OpenCore Sammelthread (Hilfe und Diskussion)

Beitrag von "cobanramo" vom 6. Januar 2021, 16:55

Wenn im Config;

- 1.Chime aktiviert,
- 2.AudioDxe.efi geladen wird,
- 3.Lautsprecher am MainBoard dranhängt,
- 4. Recourcen Ordner mit korrektem Audio File bestückt ist,

kann eigentlich nicht viel schief gehen.

Ausser man steuert entweder eine falsche Device Pfad, Device Port an.

Was man ja ziemlich genau im Handbuch lesen kann;

2. AudioPerion
Type: pliest string
Pallands: cupty string
Description: Device path of the specified audio controller for audio support.

Normally this contains builtin analog audio controller (MMD) device path, e.g. PeiMoot (OxO)/Pei (Ox18,0xO).

The list of recognised audio controllers can be found in the debug log (marked in bold-daile):

OXM: 1/3 PeiMoot (Ox09/Pei (Ox1,0xO)/Pei (Ox0,0xO) (VxiI) / FemMag ('erdacted', 00000000) (4 outputs)

OXM: 1/3 PeiMoot (Ox09/Pei (Ox0,0xO)/VxiIndg ('erdacted', 00000000) (7 outputs)

OXM: 3/3 PeiMoot (Ox09/Pei (Ox18,0xO)/VxiIndg ('erdacted', 00000000) (7 outputs)

As an alternative gfxwill -f RMF command can be used in macOS. Specifying empty device path will result in the first available audio controller to be used.

Ausser man hat ne ganz ungewöhnliche Audio Device der einen eigenen Treiber voraussetzt und nicht vom AudioDxe.efi abgedeckt ist.

Zitat von LuckyOldMan

was beim echten Mac wohl die Firmware mit abdeckt.

Also, all die Mac´s die ich je gesehen hab hatten auch die Stinknormalen Analog Audio Device eingebaut, Apple löst das auch nicht anders.

Wie gesagt wenn man kein Wurm drinnen hat ist es wirklich möglich das man ne spezielle Device oder ne spezielle Port konfiguration hat der vom AuidoDxe.efi womöglich nicht abgedeckt ist.

Gruss Coban

Edit: Für diejenigen die mit Chime nicht klar kommen oder nicht läuft wäre interresant zu erfahren was da überhaupt für ein Codec am laufen ist. Ob das problem nur auf Uefi ebene ist oder auch unter Macos zickt.

Ladet doch mal den Treiber HdaCodecDump.efi unter Tools und guckt mal an was der zu melden hat.

