

Erledigt

R9 390 macht Fehler beim Rendern in Premiere

Beitrag von „Famouz“ vom 8. Juli 2017, 21:39

Hallo Leute 😊

Also ich versuche hier mal kurz und knapp mein Problem zu beschreiben ...

Meine Graka funzt ohne Probleme während ich in Premiere am Schneiden bin und auch wenn ich Videos im Internet ansehe.

Sobald ich aber Rendern will kriege ich einen Fehler ...

hat da jemand ähnliches gehabt ? Wie checke ich ob die Karte richtig läuft ?

Danke schon im voraus !

LG Marvin

Beitrag von „macmac512“ vom 8. Juli 2017, 21:41


Ach den Fehler? Klar schon oft. 😊

Einmal dagegen klopfen und es läuft wieder. 😊

Soll heißen: Bisschen Infos wären vielleicht nicht schlecht. Welcher Fehler, etc?

Beitrag von „derHackfan“ vom 8. Juli 2017, 21:48

Hallo [@Famouz](#) schön von dir zu hören. 👍

Um mögliche Drängler und Popcornkino Gaffer fernzuhalten, kannst du bitte deine Überschrift editieren z.B. "R9 390 macht Fehler beim Rendern", das erspart uns eine Menge (weitere) Missverständnisse im Thread. 

Gruß derHackfan

Edit: Du schreibst ja selber die Karte läuft ohne Probleme.

Beitrag von „Famouz“ vom 8. Juli 2017, 22:44

Also 😊

Ja ändere den Name des Threads !

Und der fehler heißt Schweres Problem in Premiere Pro ist aufgefallen das Programm wird jetzt beendet !

Mit dem Programm hat es nichts zutun das habe ich schon komplett gelöscht und neu installiert zusammen mit der ganzen cloud ...

LG Marvin 😊😊

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 00:25

Abstürze von Software müssen nicht unbedingt mit der Grafikkarte zusammenhängen hier wäre es wirklich hilfreich wenn Du den Crash Report den es hoffentlich auch bei Premiere Pro gibt mal posten würdest denn damit könnte man das Problem wohl ein wenig besser eingrenzen.

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 01:55

nope gibt es leider nicht ...

Und ich bin mir ziemlich sicher das es was mit der graka zutun hat weil das Programm nicht crasht wenn ich ohne graka render ...

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 01:58

Du hast ja 2 Karten drin oder? Sicher das in den Einstellungen die richtige gewählt ist? Nicht das da auf dem Helper gerendert werden soll !?!

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 02:40

Nein er erkennt die Richtige sonst wäre metal nicht verfügbar ...

Also wie kann ich die GPU testen ? Muss wissen wie sie reagiert wenn sie Leitung ausgesetzt wird weil sie immer erst nach 9 Prozent ausgeht bzw der Fehler dort auftritt ...

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 02:47

Nimm Luxmark es gibt eigentlich kaum was das mehr fordert als Luxmark 😄

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 03:18

Habe in dem Program keinen fehler bekommen ...

Ist hier irgendwer im Forum der auch auf einem Hackintosh schneidet ?

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 9. Juli 2017, 06:14

Hst du alle 3 Test durchlaufen lassen und jeweils mit cpu only | cpu + gpu | gpu only ?

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 13:17

Ich glaube schon ?

Unten ist halt text durchgelaufen und es gab keine Fehlermeldung...

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 14:06

Das alleinige vorhanden sein von Metal ist im übrigen kein Indikator dafür das Premiere auch wirklich die AMD Karte verwendet. Schnittsoftware wie Premiere und FinalCut sind zum rendern nicht auf die OnScreen Karte angewiesen sondern nutzen halt die Karte die eingestellt ist oder gerne auch mehrere wenn mehr als eine brauchbare Karte im System steckt. Daher meine Frage ob Du sicher bist das die Premiere auch wirklich richtig eingestellt ist.

Beitrag von „Fantomas“ vom 9. Juli 2017, 14:23

Wenn man im Internet als Suchkriterium "Mac Premiere stürzt beim rendern ab" eingibt, kommt das hier dabei heraus:

https://www.google.de/search?q...ei=ih1iWdnVEO7G8Aff_bfQBQ

So, wie man sieht, gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, warum Premiere abstürzt oder Fehler verursacht. Ich glaube, das du in einem dieser speziellen Foren besser aufgehoben bist, da die User dort den ein oder anderen Fehler auch schon hatten.

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 15:28

[@griven](#) die andere Karte ist so schwach würde er die nutzen dann würden die Videos dabei nicht smooth laufen ...

Und meine CPU hat keine Grafikeinheit.

[@Fantomas](#) das ist ein hackintosh Problem es geht hier zu 100000% Um die grafikkarte oder osx weil das rendern ja sonst auch immer geklappt hat !

Ich habe das programm schon neu installiert und komplett vom pc gehauen !

Das heißt würde es an Premiere liegen würde dank neu installation ja alles wieder laufen (hat bei der ersten installation damals ja auch geklappt)

Gibt es in osx vllt sowas wie ne registry wie in Windows ? das da vllt sich was reingeschlichen hat ?

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 15:30

Nein gibt es in OS-X nicht...

Was ist so schwer daran in die Einstellungen von Premiere zu gucken und zu prüfen ob die Einstellungen zur GPU passen? Das sind zwei Klicks vielleicht auch drei. Man man man kann doch nicht so schwer sein...

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 18:53

Wie gesagt da kann man nicht aussuchen welche gpu was macht das sind automatisierte Vorgänge ...

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 19:32

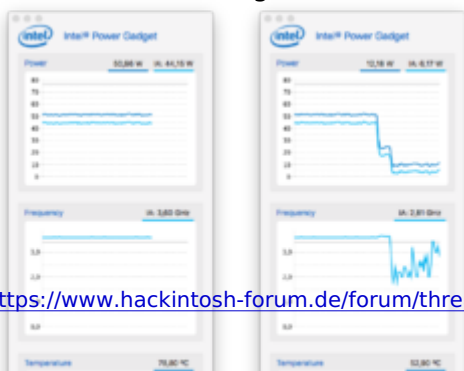
Dann mal anders was ist das Ziel der Ausgabe und tritt das Problem auch auf wenn Du lokal ausgeben lässt. Ich könnte mir vorstellen das Du direkt nach Youtube ausgeben lässt?!?

Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 9. Juli 2017, 19:33

Hast du mal geschaut, was passiert, wenn du mit dem Media Encoder exportierst? Ist eh besser dafür geeignet als Premiere und außerdem kannst du dort mehr einstellen. Probier zum Beispiel mal OpenGL statt Metal.

Beitrag von „griven“ vom 9. Juli 2017, 20:19

Ich habe mir mal den Spaß gegönnt und Adobe Premiere als Testversion geladen. Mein Fazit ist das Premiere das normale transcodieren von Material in der Hauptsache auf der CPU erledigt unabhängig davon was man einstellt (Adobe Media Encoder) einen Vorteil durch die GPU Unterstützung gibt es nur dann wenn die GPU entweder einen Hardware Encoder für das Ausgabeformat besitzt oder das Projekt viele Effekte enthält die zu berechnen sind in allen anderen Fällen langweilt sich die Grafikkarte eher als das sie aktiv etwas zum Prozess des Transcodierens beiträgt. Man kann das schön beobachten wenn man zum Beispiel das IntelPowerGadget nebenher laufen lässt sobald man den Job startet geht der Prozessor auf Volllast und da bleibt er bis der Job erledigt ist. Wenn das CPUPowerManagement von OS-X sauber läuft und die CPU und der RAM okay sind ist das kein Problem wenn nicht kann einem das dann schon mal gerne um die Ohren fliegen. Besonders gern wenn man unbedacht die RAM oder die CPU irgendwie übertaktet...



Settings bei all meinen Tests waren wie folgt eingestellt:

Code

1. - Genutzte Vorgabe: YouTube 1080p HD
2. - Video: 1920x1080 (1,0), 30 fps, Progressive, 00:08:33:12
3. - Audio: AAC, 320 KBit/s, 48 kHz, Stereo
4. - Bitrate: VBR, 1 Durchgang, Ziel 16.00 MBit/s, Max. 16.00 MBit/s
5. - Zeit für Kodierung: 00:09:23

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 20:46

[@Thogg Niatiz](#) Ich nutze immer open GL aber das mit dem Media encoder versuche ich echt mal !

[@griven](#) Meine settings sind die gleichen aber nutze vbr mal2 und meine videos sind voll von aufwendigen effekten !

Wenn ich ein Video ohne effekte und lut rendere geht das auch das ist ja mein Problem weshalb ich sage es muss die graka sein ...

Und was ist mit dem neuen OSX ?

Da funktioniert meine Karte ja ohne Probleme ... Meint ihr ich soll das evtl mal damit versuchen ?

Beitrag von „macmac512“ vom 9. Juli 2017, 21:46

Gibt wenn nur ein neuen macOS. Die Zeiten des Mac OS X sind vorbei. 😊

Welches Mac OS X/macOS meinst du denn?

Was hast du momentan überhaupt installiert? Windows 10 ist es ja auf Macseite eher weniger.

Zum Thema: Hast du das gleiche Problem, wenn du ein Benchmark laufen lässt?

Beispielsweise Unigine Valley o.ä.?

Beitrag von „Famouz“ vom 9. Juli 2017, 22:10

Nutze is sierra und Wie gesagt der luxmark benchmark läuft ohne sichtbare fehler durch