

JLX12864OLED-154 中文使用说明书

(插接式 FPC)

目 录

序号	内 容 标 题	页 码
1	概述	2
2	特点	2
3	外形及接口引脚功能	3~4
4	基本原理	4~5
5	技术参数	5
6	时序特性	6~7
7	指令功能及硬件接口与编程案例	7~页末

1. 概述

晶联讯电子专注于 OLED 屏及液晶模块的研发、制造。所生产 JLX12864OLED-154 型 OLED 模块由于使用方便、无需背光、视角宽、显示清晰、超薄，广泛应用于各种人机交流面板。

JLX12864OLED-154 可以显示 128 列*64 行点阵单色图片，或显示 16*16 点阵的汉字 8 个*4 行，或显示 8*16 点阵的英文、数字、符号 16 个*4 行。或显示 5*8 点阵的英文、数字、符号 21 个*8 行。

2. JLX12864OLED-154 图像型点阵 OLED 模块的特性

2.1 结构牢：插接式 FPC。

2.2 IC 采用 SSD1309, 功能强大，稳定性好

2.3 功耗低。

2.4 显示内容：

- 128*64 点阵单色图片；

- 可選用 16*16 点阵或其他点阵的图片来自编汉字，按照 16*16 点阵汉字来计算可显示 8 字/行*4 行。

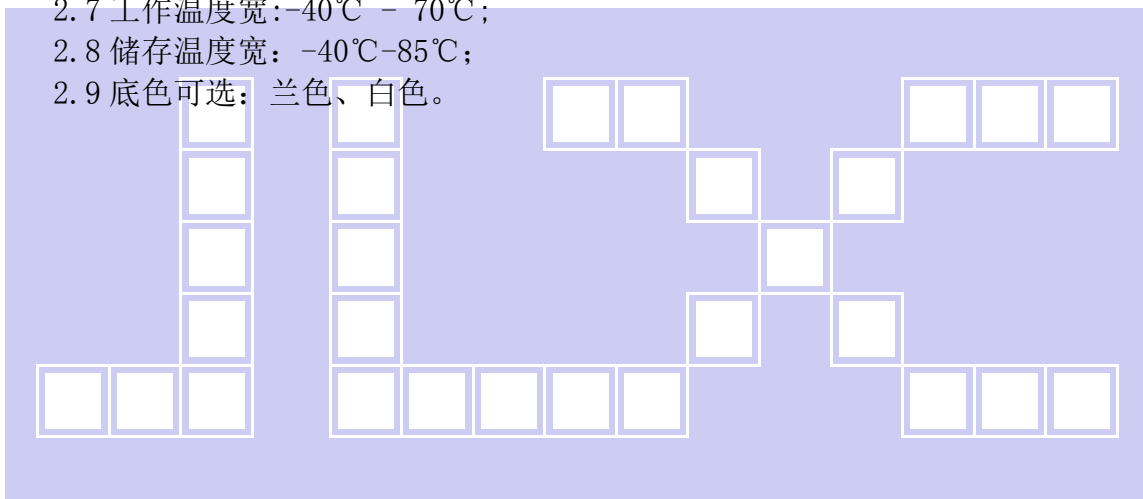
2.5 指令功能强:可组合成各种输入、显示、移位方式以满足不同的要求；

2.6 接口方式：4 线 SPI 串行接口、并口、I²C 接口。

2.7 工作温度宽:-40℃ - 70℃；

2.8 储存温度宽：-40℃-85℃；

2.9 底色可选：兰色、白色。



3. 外形尺寸及接口引脚功能

3.1 外形图

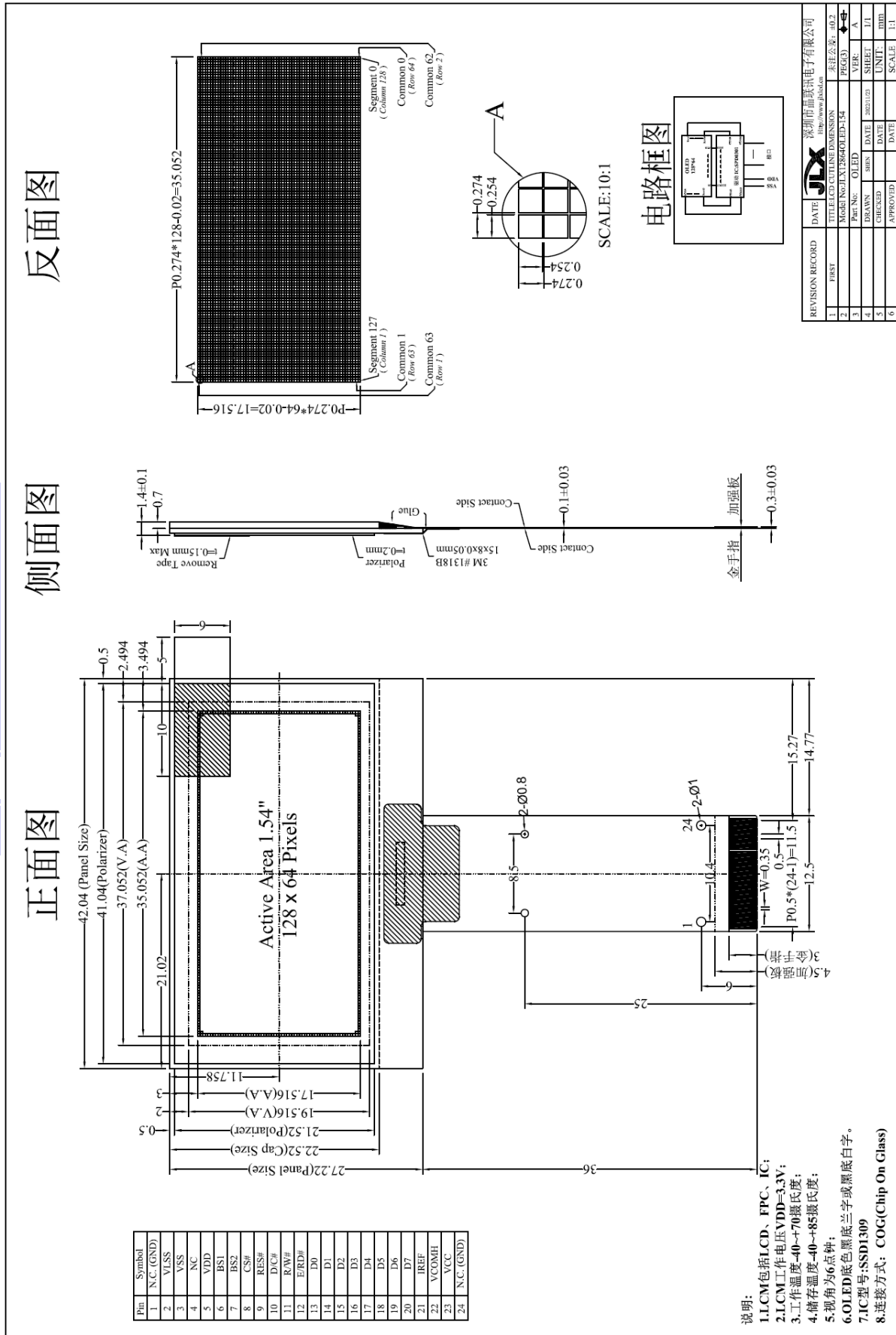


图 1. OLED 模块外形尺寸

模块的接口引脚功能

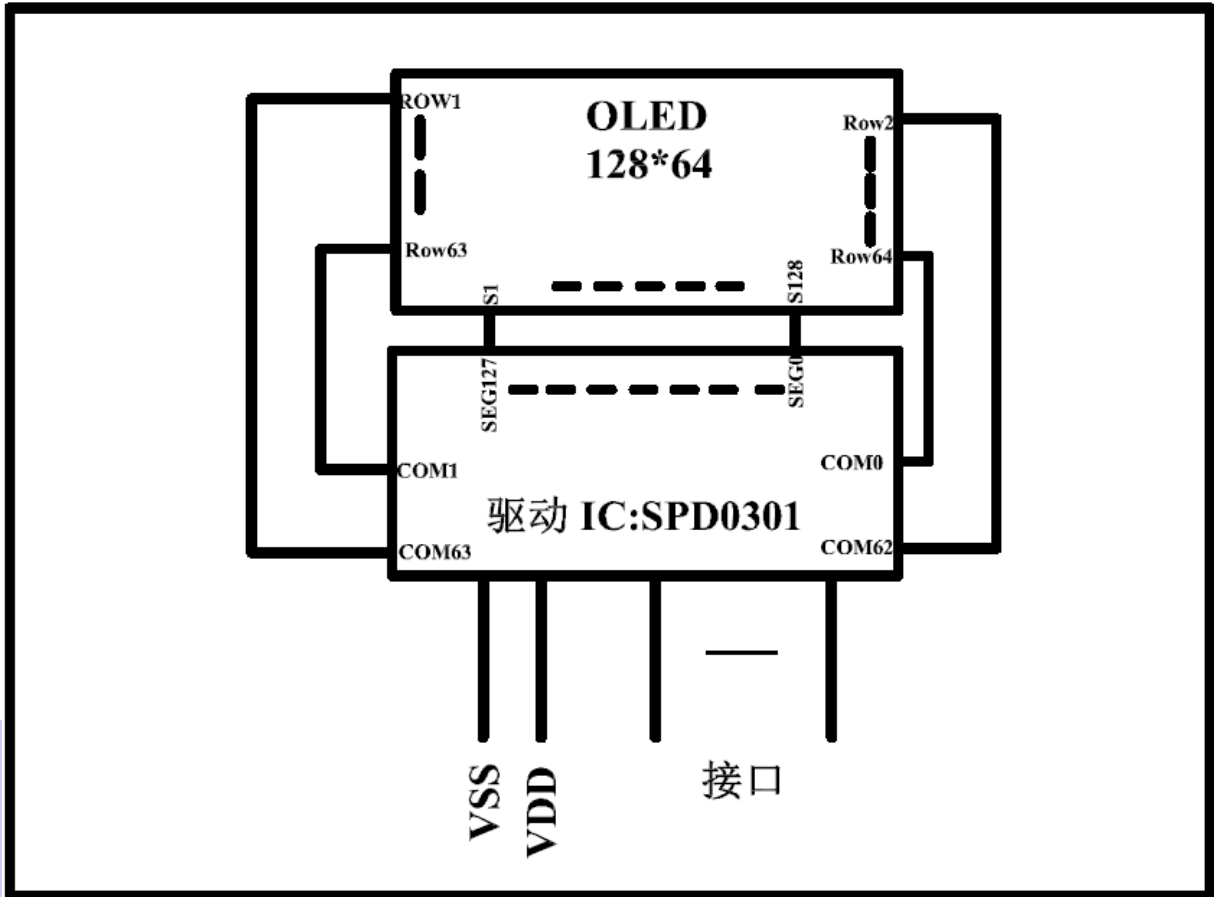
引线号	符号	名称	功能															
1	NC(GND)	NC	空脚或接地															
2	VLSS	VLSS	接 VSS															
3	VSS	VSS	供电电源负极 0V															
4	NC	NC	空脚															
5	VDD	电源电路	3.3V															
6	BS1	BS1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>BS2</th> <th>BS1</th> <th>接口方式</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>4_SPI 串口</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>I²C</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>并行接口, 8080 时序</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>并行接口, 6800 时序</td> </tr> </tbody> </table>	BS2	BS1	接口方式	0	0	4_SPI 串口	0	1	I ² C	1	1	并行接口, 8080 时序	1	0	并行接口, 6800 时序
BS2	BS1	接口方式																
0	0	4_SPI 串口																
0	1	I ² C																
1	1	并行接口, 8080 时序																
1	0	并行接口, 6800 时序																
7	BS2	BS2																
8	CS#	片选	低电平片选 (I2C 接口接地)															
9	RES#	复位	低电平复位, 复位完成后, 回到高电平, OLED 模块开始工作															
10	D/C#	寄存选择信号	H: 数据存储器 0: 指令存储 (IC 资料上缩写为 "A0") (I2C 接口接地 (SA0))															
11	R/W#	6800 时序: 读/写 8080 时序: 写	并行接口时并且选择 6800 时序时: H: 读数据 L: 写数据 并行接口时并且选择 8080 时序时: 写数据, 低电平有效. 当选择串行或 I2C 接口时, 此引脚必须接 VSS															
12	E/RD#	6800 时序: 使能 8080 时序: 读	并行接口时并且选择 6800 时序时: 使能信号, 高电平有效. 并行接口时并且选择 8080 时序时: 读数据, 低电平有效. 当选择串行或 I2C 接口时, 此引脚必须接 VSS															
13	D0 (SCK)	I/O	数据总线 (串口或 I2C 接口做串行时钟 SCK)															
14	D1 (SDA)	I/O	数据总线 (串行数据 SDA, I2C 接口和 D2 短接一起做 SDA)															
15	D2	I/O	数据总线 (串口时: 空脚, I2C 接口时和 D1 短接一起做 SDA)															
16	D3	I/O	数据总线 (串口或 I2C 接口接地)															
17	D4	I/O	数据总线 (串口或 I2C 接口接地)															
18	D5	I/O	数据总线 (串口或 I2C 接口接地)															
19	D6	I/O	数据总线 (串口或 I2C 接口接地)															
20	D7	I/O	数据总线 (串口或 I2C 接口接地)															
21	IREF	IREF	串 390K 电阻到 VSS															
22	VCOMH	VCOMH																
23	VCC	面板电源																
24	NC(GND)	NC	空脚或接地															

表 1: 模块的接口引脚功能

4. 基本原理
4.1 OLED 屏

在 LCD 上排列着 128×64 点阵, 128 个列信号与驱动 IC 相连, 64 个行信号也与驱动 IC 相连, IC 邦定在 LCD 玻璃上 (这种加工工艺叫 COG)。

电路框图



5. 技术参数

5.1 最大极限参数（超过极限参数则会损坏 OLED 模块）

名称	符号	标准值			单位
		最小	典型	最大	
电路电源	VDD - VSS	-0.3	3.3	4.0	V
OLED 驱动电压	VCC	7.0	—	16	V
静电电压		—	—	100	V
工作温度		-40		+70	°C
储存温度		-40		+85	°C

表 2: 最大极限参数

5.2 直流 (DC) 参数

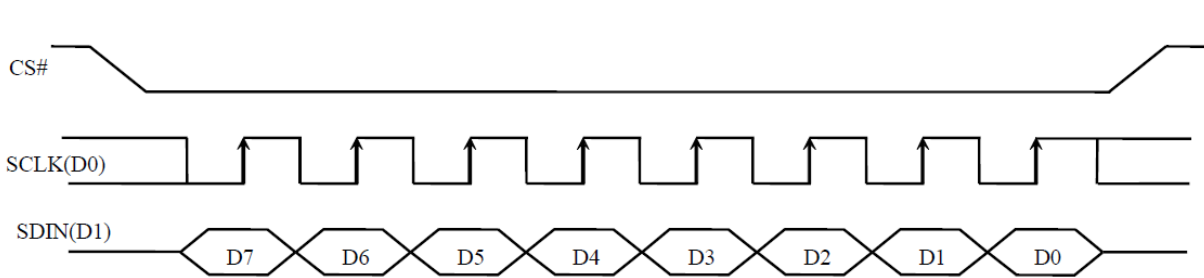
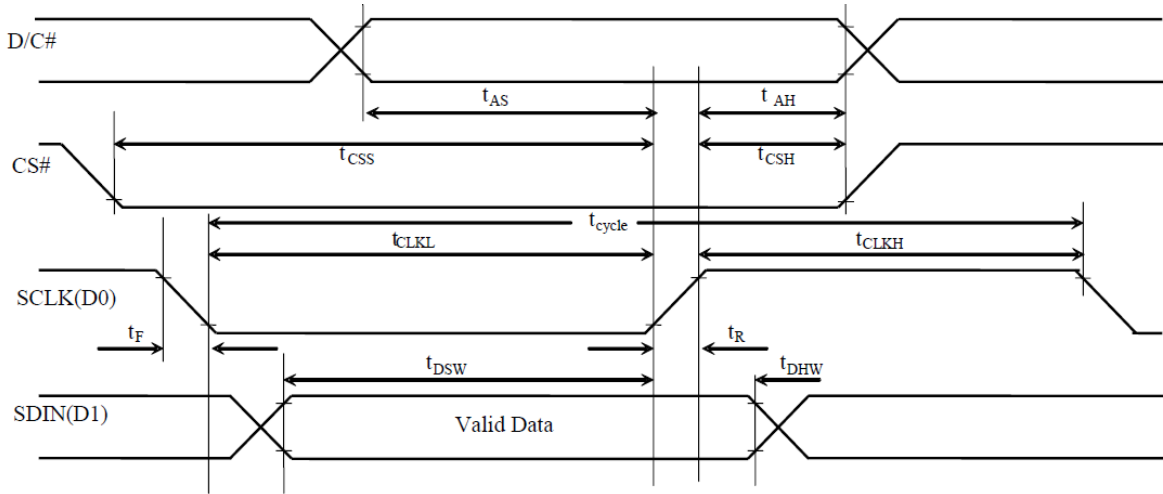
名称	符号	测试条件	标准值			单位
			MIN	TYPE	MAX	
工作电压（当 3.3V 供电时）	VDD		2.4	3.3	3.6	V
输入高电平	V _{IHC}		0.8xVDD	—	VDD	V
输入低电平	V _{ILC}		VSS	—	0.2xVDD	V
输出高电平	V _{OHC}	I _{OH} = 0.2mA	0.8xVDD	—	VDD	V
输出低电平	V _{OHC}	I _{OO} = 1.2mA	VSS	—	0.2xVDD	V
模块工作电流	I _{DD}	VDD = 3.3V	—		0.3	mA

表 3: 直流 (DC) 参数

6. 读写时序特性

6.1 串行接口:

从 CPU 写到 SPD0301 (Writing Data from CPU to SPD0301)



从 CPU 写到 SPD0301 (Writing Data from CPU to SPD0301)

6.2 串行接口: 时序要求 (AC 参数):

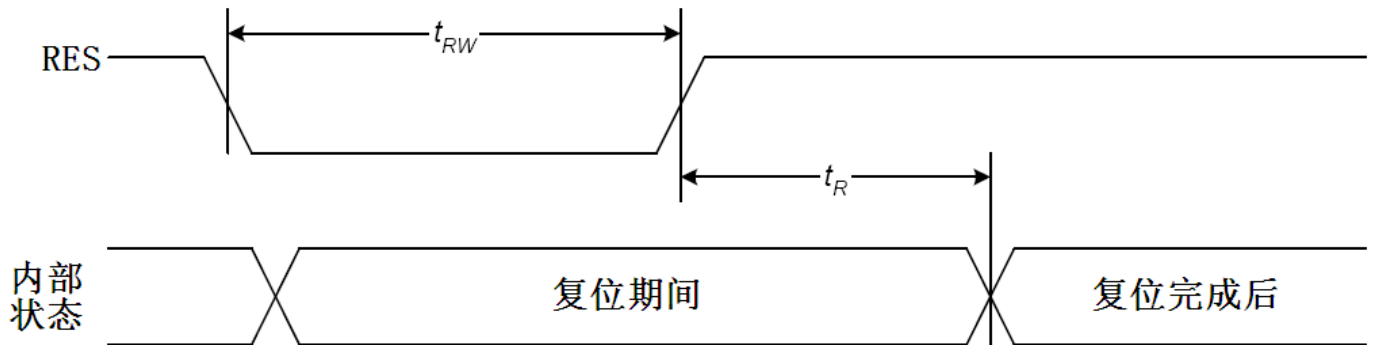
写数据到 SPD0301 的时序要求:

表 4.

符号	参数	最小	典型	最大	单位
t_{cycle}	时钟周期时间	100	-	-	ns
t_{AS}	地址建立时间	15			ns
t_{AH}	地址保持时间	15			ns
t_{CSS}	片选建立时间	20	-	-	ns
t_{CSH}	片选保持时间	10	-	-	ns
t_{DSW}	写入数据建立时间	15	-	-	ns
t_{DHW}	写入数据保持时间	15	-	-	ns
t_{CLKL}	时钟低电平时间	20	-	-	ns
t_{CLKH}	时钟高电平时间	20	-	-	ns
t_R	上升时间	-	-	40	ns
t_F	下降时间	-	-	40	ns

* (VDD = 1.65V~3.3V, Ta = 25°C)

6.3 电源启动后复位的时序要求 (RESET CONDITION AFTER POWER UP):



电源启动后复位的时序

表 5: 电源启动后复位的时序要求

项目	符号	测试条件	极限值			单位
			MIN	TYPE	MAX	
复位时间	t_R		—	—	1.0	us
复位保持低电平的时间	t_{RW}	引脚: RES	5.0	—	—	us

7. 指令功能:

7.1 指令表

表 6

指令名称	指令码									说明	
	RS	DB7	DB6	DB5	DB4	DB3	DB2	DB1	DB0		
(1) 显示开/关 (display on/off)	0	1	0	1	0	1	1	1	0 1	显示开/关: 0XAE : 关, 0XAF : 开	
(2) 显示初始行设置 (Display start line set)	0	0	1	显示初始行地址, 共 6 位						设置显示存储器的显示初始行, 可设置值为 0X40~0X7F , 分别代表第 0~63 行, 针对该 OLED 屏一般设置为 0x40	
(3) 页地址设置 (Page address set)	0	1	0	1	1	显示页地址, 共 4 位				设置页地址。每 8 行为一个页, 64 行分为 8 个页, 可设置值为: 0XB0~0XB8 分别对应第一页到第九页, 第九页是一个单独的一行图标, 本 OLED 屏没有这一行图标, 所以设置值为 0XB0~0XB7 分别对应第一页~第八页。	
(4) 列地址高 4 位设置	0	0	0	0	1	列地址的高 4 位				高 4 位与低 4 位共同组成列地址, 指定 128 列中的其中一列。比如 OLED 模块的第 100 列地址十六进制为 0x64 , 那么此指令由 2 个字节来表达: 0x16, 0x04	
		0	0	0	0	列地址的低 4 位					
(5) 读状态 (Status read)	0	状态				0	0	0	0	并口时: 读驱动 IC 的当前状态, 串口时不能用此指令。	
(6) 写显示数据到 OLED 屏 (Display data write)	1	8 位显示数据									从 CPU 写数据到 OLED 屏, 每一位对应一个点阵, 1 个字节对应 8 个竖置的点阵
(7) 读 OLED 屏的显示数	1	8 位显示数据									并口时: 读已经显示到 OLED 屏上的点阵数

据 (Display data read)										据。 串口时不能用此指令。
(8) 显示列地址增减 (ADC select)		1	0	1	0	0	0	0	0	显示列地址增减: 0xA0 : 反转: 列地址从右到左, 0xA1 : 常规: 列地址从左到右
(9)显示正显/反显 (Display normal/reverse)	0	1	0	1	0	0	1	1	0	显示正显/反显: 0xA6 : 常规: 正显 0xA7 : 反显
(10)显示全部点阵 (Display all points)	0	1	0	1	0	0	1	0	0	显示全部点阵: 0xA4 : 常规 0xA5 : 显示全部点阵
(11) 行扫描顺序选择 (Common output mode select)		1	1	0	0	0	0	0	0	行扫描顺序选择: 0xC0 :普通扫描顺序: 从上到下 0xC8 :反转扫描顺序: 从下到上
(12)OLED 振荡频率设置 (Oscillator Frequency)	0	1	1	0	1	0	1	0	1	设置振荡频率: 范围: 0000-1111 , 参考指令: 0Xd5 0X80

(13)	内部设置OLED 电压模式	0	1	0	0	0	0	0	0	1	设置内部电阻微调, 可以理解为 微调 对比度值, 此两个指令需紧接着使用。上面一条指令 0x81 是不改的, 下面一条指令可设置范围为: 0x00~0xFF , 数值越大对比度越浓, 越小越淡
	设置的电压值		0	0	6 位电压值数据, 0~63 共 64 级						
(14)静态图标显示: 开/关		0	1	0	1	0	1	1	1	0	静态图标的开关设置: 0xAE : 关, 0xAF : 开。 此指令在进入及退出睡眠模式时起作用
(15) 省电模式 (Power save)											省电模式, 此非一条指令, 是由“(10)显示全部点阵”、(19)静态图标显示: 开/关等指令合成一个“省电功能”。详细看 IC 规格书 “POWER SAVE”部分
(16)空指令 (NOP)		0	1	1	1	0	0	0	1	1	空操作

7.2 初始化方法

用户所编的显示程序, 开始必须进行初始化, 否则模块无法正常显示, 过程请参考程序

点亮液晶模块的步骤

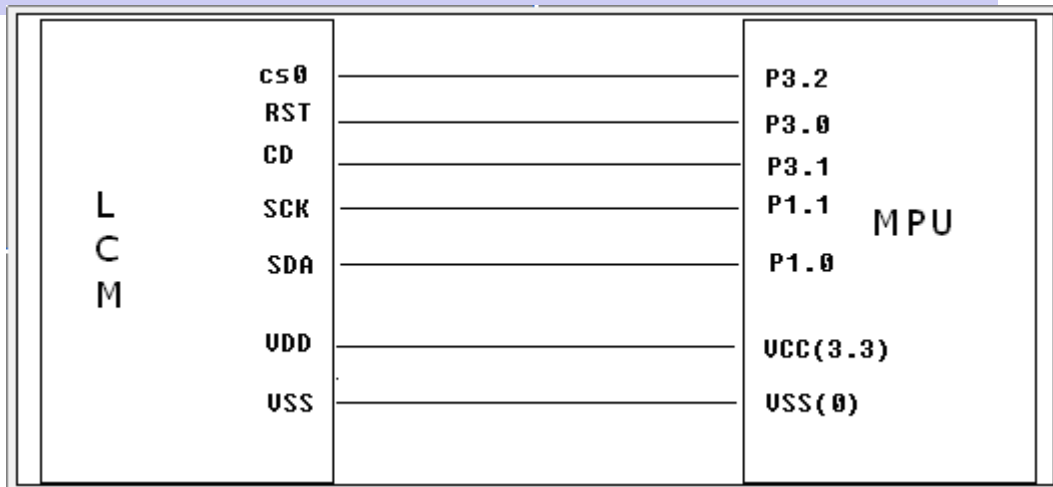
硬件准备:
开发板 (或专门设计的主板)、单片机、电源、连接线、仿真器或程序下载器 (又名烧录器)

正确地接线
根据说明书正确地与开发板连接, 连接的线包括: 液晶模块电源线、背光源电源线、IO 端口 (接口)
IO 端口包括: 并口时: CS、RESET、RW、E、RS、D0—D7, 串口时: CS、SCLK、SDA、RESET、RS

编写软件
背光给合适的直流电可以点亮, 但液晶屏里面没有程序, 只给电不能让液晶屏显示 (我们通常说“点亮”), 程序须另外编写, 并烧录 (下载) 到单片机里液晶模块才能工作。

7.3 程序举例:

OLED 模块与 MPU (以 8051 系列单片机为例) 接口图如下:

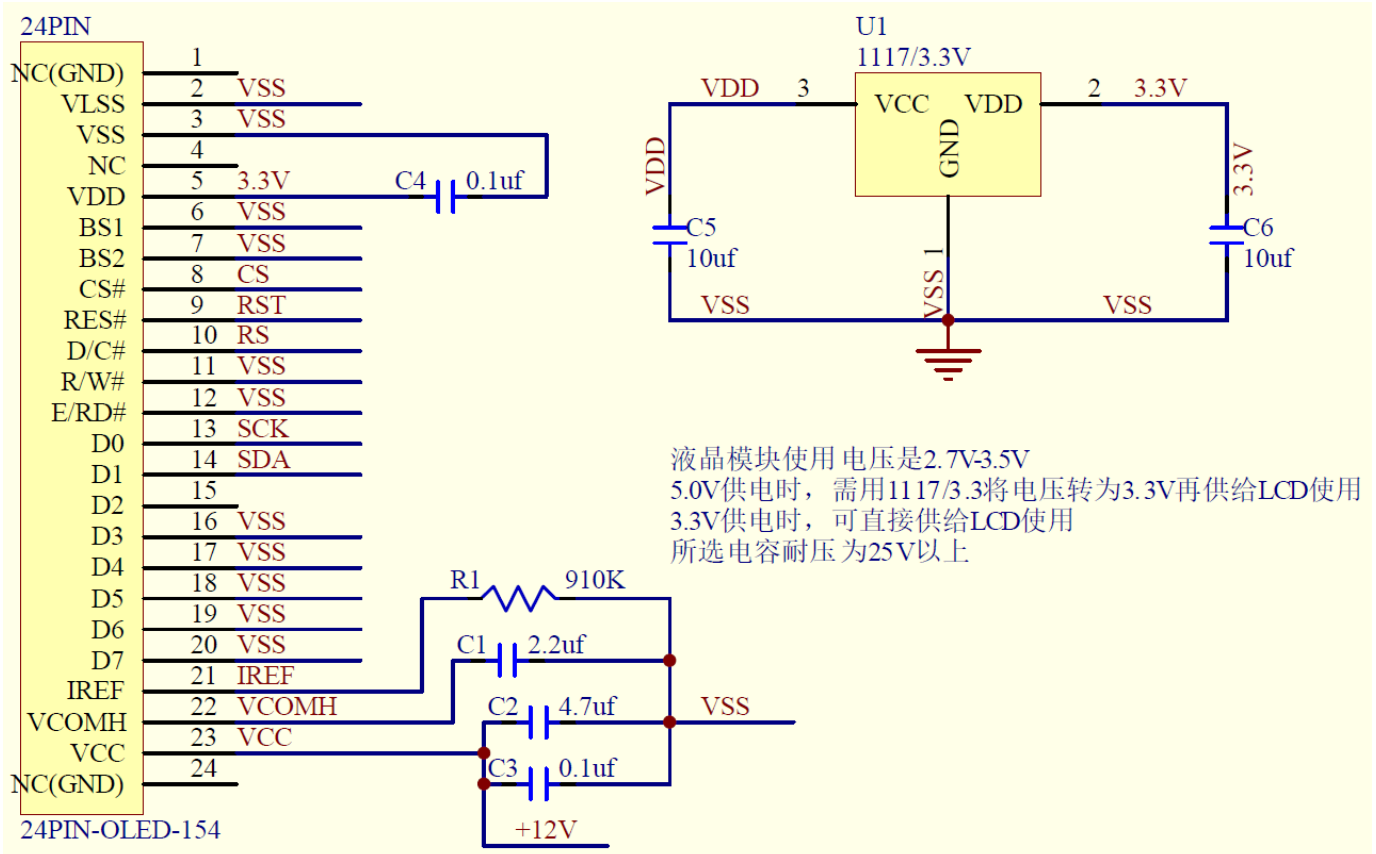


串行接口

7.3.1 程序:

点亮液晶模块的编程步骤





```
// OLED 演示程序
// OLED 模块型号: JLX12864OLED-154, 串行接口!
// 驱动 IC 是:SPD0301
// 资料(源程序、驱动手册、使用说明书等)销售统一发
#include <reg52.H>
//=====
sbit lcd_sclk =P1^1; //接口定义:lcd_sclk 就是 LCD 的 SCLK //SCLK 接到“D0”脚
sbit lcd_sda =P1^0; //接口定义:lcd_sda 就是 LCD 的 SDA //SDIN 接到“D1”脚
sbit lcd_reset=P3^0; //接口定义:lcd_reset 就是 LCD 的 RESET
sbit lcd_dc =P3^1; //接口定义:lcd_dc 就是 LCD 的 D/C(RS)
sbit lcd_cs1=P3^2; //接口定义:lcd_cs1 就是 LCD 的 CS
sbit key=P2^0; //定义一个按键: P2.0 口与 GND 之间接一个按键
//=====

#define uchar unsigned char
#define uint unsigned int
#define ulong unsigned long

#include <ASCII_CODE_8X16_5X8_VERTICAL.H>
#include <Chinese_And_Graphic.H>

//延时
void delay(int i)
{
    int j,k;
    for(j=0;j<i;j++)
        for(k=0;k<110;k++);
}
```

```

}

//等待按键: P2.0 口与 GND 之间接一个按键
void waitkey()
{
repeat:   if(key==1) goto repeat;
          else delay(2000);
}

```

```

//写指令到 OLED 显示模块
void transfer_command(int data1)
{

```

```

    uchar i;
    lcd_cs1=0;
    lcd_dc= 0;
    for(i=0;i<8;i++)
    {
        lcd_sclk = 0;
        if (data1 & 0x80)  lcd_sda = 1;
        else
            lcd_sda = 0;
        lcd_sclk = 1;
        data1 <<= 1;
    }
    lcd_cs1=1;
}

```

```

//写数据到 OLED 显示模块
void transfer_data(int data1)
{

```

```

    uchar i;
    lcd_cs1=0;
    lcd_dc= 1;
    for(i=0;i<8;i++)
    {
        lcd_sclk = 0;
        if (data1 & 0x80)  lcd_sda = 1;
        else
            lcd_sda = 0;
        lcd_sclk = 1;
        data1 <<= 1;
    }
    lcd_cs1=1;
}

```

```

//OLED 显示模块初始化
void initial_lcd()
{

```

```

    RST=0;      //低电平复位

```



```

delay(1000);
RST=1;          //复位完毕
delay(1000);
transfer_command(0xae);    //关显示
transfer_command(0x40);    //起始行
transfer_command(0x81); //微调对比度, 本指令的 0x81 不要改动, 改下面的值
transfer_command(0x32); //微调对比度的值, 可设置范围 0x00~0xff //0x32
transfer_command(0xc8); //行扫描顺序: 从上到下
transfer_command(0xa1); //列扫描顺序: 从左到右
transfer_command(0xa6); //正常显示模式
transfer_command(0xa8);    //duty 设置
transfer_command(0x3f);    //duty=1/64
transfer_command(0xd3);    //显示偏移
transfer_command(0x00);
transfer_command(0xd5);    //晶振频率
transfer_command(0xa0);    //0x80
transfer_command(0xd9); //Set Pre-Charge Period
transfer_command(0xf1);
transfer_command(0xda); //sequential configuration
transfer_command(0x12);
transfer_command(0x91);
transfer_command(0x3f);
transfer_command(0x3f);
transfer_command(0x3f);
transfer_command(0x3f);
transfer_command(0xaf); //开显示
}

void lcd_address(uchar page,uchar column)
{
    column=column-1;          //我们平常所说的第 1 列, 在 LCD 驱动 IC 里是第 0 列。所以在这里减去
    1.
    page=page-1;
    transfer_command(0xb0+page);          //设置页地址。每页是 8 行。一个画面的 64 行被分成 8 个页。我们平常所说的第 1 页, 在
    LCD 驱动 IC 里是第 0 页, 所以在这里减去 1
    transfer_command(((column>>4)&0x0f)+0x10); //设置列地址的高 4 位
    transfer_command(column&0x0f);          //设置列地址的低 4 位
}

//全屏清屏
void clear_screen()
{
    unsigned char i, j;
    for(j=0; j<8; j++)
    {
        lcd_address(1+j, 1);
        for(i=0; i<128; i++)
    }
}

```



```

        {
            transfer_data(0x00);
        }
    }
}

//显示 128x64 点阵图像
void display_128x64(uchar *dp)
{
    uint i, j;
    for(j=0; j<8; j++)
    {
        lcd_address(j+1, 1);
        for (i=0; i<128; i++)
        {
            transfer_data(*dp);          //写数据到 LCD, 每写完一个 8 位的数据后列地址自动加 1
            dp++;
        }
    }
}

```

```

//显示 32x32 点阵图像、汉字、生僻字或 32x32 点阵的其他图标
void display_graphic_32x32(uchar page, uchar column, uchar *dp)
{
    uchar i, j;
    for(j=0; j<4; j++)
    {
        lcd_address(page+j, column);
        for (i=0; i<32; i++)
        {
            transfer_data(*dp);          //写数据到 LCD, 每写完一个 8 位的数据后列地址自动加 1
            dp++;
        }
    }
}

```

```

//显示 16x16 点阵图像、汉字、生僻字或 16x16 点阵的其他图标
void display_graphic_16x16(uchar page, uchar column, uchar *dp)
{
    uchar i, j;
    for(j=0; j<2; j++)
    {
        lcd_address(page+j, column);
        for (i=0; i<16; i++)
        {
            transfer_data(*dp);          //写数据到 LCD, 每写完一个 8 位的数据后列地址自动加 1
            dp++;
        }
    }
}

```



```

    }
}

//显示 8x16 点阵图像、ASCII, 或 8x16 点阵的自造字符、其他图标
void display_graphic_8x16(uchar page, uchar column, uchar *dp)
{
    uchar i, j;
    for(j=0; j<2; j++)
    {
        lcd_address(page+j, column);
        for (i=0; i<8; i++)
        {
            transfer_data(*dp);           //写数据到 LCD, 每写完一个 8 位的数据后列地址自动加 1
            dp++;
        }
    }
}

//显示 8x16 的点阵的字符串, 括号里的参数分别为 (页, 列, 字符串指针)
void display_string_8x16(uint page, uint column, uchar *text)
{
    uint i=0, j, k, n;
    if(column>123)
    {
        column=1;
        page+=2;
    }
    while(text[i]>0x00)
    {
        if((text[i]>=0x20)&&(text[i]<=0x7e))
        {
            j=text[i]-0x20;
            for(n=0; n<2; n++)
            {
                lcd_address(page+n, column);
                for(k=0; k<8; k++)
                {
                    transfer_data(ascii_table_8x16[j][k+8*n]); //写数据到 LCD, 每写完 1 字节的数据后列地址自动加 1
                }
            }
            i++;
            column+=8;
        }
        else
            i++;
    }
}

```



```

}

//显示 5x8 的点阵的字符串, 括号里的参数分别为 (页, 列, 字符串指针)
void display_string_5x8(uint page, uint column, uchar reverse, uchar *text)
{
    uint i=0, j, k, disp_data;
    while(text[i]>0x00)
    {
        uint i=0, j, k, disp_data;
        while(text[i]>0x00)
        {
            if((text[i]>=0x20)&&(text[i]<=0x7e))
            {
                j=text[i]-0x20;
                lcd_address(page, column);
                for(k=0;k<5;k++)
                {
                    if(reverse==1)
                    {
                        disp_data=~ascii_table_5x8[j][k];
                    }
                    else
                    {
                        disp_data=ascii_table_5x8[j][k];
                    }
                    transfer_data(disp_data); //写数据到 LCD, 每写完 1 字节的数据后列地址自动加 1
                }
                if(reverse==1) transfer_data(0xff); //写入一列空白列, 使得 5x8 的字符与字符之间有一列间隔, 更美观
                else transfer_data(0x00); //写入一列空白列, 使得 5x8 的字符与字符之间有一列间隔, 更美观
                i++;
                column+=6;
                if(column>123)
                {
                    column=1;
                    page++;
                }
            }
            else
            i++;
        }
    }
}

```

```

//写入一组 16x16 点阵的汉字字符串 (字符串表格中需含有此字)
//括号里的参数: (页, 列, 汉字字符串)
void display_string_16x16(uchar page, uchar column, uchar *text)
{
    uchar i, j, k;
    uint address;

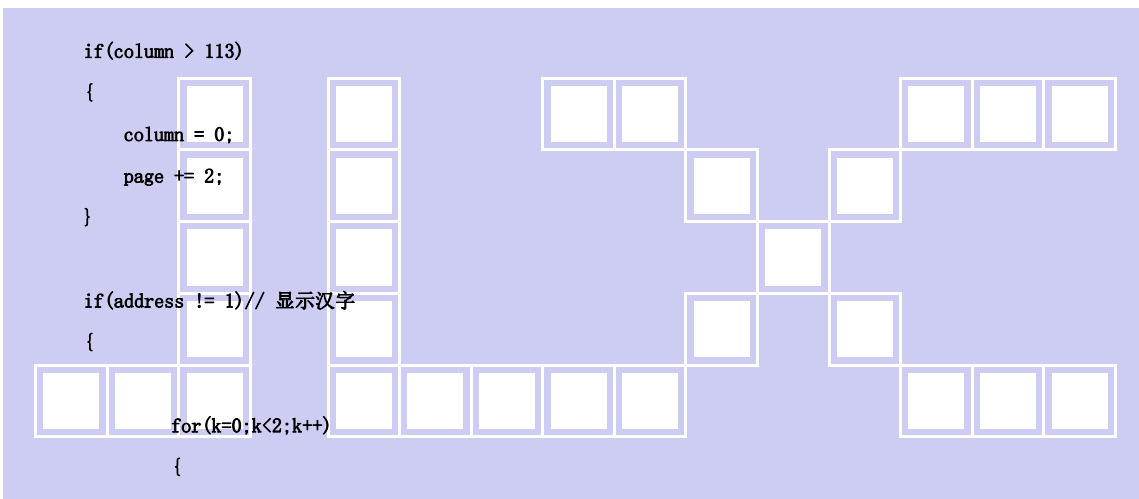
```



```

j = 0;
while(text[j] != '\0')
{
    i = 0;
    address = 1;
    while(Chinese_text_16x16[i] > 0x7e)    // >0x7f 即说明不是 ASCII 码字符
    {
        if(Chinese_text_16x16[i] == text[j])
        {
            if(Chinese_text_16x16[i + 1] == text[j + 1])
            {
                address = i * 16;
                break;
            }
        }
        i += 2;
    }
}

```



```

if(column > 113)
{
    column = 0;
    page += 2;
}

if(address != 1) // 显示汉字
{
    for(k=0;k<2;k++)
    {
        lcd_address(page+k, column);
        for(i = 0; i < 16; i++)
        {
            transfer_data(Chinese_code_16x16[address]);
            address++;
        }
    }
    j += 2;
}
else //显示空白字符
{
    for(k=0;k<2;k++)
    {
        lcd_address(page+k, column);
        for(i = 0; i < 16; i++)
        {
            transfer_data(0x00);
        }
    }
}

```

```

    }

    j++;
}

column+=16;
}
}

```

```

//显示 16x16 点阵的汉字或者 ASCII 码 8x16 点阵的字符混合字符串
//括号里的参数: (页, 列, 字符串)
void disp_string_8x16_16x16(uchar page,uchar column,uchar *text)

```

```

{
    uchar temp[3];
    uchar i = 0;

    while(text[i] != '\0')
    {
        if(text[i] > 0x7e)
        {
            temp[0] = text[i];
            temp[1] = text[i + 1];
            temp[2] = '\0'; //汉字为两个字节
            display_string_16x16(page, column, temp); //显示汉字
            column += 16;
            i += 2;
        }
        else
        {
            temp[0] = text[i];
            temp[1] = '\0'; //字母占一个字节
            display_string_8x16(page, column, temp); //显示字母
            column += 8;
            i++;
        }
    }
}
}

```

```

void main(void)
{
    while(1)
    {
        initial_lcd(); //初始化
        clear_screen(); //清屏
    }
}

```

```

//演示 32x32 点阵的汉字, 16x16 点阵的汉字, 8x16 点阵的字符, 5x8 点阵的字符
display_string_5x8(1, 1, 0, "{(5x8dot ASCII char)}"); //显示字符串, 括号里的参数分别为 (PAGE, 列, 字符串指针)

```



```

display_string_5x8(2, 1, 0, "[[(<~!@#%&*_+=?>]]");
disp_string_8x16_16x16(3, 1, "标准 16x16dot 汉字"); //显示 16x16 点阵汉字串或 8x16 点阵的字符串, 括号里的参数分别为 (页, 列,
字符串指针)

display_graphic_32x32 (5, 1+32*0, jing1); //显示单个 32x32 点阵的汉字, 括号里的参数分别为 (PAGE, 列, 字
符指针)

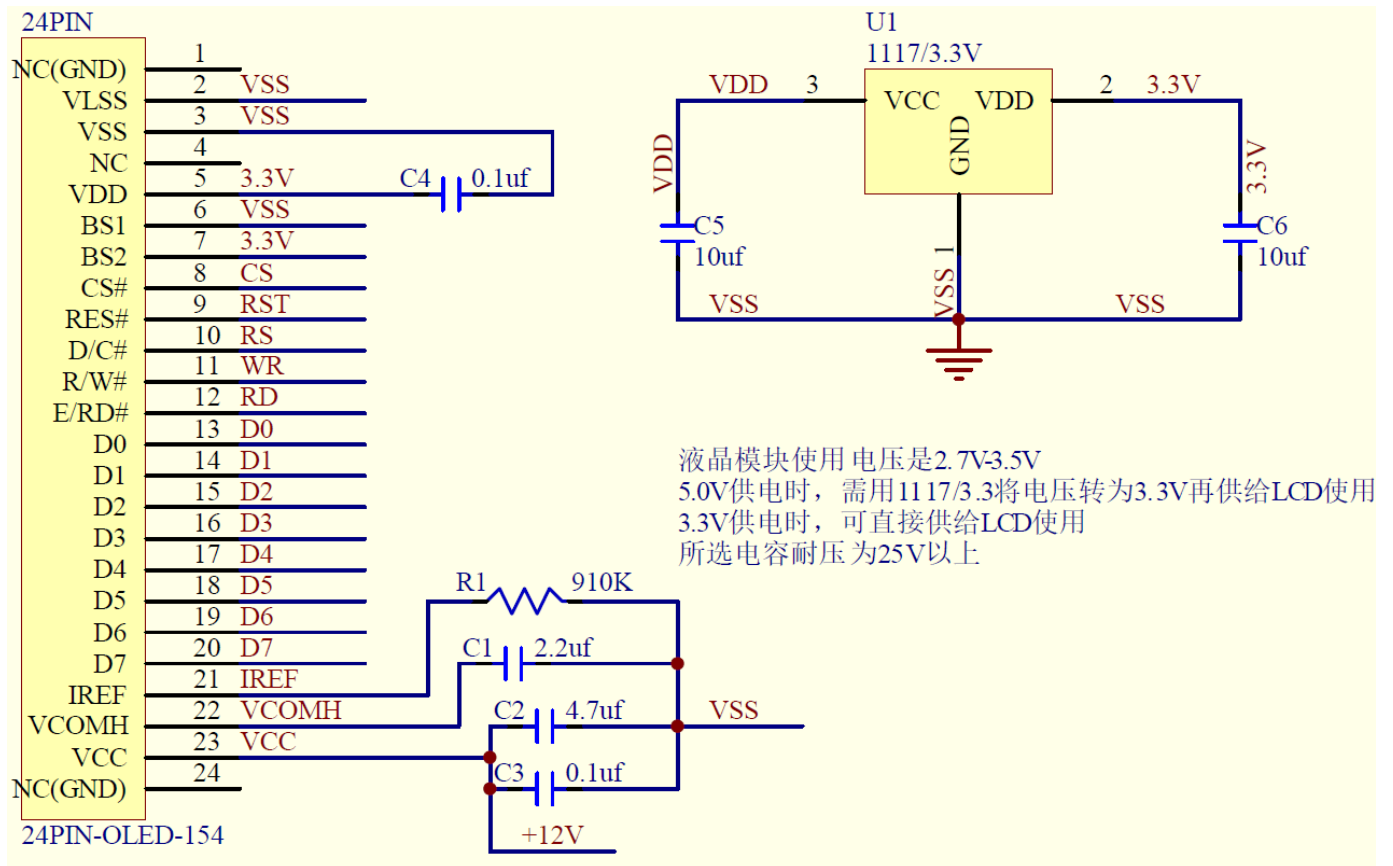
display_graphic_32x32 (5, 1+32*1, lian1);
display_graphic_32x32 (5, 1+32*2, xun1);
disp_string_8x16_16x16(5, 1+32*3, "JLX:");
disp_string_8x16_16x16(7, 1+32*3, "OLED");
waitkey();

//演示显示一页纯英文的 5x8 点阵的菜单界面
clear_screen(); //clear all dots
display_string_5x8(1, 1, 1, "012345678901234567890");
display_string_5x8(1, 1, 1, " MENU "); //显示 5x8 点阵的字符串, 括号里的参数分别为 (页, 列, 是否反显, 数据指针)
display_string_5x8(3, 1, 0, "Select>>>>");
display_string_5x8(3, 64, 1, "1. Graphic ");
display_string_5x8(4, 64, 0, "2. Chinese ");
display_string_5x8(5, 64, 0, "3. Movie ");
display_string_5x8(6, 64, 0, "4. Contrast");
display_string_5x8(7, 64, 0, "5. Mirror ");
display_string_5x8(8, 1, 1, "PRE USER DEL NEW");
display_string_5x8(8, 19, 0, " ");
display_string_5x8(8, 65, 0, " ");
display_string_5x8(8, 97, 0, " ");
waitkey();
clear_screen(); //clear all dots
display_128x64 (bmp1);
waitkey();
clear_screen(); //clear all dots
display_128x64 (bmp2);
waitkey();
}
}

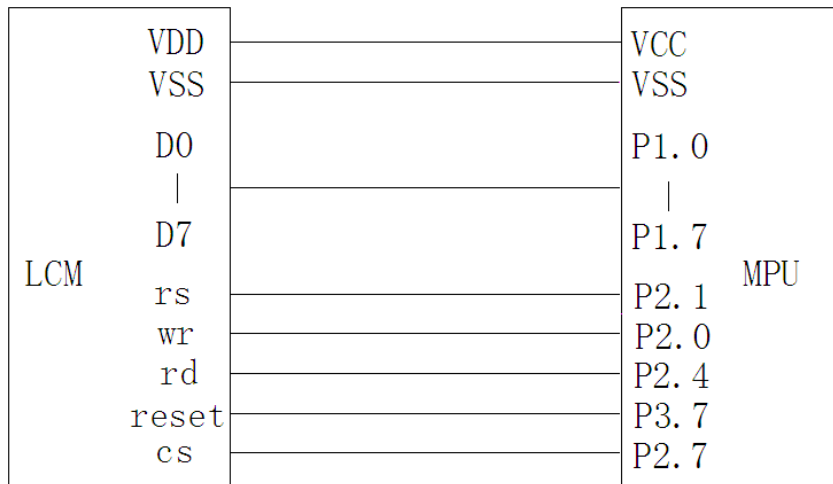
```



7.3.2 并行接口:



OLED 模块与 MPU (以 8051 系列单片机为例) 接口图如下:



并行接口

与串行方式相比较, 只需改变接口顺序以及传送数据、传送命令这两个函数即可:

并程序序: 6800 时序

```

sbit lcd_rs=P2^1; /*接口定义:lcd_rs 就是 OLED 的 rs*/
sbit lcd_rd=P2^4; /*接口定义:lcd_e 就是 OLED 的 rd*/
sbit lcd_wr=P2^0; /*接口定义:lcd_rw 就是 OLED 的 wr*/
sbit lcd_reset=P3^7; /*接口定义:lcd_reset 就是 OLED 的 reset*/
    
```

```
sbit lcd_cs1=P2^7; /*接口定义:lcd_cs1 就是 OLED 的 cs1*/
```

```
//写指令到 OLED 模块
```

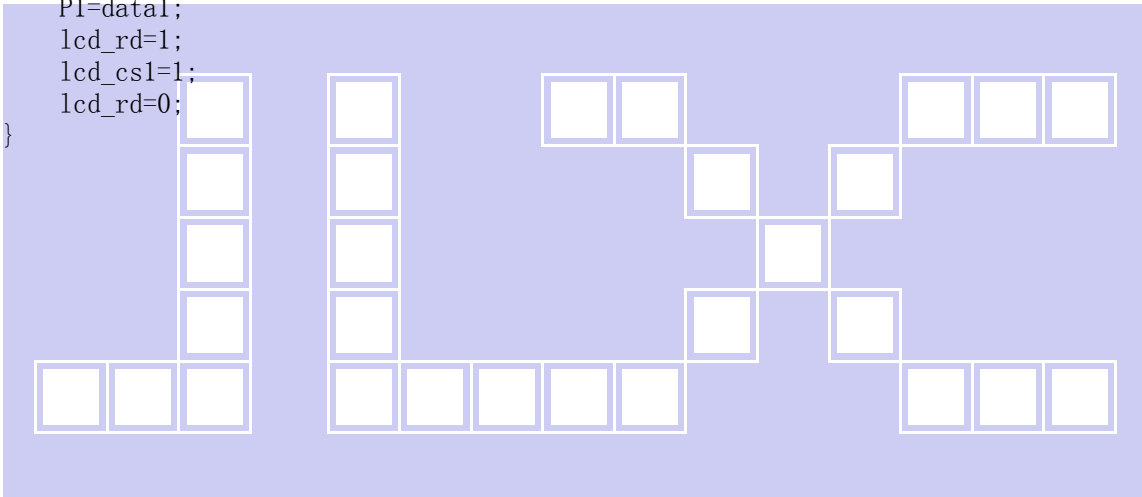
```
void transfer_command_lcd(int data1)
```

```
{  
    lcd_cs1=0;  
    lcd_rs=0;  
    lcd_rd=0;  
    lcd_wr=0;  
    P1=data1;  
    lcd_rd=1;  
    lcd_cs1=1;  
    lcd_rd=0;  
}
```

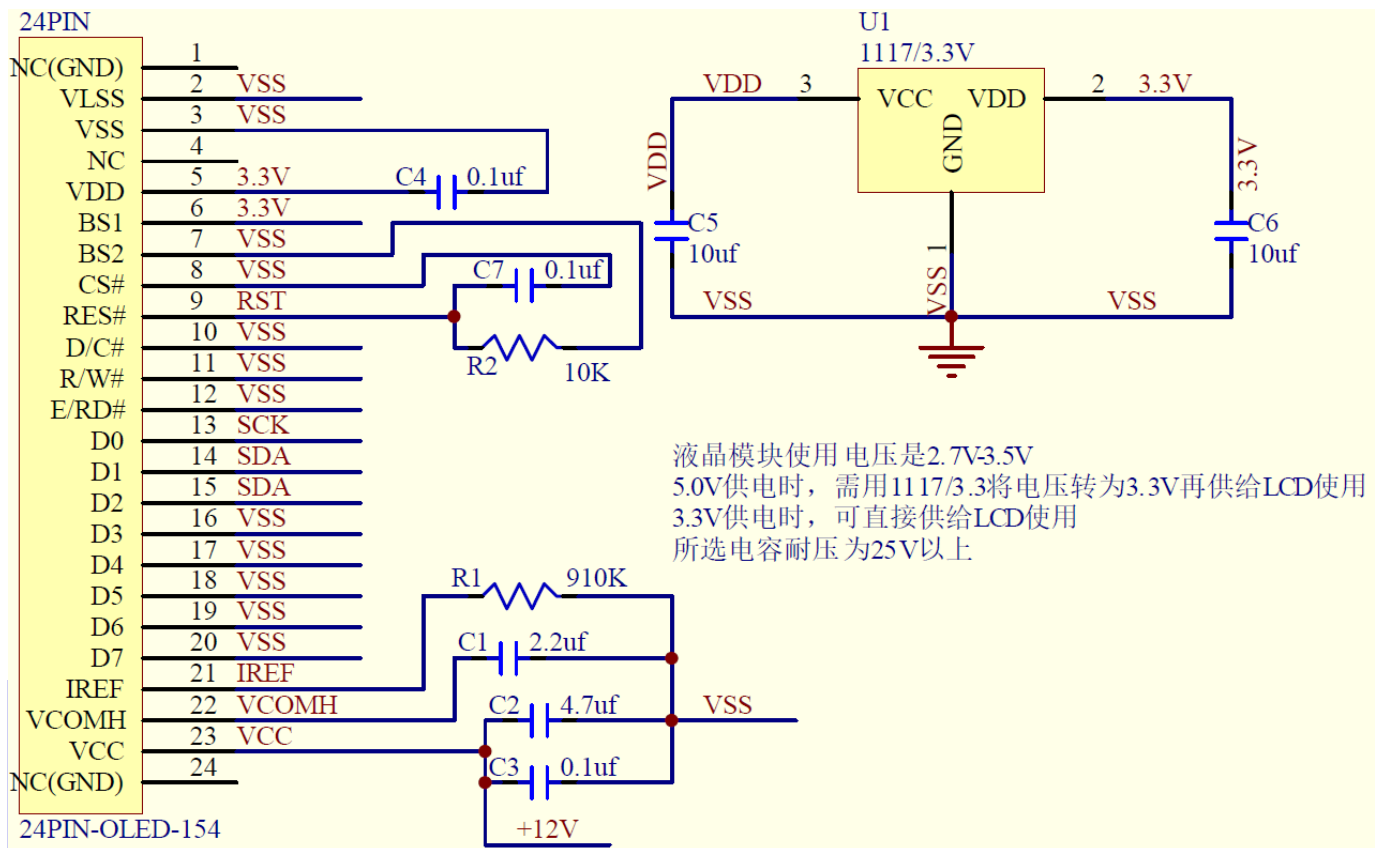
```
//写数据到 OLED 模块
```

```
void transfer_data_lcd(int data1)
```

```
{  
    lcd_cs1=0;  
    lcd_rs=1;  
    lcd_rd=0;  
    lcd_wr=0;  
    P1=data1;  
    lcd_rd=1;  
    lcd_cs1=1;  
    lcd_rd=0;  
}
```



7.3.3 I2C 接口:



OLED 模块与 MPU (以 8051 系列单片机为例) 接口图如下:



并行接口

与串行方式相比较,只需改变接口顺序以及传送数据、传送命令这两个函数即可:

```
//=====
sbit lcd_scl = P3^2; //接口定义:lcd_sclk 就是 OLED 的 SCK
sbit lcd_sda = P3^1; //接口定义:lcd_sda 就是 OLED 的 SDA

void start_flag()
{
    lcd_scl=1;
    delay_us(1);
    lcd_sda=1;
}
```

```

delay_us(1);
lcd_sda=0;
delay_us(1);
lcd_scl=0;
delay_us(1);
}

```

```

void stop_flag()
{
    lcd_scl=0;
    delay_us(1);
    lcd_sda=0;
    delay_us(1);
    lcd_sda=1;
    delay_us(1);
    lcd_scl=1;
    delay_us(1);
}

```

//传 8 位指令或数据到 OLED 显示模块

```

void transfer(uchar data1)
{
    unsigned char j;
    for(j=0;j<8;j++)
    {
        lcd_scl=0;
        if(data1&0x80) lcd_sda=1;
        else
            lcd_sda=0;

        lcd_scl=1;
        lcd_scl=0;
        data1<<=1;

        delay_us(1);
    }
    lcd_sda=0;
    lcd_scl=0;
    lcd_scl=1;
}

```

//写指令到 OLED 显示模块

```

void transfer_command(uchar com)
{
    start_flag();
    transfer(0x78);
    transfer(0x00);
    transfer(com);
    stop_flag();
}

```



```
}  
//写数据到 OLED 显示模块  
void transfer_data(uchar dat)  
{  
    start_flag();  
    transfer(0x78);  
    transfer(0x40);  
    transfer(dat);  
    stop_flag();  
}
```

-END-

