

Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung

Beitrag von „griven“ vom 21. September 2017, 22:54

[@MaNU](#) genau so soll dat ja auch 😊

FinalCut oder auch iMovie nutzen zur Berechnung von Effekten welche Du zum Beispiel in Dein Projekt einfügst (Filter, 3D Text etc.) die dedizierte Grafikkarte da diese im Vergleich zur iGPU in aller Regel eine vielfach höhere OpenGL/CL Leistung bietet. Alle Effekte die Du benutzt werden normalerweise quasi in Echtzeit berechnet in dem Moment wo Du sie in die Timeline ziehst und das Ergebnis der Berechnung wird direkt im Projekt gespeichert. Geht es nun darum das fertig editierte Projekt für die Aussenwelt freizugeben kommt die iGPU mit ihrem Hardware Encoder ins Spiel denn das konvertieren des iMovie/FinalCut Projekts kann der um weiten schneller erledigen als die dedizierte Karte. Beim MacXVideoConverter geht es ja nur darum Formate umzurechnen sprich hier müssen keine Effekte oder ähnliches berechnet werden sondern hier muss nur gegebenes Material umkodiert werden und dabei spielt wieder die iGPU ihre Hardware Encoder aus sprich es würde hier gar keinen Sinn ergeben die dedizierte Karte einzubeziehen denn diese würde in dem speziellen Fall den Prozess nur verlangsamen.