

Erledigt

## Eigenes Audio Layout erstellen (AppleALC)

Beitrag von „MacPeet“ vom 23. April 2020, 17:36

[e4535030](#)

Deine Dump-Datei lässt sich nicht komplett wandeln und zeigt Fehler. Damit kann ich nix anfangen.

Womit und wie ist die gemacht? Unter Linux?

Ist aber im Prinzip auch egal, denn [wern](#) hat Dir wohl schon einen ManualMode-Kext gebastelt.

Ich frage mich allerdings, was gegen den SwitchMode spricht. Hierbei muss man nichts mehr tun, wenn man von hinten grün (die Boxen) auf vorn grün (Kopfhörer) wechselt.

Im ManualMode muss man dafür jedesmal ins Menü.

Dem hinteren grünen LineOut-Anschluss ist es dabei völlig egal, ob er als LineOut oder interne Speaker konfiguriert ist, er funktioniert so oder so.

Ich denke, Dich stört, dass der externe Anschluss als intern angezeigt wird und Du denkst, dass es falsch ist, oder? Sei ehrlich!

Es ist aber nicht falsch, es macht genau so Sinn.

In beiden Konfigurationen (SwitchMode/ManualMode) lassen sich alle LineOut's hinten mittels MidiSetup mit einem "gemeinsamen Gerät" zu einer 5.1 Konfiguration verbinden, falls man 5.1 Boxen betreiben möchte.

Bei den Inputs ist es oft etwas schwieriger. Es gibt drei Ausgänge (hinten pink Mic, vorn pink Mic und hinten LineIn blau), allerdings oft nur zwei Ausgangs-Knoten.

Somit müssen sich die beiden Mic's einen Knoten teilen.

Einige Rechner haben sogar drei Ausgangsknoten, was ich an Hand Deines defekten Dump's so nicht sehen kann.

Treiber, wie unter Windows ("Badezimmer" / "Höhle / Konzertsaal, etc.") gibt's hier nicht. Du kannst zufrieden sein, dass Dein Audio unter macOS so gut läuft mit einem Hackintosh.

Ferner kannst Du keine fertige kompilierte AppleALC.kext ändern. Hier kannst Du zwar die PinConfigs einsehen, aber ändern kannst Du hier nix.

Du musst schon auf GitHub den aktuellen SourceCode laden (entpackt ist dat dann der Ordner "AppleALC-master").

In diesen Ordner kopierst Du noch die neuste Lilu.kext, ansonsten kannst Du mit xcode nicht neu kompilieren, da AppleALC ein Plugin von Lilu ist.

So, der einzige Unterordner, der Dich für Änderungen interessiert, ist der Ordner "Resources".

Die dortigen Dateien (.plist/.xml) kannst Du nicht mit einem normalen Text-Editor bearbeiten.

Ich empfehle die PlistEditPro.app dafür.

In AppleALC-master /Resources / liegt PinConfigs.kext dort rechte Maustaste "Paketinhalt zeigen" und zur info.plist navigieren.

In dieser Datei liegen alle PinConfigs aller Codecs der AppleALC. Hier kannst Du einen bearbeiten, ggf. einen neuen Codec durch weiteren Eintrag erweitern.

In Deinem Fall ist der nächste Ordner der "Resources/ALC892".

Dort liegt die jeweilige layout?.xml und die dazugehörige Platforms?.xml, die Du ändern kannst.

Wenn Du einen ganz neuen Codec hinzufügen willst, mit einer freien ID, dann musst Du die auch in der info.plist im Ordner "ALC892" erweitern.



Hier z.B. siehst Du, die ID's 15, 16, 17, 18 sind alle von mir, allerdings alle nicht ursprünglich für einen Z370.

Willst Du nun einen neuen Codec im ManualMode hinzufügen, z.B. ID 14 wäre noch frei, dann musst Du die neuen Dateien auch hier eintragen/hinzufügen in der info.plist unter Files/Layouts und Files/Platforms.

Die entsprechenden z.B. layout14.xml und Platforms14.xml natürlich auch in dem Ordner "ALC892" ablegen. Nur mal so als Beispiel.

Dann mit Xcode neu kompilieren und hoffen, dass alles läuft, wie gewünscht.

Alle Änderungen die Du für Dich am SourceCode machst, werden im nächsten Release nicht auftauchen.

Du musst den neuen Codec also verbreiten, mittels PullRequest oder jedes Mal den dann aktuellen SourceCode patchen.

Wenn Du es einmal drauf hast, dann ist die letztere Option kein großer Akt mehr.