



Hoch statt quer: Sharp-Monitor Foto Jörn

## Aufrechte Monitore von Sharp



# Eine ganze Seite auf dem drehbaren Schirm

Ein neuer Monitor für den PC war gesucht. Wir stießen auf den T1820 von Sharp für 1300 Euro, der einen bestehenden Vorteil hat: Er läßt sich drehen. Jetzt genießen wir eine schlanke Flüssigkristallanzeige mit 46 Zentimeter Diagonale (18 Zoll) und SXGA-Auflösung mit  $1280 \times 1024$  Bildpunkten. Natürlich haben wir gleich dran gedreht. Technik reizt immer zum Experimentieren. So werden aus  $1280 \times 1024$  Punkten dann  $1024 \times 1280$  Punkte, eine Hochkantdarstellung. Weil der feste Rand überall gleich schmal ist – 1,5 Zentimeter –, sieht das sogar sehr gut aus. Alle unsere Windows-Programme machen anstandslos mit, selbst ganz alte. Nur der Start und gelegentlicher DOS-Betrieb laufen quer. Dafür kann man, wenn es einem wichtig ist, den Schirm jederzeit wieder horizontal stellen. Hat man die von Sharp mitgelieferte Dreh-Software installiert, wird das Bild über einen Softwareknopf in der Taskleiste jederzeit digital um 90 Grad gedreht.

Bei aufrechtem Betrieb ist der erste Eindruck verblüffend: Es sind doch viel mehr Programme, Listen und Daten, von Browsern bis zu Tabellenkalkulationen, die unten sehr gut zusätzliche Tiefe brauchen können. Bei Briefen ist es evident: Da sieht man schon beim Schreiben die ganze Seite, auch wenn man nicht auf „Seitenansicht“ klickt. Die immer zahlreicher gewordenen Verzeichnisse im Mail-Programm – sie stehen einem ohne Auf- und Abwärtsschieben vor Augen; man sieht gleich, in welchem neue Post da ist. Schade nur, daß Microsoft seine Auswahlfenster immer noch mit bloßen Dachluken ausrüstet. Selbst bei Fotos sind zwar Landschaften länglich, doch Personen stehen im Bild meist hochkant da. Die feine Pixeleinstellung – bei modernen PCs durchaus üblich – läßt einen den eleganten Schirm etwas näher am Auge aufstellen, was dann am Schreibtisch noch etwas mehr Platz spart als ein Flachbildschirm an sich schon. Stellt man auf eine geringere Auflösung, etwa auf  $1280 \times 960$  oder  $1600 \times 900$ , dann muß die Grafikkarte im Rechner die Pixel umrechnen, stets ein Verlust an wahrer Schärfe – für Ältere mit weitsichtigen Augen aber erwägenswert. FRITZ JÖRN