

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.

The image shows a side-by-side comparison of DSDT code and PropertyInjector configuration for the Audio-ALC221 device. On the left, the DSDT code defines several properties with specific buffer values. On the right, the PropertyInjector configuration shows the corresponding keys and values used in the kext.

DSDT Code	PropertyInjector Value
"layout-id", Buffer() { 11, 0x00, 0x00, 0x00 },	layout-id: 4 Bytes: 11000000
"codec-id", Buffer() { 0x21, 0x02, 0xEC, 0x10 },	codec-id: 4 Bytes: 2102EC10
"PinConfigurations", Buffer() { 0x40, 0x40, 0x2b, 0x00 }	PinConfigurations: 20 Bytes: 40402B00 30011090 10308B00 6090AB01 E0005628