

Erledigt

MSI Z170A GAMING M7 - Feintuning

Beitrag von „cobanramo“ vom 8. November 2017, 12:41

Hallo Zorro,

Ich kann dir da nur empfehlen nicht von Baustelle zu Baustelle zu springen, konzentriere & löse ein Problem

danach kann man immer noch den nächsten angucken. Hab mal jetzt den ganzen Thread nochmals gelesen

und verstanden hab ich trotzdem nicht was du machen willst.

Problem 1:

Was ist jetzt der stand bei der Baustelle USB?

Konntest du ein SSDT für dein Board erstellen funktioniert der auch ohne sorgen?

Das was du da hast ist ein stinknormales Skylake Board,

einzig was bei dir speziell ist das du noch ein zusätzlicher Chip drin hast der dir USB 3.1 Gen2 bietet den wir mit einem tiny ssdt von piker sicherlich auch lösen könnten.

[ssdt_usb-asm1142.dsl](#)

Jetzt aber zurück zum Standard Intel Chip, du hast da leider noch nichts zusammen gestellt, du warst auf dem richtigen weg aber danach bist du auf andere Baustellen abgesprungen.

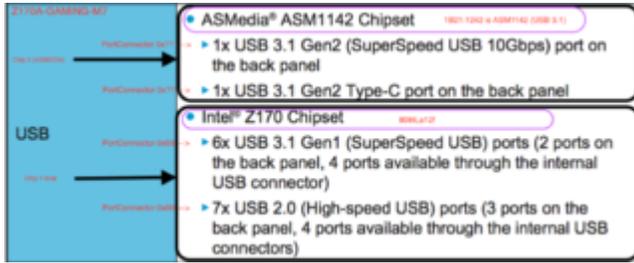
Ich hab mir mal jetzt mühe gegeben und dir mal alle zutaten für ein feines USB Süppchen zusammengestellt 😊

Kochen musst du schon selber, bedenke selber mühevoll liebevoll gekochtes schmeckt am besten, nicht einfach aufgeben 😊

Schritt 1;

USB 3.1 PORTS (FRONT)	4(Gen1)
USB 3.1 PORTS (REAR)	2(Gen1), 2(Gen2, Type A+C)
USB 2.0 PORTS (FRONT)	4
USB 2.0 PORTS (REAR)	3

Schritt 2;



Schritt 3; Ich zähle hier mit deinen fehlenden Informationen insgesamt 12 Port's (9xHS Port + 3xSS Port) + 2x USB = 14 Port's für den Intel Chip,

also bist du unter dem Limit und **brauchst kein PortlimitPatch**. **Aber, ich würde trotzdem mal den High Sierra PortlimitPatch ins Clover eintragen, damit das ganze layout geladen wird und wir alle ports mal sehen wie die so aufgestellt sind, später wenn wir unseren SSDT haben kann man den wieder entfernen.**



Schritt 4; Da ist dein SSDT aber noch lange nicht fertig oder? Da drin sollten 14 Port Einträge sein, finde bitte die fehlenden Port's und ergänze den UIAC SSDT.

Guck dir meinen als beispiel gegebenen SSDT von früher mal an, vergleiche und pass das ganze mal zu deinem SSDT an 😊

Code

1. DefinitionBlock ("SSDT-USB.aml", "SSDT", 1, "sample", "USBFix", 0x00003000)
2. {
3. // "USBInjectAllConfiguration" : override settings for USBInjectAll.kext
4. Device(UIAC)
5. {
6. Name(_HID, "UIA00000")
7. // "RehabManConFiguration"
8. Name(RMCF, Package())
9. {
10. // XHC overrides for 100-series boards
11. "8086,a12f", Package()
12. {

```

13. "port-count", Buffer() { 0x15, 0, 0, 0}, // Highest port number is SS05 at 0x15
14. "ports", Package()
15. { // TO COMPLETE THIS FILE, ADD ALL YOUR PORTS BELOW HERE, THEN SET port-count
    ABOVE
16. // einen USB2 Port definierst du mit 0x00
17. // einen USB3 Port definierst du mit 0x03
18. // und einen internen Header Port mit 0xFF
19.
20.
21. "HS05", Package() // HS05, Front USB 3.0 (blau) links oben, port <05 00 00 00>, 0x3
22. {
23. "UsbConnector", 3,
24. "port", Buffer() { 0x05, 0, 0, 0 },
25. },
26. "HS09", Package() // HS09, Front USB 2
27. {
28. "UsbConnector", 0,
29. "port", Buffer() { 0x09, 0, 0, 0 },
30. },
31. "HS10", Package() // HS09, Front USB 2 , port <09 00 00 00>, 0x3
32. {
33. "UsbConnector", 3,
34. "port", Buffer() { 0x0A, 0, 0, 0 },
35. },
36. "HS08", Package() // HS08, Front USB2 #1 und #2, port <08 00 00 00>, 0x3
37. {
38. "UsbConnector", 0,
39. "port", Buffer() { 0x08, 0, 0, 0 },
40. },
41. "SS05", Package() // SS05 = HS05 port 15
42. {
43. "UsbConnector", 3,
44. "port", Buffer() { 0x15, 0, 0, 0 },
45. },
46.
47.
48. "HS12", Package() // HS12, USB oben rechts
49. {
50. "UsbConnector", 0,
51. "port", Buffer() { 0x0c, 0, 0, 0 },
52. },
53. "HS11", Package() // HS11,
54. {
55. "UsbConnector", 0,

```

```
56. "port", Buffer() { 0x0b, 0, 0, 0 },
57. },
58. "SS03", Package() // SS01, Back USB3 #2,
59. {
60. "UsbConnector", 3,
61. "port", Buffer() { 0x13, 0, 0, 0 },
62. },
63. "SS04", Package() // SS04, USB 3.1
64. {
65. "UsbConnector", 3,
66. "port", Buffer() { 0x14, 0, 0, 0 },
67. },
68. },
69. },
70. })
71. }
72. }
```

Alles anzeigen