

Erledigt

Final Cut Pro - überfliegen "ruckelt/hängt"

Beitrag von „mitchde“ vom 5. Januar 2019, 09:24

Zumindest vorab - bis Experten Details liefern  - soviel: An den "Treibern" , also Grafiktreibern von Apple bzw. Nvidia Webtreibern liegt's nicht bzw. da kannst du nichts verändern.

Für gute FCP Vorschau wird eine einwandfreie Funktion von IGPU und der GPU - zsuammenspiel benötigt, denke ich. Ist die IGPU nicht oder nicht richtig (connectorless) eingebunden wirds daran haken, plus daran dass FCP besser mit AMD GPUs zusammenarbeitet. Sprich AMD GPUs speziell bei FCP Vorteile haben und NVidias reativ (im Vergleich zur eigentlichen OpenCL/ Gamespeed, non FCP Anwendungen) schwach sind.

Wenn du also die IGPU schon richtig eingebunden hast - das werden die Experten klären können bzw. VDA DekoderCheker unten zum Test nutzen)- UND die oft FCP nutzen willst, würde eine AMD (auch Einstiegs RX 560(D), RX 460) von Vorteil sein.

Aber zuerst würde ich das mit der IGPU als connectorless definiert, abchecken lassen.

Bei mir sieht das so aus (Checker)

VDADecoderChecker ; exit;

GVA info: Successfully connected to the Intel plugin, offline Gen7

Hardware acceleration is fully supported

logout