

Erledigt

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

Beitrag von „kuckkuck“ vom 10. Juni 2018, 18:58

[Zitat von murashi](#)

Habe so ganz leicht das gefühl. als würde WEG irgendwie etwas verhindern.

Da hab ich dich aber auch bereits schon mehrmals in den PMs drauf hingewiesen, dass es keinen Sinn macht Änderungen von mehreren Seiten durchzuführen. Wie gesagt, WEG injected seinen eigenen Framebuffer und mag keine manuell gesetzten FBs. Zudem will WEG connectorpatches selber durchführen.

Wenn man diese Sachen per Clover oder DSDT versucht anzugehen muss WEG weg!  
Der FB in Clover wird auch nur gesetzt werden wenn WEG nicht vorhanden ist, denn WEG setzt meistens von sich aus den RadeonFramebuffer.