

Erledigt

Problem mit Sleep/Wake- Update 2018: UI Lag nach Wake

Beitrag von „zmax0“ vom 17. Februar 2017, 12:20

Hi,

Ich hatte vor ein paar Wochen das gleiche Problem. Habe zwecks metal api support den Hack meiner Frau von Yosemite auf Sierra upgegraded mit dem Ergebnis dass der sleep nicht funktioniert. Grafikkarte ist eine R9 280x die bisher immer ohne Probleme lief (abgesehen von Hitzeproblemen im Mini ITX Gehäuse ...)! Nachdem ich alle Optionen (bootflags, DSDT, kabel dvi, hdmi display port, Console Log.. usw.) durchhatte hab ich el Capitan installiert da meine eigene Kiste auf el Capitan erfolgreich schlafen und aufwachen kann jedoch mit einer GTX 570.

Unter El Capitan das gleiche Problem. Also weiter recherchiert und geschaut welchen AMD kext er lädt, da der Ruhezustand im sicheren Modus funktioniert (wenn ich es recht in erinnerung habe). du kannst auch den AMD kext löschen mit dem Resultat das sleep geht aber natürlich keine Grafikbeschleunigung mehr geht. Vielleicht kann das noch mal jemand mit Zeit verifizieren ob der abgesicherte Modus einen anderen Kext lädt oder ob das nur der Nebeneffekt der Löschung war. Ich bekomme leider nicht mehr alle Details und Ergebnisse zusammen da ich durch akuten Baby Schlafmangel an Konzentrationsschwächen leide 😊

Scheinbar sind insbesondere (oder sogar alle) AMD chips die auch von Apple supported werden von dem Problem betroffen jedoch nur auf einem Hackintosh sowohl bei el Capitan als auch bei Sierra. Bei echten Macs gibt es die Probleme nicht. Das Problem ist auch nach wie vor nicht gelöst worden meines Wissens nach. einziger Workaround der schon erwähnt wurde interne GPU primär setzen im BIOS und Kabel an die AMD karte und im Blindflug booten.

<http://www.insanelymac.com/forum/thread/30827-problem-mit-sleep-amd-radeon-7970/>

<http://www.insanelymac.com/forum/thread/30827-problem-mit-sleep-amd-radeon-7970/>

Ich glaub auf Macrumors gabs dazu auch was. Vielleicht findet sich auch was bei netkas.

Falls der Woraround bei dir funktioniert spar dir die Zeit.

Grüße