

## Implementacja: Framebuffer

Autor: admin - 01/13/2011 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``?

=====