

AppleALC - der dynamische AppleHDA Patcher

Beitrag von „MacPeet“ vom 30. November 2016, 18:04

Die HD5450 braucht Kextpatch (alte Lösung), besser DSDT-Patch auf Vanilla-Device und sie schnurrt mit QE/CI wie ein Kätzchen durch alle Versionen, inkl. Sierra.

Im Clover bei Graphics noch Framebuffername "Shrike" eintragen und Inject ATI, dann gibt's auch HDMI-Audio und Sleep, vorausgesetzt das andere passt alles.

Dann wird die HD5450 als HD5000 angezeigt, aber alles geht, also die beste Einstellung.

Alternativ geht auch Framebuffername "Eulemur", dann ohne HDMI-Audio und Sleep wird schwierig.

Dann wird die HD5450 angezeigt wie in der DSDT angegeben, aber eben ohne HDMI-Audio, etc..

DSDT-Beispiel (al6042 kann Dir sicher bei der Umsetzung helfen):

Code

1. Device (PEG0) //PEGP je nach Rechner
2. {
3. Name (_ADR, 0x00010000)
4. Device (GFX0)
5. {
6. Name (_ADR, Zero)
7. Method (_DSM, 4, NotSerialized)
8. {
9. Store (Package (0x10)
10. {
11. "device-id",
12. Buffer (0x04)
13. {
14. 0xE0, 0x68, 0x00, 0x00
15. },
16. "ATY,DeviceID",
17. Buffer (0x02)
18. {
19. 0xE0, 0x68
20. },
21. "vendor-id",

```
22. Buffer (0x04)
23. {
24. 0x02, 0x10, 0x00, 0x00
25. },
26. "ATY,VendorID",
27. Buffer (0x02)
28. {
29. 0x02, 0x10
30. },
31. "AAPL,slot-name",
32. Buffer (0x07)
33. {
34. "Slot-1"
35. },
36. "model",
37. Buffer (0x1C)
38. {
39. "XFX one HD5450 HDMI/DVI/VGA"
40. },
41. "hda-gfx",
42. Buffer (0x0A)
43. {
44. "onboard-1"
45. },
46. "@0,AAPL,boot-display",
47. Buffer (Zero) {}
48. }, Local0)
49. DTGP (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3, RefOf (Local0))
50. Return (Local0)
51. }
52. }
53. Device (HDAU)
54. {
55. Name (_ADR, One)
56. Method (_DSM, 4, NotSerialized)
57. {
58. Store (Package (0x02)
59. {
60. "hda-gfx",
61. Buffer (0x0A)
62. {
63. "onboard-1"
64. }
```

```
65. }, Local0)
66. DTGP (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3, RefOf (Local0))
67. Return (Local0)
68. }
69. }
70. }
```

Alles anzeigen