

Erledigt

Videobearbeitung 4K mit Nvidia GeForce GTX 980 Erfahrung

Beitrag von „knollsen“ vom 24. Oktober 2015, 17:07

Bin bissel enttäuscht. Habe Heute die GTX 980 eingebaut. Webtreiber-Cuda installiert um bessere Performance gegenüber meiner alten OOB 2 x Nvidia 9800GT Slot 16/8 PCI Express in den Vorschau-Schnittfenster zu bekommen. Ob Windows mit Premiere CC2015 Testversion oder auf Mac (Hacki) mit PremiereCC2015 oder FinalCut es ist das Gleiche Schauspiel, gut vielleicht etwas besser als mit meinen 2 alten 9800 GT aber die Begeisterung der rückenfreien Wiedergabe hält sich echt in Grenzen. Das Video 4K liegt auf einer SSD 840 EVO also kann ich Festplattenzugriff echt ausschließen.

Dachte die GUDA Cores oder OpenGL nehmen mir gerade da die Arbeit ab, das scheint aber echt nicht der Fall zu sein. Und mein 3,4 Ghz Intel Core i7 mit 32 GB DDR3 sind ja auch nicht von schlechten Eltern. Durch viel Lesen habe ich auch gehört das die AMD-Karten für FCPX besser sind, aber ich habe viele alte Projekte in CS6 und brauche daher eine Karte die mit OpenGL oder den Cuda-Cores klar kommen, deshalb war meine Entscheidung die GTX 980 da die mit beiden Programmen gut klar kommt.

Hätte ich das vorher gewusst hätte ich lieber mir das Geld für so ne teure Karte sparen können. Versuche trotzdem eine Lösung, um vernünftig im Vorschau-Fenster (steht auf 1/2) arbeiten zu können. ??? ohne immer vorher zu rendern, denn da gehts dann schon flüssig. Aber das DAUERT, DAUERT, DAUERT - grauenvoll.

Kurze Ergänzung: Ich meine nicht das Abspielen, sondern das Bewegen des Sliders im Projekt!

Beitrag von „gonzo4“ vom 24. Oktober 2015, 17:43

Was für einen Bootloader hast du? Kannst du im Bios XMP aktivieren? Dann hast du 1600 statt 1333 MHz. Evtl. bringt's ja was.

Beitrag von „knollsen“ vom 25. Oktober 2015, 12:22

Bootloader: El Capitan -> Clover UEFI , Yosemite Multibeast mit Citera , Win7 Legacy-Boot
Aber daran kann es ja nicht liegen! Und bei XMP lass ich lieber die Hände mal davon, weil ich mich in dieser Materie überhaupt nicht auskenne. Kann sein das meine DDR3-Ram-Riegel auf 1600Mz sind. (glaub das steht auf den Riegel drauf). Ich wüßte gar nicht wo man das im Bios GA-Z77-DS3H F9 v.1.0 einstellen kann. Steht alles auf AUTO. Und wenn es so wäre bringt das was?

[@gonzo4](#) - Danke erst einmal für Deine Anteilnahme.

Beitrag von „ChrisCore“ vom 25. Oktober 2015, 17:38

Lass mal cinebench laufen.
OpenGL unter OSX ist ein Grauen.

Meine 989ti bringt 160fps unter Windows und nur 65 unter OSX. Auf derselben Hardware, weil Hackintosh.

Gesendet von iPhone mit Tapatalk

Beitrag von „steff89“ vom 25. Oktober 2015, 18:01

Das flüssige Bewegen der Slider hängt von sehr vielen Faktoren ab. Aber der aller wichtigste ist der Ausgangscodec. Komprimiertes Videomaterial was normalerweise beim Filmen so herauskommt ist dafür einfach nicht geeignet. Man sollte deshalb das Ausgabgsmaterial immer zu einem Codec wie ProRes422 umwandeln bevor man mit dem Bearbeiten beginnt. Auch die ganzen werbevideos mit flüssigem Scrollen von 4K arbeiten mit solchen Codecs. Man kommt also um das vorherige Konvertieren nicht herum.

Beitrag von „Beautiful Loser“ vom 25. Oktober 2015, 20:11

[@ChrisCore](#): Mit welchem Bootloader bzw. welchen Treibern arbeitest du? Ich hab Yosemite über Ozmosis und komme mit meiner GTX 970 auf 97FPS unter MacOS und ca. 130FPS unter Win7. Und ich hab nicht mal die CUDA-Treiber...

EDIT: Ich verwende FCPX und bei mir läuft alles butterweich über den Schirm. Zugegeben, ich schneide nur in Full HD aber trotzdem...

Beitrag von „knollsen“ vom 25. Oktober 2015, 21:46

Zitat

[steff89](#) ... Man kommt also um das vorherige Konvertieren nicht herum

Jepp - Das passt! Slider für Vorschaubilder fliegen jetzt in FCPX / iMovie - **Muss man dass verstehen?** Premiere teste ich noch.

Aber: ca. 40sec 4K-Video 380MB -> mit ProRes422 konvertiert = 2,53 GB x 20 Sequenzen + original Files = Gesamt **SSD Voll**

Geht das nicht anders? Wollte schon mal Blender testen um mich endlich mal auf ein Programm zu fixieren. So richtig gefällt mir Premiere / Adobe Zeugs nicht mehr. Liegt aber an anderen Faktoren. Wer hat denn mit Blender Erfahrungen?

cinebench lass ich mal laufen und berichte später.

Full HD ist ja kein Thema, das lief auch mit meiner 9800GT super und ich werde die auch nicht verkaufen.

Beitrag von „steff89“ vom 26. Oktober 2015, 09:08

Naja, wer mit 4K arbeiten will benötigt eben das passende Equipment. Und große Datenmengen sind bei Videobearbeitung eben unumgänglich. Also entweder in mehr SSD Speicher investieren oder ein schnelles RAID System aufbauen. 4K Videoschnitt is eben nochmal eine andere Hausnummer.

Beitrag von „knollsen“ vom 26. Oktober 2015, 11:42

Schön erklärt steff89!

Mit was wandelst Du die Files um - vorher? Auf Win7 habe ich XMediaRecord, doch der kommt mit 4K in ProRes nicht klar. In FCKX gibt es ja die Option die Files vorher zu konvertieren statt Original zu belassen. In iMovie geht das nicht. Premiere muß man nach jeden Effekt rendern sonst geht es gleich gar nichts. Schon mal einen Linseneffekt auf 4K gezogen? - grauenvoll

Beitrag von „ChrisCore“ vom 29. Oktober 2015, 18:29

Beautiful Loser: Ich nutze derzeit Clover 3280 und den neuesten nVidia Treiber. Welchen Treiber hast du? Ich wäre froh, wenn ich hier eine Lösung fände.

Zitat von Beautiful Loser

@ChrisCore: Mit welchem Bootloader bzw. welchen Treibern arbeitest du? Ich hab Yosemite über Ozmosis und komme mit meiner GTX 970 auf 97FPS unter MacOS und ca. 130FPS unter Win7. Und ich hab nicht mal die CUDA-Treiber...

Beitrag von „Beautiful Loser“ vom 30. Oktober 2015, 20:16

Ich verwende die Version 346.02.03f01 unter Yosemite(10.10.5 mit Systembezeichnung Mac Pro 3.1)

Wenn es dir hilft hier der Link dazu: <http://www.nvidia.com/download...rResults.aspx/89538/en-us>

Hoffe dir geholfen zu haben

LG