

Erledigt

Hilfe bei Z170 HD3P DSDT Edits

Beitrag von „antagon“ vom 1. Dezember 2016, 08:57

Moin.

Ich versuche gerade nach eine eigene DSDT für meinen Desktop Rechner zu erstellen. Leider entstehen dabei Probleme die ich alleine nicht lösen kann.

Vorgehen bisher:

- Extract über Colver F4> Patch per maciASL nach Anleitung aus [@al6042s](#) FAQ DSDT-Patch
- Compile -> funktioniert nachdem Arg0 etc. gelöscht wurde

danach weiter mit Standard DSDT Patch Verlauf für Skylake:

- Serial Ports deaktiviert
- HDAS &
- HECI Renames
- 9 Series Patches

- Insert DTGP
- Basic Apple Renames
- Intel 9 Patches
- Add MCHC
- Generic Fixes -> Error "Object not found or not exessible from scope ...pci0.sat0 -> rückgängig gemacht
- LPC -> 5 Fehler -> rückgängig gemacht
- SATA -> Object not found..... -> rückgängig gemacht
- SMBUS
- USB Power

5. Rename 9 Series 10 Series

6. RTC FIX

7. OS Check Fix

8. IRQ Fix

9. Rename GFX0 to IGPU -> Maschine bootet danach nicht mehr obwohl keine Fehler bei der Kompilierung entstehen.

Hat jemand eine Idee wie ich weiter komme?

Beitrag von „ralf.“ vom 1. Dezember 2016, 10:58

In [dem](#) Thread ist eine fertig gepatchte DSDT

Beitrag von „antagon“ vom 1. Dezember 2016, 17:38

Die hab ich schon gefunden und benutzt, funktioniert auch super.

Ich wollte nur selbst mal nachvollziehen was dort alles gepatcht ist und wie man vorgehen muss.

Zusätzlich habe ich gehofft auf dem Wege kleinere Probleme lösen zu können. (z.B. HDMI Sound (Ausgang und Monitor wird erkannt, Sound läuft aber trotzdem nicht))

Beitrag von „ralf.“ vom 1. Dezember 2016, 17:53

HDMI-Sound funktioniert bei mir über eine GTX 650.

Bei HDMI-Sound mit der HD 530 kenne ich noch keine Lösung. Keine Erfolgsmeldungen.

Beitrag von „antagon“ vom 1. Dezember 2016, 18:07

Achso ich dachte der Toleda Patch https://github.com/toleda/audio_CloverHDMI sei die Lösung und ich hab ihn nur nicht richtig angewendet.

Was hast du gemacht um die GTX 650 zum laufen zu bekommen?

Ich benutze meine GTX 260 nur so lange bis der Dual Monitor Support über die HD530 korrekt funktioniert. Leider kann ich mit der Karte weder booten wenn ich sie im BIOS an erste Stelle setze, noch funktioniert HDMI Audio über die Karte. Wenn das System läuft, wird sie aber richtig angezeigt und läuft mit korrekter Beschleunigung/ Auflösung

(GeForceTeslaWeb.kext;10.1.3;GT200 [GeForce GTX 260];0300 & NVDAResmanTeslaWeb.kext;10.1.3;GT200 [GeForce GTX 260];0300 werden geladen)

Beitrag von „Fredde2209“ vom 1. Dezember 2016, 18:18

Hier könnte ich dir noch meine anbieten:

Darin ist ein HDEF Patch für die Injektion der Layout-ID 1, Insert DTGP, USB Power, Basic Apple Device Renames. Möglicherweise hatte ich mir auch noch einen Patch für Shutdown unter Gigabyte Boards eingebaut, das weiß ich leider gerade nicht mehr auswendig 🤔

Dann nur noch auf Fehler bereinigt und schon war alles in Ordnung 😊

Beitrag von „antagon“ vom 1. Dezember 2016, 18:28

Danke dir! Würde ich mir gerne mal ansehen.

Den Shutdown Fix brauchte ich auch, sonst startete der Rechner wieder neu nach shut down.

Beitrag von „Fredde2209“ vom 1. Dezember 2016, 18:31

Du kannst auch einfach FixShutdown in deiner anschalten. Natürlich geht das auch via DSDT.aml aber so ja auch. Ich kann dir aber gerne deine DSDT.aml eben so patchen, wenn du magst 😊

EDIT: ähh.. die ist ja schon ganz gepatcht. Das Einzige, was noch gefehlt hat, war der Eintrag für die layout-id, sonst ist die ja schon ganz gepatcht... Ich habe jetzt mal noch das LPC Dings drüber gehämmert. Da musstest du nur die Scope rauslöschen. Der Fehler lautete nämlich "Object already exists in Scope". Das bedeutet, dass dieser Eintrag bereits schon mal irgendwo stand. Daher kannst du dann die Scope einfach raus löschen. Hab ich mal gemacht. Bei den anderen beiden (Generic Fixes und SATA) ist es vermutlich das Gleiche. Also dort stand auch etwas von nicht erreichbar oder so. Aber bevor ich dir da deine Ganzen SATA Dinger zerschiesse hab ich das mal einfach gelassen... Hier mal meine Version mit dem Zusätzlichen

Beitrag von „antagon“ vom 1. Dezember 2016, 18:49

Den hab ich drin, hab den maciASL patch genommen und compile funktionierte problemlos. Gescheitert ist es beim umbenennen von GFX0 in IGPU, danach geht nichts mehr.

Wie gesagt, der Rechner läuft gut mit der hier im Forum zur Verfügung gestellten DSDT. Ich wollte nur selbst besser verstehen wie die Geschichte mit den DSDTs so läuft und hab deswegen das FAQ Tutorial hier im Forum durchgearbeitet. Leider mit mässigem Erfolg.

Beitrag von „ralf.“ vom 1. Dezember 2016, 19:14

Die GTX 650 läuft einfach mit SMBIOS 14,2 ohne weitere Einstellungen.
Dualmonitor, Einen Monitor an die HD530 und einen an die GTX 650

Für die GTX 260 hab ich was gefunden

NVDAShutdown von Yosemite 10.10.13 (in S/L/E)
Damit und Inject NVIDIA soll die laufen.

Beitrag von „al6042“ vom 1. Dezember 2016, 19:24

Hallo [@antagon](#)

Bei deinen folgenden Compile-Fehler:

Zitat von antagon

Generic Fixes -> Error "Object not found or not exessible from scope ...pci0.sat0 -> rückgängig gemacht

LPC -> 5 Fehler -> rückgängig gemacht

SATA -> Object not found..... -> rückgängig gemacht

hättest du wie folgt vorgehen müssen..

Zu "Generic Fixes" und "SATA": in der Zeile mit dem Fehler "Object not found or not accessible from scope ...pci0.sat0" hättest du in der Zeile mit dem Eintrag "PCI0.SAT0" einfach nur ein "PCI0.SATA" machen müssen -> Fehler behoben.

Zu den 5 Fehlern bei "LPC" hättest du nur in der Zeile mit dem ersten Fehler "Name already exists in scope (_DSM)" den entsprechenden "_DSM-Methode" entfernen müssen.

Das wäre das Schnipsel

Code

```
1. Method (_DSM, 4, Serialized) // _DSM: Device-Specific Method
2. {
3. If (PCIC (Arg0))
4. {
5. Return (PCID (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3))
6. }
7.
8.
9. Return (Zero)
10. }
```

gewesen.

Damit wären alle 5 Fehler auf einmal weg.

Nach dem "Rename GFX0 to IGPU" fehlte dir noch der "AMI-HD4600-AMD-Nvidia-A1" aus den "HDMI-9Series" von Toleda.

Damit wäre das vorher "verlorengegangene Device (GFX0)" wieder aufgetaucht und hätte genutzt werden können.

Da du aber einen Skylake CPU mit HD530 iGPU besitzt, hättest du das zu dem Zeitpunkt bestehende "Device (IGPU)" von

Spoiler anzeigen

nach

Spoiler anzeigen

ändern müssen...

Von da aus kannst du dann weitermachen...

Beitrag von „antagon“ vom 1. Dezember 2016, 19:40

Ich danke euch schonmal für die Hilfe :)... Werde ich heute abend noch ausprobieren!



Edit: [@al6042](#) hat super funktioniert!

Beitrag von „al6042“ vom 1. Dezember 2016, 21:57

Cool...

dann packen wird doch mal einen grünen Haken an die Sache und gut ist... 😊