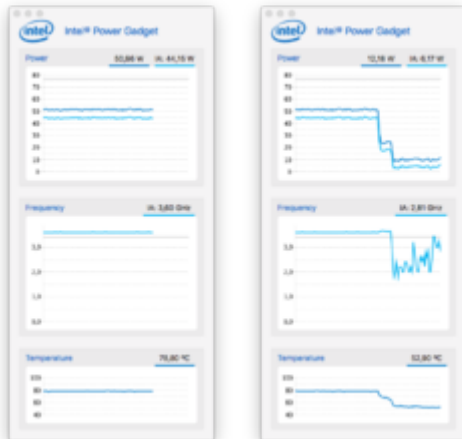


Erledigt

R9 390 macht Fehler beim Rendern in Premiere

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 20:19

Ich habe mir mal den Spaß gegönnt und Adobe Premiere als Testversion geladen. Mein Fazit ist das Premiere das normale transcodieren von Material in der Hauptsache auf der CPU erledigt unabhängig davon was man einstellt (Adobe Media Encoder) einen Vorteil durch die GPU Unterstützung gibt es nur dann wenn die GPU entweder einen Hardware Encoder für das Ausgabeformat besitzt oder das Projekt viele Effekte enthält die zu berechnen sind in allen anderen Fällen langweilt sich die Grafikkarte eher als das sie aktiv etwas zum Prozess des Transcodierens beiträgt. Man kann das schön beobachten wenn man zum Beispiel das IntelPowerGadget nebenher laufen lässt sobald man den Job startet geht der Prozessor auf Volllast und da bleibt er bis der Job erledigt ist. Wenn das CPUPowerManagement von OS-X sauber läuft und die CPU und der RAM okay sind ist das kein Problem wenn nicht kann einem das dann schon mal gerne um die Ohren fliegen. Besonders gern wenn man unbedacht die RAM oder die CPU irgendwie übertaktet...



Settings bei all meinen Tests waren wie folgt eingestellt:

Code

1. - Genutzte Vorgabe: YouTube 1080p HD
2. - Video: 1920x1080 (1,0), 30 fps, Progressive, 00:08:33:12
3. - Audio: AAC, 320 KBit/s, 48 kHz, Stereo
4. - Bitrate: VBR, 1 Durchgang, Ziel 16.00 MBit/s, Max. 16.00 MBit/s
5. - Zeit für Kodierung: 00:09:23