

Erledigt

Lösungsansatz für Probleme in Verbindung mit gedrehtem Monitor (Screen Rotation)

Beitrag von „ResEdit“ vom 4. Dezember 2018, 16:45

Hallo.

Heute kam die ASUS ROG Strix Radeon RX Vega 56 OC Gaming. Eingebaut und gestartet. Alles ganz wunderbar, wurde sofort unter 10.13. und 10.14 erkannt (für 10.12 brauche ich noch einen Tipp, da wird sie nämlich nicht erkannt).

Vorgeschichte:

Ich habe einen LG 43UD79-B mit BGR Subpixel-Layout. Weil das Rendern unter macOS für das RGB Subpixel-Layout optimiert wurde, betreibe ich den Monitor "auf dem Kopf stehend". Ich muss also jeden frisch daran angeschlossenen Mac darauf einstellen und im Monitor-Setup die Drehung mit 180° aktivieren.

Mit der Vega klappte das zwar – allerdings gab es nach dem Neustart ein Problem: Der Bildschirminhalt war zwar wie gewünscht um 180° gedreht – aber die Koordinaten für den Mauszeiger waren nicht darauf abgestimmt. Wenn ich mit der Maus unten in das Dock geklickt habe, poppte was aus der Menüleiste auf. Zudem gab es einen ziemlichen lästigen Offset zwischen dem sichtbaren Mauszeiger und dem tatsächlichen Bereich, an dem was passiert, wenn die Maustaste betätigt wird.

Ich habe ähnliche Probleme bei anderen Usern gefunden, überwiegend ging es dabei um die "Portrait" Einstellung und einem um 90°, bzw. 270° gedrehten Inhalt. Im Prinzip sind die Probleme miteinander verwandt.

Lösungsansatz:

1. Habe ich das Programm "Display Rotation Menu" den Startobjekten zugefügt. Die App besteht nur aus einem Icon in der Menüleiste und einem Menü, über das man ohne ellenlange Umwege über die Systemeinstellungen die jeweilige Drehung des Bildschirms aufrufen kann. Download hier: <http://www.magesw.com/displayrotation/>

2. Habe ich das Programm "Mac Screen Rotate_v105" geladen, das zwar ebenfalls eine Möglichkeit zur Drehung der Inhalte anbietet – jedoch den ultimativen Vorteil bietet, beim Programmstart alle im System hinterlegten Einstellungen zur Drehung auf Default-Werte zu resetzen. Download hier: <http://www.macscreenrotate.com/>

(Leicht OT: Das Programm verfolgt übrigens einen ziemlich interessanten Ansatz, ich werde das mal auf meinem MBA ausprobieren!)

3. Habe ich mir einen Script gebastelt, der die gewünschte Drehung in den Systemeinstellungen aktiviert. Das Original kommt von hier: <https://apple.stackexchange.co...oard-shortcut-flip-screen>

Wie bei AppleScript üblich, müssen die korrekten Bezeichnungen aus dem UI in den Script eingetragen werden. Aus dem Button "Rotation" wird also "Drehung" usw. (Script ist im Anhang).

Umsetzung:

Zuerst habe ich den Script aus Punkt 3 ausprobiert und angepasst, dann daraus eine App generiert, gestartet und in den Sicherheitseinstellungen zugelassen.

Dann habe ich einen Script geschrieben, der zuerst "Mac Screen Rotate_v105" aufruft, wieder beendet und dann die App aus dem Script unter Punkt 3 aufruft. Auch das zuerst ausprobiert, als App gespeichert, laufen lassen und in den Systemeinstellungen abgehakt. Diese App zum Aufruf der Apps habe ich in einem Anfall überbordender Kreativität "Start" genannt und bei den Anmeldeobjekten eingetragen. (Script ebenfalls im Anhang).

Bei jedem Neustart werden somit alle Einstellungen des Monitors resettet – und danach automatisch wieder frisch eingestellt. Das dauert ca. 2 Sekunden und ist nicht der Rede wert. Für den Fall, dass damit was schief läuft, besteht über das Programm "Display Rotation Menu" schneller Zugriff über die Menüleiste. Das klappt zur Not auch mit einem fiesem Offset des Mauszeigers.

Ich bin sicher, es geht eleganter, besser, schneller. Für so einen Noob wie mich hat es aber für den Anfang gepasst. Viel Spaß beim Ausprobieren! 😊