

**Erledigt**

## **Keine Geräte angezeigt**

**Beitrag von „Ruffy0811“ vom 12. März 2017, 15:15**

Hallo Leute,

Ich habe jetzt endlich alles erfolgreich zum laufen bekommen auch die GTX 750 mit HDMI aber das einzige Problem noch ist der Sound, da mit dort keine Geräte außer mein Tritton Kunai angezeigt werden. Was kann ich dagegen machen, weil ich würde auch sehr gerne HDMI Audio nutzen ?

Weiß jemand eine Lösung dafür ?

---

**Beitrag von „Ruffy0811“ vom 14. März 2017, 17:39**

Hallo Leute,

Ich habe Sierra mit Ozmosis gerade am Laufen aber ich bekomme keine Audio Geräte angezeigt und ich würde auch sehr Gerne HDMI Audio benutzen. Ich habe einen ALC892 Codec verbaut, was kann ich dagegen unternehmen ?

---

**Beitrag von „Dentai“ vom 14. März 2017, 17:51**

Hast du dir schon diesen Weg angeschaut?

<https://www.hackintosh-forum.d...amische-AppleHDA-Patcher/>

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 14. März 2017, 18:19**

Ja das mit dem AppleALC-OZM hab ich nicht gant verstanden, wo ich diese her bekomme oder ob diese erzeugt wird.Und wie ist das gemeint mit dem HDEF Device ?

---

### **Beitrag von „Dentai“ vom 14. März 2017, 18:23**

Da sollte ein OZ Profi mal ran. Ich benutze leider nur Clover und kann bei OZ wenig helfen

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 14. März 2017, 18:58**

Naja wir bräuchten dann mal deine DSDT und du müsstest alle bisherigen Audio Kexts löschen sowie den AppleALC Kext nach S/L/E ODER den AppleALC-OZM.kext in die EFI installieren.

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 15. März 2017, 14:11**

Wo finde ich denn die DSDT, weil ich finde sie irgendwie in meinem OZ Ordner auf der EFI Partition nicht.

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 15. März 2017, 14:13**

Einfach MacIASL öffnen, Datei (SystemDSDT) speichern und hier hochladen 😊

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 15. März 2017, 14:20**

Okay ich habe es jetzt als SystemDSDT.dsl speichern müssen also als Endung weil bei der anderen Endung kamen nur Error.

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 16. März 2017, 22:32**

Versuche es mal mit beiliegender DSDT.

Packe sie in den Ordner /EFI/Oz/Acpi/Load auf der versteckten EFI-Partition, in der auch die Kexte abgelegt wurden.

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 17. März 2017, 17:16**

Okay Ich habe jetzt mal die DSDT nach /EFI/Oz/Acpi/Load verschoben und die aktuellste AppleALC-OZM.kext nach /EFI/Oz/Darwin/Extensions/Common verschoben aber habe trotzdem noch keine Geräte in meinen Audio Einstellungen.



---

### **Beitrag von „al6042“ vom 17. März 2017, 17:41**

Dann lass uns doch mal in deine Systeminformationen schauen...

Öffne dort im Bereich "Software" den Punkt "Erweiterungen" und warte bis die Liste gefüllt wird. Dann klickst du auf die Tabellen-Überschrift "Erhalten von" zweimal, sodass die Sortier-Reihenfolge mit "Verifizierte Entwickler" beginnt.

Zwischen "Verifizierte Entwickler" und "Apple" wird es eine Reihe von Kexten geben, die mit "Unbekannt" oder "Nicht Signiert" gekennzeichnet sind...

Bitte erstelle davon einen Screenshot und poste ihn hier.

---

### Beitrag von „Ruffy0811“ vom 17. März 2017, 17:50

Da steht bei mir überhaupt kein Eintrag mit "Unbekannt" oder "Nicht Signiert" 🤔



---

### Beitrag von „al6042“ vom 17. März 2017, 17:56

Das ist doch klasse... 😊

Dann führe mal folgenden Befehl im Terminal aus und poste die Ergebnis-Datei als Anhang in deinem nächsten Post.

Code

1. kextstat > ~/Desktop/kextstat.txt

Und bitte verlinke nicht zu Filehostern sondern nutze den Punkt "Erweiterte Antwort" -> "[Dateianhänge](#)" und lade Bilder damit direkt in den jeweiligen Post... 😊

---

### Beitrag von „Ruffy0811“ vom 17. März 2017, 18:09

Oh das wusste ich garnicht mit dem Anhang 😄 Hab die Datei mal angehängen 😊

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 17. März 2017, 18:36**

Hast du im Ordner /System/Library/Extensions einen Kext namens "AppleHDA" liegen?  
Ich finde nämlich keinen in der kextstat.txt...

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 17. März 2017, 23:39**

Ne habe ich nicht, da ich dachte man sollte alle Audio Kexts löschen wie es in der Anleitung stand ? 🤔

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 17. März 2017, 23:59**

Der bei uns bevorzugte AppleALC ist kein eigener Audio-Kext, sondern injected Patch on-the-fly in den Original-AppleHDA.kext.  
Deswegen muss der auch noch da sein, sonst kann AppleALC nicht wirklich viel ausrichten.

Welche OSX-Version nutzt du gerade?

Vielleicht habe ich den passenden Original Kext noch hier, damit du ihn einfach per Kext Utility wieder installieren kannst.

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 18. März 2017, 00:15**

Ich benutze gerade 10.12.2 glaube ich 😊

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 18. März 2017, 00:25**

Glauben ist nicht wissen...

Frage doch mal deinen Rechner in dem du das Apple-Logo anklickst und "über diesen Mac" auswählst... 😊

Dort wirst du die Antwort finden...

Ansonsten kannst du beiliegende AppleHDA nutzen, da ich davon ausgehe, dass du bereits 10.12.3 im Einsatz hast.. 😊

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 18. März 2017, 01:04**

War ja gerade kurz am Windows PC deswegen konnte ich nicht nachschauen aber Ich habe tatsächlich 10.12.2 hab das Update noch nicht gemacht aber werde die AppleHDA jetzt mal installieren und es ausprobieren 😊

EDIT: Bei mir kommt wenn ich das Archiv entpacken möchte der Fehler 1 - "Der Vorgang ist nicht zugelassen."

EDIT 2: Okay es hat endlich alles geklappt es funktioniert sogar HDMI Audio eigentlich Schade, dass man die Lautstärke vom HDMI nicht regeln kann wie bei Windows aber das ist Nebensache jetzt mal 😊 Jetzt nur noch ein Problem: Ich kann irgendwie nur das Core Profile von meiner GTX verwenden also OpenGL 2.1 wird mir immer nur als Version angezeigt wenn ich mit Java und OpenGL also LWJGL code 🤔

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 18. März 2017, 10:16**

Das unter OSX HDMI nur am Ausgabegerät geregelt werden kann, ist hier allseits bekannt...

Freut mich aber das Audio jetzt brummt... 😊  
Bei der Core Profile Story kann ich leider nichts zu beitragen...

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 18. März 2017, 10:31**

Das mit HDMI macht auch Sinn so 😊  
Denn bei HDMI geht das Apple-Betriebssystem so vor, wie es der Standard vorsieht: es wird keine Lautstärkeregelung im Rechner vorgenommen, allein der DAC der Ausgabegeräte ist dafür zuständig! Denn für jede Regelung der Lautstärke ist die Umwandlung in ein analoges Signal notwendig. So zum Beispiel Windows: Digitales Signal --> Analog --> Lautstärke verändern --> Digital --> DAC im Endgeräte --> Analog. Und wenn wir die Signale schon digital übertragen wollen, sollten wir sie nicht drei, vier Mal hin- und zurückverwandeln, besser werden sie jedenfalls nicht dabei. EIN Wandler im Endgerät ist also die einzigst sinnvolle Lösung 👍

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 18. März 2017, 10:39**

Hab es hinbekommen mit dem HDMI Audio und der Lautstärke regeln, das funktioniert nun ganz normal über die Lauter/Leise-Tasten 😊 Das einzige Problem wäre eben nur noch das mit dem Core Profile Ich weiß nicht ob Coder das besser nachvollziehen was ich meine aber wenn das auch noch funktionieren würde könnte ich endlich vollständig auf Mac OS X umsteigen



### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 21. Juli 2017, 16:33**

### [Zitat von Ruffy0811](#)

Hab es hinbekommen mit dem HDMI Audio und der Lautstärke regeln

Wie lautet denn deine Lösung? Dann können Andere bei Interesse das gleiche versuchen 😊

---

### **Beitrag von „Ruffy0811“ vom 23. Juli 2017, 15:04**

Ach ja stimmt 😊 Ich habe einfach Soundflower installiert und in den Einstellungen von Soundflower mein HDMI-Gerät gewählt. Nun kann ich ganz bequem mein HDMI-Sound über die Lautstärke-Tasten regeln 👍 Habe aber nun das Problem, dass mein OS X viel zu langsam läuft und die Grafikkarte unter OS X (GTX 750Ti) nicht die schnellste ist und ich das brauche da ich mit der Unreal Engine 4 und 3DS Max arbeite 🤔

---

### **Beitrag von „griven“ vom 31. Juli 2017, 01:11**

Naja irgendwie ja auch logisch 😄

Soundflower macht ja nichts anderes als das digitale Audio Signal in ein analoges umzuwandeln, den Pegel zu senken und dann wieder in ein digitales Signal zu wandeln das dann via HDMI an den Monitor geht. Das alles passiert mehr oder weniger in Echtzeit und kostet natürlich Ressourcen was man dann bei einem Dual Core wie dem I3 merkt 😄