

**Erledigt**

## **Eigenes Audio Layout erstellen (AppleALC)**

**Beitrag von „e4535030“ vom 23. April 2020, 11:39**

Hallo,

Da ich 5 DACs und 2 ADCs haben sind das 7 Geräte total, das passt super mit den 8 Anschlüssen und Mic auf switchmode.

Danke für die info.

In der Plattform Datei ist also drin AHA!

Nur leider gibts die in der AppleALC nicht?!?

Da die Datei im Github liegt heißt das also ich muss das mit Xcode neu kompilieren?

So richtig unterschiedlich sieht das bei 20/27 und 21/23 aber nicht aus?

Die Struktur ist gleich, nur die NodeIDs unterscheiden sich, 12 u. 13 fürs eine 38 u. 37 fürs andere.

Müssten die gleich sein?

Meinem beschränkten Verständnis nach sind doch die Nodes quasi die Mixer im chip damit der passende DAC am gewünschtem Anschluss rauskommt oder?

Das würde aber heißen ich kann die IDs nicht gleich setzen, dann müsste das signal ja durch die gleichen Mixer durchgehen?

Überseh ich da was?

Was Laut Block Diagramm vom codec auch gehen müsste:

z.b. Mic Port 18 und Port 19 in hardware summieren und dann auf ADC 09h zu geben gleichzeitig aber Port 1B auf ADC 08h zu geben.

Das konfiguriert man über die nodes?

Was ich auch nicht verstehe:

In den Platform.xml ist immer "CommonPeripheralDSP" erwähnt.

Beutet das da sind irgendwelche Hardware DSPs aktiv und machen irgendwelche Klangveränderungen?

Unter Windows gibts ja z.b. Equi und Komische "Badezimmer" / "Höhle" Filter, ich dachte immer diese leben im Windows Treiber bzw der Software.

Im Blockdiagramm sind auch nur "Digital Filter" erwähnt, das ist aber so wie es aussieht nur Signalrekonstruktion / LP für out und HP für in.

Die Macbooks verwenden mit Sicherheit DSPs um den klang der internen Lautsprecher zu verbiegen, wie ist das geregelt?

Wenn ich mir z.b. den Schaltplan vom A1297 anschau (5 Lautsprecher)

Da sind direkt Verstärker hinter den Codec Ausgängen, wo wird da das Processing gemacht?

Übernimmt das OSX mit AU plugins oder ist da was im codec?

Das Datenblatt vom Codec hab ich natürlich nicht gefunden.