

Brauche Open Core Hilfe fuer BIG SUR

Beitrag von „jmbm“ vom 23. Juli 2022, 08:44

Hallo zusammen

nachdem ich etwas an open core fuer mojave rumgefickt habe und immer wieder screenfreezes bekomme dachte ich, ich versuchs lieber mit Big Sur.

Dort stecke ich jetzt nach einer (Teil) Installatio = nach dem Reboot in einer Boot schleife.

Denke, es liegt wieder an meiner miesen EFI. Koennte vl jemand mal ueberfliegen, was da falsch laeuft?

Vielen Dank im Voraus, meine EFI anbei. Vg

Meine Hardware:

GIGABYTE Z97P-D3

Intel Core i7-4790K

Intel(R) HD Graphics 4600

RealTek Semiconductor RTL8168/8111 PCI-E Gigabit Ethernet NIC

Atheros AR938x Wireless Network Adapter

Beitrag von „Hecatomb“ vom 23. Juli 2022, 08:54

Für Big Sur brauchst du erstmal ein usb mapping, also höchstens bis catalina zum Anfang gehen... Mit Big Sur geht der boot sonst nicht

Beitrag von „jmbm“ vom 23. Juli 2022, 09:56

Ah ok. Danke Dann Versuche ich Catalina. Oder ist das mit dem USB mapping zubewerkstelligen?

Beitrag von „Hecatomb“ vom 23. Juli 2022, 11:21

Entweder machst du vorher ein usb mapping unter Windows, oder musst mit dem usbinjectall kext erstmal maximal catalina booten, um dort dann ein mapping zu machen.

Linux geht glaub auch, hab ich allerdings nie gemacht

So aus meiner Erfahrung, kann ich nur sagen... Wenn catalina/mojave booten geht, dann geht gewöhnlich auch Big Sur beim booten, also von der config her... Voraussetzung halt das mapping für Big Sur.

Threds zum usb mapping sollte man hier eigentlich mehr als genug finden. Viel Erfolg !!!

Beitrag von „Wabel Toast“ vom 23. Juli 2022, 13:09

Wenn du deine USBPorts Mappen willst, Empfehle ich dir das: [USBToolBox](#) , Tutorials findest du bei YouTube oder Google. MacOS und windows funktionieren, glaube Linux auch.

Mit freundlichen Grüßen

Wabel

Beitrag von „kuko“ vom 24. Juli 2022, 19:12

Das USB-Ports Mapping lässt sich unter Windows OS mit dem Open Source Programm namens: [Windows.exe](#) (es gibt zwar auch eine MacOS Version, doch von der raten selbst die Entwickler ab) leichter erledigen, als mit der Hackintool App (oder dem Python Skript).

Bei vorhandener WIN-Partition ist diese Methode sehr hilfreich, da hier alle vorhandenen USB-Ports berücksichtigt werden. Keine Fallstricke des MacOS oder in den eigenen Open Core Einstellungen.

Habe beide Varianten der Injektoren-Erstellung getestet, wobei ich letztlich beim einzelnen Injektor-KEXT: **USBMap.kext** blieb, obwohl die Kombination von *UTBMap.kext* & *USBToolBox.kext* es natürlich auch macht. Da ich keinen Unterschied feststellen konnte, blieb es bei der 1-KEXT-Variante.

Im Anhang: PDF erstellt aus meiner internen Webseite, in der ich Wissen zum USB Port Mapping zusammen getragen habe. Als Anleitung vielleicht ganz hilfreich.