

Erledigt

Final Cut Pro X 10.4 - Abstürze und Systemaufhänger

Beitrag von „obstkiste“ vom 15. November 2018, 18:53

Hallo Gemeinde,

nachdem ich mich dazu breit schlagen lassen habe mir die App im Store zu kaufen, ärgere ich mich. Das Programm ist in der Bedienung eigentlich recht freundlich und der Output ist gut. Allerdings hängt es sich dauernd auf, auch bei einfachen Dingen... es nervt nur noch.

Was habe ich installiert:

- Final Cut Pro 10.4
- Compressor
- Filmconvert Plugin
- ein paar Titeltemplates

Was schneide ich:

- Blackmagic Pocket Pro-Res HQ
- H264 vom Smartphone

Es ist teilweise reproduzierbar. Ich habe einen Clip, importiere die Medien als Proxy und lasse sie am Ursprungsort. Dann erstelle ich mein Projekt und beginne mit dem Schnitt. Anfangs läuft alles prima, ich editiere und trimme meine Clips. Wenn ich gerade im Feinschnitt bin, scrubbe durch einen Clip, friert FCP ein und es erscheint eine Sanduhr. Ich warte, aus Sanduhr wird ein Kreis und nach zwei Minuten startet der Finder neu und ich muss mich erneut anmelden. Kann schonmal passieren bei großen Projekten - kein Problem, aber das passiert auch gerne mal am Anfang, oder wenn ich Filmconvert auf eine Clip ziehe und das Plugin sich laden muss.

Was kann das sein? Ist die Grafikkarte (960GTX) nicht brauchbar, ist es ein zu neuer Webdriver? Muss ich auf HighSierra upgraden?? Wer hat Erfahrungen mit Final Cut und kann Rat geben? Bin am verzweifeln.

edit: bei mir ist Quicksync nicht aktiviert, greift FCP vielleicht darauf zu und erzeugt dadurch einen Fehler? Braucht FCP Quicksync?

Danke und Gruß

obstkiste

Beitrag von „toasta“ vom 15. November 2018, 19:08

Meiner Erfahrung nach läuft FinalCut mit Quicksync und/oder einer AMD Karte viel besser.

Ich würde es erstes mal mit der Aktivierung von QuickSync versuchen.

Seit ich eine Vega benutze läuft FinalCut richtig gut.

Ob High Sierra da was bringt kann ich nicht sagen. Ich benutze Mojave.

Beitrag von „obstkiste“ vom 15. November 2018, 19:23

Es kommt mir halt so vor als wenn es Probleme beim aktivieren von OpenGL gibt - ich mein bei Soundanpassungen klappts problemlos, erst wenn es grafisch wird kommt es zu Hängern.

Beitrag von „toasta“ vom 15. November 2018, 19:23

Deswegen ja auch die Intel Grafik aktivieren.

Beitrag von „CMMChris“ vom 15. November 2018, 19:32

Jup, Quick Sync ist ein Muss. Ansonsten ne AMD Karte mit Unterstützung für [Video Beschleunigung](#) unter macOS, also ne Vega.

Beitrag von „obstkiste“ vom 15. November 2018, 19:37

Ein Muss, weil es sonst nicht stabil läuft, oder ein Muss bezüglich der Performance?

Beitrag von „toasta“ vom 15. November 2018, 19:48

Bei mir stürzte es ohne QuickSync mit Nvidia Karte auch immer ab. Also ein muss wegen der Stabilität.

Beitrag von „obstkiste“ vom 15. November 2018, 19:49

Kann ich mit Nvidia-Karte trotzdem dem Whatevergreen-Guide folgen? Via Google bin ich einst auf eine Lösung hier im Forum gestoßen, aber finde es unter den Schlagworten Quicksync nicht mehr. Hmm

Beitrag von „CMMChris“ vom 15. November 2018, 21:11

Zitat

Ein Muss, weil es sonst nicht stabil läuft, oder ein Muss bezüglich der Performance?

Beides 😊

Bzgl. Quick Sync und NVIDIA habe ich leider keine Erfahrungen. Kannst ja mal etwas experimentieren. Lege dir vorher ein Backup der Clover Config an, dann kannst du ein funktionierendes System starten wenn er nicht mehr starten mag.

Beitrag von „obstkiste“ vom 16. November 2018, 07:21

Okay, ist aktiviert. Morgen teste ich das Ganze mal. 500fps im macx Converter sind schon schick.

16-11-18

Heureka - Finalcut hat sich zwar auch wieder aufgehangen, aber die Renderleistung mit QuickSync ist wortwörtlich flott. Ein aktuelles Projekt, welches als 1080p Film mit H264 ausgegeben wird, mit einer bisherigen Renderzeit von 7 Minuten, war binnen 3 Minuten fertig. Von der Performance im Finalcut merke ich jetzt keinen Unterschied.

Was ich getan habe:

- Shiki-Kext in Clover/Kext/Other
- Clover/Graphics/Inject Intel angehakt
- Clover/Graphics/ig-platform-id 0x01620007 (für i5/i7 3770)
- Clover/ACPI Patch GFX-IGPU
- Smbios iMac 13,2
- iGPU im Bios aktiviert, 64MB Ram
- GraphicInitial PEG

Sobald es vom System erkannt wird, ploppt das Monitorsymbol in der Taskleiste auf, und Airplay wird aktiviert. Dann wird auch Hardwareencoding aktiviert.

Beitrag von „apfelnico“ vom 16. November 2018, 10:07

In FCPX hat sich ne Menge getan. Gerade ist wieder ein neues Update mit beeindruckenden Funktionen rausgekommen. Du benötigst aber mindestens macOS 10.13.x, um neue Versionen von FCPX auszuführen. Ansonsten hängst du noch auf alten Versionen fest, die teilweise auch ihre Bugs haben.

Übrigens spielt OpenGL keine Rolle, FCPX setzte auf OpenCL, welches durch Metal ersetzt wird.

Beitrag von „bsermann“ vom 16. November 2018, 19:47

Hallo,

bei mir startet Final Cut nach dem Update nicht mehr. Wie bekomme ich Quicksync das Ihr oben zitiert? Mein Treiber kennt nur G-Sync und das unterstützt mein Monitor leider nicht ...

Beitrag von „obstkiste“ vom 16. November 2018, 20:50

Quicksync musst du über Clover und ig-platform-id aktivieren. Ich habe meine Schritte oben aufgelistet.

Allerdings brauchst du eine andere platform id für deinen Prozessor, vielleicht kann da jemand helfen?

Beitrag von „bsermann“ vom 16. November 2018, 20:53

Danke

Bin auch gerade auf der Suche im Forum. Habe den Eindruck dass das mit Ozmosis nicht geht. Was ich nicht verstehe: Metro läuft mit dem NVIDIA Treiber...

Beitrag von „obstkiste“ vom 16. November 2018, 20:53

Was ist Metro?

Beitrag von „bsermann“ vom 16. November 2018, 20:56

Ein Spiel das meine alte Kiste recht fordert ...

Habe eben auch mal iTunes gestartet. Das zeigt auch Videos (zumindest 4K Trailer)