

Erledigt DSDT Connector-Patch

Beitrag von „Mork vom Ork“ vom 13. November 2017, 19:58

Mit "@0, name" vergibt man den Framebuffernamen. Mit "model" den Namen der GFX-Karte. Und eigentlich steht "model" immer für sich alleine - ohne ein vorangestelltes "@0," oder "@1," etc.

Klickt man dann im IORegistryExplorer auf das GFX0@0 sollte dort in der Liste auch ein "model, String WieImmerDuDeineKarteBenanntHast" erscheinen:

