

Erledigt

FCPX - langsamer Export trotz Radeon RX580

Beitrag von „FARV“ vom 13. August 2018, 11:31

Moin zusammen,

ich habe gerade einmal meinen Hackintosh mit dem BruceX Benchmark gefüttert.

Zunächst war ich sehr enttäuscht. Der Export hat knapp 65 Sekunden gebraucht.

Die im Internet kursierenden Ergebnisse für AMD Karten liegen so zwischen 15-30 Sekunden für den Benchmark (je nach Karte, CPU und Datenspeichern variiert das ein wenig).

Nach ein wenig ärgern und ein Bissel nachdenken habe ich dann die Lösung zu dem Problem gefunden.

Ich hatte im Rechner-Bios noch die integrierte Intel GPU aktiviert. Und FCPX hat dann diese zum Rendern her genommen, anstatt die dedizierte RX580.

Also Intel GPU deaktiviert und Rechner neu gestartet. BruceX laufen lassen... Und siehe da, der Export war nach knapp 15 Sekunden erledigt.

Das nenne ich mal Performance-Steigerung durch abschalten von HW! 🐜

Jetzt hatte ich irgendwo gelesen, dass die interne Intel GPU benötigt wird, um den H.264 Export zu beschleunigen. Bzw. dass der i7-8700k intern einen En-/Decoder eingebaut hat, die dies hardwareseitig unterstützt und damit den Export von H.264 footage deutlich beschleunigt. Also auch noch einmal einen Test mit dem BruceX Benchmark gemacht und auch mit H.264 als Codec lief der Test in knapp 15 Sekunden durch.

Sprich alles ist jetzt hier gut und rattenschnell.

Wenn bei euch also der Export in FCPX lange dauert, dann schaut einfach einmal ob nicht noch die Intel GPU aktiviert ist.

Gruß
Tim

Beitrag von „apfelnico“ vom 13. August 2018, 11:47

Du hast deine IGPU nicht vernünftig eingebunden. Dein Tipp, diese nun deshalb abzuschalten, ist kein guter.

Besser, die IGPU wird als connectionless definiert und somit als stiller Coprozessor genutzt, zusätzlich zur GFX0, an der die Bildschirme hängen.

Beitrag von „FARV“ vom 13. August 2018, 15:07

Was bedeutet:

Zitat

Du hast deine IGPU nicht vernünftig eingebunden.

?

Im ASUS Bios kann ich das Ding nur ein- oder ausschalten.



Bitte entschuldig, wenn das ein wenig genervt rüber kommt. Ist nicht so gemeint. Ich weiß, dass die meisten Entwickler wortkarg sind und die Dinge lieber machen, als zu erklären. Doch wenn man schon sagt, dass man etwas falsch macht und einen Vorschlag hat, wie man das Problem lösen kann, dann ist es nur die halbe Lösung. Bitte, bitte mit und Zuckerschmalz oben drauf.... Bitte sagt nicht nur, was man machen kann, um ein Problem zu beheben, sondern auch wie, bzw. die Vorgehensweise dazu.

Jetzt weiß ich zwar, dass ich was "falsch" gemacht habe. Doch ich weiß noch nicht, wie ich die Kuh nun vom Eis bekomme.

Bin halt nur nen "dummer Anwender" und kein Software-Entwickler und HW-Spezi.

Gruß
Tim

Beitrag von „TNa681“ vom 13. August 2018, 17:41

Hier kannst du dich einlesen:

<https://hackintosh.com/guide...-issues-fcp-x-high-sierra/>

Und das hier ist auch ziemlich interessant:

[Intel Quick-Sync mit WhateverGreen](#)

Beitrag von „FARV“ vom 22. September 2018, 11:12

Moin,

ich wärme diesen Thread noch einmal auf, anstelle einen neuen anzufangen.

Mittlerweile habe ich mich dem Thema etwas tiefer befasst.

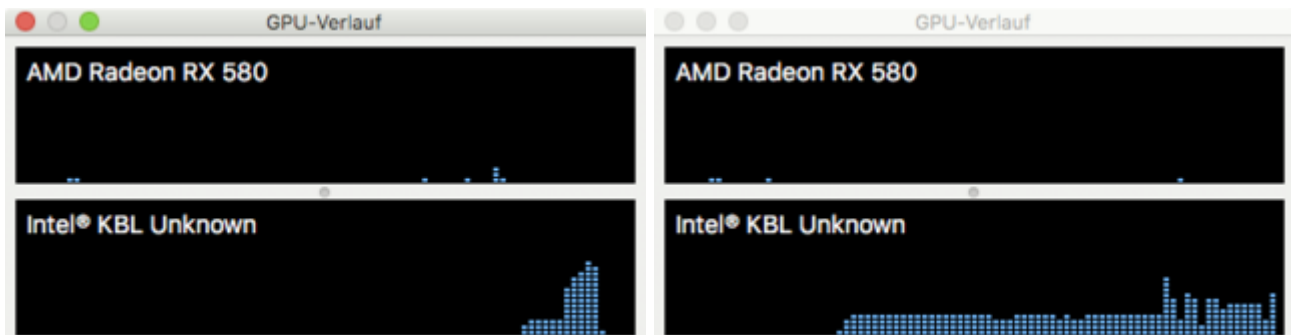
Intel QuickSync ist wohl die Technologie, die dafür verantwortlich ist, FCPX Beine zu machen.

Doch so wie es aussieht, funktioniert das Ganze nur halbherzig, denn die RX580 kommt bei mir hier nicht zum Zuge.

Und ohne iGPU stresst FCPX ein wenig rum (z.B. "Fehler -12612)- Auch das brandneue FCPX-Plugin [Cinema Grade](#) will ohne die iGPU nicht arbeiten.

Auch die zuvor im Thread verlinkten Anleitungen helfen nicht weiter, da mittlerweile outdated. Und auch wenn ich mich an den Guide [Quick-Sync mit Whatever Green](#) hier aus dem Forum halte, läuft zwar alles ohne zu mucken, doch die Power der RX580 wird weiterhin nicht genutzt.

Wenn ich aus FCPX heraus exportiere sieht die [GPU-Nutzung](#) so aus.



Im ersten Bild sieht man die GPU-Auslastung beim BruceX Benchmark (5K) und im zweiten Bild die GPU-Auslastung bei Export eines meiner eigenen Projekte (1080p).

Wie man schön sieht, wird zwar die iGPU wunderbar genutzt, doch die Power der RX580 liegt brach rum. Aber dabei soll die ja den Export in FCPX so wunderbar beschleunigen und tut es auch, wenn keine iGPU aktiviert ist. Dafür gibt es dann halt wieder andere Probleme.

Ich habe mal den Clover-Ordner meiner EFI angehängt. Vielleicht fällt ja jemanden was auf, was ich falsch gemacht habe, bzw. was verbessert werden könnte.

Denn ich hätte es schon gerne, wenn der Performance-Vorteil, den die RX580 beim Export und beim Editieren bietet hier auch genutzt wird.

Dadurch würde das Arbeiten mit FCPX noch einmal flüssiger und angenehmer werden.

Ach ja... die iGPU wird in den Systemeinstellungen von macOS 10.13.6 bei mir angezeigt. Laut Guide sollte dies eigentlich nicht der Fall sein.

Hmm.... Finde meinen Fehler einfach nicht!

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. September 2018, 11:44

Ich habe dir deine config.plist gefixt, sollte dann laufen.

Beitrag von „FARV“ vom 22. September 2018, 12:25

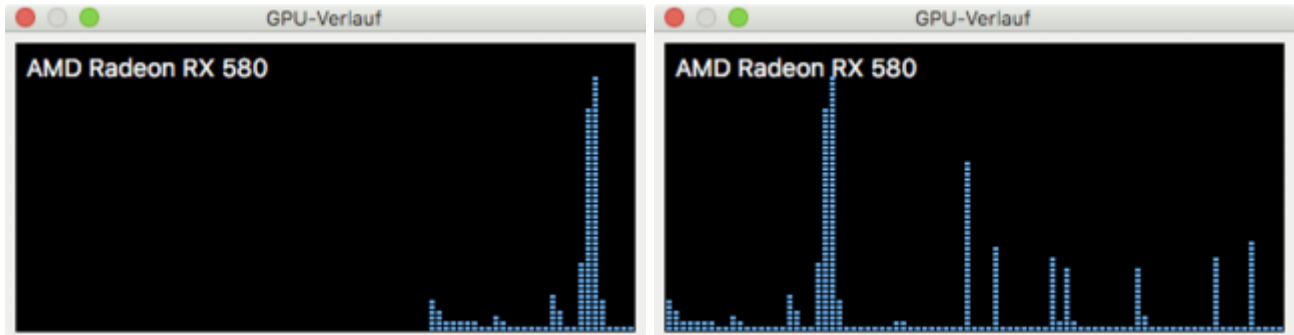
[@CMMChris](#): Hab vielen Dank.

Manchmal sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht!

Denn laut Anleitung sollten die ACPI-Patches, die du jetzt eingetragen hast, sowie die Fake-ID und die ig-platform-id, mit der aktuellen Version von Whatever Green eigentlich nicht mehr nötig sein.

Zumindest funktioniert nun alles soweit. FCPX, als auch Cinema Grade meckern nicht mehr rum, iTunes spielt gekaufte Filme sauber ab (allerdings immer noch nicht, aus der Cloud). Und auch die Export-Zeiten erzielen nun wieder Spitzenzeiten.

Die [GPU-Nutzung](#) sieht nun so aus (1. Bild -> BruceX; 2. Bild -> eigenes 1080p-Projekt).



Bei meinem Projekt sieht man auch sehr schön, wann und wo ich in FCPX etwas aufwendigere Effekte und co. angewendet habe. Da muss die GPU dann einmal kräftig rödeln. Nur mir iGPU zuvor war zwar die Last konstanter, doch insgesamt war der Export nicht so schnell. Wesentlich auffälliger ist hingegen, dass das "Rendern im Hintergrund" in FCPX nun richtig Vollgas gibt. Zuvor dümpelte das so mit Cruise-Speed vor sich hin.

Irgendwann werde ich mich dann auch mal mit dem Patchen der DSDT auseinander setzen. Vielleicht bekomme ich die Fixes da ja eingebaut. Aber da blicke ich derzeit noch nicht durch. Ich will aber auch verstehen, wo, wie und warum in der DSDT Änderungen vorgenommen werden.

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. September 2018, 12:44

Quick Sync nur mit Whatevergreen funktioniert nicht immer zuverlässig. Bei mir hat Whatevergreen sogar noch tiefergehende Probleme verursacht, weshalb ich den Mist wieder rausgeworfen habe. Soweit ich weiß brauchst du Whatevergreen auch nicht für deine RX580, könntest du also auch rauswerfen.

Beitrag von „FARV“ vom 22. September 2018, 13:02

Whatever Green habe ich gerade gestern einmal testweise probiert (mit meiner alten EFI). Hat leider nicht funktioniert. Beim Booten wurde der Bildschirm nach Clover schwarz und blieb auch so.

Ich werde das bei Gelegenheit noch einmal testen und dann berichten. Doch bis dahin bleibt Whatever Green hier erst einmal drin.

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. September 2018, 13:11

Probiere das nochmal mit meiner Clover Config und stelle sicher, dass CSM im BIOS deaktiviert ist.

Beitrag von „FARV“ vom 22. September 2018, 13:26

CSM?

Gibt es dazu ne Übersetzung "Nerdisch - Deutsch"? 🤔

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. September 2018, 13:38

Findest du im BIOS in der On Board Gerätekonfiguration. Schau mal in die Anleitung vom Mainboard wenn du es nicht findest.

Beitrag von „FARV“ vom 22. September 2018, 13:50

Habe eben das gesamte BIOS durchgeschaut. Dort finde ich nichts, was mit CSM betitelt ist.

Wofür steht denn CSM und was soll es machen?

Vielleicht nennt sich das Ganze bei meinem Asus PRIME Z370-A auch einfach nur anders?!

Beitrag von „al6042“ vom 22. September 2018, 13:55

CSM wird hier gut erklärt -> <https://www.com-magazin.de/pr...port-module-bios-emulator>

Laut der Anleitung zu deinem Board findet sich die Funktion im BIOS unter "Boot Menu".

Beitrag von „Noir0SX“ vom 22. September 2018, 13:57

... https://dlcdnets.asus.com/pub/...1_PRIME_Z370-A_UM_WEB.pdf ...

Beitrag von „the|Gamer“ vom 22. September 2018, 21:25

Also @FARV und ich haben ja eine recht ähnliches System und bei mir funktioniert es ohne WhatEvergreen.kext leider auch nicht 100%. Da funktioniert der 4K-Screen am Displayport nicht und nur der DVI-Screen (Cinema Display) funktioniert. CSM ist aus.

Das Ding ist: 10.13.6 ist nicht gleich 10.13.6. Der normale Build ist nicht Coffeelake-ready und nur der neuste Build ist 10.13.6 ready. Den bekommt man aber nur wenn man nen MacBookPro 15,x SMBIOS hat. Alternativ eben Mojave benutzen. Ich werde nun also warten bis Mojave raus ist und dann weiter testen. Mojave ist wohl komplett Coffeelake-ready.

Derzeit geht bei mir auch alles, ist wirklich nur Feintuning.

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. September 2018, 23:36

AppleGraphicsDevicePolicy Patch rein und deine Anschlüsse sollten laufen.