

**In Arbeit**

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

Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 17. April 2019, 19:43

Das habe ich wohl schon ausprobiert, aber der DPCI-Manager zeigte für Audio etwa das gleiche nichtssagende Bild wie das Hackintool an:



Ich habe den Sound mit AppleALC aber nun hinbekommen (Anleitung aus einem Forum mit roten Früchten ... )

In Clover - Devices - Audio - Inject die ID 11 eintragen,

Und in der DSDT bei Device (HDEF) vor Method (\_PRW, 0, NotSerialized) folgenden Snipsel einfügen:

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, 0x30, 0x01, 0x10, 0x90, 0x10,  
    0x30, 0x8b, 0x00, 0x60, 0x90, 0xab, 0x01, 0xe0, 0x00, 0x56, 0x28 },  
14. // "MaximumBootBeepVolume", 77,  
15. })  
16. }
```

Alles anzeigen