

In Arbeit

Intel HD Graphics 2500 (QE/Unterstützt, Funktionsset macOS GPUFamily1 v3 & v4)

Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 21. April 2019, 21:32

Ich versuche gerade, den Ton der ALC221 über den PropertyInjector hinzubekommen, es klappt aber momentan noch nicht.

Was ist da falsch? Mit den Werten links in der DSDT klappt der Ton ja, rechts daneben im PropertyInjector muß ich die Werte wahrscheinlich anders eingeben?

Im Anhang auch die entsprechende Kext.

Code

```
1.      Method (_DSM, 4, NotSerialized)
2.      {
3.          If (LEqual (Arg2, Zero)) { Return (Buffer() { 0x03 } ) }
4.          Return (Package()
5.          {
6.              "AAPL,slot-name", Buffer() { "Built In" },
7.              "device-id", Buffer() { 0x20, 0x1E, 0x00, 0x00 },
8.              "layout-id", Buffer() { 11, 0x00, 0x00, 0x00 },
9.              "codec-id", Buffer() { 0x21, 0x02, 0xEC, 0x10 },
10.             "hda-gfx", Buffer() { "onboard-1" },
11.             "name", Buffer() { "Realtek ALC221" },
12.             "built-in", Buffer() { 0x00 },
13.             "PinConfigurations", Buffer() { 0x40, 0x40, 0x2b, 0x00 }
14.         }, 0x28 },
15.             // "MaximumBootBeepVolume", 77,
```

▼ Audio-ALC221	5 Schlüssel/Wert-Paare
CFBundleIdentifier	de.Brumbaer.PropertyInjector
IOClass	PropertyInjector
IOCPPrimaryMatch	0x1e208086
IOProviderClass	IOCPIDevice
▼ Properties	9 Schlüssel/Wert-Paare
AAPL.slot-name	ASCII-Text: Built In
layout-id	4 Bytes: 11000000
PinConfigurations	20 Bytes: 40402B00 30011090 10308B00 6090AB01 E0005628
built-in	1 Bytes: 00
codec-id	4 Bytes: 2102EC10
device_type	ASCII-Text: High Definition Audio
hda-gfx	ASCII-Text: onboard-1
model	ASCII-Text: 7 Series/C216 Chipset Family High Definition Audio Controller
name	ASCII-Text: Realtek ALC221
► HD-2500	7 Schlüssel/Wert-Paare
► Q77 Express Chipset LPC Controller	5 Schlüssel/Wert-Paare
► Xeon E3-1200 v2/...r DRAM Controller	5 Schlüssel/Wert-Paare
NSHumanReadableCopyright	Copyright © 2017 Brumbaer. All rights reserved.