

**Erledigt**

# **Hackintosh hat mit FinalCut freezes zu kämpfen.**

**Beitrag von „CMMChris“ vom 26. Juni 2019, 16:48**

Nö der ist nicht wichtig, wenn es mit einem davon geht ist alles in Ordnung. Ob Sleep nach USB Port Patching läuft hängt davon ab wo die Ursache des Problems liegt. Ich würde es an deiner Stelle mal versuchen, seine USB Ports sollte man ohnehin immer patchen.

Mit Hackintool geht das ganz einfach. Lade dir das mal runter, dann setzt du noch den Port Limit Patch für deine aktuell genutzte macOS Version in die Config.plist und startest neu. Wenn du dann Hackintool öffnest, sollten im USB Port alle Anschlüsse aufgelistet werden (es sind in den meisten Fällen mehr Ports gelistet als tatsächlich vorhanden - das normal).

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 (vieles davon wird Hackintool schon automatisch erkannt haben):

- 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 (habe ich schon getan).
- 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.