

Erledigt

## Asus Prime B360M-A | Frage & Antwort

**Beitrag von „revunix“ vom 12. September 2018, 20:15**

Hey,

habe nun endlich den PC zusammengebaut und nun muss ich dann doch mal wieder ein paar Leute hier fragen...

Ich habe mir jetzt mal einen ganz neuen Clover Stick erstellt, läuft auch soweit... bis auf die GTX, die lädt irgendwie nicht.

Die Interne GPU habe ich auf PCIE umgestellt, somit sollte die ja aus sein.  
Hat jemand eine Idee und könnte sich auch mal mein Clover Setting anschauen?

Sobald ich die nvidia aktiviere bekomme ich n' blackscreens.

Signatur wurde angepasst. Und zeigt meine neue Hardware.

EDIT: Also ich hab jetzt so ziemlich alles ausprobiert was mir einfiel, aber die GTX wird nicht erkannt... sie wurde einmal mit den WebDrivern erkannt und dann nicht mehr. Ich hatte das Spielchen ja schonmal... mit einer GTX 1060... Hab jetzt auch schon mal neuinstalliert, aber Fehlanzeige... 😞

Grüße,  
alex

---

**Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 13. September 2018, 03:21**

Guten Morgen [@Un!x](#),

ich hab das selbe Board. Wenn ich heute Vormittag nach Hause komme, stelle ich dir mal meine EFI zur Verfügung. Kannst du schonmal ein paar Screenshots von deinen BIOS-Einstellungen machen?

Ich habe zwar ne RX570 verbaut, aber hatte anfangs damit auch etwas Trouble 😊

---

### Beitrag von „revunix“ vom 13. September 2018, 03:41

Hahaha so ein Zufall... ich hab es gerade gesehen und wollte dir mal schreiben 😄

Es funktioniert nun, hab einen kompletten clean install gemacht und mit G-Parted den EFI-Bereich komplett wegeleminiert, nun wird nichts mehr gecached und die GTX wird erkannt.

Würde mir aber dennoch gerne deine Config ansehen, hast du auch eine SSDT/DSDT für das Board?

Gürße,  
alex

---

### Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 13. September 2018, 03:58

Ich hab da sogar noch zwei DSDT's an Board 😄 So arbeitet der Große auch schön brav mit Mojave und macht beim Sound keine Fähen 😄 Hast du den Thunderbolt-Anschluss in Nutzung?

### **Beitrag von „revunix“ vom 13. September 2018, 04:11**

Sound funktioniert bis jetzt auch ohne DSDT.

Nein, hab nichts für Type-C— tja... ich würde auch gerne Mojave nutzen. Hätte ich dich nur eine RX580 😞

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 13. September 2018, 04:16**

Mit dem Verkauf deiner 1060 und ein wenig Money in top, könntest du dir auch eine holen, oder nutzt du Windows im Dual Boot zum Zocken? 😄

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 13. September 2018, 09:22**

Korrekt, ich zock auch mal. Da sind AMD Karten einfach Müll. Hab es ja mal mit einer RX560 probiert. War nicht so doll.

---

### **Beitrag von „Dr.Stein“ vom 13. September 2018, 09:58**

Die RX560 ist auch ne teure Office Karte  
Spiele gehen in fHD auf Mittel

---

### **Beitrag von „DerJKM“ vom 13. September 2018, 10:10**

Du musst schon Äpfel mit Äpfeln vergleichen, wenn ich eine GTX1050 non-Ti gegen eine Vega antreten lasse heißt dann taugt nicht Nvidia, sondern der Test nichts 😊  
Zwischen GTX1060 und RX580 dürftest du keinen Unterschied merken, die RX580 ist sogar minimal schneller und hat 2GB mehr VRAM.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 13. September 2018, 10:32**

Na ja, wie auch immer.

[@Mac](#) schau mal in den Anhang, da habe ich mal die den aktuelle Version von meinem Clover reingepackt. Damit funktioniert es, aber so eine DSDT und SSDT wäre schon nice.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 14. September 2018, 23:12**

Ich nochmal 🙄 Funktioniert ja nun alles wie es soll.

Mal eine Frage an [@al6042](#) ... und zwar hast du wohl dem [@Mac](#) eine Clover Instanz fertig gemacht die ich von ihm auch schon bekommen habe, da wir ja das selbe Board haben. Könntest du dir ggf. das Paket noch einmal ansehen ob das so passt?! Das wäre sehr nett.

Hier mal das was [@Mac](#) mir gegeben hat: [EFI-mac.zip](#) Und hier mal was ich geändert habe: [r4671.zip](#)

Danke schon mal im voraus, falls du Zeit findest.

Grüße,  
alex

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 14. September 2018, 23:13**

Dazu werde ich erst morgen kommen... Ich schaue es mir aber gerne mal an.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 14. September 2018, 23:14**

Na klar, ist ja auch schon spät.

Vielen Dank 😊

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 17. September 2018, 11:03**

[@Harper Lewis](#) und ich basteln gerade an USB herum. [@al6042](#) hattest du in der DSDT für mein Board damals irgendwas zu USB rein gepatcht?

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 17. September 2018, 11:43**

Mit Sicherheit die Standard-Inject Geschichte, aber Details kann ich erst sagen, wenn ich wieder zuhause bin.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 17. September 2018, 12:39**

Alles klar, vielen Dank und bis später 😊

#### **Edit:**

Hey [@Un!x](#) ich habe hier einen EFI-Ordner mit [@Harper Lewis](#) erarbeitet. Bis auf Sleep & Wake

funktioniert mit der Config so ziemlich alles. Das einzige was du implementieren und berücksichtigen müsstest, wäre deine Grafikkarte. Die EFI basiert auf Mojave 10.14 beta 10 (GM?)

- Basierend auf Clover v2.4k r4658 (ready4Mojave)
- keine DSDT, sondern 2 SSDT's
- Nur das nötigste an Kexten: AppleALC, FakeSMC + Sensoren, BrcmFirmwareData + BrcmNonPatchRAM2 (für BT), Lilu, RealtekRTL8111, SATA-200-series-unspoorted, (USBInjectAll), WhateverGreen

Sobald die letzten Unstimmigkeiten ausgebügelt sind bekommst du selbstredend ein Update.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 17. September 2018, 18:04**

Cool, werde mir das ganze mal ansehen.

So eine perfekte DSDT von [@al6042](#) wäre schon gut, um die letzten Feinheiten zu bekommen.

Ich mich ja frage wozu der `SATA-200-series-unspoorted` nötig ist. Die HDDs werden doch auch so erkannt?!

[@Mac](#) Was genau wurde denn da nun geändert?

Grüße,  
alex

---

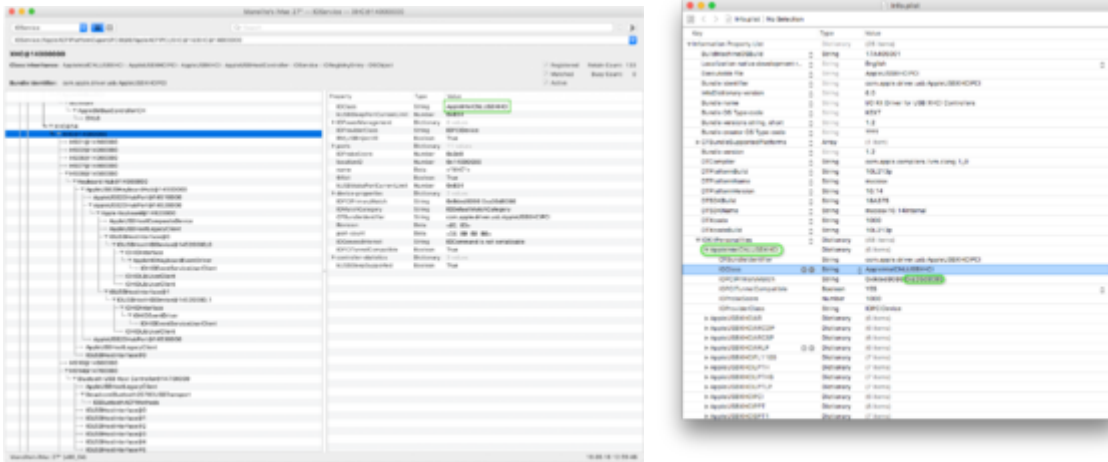
### **Beitrag von „Harper Lewis“ vom 18. September 2018, 13:37**

Folgende Dinge wurden geändert:

- Boot ohne gepatchte DSDT
- SSDT für den embedded controller (EC)
- ACPI Rename SAT0 > SATA
- ACPI AddDTPG
- SSDT für SBUS

- SSDT für USB-Power (USBX)
- blacklist uia\_exclude Bootarg für USBInjectAll
- work-in-progress: whitelist SSDT-UIAC für USBInjectAll und den controller [pci8086,a36d](#)

USB schaut jetzt auch gut aus, jetzt wird ein mir bisher noch unbekannter Treiber geladen:



CNL = Cannon Lake.

### Beitrag von „Noir0SX“ vom 18. September 2018, 19:37

Kann Bitte einer von euch mit Coffee Lake CPU, einen Dump des Framebuffers mit `-igfxdump` erstellen und hochladen

### Beitrag von „revunix“ vom 18. September 2018, 19:39

Muss dafür die iGPU im BIOS aktiv sein? 😊

### Beitrag von „Noir0SX“ vom 18. September 2018, 19:43

Denke schon, habe das so noch nicht probiert mit Grafikkarte, nur IntelHD solo. Die Datei liegt dann im Root.

---

### **Beitrag von „Harper Lewis“ vom 18. September 2018, 19:44**

Der würde mich auch interessieren. Auf der Kiste von [@Mac](#) schaut das mit WEG so aus:

```
AAPL,ig-platform-id: <03 00 91 3e>  
device-id: <92 3e 00 00>
```

Die iGPU läuft so anscheinend auch connectorless.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 18. September 2018, 19:57**

Hallo Männer,

ich bin gerade noch unterwegs, ich kann die Dateien aber auch nachher noch bereit stellen. Meine interne Intel Grafik läuft genauso Connectorless, obwohl sie unter Grafik im Systembericht nicht angezeigt wird.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 18. September 2018, 20:12**

Nabend [@Mac](#),

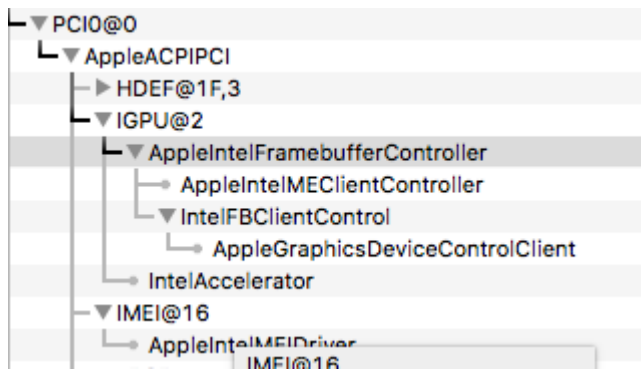
hast Du die iGPU im BIOS denn aktiv oder deaktiviert?



---

## Beitrag von „Harper Lewis“ vom 18. September 2018, 20:36

Die iGPU muss aktiv sein, sonst würde diese nicht im IORegistryExplorer zu sehen sein. Hier scheint auch alles zu passen, da die iGPU nicht im Systembericht auftaucht und kein AppleIntelFramebuffer@x zu sehen ist.



---

## Beitrag von „revunix“ vom 18. September 2018, 21:47

Also wenn ich die iGPU im BIOS aktiviere dann findet das meine GTX nicht so toll. Gibts ne Möglichkeit beide parallel laufen zu lassen? Soll für bestimmte Programme ja sinnvoll sein. (Habe ich hier irgendwo mal gelesen)

Hab den Hack auch mal mit `-igfxdump` gestartet... wo genau müsste die Datei liegen?

Was n' eigentlich das hier?

<https://www.insanelymac.com/fo...18-intel-fb-patcher-v140/>

---

## Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 19. September 2018, 06:37

Guten Morgen nochmal alle zusammen! [@NoirOSX](#) wie erstelle ich den Dump für dich? Bootflag setzen wäre mir schon klar, Was muss denn dann noch dafür gemacht werden? [BIOS Einstellungen](#) überprüfe ich gleich, Moment.

Wird jetzt sonst noch irgendetwas an Daten gebraucht?

---

### **Beitrag von „NoirOSX“ vom 19. September 2018, 16:18**

Die Datei liegt beim erfolgreichen Erstellen im Root der Platte. Zum Erstellen braucht man außer den Bootflag, die Kexte in Debug Form (im Anhang)

Das Ergebnis ist dann in Form AppleIntelFramebuffer\_8\_17.7, die Zahlen im Namen können aber anders sein.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 20. September 2018, 17:25**

Nochmal zu meiner Frage:

#### Zitat von Un!x

Also wenn ich die iGPU im BIOS aktiviere dann findet das meine GTX nicht so toll. Gibts ne Möglichkeit beide parallel laufen zu lassen? Soll für bestimmte Programme ja sinnvoll sein. (Habe ich hier irgendwo mal gelesen)

Hat ja jemand eine Antwort drauf? Oder irre ich mich da etwa?! 😊

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 20. September 2018, 17:50**

Dann nutze doch schon mal die Forensuche mit dem Begriff QuickSync, dann weißt du mehr... macht mehr Sinn, als dass alles hier zu wiederholen... 😊

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 20. September 2018, 18:31**

ah jetzt weiß ich auch nach was ich suchen muss, danke 😊

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 22. September 2018, 10:46**

Guten Morgen alle zusammen!

Also mit den von dir gewünschten Dumps kann ich leider nicht dienen.  
Wenn ich den Flag setze und die Debug-Kexte hinzufüge stecke ich in einem Bootloop fest.

Achja [@Un!x](#) die iGPU... Ich gucke gleich nochmal nach, muss eben neu starten. Wirf dann mal gleich einen Blick in den Edit dieses Posts.

**Edit:** Also ich habe die AMD RX570 in den PCIe Einstellungen auf primär gesetzt und die iGPU mit max. [DVMT](#) Pre-Allocated auf Enabled. Damit funktioniert bei mir auch Quick-Sync

**Edit 2:** So, der nette [@Harper Lewis](#) hatte wohl ne schlaflose Nacht und hat die SSDT-UIAC nochmals überarbeitet. [@Un!x](#) tausch die mal bitte aus 😊

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 22. September 2018, 11:11**

Ich hab immer noch die alte EFI 😄  
Kann ich die neue Config so wie sie ist unter HS nutzen?

Schick mir doch nochmal bitte den aktuellen stand deines EFI's :^)

#### Zitat von Mac

Also ich habe die AMD RX570 in den PCIe Einstellungen auf primär gesetzt und die iGPU mit max. [DVMT](#) Pre-Allocated auf Enabled. Damit funktioniert bei mir auch Quick-Sync

Habe ich auch mal aktiviert, aber dann habe ich 7MB Display... hat also dann nicht funktioniert.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 22. September 2018, 11:17**

Mit High Sierra hab ich den Ordner nicht probiert, weil ich schon mit Mojave fahre. Du kannst dir die EFI auf einen Stick ziehen und von da aus mal booten. Dann hast du es probiert und nichts kaputt gemacht 😄

Da ich keine NVIDIA-GraKa habe, kann ich dir leider nicht sagen woran das liegt, oder womit das zusammenhängt :-/ Das tut mir wirklich leid. Meine RX fühlt sich mit diesen Einstellungen am wohlsten 😊

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 22. September 2018, 11:28**

hm okay, dann probiere ich das nachher einfach mal aus. Nervt mich selbst mit der NVIDIA...

Ich hab übrigens n' ganz komisches Problem, und zwar bekomme ich ab und zu wenn ich den

Hack starte kein Internet, erst wenn ich das LAN-Kabel rausziehe und nach einem moment wieder reinstecke gehts... ggf. muss ich auch ein reboot machen.

#### Zitat von Mac

Du kannst dir die EFI auf einen Stick ziehen und von da aus mal booten.

Ja dann musst du den mir nochmal geben 😄

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 22. September 2018, 11:31**

Das habe ich hier bereits getan 😊

[Coffee Lake Sammelthread \(lauffähige Konfigurationen\) Desktop](#)

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 22. September 2018, 12:21**

Der Boot brauch halt ewig und reboot dauert auch extrem lange bis der mal einen macht... hängt sich für ein paar sek. auf, probiere das mal die Tage mit macOS Mojave.

Mein Quick Sync funktioniert jetzt auch, keine Ahnung was war. Hab allerdings wieder meinen alten Clover aktiv. Könnte ich mit Quick Sync kein Mojave nutzen? Ne oder, also ohne WebDeiver?!

Wird aber aktuell von keinem Programm genutzt.





---

### Beitrag von „Noir0SX“ vom 22. September 2018, 12:55

Naja , vll bekommt es ja mit dem Dump des Framebuffers, auch noch ein anderer hin. [@Mac](#)  
[@Un!x](#)

---

### Beitrag von „revunix“ vom 5. Oktober 2018, 17:56

Ich muss da doch nochmal etwas fragen, jetzt habe ich ja das Clover Backup von [@Mac](#) in Benutzung, allerdings geht einer von meinen USB Ports (Vorne) nicht mehr, mit den SSDTs. Woran kann das liegen? Denn ich kann mir vorstellen, das sie bei [@Mac](#) tadellos funktionieren.

Grüße,  
alex

---

### Beitrag von „Harper Lewis“ vom 5. Oktober 2018, 18:01

Da wird vermutlich die SSDT-UIAC.aml angepasst werden müssen. Du müsstet dazu erstmal herausfinden, welche Ports aktiv sind. Die Anleitung von [@kuckkuck](#) kennst du?

---

### Beitrag von „revunix“ vom 5. Oktober 2018, 18:05

### [Zitat von Harper Lewis](#)

Die Anleitung von [kuckkuck](#) kennst du?

Nein, die sagt mir aktuell nichts.

Mal was anderes, meinst du die kann man doch irgendwie zum laufen bekommen?

[USB 3.0 PCIE - China Schrott :D](#)

---

### **Beitrag von „Harper Lewis“ vom 5. Oktober 2018, 18:08**

[Diese Anleitung](#) meine ich. Bewaffne dich schonmal mit einem USB2- und einem USB3-Stick. Die Karte, hm vielleicht? Wie [@Brumbaer](#) schon geschrieben hat, müsste man die verfügbaren Treiber ausprobieren, vielleicht passt ja einer.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 5. Oktober 2018, 18:17**

Ja durchaus, meine Front-USB-Ports funktionieren tadellos. Das was [@Harper Lewis](#) vorschlägt, war auch die Lösung meiner Ports.

---

### **Beitrag von „Harper Lewis“ vom 5. Oktober 2018, 18:20**

Es kann sein, dass [@Un!x](#) mehr Frontports am seinem Gehäuse hat oder dass er nicht die selben internen USB-Anschlüsse des Mainboards benutzt (falls das Mainboard mehrere hat). Dann müsste man die SSDT-UIAC.aml anpassen, es sieht ja ganz danach aus.

---

## Beitrag von „revunix“ vom 5. Oktober 2018, 18:23

Ich hab vorne nur 2 USB Ports, und der USB Anschluss ist unter dem 24 PIN Connector. Glaube auch nicht, das dass Board noch einen hat... zumindest habe ich keinen gesehen.  
Wenn du magst, kann ich dir die SSDT-UIAC.aml mal zukommen lassen.

Die Anleitung werde ich mir gleich mal durchlesen.

---

## Beitrag von „Harper Lewis“ vom 5. Oktober 2018, 18:31

Die SSDT-UIAC.aml kenne ich schon, aber hänge die Datei bitte trotzdem nochmal hier an 😊 .  
Wenn die Ports am Mainboard alle funktionieren wird es ausreichen, wenn du mal ohne die SSDT-UIAC.aml und mit dem Portlimit-Patch bootest und dann im IORegistry-Explorer zuerst mit einem USB2- und dann mit einem USB3-Gerät nachschaut, welche Ports am Gehäuse aktiv sind. USB2-Ports tauchen dann nur beispielsweise unter HS03 auf, USB3-Ports aber z.B. unter HS03 **und** SS03 (oder SS09, SS05...).

Alternativ kannst du auch FBPatcher benutzen, um die aktiven Ports zu finden.





## Beitrag von „revunix“ vom 5. Oktober 2018, 19:37

Soooo... ich habe jetzt ein paar Sachen in Erfahrung gebracht. Habe nun mal ohne Deine SSDT-UIAC.aml gestartet und siehe da, mein Front-USB funktioniert nun wieder korrekt. Zum anderen habe ich mir mal einen USB3 Stick von Muttern gemopst da ich selbst irgendwie keinen habe 😄 Er ist aber auch nicht der schnellste.

Hier mal ein Test über die China PCI-E Card, die wohl doch korrekt erkannt wird.



Und hier mal über den Front-USB, der vorher nicht funktionierte.



Im Anhang habe ich mal meine original dumps.

---

**Beitrag von „revunix“ vom 8. Oktober 2018, 17:30**

[Harper Lewis](#) Du wolltest dir das doch nochmal ansehen oder? :p

---

**Beitrag von „Harper Lewis“ vom 8. Oktober 2018, 17:39**

Interessant wäre, welche Ports nun genau aktiv sind. Hier insbesondere die Ports an der Front und deren Bezeichnung, da die rückseitigen ja auch mit SSDT-UIAC laufen. Siehe die Anleitung von [kuckkuck](#) oder FBPatcher. Nachtrag: Die Benchmarkwerte passen.