

Erledigt

Problem mit Sleep/Wake- Update 2018: UI Lag nach Wake

Beitrag von „kuckkuck“ vom 9. Juni 2018, 17:14

Na dann wie besprochen nächster Versuch, das definieren der GPU Connectors über WEG.

Hast du dich daran bereits versucht? Die Werte hast du ja bereits alle und SSDTs erstellen kannst du jetzt auch. Noch einfach wird es für dich wahrscheinlich sein die Werte einfach in die DSM Methode von GFX0 bei deiner DSDT einzutragen (dort wo du die connector Definition letzten gelöscht hast).

Hier nochmal Links:

<https://github.com/vit9696/Wha.../master/Manual/Sample.dsl>

[DSDT Connector-Patch](#)