

Erledigt

Wie funktioniert es eigentlich? - Beispiel AppleHDA Patch

Beitrag von „Griven“ vom 21. Juli 2013, 21:15

Wie Ukeman schon ganz richtig sagt, teilweise stimmt das so. Es gibt Hardwarekomponenten, die grundsätzlich der gleichen Geräteklasse und der gleichen revision angehören wie die von Apple selbst verbaute Hardware, hier reicht es dann wirklich die device und vendor ID's in die jeweiligen plist Dateien einzutragen und schon läuft es (Funktioniert oft bei bluetooth Modulen, aber auch bei Grafikkarten etc.).

Soweit so gut nur leider funktioniert das bei der Audio Hardware auf eine so banale und einfach Weise nicht. Du hast in einem Recht, die Treiber selbst sind mehr oder weniger universell sprich wenn ein Realtek DSP Chip auf dem Board steckt lässt er sich in der Regel unabhängig vom verwendeten Codec auch ansprechen, hierfür sorgen nicht zu letzt auch einige Standards die unabhängig von der verbauten Hardware zumindest Stereo Sound ausgeben können sollten. Der AC97 Codec ist ein Beispiel für einen solchen Standard den alle Soundchips beherrschen können sollten. Lässt man jetzt mal Apple als Betriebssystem Lieferant aussen vor trifft das mit dem AC97 Codec für alle anderen gängigen Betriebssysteme auch zu. Sowohl Windows als auch Linux schaffen es der Hardware mit dem generischen AC97 Treibern sound zu entlocken, Apple hingegen unterstützt den Standard nicht, warum auch denn schließlich ist ja genau bekannt welche Codecs in MAC's zum Einsatz kommen. Um auf Deine Grundsätzliche Frage zurück zu kommen lautet die Antwort prinzipiell ja es ist möglich die AppleHDA entsprechend zu patchen, es gibt zu diesem Zweck sogar ein Tool, dass die Binärpatches generiert und die AppleHDA entsprechend patched allerdings ist das alles andere als trivial und setzt eine Menge Detailwissen über den Aufbau von AudioCodecs, PinConfigs und so weiter voraus. Zudem schadet es in diesem Zusammenhang auch nicht sich mit der Linux Shell auszukennen, denn der Codec und die PinConfig müssen aus einem laufenden Linux extrahiert werden, dass den SoundCodec vollständig unterstützt.

Ich selber habe mir an der Thematik die Zähne ausgebissen und es schließlich aufgegeben und zur VoodooHDA gegriffen. In Kombination mit dem ApplHDADisabler und dem Preference Loader eine ziemlich stressfreie Methode, die gegenüber der originalen AppleHDA inzwischen auch keine Nachteile mehr hat.