

**Erledigt**

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

**Beitrag von „REVAN“ vom 9. Juni 2018, 13:08**

[@kuckkuck](#) und ich haben weiterhin, auch privat, an der Ursache geforscht. Mittlerweile stehen wir aber beide irgendwie auf dem Schlauch.

Kurzum möchte ich mich für seine großartige Hilfe bis zu diesem Standpunkt bedanken!!

Wie sieht es aktuell aus:

High Sierra ist installiert, der Sleep/Wake Vorgang funktioniert mittlerweile ohne Kernel Panic oder Reboot. Allerdings stehe ich nun vor dem Problem, dass die UI nach dem Wake Vorgang nicht oder kaum nutzbar ist. Alles dauert eine gefühlte Ewigkeit. Fenster öffnen sich erst nach 2 Minuten, die Animationen hängen sich auf. Der Rotationball ist mein neuer Freund.

Sieht für mich so aus als wäre die Grafikkarte noch nicht da, oder die CPU ist extrem ausgelastet.

Punkt 2 kann man nach dem Wake über den Activity Monitor aber ausschließen. Die CPU hat rein gar nichts zutun. Der RAM wird kaum benutzt. Alles sieht normal aus.

Ich weiß da wirklich nicht mehr weiter.

kuckkuck und ich haben mal folgendes durchgespielt:

- Connector Belegung der AMD Karte im Framebuffer (da stehen wir jetzt)

[Das Thema gibts hier übrigens schon](#) allerdings keine Lösung. Wurde als erledigt markiert, scheint aber nicht so.

[kuckkuck](#):

Ich hab dir mal wie besprochen meine USB-UIAC angehängt. Problem: Die Front USB 3.0 Ports

werden im System angezeigt. Die Rear USB 3.0 Ports laufen nicht.