

Erledigt

## Wechsel von NVIDIA GTX1060 6GB zu welcher AMD?

Beitrag von „griven“ vom 1. Dezember 2018, 23:44

Macht Sinn und wird in Zukunft immer mehr Sinn machen denn FCPX setzt aktuell noch auf OpenCL also auf eine Disziplin welche die AMD Karten unter macOS deutlich besser beherrschen als die NVIDIA Karten. In Zukunft wird sich FCPX aber immer mehr Richtung Metal entwickeln und hier ist man dann ganz sicher im Vorteil wenn man eine Karte verwendet die mit Apples hauseigenen Treibern spielt denn die sind naturgemäß auch auf die hauseigenen API's optimiert.

Gerade bei FCPX stellt sich aber auch die Frage wo die Leistung am Ende gewonnen werden soll denn es macht einen gewaltigen Unterschied ob man massiv auf Effekte angewiesen ist beim schneiden oder ob es einem darum geht ein möglichst gutes (schnelles) Ergebnis bei der Ausgabe des fertigen Projekts zu erreichen. Im ersteren Fall wird man von den RX oder noch besser VEGA Karten ziemlich profitieren wobei da auch eine R-290X ebenso gute oder bessere Dienste leistet wie die meisten RX Karten im letzteren Fall hat man aber durch den Einsatz einer RX kaum Vorteile denn abhängig vom Material bedient sich macOS hier den QuickSync Fähigkeiten der iGPU sofern sie denn richtig eingebunden wurde. Dein i5-3570k kommt mit einer HD4000 daher und die beherrscht Hardware encoding für **H.264** welches bei richtiger Konfiguration das ganze erheblich beschleunigt.

**Ein Beispiel aus der Praxis von dem ich denke das es gut passt weil unsere Rechner sich doch recht ähnlich sind:**

Ausgangslage bzw. Aufgabe war es aus Fotos und Videomaterial mit FCPX ein etwa halbstündiges Video zu erstellen um so eine optisch ansprechende Fotoshow zu erstellen zum Einsatz kam neben FCPX noch Apple Motion. Motion habe ich benutzt um einige Animationen zu erstellen welche die Reiseroute darstellen sollten und die mit diversen Effekten gepimpt wurden zum Beispiel mit einem Partikelemitter um eine Explosion zu erzeugen und mit diversen Textgeneratoren. In Motion hat die R9 gewerkelt was man deutlich hören konnte da deren 3 Lüfter unter Last ziemlich laut werden. In FCPX selbst habe ich ebenfalls diverse Titel Generatoren verwendet ebenso auch die Stabilisierung und natürlich auch Übergänge und solange ich in der Timeline gearbeitet habe wurde auch hier auf der R9 gerechnet man hört es eben sehr deutlich an den Lüftern der Karte. Als das Projekt fertig geschnitten war und es an die Ausgabe ging (FullHD 1080p für Apple Geräte) ist die R9 verstummt dafür konnte man im

PowerGadget gut sehen wie der Takt für die iGPU hoch geht wobei der Takt für die CPU auf allen Kernen stabil unten bleibt. Das rendern des kompletten Projekts (33 Minuten) hat letztlich um die 10 Minuten gedauert was zur Leistungsfähigkeit der HD4000 passt. Da ich darüber selber erstaunt war habe ich den Test wiederholt dafür aber die HD4000 (in meinem Fall eine P4000 aber das tut nix zur Sache) im Bios deaktiviert und das Ergebnis war wie erwartet schlecht. Die R9 hat nix gemacht und das komplette Rendering wurde auf der CPU ausgeführt und hätte entsprechend gute 14 Stunden gedauert (ich habe es abgebrochen)...

### **Fazit:**

FCPX braucht nicht nur eine leistungsfähige Grafikkarte die möglichst kompatibel sein sollte sondern eben auch ein passend konfiguriertes System 😊