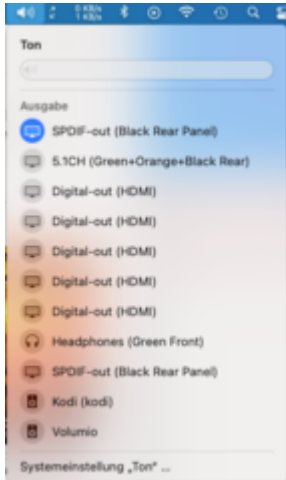


# Kann man die Bezeichnungen der Audio Ports ändern?

**Beitrag von „oberstel“ vom 22. November 2020, 15:44**

Mein Rechner hat eine ganze Reihe von verschiedenen Audio Ports die mir durch die lokale Soundkarte und genutzte Grafikkarte angeboten werden:



Gibt es eine Möglichkeit diese Bezeichnungen irgendwie / irgendwo zu ändern?

So würde ich gerne aus "Headphone (Green Front)" ein "Intern" machen, da ich an diesem Port den internen Lautsprecher des Desktops angeschlossen habe.

Oder die beiden "SPDIF-out (Black Rear Panel)" in "SPDIF Optical" und "SPDIF Coaxial" umbenennen da man an der aktuellen Bezeichnung nicht erkennen kann um welchen physikalischen Port es sich handelt...

Hat jemand eine Idee?

---

**Beitrag von „fireworx“ vom 23. November 2020, 09:21**

wäre auch interessiert.

---

### **Beitrag von „oberstel“ vom 26. November 2020, 22:25**

Hat keiner eine Idee?

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 30. November 2020, 06:17**

Guten Morgen [oberstel](#) !

Es scheint ganz danach auszusehen, dass entweder niemand das Problem hat, oder aber auch, dass kosmetische Dinge wie diese (die ja die Funktionstüchtigkeit nicht beeinträchtigen) einfach komplett uninteressant sind.

Falls es jemanden gibt, der sich damit schon einmal auseinandergesetzt hat, wird der sich sicherlich auch noch melden.

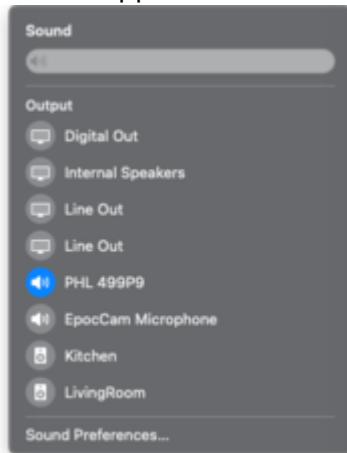
Falls Nein, wirst du dich entweder zufrieden geben müssen so wie es ist, oder aber du wirst selbst eine Lösung erarbeiten müssen, die du dann aber auch gerne hier detailliert und ausführlich präsentieren darfst

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 30. November 2020, 10:24**

Die Darstellung dieser Port-Namen kommt durch den Einsatz von VoodooHDA.

Mit dem AppleALC sieht das Aufgeräumter und mehr Mac-Like aus:



---

## Beitrag von „apfelnico“ vom 30. November 2020, 10:28

... und es wird – ganz Vanilla – an eine ungepatchte AppleHDA übergeben, im Gegensatz zum Voodoozauber.

---

## Beitrag von „oberstel“ vom 1. Dezember 2020, 15:31

Danke [al6042](#) für die Idee im VoodooHDA Kext mal nachzuschauen... Da bin ich tatsächlich fündig geworden.

Auf Sourceforge liegt ja der Source Code von dem Kext und in der Datei VoodooHDAEngine.cpp erfolgt anscheinend genau die gesuchte definition:

```
if (numDacs == 0)
    goto done;
if (numDacs > 1 && mChannel->caps.channels > 2) {
    switch (mChannel->caps.channels) {
        case 4:
            mPortName = "4CH (Green+Black Rear)";
            mPortType = kIOAudioSelectorControlSelectionValueLine;
            break;
        case 6:
            mPortName = "5.1CH (Green+Orange+Black Rear)";
            mPortType = kIOAudioSelectorControlSelectionValueLine;
            break;
        case 8:
            mPortName = "7.1CH (Green+Orange+Black+Grey Rear)";
            mPortType = kIOAudioSelectorControlSelectionValueLine;
            break;
        default:
            mPortName = "Complex output";
            break;
    }
}
```

Werde am Wochenende das mal nach meinen Bedürfnissen anpassen und den Kext dann neu compilieren.

Noch eine Frage an die Community bzgl. AppleHDA und VoodooHDA:

Ich persönlich nutze den VoodooHDA schon seit vielen Jahren ohne Probleme... wie ich hier „zwischen den Zeilen“ lese, scheint es als hätte der VoodooHDA Kext nicht so viele Anhänger 😊 Oder täusche ich mich?

Gibt es einen plausiblen Grund warum man lieber AppleHDA und nicht VoodooHDA nicht einsetzen sollte?

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 1. Dezember 2020, 15:38**

Naja...

VoodooHDA übergeht den nativen AppleHDA und birgt dabei einige Fallstricke, die erst im Nachgang auftauchen können.

Der AppleALC hingegen injected Details zu den Onboard- & VideoCard-Audio-Codecs um eben die native Variante mit meist besserem Ergebnis zu unterstützen.