

# Frage an die Videoeditor - 3700x vs 3900x

**Beitrag von „kexterhack“ vom 28. Juni 2020, 01:01**

Parallel zu meinem Hacki mit FCPX rüste ich meinen Win Rechner auf.

Der Unterschied zwischen 3700x und 3900x beträgt ca. 105Eur.

Bin eigentlich auf Budget, aber die 105Eur für die Mehrleistung sind ansprechend.

Würdet ihr das dennoch investieren, oder braucht man es nicht?

Programme: Resolve, Premiere

Der 3900x würde dann auf ein b450 tomahawk kommen mit 32gb 3733mhz ram und 2060super.

Last but not least, ist zB bei Resolve ein großer Unterschied zwischen Mac und Win auszumachen?

Danke und VG

---

**Beitrag von „Aluveitie“ vom 28. Juni 2020, 11:22**

Die RTX Karten laufen nicht unter MacOS, am besten eine AMD nehmen.

Was 3700X vs 3900X angeht, ist die Frage wieviel kann die GPU beim editieren übernehmen und wieviel ist dir die Mehrleistung wert.

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 28. Juni 2020, 11:40**

Ich glaube die RTX-Karte ist tatsächlich für einen reinen Windows-Rechner gedacht, den er neben seinem Hacki einrichtet.

Seine Frage bezog sich mehr um die eventuelle Differenz der eingesetzten Programme unter macOS und Windows.

---

### **Beitrag von „kexterhack“ vom 28. Juni 2020, 19:20**

Genau mein Hacki hat einen neuen Intel und ne rx580.

Um zu sagen wieviel das Upgrade mir wert ist, müsst ich ne Einschätzung haben ob sich beim Workflow nochmal was verändert?

Die zweite Frage war, ob generell ein Unterschied der Programme zu bemerken ist unter Win oder Mac os angenommen man hat technisch gleiche geräte.

Vg

---

### **Beitrag von „Bob-Schmu“ vom 28. Juni 2020, 19:53**

Wenn du nur mit DaVinci Resolve Arbeiten willst, dann unter Linux statt Windows.

Der 3900x bringt auf jeden Fall was für den mehr Preis.

---

### **Beitrag von „kexterhack“ vom 29. Juni 2020, 19:24**

Ok, dann werde ich mal schauen. Danke.

---

### **Beitrag von „5T33Z0“ vom 16. Juli 2020, 18:35**

Resolve macht Probleme mit AMD Prozessoren unter macOS. Da benötigt man Patches für. Hatte ich mal recherchiert, weil ich überlegt hatt auf AMD zu wechseln. Aber es gibt da glaube ich fixes.

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 16. Juli 2020, 18:54**

Kommt auch wieder drauf an, was du machen möchtest, welche Formate eine Rolle spielen. Den generellen Tipp auf Linux zu gehen ist zum Beispiel fragwürdig bei einem QuickTime ProRes Workflow.

---

### **Beitrag von „Tim97“ vom 16. Juli 2020, 19:29**

Resolve im Vergleich unter Windows habe ich nicht getestet, aber unter Mojave kann ich euch sagen, dass man nur den [BADgui2 Patch](#) für AMD unter DaVinci Resolve.app/contents/library rein machen muss, und schon läuft das fehlerfrei 😊

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 21. Juli 2020, 12:52**

[Tim97](#)

Was läuft dann fehlerfrei und wofür ist das?

---

### **Beitrag von „Aluveitie“ vom 21. Juli 2020, 14:14**

[apfelnico](#) Resolve crasht beim Start auf AMD ohne den patch

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 21. Juli 2020, 15:33**

[Aluveitie](#)

Keine Ahnung, bei mir nicht. Beide Hackintoshs nicht, auch original MacPro6.1 (2x D700) sowie original iMac (Vega Pro 48) nicht.

---

### **Beitrag von „Aluveitie“ vom 21. Juli 2020, 15:58**

[apfelnico](#) Ok, hätte vielleicht präziser schreiben sollen: auf AMD CPUs 😊

---

### **Beitrag von „apfelnico“ vom 21. Juli 2020, 16:00**

Ah, dachte doch, hab überall AMD GPU drin 😊

---

### **Beitrag von „Aluveitie“ vom 21. Juli 2020, 16:01**

Ja, da AMD GPUs praktisch standard sind gar nicht so weit gedacht 🙄

---

### **Beitrag von „Tim97“ vom 22. Juli 2020, 20:56**

Sorry, hatte keine Benachrichtigung bekommen.

Wie man dem Patch-Namen entnehmen kann, wird der Crash wohl mit dem Graphical User Interface zu tun haben.

Ohne den Patch crasht Resolve beim Start. Mit Fix läuft eben alles normal.

Ich vermute, dass es mit AMD-CPU's zu tun hat, denn Resolve läuft ja gewöhnlich unter Mac auf Intel mit AMD GPU's.

Ich meine aber, dass es nichts mit "MKL\_DEBUG\_CPU\_TYPE=5" zu tun hatte, an dem Discord leider leidet.

Performance mäßig komme ich recht gut weg. Ich hab aktuell noch keine Pro-Lizenz, und kann daher nur eine GPU nehmen.

Witziger weise komme ich mit der Vega 64 schneller weg, als mit der Vega 7.

Ein Testvideo mit 10 Minuten Länge 4K 30 fps H.264 bekomme ich in 4K ruckelfrei ohne caching/umcodieren wiedergeben. Renderzeiten Siehe Tabelle unten.

Wie ich nun schmerzlich feststellen musste, ist meine Crucial P1 1 TB NVMe SSD dann am Limit - nicht wegen der Bandbreite - Thermal Throttling bei gut 250 MB/s nach 3 Minuten ab 60 Grad. Ich werde da meine Tests bei hohen Datenraten nochmal wiederholen.

Edit: Ich habe nun beidseitig Kühlkörper montiert. Da der Obere "etwas" größer ist, hat er nun direkten Kontakt zum CPU-Kühler 😁

Schlussendlich hat es gegen das thermal throttling geholfen, aber nicht gegen den gefüllten Schreibpuffer. Der war wohl nach 50 GB voll. Ein bisschen Löschen, und dann gings.

Von der Perspektive der GPU und CPU Auslastung her kann ich [kexterhack](#) sagen, dass ein 3700x zum video schneiden völlig ausreichen sollte, es sei denn, du hast mehre GPU's, so dass ein Flachenhals richtung GPU wandert. Ich weiß ehrlich gesagt nicht, was so heute als "schnell" gilt beim Video export. Was ist bei euch "schnell?"

**[Hier Die Renderzeiten+Einstellungen übersichtlich](#)**

Input: 4K 29,97 fps H.264 10:00,00 Minuten, Video mit vielen Kameraschwenks und Bewegung  
 Grün: Mit 100W Power CPU Limit Schwarz: Ohne Power Limit

Output Format (29,97 fps)	Hardware CPU/GPU / Engine	Avg. Hardware Usage (CPU/GPU/SSD Read,Write) MB/s	Time (MM:SS)	Avg. fps
4K ProRes 422 HQ	Ryzen 3950x / Vega 7 / Metal	1200% / 100% / 25 MB/s , 220 MB/s	4:37	64,9
4K ProRes 422 HQ	Ryzen 3950x / Vega 7 / OpenGL	1150 % / 100% / 23 MB/s, 200 MB/s	5:11	57,8
4K ProRes 422 HQ	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	1200% / 62% / 26 MB/s, 230 MB/s	4:35	65,4
4K ProRes 422 HQ	Ryzen 3950x / Vega 64 / OpenGL	1200% / 74% / 24 MB/s , 210 MB/s	5:03	59,3res
4k Pro Res 422	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	1000% / 63% / 27 MB/s, 160 MB/s	4:27	67,3
4K H.264	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	730% / 13 % / 5 MB/s , 5 MB/s 1000% / 70% / 22 MB/s , 5 MB/s	21:42	13,8
1080p ProRes H.264	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	1000% / 65% / 21 MB/s , 5 MB/s	5:28 5:47	54,8 51,8
1080p ProRes H.264 Optimized Media with 1080p Timeline	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	950% / 27% / 20 MB/s , 5 MB/s	5:28	54,8
1080p ProRes 422 HQ	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	700% / 100% / 30 MB/s , 67 MB/s 700% / 95% / 27 MB/s , 55 MB/s	3:59 4:16	75,2 70,2
1080p ProRes 422 HQ Optimized Media with 1080p Timeline	Ryzen 3950x / Vega 64 / Metal	700% / 38% / 30 MB/s , 65 MB/s	4:01	74,6

\*wird nochmal wiederholt wegen Thermal Throtteling der SSD und ohne 100W Power Limit auf der CPU

Es sei zu den Benchmarks noch angemerkt, dass die Werte nicht die wissenschaftlich genausten sind (im Hintergrund lief noch Musik über YT (Tab im Hintergrund, keine Videoanzeige!) und andere Programme waren offen. Aber ich denke, als Richtwerte sind sie

schon brauchbar. Beim Export in H.264 war "use Hardware Acceleration" aktiviert, ausschalten hat testweise aber gar keinen Unterschied gemacht. Es macht ebensowenig einen Unterschied ob mp4 oder mov als container, aber ich denke, das ist bekannt.