

**Erledigt**

## **GTX970 - keine GPU Nutzung mit Quicktime. VTDecoderXPCService hat 200% CPU Last.**

**Beitrag von „macco“ vom 7. März 2017, 01:49**

Hallo und Guten Abend,

ich besitze eine GTX970. Sobald ich ein 4K Video über Quicktime abspiele, rast die CPU hoch und der Prozess VTDecoderXPCService verbraucht 200% und mehr. Es scheint, als ob die GPU nicht genutzt wird.

Nutze El Capitan und die Webdriver/CUDA von NVIDIA. Onboard Grafik ist im BIOS deaktiviert.

Wie bekomme ich es hin, dass die GPU von Quicktime genutzt wird?

Danke und viele Grüße

---

**Beitrag von „Dr.Stein“ vom 7. März 2017, 04:11**

Hey, wie ist die GPU den angeschlossen ?

---

**Beitrag von „griven“ vom 12. März 2017, 00:17**

Es spielt keine Rolle wie die Nvidia an den Monitor angeschlossen ist denn Quicktime benutzt an der Stelle die NVIDIA nicht zum decodieren sondern erledigt den Job auf der CPU sofern keine passende iGPU zur Verfügung steht. Apple und OS-X nutzen für solches Material Intels QuickSync Technik sprich den Hardware Encoder/Decoder der der iGPU und wenn es ebenkeine iGPU gibt wird auf der CPU gerechnet...

---

### **Beitrag von „macco“ vom 13. März 2017, 11:52**

Das heisst, dass für die Wiedergabe von 4K die teure Grafikkarte gar nichts bringt und es keine Lösung gibt, als eine super schnelle CPU?

Gibt es keinen Weg die GTX 970 zur Hardwareschleunigung zu nutzen? Das System ist jedes mal so starl ausgelastet und der RAM ist verbraucht.

---

### **Beitrag von „Moorviper“ vom 13. März 2017, 12:15**

Unter linux ist vdpau zur Zeit auch broken

Kein scaling und extrem schlechte Bildqualität.

(Die haben bei den Aktuellen Treibern mächtig Mist gebaut)

Probiere es mal mit einer älteren Treiberversion

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 13. März 2017, 13:30**

Eine super schnelle CPU bringt dann auch nichts, hier kommt es auf die iGPU drauf an.  
Was bei dir fehlt ist schlicht und ergreifend die Quicksync Nutzung des Systems.  
Deswegen folgende Fragen:  
Reden wir hier von dem System mit dem i5 6500?  
Wie ist die iGPU im BIOS eingestellt?  
Hast du ACPI Patches aktiviert?  
IG-Plattform-ID gesetzt?

---

### **Beitrag von „macco“ vom 13. März 2017, 17:09**

[@Dr.Stein](#)

Die Anbindung erfolgt mittels Display Port

[@kuckkuck](#)

Korrekt, es handelt sich um mein System aus der Signatur.  
Bzgl. der anderen Angaben bin ich gerade überfragt. Die OnBoard grafik hatte ich deaktiviert,  
weil man mir das mal empfohlen hatte,

Wo kann ich nachschauen, ob ACPI Patches aktiviert sind und wo befindet sich die IG Plattform-ID?

Vielen lieben Dank!

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 13. März 2017, 17:15**

Dann schau mal hier vorbei: [Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung](#)

---

### **Beitrag von „macco“ vom 13. März 2017, 17:35**

Bin mal ehrlich. Dieser verlinkte Post ist schon sehr fachlich und vermutlich zerschiesse ich mir das System mit dem Probieren. Ist es denn sicher, dass dies genau die Problematik ist, die ich habe?

Mein FCPX funktioniert mit der GPU. Die GPU wird auch in Benchmarks erkannt. Lediglich Quicktime macht es nicht.

---

### **Beitrag von „kuckkuck“ vom 13. März 2017, 17:39**

Ja, das ist zu einem gewissen Teil genau dein Problem und zerschießen solltest du dir damit eigentlich garnichts... Das deine GPU kein Problem mit FCPX hat ist verständlich, denn dieses trifft nur auf die Benutzung zweier GPUs zu. Aber machen wir es doch erstmal anders: Aktiviert einfach mal die iGPU im BIOS und schau ob dein QuickTime Problem verschwindet und ein FCPX Problem auftaucht 😊

---

### **Beitrag von „macco“ vom 22. März 2017, 00:46**

Ich habe nun im Bios die Grafikkarte (iGFX) zugeschaltet. Das Auslastungsproblem besteht weiterhin.

Gibt es noch mehr Tipps, wie ich dies beheben kann? Ich müsste die Videos in FCPX schneiden und auch anschließend mit Quicktime wiedergeben können, aber das macht ja die Auslastungsprobleme.

---

### **Beitrag von „griven“ vom 2. April 2017, 23:03**

Naja die Auslastung entsteht weil FinalCut das Material auf der CPU rendert denn die NVIDIA wird von FCPX nur leidlich unterstützt und die IntelHD die eigentlich prädestiniert ist für den

Job da sie einen Hardware Encoder besitzt ist ist nicht richtig installiert sprich in dem Fall eine loose loose Situation. Selbes gilt umgekehrt natürlich auch für die Wiedergabe mit Quicktime die Nvidia Karte wird nicht wirklich unterstützt und die IntelHD funktioniert in Deinem Fall nicht richtig das Ergebnis ist die CPU rendert den Quark und stößt dabei natürlich relativ schnell an ihre Grenzen. Sieh halt zu, dass Du die IGPU sauber zum laufen bekommst und die Probleme sollten sich erledigt haben...