

## 常用 TFT 模式选择

- 1) IM3 = 0,IM2 = 0,IM1 = 0,IM0 = 0,8Bit 并口,常用于 IO 模拟,很方便读出屏幕 RAM,速度也比串口快,总线方式配置起来没太大优势.
- 2) IM3 = 0,IM2 = 0,IM1 = 0,IM0 = 1,16Bit 并口,常用于总线方式配置,如 STM32 的 FSMC,低八位送指令.
- 3) IM3 = 0,IM2 = 1,IM1 = 0,IM0 = 1,3 线串口,常用于 IO 非常紧张的方式,速度最好不超过 10MHz,CS 可以直接接 GND,RST 使用板载 RC 复位,SCL 接 SPI 的 SCLK,SDA 接 SPI 的 MOSI,最高位为 1 时,传输数据,否则传输指令,开发难度较大.
- 4) IM3 = 1,IM2 = 1,IM1 = 1,IM0 = 0,4 线串口,最流行的方式,SCL 接 SPI 的 SCLK,SDI 接 SPI 的 MOSI,SDO 接 SPI 的 MISO,CE 接 SPI 的 CS,DC 引脚需要接 GPIO 处理.也可使用初始化过程配置,使屏幕进入 RGB 模式,这种用法比较特殊.

特殊注意:D/CX 引脚在 SPI 模式下为 SCLK,为并口下,是 DC.WRX 在并口模式下,是 WR,在 SPI 模式下,用作 DC 引脚,不使用的引脚,可以悬空,也可以接 GND.