

Anleitung: USB 3.0 Mojave / (High-) Sierra / El Capitan für jedermann (zukunftsicher für Updates & komplett gepatcht)

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Juli 2019, 12:48

Ein USB 3 Port besteht aus einem USB 2 und einem USB 3 Port. Also zwei Ports pro USB 3 Port. Wie gesagt kommt der USB 2 Anteil zuerst. USB 2 läuft deshalb immer, außer wenn schon der USB 2 Anteil das Limit sprengt, dann werden auch einige USB 2 Ports nicht laufen.

Zum USB Patching mit Hackintool:

Zitat

Packe in deine Config temporär den Port Limit Patch für deine installierte macOS Version und starte neu. Dann öffnest du Hackintool und wechselst in den USB Tab. Dort siehst du alle USB Ports.

Teste nun der Reihe nach alle deine Ports jeweils mit einem USB 2 und einem USB 3 Gerät durch damit du siehst welche in Benutzung sind. Dann löscht du erstmal die welche nicht genutzt werden aus der Liste.

Danach setzt du die Art des Anschlusses:

- USB 2.0 Anteil eines USB 3 Ports wird auf USB3 gesetzt
- USB 3.0 Anteil eines USB 3 Ports wird auf USB3 gesetzt
- Reine USB 2.0 Anschlüsse auf USB2
- Besonderheit bei Typ-C: Gleicher Port in beide Richtungen = TypeC + SW; unterschiedlicher Port je nach Richtung = TypeC
- Interne USB Ports (z.B. internes Bluetooth) wird auf Internal gesetzt

Sollten deine Anschlüsse das Port Limit von 15 Ports pro Controller sprengen, musst du dich von Ports trennen (1 USB3 Port = 2 USB Ports - USB2 Anteil und USB3 Anteil). Da

musst du dich dann selbst entscheiden ob du Anschlüsse komplett deaktivierst, von einem USB 3.0 Port den USB 2.0 Anteil wegnimmst oder umgekehrt.

Sobald alles fertig konfiguriert ist kannst du die Daten exportieren. Hackintool generiert meistens drei Dateien: SSDT-EC, SSDT-UIAC und USBPorts.kext.

- SSDT-EC kommt nach /Clover/ACPI/patched.
- SSDT-UIAC ist für die Verwendung mit USBInjectAll gedacht.
- Die USBPorts.kext ist eine Standalone Lösung, nutzt du diese kannst du USBInjectAll löschen, die SSDT-UIAC brauchst du dann auch nicht.

Alles anzeigen