

Erledigt Komplett neu in dieser Welt // Hackintosh - Core i5-9400F, XRX 580 - Hauptproblem Displayport und Shutdown

Beitrag von „CMMChris“ vom 7. Oktober 2019, 23:01

Das Problem ist dass macOS nur 15 USB Port pro Controller schluckt. Deshalb muss man nicht genutzte Ports rausnehmen damit all jene die du nutzt laufen. Das betrifft insbesondere USB 3 weil macOS immer zuerst die USB 2 Anteile der USB Ports zählt. Wenn du nun beispielsweise 12 USB 2 Ports auf dem Board hast, würden nur noch drei USB 3 Ports ins Limit passen, der Rest würde nicht funktionieren.

Aktuell umgehen wir das Port Limit noch mit einem so genannten Port Limit Patch (die Einträge in der Kexts2Patch Sektion im Clover Configurator). Das ist aber nichts was man auf Dauer nutzen sollte da die USB Treiber damit Probleme machen können.

Darüber hinaus legt man beim USB Patching auch die Typen der USB Ports fest weil macOS diese nicht automatisch erkennt. Das kann zum Beispiel Auswirkungen auf den Sleep haben. Power Management läuft ebenfalls nicht OOB. Ohne entsprechende Patches kannst du dann keine Geräte nutzen die mehr als 500mA ziehen.

Wenn du das auf eigene Faust angehen willst habe ich dir mal meine Standard Anleitung dazu zitiert:

Zitat

macOS hat ein Limit von 15 USB Ports pro Controller. Alles was diese Ports übersteigt wird nicht erkannt. Ich habe in deiner Config einen Port Limit Patch drin, welcher das umgeht. Dieser ist allerdings nicht für die dauerhafte Nutzung geeignet und sollte nur zur Installation und dem erstellen einer eigenen USB Kext genutzt werden.

Zum besseren Verständnis: Ein USB 3 Port besteht aus insgesamt zwei USB Ports - der USB 2 Anteil und der USB 3 Anteil. Im Klartext bedeutet das, dass wenn du zwei USB 2.0 Anschlüsse hast und 7 USB 3 Ports du bereits über dem Port Limit bist. $7 \times 2 = 14 + 2 = 16$ und damit ein Port über dem Limit.

Mit einer USB Kext sorgst du dafür, dass nur die Ports in macOS auftauchen welche auch tatsächlich genutzt werden, deren Typen richtig beschrieben sind und du unterm Strich im Limit von 15 Ports pro Controller bleibst. Die einfachste Möglichkeit eine USB Kext zu erstellen ist mit Hackintool ([Download](#)).

Öffne das Hackintool und klicke dort auf den USB Tab. Alle vorhandenen USB Anschlüsse werden dir nun im Hackintool angezeigt. Teste diese der Reihe nach erst mit einem reinen(!) USB 2.0 Device durch und danach nochmal mit einem USB 3.0 Device durch, damit du siehst welche in Benutzung sind. Dann löscht du erstmal alle Ports aus der Liste welche nicht genutzt werden (= alle die nicht grün sind). Dann 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, Lüftersteuerung etc.) wird auf Internal gesetzt

Sollten deine Anschlüsse das Port Limit von 15 Ports pro Controller sprengen (was sie sehr wahrscheinlich tun werden), musst du dich von Ports trennen. Da musst du dich dann selbst entscheiden ob du einen oder mehrere USB Anschlüsse komplett deaktivierst oder von einem USB 3.0 Port den USB 2.0 oder den 3.0 Anteil wegnimmst.

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 und der optimale Weg (kommt nach /EFI/CLOVER/kexts/Other). Nutzt du diese, kannst du USBInjectAll.kext löschen, die SSDT-UIAC brauchst du dann auch nicht.**

Aus der Clover config.plist kannst du im Kexts2Patch Bereich dann auch die Port Limit Patches entfernen wenn alles läuft wie es soll. Dies geht am besten mit dem Tool Clover Configurator.

[Alles anzeigen](#)