

Erledigt

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

Beitrag von „kuckkuck“ vom 9. Juni 2018, 17:57

Die Einträge zu connector type werden so von WEG nicht gelesen, die müssen raus.

Hier mal ein Code Schnipsel:

Code

```
1. // Als Referenz, denn das steht bereits in deiner DSDT
2. "hda-gfx",
3. Buffer ()
4. {
5. "onboard-1"
6. },
7.
8.
9. // Only use this if you need special connectors that are incompatible with the automatic
   connector detection, Hier deine connector Daten eintragen!
10. "connectors",
11. Buffer ()
12. {
13. 0x00, 0x04, 0x00, 0x00, 0x04, 0x03, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x01, 0x01, 0x12, 0x04,
   0x04, 0x01,
14. 0x00, 0x08, 0x00, 0x00, 0x04, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x02, 0x00, 0x22, 0x05,
   0x01, 0x03,
15. 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x03, 0x00, 0x10, 0x00,
   0x05, 0x06,
16. 0x04, 0x00, 0x00, 0x00, 0x14, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x04, 0x00, 0x11, 0x02,
   0x06, 0x05
17. },
18.
19.
20. // You may only specify this with connectors property when the amount of connectors
   differs from autodetected, Hier die Menge der Connectors deiner GPU Eintragen!
21. "connector-count",
22. Buffer ()
23. {
```

24. 0x04, 0x00, 0x00, 0x00

25. },

Alles anzeigen

Die Werte werden dann von WEG gelesen und übernommen. In der config darf keine Angabe zu der Karte sein, kein inject, kein Framebuffer, keine Connector-Daten!