

In Arbeit

MacOS 11.3.1 - FrontUSB 3.0 Problem

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 13:25

Moin,

ich hätte da gerne mal ein Problem, weil ich aktuell nicht mehr so wirklich weiter weiß. Seitdem Update auf 11.3.1 (das war gestern), laufen meine USB Ports an der Gehäuse Front nicht mehr korrekt:

Verhalten:

- Wenn Gerät = USB 2.0 dann funktionieren die FrontUSB Ports ohne Probleme.
- Wenn Gerät = USB 3.0 dann funktionieren die FrontUSB Ports nichts mehr.
- alle anderen USB 3.0 Ports (an der Gehäuserückseite) laufen hingegen ohne Probleme.

In der OC-Config:

- XHCIPortLimit = false (wie empfohlen)
- USB Port Mapping über Hackintool gemacht (auf Catalina - heute morgen ganz frisch) und eingetragen, samt .kext und SSDTs
- keine Renaming-Patches drin

Ich hab gelesen, dass das ein größeres Problem unter MacOS 11.3 gab, aber da liefen meine Ports komischerweise noch vollkommen korrekt.

Heute Morgen unter Catalina war auch alles in Ordnung. Hab jeden Port extra dreifach geprüft.

Nur eben unter MacOS 11.3.1 geht das nicht mehr.

Vielleicht weiß da jemand was oder eventuell habe ich auch nur ein Denkfehler.

LG

Beitrag von „Erdenwind Inc.“ vom 7. Mai 2021, 14:26

Einfach unter Bigsur Portlimits raus. Usbinjekt etc deaktivieren und ins Portlimit laufen lassen. Entweder Händisch erstellen oder versuch mal unter Bigsur USBMap dir eine neue USBPort.kext zu erstellen. Danach noch händisch die Typen abändern? eventuell deine EFI auch mal hier rein? und beides geht nicht...entweder usbport.kext und keine ssdts und kein usbinjekt oder ssdts und usbinjekt und kein usbport.kext.

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 14:52

War mein Beitrag unverständlich? Falls ja dann tut mir das leid, ABER

.. ich schreib bereits das ich XHCIPortLimit auf False gesetzt, da es ja so wieso empfohlen wurde, UND das ich ein ganz frisches Port Mapping erstellt habe.

Ein neues Port Mapping vom neuen Port Mapping erstellen, sehe ich als weniger sinnvoll an und auch nicht als zielführend, da es unter Big Sur 11.3.1 so wieso nicht korrekt funktionieren würde.

Und warum soll ich alle Ports injecten, wenn ich doch so wieso Port Mapping betrieben habe???

Vielleicht nochmal als Information: Mein USB Mapping lief unter 11.3 problemlos, es läuft nur seit 11.3.1 nicht mehr korrekt.

Beitrag von „the_viking90“ vom 7. Mai 2021, 14:57

Er hat das ganze auch über 2 verschiedene OS Versionen getestet (ich war Live am Telefon).

Erdenwind Inc.

Warum einfach wenn's auch kompliziert geht, wa?

Dafür haben wir das Mapping. Damit dein Leben einfacher wird.

Beitrag von „Erdenwind Inc.“ vom 7. Mai 2021, 15:30

Nee da haben wir uns wohl falsch verstanden. Wenn du schreibst .kext und ssdt ausm Hackintool, tja was soll man da denken? OK abgeharkt...! Falls es dir nicht entgangen sein soll tritt diese Problematik mit dem Hackintool bei vielen unter BigSur auf. Daher meine Ansage allen USBMapping Müll mal rausnehmen Portlimit auf False (das hast du ja schon erwähnt) und Reset NVRam und ins Portlimit laufen lassen. Dann deine Ports nochmal neu mappen. Nixx vorhandenes Portmap neu portmappen. Und zwar nicht mit dem Hackintool!!!

Da scheint es ja Probleme zu geben wie du ja selbst erkannt hast. Und da bringt es nichts wenn du sagt unter 11.3 problemlos und jetzt unter 11.3.1 nicht mehr wie du willst. Oder leg Hand an an deinen SSDTs oder Kexten. Vielleicht kommst du ins Portlimit wenn das USB3 Gerät dran hängt? Ändere dann den Type? Oder noch einfacher weils schwerer immer geht...stell deine SSDT oder USBPort.kext hier rein und die Info welche Ports betroffen sind. Ist der Frontanschluss USB3? Oder Only USB2? Ich fahre meine USBPorts seit Catalina bis zur BigSur 11.4 Beta immer gleich. Keine Probleme damit. Vorne hab ich einen USB3 jeweils zwei Anschlüsse, 2 x USB2 Anschlüsse, einen USB C Anschluss. Funktioniert einwandfrei egal ob ein USB3 Stick drin ist oder USB2. Wie gesagt seit Catalina nutze ich das Portmapping anstandslos. Daher vermute ich den Fehler entweder in deinen Einstellungen oder in deinem Portmapping. Und da bringt es auch nichts auf den Tisch zu hauen. Manchmal liegt die Lösung halt direkt vor dir nur sehen tust du Sie nicht. [the viking90](#) Woher soll ich wissen mit wem du gerade telefonierst? Ich bin nicht von der Telecom...kompliziert geht immer da magst du recht haben. Nützt aber alles nichts wenn du am Telefon 2 Systeme durchgetestet hast und trotzdem geht er unter 11.3.1 nicht. Das bringt euch keinen Meter weiter. Mal um die Ecke denken kann manchmal Wunder wirken. In diesem Sinne...

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 15:43

Dein Text ist schwer leserlich, paar Absätze täten dem ganzen gut.

[Zitat von Erdenwind Inc.](#)

Wenn du schreibst .kext und ssdt ausm Hackintool, tja was soll man da denken?

Naja also ich denke, dass der Leser dann denkt, dass die Kext und die SSDTs aus dem Hackintool stammen.

Das es Probleme damit gibt ist mir neu, gibt's dazu auch eine belegbare Quelle oder ist das nur eine Vermutung?

Ich nutze mein Port Mapping schon seit Sierra, also weit vor dir, und es gab damit noch nie Probleme. Gibt's im übrigen auch unter 11.3 nicht, also gehe ich schwer davon aus das es mit was anderem zusammenhängt.

Beitrag von „the_viking90“ vom 7. Mai 2021, 15:44

Dinge die man sich manchmal denken sollte.

Also ich hab unter BigSur mit dem Tool keine Probleme gehabt.

SSDT und/oder DSDT patching habe ich auch schon eine ganze Weile nicht mehr gesehen. Und damit meine ich richtig lange. Ich glaub ich hab die letzte DSDT 2014 gebraucht? Da hat noch keiner an OC gedacht, geschweige ans Hackintool.

Spar dir die Sprüche bitte für die auf, die sie nötig haben.

und wenn ich OC richtig verstanden habe, muss das XHCIPortlimit auf True stehen damit das Limit greift. Du stellst es auf false sobald du die Ports definiert hast. So zumindest mein Verständnis.

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 15:46

Ich verstehe nicht, warum es mit dem Hackintool Probleme geben sollte, wird es doch als das Wundermittel im Kampf gegen USB Probleme hingestellt?

Außerdem warum hat das bei den Backports dann korrekt funktioniert und nur gerade bei den Frontports nicht?

Beitrag von „Erdenwind Inc.“ vom 7. Mai 2021, 16:00

Ich denke du hast die FrontPorts am Blauen Stecker onboard? USB3 2 ander Zahl was die Ports angeht. Dein Mapping wird vielleicht nicht richtig sein solange du aber USB2 Ports nutzt merkst du das nicht. Nutzt du aber USB3 Geräte dann kommt das Portlimit ins Laufen.

Da denke ich das dein Fehler ist.

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 16:04

Genau - blaues Kabel geht von den Front-USB an's Mobo ran.

Genau - USB 3.0 jeweils zweimal, einmal für USB 2.0 und einmal für USB 3.0.

Alles so ausgeführt, aber wird immer nur der USB 2.0 Port angesprochen. Ich sehe das halt, über meine externe Festplatte. Die leuchtet Blau für USB 3.0 und weiß für USB 2.0.

Das Mapping war aber vorher richtig, unter Catalina hatte es - heute morgen - ja alles korrekt erkannt. Mir kann keiner erzählen, dass die Ports sich von System zu System einfach mal so verändern, außer wenn am IOHost Treiber rumgespielt wurde.

Beitrag von „Erdenwind Inc.“ vom 7. Mai 2021, 16:13

Aber die Hilferufe werden immer lauter in Verbindung mit dem Hackintool. Du meinst den Port hier oder? Der geht bei dir mit einem Kabel nach vorne in die Frontports. Davon hast du vorne dann zwei USB Anschlüsse. Richtig? oder drei USB Anschlüsse vorne?

Weil eigentlich ein Kabel dann zwei Anschlüsse bedient. Oder splittest du das und führst ein Kabel in einen USB2 Header rein. So mach ich das z.b bei meinem Enthoo 719. Dort sind 4 Anschlüsse vorne und ein USB C. Vom blauen Onboard Port in die USB3 Ports vorne und das andere USB 3 Kabel von der Front geht das per Adapterkabel in den USB2 Header.

Wieviele Kabel kommen von den Frontanschlüssen? 1? oder zwei? Blaue...

Weil dann kann das so nicht laufen. Der Port bedient nur jeweils 2 Anschlüsse.

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 16:21

Genau das.

Es geht ja hier auch nur um zwei dümmliche USB 3.0 Ports, sonst nichts.

Beitrag von „Erdenwind Inc.“ vom 7. Mai 2021, 16:27

die aber mindestens jeweils einen USB2 Anteil haben werden. Und da denke ich das du einen Denkfehler drin hast. Entweder wenn zwei Kabel von der Front kommen sollten was ich jetzt nicht genau weiss bei deinem Gehäuse, Dann das für USB3 in den blauen Onboard Anschluss und das andere in einen freien USB2 Header per Adapterkabel. Den Teil USB2 am USB Port entweder drin lassen oder raus damit. Den USB Anschluss dann nur USB2 Mappen. Deswegen sagte ich ja auch den Type ändern.

Klar kann das je nach System funktionieren und du denkst das du richtig gemappt hast, aber wie jetzt in deinem Fall dann kommt dir das Portlimit wohl in die Quere.

Beitrag von „the_viking90“ vom 7. Mai 2021, 16:33

Die Unterredung hat hier keinen Sinn mehr.
nichts für ungut aber ich glaube die verstehst sein Problem nicht.

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 16:35

Ich suche wirklich nur eine Lösung dafür, warum mein uraltes USB Mapping aus Sierra Tagen seit dem Update auf MacOS 11.3.1 nicht mehr korrekt funktioniert.

Ich glaube nicht, dass das an dem Adapterkabel liegt, das seit Sierra funktioniert hat.

Beitrag von „the_viking90“ vom 7. Mai 2021, 16:45

[REVAN](#) hat vor dem Update ja funktioniert und selbst die M1 jünger haben das Problem ja teilweise.

Beitrag von „Erdenwind Inc.“ vom 7. Mai 2021, 17:20

Seit oder ab 11.3XX scheinen aber viele damit ein Problem zu haben? Bist also nicht alleine. Und da du ja hier schon Support bekommst bin ich dann auch raus.

Beitrag von „bumbuy“ vom 7. Mai 2021, 18:26

Probleme hatte ich auch. Habe jetzt mal die Ports mit einem neuen Tool gemappt ([USBToolbox](#) , wurde hier auch schon [besprochen](#)). Super easy sogar unter Windows zu machen. Vielleicht mal einen Test wert.

Beitrag von „apfelnico“ vom 7. Mai 2021, 20:31

[Zitat von REVAN](#)

USB Port Mapping über Hackintool gemacht (auf Catalina - heute morgen ganz frisch) und eingetragen, samt .kext und SSDTs

Entweder "SSDT-UIAC.aml", welche ausschliesslich in Verbindung mit "USBInjectAll.kext" funktioniert, oder die erstellte "USBPorts.kext" nutzen. Beides zusammen ist nicht vorgesehen. Bei weiteren SSDTs die "Hackintool" auswirft, würde ich vorsichtig sein, hier erst mal schauen ob diese überhaupt notwendig sind. Bei mir wird zum Beispiel grundsätzlich eine "SSDT-EC-USBX.aml" mit ausgeworfen, obwohl die Devices "EC" wie auch "USBX" in der ACPI enthalten sind.

ABER:

Hackintool ist schon länger nicht mehr gewartet worden und die erzeugte "USBPorts.kext" ist deutlich veraltet. Etliche Parameter greifen bei aktuellem "Big Sur" nicht mehr.

Wenn man es "wasserdicht" machen möchte und weder mit neuen macOS, Kexts die plötzlich nicht funktionieren sich rumärgern möchte, dem kann ich nur empfehlen, das Ganze direkt per ACPI zu beschreiben. Dann wird keine Kext gebraucht und macOS weiß frühzeitig, wie die USB-Ports aussehen. Das alles ist definiert und hat nichts mit macOS zu tun, es ist in der ACPI spezifiziert. Leider interessiert das die wenigsten Mainbord-Hersteller und so steht da oft nur allgemeiner Krempel drin.

Beitrag von „schmalen“ vom 7. Mai 2021, 20:40

[apfelnico](#) mit was könnte ich die ACPI beschreiben, gib mal bitte einen Wink dazu?

Beitrag von „apfelnico“ vom 7. Mai 2021, 21:09

[schmalen](#)

Erst mal die ACPI anschauen, oft ist in der DSDT das "Grundgerüst" beschrieben (XHCl, sämtliche Ports des Chipsatzes), in einer weiteren SSDT dann dieses näher. Wenn letzteres der Fall, lässt sich diese sehr einfach per Bootloader "dropen", sowohl Clover wie auch OpenCore können bestimmte Tables deaktivieren. Diese kann man als Vorlage für eine eigene SSDT nutzen, jeden Port mittels "_UPC" beschreiben:

Code

```
1. Scope (HS01)
2. {
3. Name (_UPC, Package (0x04) // _UPC: USB Port Capabilities
4. {
5. 0xFF,
6. 0x03,
7. Zero,
8. Zero
9. })
10. Name (_PLD, Package (0x01) // _PLD: Physical Location of Device
11. {
12. ToPLD (
13. PLD_Revision = 0x1,
14. PLD_IgnoreColor = 0x1,
15. PLD_Red = 0x0,
16. PLD_Green = 0x0,
17. PLD_Blue = 0x0,
18. PLD_Width = 0x0,
19. PLD_Height = 0x0,
20. PLD_UserVisible = 0x1,
21. PLD_Dock = 0x0,
22. PLD_Lid = 0x0,
23. PLD_Panel = "UNKNOWN",
24. PLD_VerticalPosition = "UPPER",
25. PLD_HorizontalPosition = "LEFT",
26. PLD_Shape = "UNKNOWN",
27. PLD_GroupOrientation = 0x0,
28. PLD_GroupToken = 0x0,
29. PLD_GroupPosition = 0x0,
30. PLD_Bay = 0x0,
31. PLD_Ejectable = 0x0,
```

```

32. PLD_EjectRequired = 0x0,
33. PLD_CabinetNumber = 0x0,
34. PLD_CardCageNumber = 0x0,
35. PLD_Reference = 0x0,
36. PLD_Rotation = 0x0,
37. PLD_Order = 0x0,
38. PLD_VerticalOffset = 0x0,
39. PLD_HorizontalOffset = 0x0)
40.
41. })
42.
43. Method (_RMV, 0, NotSerialized) // _RMV: Removal Status
44. {
45. Return (Zero)
46. }
47. }

```

Alles anzeigen

Dabei steht:

0xFF, (Port aktiv; nicht aktiv wäre 0x00)

0x03, (USB3; USB2 wäre 0x00, intern 0xFF, USB-C je nach "verdreht" oder nicht 0x09 oder 0x0A)

Zero,

Zero

Das ist schnell gemacht, vor allem, wenn man eh schon mal eine Kext dafür gemacht hat und somit weiß, welcher Port aktiv und als was deklariert wird.

Da gibt es hier doch schon einen Thread für, komme gerade nicht auf den Namen ...

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 21:28

[apfelnico](#)

Das ist mal eine Aussage mit der man arbeiten kann, verwundert mich nur das jetzt doch wieder SSDT das Mittel zum Zweck ist. Ich stand bei den zwei SSDTs wirklich auch auf dem Schlauch und wusste nicht wirklich was ich damit anfangen soll. Aber gut kann natürlich auch eine händische SSDT basteln, stört mich nicht wirklich.

Sehe ich auch so, sollte ja kein Problem sein. Die Aktivität der Ports kann man ja über das Hackintool benutzen.

Dank dir.

Beitrag von „schmalen“ vom 7. Mai 2021, 21:36

[apfelnico](#) Top.. ich will mal dran gehen, obwohl ich mich vor der ssdt etc.. immer gesträubt habe, hoffe finde infos wie man diese Tables

Beitrag von „REVAN“ vom 7. Mai 2021, 21:39

Eine Sache täte mich aber noch interessieren, brauch ich für die erstellte SSDT dann InjectAll - vermutlich nicht? Einfach SSDT einspeisen und fertig?

Beitrag von „apfelnico“ vom 7. Mai 2021, 21:43

Einfach so, ohne Kext. Das wäre das Ziel.

Beitrag von „schmalen“ vom 8. Mai 2021, 10:35

[Zitat von apfelnico](#)

Da gibt es hier doch schon einen Thread für, komme gerade nicht auf den Namen ...
offline

[apfelnico](#) Das wird er wohl sein. [SSDT FÜR USB-AUSGÄNGE UNTER OPENCORE OHNE KEXT ERSTELLEN](#)

Beitrag von „REVAN“ vom 8. Mai 2021, 17:57

Ich hab das USB-Mapping temporär erstmal über das [USBMap Tool von Corpnewt](#) gemacht.

Hat bestens funktioniert, und meine Ports funktionieren aktuell genau wieder so, wie sie das sollen.

Dennoch möchte ich ich bei apfelnico für den hilfreichen Beitrag bedanken 😊