

**Erledigt**

## **Final Cut 10.3 Probleme**

**Beitrag von „griven“ vom 30. November 2016, 23:28**

Ist relativ einfach weil es eine Situation ist die auf einem MAC so nicht vorgesehen ist...

Entweder nutzen die Macs iGPU und GPU im geschalteten Modus auf allen Monitoren (ähnlich Optimus oder dem AMD Pendant) oder die iGPU gar nicht. Es gibt schlicht keinen MAC in dem beides dediziert vorkommt und somit können FinalCut und iMovie damit auch nicht umgehen. In Deinem Setup konfrontierst Du die Programme mit einer aus ihrer Sicht unmöglichen Situation. Bei Mac's mit SwitchedGraphics wird die iGPU und die GPU zu einem virtuellen Screen zusammengefasst um die Rechenleistung beider Komponenten zu nutzen was in dem Umfeld möglich ist weil sich beide den selben virtuellen VRAM teilen (VirtualScreen Change -> Switch von iGPU auf GPU die iGPU tritt unter Umständen je nach Aufgabe und Codec in den Hintergrund und überlässt die Arbeit der GPU und fungiert nur noch als durchgeschleiftes Ausgabegerät sprich gibt wieder was die GPU in den VRAM schreibt). Auf dem Hack ist aber genau das nicht gegeben es tritt also schlicht ein illegaler Zustand auf auch dann wenn OS-X sehr wohl in der Lage ist beide GPU Typen einzeln anzusprechen die Renderer in FinalCut oder iMovie sind es nicht (mehr) und müssen es auch eigentlich nicht sein denn dieses Setting kommt in Ihrem Ökosystem wenn überhaupt nur als Hybrid Lösung vor und daher kommt auch das "didn't expect to get here". Die Renderer arbeiten Hardwarenah und wenn da eine iGPU und eine GPU vorhanden ist insbesondere in einer Kombination wie sie auch in Macs vorkommt (IntelHD und AMD GPU) dann versuchen sie den Switch und merken es geht nicht "didn't expect to get here" weil es in Ihrem Ökosystem nicht geben kann was es nich geben darf. Es wird zwar immer gesagt das SMBIOS hätte mehr oder weniger nur kosmetische Funktion aber diese Aussage stimmt an vielen Stellen schon lange nicht mehr. Ein MacPro hat nun mal keine iGPU und ein iMAC hat eben das eine oder das andere und manche MacBooks eben beides und dem sollte man Rechnung tragen...