

Erledigt

Problem mit USB 3.0 Schnittstellen

Beitrag von „apfelnico“ vom 31. August 2019, 09:56

USB3.1 und USB-C haben meist eigene Controller, welche oft mit macOS Treibern versorgt werden und somit sofort zufriedenstellend funktionieren.

Der integrierte Controller des jeweiligen Chipsatzes hingegen braucht zum einen mitunter gegenüber einen auch funktionierenden Basistreiber, besser einen dedizierten (ebenfalls von macOS bereitgestellten) Treiber - doch dazu muss man gegebenenfalls das System erst zu überreden. Zum anderen gibt es in macOS ein sogenanntes Portlimit. Dieses besagt, das maximal 15 Geräte (Ports) je Controller existieren dürfen.

und das dürfte bei dir der Grund sein. Die USB3 sind je physikalische Schnittstelle zwei Ports, denn sie enthalten technisch gesehen zwei Geräte (USB2 inkl abwärtskompatibel zu USB1, und USB3). Da zuerst die USB2 gezählt werden (inklusive der internen Ports auf dem Mainboard), bleiben mitunter keine USB3 „übrig“.

Hier hilft es sorgsam zu entscheiden, welche Ports man überhaupt benötigt, welche man abschaltet, um das Port Limit einzuhalten. Das wäre die saubere Variante.

Es geht auch per sogenannte Port Limit Patches - diese brechen die Limitierungen des Systems auf. Sind aber nicht nachhaltig, und stören mitunter auf anderen Ebenen.

Zu empfehlen eher für temporären Einsatz für Bestimmung der einzelnen Ports fürs „ausklamüsern“.