

**Erledigt**

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

**Beitrag von „Sascha\_77“ vom 18. Dezember 2018, 23:17**

Nabend.

Ich würde gerne bei meiner RX580 Audio über DisplayPort dauerhaft deaktivieren.

Immer wenn ich den Monitor aus und wieder anmache switcht der mir das Systemaudio auf den Displayport um. Nervige Sache. Jetzt gibt es zwar da sein oder andere Tool dafür um das zu verhindern aber ich würde gerne auf sowas verzichten.

Hat jemand eine Idee wie man das evtl. über Clover regeln kann?

---

**Beitrag von „rubenszy“ vom 18. Dezember 2018, 23:30**

WEG mit boot arg no-audio-autofix wird dein Problem beheben.

---

**Beitrag von „Sascha\_77“ vom 18. Dezember 2018, 23:42**

Klappt leider nicht. Problem besteht weiterhin.

---

**Beitrag von „kuckkuck“ vom 18. Dezember 2018, 23:52**

Benutzt du eine DSDT oder injecttest irgendwo die hda-gfx "onboard" Properties?

---

### **Beitrag von „Sascha\_77“ vom 18. Dezember 2018, 23:57**

Ja ich nutze diese DSDT und im Clover habe ich Audio Inject auf 1.

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 18. Dezember 2018, 23:59**

Ich bin leider gerade mobil unterwegs, aber probier doch mal aus HDAU und GFX0 aus der \_DSM Methode den hda-gfx Eintrag komplett zu entfernen 😊

---

### **Beitrag von „Sascha\_77“ vom 19. Dezember 2018, 00:04**

Klappt leider auch nicht.

Die DSDT habe ich erstellt als ich noch meine GTX 970 drin hatte. Sollte ich vllt. nochmal neu machen jetzt mit der RX 580 oder ist das egal?

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 19. Dezember 2018, 00:15**

Per SSDT HDAU unbrauchbar machen, mit einer unsinnigen DeviceID zum Beispiel.

---

### **Beitrag von „Sascha\_77“ vom 19. Dezember 2018, 10:39**

Habe hier eine SSDT gefunden die Audio ans laufen bringen soll. Wo muss die ID jetzt hin um damit dann genau das Gegenteil zu erzeugen?

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2018, 13:38**

Häng mal besser deine DSDT an, dann können wir direkt mit dem arbeiten, was du schon hast



---

### **Beitrag von „rubenszy“ vom 19. Dezember 2018, 14:24**

Hatte er schon oben gemacht. [DisplayPort Audio dauerhaft deaktivieren via Clover?](#)


---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2018, 19:39**

Ich bräuchte eigentlich nochmal einen IOReg, aber probiers doch schonmal mit dieser DSDT:

---

### **Beitrag von „Sascha\_77“ vom 19. Dezember 2018, 19:45**

Hey danke. Das hat es schon gebracht. Der Port ist verschwunden.  Wa shast du jetzt genau wo gemacht?

[revunix](#)

---

### **Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Dezember 2018, 19:46**

[Sascha\\_77](#) hast du AppleALC im einsatz?

---

### **Beitrag von „Sascha\_77“ vom 19. Dezember 2018, 19:47**

Ja habe ich. Aber siehe Post oben drüber falls sich das jetzt mit deinem Post überschneiden hat.

---

### **Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Dezember 2018, 19:49**

[Sascha\\_77](#) komische sache, Audio über HDMI funktionierte bei mir erst mit ner DSDT und ohne WEG.

WEG hatte die falsche ID eingesetzt so dass ich kein Audio bekam.

Hab die ID dann in die DSDT gepatcht und siehe da Audio war sofort ohne WEG verfügbar.

---

### **Beitrag von „revunix“ vom 19. Dezember 2018, 19:50**

Könnte mir das auch jemand machen für mein Mainboard?

Mich nerven die DP Ports auch 😄

---

### **Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Dezember 2018, 19:52**

[Sascha\\_77](#) welche Graka hast denn genau ? RX580 aber von welchem Hersteller?

---

**Beitrag von „Sascha\_77“ vom 19. Dezember 2018, 19:53**

[ozw00d](#)

Diese hier ist:

<https://www.mediamarkt.de/de/p...v0aqb-m0na00-2477811.html>

---

**Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Dezember 2018, 19:56**

Hm ich finde es seltsam das die Karten sich unterschiedlich verhalten je nach Hersteller.

Habe ähnliche probleme auch in anderen Foren gelesen, scheinbar scheinen die Original AMD sowie die Sapphire die einzigen zu sein die bis auf das ein oder andere Spulenfiepen sonst ohne Probleme funktionieren.

Ich frage mich auch warum das so ist.....

---

**Beitrag von „Sascha\_77“ vom 19. Dezember 2018, 19:57**

Ja aber meine funktioniert doch und ist von ASUS.

Spulenfiepen habe ich bei mir zum Glück noch nicht vernommen. Ich hoffe das bleibt so. Ginge ja gar nicht.

---

## Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2018, 20:27

[Zitat von Sascha\\_77](#)

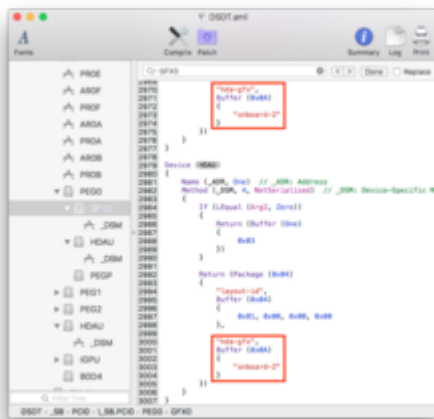
Hey danke. Das hat es schon gebracht.

Wunderbar, und gerne 😊

[Zitat von Sascha\\_77](#)

Wa shast du jetzt genau wo gemacht?

Die hda-gfx einträge sind zuständig für funktionierendes HD(MI)-Audio. Diese habe ich entfernt:



Zusätzlich habe ich einen nicht vorhandenen (bzw. unsinnigen) class-code injected, sodass der AppleHDAController Treiber nicht matched und nicht lädt.

```

Device (HDAU)
{
    Name (_ADR, 0x00) // _ADR: Address
    Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
    {
        If (LEqual (Arg2, Zero))
        {
            Return (Buffer (One)
            {
                0x83
            })
        }

        Return (Package (0x06)
        {
            "layout-id",
            Buffer (0x04)
            {
                0x01, 0x00, 0x00, 0x00
            },
            "device-id",
            Buffer (0x04)
            {
                0xFF, 0xFF, 0xFF, 0xFF
            },
            "class-code",
            Buffer (0x04)
            {
                0x00, 0x00, 0x00, 0x00
            }
        })
    }
}

```

↳ Built-inHDA	Dictionary	↳ 10 Schlüssel/Wert-Paare
↳ CFBundelIdentifier	String	↳ com.apple.driver.AppleHDAController
↳ CodeAddressFilterArray	Array	↳ 4 geordnete Elemente
↳ DPALwaysDisplayRouting	Array	↳ 4 geordnete Elemente
↳ DPAAudioDeviceExclusion	Array	↳ 1 geordnete Elemente
↳ HighFifoLimitSupport	Array	↳ 0 geordnete Elemente
↳ HwFactoryPrefixTranslation	Array	↳ 4 geordnete Elemente
↳ IOClass	String	↳ AppleHDAController
↳ IOClassMatch	String	↳ 0x04010000&0xFFFF0000
↳ IOProviderClass	String	↳ IOHDAController
↳ RequireMaxBusStall	Array	↳ 1 geordnete Elemente

(Aus der Info.plist von AppleHDAController)

Und um auf Nummer sicher zu gehen (das gerät ist ja dann sowieso schon nutzlos) habe ich auch noch eine fake device-id injected 😊

---

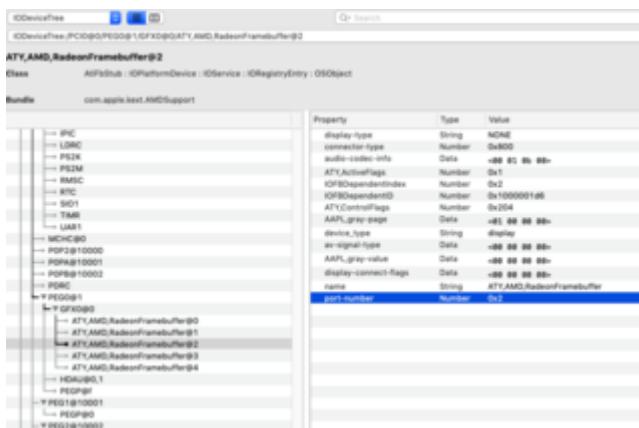
## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 21. Dezember 2018, 13:12

[kuckkuck](#)

Danke für die Erläuterung.

Habe jetzt noch eine Frage hinterher. Kann man ebenso mit einem kompletten HDMI Port so machen? Ich habe an meiner Karte 3 Monitore dran. Der dritte ist ausschließlich zum Zocken unter Windows.

Wenn macOS läuft ist dieser Monitor aus, taucht aber dennoch im macOS auf und stiftet irgendwie verwirrung. So Tools um das Display einfach abzuschalten gibt es zwar aber so ganz das Wahre sind die auch nicht. Müsste doch möglich sein den ganzen HDMI Port totzulegen oder? Ich habe ihn mit IOExplorer schonmal rausgesucht. Hab schonmal selber bisschen rumprobiert aber bis jetzt noch nicht hinbekommen.



## 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:  
000

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

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

---

## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 21. Dezember 2018, 15:18

Gerade mal bei den Tomatenjungs nen Tutorial aufgetan. Irgendwie ist mir das etwas zu hoch.

Ich habe jetzt mittels DPCIManager das rom ausgelesen und diese Werte da rausgezogen.  
"Connector at index 2" ist hier wohl das Objekt meiner Begierde.

radeon\_bios\_decode

Spoiler anzeigen

redsock\_bios\_decoder

Spoiler anzeigen

Das geht schon mit dem Problem los, dass ich keine Portkonstellation finde die meiner Karte entspricht. Das wäre:

DP, DP, HDMI, HDMI, DVI

Ist aber nirgends gelistet.

Framebuffer

Und der DPCI Manager nennt den Framebuffer "RadeonFramebuffer".

Wie kriege ich jetzt heraus wie der Buffer wirklich heisst? Oder ist es "Orinoco"? Der hätte meine 5 Ports mit drin aber hat noch einen sechsten. Ist das egal?

Von mir aus könnte man auch das VBios patchen. Windows starte ich nicht über CLOver sondern mache das mit F12 aus dem Bootmenu an Clover vorbei. Wäre von daher egal.

EDIT:

Habe jetzt einfach mal alle Einträge von Orinoco als Kext2Patch eingesetzt und gegen 0000..... getauscht. Da hätte dann ja eigtl. gar kein Monitor angehen dürfen. Hatte aber leider keine Wirkung. Dann habe ich in Clover explizit Orinoco angegeben und einfach mal bei Videoports eine 2 eingetragen. Trotzdem sind alle 5 Ports immer noch da.

---

## Beitrag von „kuckkuck“ vom 21. Dezember 2018, 17:46

### [Zitat von Sascha\\_77](#)

Ich habe jetzt mittels DPCIManager das rom ausgelesen und diese Werte da rausgezogen.

Nimm das AMDFramebufferUtility, das hilft hier wahnsinnig

### [Zitat von Sascha\\_77](#)

Und der DPCI Manager nennt den Framebuffer "RadeonFramebuffer".

Whatevergreen injected RadeonFramebuffer und macht dir hier einen dicken Strich durch die Rechnung. Wenn du WEG benutzen willst, musst du auch über WEG (sprich [SSDT](#)) patchen. Wenn du WEG rauswirfst, kannst du auch per Clover patchen.

### [Zitat von Sascha\\_77](#)

Von mir aus könnte man auch das VBios patchen.

Ich rede von einem VBIOS flash.

---

**Beitrag von „herrfelix“ vom 4. Januar 2019, 16:10**

Wie wurde dieses Problem denn eigentlich behoben? Einzig über das anpassen der DSDT? Ich nutze nämlich die RX570 und möchte auch keine Ausgabe über DisplayPort oder HDMI. Jedes Mal, wenn ich den Monitor aus dem Ruhezustand wecke, wechselt die Ausgabe des Tons auf DisplayPort...

Ich hab mal meine DSDT angehängt (erzeugt über den DPCIManager, ist das die selbe wie über Clover?)

---

**Beitrag von „al6042“ vom 4. Januar 2019, 16:55**

Nope...

Der Extract per DPCIManager enthält alle DSDT-Patches/-Fixes, die aus der config.plist eingearbeitet wurden.

Somit ist die DSDT nicht wirklich brauchbar.

---

**Beitrag von „herrfelix“ vom 4. Januar 2019, 17:22**

Ich dachte es mir. Dann hier meine native DSDT – könnte jemand die Audioausgabe über DisplayPort für mich abdrehen? gerne auch mit einer Erklärung, was gemacht wurde...

---

**Beitrag von „kuckkuck“ vom 4. Januar 2019, 17:32**

Hier hab ich zusammengefasst wie's gemacht wird: [DisplayPort Audio dauerhaft deaktivieren via Clover?](#)

Willst du wirklich überhaupt kein HDMI Audio etc?

---

### **Beitrag von „herrfelix“ vom 4. Januar 2019, 17:35**

Die gfx-hda-Einträge in Saschas DSDT hab ich auch eben entdeckt. Die gibt es aber in meiner DSDT nicht.

Und ja, ich will weder Audio über HDMI noch DisplayPort. Ich will es analog! 😊

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 4. Januar 2019, 19:41**

Du hattest bisher keine DSDT, oder?

Dann probier das mal:

---

### **Beitrag von „herrfelix“ vom 4. Januar 2019, 20:55**

Herrlich, ich danke dir! Klappt wunderbar. Eine DSDT hab ich bisher nicht genutzt, richtig.

---

### **Beitrag von „StevePeter“ vom 8. Januar 2019, 21:44**

Könnte mir da auch jemand behilflich sein, würde Audio auch nicht über DP sondern

"analog"hören wollen.

Anbei meine DSDT. Habe ich eben erstellt.

Danke schon mal 😊

---

### Beitrag von „Sascha\_77“ vom 27. Mai 2020, 20:06

Ich krame den Thread nochmal aus. Nachdem ich es mit dem DSDT-losen System nicht hinbekommen habe bzgl. einer SSDT hab ich einfach in OC den verantwortlichen Kext geblockt.

Und weg ist dieser lästige DP Audioausgang. 👍

Kernel	Dictionary	0 5 Schlüssel/Wert-Paare
+ Add	Array	0 14 geordnete Elemente
+ Block	Array	0 1 geordnete Elemente
+0	Dictionary	0 5 Schlüssel/Wert-Paare
Comment	String	Disables GFX Card Audio out
Enabled	Boolean	YES
Identifier	String	com.apple.driver.AppleGFXHDA
MaxKernel	String	
MinKernel	String	

Das ich da nicht schon eher drauf gekommen bin.

---

### Beitrag von „kuckkuck“ vom 27. Mai 2020, 21:36

Was deinen Port den du nicht haben willst angeht, fällt mir gerade noch ein: Du könntest die Gesamtanzahl der Ports per Whatevergreen festsetzen und dann die Ports (ebenfalls per WEG) in einer custom Reihenfolge indizieren lassen, sodass der ungewollte Port hinten raus fliegt.

---

### Beitrag von „Sascha\_77“ vom 27. Mai 2020, 22:07

Naja so gehts ja jetzt auch. Das reicht mir ehrlich gesagt so.

---

**Beitrag von „kthxbye“ vom 7. Juli 2020, 23:40**

[Sascha\\_77](#) tolle Lösung. Hast du vielleicht eine Idee, wie ich das mit Clover hinkriegen würde?

---

**Beitrag von „Kasi99“ vom 15. Oktober 2021, 17:32**

### [Zitat von Sascha\\_77](#)

Ich krame den Thread nochmal aus. Nachdem ich es mit dem DSDT-losen System nicht hinbekommen habe bzgl. einer SSDT hab ich einfach in OC den verantwortlichen Kext geblockt.

Und weg ist dieser lästige DP Audioausgang. 👍

+ Kernel	Dictionary	5 Schlüssel/Wert-Paare
+ Add	Array	14 geordnete Elemente
+ Block	Array	1 geordnete Elemente
+ 0	Dictionary	5 Schlüssel/Wert-Paare
+ Comment	String	Disables GFX Card Audio out
+ Enabled	Boolean	YES
+ Identifier	String	com.apple.driver.AppleGFXHDA
+ MaxKernel	String	
+ MinKernel	String	

Das ich da nicht schon eher drauf gekommen bin.

Alles anzeigen

Hallo Sascha,

diese Variante funktioniert leider nicht bei mir mit OC 0.74 & Big Sur.

Hast du eine Lösung ? Ich bin zumindest deinem screen gefolgt.

Beste grüsse