

Erledigt

Final Cut Pro X rendert ewig!

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 18. Dezember 2016, 20:59

Moin moin,

Habe heute ein neues Video geschnitten.

Länge des Videos ca. 12 Minuten.

Habe es das erste mal auf meinem neu installierten Hacki geschnitten.

Nutze FCP X 10.3.

Der Export, also das rendern für YouTube dauerte ewig.

Wie kann ich am besten prüfen ob meine GTX980TI auch voll unterstützt wird und die Grafikbeschleunigung auch einwandfrei läuft?

Habe vorher auf meinem 2012er iMac mit i5 und GTX675m geschnitten. Der Video Export ging dort komischerweise recht was zügiger.

Bin irgendwie bisschen überfragt, da der aktuelle WebDriver installiert ist und die Auflösung auch stimmt mit 3440x1440.

Der normale Schnitt in der Timeline läuft aber flüssig.

Evtl jemand von euch eine Idee, wo der Schuh dort drücken könnte?

Beitrag von „ralf.“ vom 18. Dezember 2016, 22:38

ich würde Cuda installieren
Mal einen Benchmark machen. Dann ist ein Vergleich möglich

Und: bei größerer Auflösung z.B. 4K dauert es viel länger als bei HD

Beitrag von „kuckkuck“ vom 18. Dezember 2016, 23:27

Wie sind deine BruceX Ergebnisse?
Sierra oder El Capitan? Ist die iGPU aktiviert? Wäre praktisch wenn du das ganze nochmal mit Final Cut 10.2 testen könntest, aber das wird wohl schwer...
Welche OS X und FCPX Version ist denn auf dem iMac installiert?

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 18. Dezember 2016, 23:57

Auf dem iMac läuft Sierra mit FCP 10.2.

Habe auf dem Hacki die iGPU deaktiviert.
Hier läuft Sierra mit FCP 10.3

Was genau ist denn BruceX?

Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2016, 07:11

Bruce X ist ein benchmark, einfach mal googeln, Anleitung befolgen und Zeit messen 😊

Was passiert denn wenn du die iGPU aktiviert und nochmal renderst?

Du könntest dir auch mal das Benchmark Tool LuxMark runterladen und deine Ergebnisse hier hochladen 👍

Beitrag von „lupotmac“ vom 19. Dezember 2016, 11:04

Cuda nützt bei FCPX meines Wissens nix, da FCPX nur OpenCL benutzt. Dennoch sollte die Graka auch darin ausreichend flott sein.

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 19. Dezember 2016, 11:06

Hab hier mal die Screenshots vom Luxmark Benchmark angehängt.

Hab Cinebench und Heaven auch nochmal angehängt.

BruceX stürzt komischerweise immer ab.

Aber ich habe mal ein älteres Projekt zum rendern zeitgleich auf beiden Rechnern gestartet, und das rendert auf dem iMac komischerweise MEHR als doppelt so schnell wie auf dem Hacki. Einziger Unterschied ist, das auf dem iMac noch FCPX 10.2 läuft.

Aber das kann doch nicht so ein heftiger Unterschied sein, oder?

Beitrag von „DataV“ vom 19. Dezember 2016, 12:36

Scheint hier wohl ein generelles FCPX Problem zu sein : [Klick](#)

Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2016, 14:08

Naja, so halb. Auf jeden Fall ist es teil des problems aber eine Sachen können wir [@SledgeHammer80](#) noch probieren. Der Grund für das schnelle Rendern vom iMac trotz schlechterer Hardware liegt an QuickSync. Das ist anscheinend an deinem Hacky nicht aktiviert.

Deine GPU läuft mir voller Leistung und passt soweit, insofern also kein Problem mit der GTX.

Auf beiden Rechnern läuft Sierra, oder?

Folgendes kannst du mal probieren:

1. Aktiviert die iGPU im BIOS deines Hackys und vergleiche dann die Bruce X Ergebnisse von vorher und nachher unter FCPX 10.3
2. Kopiert FCPX 10.2 von deinem iMac auf den Hacky (Lizenz hast du ja) und vergleiche die Bruce X Ergebnisse von 10.2 und 10.3

Zu Bruce X du musst die Anleitung auf der Bruce X Website schon genau befolgen...

1. FCPX Einstellungen zu Rendern im Hintergrund checken (geg deaktivieren)
2. Import --> XML File --> Bruce X importieren
3. Commando E und dann in den Einstellungen von H.264 auf ProRes setzen
4. QuickTime starten
5. Exportieren und Zeit messen...

Beitrag von „biggasnake“ vom 19. Dezember 2016, 16:15

GPU sollte so passen, hab sehr [ähnliche Ergebnisse](#)

Bruce X kann ich später auch mal durchlaufen lassen, bin sehr daran interessiert da ich FCPX auch zum schneiden nutze, allerdings noch kein neues Projekt seit der GTX 980Ti begonnen hab.

Beitrag von „griven“ vom 19. Dezember 2016, 22:55

Die iGPU ist an der Stelle der entscheidende Faktor. Die Intel HD Grafik bietet QuickSync sprich hat einen Hardware Encoder für H.264 Content und der rennt jeder iGPU daher gnadenlos weg. Achtung ist in dem Zusammenhang aber beim SMBIOS und FCPX 10.3 geboten denn die gängigen Varianten für NVIDIA GPU's sehen keine Kombination von iGPU und NVIDIA vor sprich es ist relativ wahrscheinlich das FCPX in so einer Kombination schlicht abstürzt weil hier etwas

angefordert wird das eigentlich nicht sein kann (wie hatten so einen Fall schon mal ich finde nur den entsprechenden Thread auf die Schnelle nicht...). Passend wäre also am ehesten ein SMBIOS das eine IGPU vorsieht...

Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2016, 22:57

Genau so ist das leider. Quicksync rennt jeder GPU davon. Am Ende ist das schneiden mit nur der HD 4600 schneller als mit der GTX...

Der Thread von dem du redest [@griven](#) ist bereits weiter oben von [@DataV](#) verlinkt 😊

Beitrag von „griven“ vom 19. Dezember 2016, 22:58

Nice, hätte ich wohl mal hoch scrollen sollen 😊

Beitrag von „kuckkuck“ vom 19. Dezember 2016, 23:01

Obwohl du meinst wahrscheinlich das hier 😊
[Final Cut 10.3 Probleme](#)

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 20. Dezember 2016, 03:34

Sooo, habe auf dem Hacki und dem iMac mal mit Final Cut 10.2 BruceX laufen lassen.
Auf beiden Mac´s läuft Sierra 10.12.2.
Hab mir vom iMac ein TimeMachine Backup gezogen.

Hackintosh: ca. 39 Sekunden

iMac: ca. 1 Minuten 28 Sekunden

Konnte es mit 10.3 leider nicht testen, da ich die BruceX auf dem Hacki nicht importiert bekomme.

Aber selbst beim rendern eines anderen Videos ist 10.2 im Vergleich zu 10.3 deutlich schneller beim Export.

Das kann doch nicht normal sein? Dann werde ich wohl erstmal bei 10.2 bleiben denke ich.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 20. Dezember 2016, 08:06

Das Verhalten finde auch ich sehr sehr kryptisch... Mal sehen ob da etwas seitens Apple kommt. 😞

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 20. Dezember 2016, 10:20

Wie sehen denn eure Zeiten aus für den BruceX Test?

Kommen die 39 Sekunden hin mit meinem Hacki?

Ist da unter 10.2 ja immerhin doppelt so schnell wie der iMac.

Beitrag von „ralf.“ vom 20. Dezember 2016, 11:22

Das ist sehr schwach. Ich hatte mit ner GTX750ti 43 sec

[Hier](#) sind im Anschluß noch mehr Ergebnisse

Beitrag von „Beautiful Loser“ vom 20. Dezember 2016, 11:32

Meiner schafft 33s (FCPX10.2, yosemite10.10.5)

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 20. Dezember 2016, 12:10

Aber unter Sierra soll FCP doch anscheinend eh langsamer geworden sein als bei El Capitan oder Yosemite, wie ich öfters gelesen habe.

Edit:

Habe im BIOS jetzt mal die interne Grafik zusätzlich aktiviert mit 64MB.

Erneuter Benchmark mit BruceX in FCP 10.2 ergibt nun

ca. 35 Sekunden !

Werden nun beide Grafikeinheiten verwendet?

Beitrag von „kuckkuck“ vom 20. Dezember 2016, 14:12

Vram stimmt soweit, aber welchen Score erreicht denn deine HD 4600 in Luxmark?

[@SledgeHammer80](#)

Beitrag von „biggasnake“ vom 20. Dezember 2016, 17:32

Ich teste später mal mit FCPX 10.3 unter El Capitan, Sierra hab ich bisher nicht installiert.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 20. Dezember 2016, 18:05

Sierra mit einer R9Nano 19,3s für Bruce.

ich hatte unter ElCap und einer 980TI 15 irgendwas. Muss nachsehen, obwohl die R9Nano einen besseren LuxMark Score hat.

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 20. Dezember 2016, 20:13

Hab nun nochmal Lexmark laufen lassen in allen Varianten die möglich waren.
Hier die Ergebnisse in den Screenshots.

Hab iMac und Hacki hochgeladen.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 20. Dezember 2016, 20:31

Die Werte für die Gtx980TI passen.

Für die MX habe ich keinen Vergleich, sind aber von der Größenordnung ok.

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 20. Dezember 2016, 20:45

Im Lexmark und auch beim BruceX unter FCPX 10.2 ist der Hacki auch mehr als doppelt so schnell, bzw. er rennt dem iMac davon.

Habe aber eben nochmal wieder ein altes Projekt von mir auf beiden Maschinen rendern lassen.
1080/50p Material. Länge 2 Min. Es geht um dieses Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jwhb4jjaQuE&t=3s>

Ergebnis:

Der iMac war mit knapp 2 Minuten fast 3 mal so schnell wie der Hackintosh mit i7. Der benötigte

knapp über 6 Minuten für den 3 Minuten Schnipsel beim exportieren.

Das kann doch gar nicht angehen????? Da ist doch irgendwas faul.

Habe auf beiden Geräten mit den identischen Einstellungen in 1080p exportiert.

Habe nochmal ein Screenshot vom Clover Bootmenü aus den GPU Einstellungen hinzugefügt.

Ein Haken sitzt bei "Use WebDriver" und bei "Inject Intel"

Ist das alles korrekt?

Beitrag von „kuckkuck“ vom 20. Dezember 2016, 22:18

Naja die Leistung der HD 4600 stimmt soweit... Du könntest wenn dann noch mal sagen welcher Framebuffer bei der Intel Iris im DPCIManager steht. Aber das passt eigentlich alles.

Irgenwie ist dieses Final Cut 10.3 verflüxt. Bin ich denn der einzigste hier, der FCPX 10.3 noch nicht mal starten kann wenn die HD 4600 aktiviert ist? [@derHackfan](#) : Könntest du dir vielleicht mal die FCPX Trial herunterladen und probieren ob das Programm abstürzt wenn du mit R9 280x + iGPU irgendwelche Medien importierst? Das wäre extrem interessant... 😊😞

[@SledgeHammer80](#) du könntest mal schauen ob es irgendwelche Unterschiede in der Auslastung der Komponenten beim Bruce X zwischen 10.2 und 10.3 gibt... iStat Menus kann dir zb anzeigen wie stark der VRam und Prozessor der beiden Grafikkarten ausgelastet wird und die CPU Auslastung lässt sich mit jedem beliebigen Programm auslesen wie zb HW Monitor 😊
Wäre mal interessant zu wissen, ob die Hardware unterschiedlich beansprucht wird, was dann zu schlechteren Ergebnissen führt. Ich kann ja wie gesagt 10.3 garnicht erst starten mit der iGPU aktiviert 😡

Beitrag von „griven“ vom 20. Dezember 2016, 22:38

Wenn ich mal wieder ins Bios komme (Fastboot aktiviert) könnte ich ggf. auch meine P4000 mal wieder aktivieren und gucken wie sich FCPX dann bei mir verhält...

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 20. Dezember 2016, 22:48

Also es geht mittlerweile ja nur um Final Cut 10.2! Nicht 10.3!

Habe alle Tests mit BruceX auf 10.2. gemacht, aber selbst in 10.2 ist der iMac um Welten schneller als der Hacki.

Bei 10.3 stürzt FC auf dem Hacki ab sobald ich BruceX importieren will.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 20. Dezember 2016, 23:00

Aha. Jetzt versteh ich es langsam! Mit welchem Fehler stürzt denn 10.3 bei dir ab [@SledgeHammer80](#) und [@griven](#) ?

Griven: einfach einmal einen Stromausfall am Hacky simulieren (entweder Hard Reset oder Switch umlegen oder Stecker ziehen) und dann sollte der PC normal Booten. Nach Stromausfällen werden normalerweise keine Fast Boots gemacht sondern die Hardware voll initialisiert 😊

Beitrag von „griven“ vom 20. Dezember 2016, 23:04

Btw. FCPX 10.3 stützt bei mir auch ab wenn ich Bruce importieren will...

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 21. Dezember 2016, 00:09

Hab mal ein Screenshot gemacht beim BruceX rendern in FCP 10.2 auf dem Hackintosh.

Beitrag von „derHackfan“ vom 21. Dezember 2016, 00:38

[Zitat von kuckkuck](#)

Könntest du dir vielleicht mal die FCPX Trial herunterladen ...

Sorry, ich stecke gerade bis zum Hals im [AMD Hackintosh Guide](#) und experimentiere mit den verschiedenen USB Installer(n) ... 😊

Beitrag von „biggasnake“ vom 21. Dezember 2016, 11:55

Wenn ich die XML Datei importieren will, schmiert mir FCPX 10.3.1 sofort ab

Beitrag von „Hifi-KS“ vom 21. Dezember 2016, 12:00

[Zitat von biggasnake](#)

Wenn ich die XML Datei importieren will, schmiert mir FCPX 10.3.1 sofort ab

Bei mir auch!

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 21. Dezember 2016, 12:33

Scheint 10.3 ja echt nicht so dolle zu sein.

Aber ja selbst im Vorgänger 10.2 kann es doch nicht sein, das mein 2012er iMac mit i5 und ner 1GB GTX675m doppelt bis 3 mal so schnell exportiert wie mein Hacki mit i7 und ner GTX980ti.

Es wird ja anscheinend auch die Hardware korrekt erkannt, da ja die anderen Benchmarks den Leistungsunterschied auch deutlich zeigen.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 21. Dezember 2016, 14:29

Naja der einzige unterschied ist doch das Betriebssystem, oder? Du könntest mal el capitan auf einer weiteren SSD, Partition oder Stick installieren und dort mal testen...

An alle bei denen FCPX abschmiert: Bitte schickt mir die Fehlermeldung aus dem Fehlerbericht oder dem Log bzw hängt sie hier an. Die Information das es abschmiert hilft wirklich nur wage weiter...

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 21. Dezember 2016, 19:57

Lässt sich El Capitan genauso einfach installieren wie Sierra? Oder gibt es dort Unterschiede bei der Installation?
Dann würde ich das echt mal testen wollen.

Beitrag von „derpuma“ vom 21. Dezember 2016, 20:15

Ich hab ne GTX 780 in meinem Hacki und die ist unter Sierra 10.12.2 und FCPX 10.2 aber

sowas von flott. Ich hatte die zuvor auch schon unter El Capitan laufen, da ist bei mir nichts langsamer geworden!

Gruss,
DerPuma

Beitrag von „Hifi-KS“ vom 21. Dezember 2016, 21:03

Dann sollten wir abwarten und Tee trinken bzw. auf FCX 10.4 warten 😞
Ziemlich blöd von Apple...

Beitrag von „burzlbaum“ vom 21. Dezember 2016, 21:44

[@SledgeHammer80](#)

Die Installation von El Capitan ist mindestens genauso einfach! Anfängliche Schwierigkeiten gab es bei manchen von 10.10 zum Capitan oder auch von 10.11 zu Sierra. Aber wenn Sierra läuft, ist der Capitan auch schnell gemacht!

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 21. Dezember 2016, 22:24

Dann werde ich mich mal an El Capitan versuchen. 😊

Edit:

Muß ich für die Installation von El Capitan alle Platten abklemmen die ich nicht benötige?
Weil ich auf ner anderen SSD ja Win 10 am laufen habe.

Beitrag von „knollsen“ vom 22. Dezember 2016, 19:03

Hier passt meine Antwort am Besten rein!

Ich bin nach langen hin und her zurück auf 10.2.3 gegangen. So schön wie ich das neue FCPX 10.3.1 finde, um so bewußter wurde mir das auch mehr Probleme auftauchten. zum Glück hatte ich neue Mediatheken angelegt und die 10.2 er nicht umgewandelt!

Die 3D Texte gehen einfach nicht mit den Webtreibern, sie werden einfach beim EXPORT ignoriert (sind im Film gar nicht vorhanden).

Das dunkle Design ist schön und gut wenn man keine Reflexionen auf den Bildschirm hat. Bei der Eingewöhnung wo die gewissen Butten liegen, hatte ich immer den falschen gedrückt. Generatoren und Titel zusammen zu legen und dann noch woanders als die Effekte und Übergänge - Geschmacksache!

Ich dachte das nach Update auf 10.3.1 und SIERRA mit den neuen Webtreibern das Problem mit dem 3DText erledigt sei - Nein!

Ich frag mich nur was die Entwickler mit der neuen Version immer machen? Sind wir die Versuchskaninchen? Nach so langer Ruhepause dachte ich jetzt wird alles besser 4K - optimierter und und und. Trinken die Kaffee? Finde das in allen Bereichen ob WIN, Mac ... schludriger gearbeitet wird als früher. Einfach zurück gehen oder andere Software wählen!

Beitrag von „derpuma“ vom 22. Dezember 2016, 20:39

Wie man ja lesen konnte bewegt sich scheinbar bei Apple irgend etwas in die für viele von uns falsche Richtung:

<https://www.heise.de/mac-and-i...h-Mac-Sparte-3579070.html>

Und da leidet scheinbar auch die Software für den Mac darunter.

Beitrag von „griven“ vom 23. Dezember 2016, 00:49

Hier wird die Schuld aber auch den falschen in die Schuhe geschoben...

Apple war immer und ist bis heute ein Unternehmen das einen eigenen Mikrokosmos unterhält und eine der Stärken dieses Mikrokosmos ist die bedingungslose Abstimmung von Hardware und Software aufeinander. Die letzte NVIDIA Generation die Apple selbst offiziell unterstützt ist Kepler alles was danach kam gab es bei Apple schlicht nicht. Im Zubehör kann ein Besitzer eines MacPro der 4,1 oder 5,1 Generation bis heute auch NVIDIA Karten kaufen wobei sich die offizielle Unterstützung hier auf die Karten der Quadro Serie beschränkt und eben für diese Quadro Karten sind auch die Webtreiber gedacht. Das die Webtreiber auch mit den Karten für den Massenmarkt funktionieren ist hierbei eher Zufall als gewollt und schon gar nicht offiziell unterstützt.

Hier jetzt Apple den schwarzen Peter in die Schuhe schieben zu wollen ist schlicht nicht richtig denn Apple macht an der Stelle genau gar nichts falsch. FCPX läuft mit der von Apple vertriebenen Hardware weitestgehend tadellos zudem setzt Apple bei FCPX auf offene und gut dokumentierte Standards (OpenGL, OpenCL) hier wäre es also ein leichtes für NVIDIA ihre Treiber entsprechend so zu gestalten das sie den Standards konform arbeiten was aber wohl nicht oder nur teilweise der Fall ist und zumindest bei den Karten für den Massenmarkt auch gar keine Priorität hat.

NVIDIA selbst hat gar kein Interesse daran die Massenmarkt Karten für OS-X zu optimieren oder entsprechend mit guten Treibern auszustatten denn für NVIDIA macht es viel mehr Sinn den pro Usern die sündhaft teuren Quadro Karten zu verkaufen mit denen es dann vermutlich auch wie erwartet funktioniert. Die Karten für den Massenmarkt sind für ganz andere Anwendungen optimiert (Games, Games und nochmal Games und zwar unter Windows) und da spielen Standards wie OpenGL/OpenCL eben eine untergeordnete Rolle solange das DirectX gut funktioniert (ein anderer Mikrokosmos).

Beitrag von „derpuma“ vom 23. Dezember 2016, 00:58

Dann erkläre mir wieso FCXP 10.3 auch auf meinem 2015er Macbook mit 10.12.2 abstürzt und sich nicht anders verhält als auf meinem Z87X i5 GTX 780 Hacki. Nicht ganz so einfach an der reinen Hardware fest zu machen.

Gruss,
DerPuma

Beitrag von „griven“ vom 23. Dezember 2016, 01:03

Die Frage ist wobei es abstürzt sprich bei welchem Anwendungsszenario hier zu pauschalisieren ist keine Lösung (Bitte nicht sagen beim Import des BruceX Benchmarks)...

Beitrag von „derpuma“ vom 23. Dezember 2016, 01:07

Nein, beim normalen Rendern über den Kompressor in diversen Szenarios/Codecs. Bin deswegen auch wieder auf 10.2 zurück. Kann das gerne auch mal ganz spezifisch beschreiben, jetzt zu spät 😊

Gruss,
DerPuma

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 23. Dezember 2016, 10:32

So, habe nun El Capitan am laufen.
Installation verlief auch super einfach.

Werde heute Abend mal ein paar Benchmarks und Render Tests starten und dann ne Rückmeldung geben .

Edit:

Erste Erkenntnis bzw. BruceX Test ergibt ca. 17 Sekunden !!! 😊
Das ist doppelt so schnell wie vorher unter Sierra.

Werde heute Abend nochmal die anderen Benchmarks laufen lassen.

Beitrag von „Fantomas“ vom 23. Dezember 2016, 11:59

Warum muß es auch alle 1,5 - 2 Jahre ein neues Betriebssystem bei Apple geben? Und in der Zeit auch noch 5 - 7 Updates, bis es endlich einigermaßen vernünftig läuft? Meistens überschneiden sich noch die letzten Updates mit der neuen Version. Und bei jeder neuen Version gab es immer wieder Anlaufschwierigkeiten mit diversen Fehlern und das nicht nur bei einem Hackintosh sondern auch bei den Mac-Usern! Warum nicht ein bestehendes Betriebssystem anpassen?

Hier ein Thread, der dieses Thema behandelt:

[Wer braucht eigentlich Sierra?](#)

Beitrag von „kuckkuck“ vom 23. Dezember 2016, 12:04

Und das ist genau das Ergebnis was zu erwarten ist. 17s liegen genau in der Leistung, die ich von der 980ti + Quicksync kenne. Phänomenal dieser Unterschied!

Tests auf dem MacBook zeigen von FinalCut 10.2 auf 10.3 Verbesserungen. Einen Vergleich von Final Cut auf El Capitan vs Sierra auf einem echten Mac kann ich aber nicht finden. Hier aber 10.2 vs 10.3: <https://youtu.be/8QskrdCV104>

[@SledgeHammer80](#) läuft FinalCut 10.3 auf El Capitan?

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 23. Dezember 2016, 16:51

Habe nur 10.2 von meinem Time Machine Backup am laufen.

BruceX

Mit HD4600 + GTX 980ti: ca. 16 Sekunden

Nur GTX 980ti: ca. 17 Sekunden

10.3. habe ich noch nicht getestet.

Edit:

Neues Problem. Im Luxmark sagt er immer Image Validation failed.

Siehe Screenshot.

Woran kann das denn nun wieder liegen?

Ausserdem liegt im direkten Rendertest eines meiner Projekte der iMac immer noch mit fast doppelter Geschwindigkeit vorn.

Nur beim BruceX ist der Hackintosh endlich auf dem korrekten Level mit ca. 16 Sekunden angekommen.

So langsam bin ich am verzweifeln. Wenn der Hacki im Bruce X mittlerweile mehr als 3 mal so schnell rendert, dann kann es doch nicht sein, das er bei einem normalen 1080/50p Project sich so dermaßen von einem 2012er i5 iMac abschlagen lässt.

Edit 2:

Niemand mehr eine Idee?



Beitrag von „griven“ vom 27. Dezember 2016, 01:24

Das Luxmark Ergebnis ziemlich erschreckend oO

Einige Fehler sind normal aber fast 99% fehlerhaft berechnete Pixel sind schon heftig hier geht dann aber schon so ziemlich alles quer...

Ich komme beim selben Test mit meiner R9-270X längst nicht an Deine Punktzahl (habe aber auch nebenher weiter gearbeitet) aber auch nicht auf die Fehlerzahl 😄



Vielleicht in Deinem Fall die Treiber noch mal neu drauf ziehen?

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 27. Dezember 2016, 02:39

Habe nun wieder Sierra installiert.

Da sind keine Fehler mehr im Luxmark vorhanden.

Edit:

Sehr amüsant. Habe nun mein Testprojekt (Schwedenvideo) auch mal auf dem 2016er Dual Core i5 MacBook Pro rendert lassen.

Ergebnis:

MacBook Pro 13 Zoll: 1:30 Minuten

iMac Late 2012 i5 GTX675m: ca. 2 Minuten

Hackintosh i7 GTX980ti: über 6 Minuten

Schnauze voll. Schneide dann halt ab jetzt auf dem Macbook.

Finde die Differenzen echt schon extrem. Nur eigentlich ja in die falsche Richtung !!!



Beitrag von „Hifi-KS“ vom 22. Januar 2017, 19:03

mich würde interessieren, ob die Probleme mit dem Update auf 10.12.3 verschwunden sind.
Gab es schon Tests auf Hackintosh-Plattformen dazu?

Beitrag von „kuckkuck“ vom 22. Januar 2017, 19:07

[@SledgeHammer80](#) sind denn die Einstellungen auf allen Geräten gleich? Vorallem bezüglich Hintergrundrendern?

[@Kassel](#) ich teste es bei Gelegenheit mal, solange mir niemand zuvor kommt 😊

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 25. Januar 2017, 01:46

Ich habs aufgegeben. Schneide nun mit meinem Macbook Pro 2016 (13 Zoll) auf einem 34 Zoll Bildschirm.