

**Erledigt**

## **DisplayPort Audio dauerhaft deaktivieren via OC?**

**Beitrag von „kuckkuck“ vom 21. Dezember 2018, 13:54**

Möglich ist es, aber wesentlich schwerer... In der DSDT stehen einzelne Devices, ein Connector ist aber kein eigenständiges Device und wird deshalb nicht aufgeführt, sondern von der GPU selbst übermittelt (VBIOS). Um einen Connector zu entfernen müsste man also entweder bei der GPU selber, oder dem Interpreter ansetzen.

GPU selber würde heißen das VBIOS zu bearbeiten, das wäre jedoch kontraproduktiv, weil das VBIOS für Mac und Win ja gleich ist und unter Win der Port funktionieren soll.

Beim Interpreter wäre zB der Framebuffer ein Anfangspunkt – sprich Framebufferpatch. macOS kennt verschiedene Werte für verschiedene Connectors. Ein Port an sich wird durch eine Anhäufung an Port-spezifischen Nummern definiert, durch die Connectors Data. Die ersten Zahlen definieren die Art des Ports, hier gibt es verschiedene Möglichkeiten. Anscheinend kennt macOS jedoch auch die Port-Art "none" (eigentlich etwas verwunderlich, denn wenn es einen Connectors Eintrag gibt, gibt es eigentlich auch einen Port, wieso gibt es dann die Möglichkeit einen Connectors Eintrag zu machen, der lediglich sagt, dass der Port nicht existiert?).

Hier findest du eine reference: <https://github.com/acidanthera.../Manual/reference.cpp#L47>

None besitzt den Identifier 0x00 (DDVI wäre zB 0x04). Du könntest also einen Connectors-Patch für deinen Framebuffer durchführen (du benutzt anscheinend WEG, also kannst du auch die connectors per SSDT-WEG definieren) und für den Port, den du nicht haben willst einfach nur Nullen injecten.

Während die HDMI Connector – Daten dann z.B. so aussähen:  
000800000402000000710400000000001102000400000000

Könntest du für den störenden Connector einfach eintragen:  
00

Oder evtl. einfach gezielt die Connector-Bezeichnung ändern:  
000000000402000000710400000000001102000400000000

Ein Versuch wäre es wert, ein anderer Weg fällt mir in diesem Moment nicht ein...