

Erledigt

Sound nach Neustart aus Windows unter High Sierra weg

Beitrag von „SchmockLord“ vom 15. Februar 2020, 10:06

Hi,

ich tüftle schon eine ganze Weile an meinem Hackintosh Laptop Build.

Stehe auch im Austausch mit anderen, die meinen Laptop haben, u.a. Headkaze, dem Entwickler vom Hackintol und Zacmks. Haben den Build quasi gegenseitig besser gemacht.

Aber scheinbar bin ich der einzige mit dem Sound Problem. Und ich bin mit meinem Latein am Ende. Alles andere läuft. Mittlerweile wacht auch die nVidia Grafikkarte mit aus dem Sleep auf.

Unter Catalina habe ich keine Probleme. Aber unter High Sierra (wo meine 1070 aktiv ist), ist der Sound immer weg, wenn ich Windows benutzt habe und danach wieder zu High Sierra wechsle.

Ich hab schon alles mögliche probiert. Nur AppleALC. Mit Inject der Layout-ID=3 und ohne. Layout-ID nur in den PCI-Devices-Eigenschaften. Jetzt hab ich CodecCommander entdeckt und da auch mal mit Einstellungen experimentiert. Aber egal wie ich es mache, ich bekomme es nicht hin.

Wenn der Sound weg ist, zieht sich das gerne mal über 4-5 Neustarts von High Sierra. Und irgendwann ist er einfach da. Manchmal ist das Sound device komplett weg, manchmal ist es da aber es kommt kein Sound.

Mir scheint, als wenn die Amps nicht aktiviert werden und das irgendwie meine nVidia und HDMI Audio mit daran schuld sind. Genau weiß ich es aber nicht.

Jetzt grad hab ich wieder keinen Sound, kann aber die Lautstärke verändern. Und in Hackintool sieht es so aus:

The screenshot shows the 'Audio' tab in Hackintool v3.04. The 'Audio Devices' table lists two devices, with the second one selected. The 'Audio Info' section provides detailed configuration for the selected device, including controller, vendor, device, codec, and kernel settings.

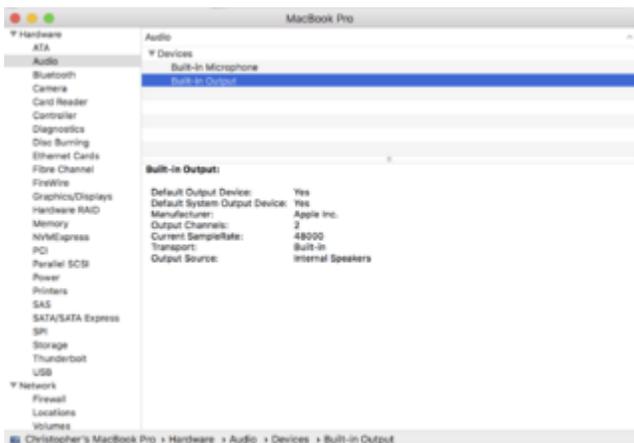
Audio Devices:

| | Device | Sub Device | Codec | Revision | Name |
|-------------------------------------|------------|------------|------------|----------|----------------|
| <input type="checkbox"/> | 0x10DE10F0 | 0x00000000 | 0x10DE0083 | 0x0000 | ??? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 0x8086A348 | 0x14581653 | 0x10EC0255 | 0x0000 | Realtek ALC255 |
| | | | | | |
| | | | | | |

Audio Info:

| Name | Value |
|---------------------|---|
| Class | AppleHDADriver |
| Controller | Cannon Lake PCH cAVS (0x8086A348)* * You may require Spoof Audio Device ID |
| Vendor | Gigabyte Technology Co., Ltd (0x1458) |
| Device | DeviceN (0x1653) |
| Codec Vendor | Realtek (0x10EC) |
| Codec Name | Realtek ALC255 (0x0255) |
| ALC Layout ID | 3 |
| Revisions | |
| Min Kernel | 13 |
| Max Kernel | 15 |
| AFG Low Power State | <03000000> |

Und in den Sound-Einstellungen so:



Habe eben noch mal meine config für Clover angeschaut. Bei mir hat damals ResetHDA geholfen.

Aber ein Hackintosh ist ein Hackintosh ist ein Hackintosh.

Beitrag von „MacPeet“ vom 15. Februar 2020, 12:11

...und in der config.plist mal Inject Kext auf "YES" stellen, statt "Detect", ansonsten gibt's beim Booten hin und wieder Aussetzer beim Laden.

Beitrag von „SchmockLord“ vom 15. Februar 2020, 13:26

Hab es jetzt hinbekommen.

Was mir aber aufgefallen ist: Clover macht keinen richtigen NVRAM Reset. Erst wenn ich OpenCore (hab ich auf der anderen Partition für Catalina) benutze um den NVRAM Reset zu machen, funktioniert es.

Was bei mir jetzt funktioniert hat: bei PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0) die layout-id=13 eingetragen. Bei PciRoot(0)/Pci(0x1f,3) die layout-id=3 eingetragen. Dann Inject Layout auf 13. Und Haken bei ResetHDA gesetzt.

Und ich brauch CodecCommander.kext.

Damit funktioniert jetzt auch HDMI-Audio.

Beitrag von „bluebyte“ vom 15. Februar 2020, 14:09

[SchmockLord](#) du arbeitest unter Clover, deiner EFI nach zu urteilen, mit einem emulierten NVRAM (EmuVariableUefi.efi). Schau im Hauptverzeichnis deiner EFI-Partition mal nach. Wenn dem so ist, müsste dort eine Datei mit dem Namen "nvram.plist" sein. Überprüfe mal deine RC-Scripts. Dann mach den Test im Terminal oder mit Hackintool.

Beitrag von „Alexco“ vom 21. März 2020, 10:36

Ich hänge mich mal hier rein. Ich habe mit meinem Hack genau das gleiche Problem, nach einem Kaltstart habe ich immer Sound, nach einem Warmstart mit vorherigen Windows-Start dann nicht.

Meine Lösung bisher war, dass ich unter Windows nicht den Realtek Treiber nutze, sondern den originalen Windows Treiber. Leider ist der mittlerweile so grottig, dass das unter Windows nicht mehr sauber funktioniert (bei einigen Spielen gibt es komische Effekte) und ich deshalb wieder zum Realtek gewechselt habe.

Ich probiere die Tage mal die Lösung mit dem "CodecCommander".

Beitrag von „Alexco“ vom 26. März 2020, 21:30

Also auch bei meinem Hackt wird das Problem durch den CodecCommander.kext behoben. Danke für den Tipp!