

Erledigt

## FCPX und interne Grafik

**Beitrag von „DerJKM“ vom 10. März 2019, 11:16**

Rendern ist erzeugen von Effekten, Titeln, etc. Alles was du in FCP produzierst wird einmal gerendert. Das passiert dauernd während du mit FCP arbeitest. Genutzt wird dafür die GPU über OpenCL (und wahrscheinlich auch Metal).

Beim Encoding wird der Film in ein Ausgabeformat, z.B. H.264, umgewandelt. Das passiert nur, wenn du deinen Film exportierst. Das kann entweder mittels Hardware-Encoder geschehen, oder wenn nicht vorhanden über die CPU. Die CPU benötigt dafür je nach Einstellung deutlich länger.

Grundsätzlich hat auch die RX einen HW Encoder. Wegen einem Treiberbug lässt sich dieser im Moment (10.14.3) nicht nutzen. Mit dem nächsten Update (10.14.4) funktioniert er, man muss aber derzeit noch selbst Hand anlegen. Das kann sich bis zum Release von 10.14.4 aber noch ändern (so lange vlt. noch warten).

[ralf](#). Normalerweise sollte FCP die iGPU nutzen wenn vorhanden. Es gibt aber einige Situationen (dGPU vorhanden und iGPU nicht connectorless) in denen nur der CPU Fallback greift.