

---

# SPECIFICATION FOR APPROVAL

# 产 品 说 明 书

---

T12832B      (带中文字库)

---



## 目 录

- (一) 概述
- (二) 外形尺寸
- (三) 模块主要硬件构成说明
- (四) 模块的外部接口
- (五) 指令说明
- (六) 读写操作时序
- (七) 应用举例
- (八) 附录
- (九) 测试的可靠性
- (十) 模块使用防范措施

### 一、概述

1. 液晶显示模块是 128×32 点阵的汉字图形型液晶显示模块，可显示汉字及图形，内置 8192 个中文汉字（16X16 点阵）、128 个字符（8X16 点阵）及 64X256 点阵显示 RAM（GDRAM）。可与 CPU 直接接口，提供两种界面来连接微处理机：8-位并行及串行两种连接方式。具有多种功能：光标显示、画面移位、睡眠模式等。
2. 外观尺寸：
3. 84X44X14mm
4. 视域尺寸：70X20mm



## 二、外形尺寸图

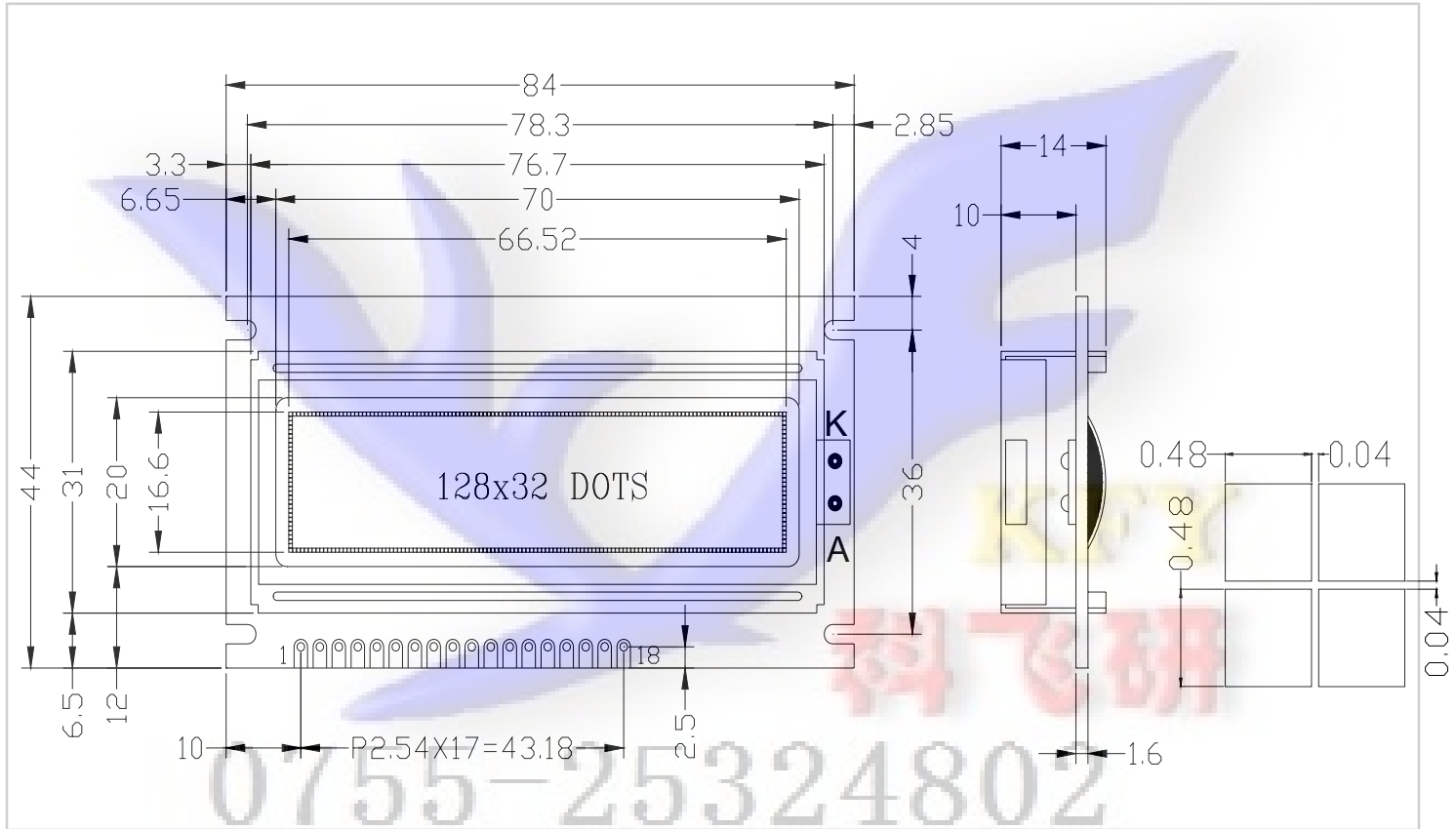
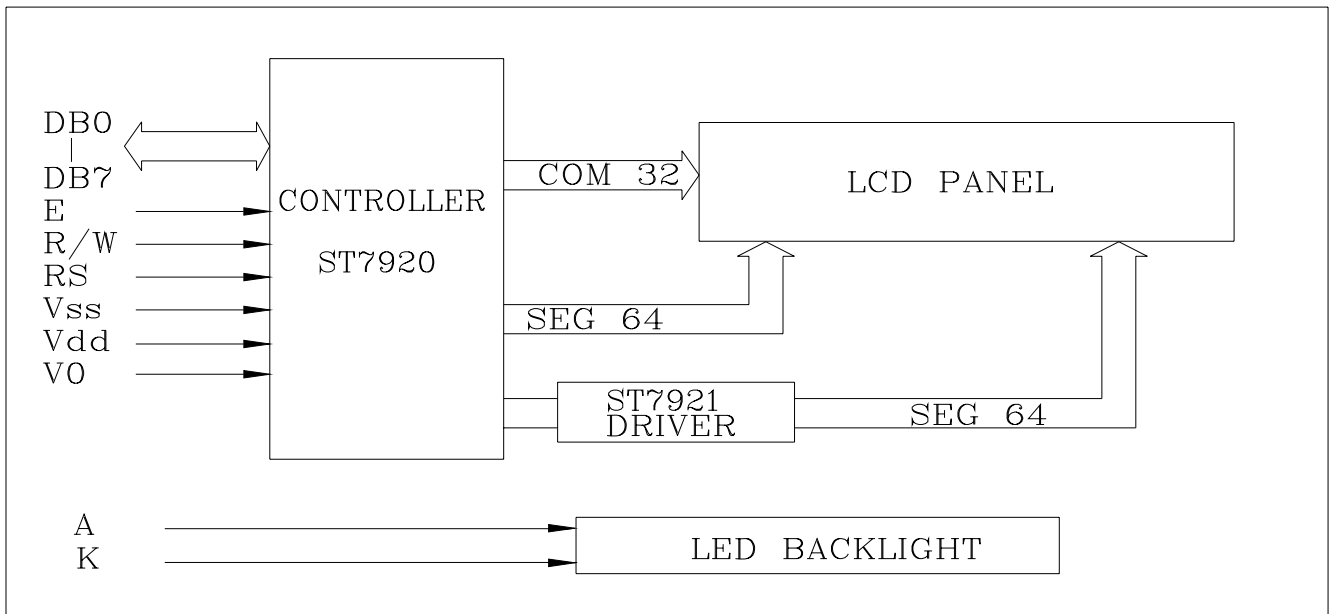


图 1

## 外形尺寸

ITEM	NOMINAL DIMEN	UNIT
模块体积	84X44X14	mm
视域	70X20	mm
行列点阵数	128X32	dots
点距离	0.04×0.04	mm
点大小	0.48X0.48	mm

## 三. 模块主要硬件构成说明

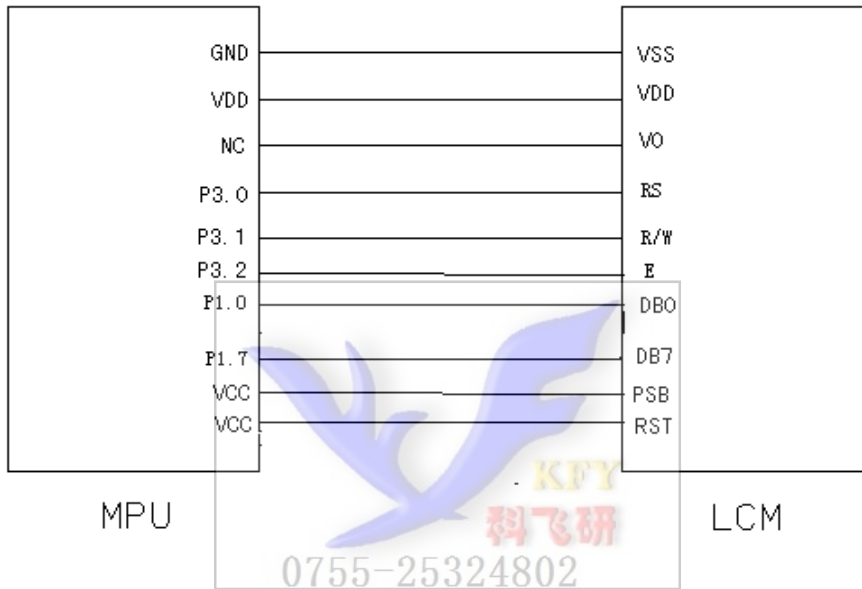


## T16032A 引脚说明

引脚	名称	方向	说明	引脚	名称	方向	说明
1	VSS	-	GND (0V)	11	DB4	I	数据 4
2	VDD	-	Supply voltage for logic (+5v)	12	DB5	I	数据 5
3	VO	-	Supply voltage for LCD	13	DB6	I	数据 6
4	RS (CS)	0	H: Data L: Instruction code	14	DB7	I	数据 7
5	R/W (SID)	0	H: Read L: Write	15	PSB	H/L	并行, 串行选择
6	E (SCLK)	0	Enable signal	16	RST	0	复位 低电平有效
7	DB0	I	数据 0	17	BLK		背光源负极
8	DB1	I	数据 1	18	BLA	I	背光源正极 (LED+5V)
9	DB2	I	数据 2			-	
10	DB3	I	数据 3				

#### 四、模块的外部接口

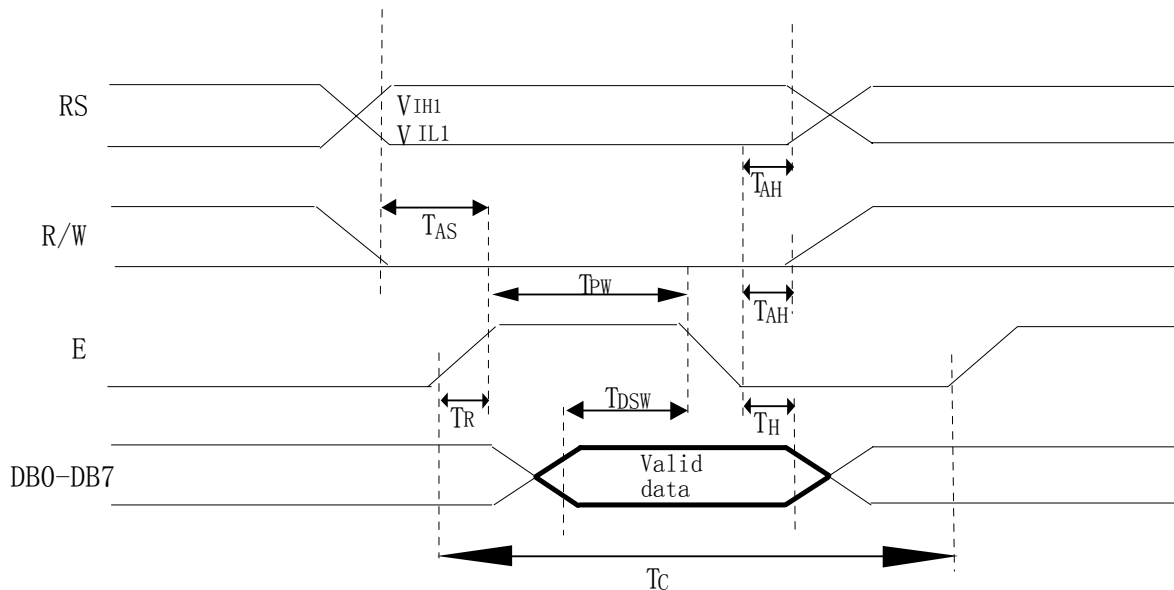
- 1、逻辑工作电压(VDD)：4.5~5.5V
- 2、电源地(GND)：0V
- 3、工作温度( $T_a$ )：-20~70℃（宽温）
- 4、电气特性见附图 1 外部连接图（参考附图 2）



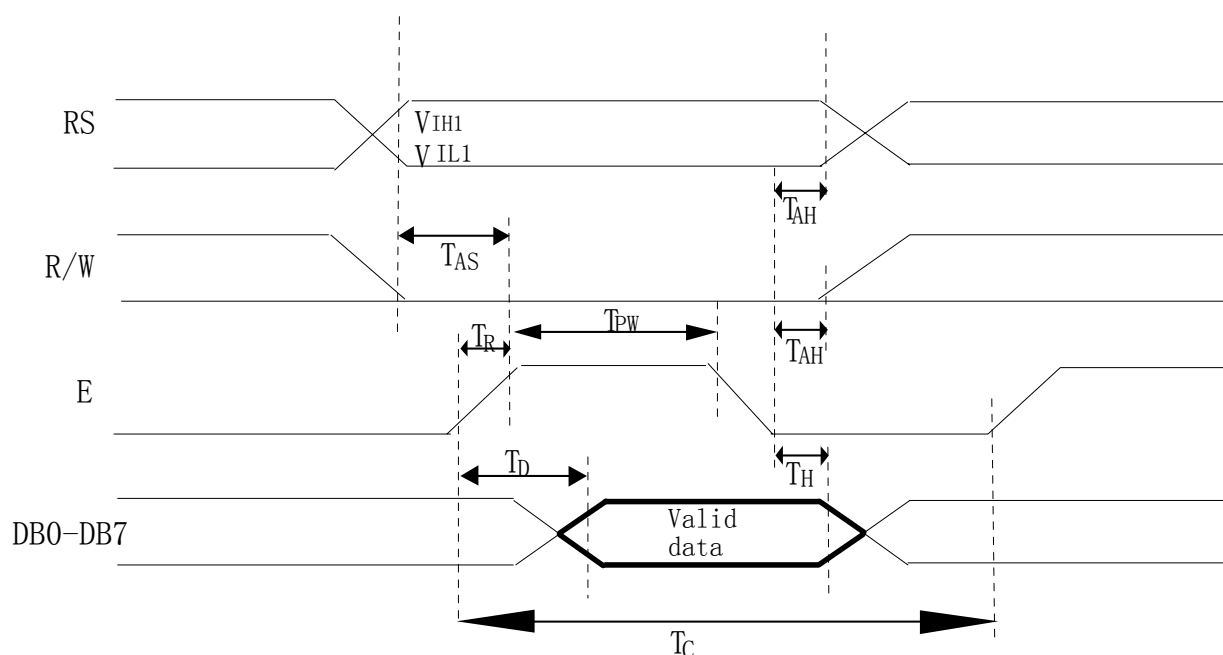
模块有并行和串行两种连接方法（时序如下）：

#### 1、8 位并行连接时序图

MPU 写资料到模块



## MPU 从模块读出资料



## 2、串行连接时序图

## 五、指令说明

模块控制芯片提供两套控制命令，基本指令和扩充指令如下：

指令表 1：(RE=0：基本指令)

指令	指令码										功能
	RS	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
清除显示	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	将 DDRAM 填满"20H", 并且设定 DDRAM 的地址计数器 (AC) 到 "00H"
地址归位	0	0	0	0	0	0	0	0	1	X	设定 DDRAM 的地址计数器 (AC) 到 "00H", 并且将游标移到开头原点位置; 这个指令不改变 DDRAM 的内容
显示状态开/关	0	0	0	0	0	0	1	D	C	B	D=1: 整体显示 ON C=1: 游标 ON B=1: 游标位置反白允许
进入点设定	0	0	0	0	0	0	0	1	I/D	S	指定在数据的读取与写入时, 设定游标的移动方向及指定显示的移位
游标或显示移位控制	0	0	0	0	0	1	S/C	R/L	X	X	设定游标的移动与显示的移位控制位; 这个指令不改变 DDRAM 的内容

功能设定	0	0	0	0	1	DL	X	RE	X	X	DL=0/1: 4/8 位数据 RE=1: 扩充指令操作 RE=0: 基本指令操作
设定 CGRAM 地址	0	0	0	1	AC5	AC4	AC3	AC2	AC1	AC0	设定 CGRAM 地址
设定 DDRAM 地址	0	0	1	0	AC5	AC4	AC3	AC2	AC1	AC0	设定 DDRAM 地址 (显示位址) 第一行: 80H—87H 第二行: 90H—97H
读取忙标志和地址	0	1	BF	AC6	AC5	AC4	AC3	AC2	AC1	AC0	读取忙标志 (BF) 可以确认内部动作是否完成, 同时可以读出地址计数器 (AC) 的值
写数据到 RAM	1	0	数据							将数据 D7~D0 写入到内部的 RAM (DDRAM/CGRAM/IRAM/GRAM)	
读出 RAM 的值	1	1	数据							从内部 RAM 读取数据 D7~D0 (DDRAM/CGRAM/IRAM/GRAM)	

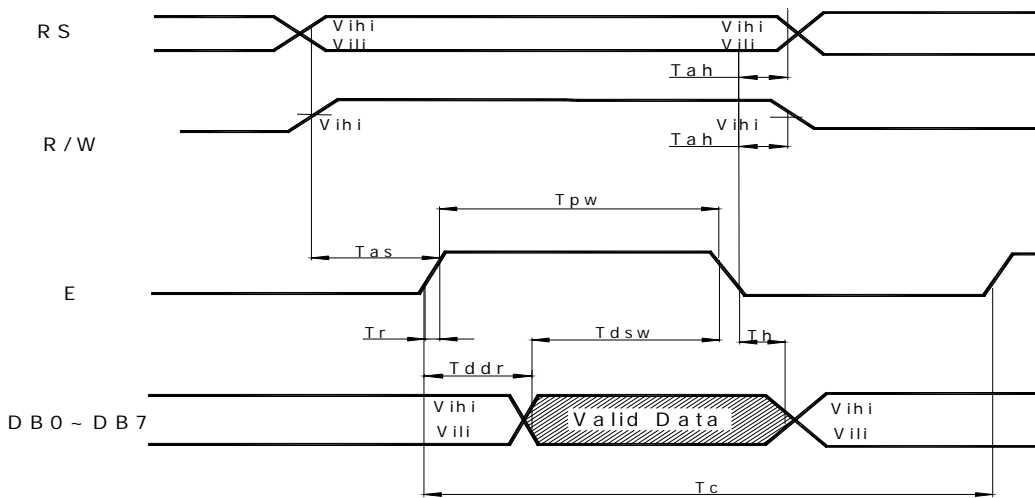
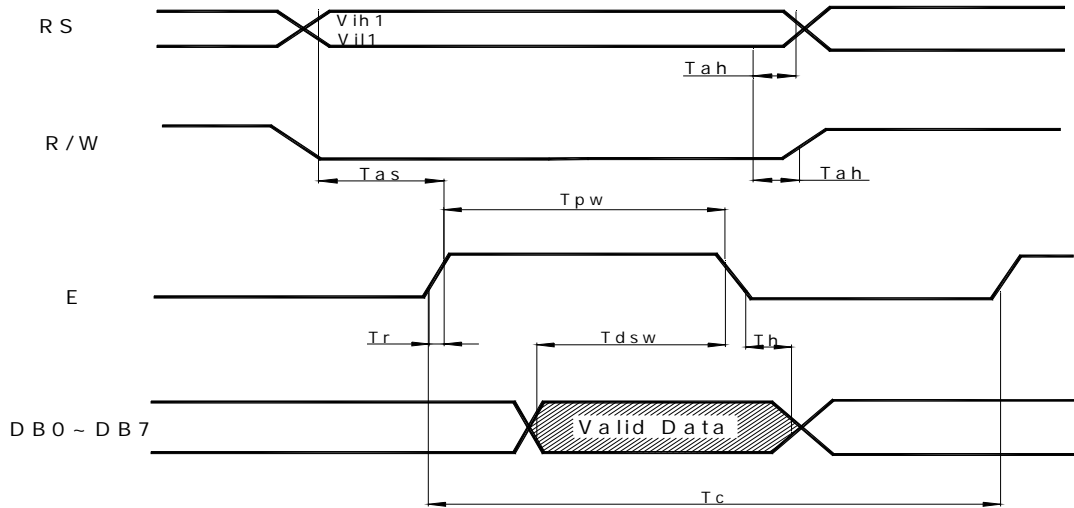
指令表 2: (RE=1: 扩充指令)

指令	指令码										功能
	RS	R/W	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
待命模式	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	进入待命模式, 执行其他指令都裸终止待命模式
卷动地址开关开启	0	0	0	0	0	0	0	0	1	SR	SR=1: 允许输入垂直卷动地址 SR=0: 允许输入 IRAM 和 CGRAM 地址
反白选择	0	0	0	0	0	0	0	1	R1	R0	选择 2 行中的任一行作反白显示, 并可决定反白与否。初始值 R1R0=00, 第一次设定为反白显示, 再次设定变回正常
睡眠模式	0	0	0	0	0	0	1	SL	X	X	SL=0: 进入睡眠模式 SL=1: 脱离睡眠模式
扩充功能设定	0	0	0	0	1	CL	X	RE	G	0	CL=0/1: 4/8 位数据 RE=1: 扩充指令操作 RE=0: 基本指令操作 G=1/0: 绘图开关
设定绘图 RAM 地址	0	0	1	0	0	0	AC3	AC2	AC1	AC0	设定绘图 RAM 先设定垂直 (列) 地址 AC6AC5...AC0 再设定水平 (行) 地址 AC3AC2AC1AC0 将以上 16 位地址连续写入即可

备注:当 IC1 在接受指令前,微处理器必须先确认其内部处于非忙碌状态,即读取 BF 标志时,BF 需为零,方可接受新的指令;如果在送出一个指令前并不检查 BF 标志,那么在前一个指令和这个指令中间必须延长一段较长的时间,即是等待前一个指令确实执行完成。

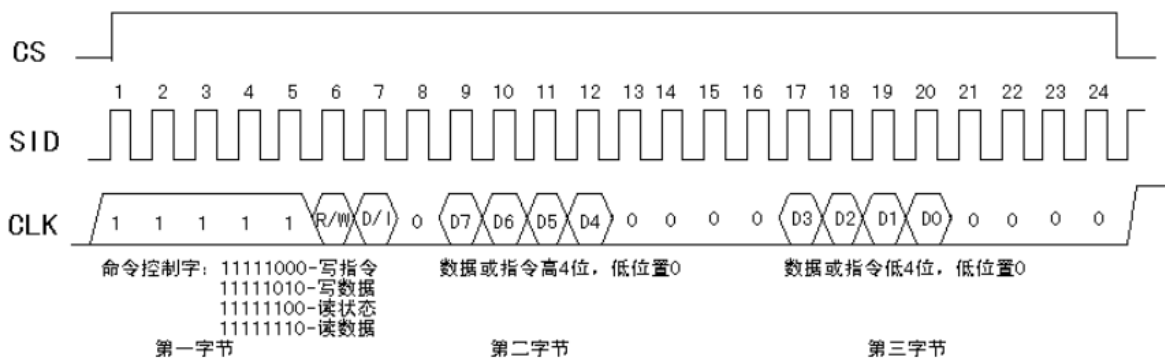
## 六. 时序图

并口读写时序图:



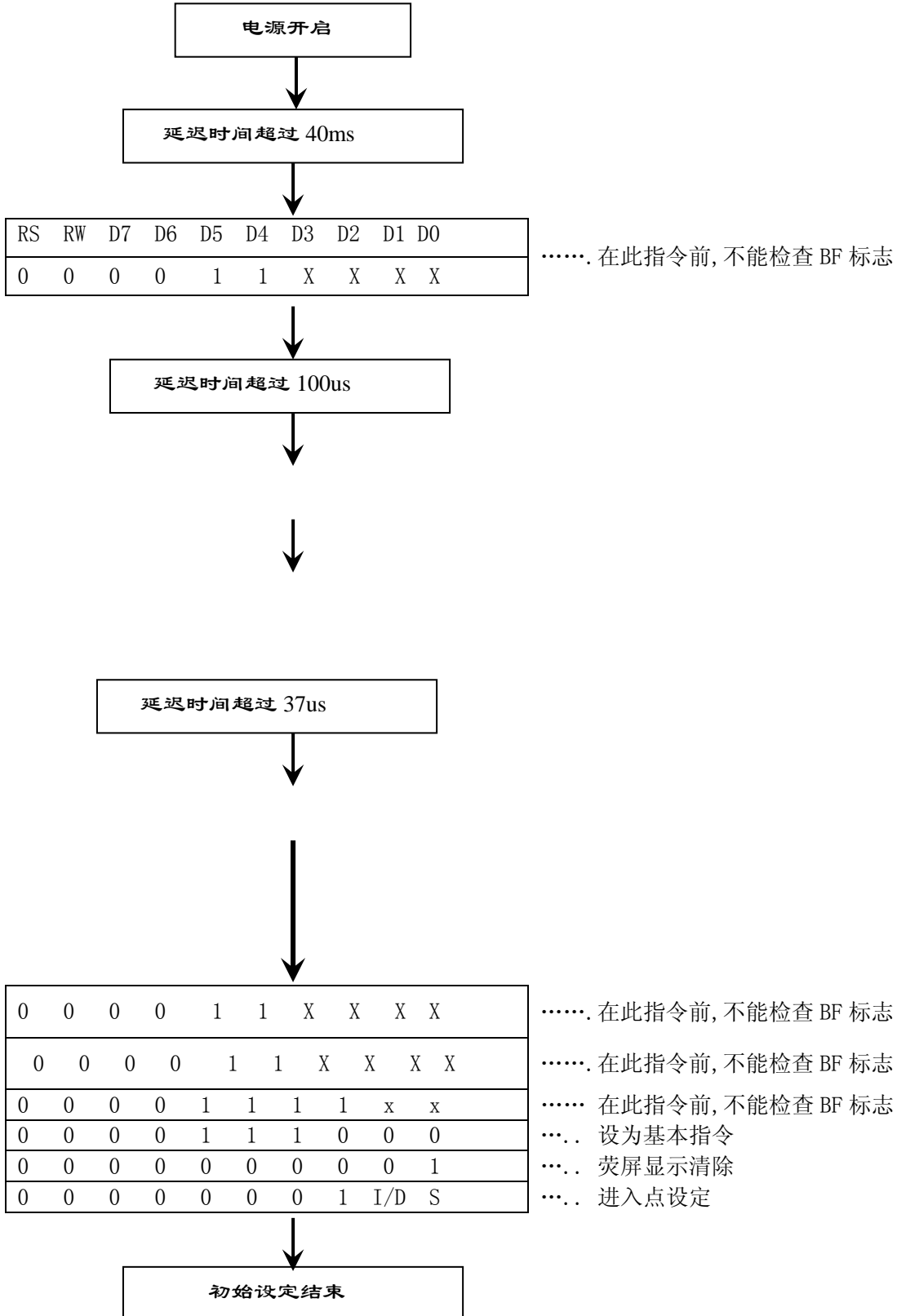
MPU 写数据  
MPU 读数据

串口读写时序:





七、软件初始化:



## 八. 应用举例:

12232F 与单片机 8031 的一种接口如图 5. 所示

;This program is for 12232F

; RS-----P3.3

; R/W-----P3.1

; E-----P3.0

; DB0~7-----P1

DI EQU P3.3

RW EQU P3.1

E EQU P3.0

ORG 0000H

AJMP START

ORG 0003H

LCALL PAUSE

START:

MOV IE, #81H ;EXT. INTO PERMIT

MOV IP, #01H ;INTO IS FIRST INT. LEVEL

MOV TCON, #00H ;TIMER/COUNTER CONTROLER INIT.

mov SP, #67h

LCALL DELAY

LCALL DELAY

LCALL SETUP

LCALL DEF\_CHAR

MOV A, #80H

LCALL WRITE\_COM

MOV R3, #8

TEST11:

MOV DPTR, #CGRAM1 ;CGRAM TEST

LCALL WRITE\_CGRAM

DJNZ R3, TEST11

MOV A, #90H

LCALL WRITE\_COM

MOV R3, #8

TEST12:

MOV DPTR, #CGRAM1

LCALL WRITE\_CGRAM

DJNZ R3, TEST12

LCALL DELAY

LCALL DELAY

LCALL DELAY

LCALL DELAY

LCALL DELAY

MOV A, #80H

LCALL WRITE\_COM

MOV R3, #8

TEST21:

MOV DPTR, #CGRAM2

```
LCALL WRITE_CGRAM
DJNZ R3, TEST21
MOV A, #90H
LCALL WRITE_COM
MOV R3, #8
TEST22:
MOV DPTR, #CGRAM2
LCALL WRITE_CGRAM
DJNZ R3, TEST22
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
MOV A, #80H
LCALL WRITE_COM
MOV R3, #8
```

```
TEST31:
MOV DPTR, #CGRAM3
LCALL WRITE_CGRAM
DJNZ R3, TEST31
MOV A, #90H
LCALL WRITE_COM
MOV R3, #8
```

```
TEST32:
MOV DPTR, #CGRAM3
LCALL WRITE_CGRAM
DJNZ R3, TEST32
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
MOV A, #80H
LCALL WRITE_COM
MOV R3, #8
```

```
TEST41:
MOV DPTR, #CGRAM4
LCALL WRITE_CGRAM
DJNZ R3, TEST41
MOV A, #90H
LCALL WRITE_COM
MOV R3, #8
```

```
TEST42:
MOV DPTR, #CGRAM4
LCALL WRITE_CGRAM
DJNZ R3, TEST42
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
```

```

MOV A#80H      ;WORD TEST
LCALL WRITE_COM
MOV DPTR,#CHINESE
LCALL WRITE_HZ
MOV A,#90H
LCALL WRITE_COM

```

```

MOV DPTR,#TABLE1
LCALL WRITE_ASCII
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
MOV A#80H
LCALL WRITE_COM

```

```

MOV DPTR,#table1
LCALL WRITE_ascii
MOV A,#90H
LCALL WRITE_COM
MOV DPTR,#chinese
LCALL WRITE_hz
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY

```

```
AAA:    LJMPL START
```

```
SETUP:
```

```

LCALL DELAY
LCALL DELAY
LCALL DELAY
MOV A,#01H      ;CLEAR DISPLAY
LCALL WRITE_COM
MOV A,#00110000B ;FUNCTION SETTING
LCALL WRITE_COM
MOV A,#00000010B ;DDRAM SET TO '00H'
LCALL WRITE_COM
MOV A,#00000100B ;
LCALL WRITE_COM
MOV A,#00001100B ;DISPLAY ON
LCALL WRITE_COM
MOV A,#00000001B ;CLEARING SCREEN
LCALL WRITE_COM
MOV A,#10000000B ;SET DDRAM ADDRESS
LCALL WRITE_COM
RET

```

```

WRITE_COM:      ;WRIT///cv
                ;WRITE COMMANDS TO ST7920
LCALL DELAY1   ;INSTEAD OF CHECKING BF STATE
CLR RS
CLR RS

```

```

CLR RW
CLR RW
MOV P1, A
MOV P1, A
SETB E
SETB E
NOP

```

```

NOP
CLR E
CLR E
;LCALL DELAY1
RET

```

```
WRITE_DAT: ;WRITE DISPLAY DATAS TO ST79220
```

```

LCALL DELAY1
SETB RS
SETB RS
CLR RW
CLR RW
MOV P1, A

```

```

MOV P1, A
SETB E
SETB E
NOP
NOP
CLR E
CLR E
RET

```

```
DELAY1:
```

```
MOV R7, #010H
```

```
D11: MOV R6, #010H
```

```

DJNZ R6, $
DJNZ R7, D11
RET

```

```
DELAY:
```

```
MOV R1, #00H
```

```
D2: MOV R2, #00H
```

```

DJNZ R2, $
DJNZ R1, D2
RET

```

```
DEF_CHAR:
```

```
;WRITE TO CGRAM
```

```
MOV A, #0100000B ;SET CGRAM ADDRESS
```

```
LCALL WRITE_COM
```

```
MOV R3, #8
```

```
DEF1:
```

```
MOV A, #000H
```

```
LCALL WRITE_DAT
```

```
LCALL WRITE_DAT
```

```
MOV A, #0FFH
```

```
LCALL WRITE_DAT
```

```

LCALL WRITE_DAT
DJNZ R3, DEF1
MOV R3, #8

```

DEF2:

```

MOV A, #0AAH
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
MOV A, #0AAH
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
DJNZ R3, DEF2
MOV R3, #8

```

DEF3:

```

MOV A, #055H
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
MOV A, #0AAH
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
DJNZ R3, DEF3
mov R3, #8

```

DEF4:

```

MOV A, #0FFH
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
LCALL WRITE_DAT
DJNZ R3, DEF4
RET

```

WRITE\_ASCII:

```
MOV R4, #16
```

DDDD: CLR A

```

MOVC A, @A+DPTR
LCALL WRITE_DAT
INC DPTR

```

```
DJNZ R4, DDDD
```

```
RET
```

WRITE\_HZ: ;WRITE 8 CHINESE TO LCD

```
MOV R4, #8
```

DD: CLR A

```

MOVC A, @A+DPTR
INC DPTR
LCALL WRITE_DAT

```

```
CLR A
```

```

MOVC A, @A+DPTR
INC DPTR

```

```
LCALL WRITE_DAT
```

```
DJNZ R4, DD
```

```
RET
```

WRITE\_CGRAM: ;CGRAM TESTING

```
CLR A
```

```
MOVC A, @A+DPTR
```

```

    LCALL WRITE_DAT
    INC DPTR
    CLR A
    MOVC A,@A+DPTR
    LCALL WRITE_DAT
    RET
PAUSE: SETB P3.2 ;PAUSE KEY PROCESS
        SETB P3.2
        LCALL DELAY1
        MOV C,P3.2
        MOV C,P3.2
        JNC PAUSE ;CHECK KEY WAS PRESSED
PAUSE1: MOV C,P3.2
        MOV C,P3.2
        LCALL DELAY1
        JC PAUSE1 ;CHECK KEY OPEN AFTER PRESSED
PAUSE2: SETB P3.2
        SETB P3.2
        LCALL DELAY1
        MOV C,P3.2
        MOV C,P3.2
        JNC PAUSE2 ;CHECK KEY WAS PRESSED AGAIN
        RETI

```

TABLE1:

; “这里是 16\*8 点阵的字符代码”

CGRAM1: DB 000H,000H ;这里是自造字符地址表

CGRAM2: DB 000H,002H

CGRAM3: DB 000H,004H

CGRAM4: DB 000H,006H

CHINESE:

; “这里是 16\*16 点阵的汉字代码表”

END

以下为串口写指令和数据的子程序:

WRITE\_COM:

```

    LCALL DELAY1 ;INSTEAD OF CHECKING BF STATE
    SETB CS
    PUSH ACC
    MOV R0,#8
    MOV A,#11111000B

```

COMM1:

```

    CLR C
    RLC A
    MOV SID,C
    CLR CLK
    SETB CLK
    DJNZ R0,COMM1
    POP ACC
    MOV R5,A
    ANL A,#0F0H
    MOV R0,#8

```

COMM2: CLR C

```
RLC A
MOV SID, C
CLR CLK
SETB CLK
DJNZ R0, COMM2
MOV A, R5
SWAP A
ANL A, #0F0H
MOV R0, #8
```

COMM3: CLR C

```
RLC A
MOV SID, C
CLR CLK
SETB CLK
DJNZ R0, COMM3
CLR CS
```

RET

WRITE\_DAT:

```
LCALL DELAY1
SETB CS
PUSH ACC
MOV R0, #8
MOV A, #11111010B
```

DATA1: CLR C

```
RLC A
MOV SID, C
CLR CLK
SETB CLK
DJNZ R0, DATA1
POP ACC
MOV R5, A
ANL A, #0F0H
MOV R0, #8
```

DATA2: CLR C

```
RLC A
MOV SID, C
CLR CLK
SETB CLK
DJNZ R0, DATA2
MOV A, R5
SWAP A
ANL A, #0F0H
```

```
MOV R0, #8
```

DATA3: CLR C

```
RLC A
MOV SID, C
CLR CLK
SETB CLK
DJNZ R0, DATA3
CLR CS
```

RET



## 八、附录部分

## 附录 1: ASCII 码表

☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
▶	◀	‡	!!	¶	§	—	‡	†	↓	→	←	└	↕	▼
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	:	<	=	>
Q	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^
'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~
														△

16x8 半寬字型符號表



BAC0 豪盒 毫貉 郝衡 好河 耗涸 号浩 呵鹤 荷嘿 荷黑 核痕 禾很 和狠 何恨 合哼  
 BAD0 横厚 衡候 恒后 涸轰 赫哄 洪虹 弘宏 痕弘 很红 狠喉 恨候 哼猴  
 BAE0 厚吼 候厚 后吼 轰呼 哄乎 呼乎 虹壶 宏胡 弘胡 痕红 很红 狠喉 恨候 哼猴  
 BAF0 吼厚 厚吼 后吼 呼护 乎护 护护 壶花 胡滑 胡滑 红滑 红滑 喉滑 候滑 猴滑  
 BBA0 弧虎 虎弧 后虎 呼护 乎护 护护 环桓 滑滑 滑滑 滑滑 滑滑 滑滑 滑滑 滑滑  
 BBB0 话槐 槐话 徊怀 怀徊 怀怀 怀怀 环环 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓  
 BBBO 话槐 槐话 徊怀 怀徊 怀怀 怀怀 环环 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓 桓桓  
 BBDO 恍慌 慌恍 会会 会会 会会 会会 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉  
 BBE0 恍慌 慌恍 会会 会会 会会 会会 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉  
 BBFO 恍慌 慌恍 会会 会会 会会 会会 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉 辉辉  
 BCA0 获饥 饥获 疾疾 疾疾 疾疾 疾疾 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BCB0 及急 急及 疾疾 疾疾 疾疾 疾疾 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BCC0 及祭 祭及 疾疾 疾疾 疾疾 疾疾 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BCD0 夹佳 佳夹 家加 加家 家加 家加 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BCE0 监坚 坚监 捡捡 捡捡 捡捡 捡捡 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BCFO 健简 简健 剑剑 剑剑 剑剑 剑剑 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BDA0 浆奖 奖浆 讲讲 讲讲 讲讲 讲讲 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BDB0 浆嚼 嚼浆 讲讲 讲讲 讲讲 讲讲 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BDD0 叫窖 窖叫 揭揭 揭揭 揭揭 揭揭 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BDE0 洁结 结洁 解解 解解 解解 解解 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BDF0 洁金 金洁 津津 津津 津津 津津 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BEA0 景颈 颈景 颈颈 颈颈 颈颈 颈颈 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BEBO 景颈 颈景 颈颈 颈颈 颈颈 颈颈 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BECO 纠玖 玖纠 韭韭 韭韭 韭韭 韭韭 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BED0 拘拘 拘拘 狙狙 狙狙 狙狙 狙狙 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BEE0 拘距 距拘 狙狙 狙狙 狙狙 狙狙 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BEFO 攫扶 扶攫 倔倔 倔倔 倔倔 倔倔 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BFA0 竣竣 竣竣 竣竣 竣竣 竣竣 竣竣 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BFB0 堪勘 勘堪 坎坎 坎坎 坎坎 坎坎 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BFC0 苛苛 苛苛 苛苛 苛苛 苛苛 苛苛 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BFD0 嗜嗜 嗜嗜 嗜嗜 嗜嗜 嗜嗜 嗜嗜 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BFE0 嗜苦 苦嗜 库库 库库 库库 库库 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 BFF0 筐筐 筐筐 筐筐 筐筐 筐筐 筐筐 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 COA0 馈愧 愧馈 溃溃 溃溃 溃溃 溃溃 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 COBO 腊腊 腊腊 腊腊 腊腊 腊腊 腊腊 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 COCO 懒懒 懒懒 懒懒 懒懒 懒懒 懒懒 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 COD0 佬佬 佬佬 佬佬 佬佬 佬佬 佬佬 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 COE0 类类 类类 类类 类类 类类 类类 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 COFO 鲤鲤 鲤鲤 鲤鲤 鲤鲤 鲤鲤 鲤鲤 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C1A0 痢痢 痢痢 痢痢 痢痢 痢痢 痢痢 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C1B0 涟帘 帘涟 敛敛 敛敛 敛敛 敛敛 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C1C0 晾晾 晾晾 晾晾 晾晾 晾晾 晾晾 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C1D0 列列 列列 列列 列列 列列 列列 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C1E0 列玲 玲列 菱菱 菱菱 菱菱 菱菱 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C1FO 琉琉 琉琉 琉琉 琉琉 琉琉 琉琉 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C2A0 隆隆 隆隆 隆隆 隆隆 隆隆 隆隆 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C2B0 携携 携携 携携 携携 携携 携携 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C2C0 吕吕 吕吕 吕吕 吕吕 吕吕 吕吕 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C2DO 卵卵 卵卵 卵卵 卵卵 卵卵 卵卵 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C2FO 漆漆 漆漆 漆漆 漆漆 漆漆 漆漆 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C3A0 漫漫 漫漫 漫漫 漫漫 漫漫 漫漫 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C3B0 冒冒 冒冒 冒冒 冒冒 冒冒 冒冒 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C3C0 美美 美美 美美 美美 美美 美美 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C3DO 眯眯 眯眯 眯眯 眯眯 眯眯 眯眯 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C3FO 绵绵 绵绵 绵绵 绵绵 绵绵 绵绵 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C4A0 灭灭 灭灭 灭灭 灭灭 灭灭 灭灭 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹

C4B0 陌谋 谋陌 牧牧 牧牧 牧牧 牧牧 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C4C0 陌陌 陌陌 陌陌 陌陌 陌陌 陌陌 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C4D0 男男 男男 男男 男男 男男 男男 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C4E0 泥泥 泥泥 泥泥 泥泥 泥泥 泥泥 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C4FO 酿酿 酿酿 酿酿 酿酿 酿酿 酿酿 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C5A0 拧拧 拧拧 拧拧 拧拧 拧拧 拧拧 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C5B0 虐虐 虐虐 虐虐 虐虐 虐虐 虐虐 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C5C0 爬爬 爬爬 爬爬 爬爬 爬爬 爬爬 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C5D0 爬爬 爬爬 爬爬 爬爬 爬爬 爬爬 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C5E0 培培 培培 培培 培培 培培 培培 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C5FO 砌砌 砌砌 砌砌 砌砌 砌砌 砌砌 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C6A0 啤啤 啤啤 啤啤 啤啤 啤啤 啤啤 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C6B0 瓢瓢 瓢瓢 瓢瓢 瓢瓢 瓢瓢 瓢瓢 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C6C0 评评 评评 评评 评评 评评 评评 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C6D0 菩菩 菩菩 菩菩 菩菩 菩菩 菩菩 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C6E0 凄凄 凄凄 凄凄 凄凄 凄凄 凄凄 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C7A0 起起 起起 起起 起起 起起 起起 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C7B0 前前 前前 前前 前前 前前 前前 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C7C0 前前 前前 前前 前前 前前 前前 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C7D0 切切 切切 切切 切切 切切 切切 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C7E0 青青 青青 青青 青青 青青 青青 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C7FO 丘丘 丘丘 丘丘 丘丘 丘丘 丘丘 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C8A0 取取 取取 取取 取取 取取 取取 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C8B0 劝劝 劝劝 劝劝 劝劝 劝劝 劝劝 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C8C0 劝劝 劝劝 劝劝 劝劝 劝劝 劝劝 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C8D0 刃刃 刃刃 刃刃 刃刃 刃刃 刃刃 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C8E0 揉揉 揉揉 揉揉 揉揉 揉揉 揉揉 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C8FO 瑞瑞 瑞瑞 瑞瑞 瑞瑞 瑞瑞 瑞瑞 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C9A0 伞伞 伞伞 伞伞 伞伞 伞伞 伞伞 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C9B0 砂砂 砂砂 砂砂 砂砂 砂砂 砂砂 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C9C0 衫衫 衫衫 衫衫 衫衫 衫衫 衫衫 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C9D0 尚尚 尚尚 尚尚 尚尚 尚尚 尚尚 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C9E0 舌舌 舌舌 舌舌 舌舌 舌舌 舌舌 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 C9FO 绅绅 绅绅 绅绅 绅绅 绅绅 绅绅 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CAA0 省省 省省 省省 省省 省省 省省 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CAB0 拾拾 拾拾 拾拾 拾拾 拾拾 拾拾 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CAC0 世世 世世 世世 世世 世世 世世 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CAD0 市市 市市 市市 市市 市市 市市 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CAE0 枢枢 枢枢 枢枢 枢枢 枢枢 枢枢 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CAF0 署署 署署 署署 署署 署署 署署 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CBA0 恕恕 恕恕 恕恕 恕恕 恕恕 恕恕 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CBB0 税税 税税 税税 税税 税税 税税 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CBC0 死死 死死 死死 死死 死死 死死 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CBD0 通通 通通 通通 通通 通通 通通 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CBE0 肃肃 肃肃 肃肃 肃肃 肃肃 肃肃 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CBF0 损损 损损 损损 损损 损损 损损 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CCA0 贪贪 贪贪 贪贪 贪贪 贪贪 贪贪 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CCB0 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CCC0 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CCD0 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CCE0 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 汤汤 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CCF0 甜甜 甜甜 甜甜 甜甜 甜甜 甜甜 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CDA0 汀汀 汀汀 汀汀 汀汀 汀汀 汀汀 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CDB0 桶桶 桶桶 桶桶 桶桶 桶桶 桶桶 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CDC0 屠屠 屠屠 屠屠 屠屠 屠屠 屠屠 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CDD0 托托 托托 托托 托托 托托 托托 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CDE0 托托 托托 托托 托托 托托 托托 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹  
 CDF0 宛宛 宛宛 宛宛 宛宛 宛宛 宛宛 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹 迹迹







## 15. 测试的可靠性

Concuss Test 震动测试	震动频率	震动幅度	震动时间	震动结果	抽样标准
	30hz	1.5 ± 0.5mm	30 minute	OK	100%
Aging Test 老化测试	电压	测试时间	测试结果	抽样标准	
	VDD 5V	48 hour	OK	100%	
高温 80℃测试	VDD 5V	1 hour	OK	100%	
Low, Temperature Test 低温测试	-10℃	-20℃	背景(颜色)	测试时间	抽样标准
	显示 OK	显示 OK	正常	2 小时	5%
High, Temperature/High humidity Test 高温/高湿度测试	50℃/90%	70℃/80%	背景(颜色)	测试时间	5%
	显示 OK	显示 OK	偏紫色	2 小时	5%

## 16. 模块使用防范措施

### 1. 液晶显示器 (LCD)

LCD 由玻璃、有机密封胶、有机流体和聚合物基于偏振镜制成。应该采取以下防备措施，当递时，

- (1). 保留在用途和存贮之内的范围的温度。过份温度和湿气可能导致极化退化，偏振镜剥落或起泡。
- (2). 不要用比 HB 铅笔芯与任何坚硬东西去碰触暴露的偏振镜。要清洁显示器表面。用棉花轻轻地抹。用软皮在石油醚或其他软的材料浸泡的。
- (3). 擦去唾液或水立即下落。而与水结露的活跃 LCD 在它的表面将导致 ITO 电极，腐蚀联络用水在一个长的时期也许导致偏振镜变形或上色退色。
- (4). 使用粗暴玻璃容易破碎或崩裂。特别是在角落和边缘。
- (5). 不要用直流电压去驱动 LCD。

### 2. 液晶显示模块

#### 2.1 机械考虑

LCM 装配并且与高精度度调试。避免过份震动，并且不要做任何改变或改动。应该注意下列。

- (1). 不要在任何情况下窜改在选项的选项在金属框架。
- (2). 不要通过额外钻孔，和改变它的外形，移动它的组分或修改它的样式修改 PCB。
- (3). 不要接触弹性体连接器，特别是插入背后照明盘区(例如，EL)。
- (4). 当安装上 LCM 后确定 PCB 不在任何发辩之下例如弯曲或扭转。弹性体联接是非常精密的，并且缺掉映象点可能起因于的轻微的脱臼任何元素。
- (5). 避免紧迫在金属刃角，否则弹性体连接器可能被扭屈和丢失联络，造成缺划混乱等。

#### 2.2. 静电

LCM 包含 CMOS 集成电路，并且这样安装设备的同一项防备措施应该适用，

- (1). 操作员应该带上静电环被着地，每当人进入与模块的接触。不要接触其中任一个导电部分例如 LSI 垫、在 PCB 的铜主角和有人体的任何部分的接口终端。
- (2). 在抗静电袋子或其他容器应该保留模块抗性对存贮的静止。
- (3). 应该使用适当地仅被着陆的电烙铁。
- (4). 如果使用一把电螺丝刀，它应该是最好接地屏蔽受转换瞬间放电。
- (5). 应该对工作服和工作台观察正常静态预防措施；对于后者导电性(橡胶)席子建议使用。
- (6). 因为干燥的空气是引起人对静电产生，建议使用相对湿度 50-60%。

#### 2.3. 焊接

- (1). 仅焊接对输入/输出终端。
- (2). 使用与适当着地和没有漏电的电烙铁。
- (3). 焊接的温度：280 °C ± 10°C
- (4). 焊接的时间：3 到 4 秒。
- (5). 使用与树脂易溶解助焊剂。
- (6). 如果使用助焊剂，应该隐蔽 LCD 表面避免助焊剂溅污。在保护之后助焊剂残滓应该离开。

#### 2.4. 操作

- (1). 视角可以通过 LCD 驱动电压 VO 调整。
- (2). 应该在指定的范围之内保持驱动电压；如果超出使用电压范围会缩短显示受命。
- (3). 响应时间会随着温度增量或减低。
- (4). 显示也许转变黑色或深蓝在它操作的范围之上的温度；这是(不按在观察区域)也许导致段的断裂。
- (5). 在操作(例如按在观察区域)而且导致期间的机械干扰出现的段“破碎了”。

#### 2.5. 存贮

，如果任何损坏玻璃外面都会泄漏液体，人体任何的部分接触到要用肥皂和水进行洗涤。不要吞食下流体。毒力极低，但是应该要一直在小心。

#### 2.6. 有限保证

公司与顾客之间如果没有其它方面协议，公司方面将补修或修理其它的 LCD 和集成电路的售后服务的，其中有缺陷电子元件和人为损坏的是依照公司的承诺规定收取元件费用，公司采纳维修期限在一年的期间，从发货日期起。这样日期的确认根据货物文件。公司的保证责任限于维修以及宣布良好的归还。

