

USB-Ports und USBInjectAll - Zu wenige Ports werden angezeigt

Beitrag von „itisme“ vom 24. Februar 2021, 14:36

[Zitat von Frippe007](#)

Wie ist dein Plan für USB-C/Thunderbolt?

Gute Frage ... da hab ich leider keinen. Ich bin schon mal sehr froh, dass die UHD630 zumindest intern läuft ... das ist ja so ein Katastrophen-Chip.

Keine Ahnung, ob ich da ne Konfiguration finde / hinbekomme, die auch externe Grafik korrekt ansteuert.

Für Tipps bin ich da auf jeden Fall sehr dankbar!

Aktuell sehen meine Grafik-Settings so aus:

PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)	AAPL,ig-platform-id	00009B3E
PciRoot(0x0)/Pci(0x1D,0x1)/Pci(0x0,0x0)	device-id	9B3E0000
	disable-external-gpu	01000000
	enable-hdmi20	01000000
	enable-lspcon-support	01000000
	framebuffer-con1-busid	01000000
	framebuffer-con1-enable	01000000
	framebuffer-con1-has-lspcon	01000000
	framebuffer-con1-preferred-ls...	01000000
	framebuffer-con1-type	00080000
	framebuffer-fbmem	00009000
	framebuffer-patch-enable	01000000
	framebuffer-stolenmem	00003001
	hda-gfx	onboard-1
	model	Intel UHD Graphics 630 (Mobile)