

GPU Beschleunigung unter z.B. Adobe Media Encoder

Beitrag von „cinki74“ vom 6. März 2020, 09:55

Mir ist gerade aufgefallen das es keinen Unterschied macht ob ich beim Adobe Media Encoder auf nur Software oder mit GPU Beschleunigung stelle.

Bei beiden Einstellungen sehe ich auch das die CPU unter Volllast läuft. Ich weiss von meinem alten Mac Pro das es immer ein großer Unterschied war ob ich über die CPU oder GPU render.

Heißt das jetzt das die GPU gar nicht mit rendert?

Beitrag von „CMMChris“ vom 6. März 2020, 10:00

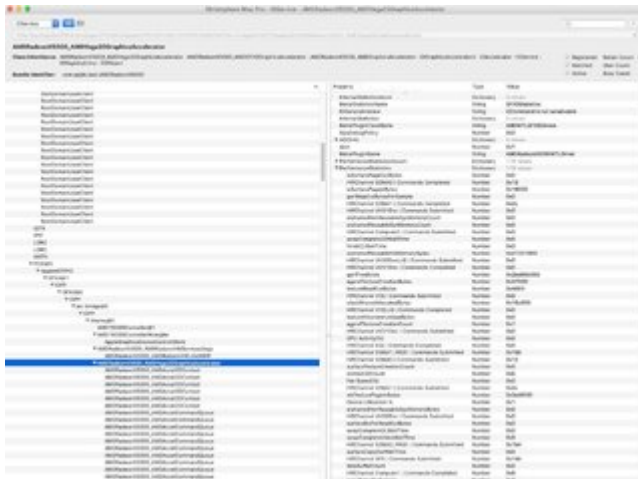
Welches SMBIOS nutzt du?

Beitrag von „cinki74“ vom 6. März 2020, 10:06

iMacPro1,1, hoffe das meinst du damit

Beitrag von „CMMChris“ vom 6. März 2020, 10:11

Schau mal beim Encodieren in die IORegistry an diese Stelle:



Bei den UVD Encoder Einträgen sollte sich da was tun wenn die Grafikkarte genutzt wird.

Beitrag von „DSM2“ vom 6. März 2020, 10:27

Ich kann mich auch täuschen aber war das nicht so das Adobe aktuellere AMD Karten gar nicht für die Beschleunigung unterstützt?

Beitrag von „cinki74“ vom 6. März 2020, 10:42

[CMMChris](#) finde diesen UVD Encoder Eintrag in der IORegistry nicht. 😞

DSM2 in meinem alten Mac Pro läuft eine RX580, wenn ich dort beim Encoder auf GPU Beschleunigung stelle, codiert der min. 4mal so schnell.

Beitrag von „g23“ vom 6. März 2020, 10:59

Nutz Media Encoder zwar kaum, aber bei mir wird die GPU "belastet" (soeben getestet).

iMac Pro

Mojave 10.14.05

RX 580

Beitrag von „DSM2“ vom 6. März 2020, 11:00

Gut zu wissen...

Ich selbst arbeite nicht mit Adobe aber hatte das irgendwo mal aufgeschnappt ohne weiter zu forschen.

Beitrag von „jan2000“ vom 6. März 2020, 11:23

Was machst du denn mit dem Media Encodery was soll die GPU denn beschleunigen?

Beitrag von „cinki74“ vom 6. März 2020, 11:46

@jan2000 Hier die Erklärung von Adobe:

GPU-Beschleunigung

Adobe Media Encoder nutzt beim Rendering jetzt die GPU. Sowohl CUDA als auch OpenCL werden unterstützt. Die neueste Version von Adobe Media Encoder verwendet die GPU für die folgenden Rendervorgänge:

- Skalierung (HD nach SD; SD nach HD)
- Timecode-Filter
- Pixelformat-Konvertierungen
- Deinterlacing
- Änderungen am Seitenverhältnis
- Alle Effekte auf der Registerkarte **Effekte**
- GPU-beschleunigte Effekte in Premiere Pro

Wenn Sie eine Premiere Pro-Sequenz rendern, verwendet Adobe Media Encoder die GPU-Rendervoreinstellungen, die Sie für das Projekt gewählt haben. Alle GPU-Rendering-Funktionen von Premiere Pro werden genutzt. **Die eingeschränkte Auswahl an GPU-Rendering-Aufgaben in Adobe Media Encoder gilt nur für Renderer, die ihren Ursprung in Adobe Media Encoder haben.**

Wenn Sie eine Sequenz mit nativer Sequenzunterstützung rendern, wird die GPU-Einstellung in Adobe Media Encoder verwendet und die Projekteinstellung wird ignoriert. In diesem Fall werden alle GPU-Rendering-Funktionen von Premiere Pro direkt in Adobe Media Encoder verwendet.

Wenn Ihr Projekt Drittanbieter-VSTs (Virtual Studio-Plugins) verwendet, wird die GPU-Einstellung im Projekt verwendet. Die Sequenz wird durch Premiere Pro im Slave-Betrieb kodiert, wie dies auch in früheren Versionen von Adobe Media Encoder der Fall war. Wenn die Option **Nativen Premiere Pro-Sequenz-Import aktivieren** deaktiviert ist, wird immer Premiere Pro im Slave-Betrieb sowie die GPU-Einstellung verwendet.

Beitrag von „jan2000“ vom 6. März 2020, 11:54

Und du kommst aus einer Premiere Timeline, die einige dieser Effekte nutzt?

Beitrag von „cinki74“ vom 6. März 2020, 12:18

Nein, meistens codiere ich damit einfach nur ein fertiges Video. Z.b. von QuickTime ProRes zu H264.

Beitrag von „jan2000“ vom 6. März 2020, 12:20

Dann hast du in dem h264 Einstellungen direkt noch einmal die Wahl zwischen Hardware und Software Renderer. Dort wird ausgewählt ob CPU oder GPU genutzt wird.

Beitrag von „cinki74“ vom 6. März 2020, 12:30

Den Punkt kenne ich auch, dort sagt er mir aber das meine Hardware nicht unterstützt wird.

Habe jetzt mal geschaut was mir die Aktivitätsanzeige bei CPU- und GPU-Auslastung anzeigt:

Die CPU hilft immer mit und bei der GPU gibt es nur einen Ausschlag wenn ich auf GPU Unterstützung schalte.

Gleiches habe ich auch gerade bei meinem Mac Pro festgestellt. Also läuft das wohl doch alles so wie es soll.

Der unterschied war beim MacPro einfach viel größer.

Beitrag von „CMMChris“ vom 6. März 2020, 14:08

[Zitat von cinki74](#)

finde diesen UVD Encoder Eintrag in der IORegistry nicht.

Dann guckst du an der falschen Stelle. Schau dir doch meinen Screenshot an. Ganz links im Geräte / Services Baum musst du deinen Accelerator anwählen. Diese hat bei deiner Vega10 natürlich einen anderen Namen - Accelerator steht aber dran.

In der rechten Spalte findest du dann den Eintrag "Performance Statistic". Hier findest du die UVD Einträge. Diese sollten bei laufendem Encodierungsvorgang nicht mehr 0x0 ausgeben

wenn die Karte am werkeln ist.

Beitrag von „cinki74“ vom 9. März 2020, 11:38

Da rührt sich irgendwie nichts.

Beitrag von „frank1266“ vom 11. März 2020, 23:31

Mal den Hardwaremonitor HWMonitorSMC2 in Kombination mit dem Intel Power Gadget installieren. Dann sieht man sehr schön, wie sich die Nutzung von CPU und GPU verteilt.

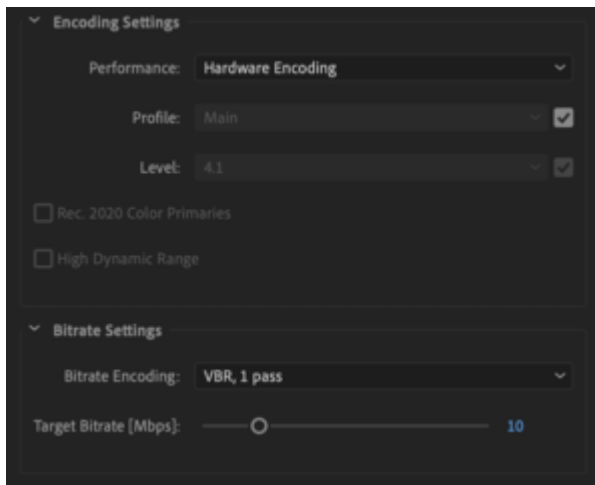
Final Cut scheint aber beim Kodieren die Nase vorn zu haben im Vergleich zum Media Encoder.

Beitrag von „jan2000“ vom 12. März 2020, 17:44

[Zitat von cinki74](#)

Den Punkt kenne ich auch, dort sagt er mir aber das meine Hardware nicht unterstützt wird.

Das sollte so nicht sein. Der Screenshot hier ist zwar von einem Apple Gerät, sollte auf einem Hackintosh aber genau so aussehen:



VideoProc dient hier doch immer als Indikator, ob die GPU als Encoding Device eingebunden ist..? Hast du das einmal getestet?

Beitrag von „nilsH“ vom 28. Juni 2020, 12:36

Hallo zusammen,

ich hänge mich hier mal an mit dem gleichen Problem:

GA Z390M

i7-9700k

XFX RX580

Opencore 0.5.9

Catalina 10.15.5

Die Performance lt. Geekbench ist großartig. Ich möchte den Hackintosh besonders für Videoencoding nutzen. Genau hier schwächelt er allerdings im Vergleich zu meinem iMac 5K 2017. In den Codierungseinstellungen ist die Hardwarecodierung nicht anwählbar.

Ich hänge hier mein EFI (ohne Ressourcen) an und freue mich über eure Gedanken und Unterstützung 😊

[EFI.zip](#)

Beitrag von „Jono“ vom 28. Juni 2020, 12:46

Du brauchst nicht hier posten und zusätzlich noch nen separaten Thread öffnen.

Ohne die EFI gesehen zu haben, würde ich sagen stelle mal das SMBIOS auf iMacPro1,1 um.

Beitrag von „nilsH“ vom 28. Juni 2020, 12:58

Ich brauche da bitte etwas Hilfe.

SMBIOS umstellen heißt in der config.plist ändern. Danach dann mit GenSMBIOS die Seriennummern anpassen?

-> Ok, Danke für den Tipp. Hat funktioniert. Passt 😊

Beitrag von „Jono“ vom 28. Juni 2020, 13:15

config.plist im Clover Configurator öffnen, dann als SMBIOS iMacPro1,1 auswählen und alles an Seriennummern-Gedöns neu generieren lassen.

Aber mach dir auf jeden Fall vorher ein Backup einer aktuellen EFI auf einen anderen Stick, damit du das System noch booten kannst falls das jetzt schief geht

[nilsH](#) Und noch die iGPU im BIOS deaktivieren, das hab ich ganz vergessen zu sagen

Beitrag von „nilsH“ vom 28. Juni 2020, 13:27

Hat super funktioniert. Die interne GPU war von Anfang an abgeschaltet, weil die ja anscheinend unter Catalina 10.15.5 nicht funktioniert.

Läuft super jetzt. Die Renderzeiten halbieren sich gerade 😊 Danke für die schnelle Hilfe!

Nun hätte ich da noch ne Frage wegen des Auslesens der Temperaturen ... Aber ich denke, da muss ich zuvor noch ein bisschen hier recherchieren 😊