

Erledigt

Mit FBPatcher die richtige PlatformID für UHD620 gefunden - klappt trotzdem nicht

Beitrag von „TNa681“ vom 17. Januar 2019, 07:41

Danke für die Hilfe.

Ich habe dazu mal die Suche in Google angeworfen, da ich keine Idee habe, wie ich genau an die Information der funktionierenden EDID komme.

Google sagt unter Anderem ich könnte das dem NVIDIA Control Panel machen.

Ich werde das heute Abend versuchen, bin mir aber nicht sicher ob das so klappt, da ja in Windows alles über die dGPU MX150 läuft, ich aber in macOS die iGPU UHD620 verwenden muss.

Ich werde berichten.

[an3k](#) hatte ich auch versucht, ist nicht anders als bei 591B.