



Nie wieder platt

Vergessen Sie Cyberhelme, 3-D-Brillen und allen anderen pseudo-dreidimensionalen Firlefanz. Alles, was Sie für echte 3-D-Darstellung brauchen, ist ein kleines Utility.

Schon seit Jahren mühen sich Grafikkarten-, 3-D-Brillen und Softwarehersteller ab, die dreidimensionale Bild-darstellung auf Monitoren zu ermöglichen. Alle bisherigen Ergebnisse waren aber schlicht und ergreifend flach. Zwar waren bei der simulierten räumlichen Darstellung in letzter Zeit sichtbare Fortschritte zu verzeichnen, richtig tiefen-wirksam fielen die Ergebnisse aber keinesfalls aus.

Jetzt schaffte aber ein bislang unbekanntes Entwicklerteam mit Hilfe eines erstaunlich kleinen Programms, woran sich die großen Firmen die Zähne ausgebissen haben. *Deep Mon3* erlaubt ab sofort auf jedem Monitor eine echte dreidimensionale Darstellung – von alten Monochrom-Model-

len mit bernsteinfarbenen Bildröhren mal abgesehen.

So revolutionär dieses Utility wirkt, so einfach ist sein Grundprinzip: Es programmiert den auf der Grafikkarte befindlichen RAMDAC so, daß 3-D-Signale an den Monitor gesendet werden. Dies geschieht mit Hilfe einer undokumentierten Funktion („usemonvol“), die fast alle Bildschirme unterstützen.

Die bis heute üblichen zweidimensionalen Bilder werden von drei Kathodenstrahlen auf die Mattscheibe gezaubert. Die neue dreidimensionale Darstellung manipuliert diese Strahlen, so daß nicht alle die vorderste Front der Bildröhre erreichen. Damit sind sie in der Lage, die Tiefe des Monitors zu nutzen und alle Objekte im Inneren der Bildröhre darzustellen. Die perspektivische, sich nach hinten verjüngende Form der Bildröhre kommt dieser Art der räumlichen Darstellung sehr entgegen.

LC-Bildschirme werden in der aktuellen Version noch nicht unterstützt. Die

Entwickler arbeiten jedoch an einem aufsteckbaren Modul für Notebooks, um auch deren Bildschirmen das nötige Volumen zu verschaffen.

Der neue 3-D-Modus hat auch erfreuliche Nebeneffekte. Zum einen wird dadurch Strom gespart, da für die weiter im Hintergrund dargestellten Objekte eine niedrigere Beschleunigungsspannung in der Elektronenkanone erforderlich ist. Außerdem sinkt bei allen Monitoren in diesem Modus aufgrund der teilweise deutlich niedrigeren Spannungen die Strahlenemission erheblich.

Eine unabhängige Kommission hat sich dieses Themas angenommen und innerhalb kürzester Zeit eine Norm zur Strahlungsarmut von Monitoren definiert, die den neuen 3-D-Modus berücksichtigt. Manche Monitorhersteller haben dieser bei Redaktionsschluß noch nicht offiziell verabschiedeten Norm bereits bei der Entwicklung ihrer neuesten Modelle Beachtung geschenkt und eine entsprechende Zertifizierung beantragt.

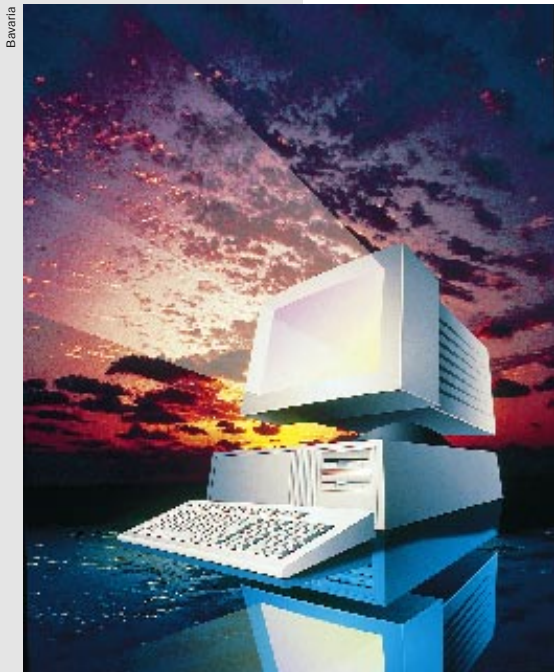
Achten Sie also beim Kauf eines neuen Monitors darauf, daß er strahlungsarm ist nach IFDD 1.4 (Imbezile Fatuität der dreidimensionalen Darstellung). Fragen Sie im Zweifelsfall Ihren Händler oder den Hersteller, ob der Bildschirm diese Norm erfüllt.

Wichtig sind auch die Maße des Monitors, aus denen *Deep Mon3* das zur Verfügung stehende Volumen der Bildröhre berechnet. Höhe, Breite und Tiefe Ihres Bildschirms müssen Sie nach dem Start des Programms per Hand eingeben. Alle erforderlichen Daten entnehmen Sie dem Handbuch Ihres Monitors.

Die automatische Erkennung des Bildschirmvolumens wurde in der aktuellen Version aus dem Utility entfernt, da sie bei Testläufen drei Monitore zu groß einschätzte und zwei dieser Bildschirme an der Rückseite des Gehäuses von den fehlgeleiteten Elektronenstrahlen leicht angeschmort wurden. Das dritte Exemplar sowie zwei Lautsprecherboxen, die sich gerade in der näheren Umgebung aufhielten, überlebten den Testlauf nicht.

Die eingeschränkte Sharewareversion des Programms *Deep Mon3* finden Sie im CHIP-Forum von Compuserve und in der Sektion CHIP der CEUS-Mailbox. Ein „3-D“-Bildschirmschoner befindet sich noch in der Betaphase.

Peter Hocke ☐



Bavaria