

Erledigt

Unterstützung bei VoodooPS2 FN Key Mapping und Lüftersteuerung

Beitrag von „CMMChris“ vom 3. November 2019, 00:49

Für die PS2 Tasten brauchst du ACPIDebug gar nicht. das ist erst nötig wenn du ACPI Tasten mappen willst und dazu gehören die Helligkeits Tasten meistens. Ich habe mit meinem Vorke auch in diese Richtung gebastelt bevor er mir abgeraucht ist. Du musst in die DSDT die entsprechenden ACPI Debug Methoden einpflegen.



Dann müsstest du sehen können welche "_QXX" von den Tasten getriggert werden und kannst sie in deine non-debug DSDT einpflegen.

Code

1. into method label _QXX replace_content
2. begin
3. // Brightness Down\n
4. Notify(_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0205)\n
5. Notify(_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0285)\n
6. end;
7. into method label _QXX replace_content
8. begin
9. // Brightness Up\n
10. Notify(_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0206)\n
11. Notify(_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0286)\n
12. end;

Alles anzeigen

Es muss aber nicht unbedingt so funktionieren. Je nach DSDT kann sich das ganze auch etwas unterscheiden soweit ich das herauslesen konnte.

Quelle hier: [https://www.insanelymac.com/fo...ightness-hotkeys-in-dsdt/](https://www.insanelymac.com/forum/thread/44900-unterst%C3%BCtzung-bei-voodoops2-fn-key-mapping-und-l%C3%BCftersteuerung/?postID=540899#post540899)