

Erledigt

Problem gelöst Apple HDA Geforce210 und ML 10.8.5

Beitrag von „bocomp“ vom 3. Oktober 2013, 00:43

Habe eine Lösung für das Problem Apple HDA (ALC888 alte Version) und Geforce 210 gefunden. 😊

Hatte bis dato das Problem, das nach einem Update auf ML 10.8.5 ich erhebliche Bootzeiten von bis zu 4 Minuten hatte. Das liegt am Kext des HDAEnabler und der Geforce. Bis ML 10.8.4 ging das problemlos mit Multibeast 5.0.2 alle darüber liegenden Versionen von Multibeast machten Probleme.

Die Lösung ist, dass erstellen einer DSDT Datei welche die die AppleHDA einbindet und laden lässt.

Sollte Bedarf bestehen schreibe ich gerne ein Anleitung, wie ich das hin bekommen habe.

LG

Bernd

Beitrag von „Ludimilojko“ vom 3. Oktober 2013, 09:56

Du habe auch eine g 210 habe nur probleme das ich garnichts starten kann.Danke

Beitrag von „toemchen“ vom 3. Oktober 2013, 12:30

schön für die Lösung und ja, den Bedarf nach Anleitungen haben wir alle mal

Beitrag von „bocomp“ vom 6. Oktober 2013, 12:01

Auf meinem Gigabyte GA-EQ45 S2 ist ein ALC888 Soundchip der älteren Bauart verbaut. In Kombination mit einer Geforce 210 kann man bis ML 10.8.4 mit der Multibeast Version 5.0.2 problemlos Sound und Grafik ans laufen bringen.

Ab ML 10.8.5 ist es damit aber vorbei hier braucht man um den Sound zu aktivieren eine Multibeast Version ab 5.1.3 oder neuer. Bei diesen Versionen von Multibeast kommt es aber zu einem Konflikt des HDAEnabler mit der Grafikkarte Geforce 210. Das äußert sich dann so, dass das System superlange Bootzeiten von mehreren Minuten hat. Nimmt man die Grafikkarte raus und bootet mit der Onboard Grafikkarte ist alles ok. Aber das ist ja nicht Sinn und Zweck!

Die Lösung liegt in dem man eine DSDT seines Mainboards erstellt und damit die Soundkarte aktiviert. Habe das bei mir gemacht und das System läuft wie Schmitzkatze!

Was ist zu tun?!

Folgende Software habe ich verwendet:

DSDT Editor (Ihr könnt auch einen anderen nehmen die DSDT Einträge habe ich unten angehängt)
Multibeast 5.4.3

Wie gehen wie vor:

1. DSDT Editor starten
2. File -> Extract DSDT anklicken und DSDT extrahieren
3. Patch -> open in den Ordner des DSDT Editors gehen und Ordner Patches öffnen darin folgendes auswählen
4. HDEF.txt dann unten rechts auf öffnen klicken es geht ein neues Fenster auf darin auf Apply klicken und das Fenster über Close wieder schließen
5. Patch -> open in den Ordner des DSDT Editors gehen und Ordner Patches öffnen darin folgendes auswählen
6. DTGP.txt dann unten rechts auf öffnen klicken es geht ein neues Fenster auf darin auf Apply klicken und das Fenster über Close wieder schließen

7. Patch -> open in den Ordner des DSDT Editors gehen und Ordner Patches öffnen darin folgendes auswählen
8. ALC888.txt dann unten rechts auf öffnen klicken es geht ein neues Fenster auf darin auf Apply klicken und das Fenster über Close wieder schließen
9. Jetzt oben in der Leiste auf IASL klicken dann auf Compile. Jetzt geht wieder ein neues Fenster auf darin erhaltet ihr einige Meldungen. Jetzt unten rechts auf Fix Errors klicken. Es dürfen keine Errors mehr angezeigt werden und Fenster schließen
10. Jetzt oben in der Leiste auf IASL klicken dann auf Save AML as klicken. Es geht wieder wieder ein Fenster auf. Als Name geben wir dort DSDT.aml ein als Speicherort wählen wir unseren Extra-Ordner der auf der Rootebene liegt.
11. Jetzt auf sichern klicken.
12. Mal den Extra-Ordner öffnen und schauen, ob die DSDT.aml dort auch abgespeichert wurde. Wenn ja, den DSDT Editor wieder beenden.

Der erste Teil ist geschafft!!!

Jetzt kommt unserer Kollege Multibeast ab 5.1.3 ich habe 5.4.3. genommen.

Multibeast starten und unter

Dirvers & Bootlader -> Drivers -> Audio -> Realtek ALC8xx -> With DSDT -> ALC888 -> 100202 Legacay auswählen.

Mal kontrollieren, ob nicht zufälliger Weise noch was aktiviert wurde. Wenn alles OK auf Fortfahren klicken und installieren.

So jetzt sind alle Treiber installiert und die DSDT beinhaltet alle notwendigen Informationen. Noch ein kleiner Schritt und wir sind fertig.

Jetzt bitte im Ordner Extra auf der Bootebene die Boot.plist öffnen und folgenden Eintrag hinzufügen.

Code

1. `<key>DSDT</key>`
2. `<string>/Extra/DSDT.aml</string>`
3. `<key>DropSSDT</key>`
4. `<string>Yes</string>`

Boot.plist speichern.

Geht noch mal in den Ordner S/L/E und löscht, sofern vorhanden, den/die HDAEnabler KEXT Dateien raus.

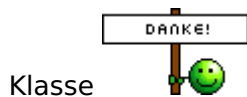
So das war es auch schon. Jetzt müsste alles laufen.

Viel Spaß

Bernd

Edit: Habe auch mal die DSDT Einträge für den ALC887 und 889 hochgeladen.

Beitrag von „“ vom 6. Oktober 2013, 12:07



Beitrag von „toemchen“ vom 6. Oktober 2013, 12:10

auch einen großes Danke von mir



Beitrag von „TuRock“ vom 6. Oktober 2013, 12:58



Edit:

Ich habe das bei mir mit ALC889 ausprobiert !

Leider funktioniert ohne die HDAEnabler1.kext meine Audio überhaupt nicht !

Zu dem kommt noch das ich HDMI Patch für meine Grafikkarte 6870 benutze, die auch gleiche Adresse benutzt HDEF !

Also, keine interne Audio und HDMI Ausgabe !

Schade, hatte gehofft das ich auf HDAEnabler1.kext verzichten kann !

Beitrag von „bocomp“ vom 6. Oktober 2013, 14:51

Tja so Fit bin ich in Sachen DSDT ja auch nicht. Weiß auch nicht, ob es etwas zusagen hat.

Bevor ich die ganze Prozedur gestartet habe, habe ich mir mit einem IO-Explorer die Layout ID der Soundkarte rausgesucht (Original AppleHDA). Die war 0x78, 0x03, 0x00, 0x00. Findet sich auch im 888.Text wieder. Nachdem ich das alles durch gearbeitet habe, habe ich gesehen das Multibeast die ID in der DSDT geändert hat.

Vielleicht klappt es, wenn Du die original AppleHDA aus der Install.dmg wieder einspielst, den HDAEnabler1 raus nimmst und dann die Einträge mit dem IO Explorer Dir mal anschaust. Die müssen identisch sein mit den Einträgen der 889.TXT Datei. Ansonsten bitte entsprechend der AppleHDA-Einträgen abändern.

Die Installation mal durchlaufen lassen und dann mit Multibeast entsprechend der Anleitung die neue gepackte AppleHDA einspielen.

Denke das die Chipsätze ALC 8xx irgendwie alle gleich sind aber ihre Adressen nicht identisch sind.

EDIT:

Die Layout-ID wird von Multibeast in der DSDT auf 0x01, 0x00, 0x00, 0x00 und die Codec-ID auf 0x88, 0x08, 0xEC, 0x10 geändert. Das dürfte dann der entsprechen die Du auch für die HDMI Soundausgabe hast. Wenn Du beide Soundausgaben, also via HDMI und ALC889 haben möchtest muss Du eine angepasste AppleHDA verwenden. Habe gelesen das es dafür einen

Work Around gibt.

LG
Bernd