

Photo-reportage : le moniteur TFT 7" universel de Joytech au banc d'essai

par Fabrice



Ce moniteur aperçu sur le catalogue Pearl semblait idéal pour remplacer nos moniteurs RGB peu pratiques à emporter pour les visus (n'est-ce pas Jean ?) et qui prennent de la place dans nos maisons quand l'espace dévolu aux « pièces de musée » s'amenuise au fil des ans...

En effet, la description sur le catalogue le fait sortir du lot puisqu'il semble être le seul moniteur TFT permettant la connexion de sources RGB : « écran TFT 7" RVB haute définition, son intégré 3D surround avec enceintes stéréo intégrées, entrée mixte Audio / Composite / RGB : connecteur DIL 11 pin, télécommande, alimentation secteur et allume-cigare en voiture, fourni avec une collection impressionnante de câble (AV stéréo composite, péritel avec raccord d'écran RGB et composite, rallonge S-Vidéo, AV RGB multi-console (PS2 / Xbox, Gamecube), rallonge RGB) ».

Vendu à 99,90 € , je me suis donc lancé en me disant qu'avec tous ces câbles fournis, il y aurait bien un moyen de sonder les câbles pour trouver

comment interfacer la sortie RGB de l'Oric sur le connecteur DIL 11 points du moniteur. Commandé jeudi à midi, le colis est arrivé lundi, c'est du rapide ! Impatient de tester cet écran, je vous livre en images mes impressions au fur et à mesure...

Déballage du moniteur : un pied articulé sous l'écran se déplie et des clips à ressorts le maintiennent dans les deux positions (déplié pour tenir l'écran en position de travail, replié pour emporter l'écran en déplacement). Rien à redire pour la position dépliée, l'écran est stable. En position repliée par contre, le pied n'étant articulé qu'en deux parties, il dépasse toujours de l'écran ce qui le rend moins pratique à rentrer dans une pochette rectangulaire. A noter que le pied peut s'enlever complètement, et être remplacé par un petit support mural métallique fourni (ou être complètement enlevé pour une installation en voiture par exemple).

Petit tour du moniteur : les enceintes stéréo sont

intégrées dans un bandeau sous l'écran LCD, le petit récepteur infrarouge est visible dans le coin haut-droit pour le pilotage par la mini-télécommande ultraplate fournie. Côté droit on trouve les boutons marche/arrêt, sélection de la source d'entrée, accès au menu OSD (On-Screen Display) et réglage + / - (pour le volume et les autres réglages accessibles via le menu : luminosité, couleur...). Dessous se trouvent les connecteurs pour brancher l'alimentation et les sources vidéo. Mais où donc est ce fameux connecteur DIL 11 pin ? Il n'y en a pas, c'est une erreur sur la description de Pearl ! A la place, on trouve deux connecteurs mini-DIN, le premier est une prise S-Vidéo classique (4 points), l'autre comporte 11 points : le sigle DIN a donc été remplacé par DIL dans la description de Pearl... Cette DIN 11 points est donc le point d'entrée pour les sources RGB.

Identification des câbles fournis : le moniteur s'adresse visiblement aux joueurs sur consoles (PS2, Xbox, GameCube) qui veulent profiter de leur console avec un écran (trans)portable, un câble très court (30 cm) vient s'enficher dans la prise DIN RGB, et propose trois têtes aux formats respectifs de la PS2, de la Xbox et de la GameCube (JoyTech est d'ailleurs une société de Take2 qui est spécialisé dans les accessoires pour consoles). Si ce câble est trouvé trop court, il suffit d'insérer le câble rallonge DIN-DIN fourni (environ deux mètres)... Pas bête : on n'a pas besoin de deux mètres de câbles pour connecter le moniteur juste à côté de la console. Deuxième câble multi-entrées fourni pour la prise DIN 11 points : celui-ci propose une connexion à 3 prises RCA (pour une source composite et les deux audio gauche/droite) et une prise Péritel. Ah, c'est intéressant ça, il faudrait que je trouve un petit boîtier Péritel pour connecter deux Péritel ensemble et ainsi connecter l'Oric... Mais, mais,... c'est une prise Péritel *femelle* qui est là ! Youpi, pas besoin de boîtier, on peut brancher le câble Péritel de l'Oric directement dessus, tout est donc fourni pour brancher n'importe quel équipement sortant sa vidéo en Péritel (les broches RGB et les broches vidéo composites sont câblées, on peut choisir la source d'entrée avec le bouton de sélection du moniteur). On peut donc aussi brancher les équipements qui sortent la vidéo composite sur prises RCA avec le même câble multi-têtes (qui peut être étendu par le câble rallonge déjà mentionné plus haut), ou utiliser le câble spécial consoles pour les PS2/Xbox/GameCube, ou brancher une source S-Vidéo sur la prise DIN 4 points standard.

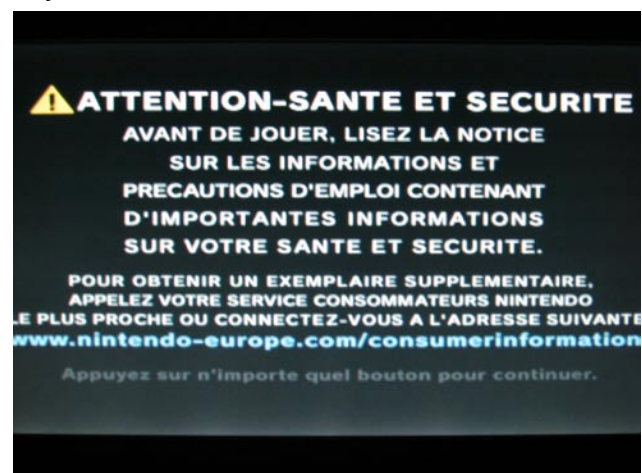
Sur la photo de la première page, on voit donc

le petit câble Péritel/RCA connecté au moniteur, puis de gauche à droite et de bas en haut, la mini-télécommande, le cordon à trois têtes pour les consoles GameCube / PS2 / Xbox, l'adaptateur allume-cigare, la rallonge DIN-DIN pour les câbles courts, un câble S-Vidéo, et l'adaptateur. Ah, j'oubliais, pour les installations en voiture, on trouve des prises écouteurs à gauche *et* à droite de l'écran (deux enfants max donc ☺). Allez, hop, connexion du Telestrat ! Et tout de suite une *immense déception* en image...



Aaargh ! Je me suis fait avoir, ce moniteur n'a rien de « haute-résolution », il n'arrive pas afficher toutes les lignes et du coup il en saute de temps en temps ! Les caractères deviennent complètement ridicules : regardez la ligne « 2 – LANGAGE » avec sa ligne en moins, ou celle de « Drive : A » qui perd deux lignes ! C'est un scandale de vendre des produits pareils, je vais tout casser, je veux qu'on me rembourse !!

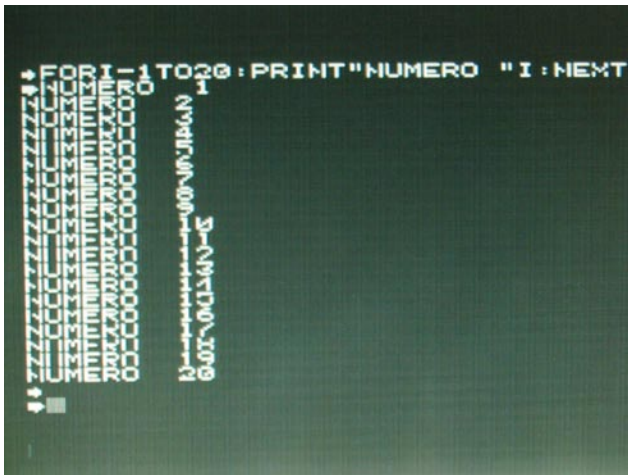
Bon, c'est le soir, je ne vais pas poster le paquet tout de suite, j'ai le temps de confirmer sur la GameCube, ça doit être pareillement horrible sur des images même si les jeux sur consoles n'affichent pas trop de lignes de texte. Allez, voyons voir :



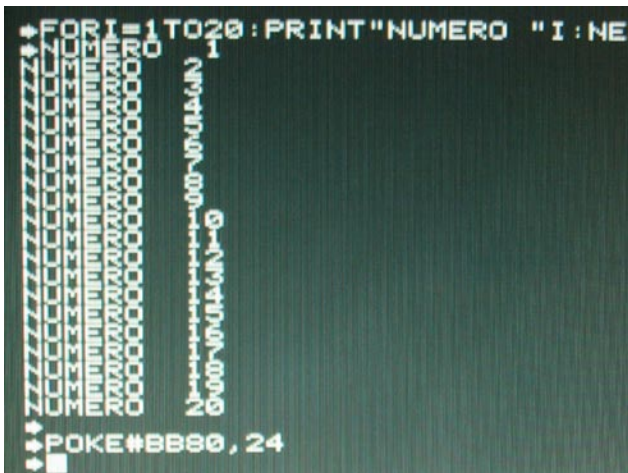
Ah bin non, tiens c'est bizarre, ça ne fait pas pareil, le texte ne semble pas mangé, et sur les images, la qualité paraît tout à fait acceptable pour un écran de cette taille... Pourtant la résolution de la GameCube est supérieure à celle de l'Oric, est-ce justement pour ça qu'on ne verrait pas qu'une ligne manque de temps à autre ?

Et là, tout d'un coup, je repense à l'écran précédent sur GameCube qui me dit que le jeu peut être joué en 60 Hz si la télé le supporte, et j'ai machinalement appuyé sur le bouton de la manette pour choisir ce mode... Reboot de la console, essai en mode 50 Hz, ça paraît correct aussi, mais à y regarder de près, il est bien possible que sur des affichages en polices de caractères lissées (anti-aliasées) sur ces consoles d'avant-dernière génération, faire disparaître une ligne de temps en temps peut fort bien passer quasi-inaperçu...

Retour sur l'Oric, se pourrait-il qu'en mode 60 Hz, l'affichage soit meilleur ? On recommence, voyons l'étendue des dégâts en affichant une vingtaine de lignes...



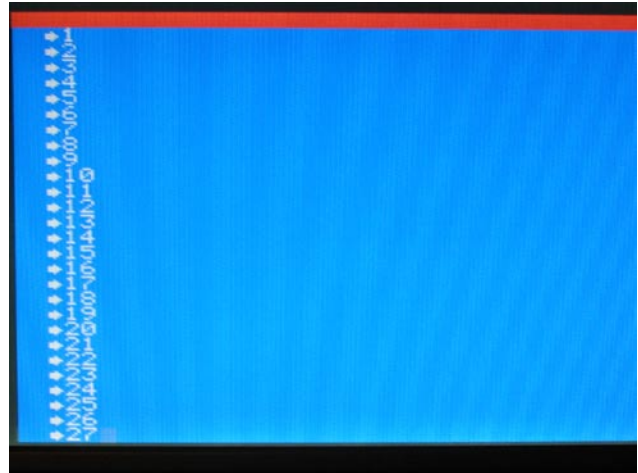
... et un petit POKE#BB80,24 plus tard, surprise !



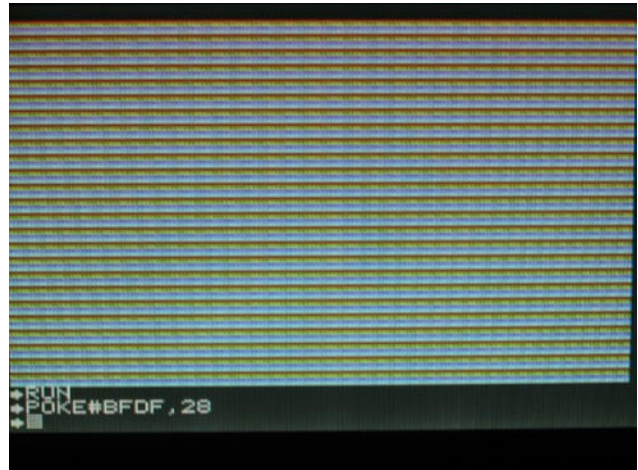
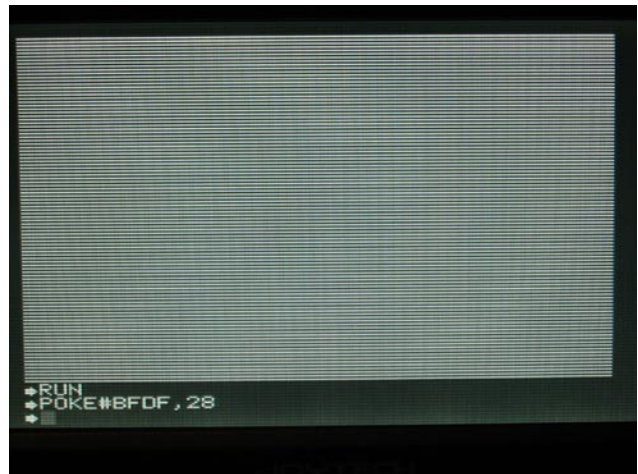
Hourra ! Vive l'ULA de l'Oric et sa capacité trop peu utilisée à afficher une image en 60 Hz !

Tout devient clair : en mode 50 Hz, l'Oric a le temps de sortir 308 lignes par trame (plus le retour de balayage vertical), c'est trop pour ce moniteur Ceo-Mag n°212

LCD qui « compresse » rudimentairement l'image en supprimant des lignes de temps à autre. En mode 60 Hz, l'Oric ne sort plus que 260 lignes par trame (plus le retour vertical), ce qui permet au moniteur d'afficher toutes les lignes une fois quelques lignes vides supprimées en haut et en bas de l'image (lignes de blanking). On voit bien la différence avec une taille d'image qui remplit presque tout le moniteur, comme sur la photo suivante qui montre la ligne de statut de l'Oric.



Alors j'ai fait quelques essais en Hires pour vérifier que toutes les lignes sont bien affichées :



Et de même horizontalement, on peut voir que la résolution de l'écran est suffisante pour afficher

tous les points d'une ligne :



Allez, je sens qu'André va me demander « et le Super-Oric, ça marche ? ». Et bien, essayons...



Aïe, aïe, aïe, même problème que pour l'Oric : ce moniteur est visiblement destiné aux consoles américaines et japonaises, alors que les consoles destinées au marché européen affichent en 50 Hz. C'est le cas de la SNES européenne qui affiche en 50 Hz, alors que les SNES américaines et japonaises affichent en 60 Hz. Heureusement, j'ai justement fait une modification sur une de mes SNES de sorte à l'équiper d'un interrupteur 50 Hz / 60 Hz, voyons ce que donne le 60 Hz :

Ca marche ! Comme pour l'Oric, l'image prend

presque toute la surface de l'écran et on



ne perd pas de lignes. Notez au passage que horizontalement, c'est beaucoup mieux aussi, la première colonne de caractères n'est pas tronquée, contrairement au 50 Hz...

En conclusion...

Ouf, je garde ce moniteur, je vais pouvoir me déplacer avec une configuration Oric portable... Pour une utilisation avec un Oric, donc, il est commode de remplacer la rom de l'Oric par une rom Oric « américaine », c'est-à-dire un Oric qui utilise les attributs vidéos 60 Hz à chaque fois qu'il bascule entre les modes Hires et Text (bilan de l'opération : deux octets changés en rom). Avec une telle rom, quasiment tous les jeux Oric s'afficheront correctement en plein écran, il n'y en a pas un qui me vienne à l'esprit et qui ne passe pas par les routines en rom pour basculer en mode Hires... Pour une utilisation avec un Super-Oric (et une SNES donc), il faudra faire une petite opération chirurgicale (de précision) sur la SNES européenne pour pouvoir accéder au 60 Hz, ou alors utiliser une SNES américaine ou japonaise (ce qui est quand même plus difficile à trouver et dans ce cas il faut aussi penser à utiliser une petite puce de protection de même nationalité sur la cartouche Super-Oric...).



Dino fait Le Chat. Adapté de Ph. Geluck