

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

Beitrag von „griven“ vom 9. September 2017, 23:54

Naja es ist halt schon ein Unterschied ob man das von Hand macht so wie [@Mork vom Ork](#) das gemacht hat oder ob man Clover da irgendwas statisches einbauen lässt. Clover deckt mit dem was es tut eine sehr breite Basis ab und dabei geht halt immer nur der kleinste gemeinsame Nenner macht man es von Hand dann kann man das viel spezifischer erledigen. Das Ergebnis spricht denke ich für sich zumal Clover auch nicht wirklich prüfen kann ob die Patches auch korrekt angewendet wurden oder ob es nicht vielleicht doch noch Fehler gibt die es zu beseitigen gilt...