Kunena - KOTIK - Koło Otwartych Technik Informacyjnych i Komputerowych Wygenerowano: 25 March, 2013, 22:40

Implementac	ia:	Framebuffer	
Autor: admin - 01/13/2	2011	15:35	

Jest jeszcze trzecie rozwiązanie (X + WM, X - WM) - framebuffer. Problemem może być tutaj uzyskanie akceleracji sprzętowej... Ale z drugiej strony może wystarczy `mplayer -vo=fb`?