

Erledigt

[Skylake] [2 Fälle gelöst] USB 3.0 Geräte gehen nicht an USB 3.0 Ports

Beitrag von „Brumbaer“ vom 27. April 2016, 23:21

Here we go.

Eine Menge Text:

Es folgt reichlich Text in der Hoffnung, dass wenn wir die Schritte gemeinsam durchgehen, du es danach auch selbst machen und auch anderen helfen kannst. Dann wollen wir mal hoffen, dass ich das Maul nicht zu weit aufgerissen habe 😊

Bestandsaufnahme:

Laut Handbuch hat das MSI G43-Plus 2 USB 3.1 Anschlüsse, die uns im Moment nicht interessieren.

Ferner Je zwei USB 2.0 und 3.0 Anschlüsse am Backpanel und auf dem Mobo zwei USB 3.0 Header(JUSB2 und JUSB3) und einen USB 2.0 Header (JUSB1) mit jeweils 2 Anschlüssen.Insgesamt also 6 USB 3.0 und 4 USB 2.0 Anschlüsse. Die Header am mobo sind vermutlich mit den Anschlüssen am Front Panel des Computers verbunden.

In Ports sind das 10 HS Ports (4 USB 2.0 + 6 USB 3.0) und 6 SS Ports. Leider gibt das Handbuch keine Portnummern an 😞

Ich weiss nicht wieviele dieser Anschlüsse bei deinem Gehäuse "erreichbar" sind. Erreichbar heisst, dass du ein Gerät anschliessen kannst- Offensichtlich sind die Anschlüsse am Backpanel erreichbar. Aber ob du die Header benutzt z.B. indem sie mit einem Kabel mit Anschlüssen an der Frontblende verbunden sind weiss ich nicht.

Deshalb mache bitte einer Liste aller erreichbaren Anschlüsse. Die könnte so aussehen:

USB 2.0 Backpanel oben

USB 2.0 Backpanel unten

USB 3.0 Backpanel oben

USB 3.0 Backpanel unten

USB 2.0 Frontpanel (vom USB 2.0 Header) 1

USB 2.0 Frontpanel (vom USB 2.0 Header) 2

USB 3.0 Frontpanel (vom USB 3.0 Header JUSB2) 1

USB 3.0 Frontpanel (vom USB 3.0 Header JUSB2) 2

USB 3.0 Frontpanel (vom USB 3.0 Header JUSB3) 3

USB 3.0 Frontpanel (vom USB 3.0 Header JUSB3) 4

Deine Liste kann natürlich auch kürzer sein, wenn die Verwendung bestimmter Anschlüsse nicht geplant ist.

Wenn man Übung hat, macht man das on the fly. Aber zum Eingewöhnen und zur Dokumentation, machen wir es ordentlich mit Liste.

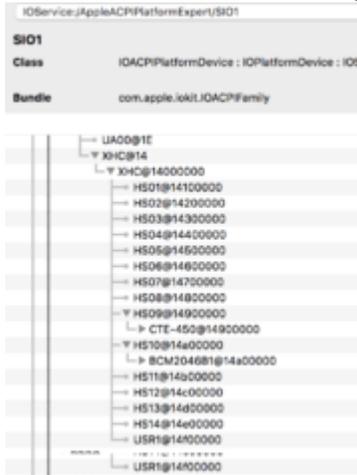
IORegistry Explorer

Die IORegistry Explorer (IRE) Datei zeigt in der ACPI Plane (sozusagen was es aus der DSDT liest)



Das ist genau was man von einem Z170 Board erwarten kann (14HS und 10SS Ports). Der Controller heißt auch XHC. Soweit alles im Lot. 👍

Das ist die Service Plane (grob das wofür Treiber installiert wurden).



Man sieht den Controller und 15 Ports. Das sind die ersten 15 Ports wie sie USBInject für einen Controller dieses Typs einfügt.

Alles HS (USB 2.0) Ports erkenntlich am HS am Anfang des Namens. Diese Ports wurden angemeldet nur weil sie vorne in der Liste stehen, nicht weil sie mit Anschlüssen verbunden sind oder weil sie besonders schön oder klug sind.

HS Ports können zu USB 2.0 oder USB 3.0 Anschlüssen gehören.

Wir sehen am Port HS09 ist ein Wacom Tablett angeschlossen und an HS10 ein BT Stick. Ob es sich um einen BT Stick oder onboard BT handelt, kann man hier nicht sehen. Ich gehe jetzt mal von einem Stick aus. Wenn nicht korrigiere mich bitte.

Unsere Aufgabe ist es nun herauszufinden, welche Ports an einem Anschluss liegen und welche nicht.

Von den Ports HS09 und HS10 weisst du schon zu welchen Anschlüssen sie gehören, denn dort wo das Wacom Tablett und der BT Stick eingesteckt sind.

Genau genommen genügt es zu wissen, welche Ports verwendet werden, aber es schadet nichts es "ordentlich" zu machen.

Du brauchst nun ein USB 2.0 Gerät, wie z.B. dein Wacom Tablett.

Starte IRE. IRE startet in der IOService Plane. Das ist auch das was wir brauchen. Scrolle nun so weit, dass das XHC Device und seine 15 Ports zu sehen sind.

Entfernst du ein USB Gerät werden seine "Zeilen" rot durchgestrichen. Fügt du ein neues hinzu werden grüne Zeilen eingefügt.

Das ist ein Beispiel für einen Eye Diversity Stick, der umgesteckt wurde:



Rot wo er entfernt wurde (HS10), grün wo er eingefügt wurde (HS05).

Du steckst dein USB 2.0 Gerät bei jedem Anschluss einmal ein und notierst das HS Port bei dem die neuen grünen Zeilen auftauchen.

Am besten trägst du den Portnamen in deine Anschlussliste von oben ein.

Die Liste poste bitte und wir gehen zum nächsten Schritt.