

Final Cut 10.3 Probleme

Beitrag von „kuckkuck“ vom 25. November 2016, 20:46

Hey Kollegen!

Ich habe ein kleineres, komplizierteres Problem... Bin mal gespannt ob irgendwer Tipps oder Ansätze hat!

Final Cut hat ja letzts ein kleines großes Update erhalten. Final Cut Pro 10.3. Genauso auch iMovie auf die Version 10.1.3, was aber für mich keine Rolle spielt. Seit diesen Updates auf die Versionen x.3 bekomme ich Programmabstürze in Final Cut Pro (und auch iMovie) beim Laden von Dateien jeglicher Art. Diese haben immer den gleichen Fehler:

Code

1. Application Specific Information:
- 2.
- 3.
4. [FFHGRendererInfo initWithLocation:] CGLSetVirtualScreen failed - didn't expect to get here. Investigate why this code ran: [FFHGRendererInfo initWithLocation:] CGLSetVirtualScreen failed: loc=1, ctxt=0x7fd05232a600, err=10008

manchmal noch mit

Code

1. -[FFRendererInfo initWithLocation:], /Library/Caches/com.apple.xbs/Sources/Flexo/Flexo-29546.4.52/framework/image/FFHGRendererManager.mm:341
- 2.
- 3.
4. abort() called

am Ende. Hier als Anhang ist auch mal ein kompletter Fehlerbericht: [Absturz Bericht.txt](#)

Ich konnte inzwischen das Problem etwas einordnen. Es gibt hier ganz anscheinend einen Fehler mit der HD4600. Wenn diese im Bios deaktiviert ist, funktioniert Final Cut und iMovie einwandfrei... Aber ohne QuickSync 😞 Ich habe inzwischen verschiedenstes ausprobiert:

-komplett ungepatchte iGPU

-32m, 64m im Bios

-Intel HD als Primäre GPU

-gesetzte Platform ID über defaults.plist (220332035 oder 68288516)

- DSDT mit gesetzter ig_platform_id
- DSDT mit und ohne HD4600 AMD/NVidia-A1 Patch
- Inject Intel Yes/No

Und langsam geht mir der Saft aus – im Gehirn versteht sich... Hat jemand eine Idee? Was habe ich übersehen? Was könnte CGLSetVirtualScreen sein? Was könnte ich probieren?

Viele Grüße 🙌

Beitrag von „lupotmac“ vom 25. November 2016, 21:05

Was meinst Du mit "Laden von Dateien jeglicher Art"? Meinst Du den Import von Dateien in die Mediathek? Hast Du mal ausprobiert eine neue Mediathek zu erstellen und da Medien zu importieren?

Ich gehe mal davon aus, Du hast Final Cut bereits einmal komplett neu installiert, manchmal soll das bei solchen Fehlern helfen, insbesondere da das 10.3 Update ja nur partiell war...

Zum Absturzbericht kann ich leider nichts sagen, da ich nicht weiß inwiefern sich die HD4600 auf Final Cut auswirkt...

Beitrag von „kuckkuck“ vom 25. November 2016, 21:10

Zb:

- Öffnen einer Mediathek
- Import von Videos in die Mediathek
- Zugriff auf iTunes Songs
- Erstellen einer neuen Mediathek
- Convertieren einer 10.2 Mediathek auf 10.3.....

Uns FCPX hab ich natürlich schon neu installiert 😊

Beitrag von „lupotmac“ vom 25. November 2016, 21:22

Wenn man CGLVirtualScreen mal googelt kommt als erstes Suchergebnis bei mir [das](#) hier... Da steht eigentlich sehr gut erklärt was CGLSetVirtualScreen ist - wenn du das nicht eh schon gefunden hast ;). Es scheint ein Problem zu geben bei der Zusammenarbeit deiner AMD mit der Intel- Karte, nur wie das Problem zu lösen ist, da weiß ich auf die Schnelle leider auch nicht weiter... 😞

Beitrag von „kuckkuck“ vom 26. November 2016, 18:09

Ich werde mal ausprobieren FinalCut komplett auf einem Monitor laufen zu lassen. Wieso sollte denn das programm einen VirtualScreen Change machen wenn die Monitore an der besseren GPU sind und das Programm auf einem Bildschirm?

Im Fehler Bericht steht ja: didn't expect to get here. Investigate why this code ran. Ja wieso macht er es dann wenn er garnicht da sein will 😡🐛

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 nicht 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...

Beitrag von „lupotmac“ vom 30. November 2016, 23:46

Das klingt logisch...

Jetzt stellt sich nur die Frage warum es vorher funktioniert hat...

Beitrag von „griven“ vom 1. Dezember 2016, 00:25

Apple betreibt seit ElCapitan eine relativ konsequente Abkehr von OpenCL/OpenGL zugunsten von Metal und hat zusammen mit Sierra und den neueren Versionen von FinalCut und iMovie einen weiteren relativ großen Schritt weg von OpenCL/OpenGL hin zu Metal als einzige und umfassende API für beschleunigte Grafik gewagt.

Aus der Sicht von Apple macht das Sinn denn den Metal API hat sich unter iOS bewährt und ist unter OS-X quasi der nächste logische Schritt um DirectX Paroli bieten zu können. Apps wie FinalCut und iMovie profitieren von der ungleich höheren Performance von Metal gegenüber OpenGL/OpenCL auf den Macs gehörig denn Apple hat sich da wirklich richtig viel Gedanken gemacht wie sie das Maximum aus ihrer Hardware heraus holen können und dazu gehören eben auch Intelligente Sprünge. Intel CPU's mit iGPU bieten zum Beispiel Hardware basierte Decode und Encoding Features für den H264 Codec und laufen damit bei der reinen Encodier Leistung so mancher GPU meilenweit davon so macht es Sinn bei Systemen die sowohl eine GPU als auch eine iGPU besitzen H264 Jobs auf der iGPU rechnen zu lassen weil das unter

Umständen um den Faktor 2 schneller geht als auf deiner dedizierten GPU. Dumm an der Stelle ist halt nur das Apple das an die Hardware knüpft die sie selber verkaufen sprich es ist eben einfach ein Unding das ein MacPro 6.1 plötzlich auch eine IntelHD Grafik hat oder ein IMac17,1 plötzlich mit NVIDIA Grafik daher kommt. Apple selbst lebt in einem Mikrokosmos der Software und Hardware eng miteinander verbindet und mit der Abkehr von offenen Standards wie eben OpenCL oder OpenGL lässt sich das noch viel besser und viel enger realisieren denn es ist ja bekannt welche Hardware in jedem Mac Modell vorkommen kann und genau so kann die API darauf auch antworten oder eben auch nicht wenn es auf eine unmögliche Konfiguration stößt.

Beitrag von „onlyWork“ vom 1. Dezember 2016, 08:09

OSX ist ja keine offene Plattform.

Ich bin immer wieder erstaunt wie gut das trotzdem in so vielen Variationen funktioniert.

[kuckkuck](#): wie verhält sich das ganze wenn Du ohne iGPU botest und nur die AMD nutzt?

Beitrag von „moric“ vom 21. April 2017, 15:14

hallo

ich habe gestern erfolgreich meine xfx rx 480 8 gb installiert, direkt auf sierra 10.12.4. antagon hat mir dann noch seine clover plist geschickt und ich habe einige Sachen weggeklickt. ich glaube die karte läuft super.

hab dann fcp x 10.3 installiert und es stürzt bei jeder Kleinigkeit ab.

im Anhang noch Testdaten (die sagen mir nichts)

ich hoffe es gibt schon eine Lösung und ich habe sie übersehen, mein gpu chinesisch ist noch schwach.

gross

moric

Beitrag von „ralf.“ vom 21. April 2017, 15:31

Wohl übersehen. 😊 [Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung](#)

Beitrag von „morig“ vom 21. April 2017, 15:35

genau
dankä viel mal

morig