

Znakový LCD displej 16x2 Datasheet COB Display LCD 16x2 1602 RoHS LCD moduly



Znakový LCD displej 16x2 Datasheet COB Display LCD 16x2 1602 RoHS LCD moduly	
Název LCD	16 znaků*2 řádek
Formát zobrazení	108,9 mm × 44,0 mm × 13,3 mm
Velikost modulu	99,0 mm × 25,0 mm
Zobrazit oblast	94,84 mm × 20,00 mm
Aktivní oblast	0,92 mm × 0,98 mm
Velikost bodu	1,10 mm × 1,16 mm
Rozteč bodů	ST7066U-0E nebo Eip (výchozí anglické / evropské písmo)
IC	16pinové, 4klávesové nebo 8klávesové rozhraní MPU
Rozhraní	Povinnosti 1/16, Zkrácení 1/5
Způsob jízdy	12 hodin
Směr pohledu	-20 °C ~ 70 °C
Provozní teplota	-30 °C ~ 80 °C
Skladovací teplota	Bílý text na modrém pozadí s bílým podsvícením
Barva displeje	

WC1602H3SGW7B je znakový LCD displej se strukturou COB. Je to 16x2 LCD modul s režimem zobrazení STN a typem Transmissive Pol a typem Negative Display. Barva displeje je bílý text na modrém pozadí s bílým podsvícením. Směr pohledu je 12 hodin. Je vybaven ovladačem ST7066U-0E ic. Waisplay vůbec podporuje přímou volbu WC1602H3SGW7B nebo přizpůsobení LCD displeje na základě vašeho projektu.

Pokud máte nějaké dotazy nebo požadujete vlastní řešení LCD, [kontaktujte Wandisplay](#) přímo.
Dodáváme monochromatický LCD včetně **Znakový LCD**, **Grafický LCD**, **Segmentový LCD** and **Zakázková LCD řešení**. Jsme výrobce LCD displejů s kompletními výrobními linkami LCD více než 24 let zkušeností. Podporujeme vlastní řešení pro LCD část nebo celý LCD.

- **Vlastní struktura LCD:** COB, COG, LCD sklo, TAB atd.
- **Vlastní barva LCD:** Barva pozadí, Barva textu, Barva podsvícení.

- **Vlastní režim LCD displeje:** VA, TN, HTN, FSTN, STN, DFSTN, FFSTN.
- **Vlastní rozměr LCD:** Velikost modulu, Oblast zobrazení, Tloušťka, Aktivní oblast, Velikost bodu, Rozteč bodu.
- **Vlastní směr pohledu:** 6 hodin, 12 hodin, 3 hodiny, 9 hodin.
- **Vlastní LCD tisk:** Ikony, LOGO, znaky, čáry.
- **Uživatelské rozhraní LCD:** FPC, ACF, PIN, Rubber, Zebra atd.

Jakékoli další vlastní podrobnosti během projednávání a potvrzení.



Application Cases Of The LCD Display For You To Check

