

USB mittels SSDT deklarieren

Beitrag von „Knecht“ vom 15. Januar 2022, 01:42

```
Kernel Darwin 21.0.0 x86_64
RAM 32.00 GB
Model Identifier Mac21,2
CPU Intel(R) Core(TM) i9-10900K CPU @ 3.70GHz
Intel Generation Coffee Lake
Platform ID 0x9C30003
Board ID Mac-4F899C94E1A4908
Firmware Version 1776.50.5.0.0
Serial Number C22V95Z048M
Hardware UUID 891309C2-C5AE-5FEB-8189-0498488054AA
System ID 60F72A3C-A3AF-4C40-80E0-8E27A3B4586A
ROM FF5E18E4AF71
Board Serial Number C2209T1010U00008C
VGA Decoder Fully Supported
Serial Info
Country China (Quanta Computer)
Year 2020
Week 12.09.2020-12.15.2020
Line #17 (rosy 1)
Model Mac (iMac18,1, 27-inch, 2020)
Model Identifier Mac21,2
Yield Feasibly
GPU
GPU Name Intel CometLake-S G12 (iGPU Graphics 630)
GPU Device ID 0x9C58088
GFX
GPU Name Ellesmere (Radeon Pro WX 7100)
GPU Device ID 0x7C41002
Quanta Extreme (QX/C) Yes
Metal Supported Yes
Metal Device Name AMD Radeon Pro WX 7100
Metal Default Device Yes
Metal Low Power No
Metal Headless No
```

Kleines Update. Die Intel GPU funktioniert scheinbar, da der VDA

Encoder jetzt "Fully Supported" zeigt, aber die Aussetzer sind immer noch da.

Hackintool zeigt für GPU0 immer noch Metal Low Power and Metal Headless: No. Ist das normal? Ich denke generell habe ich ein Problem mit dem USB Mapping, aber schwer für mich das zu bestimmen. Evtl. wird auch die Radeon Karte nicht ganz unterstützt, wie oben geschildert.

Ich bilde mir sogar ein, dass es jetzt schlimmer ist. Denn ich hab auch gelegentlich Aussetzer, während ich nur im Finder rumsuche oder In Firefox lese etc. Sowas hatte ich vor Big Sur nie. Mein letztes System war allerdings High Sierra.

Meine Config hänge ich nochmal an. Da wurde im Vergleich zu oben nur die iGPU aktiviert.