

Erledigt

DisplayPort Audio dauerhaft deaktivieren via OC?

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

[Zitat von Sascha 77](#)

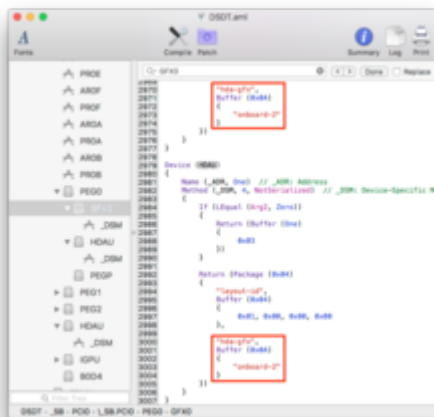
Hey danke. Das hat es schon gebracht.

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:



```
Device (HDAU)
{
    Name (_ADR, One) // _ADR: Address
    Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
    {
        If (LEqual (Arg2, Zero))
        {
            Return (Buffer (One)
            {
                0x03
            })
        }

        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
            }
        })
    }
}
```

anderen (bzw. unsinnigen) class-code injected, sodass der attached und nicht lädt.

Key	Type	Value
BuiltInHDA	Dictionary	10 Schlüssel/Wert-Paare
CFBundleIdentifier	String	com.apple.driver.AppleHDAController
CodecAddressFilterArray	Array	4 geordnete Elemente
DPAWaysDisplayRouting	Array	4 geordnete Elemente
DPAudioDeviceExclusion	Array	1 geordnete Elemente
HighFIFOLimitSupport	Array	0 geordnete Elemente
HiFactoryPrefixTranslation	Array	4 geordnete Elemente
IOClass	String	AppleHDAController
IOClassMatch	String	0x04010000&0xFFFF0000
IOProviderClass	String	IOPCIDevice
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 😊