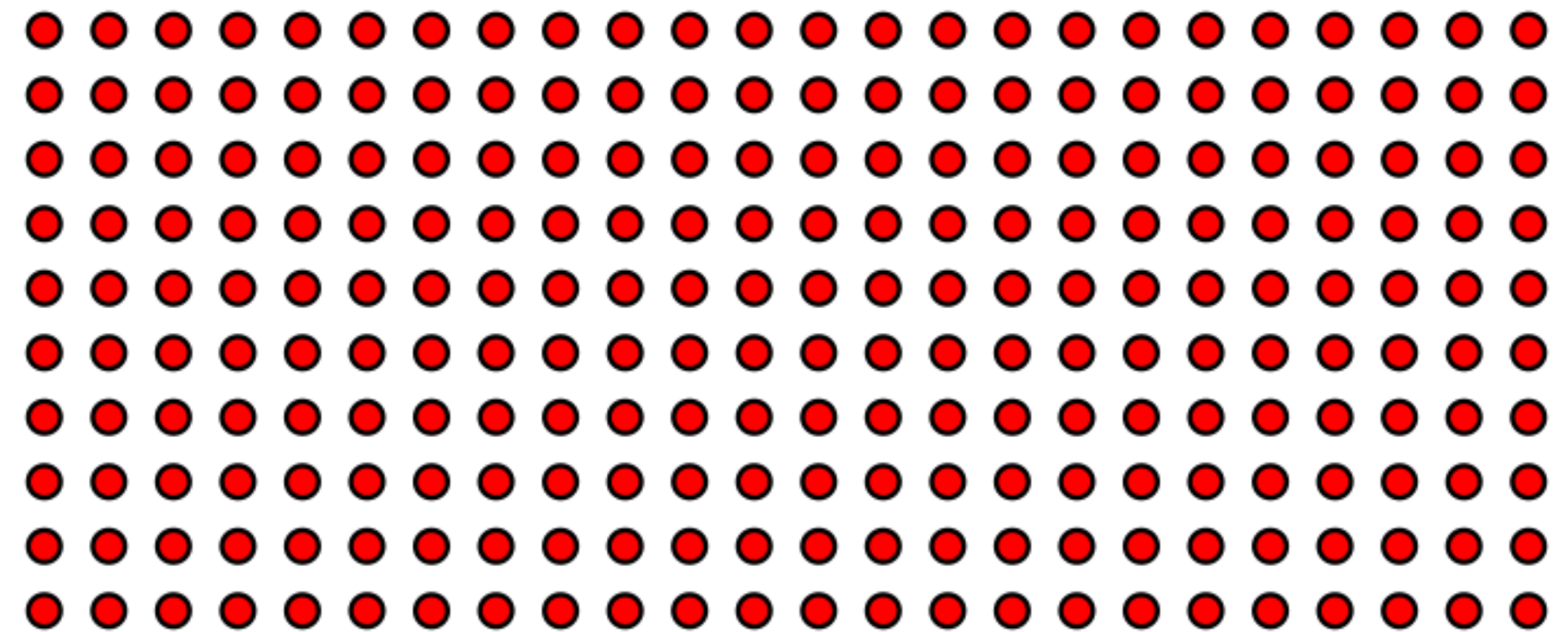
Notion de pixel

- **Afficheur** : dispositif électronique permettant de présenter visuellement des données
- Affichages matriciels : grille orthonormée



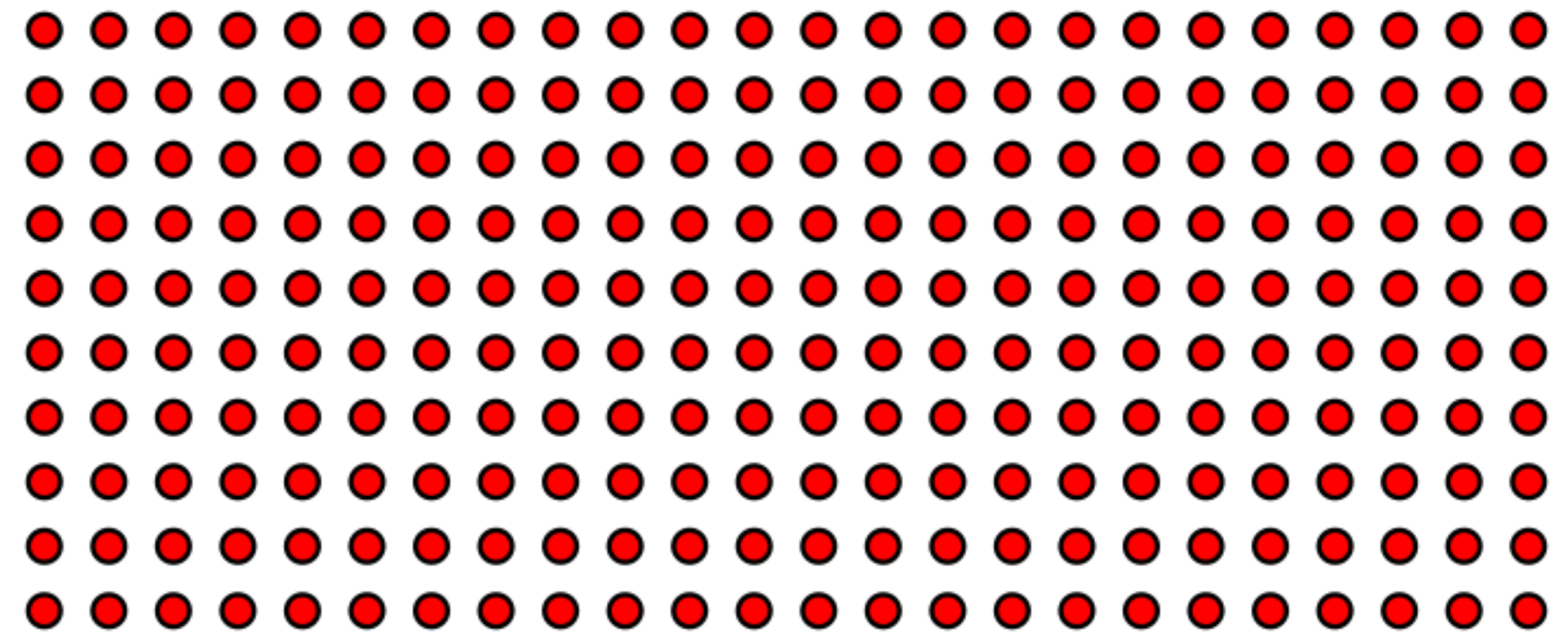
Notion de pixel

- **Afficheur** : dispositif électronique permettant de présenter visuellement des données
- Affichages matriciels : grille orthonormée
- Ensemble de **pixels**



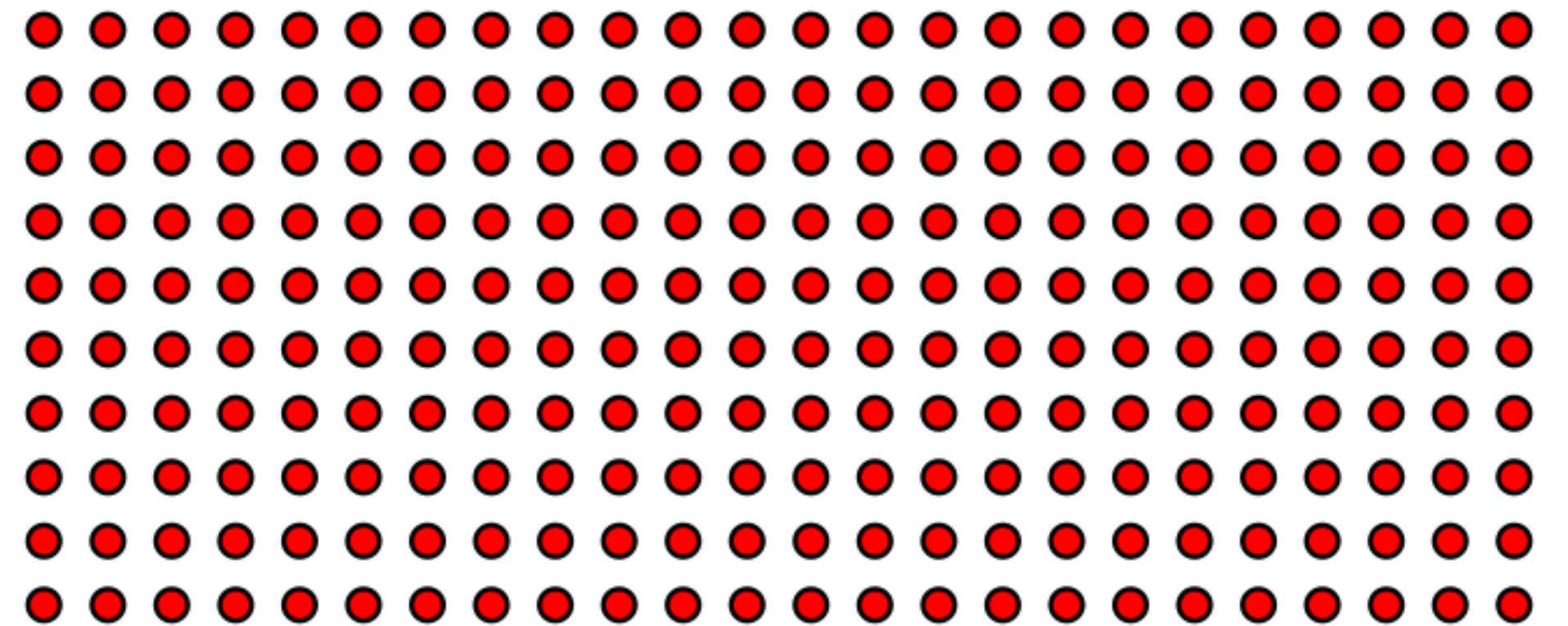
Notion de pixel

- **Afficheur** : dispositif électronique permettant de présenter visuellement des données
- Affichages matriciels : grille orthonormée
- Ensemble de **pixels**
- **Résolution** : distance entre un pixel et son plus proche voisin



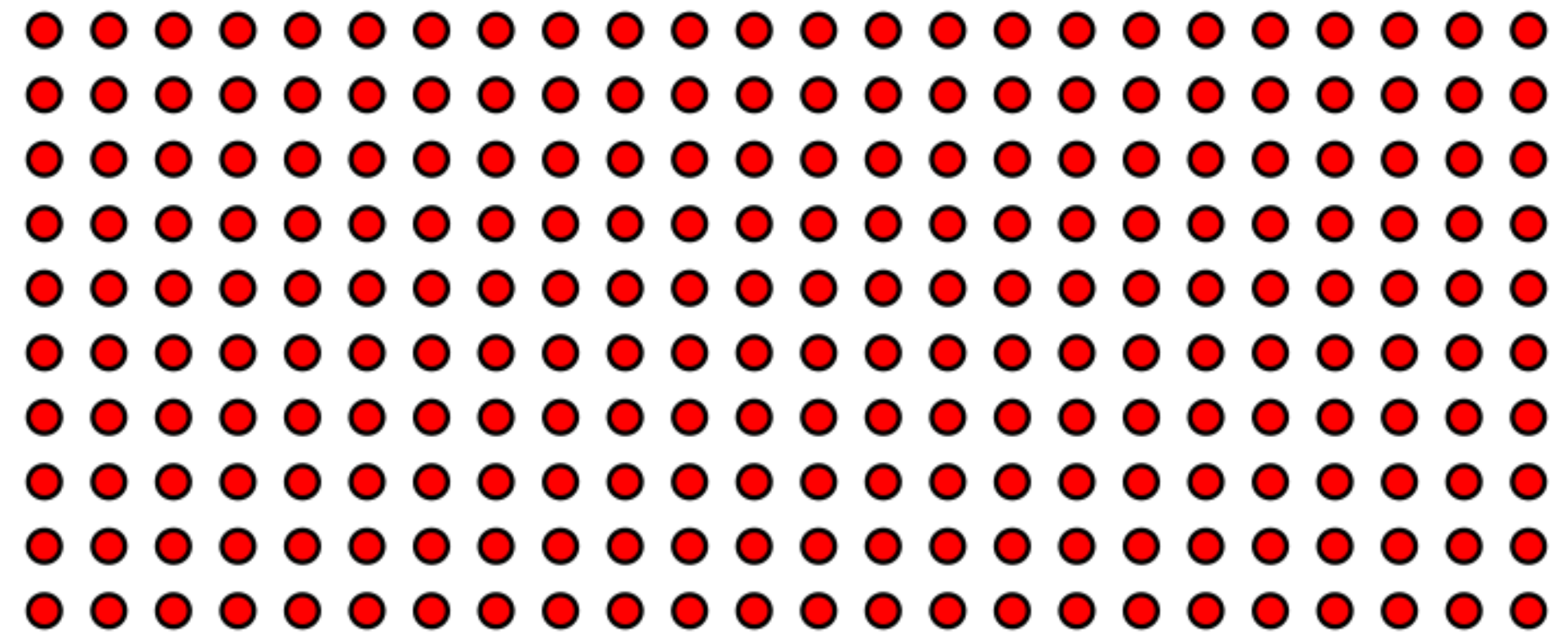
Notion de pixel

- **Afficheur** : dispositif électronique permettant de présenter visuellement des données
- Affichages matriciels : grille orthonormée
- Ensemble de **pixels**
- **Résolution** : distance entre un pixel et son plus proche voisin
- *Pitch*. Exemple : **P6** = 6 mm entre chaque pixel

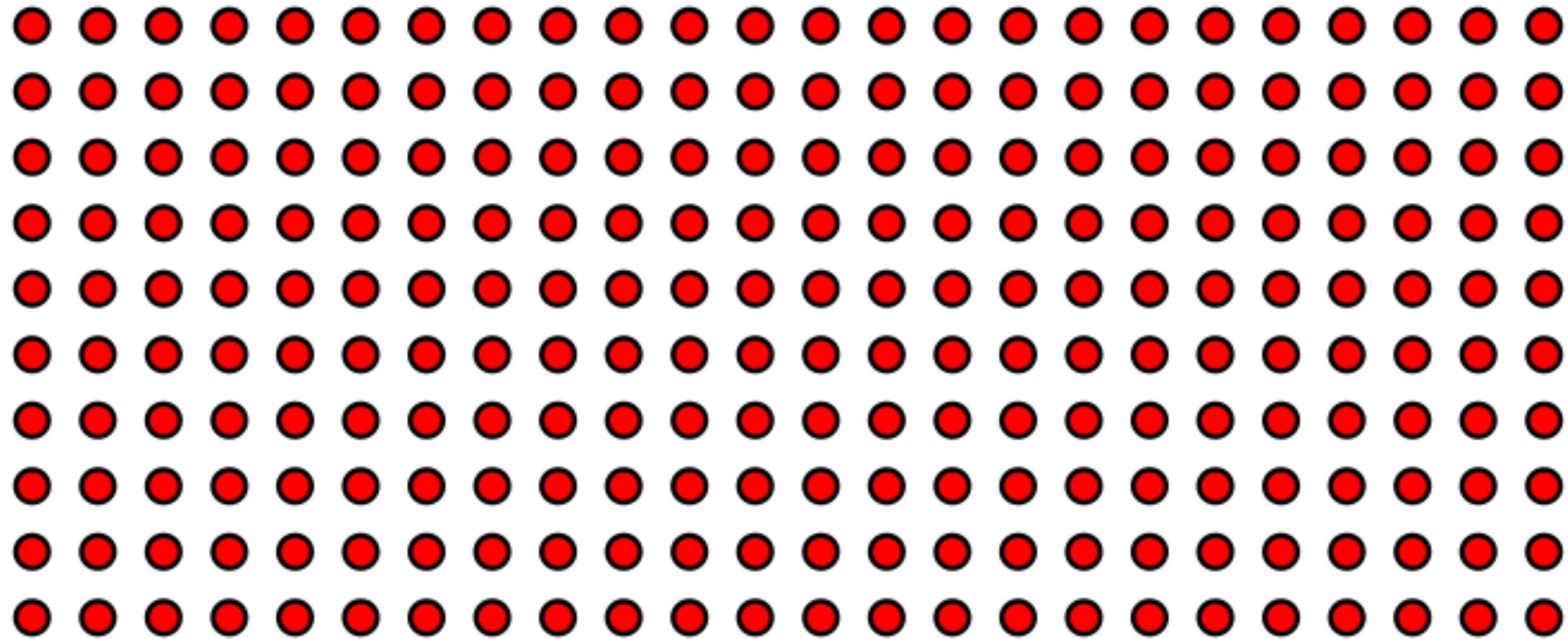


Notion de pixel

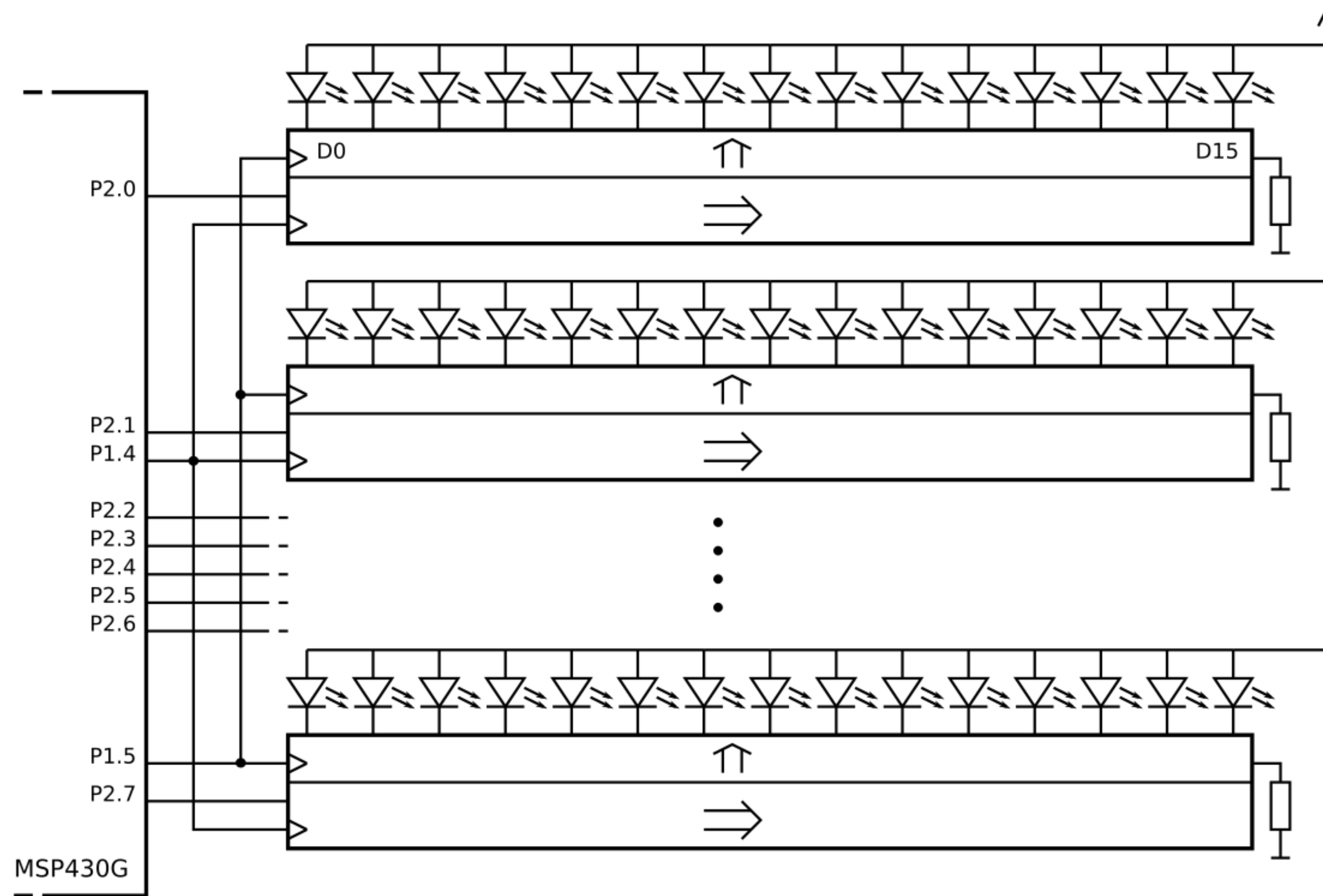
- **Afficheur** : dispositif électronique permettant de présenter visuellement des données
- Affichages matriciels : grille orthonormée
- Ensemble de **pixels**
- **Résolution** : distance entre un pixel et son plus proche voisin
- *Pitch*. Exemple : **P6** = 6 mm entre chaque pixel
- **Densité** : nombre de pixels par unité de surface



Afficheurs à LED



Commande des LED par des registres



Programme de commande

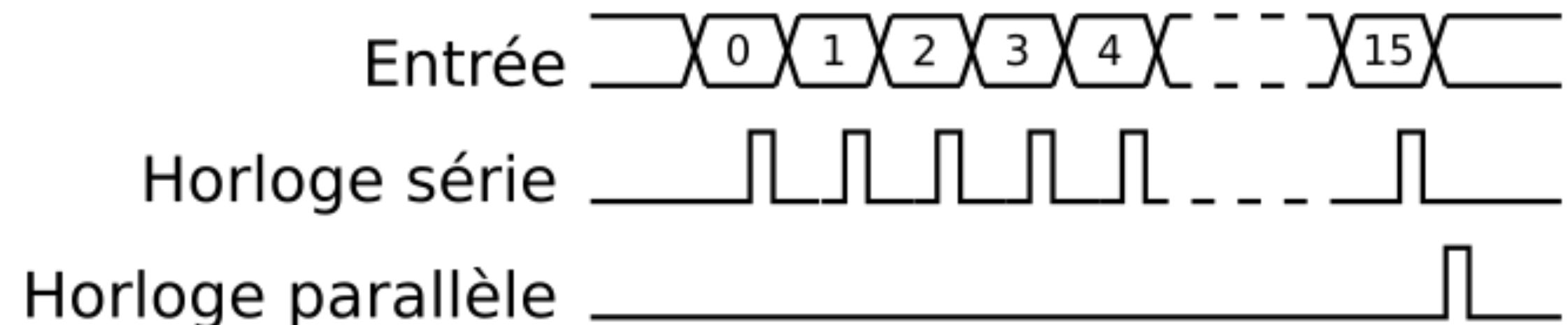
```
1 #define SerClockOn P10UT |= (1<<4)
2 #define SerClockOff P10UT &=~(1<<4)
3 #define ParClockOn P10UT |= (1<<5)
4 #define ParClockOff P10UT &=~(1<<5)
5
6 int main() {
7     init(); // initialisations...
8     uint8_t i;
9
10    for (i=0; i<16; i++) { // envoie 1 colonne avec 1 pixel allumé
11        P20UT = (1<<(i&7)); // 1 col de 8 px, 1 seul allumé
12        SerClockOn; SerClockClear; // envoie un coup d'horloge série
13    }
14    ParClockOn; ParClockClear; // envoie un coup d'horloge
15
16    while (1) { // attente infinie
17    }
18 }
```

Programme de commande

```

1 #define SerClockOn P10UT |= (1<<4)
2 #define SerClockOff P10UT &=~(1<<4)
3 #define ParClockOn P10UT |= (1<<5)
4 #define ParClockOff P10UT &=~(1<<5)
5
6 int main() {
7     init(); // initialisations...
8     uint8_t i;
9
10    for (i=0; i<16; i++) { // envoie 1 colonne avec 1 pixel allumé
11        P20UT = (1<<(i&7)); // 1 col de 8 px, 1 seul allumé
12        SerClockOn; SerClockClear; // envoie un coup d'horloge série
13    }
14    ParClockOn; ParClockClear; // envoie un coup d'horloge
15
16    while (1) { // attente infinie
17    }
18 }

```



Programme de commande

Générateur de caractères

```
1 const uint8_t GenCar [] { // tableau des pixels des caractères
2     0b01111110, // caractère 'A'
3     0b00001001, // Il faut pencher la tête à droite
4     0b00001001, // pour voir sa forme !
5     0b00001001,
6     0b01111110,
7
8     0b01111111, // caractère 'B'
9     0b01001001, // Les caractères forment
10    0b01001001, // une matrice de 5x7
11    0b01001001,
12    0b00110110,
13
14    0b00111110, // caractère 'C'
15    0b01000001, // Les caractères ont ici
16    0b01000001, // une chasse fixe, c'est-à-dire
17    0b01000001, // que tous les caractères ont
18    0b01000001 // la même largeur en pixels
19 };
```


Affichage d'un texte

```
1 char *Texte = "ABC\0"; // texte, terminé par le caractère nul  
2 const char *ptTexte; // pointeur vers le texte à afficher
```

Affichage d'un texte

```

3 int main(void) {
4   init(); // initialisations...
5   while(1) { // le texte défile sans fin
6     ptTexte = Texte;
7     while (*ptTexte!='\0') { // boucle des caractères du texte
8       caractere = *ptTexte; // le caractère à afficher
9       idxGenCar = (caractere-'A') * 5; // conversion ASCII à index GenCar[]
10      for (i=0; i<5; i++) { // envoie les 5 colonnes du caractère
11        P2OUT = ~GenCar[idxGenCar++]; // 1 colonne du caractère (actif à 0)
12        SerClockSet; SerClockClear; // coup d'horloge série
13        ParClockSet; ParClockClear; // coup d'horloge parallèle
14        AttenteMs (delai);
15      }
16      ptTexte++; // passe au caractère suivant
17      P2OUT = ~0; // colonne vide, séparant les caractères
18      SerClockSet; SerClockClear; // coup d'horloge série
19      ParClockSet; ParClockClear; // coup d'horloge parallèle
20      AttenteMs (delai);
21    }
22  }
23 }

```

Séparer génération et rafraîchissement

- Géométrie pas toujours idéale

Séparer génération et rafraîchissement

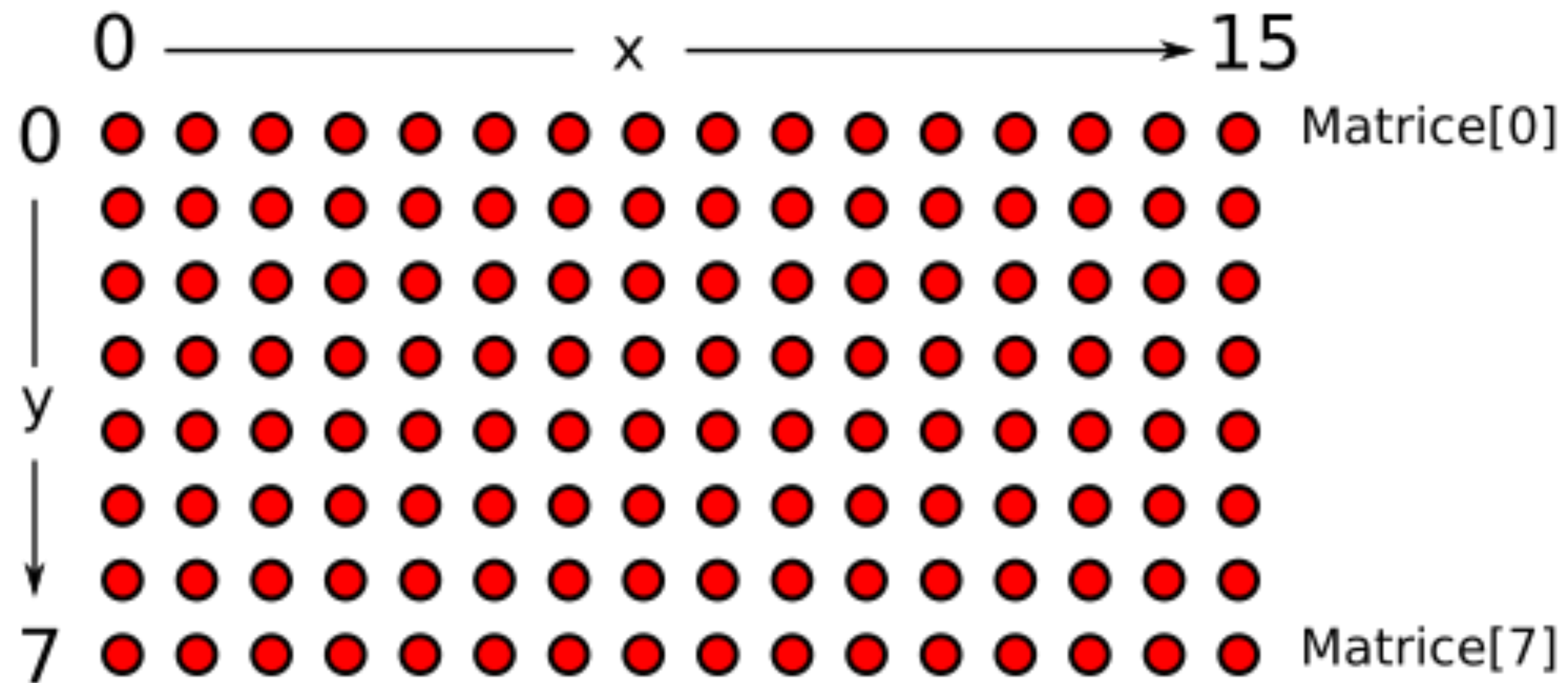
- Géométrie pas toujours idéale
- Afficheurs multiplexés

Séparer génération et rafraîchissement

- Géométrie pas toujours idéale
- Afficheurs multiplexés
- Génération et rafraîchissement séparés

Mémorisation des pixels

```
1 #define NbLignes 8
2 uint16_t Matrice[NbLignes]; // mots de 16 bits, correspondant à une ligne
```



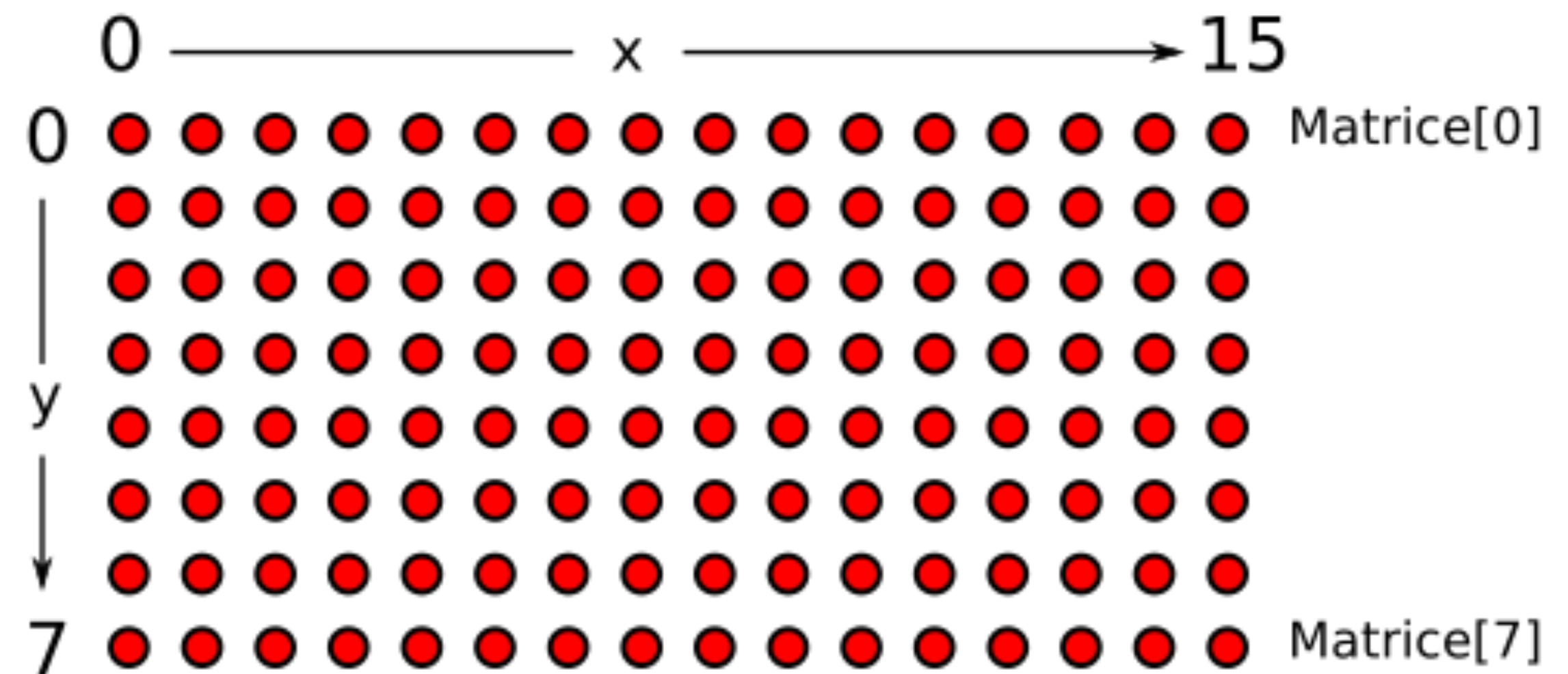
Dessin des points

```
1 void AllumePoint(int16_t x, int16_t y) {
2     Matrice[y] |= (1<<x); // set bit
3 }
4
5 void EteintPoint(int16_t x, int16_t y) {
6     Matrice[y] &=~(1<<x); // clear bit
7 }
8
9 #define MaxX 16
10 #define MaxY NbLignes
11
12 void Diagonale() {
13     int16_t i;
14     for (i=0; i<MaxY; i++) {
15         AllumePoint(i*MaxX/MaxY, i);
16     }
17 }
```

Dessin des points

```

1 void AllumePoint(int16_t x, int16_t y) {
2     Matrice[y] |= (1<<x); // set bit
3 }
4
5 void EteintPoint(int16_t x, int16_t y) {
6     Matrice[y] &=~(1<<x); // clear bit
7 }
8
9 #define MaxX 16
10 #define MaxY NbLignes
11
12 void Diagonale() {
13     int16_t i;
14     for (i=0; i<MaxY; i++) {
15         AllumePoint(i*MaxX/MaxY, i);
16     }
17 }
  
```



Affichage de la matrice

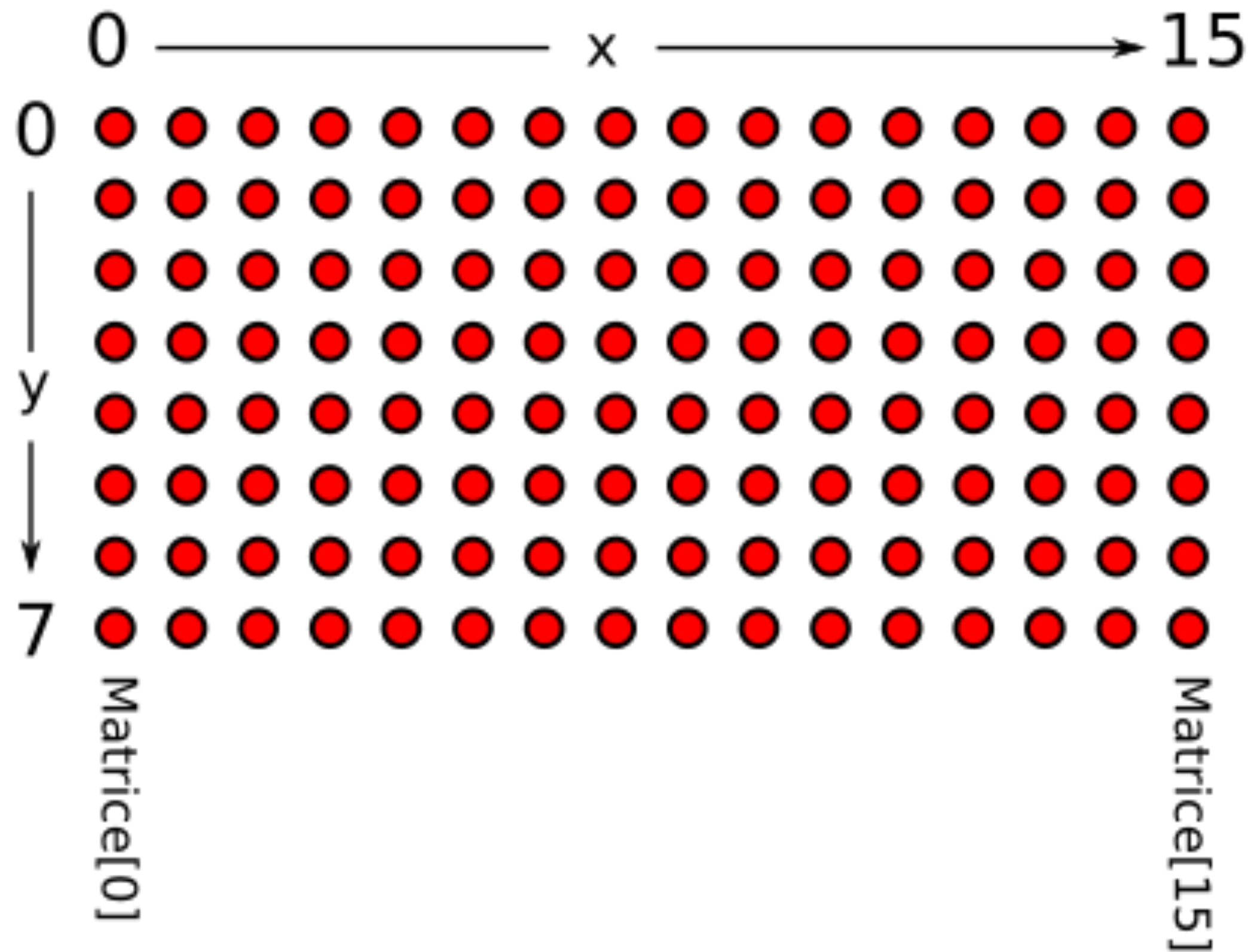
```
1 void AfficheMatrice() {
2     for (uint16_t x=0; x<MaxX; x++) {
3         // Préparation des valeurs qui doivent être envoyées aux 8 registres:
4         for (uint16_t y=0; y<MaxY; y++) {
5             if (Matrice[y]&(1<<x)) P2OUT &=~(1<<y); else P2OUT |= (1<<y);
6         }
7         SerClockSet; SerClockClear; // envoie un coup d'horloge série
8     }
9     ParClockSet; ParClockClear; // envoie les valeurs sur les LED
10 }
```

Affichage de la matrice



Mémorisation des pixels, autre organisation

```
1 #define NbColonnes 16
2 uint8_t Matrice[NbColonnes]; // mots de 8 bits, correspondant à une colonne
```



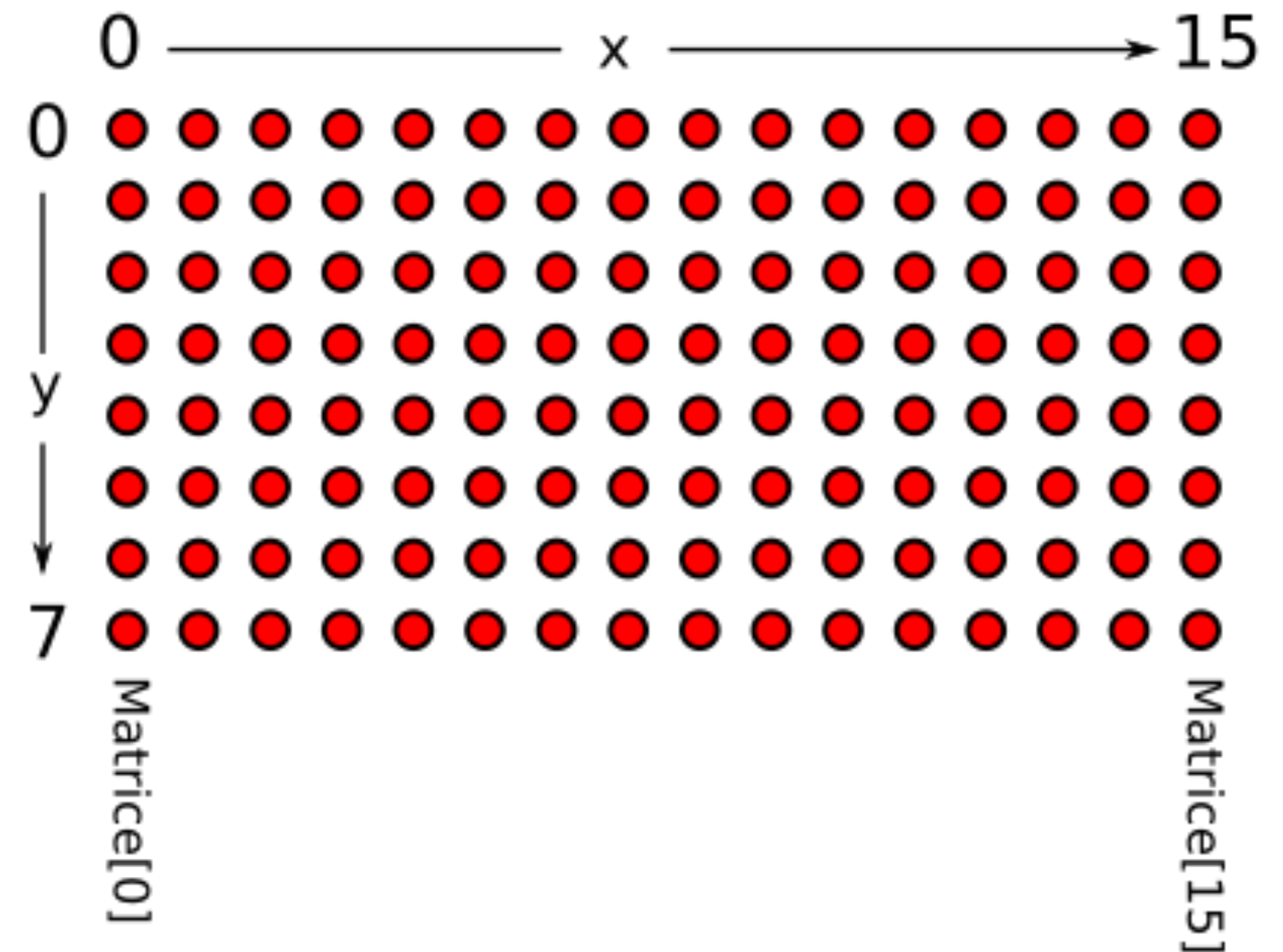
Affichage de la matrice

```
1 #define NbColonnes 16
2 uint8_t Matrice[NbColonnes]; // mots de 8 bits, correspondant à une colonne
3
4 void AfficheMatrice() {
5     // pour chaque colonne :
6     for (uint16_t x=0; x<MaxX; x++) {
7         P2OUT = ~Matrice[x]; // une colonne
8         // envoie un coup d'horloge série :
9         SerClockSet; SerClockClear;
10    }
11    // envoie les valeur sur les LED :
12    ParClockSet; ParClockClear;
13 }
```

Affichage de la matrice

```

1 #define NbColonnes 16
2 uint8_t Matrice[NbColonnes]; // mots de 8 bits, correspondant à une colonne
3
4 void AfficheMatrice() {
5     // pour chaque colonne :
6     for (uint16_t x=0; x<MaxX; x++) {
7         P2OUT = ~Matrice[x]; // une colonne
8         // envoie un coup d'horloge série :
9         SerClockSet; SerClockClear;
10    }
11    // envoie les valeur sur les LED :
12    ParClockSet; ParClockClear;
13 }
  
```



- préparer une image en mémoire

- préparer une image en mémoire
- envoyer son contenu sur l'afficheur

- préparer une image en mémoire
- envoyer son contenu sur l'afficheur
- attendre le temps nécessaire

- préparer une image en mémoire
- envoyer son contenu sur l'afficheur
- attendre le temps nécessaire
- préparer une autre image

- préparer une image en mémoire
- envoyer son contenu sur l'afficheur
- attendre le temps nécessaire
- préparer une autre image
- ...

```
1 void Ping() {
2     int16_t x=0;
3     int16_t y=0;
4     int8_t sensX=1;
5     int8_t sensY=1;
6     do {
7         AllumePoint(x,y);
8         AfficheMatrice();
9         AttenteMs(DELAI);
10        EteintPoint(x,y);
11        x+=sensX;
12        if(x==(MaxX-1)) sensX=(-1);
13        if(x==0) sensX=1;
14        y+=sensY;
15        if(y==(MaxY-1)) sensY=(-1);
16        if(y==0) sensY=1;
17    } while (!(x==0)&&(y==0));
18 }
```

- Notion de pixel
- Caractéristique des afficheurs
- Matrices de LED
- Programmation
- Génération et rafraîchissement