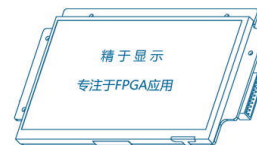




10.4 寸串口液晶显示模组使用说明书

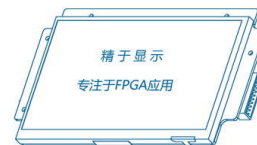
M104S65-VC

版本信息		
时间	版本号	描述
2011-12-03	V1.00	创建



目 录

10.4 寸串口液晶显示模组使用说明书.....	1
1. 概述.....	3
2. 主要特性.....	3
3. 订购型号.....	3
4. 外形结构与实物展示.....	4
5. 中显 MISV1.0 串口指令集	5
6. 接口标准.....	5
6.1 控制接口电气标准.....	5
7. 应用参考.....	6
8. 附录 A	7
8.1 MIS V1.0 指令表	7
8.2 特别说明.....	10
8.3 指令延时说明.....	11



10.4 寸串口液晶显示模组使用说明书

1. 概述

10.4 寸串口液晶显示模组为中显信息科技有限公司独立研发生产的包含图片、字符叠加以及各类常用波形、曲线等绘图指令的显示解决方案。该模块目前已量产，广泛应用于医疗、工控、消费电子等行业中。

2. 主要特性

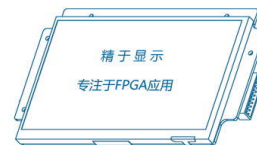
- 颜色数:65536 色，颜色格式:RGB 565 格式
- 标准串口通讯，默认波特率 9600bps，向上向下可调
- 自带用户 FLASH 存储器，可存储满屏图像最多 50 张，任意大小的小图最多 192 张
- 灵活分配存储空间，独创小图存储与任意位置显示功能，无需在大图上做剪裁
- 高速显示，单片机发送指令切换一幅全屏显示图片仅需约 70ms
- 自带用户字库，标配 16x16、32x32、64x64 国标一级字库，用户可修改
- 高分辨率、高亮度、高对比度，CCFL 背光，宽视角 80/65/80/80，性价比最优！

3. 订购型号

M104S65-VC 模组不同配置的产品订购型号如表 1 所示。

表 1 产品订购型号

订购型号	基本功能	差异功能				
		触摸屏	亮度	功耗	温度	湿度
S104VH01	液晶尺寸: 10.4 寸 分辨率: 640*480 控制接口: 串口 显示色彩: 65K 色 对比度: 800:1	无	350	< 2w	-20℃ ~ 70℃	10%-90%
S104VH01-T	液晶尺寸: 10.4 寸 分辨率: 640*480 控制接口: 串口 显示色彩: 65K 色 对比度: 800:1	四线电阻屏	350	< 2w	-20℃ ~ 70℃	10%-90%



4. 外形结构与实物展示

该显示模组液晶屏的外形尺寸如图 1 所示。

(暂无)

图 1 液晶屏外形尺寸

该显示模组的电路板已经固定在液晶屏背面，其结构尺寸如图 2 所示。

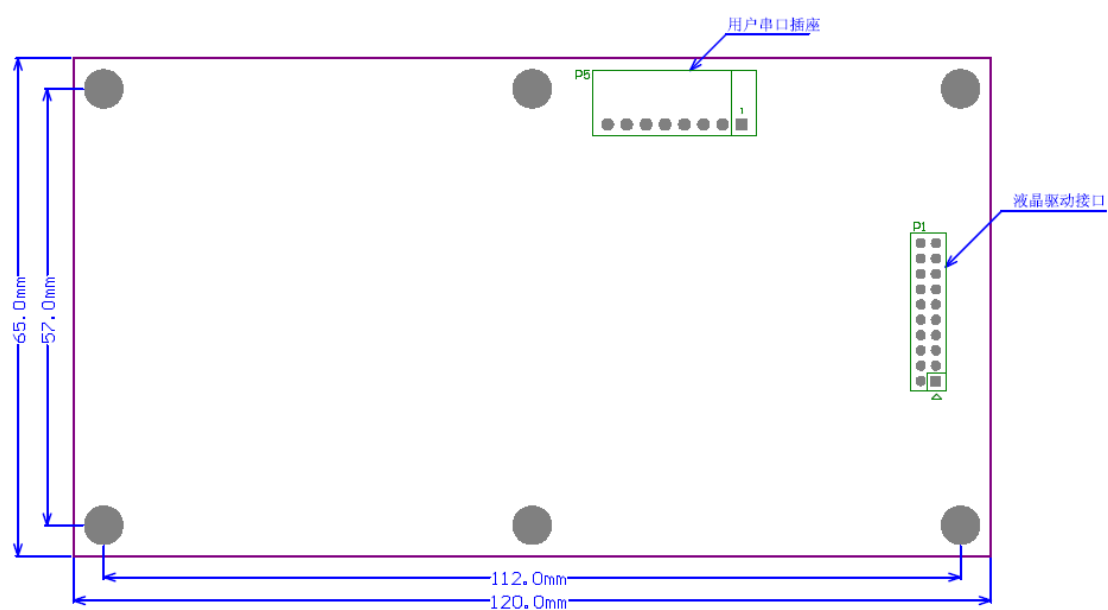


图 2 电路板结构参考照片

该显示模组的显示效果参考照片如图 3 所示。



图 3 显示效果参考照片

5. MISV1.0 串口指令集

参考附录 A。

6. 接口标准

6.1 控制接口电气标准

模組的控制接口（P5）引脚定义（连接器型号：molex 0022057085）如表 2 所示。单片机等微控制器/微处理器通过此接口与模組进行通信。

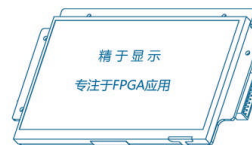
表 2 控制接口引脚定义

管脚号	信号	说明
1	VCC	数字电源 5V 输入
2	VCC	数字电源 5V 输入
3	NC	不连接
4	TX	RS232 标准串口输出
5	RX	RS232 标准串口输入
6	RX	RS232 标准串口输入
7	GND	数字地输入
8	GND	数字地输入



7. 应用参考

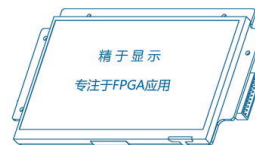
无。



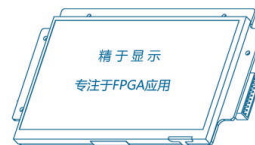
8. 附录 A

8.1 MIS V1.0 指令表

分类	功能	指令	指令参数	描述
系统	握手指令	0x00		在初始化时，单片机不断发送完整的握手指令（包括帧头和帧尾），若接收到正确的返回数据（0xaa+version(1Byte 版本号)），表示系统初始化完成，可以执行其它操作。
显示参数配置	设置调色板	0x40	Fcor(2Byte) + Bcor(2Byte)	设置前景色（Fcor）和背景色（Bcor）。
	设置字符显示间距	0x41	Xdis(1Byte) + Ydis(1Byte)	文本显示时，Xdis 为相邻左右字符的间距，Ydis 为相邻上下字符的间距（Ydis 目前暂时无效，以 0x00,0x00 代替）。
文本显示	16X16 点阵 GB2312 国标简体汉字	0x54	Xadd(2Byte) + Yadd(2Byte) + String	(Xadd,Yadd)为当前字符串显示的启示坐标。String 为多个需要显示的国标码值。每个国标码为两个字节，其中高字节在前、低字节在后。若显示 ASCII 码，则直接送 ASCII 码值即可。
	32X32 点阵 GB2312 国标简体汉字	0x55		
	64X64 点阵 GB2312	0x6e		



	国标简体汉字			
置点	背景色显示多个点	0x50	Xadd(2Byte)+Yadd(2Byte) +……	(Xadd,Yadd)为当前需要显示背景色像素点的坐标。若显示 n 个点，则连续送 n 次的 X 和 Y 坐标值。该指令主要用于删除点。
	前景色显示多个点	0x51		(Xadd,Yadd)为当前需要显示前景色像素点的坐标。若显示 n 个点，则连续送 n 次的 X 和 Y 坐标值。
多线段连线	多个指定点用线段进行连接（前景色）	0x56	Xadd(2Byte)+Yadd(2Byte) +……	(Xadd,Yadd)为当前需要用前景色连线的像素点坐标。若连接 n 个点，则送 n 次 X 和 Y 坐标值。
	多个指定点用线段进行连接（背景色）	0x6d		(Xadd,Yadd)为当前需要用背景色连线的像素点坐标。若连接 n 个点，则送 n 次 X 和 Y 坐标值。该指令主要用于删除点。
	频谱显示	0x75	X0add(2Byte)+Y0add(2Byte)+Hmax+h1+h2+……	X0add 为 x 轴坐标起点，Y0add 为频谱水平起点，Hmax(1Byte)为谱线的最大高度。hi(0=0,1,2……)为单根谱线的高度(1Byte)，每增加一个 i 值，x 轴坐标自动增 1。谱线显示前景色，比 hi 值大的区域显示背景色。
画圆	画圆弧	0x57	Type(1Byte) + xadd(2Byte) + yadd(2Byte) + r(1Byte)	Type=0x00：背景色画圆；Type=0x01：前景色画圆。以(xadd,yadd)为圆心，画半径为 r 的圆弧。



区域操作	区域清屏(背景色填充)	0x64	$X0add(2Byte) + Y0add(2Byte) + X1add(2Byte) + Y1add(2Byte)$	对起始坐标(X0add,Y0add)到结束坐标(X1add,Y1add)的矩形区域使用背景色填充。
	整屏清屏	0x52	无	背景色填充整屏显示。
图片显示	满屏区	0x70	Photo_num(1Byte)	显示 Flash 中预存的第 Photo_num(0-36)幅满屏图片。
	小图区	0x9c	$Photo_num(1Byte) + xadd(2Byte) + yadd(2Byte)$	在以(xadd,yadd)为起点的位置显示 Flash 中预存的第 Photo_num(0-191)幅小图片。
背光控制	背光开启/关闭	0x5e	On_off(1Byte)	0xff—开启, 0x00—关闭。上电默认关闭。开启背光的同时 PWM 被设置为 100。
串口控制	波特率设置寄存器	0xe0	Bps_set(1Byte)	Bps_set 值用于设置串口波特率, 上电后模组默认串口波特率为 9600bps。如果需要更改波特率, 则在 9600bps 波特率下发送相应指令。指令译码见特别说明。
触摸屏控制	校准模式	0xe4	0x55+0xaa+0x5a+0xa5	MCU 发送该指令后, 液晶屏四个角上依次出现蓝色十字框, 用户需要用触摸笔依次点相应位置并保持几十 ms。一共需要有效点击四次。当四次点击完成后, 模组返回 0xaa+0xf0 表示响应。发送该指令前需要先开始触摸屏控制功能。
	开关控制		0x66+0x99+0x69+0xff	开启触摸屏控制



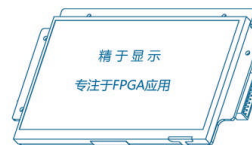
			0x66+0x99+0x69+0x00	关闭触摸屏控制，上电后默认关闭
	触摸屏按下后位置 上传	0x73	Xpos(2Byte) + Ypos(2Byte)	该指令为串口模组发送给 MCU。Xpos 为 X 坐标值，Ypos 为 Y 坐标值，均为 2 个字节，且高字节在前传送。

8.2 特别说明

- ① 串口波特率可调，可以稳定工作在 115200bps，上电默认为 9600bps。
- ② 帧头 0xaa，帧尾 0xcc,0x33,0xc3,0x3c。
- ③ “文本显示”前需要设置好“显示参数配置”选项。
- ④ 模组出厂时默认烧录好 16X16/32X32/64X64 点阵 GB2312 国标简体汉字。
- ⑤ 当叠加层色彩为 0x0000 时，则当前显示图片层图像；否则，当前像素将显示叠加层数据所表示的相应色彩。
- ⑥ 控制器内部串口缓冲区为 128Byte，建议用户一次串口指令发送数据总量不要超过 128Byte。
- ⑦ 对于某些指令，如清屏指令需要耗费比较长的执行时间，用户在使用中需要在一定延时后才可再次发送其它指令。
- ⑧ 串口波特率设置指令译码（建议实际应用中波特率不要超过 115200bps，以保证系统长期正常稳定工作）：

Bps_set 指令值	0x00	0x01	0x02	0x03	0x04	0x05	0x06	0x07
波特率	1200	2400	4800	9600	19200	38400	57600	115200
Bps_set 指令值	0x08	0x09	0x0a	0x0b	0x0c	0x0d	0x0e	0x0f
波特率	28800	76800	62500	125000	250000	230400	345600	691200

- ⑨ 图片区存储说明：满屏区（位号 0-36 可用），该区主要用于存储满屏（800*600）图片。小图区（位号 0-191 可用），小图区又分为多个不同大小的图



片存储块，通常建议用户根据所用图片实际大小将图片放置到对应的存储区块中，这样更有利于存储空间利用和优化。图片存储量的计算公式为：

图片 X 分辨率*图片 Y 分辨率*2（单位 Byte）。例如，一张分辨率为 160*30 的图片存储量为 160*30*2=9600Byte。

大区	小区（可用位号）	图片存储量范围	
		最小	最大
满屏区	0-36	满屏（800*600*2Byte）	满屏（800*600*2Byte）
小图区	0-63	0	766Kbyte
	64-127	0	382Kbyte
	128-191	0	126Kbyte

8.3 指令延时说明

由于不同的指令在串口模组内处理的时间不同，因此建议用户在发送每帧串口指令后适当的延时（部分指令不需要）。延时的长短要视指令而定，下面对几个主要指令的延时计算方法做一些说明（未罗列的指令通常不需要延时）。

指令	延时	备注
区域清屏（背景色填充）	$>240\text{ns} \times x \times y$	$x \times y$ 为清屏区域总像素点数
整屏清屏	$>240\text{ns} \times 800 \times 600 = 115200000\text{ns}$ （约 116ms）	
显示一幅满屏图片	$>109\text{ms}$	
显示一幅小图片	$>[(x \times y)/1024 + 1] \times 230\text{us}$	