

Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung

Beitrag von „crazycreator“ vom 16. Dezember 2017, 19:44

Code

```
1. Device (IGPU)
2. {
3.   Name (_ADR, 0x00020000) // _ADR: Address
4.   Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
5.   {
6.     If (LEqual (Arg2, Zero))
7.     {
8.       Return (Buffer (One))
9.     }
10. 0x03
11. })
12. }
13.
14.
15. Return (Package (0x0E))
16. {
17. "AAPL,ig-platform-id",
18. Buffer (0x04)
19. {
20. 0x07, 0x00, 0x62, 0x01
21. },
22.
23. "AAPL,slot-name",
24. "Built In",
25. "name",
26. "Intel Display Controller",
27. "model",
28. Buffer (0x17)
29. {
30. "Intel HD Graphics 4000"
31. },
32.
33.
34. "device_type",
```

```
35. Buffer (0x15)
36. {
37. "Quicksync-Controller"
38. },
39.
40.
41. "hda-gfx",
42. Buffer (0x0A)
43. {
44. "onboard-1"
45. }
46. })
47. }
48. }
```

Alles anzeigen

Ist das so richtig?

Und:

Umrechner	
32er-System	<input type="text" value="m4007"/>
Hexadezimal	<input type="text" value="1620007"/>
Dezimal	<input type="text" value="23199751"/>
Oktal	<input type="text" value="130400007"/>
Binär	<input type="text" value="101100010000000000000000111"/>