

LG FLATRON M1721A - monitor LCD z tunerem TV (porównanie)

Rafał "MASTER" Siedlaczek

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Ze względu na stale powracający problem dotyczący Amigi i jej podłączenia do monitora postanowiłem dopełnić ten tekst. Na samym początku należy jasno i wyraźnie powiedzieć, że artykuł opisuje możliwości monitora, które zainteresują zarówno posiadaczy Amig low-end oraz hi-end.

Tytułem wstępu

Historia Amigi to już ładnych kilkanaście latek. I to, co kiedyś wydawało się zaletą, teraz staje się problemem. Mam na myśli zagadnienie: jak Amiga wyświetla obraz? Gdy cofniemy się kilka ładnych lat wstecz, możliwość podpięcia komputera do zwykłych kineskopowych telewizorów była czymś niesamowitym. Obniżała koszt zakupów dla klienta, który nie musiał wydawać kroci na monitor. Kupował komputer, podpinął do telewizora i... już można było się bawić. Sam tak zaczynałem, używając telewizora 14". Ba, nawet pisałem pod WordWorth kilkunastustronicowe prace. Takie były czasy, co nie znaczy, że teraz również należy katować swoje oczy. Pamiętam ze starszych gazet dobry slogan reklamowy dotyczący filtrów: "Oczy nie włosy, nie odrosną". Jak już wspominałem, Amiga + telewizor to było coś. Po latach jednak ta "dogodność" stała się niedogodnością i problemem.

Zdziebko teorii

Należy w tym miejscu wspomnieć o dwóch rzeczach: praca pod systemem Amigi i granie (czyt. w starsze gry niesystemowe). Amiga posiada możliwość wyświetlania obrazu z częstotliwością odświeżania poziomego rzędu 15 kHz. Potrzebny jest telewizor lub monitor mogący "złapać" taką częstotliwość i wyświetlić obraz. Oprócz samych telewizorów doskonale do tego nadają się monitory dedykowane Amidze np. Commodore 1084s. Można na nim grać i pracować z większym komfortem niż na samym telewizorze (oczywiście z umiarem). Problem polega na tym, że monitory tego typu są zazwyczaj baaardzo stare i schodzone, więc trudno je zdobyć, a będzie coraz trudniej. Fakt, zdarzają się w serwisach aukcyjnych monitory z odpowiednim odchyłaniem (met. obudowy, stosowane np. w systemach monitoringu), jednak to tylko wyjątki.

Praca z systemem wymaga większych rozdzielczości, lepszych parametrów odświeżania, aby praca była wygodna i oszczędzała nasze oczy. Dlatego (w skrócie) powstały tryby graficzne (np. dla Amigi 1200) posiadające odświeżanie większe niż 29 kHz np. DbIPal czy Multiscan. Dzięki nim pojawiła się możliwość przystosowania do Amigi monitorów SVGA (wystarczyła mała przelotka i czasem lekki tuning parametrów sterownika, bo nie każdy monitor potrafi współpracować z częstotliwością rzędu 29-30 kHz). W dobie gdy peryferia komputerowe są naprawdę łatwodostępne i cenowo atrakcyjne, możliwość podpięcia się pod monitorki SVGA to kuszące i wskazane rozwiązanie. Jednak możliwość ta nie rozwiązuje problemu tzw. starych gier, które zazwyczaj nie działają pod systemem i wymuszają owe 15 kHz, tym samym stając się niewidocznymi na monitorach z odświeżaniem większym niż 29 kHz. (standardowo ani DbIPAL ani Multiscan nie mają 31 kHz. Ale istnieje w katalogu DEVS:Monitors mały "sterownik", nazywający się VGAOnly. Jego uruchomienie z startup-sequence powoduje podkręcenie obu tych trybów, dzięki czemu DbIPAL ma zamiast 29 kHz, 30,5 kHz, a Multiscan awansuje do 31,05 kHz. VGAOnly jest częścią systemu i znajduje się na oryginalnych dyskietkach, więc można dyskutować, czy to jest "defaultowe" występowanie tych 31 kHz, czy nie. - przyp. redakcja)

Sytuacja analogiczna pojawiała się, gdy do naszej Amigi podłączało się kartę graficzną. Nie będę opisywał tutaj kart z wbudowanym i/lub z przypinanym do karty albo slotu video flicker-fixerem, ponieważ sytuacja dotyczyła zazwyczaj dużych Amig i starszych kart graficznych (dedykowanych slotom Zorro). Dla przykładu podpięcie Voodoo3 lub BVisionPPC do np. A1200 stawiało użytkownika w dość kłopotliwej sytuacji. System i gierki pod system, ewentualnie te, które można było wypromować promotorami, śmigały bardzo ładnie. Natomiast, aby zagrać w niesystemowe gierki potrzebny był: drugi monitor 15 kHz lub scan doubler + jakiś przełącznik sygnałów lub drogi monitor typu Multiscan lub

LG FLATRON M1721A - monitor LCD z tunerem TV (porównani

Rafał "MASTER" Siedlaczek

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

PC z kartą TV lub zewnętrzny tuner TV. Moim zdaniem wszystkie te rozwiązania posiadają pewne niedociągnięcia: scan doubler - cena, dwa monitory - zajmowana przestrzeń itp. itd.

Do rzeczy

Jak już wspomniałem na początku, na forum bardzo często pojawia się pytanie o podłączenie monitora do Amigi i odwieczny problem drogich scan doublerów oraz pogrywania w niesystemowe gry. Moim zdaniem bardzo dobrym rozwiązaniem jest użycie monitora LCD z wbudowanym tunerem.

Omawiany monitor wygląda tak:

Omawiany model

Widok z boku

Gniazda z tyłu monitora

Menu wyboru wejść

Menu informacyjne rozdzielczości i odchylenia

Menu ustawień

Na koniec dodam, że monitor posiada całkiem zgrabnego pilota.

Kupiłem ten moniterek, ponieważ w sytuacjach problemowych (które niestety się zdarzają) potrzebny jest monitor/telewizor zdolny wyświetlić obraz z "Boot Menu" Amigi. Zawsze posiłkowałem się telewizorkiem stojącym kilkanaście centymetrów obok, jednak przełączanie kabli w wejściu antenowym zaczęło mnie po prostu denerwować. O monitorze można pisać i dużo i mało w zależności od umiejętności. Postanowiłem zrobić jednak coś innego, a dokładnie:

Porównanie jakości obrazów uzyskanych z różnych wejść video

Zrobiłem test, który pokaże (mam nadzieję) najbardziej miarodajnie, jak wygląda jakość obrazu uzyskiwana z różnych wejść video. Za jednym zamachem dla potomnych przedstawione zostaną możliwości, a raczej jakości Amigi jako źródła sygnału video oraz możliwości opisywanego monitora LCD.

Aby uściślić: zdjęcia robione były aparatem 10 megapikseli, z tej samej odległości (bardzo się starałem) i wysokości (niezła wieża wyszła z tych wszystkich krzeseł poustawianych pod aparatem). Pomimo, że aparat ma specjalny program do robienia zdjęć telewizorom i monitorom, zdjęcia "cykałem" z automatycznym ustawianiem wszystkich parametrów. Aby pokazać różne efekty i nie psuć za bardzo jakości, obrazki oryginalnie są zapisane w formacie PNG.

Obok pomniejszonego zdjęcia ogólnego znajduje się skrawek ekranu wycięty ze zdjęcia o najlepszej jakości (10 megapikseli). Na początek to, co znają chyba wszyscy:

Composite: Wnioski: słaby kontrast, bardzo widoczne odbicia pionowych pasów, blur obok napisów, pionowe moiry na całym obrazie.

S-Video: Wnioski: dobry kontrast, żadnych odbić, dobry wyraźny obraz.

Scart: Wnioski: każdy widzi

Analogicznie drugi przykład na podstawie "wybieraczki" programu/rozkazu play16:

LG FLATRON M1721A - monitor LCD z tunerem TV (porównanie)

Rafał "MASTER" Siedlaczek

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Composite:

S-Video:

Scart:

Na podsumowanie tych obrazków przytoczę pewną myśl, która mnie naszła podczas pisania tego tekstu (mam nadzieję, że odda ona moją opinię na temat jakości wyjść/wejść video): obraz poprzez SCART potem przerwa, S-video, potem długo, długo nic i composite potem długo, długo nic, przepaść i wejście antenowe.

Wracając do sprawy

Po kilku dniach zachwytu, gdy nacieszyłem się już gierkami (z podkatalogu PAL), o których musiałem zapomnieć kupując kartę graficzną, znów zaczęła mnie denerwować konieczność przełączania wejść pomiędzy composite a D-SUB. Jako, że byłem w posiadaniu karty TV pixelview, postanowiłem to wszystko jakoś zgrać ze sobą, aby najmniej się męczyć. I tak, karta graficzna do monitora wejściem vga d-sub, obraz z Amigi na potrzeby "Early Startup Control" poprzez composite. Na potrzeby programów i gierek "palowych" za pomocą dorobionego wyjścia s-video kabelkiem do wejścia s-video w podłączonym do Mediatora tunerze TV. Takie rozwiązanie w pełni satysfakcjonuje moją skromną osobę, jest jednak jedno "ale" (zawsze musi być), choć o tym później. Najpierw zdjęcia:

Gierka odpalona za pomocą WHDLOAD w okienku na ekranie WB (za pomocą karty TV)

Ten sam obraz na pełnym ekranie (uzyskany za pomocą bardzo przydatnego programiku AGA96 z pakietu TvR, którego autorem jest Robert "Phibrizzo" Krajcarz)

Karta TV i małe (ale) co nieco.

Na początku akapitu wspomniałem o pewnym "ale" i teraz ono. Zobaczycie dokładnie co mam na myśli na zdjęciach.

Tak niestety wygląda obraz "przepuszczony" przez kartę TV. Nie ma co się oszukiwać, jakość nie jest idealna. Widoczny efekt przeplotu na szczęście dotyczy tylko ruchomych fragmentów obrazu i podczas grania nie jest już taki uciążliwy na jaki wygląda.

Po ostatniej aktualizacji biblioteki tv.library jakość uzyskiwanego obrazu za pomocą programiku AGA96 (z pakietu TVR autorstwa Roberta "Phibrizzo" Krajcarza) uległa znaczącej poprawie. Brak jakiegokolwiek zmużenia. Obraz jest czyściutki.

Plusy monitora:

- + Tuner TV
- + częstotliwość odświeżania nie ma już takiego znaczenia jak przy monitorach CRT
- + zajmuje mało miejsca
- + wbudowane głośniki

LG FLATRON M1721A - monitor LCD z tunerem TV (porównani

Rafał "MASTER" Siedlaczek

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Minusy monitora:

- takie jak wszystkich monitorów LCD (pixelowość w innych rozdzielczościach niż natywna)
- tuner TV lepszej jakości niż te montowane na kartach TV jednak gorszej niż w standardowych kineskopowych telewizorach
- może to tylko minus mojego egzemplarza jednak napiszę o nim - wysoki poziom szumu w głośnikach.

P.S. Sorry 5h00n4y tym razem nie będę Cię łechtał :)

www.ppa.pl