

Animationen und Transparenz

Beitrag von „LetsGo“ vom 28. Oktober 2021, 20:46

Im Prinzip wurde die [SSDT-GPU-SPOOF.aml](#) aus Teilen der oben verlinkten Sample.dsl gebastelt. Könnte eventuell dabei weiterhelfen, wie so eine SSDT auszusehen hat.

Bei mir hat glücklicherweise die hier verlinkte SSDT-GPU-SPOOF sowie auch das Injecten der device-id über die DeviceProperties funktioniert. Deshalb habe ich mich nicht umfassender damit beschäftigt.

Für das Bearbeiten so einer .dsl Datei eignet sich [MaciASL](#) sehr gut.