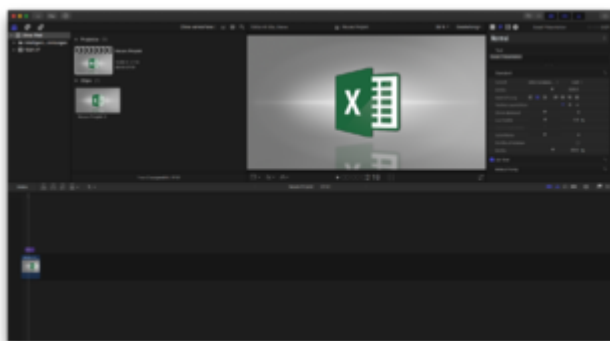


Erledigt

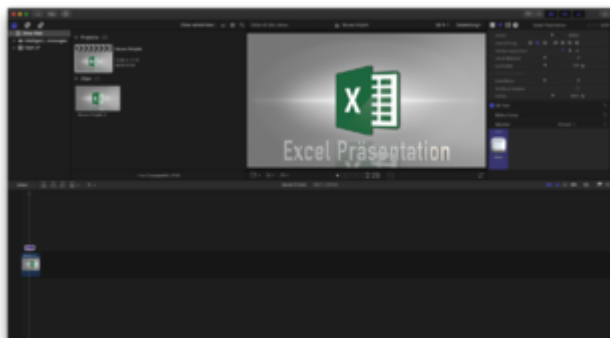
Nvidia GTX Fehler bei Exportieren in Final Cut Pro X

Beitrag von „griven“ vom 24. Juli 2017, 00:36

Na genau genommen habe ich nicht mehr als das gemacht. Ich habe Die von Dir hochgeladene Datei geladen und mittels Doppelklick geöffnet worauf sich FCPX öffnet. Direktes abspielen der Timeline nach dem öffnen lässt mich das rotierende Excel Logo sehen mehr aber auch nicht. Ich habe dann einen Doppelklick auf das Projekt selbst gemacht also nicht auf den Clip sondern auf das Projekt Ergebnis noch immer kein 3D Text dafür aber in der Timeline die Anzeige des vorhanden seins desselben. Hier mal das Ergebnis direkt nach dem herunterladen des Projekts von Deinem Mega Link und dem direkten Öffnen ohne was weiter zu tun:



Anschließend habe ich den Text (die Spur in der Timeline) einfach mal markiert und nichts weiter gemacht als in die SelectBox Material geklickt nichts geändert sondern einfach nur angeklickt und hier das Ergebnis:



Ich bin mir nicht ganz sicher aber kann es vielleicht sein das FCPX die Effekte GPU spezifisch in den Projekten speichert? Sprich wäre es nicht möglich das der Textanteil vielleicht schon mal auf einer abweichenden GPU gerendert wurde und so gespeichert wurde und FCPX nun nichts mehr damit anfangen kann weil benannte GPU nicht mehr vorhanden ist? Die Idee würde zumindest erklären warum es mit der Intel geht mit der NVIDIA und meiner R9 aber nicht. Wenn der Effekt in dem Projekt auf einer Intel bereits gerendert wurde steht er mit den Informationen die für das Rendern auf der Intel nötig sind möglicherweise im Projekt schon zur Verfügung teilt man das Projekt nun auf NVIDIA oder ATI basierte Systeme können die damit

nix anfangen ergo der Effekt bleibt dunkel bis man ihn klickt und damit ein erneutes berechnen erzwingt. Als Referenz noch mal das Ergebnis nach dem Rendern als Film: [Neues Projekt-Apple-Geräte HD \(Höchste Qualität\).m4v.zip](#)