

Erledigt

FinalCut Pro X Experten - warum entsteht der Fehler -12912 bei iMac 18.3

Beitrag von „apfelnico“ vom 12. September 2018, 12:58

Siehste, doch Vermutungen. 😊

FCPX benutzt beides, es muss nur korrekt deklariert werden. Ist beim echten Mac auch nicht anders (je nach Modell). Schön, dass du jetzt eine Lösung gefunden hast.

Ein Ausweichen auf MacPro6.1 muss nicht sein, man verschenkt Leistung. Aber auch hier gilt bei korrekter Deklaration läuft der Hobel. Dabei beachten, ein MacPro6.1 hat zwei Grafikkarten, die Bezeichnungen lauten hier abweichend GFX1/GFX2 (GFX0 gibt es hierbei nicht).

Vergleich eGPU hier in den Topf zu werfen, ist eben nicht angebracht, du hast dich da selbst widerlegt. Schade ist in der Tat, dass Apple derzeit beim aktuellen FCPX den eGPU-Support entfernt hat. Warum das so ist, lässt sich nur spekulieren, hoffen wir auf Fixes. Denn von der grundsätzlichen Idee scheint ja Apple begeistert zu sein.

Der Link zu Felixba bringt nix erhellendes. Ziemlich viel Unfug drin. Das Dingens wurde nicht von Apple mit BMD entwickelt, es ist eine Eigenentwicklung von Blackmagic-Design. Man kann es lediglich auch im Apple Store kaufen. Die angegebenen Geschwindigkeiten sind erreichbar und verifizierbar, allerdings wird dort von DaVinci Resolve gesprochen, nicht von FCPX. Das interessiert nämlich Blackmagic-Design nur peripher. Das hauseigene Produkt, DaVinci Resolve benötigt gern massive GPU-Leistung, kommt mit CUDA, Open-Cl und Metal zurecht. In der Vollversion mit MultiGPU-Support. Und selbstverständlich lassen sich auch via eGPU MacBooks dramatisch beschleunigen, was in der genannten Software eindrucksvoll spürbar ist. Ob es um generelles Beschleunigen im Schnitt geht, oder in der Farbkorrektur – hier deutlich spürbar erhöhte Anzahl von Nodes, Echtzeittrackings, Rauschreduzierung etc.

<https://www.blackmagicdesign.com/products/blackmagicgpu/>