

Erledigt

Davinci Resolve langsamer als im älteren Windows PC

Beitrag von „apfelnico“ vom 28. März 2020, 16:36

Sagt mir derzeit nur, dass der Nvidia-Encoder unter Windows recht flott zugange ist. Es ist ja nur _EINE_ Disziplin, etwas aus der Timeline als MP4 in H.264 auszugeben. Da ich eh immer "nur" MASTER exportiere, nutze ich diese Funktion vergleichsweise wenig. Und vom Master ein MP4 ziehen geht auch mit anderen Werkzeugen. Der Löwenanteil ist bei mir Farbkorrektur, und da spielt Metal wunderbar.

Egal, es sollte auch unter macOS zufriedenstellend laufen. Da stellt sich mir natürlich die Frage, ob alles korrekt eingebunden wurde. Deine Freezes sprechen nicht dafür, und in DaVinci heißt es auch "Use hardware acceleration if AVAILABLE".

Sind die Grafikkarten korrekt eingebunden und liefern auch andere Softwarepakete Hardware [De- und Encoding](#) von H.264/H.265?

Edit:

Es sind verschiedene paar Schuhe.

Das Eine ist, dass die Karten mit ihren jeweils 3840 Streamprozessoren via 60 Recheneinheiten mittels Metal oder OpenCL jede Menge Echtzeit-Berechnungen anstellen können, in deinem Beispiel eben eine 3D-Lookup Table ins Bild rechnen.

Das Andere ist, mit der dedizierten En- und Decoder-Hardware (völlig extra im Grafikkartenchip) H.264/H.265 deutlich beschleunigt zu bearbeiten (ausgewählte Profiles/Levels).

Was also die geringe Geschwindigkeit des Renderns angeht, so _VERMUTE_ ich nicht die Arbeit mit Metal, sondern das nicht korrekte Ansprechen der Hardware-Encoder der Grafikkarte.