

Erledigt

Asus B360M-A USB 3 Problem

Beitrag von „faxxe71“ vom 10. Oktober 2019, 09:57

Hallo aus Graz,

ich wollte meinem auf Haswell basierenden Hackintosh, der seit meinem Einstieg in diese Welt Ende 2018 wunderbar funktioniert hat, ein Hardware Update spendieren.

Ein Grund war auch, das ich auch Front USB 3 Anschlüsse haben wollte. Das Haswell Board hatte das noch nicht.

Es wurde ein Asus B360M-A & ein Intel 9400F. Installation von 10.14.6 hat rasch funktioniert und eigentlich läuft er auch ausser: USB 3

Das Board hat je 2 hinten liegende USB 3.1 & USB 2.0 Stecker sowie einen Stecker am Board um ein Front USB 3 Panel zu verbinden.

Ich suche mich nun seit Tagen durchs Internet und habe folgendes probiert:

* Mit USBinjectall.kext gestartet und dann per Hackingtool eine individuelle usbports.kext zu erstellen.

Die Anleitung erscheint mir nachvollziehbar aber selbst hier werden nie USB3 devices erkannt. USB2 hingegen an allen Ports.

(Fand auch Hinweise auf eine "XHCI_unsupported.kext"; hat aber auch nicht geholfen)

* Hier im Forum habe ich vom User [Un!x](#) (selbes Board) eine vollständige, für ihn funktionierende EFI gefunden (incl seiner usbports.kext).

[Lauffähig vom User Un!x](#)

Habe die selbe BIOS Version und kann auch booten; alles läuft ausser: USB3

Wo könnte ich noch ansetzen?

Danke vorab

-faxxe

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 11:09

Habe selbiges Problem aktuell auch seit Catalina...

Board Gigabyte B360n Wifi. Custom USB-Kext mit Hackintool auch erstellt nach Anleitung aber alle USB 3 Anschlüsse funktionieren nur als USB 2.0 und nehmen keine USB 3 Geräte an.

Portlimit betrifft mich nicht, da ich auch mit internal-Schnittstelle (BT/Wifi Karte DW1820a) gerade auf 15 Ports komme bei dem Gehäuse und mit dem Board.

XHCI_unsupported.kext habe ich ebenfalls an board, ändert aber auch nichts ob der aktiv ist oder nicht ...

Beitrag von „CMMChris“ vom 10. Oktober 2019, 12:04

[Zitat von dj2w](#)

bei dem Gehäuse und mit dem Board.

Die Anzahl der USB Ports die im System zu sehen sind hat nichts mit den physikalisch vorhandenen USB Anschlüssen zu tun. Hier geht es um die von den Controllern bereitgestellten Ports. Diese können die tatsächlich vorhandene Anzahl an Anschlüssen stark übersteigen. Port Limit Patch rein, dann sollten auch alle Schnittstellen erkannt werden und man kann aussortieren.

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 12:18

ja, also ich meine natürlich nachdem ich alle die ich eh nicht verwende aussortiert habe,

komme ich auf genau 15.

Beitrag von „faxxe71“ vom 10. Oktober 2019, 12:22

Danke...dh ein PortPatch muss immer rein? Noch vor dem Vorgang mit dem Hackingtool?

Dachte, es reicht mit usbinjectall und man sieht alle und patcht dann jene, die man braucht.

Danke für den Tipp.
-faxxe

Beitrag von „CMMChris“ vom 10. Oktober 2019, 12:27

USBInjectAll iniziert alle USB Ports in das System. Wenn das Port Limit aktiv ist geht es genau bis 15 Ports. Alles was das Limit überschreitet wird nicht erkannt.

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 13:34

Wenn aber kein einziger USB 3.0 als 3.0 läuft hat das aber andere Gründe als das Port Limit oder? 🤔

Beitrag von „CMMChris“ vom 10. Oktober 2019, 13:36

Natürlich liegt das am Port Limit. macOS erkennt als erstes die HS Anteile (USB 2). Wenn diese bereits das Limit sprengen, kommen keine SS Anteile (USB 3) dazu. Entsprechend hat du dann nur USB 2 und kein USB 3.

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 13:46

Ok ja, wenn wir aber doch die unnötigen Ports mit dem USB-Kext per Hackintool nach InjektAll ausgeklammert haben und danach in Summe gerade noch 15 Ports übrig bleiben? $6 \times 3.0 = 12$, $+2 \times 2.0 = 14$ + 1x internal = 15? Passt das doch eigentlich oder?

Beitrag von „CMMChris“ vom 10. Oktober 2019, 14:00

Genau dafür erstellt man sich ja eine USB Kext - und zum korrekten Setzen der Port Typen. Um diese Kext zu erstellen musst du aber erstmal dafür sorgen, dass alle Ports angezeigt werden im Hackintool. Und dafür nutzt man den Port Limit Patch.

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 14:07

Ja genau so habe ich es gemacht, habe dann auch 5 oder 6 rausgeschmissen und danach den Kext exportiert. Lade nachher mal eine Screen hoch. Verstehe daher auch nicht wieso es nicht funktioniert...

Beitrag von „CMMChris“ vom 10. Oktober 2019, 14:58

Lade mal deine USB Kext hoch.

Beitrag von „faxxe71“ vom 10. Oktober 2019, 16:03

Update & Erfolgsmeldung:

Mein Problem dürften die falschen Port Limit Patches gewesen sein. Ich fand auch keine die dezitiert für 10.14.6 gemacht wurden.

Mit diesen konnte ich den Vorgang mit dem Hackintoshtool nochmals durchführen und nun wurden auch die SSxx Ports für USB 3 angezeigt.

Mit dem erstellten usbport Kext werden nun auch an der Front die USB Ports erkannt und auf eine SSD im USB Gehäuse rauschen +200MB/sec durch

Die Port Limit Patches habe ich nun wieder deaktiviert sowie usbinjectall raus genommen.



Danke Danke nochmals.... ich war knapp vorm aufgeben.

-faxxe

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 16:08

super 😊 und wo hast du die richtigen Port Limit Patches her genommen?

Beitrag von „faxxe71“ vom 10. Oktober 2019, 16:22

Testweise mal aus diesem Thread von CMMChris: [Port Patch 10.14.5](#)

Obwohl ich eine Neuinstallation von 10.14.6 gemacht habe dürften die auch gehen. Hat mich ziemlich verwirrt 😬

auch diese vielen Port Limit Patches die schon im Clover Configurator vordefiniert sind. Alle rein - keinen rein - nur die, welche sich auf die gleiche Version beziehen????



-faxxe

Beitrag von „Adamantium“ vom 10. Oktober 2019, 16:33

Alles klar danke, schau ich mir mal an ob das unter Catalina funktioniert.

Beitrag von „faxxe71“ vom 10. Oktober 2019, 17:08

[Zitat von dj2w](#)

Alles klar danke, schau ich mir mal an ob das unter Catalina funktioniert.

Bei meiner Suche in den WWW Untiefen bin ich auf diese (Beta) Catalina Patches gestossen...siehe 10.15.xx

Vielleicht

-faxxe

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 09:58

@[faxxe71](#), super, habe die Patches für Catalina mal eingetragen un dann wurden mir auch alle Ports nochmal angezeigt im Hackintool.

Eine Frage noch, der letzte Eintrag unten USB2 "AppleUSBXHCI Root Hub Simulation", kann der

raus aus der Liste oder wird der auch auf internal gesetzt? 🤔

Beitrag von „faxxe71“ vom 12. Oktober 2019, 10:12

Ist das ein USB-C Anschluss? Weil den habe ich mangels USB-C Gerät gar nicht konfiguriert 🤔

-faxxe

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 10:22

Nein, habe auch keinen USB C Anschluss. Ich weiß leider auch nicht was für eine Art Device das sein soll. Aber es wird direkt grün markiert was ja bedeutet dass es in Verwendung ist oder?

Daher frage ich mich was ich damit machen soll. Könnte ich es löschen wäre ich wieder bei genau 15 Ports...

Beitrag von „faxxe71“ vom 12. Oktober 2019, 10:25

Exportier einfach 2 Versionen. Einmal mit dem Device und einmal ohne. Und dann probieren....

-faxxe

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 10:37

ja das werde ich wohl so machen müssen. Leider weiß ich dann halt auch nicht um was es sich

dabei handelt...

@[CMMChris](#) hast du noch eine Idee dazu?

Beitrag von „CMMChris“ vom 12. Oktober 2019, 10:51

Steht doch direkt neben dem USB Eintrag was es ist.

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 11:10

Da steht USB3, ist es also ein Controller? und somit lasse ich es auf USB 3 stehen und in der Konfiguration für den Kext drin?

oder soll ich es auf Internal stellen?

Beitrag von „CMMChris“ vom 12. Oktober 2019, 11:12

Da steht "USB Root Hub simulation". Somit ist es ein Hub. Dass da USB 3 steht tut nichts zur Sache. Das ist das Feld zur Auswahl des Typs. Das musst du selber setzen. Interne Hubs stehen für gewöhnlich auf Internal.

Im Screenshot von dir steht auch alles auf "USB3". Das kann nicht stimmen.

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 11:26

ok ja dass dies das Feld zur Auswahl des Typs ist, dessen bin ich mir schon bewusst 😊 Dass alles auf USB 3 steht war nach dem setzen der Limit Patches dann so als ich Hackintool geöffnet habe um die USB Ports zu konfigurieren.

Ich habe alle nicht genutzten Anschlüsse entfernt, die 2.0er Anschlüsse konfiguriert, die internals gesetzt und dann noch bei einem USB 3.0 Anschluss den SS Anteil weggenommen und bin dann bei 15 Ports gelandet. Anbei mal mein Kext dafür. Passt das so?

Danke!

Beitrag von „CMMChris“ vom 12. Oktober 2019, 12:25

Die Power Properties fehlen noch. Ansonsten passt das wohl. Du könntest mal testen ob der USB auch ins Port Limit fällt oder nicht. Ich hatte nämlich schon Fälle wo diese nicht gezählt wurden. Entsprechend könntest du dann den rausgenommenen SS Anteil wieder dazupacken.

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 13:35

Ok danke, Gibt es für die Power Properties auch eine Art Anleitung? Regelt man das auch per Hackintool?

Ja das versuche ich mal ob es dazu zählt oder nicht.

Beitrag von „CMMChris“ vom 12. Oktober 2019, 13:47

Eigentlich sollte das Hackintool die automatisch reinnehmen. Keine Ahnung warum das nicht geschehen ist.

Füge das hier in die info.plist der Kext ein:

Code

1. `<key>kUSBWakePortCurrentLimit</key>`
2. `<integer>2100</integer>`
3. `<key>kUSBWakePowerSupply</key>`

4. `<integer>5100</integer>`
5. `<key>kUSBSleepPortCurrentLimit</key>`
6. `<integer>2100</integer>`
7. `<key>kUSBSleepPowerSupply</key>`
8. `<integer>5100</integer>`

Direkt nach

Code

1. `<key>IOProviderMergeProperties</key>`
2. `<dict>`

und vor

Code

1. `<key>port-count</key>`
2. `<data>FwAAAA==</data>`

Beitrag von „Adamantium“ vom 12. Oktober 2019, 23:34

ok, danke habe es eingefügt. Zur Sicherheit habe ich den Vorgang vorher nochmal so wiederholt wie beim ersten Mal und mir den Code davon angesehen.

Die Einträge die du gelistet hast haben dennoch wieder gefehlt...

Was genau bewirken denn die zusätzlichen Einträge?

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. Oktober 2019, 00:21

Ohne diese Einträge bekommst du maximal 500mA an den Ports.

Beitrag von „Adamantium“ vom 13. Oktober 2019, 11:59

verstehe, vielen Dank für die Info. 👍