

Erledigt

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

Beitrag von „kuckkuck“ vom 10. Juni 2018, 18:24

Wenn du den Framebuffer nicht selbst gesetzt hast und er nicht automatisch für deine GPU gesetzt wird, dann wurde er auch nicht benutzt. Welcher FB genutzt wird siehst du doch im IOReg 😊