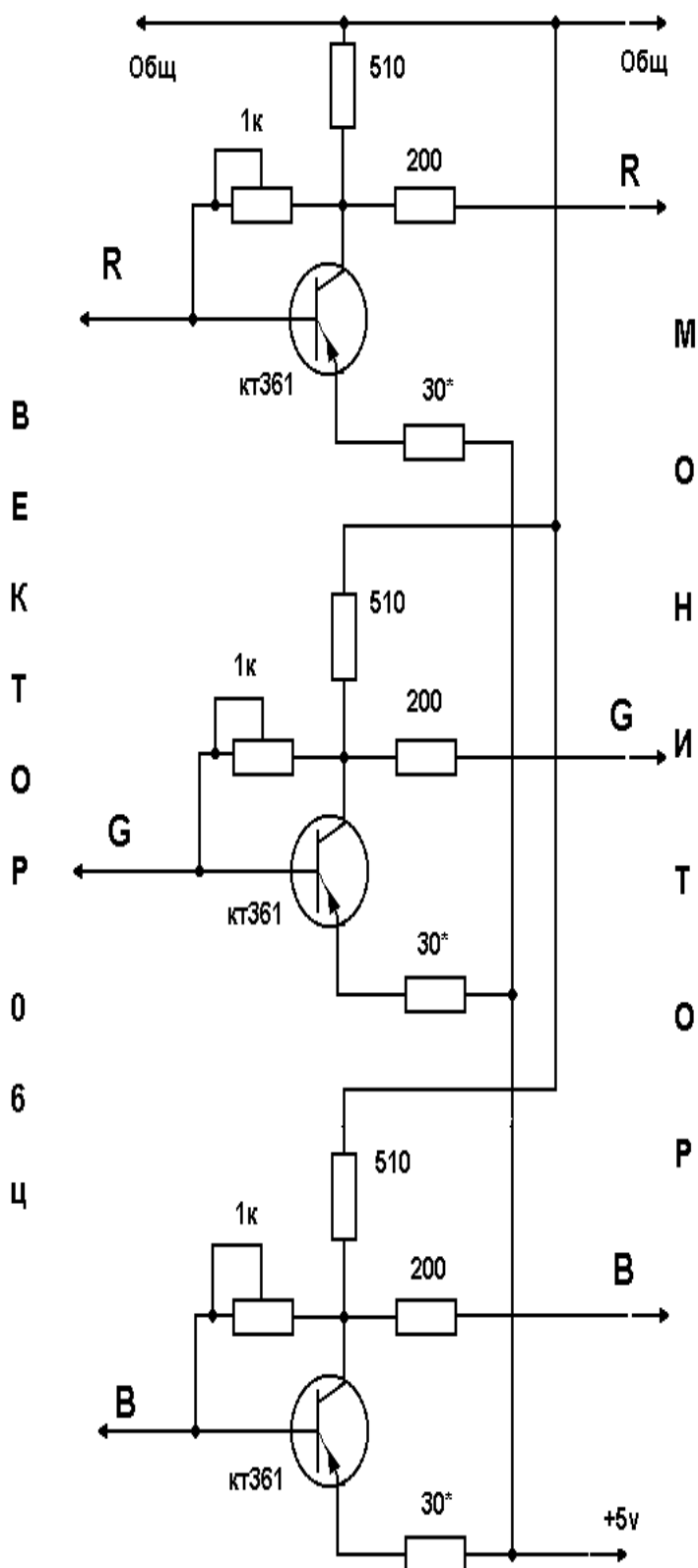


Подключение цветного монитора к ПЭВМ «ВЕКТОР-06ц»



Как только появилась возможность более или менее легко приобрести полноценный цветной монитор, скажем VGA, многие пользователи «ВЕКТОР-06ц» тут же решили прикрутить их друг к другу. ...Но оказалось это не так просто. ...Но при более подробном рассмотрении задачи оказалось это и не так сложно.

Для этого надо собрать небольшую схемку согласования, которая показана на рисунке.

Схема согласования собирается на отдельной плате и устанавливается на плату ЦАП (для CGA) в мониторе. Входные сигналы R, G, B подаются на плату с разъема монитора (штатные сигналы при этом отключаются). Выходные сигналы с платы подаются на ЦАП монитора в точку, где формируются аналоговые сигналы. Это общие рекомендации, в мониторе все-таки придется покопаться. Каждый отдельно взятый монитор надо рассматривать как уникальный случай и каких либо рецептов здесь быть не может. В случае использования VGA монитора, включаться надо прямо на усилители R, G, B. Главное правильно найти нужное место включения. Представленная схема — ни что иное как согласующие усилители, которые могут быть абсолютно другими. Номиналы деталей так же могут изменяться. Резисторы лучше использовать подстроечные для более точной настройки на нужный цвет. Я использовал такую схему очень давно и очень долго совместно с цветным CGA монитором от ЕС1841. Не жаловался.

Еще это хозяйство надо засинхронизировать. На монитор надо подать ССИ и КСИ, сняв их с выводов 6 и 13 м/с D3 (соответственно, по схеме ВЕКТОРА)

Если Вы забыли распиновку разъема монитора, здесь можно найти нужный вариант (по моему перечислил все, кроме USB)

VGA (VESA DDC)

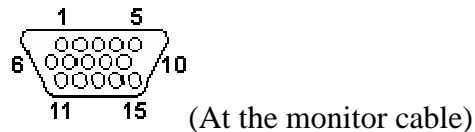
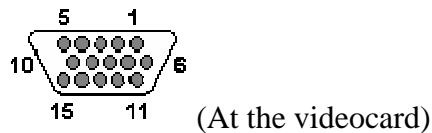
VGA=Video Graphics Adapter or Video Graphics Array.

VESA=Video Electronics Standards Association.

DDC=Display Data Channel.Videotype: Analogue.

VGA (15)

VGA=Video Graphics Adapter or Video Graphics Array.Videotype: Analogue.



15 PIN HIGHDENSITY D-SUB FEMALE at the videocard.

15 PIN HIGHDENSITY D-SUB MALE at the monitor cable.

VGA (9)

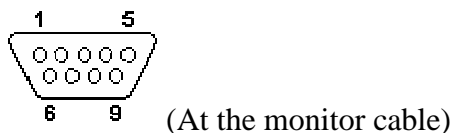
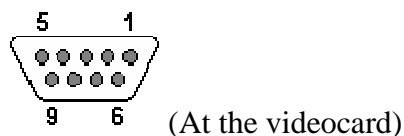
VGA=Video Graphics Adapter or Video Graphics Array.Videotype: Analogue.

EGA

EGA=Enhanced Graphics Adapter.Videotype: TTL, 16/64 colors.

CGA

CGA=Color Graphics Adapter.Videotype: TTL, 16 colors.Also known as IBM RGBI.































9 PIN D-SUB FEMALE at the videocard.

9 PIN D-SUB MALE at the monitor cable.

VGA (VESA DDC)

VGA(15)

Pin	Name	Dir	Description	Pin	Name	Dir	Description
1	RED		Red Video (75 ohm, 0.7 V p-p)	1	RED		Red Video (75 ohm, 0.7 V p-p)
2	GREEN		Green Video (75 ohm, 0.7 V p-p)	2	GREEN		Green Video (75 ohm, 0.7 V p-p)
3	BLUE		Blue Video (75 ohm, 0.7 V p-p)	3	BLUE		Blue Video (75 ohm, 0.7 V p-p)
4	RES	-	Reserved	4	ID2		Monitor ID Bit 2
5	GND		Ground	5	GND		Ground
6	RGND		Red Ground	6	RGND		Red Ground
7	GGND		Green Ground	7	GGND		Green Ground
8	BGND		Blue Ground	8	BGND		Blue Ground
9	+5V		+5 VDC	9	KEY	-	Key (No pin)
10	SGND		Sync Ground	10	SGND		Sync Ground
11	ID0		Monitor ID Bit 0 (optional)	11	ID0		Monitor ID Bit 0
12	SDA		DDC Serial Data Line	12	ID1 or SDA		Monitor ID Bit 1
13	HSYNC or CSYNC		Horizontal Sync (or Composite Sync)	13	HSYNC or CSYNC		Horizontal Sync (or Composite Sync)
14	VSYNC		Vertical Sync	14	VSYNC		Vertical Sync
15	SCL		DDC Data Clock Line	15	ID3 or SCL		Monitor ID Bit 3

VGA(9)

EGA

CGA

Pin	Name	Description	Pin	Name	Description	Pin	Name	Description
1	RED	Red Video	1	GND	Ground	1	GND	Ground
2	GREEN	Green Video	2	SR	Secondary Red	2	GND	Ground
3	BLUE	Blue Video	3	PR	Primary Red	3	R	Red
4	HSYNC	Horizontal Sync	4	PG	Primary Green	4	G	Green
5	VSYNC	Vertical Sync	5	PB	Primary Blue	5	B	Blue
6	RGND	Red Ground	6	SG/I	Secondary Green / Intensity	6	I	Intensity
7	GGND	Green Ground	7	SB	Secondary Blue	7	RES	Reserved
8	BGND	Blue Ground	8	H	Horizontal Sync	8	HSYNC	Horizontal Sync
9	SGND	Sync Ground	9	V	Vertical Sync	9	VSYNC	Vertical Sync