

Erledigt

Z170

HD3P

I6700K

GTX

260

## Installationsoptimierung & HDMI Sound

**Beitrag von „antagon“ vom 26. November 2016, 21:25**

Moin...

Seit einigen Tagen schraube ich nun an meinem neuen System und bin soweit recht weit gekommen, an einigen Stellen hapert es aber leider noch.

Funktioniert:

- > HD530 wird erkannt, Dual Monitor Support im Verbund mit GTX260
- > USB 2/3 Ports nach Anleitung mit SSDT (USB 3 Speed bei 40MB/s Write & 150MB/s lieht (Disk Speed Test mit USB 3 Stick)
- > Ethernet
- > WLAN mit kompatibler Karte
- > Onboard Sound ALC887
- > Speedstep - eigene SSDT mit Overclocking (4,4 GHz)

Funktioniert nicht:

- > HDMI Audio weder bei der GTX 260 noch bei der HD530
- > Boot mit GTX260 als primäre Graka

Würde mich freuen wenn jemand bei der Aktivierung des HDMI Sounds behilflich sein kann. Darüberhinaus hab ich mal alle SSDT und DSDT Dateien sowie die config.plist angehängt. Ich vermute da gibts noch Verbesserungsbedarf!

---

**Beitrag von „dd93“ vom 26. November 2016, 22:04**

[https://github.com/toleda/audio\\_CloverHDMI](https://github.com/toleda/audio_CloverHDMI) Damit kannst du beide HDMI Audio zum funktionieren bringen. Die SSDT für die GTX260 aber rauswerfen.

Allerdings würde ich dir auch raten, die GTX 260 rauszunehmen aus dem PC. Die HD530 reicht für die meisten Aufgaben vollkommen aus (es sei denn, es soll gespielt werden).

Dabei verbraucht sie auch noch einen Bruchteil der Energie, die eine GTX 260 benötigt. Zu

guter letzt verhindert man so auch die Glitches in der linken, oberen Ecke bei der HD530.

---

### **Beitrag von „antagon“ vom 27. November 2016, 04:02**

Die Glitches habe ich durch einen Clover Patch weg bekommen. Die GTX 260 ist drin weil der Dual Monitor Support der HD530 nur eingeschränkt funktionierte. Danke für den Link!

Edit:

Nach Entfernung der genannten SSDT und Anwendung des Toledo Patches wird HDMI korrekt angezeigt und meine Monitore erkannt, Sound funktioniert aber trotzdem nicht :s.

---

### **Beitrag von „griven“ vom 1. Dezember 2016, 23:19**

HDMI Audio ist auch noch mal wieder eine andere Baustelle hierzu braucht es einen DSDT Patch der das Device HDAU für den Grafikcontroller verfügbar macht.

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 1. Dezember 2016, 23:22**

[@griven](#)

Wurde hier schon weiter bearbeitet... 😊

[Hilfe bei Z170 HD3P DSDT Edits](#)

Wurde irgendwie nicht gesehen, dass die beiden Threads zusammen gehören...