

Update OpenCore 0.7.2 -> 0.7.3. Probleme mit OpenCanopy und USB

Beitrag von „maybegeek“ vom 22. September 2021, 12:08

Hallo zusammen,

habe mich am Update auf 0.7.3 versucht, aktuell läuft 0.7.2 einwandfrei hier bei mir.

OpenCanopy wird nicht angezeigt, bekomme stattdessen den picker. Booten klappt, allerdings habe ich dann Probleme mit den USB Anschlüssen.

Der Verdacht liegt nahe dass das an den kexts und UEFI drivers liegt. Allerdings finde ich das Problem nicht. Habe die Struktur entsprechend umgebaut, und der Config Validator für 0.7.3 findet keine Probleme mit der Config.

Jemand noch eine Idee?

Grüße aus Frankfurt

Beitrag von „Pi88no“ vom 22. September 2021, 12:15

Jap... OpenCanopy.efi auf true stellen... ggf. noch die anderen Driver in UEFI kontrollieren. 😊

UEFI	» Dictionary	10 key/value pairs
APFS	» Dictionary	6 key/value pairs
AppleInput	» Dictionary	7 key/value pairs
Audio	» Dictionary	9 key/value pairs
ConnectDrivers	» Boolean	True
Drivers	» Array	5 children
0	» Dictionary	3 key/value pairs
1	» Dictionary	2 key/value pairs
2	» Dictionary	2 key/value pairs
Path	» String	OpenCanopy.efi
Enabled	» Boolean	False
Arguments	» String	

Beitrag von „maybeageek“ vom 22. September 2021, 12:39

[Pi88no](#) Das ist jetzt mein persönlicher Facepalm Moment... jetzt klappts auch mit OpenCanopy, danke.

USB mapping wird leider trotzdem nicht korrekt geladen.

Beitrag von „Pi88no“ vom 22. September 2021, 14:21

Was heißt den Probleme mit USB ?!

Hast du das „Hackintool“ installiert?! Wie viele & welche Ports sind zu sehen, welche fehlen?!

Beitrag von „maybeageek“ vom 22. September 2021, 15:49

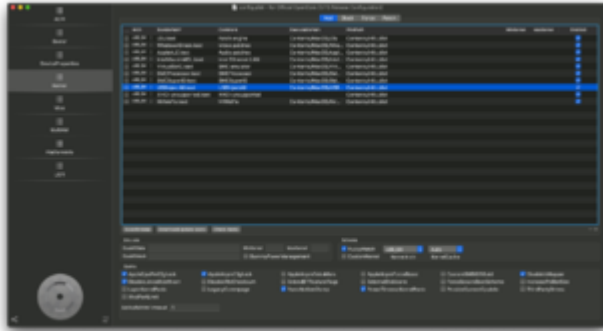
Probleme heißt dass kein Mapping da ist. Das Ports erkannt werden die im Mapping ausgeschlossen sind (z.B. mein interner USB Port wo für Windows und Linux der RGB Controller dran hängt), und andere die im Mapping explizit mit drin sind nicht funktionieren, z.B. frontPanel USB. Hier geht kein USB 2 und kein USB 3 Stick mehr.

Prinzipiell funktioniert USB, also z.B. Maus und Keyboard und einige Ports z.B. der interne für die Bluetooth Karte und einige am Board I/O hinten.

Ich kann nachher mal schauen, jetzt gerade brauch ich die Maschine wieder. Aber es sieht halt einfach so aus als würde er das Mapping nicht mehr respektieren und einfach 15 nehmen wie sie gerade kommen.

Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 22. September 2021, 16:58

Ich würde an Deiner Stelle mal USBInjectAll.kext daktivieren !!



Beitrag von „Pi88no“ vom 23. September 2021, 07:59

Wie [iPhoneTruth](#) schon schreibt, ist der USBInjectAll aktiviert. Seit BigSur 11.3 funktioniert XhciPortLimit nicht mehr. Also musst du deine USB Ports Mappen: <https://dortania.github.io/OpenCore-Post-Install/usb/> ...ich würde ja den Weg über das Hackintool empfehlen, dass geht weit aus einfacher und ist mMn wegen der GUI auch benutzerfreundlicher.

Beitrag von „maybeageek“ vom 23. September 2021, 09:36

[iPhoneTruth](#) und [Pi88no](#) Danke für die Antworten.

Wenn ich mich richtig erinnere gab es zwei Wege das Mapping zu machen. Das eine war über eine USBPorts.kext und das andere über USBInjectAll zusammen mit einer Datei die USBInjectAll sagt welche Ports genutzt werden. Das lief über die SSDT-UIAC.aml meine ich.

Beim ursprünglichen Umzug von Clover zu OpenCore hatte ich Hilfe und "damals" hatten wir das dann auf die zweite Art gemacht auch mit Hackintool. Definitiv sind die Ports gemappt, denn die Ports die ich damals ausgeschlossen habe sind weiterhin komplett tot wie sie sein sollen. und alle anderen funktionieren.

Habe vom Mapping aber auch noch die USBPorts.kext hier liegen. D.h. der Einfachheit halber würde ich dann die SSFT-UIAC.kext, die USBInjectAll und den XhciPortLimit rausschmeißen und die USBPorts.kext bei Kernel -> Add zu den anderen Kexts hinzufügen?

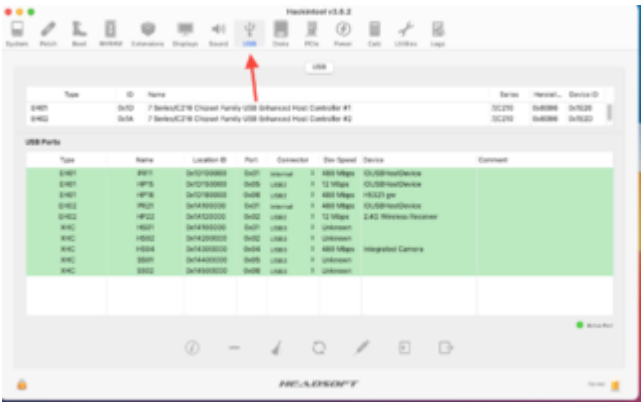
Edit: XhciPortLimit ist bereits aus.

Beitrag von „Pi88no“ vom 23. September 2021, 11:25

Schau doch erst mal was dir das Hackintool anzeigt, welche Ports aktiv sind und welche fehlen.

Ansonsten würde ich wohl einfach per Hackintool, USBInjectAll & XhciPortLimit true neu Mappen. Welches Mappen für deinen Hacki besser/empfehlenswerter ist kann ich dir nicht sagen. Ich meine im OpenCore Guide wird die standalone Lösung mit einem USBPorts.kext empfohlen.

Im Netz und/oder hier im Forum findet sich bestimmt auch eine Anleitung.



Beitrag von „maybeageek“ vom 23. September 2021, 12:33

Exakt die Ports die ich gemappt habe werden auch angezeigt.

mittlerweile wird die USBPorts.kext empfohlen, hab ich auch gelesen. USBInjectAll wird wohl nicht mehr weiter entwickelt. Aber als ich das gemacht habe, hatte ich über das Hackintool ja auch eine USBPorts.kext erstellt, von daher werd ich die auch ausprobieren.

Meine Frage ist einfach nur ob ich das gerade richtig sehe, dass wenn ich die USBInjectAll rausschmeiße auch die SSDT-UIAC.aml weg muss?

Beitrag von „Pi88no“ vom 23. September 2021, 13:13

Jap... USBPorts.kext anstatt USBInjectall.kext, XhciPortLimit auf false, die SSDT raus nehmen.

Beitrag von „maybeageek“ vom 27. Oktober 2021, 10:44

[Pi88no](#) Moin,

jetzt komme ich ENDLICH dazu das mal umzusetzen. Ist ja nun mit 0.7.4 und Monterey überfällig 😁

Frage: Was gebe ich bei ExecutablePath an? Bei den anderen kexts zeigt das im kext-Paket z.B. bei USBInjectAll auf Contents/MacOS/USBInjectAll und bei PlistPath auf Contents/Info.plist.

In meiner USBPorts.kext habe ich nur die Info.plist, eine Executable fehlt.

Muss das so? Einfach leer lassen?

Beitrag von „roopie61“ vom 27. Oktober 2021, 10:51

Ja leer lassen, da muss nichts hin

Beitrag von „ozw00d“ vom 27. Oktober 2021, 11:41

[maybegeek](#) auch nicht vergessen die OCbinaries (Resources Folder, eventueller HFS driver) mit zu aktualisieren.

Auch würde ich dir empfehlen, falls nichts dagegen spricht, immer die aktuellste Nightly zu nehmen und nicht das aktuelle Release, da dort in wesentlich geringerer Frequenz fehler behoben oder funktionen hinzukommen.

Beitrag von „maybegeek“ vom 27. Oktober 2021, 11:46

[roopie61](#) Danke!

[ozw00d](#) Das ist klar, danke 😊 Den Update Prozess habe ich insgesamt ja nun schon ein paar Mal hinter mir. Nur wenn ich irgendwas wirklich umbauen muss haperts manchmal und ich muss nachlesen!

Edit: Das hat geklappt. Die Ports die ich damals gemappt hatte sind jetzt aktiv, und alle anderen inaktiv! Super!